



**Distribué par
Guillemot Int. Software**

BP 2
56200 La Gacilly
France

SOS LUDI
16 (1) 48 70 29 45
3615 LUDI GAMES

**UBI SOFT
Entertainment Software**

28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil-sous-Bois
France

**UBI SOFT Ltd
Finchley House**

707 High road
North Finchley
London N12 0BT

UBI SOFT GmbH

Bartholomäusweg 31
33334 Gütersloh

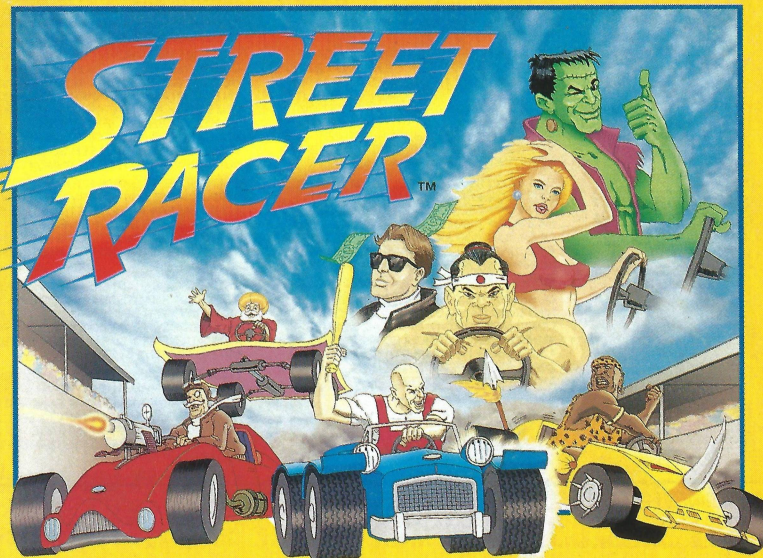
STADLBAUER

MARKETING + VERTRIEB GES GmbH
MAGAZINSTRASSE 4, 5027 SALZBURG
Tel.: A-0662-88921

WALDMEIER AG

Auf dem Wolf 30
CH-4028 BASEL
Tel.: CH-061-311-8818

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



INSTRUCTION BOOKLET

UBI SOFT
Entertainment Software



TM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



STREET RACER™

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN. DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNNY TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUUTA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

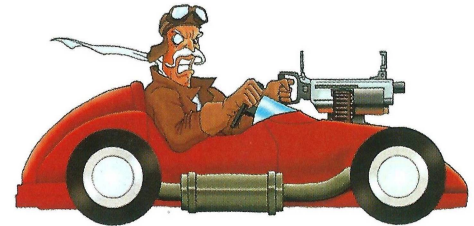
WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

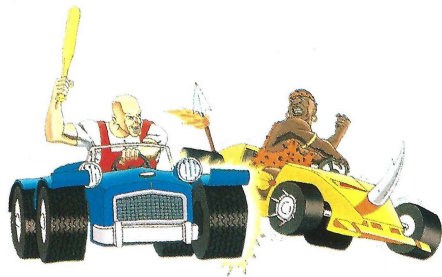
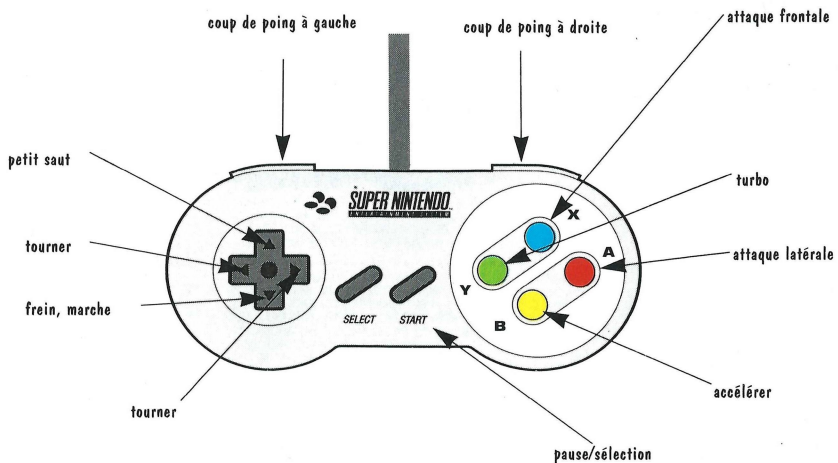
VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

SOMMAIRE



CONTROLE DES COMMANDES	2
COMMENT DEMARRER LE JEU	3
OPTIONS	3
MODES DE JEU	4
SELECTION DES PERSONNAGES	8
SELECTION DES CIRCUITS	11
OBSTACLES	12
BONUS	12
CONTENTS	13
INHALT	25

CONTROLE DES COMMANDES



COMMENT DEMARRER LE JEU

OPTION 1 ET 2 JOUEURS

Insérez votre cartouche *STREET RACER*™ dans votre console et allumez-la.

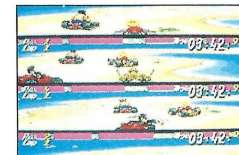
Après avoir défini les options, sélectionnez le nombre de joueurs.



OPTION 3 ET 4 JOUEURS

Branchez l'adaptateur 4 joueurs sur le port #2 de votre console, insérez votre cartouche *STREET RACER*™ dans la console et allumez-la.

Après avoir défini les options, sélectionnez le nombre de joueurs. Si vous n'êtes que 3, le 4ème joueur sera contrôlé par l'ordinateur.



