

SEGA™

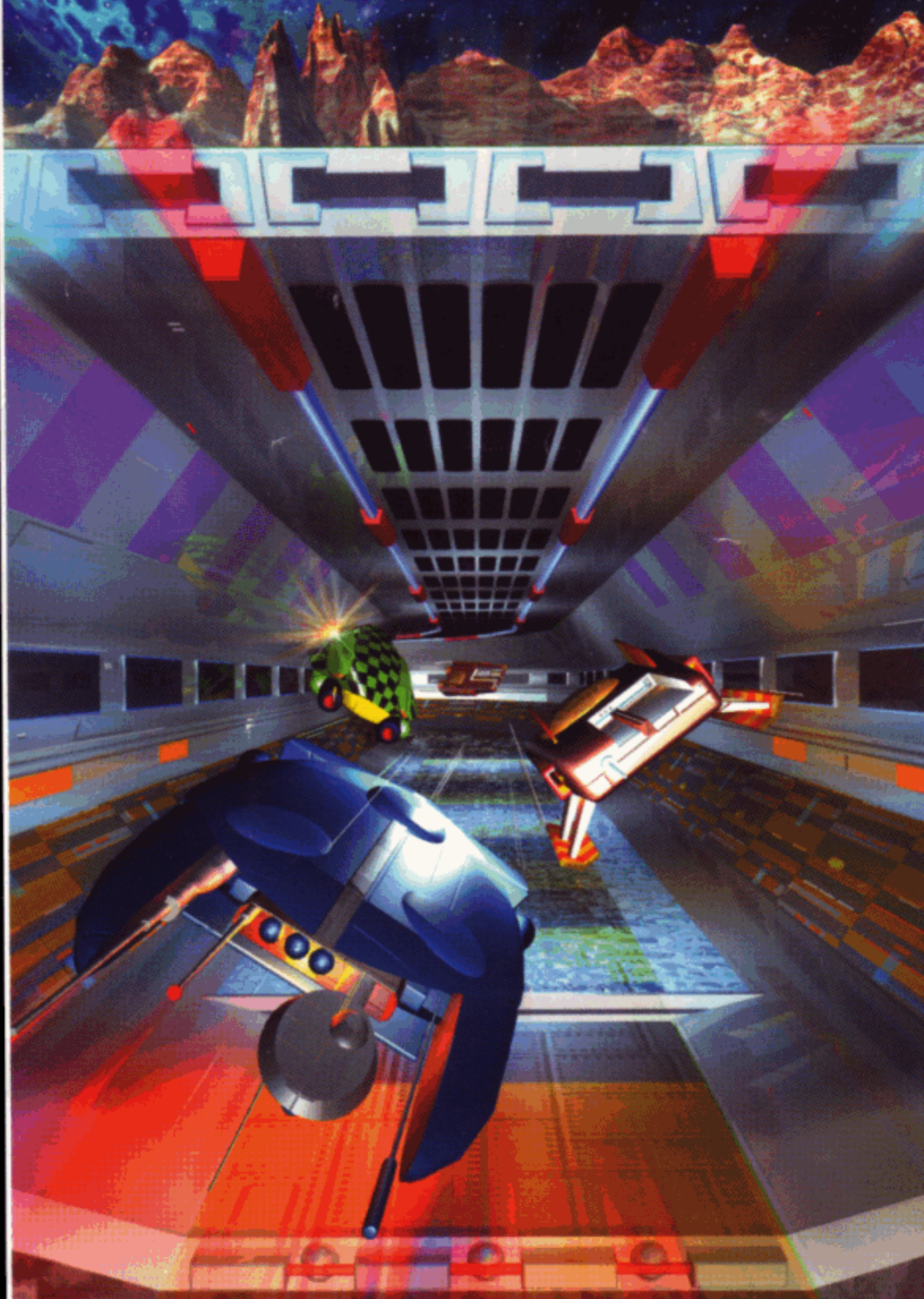
TM

SATURN SEGA

TM



CYBER SPEEDWAY



COMPACT
disc

INSTRUCTION MANUAL

Avertissement sur l'épilepsie

À 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 IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- 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.
- Évitez 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 dix à quinze minutes toutes les heures.

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.

