



SEGA™ US GOLD

OUT RUN EUROPA™

Out Run Europa est un jeu d'Action avec une course à travers l'Europe. Lisez ce manuel pour tirer le maximum de ce jeu.

TABLE DES MATIERES

Instructions de Chargement
Scénario
Cadre du Jeu
Résumé des Commandes avec Diagramme
But du Jeu
Véhicules
Points de Contrôle
Indicateurs de Direction
Articles à Ramasser
Marquer des Points
Instructions de Jeu
Diagramme de Commandes
Interludes
Description des Niveaux
Fin de Niveau
Gagner le Jeu
Perdre le Jeu
High Score Table (Tableau des Hauts Scores)
Conseils et Tuyaux
Garantie
Manipulation de la Cartouche Mega
Avertissement

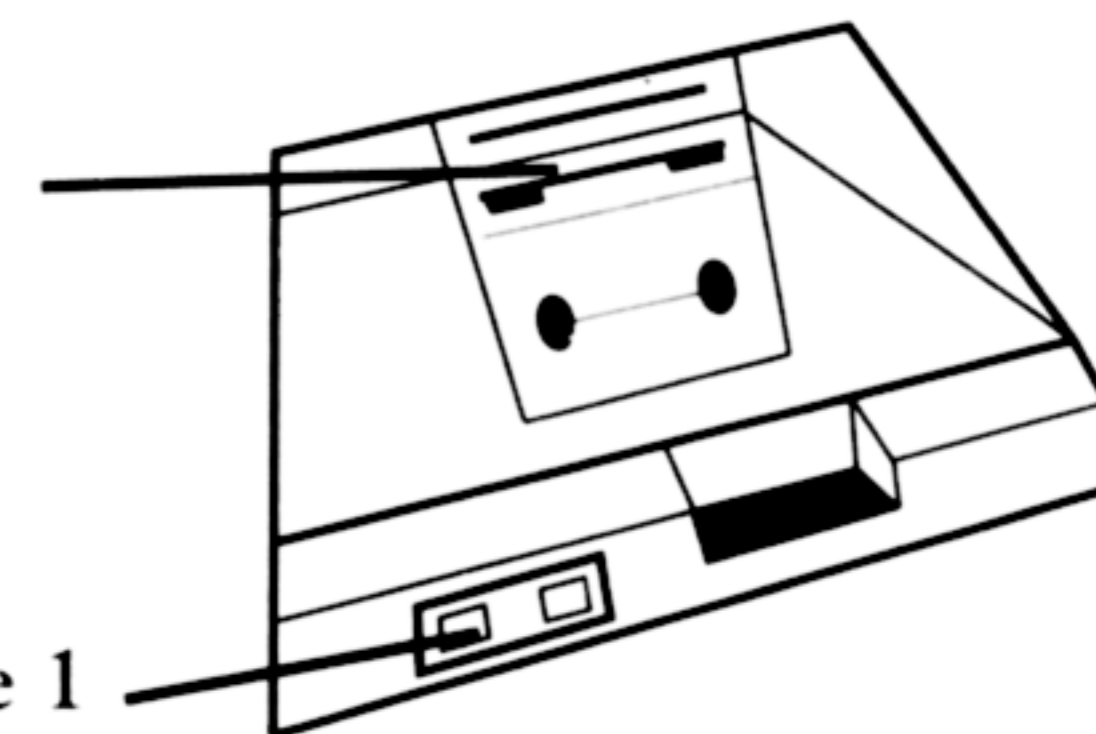
INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR COMMENCER

1. Vérifiez que l'interrupteur est sur **ARRET**.
2. Insérez le Bloc de Contrôle dans l'Entrée 1.
3. Insérez doucement la cartouche de jeu Out Run Europa. Une fois dans l'alignement correct, elle se mettra facilement en place.
4. Mettez la machine en **MARCHE**. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que la cartouche est correctement insérée et que votre machine est correctement branchée à votre TV.

IMPORTANT: Veillez toujours à ce que la Source d'Alimentation soit **ETEINTE** lorsque vous insérez ou retirez votre carte de cartouche.

Insérez Cartouche Sega

Insérez Bloc de Contrôle 1



SCENARIO

Vous êtes Simeon Kurtz, agent secret supérieur de l'Unité 6 des Services Secrets. Vous recevez l'ordre de faire une simple livraison à Berlin. C'est une tâche bien au-dessous de votre position, mais les ordres sont les ordres!

Malheureusement, cela tourne au désastre. Et lorsque vous émergez enfin de ce sous-sol lugubre d'une petite rue londonienne, vous vous rendez compte que votre Ferrari F40 et les documents secrets se trouvant à l'intérieur ont été volés.

Vous êtes encore sous le choc, et votre tête vous fait horriblement mal. Vous contactez "Contrôle" sans réfléchir. Lorsqu'il vous raccroche au nez, vous vous rendez compte que vous faites maintenant partie de la liste des agents déchus de l'Unité 6.

Il ne vous reste qu'une chose à faire : récupérer et livrer les documents secrets, vous rachetant ainsi aux yeux de Contrôle. Heureusement, vous avez toujours à votre disposition le mécanisme hyper efficace de pistage, relié à l'attaché-case qui contient les documents.

En arrivant au coin de la rue, la vue d'une moto puissante devant un café vous remonte le moral...

C'est le début d'une poursuite effrénée à travers l'Europe !

