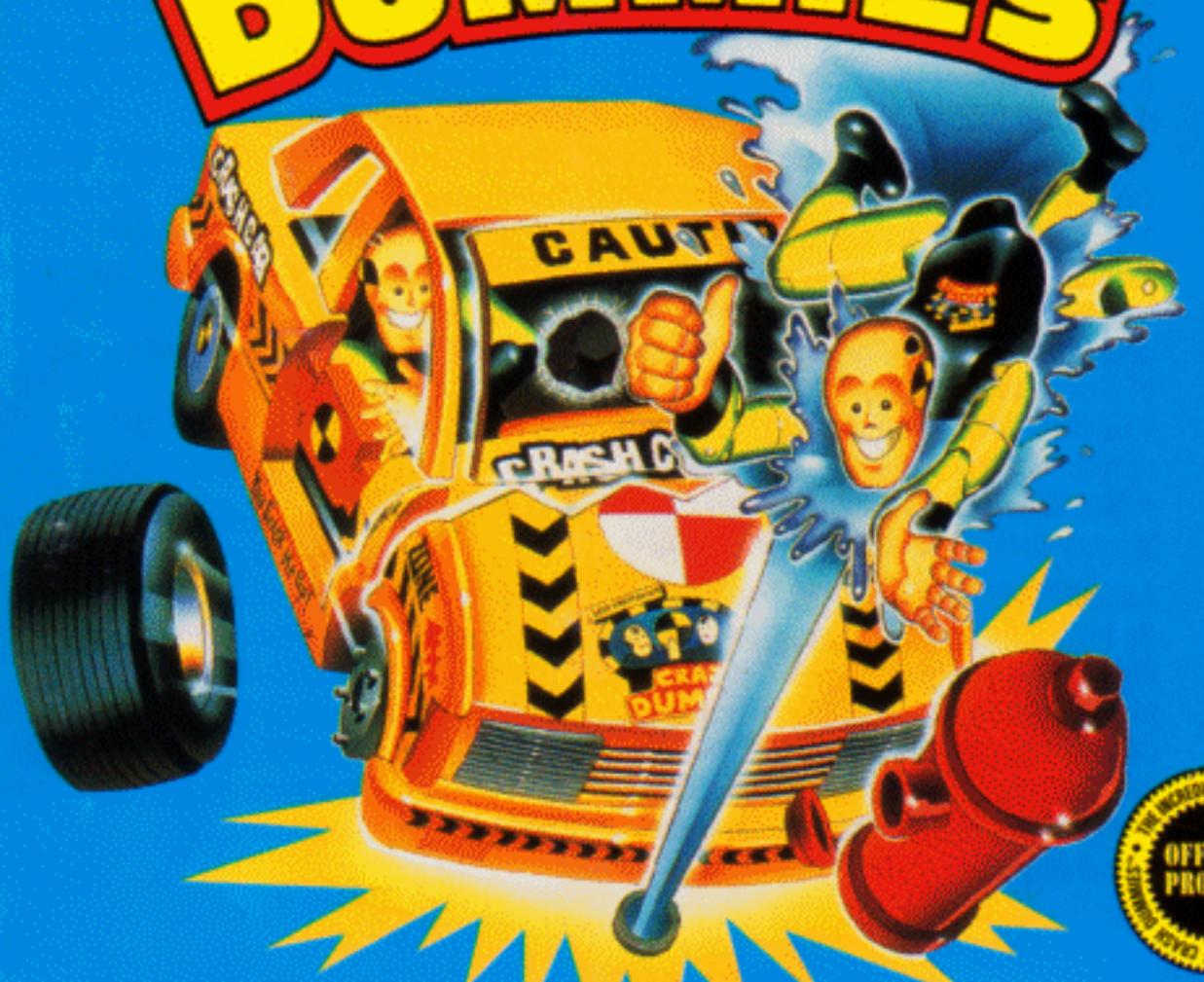


THE INCREDIBLE

CRASH DUMMIES



INSTRUCTION MANUAL



FLYING EDGE™

Manipulation de la Cartouche

La cartouche MegaDrive est conçue exclusivement pour le Sega MegaDrive System.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller.
 2. Ne pas plier.
 3. Ne pas soumettre à des chocs violents.
 4. Ne pas exposer au soleil.
 5. Ne pas abîmer.
 6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

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

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

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

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

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur 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.

D D !