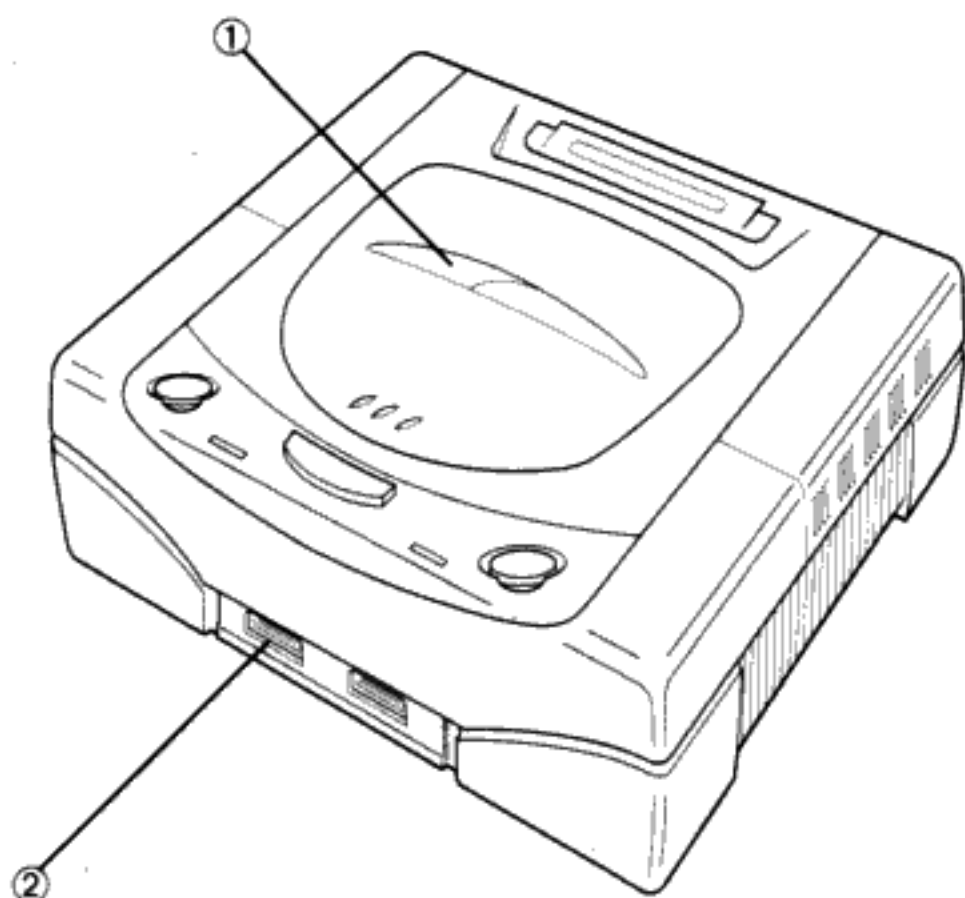
Mise en route: Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD**; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important: Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

- ① Console Sega Saturn
- ② Manette 1



Guerre et Paix — le Circuit Cyber

Imaginez-vous. Un jour dans le futur. Un univers sans guerre. Les civilisations se sont développées jusqu'à un point où les planètes n'ont plus besoin de s'attaquer et de se détruire mutuellement. En dépit des pactes et des conventions intergalactiques qui protègent la paix universelle, quelques postes éloignés continuent leurs pratiques primitives.

Aujourd'hui, deux de ces malfaiteurs se sont engagés dans la bataille. Les sauvages habitants de Kaladasia sont en état de guerre avec les forces armées d'une autre planète barbare depuis si longtemps que plus personne ne sait pour quelle raison ils se battent. Il n'y a pas eu de solution imminente.

Les ennemis de Kaladasia: la Terre. Vous l'aviez deviné. Pas plus qu'un grain de poussière gravitant autour d'une étoile de second ordre dans un coin oublié de la galaxie. Mais c'est l'une des dernières barrières pour la paix universelle. Enfin, une issue ne devrait pas tarder. Les leaders d'innombrables planètes de toutes les galaxies de l'univers se sont rassemblés afin de trouver un moyen pour ramener leurs membres délinquants à la vertu. Ils l'appellent le Circuit Cyber.

A la place d'un champs de bataille, il y a le parcours de course cyber. Au lieu d'avions et de chars, des traîneaux de haute technologie. Des millions d'armées n'auront plus besoin de périr. Toutes les querelles peuvent être résolues par l'issue de la course. Le conflit avec Kaladasia pour le futur de la paix universelle. Ils dépendent tous deux du héros qui pilote le traîneau gagnant. Etes-vous ce héros?

