

SEGA
MEGA-CD



JAGUAR
XJ220

INSTRUCTION MANUAL

Démarrage: Comment utiliser votre Mega-CD

★ Ce CD-ROM peut seulement être utilisé avec le système MEGA-CD.

N'essayez pas de jouer ce CD-ROM sur un autre lecteur CD — sinon le casque et les haut-parleurs risquent d'être endommagés.

1. Installez votre système Mega-CD en suivant les instructions décrites dans le mode d'emploi de votre système Mega-CD. Branchez le Control Pad 1. Pour les parties à deux joueurs, branchez les Control Pads 1 et 2.
2. Allumez le système. L'affichage animé du Mega-CD apparaît. Si rien n'apparaît à l'écran, éteignez le système et assurez-vous qu'il est correctement installé.
3. Appuyez sur le bouton C du Control Pad de la Mega Drive, et le panneau de commande (Control Panel) sur écran apparaît. Utilisez la touche-D pour sélectionner OPEN (ouverture) et appuyez sur le bouton C pour ouvrir le tiroir CD.

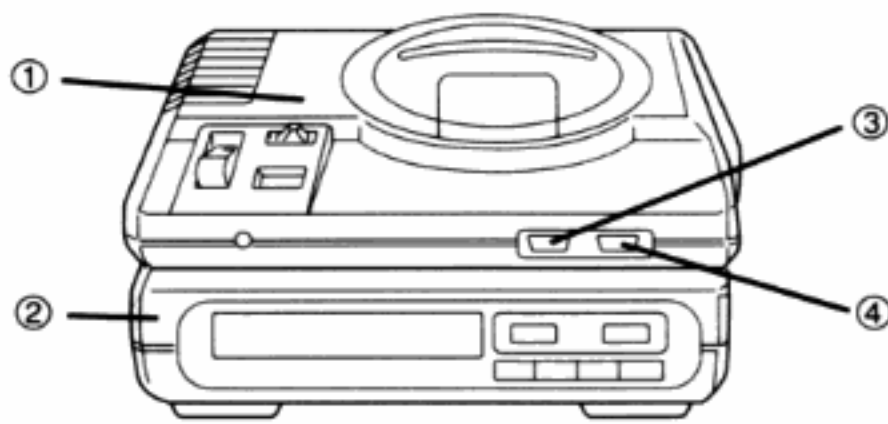
4. Placez le disque dans le compartiment du tiroir CD et appuyez sur le bouton C. Le tiroir CD se ferme, et les mots CD-ROM apparaissent sur le panneau de commande (Control Panel).
5. Utilisez la touche-D pour déplacer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le bouton C. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent.
6. Si vous désirez arrêter un jeu en cours, ou si le jeu se termine, appuyez sur la touche Reset (réinitialisation) de la console Mega Drive pour afficher le panneau de commande (Control Panel) sur écran.

① Système Mega-Drive

② Système Mega-CD

③ Control Pad 1

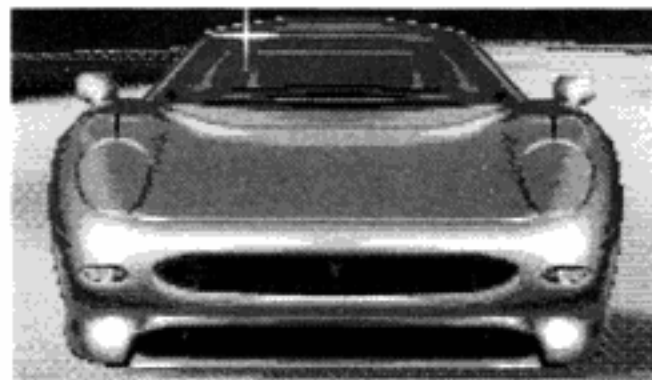
④ Control Pad 2



Un félin redoutable!

La Jaguar XJ 220. Basée sur la voiture de course XJR-11, seulement 350 exemplaires de cette voiture à édition limitée ont été produits. Avec une vitesse maximale de plus de 320 km/h (200 MPH), et une accélération de 0 à 160 km/h (100 MPH) en huit secondes, cette voiture légère mais terriblement puissante a stupéfié le monde de la course.

Et maintenant, il est temps de passer derrière le volant. Cette simulation de course vous propose toute la variété, l'action et la puissance que vous pouvez maîtriser! Commencez en vous entraînant dans le mode d'entraînement libre (Free Practice), puis essayez de concevoir vos propres circuits et courez dessus. Voyagez de pays en pays avec le tour du monde (World Tour), acquérez de bons talents de pilotage, et testez ces talents dans le Grand Prix Jaguar SCR pour la coupe du championnat du monde!





La manette Control Pad

① Touche directionnelle (touche-D)

② Touche Start

③ Bouton A

④ Bouton B

⑤ Bouton C

Fonctions des commandes

Remarque: Dans le jeu *Jaguar XJ 220*, toutes les options sont sélectionnées en appuyant sur le bouton A ou C et annulées en appuyant sur le bouton B.

① Touche directionnelle (touche-D)

- Appuyez pour déplacer le curseur aux écrans de Menu.
- Appuyez vers la gauche ou vers la droite pour tourner.
- Appuyez vers le haut pour passer les vitesses et vers le bas pour rétrograder lorsque vous utilisez une boîte de vitesse standard.



② Touche Start

- Appuyez pour mettre le jeu en pause.

③ Bouton A

- Appuyez pour choisir les options.
- Appuyez pour accélérer.

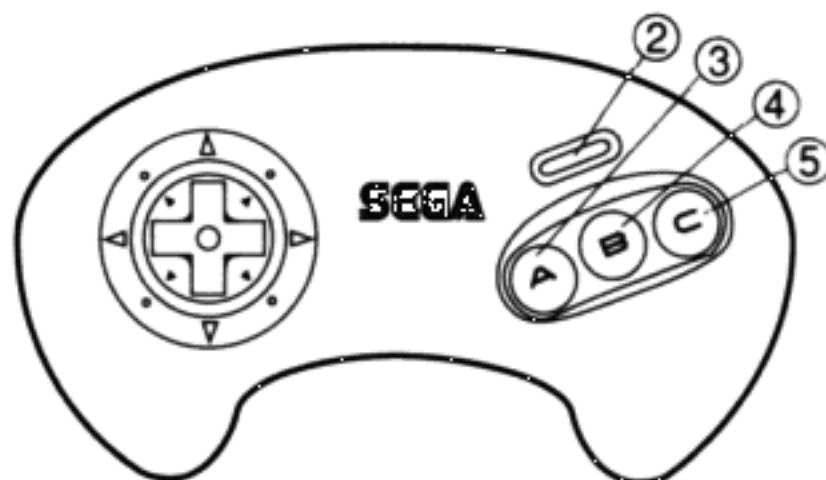
④ Bouton B

- Appuyez pour annuler les options.
- Appuyez pour freiner.

⑤ Bouton C

- Appuyez pour choisir les options.
- Appuyez pour accélérer.

Remarque: Les fonctions des commandes pour l'éditeur de circuit (Track Editor) se trouvent à la page 36.



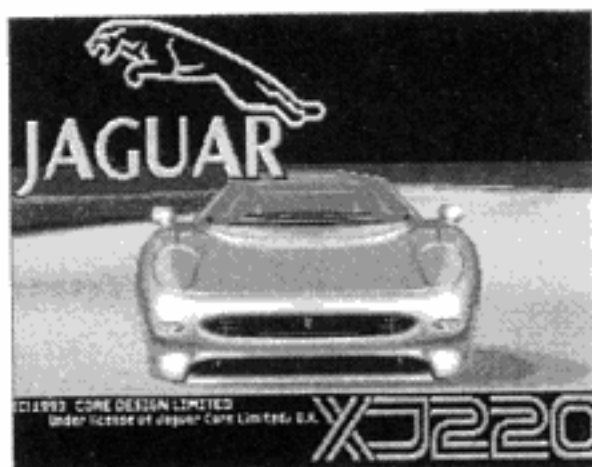
Démarrage!

