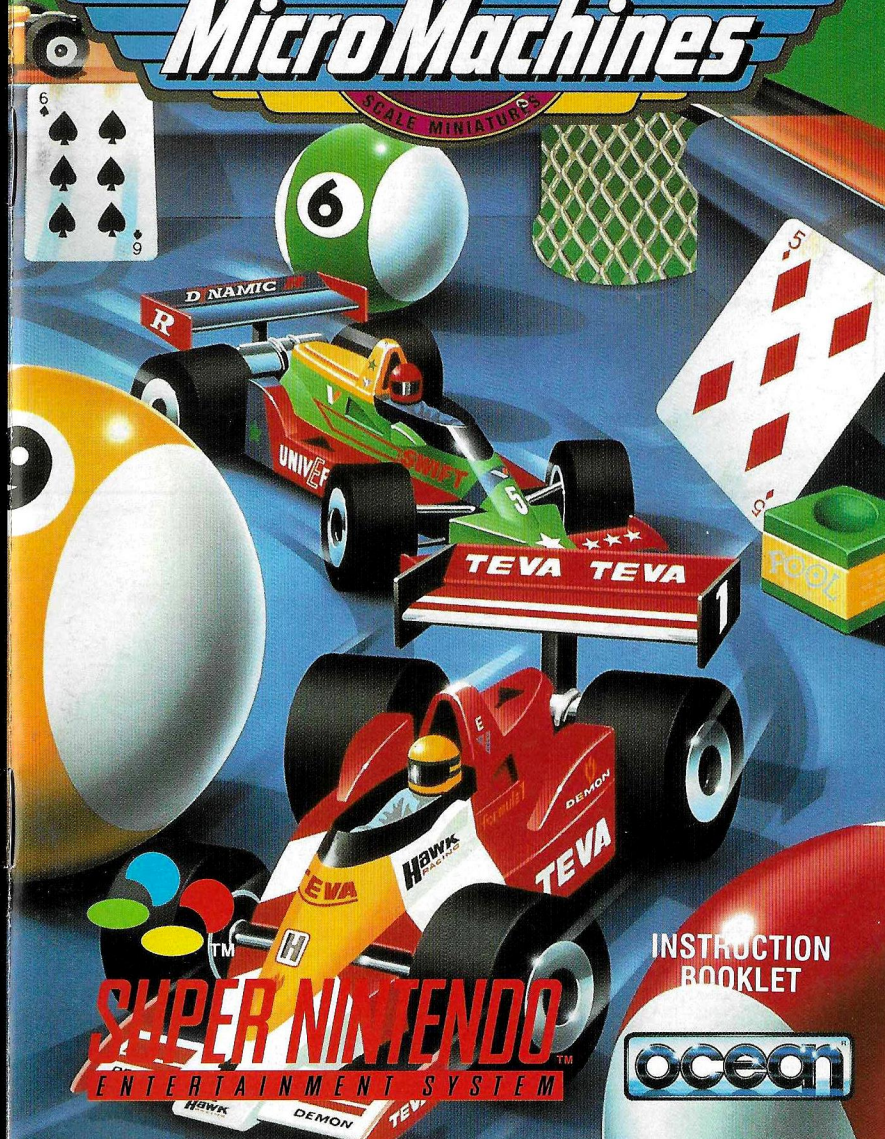


Micro Machines

THE ORIGINAL

SCALE MINIATURES



OCEAN EUROPE LTD.



Sony Electronic Publishing
13 Great Marlborough Street
London W1V 2LP

Micro Machines™ is a trademark owned by
Lewis Galoob Toys, Inc.
Ocean Software Limited is using the Micro Machines
mark for this product pursuant to a license.
Ocean software Limited is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

INSTRUCTION
BOOKLET



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCAEU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCAEU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDIG VOELDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKENDE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUUTA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

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

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.



MICRO MACHINES INSTRUCTIONS

Developed by Merit Studios (Europe)

for

Ocean Europe Ltd.

Licensed by Nintendo

© 1994 Ocean Europe Ltd

CONTENTS

English.....	3
Deutsch.....	11
Français.....	20
Nederlands.....	30
Español.....	39
Italiano.....	48
Svenska.....	57

Micro Machines is an amazing car racing game with a selection of twenty-eight unique tracks and eight different Micro Machines to race. There are eleven individual characters to compete against, each with their own skill level.

Micro Machines Challenge, the one player game, pits your driving skills against the eleven characters on progressively more difficult tracks. Eliminate all the competition and claim the accolade of Micro Machines Champion.

In the "Head 2 Head" two player game, you can race against a friend or a group of friends one at a time. There are only two cars on the track at a time and the race is over three laps of the course.

GETTING STARTED

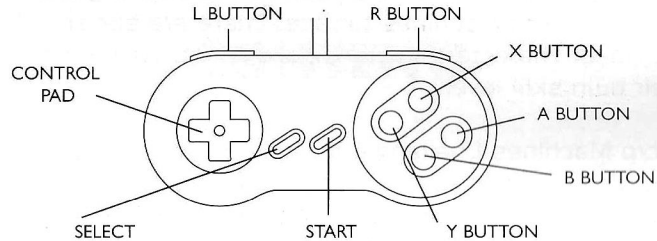
Make sure the power to your Super Nintendo Entertainment System™ is switched off. Insert the Game Pak, then switch the power on.

If you are playing for the first time, just press the **START** button to start. If you wait a demonstration will run. Press **START** to return to the title screen.

CONTROLS

Micro Machines can be played by up to four people using either the four player adapter or utilising the four players feature on the two control pads.

Playing with One Control Pad



When using one Control pad per player, the controls are as follows:

- Left** - Rotate Anti-Clockwise
- Right** - Rotate Clockwise
- Y Button** - Brake / Reverse
- B Button** - Accelerate

The tank Micro Machine will fire a shell when button **Y** and button **B** are pressed simultaneously.

Playing with Two Control Pads

When using two players per Control pad, the controls are as follows:

- | | | |
|-------------|-----------------------|----------------------|
| 1st Player: | Rotate Anti-Clockwise | UP |
| | Rotate Clockwise | DOWN |
| | Brake / Reverse | L Button |
| 2nd Player | Rotate Anti-Clockwise | B or Y Button |
| | Rotate Clockwise | A or X Button |
| | Brake / Reverse | R Button |

Unless the player is braking, acceleration is automatic.

Players three and four have the same controls but use the second control pad.

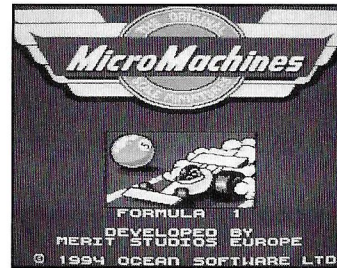
The tank Micro Machine will fire a shell when button **Y** and button **B** are pressed simultaneously.

OPERATING THE MENU SCREENS

On the menu screen pushing **UP** or **DOWN** on the control pad will allow you to move between options.

Pushing **LEFT** or **RIGHT** on the control pad will change the current option. Press **START** when you are ready to make your selection.

THE TITLE SCREEN



At the title screen press **START** to begin play, and select the number of players.

ONE PLAYER

If you select one player, you have the option to race the Micro Machines Challenge or Head to Head against a computer opponent.

TWO, THREE OR FOUR PLAYERS

If you select between two and four players you have a choice of a Tournament Race or a single race in a Head 2 Head against your opponent.

CHOOSING A CHARACTER

Press **LEFT** or **RIGHT** on the control pad to move through the characters and button **B** to make your selection. If you are playing a multi-player game, your friends will

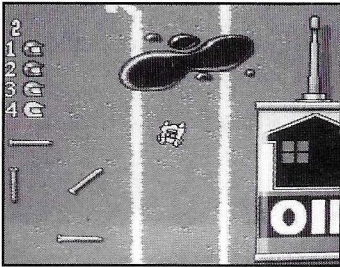
also have to choose their characters in the same method described above.

When competing in a one player game you will have to decide who you wish to race against. This is made in the same way you select your character, but remember that each person has different abilities and some can drive better than others.

THE RACES

MICRO MACHINES CHALLENGE

SINGLE PLAYER



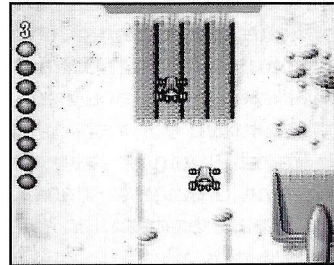
Here you race all the different Micro Machines in their individual environments and build up your collection of Micro Machines in your display case shown at the start of each race.

During the race the car order is displayed in the top left hand corner of the screen as a column of coloured helmets representing the cars. The race lasts for three laps.

Finish first or second and qualify for the next race on a new track with a different vehicle. Finishing third or fourth means you lose a chance and have to race the same track again. You start with three chances, lose them all and it's game over!

HEAD 2 HEAD RACE

SINGLE PLAYER



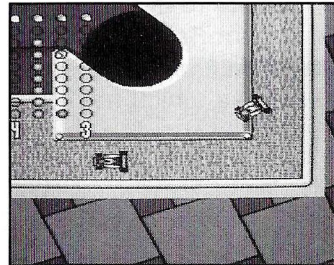
This is a race against the computer. At the start of the game there are eight coloured lights, four red and four blue, displayed in the top left corner of the screen. These represent points won by each player.

Whenever one of the Micro Machines gets a whole screen length in front of the other, they will win a bonus point. One of the loser's lights will change to the colour of the winner's. When one player has all eight lights showing their colour, then they have won the race.

If neither player has all eight lights lit at the end of three laps then the player with the most lights showing their colour wins the race. Should both players' lights be equal then there is a sudden death play-off and the next player to win a bonus will win the game.

