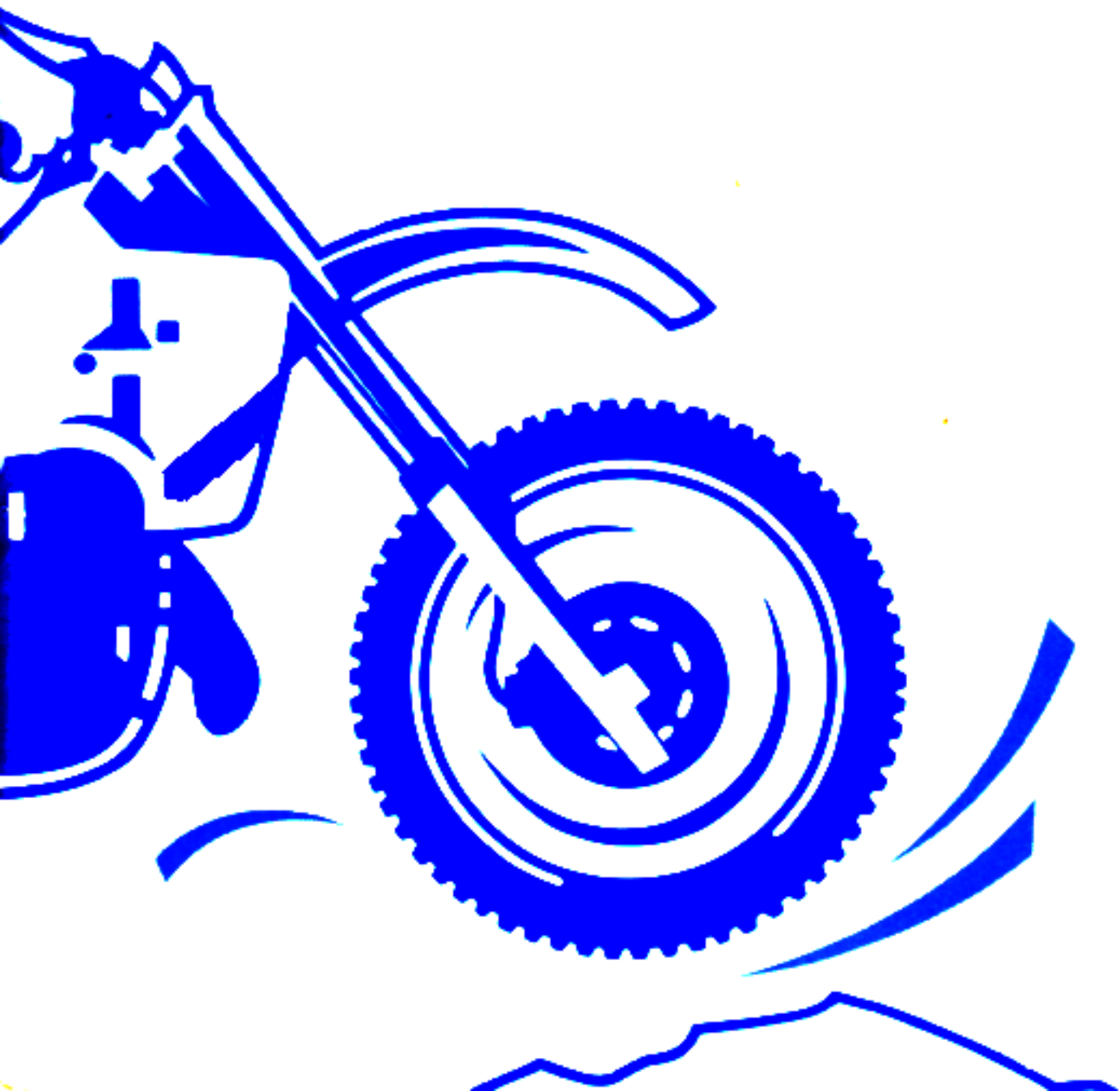


# Enduro Racer™



**SEGA**

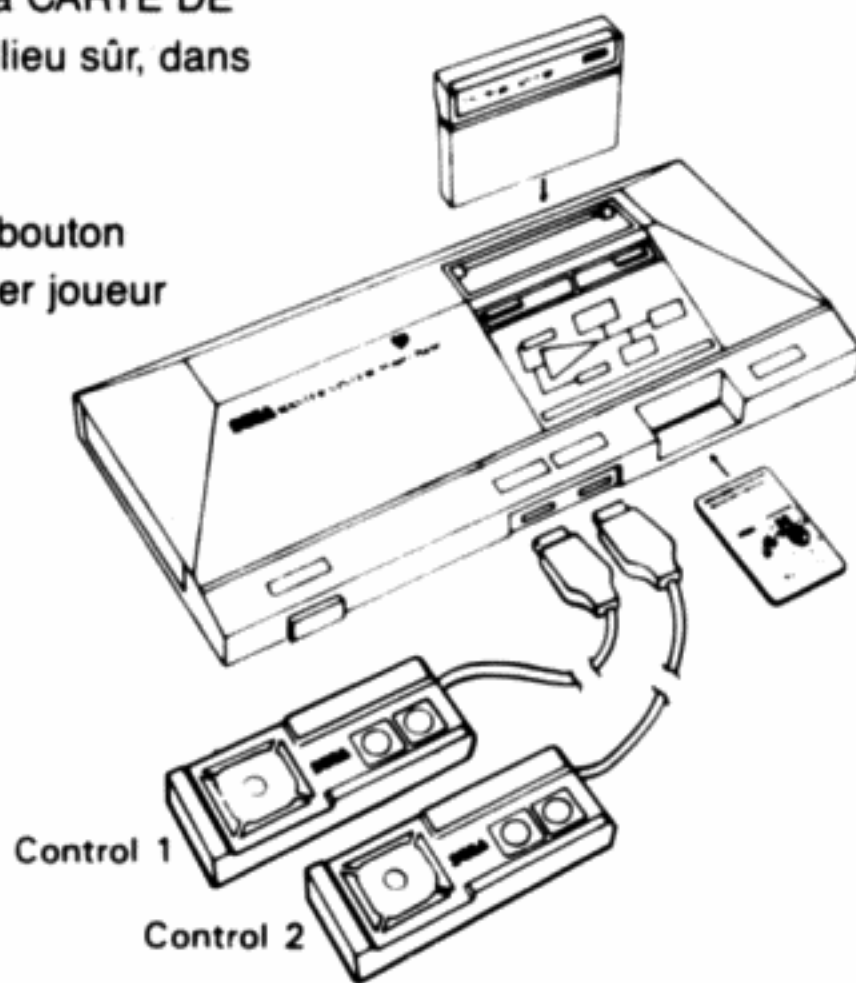
## A LIRE AVANT DE COMMENCER

Vous ne pouvez utiliser la cartouche ou la carte de jeux SEGA qu'avec le système SEGA MASTER, exclusivement.

### COMMENT UTILISER LA CARTE SEGA LA CARTOUCHE MEGA

1. La console doit être en position OFF.
2. Puis, introduisez votre CARTOUCHE ou votre CARTE DE JEUX SEGA dans le SYSTEME SEGA MASTER (voir illustration ci-dessous).
3. La console est maintenant en position ON. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que l'insertion a été bien faite.
4. Après utilisation, vous devez éteindre la console (position OFF). Retirez la CARTOUCHE ou la CARTE DE JEUX SEGA et rangez-la en lieu sûr, dans sa boîte.