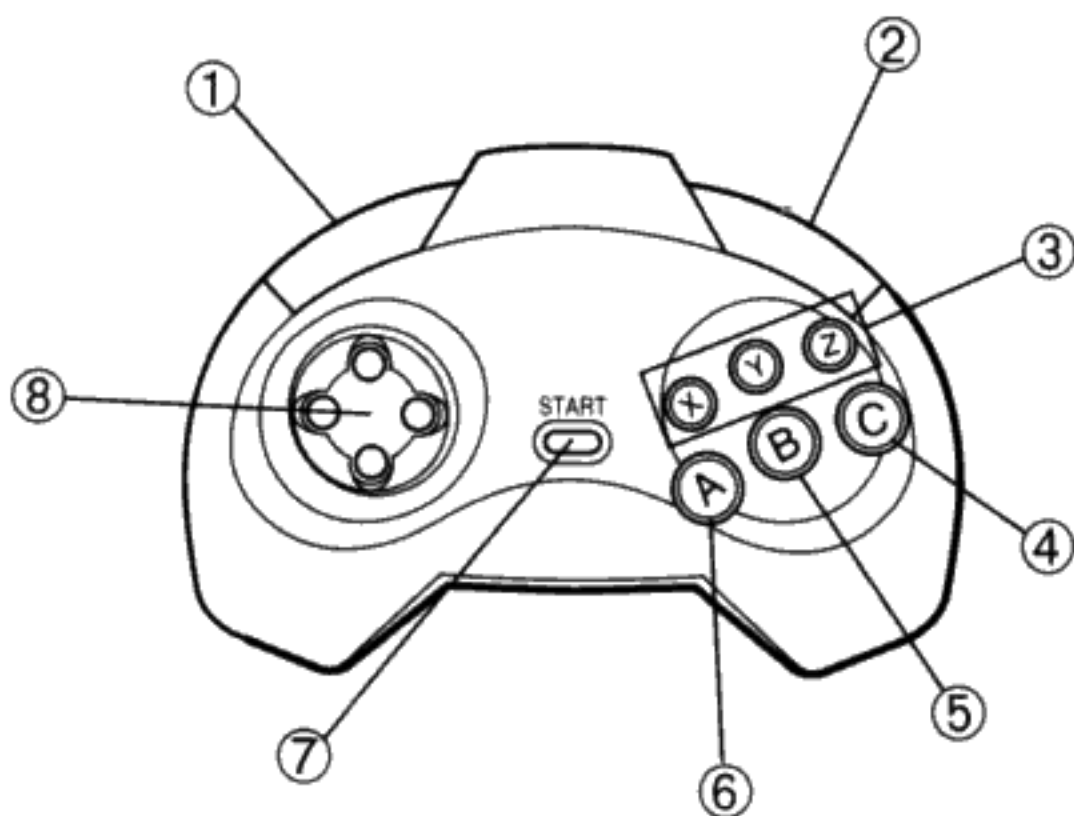
Prenez les Commandes!

Manette de jeu Sega Saturn

- ① **Bouton de déplacement vers la gauche (Bouton L)**
- ② **Bouton de déplacement vers la droite (Bouton R)**
- ③ **Boutons X, Y, Z**
- ④ **Bouton C**
- ⑤ **Bouton B**
- ⑥ **Bouton A**
- ⑦ **Bouton Start (Start)**
- ⑧ **Bouton directionnel (Bouton D)**

Bouton	Avant-course	En course
Bouton D	Eclaire les articles	Dirige le véhicule
Start	Fait apparaître l'écran GAME MODE SELECT (sélection du mode de jeu)	Fait une pause; reprend la pause
Bouton A	Fait les sélections	Freine
Bouton B	Annule les sélections	Accélère
Bouton C	Faits les sélections	Actionne le tir
Bouton X	Inutile	Vue du conducteur
Bouton Y	Inutile	Vue normale
Bouton Z	Inutile	Vue élevée
Bouton L	Inutile	Propulse vers la gauche
Bouton R	Inutile	Propulse vers la droite

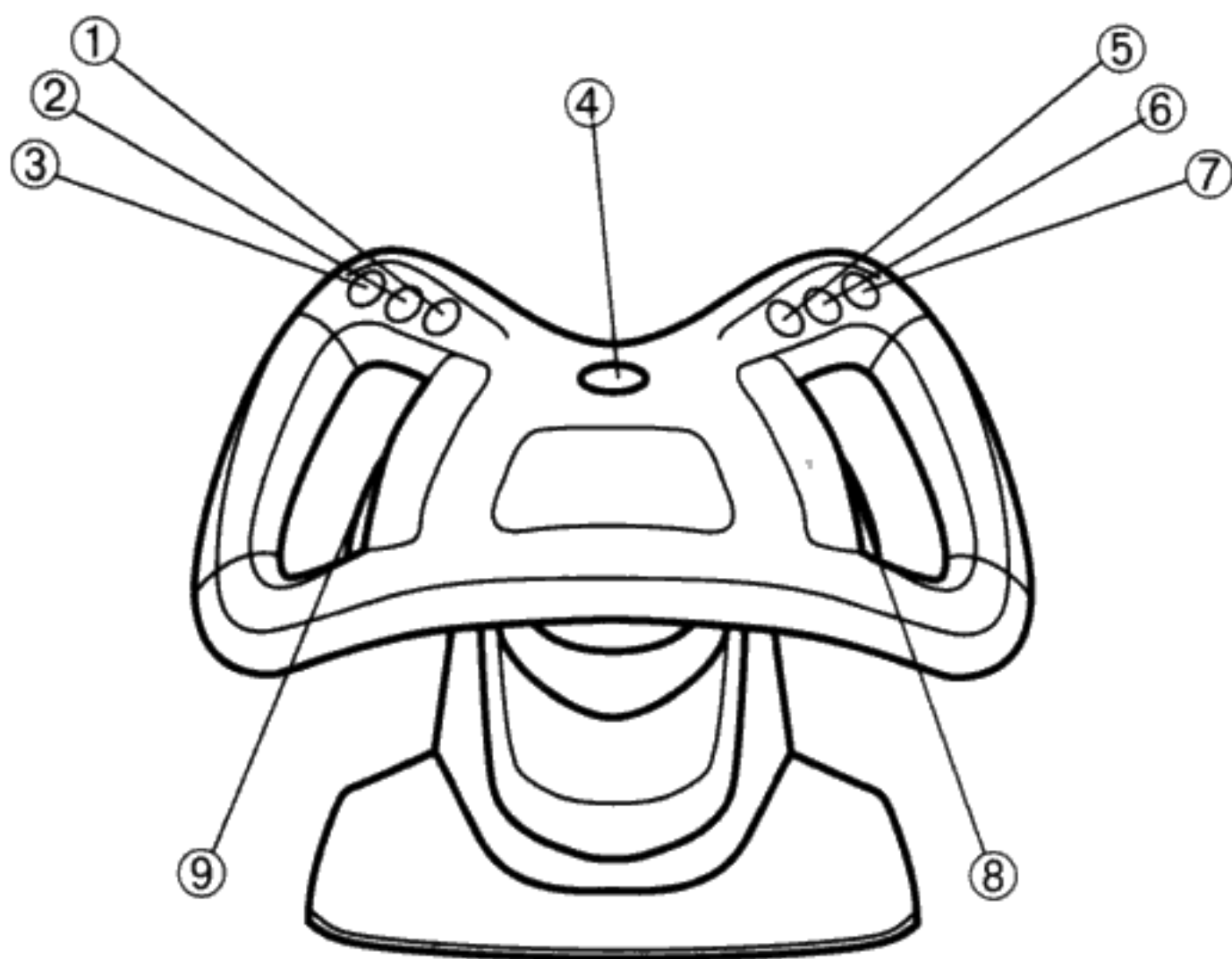
Remarque: Les configurations de bouton peuvent être modifiées dans l'écran OPTIONS (options) (voir page 33).