MICRO MACHINES TOURNAMENT RACE

TWO, THREE AND FOUR PLAYER



The object of the Tournament Race is to be the first person to win four races. The computer will choose the tracks at random for you. In the two player version, you win races the same way as in the "Head 2 Head".

The three and four player scoring system is slightly different.

Each person has their column of lights. As a player is left behind their position for that bonus is shown under the corresponding column. When there is only one car left the points will be awarded as follows:

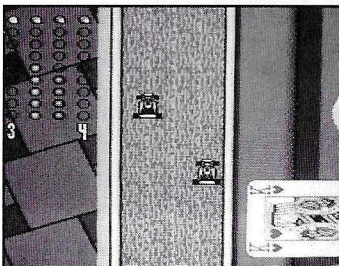
In 3 player game: 1st = Gains 2 points
 2nd = Gains 0 points
 3rd = Loses 2 points

In 4 player individual 1st = Gains 2 points
 game: 2nd = Gains 1 point
 3rd = Loses 1 point
 4th = Loses 2 points

To win the race by filling all of their column, the player must be first for their last bonus point.

The four player game can also be played in two teams of two players. The red team race the blue team until only one team remains. The winning team wins the bonus point. The scoring is the same as the single player "Head 2 Head".

MICRO MACHINES SINGLE RACE TWO, THREE AND FOUR PLAYER



Very similar to the Tournament Race except there is only one race and you choose which track to race on.

SCORING

In two player game, the scores and ratings on the results screen are affected by the results of the single race game as well as the tournament. This means that you can make up competitions for more than two players if each player keeps to a particular character and then you play a series of single race two player games. A good way of doing this is to have a group of people playing a "winner-plays-on" series of races, with the newcomer choosing the course to race.

Micro Machines™ is a trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Ocean Software Limited is using the Micro Machines mark for this product pursuant to a license. Ocean Software Limited is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc



Sony Electronic Publishing warrants to the original purchaser of this Sony Electronic Publishing product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Electronic Publishing product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY ELECTRONIC PUBLISHING BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusion or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country.

UK
Columbia Tristar Home Video UK
Fourth Floor
Horatio House
77-85 Fulham Palace Road
London W6 8JA

IRELAND
Columbia Tristar Home Video
Marshalsea Court
20/23 Merchants Quay
Dublin 8

AUSTRALIA
Sony Music Australia Limited
11-19 Hargrave Street
East Sydney, NSW 2010

MICRO MACHINES ANWEISUNGEN

Entwickelt von Merit Studios (Europe)

für

Ocean Europe Ltd.

Lizensiert von Nintendo

© 1994 Ocean Europe Ltd.

Micro Machines ist ein interessantes Autorennen mit einer Auswahl von achtundzwanzig unterschiedlichen Rennstrecken und acht verschiedenen Micro Machines zum Austragen der Rennen. Es gibt elf verschiedene Fahrer, gegen die man antreten kann und die jeweils über ihr eigenes fahrerisches Können verfügen.

Micro Machines Challenge, das Spiel für einen Spieler, testet Dein fahrerisches Können gegen das der elf anderen Fahrer auf zunehmend schwieriger werdenden Strecken. Schalte alle aus dem Wettbewerb aus, und Du gewinnst den Titel des Micro Machines Champions.

Im "Kopf-an-Kopf"-Rennen für zwei Spieler kannst Du gegen einen Freund oder gegen eine Gruppe von Freunden fahren. Hier sind immer nur zwei Wagen auf der Strecke, und das Rennen geht über drei Runden.

STARTEN

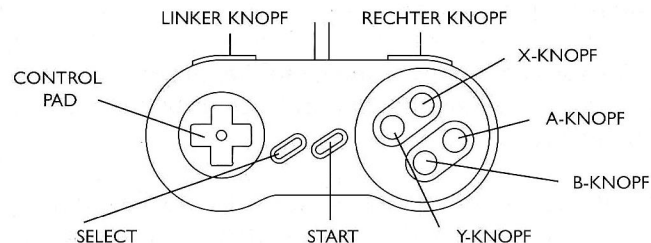
Überzeuge Dich davon, daß Dein Super Nintendo Entertainment System™ ausgeschaltet ist. Lege das Game Pak ein, und schalte das Gerät ein.

Wenn Du das Spiel zum ersten Mal spielst, drücke den **START**-Knopf zum Starten. Nach kurzer Zeit wirst Du eine Vorführung sehen. Erneutes Drücken von **START** bringt Dich wieder auf den Titelbildschirm zurück.

STEUERUNGEN

Micro Machines kann von bis zu vier Personen gespielt werden, die entweder den 4-Spieler-Adapter oder die 4-Spieler-Variante auf den beiden Steuerkonsolen nutzen.

Spielen mit einer Steuerkonsole



Wenn Du eine Steuerkonsole je Spieler verwendest, sehen die Steuerungen wie folgt aus:

- Links** - Drehen gegen den Uhrzeigersinn
- Rechts** - Drehen im Uhrzeigersinn
- Y-Knopf** - Bremsen/Rückwärts fahren
- B-Knopf** - Beschleunigen

Die gepanzerte Micro Maschine feuert ein Geschöß ab, wenn der **Y**- und der **B**-Knopf gleichzeitig gedrückt werden.

Spielen mit zwei Steuerkonsolen

Wenn zwei Spieler an einer Steuerkonsole spielen, sind die Steuerungen wie folgt belegt:

1. Spieler:

- Drehen gegen den Uhrzeigersinn - **HOCH**
- Drehen im Uhrzeigersinn - **UNTEN**
- Bremsen/Rückwärts fahren - **L-Knopf**

2. Spieler:

- Drehen gegen den Uhrzeigersinn - **B- oder Y-Knopf**
- Drehen im Uhrzeigersinn - **A- oder X-Knopf**
- Bremsen/Rückwärts fahren - **R-Knopf**

Wenn nicht gebremst wird, erfolgt automatisch die Beschleunigung.

Die Spieler drei und vier besitzen dieselben Steuerungen, spielen jedoch auf der zweiten Steuerkonsole.

Die gepanzerte Micro Maschine feuert ein Geschöß ab, wenn der **Y**- und der **B**-Knopf gleichzeitig gedrückt werden.

BEDIENUNG DER MENÜBILDSCHIRME

Mit den **OBEN**- und **UNTEN**-Tasten der Control Pad bewegt man sich auf dem Menübildschirm zwischen den Optionen hin und her.

Drücken nach **LINKS** oder **RECHTS** auf der Control Pad ändert die aktuelle Option. Drücke **START**, wenn Du Deine Wahl abgeschlossen hast.

DER TITELBILDSCHIRM



Drücke auf dem Titelbildschirm **START**, und wähle die Anzahl der Spieler.

EIN SPIELER

Wenn Du einen Spieler wählst, hast Du die Möglichkeit, die Micro Machines Challenge oder ein Kopf-an-Kopf-Rennen gegen den Computer zu fahren.

ZWEI, DREI ODER VIER SPIELER

Wenn Du zwischen zwei und vier Spielern wählst, hast Du die Wahl zwischen einem Turnierrennen oder einem Einzelrennen in einem Kopf-an-Kopf-Rennen gegen Deinen Gegner.

WÄHLEN EINES FAHRERS

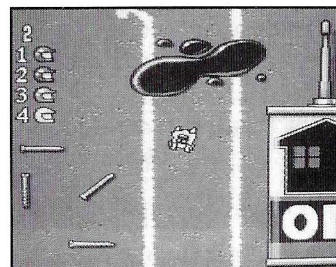
Drücke nach **LINKS** oder **RECHTS** auf der Control Pad, um Dich durch die Fahrer zu bewegen, und den **B**-Knopf, um Deine Wahl zu treffen. Wenn Du ein Spiel mit mehreren Spielern spielst, müssen Deine Freunde bei der Wahl des Fahrers nach demselben Verfahren wie oben beschrieben vorgehen.

Wenn Du ein Spiel für einen Spieler spielst, mußt Du entscheiden, gegen wen Du das Rennen fahren willst. Diese Wahl erfolgt nach derselben Methode wie die Wahl Deines Fahrers, aber Du solltest daran denken, daß jeder Fahrer unterschiedliche Fähigkeiten besitzt und daß einige besser fahren können als andere.

DIE RENNEN

MICRO MACHINES CHALLENGE

EIN SPIELER

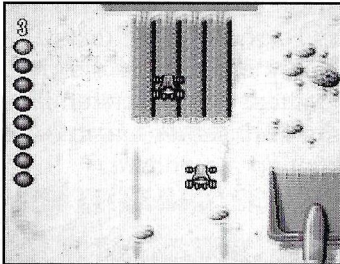


In diesem Rennen fährst Du jede der verschiedenen Micro Maschinen in ihrer jeweiligen Umgebung und baust Dir damit eine Sammlung von Micro Maschinen auf, die in einem Schaukasten zu Beginn jedes Rennens angezeigt werden.

Während des Rennens wird die Reihenfolge der Wagen in der oberen linken Ecke des Bildschirms als Reihe bunter Helme gezeigt, welche die Wagen darstellen. Das Rennen geht über drei Runden.

Wenn Du Erster oder Zweiter wirst, qualifizierst Du Dich für das nächste Rennen auf einer anderen Strecke mit einem anderen Fahrzeug. Wenn Du Dritter oder Vierter wirst, verlierst Du eine Chance und mußt dieselbe Strecke nochmals fahren. Du beginnst mit drei Chancen; wenn Du diese verloren hast, ist das Spiel vorbei!