Pour 1 joueur: Appuyez sur le bouton START de la manette du premier joueur



## UNE COURSE AU FINISH!

Cette course féroce à travers les difficultés de terrains variés et "piégeux" vous fera vous cramponner à votre panneau de commandes dans l'attente du prochain obstacle!

Votre but est de conduire le plus rapidement possible, de dépasser le maximum de voitures et de motos, de faire des sauts sans perdre de vitesse et sans endommager votre moto. Vous pensez pouvoir y arriver?

Vous trouverez cinq paysages différents, qui vous feront rencontrer tous les trous et toutes les ornières de la création. Si vous y survivez, ces 5 paysages se répèteront avec des variantes, soit un total de dix terrains.

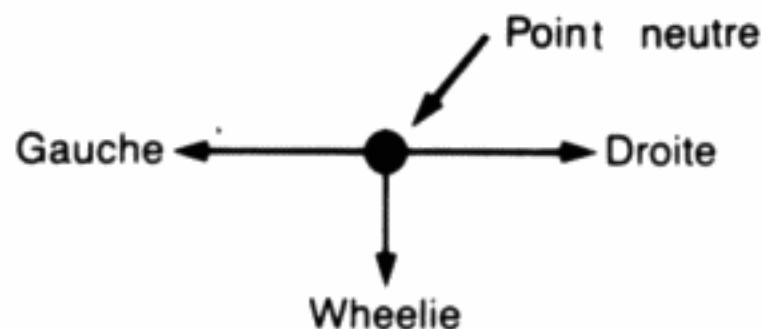
Démarrez votre moteur, vous êtes en piste maintenant.

