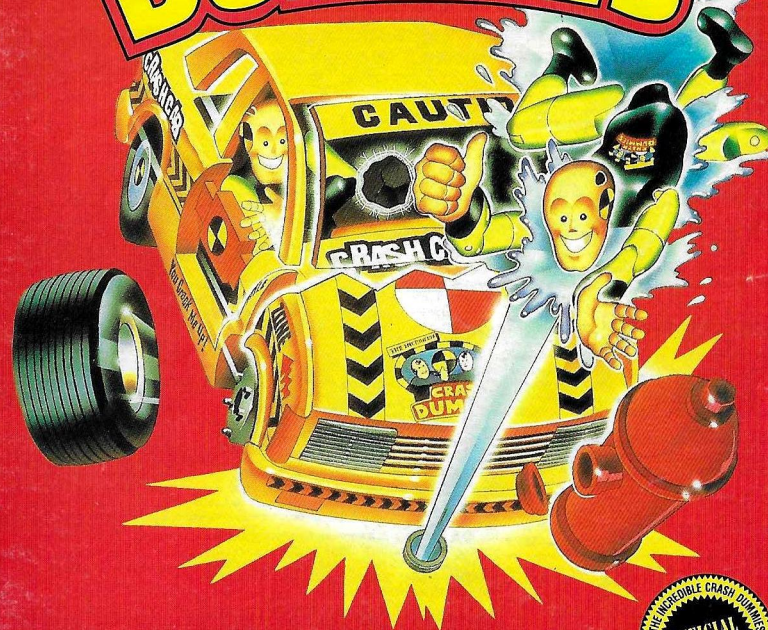


THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™



INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D' EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Mählstrasse 10, 81675 München, Deutschland
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON



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

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

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.

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



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.

DEESSE QUALITÄTS-SIEGEL 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 PAST.

CE SCAEU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ DE PRODUIT ET QUIL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCAEU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

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

EPILEPSY WARNING

READ BEFORE USING YOUR NES, SUPER NES OR GAME BOY SYSTEM

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights and patterns commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games, including games played on the NES, Super NES and Game Boy systems. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your physician before playing video games if you or anyone in your family has an epileptic condition. IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, eye or muscle twitching, other involuntary movements, disorientation, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, dizziness, sickness, and/or convulsions.

WARNING

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Super Nintendo Entertainment System ("SNES") and SNES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with SNES games, neither Nintendo nor Acclaim Entertainment, Inc., will be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the SNES or SNES games; either fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

EPILEPSIE-HINWEIS WARNING

BITTE VOR DEM SPIELLEN MIT IHREM NES, SUPER NINTENDO ODER GAME BOY LESEN

Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung können während des Betrachtens von blinkenden Lichtern oder Mustern, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungsformen auftreten. Diese Zustände können bei den betroffenen Personen durch das Betrachten von bestimmten Arten von Fernsehbildern oder beim Spielen verschiedener Videospiele, dazu gehören auch Spiele auf den NES, dem Super Nintendo- und dem Game Boy-System, auftreten. Bei Spielern, die bislang nicht auf Lichtreize mit epileptischen Erscheinungsformen reagiert haben, ist eine bislang unentdeckte epileptische Veranlagung jedoch nicht ausgeschlossen. Befragen Sie daher einen Arzt bevor Sie ein Videospiel spielen oder wenn bei einem Mitglied Ihrer Familie Epilepsie vorliegt. Unterbrechen Sie sofort die Benutzung des Gerätes und befragen Sie Ihren Arzt, wenn bei Ihnen folgende Symptome während des Spielens mit Videospielen auftreten: verändertes Sehvermögen, Augen- oder Muskelzuckungen, andere unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe.

WARNING

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Super Nintendo Entertainment System™ (SNES) und SNES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Wenden Nintendo, noch L'AVACASIM Entertainment GmbH, übernimmt Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von SNES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem SNES-Gerät noch durch defekte SNES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

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 risques certains en regardant certaines images télévisées 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 L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO Ne vous exposez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et assurez vous que vous ne perdez pas de vue l'écran. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur écran de petite taille. Evitez 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 5 à quinze minutes toutes les heures.

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Super Nintendo Entertainment System (SNES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et L'AVACIM ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console SNES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPTICI WAARSCHUWING

EERST LEZEN VOORDAT ER MET DE NES, SUPER NES OF GAME BOY WORDT GESPEELD

Een heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptische aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan- of uitflitsende licht patronen die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het kijken naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalde video spellen inclusief spellen die op de NES, Super NES en Game Boy gespeeld worden. Zelfs spelers die nog nooit zo'n aanval hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici en andere leden van je familie die tijdens het spelen van video spellen last krijgen van veranderende waarneming, ooglirringen of spiertrekkingen en andere ongecontroleerde bewegingen, gedesoriënteerdheid, verlies van bewustzijn van de omgeving, gestelijke verwarving, duizeligheid, misselijkheid en/of stuipreukingen wordt aangeraden ommiddellijk te stoppen met spelen en een arts te raadplegen.

WAARSCHUWING:

GEBRUIK GEEN T.V. MET FRONT- OF RETROPROJECTIE

Gebruik geen front- of retroprojectie-televisie voor het Super Nintendo Entertainment System ("SNES") en de SNES spellen. Uw projectie televisiescherm kan blijvend beschadigd raken als video spellen met stilstandende beelden of patronen op uw projectie televisie gespeeld worden. Gelijkssoortige schade kan plaatsvinden als u een videospel op de tv plaatst. Nintendo en Acclaim Entertainment, SA aansprakelijk gesteld worden voor eventuele schade. Deze situatie komt niet voort uit een mankement aan het SNES of aan de SNES spellen; andere stilstandende of zich herhalende beelden kunnen evenzoveel schade aan projectie televisies veroorzaken. Neem contact op met uw TV-producteur voor verdere informatie.

GAME PAK PRECAUTIONS/MAINTENANCE

1. If you are playing for a long time, take a 10 to 15 minute break every hour.
2. The Game Pak is a high precision piece of electronics. Do not store it in places that are very hot or cold. Do not hit, drop or otherwise abuse it. Do not take it apart.
3. Avoid touching the connectors with your fingers. Do not blow on them or allow to get wet or dirty. Doing so may damage the Game Pak and/or the Control Deck.
4. Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or any other solvent.
5. Always store the Game Pak in its protective sleeve when not in use.
6. Always check the Game Pak edge connector for foreign material before inserting the Game Pak in the Control Deck.

ZUR BEACHTUNG

1. Bei längerer Spieldauer ist es ratsam, etwa jede Stunde 10 - 15 Minuten Pause zu machen.
2. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht ausrauben, fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
3. Anschlußkontakte nicht berühren, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
4. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
5. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
6. Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigung, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

PRECAUTIONS A PRENDRE AVEC VOS CARTOUCHES DE JEU - CONSEILS D'ENTRETIEN

1. Si vous jouez pendant de longues périodes, veillez à observer une interruption de 10 à 15 minutes environ toutes les heures.
2. Les cartouches sont des jeux de haute précision. Ne les rangez pas dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de les cogner ou de les laisser tomber. Ne tentez jamais de les démonter.
3. Evitez de poser vos doigts sur les connecteurs. Ne soufflez pas dessus, ne les exposez ni à l'humidité. Cela pourrait endommager la cartouche et provoquer un mauvais fonctionnement.
4. Ne nettoyez pas la cartouche avec des solvants tel que le benzène, de l'essence ou de l'alcool.
5. Rangez toujours la cartouche dans son boîtier de protection en dehors des périodes d'utilisation.
6. Avant de charger la cartouche, vérifiez toujours que les connecteurs sont propres.

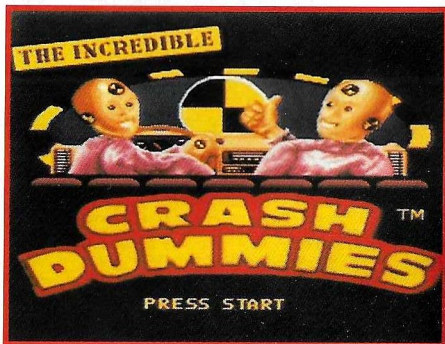
VOORZORGSAAMTREGELEN/ONDERHOUD CASSETTE

1. Als er lange tijd achter elkaar wordt gespeeld, neem dan om het uur een pauze van 10 à 15 minuten.
2. De cassette is een stukje precisie-electronica. Bewaar hem niet op zeer warme of koude plaatsen. Sla er niet tegen, laat hem niet vallen en voorkom misbruik van andere aard. Haal hem ook nooit uit elkaar.
3. Raak de connectie contacten niet aan. Blaas daar ook niet tegen en zorg dat ze niet nat of vuil worden. Hierdoor kan namelijk de cassette of het Control Deck worden beschadigd.
4. Maak hem nooit schoon met benzen, verfverdunder, alcohol of welk ander oplosmiddel dan ook.
5. Bewaar de cassette altijd in zijn doosje als er niet mee gespeeld wordt.
6. Controleer steeds of er geen vuil of stof en dergelijke op de contacten van de cassette zit voordat deze in het Control Deck wordt gedaan.

GETTING READY TO HIT THE ROAD!

LOADING

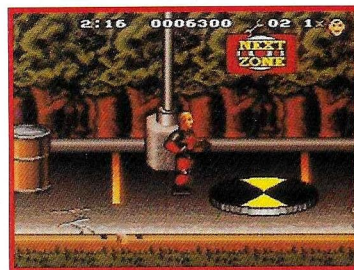
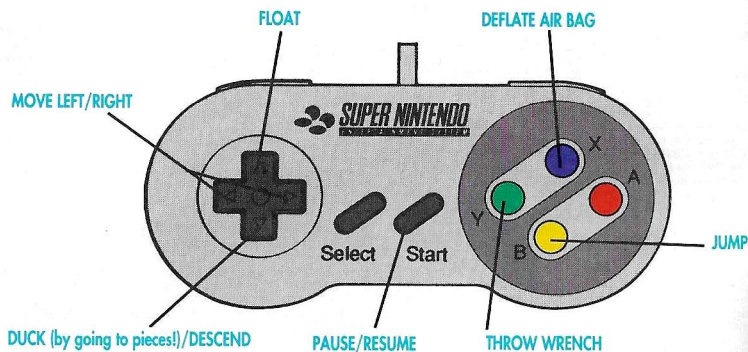
1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™ game pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ MANUAL.
3. Turn the power switch ON.