KOPF-AN-KOPF-RENNEN EIN SPIELER



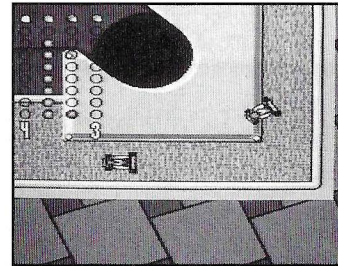
Dies ist ein Rennen gegen den Computer. Zu Beginn des Rennens werden 8 farbige Lichter, vier rote und vier blaue, in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Diese stehen für die von jedem Spieler gewonnenen Punkte.

Wann immer eine der Micro Maschinen eine volle Bildschirmhöhe vor dem Konkurrenten liegt, erhält deren Fahrer einen Bonuspunkt. Eines der Lichter des Verlierers ändert seine Farbe in die des Gewinners. Wenn alle Lichter in der Farbe eines Spielers leuchten, hat dieser gewonnen.

Wenn keiner der Fahrer am Ende der drei Runden alle acht Lichter besitzt, dann hat der Fahrer gewonnen, der mehr Lichter in seiner Farbe besitzt. Sollten beide

Spieler gleichviele Lichter besitzen, geht das Rennen in eine Sudden Death-Verlängerung. Dabei gewinnt der Spieler, der als nächster einen Bonus erhält.

MICRO MACHINES TURNIERRENNEN ZWEI, DREI ODER VIER SPIELER



Ziel des Turnierrennens ist es, als Erster vier Rennen zu gewinnen. Der Computer wählt durch einen Zufallsgenerator den Kurs für Dich. In dem Modus für zwei Spieler gewinnst Du das Rennen nach demselben Prinzip wie in dem Kopf-an-Kopf-Rennen. Die Zählweise bei drei oder vier Fahrern ist leicht abgeändert.

Jeder Spieler besitzt seine eigene Reihe mit Lichtern. Wenn ein Fahrer zurückgefallen ist, wird die Rangfolge für den Bonus unter der entsprechenden Reihe angezeigt. Wenn nur noch ein Fahrzeug übriggeblieben ist, werden die Punkte wie folgt vergeben:

Im 3-Spieler Modus:

1. = gewinnt 2 Punkte
2. = gewinnt keine Punkte
3. = verliert zwei Punkte

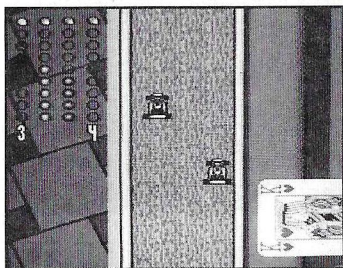
Im 4-Spieler-Einzelmodus:

1. = Gewinnt 2 Punkte
2. = gewinnt 1 Punkt
3. = verliert 1 Punkt
4. = verliert zwei Punkte

Um das Rennen zu gewinnen, indem die ganze Reihe gefüllt wird, muß der Spieler beim letzten Bonuspunkt erster sein.

Das Spiel für vier Spieler kann auch in zwei Mannschaften mit je zwei Spielern gespielt werden. Das rote Team fährt solange gegen das blaue Team, bis ein Team übrigbleibt. Das siegreiche Team gewinnt den Bonuspunkt. Die Punkte werden wie im "Kopf-an-Kopf-Rennen" für einen Spieler vergeben.

MICRO MACHINES EINZELRENNEN ZWEI, DREI ODER VIER SPIELER



Dieses Rennen ähnelt stark dem Turnierrennen, jedoch mit dem Unterschied, daß nur ein Rennen gefahren wird und Du die Strecke auswählen kannst, auf der gefahren wird.

SPIELSTÄNDE

Die Spielstände und Reihenfolgen auf dem Ergebnisbildschirm werden sowohl von den Ergebnissen der Einzelrennen als auch eines Turniers beeinflusst. Das heißt, daß Du Deine eigenen Wettbewerbe für mehr als 2 Spieler schaffen kannst, sofern jeder Spieler jeweils als derselbe Fahrer fährt und Du ein Reihe von einzelnen 2-Spieler-Rennen fährst. Eine gute Möglichkeit ist das Austragen von "Der-Gewinner-fährt-weiter"-Rennen, bei denen jeweils der neue Spieler den Kurs für das Rennen wählt.

Micro Machines™ is a trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Ocean Software Limited is using the Micro Machines mark for this product pursuant to a license. Ocean Software Limited is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc.

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEDLICHER ANDERER GARANTIE, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY ELECTRONIC PUBLISHING BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEDLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTEN FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY ELECTRONIC PUBLISHING-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY ELECTRONIC PUBLISHING FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

GERMANY
Sony Electronic Publishing
Zeil 13
60313 Frankfurt
Germany

AUSTRIA
Sony Music Entertainment GmbH
Erlachgasse 134-140
A-1101 Vienna



INSTRUCTIONS MICRO MACHINES

Développé par Merit Studios (Europe)

pour

Ocean Europe Ltd.
sous licence Nintendo

© 1994 Ocean Europe Ltd.

Micro Machines est un incroyable jeu de course automobile qui vous permet de piloter 8 Micro Machines différentes sur 28 circuits uniques. Vous vous mesurerez à 11 personnages individuels, chacun ou chacune avec son propre niveau d'aptitude.

Dans le jeu "Micro Machines Challenge" (à 1 seul joueur), vous courez contre chaque personnage sur des circuits de plus en plus difficiles. Éliminez les personnages les uns après les autres, et devenez le(la) champion(ne) Micro Machines.

Dans le jeu "Head to head" (à 2 joueurs), vous pouvez courir contre un(e) ami(e), ou un groupe d'amis jouant chacun leur tour. Il ne peut y avoir que deux voitures sur le circuit en même temps et la course se joue en trois tours.

INSTALLATION

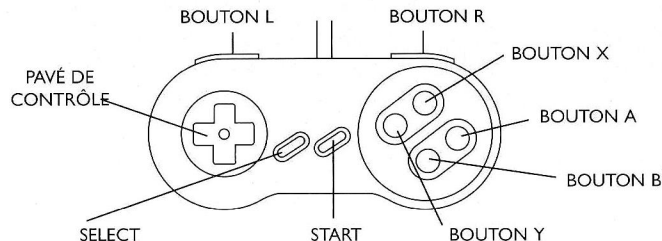
Veillez à ce que votre Super Nintendo Entertainment System soit éteint. Insérez la cartouche de jeu, puis allumez l'appareil.

Si vous jouez pour la première fois, appuyez simplement sur le bouton **START** pour commencer. Si vous attendez, l'appareil passera en mode de démonstration. Appuyez sur **START** pour revenir à l'écran titre.

COMMANDES

Quatre personnes peuvent jouer ensemble à Micro Machine, soit au moyen de l'adaptateur quatre joueurs, soit en utilisant la fonction quatre joueurs de deux pavés de contrôle.

Jeu avec un pavé de contrôle



Lorsque l'on utilise un pavé de contrôle par joueur, les commandes sont les suivantes:

- Gauche** - Tournant à gauche
- Droite** - Tournant à droite
- Bouton Y** - Freinage/Marche arrière
- Bouton B** - Accélération

La Micro Machine tank envoie un obus lorsque l'on appuie en même temps sur les boutons **Y** et **B**.

Jeu avec deux pavés de contrôle

Lorsque l'on utilise deux pavés de contrôle, les commandes sont les suivantes:

1er joueur:

- Tournant vers la gauche - **HAUT**
- Tournant vers la droite - **BAS**
- Freinage/Marche arrière - **Bouton L**

2ème joueur:

- Tournant vers la gauche - **Bouton Y ou B**
- Tournant vers la droite - **Bouton A ou X**
- Freinage/Marche arrière - **Bouton R**

Tant que le joueur ne freine pas, l'accélération est automatique.

Les commandes sont les mêmes pour les joueurs 3 et 4, mais ces derniers utilisent un second pavé de contrôle.

La Micro Machine tank envoie un obus lorsque l'on appuie en même temps sur les boutons **Y** et **B**.

UTILISATION DES ECRANS MENUS

Sur l'écran menu, poussez le pavé de contrôle vers **LE HAUT** ou vers **LE BAS** pour passer d'une option à l'autre.

Appuyez vers **LA DROITE** ou **LA GAUCHE** du pavé pour changer l'option sélectionnée. Appuyez sur **START** lorsque vous êtes prêt(e) à effectuer votre sélection.

L'ECRAN TITRE



A partir de l'écran titre, appuyez sur **START** pour commencer à jouer, et sélectionnez le nombre de joueurs.

UN JOUEUR

Si vous sélectionnez un joueur, vous pouvez choisir entre le "Challenge Micro Machines" et le jeu "Coude-à-coude" contre l'ordinateur.

DEUX, TROIS OU QUATRE JOUEURS

Si vous sélectionnez entre deux et quatre joueurs, vous avez le choix entre un tournoi et une course unique au coude-à-coude contre votre adversaire.

CHOIX D'UN PERSONNAGE

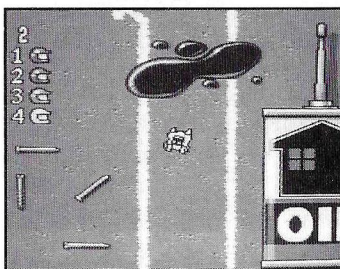
Appuyez à **GAUCHE** et à **DROITE** du pavé pour passer en revue tous les personnages et appuyez sur le bouton **B** pour effectuer votre sélection. Si vous jouez à plusieurs, vos amis devront également choisir leurs personnages de la même manière.

Lors d'une course à un joueur contre l'ordinateur, il vous faudra choisir votre adversaire. Ceci s'effectue de la même manière que votre choix de personnage, mais souvenez-vous que chaque conducteur possède des aptitudes différentes et que certains conduisent mieux que les autres.

LES COURSES

LE CHALLENGE MICRO MACHINES

UN SEUL JOUEUR



Dans cette course, vous pilotez toutes les Micro Machines dans leur propre environnement, en augmentant le nombre de Micro Machines affichées dans votre case au début de chaque course.