### COMMENT PILOTER VOTRE MACHINE

Avant de commencer, familiarisez-vous avec les mouvements et les fonctions que chacune des commandes peut produire. Il vous faudra une excellente coordination œil-main pour assurer des performances et, souvenez-vous: plus vous vous entraînerez, plus vous améliorerez vos scores.

## LES FONCTIONS INDIVIDUELLES

Chaque bouton de votre panneau de commande provoque un mouvement particulier.



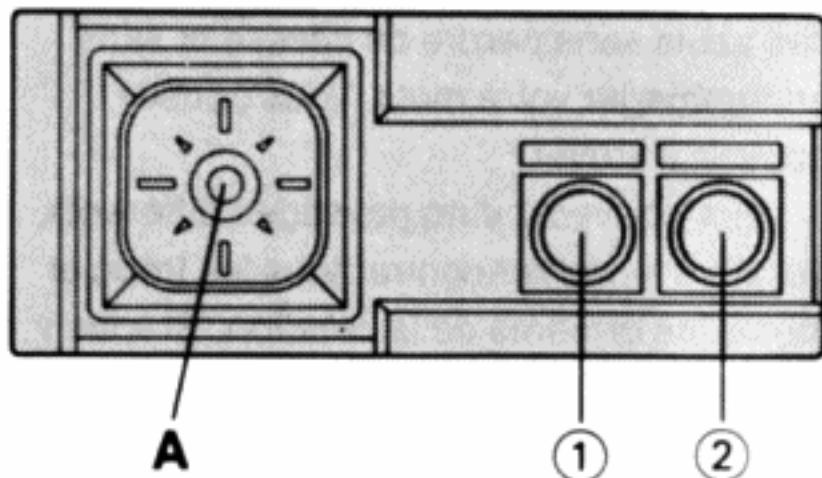
### A Votre flèche de direction:

- Dirigera votre moto dans 2 direction: droite et gauche.
- Wheelie: Rouler sur la roue arrière pendant environ une seconde.
- Donnera un point neutre en appuyant sur la partie centrale de la flèche de direction.

① Bouton 1: Freins

② Bouton 2: Accélérateur.

Maintenant que vous connaissez les notions de base, voyons les techniques de conduite plus savantes.



## POUR TOURNER À GAUCHE OU À DROITE

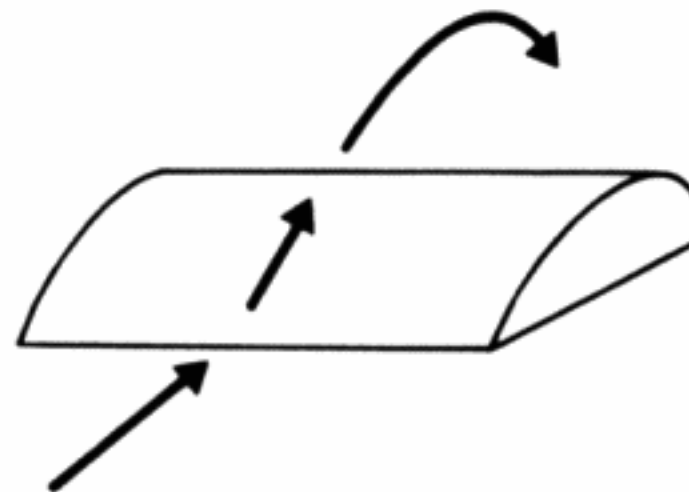
Quand vous avez besoin de tourner rapidement dans peu d'espace, il vous faut utiliser votre bouton de flèche pour diriger votre moto dans la direction souhaitée.

- Tout en tenant le bouton n°2 enfoncé, appuyez le bouton de flèche vers la droite: cela vous donnera un déplacement rapide vers la droite.
- Tout en tenant le bouton n°2 enfoncé, appuyez le bouton de flèche vers la gauche: cela vous donnera un déplacement rapide vers la gauche.

## ACCÉLÉRATION

Pour accélérer, vous devez tenir le bouton n°2 enfoncé tout le temps.

- Quand votre moto commence à ralentir, soit que le temps passe, soit qu'il y ait de la poussière ou des obstacles etc... gardez le bouton enfoncé pour reprendre de l'élan.