You will then see THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™ title screen. To get crackin', press the START BUTTON.

SLAMMIN' AND JAMMIN'!

Slick™ is looking everywhere for Dr. Zub™, from the Crash Test Center to the artillery ranges. He's searching hard, hoping to find a clue, or at least the GIANT SPRING LAUNCHERS which will propel him to the next stage of his search. But, although he may appear to be running in circles, Slick™ is one dummy who's always in control. And you're in control of him. Slick's™ controls are as follows:



TO SKID, press the CONTROL PAD DIAGONALLY DOWNWARD while running.

TO FLOAT UP, press the UP CONTROL PAD ARROW when you've collected the air bag pick up. When the air bag is obtained, it automatically inflates.

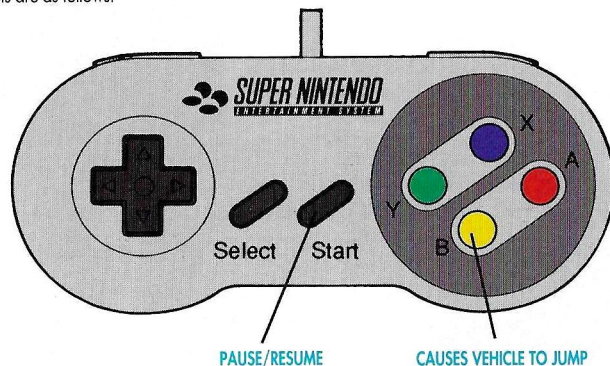
TO DESCEND, press the DOWN CONTROL PAD ARROW. To deflate the air bag instantly, press the X BUTTON.

TO FLOAT UP LEFT or RIGHT, press the CONTROL PAD DIAGONALLY UPWARD when inflated.

TO DESCEND LEFT or RIGHT, press DIAGONALLY DOWNWARD on the control pad when inflated.

NOTE: You cannot throw a wrench or inflate Slick™ until you get the appropriate pick-ups. SEE PICK-UPS... HEADBANGIN' HELPS on page 4)

Crash test vehicles such as Crash Cars and Tanks can be found on each of the 3 vehicle bonus stages. The controls are as follows:



Avoid hitting objects by jumping your vehicle over them. Hitting obstacles slows your car down, resulting in a weak crash and fewer bonus points! Ram the wall at top speed for a smashing bonus!



HAZARDS AHEAD...

Rescuing Dr. Zub™ is hardly going to be a crash in the park, but Slick™ isn't going to pieces yet. That, however, could change very quickly, because if Slick™ gets hit, one of his limbs gets knocked off—first a leg, then the other leg, an arm, then the other. Slick™ will continue on as long as he can, but when his head gets knocked off, he must pull himself together and start again, using up one of his lives. To crash, bash, smash, ding and dent dummy damagers of every kind, jump on them, or— if Slick™ has the Wrench Pick-Up—shoot them with a rain of wrenches. Some of the dangers Slick™ will encounter are:

TEST DUMMIES:

These guys mean well... but, frankly, they've eaten just one too many windshields! Although they're paid to test safety, their bumbling mishaps make rescuing Dr. Zub™ unsafe at any speed!



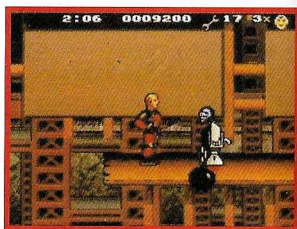
OBSTACLES:

Steer clear of obstacles like barbed wire, pogo-parking-meters, land mines, circular saws and toxic goop by jumping over or sliding under them! Hitting them causes Slick™ to lose a limb.



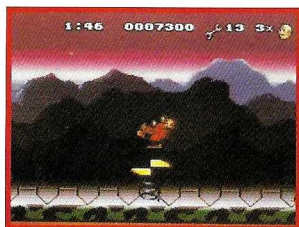
ENEMIES:

Junkman's™ Junior Junkbots™ are do-it-yourself tiny-robots that, attached to motor-mono-cycles, flying mini-tanks, sawblades and what-have-you, pack a big wallop! If Slick™ should get by them, he'll find himself face to face with Junkman's™ henchmen Sideswipe™, Piston Head™ and Jack Hammer™, and eventually, with the big guy himself!



SPRING LAUNCHERS:

These don't cause Slick™ to lose a limb directly. Instead, they fire the hapless dummy at breakneck speeds to who-knows-where! They could send him into the arms of a waiting Junkbot™, onto remote platforms, into secret rooms, or head-first into a brick wall!! The giant spring launchers, however, will launch Slick™ into the next stage of his search!



PICK-UPS... HEADBANGIN' HELPS!

Although the road to Junkman's™ lair may be paved with bad intentions, Slick™ has some tricks that will enable him to get a leg up on Junkman™ and his cohorts. To use them, however, he needs certain pick-ups. Grab the pick-ups scattered around each level by touching them.



WRENCHES:

Wrenches are Slick's™ main ammo in combating enemies of every kind. Each wrench pick-up adds more wrenches to your stock as shown in the top right of the screen.



AIR BAG:

This pick-up lets Slick™ inflate like a balloon so that he can float over obstacles and reach unreachable platforms.



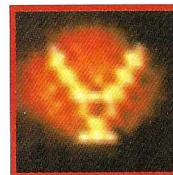
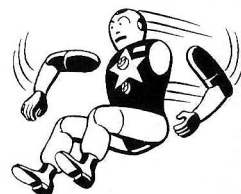
OVERDRIVE:

Automatically accelerates Slick™ to lightning speed!



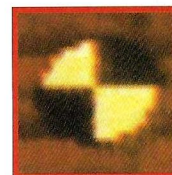
SCREWDRIVER

Reattaches the last limb lost.



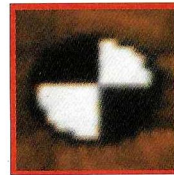
DUMMY HEAD:

Gives Slick™ a bonus life.



YELLOW CRASH TARGETS:

Add 300 points to your score.



BLUE CRASH TARGETS

Add 10 seconds to your time remaining.

NOTE: The AIR BAG and OVERDRIVE pick-ups only last for a limited amount of time. (When their allotted time is about to run out, the appropriate pick-up icons in the top left of the screen will flash and then finally disappear.)

ON THE SCREEN...

The following game play information appears on the screen:

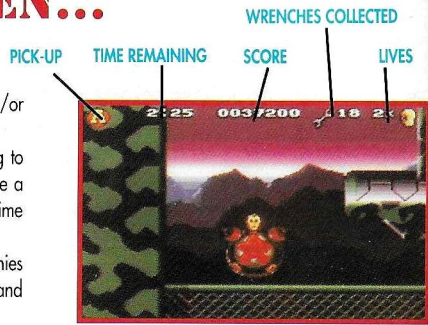
PICK-UP: Shows when you have an Overdrive and/or an Air Bag Pick-Up.

TIME REMAINING: The amount of time remaining to complete the level. If you run out of time, you lose a life. Blue crash targets add 10 seconds to your time remaining.

SCORE: Slick's™ score is determined by which enemies you wreck, how fast you get through each level and how many Yellow Crash Targets you pick-up.

WRENCHES COLLECTED: Displays how many wrenches Slick™ has remaining in his arsenal.

LIVES: You begin the game with 3 lives.



NOTE: Wrench, Overdrive, and Air Bag Pick-Ups will only register in the status panel once you obtain them. (For more information on pick-ups, see PICK-UPS... HEADBANGIN' HELPS on page 4)

CRASH TOWN, USA!

From the Crash Test Center to Junkman's™ Junk Kastle, Crash Town is crammed with hazards, head-ons, Junkbots™, and junkers... but Dr. Zub™ is depending on you! So pull yourself together! It's time to split!

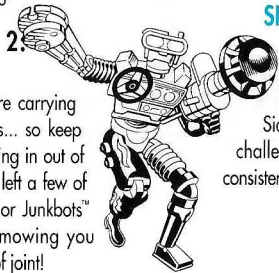
ZONE 1: CRASH TEST CENTER

Stage 1: The Parking Lot I

You gotta get a break in this business... and for that, nowhere's better than the Crash Test Center! Crash cycles, careening cars and tire spitting Junkbots threaten to do you serious damage... and that's before you even get in the building!

Stage 2: The Parking Lot II

These Crash Dummies™ are carrying out underside impact tests... so keep an eye out for cars dropping in out of the blue! Junkman's™ also left a few of his motor-mono-cycle Junior Junkbots™ around. Don't let their mowing you down get you all out of joint!



Stage 3: Crash Central

Between dummies testing light bulb-dropping toy planes, high voltage live wires and exploding light bulbs, this is no place to hang around! Use the Spring Launchers to make a hasty exit!

SIDESWIPE™:

If brains were money, Sideswipe™ couldn't make change on a dime! He's dumb as a post! Sadly for his boss Junkman™, Sideswipe™ compensates for being intellectually challenged by always taking the initiative...with consistently disastrous results!

Stage 4: Mixer Madness!

Sideswipe's™ decided to mix things up a bit with his Whiskmobile! Show him that just because you're a dummy, it doesn't mean you're stupid!

Stage 5: Crash Car Crisis

A badly-needed bonus break for our distraught Dummy. Avoid obstacles for a smashing conclusion!