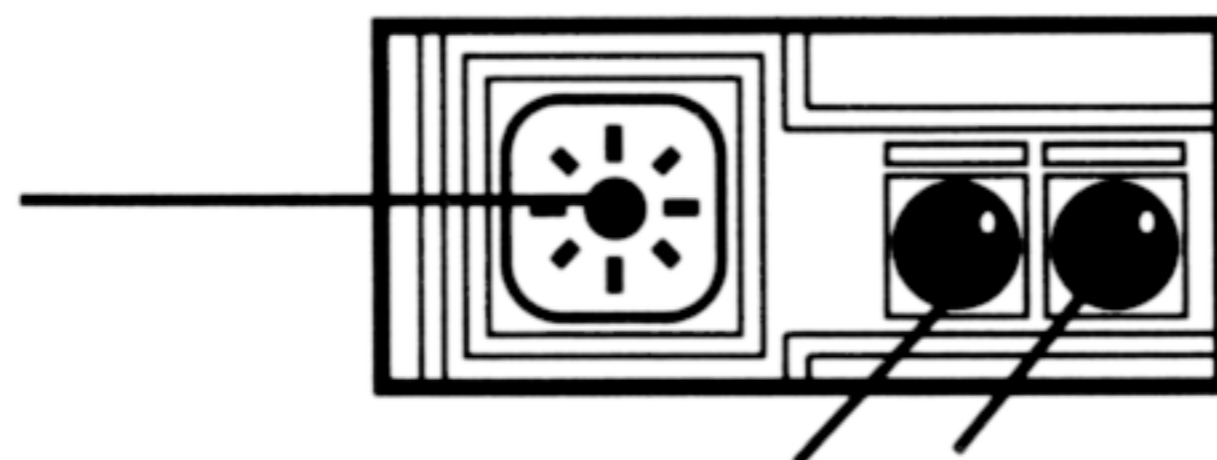
CADRE DU JEU

Out Run Europa comprend cinq niveaux. Pour chacun d'entre eux Simeon Kurtz utilise un véhicule différent, et poursuit les documents perdus tout en essayant d'éviter de se faire prendre.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	
Londres-Douvres-Calais-Paris-Madrid-Barcelone-Méditerranée-Rome-Autriche-Hof-Berlin					
Angleterre	France	Espagne	Italie	Autriche	Allemagne

RESUME DES CONTROLES AVEC DIAGRAMMES

Bouton De
Direction
(Bouton D)



Tir 1 Tir 2

Bouton D : Contrôle la Direction et la Vitesse

Tir 1 : Tirer/Donner des Coups de Poing et des Coups de Pied.

Tir 2 : Turbo

BUT DU JEU

Le but du jeu est de terminer les cinq niveaux avec le score le plus élevé possible, en rattrapant les voleurs de votre Ferrari F40 au niveau final.

VEHICULES

Véhicules utilisés par Simeon Kurtz

Niveau 1

Moto



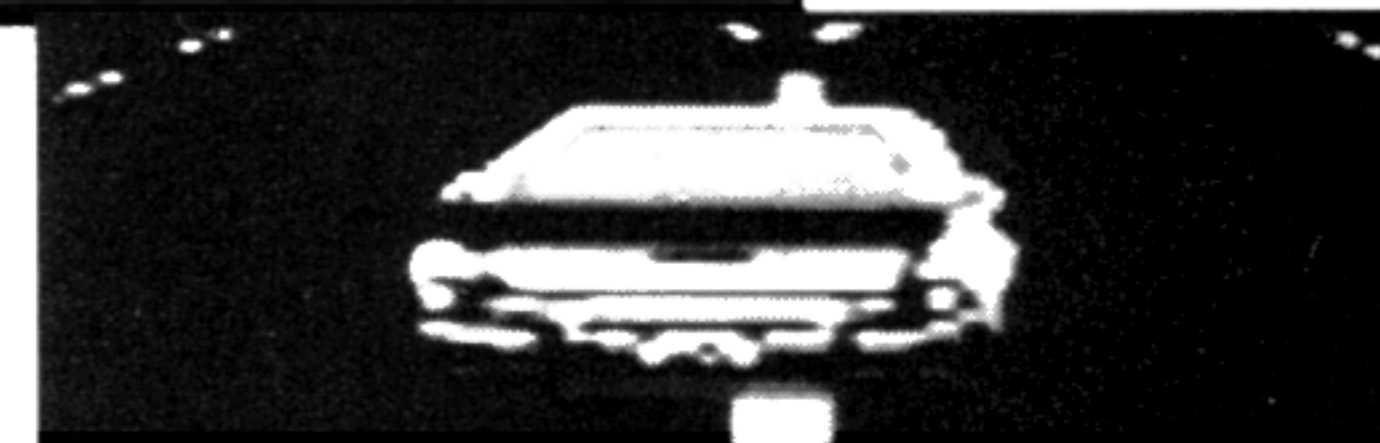
Niveau 2

Jetski



Niveau 3

Porsche



Niveau 4

Hors-bord



Niveau 5

Ferrari



Voitures de Police



Niveaux 1, 3 et 5.
Dépassez-les ou elles
vous obligeront à
ralentir pour vous
arrêter !!!

Votre Ferrari F40 volée!



Rattrapez-la au Niveau
5!!!

VÉHICULES CIVILS

Si vous les touchez, cela vous ralentira!