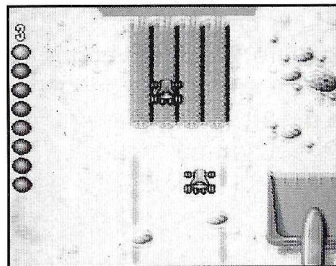
Durant la course, l'ordre des voitures apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran sous la forme d'une colonne de casques colorés représentant les voitures. La course se fait en 3 tours.

Remporter la première ou la seconde place lors d'une course vous qualifie pour la course suivante, sur un circuit et avec un véhicule différent. Si vous arrivez en troisième ou en quatrième place, vous aurez perdu une

"chance" et devrez rejouer la même course. Vous commencez le jeu avec trois "chances". Si vous les perdez toutes, le jeu est terminé.

LA COURSE AU "COUDE-A-COUDE"

UN SEUL JOUEUR

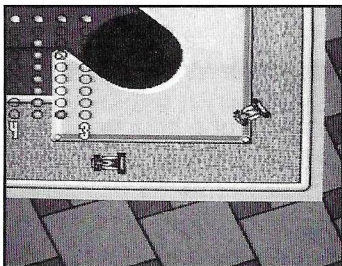


Il s'agit d'une course contre l'ordinateur. 8 lumières de couleur (4 rouges et 4 bleues) apparaissent dans le coin supérieur gauche de l'écran au début de chaque jeu. Elles représentent les points gagnés par chaque joueur.

Chaque fois que l'une des Micro Machines possède un écran d'avance sur l'autre, elle remporte un point bonus. Les lumières du perdant passent à la couleur du gagnant. Lorsque les huit lumières affichent la couleur d'un joueur, celui-ci a gagné la course.

Si aucun des joueurs n'est parvenu à s'attribuer les huit lumières après trois tours de circuit, c'est celui qui s'en est attribué le plus grand nombre qui remporte la course. Si les deux joueurs possèdent un nombre égal de lumières à la fin de la course, la compétition passe à une forme de "tie-break" où le premier joueur à s'attribuer un bonus remporte la course.

LE TOURNOI MICRO MACHINES DEUX, TROIS ET QUATRE JOUEURS



L'objectif du tournoi est d'être la première personne à remporter 4 courses. L'ordinateur choisit les circuits de manière aléatoire. Dans la version à deux joueurs, les courses se jouent comme pour la compétition au "coude-à-

coude". Le système de marque pour la course à trois et quatre joueurs diffère légèrement.

Chaque joueur possède sa propre colonne de lumières. Si un joueur se laisse distancer, sa position pour le bonus en question apparaît sous la colonne correspondante. Lorsqu'il ne reste plus qu'une voiture, les points sont attribués de la manière suivante:

Course à 3 joueurs: Le 1er gagne 2 points
 Le 2ième gagne 0 points
 Le 3ième perd 2 points

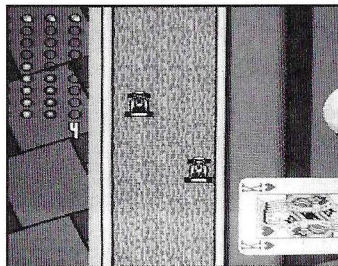
Course à 4 joueurs: Le 1er gagne 2 points
 Le 2ième gagne 1 point
 Le 3ième perd 1 point
 Le 4ième perd 2 points

Pour remporter la course en remplissant toute sa colonne, le joueur doit être le premier pour son dernier point bonus.

Le jeu à quatre joueurs peut également se jouer en deux équipes de deux joueurs. L'équipe rouge court contre

l'équipe bleue, jusqu'à ce qu'une seule équipe reste en lice. L'équipe gagnante remporte le point bonus. Le score est attribué de la même manière que pour la course au "coude-à-coude" à un seul joueur.

COURSE UNIQUE MICRO MACHINES DEUX, TROIS ET QUATRE JOUEURS



Similaire au tournoi, à ceci près que vous ne disputez qu'une seule course et que vous choisissiez le circuit.

LE SCORE

Dans la course à deux joueurs, les scores et catégories de l'écran des résultats sont affectés par les résultats des courses uniques, comme par ceux des tournois. Cela signifie qu'il vous est possible de mettre au point des compétitions pour plus de 2 joueurs, à condition que chaque joueur conserve toujours le même personnage et que vous jouiez une série de courses uniques à 2 joueurs. Une façon simple et efficace de procéder consiste à avoir un groupe de joueurs où, pour chaque nouvelle manche, un nouveau joueur remplace le perdant et choisit le circuit.

Micro Machines™ is a trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Ocean Software Limited is using the Micro Machines mark for this product pursuant to a license. Ocean Software Limited is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- * Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- * Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- * Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- * Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- * En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.

FRANCE
Sony Electronic Publishing
131, Avenue de Wagram
75838 Paris Cedex 17
France

SWITZERLAND
Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland



MICRO MACHINES - INSTRUKTIES

Ontworpen door Merit Studios (Europe)

voor

Ocean Europe Ltd.

met vergunning van Nintendo

© 1994 Ocean Software Ltd

Micro Machines is een geweldig autorace-spel, met een keuze aan 28 unieke circuits en 8 verschillende Micro Machines om tegen te racen. Er zijn elf verschillende individuele coureurs om tegen te wedijveren, ieder met zijn eigen vaardigheidsniveau.

In Micro Machines Challenge (spel voor 1 speler) wordt je rijvaardigheid getest tegen elf coureurs op telkens moeilijkere circuits. Het is de bedoeling om alle coureurs te verslaan totdat er geen meer over zijn, waardoor je kampioen wordt van de Micro Machines.

In Head to Head (spel voor 2 spelers) kun je tegen een vriend of een groep vrienden racen, waarbij je het telkens tegen één persoon tegelijk opneemt. Er zijn per keer slechts 2 auto's op de baan en de race bestaat uit minimaal 3 rondjes over het circuit.

HET BEGIN

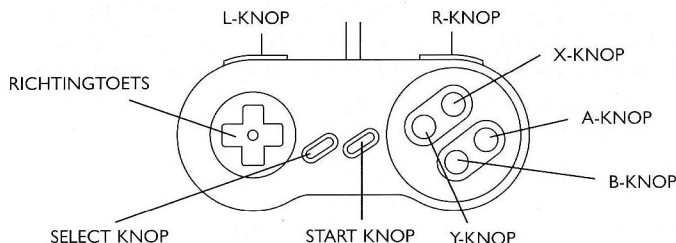
Zorg ervoor dat de stroomschakelaar van je Super Nintendo Entertainment System™ uit staat. Steek de spelcassette erin, zet het systeem aan.

Als je voor de eerste keer speelt, druk je alleen op de **START**-toets om te beginnen. Als je even wacht krijg je een demonstratie te zien. Druk op **START** om terug te keren naar het titelscherm.

DE BEDIENING

Micro Machines kan met maximaal vier personen gespeeld worden, door of gebruik te maken van de adapter voor vier spelers of van de betreffende functies op de twee controllers.

Spelen met één controller



Als je met één controller speelt zijn de bedieningstoetsen verdeeld als volgt:

- Links** - Draai tegen de klok in
- Rechts** - Draai met de klok mee
- Y-toets** - Remmen/andere kant op
- B-toets** - Accelereren

Bij de tank Micro Machines moet je toets **Y** en **B** tegelijkertijd indrukken om een granaat af te vuren.

Spelen met twee controllers

Als er twee spelers per controller zijn, zijn de bedieningstoetsen verdeeld als volgt:

- Speler 1: Draai tegen de klok in - **OMHOOG**
- Draai met de klok mee - **OMLAAG**
- Remmen/andere kant op - **L-toets**

- Speler 2: Draai tegen de klok in - **toets B of Y**
- Draai met de klok mee - **toets A of X**
- Remmen/andere kant op - **R-toets**

Als je niet aan het remmen bent, accelereert de auto automatisch.

Spelers 3 en 4 hebben dezelfde bedieningstoetsen, maar dan op de andere controller.

Bij de Tank Micro Machines moet je toets **Y** en **B** tegelijkertijd indrukken om een granaat af te vuren.

BEDIENING VAN DE MENUSCHERMEN

Door in het menuscherm de controller **OMHOOG** of **OMLAAG** te drukken, kun je je tussen de opties verplaatsen.

Door de richtingtoets **LINKS** of **RECHTS** te drukken, kun je de optie waar je je in bevindt veranderen. Druk op **START** als je gereed bent om je keuze te maken.

HET TITELSCHERM



Druk als je je in het titelscherm bevindt op **START** om de wedstrijd te beginnen en kies het aantal spelers.

EEN SPELER

Als je One Player kiest, dan heb je de keuze tussen de Micro Machines Challenge of Head to Head tegen de computer.

TWEE, DRIE OF VIER SPELERS

Als je tussen twee en vier spelers selecteert, kun je kiezen tussen een Tournament Race of een Single Race in een Head to Head tegen je tegenstander.

HET KIEZEN VAN EEN COUREUR

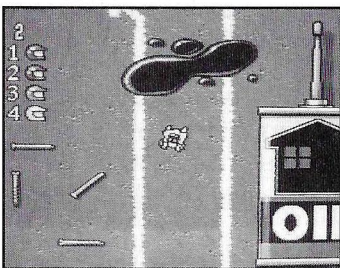
Druk **LINKS** of **RECHTS** op de controller om je tussen de coureurs te verplaatsen en druk op toets **B** om je keuze te maken. Als je een spel voor meerdere spelers speelt, moeten je vrienden ook een coureur kiezen, net zoals hierboven beschreven staat.