Sega Saturn Arcade Racer

- ① **Bouton Z**
- ② **Bouton Y**
- ③ **Bouton X**
- ④ **Bouton Start (Start)**
- ⑤ **Bouton A**
- ⑥ **Bouton B**
- ⑦ **Bouton C**
- ⑧ **Déplacement Droite**
- ⑨ **Déplacement Gauche**

Commande	Avant-course	En course
Direction du volant	Déplace le surligneur à gauche/droite	Dirige le véhicule
Déplacement	Déplace le surligneur gauche/droite	Propulse à gauche/droite vers le haut/bas
Start	Fait apparaître l'écran GAME MODE SELECT (sélection du mode de jeu)	Fait une pause; reprend la pause
Bouton A	Fait les sélections	Freine
Bouton B	Annule les sélections	Accélère
Bouton C	Fait les sélections	Actionne le tir
Bouton X	Inutile	Vue du conducteur
Bouton Y	Inutile	Vue normale
Bouton Z	Inutile	Vue élevée



Course à la Mode

A la suite du logo Sega, une démonstration du jeu apparaît. Appuyez sur Start pour arriver à l'écran GAME MODE SELECT. Eclairez STORY MODE (mode story) ou FREE RUN MODE (mode de course libre) pour débiter la course, ou ajustez les paramètres de jeu dans l'écran OPTIONS.



STORY MODE: représentez la Terre dans une série de courses au Circuit Cyber pour résoudre ses querelles galactiques sur le parcours de la course.

FREE RUN MODE: faites une course contre un second joueur, l'ordinateur ou contre le temps sur les divers parcours du jeu.

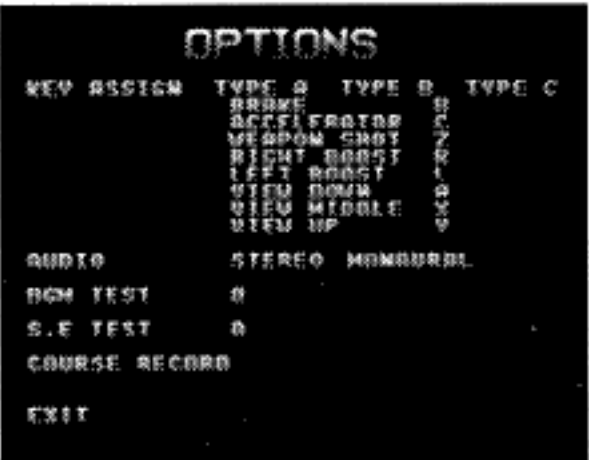
OPTIONS: variez les attributions de bouton, ajustez et échantillonnez le cadre sonore du jeu et visionnez les records de parcours.

Appuyez sur le Bouton D vers le haut ou vers le bas pour éclairer un mode, puis appuyez sur le bouton A ou C pour sélectionner.

Options

Appuyez sur le Bouton D vers le haut ou vers le bas pour éclairer une option.

KEY ASSIGN (attribution-clé) vous habilite à changer les affections du bouton pour votre Bouton de Commande. Il y a trois configurations possibles. Appuyez sur le Bouton D vers la gauche ou vers la droite pour passer d'un choix à un autre jusqu'à ce que la configuration que vous désirez apparaît.



AUDIO (son) fixe la piste sonore du jeu en mono ou en stéréo. Appuyez sur le Bouton D vers la gauche ou vers la droite pour éclairer votre sélection.

BGM TEST (test BGM) vous permet d'échantillonner la musique utilisée durant le jeu. Appuyez sur le Bouton D vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner un numéro de piste, puis appuyez sur le Bouton A ou C. La piste sonore sélectionnée continue jusqu'à ce que vous sélectionnez une nouvelle piste ou que vous sortez de l'écran OPTIONS.