Mini
Niveaux

1
3
5



VW
Niveaux

1
3
5



Hors-bord
Niveaux 2 & 4



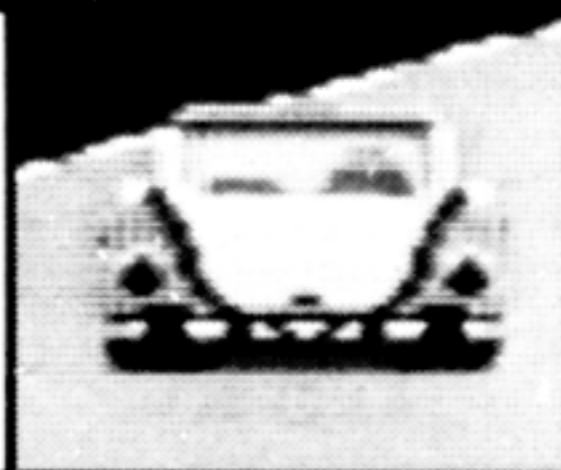
Renault
Niveaux

3
5



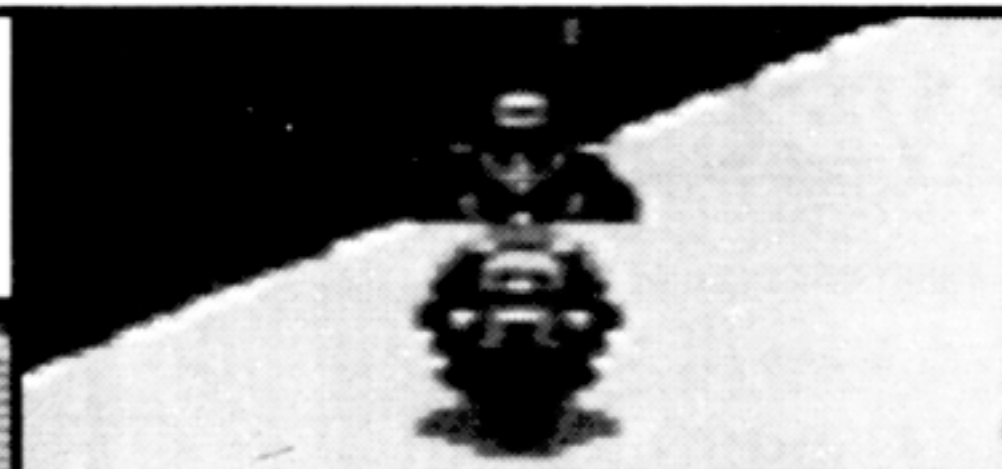
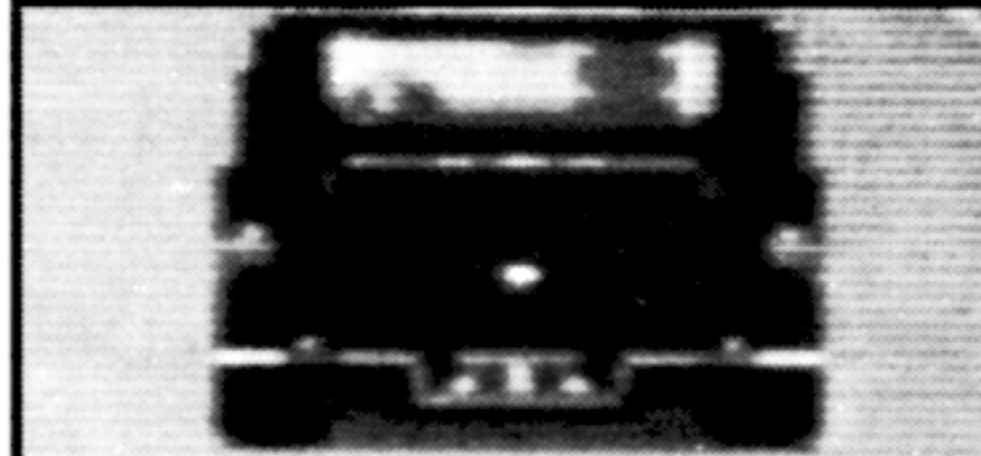
Citroën
Niveaux

3
5



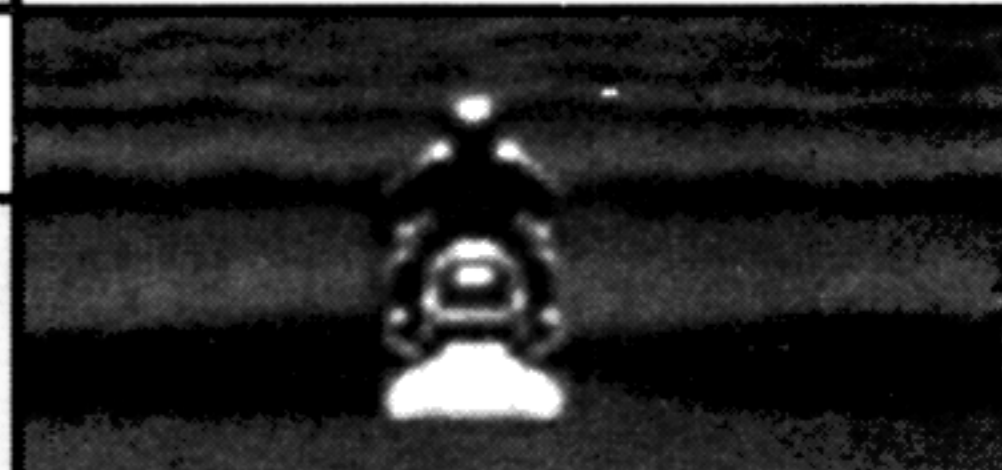
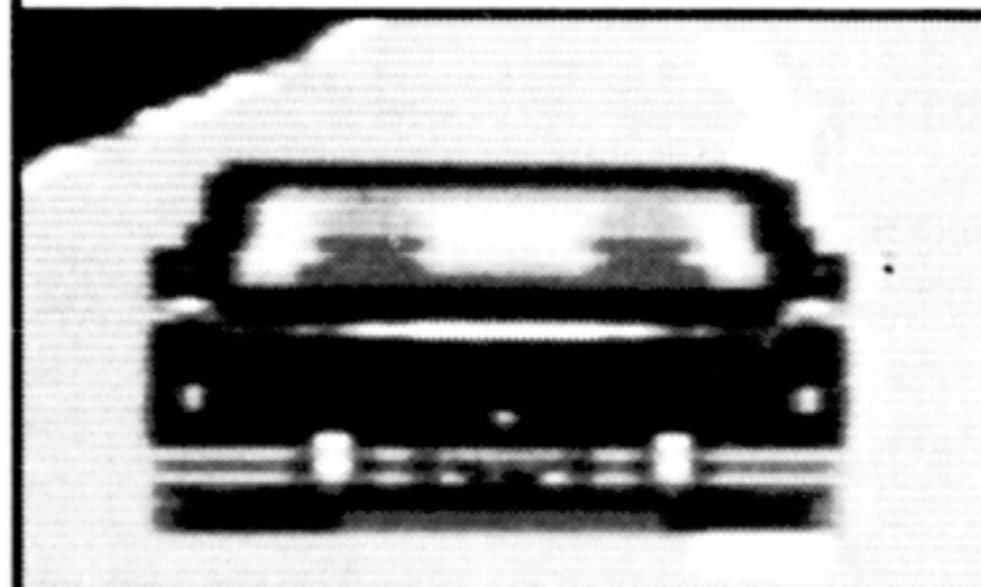
VÉHICULES ENNEMIS

