

Codemasters™

ocean

OCEAN EUROPE LTD.



Konami (Deutschland) GMBH, Hausanschrift,  
Berner Straße 109, 60437 Frankfurt, Germany.

© Codemasters 1995. Codemasters™ is a registered trademark of Codemasters Software Company Limited. Micro Machines™ is a registered trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Ocean Software Limited is using the Micro Machines trademark for this product pursuant to a licence. Ocean Software is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc.

PRINTED IN JAPAN



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™  
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

Codemasters™

ocean

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



**Micro Machines**  
THE ORIGINAL  
SCALE MINIATURES  
**2**  
**TURBO TOURNAMENT**  
INHALT

Spielsteuerung	2
Spielstart	4
Herausforderungsspiel (Challenge Game)	5
Zweikampfspiel (Head to Head Game)	6
Superligaspiel (Super League Game)	6
Zeitfahren (Time Trial Game)	7
Einzelrennen (Single Race Game)	8
Wettkampf (Tournament)	10
K.o.-System (Knockout)	10
Besondere Spielmerkmale (Special Features)	11



© Codemasters 1995. Codemasters™ is a registered trademark of Codemasters Software Company Limited. Micro Machines™ is a registered trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Ocean Software Limited is using the Micro Machines trademark for this product pursuant to a licence. Ocean Software is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

LICENSED BY

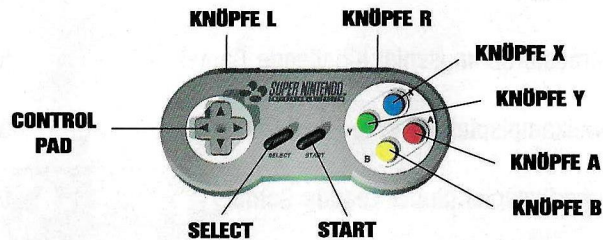


NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

## VOR SPIELBEGINN

1. Schalten Sie Ihr Super Nintendo Entertainment System™ AUS.  
WARNUNG: Versuchen Sie nie, ein Game Pak einzulegen oder herauszunehmen, wenn das Gerät EINGESCHALTET ist.
2. Vergewissern Sie sich, daß ein Controller an Controller-Anschluß 1 Ihres Super NES™ angeschlossen ist.
3. Legen Sie das Game Pak in das dafür vorgesehene Fach Ihres Super NES™ ein, und drücken Sie es fest nach unten.
4. Schalten Sie das Gerät EIN.

## SPIELSTEUERUNG



Die Hauptsteuerungen sind ganz einfach, sobald man sich daran gewöhnt hat...

LINKS	Wendet das Fahrzeug gegen den Uhrzeigersinn
RECHTS	Wendet das Fahrzeug im Uhrzeigersinn
KNÜPFE Y-X	Bremsen (oder Rückwärtsgang, wenn Sie stehen)
KNÜPFE A-B	Beschleunigen

## Beim Hubschrauberflug...

OBEN Hubschrauber NIEDRIGER fliegen  
UNTEN Hubschrauber HÖHER fliegen

## Jederzeit...

START Zum Unterbrechen des Spiels. Zur Wiederaufnahme erneut drücken.

## 2-4-Spieler-Modus (Pad Share Option)

Auch wenn Sie nicht so viele Joypads besitzen, können Sie mit bis zu 4 Spielern an der Action teilnehmen, wenn Sie vom 2-4-Spieler-Modus Gebrauch machen. Diese Option steht automatisch zur Verfügung, wenn nur 1 oder 2 Joypads angeschlossen sind.

## Spieler A

Links	Unten
Rechts	Oben
Oben	Links
Unten	Rechts
Select	Start
Knopf L	Bremsen

## Spieler B

Knopf A	Unten
Knopf Y	Oben
Knopf B	Links
Knopf X	Rechts
Start	Start
Knopf R	Bremsen

**HINWEIS:** Ist diese Option aktiviert, dann beschleunigen die Fahrzeuge automatisch.

## SPIELSTART

### ZUERST wählen Sie die Art des Rennens...

Drücken Sie OBEN und UNTEN, um den Cursor zu bewegen, wenn ein Menübildschirm gezeigt wird. Sobald Sie die gewünschte Option erreicht haben, drücken Sie START. Falls Sie aus Versehen die falsche Option wählen, drücken Sie RESET auf Ihrem SNES.