SE TEST (test SE) vous présente un aperçu des effets sonores de Cyber Speedway. Faites votre sélection comme pour le BGM TEST.

COURSE RECORD (record de parcours) fait une liste des temps records et des meilleurs temps de tour pour chaque parcours au niveaux des courses Standard et Supérieur. Appuyez sur le Bouton D vers le haut ou vers le bas pour passer d'un nom de planète à un autre, vers la gauche ou vers la droite pour changer entre les niveaux Standard et Supérieur.

EXIT (sortie) vous ramène à l'écran Sélection de Mode de Jeu.

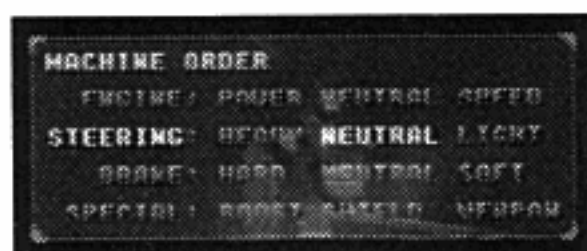
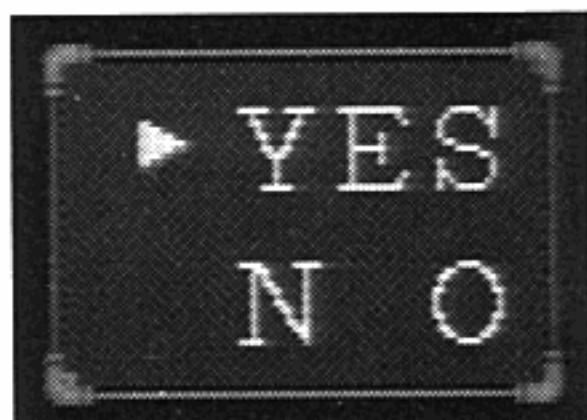
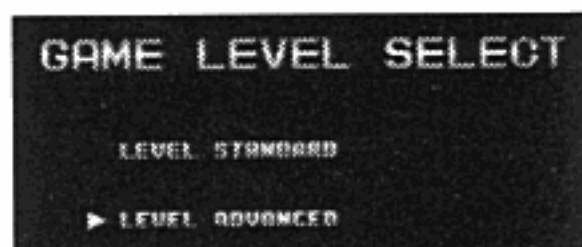
Mode Story

En mode story, vous représentez la Terre dans une série de courses pour déterminer l'issue de ses conflits avec les Kaladasians. Après avoir sélectionné STORY MODE, l'écran GAME LEVEL SELECT (sélection de niveau de jeu) apparaît. Courrez soit sur les parcours de niveau standard ou supérieur. (Le parcours final n'a pas de niveau standard). Appuyez sur le Bouton D vers le haut ou vers le bas pour déplacer le surligneur et sur le Bouton A ou C pour faire votre sélection. Il vous est donné une chance de confirmer votre choix. Sélectionnez YES (oui) pour avancer et NO (non) pour retourner sur l'écran GAME LEVEL SELECT.

Ensuite, vous descendez à la salle de réunion pour recueillir d'utiles conseils au sujet du parcours auquel vous avez affaire. Ecoutez aussi attentivement les avis concernant les réglages du traîneau. Appuyez sur le Bouton A ou C pour avancer rapidement à travers ces écrans.

Sélectionnez SETTINGS (réglages) pour régler avec précision votre traîneau avant que débute l'action. Les réglages Spéciaux disponibles dépendent de votre performance dans la course précédente. Appuyez sur le Bouton D vers le haut ou vers le bas pour choisir quelle caractéristique vous voudriez ajuster. Appuyez vers la gauche ou vers la droite pour faire votre réglage. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le Bouton A, B ou C.

Si vous êtes prêts à démarrer, sélectionnez START RACE (départ de la course) et appuyez sur le Bouton A ou C. Il vous est donné une chance de confirmer votre choix ou d'opérer à d'ultimes ajustements avant la course. Sélectionnez NO pour retourner à l'écran réglages. Sélectionnez YES pour commencer la course.



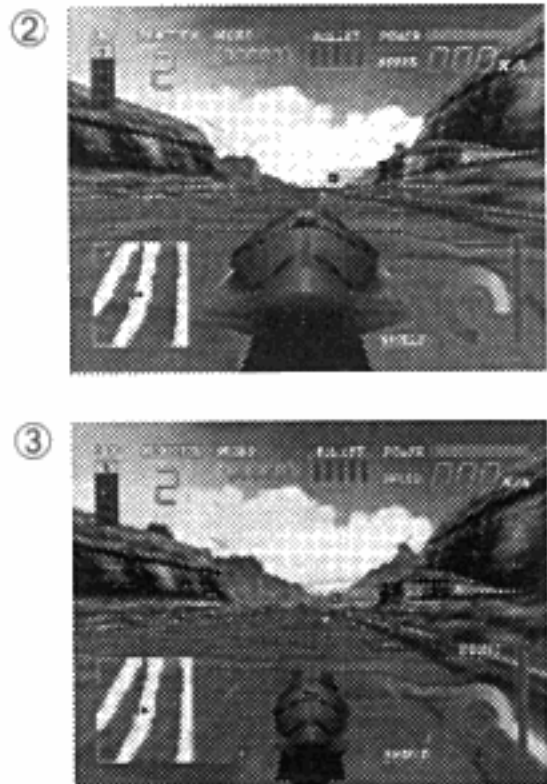
Visualisation de la Course

Vous pouvez diriger votre traîneau à partir d'un de ces trois points de vision.