Des motards ennemis
vous percuteront au
Niveau 1 ➤



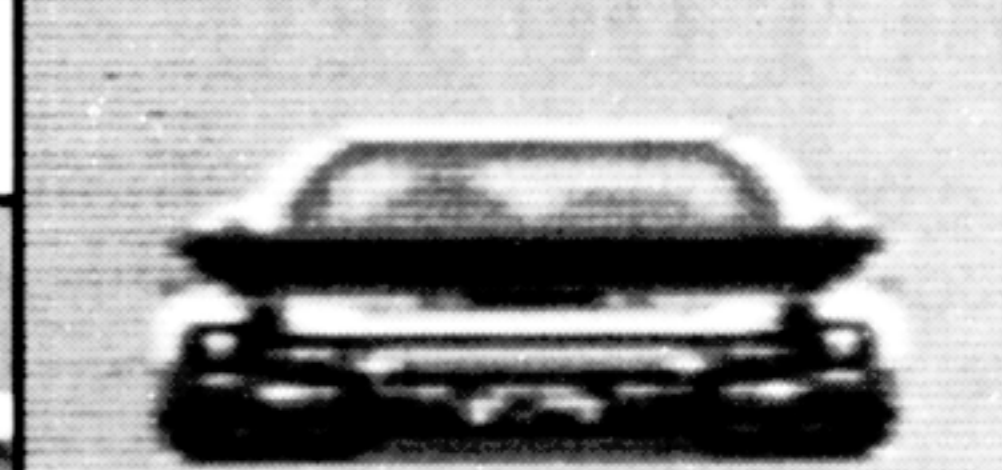
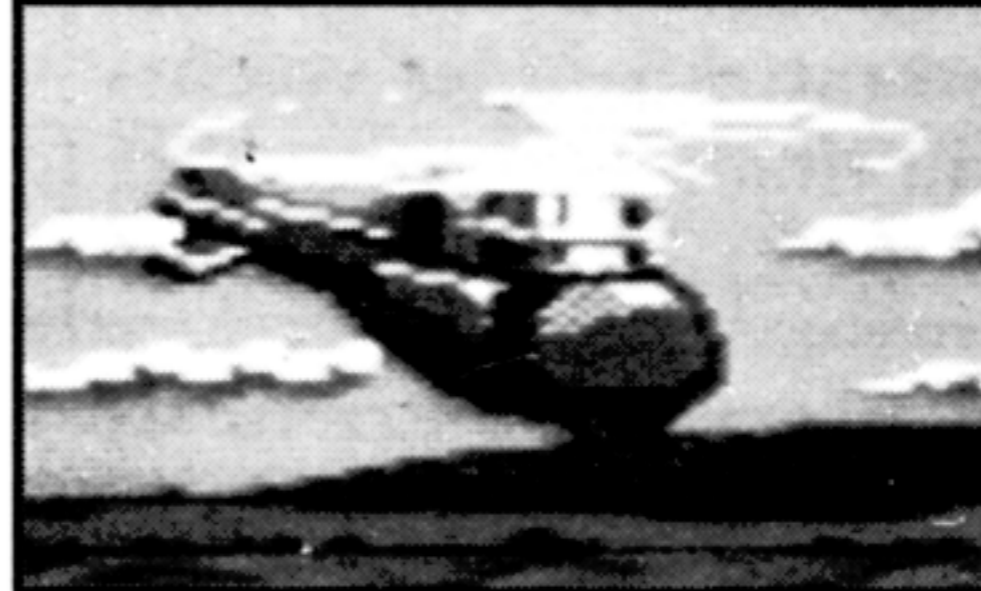
◀ Des Minis vous
emboutiront au
Niveau 3

Jetski Niveaux 2 & 4 ➤



◀ Des Cadillacs vous
forceront à quitter la
route au Niveau 3

Porsche Niveau 5 ➤



◀ Des Hélicoptères
vous tireront dessus
aux Niveaux 2 & 4

AVEC EN PLUS : VOTRE FERRARI F40 VOLEE.
AFFRONTÉZ LES VOLEURS AU NIVEAU 5 !

VÉHICULES DE SIMEON KURTZ

Chacun des véhicules que vous conduisez dans Out Run Europa a une vitesse maximum différente et réagit de façon unique.

VOITURES DE POLICE

Les Voitures de Police vous dépasseront et essaieront de vous faire ralentir jusqu'à l'immobilisation totale pour pouvoir vous arrêter. Lorsque votre vitesse sera réduite à 100 kmh, la voiture de police vous fera des appels de phare pour vous prévenir que vous êtes sur le point d'être arrêté.

Vous pouvez réagir de plusieurs manières face aux voitures de Police :

- *Zigzaguez, et essayez de dépasser la voiture de Police.*
- *Attendez que la vue soit dégagée, et utilisez votre Turbo pour dépasser la voiture de Police à toute vitesse.*
- *Au moment où la voiture de Police vous dépasse, attendez qu'elle soit à votre hauteur et percutez-la pour la faire rentrer dans des obstacles. (Vous devrez garder l'œil sur le Radar pour que ce soit efficace).*
- *Placez-vous derrière la voiture de Police et tirez des balles pour la détruire.*
- *Ralentissez et laissez la voiture de Police prendre de l'avance. N'utilisez cette méthode que si vous ne pouvez pas faire autrement car cela vous prendra*

beaucoup de temps et vous risquez de ne pas réussir à atteindre le point de Contrôle suivant.