Le chef des Incredible Crash Dummies™, le Dr. Zub™ a été kidnappé par Junkman™; le Dummy dérangé qui a non seulement un petit pois dans la tête, mais qui a aussi été créé à partir d'une erreur mécanique, programmée pour mettre un terme à la sécurité telle qu'on la connaît!

Naturellement, cette catastrophe ambulante a rendu les Crash Dummies™ complètement fous! Pourtant, quand les temps sont durs, il y a toujours un dummy prêt à donner un coup de main, Slick™, avec son intelligence pratique! Sans avoir le temps de s'apitoyer, ou parfois, sans en avoir les moyens... Slick™ doit secourir le Dr. Zub™; sinon Junkman™ videra la banque-mémoire du docteur, afin d'obtenir les plans top secrets du TORSO-9000! Ces plans décrivent la conception d'un corps de dummy si durable que cela rendra Junkman™ invincible!

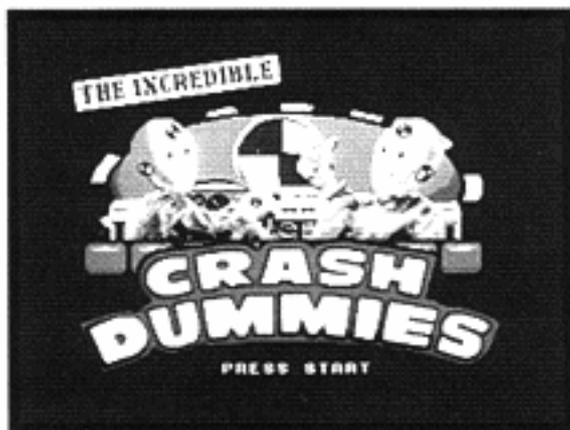
Alors arrêtez de tourner inutilement Slick™ et préparez-vous! Faites avancer le dummy tout en détruisant les obstacles, combattez les acolytes sans cervelle de Junkman™, Jackhammer™, Sideswipe™ et Piston Head™, et jetez cette conserve fauteuse de troubles dans les profondeurs de sa tanière de fou. L'avenir de la sécurité est entre vos mains!

S

Chargement

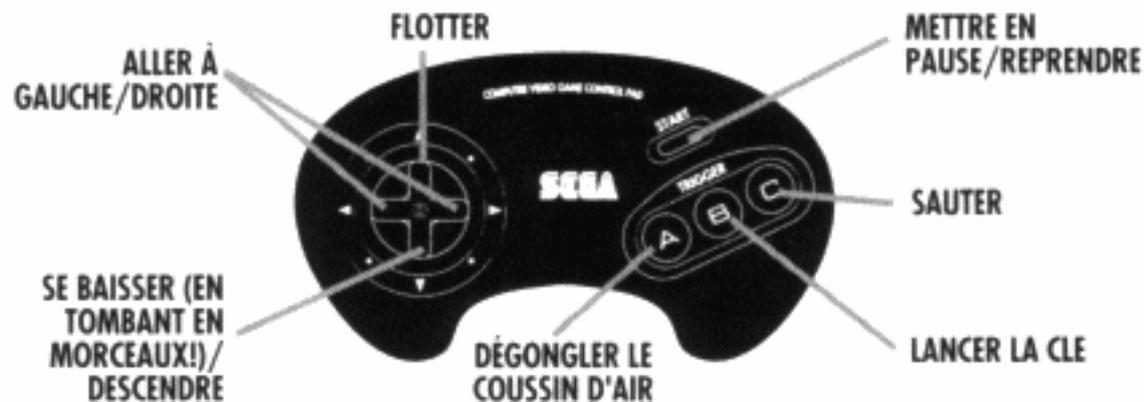
1. Vérifiez que la console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™ comme décrit dans votre MANUEL SEGA™ MEGADRIVE™.
3. Allumez votre machine (ON).

Vous verrez ensuite l'écran titre THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™. Pour partir à l'aventure, appuyez sur le BOUTON START.



C !