OPTIONS

Avant de sélectionner le nombre de joueurs, vous pouvez activer ou désactiver les options suivantes : **WEAPONS** (armes), **FIGHTING** (combat), **DAMAGES** (dommages), **COLLISIONS** (collisions).

Le joueur n°1 peut en plus régler :

LAPS PER RACE (nombre de tours par course), **DIFFICULTY**, **NUMBER OF CARS** (en mode PRACTICE), **SOUND MODE**, **VOLUME**, **MUSIC TEST** et **SOUND TEST**.

Les options **SOCCER** servent en mode **SOCCER**.

L'option **CUSTOM CUP** sert en mode **CHAMPIONSHIP**

Pour quitter le menu **OPTIONS**, placez votre curseur sur **LEAVE OPTIONS**.



MODES DE JEU

Après avoir sélectionné le nombre de joueurs, choisissez le type de course que vous souhaitez effectuer.



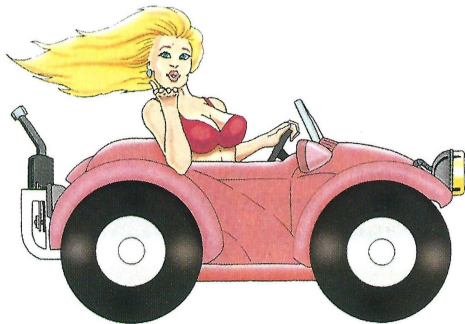
PRACTICE

Ce mode vous permet de vous entraîner et de vous familiariser avec tous les circuits et tous les pilotes. Vous pouvez vous entraîner en course, en soccer et en rumble.



HEAD TO HEAD

C'est un mode challenge entre 2 joueurs. Les 6 autres concurrents sont absents. Vous pouvez vous affronter en course, en soccer et en rumble.



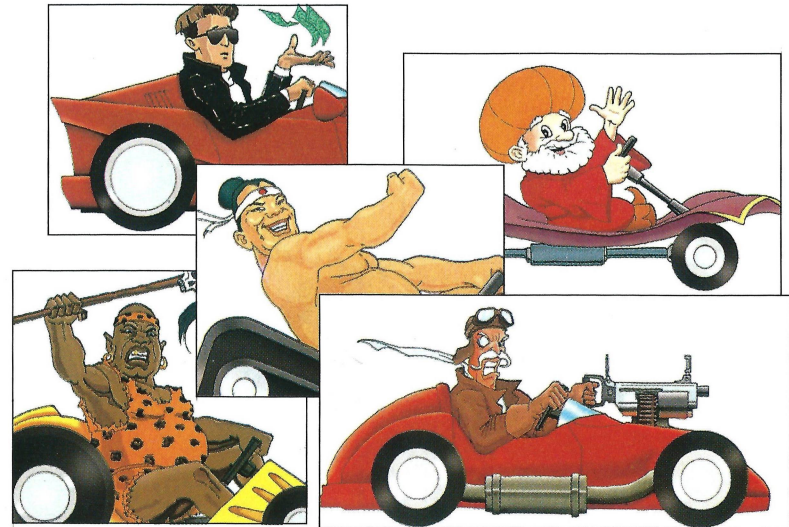
MODES DE JEU

CHAMPIONSHIP

Dans ce mode vous participez à une saison complète de courses. A la fin de chaque course, des points sont attribués en fonction du classement et des points de bonus.

Dans le menu CUP SELECT, 4 options permettent de définir le degré de difficulté : BRONZE, SILVER, GOLD, CUSTOM.

Dans les 3 premières options, l'ordinateur définit lui-même les circuits du championnat. Dans l'option CUSTOM, vous déterminez vous-même votre championnat en sélectionnant les circuits dans une liste (option CUSTOM CUP du menu OPTIONS).



MODES DE JEU

RUMBLE

C'est un mode de combat original.

Tous les joueurs sont dans une arène. Votre objectif : éliminer tous les concurrents en les éjectant de l'arène par les trous qui existent ou... que vous creusez ! Le vainqueur est le dernier survivant.

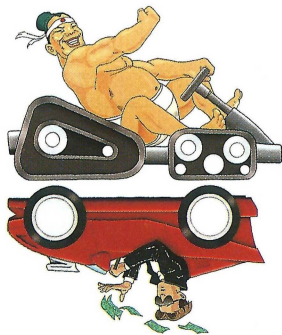


3 niveaux de jeu vous sont proposés :

EASY : arène fermée (entourée d'un solide mur)

MEDIUM : arène semi-fermée (le mur comporte des trous, et vous pouvez en créer d'autres en le percutant)

HARD : arène ouverte (sans mur)



6

MODES DE JEU

SOCCER

C'est un nouveau type de football puisque vous jouez dans votre voiture, sur herbe, en salle ou sur glace ! Attention, le parquet glisse plus que l'herbe et le ballon rebondit plus haut sur la glace...

2 options vous sont proposées :

GOALS MATCH : le match prend fin lorsque le nombre de buts prédéfini est atteint.

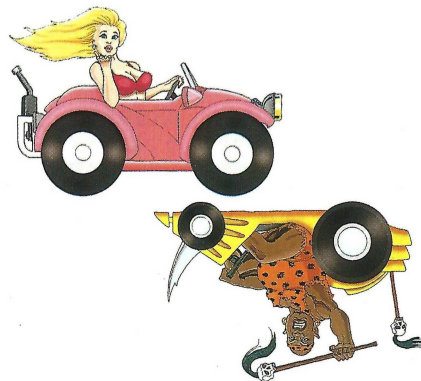
TIME MATCH : le match prend fin lorsque le temps prédéfini est écoulé.