#### 1 PLAYER (1 Spieler) ->

- CHALLENGE (Herausforderung)
- HEAD TO HEAD (Zweikampf)\*
- SUPER LEAGUE (Superliga)\*
- TIME TRIAL (Zeitfahren)



#### 2 PLAYER (2 Spieler)

SINGLE RACE  
(Einzelrennen)

#### 3 PLAYER (3 Spieler)

TOURNAMENTS  
(Wettkämpfe)

#### 4 PLAYER (4 Spieler)

TIME TRIAL  
(Zeitfahren)

#### 4 PLAYER TEAMS

(4 Spielerteams)



### KNOCKOUT (K.o.-System)

\* nur für Profis



### ALS NÄCHSTES wählen Sie einen Fahrer...

Schalten Sie mit OBEN und UNTEN zwischen den 16 Fahrern hin und her. Deren verschiedene Stile und Fahrtechniken kommen nur zum

Tragen, wenn Ihre Gegner vom Computer gesteuert werden, nicht wenn Sie selbst sie lenken, daher können Sie einfach den Fahrer wählen, der Sie am meisten anspricht.



Danach haben Sie die Möglichkeit, den Namen des Fahrers zu ändern, d.h. ihm zum Beispiel Ihren eigenen Namen zu geben. **DANN beginnen Sie mit dem Spiel...**

## CHALLENGE (HERAUSFORDERUNGSSPIEL)

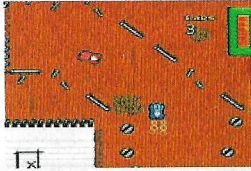


Sie treten in einem Rennen gegen drei andere Fahrer an, die über drei Runden vom Computer gesteuert werden. Falls Sie nur den dritten oder vierten Platz erreichen, verlieren Sie ein Leben und müssen es noch einmal versuchen. Kommen Sie als Erster oder Zweiter ins Ziel, gehen Sie in einem neuen Fahrzeug zum nächsten Rennen auf einer anderen Strecke weiter. In diesem Spiel gibt es 25 Rennen, und nur die besten Spieler können Challenge-Champion werden.

Sie können Extraleben einstreichen, wenn es Ihnen gelingt, dreimal hintereinander als Erster ins Ziel zu kommen. Daraufhin erhalten Sie die Chance, im Monster-Truck-Bonusspiel ein Extraleben zu gewinnen. Sammeln Sie die angegebene Anzahl von Fahrzeugen ein, bevor die Zeit abläuft.

Wenn Sie in den ersten 10 Levels eine außergewöhnlich gute Rundenzeit fahren können, sind Sie automatisch Sieger ("Auto Winner") und brauchen das Rennen nicht zu beenden. Lassen Sie sich die versteckten Power-Ups (z.B. Extraleben) nicht entgehen!

## HEAD TO HEAD (ZWEIKAMPFSPIEL)



Sie fahren auf denselben 25 Strecken wie beim Challenge-Spiel, treten diesmal aber nur gegen einen anderen Fahrer an, der vom Computer gesteuert wird. Um das Rennen zu gewinnen, müssen Sie Ihren Konkurrenten überholen. Jedesmal, wenn Sie über den Bildschirmrand hinausfahren, erhält der Spieler, der auf der Strecke am weitesten vorangekommen ist, einen BONUS-Punkt. Eine der farbigen Lampen in der oberen linken Bildschirmcke nimmt daraufhin die Farbe des BONUS-Gewinners an. Wer alle acht Lampen oder nach 3 Runden die meisten Lampen aufleuchten läßt, ist Sieger dieses Wettkampfes. Wenn Sie verlieren, büßen Sie ein Leben ein und müssen das Rennen noch einmal wiederholen. Gewinnen Sie dagegen, gehen Sie weiter zum nächsten Rennen gegen einen neuen, härteren Gegner.

