

Nintendo®

Stunt Race



PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Nintendo

NINTENDO ESPAÑA, S.A.
Pº de la Castellana, 39
28046 MADRID

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por adquirir el cartucho STUNT RACE FX™ para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.

ÍNDICE

USO DEL MANDO DE CONTROL.....4

COMENZANDO EL JUEGO.....6

SPEED TRAX (Trazado de Velocidad).....22

STUNT TRAX (Trazado de Acrobacias) ..28

BATTLE TRAX (Trazado de Batalla) 30

FREE TRAX (Trazado Libre).....32

CAMBIANDO LAS VISTAS.....34

CIRCUITOS.....36



STUNT RACE FX

es el mejor juego de simulación de carreras que conozco.

Gracias a una nueva generación del Chip Super FX, se consiguen sensaciones de velocidad y vértigo que me recuerdan los momentos más intensos del mundo de los rallies.

Sus gráficos poligonales, sus efectos tridimensionales y su espectacular sonido stereo harán subir tus pulsaciones como si estuvieras en plena competición.



En este espectacular juego puedes elegir el tipo de vehículo que quieres pilotar, recorrer los más complicados circuitos, tanto urbanos como rurales, o probar tu destreza en divertidas pruebas de habilidad en circuito cerrado.

Es un reto para los auténticos campeones.

Espero que este apasionante juego os divierta tanto como a mí.

CARLOS SAINZ
Campeón del Mundo
de Rallies: 1990 - 1992

USO DEL MANDO DE CONTROL

Para reiniciar el juego i volver a la pantalla del título, pulsa los botones L, R, START y SELECT simultáneamente.

Ajuste de equilibrio

Ajústalo mientras estás en el aire para reducir el impacto del aterrizaje.



Gran giro (izquierda)

Úsalo para girar rápidamente las ruedas.

Gran giro (derecha)

Si pulsas los botones L o R y $\leftarrow$ o $\rightarrow$ del Panel de Control simultáneamente, podrás girar las ruedas muy rápidamente. Pulsando sobre cualquiera de ellos, las ruedas girarán mucho más lentamente.

Salto

Salta y toca la bocina. Podrás evitar los ataques de otros vehículos mientras saltas.

Freno y

Marcha atrás

Mantén pulsado el botón para hacer uso de la marcha atrás.

Boost (Inyección)

Utilízala para incrementar tu velocidad de modo temporal. La cantidad de inyección que tienes es limitada. (Ver página 23).

Acelerador

Este botón también te permite confirmar las selecciones del menú. (Usa el botón Y para cancelar las selecciones)

Pausa

Detiene el juego y te da opción a retirarte. (Ver página 24).

Dirección

Gira las ruedas lentamente.

Cambio de vista

Utilízalo para variar la vista de la cámara de tu coche mientras conduces. Los diferentes puntos de vista que puedes seleccionar dependen del modo de juego en el que estés jugando. (ver página 34).



COMENZANDO EL JUEGO

Inserta correctamente el cartucho de Stunt Race FX en tu Super Nintendo y coloca el interruptor de alimentación en la posición ON. Cuando aparezca la pantalla del título pulsa los botones START o B para comenzar a jugar.



Antes de comenzar la carrera, debes seleccionar algunas de las siguientes opciones:

Pantalla del Título

Pulsa el botón START o B para confirmar.

Pantalla GAME SELECTION (Selección de Juego)

Pulsa el botón Y para cancelar

Pulsa el botón START o B para confirmar.

Pantalla CAR SELECTION (Selección de Coche)

Pulsa el botón Y para cancelar

Pulsa el botón START o B para confirmar.

Name Registration (Registro del Nombre)

Pulsa el botón START o B para confirmar.

Pantalla Course Selection (Selección de Circuito)

Pulsa el botón START o B para confirmar.

¡Comienza la carrera!

SELECCIÓN DE JUEGO (Game Selection)

Hay cuatro modos de juego para escoger. NOTA: El trazado libre (FREE TRAX) no puede ser seleccionado inicialmente. (Ver página 17).

SPEED TRAX (Trazado de Velocidad)



Para un jugador

Recorre el circuito, pasando por tantos puntos de control como te sea posible. (Los tres mejores registros de tiempo se guardarán).

STUNT TRAX (Trazado de Acrobacias)



Para un jugador

Compite en una carrera compartida contra un amigo. Ambos jugadores podrán verse a sí mismos por la división de pantalla. (No se salvarán los registros de tiempo).

BATTLE TRAX (Trazado de Batalla)



Para dos jugadores

Compite en una carrera compartida contra un amigo. Ambos jugadores podrán verse a sí mismos por la división de pantalla. (No se salvarán los registros de tiempo).

TEST RUN & FREE TRAX (Carrera de Pruebas y Trazado Libre)

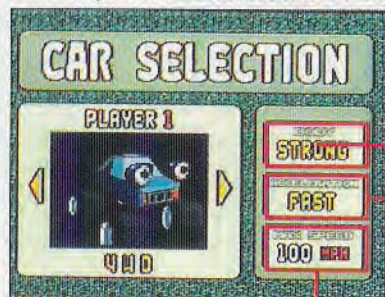
La carrera de pruebas será el modo de práctica de los principiantes. Cuando finalices cualquiera de las categorías del trazado SPEED TRAX (de velocidad), el modo de juego pasará a ser FREE TRAX (trazado libre). (Los tres mejores registros de tiempo serán guardados).

Para un jugador

Para más detalles acerca de cada uno de estos modos, ver las páginas 22 - 33.

SELECCIÓN DE COCHE (Car Selection)

Después de haber seleccionado el modo de juego en el que deseas participar, aparecerá la pantalla de Selección de Coche (CAR SELECTION). Tú elección se muestra en el lado izquierdo de la pantalla. Las características del coche aparecen en el lado derecho. Selecciona tu coche preferido utilizando $\leftarrow$ y $\rightarrow$ en el + Panel de control. Confirma tu elección pulsando bien el botón START o el botón B. En el Trazado de Batalla (BATTLE TRAX), cada jugador deberá seleccionar un coche. En el modo de Carrera de Pruebas (TEST RACE), el vehículo 4WD quedará seleccionado de forma automática.