Ces prédéfinitions s'effectuent dans le menu **OPTIONS**.



PLAYBACK

A la fin de chaque partie, vous pouvez revisualiser votre course, votre partie de soccer ou de rumble avec le mode **PLAYBACK**. Les touches gauche et droite de la croix de direction changent l'angle de vue, les touches haut et bas permettent de passer d'un personnage à l'autre. Poussez sur **SELECT** pour arrêter le **PLAYBACK**.



7

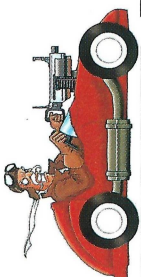
SELECTION DES PERSONNAGES

Les personnages et leurs caractéristiques apparaissent sur l'écran. En modes 1 et 2 joueurs, vous faites défiler les personnages et leurs caractéristiques en appuyant sur les touches gauche et droite de la croix de direction. En mode 4 joueurs, les caractéristiques s'affichent en appuyant sur les touches haut et bas.



BIFF

Pays : U.S.A.
 Age : 19 ans
 Arme au corps : batte de baseball
 Attaque latérale : pneus extensibles
 Attaque frontale : grappin



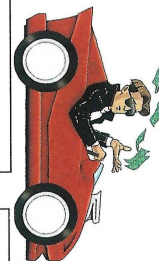
FRANK

Pays : Transylvanie
 Age : 100 ans
 Arme au corps : gros coup de poing
 Attaque latérale : fantôme
 Attaque frontale : batmobile



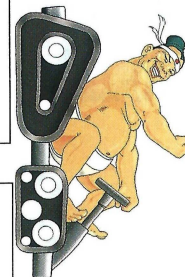
HELMUT VON POINTENEGER

Pays : Allemagne
 Age : retraité
 Arme au corps : canne
 Attaque latérale : scies circulaires
 Attaque frontale : triplan



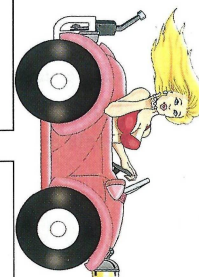
SUZULU

Pays : Afrique
 Age : 40 ans
 Arme au corps : bâton vaudou
 Attaque latérale : roues en fer
 Attaque frontale : corne de rhinocéros



SURF SISTER

Pays : Australie
 Age : c'est indiscret !
 Arme au corps : serviette de plage
 Attaque latérale : ballons de plage roses à petits pois
 Attaque frontale : attraction magnétique



HODJA

Pays : Turquie
 Age : un peu plus de 4 siècles
 Arme au corps : poignard ottoman en plastique
 Attaque latérale : champ magnétique
 Attaque frontale : tapis volant



SUMO-SAN

Pays : Japon

Age : inconnu (il vient du futur)

Arme au corps : gros coup de poing

Attaque latérale : décharge électrique

Attaque frontale : saut du sumo



RAPHAEL

Pays : Italie

Age : 23 ans

Arme au corps : coup de poing

Attaque latérale : klaxons

Attaque frontale : grappin

Les armes au corps écartent les concurrents, les attaques latérales les expulsent et les font ralentir, les attaques frontales tirent les voitures cibles en arrière et propulsent les attaquants en avant.

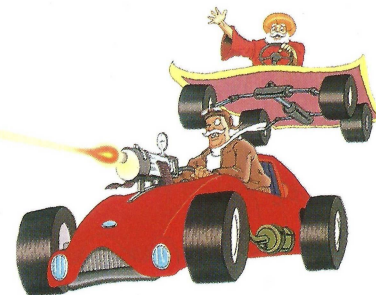


SELECTION DES CIRCUITS

Les personnages ayant des caractéristiques différentes, ils ont chacun une surface de prédilection (adhérence, contrôle, vitesse...) qui correspond à leur décor.

Vous avez donc le choix entre 8 décors différents, et entre 3 tracés de course par décor, plus ou moins difficiles (boutons haut et bas de la croix de direction).

Les boutons L et R changent l'angle de vue du circuit. La croix de direction + Y balayent le circuit.



OBSTACLES

BOMBES : elles explosent instantanément.

BONUS

En mode RACE, vous pouvez récolter différents bonus :

TURBO : activé par le bouton Y, il augmente la vitesse de pointe de 30 % pendant une à deux secondes. Vous en obtenez un d'office à chaque passage de la ligne d'arrivée, les autres sont à récolter sur la route. Votre stock de bonus s'affiche en haut à droite de l'écran.

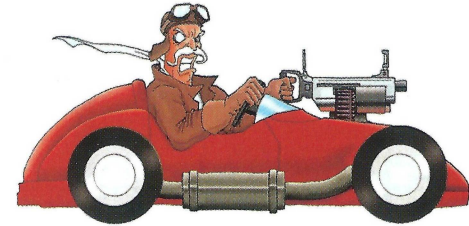
KIT DE REPARATION : les chocs peuvent affecter le comportement de votre voiture (accélération, vitesse de pointe, maniabilité). Vous pouvez la réparer en ramassant les kits de réparation sur les circuits. La santé de votre voiture est symbolisée par une barre d'énergie située en haut de votre écran.

ETOILE : il faut en récolter le plus possible pour obtenir des points de bonus.

POINTS DE BONUS : vous pouvez être récompensé en fin de course pour votre agressivité (dommages causés aux autres voitures), le fastest lap (meilleur chrono au tour), les tours d'avance sur les concurrents, le plus grand nombre d'étoiles récoltées et le "bonus parfait" (une course sans aucun dommage subi).