Dès que vous lancez le jeu *Jaguar XJ 220*, les logos JVC, CORE et SEGA apparaissent, suivis de l'écran de titre (Title) *Jaguar XJ 220* et d'une démo. Pour quitter la démo et voir le menu principal (Main Menu), appuyez sur la touche Start. Eclairez l'option de votre choix en appuyant sur la touche-D vers le haut ou vers le bas, et sélectionnez-la avec le bouton C. Voici les choix qui vous sont proposés dans le menu principal (Main Menu):

Grand Prix: Vous participez à la course pour la coupe du championnat dans une série épuisante qui vous met face aux meilleurs.

World Tour (tour du monde): Une série de courses difficiles à travers le monde. Admirez les paysages et gagnez beaucoup d'argent en même temps!

Free Practice (entraînement libre): Courez contre la montre sur n'importe lequel des circuits du jeu. Idéal pour s'entraîner pour le Grand Prix ou le tour du monde (World Tour).



Track Editor (éditeur de circuit): Construisez votre propre circuit — jusqu'aux crocodiles au bord de la piste!

Options: Cet écran indique les diverses options que vous pouvez choisir avant de courir.

Options

C'est l'écran où vous changez les réglages de base du jeu. Sélectionnez l'option en l'éclairant avec la touche-D, et changez-la en appuyant sur le bouton C.

L'écran d'Options

① **Player 1 Name (nom du joueur 1):** Le nom déjà entré est Jason Gee, un des deux pilotes de Jaguar. Pour entrer votre nom, sélectionnez l'option Name (nom) avec la touche-D et appuyez sur le bouton C. D'abord, vous devez effacer le nom par défaut. Eclairez "CLR" (effacer) et appuyez sur le bouton C. Ensuite, éclairez les caractères que vous voulez entrer, et appuyez sur le bouton C. Le caractère que vous avez sélectionné apparaît en bas de

l'écran. Si vous voulez changer une lettre, éclairez "DEL" (effacer) et appuyez sur le bouton C jusqu'à ce que vous atteigniez le caractère que vous voulez changer, puis entrer le bon caractère. Lorsque vous avez fini d'entrer les caractères, sélectionnez "OK", et le nom que vous avez entré apparaît sur la ligne Player 1 (joueur 1).



② **Gear Box Type (type de boîte de vitesse):** Vous avez le choix entre une transmission automatique (le réglage par défaut) ou standard.



③ **Player Select (sélection de joueur):** Lorsque vous voulez jouer une partie à deux joueurs, sélectionnez la vue en écran double. Pour les parties à un joueur, laissez sur la vue en plein écran (le réglage par défaut).

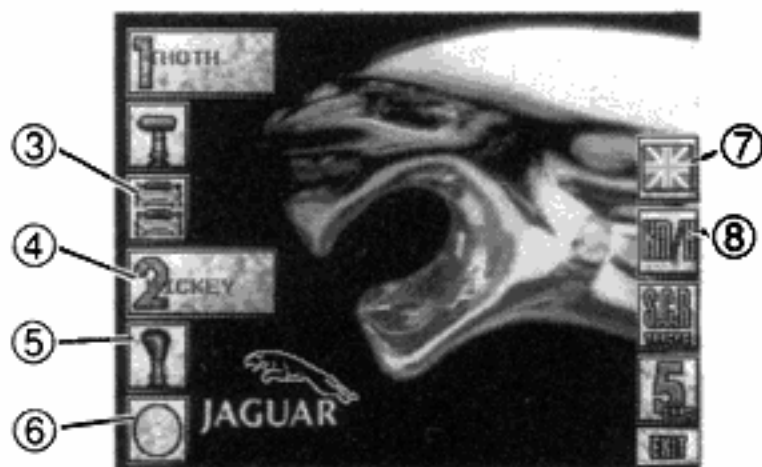
④ **Player 2 Name (nom du joueur 2):** La méthode pour entrer le nom du joueur deux est la même que pour le joueur un.

⑤ **Gear Box Type (type de boîte de vitesse):** Vous avez le choix entre une transmission automatique (le réglage par défaut) ou une transmission standard.

⑥ **CD Player (lecteur CD):** Ecoutez un des morceaux du lecteur CD de votre Jaguar. Lisez "Utilisation du lecteur CD" ci-dessous pour les fonctions du lecteur CD.

⑦ **Language Setting (réglage de la langue):** Choisissez entre English (anglais) et Japanese (japonais).

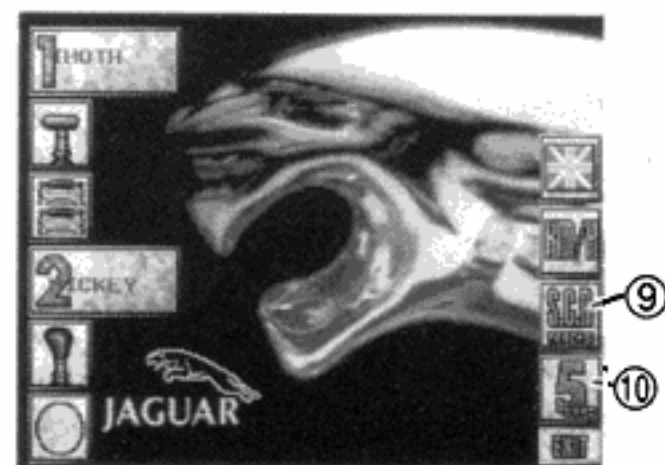
⑧ **Miles/Kilometers Setting (réglage miles/kilomètres):** Assignez soit M.P.H. soit K.M.H. au compteur de vitesse de votre voiture.



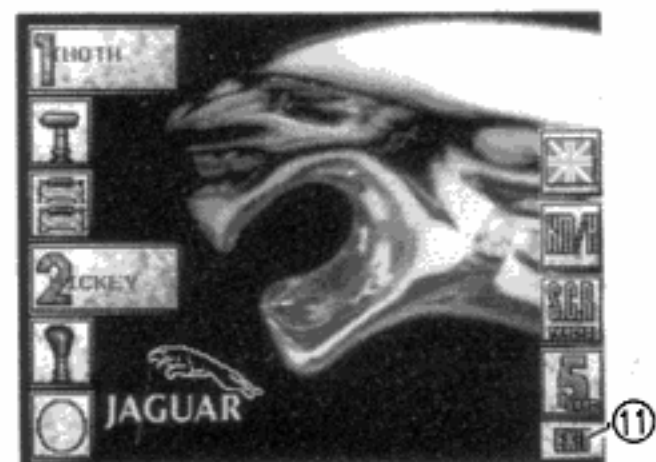
⑨ **Track (circuit):** Si vous avez édité un ou tous les circuits du monde et que vous voulez courir dessus au lieu des circuits par défaut, sélectionnez "Player" (joueur). Les circuits édités sont placés dans la course du tour du monde (World Tour). Si vous décidez de courir sur les circuits standards, laissez le réglage sur "S.C.R." (le réglage par défaut). Rappelez-vous que si vous n'avez pas fait de circuit pour tous les 16 pays, vous rencontrerez un écran vide sur les circuits que vous n'avez pas encore créés, et vous devrez réinitialiser le jeu. Ne sélectionnez pas "Player" (joueur) tant que vous n'avez pas écrit les circuits que vous avez terminés ainsi, vous ne ferez pas d'erreur.

Remarque: Les plans des circuits indiqués à l'écran dans les modes tour du monde (World Tour) et entraînement libre (Free Practice) sont les circuits S.C.R. (standards), même si vous avez sélectionné les circuits "Player" (joueur).

⑩ **Laps (tours):** Choisissez entre 3, 5, 7 ou 9 tours.



⑪ **Exit (sortie):** Lorsque vous avez fini de régler vos options, sélectionnez celle-là pour revenir à l'écran principal (Main).



Utilisation du lecteur CD

① **Curseur du CD:** Déplacez ce curseur en forme de note sur une des touches du lecteur CD et sélectionnez cette option en appuyant sur le bouton C.

② **Plages musicales (1-6):** Ces six morceaux sont les morceaux préférés de l'équipe Jaguar mais vous êtes libre d'écouter un des 12 morceaux de musique du CD (lisez la description de la touche de saut en arrière/saut en avant ci-dessous).

③ Touche de lecture/pause:

Cette touche est utilisée pour écouter les plages musicales. Appuyez sur cette touche pour lire une plage; appuyez de nouveau pour mettre la musique en pause.



④ Touche d'arrêt: Cette touche arrête la musique.

⑤ Touche de saut en arrière/saut en avant:

Utilisez cette touche pour sauter en arrière ou en avant dans la musique si vous lisez une sélection, ou pour sauter en avant ou en arrière à travers les plages si la musique est en pause ou arrêtée.