Als je in een One Player-spel aan het wedijveren bent, dan moet je beslissen tegen wie je wilt spelen. Dit gaat op dezelfde manier als waarop je je coureur kiest, maar vergeet niet dat ieder persoon verschillende vaardigheden heeft en dat sommigen beter racen dan anderen.

DE RACES

MICRO MACHINES CHALLENGE

Eén speler



In de Micro Machines Challenge moet je het opnemen tegen alle verschillende Micro Machines in hun eigen omgeving. Het is de bedoeling dat je jouw collectie Micro Machines, die aan het

begin van iedere race in beeld komt, uitbreidt.

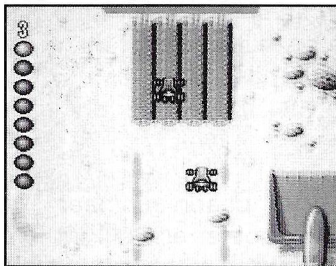
Gedurende de race wordt de stand bijgehouden in de linker bovenhoek van het scherm met een rij gekleurde helmen die de wagens moeten voorstellen. De race bestaat uit 3 etappes.

Als je de eerste of de tweede plaats behaalt, dan mag je door naar de volgende race op een nieuw circuit met

een andere wagen. Als je op de derde of vierde plaats komt te staan, dan mis je een kans en moet je hetzelfde circuit nog een keer over doen. Je begint met drie kansen - als je ze kwijt bent dan is het spel afgelopen!

HEAD TO HEAD RACE

Eén speler



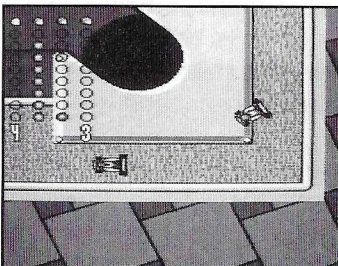
Dit is een race tegen de computer. Aan het begin van de wedstrijd krijg je acht gekleurde lichten, vier rode en vier blauwe, te zien in de linker bovenhoek van het scherm. Die lichten moeten de gewonnen punten voorstellen van ieder speler.

Telkens als een speler de hele lengte van het scherm op de ander voorligt krijgt hij een bonus. De lichten van de verliezer veranderen dan in de kleur van de lichten van de winnaar. Als een speler alle 8 lichten in zijn eigen kleur bij elkaar heeft, heeft hij gewonnen.

Als geen van de spelers 8 lichten bij elkaar heeft aan het einde van de 3 etappes, dan wint de speler met de meeste lichten in zijn eigen kleur. Als het aantal lichten van beide spelers hetzelfde is aan het einde van het spel, dan zal de wedstrijd plotseling veranderen in een beslissende match, waarbij de eerste speler die een bonuslicht verdient, gewonnen heeft.

MICRO MACHINES TOURNAMENT RACE

TWEE, DRIE EN VIER SPELERS



De bedoeling van de Tournament race is om als eerste 4 races te winnen. De computer zal de circuits op willekeurige wijze selecteren. In het Two Player-spel, win je een race op dezelfde manier als in het Head to Head-spel.

Het scoresysteem van het spel voor drie en vier speler is een tikkeltje anders.

Iedere speler heeft zijn eigen kolom waarin zijn/haar lichten staan aangegeven. Als een speler achterligt, komt zijn positie m.b.t. de bonus onder de betreffende kolom te staan. Als er nog maar één auto over is, worden de punten als volgt verdeeld:

In spel voor 3 spelers: Eerste = krijgt 2 punten
 Tweede = krijgt 0 punten
 Derde = verliest punten

In spel voor 4 spelers Eerste = krijgt 2 punten
 Tweede = krijgt 1 punt
 Derde = verliest 1 punt
 Vierde = verliest 2 punten

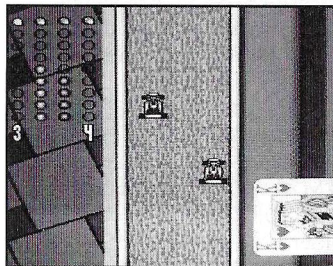
Om de race te winnen door de hele kolom in te vullen, moet de speler het eerste zijn voor het laatste bonuspunt.

Het spel voor vier spelers kan ook in teams van twee spelers gespeeld worden. Het rode team racet tegen het blauwe team tot er nog maar één team over is.

Het winnende team krijgt het bonuspunt. De score werkt op dezelfde wijze als in het Single Player Head to Head-spel.

MICRO MACHINES SINGLE RACE

TWEE, DRIE EN VIER SPELERS



Dit lijkt heel erg op de Tournament Race, behalve dat er maar één race is en je moet kiezen op welk circuit je wilt racen.

DE SCORE

In het spel voor twee spelers hangen de scores en kenmerken af van de uitslagen van het Single race-spel en ook van het Tournament-spel. Dit betekent dat je competities kunt houden voor meer dan twee spelers, indien iedere speler dezelfde coureur behoudt, en dan speel je een serie Single racedwedstrijden voor 2 personen. Het beste is om met een groep mensen steeds met twee mensen tegen elkaar te spelen waarbij de winnaar doorgaat en de nieuwkomer het circuit kiest.

Micro Machines™ is a trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Ocean Software Limited is using the Micro Machines mark for this product pursuant to a license.

Ocean Software Limited is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc

..Sony Electronic Publishing garandeert de originele koper van het Sony Electronic Publishing produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Game Pak geen materiaaldefecton of fabricagefouten vertoont en verplicht binnen deze periode om naar goeddunken het produkt te repareren of vervangen zonder enige kosten in rekening te brengen. Zend het produkt port betaaid en met een gedateerd aankoopbewijs naar onderstaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig als het defect aan dit Sony Electronic Publishing produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY ELECTRONIC PUBLISHING OF VERPLICHTEN SONY ELECTRONIC PUBLISHING ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUKT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELE INDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDER HEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUKT. IN GEEN GEVAL IS SONY ELECTRONIC PUBLISHING AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUCT.

Sommige landen laten geen tijdsllmiet toe betreffende de geldigheid van de garantiebepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht op.u van toepassing. De voornoemde garantiebepalingen geven u bepaalde wottelijko rochten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen.

THE NETHERLANDS
Columbia Tristar Home Video
Postbus 685
1200 AR Hilversum
The Netherlands

BELGIUM
Columbia Tristar Home Video
Opperstraaf 38, rue Souveraine
1050 Brussels



Micro Machines es un fantástico juego de carreras de coches con una selección de veintiocho pistas únicas y ocho Micro Machines distintos en los que puede competir. Hay once personajes individuales contra quienes puede competir, cada uno con su propio nivel de habilidad.

El Desafío Micro Machines, el juego de un jugador, pone a prueba sus habilidades a la hora de conducir contra los once personajes en pistas cada vez más difíciles. Elimine toda competencia y reclame el prestigio de Campeón Micro Machines.

En el juego de dos jugadores de "Duelo" ["Head 2 Head"], puede competir con un amigo o un grupo de amigos a la vez. Sólo hay dos coches en la pista en todo momento, y la carrera se acaba después de tres vueltas de la pista.

PARA EMPEZAR

Asegúrese de que este apagada la corriente de su Super Nintendo Entertainment System™. Inserte el Cartucho de Juego, y encienda la corriente.

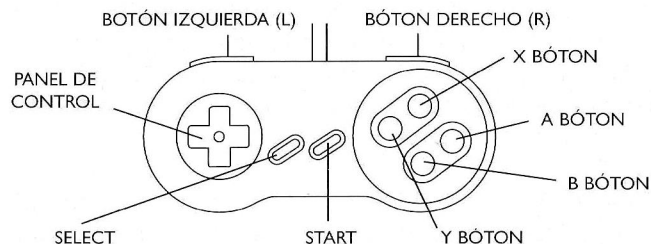
Si es la primera vez que juega, pulse el botón de **EMPEZAR [START]**, para comenzar el juego.

Si espera un momento aparecerá una demostración.
Pulse **EMPEZAR [START]** para volver a la Pantalla Inicial.

MANDOS

Hasta un máximo de cuatro personas pueden jugar al juego de Micro Machines, bien a través del adaptador para cuatro personas o bien utilizando la opción de cuatro jugadores en los dos mandos.

Jugando con sólo Un Mando



Cuando cada jugador utilice un Mando, los controles funcionan como sigue:

- Izquierda** - Girar en dirección contraria a las agujas del reloj.
- Derecha** - Girar en la dirección de las agujas del reloj.
- Botón Y** - Frenar/Marcha atrás
- Botón B** - Acelerar

Al pulsar simultáneamente los botones “Y” y “B” el tanque Micro Machine disparará una bomba.

Jugando con Dos Mandos

Cuando dos jugadores utilicen en cada Mando, los controles funcionan como sigue:

- 1er Jugador:** Girar en dirección contraria a las agujas del reloj - **ARRIBA [UP]**
Girar en la dirección de las agujas del reloj - **ABAJO [DOWN]**
Frenar/Marcha atrás - **Botón L**
- 2º Jugador:** Girar en dirección contraria a las agujas del reloj - **Botón B/Y**
Girar en la dirección de las agujas del reloj - **Botón A/X**
Frenar/Marcha atrás - **Botón R**

La aceleración es automática, a no ser que el jugador esté frenando.

Los jugadores tres y cuatro tienen los mismos controles pero utilizan el segundo Mando.

Al pulsar simultáneamente los botones “Y” y “B” el tanque Micro Machine disparará una bomba.

COMO OPERAR LAS PANTALLAS DE OPCIONES

Si aprieta **ARRIBA [UP]** o **ABAJO [DOWN]** en el mando cuando esté en la pantalla de opciones podrá moverse entre las mismas.

Al pulsar **IZQUIERDA [LEFT]** o **DERECHA [RIGHT]** en el mando cambiará la opción actual.

Pulse **EMPEZAR [START]** cuando esté listo para seleccionar una opción.

