

# Race Drivin'™



**T•HQ, Inc.**  
TOY HEADQUARTERS

## SPIELANLEITUNG



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**

**T•HQ, Inc.**  
TOY HEADQUARTERS

T•HQ Deutschland GmbH  
Irmgardstr. 15  
8000 München 71

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

## Vorwort

# Race Drivin'™

## RACE DRIVIN'

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Kassette RACE DRIVIN' für das Super Nintendo Entertainment System entschieden hast, und wünschen Dir viele schöne Stunden prickelnder Spannung und aufregender Action mit den schnellsten Wagen, die je gebaut wurden, auf drei gefährlichen und anspruchsvollen Bahnen!

Setz Dich an's Steuer eines heißgemachten Roadsters und fahr eine Schleife auf der Stunt-Bahn! Jage den Speedster über unmögliche Rampen - immer im Bewußtsein, daß zu viel oder zuwenig Gas immer einen Crash bedeutet. Und vergiß nicht den normalen Sportwagen! Mit heißem Reifen über die Autocross-Bahn auf der Jagd nach dem neuen Geschwindigkeitsrekord!

Schwerste Aufgaben und gefährliche Kurven, all das bietet Dir dieses heiße Spiel von T.HQ!

T•HQ Deutschland GmbH is registered trademarks of T•HQ, Inc. RACE DRIVIN'™ ©1990 ATARI GAMES CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

LICENSED BY



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



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.

T•HQ, Inc.  
TOY HEADQUARTERS

T•HQ Deutschland GmbH  
Irmgardstr. 15  
8000 München 71

## Inhaltsverzeichnis

Und los geht's .....	4
Die heißen Schlitten .....	5
Die Bahnen .....	6
Steuerung der Wagen .....	7
Start des Spiels .....	8
Status-Bildschirme .....	9
Preis-Bildschirm .....	10
Entwicklung und Gestaltung .....	11
Gewährleistung .....	12
Hinweise .....	13



## Und los geht's

**Deine Aufgabe:** Einen der vier heißen Schlitten möglichst schnell über die drei mörderischen Bahnen jagen! Ziel ist es, die maximale Punktzahl zu erreichen, indem Du auf jeder Bahn so viele Runden wie möglich fährst. Das Spiel ist aus, wenn die Benzinanzeige auf Null steht, bevor Du den nächsten Checkpoint erreicht hast.

Wenn Du in einer der Runden die Qualifikationszeit schlagen kannst, bekommst Du am Ende des Spiels eine Meisterschaftsrunde. In dieser Runde mußt Du die Bestzeit des Phantom Photon schlagen. Wenn Du seine Rekorde auf allen Bahnen schlägst, wirst Du der Meister aller Klassen!



## Die heißen Schlitten

Du kannst zwischen vier verschiedenen Wagen wählen. Jeder hat seine Eigenheiten und ist unterschiedlich leicht zu fahren.

Hinweis: Neulinge sollten zunächst den Wagen mit Automatikgetriebe wählen. Damit läßt sich das Spiel am besten lernen!

Wagen	Getriebe	Höchstgeschw.	Lenkbarkeit
Sportster	Automatik	120 mph	durchschnittlich
Sportster	Handschaltung	130 mph	durchschnittlich
Roadster	Handschaltung	110 mph	gut
Speedster	Handschaltung	140 mph	schlecht



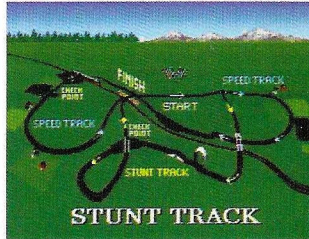
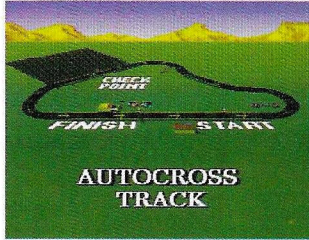
Du kannst Dich auf drei Bahnen mit jeweils eigene Qualifikationszeiten und Risiken messen.

**AUTOCROSS** - Diese Bahn ist auf Geschwindigkeit ausgelegt. Die besten Rundenzeiten lassen sich erzielen, wenn Du in den Kurven auf der Innenseite bleibst. Nach Abschluß einer Runde erscheint ein Phantomwagen, der Deine letzte Runde fährt. Miß

Deine Leistung auf der aktuellen Runde, indem Du auf die Position des Phantomwagens achtest. Qualifikationszeit für die Meisterschaft: 0:45.00 Sekunden \*  
Zu schlagende Zeit für die Meisterschaft: 0:43.00 Sekunden  
\* In einer beliebigen Runde des Spiels.

