

# MicroMachines



ATARI



MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING



ATARI France 1, Place Verrazzano - 69252 LYON CEDEX 09 - FRANCE  
ATARI BENELUX PB 2367, 5600 CJ, Eindhoven, THE NETHERLANDS

© 2002 Hasbro International Inc. All rights reserved. Licensing by Hasbro Consumer Products.  
© 2002 INFOGAMES EUROPE SA - ALL RIGHTS RESERVED  
ATARI is a registered trademark of Atari Interactive, Inc, a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive, Inc. Published by Infogrames Europe.

PRINTED IN EUROPE  
IMPRIME EN EUROPE

EmuMovies

ATARI

# MicroMachines

## INHOUD

<b>Starten!</b> .....	<b>18</b>
<b>Spelbesturingen</b> .....	<b>19</b>
<b>Voet op het gaspedaal!</b> .....	<b>20</b>
<b>Training Mode</b> .....	<b>20</b>
<b>Micro Machines Race Mode (1 speler)</b> .....	<b>20</b>
<b>Micro Machines Mode (1- 4 spelers)</b> .....	<b>21</b>
<b>Micro GP (1-2 spelers)</b> .....	<b>22</b>
<b>Micro Machines Bomb Tag (bomtikken, 1- 4 spelers)</b> .....	<b>23</b>
<b>Spelscherm</b> .....	<b>23</b>
<b>Options (opties)</b> .....	<b>24</b>
<b>De Personages</b> .....	<b>24</b>
<b>De Voertuigen</b> .....	<b>26</b>
<b>Weapons (wapens) en Power-ups</b> .....	<b>28</b>
<b>Credits</b> .....	<b>32</b>
<b>Technische hulp</b> .....	<b>35</b>



## STARTEN!

**OPMERKING:** MICRO MACHINES gebruikt een automatische opsla - en laadfunctie. Een NINTENDO GAMECUBE MEMORY CARD 59 (GEHEUGENKAART 59) met 4 blokken vrije geheugenruimte is benodigd. In de handleiding van de NINTENDO GAMECUBE kun je lezen hoe je de Memory Card (geheugenkaart) kunt formatteren en bestanden kunt wissen.

**Waarschuwing: we raden je aan geen accessoires aan te brengen of te verwijderen als de NINTENDO GAMECUBE staat aangeschakeld.**

Je kunt de gewenste taal alleen instellen bij het starten van het spel.

## SPELBESTURINGEN

**Let op! Deze besturingen zijn standaardinstellingen.**

	<b>In het Spel</b>	<b>In de Menu's</b>
X-knop	Springen	
B-knop	Remmen / Achteruit	Annuleren / Terug
A-knop	Versnellen	Bevestigen
R-knop	Vuren/Toeteren	
L-knop	Kracht-slippen	
Y-knop		
Control Stick	Besturen	Navigeren
Vierpuntsdruktoets	Besturen	Navigeren

Als je een spel in de Multiplayer mode wilt spelen, verbind dan de Controllers met de Controller-aansluiting 1-4



## SPELBESTURINGEN

### RESET NEUTRALE POSITIE CONTROLLER

Als de L- of R-knop ingedrukt wordt gehouden, of de Control Stick of C-Stick wordt bewogen, terwijl het systeem wordt aangezet, worden deze standen ingesteld als neutrale posities. Dit zorgt voor een afwijkende besturing tijdens het spelen.

Om de controller te resetten, moet je alle knoppen loslaten zodat ze naar hun neutrale positie terugkeren. Houd vervolgens tegelijkertijd de X-, Y-knop en START/PAUSE 3 seconden lang ingedrukt.



## VOET OP HET GASPEDAAL!

'Laat die motoren grommen en het stof hoog opvliegen. Het is de hoogste tijd het rubber van je banden te laten gloeien! Je wielen mogen dan klein zijn – heel erg klein – maar zet je tanden op elkaar en wees klaar om je vaardigheden in 8 unieke werelden te testen. Ben je goed genoeg om de andere sukkel in hun minuscule machinetjes uit het spel te rijden?'

## TRAINING

Wil je met wat serieuze actie beginnen? Dan moet je wel even trainen! In Training zul je alles leren wat je moet weten om je voertuig te besturen en door de wereld van Micro Machines te navigeren. Met die basiskennis in je broekzak, heb je alles wat nodig is om stijlvol te racen!