LA PANTALLA INICIAL



Pulse **EMPEZAR [START]** En la Pantalla Inicial para empezar el juego, y seleccione el número de jugadores.

UN JUGADOR

Si selecciona sólo un jugador, tendrá la opción de competir en el Desafío de Micro Machines Challenge o en un Duelo contra la computadora.

DOS, TRES O CUATRO JUGADORES

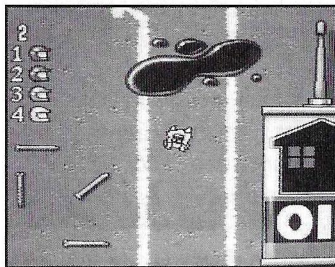
Si selecciona entre dos y cuatro jugadores podrá elegir una Carrera de Torneo o una carrera sencilla en un Duelo contra su oponente.

ELEGIR UN PERSONAJE

Pulse **IZQUIERDA [LEFT]** o **DERECHA [RIGHT]** en el mando para moverse entre los personajes y el botón **B** para confirmar su selección. Si juega el juego de múltiples jugadores, sus amigos también tendrán que elegir sus personajes del mismo modo (tal y como se ha descrito más arriba).

Cuando compite en un juego de un jugador tendrá que decidir contra quién desea correr. Esto se consigue del mismo modo que para la selección de personajes, pero recuerde que cada personaje tiene habilidades distintas y algunos conducen mejores que otros.

LAS CARRERAS DESAFÍO DE MICRO MACHINES UN JUGADOR

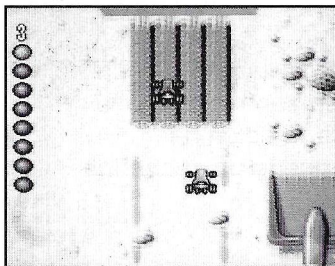


Aquí tendrá que competir con todos los Micro Machines distintos en sus ambientes individuales y acumula la colección de Micro Machines en su pantalla, tal y como se ilustra al comienzo de cada carrera.

El orden de los coches viene indicado durante el curso de la carrera en la esquina superior izquierda de la pantalla en forma de una columna de cascos colorados que representan a los coches. La carrera dura tres vueltas.

Debe acabar primero o segundo para poder entrar en la carrera siguiente, en una pista nueva y con un vehículo distinto. Si acaba tercero o cuarto pierde una oportunidad y tendrá que competir de nuevo en la misma pista. Empieza con tres oportunidades, ¡si las pierde se acaba el juego!

CARRERA DE DUELO UN JUGADOR

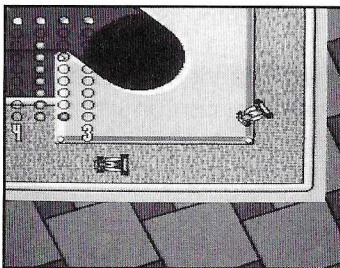


Ésta es una carrera contra la computadora. Al principio del juego hay ocho luces de colores en la esquina superior izquierda de la pantalla, cuatro de color rojo y cuatro azules. Éstos representan los puntos de cada jugador.

Cada vez que un Micro Machine le saca una pantalla completa al otro ganará un punto de gratificación. Una de las luces del perdedor cambiará al color del ganador. Cuando las ocho luces de un jugador indiquen su color, habrá ganado la carrera.

Si ningún jugador tiene las ocho luces encendidas después de tres vueltas, el jugador con más luces encendidas con su color gana la carrera. Si los dos jugadores tienen el mismo número de luces encendidas habrá una eliminatoria a muerte súbita y el próximo jugador que gane un punto de gratificación ganará el juego.

CARRERA DE TORNEO MICRO MACHINES DOS, TRES Y CUATRO JUGADORES



El propósito de la Carrera de Torneo es ser el primero en ganar cuatro carreras. La computadora elegirá las pistas al azar para usted. En la versión de dos jugadores, gana las carreras del mismo modo que en el Duelo.

El sistema de puntuación para tres y cuatro jugadores es diferente.

Cada persona tiene su columna de luces. Cuando un jugador quede atrás, su posición con respecto a la gratificación se indica debajo de la columna correspondiente. Cuando sólo quede un coche los puntos se asignarán como sigue:

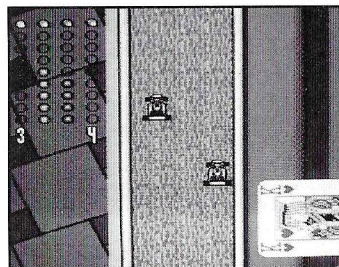
En el juego de 3 jugadores: 1º = Gana 2 puntos
2º = Gana 0 puntos
3º = Gana 2 puntos

En juego individual de 4 jugadores:
1º = Gana 2 puntos
2º = Gana 1 puntos
3º = Pierde 1 punto
4º = Pierde 2 puntos

Para ganar la carrera llenando su columna, el jugador debe ser el primero en obtener el último punto de gratificación.

El juego de cuatro jugadores también se puede jugar con dos equipos de dos jugadores. El equipo rojo compite contra el equipo azul hasta que sólo quede uno. El equipo ganador gana el punto de gratificación. La puntuación es igual que con el Duelo de un sólo jugador.

CARRERA UNICA MICRO MACHINES DOS, TRES Y CUATRO JUGADORES



Muy similar a la Carrera de Torneo, pero sólo hay una carrera y elige la pista en que desea competir.

PUNTUACION

En el juego de dos jugadores, la puntuación y las posiciones en la pantalla de resultados son afectados por los resultados de una partida de carrera única además del torneo. Esto significa que puede crear competiciones para más de dos jugadores si cada jugador utiliza el mismo personaje, y se juegan una serie de partidas de carrera única para dos jugadores. Una buena manera de hacer esto es tener un grupo de gente jugando una serie de carreras donde el ganador pase a la siguiente partida, con el jugador nuevo eligiendo la pista en que se va a competir.

Micro Machines™ is a trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Ocean Software Limited is using the Micro Machines mark for this product pursuant to a license. Ocean Software Limited is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc.

Sony Electronic Publishing le garantiza al comprador original de este producto Sony Electronic Publishing, por un periodo de noventa (90) días desde la fecha de su compra, que este Paquete de Juego está libre de defectos de material y mano de obra y conouerda, que dentro de este periodo y a su opción, ya sea reparario o cambiarlo gratuitamente. Envía el producto a porte pagado, junto con prueba de fecha de compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantía no aplicará y será nula si el defecto de este producto Sony Electronic Publishing ha resultado de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o negligencia.

ESTA GARANTIA REENPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTIAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACION O RECLAMACION OBLIGARA A SONY ELECTRONIC PUBLISHING. CUALQUIER IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE. INCLUYENDO GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA UN ESPECIFICO PROPOSITO. ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFIADO ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR,ESTE PRODUCTO DE SONY ELECTRONIC PUBLISHING SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE, Y SONY ELECTRONIC PUBLISHING NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O DAÑOS DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES DEL USO DE ESTE PRODUCTO, BAJO NINGUNA CIRUNSTANCIA SERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING RESULTANTES DE LOS DANOS CONSECUENCIALES O INCIDENTALES RESULTANTES, DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

Algunos países no permiten límites de duración de garantía y/o exclusiones o límites de daños consecuenciales, de forma que los límites de arriba y/o las exclusiones de responsabilidad puede que no apliquen en tu caso. La garantía de arriba te da derechos legales específicos y puede que también tengas otros derechos, los cuales varían de país a país.

SPAIN
Columbia Tristar Home Video Y Cia, SRC
C/Albacete, 5-4 Planta
28027 Madrid
Spain



ISTRUZIONI PER MICRO MACHINES

Sviluppato da Merit Studios (Europe)

per

Ocean Europe Ltd.

Licenza concessa dalla Nintendo

© 1994 Ocean Europe Ltd.

Micro Machines è un meraviglioso gioco di corse automobilistiche su una serie di ventotto singolari piste dove affronterai 8 diverse Micro Machines. Vi sono 11 diversi personaggi contro cui gareggiare, ognuno con il suo livello di abilità.

In Micro Machines Challenge, gioco con un giocatore, ti misurerai contro 11 personaggi su percorsi sempre più difficili. Elimina tutti gli altri concorrenti e conquista il titolo di campione di Micro Machines.

Nel "Head to Head" (testa a testa), gioco con due giocatori, potrai competere contro un amico o un gruppo di amici uno dopo l'altro. Vi sono solo due macchine alla volta sulla pista e la gara si disputa su 3 giri del percorso.

INIZIALIZZAZIONE

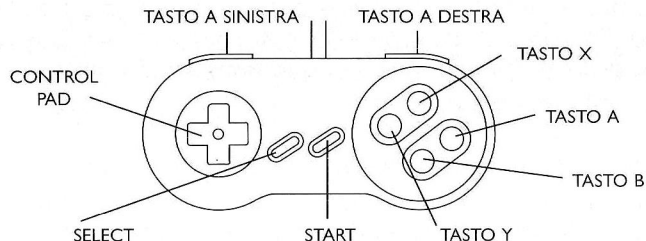
Assicurati che l'interruttore di alimentazione del tuo Super Nintendo Entertainment System™ sia su OFF. Inserisci il pacchetto del gioco e poi metti l'interruttore di alimentazione su ON.

Se è la prima volta che giochi, premi il tasto **START** per iniziare. Se attendi un attimo comparirà una dimostrazione. Premi **START** per ritornare alla videata del titolo.

COMANDI

Micro Machine è un gioco al quale possono partecipare fino a quattro giocatori utilizzando l'adattatore per quattro giocatori o la funzione quattro giocatori sui due control pad.