⑥ Touche de volume:

Sélectionnez "+" pour augmenter le volume de la musique, et "-" pour diminuer le volume.

⑦ Touche de répétition:

Sélectionnez-la pour répéter la plage que vous écoutez.

⑧ Touche d'effets sonore:

Cette touche vous permet d'écouter les effets sonores utilisés dans le jeu. Appuyez sur la touche "SFX" puis appuyez sur la touche "Play (lecture)" pour entendre cet effet sonore. Si vous préférez conduire sans musique, appuyez sur la touche SFX avant de jouer le jeu pour annuler les options musicales.



⑨ Touche d'ouverture du lecteur CD (touche de sortie):

Appuyez sur cette touche pour revenir à l'écran d'Options.

⑩ Numéro de plage:

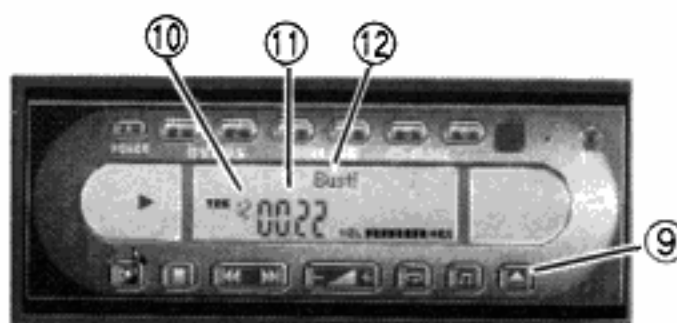
Indique le numéro de la plage que vous écoutez.

⑪ Temps de plage:

Indique le nombre de minutes et de secondes écoulées dans la sélection actuelle.

⑫ Titre de plage:

Vous indique le nom de la plage que vous écoutez.



L'éditeur de circuit

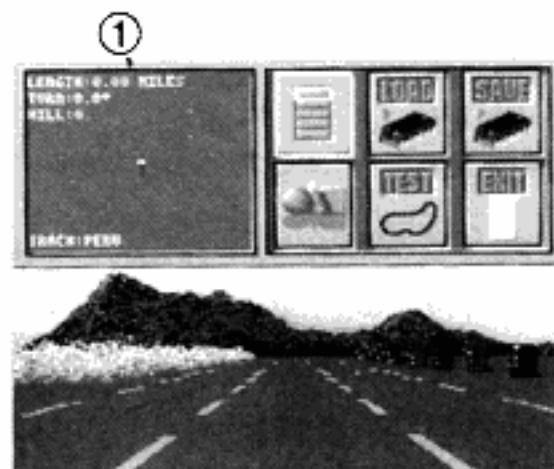
Voici l'occasion de vous impliquer dans la conception d'un circuit de course automobile. Créez un plan simple et entraînez-vous à passer les vitesses, à freiner et à accélérer ou créez un circuit si difficile que votre course ne pourra pas dépasser la deuxième vitesse!

Eclairez l'option éditeur de circuit (Track Editor) dans le menu principal (Main Menu) avec la touche-D et appuyez sur le bouton C. L'écran suivant est l'écran des circuits du monde (World Track). Sélectionnez le circuit que vous voulez éditer en déplaçant la touche-D. Lorsque le circuit que vous voulez éditer est éclairé, appuyez sur le bouton C pour voir l'écran de l'éditeur de circuit (Track Editor). Si vous avez des circuits édités en mémoire, sélectionnez Load (charger) dans le coin inférieur droit de l'écran et appuyez sur le bouton C.

Signaux de l'écran principal de l'éditeur

① Fenêtre du plan du circuit:

Vous affiche le circuit que vous avez construit jusqu'ici, ainsi que les spécifications de la section du circuit sur laquelle vous travaillez actuellement et le nom du pays où se trouve le circuit.



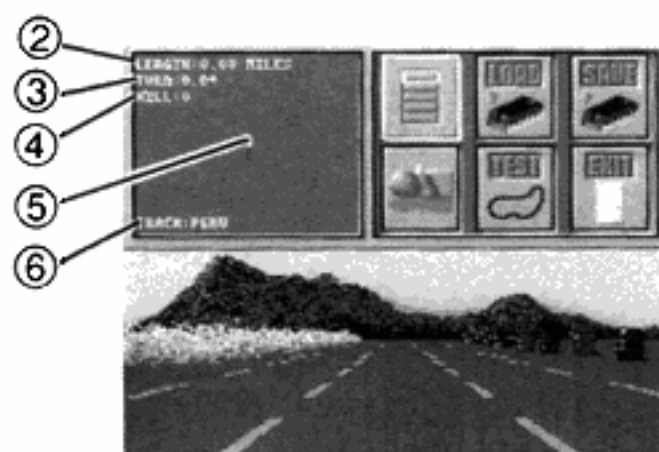
② **Length (longueur):** Vous indique la longueur du circuit jusqu'ici. Garder à l'esprit que la longueur maximale pour les circuits est d'environ 3,7 kilomètres (2.3 miles).

③ **Turn (virage):** Indique le degré de virage que vous avez mis sur la section du circuit.

④ **Hill (pente):** Indique l'intensité de la montée ou de la descente que vous avez mise sur la section du circuit.

⑤ **Track Name (nom du circuit):** Indique le nom du pays où vous construisez le circuit. Assurez-vous de prendre note des circuits que vous avez faits, et de ceux que vous n'avez pas encore terminés.

⑥ **Track Layout (plan du circuit):** Affiche le circuit que vous avez mis en place jusqu'ici, et la section actuelle du circuit sur laquelle vous travaillez. La section du circuit entourée de blanc est la section du circuit affichée en dessous dans la partie de l'écran de vue du circuit.

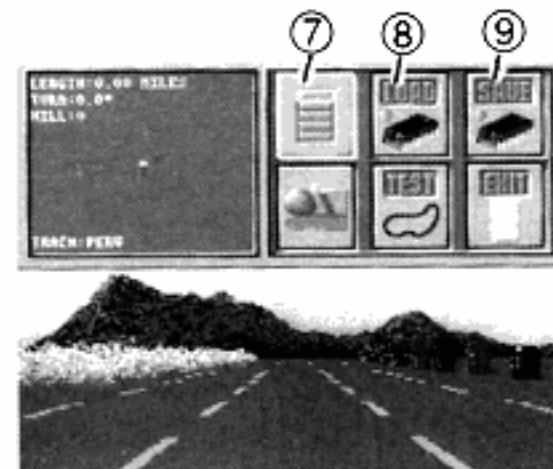


⑦ **Track Area (zone du circuit):** Sélectionnez cette fenêtre en l'éclairant avec la touche-D, et en appuyant sur le bouton C pour commencer à construire le circuit.

⑧ **Load (charger):** Si vous voulez rééditer un circuit déjà sauvegardé, sélectionnez cette option avec la touche-D et appuyez sur le bouton C pour charger le circuit.

⑨ **Save (sauvegarder):** Lorsque vous avez fini de construire un circuit, utilisez cela pour placer le circuit dans la mémoire du MEGA-CD. Pour entrer le circuit, sélectionnez Save (sauvegarder) avec la touche-D et appuyez sur le bouton C.

Remarque: Les circuits ne peuvent pas être sauvegardés tant que les extrémités du circuit n'ont pas été reliées. Pour économiser du temps, essayez de dessiner une petite esquisse du plan du circuit que vous avez à l'esprit sur un morceau de papier, et construisez le circuit sans mettre de pentes ou de décor. Vous pouvez toujours revenir en arrière et mettre ces extras plus tard.

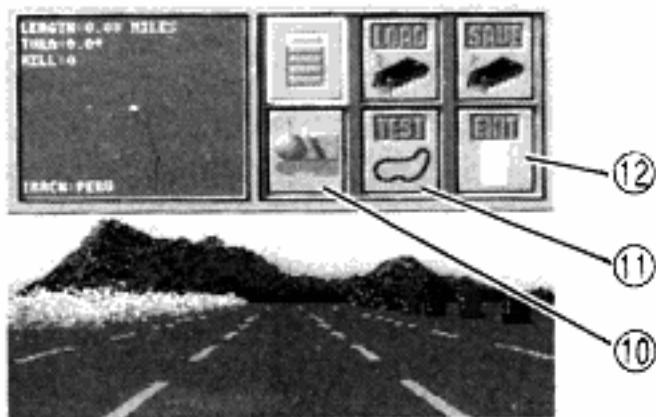


⑩ **Obstacles/scenery (décor):** Dès que vous avez fini de construire le circuit, vous pouvez placer autant d'objets sur les bords de la piste que vous voulez.