MAX SPEED (Velocidad Máxima)

ACCELERATION (Aceleración)

SLOW (BAJA)	Acelera lentamente
MEDIUM (MEDIA)	Acelera moderadamente
FAST (RÁPIDA)	Acelera rápidamente

BODY (ESTRUCTURA) (Aguante frente a golpes)

WEAK (DÉBIL)	Fácil de dañar
MEDIUM (MEDIA)	No muy fácil de dañar
STRONG (FUERTE)	Muy difícil de dañar

La información de Velocidad máxima (MAX SPEED) asume que el coche está corriendo en una pista nivelada. La velocidad máxima se incrementará cuando vayas cuesta abajo o cuando utilices la función de inyección.

CARACTERÍSTICAS DEL COCHE

ESTRUCTURA	ACELERACIÓN	VEL. MÁXIMA	DIRECCIÓN	AGARRE
Fuerte	Rápida	100 mph.	Pesada	Alto

4WD

Para principiantes

¡Cuenta conmigo para una conducción acrobática!



4WD posee un poderoso motor que se encarga de equilibrar su gran peso. Se trata de una monstruosa máquina con unas llantas inmensas que desempeñan a la perfección las funciones de agarre. Este vehículo es el ideal para los jugadores novatos. Su velocidad máxima puede resultar lenta, pero está muy bien para empezar y es insuperable cuando se conduce fuera de la pista. Sin duda es el mejor vehículo a escoger para el Trazado de Acrobacias (STUNT TRAX).

Su dirección es pesada ya que hay que asegurarse de girar las ruedas en cada curva. Mientras trazas la curva, puedes nivelarlo pulsando los botones L y R, con el 4WD es difícil hacer trompos.

"Sterling" (Dirección) indica cuan rápido giran las ruedas.

"Tire Grip" (Agarre) indica cuanta tracción tienen las ruedas.

ESTRUCTURA	ACELERACIÓN	VEL. MÁXIMA	DIRECCIÓN	AGARRE
Media	Media	120 mph.	Media	Bajo

CUPÉ

Para conductores intermedios

¡No creo que haya sido construido únicamente para una conducción segura!



Cuando desees más velocidad que la del 4WD, usa el Cupé para aumentarla. Además de su estable estructura y su ajustado control, el consumo de su indicador de inyección es más bajo que el de los otros coches. Si lo controlas bien, podrás ganar mucho tiempo. Su agarre es relativamente bajo ya que, pulsando levemente los botones L y R derrapará en las curvas, asegúrate de no soltar demasiado el acelerador.

"Boost" (Inyección) es una función que incrementa temporalmente la velocidad del coche.

"Drift" (Derrape) es una técnica de giro que implica el derrape del coche mientras está en la curva.

ESTRUCTURA	ACELERACIÓN	VEL. MÁXIMA	DIRECCIÓN	AGARRE
Débil	Lenta	140 mph.	Ligera	Medio

F-TYPE

Para jugadores avanzados.

¡Cuando seas un súper conductor, inténtalo conmigo!



El F-Type gira rápidamente y se controla con facilidad debido a su gran efecto suelo. Una vez que consigue aceleración, el F-Type es muy rápido. No obstante, cuando choca sufre gran cantidad de daños. F-Type resulta el mejor para los conductores avanzados. Hay dos modos de correr con este coche. Puedes arriesgar e intentar desviarte con los botones L y R, o correr de manera segura controlando la aceleración para adecuarla al agarre de las ruedas. Su estructura es débil, por tanto deberás ajustar el equilibrio del coche en el aire utilizando ← y → del + Panel de Control para "aterrizar" con seguridad. Esta es una técnica muy importante.

"Down-force" (Efecto suelo) Efecto aerodinámico que a altas velocidades mantiene el coche pegado al suelo.

Sólo puedes seleccionar el 2WD en FREE TRAX (Trazado Libre)

ESTRUCTURA	ACELERACIÓN	VEL. MÁXIMA	DIRECCIÓN	AGARRE
Media	Buena	140 mph.	—	Alto

2WD

El equilibrio es la clave en las curvas.



Se trata de un vehículo de dos ruedas que podrás seleccionar únicamente en el Trazado Libre (FREE TRAX). Sin embargo, cuando finalices la categoría Maestro del Trazado de Velocidad (SPEED TRAX MASTER) (Ver página 16), podrás hacer uso del 2WD en el Trazado de Velocidad (SPEED TRAX), Trazado de Acrobacia (STUNT TRAX), y el Trazado de Batalla (BATTLE TRAX).

Si pulsas los botones L y R mientras trazas las curvas, el 2WD moverá tu peso a izquierda y derecha, equilibrándote. Si pierdes el equilibrio, será muy difícil recuperarlo. Si tu control sobre el vehículo es bueno, lograrás un montón de récords de velocidad.

El Trailer sólo puede ser utilizado en el Juego de Bonus.

TRAILER

¡Apenas puedo esperar a la carrera!

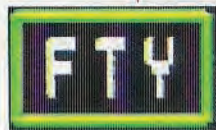
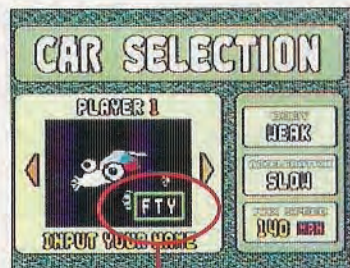


El Trailer es un vehículo especial que podrás utilizar únicamente en el Juego de Bonus del Trazado de Velocidad (SPEED TRAX) (Ver página 26). Debido a su gran tamaño y a la flexibilidad del enganche entre la cabina y el remolque, es muy complicado de conducir. Debido a que el ángulo de su cámara es diferente al del resto de los vehículos, su control puede llegar a ser confuso.