Giocare con un control pad



Quando si usa un control pad per ogni giocatore, i comandi sono i seguenti:

- Freccia verso sinistra** - Ruotare in senso antiorario
- Freccia verso destra** - Ruotare in senso orario
- Tasto Y** - Frenare/invertire la marcia
- Tasto B** - Accelerare

Nelle Micro Machines versione carro armato, premendo i tasti **Y** e **B** contemporaneamente si sparerà una granata.

Giocare con due control pad

Quando si usa un control pad per due giocatori, i comandi sono i seguenti:

- Giocatore 1: Ruotare in senso antiorario - **FRECCIA VERSO L'ALTO**
Ruotare in senso orario - **FRECCIA VERSO IL BASSO**
Frenare/invertire la marcia - **TASTO L**

Giocatore 2:

- Ruotare in senso antiorario - **TASTO B o Y**
- Ruotare in senso orario - **TASTO A o X**
- Frenare/invertire la marcia - **TASTO R**

Quando non freni, la macchina accelererà automaticamente.

I giocatori tre e quattro hanno gli stessi comandi, ma usano il secondo control pad.

Nelle Micro Machines versione carro armato, premendo i tasti **Y** e **B** contemporaneamente si sparerà una granata.

SELEZIONI NELLE VIDEATE DEI MENU

Nella videata del menu puoi passare da un'opzione all'altra premendo la freccia verso **L'ALTO** o il **BASSO** sul control pad.

Premendo la freccia verso **DESTRA** o **SINISTRA** sul control pad si cambierà l'opzione attuale.

Premi **START** quando sei pronto per effettuare la tua selezione.

VIDEATA DEL TITOLO



Premi **START** nella videata del titolo per iniziare a giocare e scegli il numero dei giocatori.

GIOCO A UN GIOCATORE

Se hai scelto un giocatore, hai la possibilità di misurarti in Micro Machines Challenge o Head to Head contro un avversario controllato dal computer.

GIOCO A DUE, TRE O QUATTRO GIOCATORI

Se scegli tra due e quattro giocatori puoi partecipare a un torneo o a una corsa sola in un Head to Head contro il tuo avversario.

SCelta DI UN PERSONAGGIO

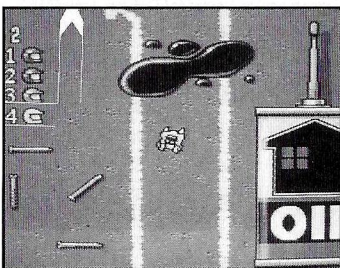
Premi la freccia verso **DESTRA** o **SINISTRA** sul control pad per passare ai vari personaggi e premi il tasto **B** per effettuare la tua selezione. Se al gioco partecipano più giocatori, anche i tuoi amici dovranno scegliere i loro personaggi nel modo descritto sopra.

Quando gareggi in un gioco ad un giocatore, devi scegliere l'avversario contro cui vuoi gareggiare. La selezione viene effettuata allo stesso modo di quella del personaggio, ma non devi dimenticare che ogni persona possiede delle capacità diverse e che alcuni guidano meglio di altri.

LE CORSE

MICRO MACHINES CHALLENGE

GIOCO A UN GIOCATORE

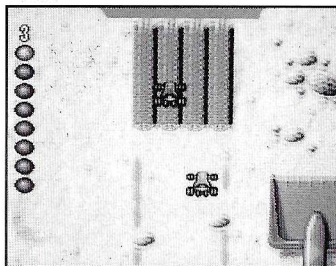


Qui potrai correre contro tutte le varie Micro Machines nei rispettivi ambienti e ampliare la tua collezione di Micro Machines mostrata nella vetrina all'inizio di ogni corsa.

Durante la corsa, l'ordine delle macchine viene indicato nell'angolo in alto a sinistra dello schermo come una colonna di caschi che rappresentano le macchine. La corsa si svolge su tre giri.

Se conquisti il primo o il secondo posto in una corsa, potrai qualificarti per quella successiva su una pista diversa e con un'altra auto. Se conquisti il terzo e il quarto posto, perdi una possibilità e devi gareggiare di nuovo sulla stessa pista. Inizi con tre possibilità - se le perdi tutte il gioco è finito!

CORSA HEAD TO HEAD GIOCO A UN GIOCATORE



Questa è una gara contro il computer. Otto luci colorate, quattro rosse e quattro blu, sono mostrate nell'angolo in alto a sinistra dello schermo all'inizio del gioco. Le luci rappresentano i punti realizzati da ciascun giocatore.

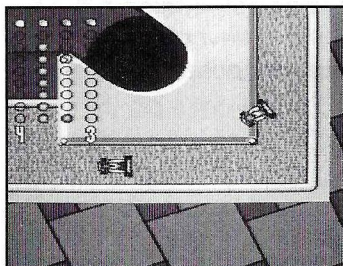
Quando una delle Micro Machines si trova un'intera lunghezza dello schermo davanti ad un'altra, questa vincerà un punto bonus.

Le luci del perdente cambieranno e diventeranno del colore di quelle del vincitore. Quando un giocatore ha tutte le 8 luci del suo colore, egli ha vinto la gara.

Se nessun giocatore ha tutte le otto luci accese alla fine dei tre giri, il giocatore con il maggior numero di luci del proprio colore vince la gara. Se alla fine del gioco i giocatori hanno lo stesso numero di luci, la gara continua con uno spareggio dove il primo giocatore a conquistare una luce bonus vince la gara eliminando l'altro.

TORNEO DI MICRO MACHINES

GIOCO A DUE, TRE O QUATTRO GIOCATORI



Lo scopo del torneo è di arrivare primi in quattro corse. Il computer sceglierà per te i percorsi a caso. Nella versione con due giocatori, si vincono le corse come nella versione "Head to Head".

Il punteggio cambia invece leggermente nel gioco a tre e a quattro giocatori.

Ogni giocatore ha la sua colonna di luci. Se un giocatore resta indietro, la sua posizione per quel bonus viene evidenziata sotto la colonna corrispondente.

Se rimane solo una macchina, i punti verranno assegnati nel seguente modo:

Nel gioco a 3 giocatori:

giocatore 1	= guadagna 2 punti
giocatore 2	= guadagna 0 punti
giocatore 3	= perde 2 punti

Nel gioco (individuale) a 4 giocatori:

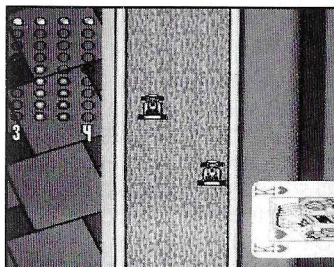
giocatore 1	= guadagna 2 punti
giocatore 2	= guadagna 1 punto
giocatore 3	= perde 1 punto
giocatore 4	= perde 2 punti

Per vincere la gara e quindi riempire tutte le colonne, il giocatore deve arrivare primo per ottenere l'ultimo punto bonus.

Il gioco a quattro giocatori si può giocare anche con due squadre di due giocatori ciascuna. La squadra rossa affronta la squadra blu fino a quando resta solo una squadra. La squadra vincente vince il punto bonus. Il metodo per calcolare il punteggio è lo stesso di quello del gioco "Head to Head".

UNA SOLA CORSA DI MICRO MACHINES

GIOCO A DUE, TRE O QUATTRO GIOCATORI



Molto simile al torneo, con la differenza che vi è solo una gara e sei tu a scegliere su quale percorso gareggiare.

PUNTEGGIO

Nel gioco a due giocatori, i punteggi e le classifiche sulla videata dei risultati vengono influenzati dai risultati del gioco ad una sola corsa oltre che dal torneo. Questo significa che puoi creare gare per oltre 2 giocatori a condizione che ogni giocatore gareggi con lo stesso personaggio e tu prenda parte ad una serie di giochi a 2 giocatori con una sola corsa. Un buon modo per fare questo è di avere un gruppo di persone che gioca una serie di gare del tipo "il vincitore continua a giocare" con il nuovo giocatore che sceglie la pista su cui correre.

Micro Machines™ is a trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Ocean Software Limited is using the Micro Machines mark for this product pursuant to a license. Ocean Software Limited is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc.

Sony Electronic Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Sony Electronic Publishing, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto, che questo Game Pak è libero da difetti di materiale e mano d'opera e consente, entro tale periodo e a sua scelta, di ripararlo o sostituirlo gratis. Spedisci il prodotto con le spese di spedizione a tuo carico, insieme alla prova d'acquisto datata, all'indirizzo indicato qui sotto. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà nulla se il difetto in questo prodotto Sony Electronic Publishing è stato causato da abuso, uso non ragionevole, trattamento improprio o negletto.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE GARANZIE E SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON SARA' RESPONSABILE O OBBLIGATA PER NESSUN 'ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI QUALSIASI NATURA. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA APPLICABILE A QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING, E GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIALIZZABILITA' E IDONEITA' AD UNO SCOPO PARTICOLARE E' LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESPOSTO PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING E' VENDUTO "COME E'", SENZA ALCUNA GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA DI NESSUN TIPO SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON E' RESPONSABILE PER NESSUNA PERDITA O DANNO DI QUALSIASI TIPO RISULTANTE DALL'USO DI QUESTO PRODOTTO. IN NESSUN CASO, SONY ELECTRONIC PUBLISHING SARA' RESPONSABILE PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI RISULTANTI DAL POSSESSO, USO O MAL FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DI SOFTWARE.

Alcuni paesi non permettono limiti sulla durata della garanzia e/o sulle esclusioni o sui limiti dei danni consequenziali, per cui i limiti e/o esclusioni su esposti potrebbero non essere applicabili a te. Questa garanzia ti dà un diritto legale specifico, e potresti avere altri diritti che variano da paese a paese.

ITALY
Columbia Tristar Home Video SPA
Via Flaminia 872
00191 Rome
Italy



INSTRUKTIONER FÖR MICRO MACHINES

Utvecklat av Merit Studios (Europe)

för

Ocean Europe Ltd.