Je kunt de Trainingsmode verlaten wanneer je maar wilt en je hoeft ook niet eerst te trainen om in de andere modes te spelen. We raden je aan zoveel mogelijk te trainen, zolang het nog kan – want zodra je echt op de weg komt, heb je als passagier het gevaar naast je zitten!

## MICRO MACHINES RACE MODE (1 SPELER)

Het idee is zo eenvoudig als maar mogelijk is: wie als eerste over de finish komt heeft gewonnen!

### Time Trial (race tegen de klok)

Kom uit in een enkele Time Trial (race tegen de klok). Selecteer de gewenste coureur en het circuit waarop je wilt racen, en probeer daarna de snelste tijd neer te zetten. Je kunt kiezen of je een Challenge (uitdaging) over 3 rondes wilt racen of eerst wilt oefenen voor je start.



### Single Race (enkele race)

Selecteer het aantal tegenstanders (tot maximaal 3), je coureur, en het gewenste circuit, en druk daarna het gaspedaal tot op de bodem in!

In deze mode doe je mee aan één race. Dus laat de motor loeien, start snel, en probeer je tegenstanders te verslaan (bestuurd door de Nintendo GameCube™.) Als de race eenmaal voorbij is, keer dan ofwel terug naar het Main Menu (hoofdmenu) om een andere spelmode te kiezen of doe aan een nieuwe race mee.

### Championship (kampioenschap)

Ben je klaar om de kampioen van de kampioenen te worden? In deze mode race je tegen 3 CPU-spelers, en je score wordt door je positie na iedere race over drie rondes bepaald. Nadat alle 4 races zijn voltooid, wint de speler met het grootste aantal punten. Je krijgt de beker en de glorie en je zult ook alle roem en toejuichingen ontvangen!

Kies je coureur en de beker, en ga klaar staan op je de startplaats, tussen je tegenstanders.

Sélectionnez votre pilote ainsi que la coupe que vous souhaitez disputer, et prenez place sur la grille de départ, aux côtés de vos rivaux.

### Quick Start (snelle start)

4 tegenstanders en maar één winnaar. De coureurs en het circuit worden bij toeval geselecteerd. De regels zijn hetzelfde als in de Single Race (enkele race) Mode.

**Let op! Hoe meer je racet, hoe moeilijker het wordt de Platinum Cup ( Platina beker) te winnen!**

Bronzen Beker	Zilveren Beker	Gouden Beker	Platina beker
Crime Scene Capers (capriolen misdadscène)	Def Con One (groep één)	Jungle Fever (jungle koorts)	Meltdown! (versmelten)
Lofty Ambitions (hoge ambities)	The Graveyard Shift (Begraafplaats dienst)	Up in the Eaves (in de hemel)	Cryptic Creepers (Cryptische engerds)
Rivers of Babylon (oevers van Babylon)	Spaced Out	Manhole Madness (mangat gekheid)	Across The Cosmos (KrisKas door de Cosmos)
BBQ Bonanza (maneschijn gekheid)	Shore Thing (Kust ding)	Good Ol' Boys (goede oude jongens)	Pebbles and Picnics (Kiezels en picknicken)

## MICRO MACHINES MODE (1 TOT 4 SPELERS)

Tot maximaal 4 spelers kunnen aan deze spelmode meedoen. Het idee is eenvoudig: alle spelers verschijnen op hetzelfde scherm en de speler die zoveel voorsprong neemt op de andere deelnemers dat ze uit het scherm verdwijnen, wint een punt.



### Single Race (enkele race, 1 tot 4 spelers)

Speel in een enkele race tegen maximaal 3 andere tegenstanders. Selecteer het aantal tegenstanders, je coureurs en tenslotte het circuit. Als de race eenmaal voorbij is, kun je ofwel naar het Hoofdmenu terugkeren, of de race opnieuw starten.