ZONE 2: CONSTRUCTION SITE

Stage 1: Ground Floor

For a JUNKBOT™, a day without demolition is like a day without sunshine. They're swinging torches, hiding in cement and swinging wrecking balls at whoever's in their way! If that's not enough to convince you you're rubbing shoulders with the wrong crowd, look out for the circular saws and the Junkbot™ robo-hounds!

Stage 2: High-Rise Hijinks!

High above the city, disaster-doting hard hat dummies are out to create your crash-suit! Junkman's™ propeller heads will burst your air bag. Oil slicks will send you reeling, and mortar-firing cement mixers will use you for target practice! But, for a Crash Dummy™, this is the kind of fun worth giving your right arm for!



Stage 3: Jack Hammer's™ Wreck 'N' Roll Party!

Jack Hammer's™ destroying the building with his giant cement-firing wrecking ball crane! Slick™ must dodge the debris and reduce Jack Hammer™ to rubble with his wrenches and rebounds if he's going to survive to save Dr. Zub!

Stage 4: Bulldozer Bonanza!

Slick's™ next bonus round requires him to smash up a Turbo-Boosted Bulldozer.

JACK HAMMER™:

The bad news is he's the brightest of Junkman's™ side-kicks. The good news is...the average Junkbot™ couldn't graduate kindergarten! Jack Hammer™ was the first Junkbot™ Junkman™ created. This makes him feel both superior to Sideswipe™ and Piston Head™, and obliged to prove that, whenever things go wrong, it's their fault!

ZONE 3: MILITARY TESTING ZONE

Stage 1: The Artillery Range I

For the best in crash action, nothing beats testing military hardware: like tanks and missiles! Unfortunately, you're at the wrong end of the test range! Land mines, incoming MX-Missiles, and clusters of high-explosive bombs are likely to make you cash in your crashing career any second!

Stage 2: The Artillery Range II

Grab your flack jacket! Motor-mono-cycle and mini-missile-firing Junior Junkbots™ are out in force! Pound them with everything you've got!

Stage 3: The Bomb Bunker

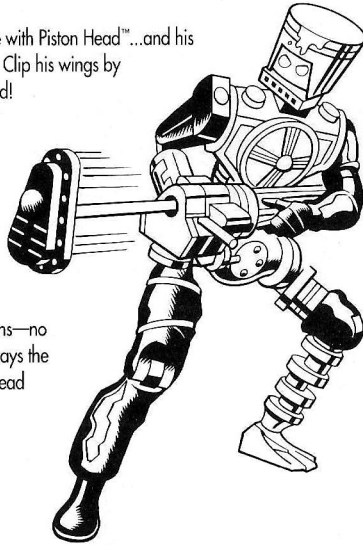
With wall-to-wall barbed wire, tank testing dummy-troops, flying mines and a battery of artillery pieces, this place could make the hardest of dummies head for cover!

Stage 4: Piston Head's™ Flying Circus

Survive the combat training and you're one-on-one with Piston Head™...and his patented bomb-dropping, Dummy-Dusting Hellcat! Clip his wings by hitting his plane with wrenches and jumping aboard!

PISTON HEAD™:

Piston Head™ was the second of the Junkbots™ to be created. Therefore, he passes on any dirty work straight to Sideswipe™—who's usually too dumb to know he's been suckered! However, while Sideswipe™ and Jack Hammer™ make up for their low IQ with an unflinching willingness to carry out Junkman's™ plans—no matter what the personal risk—Piston Head™ is always the first to save his own paintwork, turn tail gate and head for the highway!



Stage 5: Tank Trials

Slick's™ final bonus level puts him at the controls of some mighty machinery. MAX OUT!

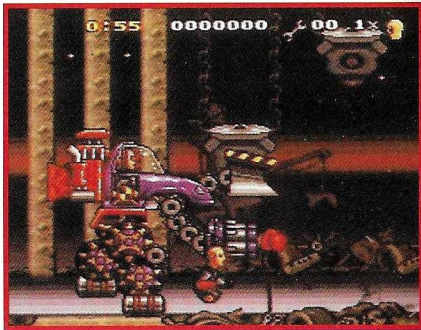
ZONE 4: JUNKMAN'S™ JUNK-KASTLE

Stage 1: Junk-Yard I

Floor to ceiling toxic goop makes Junkman's™ Junk Yard almost impassable, not to mention the goop hands and sharp spikes, but with Dr. Zub™ already hooked up to the brain drain, there's no time to waste! Hit the road running!

Stage 2: The Junk Kastle

The junkful one is ready to mangle your mannequin meddling forever...with his newest, biggest, and toughest Junkbot™: the Jumbo-Junkbot™! It can jump, bite, shoot boxing gloves and even survive a pasting that's reduced it to a million pieces! But, don't give up! Smash the cockpit and clean the Junkman's™ clock...or he's on his way to making every day a demolition derby!



JUNKMAN™:

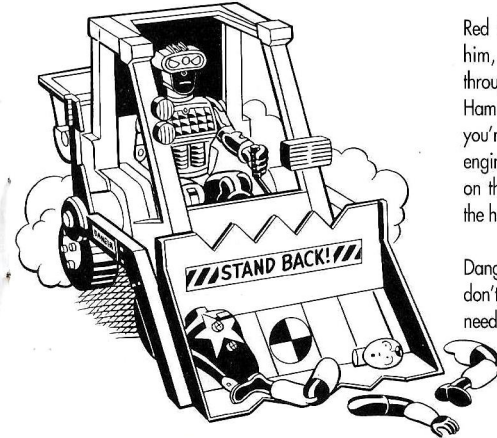
Junkman™ was originally designed to be the ultimate in dummy technology: intelligent, versatile...and indestructible. But, a defect in the dummy's computer chip resulted in the ultimate dummy behaving as the ultimate dummy demon! Consequently, the dread head was removed from its custom made TORSO-9000 body and deactivated.



However, through mischance and the evil head's own troublemaking talents, it managed to become reunited with its own top-of-the-line body and escape! From there, the master of mechanical malice, made himself a home in a junk-yard, manufactured the Junkbots™ from scrap metal, and named himself, "Junkman™"—scourge of safety and curse of the Crash Dummies™!

But, if his battery life long vision of a planet utterly unsafe for everyone is to come true, he still desperately needs Dr. Zub's™ plans for the TORSO-9000! Only then can he create an army of indestructible dummies...only then can he rule the world!

JUNKMAN™... UNSAFE AT ANY SPEED!



Red hot rivets may really tear Slick™ up, but, without him, Dr. Zub's™ noodle will soon be strudel! Skid through Sideswipe™ at the Crash Test Center! Junk Jack Hammer™ in the Construction Site! Show Piston Head™ you're head and shoulders above any chip off the old engine block! Then, before Junkman™ gets his hands on the plans for the torso-that's-only-more-so, waste the hazard-happy-maniac and his Jumbo-Junkbot™!

Danger lies down the road, but, with safety at stake, don't lose your head! The Incredible Crash Dummies™ need you!

90-DAY LIMITED WARRANTY
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

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

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

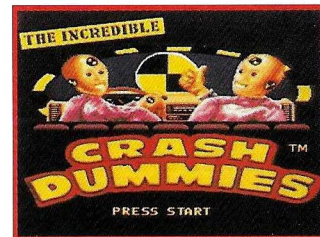
This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not interfere with your statutory rights. For all information on this Game Pak or other SNES Game Paks, call the Acclaim. "Hotline" at (071) 3445000.

SICH AUF DEN WEG MACHEN !

AUFLADEN

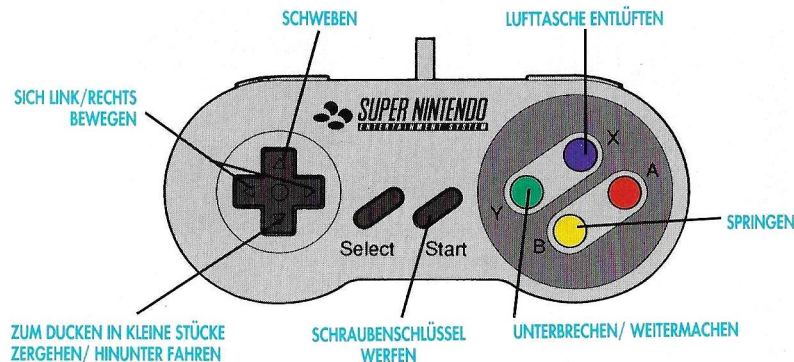
1. Versichere dich, daß der Strom AUSgeschaltet ist.
2. Schiebe die Spielkassette der INCREDIBLE CRASH DUMMIES(TM) ein, wie es im Handbuch des SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEMS angegeben ist.
3. Schalte den Strom AN.

Du wirst dann den Bildschirm mit DIE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™ sehen. Damit es losgeht, drücke den STARTKNOPF.



RAUSCHEN UND BRAUSEN!

Slick™ sucht überall nach Dr. Zub™ vom Crash Test Zentrum (Crash Test Center) bis auf den Artillerieständen. Er sucht schwer, in der Hoffnung einen Hinweis oder zumindest die RIESEN SPRUNGWERFER™ zu finden, die ihn zur nächsten Etappe seiner Suche antreiben werden. Aber, obwohl er anscheinend im Kreis läuft, ist Slick™weiner, der sich immer unter Kontrolle hat. Und Du hast über ihn die Kontrolle. Die Kontrollgriffe für den Slick™ sind wie folgt:



The Incredible Crash Dummies™ © 1993 Tyco Industries, Inc. Licensed through Leisure Concepts, Inc. LJN is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN, Ltd. All rights reserved.



ZUM SCHLEUDERN - die KONTROLLSCHALTAFEL während des Ablaufs DIAGONAL NACH UNTEN drücken.