⑪ **Test Drive (test de conduite):** Avec cette fonction, vous pouvez essayer votre parcours à n'importe quel moment pendant la mise en place du circuit. Les extrémités du circuit n'ont même pas besoin d'être connectées. C'est la meilleure manière de tester la courbe des virages, etc. Lorsque vous voulez arrêter le test de conduite, appuyez sur la touche Start.

⑫ **Exit (sortie):** Si vous décidez de quitter l'éditeur de circuit (Track Editor), sélectionnez Exit (sortie) avec la touche-D et appuyez sur le bouton C. Si vous n'avez pas sauvegardé votre circuit, on vous demande si vous voulez le sauvegarder ou non.

Remarque: Une autre manière de quitter l'éditeur de circuit (Track Editor) est d'appuyer sur le bouton B.



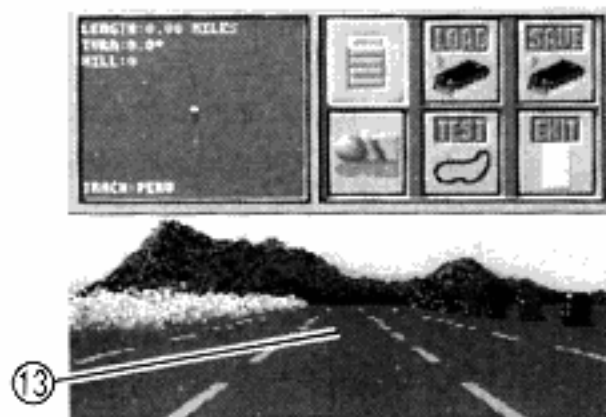
13 Track view (vue du circuit):

Vous indique la perspective de la vue du pilote du circuit que vous construisez. Sélectionnez Test Drive (test de conduite) pour essayer le circuit pendant que vous le construisez, pour voir s'il y a des changements que vous voulez faire, avoir une perspective du pilote aux endroits dangereux du circuit, et trouver les endroits éventuels qui posent un problème.

Mise en place d'un circuit

La mise en place d'un circuit est un processus simple, tant que vous vous rappelez que vous ne disposez que d'environ 3,7 kilomètres (2,3 miles) pour travailler, et que les extrémités du circuit doivent se rejoindre pour qu'il soit utilisable.

Commencez avec une idée en tête ou sur un morceau de papier. La ligne de départ/arrivée et le stand sont déjà en place, et ne peuvent pas être édités. Pour ajouter une section de circuit, éclairez la fenêtre de zone de circuit (Track Area) à l'écran principal de l'éditeur (Main Editor) avec la touche-D, puis appuyez sur le bouton C.



L'écran suivant est l'écran de travail de l'éditeur de circuit (Track Editor Work). Dans la partie supérieure gauche de l'écran, vous voyez la fenêtre du plan du circuit (Track Layout). En bas de l'écran, vous voyez la section du circuit telle que vous l'avez installée jusqu'ici. Pour ajouter une section de circuit, appuyez sur le bouton A et maintenez-le enfoncé, et appuyez sur la touche-D vers le haut. Vous voyez une section de circuit ajoutée au circuit.

Si vous décidez de mettre une pente sur la section de circuit, appuyez sur le bouton C et maintenez-le enfoncé et appuyez sur la touche-D vers le haut pour faire une côte, ou vers le bas pour faire une descente. Mettre un virage sur le circuit se fait en appuyant sur le bouton C et en le maintenant enfoncé et en appuyant sur la touche-D vers la gauche pour faire une virage à gauche ou vers la droite pour faire un virage à droite. Vous pouvez augmenter l'intensité de la pente ou du virage en appuyant répétitivement sur la touche-D. L'inclinaison maximale que vous pouvez donner à une pente est de plus ou moins 4°, et le raccourci maximum que vous

pouvez donner à un virage est de plus ou moins 36,0°. Gardez aussi à l'esprit que vous ne pouvez pas faire un circuit qui ne fait que monter ou descendre (pour des raisons évidentes).



Pour effacer une section du circuit, appuyez sur le bouton A et appuyez sur la touche-D vers le bas.

Les autres commandes d'édition sont les suivantes:

- Pour déplacer le curseur de section de circuit vers l'avant ou vers l'arrière sur le circuit, maintenez la touche-D enfoncée vers le haut ou vers le bas.
- Pour aller à une extrémité du circuit, appuyez sur la touche Start et maintenez-la enfoncée et appuyez sur la touche-D vers le haut.
- Pour aller au début du circuit, appuyez sur la touche Start et maintenez-la enfoncée et appuyez sur la touche-D vers le bas.

- Pour changer le niveau de zoom de la vue d'ensemble du circuit dans le fenêtre de plan du circuit (Track Layout), appuyez sur la touche Start et maintenez-la enfoncée et appuyez sur la touche-D vers la gauche ou vers la droite. C'est pratique lorsque vous voulez voir où la ligne d'arrivée se trouve par rapport à l'endroit où vous installez des sections de circuit.
- Pour effacer tout le circuit, appuyez sur la touche Start et maintenez-la enfoncée et appuyez sur le bouton A.
- Pour changer le défilement de vitesse, appuyez sur la touche Start et maintenez-la enfoncée et appuyez sur le bouton C.
- Pour revenir à l'écran principal de l'éditeur (Main Editor), appuyez sur le bouton B.

Obstacles/décor

Dès que vous avez démonté une section de circuit, vous pouvez ajouter toute une variété d'obstacles, de décors, de chevrons, etc. Un exemple d'utilisation de décor: si vous avez mis des virages serrés dans le circuit, vous voudrez placer une série de chevrons ou d'autres types de marqueurs avant le virage de manière à avoir une idée du moment où vous devez décélérer.

① Fenêtre de plan du circuit

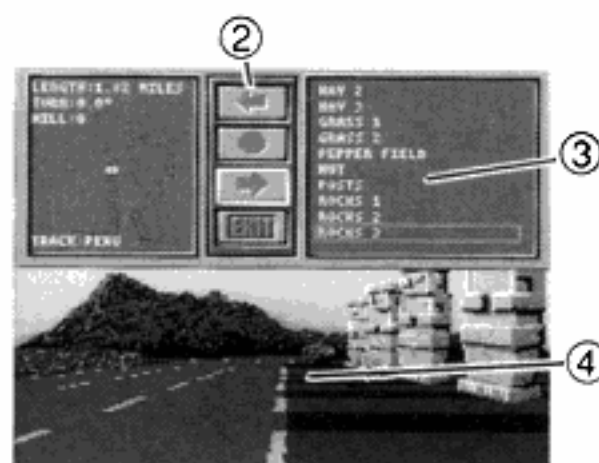


- ② **Indicateurs de sélection de bord:** Vous pouvez placer des obstacles et des décors sur un ou sur les deux bords de la piste, ou si l'option est disponible, placer une rivière, des marais, etc., des deux côtés de la piste. Les flèches gauche et droite indiquent de quel côté de la route l'obstacle/décor apparaîtra. Pour placer un obstacle/décor des deux côtés de la route, sélectionnez le symbole entre les deux flèches. Les options disponibles apparaissent dans la fenêtre à droite de l'écran.

- ③ **Obstacle/décor disponible:** Indique toutes les options d'obstacle/décor disponibles.

Remarque: Dans certains pays, il n'y a pas d'option pour le symbole entre les flèches.

- ④ **Vue du circuit.**



Les commandes d'édition pour la mise en place d'obstacles et de décors sont les suivantes:

- Appuyez sur la touche-D vers le haut ou vers le bas pour sélectionner sur quel côté de la route vous voulez placer un obstacle/décor. Les choix apparaissent dans la fenêtre à droite de l'écran.
- Appuyez sur le bouton A et maintenez-le enfoncé et appuyez sur la touche-D vers le haut pour avancer jusqu'à la section suivante du circuit/vers le bas pour revenir à une section précédente du circuit.
- Appuyez sur la touche-D vers la droite pour éclairer les options d'obstacle/décor. Appuyez ensuite sur la touche-D vers le haut ou vers le bas pour vous déplacer dans les sélections d'obstacle/décor. Lorsque vous voulez placer l'obstacle/décor, appuyez sur le bouton C. Parfois, il y a plus d'options que celles affichées à l'écran. Appuyez sur la touche-D vers le bas répétitivement pour déplacer le marqueur vers le bas de la fenêtre. Continuez à appuyer sur la touche-D et s'il y a plus d'options, elles apparaissent une par une en bas de l'écran.