## FREINAGE

L'utilisation abusive des freins peut vous faire perdre des secondes importantes dans la course: il faut donc utiliser le bouton n°1 avec modération.

- Quand vous avez besoin de ralentir, vous pouvez simplement relâcher le bouton n°2, la moto perdra immédiatement de la vitesse.
- Si vous avez besoin de vous arrêter immédiatement pour éviter un obstacle, appuyez sur le bouton n°1 rapidement et de façon répétitive. Si vous bloquez les freins en gardant le doigt sur le bouton, vous avez des chances de vous casser ... la figure!

## SAUT

Le but des sauts est de ne pas perdre de vitesse et gagner le plus de distance possible.

- Quand vous arrivez au sommet de la bosse, surveillez le moment exact où vos roues atteignent le point le plus haut.
- Juste avant de décoller, appuyez sur le bouton de flèche en position neutre (au centre).

- Gardez le bouton n°2 enfoncé, vous gagnerez de la distance.
- Souvenez-vous que le bouton de flèche ne commande pas de déplacement vers l'avant. Il n'est donc pas nécessaire d'appuyer dessus pour sauter ni pour rouler sur la piste.
- Si vous sautez sans assurer un contrôle d'une position correcte et de la flèche de direction, votre vitesse diminuera de 25% et vous n'augmenterez pas votre distance de saut.
- Parfois, votre point d'atterrissage se situera au sommet d'une bosse suivante. Quand cela se produit, suivez-les conseils énoncés ci-dessous pour augmenter la distance de votre saut.
- Si votre point de chute vous semble dangereux, vous pouvez modifier votre direction en vol: Dirigez-la vers la droite ou la gauche, et votre moto changera de direction à l'atterrissage.

- Tant que vous ne touchez pas le sol, vos freins et votre accélérateur ne fonctionnent pas. N'essayez donc pas d'accélérer ou freiner pour modifier votre trajectoire, suivez les conseils ci-dessus.

## PRISE DE COMMANDES

Avant de commencer effectivement la course, voici qui vous guidera efficacement à travers les règles du jeu:

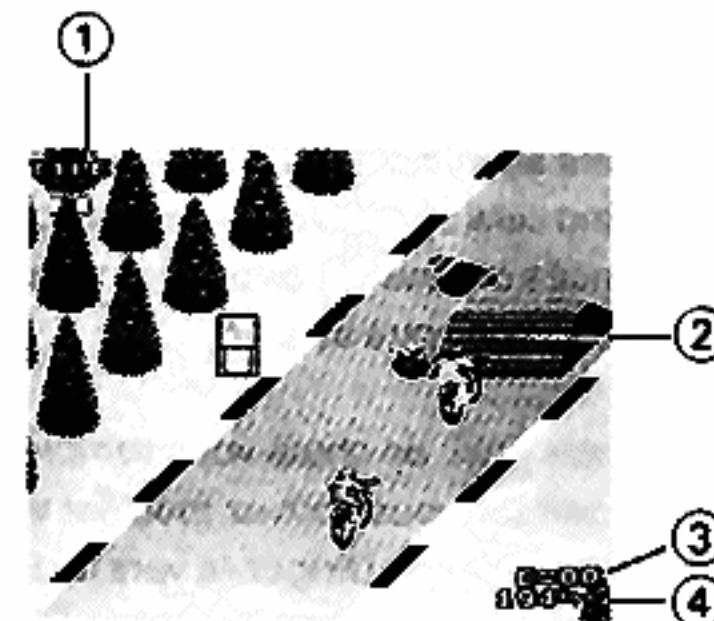
- ① Limite de temps
- ② Tremplin
- ③ Pénalités pour dommages
- ④ Vitesse

### LIMITE DE TEMPS

Il vous est accordé une limite de temps spécifique pour terminer chaque course. Si vous dépassez ce temps, vous avez perdu et le jeu est terminé.

Comme les courses se répètent une deuxième fois après la 5<sup>e</sup>, nous les désignerons par couples (courses 1/6 ou 2/7 etc.) ou par catégories (1 à 5 ou 6 à 10).