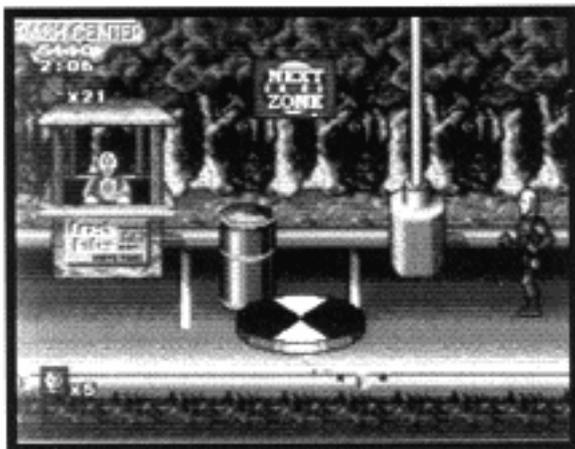
Slick™ cherche partout le Dr. Zub™, depuis le centre de crashtests jusqu'aux terrains d'entraînement de l'artillerie. Il est plongé dans ses recherches, espérant trouver des indications, ou peut-être les LANCEURS A RESSORT GEANTS qui l'enverront à l'étape suivante de ses recherches. Mais, bien qu'il semble tourner en rond, Slick™ est un dummy qui ne perd jamais son sang froid. Et c'est vous qui le contrôlez. Les contrôles de Slick™ sont les suivants:



POUR ROULER, appuyez sur le CONTROL PAD EN DIAGONALE VERS LE BAS, tout en courant.
POUR FLOTTER VERS LE HAUT, appuyez sur le CONTROL PAD EN HAUT, lorsque vous avez ramassé le coussin d'air. Quand vous avez pris possession du coussin, il se gonfle automatiquement.
POUR DESCENDRE, appuyez sur le CONTROL PAD EN BAS. Pour dégonfler instantanément le coussin d'air, appuyez sur le BOUTON A.
POUR FLOTTER VERS LE HAUT, A GAUCHE ou A DROITE, appuyez sur le CONTROL PAD EN DIAGONALE VERS LE HAUT, lorsque le coussin d'air est gonflé.
POUR DESCENDRE VERS LA GAUCHE ou LA DROITE, appuyez sur le CONTROL PAD EN DIAGONALE VERS LE BAS, lorsque le coussin d'air est gonflé.
REMARQUE: vous ne pouvez pas lancer la clé ou gonfler le coussin de Slick™ tant que vous n'avez pas ramassé les objets appropriés. (VOIR OBJETS A RAMASSER... AIDÉZ-VOUS DE VOTRE TETE de livre 19).



Vous trouverez les véhicules de crashtests, comme les voitures ou les chars, à chacune des 3 étapes de véhicules bonus. Les contrôles sont les suivants:



METTRE EN
PAUSE/REPRENDRE

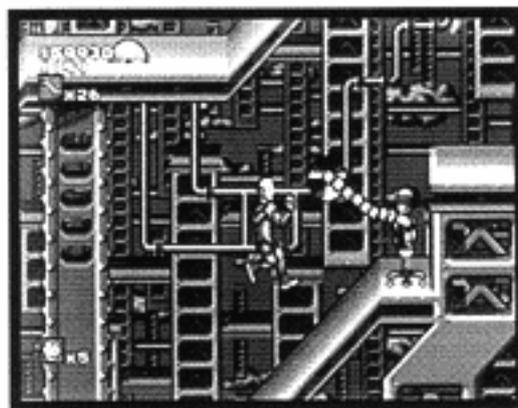
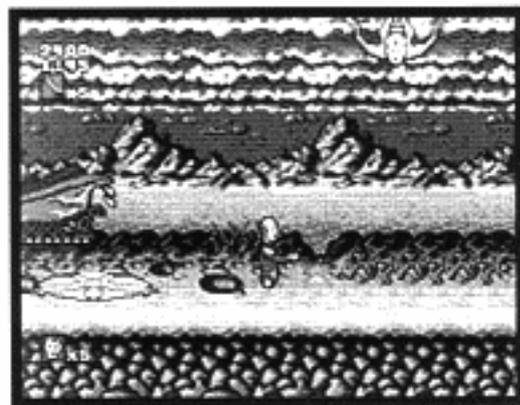
LE VÉHICULE FAIT
UN BOND

STAGES BONUS

Évitez de percuter les objets en faisant sauter votre véhicule par-dessus. Toucher des obstacles ralentit votre voiture, provoquant une perte de puissance et de points bonus! Percutez le mur à toute vitesse pour obtenir un bonus fracassant!