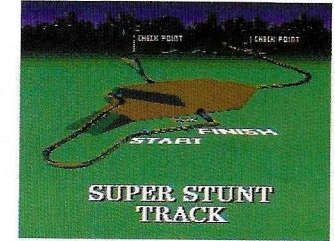
**STUNT** - Diese Bahn enthält zwei Herausforderungen, eine gerade Geschwindigkeitsstrecke und eine gefährliche Stuntstrecke. Du mußt die richtige Geschwindigkeit herausfinden, die es Dir erlaubt, die Hindernisse dieser Bahn richtig zu nehmen, oder aber es gibt einen Crash. Wenn Du zum Beispiel eine

Steigung zu schnell nimmst, fliegt der Wagen zu hoch von der Rampe weg und stürzt dann auf die Bahn. In anderen Fällen mußt Du eine bestimmte Position auf der Straße einhalten. Wenn Du zum Beispiel eine Kurve nicht eng genug fährst, wird der Wagen aus der Kurve getragen. Qualifikationszeit für die Meisterschaft: 1:27.00 Sekunden  
Zu schlagende Zeit für die Meisterschaft: 1:24.00 Sekunden



**SUPER STUNT** - Diese Bahn besteht nur aus Stunts, Hindernissen und Risiken. Hier mußt Du noch mehr Gefahren bestehen als bei der Stunt-Bahn und trotzdem noch die Bestzeit schlagen!

Qualifikationszeit für die Meisterschaft: 2:37.00 Sekunden  
Zu schlagende Zeit für die Meisterschaft: 2:34.00 Sekunden



### Steuerung der Wagen

Funktionen der Steuerung:

- RECHTS** - Rad nach rechts
- LINKS** - Rad nach linke
- OBEN** - Langsam vorwärts (bei Geschwindigkeit 0 km/h)
- UNTEN** - Langsam rückwärts (bei Geschwindigkeit 0 km/h)
- A-Knopf** - Beschleunigen
- B-Knopf** - Bremsen/Langsamer werden
- X-Knopf** - Höherer Gang
- Y-Knopf** - Niedrigerer Gang

Der Steuerung



- Y Knop
- X Knop
- A Knopf
- B Knop



## Starten des Spiels

Optionen auf den ersten Bildschirmen mit den Pfeiltasten LINKS oder RECHTS und Drücken des **A**-Knopfes auswählen.

Der Motor (und die Uhr) werden durch Drücken des **START**-Knopfes gestartet. Wenn Du den **A**-Knopf drückst und festhältst, fährt der Wagen los. Wenn er zu schnell wird, den **B**-Knopf drücken, damit er langsamer wird.

Die Kurven rechtzeitig einplanen - es läßt sich normalerweise vorhersehen, in welche Richtung sie gehen. Leite die Kurvenfahrt ein kurz bevor Du die Kurve erreicht hast. Die Hände auf dem Lenkrad zeigen an, wie stark die Räder eingeschlagen werden.

Fahr schnell zum ersten Benzin-Checkpoint. Sobald Du ihn erreicht hast, bekommst Du wieder Benzin und kannst zum nächsten Checkpoint oder zu Ziellinie weiterfahren.



## Status-Bildschirme

Status-Bildschirm oben (von links nach rechts):

- Lap Time** Seit dem Start des Rennens verstrichene Zeit.
- Best** Zu schlagende Bestzeit.
- Score** Gesamtpunktestand
- Last** Zeit der letzten Runde.

Status-Bildschirm unten (von links nach rechts):

- Fuel** Eine blinkende Anzeige weist auf niedrigen Benzinstand hin.
- RPM** Drehzahlmesser
- MPH** Derzeitige Geschwindigkeit (in Meilen/Stunde)
- Auto/Shift** Derzeitiger Gang



## Preis-Bildschirm

Trage Deinen Namen ein, indem Du die entsprechenden Pfeiltasten betätigst und die Buchstaben durch Drücken des A-Knopfes auswählst. Mit der Pfeiltaste LINKS kannst Du falsche Buchstaben löschen. Wenn Du "end" wählst, kannst Du den Bildschirm verlassen.

## Entwicklung und Gestaltung

An der Erstellung dieser Super-NES-Version des Arcade-Spiels und Atari-Hits Race Drivin' haben mitgearbeitet:

### Programmkonvertierung durch Imagineering Inc.

Glen Rock, New Jersey

### Programm und 3-D-Grafik

John Van Ryzin

### Grafik

W.R. Wentworth

### Audio-Leitung

Mark Van Hecke

### Audio-Treiber

Bitmasters



## Gewährleistung

Einer Qualitätsgarantie für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf für in Deutschland von T.HQ gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den T.HQ Kundendienst in Deutschland unter der Telefonnummer 089-7491500 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das T.HQ Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**T.HQ**  
**Irmgardstr. 15**  
**8000 München 71**

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von T.HQ auf eine Mangelbeseitigung oder auf Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den T.HQ Kundendienst (Telefonnummer in Deutschland 089-7491500)

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

ABC Import & Export  
Vorburg  
CH-9473 Gams  
Tel: CH-085-74050

PCSL-Software GmbH  
Arzlerstrasse43c  
A-6020 Innsbruck  
Tel: A-0512-6678081