- ① **Vue du conducteur** vous place sur le siège avant vous permettant de suivre l'action derrière le volant. Appuyez sur le Bouton X.

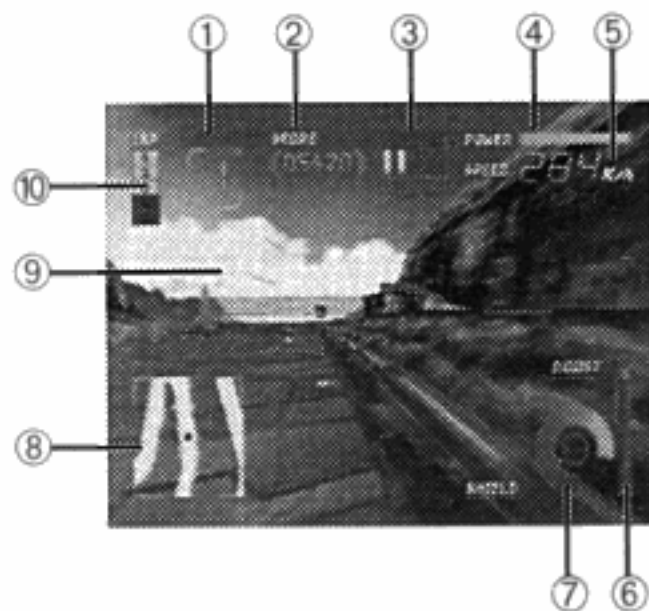


- ② **Vue normale** vous permet de commander d'un point de vision situé légèrement derrière votre traîneau. Appuyez sur le Bouton Y.
- ③ **Vue élevée** suit le traîneau de derrière en élévation. Appuyez sur le Bouton Z.



L'Ecran de Course

- ① **Position** montre votre rang dans la course par rapport aux autres traîneaux.
- ② **Score** indique combien de points vous avez accumulés.
- ③ **Munition** est le nombre de fusées que vous avez récoltées.
- ④ **Puissance** mesure votre accélération.
- ⑤ **Vitesse** vous dit à quelle allure vous roulez.
- ⑥ **Propulsion** diminue lorsque vous utilisez vos fonctions de propulsion pour donner une poussée vers la gauche ou vers la droite à votre traîneau afin d'avoir un extra-control de conduite. Votre capacité de propulsion se recharge avec le temps.
- ⑦ **Bouclier** indique les dégâts causés à votre traîneau suite aux crashes et autres impacts.
- ⑧ **Carte** présente une vue d'ensemble du parcours et indique votre position.
- ⑨ **Détecteur** clignote pour vous prévenir si un autre traîneau s'approche derrière vous ou si l'on vous tire dessus.
- ⑩ **Nombres de tours** indique votre tour et le nombre de tours déjà accomplis.



Les Résultats!

Quand votre course est terminée, les écrans RESULT (Résultats) apparaissent. Le premier récapitule les performances de chaque coureur par ordre d'arrivée. Cet écran n'apparaît pas à la première manche.

- RANKING** montre le classement final.
- DRIVER** donne le nom du pilote.
- STATE** est la planète d'origine.
- BONUS** est le total des points accumulés.

Appuyez sur le Bouton A ou C pour faire apparaître le second écran RESULT, qui indique le classement de votre score.

RESULT			
ROUND: CRACIES			
RANKING	DRIVER	STATE	BONUS
1ST	CLAY SHOD	TERRA	1000PTS
2ND	W'ROCK	ORION	500PTS
3RD	ZANNEYV	PLUTONIA	300PTS
4TH	JANODE-NONE	STRENN	0PTS
5TH	SKRETT	ORIONKON	0PTS

TOTAL TIME montre le temps de votre course.

POSITION accorde un bonus de points pour votre performance à chaque tour (100 pour la première place, 50 pour la seconde et 20 pour la troisième).

FINISH BONUS vous récompense pour votre position finale (1000 points pour la première place, 500 points pour la seconde et 200 points pour la troisième).

REMAINING ROCKETS vous donne 30 points pour chaque fusée restante.

REMAINING SHIELD ce total est multiplié par 30 et ajouté à votre score.

TOTAL SCORE est la somme de ci-dessus.



Continuer la Course

L'issue finale du conflit avec Kaladasia ne peut pas se jouer en une course. Vous devez achever chaque course pour avancer à la prochaine course. Suivant les écrans RESULT, vous vous rendez à la salle de réunion sur la prochaine planète pour préparer la prochaine confrontation.