ZUM SCHWEBEN NACH OBEN - wenn Du die Lufttasche aufgenommen hast, den RICHTUNGSKNOPF OBEN drücken. Sobald die Lufttasche erhalten ist, wird sie automatisch aufgeblasen.

ZUM HINUNTERFAHREN - drücke den RICHTUNGSKNOPF UNTEN. Um die Lufttasche zu entlüften, drücke den KNOFF X.

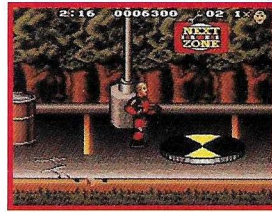
ZUM SCHWEBEN NACH LINKS oder RECHTS - drücke den Richtungsknopf NACH OBEN, wenn aufgeblasen.
ZUM HERUNTERFAHREN NACH LINKS oder RECHTS - drücke die Kontrollschalttafel DIAGONAL NACH UNTEN, wenn aufgeblasen.

ACHTUNG: Bis Du die geeigneten Aufnahmen gemacht hast, kannst du keinen Schraubenschlüssel werfen oder Slick™ aufblasen. (Siehe bitte AUFNAHMEN.....SPITZENHILFEN auf den Seiten 12).

Crash Test Fahrzeuge (Crash Test Vehicles) so wie Crash Autos und Panzer kommen bei allen drei Fahrzeugen-Bonus-Etappen vor. Die Kontrollgriffe sind wie folgt:



Vermeide das Zusammenknallen mit Objekten, indem du dein Fahrzeug darüber hinwegspringen läßt. Dein Auto wird verlangsamt, indem du dich Objekten entziehst, woraus ein schwacher Zusammenstoß und weniger Bonuspunkte resultieren. Knalle die Mauer bei einer Hochgeschwindigkeit ein, um ein Spitzenbonus zu erhalten.

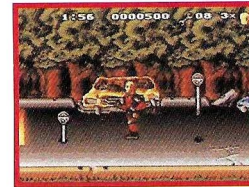


RISIKEN VORAUSS

Das könnte sich aber jedoch sehr schnell ändern, denn wenn Slick™ geschlagen ist, verliert er eines seiner Körperteile - zuerst ein Bein, dann das andere Bein, einen Arm, dann das andere. So lange er noch kann wird Slick™ weitermachen, aber sollte er sich seinen Kopf verlieren, muß er sich zusammenreißen und noch einmal anfangen, indem er ein Leben aufbraucht. Zum Knallen, Prallen, Schlagen, Krachen und Verbeulen von Dummy-Einhauer (dummy damagers) Risiken jeder Art, springe auf sie, oder - falls Slick™ die Aufnahme des Schraubenschlüssels hat - erschieße sie mit einem Hagel von Schraubenschlüsseln. Einige der Risiken, die Slick™ antreffen wird, sind:

TEST DUMMIES:

Diese Burschen meinen es gut...aber ehrlich gesagt, haben sie einfach eine Windschutzscheibe zuviel gegessen ! Obwohl sie dazu bezahlt werden, im Test sich als sicher zu erweisen, machen ihre stümperhaften Mißgeschicke das Retten des Dr. Zubs™ bei jeder Geschwindigkeit unsicher !



FEINDE: Junkman™ Junior Junkbots™ sind do-it-yourself winzige Roboter, die mit motorisierten Einrädern, fliegenden Minipanzern, Sägeklingen und was-man-sonst-noch-so-will, einen großen Knüller machen. Falls Slick™ an ihnen vorbeikommt, befindet er sich unmittelbar den Henkern des Junkmanns™ gegenüber - Sideswipe™, Piston Head™ und Jackhammer™, und schließlich mit dem großen Kerl selbst.

HINDERNISSE:

Umsteuere solche Hindernisse wie Stacheldraht, Sprungstab-Parkmeter (pogo-parking meters), Landminen, Kreissägen und giftige Schmiere, indem du darüberspringst oder daruntergleitest. Wenn Du sie aber berührst, verliert Slick™ ein Körperteil.



SPRUNGRAMPEN:

Diese verursachen Slick nicht direkt den Verlust eines Körperteils, sondern schießen den glücklosen Dummy bei halbsprecherischen Geschwindigkeiten wer-weiß-wohin ! Sie könnten ihn jedoch in die Arme eines wartenden Junkbots™, auf fernegelegene Rüstungsgeländer, in geheime Räume oder mit dem Kopf zuerst gegen eine Mauer treiben ! Die Riesen-Sprungwerfer werden Slick™ jedoch bestimmt bis in die nächste Etappe seiner Suche abstoßen !



AUFNAHMEN SPITZENHILFE !

Obwohl die Straße, die zum Versteck des Junkmans™ führt, mit schlechten Vorsätzen gepflastert sein mag, hat Slick™ einige Tricks, die es ihm ermöglichen, Junkman™ und seinen Kohorten einen Schritt voraus zu sein. Um diese jedoch benutzen zu können, brauchst er bestimmte Aufnahmen, die auf jeder Stufe zerstreut sind. Ergreife die Aufnahmen, indem Du sie berührst.



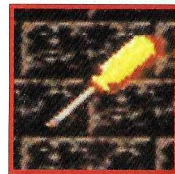
SCHRAUBENSCHLÜSSEL: Schraubenschlüssel sind die Hauptammo vom Slick™, um Feinden jeder Art zu begegnen. Die Aufnahme jedes Schraubenschlüssels kommt zu Deinem Vorrat hinzu, so wie rechts oben am Bildschirm aufgezeigt.



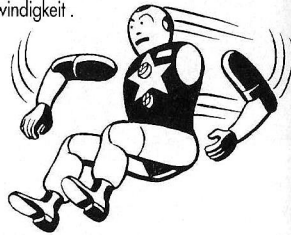
LUFTASCHE: Diese Aufnahme macht es Slick™ möglich, sich wie ein Ballon so aufzublasen, daß er über Hindernisse hinwegschweben und unerreichbare Plattformen erreichen kann.



OVERDRIVE: Slick™ beschleunigt sich automatisch bis zur Blitzgeschwindigkeit.



SCHRAUBENZIEHER: das letzte Körperglied ist verloren.



DUMMY KOPF: Gibt Slick™ ein Bonusleben.



GELBE CRASH ZIELE: Fügen Deiner Punktzahl 300 Punkte hinzu.



BLAUE CRASH ZIELE: Fügen Deiner noch verbleibenden Zeit 10 Sekunden hinzu.

ACHTUNG: Die **LUFTASCHE** und **OVERDRIVE** Aufnahmen dauern nur eine bestimmte Zeit. (Wenn die ihnen zugeteilte Zeit auszulaufen droht, leuchten die entsprechenden Abbilder oben links am Bildschirm auf und verschwinden dann schließlich).

AUF DEM BILDSCHIRM...

Die folgende Spielanleitungen erscheinen auf dem Bildschirm:

AUFNAHME: Wird laufgezeigt, wenn du Overdrive™- und/oder Lufttaschenaufnahme hast.

VERBLEIBENDE ZEIT: Die Zeit, die Dir zur Vervollständigung der Stufe verbleibt. Wenn dir die Zeit ausläuft, verlierst Du ein Leben. Blaue Crash Ziele (Blue crash targets) fügen deiner verbleibenden Zeit 10 Sekunden hinzu.

PUNKTZAH: Die Punktzahl von Slick™ wird bestimmt von: den Feinden, Du zu zerstört, von der Schnelligkeit, mit der du jede Stufe durchkommst, und von der Anzahl Deiner aufgenommenen Gelben Crash Ziele (Yellos crash targets).

LEBEN: Du startest im Spiel mit 3 Leben.

ACHTUNG: Schraubenschlüssel, Overdrive und Lufttaschenaufnahme werden nur auf der Statusafel aufgezeigt, erst wenn Du sie erhalten hast. Für weitere Information bezüglich der Aufnahmen, siehe bitte **AUFNAHMEN.....SPITZENHILFEN** auf den Seiten 13

CRASH STADT, USA

Vom Crash Test Zentrum bis zu des Junkmans™ Junk Castle ist die Crash Stadt (Crash Town) mit Risiken, Frontalzusammenstößen Junkbots™ und Ramschler vollgestopft....aber Dr. Zub™ verläßt sich auf dich ! Also reiß' dich zusammen ! Es wird Zeit, abzuhauen.

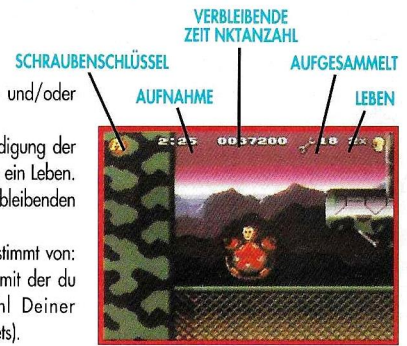
ZONE 1: CRASH TEST ZENTRUM

1. Etappe:Auf dem Parkplatz 1

In diesem Geschäft muß man einen Durchbruch haben...wobei es nirgendwo besser ist, als im Crash Test Zentrum (Crash Test Center). Crash Fahrräder (Crash cycles) rasende Autos und räderplatzende Junkbots™ drohen, dir ernsthafte Schäden anzutun...und das noch bevor Du aus dem Gebäude bist !

2. Etappe:Auf dem Parkplatz 2

Diese Crash Dummies™ führen durch auf der Unterseite Aufpralltestsdaher siehe Dich nach Autos um, die plötzlich aus dem nichts auftauchen ! Junkman™ hat auch einige seiner Junioren Junkbots™ herumgelassen, die die motorisierten Einräder fahren.



SCHRAUBENSCHLÜSSEL

VERBLEIBENDE ZEIT NIKTANZAH

AUFGEASAMMELT

AUFNAHME

LEBEN

Laß Dich von ihnen nicht unterkriegen !