Remarque: Tout ce que vous devez faire si vous voulez remplacer des obstacles/décors, c'est éclairer le nouvel obstacle/décor avec la touche-D et appuyer sur le bouton C. Le nouvel obstacle/décor apparaît à l'écran. Pour effacer un décor, sélectionnez "Blank" (vide) dans la fenêtre des choix d'obstacle/décor.

- Appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran principal de l'éditeur (Main Editor).
- Appuyez sur la touche Start et maintenez-la enfoncée et appuyez sur la touche-D vers le haut pour aller à la fin du circuit.
- Appuyez sur la touche Start et maintenez-la enfoncée et appuyez sur la touche-D vers le bas pour aller au début du circuit.
- Appuyez sur la touche Start et maintenez-la enfoncée et appuyez sur la touche-D vers la gauche ou vers la droite pour changer le niveau de zoom de la vue d'ensemble du circuit dans la fenêtre du plan du circuit (Track Layout).

Lorsque vous avez fini de construire le circuit, sélectionnez l'option de sauvegarde avec la touche-D et appuyez sur le bouton C. Un message apparaît, vous indiquant que le circuit a été sauvegardé, ou que ce circuit est incomplet. Si vous

ne pouvez pas sauvegarder le circuit, vérifiez que les extrémités du circuit soient connectées. Si les extrémités se chevauchent ou sont alignées, vous pouvez le sauvegarder. S'il y a un espace entre le début et la fin du circuit, vous devrez ajouter plus de sections de circuit ou rééditer le circuit de manière à ce que les extrémités se rejoignent.

Entraînement libre

Dans ce mode, vous vous mesurez contre la montre sur un des 16 circuits du tour du monde (World Tour) ou des circuits du Grand Prix. Plus vous vous entraînez dessus, meilleures sont vos chances de ramener des coupes de vainqueur à la maison! Si vous avez fait vos propres circuits dans l'éditeur de circuit (Track Editor) et que vous voulez courir dessus, sélectionnez l'option "Player" (joueur) à l'écran d'Option avant d'entrer dans le mode d'entraînement libre (Free Practice Mode).

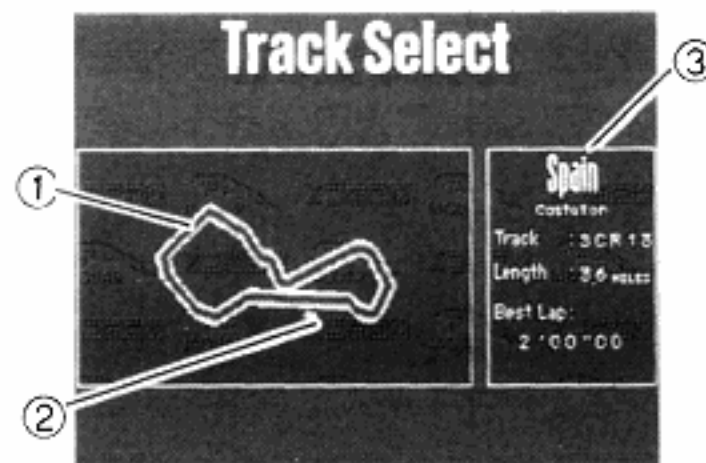
Dès que vous avez choisi "Free Practice" (entraînement libre) dans le menu principal (Main Menu), vous voyez l'écran de sélection de circuit (Track Select). Appuyez sur la touche-D vers la gauche ou vers la droite pour regarder les 32 circuits sur lesquels vous pouvez courir. A gauche de l'écran, vous voyez le plan du circuit et la ligne de départ, et à droite vous voyez les informations du circuit.

Remarque: Pour quitter le mode d'entraînement libre (Free Practice), vous devez effectuer les tours indiqués en haut de l'écran.

Signaux de l'écran de sélection de circuit (Track Select)

- ① **Le plan du circuit:** Jetez-y un coup d'oeil rapide avant de commencer la course, pour voir où les virages serrés et les lignes droites se trouvent.
- ② **La ligne de départ:** Votre voiture démarre à cet endroit du circuit.
- ③ **Nom du circuit:** Indique le nom du pays et de la ville où se trouve le circuit.

Remarque: Les noms des circuits ne sont disponibles que pour les circuits du tour du monde (World Tour). Les circuits de Grand Prix indiquent seulement les informations de circuit.

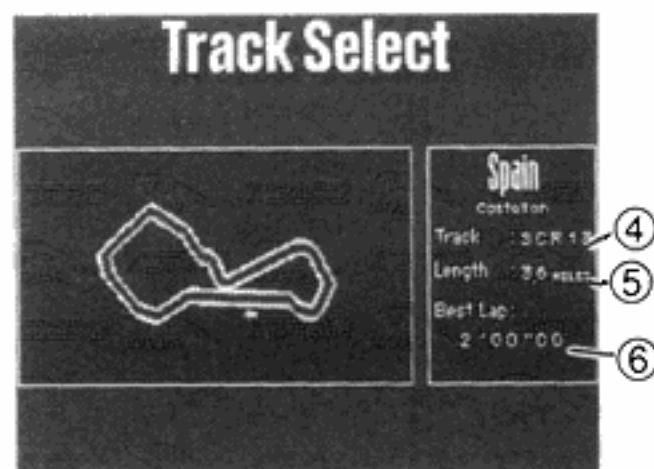


④ **Liste des circuits:** Les circuits de Grand Prix sont listés de G.P. 1 à G.P. 16. Les circuits de tour de monde (World Tour) sont listés de S.C.R. 1 à S.C.R. 16.

⑤ **Longueur (Length):** Indique la longueur du circuit. Cela est assez utile lorsque vous vous demandez combien de tours vous pouvez faire sans avoir à vous arrêter pour refaire le plein.

⑥ **Meilleur tour (Best Lap):** Si vous avez déjà couru sur certains circuits, votre meilleur temps est affiché ici. Le temps par défaut pour tous les circuits est de 2'00"00.

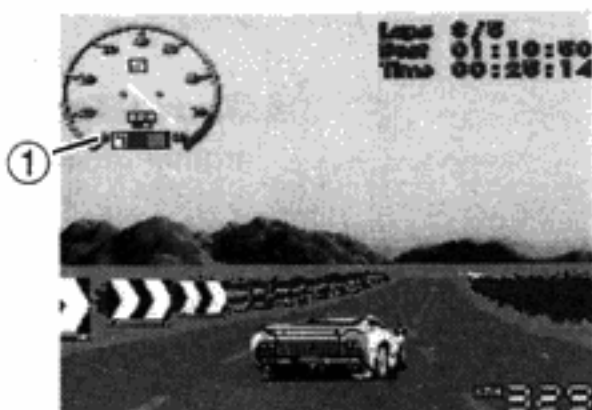
Remarque: Dès que vous éteignez votre MEGA-CD, tous les temps sont remis à 2'00"00.



Entraînement libre

① **Jauge d'essence:** La zone rouge indique combien d'essence il vous reste dans le réservoir. Pendant la course, la zone rouge diminue, remplacée par du blanc. Lorsqu'il vous reste

moins de 1/3 du réservoir d'essence, votre indicateur commence à clignoter, et vous entendez une sonnerie d'avertissement. Rappelez-vous que si vous tombez en panne d'essence avant la ligne d'arrivée, vous serez obligé de pousser votre voiture sur le reste du chemin. Ne prenez donc pas de risques et refaites le plein dès que vous en avez l'occasion. Vous pouvez compter faire 3 tours dans n'importe quel pays sans refaire le plein, mais faire 4 tours sans arrêt au stand est très risqué.