Bronzen Beker	Zilveren Beker	Gouden Beker	Platina beker
Crime Scene Capers (capriolen misdadscène)	Def Con One (groep één)	Jungle Fever (jungle koorts)	Meltdown! (versmelten)
Lofty Ambitions (hoge ambities)	The Graveyard Shift (Begraafplaats dienst)	Up in the Eaves (in de hemel)	Cryptic Creepers (Cryptische engerds)
Rivers of Babylon (oevers van Babylon)	Spaced Out	Manhole Madness (mangat gekheid)	Across The Cosmos (KrisKas door de Cosmos)
BBQ Bonanza (maneschijn gekheid)	Shore Thing (Kust ding)	Good Ol' Boys (goede oude jongens)	Pebbles and Picnics (Kiezels en picknicken)

### Tournament (toernooi, 1 tot 4 spelers)

Tot maximaal 4 spelers kunnen aan het toernooi meedoen. De eerste speler die 6 punten heeft gescoord wint! Er zijn 4 bekens die je kunt winnen. Ieder toernooi om een beker gaat over 4

races. Als je de meeste punten scoort in alle races in een toernooi, behaal je de overwinning, de beker, en komt je foto op de cover van een luxe sporttijdschrift te staan! Selecteer het aantal spelers, je coureur(s) en de beker waarvoor je wilt strijden.

#### Scoren

Het principe van het spel is om je puntenbalk te vullen voordat enige andere speler je daarbij verslaat. De eerste speler die 6 punten scoort heeft gewonnen.

#### • Punten winnen

Iedere keer dat je de enige deelnemer bent die in de race overblijft win je een punt, of als alle andere auto's van het scherm zijn verdwenen.

#### • Punten verliezen

Je verliest een punt als alle andere deelnemers zo ver voorliggen dat je van het scherm verdwijnt.

## MICRO GP (1 TOT 2 SPELERS)

Tot maximaal 2 spelers kunnen in deze spelmode spelen, waarin het scherm in 2 delen is gesplitst. Er zijn Checkpoints (controlepunten) rond het circuit geplaatst die je binnen de tijdslimiet moet bereiken om met de race door te mogen gaan en als eerste de finish te kunnen bereiken.

#### Time Trial (race tegen de klok, 1 speler)

Selecteer een coureur en een circuit en probeer de best mogelijke tijd te scoren. De mode – een Challenge (uitdaging) over 3 ronden of een Practice (training) – kan worden gekozen voordat je de race start.

#### Single Race (1 to 2 spelers)

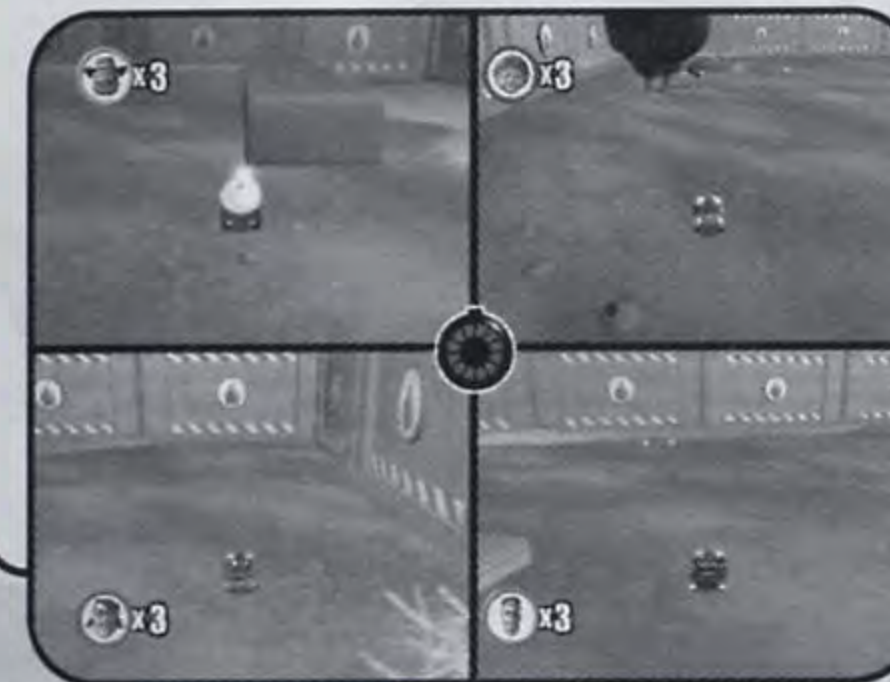
Het is mogelijk om tegen 3 andere tegenstanders op GP (grand prix) circuits te racen. Selecteer het aantal tegenstanders, je coureur en tenslotte het circuit naar keuze. Als de race eenmaal voorbij is, kun je terugkeren naar het Hoofdmenu of de race opnieuw starten.