Si vous utilisez trop votre Turbo et/ou Ammo (vos Munitions) dès le début, vous risquez d'avoir du mal à aller jusqu'au bout du jeu.

VÉHICULES ENNEMIS

Certains véhicules ennemis sont des "Chauffards" : ils vous percuteront avant de s'éloigner en accélérant. Ne gaspillez pas vos munitions ou votre turbo à essayer de les atteindre après qu'ils vous aient heurté. Par contre, la prochaine fois, soyez le premier !

VÉHICULES CIVILS

Essayez de les éviter. Si vous les détruisez, cela ne vous donne pas de points et si vous les percutez, cela ne fera que vous ralentir.

POINTS DE CONTROLE

A chaque niveau, il y a un certain nombre de points de contrôle. Sur les sections de route, ils se présentent sous la forme d'une série de petites bosses suivi d'un poste-sentinelle. Sur les sections d'eau, c'est une rangée de petites bouées rouges. Vous disposez toujours d'un temps limité pour atteindre le point de contrôle suivant. Si vous ne respectez pas le délai, vous perdez le jeu. Lorsqu'il vous reste 10 secondes, puis 5 secondes, pour atteindre le Contrôle suivant, HURRY UP (Dépêchez-vous) clignotera à

l'écran. Lorsque vous réussissez à passer un Contrôle, **BONUS** clignotera à l'écran et vous recevrez des points de bonus, un pourcentage du temps qui vous reste, et une unité de Shield (Bouclier) (cf "Articles à Ramasser").

INDICATEURS DE DIRECTION

Chaque fois que vous vous approchez d'un embranchement, une flèche clignotera, vous indiquant le chemin le plus direct pour atteindre votre destination.

ARTICLES A RAMASSER

Sur les sections de route du jeu, des icônes apparaissent. Pour les ramasser, il suffit de rouler sur elles. Les icônes sont les suivantes :



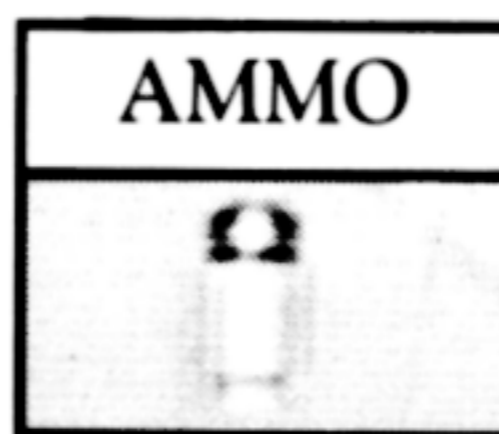
La quantité de dégâts que peut subir votre véhicule est représentée par son Shield (Bouclier). La valeur de bouclier diminue d'un point chaque fois que vous entrez en collision avec un obstacle, qu'une voiture vous heurte ou qu'un hélicoptère vous tire dessus. Si

vous percuetez d'autres véhicules, cela n'affecte pas votre Bouclier.

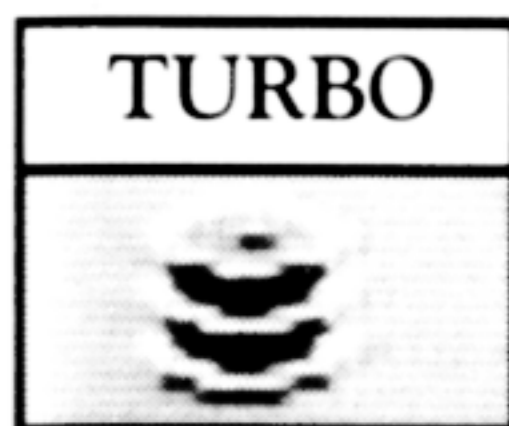
Lorsque vous commencez le jeu, le Bouclier est à sa valeur maximum (c.à.d. Valeur de Shield (Bouclier) = 10). Chaque fois que vous roulez sur une icône Bouclier, votre valeur de Bouclier augmente d'un point (jusqu'à un maximum de 10). De plus, chaque fois que vous passez un Contrôle, vous recevez un bouclier. Enfin vous recevez trois unités de bouclier lorsque vous terminez un niveau.

Si votre valeur de Bouclier tombe à 3, **SHIELD LOW (BOUCLIER FAIBLE)** clignotera à l'écran. Chaque fois que vous perdez un autre Bouclier, le message clignotera à nouveau. Dans ce cas, il est essentiel de ramasser des icônes Bouclier.

Si votre valeur de Bouclier atteint zéro, votre véhicule sera rendu inutilisable la prochaine fois qu'il sera touché. Vous serez ramassé par la police et vous perdrez le jeu.



Votre réserve de munitions peut contenir jusqu'à 10 chargeurs, chacun contenant trois balles/mortiers. Au début du jeu, vous avez 5 chargeurs. Lorsque vous ramassez cette icône "Balle", un chargeur entier est ajouté à votre réserve de Ammo (munitions) (jusqu'à sa contenance maximum).



Votre réserve de Turbo peut contenir jusqu'à 10 charges. Appuyez sur le bouton Turbo (cf Diagramme de Commandes) pour engager le turbo-compresseur, ce qui vous donne une courte poussée de vitesse supplémentaire. Vous commencez le jeu avec 5 charges. Ramassez cette icône "Baril" pour ajouter une charge à votre réserve de Turbo (jusqu'à sa contenance maximum).