* El Trailer no puede saltar usando el botón X.

REGISTRO DEL NOMBRE DEL JUGADOR

Cuando selecciones tu coche, se abrirá una ventana en la pantalla y podrás introducir tus iniciales. El nombre aparecerá siempre junto a los récords que hayas establecido.



Mi nombre es
FTY



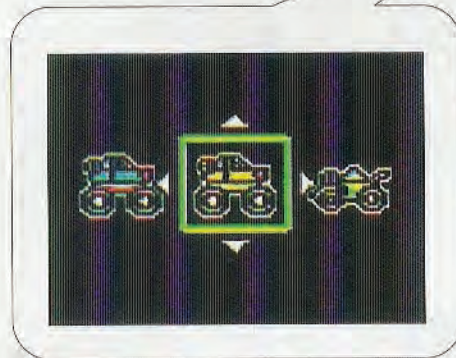
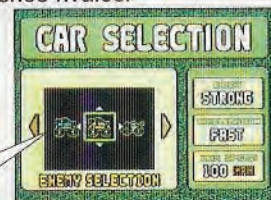
Puedes registrar tu nombre utilizando tres caracteres. Usa ↑ y ↓ en el Panel de Control para seleccionar un carácter y luego muévete al espacio siguiente con ← y →. Para confirmar el registro e ir a la pantalla COURSE SELECT (Selección de Circuito), pulsa los botones START o B.

Si has registrado tu nombre y quieres cambiar el modo de juego, pulsando el botón RESET, no perderás tu entrada.

SELECCIÓN DEL COCHE RIVAL

Después de seleccionar el modo SPEED TRAX (Trazado de Velocidad), si pulsas el botón de SELECT ya sea en la pantalla NAME REGISTRATION (Registro de Nombre) o CAR SELECTION (Selección de Coche) (Ver página 8), aparecerá la pantalla que aparece debajo. Podrás seleccionar tres coches rivales.

Pulsa el botón SELECT...



Muévete a través de los diferentes modelos de coches utilizando ↑ y ↓ en el + Panel de Control.

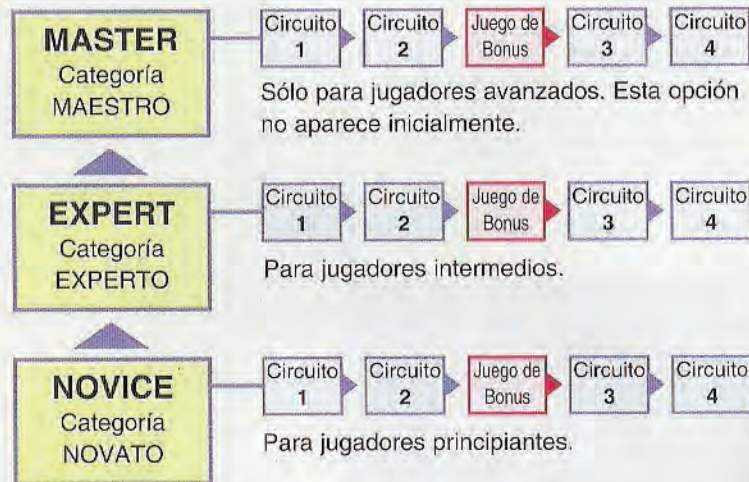
Mueve el marco haciendo uso de ← y → en el Panel de Control. Selecciona los tipos de coche que quieras utilizando el Panel de Control.

Pulsa el botón SELECT nuevamente para retornar a la pantalla anterior. Con esta acción completarás la configuración de tu juego. Si no seleccionas ningún coche rival, el juego seleccionará automáticamente entre uno de estos modelos: Cupé, 4WD y F-Type. Cuando selecciones más de un coche del mismo tipo, los colores se cambiarán de manera automática, presentando cada coche en un color diferente.

SELECCIÓN DE CIRCUITO

Selección de circuito en SPEED TRAX (Trazado de Velocidad).

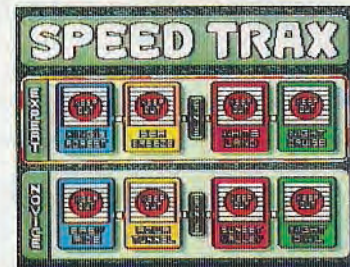
Existen tres categorías en el Trazado de Velocidad (SPEED TRAX). Cada categoría tiene cuatro circuitos y un Juego de Bonus.



Al principio puedes seleccionar únicamente las categorías NOVICE (Principiante) o EXPERT (Experto). Si completas la categoría Experto, podrás seleccionar la categoría Maestro.

La información de la categoría completada quedará grabada en el cartucho. Después de pasar a la categoría Experto, aún apagando la consola, puedes seleccionar la categoría de Maestro cuando vuelvas a encenderla.

Utiliza el + Panel de Control para mover el marco resaltado en la pantalla de Selección de Circuito, a continuación pulsa el botón B para confirmar la elección. Para seleccionar la categoría Maestro pulsa ↑ en el + Panel de Control para mover la pantalla.



Selección de circuito en FREE TRAX (Trazado Libre)

No podrás seleccionar FREE TRAX (Trazado Libre) hasta que hayas completado al menos una categoría en SPEED TRAX (Trazado de Velocidad). FREE TRAX te permitirá jugar en cualquiera de los 15 circuitos de SPEED TRAX.

(4 Circuitos x 3 Categorías + 3 Circuitos del Juego de Bonus).

Una vez que finalices una categoría de SPEED TRAX (Trazado de Velocidad), podrás escoger cualquier circuito en cualquier categoría. Al comienzo sólo puedes seleccionar la Categoría Principiante pero después de pasar las categorías Maestro y Experto del trazado SPEED TRAX, tendrás disponibles para escoger aquellos circuitos.