Si vous courez 5, 7 ou 9 tours, vous devez refaire le plein à un certain endroit. Le plein se fait au stand sur le côté droit de la route près de la ligne de départ. Une ligne de pneus marque l'entrée de la zone des stands. Dès que vous entrez au stand, votre vitesse diminue automatiquement jusqu'à 112 K.M.H. Plus vous entrez tôt au stand, plus vous devrez rouler longtemps à cette vitesse (la zone de ravitaillement se trouve à l'autre extrémité du stand),

vous devriez donc essayer d'entrer au dernier moment. Ne tournez pas trop tard, sinon vous risquez de manquer l'arrêt — et de devoir pousser votre Jaguar sur la moitié du tour.

② **Tachymètre:** Cet indicateur est particulièrement utile lorsque vous utilisez une transmission standard. Lorsque l'aiguille atteint la zone rouge à droite de l'indicateur, il est temps de passer à une vitesse supérieure.

③ **Vitesse (Gear):** Vous indique sur quel rapport vous êtes.

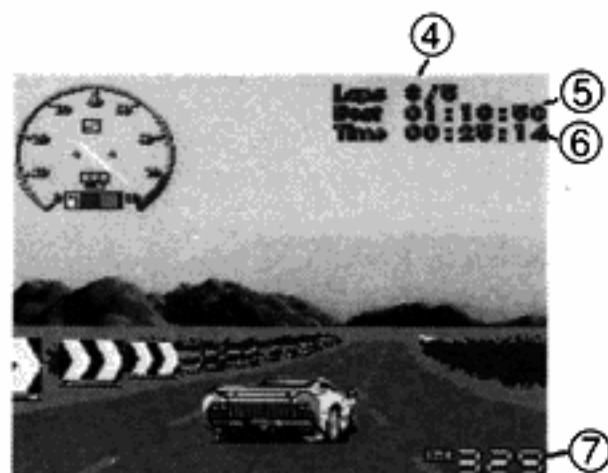


④ **Indicateur de tours (Laps):** Vous indique dans quel tour vous êtes, et combien de tours il y a en tout. Cet indicateur est très utile quand vous courez des courses plus longues et que vous avez besoin de savoir quand refaire le plein pendant la course. Le nombre de tours que vous ferez est réglé à l'écran d'Options (voyez à la page 20 pour savoir comment régler cette option).

⑤ **Meilleur (Best):** Le tour le plus rapide jusqu'ici sur le circuit est affiché ici. Surpassez-vous pour effectuer le meilleur temps possible parce que vos concurrents feront la même chose!

⑥ **Temps (Time):** Votre temps jusqu'ici dans le tour actuel est indiqué ici.

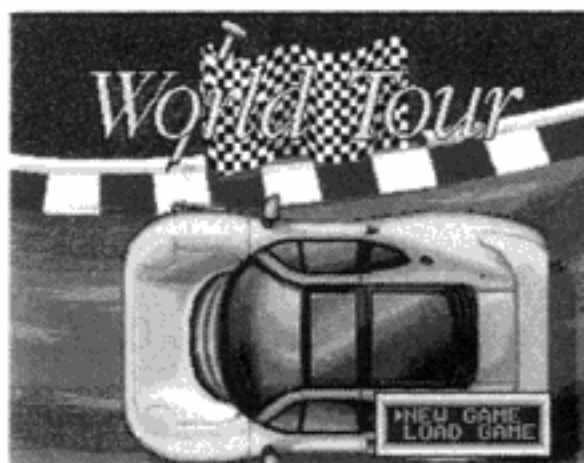
⑦ **Vitesse (Speed):** Indique la vitesse à laquelle vous roulez, en M.P.H. ou en K.M.H en fonction du réglage à l'écran d'Options



Tour du Monde

Maintenant que vous avez eu l'occasion d'essayer tous les circuits, vous êtes prêt à participer à la compétition! Le tour du monde (World Tour) est une série de 16 courses, qui se déroulent sur les circuits les plus difficiles au monde!

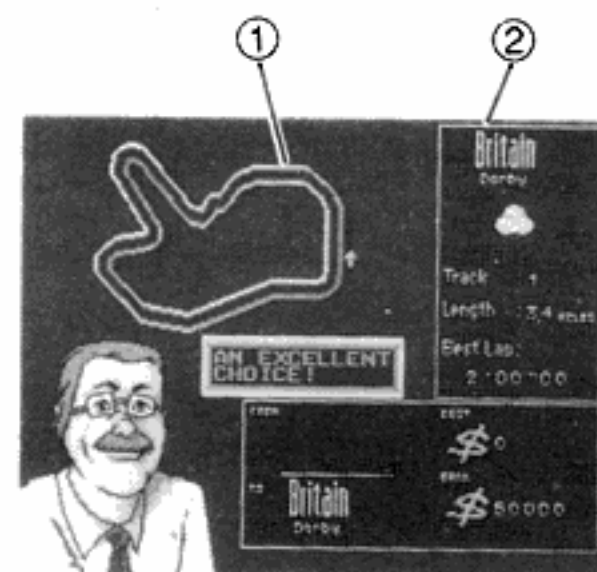
Dès que vous avez sélectionné World Tour (tour du monde) dans le menu principal (Main Menu), l'écran de titre (Title) du tour du monde (World Tour) apparaît, ainsi qu'une fenêtre d'Option. Si c'est la première fois que vous courez, appuyez sur le bouton C quand vous voyez les mots "New Game" (nouvelle partie). Si vous avez sauvegardé une autre partie, une deuxième option ("Load Game" (charger partie)) apparaît également. Placez la flèche à côté de l'option que vous voulez sélectionner et appuyez sur le Bouton C.



L'écran suivant est l'écran de sélection de pays (Select Country). Choisissez le pays où vous commencerez en l'éclairant, et appuyez sur le bouton C. Vous commencez votre tour du monde dans le pays que vous avez choisi. Rappelez-vous que vous devez payer le voyage jusqu'au pays suivant, essayez donc de voyager sur les distances les plus courtes possibles. Votre manager vous indique s'il y a un endroit moins cher où aller, et c'est une bonne idée de suivre son conseil, mais vous n'êtes pas obligé. C'est votre argent, après tout.

Signal d'écran de circuit de tour de monde (World Tour)

- ① **Plan du circuit:** Jetez un coup d'oeil sur ce plan pour rafraîchir votre mémoire à propos des endroits dangereux, etc.
- ② **Country (pays):** Le pays où se trouve le circuit, et le nom de la ville sont affichés ici.



- ③ **Weather (météo):** En fonction du pays, vous pouvez conduire le jour ou la nuit, rencontrer de la pluie, même de la neige! Des conditions de dérapage constituent un danger, faites donc attention à ne pas dériver hors de la piste.
- ④ **Track (circuit):** Vous indique sur quel circuit du monde vous vous trouvez.
- ⑤ **Length (longueur):** Vous indique la longueur (en miles) du circuit. Garder la longueur en tête pendant la course parce que vous devrez savoir de combien d'essence vous avez besoin lors du ravitaillement.
- ⑥ **Best Lap (meilleur tour):** Si vous avez déjà couru sur ce circuit en mode d'entraînement libre (Free Practice), votre meilleur temps est affiché ici. Le réglage par défaut pour tous les circuits est de 2'00"00.
- ⑦ **From (de):** Vous indique de quel pays vous venez.



- ⑧ **To (vers):** Vous indique le nom du circuit sur lequel vous allez courir.
- ⑨ **Cost (prix):** Vous indique le prix du voyage vers le pays.
- ⑩ **Bank (argent):** C'est le montant de vos économies actuelles. Quand vous gagnez des courses, le montant de vos économies augmente. Vous devez payer vos voyages de votre poche, c'est donc une bonne idée de voyager vers le pays le plus proche. Gardez également à l'esprit que l'argent pour les réparations de la Jaguar vient aussi de vos économies, et que certaines de ces pièces sont très chères. Vous ne voulez quand même pas tomber à cours d'argent au milieu du tour!

Dès que vous sélectionnez le pays, vous devez courir un tour de qualification, pour savoir quelle sera votre position de départ. Une bonne course vous place en position pôle, et quelques erreurs vous relèguent à l'arrière du groupe, restez donc concentré sur la route.



Avant le tour de qualification, le lecteur CD apparaît. Choisissez un bon morceau pour vous accompagner pendant le tour! Appuyez sur le bouton B ou appuyez sur la touche "Open" (ouverture) du lecteur CD pour commencer le tour de qualification.