**Op de Micro GP circuits moet je gedurende de race van voertuig wisselen. Om dat te doen ga je naar de 'Morphing-Poorten' die net voor het terrein verandert verschijnen: je komt er weer uit achter het stuur van een nieuwe en beter aangepaste machine!**

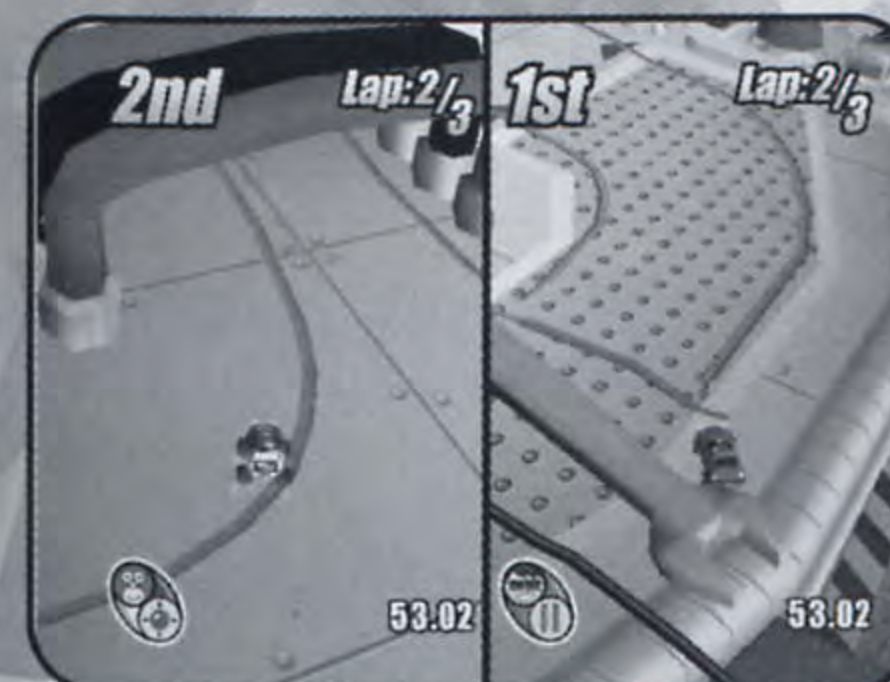
## MICRO MACHINES BOMB TAG (BOMTIKKEN, 1-4 SPELERS)

**Let op! De situatie kan behoorlijk explosief worden. Tot maximaal 4 spelers kunnen met een gesplitst scherm in deze mode spelen zodat iedere speler zijn eigen machine kan volgen. Bij de start van de race, heeft één bij toeval aangewezen deelnemer een auto die is veranderd in een tijdbom op wielen. Het doel van het spel is om je van de bom te verlossen voordat deze explodeert. De bom wordt overgebracht door eenvoudig een ander voertuig aan te 'tikken': door het aanraken van de auto van je tegenstander zal de bom van eigenaar wisselen. Als de timer in het midden van het scherm op nul komt te staan- boem! De bom explodeert en vernietigt de auto en de ongelukkige coureur.**

**Iedere speler begint met 3 levens en verliest één leven als de auto explodeert. De winnaar is de laatste die nog intact blijft. Selecteer gewoon het aantal spelers, je coureur en het circuit van je keuze - en probeer er weer heelhuids uit te komen!**



## SPELSCHERM



In de Multiplayer Mode (mode meerdere spelers) wordt de huidige rondetijd voor iedere speler naast de scorebalk weergegeven. Als het scherm in delen is gesplitst, zoals gebeurt in sommige modes, verschijnt de scorebalk van iedere speler in zijn/haar deel van het scherm.

## OPTIONS (OPTIES)

Zijn bepaalde spelopties die je naar wens kunt veranderen:

- Audio (geluid)
- Controler
- Gameplay (spel) (Difficulty Level/ moeilijkheidslevel, Character Attributes/ eigenschappen personages, Weapons On/Off/ wapens aan/uit and Bonus Features/eigenschappen bonussen)
- Centre screen (scherm centreren)
- Statistics (statistieken, om de beste rondetijd opnieuw te bekijken)
- Credits

### Pauzemenu

- Teruggaan naar het spel:
- Rumble (trilfunctie)
- Main Volume (hoofdvolume)
- Music Volume (muziekvolume)
- SFX Volume (volume speciale effecten)
- Retire (terugtrekken, alleen in de Championship mode / kampioenschapmode)
- Retry (opnieuw proberen, alle andere spelmoden)
- Quit (verlaten)

## DE PERSONAGES



### Grizzly Beard

Hij is een ervaren en agressieve safari-expert. Hij komt net uit de wildernis, en schreeuwt en buldert naar alles en iedereen die in de buurt komt. Hij achtervolgt je uit puur plezier!