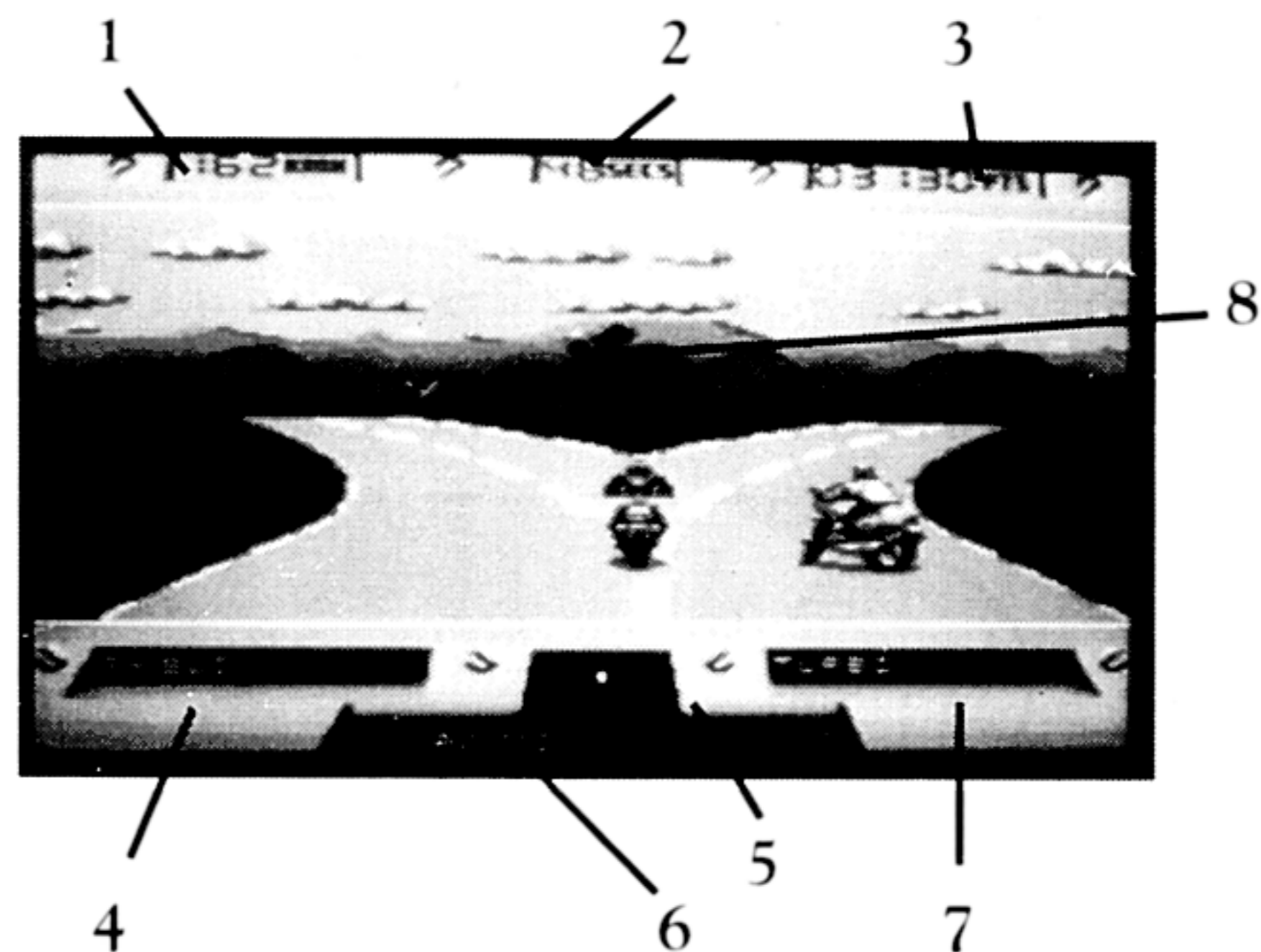
MARQUER DES POINTS

Les points sont accordés de la façon suivante :

10	Points	-	Pour chaque kilomètre parcouru
50	Points	-	Pour chaque icône Shield (Bouclier) ramassée
50	Points	-	Pour chaque icône Ammo (Munitions) ramassée
50	Points	-	Pour chaque icône Turbo ramassée
100	Points	-	Pour la destruction d'un Véhicule Ennemi
200	Points	-	Pour la destruction d'un Hélicoptère Ennemi
200	Points	-	Pour la destruction d'une Voiture de Police
1.000	Points	-	Pour avoir passé un Point de Contrôle