## SUPER LEAGUE (SUPERLIGASPIEL)

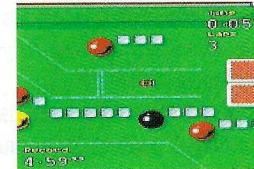


In der Superliga gibt es vier Rennklassen. Sie beginnen in der untersten (sorry!). Jede Saison besteht aus vier Rennen zu je drei Runden gegen die anderen Spieler in Ihrer Rennklasse, die vom Computer gesteuert werden. Nach jedem Rennen erhalten Sie entsprechend Ihrer Schlußposition Punkte:

- 4 Punkte für den ersten Platz
- 3 Punkte für den zweiten Platz
- 2 Punkte für den dritten Platz
- 1 Punkt für den vierten Platz

Am Ende der Saison steigen die Spieler mit den meisten Punkten in die nächsthöhere Rennklasse auf, während die Spieler mit der niedrigsten Punktzahl um eine Klasse absteigen. Können Sie sich an die Spitze der ersten Rennklasse vorkämpfen? Und wie viele Rennsaisons benötigen Sie dafür?

## TIME TRIAL GAME (ZEITFAHREN)



Wählen Sie zunächst Ihre Strecke. Drücken Sie LINKS oder RECHTS, um durch die verschiedenen Optionen zu gehen, und START, wenn die gewünschte erscheint. Wählen Sie als nächstes die Anzahl der Runden für jedes Rennen, 1 oder 3. Das Rennen beginnt, und damit fahren Sie allein gegen die Uhr. Ihre aktuelle Zeit wird auf dem Bildschirm angezeigt, daneben der bisherige Rekord für das jeweilige Rennen. Übung macht den Meister, und selbst die erstaunlichsten Rekorde können gebrochen werden! Einige Zeitfahren-Rennen haben einen "Shadow Racer" (Schattenrennwagen), damit Sie immer wieder fahren und Ihr Ergebnis mit der bis dahin aufgestellten Bestzeit

vergleichen können, um Ihre Leistung zu steigern. Der Schatten folgt der Fahrspur des besten Fahrers in diesem Durchgang für die aktuelle Strecke. Dies muß nicht unbedingt die beste aller gefahrenen Zeiten sein, da die Schattenbewegungen nur innerhalb desselben Spieldurchgangs aufgezeichnet werden.

Wenn Sie beim Rekordversuch einen Fehler machen und das Rennen abbrechen wollen, drücken Sie **START**, gefolgt von **SELECT**.

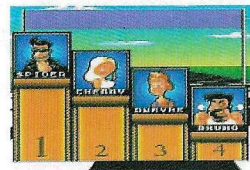
## SINGLE RACE (EINZELRENNEN)



Wählen Sie zunächst Ihre Rennstrecke. Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS**, um durch die verschiedenen Optionen zu gehen, und **START**, wenn die gewünschte erscheint.

Das Rennen besteht aus mehreren Runden, nach deren Ende ein Wagen (oder Team) einen **BONUS** gewinnt. Zu Beginn jedes Rennens befinden sich die Wagen in der Bildschirmmitte. Im Verlauf des Fahrt entfernen sie sich dann weiter voneinander. Wenn ein Wagen über den Bildschirmrand hinausfährt, wird er für diese Runde disqualifiziert, es sei denn, er fährt weiter vorn als alle anderen (bzw. der andere) Wagen. Sobald nur noch ein Fahrzeug (oder Team) im Rennen ist, endet die Runde.

Für jedes Fahrzeug (oder Team) erscheint auf dem Bildschirm eine eigene Statuslampe, die sich nach jeder Bonusrunde verändert, entsprechend der Schlußposition im Rennen. Je nach Anzahl der Spieler funktionieren diese Lampen unterschiedlich:



Anzahl der Spieler	Position der Lampen auf dem Bildschirm	Lampen verändern sich für Schlußposition			
		1.	2.	3.	4.
2 Spieler	Obere linke Ecke	+1	-1		
3 Spieler	Obere linke Ecke	+1		-1	
4 Spieler	In jeder Ecke	+2	+1	-1	-2
4 Spieler-Teams	Obere linke Ecke	+1	-1		

### Das Rennen ist vorbei...

#### 2 Spieler -

...wenn ein Fahrzeug alle Lampen in seiner Farbe aufleuchten läßt oder ein Spieler nach 3 Runden mehr Lampen in seiner Farbe hat als alle anderen. Besteht nach 3 Runden ein Gleichstand, dann gibt es ein Entscheidungsrennen, bei dem der nächste Punkt den Sieger bestimmt.

#### 3 Spieler -

...wenn ein Fahrzeug alle Lampen in seiner Farbe aufleuchten läßt.

#### 4 Spieler -

...wenn ein Fahrzeug alle Lampen in seiner Farbe aufleuchten läßt. Um die oberste Lampe für sich aufleuchten zu lassen, müssen Sie Erster werden - der zweite Platz reicht nicht!