### Miami Mike

Hij is de nachtmerrie van de vrouwelijke strandbevolking en is een slijmerige, vervelende vrouwenjager die nog denkt dat hij in de jaren tachtig leeft. Mike, neem je slijmerige aard, je snelle wagens en je kunstzinnige stoppelbaard mee en vertrek, nu!



### Frank N Stein

Frank is dom maar ook vol uithoudingsvermogen en een puur product van de overwinning van de mens op de natuur... nou ja bijna. Zonder gevoel voor humor en nogal stil, zijn grommende monsterachtigheid is geliefd bij huisvrouwen! Kom op Frank, racen!

### Danger Ranger

Overdag is hij een slager, een verschoppeling, onopgemerkt. Maar 's nachts wordt hij Danger Ranger! De held van het heela!

Kampioen van de mensheid! Redder van de toekomst... Tenminste dat denkt hij. Wegwezen, verberg je, daar komt hij aan!



### Magenta

Komt ze van een andere planeet? Niemand die het weet! Magenta is het Super Sexy ruimtestuk waarmee iedereen en tochtje wil maken! Stel de knoppen in op 'verbazingwekkend' en snoer de veiligheidsriemen aan!

### Aunt Betty

Aunt Betty heeft het hart van een tijger en een passie voor theeboekjes. Ze kent geen angst en wil dat graag bewijzen. Ze is opgewonden, moedig en een beetje vergeetachtig. Een echte excentriekeling maar een geweldige racester!



### Elmo

Te veel jaren buiten de beschaving hebben hun tol geëist bij deze chagrijnige clown. Hij schreeuwt en vloekt, hij lacht en huult, maar zou z'n kunstgebit eens moeten laten vastzetten. Plattelandshumor te over!

### Callaghan

Een luide en rumoerige Amerikaanse detective. Hij heeft alles gezien, zelfs dingen die hij niet had mogen zien. Dus sta hem niet in de weg, want dan laat hij je zijn badge opeten! 'Maak mijn dag goed!'