Under licens av Nintendo

© 1994 Ocean Europe Ltd.

Micro Machines är ett otroligt rallyspel med ett urval av tjugoåtta unika banor och åtta olika Micro Machines att köra. Det finns elva olika figurer att spela mot, var och en med sin egen nivå av förmåga.

I spelet för 1 spelare, Micro Machines Challenge, utmanas din körförmåga av de elva andra figurerna på allt svårare banor. Eliminera dina medtävlare och du vinner utmärkelsen Micro Machines Champion.

I en Tvekamp för 2 spelare, kan du spela mot en kompis eller en en grupp av vänner, en i taget. Det finns endast två bilar på banan samtidigt och loppet varar i tre varv.

ATT SÄTTA IGÅNG

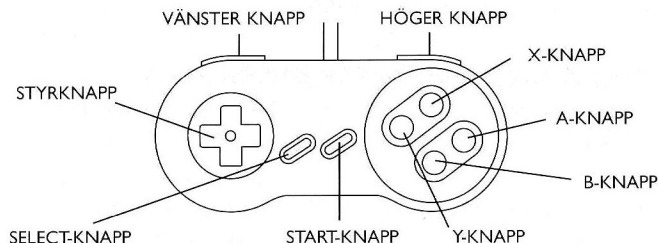
Se till att strömmen till ditt Super Nintendo Entertainment System är frånslagen. Stoppa in din Game Pak och slå på strömmen.

Om du spelar för första gången, tryck på **START**-knappen för att sätta igång. Om du väntar en stund visas en demo. Tryck på **START** för att gå tillbaka till titelskärmen.

KONTROLLER

Micro Machines kan spelas av upp till fyra personer, antingen med adaptern för 4 spelare eller med funktionen för fyra spelare på de två styrknapparna.

Att spela med en styrknapp



När en styrknapp per spelare används fungerar kontrollerna enligt följande:

- Vänster** - Roterar motsols
- Höger** - Roterar medsols
- Y-knapp** - Bromsa/Backa
- B-knapp** - Accelerera

Pansar Micro Maskinen avfyrar en bomb när **Y**- och **B**-knapparna trycks ned samtidigt.

TVÅ SPELARE PER STYRKNAPP

När en styrknapp används av två spelare fungerar kontrollerna enligt följande:

- | | |
|----------------------------|------------------|
| Spelare 1: Roterar Motsols | UPP |
| Roterar Medsols | NED |
| Bromsa/Backa | L-knappen |

- | | |
|----------------------------|---------------------------|
| Spelare 2: Roterar Motsols | B- eller Y-knappen |
| Roterar Medsols | A- eller X-knappen |
| Bromsa/Backa | R-knappen |

Förutsatt att en spelare inte bromsar sker accelerering automatiskt.

Spelare tre och fyra har samma kontroller men använder den andra styrknappen.

Pansar Micro Maskinen avfyrar en bomb när **Y-** och **B-**knapparna trycks ned samtidigt.

ATT ANVÄNDA MENYSKÄRMARNA

På menyskärmarna gör **UPP** och **NED** på styrknappen att du kan flyttam mellan olika alternativ.

Tryck på **VÄNSTER** eller **HÖGER** på styrknappen för att ändra inställt alternativ. Tryck på **START** när du är klar med dina val.

TITELSKÄRMEN



Tryck på **START** på titelskärmen för att börja spela och välj antal spelare.

EN SPELARE

Om du väljer en spelare kan du välja mellan Micro Machines Challenge och en Tvekamp mot datorn.

TVÅ, TRE ELLER FYRA SPELARE

Om du väljer mellan två och fyra spelare kan du antingen spela ett Mästerskap eller en enstaka tävling mot din motståndare.

ATT VÄLJA SPELFIGUR

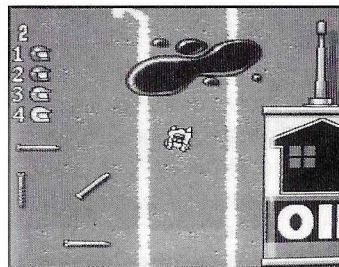
Tryck på **VÄNSTER** eller **HÖGER** på styrknappen för att flytta mellan figurerna, tryck på **B-**knappen för att välja. Om du spelar mot flera deltagare måste dina vänner välja sina figurer på samma sätt.

När du tävlar i ett spel för 1 spelare måste du bestämma vem du tävlar mot. Detta görs på samma sätt som när du väljer spelfigur, men kom ihåg att alla personer har olika förmågor och att vissa kan köra bättre än andra.

TÄVLINGARNA

MICRO MACHINES CHALLENGE

EN SPELARE

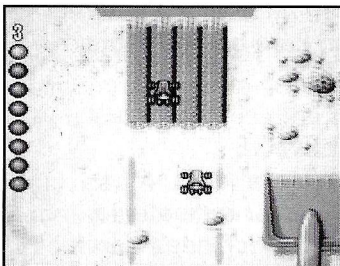


Här tävlar du mot alla Micro Machines i deras egna individuella miljöer och bygger upp din samling av Micro Machines i utställningsmontern som visas vid början av varje lopp.

Under loppet visas bilarnas ordningsföljd i skärmens övre vänstra hörn i form av en kolumn av färgade hjälmar som representerar bilarna. Loppet varar i tre varv.

Kom in på första eller andra plats och du kvalificerar för nästa lopp på en ny bana i ett nytt fordon. Om du kommer trea eller fyra betyder det att du förlorat en chans och måste köra på samma bana igen. Du börjar med tre chanser, om du förlorar dem alla är spelet över!

TVEKAMP EN SPELARE

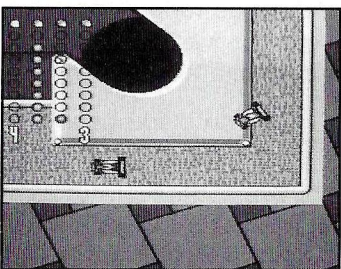


Detta är en tävling mot datorn. Vid spelets början finns det åtta färgade ljus, fyra röda och fyra blå, som visas i skärmens övre vänstra hörn. De representerar spelarnas poäng.

När en Micro Machine ligger en hel skärm före en annan vinner den en bonuspoäng. En av förlorarens ljus ändrar färg till vinnarens. När alla åtta ljusen visar en spelares färg har denna spelare vunnit tävlingen.

Om ingen av spelarna har vunnit alla 8 ljus efter det att 3 varv har körts, vinner den spelare som har flest ljus i sin egen färg tävlingen. Om de båda spelarna ligger lika övergår spelet till ett avgörande lopp där den spelare som först får en bonuspoäng vinner tävlingen.

MICRO MACHINES MÄSTERSKAP TVÅ, TRE ELLER FYRA SPELARE



Målet i ett Mästerskap är att bli den person som först vinner fyra tävlingar. Datorn väljer banorna slumpvis. Om två personer spelar vinner du tävlingarna på samma sätt som i en Tvekamp. Poängräkningen för tre eller fyra spelare är en aning annorlunda.

Varje person har en ljuskolumn. När en spelare halkar efter de andra visas dennes placering för bonuspoäng under motsvarande kolumn. När endast en bil finns kvar fördelas poängen enligt följande:

3 spelare:

- 1:an = Vinner 2 poäng
- 2:an = Vinner 0 poäng
- 3:an = Förlorar 2 poäng

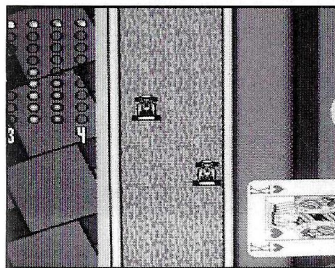
Individuella tävlingar för fyra deltagare:

- 1:an = Vinner 2 poäng
- 2:an = Vinner 1 poäng
- 3:an = Förlorar 1 poäng
- 4:an = Förlorar 2 poäng

En spelare kan vinna tävlingen genom att vara den som först får sin sista bonuspoäng och fyller hela sin kolumn.

Spelet för fyra deltagare kan också spelas av två lag med två spelare i varje. Det röda laget tävlar mot det blåa laget tills endast ett lag är kvar. Det vinnande laget får bonuspoängen. Poängsättning sker på samma sätt som i en Tvekamp för en spelare.

MICRO MACHINES ENSTAKA TÄVLING TVÅ, TRE ELLER FYRA SPELARE



Liknar Mästerskapen men består av en tävling och du kan välja vilken bana du tävlar på.

POÄNG

När 2 personer spelar påverkas poäng och värden på resultatskärmen av resultaten av enstaka tävlingar likväl som mästerskap. Detta betyder att du kan organisera tävlingar för fler än 2 spelare förutsatt att varje spelare alltid har samma spelfigur och att du spelar en serie av enstaka tävlingar för 2 spelare. Ett bra sätt att göra detta på är att en grupp av personer spelar en serie av lopp där vinnaren går vidare, den nya motståndaren väljer banan.

Micro Machines™ is a trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Ocean Software Limited is using the Micro Machines mark for this product pursuant to a license.

Ocean Software Limited is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc

Sony Electronic Publishing garanterar den ursprunglige köparen av denna Sony Electronic Publishing-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig om defekten hos denna Sony Electronic Publishing-produkt orsakats av missbruk, oresonligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ALLA IMPLICITA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖRETT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMND, SÄLJS DENNA SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR SONY ELECTRONIC PUBLISHING ANSVARIGA FÖR TILFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter loke tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land.

SWEDEN

Sony Music Entertainment (Sweden)
Mariehallsvagen 40
Bromma
Sweden

NORWAY

Sony Music Entertainment (Norway) AS
Ostre Aker Vei 19
0581 Oslo
Norway