3. Etappe: Crash Zentrale (Crash Central)

Mit Dummies, die glühbirnen-ablasende Flugzeuge testen, mit Hochspannungsdrähten und explodierenden Glühbirnen, ist dies kein Ort, an dem man herumhängen sollte. Benutze die Sprungwerfer, um schnellen Ausgang zu machen.

4. Etappe:Mixer Wahnsinn

Sideswipe(TM) hat sich entschlossen, mit seinem Schneebesenmobil alles ein bißchen durcheinander zu bringen. Zeige ihm, nur weil du ein Dummy bist, bedeutet das nicht, daß Du dumm bist ! Seite 11

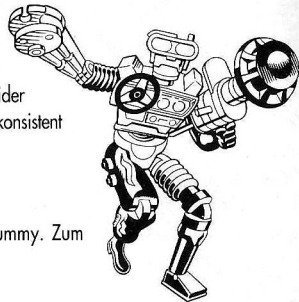
SIDESWIPE™:

Wenn die Denkkraft wie Geld wäre, könnte Sideswipe™ nicht mal einen Groschen wechseln! Er ist dumm wie Bohnenstroh. Seinem Boss, dem Junkman™ macht er sein geistiges Herausgefordertsein leider immer wieder damit gut, daß er stets die Initiative ergreift..... und konsistent verhängnisvolle Resultate erzielt.

Fortsetzung auf der nächsten Seite -

5. Etappe: Crash Auto Krise (Crash Car Crisis)

Ein vielbenötigter Bonus-Durchbruch für unseren verstörten Dummy. Zum Spitzenabschluß jegliche Hindernisse vermeiden!



ZONE 2: BAUSTELLE

1. Etappe: Grundetage

Für ein Junkbot™ ist ein Tag ohne Wrack wie ein Tag ohne Sonnenschein. Sie schwingen Taschenlampen, verstecken sich im Zement und schwingen Jedem jeden, der ihnen im Weg steht, Zerstörungsbälle entgegen. Wenn Dich das nicht genügend davon überzeugt, daß Du mit den falschen Typen in enge Berührung gekommen bist, dann gib Acht auf den Kreissägen des Junkbots™, dieses Robo Hundes (Robo-hounds)!

2. Etappe: Übermütige Spaß!

Hoch über der Stadt sind die in disasterliebenden dikschädel Dummies darauf hinaus, deinen Crash Anzug (crash-suit) zu zerknitten! Die Propellerköpfe des Junkman™ werden deine Lufttasche zerfetzen. Ölteppiche werden dich in Wirbel versetzten, und minenabschießende Zementmischer werden dich als Schießscheibe benutzen. Aber als Crash Dummy™ ist dies ein Spaß, wofür du den rechten Arm gern hergibst!



3. Etappe: Drucklufthammer™ (Jackhammer) Wrack N' Roll Party!

Hanshammer™ zerstört mit seinem zementabfeuernden Zerstörungsbalkkan das Gebäude. Wenn er dieses überleben soll, um Dr. Zub™ zu retten, muß Slick™ den Trümmer ausweichen und den Jackhammer™ mit seinen Schraubenschlüsseln und seinem Abprallen in Schutt und Asche legen.

JACKHAMMER(TM):

Das schlechte ist, daß er das Glanzlicht des Junkmans™ Kumpanen ist. Das Gureist, daß der durchschnittliche Junkbot™ nicht mal den Kindergarten Ausreichend schafft! Jack Hammer™ war der erste Junkbot™, den Junkman™ kreierte. Daher fühlt er sich sowohl dem Sideswipe™ und Piston Head™ erhaben, und dazu verpflichtet, ihnen die Schuld nachzuweisen, wann immer schiefeht.

4. Etappe: Bulldozer Ausbeute

Slicks™ nächste Bonusrunde verlangt, daß er ein Turbo aufgetriebenes Bulldozer (Turbo Boosted Bulldozer) zerschmettert.

ZONE 3: MILITÄRISCHE TEST ZONE

1. Etappe: Artilleriegelände I

Zum besten Resultat der Crash Aktion (crash action) gibt es nichts, was das Testen des militärischen Hardwares schlagen kann - es sei denn Panzer und Missiles! Leider bist Du am falschen Ende des Testgeländers! Landminen, einkommende MX-Missiles, sowie Kränzchen von hochexplosiven Bomben schaffen es noch, daß Du wahrscheinlich deine Prallende Karriere jede Sekunde einlöst!

2. Etappe: Artilleriegeländer II

Ergreife deine kugelsichere Weste! Motorisierte Einräder und mini-missileabfeuernde Junioren Junkbot™ sind in hohen Zahlen anwesend! Erschlage sie mit allem, was du hast!

3. Etappe: Der Bomben Bunker

Mit mauer-an-mauer gelegenes Stacheldraht, panzertestenden Dummy Truppen (dummy-troops), fliegende Minen und einer Reihe Artilleriestücken, könnte gar der Härteste der Dummies zum untertauchen!



4. Etappe: Der fliegende Zirkus des Piston Heads™

Überlebst du das Kampftraining stehst du mit Piston Head™ diesem staub aufwirbelnder Dummy Teufel mit seinem patentierten Bombenablassen, gegenüber! Stütze ihm die Flügel, indem Du sein Flugzeug mit Schraubenschlüssel schlägst und an Bord springst!

PISTON HEAD™:

Piston Head™ ist der Junkbot™, der kreierte wurde. Daher schiebt er alle Schmutzarbeiten an Sideswipe™ - der normalerweise sich seines Trottelturns nicht bewußt ist. Während jedoch Sideswipe™ und Jack Hammer™ deren geringe Denkkraft durch das unbeirrbares Erfüllen des Junkman™ Pläne - egal welches perönliche Risiko sie dabei eingehen - ist Piston Head™ immer der erste, seinen eigenen Lack zu erretten, die Flucht zu ergreifen und den Kurs auf die große Straße zu steuern!

5. Etappe: Panzer Probefahrt

Die Kontrolle einiger mächtiger Maschinen wird Slick™ auf der letzten Bonusstufe zur Verfügunggestellt. AUF MAXIMUM RAUS!

ZONE 4: JUNKMANS™ JUNK-CASTLE

1. Etappe: Schrottplatz I

Vom Boden bis zur Decke macht eine giftige Schmiere den Schrottplatz vom Junkman™ fast unpassierbar, nicht zu vergessen die Schmierhände und scharfe Stachel, aber da Dr. Zub™ mit dem Brain-Drain eingelenkt ist, darf keine Zeit verschwendet werden! Mach Dich im Laufen auf den Weg!



2. Etappe: Die Schrottborg

Mister-Schrott hat vor, Deine aufmüpfige Puppe für immer zu zerlegen...mit seinem neuesten, größten härtesten Junkbot™. der Riesen Junkbot™ ! Er kann springen, beißen, Boxhandschuhe abhauen und eine Schmetterei überleben, die ihn in eine Million Stücke zersetzt hat. Aber nicht aufgeben ! Zerschmettere den Cockpit und verzaubere des Schrottmanns Uhrwerk...sonst macht er bald aus jedem Tag ein Demolierungswettkampf.

JUNKMAN™:

Junkman™ wurde ursprünglich als Gipfel an Dummy Technologie gedacht: intelligent, vielseitig...und unzerstörbar. Aber, ein Fehler in dem Computerchip des Dummy's hatte zur Folge, daß der perfekte Dummy sich als Dummy Teufel



verhielt. Also wurde sein Kopf von seiner individuellgeschneiderten Körperform abgenommen und sein TORSO-9000 versteckt.

Durch das Pech und seines Teufelkopfes eigenen, unruhestiftenden Talente, hat er es geschafft, mit dem eigenen, an der Spitze stehenden Körper vereinigt zu werden (Seite 14) und zu entkommen. Von dort aus hat der Meister der mechanischen Böswilligkeit sich aus einem Junk Yard™ ein Zuhause gemacht, die Junkbot™ aus Schrottmittel hergestellt und sich zum Junkman™ - Aber, wenn seine von Batterien bestimmte Lebenssicht eines Planeten, die für Jedermann unsicher ist, gar zur Wirklichkeit werden soll, braucht er noch immer verzweifelt die Pläne des Dr. Zub™ für den TORSO-9000 ! Nur dann kann er eine Armee von unzerstörbaren Dummies kreieren...nur dann kann er die Welt regieren.

Fortsetzung auf der nächsten Seite -

JUNKMAN™ ... BEI JEDER GESCHWINDIGKEIT UNSICHER !



Glühend heiße Niete behindern Slick™ sehr, aber ohne seine, Hilfe hätte Dr. Zub Keine Chance mehr! Schleudere dich durch den Sideswipe™ im Crash Test Zentrum (Crash Test Center) ! Verschrotte auf der Baustelle den Jack Hammer™ ! Und zeige mal den Piston Head™, daß du Kopf über Schulter weit über alle anderen vorangegangenen Motoren stehst. Dann, noch bevor Junkman™ noch seine Hände an den Plänen des bekommen kann, verschrotte den risikofreudigen Irren und seinen Riesen Junkbot™ !

Die Straße ist weiterhin voll Gefahren, aber wenn es um die Sicherheit geht, verliere nicht Deinen Kopf !