G ...
Sauver le Dr. Zub™ sera loin d'être une promenade dans le parc, mais Slick™ ne s'est pas encore laissé démonter. Ce qui pourrait cependant changer très vite, parce que si Slick™ est touché, il perdra l'un de ses membres; d'abord une jambe, puis l'autre, un bras, puis l'autre. Slick™ continuera tant qu'il pourra, mais quand sa tête tombera, il devra se refaire une santé et recommencer, en utilisant l'une de ses vies. Pour écraser, frapper, cogner et cabosser les ennemis de toute sorte, sautez dessus, ou, si Slick™ a ramassé la clé, bombardez-les avec. Certains des obstacles que Slick™ rencontrera sont:

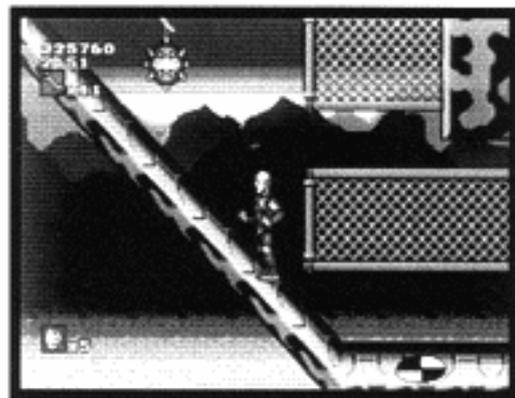
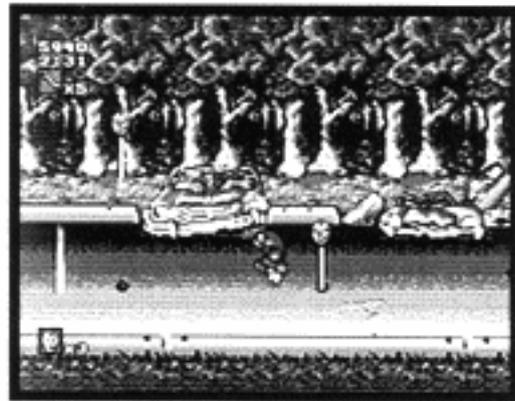
LES DUMMIES-TESTS: ces gars ne vous veulent pas de mal, mais franchement, ils ont traversé beaucoup trop de pare-brises! Bien qu'ils soient payés pour tester la sécurité, leur maladresse rend le sauvetage du Dr. Zub™ dangereux à n'importe quelle vitesse!



ENNEMIS: les Junior Junkbots™ de Junkman™ sont de minuscules robots à faire soi-même qui, lorsqu'ils sont attachés à des monocycles à moteur, mini-chars volants, lames de scie, et autres engins, présentent un énorme danger! Si Slick™ réussissait à s'en débarrasser, il se retrouverait face aux acolytes de Junkman™, Sideswipe™, Piston Head™ et Jack Hammer™, pour finir devant le maître en personne!



OBSTACLES: évitez les obstacles comme les barbelés, les parcmètres pogo, les mines, les scies circulaires et les produits toxiques en sautant par-dessus ou en roulant au-dessous! Si vous les touchez, Slick™ perd un membre.



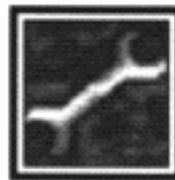
LANCEURS A RESSORT: ceux-ci ne font pas perdre directement de membre à Slick™. Par contre, ils envoient le malheureux dummy dans la nature à une vitesse vertigineuse! Ils pourraient l'envoyer dans les bras d'un Junkbot™ qui n'attend que ça, sur des plate-formes isolées, dans des pièces secrètes ou la tête la première dans un mur de briques! Les lanceurs à ressort géants vont cependant lancer Slick™ à l'étape suivante de ses recherches!



O ... **A** -

Bien que le chemin vers le repaire de Junkman™ soit parsemé d'embûches, Slick™ a également quelques tours dans son sac, qui lui permettront d'attaquer Junkman™ et ses acolytes. Néanmoins, pour les utiliser, il a besoin de certains objets. Vous ramassez les objets éparpillés dans les niveaux en les touchant.

CLES: les clés sont les munitions principales de Slick™, pour ses combats contre les ennemis de toute sorte. Chaque clé ramassée augmente votre stock, comme indiqué en haut à droite de l'écran.



CRASHCIBLES JAUNES: donne à Slick™ une vie bonus.



COUSSIN D'AIR: cet objet permet à Slick™ d'être gonflé comme un ballon, pour pouvoir flotter au-dessus des obstacles et atteindre les plateformes éloignées.