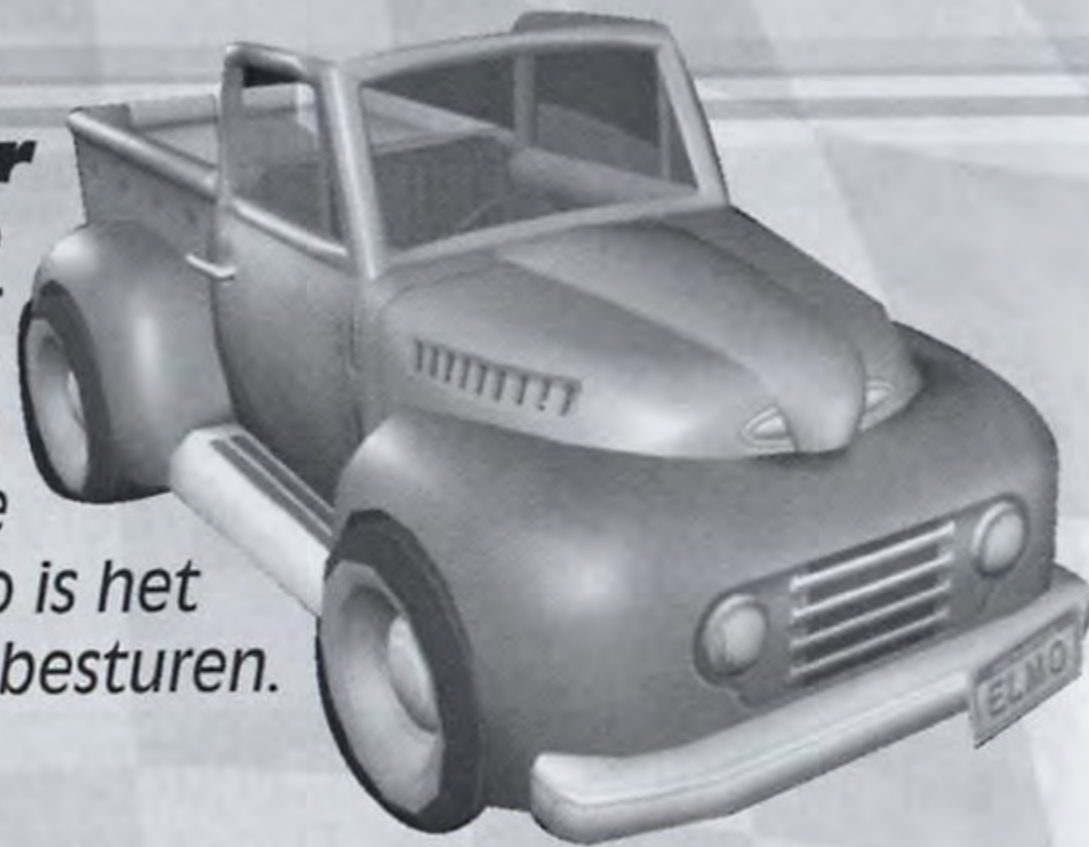
## DE AUTO'S

In Micro Machines hebben de auto's de centrale rol. Iedere auto is verschillend en één van de bedoelingen van dit spel is om ze allemaal te beheersen. Gemakkelijker gezegd dan gedaan!

**Als je in de Championship Mode (kampioenschapsmode) de overtuigende winnaar bent die met z'n armen over elkaar won, dan mag je extra bonusauto's besturen!**

### **Standard Car (standaardauto)**

De naam zegt het al – deze auto heeft standaardprestaties en kan op alle terreinen terecht behalve op water. Deze auto is het makkelijkst te besturen.



### **Sports Car (sportwagen)**

Veel sneller dan de standaardauto, maar mist de snelheid van een Motorbike (motorfiets). Hard op de remmen gaan staan moet je voorzigtiger doen dan bij een gewone auto, en de auto verliest stabiliteit in de bochten. Alleen voor ervaren coureurs.



### **Motorbike (motorfiets)**

Laat je personage hierop racen als je je adrenaline omhoog wilt brengen! Eén nadeel – wegligging – speciaal in de bochten! Leer hoe je perfect kunt slippen om het meeste uit deze machine te halen. Wat remmen betreft hebben we dit advies: de motor is een lastige jongen om te besturen als je remt dus denk goed na voor je ...  
aahhhhhh! Te laat!



## **Off Road Vehicle (off the road wagen)**

De grootste, logste en langzaamste machine van allemaal. Bereid je voor op het besturen van een tank! Deze grote 'off the road' wagen heeft veel tijd nodig om op topsnelheid te komen, maar als hij eenmaal loopt is er geen stoppen meer aan! Neem de bochten zo nauw als je maar wilt, dat is geen probleem, en maak je geen zorgen over je achterwielen. In deze prachtige four-wheel drive hoef je nooit te remmen, want je hoeft toch nergens voor te stoppen!



### **Aquatic Vehicle (watervoertuig)**

Als een motorfiets in het water. Maak nette en wijde bochten maar wees er op bedacht dat je daarbij ook snelheid verliest.








De machine is wat langzamer dan een motorfiets maar remmen is minder risicovol.










## WEAPONS (WAPENS) & POWER-UPS

Wapens voegen extra pit aan de race toe, maar vergeet niet dat het een race is, en het is niet het vechten waar het hier om draait. Om een wapen op te rapen, kun je er gewoon over rijden (als je al een wapen hebt, kun je geen nieuw wapen oprapen tot je huidige power-up is opgebruikt). Om wapens te gebruiken druk je op de L-knop.