Gewährleistung

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekaufte Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf eine unsachgemäße Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

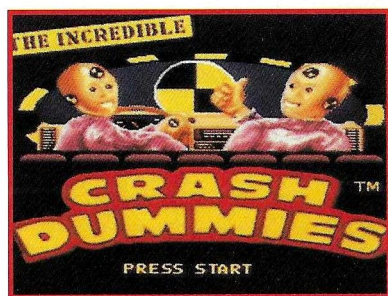
**Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH,
Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.**

SE PRÉPARER A PRENDRE LA ROUTE

Chargement

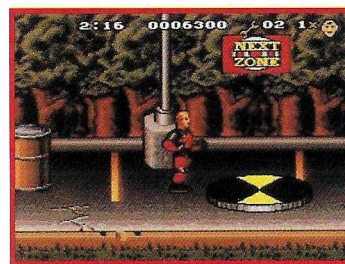
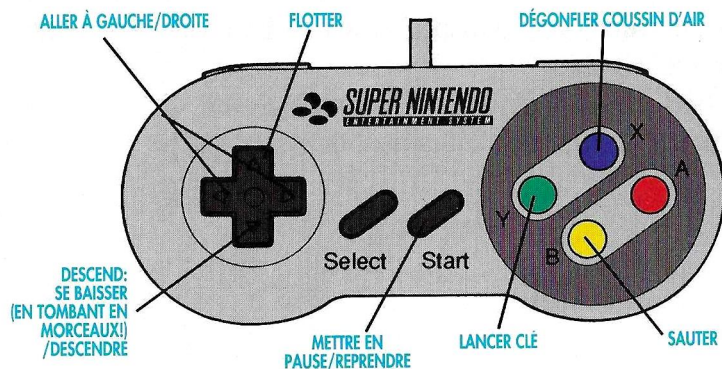
1. Vérifiez que la console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™ comme décrit dans votre manuel SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Allumez votre machine (ON).

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



COUPS ET BLESSURES!

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 GLISSER, appuyez sur le CONTROL PAD EN DIAGONALE VERS LE BAS, pendant la course.

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 X.

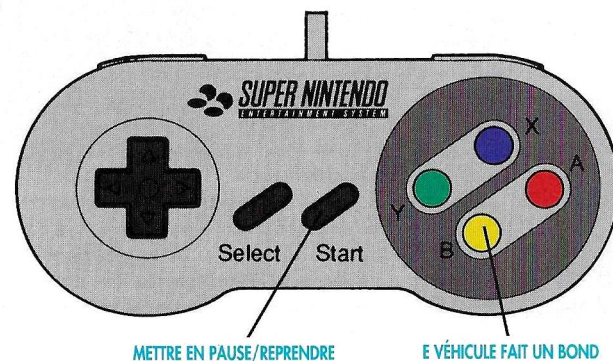
POUR FLOTTER VERS LE HAUT, A GAUCHE ou A DROITE, appuyez sur le CONTROL PAD EN DIAGONALE VERS LE HAUT, lorsque le coussin d'air est gonflé.

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... AIDEZ-VOUS DE VOTRE TÊTE page 22.

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:

Évitez de percuter les objets lorsque votre véhicule fait un bond 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!



GARE AUX OBSTACLES...

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!



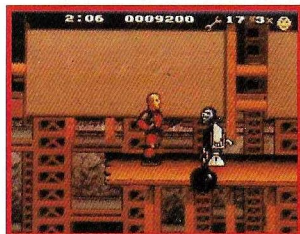
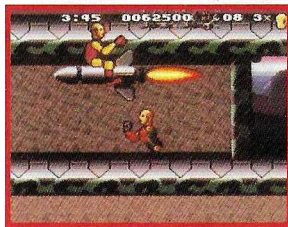
ENNEMIS: les Junior Junkbots™ de Junkman™ sont de minuscules robots à faire soi-même qui, lorsqu'ils sont attachés à des monocycles à moteur, mini-chars volants, lames de scie, et autres engins, présentent un énorme danger! Si Slick™ réussissait à s'en débarrasser, il se retrouverait face aux acolytes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

OBSTACLES: évitez les obstacles comme les fils barbelés, parcêtres sauteurs, mines terrestres, scies circulaires et substance toxique, en sautant par-dessus ou en glissant au-dessous! Si vous les touchez, Slick™ perdra 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!

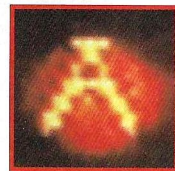


OBJETS A RAMASSER... AIDEZ-VOUS DE VOTRE TÊTE

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.



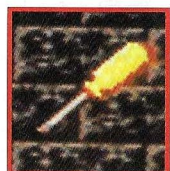
CLES: les clés sont les munitions principales de Slick™, pour ses combats contre les ennemis de toute sorte. Chaque clé ramassée augmente votre stock, comme indiqué en haut à droite de l'écran.



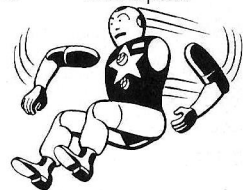
COUSSIN D'AIR: cet objet permet à Slick™ d'être gonflé comme un ballon, pour pouvoir flotter au-dessus des obstacles et atteindre les plate-formes éloignées.



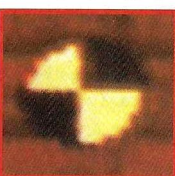
SUPER VITESSE: fait automatiquement passer Slick™ à la vitesse de l'éclair!



TOURNEVIS: permet de rattacher le dernier membre perdu.



TÊTE DE DUMMY: donne à Slick™ une vie bonus.



CRASHIBLES JAUNES: ajoutent 300 points à votre score.



CRASHIBLES 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 haut à gauche de l'écran, clignote et disparaît).

A L'ÉCRAN

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 crashibles 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 crashibles ramassées.

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

VIES: vous commencez le jeu avec 3 vies.

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

CRASHVILLE, ETATS-UNIS!

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

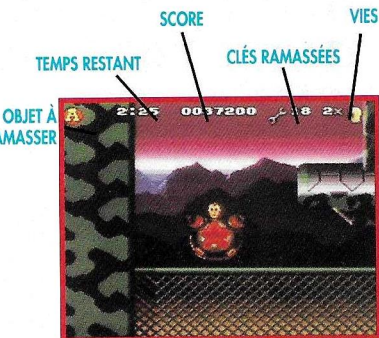
ZONE 1: CENTRE DE CRASHTESTS

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 traîner quelques-uns de ses monocycles à moteur, Junior Junkbots™. Ne vous laissez pas démonter par ces minables!

Etape 3: Le central des crashes



obtenus. (Pour plus de renseignements sur les objets à ramasser, voir **OBJETS A RAMASSER...** AIDEZ-VOUS DE VOTRE TÊTE page 22.

Etape 1: le parking I

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!

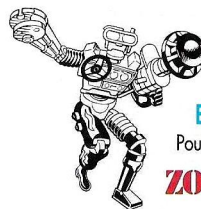
Etape 4: La folie du mixeur!

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: Crashy en série

Un bonus quasiment indispensable pour notre Dummy angoissé. Évitez 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!

Etape 1: Rez-de-chaussée

Pour un Junkbot™, une journée sans démolition est une journée sans soleil. Ils lancent des

ZONE 2: CHANTIER DE CONSTRUCTION

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 haut-dessus de la ville, des dummys 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!

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!

Etape 4: Bulldozer en or!

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

Etape 3: Le bunker à bombes

Avec des fils barbelés d'un mur à l'autre, des



ZONE 3: ZONE DE TESTS MILITAIRES

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!

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!

Piston Head™:

Piston Head™ est le second Junkbot™ inventé. Par conséquent, il passe tous les saes 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!

Etape 5: Les essais de chars

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

Etape 1: Dépotoir I

La substance toxique recouvrant le dépotoir de Junkman™, du



ZONE 4: LE CHÂTEAU-POUBELLE DE JUNKMAN™

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!

Pulvérisez 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 dépotoir,

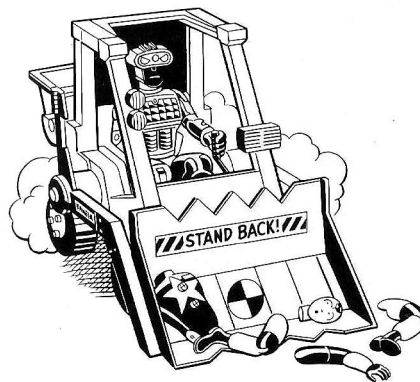
fabriqua des Junkbots™ à partir de morceaux de métal, et se fit appeler "Junkman™", destructeur de la sécurité et malédiction des Crash Dummies™!



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!

Des rivets brûlants réussiront peut-être à mettre Slick™ en pièces; mais, sans lui, la cervelle du Dr.

JUNKMAN™... DANGEREUX À TOUTES LES VITESSES



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, fou 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!

FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériel ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

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

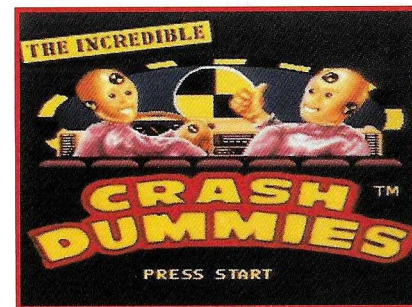
Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

MAAK JE KLAAR OM OP WEG TE GAAN!

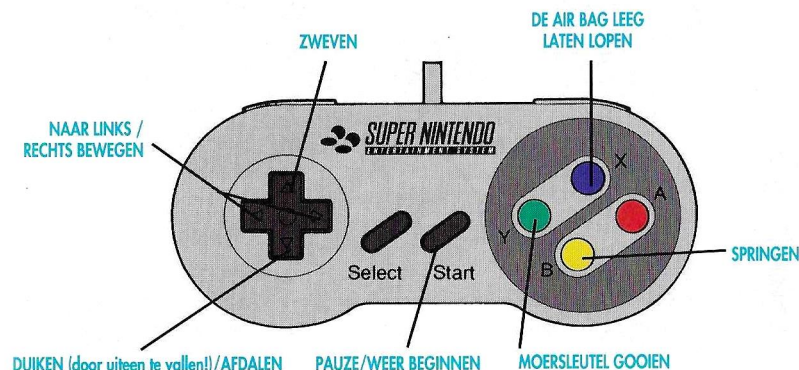
LADEN

1. Zorg ervoor dat de schakelaar op OFF staat.
2. Voer THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™ spelcassette in, zoals beschreven staat in je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ HANDBOEK.
3. Zet de schakelaar op ON.
Dan zul je het INCREDIBLE CRASH DUMMIES™ titelscherm zien.
Druk op de STARTKNOP om te beginnen.