TETE DE DUMMY: ajoutent 300 points à votre score.



SUPER VITESSE: fait automatiquement passer Slick™ à la vitesse de l'éclair!



TOURNEVIS: permet de rattacher le dernier membre perdu.

CRASHCIBLES BLEUES: ajoutent 10 secondes au temps qu'il vous reste.

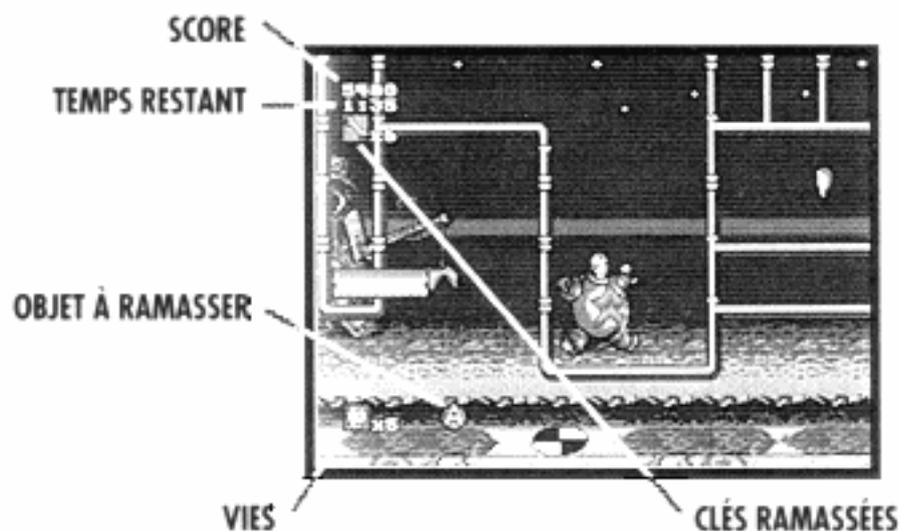


REMARQUE: les **COUSSINS D'AIR** et la **SUPER VITESSE** ont une durée limitée. (Lorsque le temps qui leur est imparti est sur le point de se terminer, l'icône correspondant à l'objet, en bas à gauche de l'écran, clignote et disparaît).



A ,

Les renseignements de jeu suivants apparaissent à l'écran:



OBJETS A RAMASSER: vous indique lorsque vous avez ramassé la super vitesse et/ou un coussin d'air.

TEMPS RESTANT: le temps qu'il reste pour terminer le niveau. Si vous manquez de temps, vous perdez une vie. Les crashcibles bleues ajoutent 10 secondes au temps qu'il vous reste.

SCORE: le score de Slick™ dépend du type d'ennemis que vous détruisez, la vitesse à laquelle vous traversez les niveaux et le nombre de crashcibles ramassées.

CLÉS RAMASSEES: affiche le nombre de clés restant dans l'arsenal de Slick™.

VIES: vous commencez le jeu avec 5 plus celle en cours.

REMARQUE: les clés, la super vitesse et les coussins d'air à ramasser ne seront enregistrés sur le panneau de statut que lorsque vous les aurez obtenus.

(Pour plus de renseignements sur les objets à ramasser, voir **OBJETS A RAMASSER...** AIDEZ-VOUS DE VOTRE TÊTE de livre 19).

C , **E** -**U** !

Du centre de crashtests au château-poubelle de Junkman™, Crashville est pleine de dangers, de face à face, de Junkbots™ et de carcasses de voitures... pourtant, le Dr. Zub™ compte sur vous! Alors, reprenez-vous! Il est temps d'y aller!

Z **1: C**

Etape 1: le parking I

Il faut que vous essayiez cette affaire-là.. et pour ça, l'endroit idéal est le centre de crashtests! Les crashcycles, les voitures penchées et les Junkbots crachant des pneus, vous menacent des pires dangers... et tout ça, avant même d'être entré dans le bâtiment!

Etape 2: Le parking II

Les Crash Dummies™ effectuent des tests sur les chocs par en-dessous... alors faites attention aux voitures faisant leur apparition sans prévenir! Junkman™ a également laissé trainer quelques-uns de ses monocycles à moteur, Junior Junkbots™. Ne vous laissez pas démonter par ces minables!