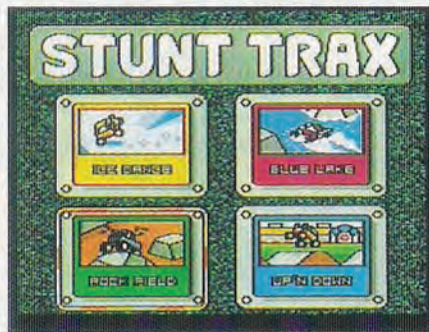
TEST RUN (Carrera de Pruebas)

Hasta que el FREE TRAX (Trazado Libre) esté disponible, podrás seleccionar la carrera de pruebas en modo TEST RUN. Participarás en la Carrera de Pruebas utilizando un 4WD. Después de completar tres vueltas, regresarás a la pantalla de Selección de Modo de Juego. Cuando juegues el juego por primera vez, lo mejor será seleccionar este modo de juego.



Cuando seleccionas STUNT TRAX (Trazado de Acrobacia)

Puedes elegir cualquiera de los cuatro circuitos disponibles. Mueve el Panel de Control tal y como se muestra a continuación y, seguidamente pulsa el botón START o B.



Si completas los 4 circuitos, aparecerá un quinto circuito (Circuito Especial) en la parte superior de la pantalla, que también podrás seleccionar. (Ver página 29).



¡El primer circuito que te recomendaría es ROCK FIELD!



Cuando seleccionas BATTLE TRAX (Trazado de Batalla)

Al igual que en STUNT TRAX, podrás elegir entre los cuatro circuitos disponibles. Utiliza el Mando de Control 1 para hacerlo.



Hmmm, ¿qué camino debería tomar?

Para más detalles sobre cada circuito, lee "Circuitos" al comienzo de la página 36.

Después de seleccionar un circuito (o una categoría), aparecerá la ventana correspondiente al modo de juego.

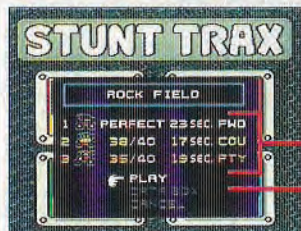
SPEED TRAX (Trazado de Velocidad)



LOS MEJORES TRES TOTALES.

Se mostrarán los tres mejores tiempos totales de los cuatro circuitos en cada una de las categorías. Pulsando → en el Panel de Control, conseguirás que aparezca el tiempo de cada circuito.

STUNT TRAX (Trazado de Acrobacia)



LOS TRES MEJORES.

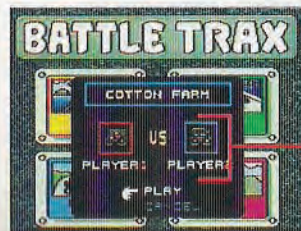
Aparecerán los tres mejores tiempos de cada circuito.

CAJA DE INFORMACIÓN

FREE TRAX (Trazado Libre)

En esta ventana se muestra la misma información que en la de STUNT TRAX.

BATTLE TRAX (Trazado de Batalla)



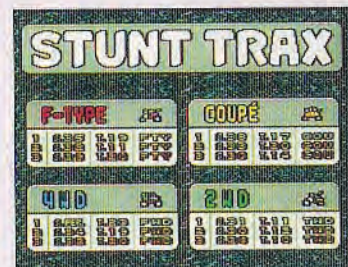
VS

Los coches contrarios.

La ventana desaparecerá y podrás seleccionar nuevamente el circuito en que quieras jugar. (Pulsa el Botón Y para cancelar).

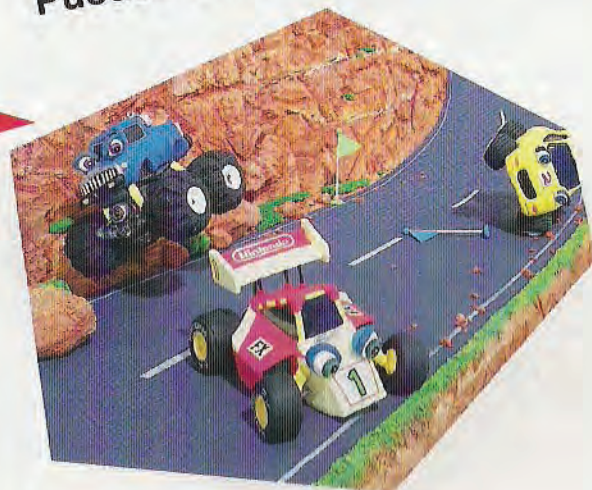
¿Qué es la CAJA DE INFORMACIÓN...?

Esta es una caja de información que muestra los tres mejores tiempos de ese circuito.



(Pulsa el Botón Y para regresar a la pantalla principal).

¿Estás preparado? ¡OK!
Puedes comenzar la carrera.



SPEED TRAX (Trazado de Velocidad)

SPEED TRAX es un juego para un sólo jugador. Tienes que conseguir finalizar tres vueltas al circuito antes de que el tiempo se cumpla. Competirás por lograr el mejor tiempo total en los cuatro circuitos de cada categoría.

Correrás contra tres coches rivales que estarán controlados por la consola. Deberás finalizar la carrera en las primeras posiciones para pasar al circuito siguiente. Después de terminar cada vuelta, la cuenta atrás del cronómetro aumentará. El tiempo que sobre al finalizar la tercera vuelta se acumulará para el circuito siguiente. (NOTA: No podrás llevar más de 100 segundos).

En la siguiente tabla se muestran los excedentes de tiempo acumulables, asumiendo que el tiempo acumulado para las vueltas segunda y tercera es de 50 segundos.

VUELTA	PANTALLA DEL CRONOMETRO	TIEMPO FINAL
1ª Vuelta	70 segundos	55 segundos
2ª Vuelta	65 segundos 15 seg. (70-55) 55 seg. extras	60 seg. extras
3ª Vuelta	55 segundos 5 seg. (65-60) 50 seg. extras	50 segundos

Si el cronómetro llega a cero, quedarás descalificado de la carrera.