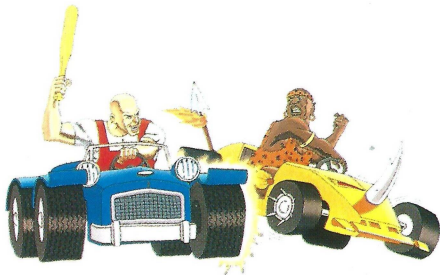
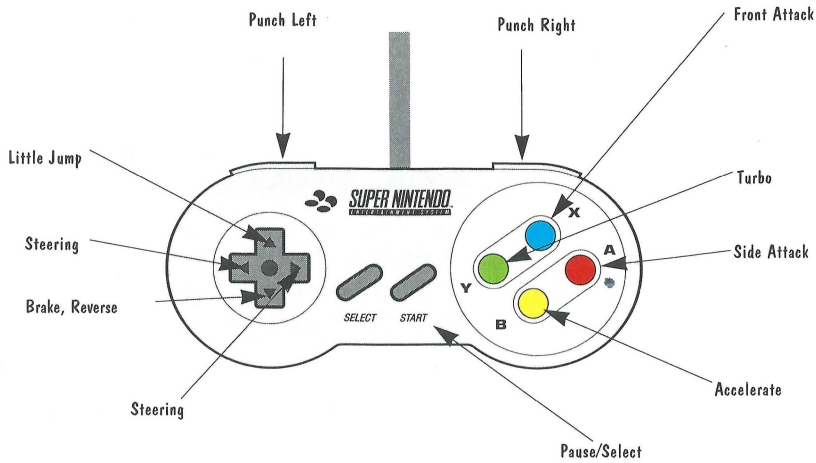
STREET RACER™

CONTENTS



CONTROLS	14
HOW TO BEGIN THE GAME	15
OPTIONS	15
GAME MODES	17
CHOOSING THE CHARACTERS	20
CHOOSING THE TRACKS	23
OBSTACLES	24
BONUS	24
INHALT	25

CONTROLS



HOW TO BEGIN THE GAME

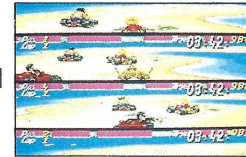
1 AND 2 PLAYER OPTION

Insert your *STREET RACER*™ cartridge in your console and turn it on. After determining your options, choose the number of players.



3 AND 4 PLAYER OPTION

Plug the 4 player adapter into port #2 of your console, insert your *STREET RACER*™ cartridge into the console and turn it on.



After determining your options, choose the number of players. If there are only 3 of you, the 4th player will be controlled by the computer.

OPTIONS

Before choosing the number of players, you can activate or deactivate the following options: WEAPONS, FIGHTING, DAMAGES, COLLISIONS.

Player n°1 can also set: LAPS PER RACE, DIFFICULTY, NUMBER OF CARS (in practice mode), SOUND MODE, VOLUME, MUSIC TEST and SOUND TEST.

SOCCER options are used for SOCCER mode. The CUSTOM CUP option is used in CHAMPIONSHIP mode.

TO exit the OPTIONS menu, position your cursor on LEAVE OPTIONS and press the B Button.



GAME MODES

After selecting the number of players, choose the type of race that you would like to race in.



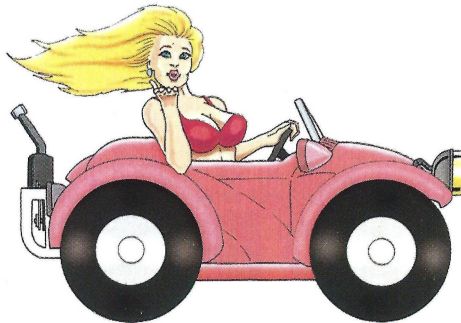
PRACTICE

This mode lets you practice and get used to all the tracks and drivers. You can practice racing, soccer or rumble.



HEAD TO HEAD

This is a challenge mode between two players. The 6 other opponents are absent. You can challenge each other to a race, a soccer game or a rumble.



GAME MODES

CHAMPIONSHIP

In this mode, you will participate in a full season of races. At the end of each race, points are awarded according to rank, as well as bonus points.

In the CUP SELECT menu, 4 options let you determine the difficulty level: BRONZE, SILVER, GOLD, CUSTOM.

In the first 3 options the computer chooses the championship tracks. In the CUSTOM option, you set up your own championship by choosing the tracks from a list (OPTIONS menu, CUSTOM CUP option).



GAME MODES

RUMBLE

This is a special fighting mode.

All the players are in an arena. Your objective: eliminate all your opponents from the arena by knocking them out of the arena through existing gaps in the wall or...through those that you make yourself! The last survivor is the winner.

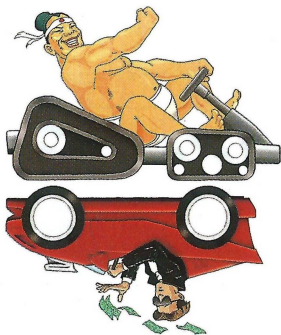


There are three levels of play to choose from:

EASY: Enclosed arena (surrounded by a solid wall)

MEDIUM: Semi-enclosed arena (there are gaps in the wall, and you can make others by bashing into it)

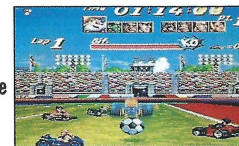
HARD: Open arena (no wall)



GAME MODES

SOCCER

This is a new type of football since you play in your car, on grass, in a hall or on ice! Be careful, wooden floors are more slippery than grass and the ball bounces higher on ice...