**Afhankelijk van het type wapen, wordt het voorin of achter in het voertuig gebruikt.**

Wapen	Beschrijving
Bazooka 	Het soort raket in de stijl 'omhoog en er boven op'. De Bazooka gaat in een boog totdat hij in botsing komt met ofwel een auto of een onderdeel van het circuit.
Homing Rocket (zelfzoekende raket) 	Dit is een van de voorkant van je auto af te vuren raket die zichzelf op een auto van de tegenstander richt en probeert deze in de lucht te laten vliegen. Je moet heel goed kunnen sturen, om één van deze raketten te ontwijken!
Fireball 	Dit wapen verandert je voertuig in een bestuurbare vuurbal – je tegenstanders kunnen maar beter uitkijken!
Electro Charge (elektrische lading) 	Het gebruik van dit wapen laat elektriciteit van de wagen afspringen – iedereen die onvoorzichtig is en te dichtbij staat wordt wild uit te weg geduwd.
Liquid Nitrogen (vloeibare stikstof) 	Een wolk vloeibare stikstof wordt vanaf de achterkant van je auto uitgestoten; genade met de speler die er doorheen rijdt – hun auto zal bevriezen, en het sturen wordt onmogelijk...
Magnet (magneet) 	Dit voegt een krachtige elektromagneet toe aan een uitvouwbare arm vooraan de auto. Het activeren zal de arm laten uitvouwen en een auto die voor je rijdt vastgrijpen, en deze teruggooien – wees daarbij voorzichtig waarop je richt! De magneet kun je in totaal 3 keer gebruiken.
Frying Pan (braadpan) 	Stel je voor dat er een enorme braadpan aan je auto vastzit zodat je door het level kunt vorderen waarbij je alle tegenstanders vernietigt die op je weg komen? Raap dit wapen snel op! Dit wapen kun je in het totaal 3 keer gebruiken... DOIIING!

Wapen	Beschrijving
Suspended Animation (stilgezette beweging) 	Dit wapen is alleen in de GP-mode beschikbaar. Het activeren zal alle wagens, behalve de jouwe, een paar seconden stilzetten. Zo krijg je de kans een paar waardevolle secondes in te halen!
Boxing Glove (bokshandschoen) 	Als je dit wapen opraapt krijg je een bokshandschoen op een veer aan de voorkant van je wagen. Het drukken op de knop voor het gebruik van het wapen zal de bokshandschoen voor je auto naar voren doen schieten, en maakt zo korte metten met de andere auto's die je in de weg zaten. De bokshandschoen kun je in het totaal 3 keer gebruiken.
Flamethrower (vlammenwerper) 	De wagen die dit wapen opraapt heeft een vlammenwerper die aan de achterkant van het voertuig is bevestigd; als je het activeert komt er een grote vlammenregen uit, die iedereen raakt die zo ongelukkig is zich achter je te bevinden.
Rear Mine Drop (achter mijn laten vallen) 	Deze pickup geeft je een mijn die je op de weg kunt laten vallen tot een ongelukkige rijder ermee in botsing komt... En dan...boemmm!

Power-up	Beschrijving
Turbo 	Het activeren van deze power-up geeft je voertuig een korte, tijdelijke snelheidstoename.
Invincibility (onoverwinnelijkheid) 	Deze power-up maakt de bezitter tijdelijk onaantastbaar voor een aanval of beschadiging.
Universele Snelheid Omhoog 	Iedere speler die over deze icoon rijdt zal voor alle coureurs een tijdelijke toename van de snelheid veroorzaken.



# NOTES

Handwriting practice area on page 30, featuring a large, stylized 'W' logo at the top and a series of horizontal dotted lines for writing. At the bottom of the page, there is a faint illustration of three characters: a man in a cowboy hat, a woman in a white top, and a man in a cap.

# NOTES

Handwriting practice area on page 31, featuring a large, stylized 'W' logo at the top and a series of horizontal dotted lines for writing. At the bottom of the page, there is a faint illustration of three characters: a man in a cowboy hat, a woman in a white top, and a man in a cap.

## CREDITS

Bruno BONNELL presents an Infogrames game developed by Infogrames Sheffield.

### DEVELOPMENT TEAM:

**Producer/ Designer**  
Sean Millard

**Lead Programmer**  
Jacob Habgood

**Lead Artist and Art Direction**  
Ricki Martin

**Assistant Designer**  
Matt Hindle

**Programmers**  
Ali Davidson  
Andy Chapman  
Chris Rea

Daniel Hawson  
Mark Swinhoe  
Matt Parkins

**Additional Programmers**  
Ash Bennett  
Dom Stoneham

Lee Harris  
Martin Pegg  
Matt Donkin  
Pete Livingstone

Pete Ellacott  
Rhys Twelves  
Sam Chapman  
Steve Robinson  
Steve Lovesey  
Simon Hartley  
Tom Seddon