Etape 3: Le central des crashes

Entre nous, le centre, pour les tests des avions miniatures largant des ampoules, des fils dénudés haute tension et des ampoules explosives, n'est pas le coin idéal pour les promenades tranquilles! Utilisez les Lanceurs à Ressort pour sortir en vitesse!

Etape 4: La folie du mixeur!

Sideswipe™ a décidé de semer la pagaille avec sa Fouettemobile! Montrez-lui que ce n'est pas parce que vous êtes un Dummy que vous êtes aussi un imbécile!

Etape 5: Crashes en série

Un bonus quasiment indispensable pour notre Dummy angoissé. Evitez les obstacles et finissez en beauté!

Sideswipe™ : Si la cervelle était de l'argent, Sideswipe™ n'aurait jamais un sou en poche! Il est aussi intelligent qu'un légume! Malheureusement pour son patron Junkman™, Sideswipe™ compense son manque d'intelligence par des initiatives insensées... le tout avec des conséquences désastreuses!



Z 2: C

Etape 1: Rez-de-chaussée

Pour un Junkbot™, une journée sans démolition est une journée sans soleil. Ils lancent des torches, du ciment et des boules de démolition, à tous ceux qui se trouvent sur leur chemin! Si cela ne suffit pas pour vous convaincre que vous vous êtes trompé de crémerie, jetez un coup d'œil aux scies circulaires et aux robots-chiens des Junkbots™!

Etape 2: Danger aérien

Bien au-dessus de la ville, des dummies protégés par des casques et semant le désastre ont la ferme intention de froisser votre combinaison anti-crash! Les têtes propulsives de Junkman™ feront éclater vos coussins d'air. Les flaques d'huile vous feront tourner la tête et les bétonnières lance-mortier vous utiliseront comme cible d'entraînement! Mais, pour un Crash Dummy™, c'est le genre de divertissement pour lequel vous seriez prêt à donner le bras droit!

Etape 3: La soirée à tout casser de Jack Hammer™!

Jack Hammer™ est en train de détruire le bâtiment avec sa grue de démolition lance-ciment! Slick™ doit éviter les débris et réduire Jack Hammer™ en cendres avec ses clés et rebonds, s'il veut survivre pour sauver le Dr. Zub!

Etape 4: Bulldozer en or!

Pour que Slick™ obtienne les bonus suivants, il doit détruire un bulldozer turbo.

Jack Hammer™ : Le problème est qu'il est le plus intelligent des acolytes de Junkman™. Mais, il ne faut pas oublier non plus que le Junkbot™ moyen ne pourrait pas s'inscrire au jardin d'enfants! Jack Hammer est le premier Junkbot™ créé par Junkman™! Cela lui donne donc le sentiment qu'il est supérieur à Sideswipe™ et Piston Head™, et qu'il doit prouver que, quand tout va mal, c'est de leur faute!

Z 3: Z

Etape 1: Terrain d'entraînement de l'artillerie I

Pour tout ce qu'il y a de mieux en crashaction, rien ne vaut les tests de matériel militaire, comme les chars et les missiles! Malheureusement, vous êtes du mauvais côté du terrain de tir! Les mines terrestres, les missiles-MX et les groupes de bombes à forte puissance risquent à tout moment de vous faire abandonner votre carrière de crash dummy!



Etape 2: Terrain d'entraînement de l'artillerie II

Attrapez votre gilet pare-balles! Les Junior Junkbots™, monocycles à moteur et mini lance-missiles, sont sortis en force! Bombardez-les avec tout ce que vous pouvez trouver!

Etape 3: Le bunker à bombes

Avec des fils barbelés d'un mur à l'autre, des soldats-dummies testeurs de chars, des mines volantes et une batterie de pièces d'artillerie, cet endroit pourrait pousser le plus courageux des dummies à retourner chez sa mère!

Etape 4: Le cirque volant de Piston Head™

Si vous survivez à l'entraînement de combat, vous vous retrouverez face à Piston Head™... et ses sorcières nettoyeuses de dummies et largueuses de bombes! Coupez-lui les ailes en frappant son avion avec des clés et en sautant à bord!

Etape 5: Les essais de chars

Le dernier niveau de bonus place Slick™ aux commandes d'une puissante machine. **DONNEZ-VOUS A FOND!**

Piston Head™ :

Piston Head™ est le second Junkbot™ inventé. Par conséquent, il passe tous les sales boulots à Sideswipe™, qui est souvent trop bête pour se rendre compte qu'il s'est fait avoir! Cependant, alors que Sideswipe™ et Jack Hammer™ essaient de compenser leur faible QI par une volonté inflexible de réaliser les plans de Junkman™, quels que soient les risques, Piston Head™ est toujours le premier quand il s'agit de sauver sa carcasse, faire demi-tour et prendre la poudre d'escampette!