You have two options:

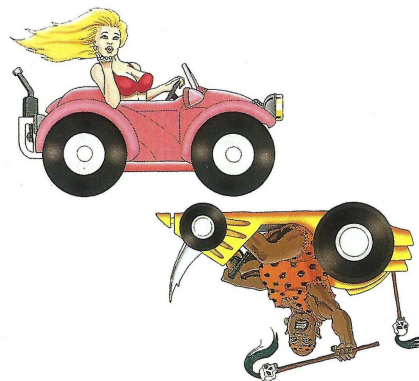
GOALS MATCH: the game is over when all the predetermined goals are scored.

TIME MATCH: the game is over when the predetermined game time is up.

You can make these choices in the **OPTIONS** menu.

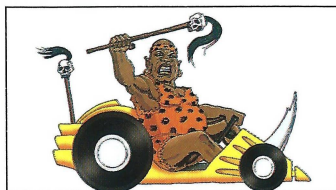
PLAYBACK

At the end of each race, you can watch your race, soccer game or rumble in **PLAYBACK** mode. The left/right keys of the control pad change the angle of vision, the up/down keys let you pass from one character to another. Press **SELECT** to stop the **PLAYBACK**.



CHOOSING THE CHARACTERS

The characters and their characteristics appear on the screen. In 1 and 2 player mode, you can browse through the list of characters and their characteristics by pressing the left and right keys of your control pad. In 4 player mode, the characteristics are displayed when you press the up/down keys.



BIFF

Country: USA
Age: 19 yrs
Hand Weapon: Baseball Bat
Side Attack: Expanding Tires
Front Attack: Monster Grapple

FRANK

Country: Transylvania
Age: 100 yrs
Hand Weapon: Big Punch
Side Attack: Ghost
Front Attack: Batmobile



HELMUT VON POINTENEGER

Country: Germany
Age: Retired
Hand Weapon: Walking Stick
Side Attack: Circular Saws
Front Attack: Triplane



SUZULU

Country: Africa
Age: 40 yrs
Hand Weapon: Voodoo Stick
Side Attack: Iron Wheels
Front Attack: Rhinoceros Horn



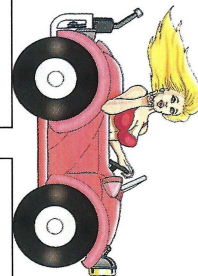
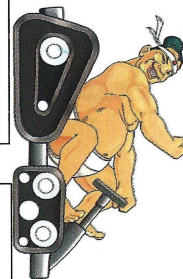
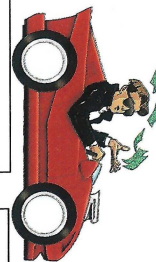
SURF SISTER

Country: Australia
Age: Never ask a girl!
Hand Weapon: Beach Towel
Side Attack: Pink Beach Balls with Polk Dots
Front Attack: Magnetic Attraction



HODJA

Country: Turkey
Age: 4 centuries and a bit
Hand Weapon: Rubber Ottoman Dagger
Side Attack: Magnetic Field
Front Attack: Flying Carpet





SUMO-SAN

Country: Japan

Age: Unknown (he comes from the future)

Hand Weapon: Big Sumo Punch

Side Attack: Electric Shock

Front Attack: Sumo Jump



RAPHAEL

Country: Italy

Age: 23 yrs

Hand Weapon: Punch

Side Attack: Horns

Front Attack: Grapple

Hand weapons keep opponents away, side attacks push them out and slow them down, front attacks pull the target cars backwards and push the attacking cars forward.

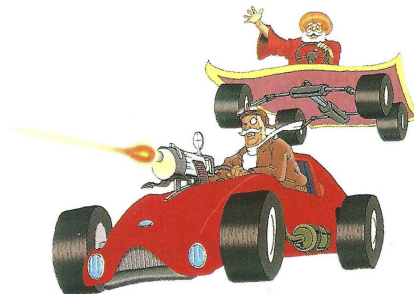


CHOOSING THE TRACKS

Since the characters have different characteristics, they each have a surface they prefer (grip, control, speed...) which corresponds to their scenery.

You therefore have the choice between 8 different types of scenery and between three different track layouts per type of scenery, and of different difficulty levels (up and down keys of the control pad).

The L and R buttons change the angle of vision of the track. The control pad + the Y button let you scan the track.



OBSTACLES

BOMBS: they explode instantly on impact.

BONUS

In RACE mode you can pick up different bonuses:

TURBO: activated by the Y button, it improves the car's top speed by 30% during 1 or 2 seconds. You automatically receive one each time you pass the finishing line, you must pick up the others on the track. Your bonus stock is displayed to the right at the top of the screen.

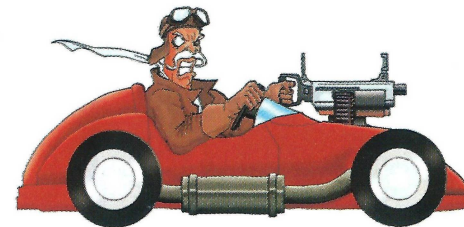
REPAIR KIT: The shocks can affect how your car works (acceleration, top speed, manoeuvrability). You can repair it by picking up the repair kits on the tracks. Your car's health is shown by an energy bar located at the top of the screen.

STAR: You must get as many of these as possible to receive bonus points.

BONUS POINTS: You can be rewarded at the end of a race for your aggressiveness (damage caused to other cars), the fastest lap, lapping other cars, the highest number of stars collected and the "perfect bonus" (finishing a race without sustaining any damage).