### Artists and Animators

Chris Pepper  
Claire Wilson  
Eamon Urtone  
Ideet Sharon  
John Guerin  
Nicola Grice  
Phil Hanks  
John Blythe

### Additional Artists and Animators

Alan Coltman  
Andy Ritson  
Dominic Hood  
Gavin Whelan  
Ray Kelly

Richard Simmons  
Antony Ward

**Sound Design**  
John Broomhall

**Music and Sound**  
Pat Phelan  
Simon Gilman

**Development Studio**

**Director of Development**  
Carl Cavers

**Studio Manager**  
Paul Porter

**Head of Art**  
Darren Mills

**Head of Core Technology**  
James Long

### External Resources

**Casting and Voice Production**  
Phil Morris at AllintheGame

**Voice Talent**  
Dian Perry  
Kerry Shale

Gary Martin

**Voice Recording**  
The Sound Studio

### INFOGRAMES MASS MARKET

**European Marketing Vice President**  
Larry Sparks

**Marketing Director**  
Pascale Vermeerbergen

**Production Director**  
Edith Protiere

**Executive Producer**  
Henrik Strandberg

**Art and Design Direction**  
Marc Dutriez  
Nicolas Pothier

**Brand Manager**  
Benoit Auguin

**Head of Communication**  
Sonia O'Keefe

**Product Manager**  
Vanessa Blasin

**Marketing Services Director**  
Emmanuelle Tahmazian

**Creative Studio Manager**  
Patrick Chouzenoux

**Design Studio Manager**  
Rose-May Mathon

## CREDITS

**Design Studio**  
Mehdi Ouhsine Lancrenon  
Vincent Hattenberger

**Media Studio**  
Eric Baesa  
Neil Baltzer

**Marketing Communication**  
Jenny Clark  
Marie-Emilie Requier  
Nadja Manseur

**Administrative Support**  
Bénédicte Alleaume  
Yolanda Alonso  
Claire Ciampi  
Stéphanie Réocreux  
Noële Rigot

**Software Functionality Testing manager**  
Olivier Robin

**Software Functionality Testing supervisor**  
Vincent Laloy

**Software Functionality Testing co-ordination**  
Sebastien Aprikian

**Software Functionality Testers:**  
Morgan Capron  
Cedric Benier  
Morgan Forlini  
David Ouk  
Agnès Burdin  
Sébastien Blanc-potard

Julien Guinand  
Arnaud Molin  
Mathieu Theoleyre  
Régis Philibert

**Gameplay Evaluation Service Manager**  
Dominique Morel

**Gameplay Evaluation Service Team**  
Ivan Marguin  
Sébastien Soulier

**Gameplay Testers:**  
Tatiana Milenkovic  
Xavier de Contencin  
Fabien Lauton

**Engineering Services supervisor**  
Philippe Louvet

**Pre-mastering**  
Stéphane Enteric  
**Localisation Support Group Manager**  
Sylviane Pivot-Chossat

**Localisation Project Manager**  
Sarah Bennett  
Karine Vallet  
Beatrice Rodriguez

**Translation Project Manager**  
Weronika Larsson

**Certification & Planning Support Group (CPSG)**  
Rebecka Pernered  
Sophie Wibaux  
Caroline Fauchille  
Jérôme di Tullio

**Very Special thanks to**  
Lucianne Holt, Chris Derrick,  
Sharon Reeves, Mark Foster from  
HASBRO INTERNATIONAL

**Special Thanks to** Viviane Arthur,  
Marion Gallavardin, Jean-Francois  
Rochas, Maryline Deso Danzi,  
Neil Biggin, Chan, Chris Greatbatch,  
Mark Bridges, Beatrice Vrdoljak

### List of Musics Tracks

Glob's Theme  
Micro Intro  
Monkeynuts  
The Getaway  
Skellies Tea Party  
Mean Green Machine  
Super Foolish Man  
Race Against Time  
Moonshine Madness  
Magenta 70  
Machines Out

© 2002 Hasbro International Inc.  
All rights reserved. Licensing  
by Hasbro Consumer Products.

Uses Bink Video. Copyright  
© 1997-2002 by RAD Game Tools, Inc.

© 2002 INFOGRAMES EUROPE SA –  
ALL RIGHTS RESERVED. ATARI is a registered  
trademark of Atari Interactive, Inc,  
a wholly owned subsidiary of Infogrames  
Interactive, Inc. Published by Infogrames  
Europe.