Z 4: L J -

Etape 1: Dépotoir I

La substance toxique recouvrant le dépotoir de Junkman™, du sol au plafond, le rend quasiment infranchissable, sans parler des mains visqueuses et des piques pointues; mais, comme le Dr. Zub™ est déjà attaché à la machine de drainage de cerveau, il n'y a pas de temps à perdre! Lancez-vous et vite!



Etape 2: Le château-poubelle

Ce dépôt d'ordures est prêt à mutiler vos articulations de mannequin pour toujours... avec le plus neuf, le plus grand et le plus fort des Junkbots™: le Jumbo-Junkbot™! Il peut sauter, mordre, lancer des gants de boxe et même survivre à une raclée qui l'aurait cassé en mille morceaux! Mais, n'abandonnez pas! Pulvérissez le cockpit et donnez une bonne leçon à ce Junkman™... sinon il profitera de chaque jour pour battre des records de démolition!

Junkman™:

Junkman™ fut conçu à l'origine pour être le dummy le plus avancé sur le plan technologique: intelligent, polyvalent... et indestructible. Mais, un défaut de la puce informatique du dummy en fit le dummy le plus avancé dans le domaine de la destruction! Par conséquent, la tête redoutée fut retirée du corps fait sur mesure TORSO-9000, et désactivée.

Cependant, par malchance et grâce aux talents maléfiques de la tête, celle-ci réussit à s'assembler au corps hautement sophistiqué et à s'échapper! A partir de là, le maître de la malveillance mécanique, installa son domicile dans un dépôt, fabriqua des Junkbots™ à partir de morceaux de métal, et se fit appeler "Junkman™", destructeur de la sécurité et malédiction des Crash Dummies™!

Si sa vision d'une planète où personne ne serait jamais en sécurité se révélait exacte, il aurait toujours énormément besoin des plans du Dr. Zub™ pour le TORSO-9000! A ce moment-là seulement pourra-t-il créer une armée de dummies indestructibles... et pourra-t-il être le maître du monde!

J ... D

Des rivets brûlants réussiront peut-être à mettre Slick™ en pièces; mais, sans lui, la cervelle du Dr. Zub ne sera plus que de la bouillie! Evitez Sideswipe™ avec des glissades dans le centre de crashtests! Débarrassez-vous de Jack Hammer™ dans le chantier de construction! Montrez à Piston Head™ que vous surpassez tous les petits robots inventés par cette vieille carcasse! Puis, avant que Junkman™ ne mette la main sur les plans du torso, anéantissez ce malade, rou de danger, et son Jumbo Junkbot™! Votre route sera semée d'embûches, mais avec la sécurité en péril, ne perdez pas la tête! Les Incredible Crash Dummies™ ont besoin de vous!



FLYING EDGE™ garantit à l'acheteur initial de ce produit FLYING EDGE™ que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel FLYING EDGE™ est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et FLYING EDGE™ n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, FLYING EDGE™ accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel FLYING EDGE™, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à:

**FLYING EDGE™, DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA,
12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France**

Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la cartouche.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel FLYING EDGE™ résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA FLYING EDGE™. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, FLYING EDGE™ NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT FLYING EDGE™. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'FLYING EDGE™.

SEGA and MEGADRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

FLYING EDGE™ est une marque d'Acclaim Entertainment ©1993 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

FLYING EDGE™ is a division of ACCLAIM ENTERTAINMENT SA,
12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

The Incredible Crash Dummies™ © 1993 Tyco Industries, Inc. Licensed through Leisure Concepts, Inc. Flying Edge is a trademark of Acclaim Entertainment. © 1993 Acclaim Entertainment. All rights reserved.



**This game is licensed by Sega Enterprises Ltd.
for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM.**

FLYING EDGE™

Flying Edge™ is a Division of Acclaim Entertainment.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH. Möhlstr. 10, 81675 München, Deutschland

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; 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. Nos. 1,535,999;
France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)

**SEGA and MEGADRIVE
are trademarks of
Sega Enterprises Ltd.**

Printed in Japan