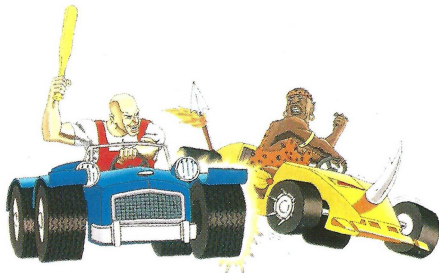
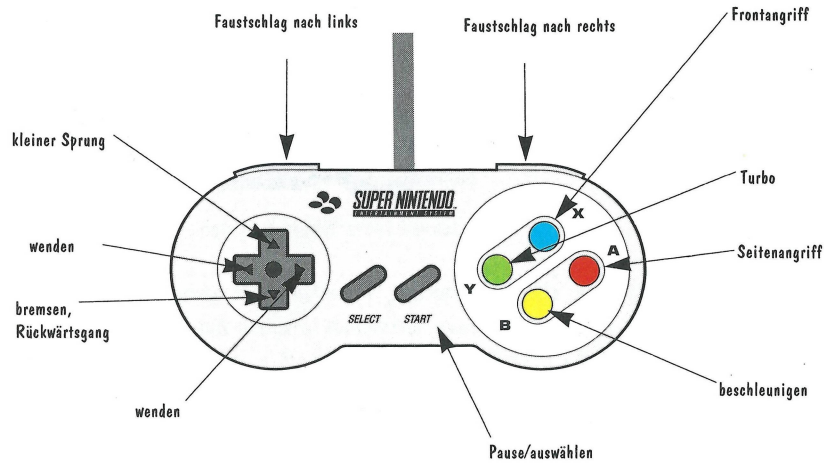
STREET RACER™

INHALT



KONTROLLE DER BEFEHLSTASTEN	26
SPIELBEGINN	27
OPTIONEN	27
SPIELARTEN	28
WAHL DER PERSONEN	32
WAHL DER BAHNEN	35
HINDERNISSE.....	36
BONUS	36

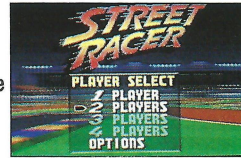
KONTROLLE DER BEFEHLSTASTEN



SPIELBEGINN

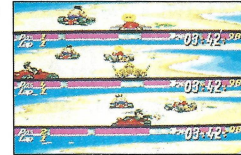
Option 1 oder 2 Spieler

Legen Sie die *STREET RACER™* Spielkassette in Ihre Spielkonsole ein und schalten Sie das Gerät an. Nachdem Sie die Optionen bestimmt haben, wählen Sie die Anzahl der Spieler.



Option 3 oder 4 Spieler

Schließen Sie den Adapter für 4 Spieler an den Port 2 Ihrer Spielkonsole an. Legen Sie anschließend die *STREET RACER™* Spielkassette in Ihre Spielkonsole ein und schalten Sie das Gerät an. Nachdem Sie die Optionen bestimmt haben, wählen Sie die Anzahl der Spieler. Wenn Sie nur 3 Spieler sind, übernimmt der Computer die Rolle des 4. Spielers.



OPTIONEN

Bevor Sie die Anzahl der Spieler bestimmen, können Sie folgende Optionen aktivieren oder deaktivieren: WEAPONS (Waffen), FIGHTING (KAMPF), DAMAGES (Schäden), COLLISIONS (Zusammenstöße).

Der 1. Spieler kann außerdem noch folgendes bestimmen: LAPS PER RACE (Anzahl der pro Rennen zu fahrenden Runden), DIFFICULTY, NUMBER OF CARS (in practice mode), SOUND MODE, VOLUME, MUSIC TEST und SOUND TEST.

Die Optionen SOCCER sind für die Spielart SOCCER. Die Optionen CUSTOM CUP ist für die Spielart CHAMPIONSHIP.

Sie verlassen das Optionsmenü indem Sie mit dem Cursor auf LEAVE OPTION gehen und auf die B Taste drücken.



SPIELARTEN

Nachdem Sie die Anzahl der Spieler bestimmt haben, können Sie das Rennen wählen, das Sie fahren möchten.



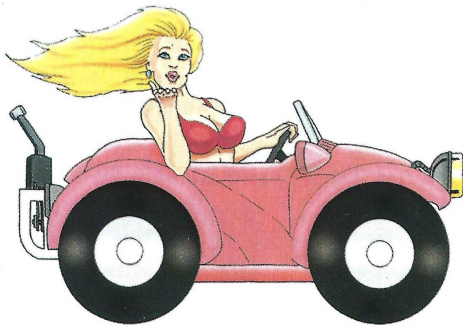
Practice (Training)

In dieser Spielart können Sie trainieren und sich mit den Gegebenheiten der Bahn sowie mit den anderen Fahrern vertraut machen. Sie können in der Cours, Soccer und Rumble Spielart trainieren.



Head to Head (Kopf an Kopf)

Diese Spielart ist eine Herausforderung zwischen zwei Spielern. Die anderen 6 Konkurrenten nehmen an diesem Rennen nicht teil. Sie können in der Cours, Soccer und Rumble Spielart trainieren.