5.000 Points - Pour avoir obtenu un Bonus de Niveau
 25.000 Points - **Pour avoir obtenu le Bonus de Jeu !!!**

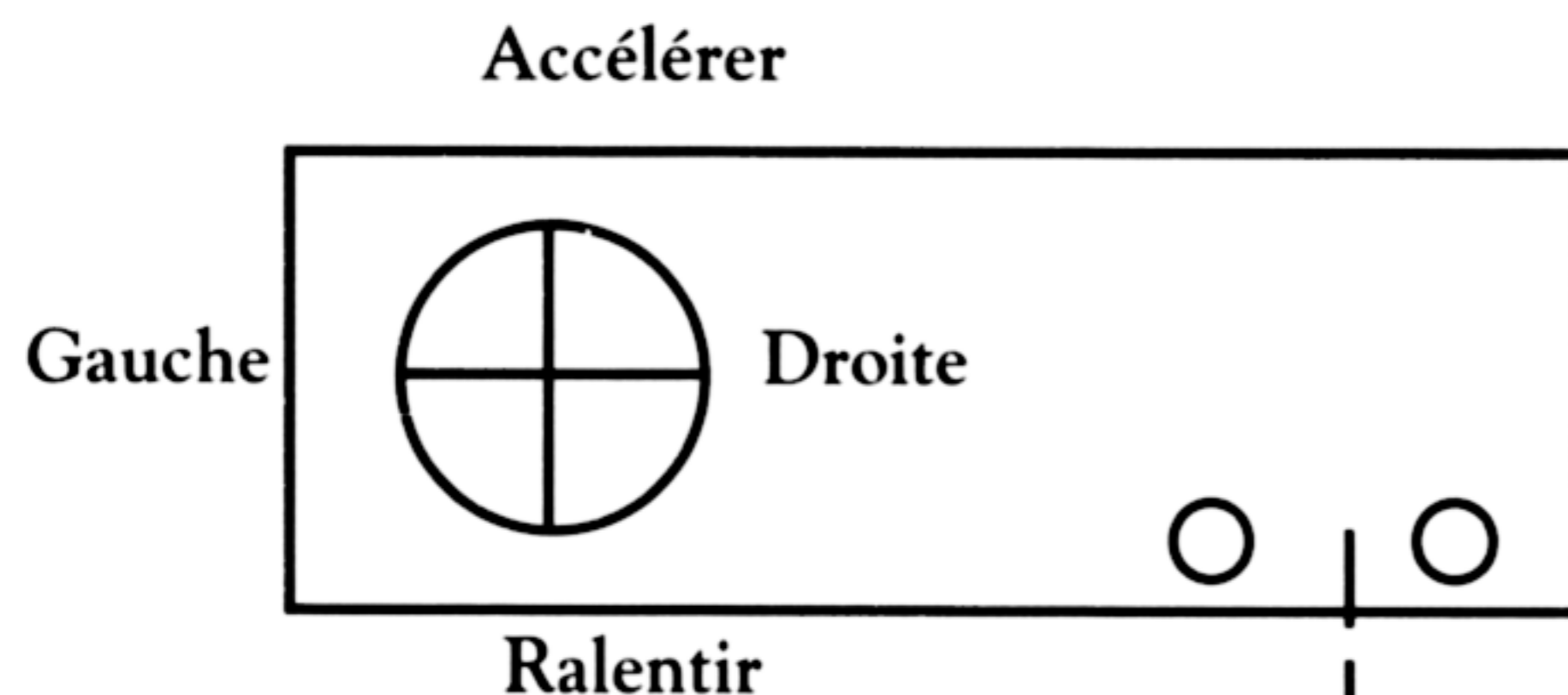
INSTRUCTIONS DE JEU



1. Indicateur de vitesse en kilomètres/heure.
2. Le temps qui reste avant le Contrôle suivant.
3. Score actuel (cf "Marquer des Points")
4. Shield (Bouclier). Sa valeur diminue lorsque votre véhicule subit des dégâts.
5. Radar. Indique la position des véhicules devant et derrière vous.

6. Ammo (Munitions). Indique la quantité de munitions dans votre réserve de munitions.
7. Turbo. Indique la quantité de poussée turbo à votre disposition.
8. Les Flèches se mettent à clignoter un peu avant que vous arriviez à un embranchement, vous indiquant le chemin le plus direct pour atteindre votre destination.

DIAGRAMME DE COMMANDES



<u>Niveau:</u>	<u>Véhicule:</u>	<u>Tir 1:</u>	<u>Tir 2:</u>
1	Moto	Coup de Poing	Turbo
2	Jetski	Tire Mortier	-
3	Porsche	Tire Balles	Turbo
4	Hors-bord	Tire Mortier	-
5	Ferrari	Tire Balles	Turbo

INTERLUDES

Chaque niveau commence avec une séquence interlude, montrant sur la carte la progression de Simeon dans sa traversée de l'Europe en direction de Berlin. Pour passer ces séquences, appuyez sur l'un ou l'autre des boutons de tir.

DESCRIPTION DES NIVEAUX

Niveau 1. Londres, RU - Douvres, RU.

'You see a bike left at the side of the road. If you hurry you just might catch the thieves'.

'Vous apercevez une moto laissée sur le bord de la route. Si vous vous dépêchez, vous pourriez rattraper les voleurs de justesse.'

Simeon Kurtz commence sa poursuite à moto. Avec les motos ennemies et les voitures de Police à vos trousses, vous devez éviter les minis des civils si vous ne voulez pas infliger des dégâts à votre propre véhicule.

Niveau 2. Douvres, RU - Calais, France.

'You see the ferry in the distance. How will you follow them now? You see a Jetski! This should help'.

'Vous regardez le ferry s'éloigner. Comment allez-vous les suivre maintenant ? Vous voyez un Jetski ! Cela pourrait être bien utile !'

Confronté aux hélicoptères et aux jetskis ennemis, vous devrez faire preuve de dons de pilotage exceptionnels pour atteindre Calais ! Lorsque vous tirez un mortier, n'oubliez pas que, plus vous maintenez le Bouton de Tir 2 enfoncé longtemps, et plus le mortier ira haut et loin.

Niveau 3. Calais, France - Paris - Barcelone, Espagne - Madrid, Côte espagnole.

'You see a Porsche with keys in! What luck! The thieves are heading to Spain - at least you can follow them now'.

'Vous voyez une Porsche avec les clés à l'intérieur ! C'est une chance ! Les voleurs se dirigent vers l'Espagne. Au moins, vous pouvez les suivre maintenant'.

En plus des motos, les ennemis ont maintenant des Cadillacs ! Evitez tous les autres véhicules (à l'exception des Voitures de Police) - ce sont des véhicules civils. Les détruire ne ferait que vous ralentir.

Niveau 4. Côte espagnole - Traversée de la Méditerranée - Côte italienne.

'You find that you are too late as they cross the Mediterranean. A speed boat is your only option now'.

'Vous arrivez trop tard : ils sont en train de traverser la Méditerranée. La seule option qui vous reste est le Hors-bord.'

Vous devenez absolument réussir ce niveau pour avoir une chance de rattraper l'ennemi et de gagner le jeu. N'oubliez pas : les Hors-bords sont des véhicules civils.

Niveau 5. Côte italienne - Autriche - Berlin, Allemagne.