Continuer

Vous pouvez vous retirer d'une course à n'importe quel moment en appuyant sur Start, en sélectionnant RETIRE (abandon), et en appuyant sur le Bouton A ou C. Si vous vous retirez ou ne réussissez pas à terminer une course parce que vous subissez un dégât après que votre bouclier soit à zéro, l'écran CONTINUE (prolongement) apparaîtra, aussi longtemps que vous disposez de prolongements. Vous démarrez avec trois prolongements et en gagnez un tous les 3000 points. Sélectionnez CONTINUE et appuyez sur le Bouton A ou C. L'action recommence à la salle de réunion, avant la course dans laquelle vous vous étiez retirés. Sélectionnez END (fin) et appuyez sur le Bouton A ou C pour aller à l'écran Titre.



Mode de Course Libre

Le mode de course libre vous permet de vous entraîner sur des parcours que vous avez rencontrés dans le mode story. Vous pouvez courir contre la montre dans le Time Trial (épreuve de temps), essayer votre habileté contre un adversaire de l'ordinateur dans le mode 1P VS COM, ou vous mesurer contre un ami dans le mode 1P VS 2P.



Epreuve de Temps

Si vous sélectionnez TIME TRIAL, la piste est pour vous tout seul. L'écran de course est au fond le même que celui du mode story, excepté que votre temps de tour et temps total est indiqué à la place de votre score et de votre position.

Vous pouvez choisir d'entrer directement dans la course en sélectionnant RACE START, choisir votre véhicule dans SLED SELECT, ou déterminer où vous courrez dans COURSE SELECT.



Choix de Traîneau

Il y a cinq traîneaux disponibles. Appuyez sur le Bouton D vers la gauche ou vers la droite pour les examiner. Le nom, l'accélération, la vitesse maximale et les capacités de direction et de freinage de chaque sont inscrits. Lorsque le traîneau de votre choix apparaît, appuyez sur le Bouton A ou C.

① Terra

Ce traîneau fabriqué sur Terre se distingue par son ultra-rapidité et sa direction stable. A ses performances complètes s'ajoute une robuste carrosserie.

② Kaladasia

Produit par l'ennemi numéro 1 de la Terre dans l'actuelle guerre – ce traîneau dispose de la plus haute rapidité de tous les modèles disponibles. Bien qu'il soit avantage en ligne droite, les virages sont délicats.

③ Alcmaeons

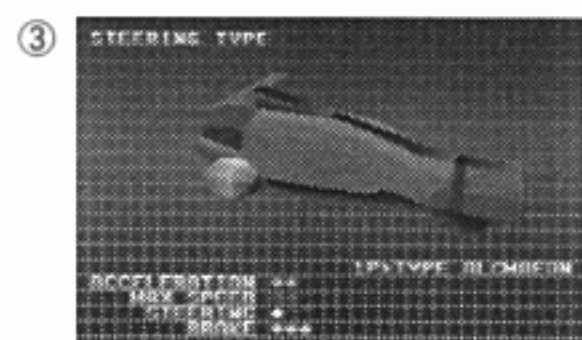
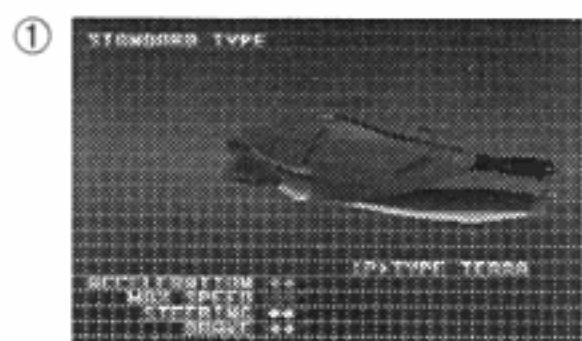
Les Alcmaeons, ayant jailli dans l'alliance militaire avec la Terre, déploient leur ingéniosité dans ce traîneau, qui est remarquable pour ses prises de virages stables.

④ Drum

Les Drums produisent ce traîneau se servant de pièces importées de chez leurs alliés, les Kaladasians. La propulsion répond bien en haute accélération et décélération mais manque nettement de rapidité.

⑤ Cerebun

Cerebun est une partie neutre dans l'actuel conflit. Ce traîneau représente le summum dans le savoir-faire technologique de Cerebun, avec de solides performances d'ensemble, notamment la prise de virage stable et l'accélération puissante.



Choix de Course

L'arène du Circuit Cyber traverse six planètes. Il y a un parcours de niveau standard et supérieur sur toutes les planètes, excepté Armasatelles. Appuyez sur le Bouton D vers le haut ou vers le bas pour examiner les planètes et vers la gauche ou vers la droite pour permuter de niveau.

① **Terra**

Le terrain familier des humains. Ce parcours a été conçu pour un établissement de recherche sur Terre.

② **Glacies**

Un monde de glace et d'obscurité. Sur le parcours le contrôle du traîneau est gêné par la surface de la route gelée. Prenez garde au pilliers de glace.