Te llevarás **5 segundos** al siguiente circuito (los 55 segundos restantes - los 50 segundos del tiempo final = 5 segundos).

LA PANTALLA

Mini Mapa



Indica la posición de los jugadores...

Cronómetro (Tiempo límite)



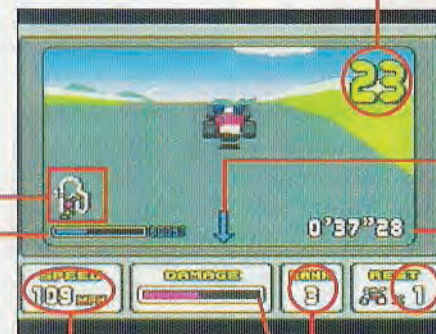
Punto de control

Cuando pasa por los puntos de control o llega a su objetivo, esos segundos se añadirán al cronómetro.

Controlador

Te informa de que el coche que te sigue por detrás se está acercando.

Tiempo



Velocímetro

Posición actual

Número de coches disponibles

Indicador de inyección

Cuando este indicador está vacío, no podrás utilizar la función de inyección. Recoge una "gema azul" del circuito para rellenar el indicador a la mitad.



Indicador de daños



Recoge una "gema roja" del circuito para rellenar a la mitad el indicador.

PRECAUCIONES DURANTE EL JUEGO

DAÑOS DEL COCHE

Durante la carrera, cuando choques contra algunos objetos tales como una pared u otro coche, o te dañes al correr por terreno irregular, el indicador de daños comenzará a llenarse. Cuando este indicador este completó, el vehículo explotará y perderás un coche.



Los jugadores empiezan con tres coches. Cuando el indicador de daños se completa, el coche empezará a echar humo. Sin embargo, este hecho no afectará al comportamiento del vehículo. Cuando pases al siguiente circuito, tu indicador de daños volverá a cero.

ABANDONO

Durante la carrera, puedes retirarte si quieres. Pulsa el botón START para que aparezca la ventana que se muestra en el dibujo de la derecha. Selecciona YES (SI) o NO y seguidamente pulsa START o el botón B nuevamente. Tu retirada significará la pérdida de un coche.



Retirada

Regresa a la carrera actual

DESCALIFICACIÓN Y FIN DEL JUEGO

Cuando alguno de los siguientes sucesos se produce, el jugador quedará descalificado:

- 1.- El cronómetro llega a cero.
- 2.- El jugador no consigue finalizar entre los tres primeros.
- 3.- El coche explota debido al exceso de daños.
- 4.- El coche corre fuera del circuito y cae al mar.

Cuando quedas descalificado, si aún te quedan coches, volverás al comienzo del circuito. Si además cuentas con tiempo extra del circuito anterior, serás nuevamente recompensado cuando vuelvas a comenzar. Cuando tu último coche sea descalificado, el juego terminará. Tu registro aparecerá y regresarás a la pantalla de Selección del Modo de Juego. Tendrás entonces que empezar desde el primer circuito.



MEJOR RÉCORD DE TIEMPO

La combinación de los tres mejores tiempos para los cuatro circuitos de cada categoría quedarán guardados. Si ocupas plaza entre los tres primeros, tu tiempo aparecerá después de la Pantalla de Resultados.

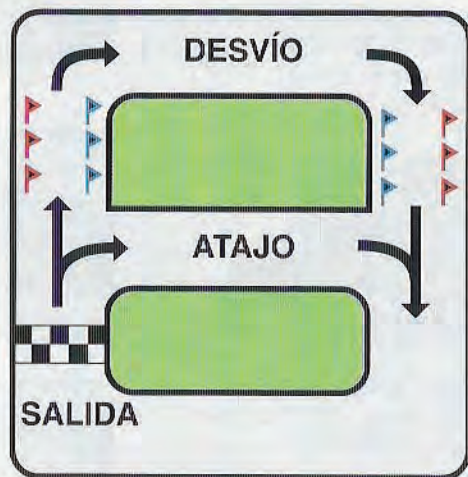


JUEGO DE BONUS

Cuando finalices el segundo circuito de cada categoría, participarás en el Juego de Bonus. En esta fase, tendrás que conducir el Trailer. Dependiendo de tu puntuación en el Juego de Bonus, podrás ganar un coche extra o tiempo añadido con el que irás al tercer circuito.



El circuito está diseñado tal y como puedes observar en la figura inferior. El jugador puede correr por cualquiera de las dos rutas, "atajo" o "desvío" y deberá finalizar dentro del tiempo.

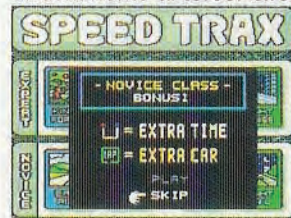


*Cuando pases entre una bandera roja y una bandera azul, las banderas irán cayendo.

Si eliges el desvío, podrás derribar las banderas mientras conduzcas por el camino. Por cada bandera que golpees se te añadirá tiempo extra. Cuando selecciones el atajo, raramente derribarás banderas. Sin embargo, resultará muy fácil completar varias vueltas. Cada vuelta que finalizas aumentará el número de coches que poseas.

Golpear una bandera = Tiempo extra
Completar una vuelta = Coche extra

Si eliges la opción "SKIP" (Pasar) de la ventana de la Pantalla de Selección de Circuito, saltarás la fase de Bonus e irás directamente al tercer circuito.



STUNT TRAX (Trazado de Acrobacia)

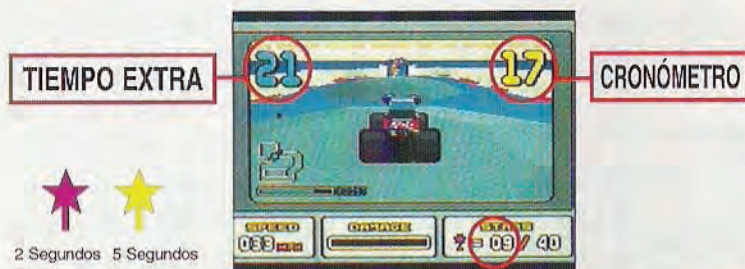
Se trata de un juego para un sólo jugador. Intenta alcanzar tantos puntos de control como te sea posible.