Après avoir fini le tour, les temps de qualification sont affichés, avec votre temps affiché en rouge (dans les parties à 2 joueurs, la position du joueur 2 est affichée en jaune). Votre stratégie de course dépend de votre position dans le groupe. Commencer en tête épargne une certaine pression, mais rappelez-vous que certaines voitures ont une accélération plus rapide que la votre, vous pouvez donc vous retrouver en 2ème ou 3ème place pendant quelques instants. A la 10ème place, pensez à accélérer lentement et sûrement. Vous devriez pouvoir rattraper les trois premières voitures en un ou deux tours. Si vous commencez à l'arrière, zigzaguer entre les autres voitures le plus rapidement possible (sans avoir d'accident) est une obligation si vous voulez avoir une chance d'obtenir une des meilleures places.

Qualifying Times			
1st	1'31"36	11th	1'45"26
2nd	1'40"38	12th	1'46"58
3rd	1'41"12	13th	1'47"74
4th	1'41"56	14th	1'48"00
5th	1'42"38	15th	1'49"18
6th	1'42"58	16th	1'49"58
7th	1'43"62	17th	1'49"98
8th	1'44"60	18th	1'50"10
9th	1'44"70	19th	1'50"52
10th	1'45"56	20th	1'51"30

Avant que la course commence, le lecteur CD apparaît à nouveau: vous avez l'occasion de choisir la musique que vous voulez entendre pendant la course. Lorsque vous avez terminé de faire votre choix, appuyez sur le bouton B ou appuyez sur la touche "Open" (ouverture) pour commencer la course.

Certaines choses à garder à l'esprit lors d'un arrêt pour se ravitailler (si vous faites une course de 5, 7 ou 9 tours): Premièrement, les autres voitures peuvent s'arrêter au stand ou ne pas le faire, et vous ne voulez pas avoir d'accident pendant que vous vous arrêtez pour vous ravitailler — vous allez déjà perdre suffisamment de temps comme ça. Deuxièmement, si vous attendez trop longtemps pour vous rabattre, vous ne pourrez pas entrer dans le stand, et vous tomberez probablement en panne d'essence quelque part dans le prochain tour. Un truc pour éviter cela est de rouler à vitesse réduite pour éviter de consommer toute votre essence. Vous perdrez du terrain, mais vous pourrez le regagner plus tard. Troisièmement, vous devriez courir en mode d'entraînement libre (Free Practice) une ou deux fois le nombre de tours que vous allez courir plus tard, de manière à savoir quand vous arrêter au stand et de combien d'essence vous aurez besoin pour finir la course (ou jusqu'au prochain ravitaillement).



Après avoir franchi la ligne d'arrivée, un écran indiquant les 3 meilleurs pilotes apparaît, suivi d'un écran indiquant votre position et la quantité d'argent que vous avez gagné pendant la course.

Ensuite arrivent les résultats de la course. Les noms des 10 premiers pilotes sont affichés, et si vous n'êtes pas parvenu à entrer dans les 10 premiers, votre nom et votre position sont affichés en bas à gauche de l'écran.

Le tableau de classement apparaît ensuite, indiquant le nombre de points accumulés par les pilotes jusqu'ici. Vous découvrirez que gagner chaque course n'est pas aussi important pour parvenir en haut du tableau qu'un bon pilotage régulier et que d'être parmi les 5 premiers dans la plupart des courses. Cela ne signifie pas que vous ne devez pas essayer de finir premier à chaque fois, bien sûr!



Après cela, vous voyez le tableau du championnat du monde des constructeurs, indiquant les classement actuels des voitures. Le championnat des constructeurs est remporté par l'équipe dont les voitures se révèlent les plus rapides et les plus fiables dans le championnat. Nous espérons voir votre Jaguar figurer en position No. 1!

Enfin, vous devez rentrer votre voiture pour un check-up et des réparations.

Signaux de l'écran de réparation (Repair)

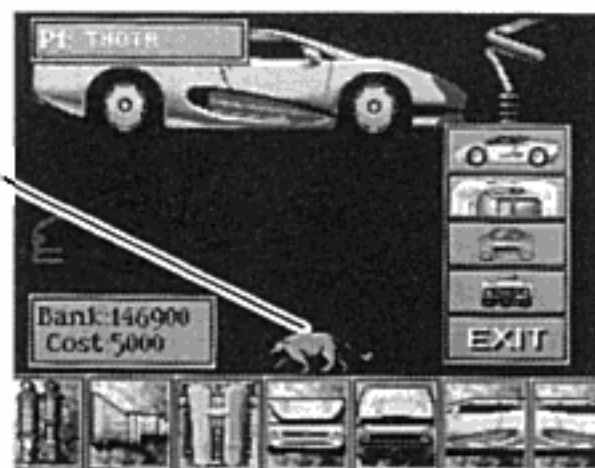
- ① **icône Jaguar:** Lorsque vous appuyez sur la touche-D vers la gauche ou vers la droite, le Jaguar se déplace sur les différentes pièces de réparation. Dès que vous arrêtez d'appuyer sur la touche-D, le Jaguar s'arrête de marcher et la pièce en dessous est affichée sur le

dessin de la voiture. Vous pouvez également voir le prix de la pièce affichée à gauche de l'écran, après "Cost" (prix).



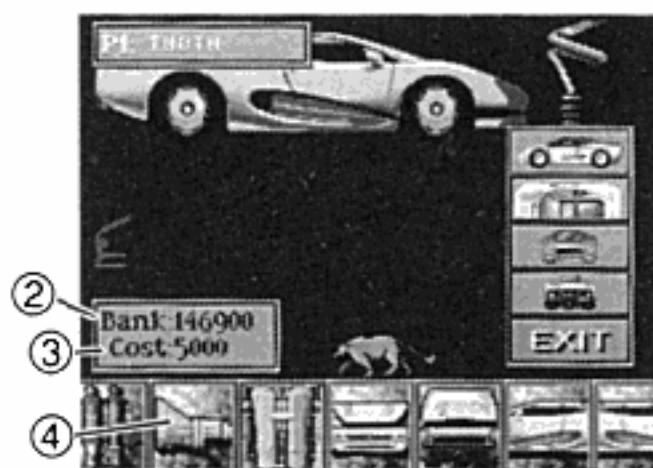
JAGUAR
Constructors Championship

1 Jaguar XJ220	18.1 ms	8 Databank	21 ms
2 Lotus Challenge	21.1 ms	7 Bepi	28 ms
3 Eagle Super	41.1 ms	9 Morgan Leitchfield	24 ms
4 Renault	42 ms	9 Ferrari	17 ms
5 Rothmans Porsche	23 ms	10 Benetton	4 ms

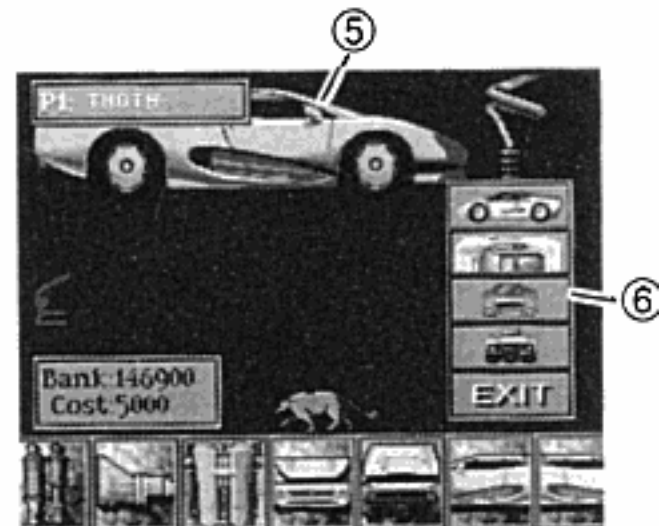


- ② **Bank (argent):** Vous indique combien d'argent vous possédez pour les réparations. Essayez de garder une réserve pour vous payer le voyage jusqu'au pays suivant, et au cas où vous devriez réparer une pièce plus chère sur votre voiture par la suite.
- ③ **Cost (prix):** Indique le prix de la pièce qui est actuellement affichée sous l'icône Jaguar.
- ④ **Parts (pièces):** Ce sont les pièces disponibles pour l'équipe de réparation. Toute pièce éclairée en rouge doit être remplacée avant de quitter l'écran. Toute pièce éclairée en jaune ne doit pas être

remplacée, mais peut affecter les performances de votre voiture lors de la prochaine course. Les pièces vertes sont intactes, elles ne peuvent donc pas être remplacées. Dès qu'une pièce que vous voulez remplacer se trouve sous l'icône Jaguar, appuyez sur le bouton C pour remplacer la pièce.