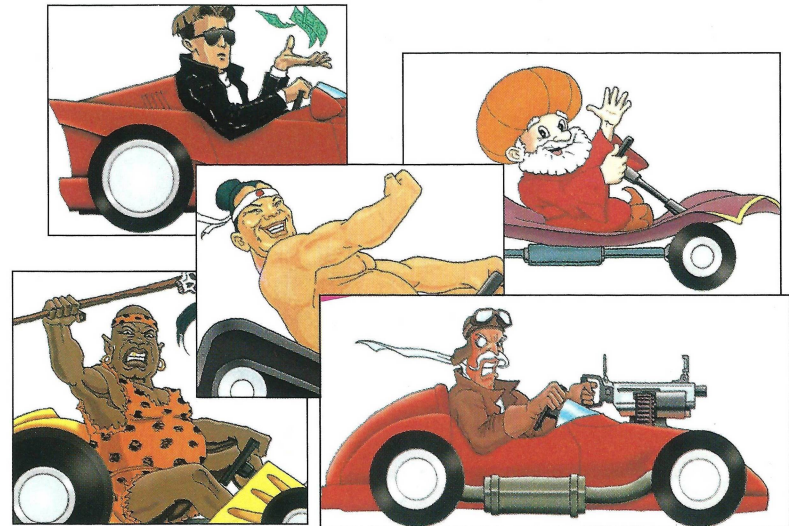
SPIELARTEN

CHAMPIONSHIP (Meisterschaft)

In dieser Spielart nehmen Sie an einer kompletten Rennsaison teil. Am Ende eines jeden Rennens erhalten Sie Punkte, je nachdem, wie Sie sich platzieren konnten. Außerdem erhalten Sie Bonuspunkte.

Im CUP SELECT Menü haben Sie 4 Optionen, um den Schwierigkeitsgrad zu bestimmen: BRONZE, SILVER, GOLD, CUSTOM.

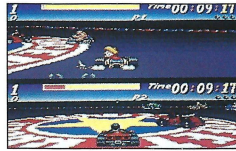
Bei den ersten 3 Optionen wählt der Computer die Rennbahnen der Meisterschaft. In der CUSTOM Option können Sie Ihre eigenen Rennbahnen für die Meisterschaft wählen. Sie können die verschiedenen Rennbahnen von der Liste wählen (Option CUSTOM CUP des Optionsmenüs).



SPIELARTEN

RUMBLE

Dies ist ein originelles Kampfspiel. Sämtliche Spieler befinden sich in einer Arena. Ihre Aufgabe ist es, Ihre Gegner aus der Arena zu befördern, indem Sie diese durch die vorhandenen Löcher projektieren. Sie können auch selber Löcher graben. Gewinner ist der letzte Überlebende.

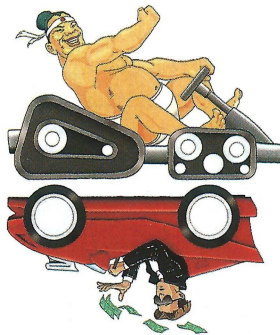


Das Spiel hat 3 Stufen:

EASY: die Arena ist geschlossen (umgeben von einer festen Mauer)

MEDIUM: die Arena ist halb geschlossen (die Mauer hat einige Löcher und Sie können noch weitere hineinstoßen.)

HARD: offene Arena (keine Mauern)



30

SPIELARTEN

SOCCER

Dies ist eine neue Art, Fußball zu spielen, denn Sie spielen in Ihrem Auto, auf dem Rasen, im Saal oder auf den Eis! Vorsicht, das Parkett ist glatter als der Rasen. Auf den Eis springt der Ball am höchsten...

Sie haben 2 Optionen:

GOALS MATCH: das Spiel ist beendet, wenn eine vorher bestimmte Anzahl von Toren erreicht worden ist.

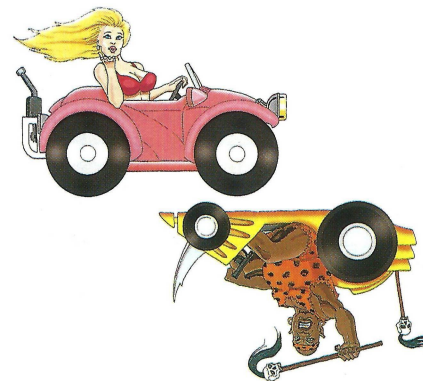
TIME MATCH: das Spiel ist beendet, wenn die vorher bestimmte Zeitdauer überschritten ist.

Sie können diese zwei Optionen im Optionsmenü bestimmen.



PLAYBACK

Am Ende einer jeden Partie können Sie das Rennen, das Soccerspiel oder das Rumblespiel mit der Funktion **PLAYBACK** noch einmal nachvollziehen. Mit den links/rechts Tasten des Steuerkreuzes können Sie den Blickwinkel auf die Rennbahn ändern und mit den rauf/runter Tasten des Steuerkreuzes können Sie von einer Person zur nächsten wechseln. Sie können das **PLAYBACK** beenden, indem Sie auf **SELECT** drücken.



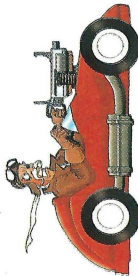
31

AUSWAHL DER PERSONEN

Die Personen und ihre besonderen Eigenschaften erscheinen auf dem Bildschirm. Wenn Sie in der Spielart 1 bis 2 Spieler sind, können Sie die Personen sehen, indem Sie auf die links/rechts Taste des Steuerkreuzes drücken. Wenn Sie in der Spielart 4 Spieler sind, sehen Sie die Personen auf dem Bildschirm, indem Sie die rauf/runter Taste des Steuerkreuzes drücken.