DISEÑO BÁSICO DEL CIRCUITO

Cada circuito consta de cuatro áreas. Cuando penetres en una de estas áreas, una puerta se cerrará y no podrás volver al área previa. En el circuito hay 40 estrellas ★. Intenta recoger tantas estrellas ★ como te sea posible y llegar a la meta dentro del tiempo límite. Recibirás tiempo extra por cada estrella ★ de cada área que consigas. El tiempo extra se sumará al tiempo normal cuando entres en el área siguiente.

Hay cuatro circuitos y un circuito especial. Elige el circuito utilizando el + Panel de Control en la Pantalla de Selección de Circuito.



NÚMERO DE ESTRELLAS ★ RECOGIDAS

No existe un límite determinado en cuanto al número de coches que puedes utilizar. Después de cada circuito podrás seleccionar hasta tres opciones: TRY AGAIN (Intentar de Nuevo), CHANGE COURSE (Cambiar de Circuito) y CHANGE CAR (Cambiar de Coche).

Las tres mejores puntuaciones se determinarán por la cantidad de estrellas ★ conseguidas. En caso de empate, el que obtenga un registro de tiempo menor en el cronómetro se clasificará por delante.



SPECIAL COURSE (Circuito Especial)

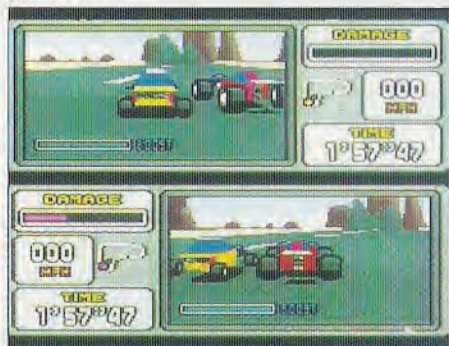
Si alcanzas tu objetivo en los cuatro circuitos podrás competir en el circuito especial. Controlarás el coche desde el punto de vista de un coche dirigido por radio. El objeto del circuito especial es destruir tres de los coches del circuito golpeándolos con tu coche. Sólo un muy buen registro de tiempo se salvará en el Circuito Especial.



El cronómetro seguirá contando hasta que destruyas los tres coches.

BATTLE TRAX (Trazado de Batalla)

Deberás completar este circuito contra el reloj y contra tu adversario simultáneamente en una carrera de uno contra uno. El ganador será el primer conductor que atraviese la línea de meta después de tres vueltas. Si tu oponente explota o se retira, serás automáticamente el ganador.



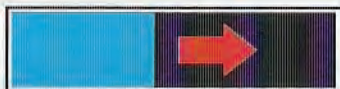
PANTALLA DEL JUGADOR 1

Mando de Control 1

PANTALLA DEL JUGADOR 2

Mando de Control 2

En BATTLE TRAX (Trazado de Batalla), no existirá ninguna "joya" en el circuito que pueda reparar los daños o incrementar nuestro indicador de inyección. En su lugar, el inyector se restaurará de modo automático. Sin embargo, el coche que ocupe la primera plaza recuperará su indicador más lentamente que el coche que ocupe el segundo lugar.

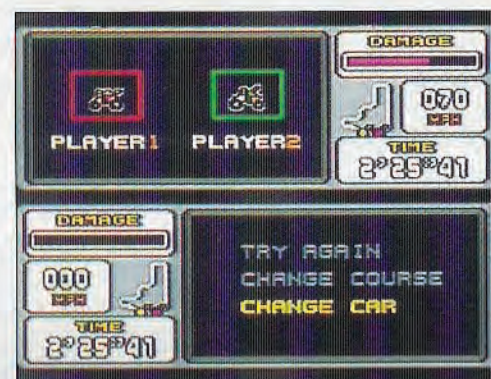


El Indicador de inyección (Boost) se recupera gradualmente.

VS



Si cruzas la meta en primer lugar, en tu pantalla aparecerá WIN (Ganador). En la pantalla de tu adversario figurará LOSE (Perdedor) y, a continuación se mostrará la pantalla de Selección en la que él o ella podrán elegir entre: TRY AGAIN (Intentar de Nuevo), CHANGE COURSE (Cambiar de Circuito) y CHANGE CAR (Cambiar de Coche).



Si el conductor perdedor elige la opción de CHANGE CAR (Cambio de Coche), la pantalla os mostrará a ambos vuestros coches y tú también podrás decidir cambiar de coche. Selecciona el modelo de coche usando ← y → en el + Panel de Control y, seguidamente, pulsa el botón START o B para confirmar.

FREE TRAX (Trazado Libre)

En FREE TRAX (Trazado Libre) intentarás finalizar las tres vueltas tan rápido como te sea posible. No hay un tiempo límite que tengas que cumplir, ni existe ningún número de coches con el que tengas que chocar. Necesitarás seleccionar TRY AGAIN (Intentar de Nuevo), CHANGE COURSE (Cambiar de Circuito) y CHANGE CAR (Cambiar de Coche) cada vez que juegues en el FREE TRAX (Trazado Libre).

No puedes correr en este circuito hasta que hayas finalizado al menos un nivel del SPEED TRAX (Trazado de Velocidad).

En el Circuito de Bonus, tendrás que completar tantas vueltas como puedas dentro de los 10 minutos, intentando hacer cada una de ellas en el menor tiempo posible. Cuando estés preparado para parar, usa el botón START para retirarte.

Si terminas dentro de los tres mejores tiempos de cada circuito, tú récord será guardado en la ventana de la Pantalla de Selección de Circuito. (Para el Circuito de Bonus, sólo se guardará el mejor récord). Los tres mejores registros por modelo de coche serán salvados en la Caja de Información.