- Courses 1 à 5:  
Limite de temps 60 secondes
- Courses 6 à 10:  
Limite de temps 50 secondes



- Quand vous passez la ligne d'arrivée dans un temps inférieur au maximum prévu, votre réserve de temps peut être reportée sur la course suivante, pour vous permettre de passer une course plus difficile donc plus lente.
- Cependant, il y a une limite au capital de temps "transférable". On ne peut totaliser plus de 99 secondes, c'est à dire que si le temps imparti plus votre "reserve" égalent plus de 99 secondes, le temps de réserve supplémentaire ne sera pas capitalisé.
- Le temps indiqué dans le coin en haut à gauche de l'écran va changer selon le mode de course.
  - Temps de saut = la moitié du temps réel (les secondes passent 2 fois moins vite)
  - Temps de dommages = double du temps réel (les secondes passent 2 fois plus vite).



## PÉNALITÉS POUR DOMMAGES

Il y a divers types d'obstacles qui se trouvent sur la route et hors de la piste dans cette course. Quand votre moto entre en contact avec l'un d'eux, les dommages qu'elle subit sont représentés par des points de dommages qui augmenteront de course en course. Ils seront comptabilisés à la fin de chaque course: si vos points de dommage dépassent 98, votre chronomètre tournera deux fois plus vite que la normale.

Voici le tableau des différents dommages subis:

OBSTACLE	DOMMAGES SUBIS	POINTS DE DOMMAGES
Rochers, pierres	Diminuent la vitesse	+4
Noyer le moteur dans l'eau	Moteur calé	+8
Gros obstacles (autos, motos, arbres, ruines etc.)	Accident, casse	+10
Nuage de poussière	Diminue la vitesse	0

## ECRAN D'ÉVALUATION

Quand vous terminez une course, un écran apparaît pour évaluer vos performances et vous attribuer des points de bonus comme des points de dommages. Vos points de bonus sont calculés en fonction du nombre de voitures et de motos que vous dépassez pendant la course.

Seront affichés:

- Le temps écoulé (Lap Time) à la fin de chaque course.
- Le nombre d'autos et de motos dépassées (Passed)
- Total: le nombre de points gagnés et utilisables dans la course suivante.

Après la 10<sup>e</sup> course, le message "TOTAL" clignotera pour vous indiquer que la course est finie.

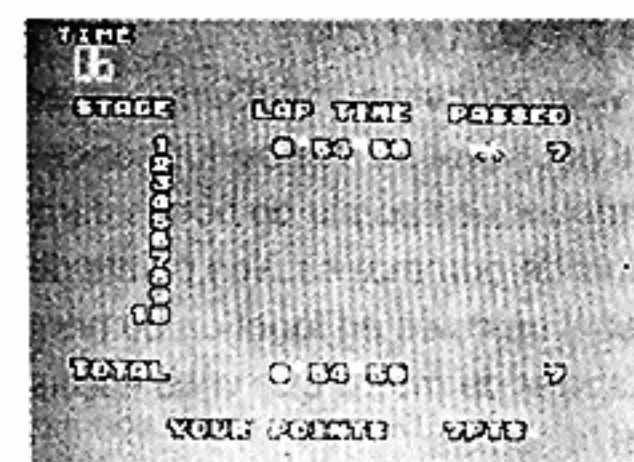
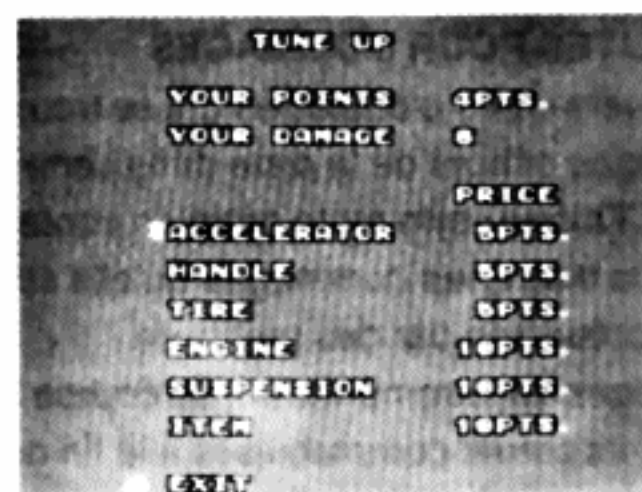
## ECRAN DE PRÉPARATION MÉCANIQUE

Quand vous avez lu l'écran d'évaluation, l'écran suivant vous permet d'améliorer votre moto pour la course suivante:

Là, vous pouvez échanger des points que vous avez gagnés en dépassant les autres contre des pièces détachées qui augmenteront les performances de votre moto.