③ **Vastitas**

Les déplacement en terrain vertical demandent une conduite délicate pour parer aux bonds et chutes dans la roche et le sable. Attention à la faible visibilité.

④ **Nubes**

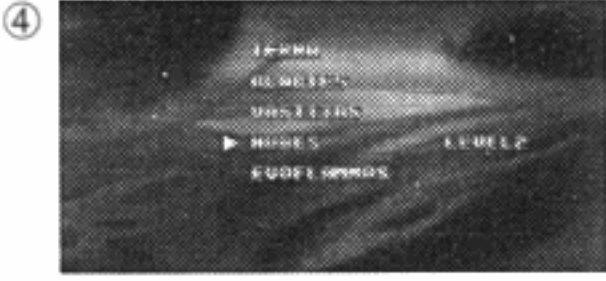
Un parcours de saut-en-l'air à une vitesse ultra rapide traversant des nuages de gazs compacts. Gardez un oeil aux virages saillants et aux ondulations de la surface du parcours.

⑤ **Evoflammas**

Un nouveau parcours récemment construit sur lequel il est très difficile de reprendre la tête une fois égaré. La coulée de lave capricieuse fait tout pour que l'action ne s'apaise jamais.

⑥ **Armasatelles**

Ce parcours est construit sur un satellite artificiel. C'est rempli de virages saillants et de longues lignes droites. Il n'existe pas de niveau standard pour ce parcours.



Résultats

Dans ce mode, l'écran RESULT indique le temps total et le temps de tour. Vous pouvez aussi vous comparer par rapport aux records de course. Appuyez sur le Bouton A ou C pour retourner sur l'écran FREE RUN MODE.



1P VS COM

C'est une course épuisante de l'homme contre la machine. Si vous décidez de relever ce défi, la progression jusqu'au départ du parcours est la même que pour celle de l'épreuve de temps. Cependant, lorsque vous prenez votre décision dans l'écran SLED SELECT, vous choisissez d'abord pour vous-même et choisissez ensuite pour l'ordinateur. L'écran de course est semblable à celui du mode story.

L'écran RESULT vous dit si vous gagnez ou perdez, et indique votre score, calculé comme dans le mode story.

1P VS 2P

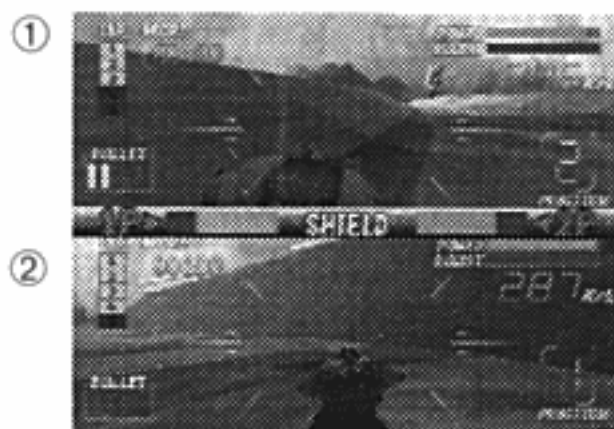
Si vous avez deux Manettes de Jeu branchées dans votre Sega Saturn et un partenaire, vous pouvez sélectionner 1P VS 2P. Arrangez la course comme le 1P VS COM, mais le joueur 2 choisit sa propre sélection dans l'écran SLED SELECT. Le Choix de Course se fait par le joueur 1. L'un ou l'autre joueur pourra faire une pause ou arrêter une course en cours en appuyant sur Start et en sélectionnant l'option appropriée.

L'écran de course fonctionne avec un écran divisé. Le joueur 1 court en haut et le joueur 2 en bas.

L'écran RESULT est comme celui du 1P VS COM, avec les résultats du joueur 1 suivis de ceux du joueur 2.

① **Joueur 1**

② **Joueur 2**



Avancer dans le Circuit Cyber

- Ramassez les fusées sur le parcours lorsque vous courez. Puis utilisez votre arme modérément pour détruire les obstacles et faites ralentir les autres coureurs. Vous ne pouvez que transporter cinq fusées, alors ne perdez pas votre temps à en ramasser lorsque votre arsenal est complet.
- Outre les autres coureurs, il y a des traîneaux non-participants (couleur verte) sur la piste. Ils n'affectent pas votre position directement, mais entrer en collision avec eux affecte certainement votre temps.
- Sachez bien reconnaître chaque course, et continuer de vous reporter à la carte. L'action est trop rapide pour tout prendre sous l'impulsion du moment, donc si vous n'êtes pas préparé vous perdez du temps précieux.
- Effectuez une recherche minutieuse sur les parcours du mode course libre. Cela vous donne l'occasion de vous informer sur la configuration du terrain dans un environnement avec un minimum d'interruptions.
- Ecoutez la bande sonore attentivement lorsque vous courez. Si vous entendez une voix dire "Warning" (alerte), c'est que vous êtes sous le feu.
- Prenez garde aux raccourcis sur les parcours de niveau supérieur.



Computer designed by Nextech. Cyber Race and Cyberdreams are Trade Marks owned by Cyberdreams, Inc. USA. TM and © 1993 Cyberdreams, Inc.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.