#### 4 Spieler-Teams -

...wenn ein Team alle Lampen in seiner Farbe aufleuchten läßt.

## TOURNAMENTS (WETTKÄMPFE)



Wählen Sie den Wettkampftyp.

### Wettkampf

ROOKIE RACES

### Beschreibung

Anfängerrennen

MEGA MIX

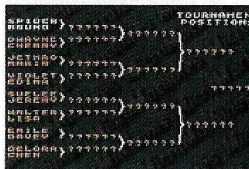
Eine vielseitige Auswahl verschiedener Fahrzeuge

PRO TOURNAMENT

Einige der schnellsten und schwierigsten Strecken

In jedem Wettkampf müssen Sie eine festgelegte Zahl von Rennen des entsprechenden Typs absolvieren. Für alle Rennen gelten die Regeln des Einzelrennens. Wettkampfsieger ist, wer als erster 3 Siege für sich verbuchen kann.

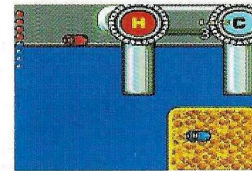
## KNOCKOUT (K.O.-SYSTEM)



Wählen Sie zuerst die Anzahl der Spieler (zwischen 4 und 16) und dann die Fahrer. Der Wettkampf findet über 2 bis 4 Runden statt, je nach Anzahl der Spieler. Zu Beginn jeder Runde können Sie Ihre Rennstrecke wählen. Drücken Sie LINKS oder RECHTS, um durch die verschiedenen Optionen zu gehen, und START, wenn die gewünschte erscheint.

Das Spiel besteht aus einer Serie von Rennen, in denen jeweils zwei Fahrer gegeneinander antreten, genau wie beim Einzelrennen. Der Sieger geht zur nächsten Runde weiter, der Verlierer scheidet aus.

## SPECIAL FEATURES (BESONDERE SPIELMERKMALE)



### Schnelle Starts

Beim Start jedes Rennens hören Sie drei Signale, von denen das dritte einen höheren Ton hat. Die Wagen dürfen erst beim Ertönen des dritten Signals starten. Sie können jedoch Ihren Motor schon auf Hochtouren bringen, indem Sie den Beschleunigerknopf drücken. Allerdings müssen Sie dabei vorsichtig sein. Wenn Sie den Motor zu sehr aufheulen lassen, drehen die Räder bei Rennbeginn durch, Sie verlieren die Bodenhaftung und haben daher einen langsamen Start. Wenn Sie dagegen zu spät beschleunigen, reicht der "Kick" möglicherweise nicht aus.

## Zuteilung der Controller

Um das Spiel zu vereinfachen, unterscheidet Micro Machines nicht zwischen den 4 verschiedenen Controller-Anschlüssen, daher kann das Steuergerät Nr. 1 z.B. an Port Nr. 3 angeschlossen werden.

Die Controller werden den Spielern zugewiesen, sobald die Fahrer gewählt sind. Derjenige, der in diesem Moment START drückt, übernimmt den jeweiligen Spieler.

## Punkte...

Nach jedem Rennen bei Spielen mit 2, 3 oder 4 Personen werden den Fahrern entsprechend ihrer Rennposition Punkte gutgeschrieben.

	1.	2.	3.	4.
2 Spieler	30	0		
3 Spieler	30	15	0	
4 Spieler	30	20	10	0
4 Spieler-Teams	15+15	0+0		

Für jeden Spieldurchlauf wird die Gesamtpunktzahl jedes Fahrers errechnet und die Anzahl seiner gefahrenen Rennen aufgezeichnet. Auf diese Art können Sie eine beliebige Kombination von 2-, 3- und 4-Spieler-Rennen wählen, und solange jeder Spieler die gleiche Anzahl von Rennen absolviert hat, läßt sich genau ablesen, wer insgesamt am besten abgeschnitten hat.

Warum erfinden Sie nicht Ihre eigenen Wettkämpfe, z.B...

"Wer als erster 500 Punkte gewinnt. Der Verlierer bestimmt die nächste Strecke."

"Wer zuerst 100 Punkte Vorsprung hat. Jede Strecke wird abwechselnd gefahren."

© Codemasters Software Company Ltd. 1995. Alle Rechte vorbehalten.