Los mejores registros serán guardados en la memoria con batería incluida en tu cartucho. Aunque apagues la consola, el récord salvado nunca se borrará.

El tiempo por vuelta se mostrará cuando la vuelta termine. La línea superior muestra el mejor tiempo registrado. La línea de abajo muestra el tiempo de vuelta actual.

BORRANDO LOS DATOS SALVADOS

Si quieres borrar todos los récords contenidos en el cartucho, utiliza el Mando de Control 1 e introduce el siguiente comando llave de control mientras estás en la Pantalla de Títulos:

↑ ← ↓ → X, Y, B y A.

Aparecerá una pantalla para confirmar si realmente quieres borrar la memoria. Si eliges "YES" (SI) dos veces, toda la información contenida en la memoria del cartucho se borrará.

Pantalla del Títulos



↑ ← ↓ → X, Y, B y A.



CLEAR ALL RECORDS? (¿Borrar todos los registros?).

Selecciona "YES" (Sí) y pulsa el botón B para confirmar.



ARE YOU SURE (¿Estás seguro?).

Selecciona "YES" (Sí) y pulsa el botón B para confirmar.

BORRANDO LOS DATOS SALVADOS

CAMBIANDO LAS VISTAS

Mientras conduces, podrás cambiar el ángulo de la cámara (punto de vista) pulsando el botón SELECT. Esto te permitirá disfrutar de un juego realista desde tu punto de vista preferido.

SPEED TRAX & FREE TRAX (Trazado de Velocidad y Trazado Libre)



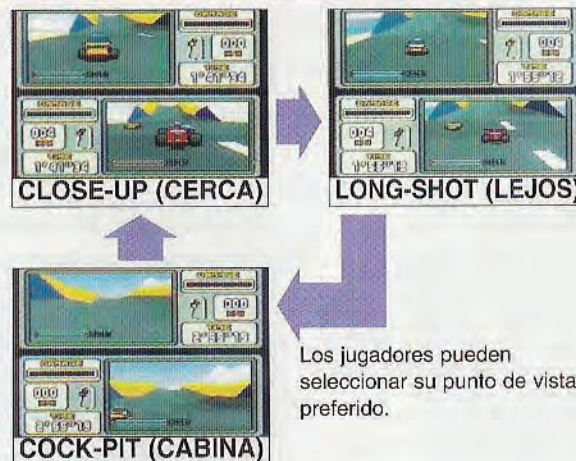
Cuando te hayas acostumbrado al movimiento del coche en el modo LONG-SHOT (Lejos), intenta progresar en el punto de vista de COCK-PIT (Cabina). Pulsa los botones L, R y SELECT simultáneamente y podrás ver más puntos de vista.

SPEED TRAX BONUS GAME (Juego de Bonus del Trazado de Velocidad)



El ángulo de la cámara es desde arriba hacia la derecha.

BATTLE TRAX (Trazado de Batalla)



Los jugadores pueden seleccionar su punto de vista preferido.

STUNT TRAX (Trazado Acrobático)



STUNT TRAX SPECIAL COURSE (Circuito Especial del Trazado Acrobático)



CIRCUITOS

SPEED TRAX: CATEGORÍA NOVATO

EASY RIDE (Paseo Fácil)

Este es el camino más sencillo que existe. Practica el tiempo necesario para reducir tu velocidad lo bastante para tomar las curvas en este circuito.

AQUA TUNNEL (Túnel de Agua)

Dos tercios de este circuito se corren en el interior de túneles. es un circuito relativamente fácil de recorrer, pero hay que tener sumo cuidado con la curva de medio túnel del principio.

SUNSET VALLEY (El Valle del Ocaso)

Se trata de un circuito montañoso con túneles y muchas subidas y bajadas. Cuidado con las rocas que caen y con golpear a los animales que cruzan la carretera.

NIGHT OWL (Búho Nocturno)

Este largo circuito está atravesado por numerosos pasos a nivel. La parte más complicada de la pista es la cerrada curva que hay al final de la cuesta. No quites la vista de la carretera mientras conduces por este bonito escenario nocturno.



SPEED TRAX: CATEGORÍA EXPERTO

KING'S FOREST (Rey del Bosque)

Este complicado circuito en los bosques tiene muchas combinaciones de curvas. Necesitarás conocer las técnicas de conducción avanzadas para superar los diferentes desafíos.

SEA BREEZE (Brisa Marina)

Este circuito sobre el mar posee muchas curvas. Ten cuidado con las dos curvas de medio tubo. Si caes al mar, perderás.

WHITE LAND (La Tierra Blanca)

Es muy fácil que resbales mientras conduces en la nieve. El camino es duro pero bastante recto. ¡Si conduces a gran velocidad, tendrás problemas!

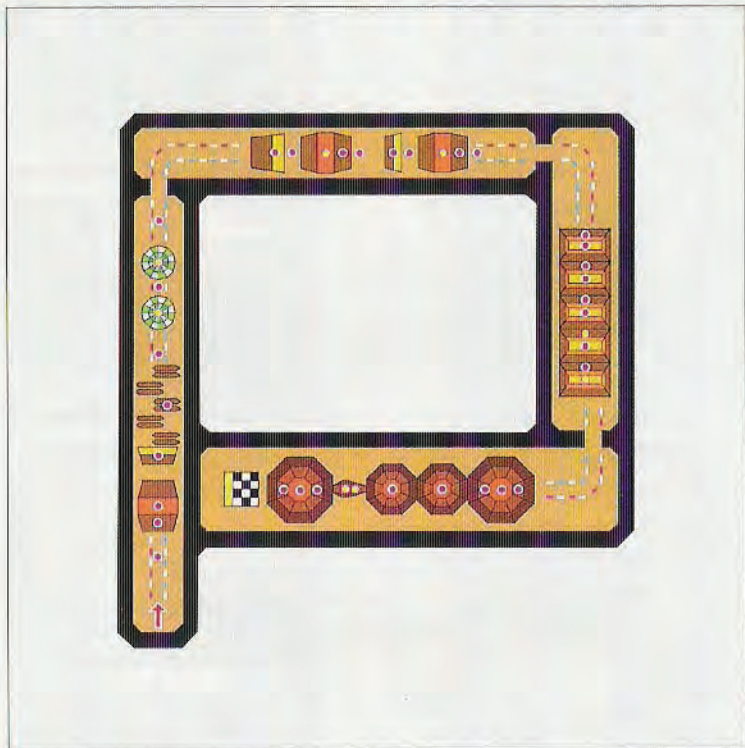
NIGHT CRUISE (Crucero Nocturno)

Este circuito posee muchas curvas de 90 grados. Si conoces las técnicas de conducción avanzadas para tomar las curvas, obtendrás grandes diferencias de tiempo.