'You use an agency car to chase the thieves through Italy. In Berlin, you catch sight of them on the road. Now's your chance'

'Vous louez une voiture pour poursuivre les voleurs à travers l'Italie. A Berlin, vous les apercevez sur la route. Vous ne pouvez pas laisser passer cette chance.'

Lorsque vous voyez l'ennemi dans la Ferrari F40, vous devez le forcer à s'arrêter et à vous remettre les documents avant qu'il n'atteigne le point de contrôle. Roulez à sa hauteur et percutez-le, ou restez derrière et tirez-lui dessus. Si vous le percutez de derrière, vous perdrez de la vitesse et il réussira à s'enfuir.

La jauge de "Force" située au-dessus de la Ferrari diminuera à mesure que l'épuisement de l'ennemi augmente. La Ferrari s'arrêtera et se rangera sur le côté lorsque la jauge aura atteint zéro. Vous lirez alors le message :

'CONGRATULATIONS. YOU HAVE RESCUED THE DOCUMENTS. WE SHALL ALWAYS BE IN YOUR DEBT !'

(FÉLICITATIONS. VOUS AVEZ SAUVÉ LES DOCUMENTS. NOUS VOUS SERONS TOUJOURS REDEVABLES !)

FIN DE NIVEAU

A la fin de chaque niveau, le mot BONUS clignote à l'écran et vous recevez 5.000 Points de Bonus et 3 unités de Shield (Bouclier).

Si vous réussissez le Niveau Final, c.à.d. si vous Gagnez le Jeu, vous recevrez un Bonus de Jeu de **25,000** points!!!

GAGNER LE JEU

Le jeu est gagné lorsque vous réussissez à rattraper et à arrêter les voleurs de votre Ferrari F40. Cependant, pour obtenir un très bon score, cela vaut parfois le coup de prendre la mauvaise direction aux embranchements. En allongeant ainsi la durée du niveau, vous pouvez parcourir de plus longues distances, ramasser plus d'icônes, détruire plus de véhicules ennemis et donc, marquer plus de points !

PERDRE LE JEU

Vous pouvez perdre pour trois raisons :

- ***Temps Écoulé***

Si vous ne réussissez pas à atteindre un point de contrôle à temps, le message suivant apparaît:

TOO LATE!!! YOU RAN OUT OF TIME...
(TROP TARD !!! VOTRE TEMPS EST ECOULE)

- ***Véhicule Détruit***

Si votre valeur de Bouclier descend à Zéro, votre véhicule sera détruit la prochaine fois qu'il sera touché. Le message sera:

YOUR VEHICLE IS BEYOND REPAIR...
YOU ARE UNDER ARREST...
(VOTRE VEHICULE NE PEUT PAS ETRE REPARE...
VOUS ETES EN ETAT D'ARRESTATION...)

- ***Arrêté par la Police***

Si vous êtes arrêté par une Voiture de Police, on vous dit:

THE POLICE HAVE STOPPED YOU...
(LA POLICE VOUS A ARRETE...)

Chaque message est suivi de 'GAME OVER' (JEU TERMINE).

HIGH SCORE TABLE **(TABLEAU DES HAUTS** **SCORES)**

Pour entrer votre nom dans le Tableau des Hauts Scores, utilisez Haut/Bas sur le Bouton-D pour faire défiler les lettres de l'alphabet jusqu'à ce que vous obteniez la lettre souhaitée; appuyez sur Droite pour aller à la lettre suivante.

Si vous faites une erreur, appuyez sur Gauche pour retourner à la lettre incorrecte et utilisez Haut/Bas pour trouver la lettre correcte.

Appuyez sur l'un ou l'autre des Boutons de Tir lorsque vous avez fini d'entrer votre nom. Les données du Tableau des Hauts Scores sont gardées pour chaque séance. Même si vous appuyez sur Remise à Zéro sur votre console, le Tableau des Hauts Scores restera. Il n'apparaîtra pas, cependant, lorsque vous commencerez une nouvelle séance.

CONSEILS ET TUYAUX

1. *Utilisation du Turbo - Le turbo est très utile lorsque vous êtes bloqué derrière des voitures de police ou lorsque vous manquez de temps. Chaque fois que vous utilisez un turbo, vous gagnez 1 seconde de temps.*

2. *Utilisation des Munitions - Choisissez bien vos cibles, ne tirez pas sur n'importe quoi. Vous pouvez détruire les voitures de police, mais ne le faites que si vous êtes sur le point d'être arrêté. Pour la plupart des cibles, il faudra tirer plus d'une fois.*
3. *Ne restez pas en plein milieu de la route, ou de l'eau. Vous serez plus facilement touché par les véhicules et autres obstacles, et vous manquerez la plupart des icônes à Ramasser.*
4. *Vous recevez 200 points chaque fois que vous détruisez un hélicoptère ennemi. Cependant, il peut être difficile de les détruire (surtout au Niveau 4) et il est souvent préférable de garder les munitions pour les sections sur route.*
5. *Lorsque vous arrivez à un embranchement, un véhicule ennemi essaiera souvent de vous percuter pour vous obliger à prendre la mauvaise direction. Réagissez à l'Indicateur de Direction (Flèche) dès que possible, si vous voulez prendre la route la plus directe.*

GARANTIE

U.S. Gold se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis.

U.S. Gold ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières.

NOTES

NOTES

NOTES

**THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED
UNDER LICENSE FROM
SEGA ENTERPRISES LTD., JAPAN**

**OUTRUN EUROPA™ and SEGA™
are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
PRINTED IN JAPAN.**

U.S. GOLD LTD., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham
B6 7AX, England. Tel: 021 625 33 . © 1991. All rights reserved.



Unauthorised copying,
lending or resale by
any means strictly
prohibited.

© 1991 SEGA
ENTERPRISES LTD.
All rights
reserved.