Pour choisir les pièces détachées, procéder comme suit:

- Positionner la flèche située à gauche de la pièce ou de l'amélioration que vous voulez monter sur votre moto en utilisant le bouton de flèche pour la déplacer de haut en bas.
- Quand vous avez sélectionné une pièce, appuyez sur le bouton n°1 ou 2 pour la prendre.
- Si vous voulez revenir au jeu sans sélectionner de pièce, positionnez la flèche devant EXIT et appuyez sur le bouton N°1 ou 2.
- Après votre choix, procédez de même pour sortir et revenir au jeu.



Voici une description de ce que vous pouvez attendre des améliorations:

PIECE	PERFORMANCE	POINTS	
		Courses 1 à 5	Courses 6 a 10
Guidon	Virages plus rapides à droite ou à gauche	5	10
Accélérateur	Accélérations de 0 à 200km/H plus rapides	5	10
Pneu	Augmente la vitesse sur terrain difficile.	5	10
Moteur	Permet d'augmenter à 263km/H votre vitesse maxi.	10	10
Suspension	Sauts sans perte de vitesse	10	20
Accessoires (*)	Réduisent vos points de dommage	10	20

(\*) selon le nombre d'accessoires que vous avez achetés, vous pouvez réduire d'autant vos points de dommages.

Accessoire	Points de dommage enlevés:
Clé à molette	- 4
Ruban adhésif	- 6
Pneu	- 8
Boite à outils	- 10
Trousse de secours	- 12
Boisson revigorante	- 16
Reservoir de secours	- 18
Batterie	- 24
Mécanique	- 30
Clé	- 50

Quand vous choisissez un accessoires, vous perdez automatiquement le nombre correspondant de points de dommages.

Décidez l'accessoire que vous voulez, puis prenez-le. Il n'y a pas d'ordre déterminé pour choisir les accessoires.

## MAINTENANT, À VOUS!

Il ne vous reste plus qu'à jouer. Auparavant, lisez ce qui suit:

### DÉMARRAGE

Après que vous vous soyez placé sur la ligne de départ, le compte à rebours commencera immédiatement.

Le compte à rebours se fait de 3 à 0: à 0, appuyez sur le bouton n°2 pour démarrer votre moteur et quitter le départ.

### LES PIÈGES DE LA COURSE

Il y a 5 circuits de course qui vous pourrez parcourir. Au deuxième passage, il y aura plus de difficultés et il faudra être plus rapide. Aussi, pour survivre aux pièges du 2° passage (scènes 6 à 10), entraînez-vous dans les 5 premières courses.

**COURSE 1:** Une piste dans la campagne  
Cette course débutera sur une piste pleine d'ornières en pleine campagne. Vous courrez contre des autos, et les obstacles seront évidents. Méfiez vous:

- des grosses pierres, des arbres, de ne pas rouler sur l'herbe.

### COURSE 2: Les ruines

Vous vous retrouverez dans un paysage de bosses de pierres et de ruines sur lesquelles vous pouvez vraiment vous écraser. Vous vous mesurerez avec d'autres motos, sur un terrain où la piste n'est pas tracée.

Méfiez-vous:

- des ruines, des rochers, de ne pas vous écarter des bosses.

### COURSE 3: Le désert

Cet endroit est aussi hostile qu'un désert peut l'être. Vous ferez la course avec des voitures dans un terrain sans piste tracée. Pour rester sur terrain solide, ne quittez pas la zone rouge, et évitez les obstacles.

Méfiez-vous:

- des cactus, de la poussière, des pierres, des zones de feuillage vert.

#### **COURSE 4: Les marécages**

Cette région est constituée de 90% d'eau et de 10% de piste. Il est très difficile de rester sur la terre ferme, et il vaut mieux être un poisson pour s'en sortir. Méfiez-vous:

- de l'eau, de l'eau. et de l'eau!

#### **COURSE 5: la montagne**

Bienvenue dans la course la plus dure de toutes: vous faites la courses avec des voitures, mais le paysage est violent, plein d'embûches et sans merci. Méfiez-vous:

- des arbres, des rochers, des falaises, de la poussière, des dérapages.

#### **MEILLEUR TEMPS**

Le meilleur temps remplacera automatiquement votre record précédent quand vous aurez accompli avec succès les 10 courses.

Ce temps apparaîtra à la fin du jeu et restera en mémoire tant que vous jouerez jusqu'à ce qu'un autre meilleur temps soit accompli, comme dans un jeu d'arcades.

NOTES



NOTES

**SEGA**

Printed in Japan