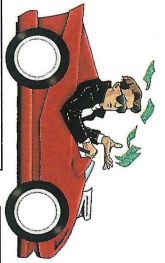
BIFF
 Land: USA
 Alter: 19 Jahre besondere
 Waffe: Baseballschläger seitlicher
 Angriff: ausfahrbare Reifen frontaler
 Angriff: Greifbagger



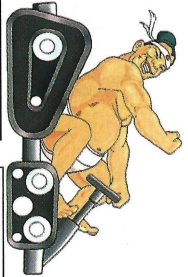
FRANK
 Land: Transylvanien
 Alter: 100 Jahre besondere
 Waffe: enorme Faustschläge seitlicher
 Angriff: Fantom frontaler
 Angriff: Batmobile



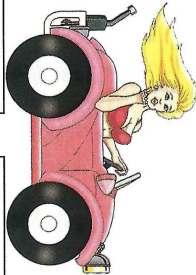
HELMUT VON POINTENEPPER
 Land: Deutschland
 Alter: Rentner besondere
 Waffe: Stock seitlicher
 Angriff: Kreissägen frontaler
 Angriff: Dreidecker



SUZULU
 Land: Afrika
 Alter: 40 Jahre besondere
 Waffe: Voodoo Stock seitlicher
 Angriff: Eisenräder frontaler
 Angriff: Nashorn-Horn



SURF SISTER
 Land: Australien
 Alter: diese Frage ist indiskret! besondere
 Waffe: Strandlaken seitlicher
 Angriff: rosa Wasserball mit kleinen Punkten frontaler
 Angriff: magnetische Anziehungskraft



HODJA
 Land: Türkei
 Alter: ein wenig über 4 Jahrhunderte besondere
 Waffe: Ottoman Dolch aus Plastik seitlicher
 Angriff: magnetisches Feld frontaler
 Angriff: fliegender Teppich



SUMO-SAN

Land: Japan

Alter: unbekannt (er kommt aus der Zukunft)

besondere

Waffe: enorme Faustschläge seitlicher

Angriff: elektrische Schläg frontaler

Angriff: Sumo Sprung



RAPHAEL

Land: Italien

Alter: 23 Jahre besondere

Waffe: Faustschläge seitlicher

Angriff: Hupe frontaler

Angriff: Greifbagger

Die besonderen Waffen halten Gegner vom Leib, die seitlichen Angriffe schleudern sie zur Seite und reduzieren ihre Geschwindigkeit und die frontalen Angriffe ziehen die anvisierten Fahrzeuge nach hinten und schleudern die Angreifer nach vorne.

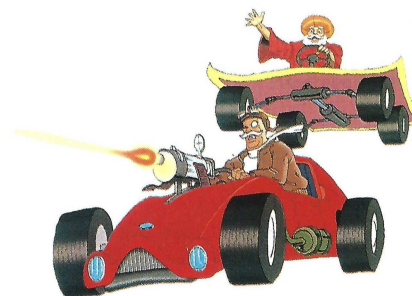


WAHL DER RENNBAHNEN

Da die Personen alle besondere Eigenschaften haben, haben sie auch alle bestimmte Vorlieben (Bodenhaftung, Kontrolle, Geschwindigkeit), die jeweils ihrer Lieblingsumgebung entsprechen.



Sie haben die Wahl zwischen 8 verschiedenen Umgebungen und zwischen 3 verschiedenen Rennverläufen und Linienführungen pro Umgebung, die je nach dem schwieriger oder leichter sind (rauf/runter Taste des Steuerkreuzes). Mit den L und R Tasten können Sie den Blickwinkel auf die Rennbahn ändern. Wenn Sie gleichzeitig auf das Steuerkreuz und die Y Taste drücken, wird die Fahrbahn gefegt.



HINDERNISSE

BOMBEN: diese explodieren sofort.

BONUS

In der RACE Spielart können Sie folgende Bonusse erzielen:

TURBO: dieser wird durch die Y Taste aktiviert und er erhöht die Fahrgeschwindigkeit während 1 bis 2 Sekunden um 30 %. Sie erhalten regelmäßig einen Turbo Bonus, wenn Sie die Startlinie überfahren, die anderen müssen Sie sich während des Rennens verdienen. Die Anzahl Ihrer Turbo Bonusse wird am rechten Bildschirmrand angezeigt.

WERKZEUGKASTEN: Zusammenstöße können sich negativ auf die Fahrweise Ihres Wagens auswirken (Beschleunigung, Spitzengeschwindigkeit, Lenkung). Sie können diese Schäden beheben, indem Sie die Werkzeugkästen am Fahrbahnrand während des Rennens aufsammeln. Der Zustand Ihres Wagens wird Ihnen am oberen Bildschirmrand durch ein Energiebarometer angezeigt.

STERN: Sie sollten soviele Sterne wie möglich aufsammeln, denn diese bedeuten Bonuspunkte.

BONUSPUNKTE: Am Ende des Rennens werden Sie belohnt: Ihre Agressivität (die Schäden, die Sie den Fahrzeugen Ihrer Gegner zugefügt haben), das "fastest lap" (Rundenbestzeit), die Rundenanzahl Ihres Vorsprungs (falls Sie einen haben), die höchste Anzahl der aufgesammelten Sterne and der "Super Bonus" (eine gesammte Runde ohne Schaden gefahren)

CREDITS

TEAM AT UBI SOFT

Project Management:
Serge HASCOET
Marketing:
Florence GAYET, Nathalie DESHAYES
Manual:
Cynégéthic

TEAM AT VIVID IMAGE

Programming:
Chris WEST
Graphics:
Tony WEST
Design:
Mevlut DINC, Raffaele CECCO, Chris WEST,
Tony WEST
Music and Sound FX:
Allister BRIMBLE
Project Management:
Stephane KOENIG
Play Testing:
Stefan MARJORAM, Harris BERNARDEZ,
Nejati DINC
Special Thanks to:
Bill HAJEE and Nick Jones
Producer:
Mevlut DINC