DRUKKEN EN DRAAIEN!

Slick™ zoekt overal naar Dr. Zub™, van het Crash Test Centrum tot aan het schietterrein. Hij zoekt heel ijverig en hoopt een spoor te vinden, of anders tenminste de REUZE VEERSCHIETERS, waarmee hij naar de volgende stap van zijn zoektocht kan komen. Maar, hoewel het erop mag lijken dat hij rondjes maakt, is Slick™ de enige dummy die zichzelf altijd onder controle heeft. En jij kunt hem besturen. De bediening van Slick™ gaat als volgt:



OM TE GlijDEN, druk **DIAGONAAL NAAR BENEDEN** OP HET PULTJESBLOK terwijl je rent.

OM OMHOOG TE ZWEEVEN, druk op HET PULTJE NAAR BOVEN als je een air bag pick-up opgeraapt hebt. Zodra je de air bag hebt, wordt die vanzelf opgeblazen.

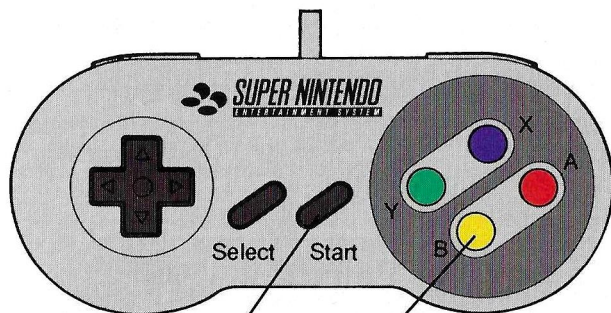
OM AF TE DALEN, druk op HET PULTJE NAAR BENEDEN. Om de air bag in een keer leeg te laten lopen, druk op KNOP X.

OM LINKS OF RECHTS OMHOOG TE ZWEEVEN, druk **DIAGONAAL NAAR BOVEN** op het PULTJESBLOK, als je opgeblazen bent.

OM LINKS OF RECHTS AF TE DALEN, druk **DIAGONAAL NAAR BENEDEN** op het PULTJESBLOK, als je opgeblazen bent.

OPMERKING: je kunt geen moersleutel gooien of Slick™ opblazen, voordat je de juiste pick-ups hebt gepakt. (ZIE PICK-UPS...BROODNODIGE HULP op pagina 36).

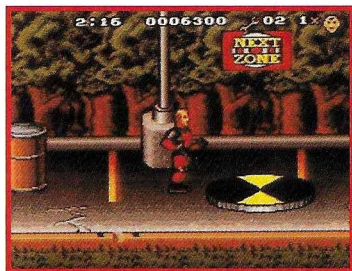
Crash test voertuigen, zoals Crash Auto's en Tanks kun je op elk van de 3 voertuig bonus stappen vinden. De bediening gaat als volgt:



PAUZE / WEER
BEGINNEN

ZORGT ERVOOR DAT HET
VOERTUIG OPSPRINGT

Zorg ervoor dat je geen objecten raakt door met je voertuig er overheen te springen. Als je een object raakt, dan zal je auto langzamer gaan rijden, waardoor je een zwakke crash krijgt, en minder bonuspunten! Ram met maximum snelheid tegen de muur voor een knallende bonus!



GEVAAR OP KOMST...

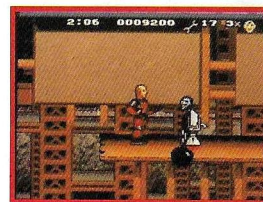
Het redden van Dr. Zub™ zal geen rustige crash in het park zijn, maar Slick™ is nog niet uit elkaar gevallen. Hier zou echter snel verandering in kunnen komen, want als Slick™ geraakt wordt, dan zal een van zijn ledematen eraf gerukt worden: eerst een been, dan het andere been, een arm en dan de andere arm. Slick™ zal doorgaan zolang als hij kan, maar als zijn hoofd eraf gerukt wordt, dan moet hij zich bijeen rapen en opnieuw beginnen, waardoor hij een van zijn levens verbruikt. Om allerlei dummy-beschadigers te verbrijzelen, verpletteren, vermorzelen, in te deuken en te butsen, moet je op ze springen, of - als Slick™ de Moersleutel Pick-Up heeft - ze beschieten met een regen van moersleutels. Enkele gevaren die Slick™ zal tegenkomen zijn:

TEST DUMMIES:

Deze luitjes bedoelen het goed...maar, eerlijk gezegd, zijn ze te vaak tegen de voorruit geklapt! Hoewel ze betaald worden om veiligheid te testen, zorgen hun stuntelige ongelukken ervoor dat het redden van Dr. Zub™ onveilig is op elke snelheid!

VIJANDEN: De Junior Junkbots™ van Junkman™ zijn mini doe-het-zelf robots die je, gebruik makend van gemotoriseerde eenwieliers, vliegende mini-tanks, zaagbladen en wat-al-niet-meer, een fikse dreun zullen verkopen! Als Slick™ erin slaagt hier langs te komen, dan zal hij tegenover Sideswipe™, Piston Head™ en Jack Hammer™ de handlangers van Junkman™, komen te staan, en uiteindelijk tegenover de grote baas zelf!

OBSTAKELS: Omzeil obstakels zoals prikkeldraad, pogo-parkeermeters, landmijnen, cirkelzagen en giftige smurrie door er overheen te springen of er onderdoor te glijden! Als je ze raakt, dan zal Slick™ een ledemaat verliezen.



Hierdoor verliest Slick™ niet meteen een ledemaat, maar de ongelukkige dummy wordt wel met een duizelingwekkende snelheid naar wie-weet-waar geschoten! Hij zou recht in de armen van een wachtende Junkbot™ geschoten kunnen worden of bovenop een afgelegen platform, in geheime kamers of met het hoofd naar voren in een stenen muur! De reuze vreeschieters zorgen er echter voor dat Slick™ naar het volgende stadium van zijn zoektocht geschoten wordt!



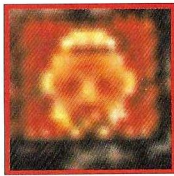
PICK-UPS... BROODNODIGE HULP!

Hoewel de weg naar de schuilplaats van Junkman™ bezaaid is met slechte bedoelingen, heeft Slick™ enkele trucs achter de hand waarmee hij Junkman™ en zijn trawanten een stapje voor kan zijn. Om ze te kunnen gebruiken, heeft hij wel bepaalde pick-ups nodig. De pick-ups, die op elk niveau verspreid liggen, kun je oppakken door ze aan te raken.



MOERSLEUTELS:

Moersleutels zijn de voornaamste munitie van Slick™ in zijn strijd tegen allerhande vijanden. Elke moersleutel pick-up voegt meer moersleutels toe aan zijn voorraad, die rechtsboven op het scherm afgebeeld wordt.



AIR BAG:

Met deze pick-up kan Slick™ zich opblazen als een ballon en zo over obstakels heen zweven en bij onbereikbare platforms komen.



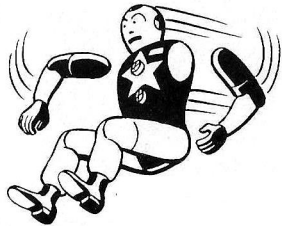
OVERDRIVE:

Hiermee kan Slick™ automatisch tot een bliksemse snelheid accelereren!



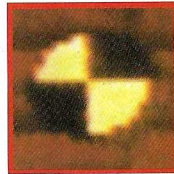
SCHROEVEDRAAIERS:

Hiermee kan een verloren ledemaat weer vastgezet worden.



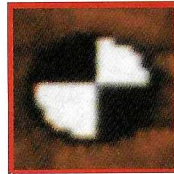
DUMMY HOOFD:

Hiermee krijgt Slick™ een bonus-leven.



GELE CRASH DOELEN:

Hiermee krijg je 300 punten bij je score.



BLAUWE CRASH DOELEN:

Hiermee krijg je 10 seconden extra tijd.

OPMERKING: De AIR BAG en de OVERDRIVE pick-ups zijn maar een beperkte tijd geldig. (Als de tijd bijna op is, dan zullen de iconen die bij deze pick-ups horen linksboven op het scherm beginnen te knippen en uiteindelijk verdwijnen.)

OP HET SCHERM...

De volgende informatie over het spel verschijnt op het scherm:

PICK-UP: Licht op als je een Overdrive en/of een Air Bag Pick-Pick-Up hebt.

RESTERENDE TIJD: De hoeveelheid tijd die je over hebt om het niveau af te maken. Als je tijd op is, dan verlies je een leven. Blauwe crash doelen geven je 10 seconden extra tijd.

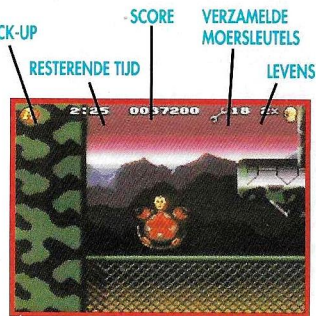
SCORE: De score van Slick™ wordt bepaald door welke vijanden je sloopst, hoe snel je door elk niveau heen komt en hoeveel Gele Crash Doelen je opgepikt hebt.

VERZAMELDE MOERSLEUTELS: Laat zien hoeveel moersleutels Slick™ overheeft in zijn arsenaal.

LEVENS: Je begint het spel met 3 levens.

OPMERKING: Moersleutel, Overdrive, en Air Bag Pick-Ups zullen alleen op de statusregel verschijnen als je ze opgepikt hebt.

(Voor meer informatie over de pick-ups, zie PICK-UPS...Broodnodige Hulp op pagina 36)



CRASH STAD, USA!