- ⑤ **Dessin de la voiture:** Vous indique où la pièce se trouve sur la voiture. Changez l'illustration avec l'indicateur de vue.
- ⑥ **Viseur (Viewfinder):** Vous permet de changer la vue de la voiture. Changez l'illustration en appuyant sur la touche-D vers le haut ou vers le bas. Lorsque vous avez fini de remplacer les pièces, éclairez "Exit" (sortie) avec la touche-D et appuyez sur le bouton C.



Après être sorti de l'écran de réparation (Repairs), vous voyez à nouveau l'écran de sélection de pays (Country Select), avec un drapeau à damier sur le pays (ou les pays) où vous avez déjà couru. Si vous voulez sauvegarder la partie telle quelle, éclairez "Save" (sauvegarder) avec la touche-D et appuyez sur le bouton C. Entrez le nom sous lequel vous voulez sauvegarder la partie, sélectionnez "O.K." avec le bouton C et votre partie a été sauvegardée! Si vous avez plus d'une partie sauvegardée, vous devez indiquer où vous voulez sauvegarder votre partie. La sélection se fait en déplaçant la flèche sur le nom sous lequel vous voulez sauvegarder la partie et en appuyant sur le Bouton C. Maintenant, passez à la course suivante!

Eclairez un pays (de préférence un pays près de celui où vous venez de courir, pour économiser de l'argent), et appuyez sur le bouton C. Le circuit que vous avez

sélectionné apparaît et votre manager vous dit si c'est le meilleur choix ou non. Appuyez sur le bouton C pour sélectionner le circuit, ou sur le bouton B pour revenir à l'écran de sélection de pays (Country Select) (si vous suivez le conseil de votre manager et que vous sélectionnez un autre pays).

Si vous voulez arrêter de courir (n'oubliez pas de sauvegarder votre partie d'abord), appuyez sur le bouton B à l'écran de sélection de pays (Country Select). Une fenêtre apparaît avec un choix entre "Continue" (continuer) et "Main Menu (menu principal)". Pour revenir au menu principal (Main Menu), déplacez la flèche sur "Main Menu" (menu principal) avec la touche-D et sélectionnez-le avec le bouton C.

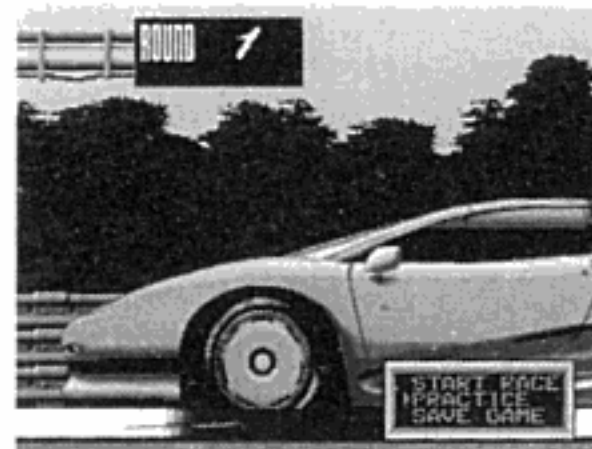
Finir le tour du monde

Si vous terminez le championnat du tour du monde à la première place du classement, vous devenez le nouveau champion! Félicitations! Si votre équipe tombe à court d'argent avant la fin du tour, un manager furieux et un rapport de faillite vous attendent après la ligne d'arrivée. Après l'écran de fin de partie (Game Over), l'écran principal (Main) apparaît. Peut-être qu'un peu plus d'entraînement est nécessaire.

Grand Prix

Le championnat du Grand Prix est composé de 16 courses incroyablement difficiles sur les circuits G.P. Virages en épingle à cheveu, mauvaises conditions météo, adversaires déterminés... Tout ce qui fait de ces courses les plus difficiles que vous ayez jamais vues.

Après avoir sélectionné Grand Prix dans le menu principal (Main Menu), vous voyez l'écran de course G.P. (G.P. Race) ainsi que la fenêtre de sélection de partie (Game Select) en bas à droite de l'écran. Si c'est la première fois que vous courez, appuyez sur le bouton C lorsque vous voyez les mots "New Game" (nouvelle partie). Si vous avez sauvegardé une autre partie, une deuxième option ("Load Game" (charger partie)) apparaît également. Placez la flèche à côté de l'option que vous voulez sélectionner et appuyez sur le bouton C. L'écran suivant qui apparaît est l'écran de Round G.P. avec le numéro de Round affiché en haut de l'écran et la fenêtre d'options de course (Race Options). Vos options sont les suivantes:



- **Start Race (commencer la course):** Préparez-vous pour le tour de qualification afin de déterminer votre position de départ dans la course, et... c'est partil
- **Practice (entraînement):** L'occasion d'essayer le circuit sur lequel vous allez courir dans ce round du Grand Prix. C'est fortement recommandé, car les circuits du G.P. ont été conçus spécialement pour faire de ce championnat le plus difficile au monde! Lorsque vous avez terminé votre tour d'entraînement, le jeu vous ramène automatiquement à l'écran du Round du G.P.
- **Save Game (sauvegarder la partie):** Sélectionner-la pour sauvegarder la partie jusqu'ici. La sauvegarde de la partie se fait de la même manière qu'en mode tour du monde



La course de Grand Prix est à la base organisée de la même manière qu'en tour du monde. Après chaque course, l'écran des vainqueurs, l'écran du tableau de classement (Leaderboard) et l'écran du championnat des constructeurs (Constructors Championship) apparaissent, suivis de l'écran de réparation (Repair). La différence réside dans le fait qu'en mode Grand Prix, l'ordre des circuits est prédéterminé — vous ne choisissez pas le circuit sur lequel vous allez courir ensuite.

Finir le Grand Prix

Si vous terminez le championnat du Grand Prix à la première place du classement, vous devenez le nouveau champion: Félicitations! Si votre équipe tombe à court d'argent avant la fin du Grand Prix, vous recevrez un rapport de faillite ("Bust!") de la banque Floyd's pour les dettes que vous avez contractées. Après l'écran de fin de partie (Game Over), l'écran principal (Main) apparaît.

Le mode deux joueurs

Si vous avez un ami qui veut courir, commencez par régler la sélection de joueur (Player Select) à l'écran d'Options pour diviser l'écran (mode deux joueurs). Le joueur 2 doit aussi faire les autres changements qu'il ou elle désire (type de boîte de vitesse, entrée de nom, etc.), puis vous êtes prêt à y aller!

Remarque: Le joueur 1 contrôle toutes les fonctions hors-course avec la manette Control Pad 1, il ou elle doit donc entrer les changements du joueur 2 pour lui.

Les signaux d'écran pour la partie à deux joueurs sont identiques à la partie à un joueur. L'écran du joueur 1 est l'écran supérieur, et le joueur 2 utilise l'écran inférieur.

Remarque: Afin que les deux voitures ne se percutent pas en entraînement libre (Free Practice) et dans les tours de qualification (Qualifying), le joueur 1 commence environ 3 secondes avant le joueur 2.

Conseil de l'équipe de stand

- Baissez les gaz quelques instants avant de faire un virage — particulièrement dans un virage serré. Si vous passez la plupart des virages à fond, vous déraperez et perdrez plus de vitesse que si vous passiez à faible vitesse.
- Prendre les virages serrés à l'intérieur ne vous aide que si vous le faites à faible vitesse. Les routes ne sont pas bordées, et votre meilleure solution est de passer à l'extérieur à l'endroit où l'angle du virage est moins important. Vous aurez une meilleure chance de conserver votre vitesse à l'extérieur.
- Si vous êtes à l'intérieur de la piste dans un petit virage, laissez aller le volant (la touche-D) juste avant la fin du virage. La force centrifuge déporte votre voiture vers l'extérieur, et en même temps elle augmente votre vitesse.

SEGA MEGA-CD

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No.
88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

© 1993 Core Design Limited.
Under license of Jaguar Cars Limited, U.K.

© 1993 SEGA ENTERPRISES, LTD. Made in Japan

672-1171-50