Van het Crash Test Centrum tot aan Junkmans™ Sloopkasteel is Crash Stad bezaaid met gevaren, zoals frontale botsingen, Junkbots™ en oude sloopauto's... maar Dr. Zub™ is afhankelijk van jou! Dus, kop op! Tijd om te gaan!

ZONE 1: CRASH TEST CENTRUM

Fase 1: Het Parkeerterrein I

Je moet een kans krijgen in deze business...en hiervoor kun je nergens beter terecht dan in het Crash Test Centrum! Crash fietsen, voortrazende auto's en banden-spugende Junkbots dreigen je ernstige schade te berokkenen...en dit nog voordat je in het gebouw zelf bent!

Fase 2: Het Parkeerterrein II

Deze Crash Dummies™ testen de onderkant van auto's bij een botsing...dus wees op je hoede voor auto's die uit het niets naar beneden komen vallen! Junkman™ heeft hier ook een paar van zijn Junior Junkbots™ op gemotoriseerde eenwieliers achter gelaten. Zorg ervoor dat je niet uit je voegen scheurt als ze je omver rijden!

Fase 3: Crash Centrale

Tussen dummies die bezig zijn met het testen van speelgoedvliegtuigjes die gloeilampen laten vallen, levende hoogspanningsdraden en exploderende gloeilampen, is het slecht toeven! Gebruik de Veerschieters om er snel vandoor te gaan!

SIDESWIPE™:

Als hersens hetzelfde was als geld, dan zou Sideswipe™ nog geen dubbelje kunnen wisselen! Hij is zo stom als een deur! Jammer genoeg voor zijn baas Junkman™, compenseert Sideswipe™ zijn intellectuele onvermogen door altijd het initiatief te nemen...met steeds desastreuze gevolgen!



Fase 4: Mixer Mania!

Sideswipe™ heeft besloten de zaken een beetje door elkaar te mixen met zijn Whiskmobiell! Laat hem zien dat je nog niet stom bent, alleen maar omdat je een dummy bent!

Fase 5: Crash Auto Crisis

Een broodnodige bonus-kans voor onze bezorgde dummy. Vermijd obstakels voor een verpletterend resultaat!

ZONE 2: BOUWPLAATS

Fase 1: Begane Grond

Voor een JUNKBOT™ is een dag zonder vernieling als een dag zonder zonnenschijf. Ze zwaaien met fakkels, verstoppelen zich in cement en slingeren sloopkogels naar iedereen die in de weg staat! Als dat nog niet genoeg is om je ervan te overtuigen dat je met het verkeerde volk omgaat, kijk dan maar eens naar de cirkelzagen en de Junkbot™ robot-honden!

Fase 2: Kidnappingen hoog in de lucht!

Hoog boven de stad zijn ramp-gekke, hardhoofdige dummies erop uit om je crash-pak te verkreukelen! De propeller-hoofden van Junkman™ zullen je air bag laten knappen. Olivieklekken zullen je doen duizelen en mortier vurende betonmolens zullen je gebruiken als schietschijf! Maar voor een Crash Dummy™ is dit het soort plezier waarvoor je je rechterarm graag over hebt!



Fase 3: Jack Hammers™ Sloop & Roll Party!

Jack Hammer™ is het gebouw aan het slopen met zijn reusachtige betonschietende sloopkogelkraan! Slick™ moet het vallende puin ontwijken en Jack Hammer™ vernietigen met zijn moersleutels en de sloopkogel terugkaatsen als hij wil overleven om Dr. Zub te redden!

Fase 4: Bulldozer voorspoed!

In de volgende bonus-ronde moet Slick™ een Turbo aangedreven bulldozer vernietigen.

JACK HAMMER™:

Het slechte nieuws is dat hij het slimste is van alle trawanten van Junkman™. Het goede nieuws is dat...de gemiddelde Junkbot™ de kleuterschool niet eens kan afmaken! Jack Hammer™ was de eerste Junkbot™ die Junkman™ heeft geschapen. Hierdoor voelt hij zich verheven boven Sideswipe™ en Piston Head™, en verplicht om te bewijzen dat als er iets fout gaat, het hun schuld is!

ZONE 3: MILITAIR TESTGEBIED

Fase 1: Het Artillerie Bereik I

Voor de besten in crash actie is er niets mooier dan het testen van militaire wapens, zoals tanks en raketten! Helaas ben je aan de verkeerde kant van het testgebied! Landmijnen, inslaande MX-Raketten en clusters van extreem explosieve bommen zullen waarschijnlijk binnen enkele seconden een einde maken aan je crash carrière!

Fase 2: Het Artillerie Bereik II

Grijp je kogelvrije vest! Mini-raketten schietende Junior Junkbots™ op gemotoriseerde eenwielaars zijn in groten getale in de weer! Bombardeer ze met alles wat je hebt!

Fase 3: De Bombenkruiser

Met prikkeldraad van muur tot muur, dummy-troepen die tanks aan het testen zijn, vliegende mijnen en een artillerie-batterij, is dit een plaats waar zelfs de meest geharde dummy dekking zal zoeken!

Fase 4: Het Vliegende Circus van Piston Head™

Overleef de gevechtstraining en je staat oog in oog met Piston Head™...en zijn vindingrijke, bommengoedende en Dummy-afranselende feeks! Beroof hem van zijn vliegtuig door zijn vliegtuig te bestoken met moersleutels of door aan boord te springen!

PISTON HEAD™:

Piston Head™ was de tweede Junkbot™ die Junkman™ geschapen heeft. Daarom schuift hij alle vuile karweitjes door naar Sideswipe™ - die gewoonlijk te stom is om in de gaten te hebben dat hij in de luren gelegd wordt! Maar terwijl Sideswipe™ en Jack Hammer™ hun lage IQ compenseren met een onverschrokken bereidheid om de plannen van Junkman™ uit te voeren - zonder op het risico voor zichzelf te letten - is Piston Head™ altijd de eerste die zijn eigen hachje probeert te redden, de problemen de rug toekeert en de snelweg op vlucht!

Fase 5: Tank Wedstrijden

Slicks™ totale bonus-score stelt hem in staat een machtige machinerie te besturen. MAX OUT!



ZONE 4: JUNKMANS™ SLOOPKASTEEL

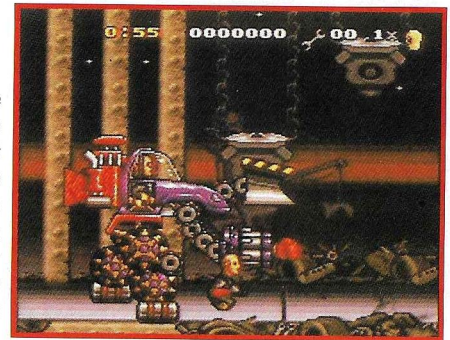
Fase 1: Autokerkhof I

Giftige smurrie van het plafond tot aan de vloer zorgt ervoor dat je het Autokerkhof van Junkman™ bijna niet kunt komen, om nog maar te zwijgen over de smurrie-handen en de scherpe spijkers. Maar er is geen tijd te verspillen, want

Dr. Zub™ is al aangesloten aan de hersenspoelmachine! Ga snel erop af!

Fase 2: Het Sloopkasteel

De Junkachtige staat klaar om voorgoed je mannequin-bemoeienis door de mangel te halen...met zijn nieuwste, grootste en meest geharde Junkbot™: de Jumbo-Junkbot™! Deze kan springen, bijten, bokshandschoenen schieten en zelfs een pak slaag overleven dat hem in een miljoen stukjes uiteen heeft doen vallen! Maar geef niet op! Sla de cockpit kapot en verbouw Junkmans™ gezicht...of hij komt eraan om van elke dag een sloopwedstrijd te maken!



JUNKMAN™:

Junkman™ was eigenlijk ontworpen om het neusje van de zalm te worden in de dummy-technologie: intelligent, veelzijdig...en onvernietigbaar. Maar door een defect in de computerchip ging de super dummy zich gedragen als een dummy-duivel! Daarom werd het angstaanjagende hoofd verwijderd van het op maat gemaakte TORSO-9000 lichaam en gedesactiveerd. Maar door pech en het talent van het hoofd om problemen te maken, kon het ervoor zorgen dat het weer verenigd werd met zijn eigen superlichaam, en ontsnappen!

Vervolgens vestigde de meester van het mechanische kwaad zich op een autokerkhof en maakte Junkbots™ van afvalmetaal. Hij noemde zichzelf Junkman™ -de plaag van de veiligheid en de vloek van de Crash Dummies™! Maar als zijn metalen, levenslange visie van een planeet die volkomen onveilig is voor iedereen waarheid moet worden, dan heeft hij wel de plannen van Dr. Zub™ voor de TORSO 9000 hard nodig! Alleen dan kan hij een leger creëren van onvernietigbare dummies...alleen dan kan hij heerser over de wereld worden!



JUNKMAN™... ONVEILIG OP ELKE SNELHEID!

Gloeïend hete klinknagels mogen Slick™ dan wel verscheuren, maar zonder hem zal Dr. Zub's™ hoofd niet lang meer op zijn romp zitten! Slip langs Sideswipe™ in het Crash Test Centrum! Smijt Jack Hammer™ op het puin van de bouwplaats! Laat Piston Head™ zien dat je met kop en schouders boven elke chip van het oude motorblok staat! Dan, voordat Junkman™ de plannen voor de torso-die-beter-is-zo in handen krijgt, vernietig de gevaar-gekke-maniak en zijn Jumbo Junkbot™!

Het gevaar ligt op de weg, maar met veiligheid op het spel, mag je niet je hoofd verliezen! De Incredible Crash Dummies™ hebben je nodig!



SUPER NINTENDO 90 dagen garantie

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie) Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Spekkassette (=spekkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktiefouten zal vertonen. Indien onverhoopt toch een defect optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spekkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd dan met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,
postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederland

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat 38
Rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Spekkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spekkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spekkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