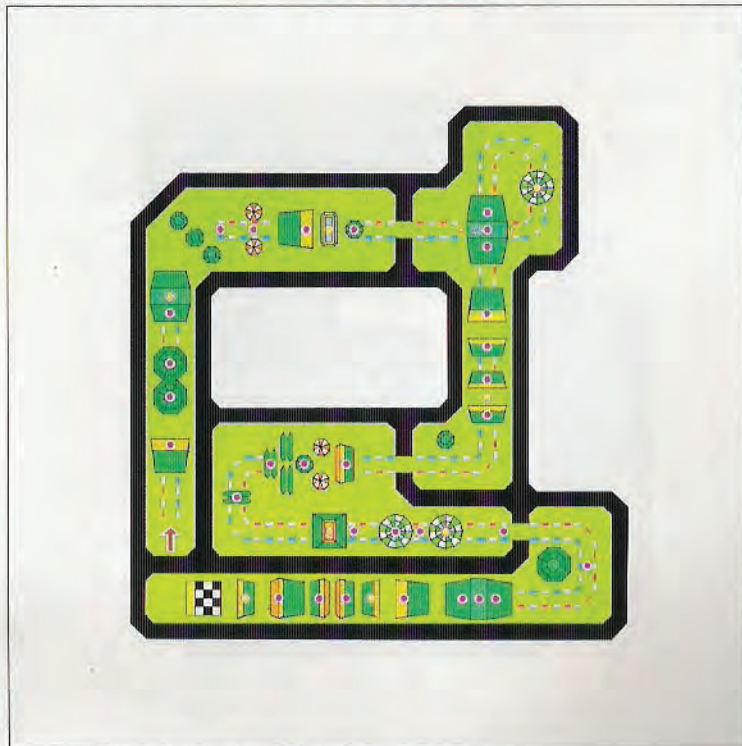
STUNT TRAX (Trazado de Acrobacia)

ROCK FIELD (Campo de Rocas)



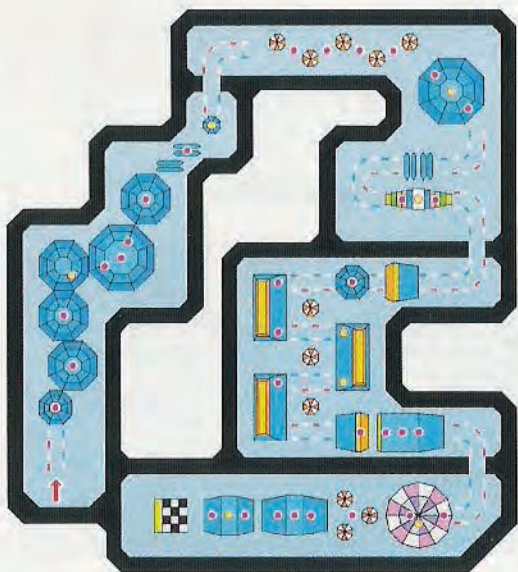
Podrás encontrar numerosas estrellas ★ en este circuito. Las subidas y bajadas de los obstáculos no son demasiado pronunciadas. Este es el mejor circuito para acostumbrarse a jugar en STUNT TRAX. No aceleres de manera constante. Controlar la velocidad en las subidas y las bajadas es la clave de este circuito.

UP'N DOWN (Altibajos)



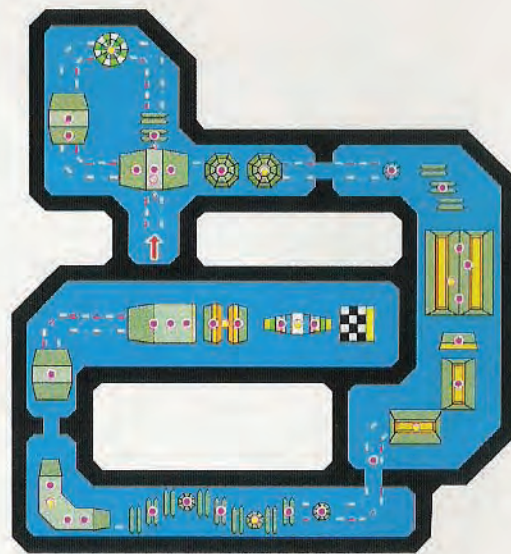
Si consigues las estrellas ★ que están en el aire, mientras saltas, obtendrás un inmejorable récord de tiempo en este circuito. Acelera en las proximidades o haz uso de la inyección. De otro modo podrías quedar corto respecto del siguiente punto de salto.

ICE DANCE (Baile Helado)



40

BLUE LAKE (El Lago Azul)



41

PRECAUCION

Este cartucho Nintendo no ha sido diseñado para utilizar con ningún accesorio que altere el juego. El uso de este tipo de accesorios anulará cualquier garantía de Nintendo. Nintendo (y/o cualquier licenciatario o distribuidor) no se responsabilizará de ninguna avería producida por la utilización de este tipo de artículos. Si el uso de estos accesorios produjera la interrupción del juego, desconéctalo cuidadosamente para evitar doblar, romper o dañar los contactos.

AVISO

La copia o duplicación de cualquier cartucho de Nintendo es ilegal y está prohibida por leyes locales, nacionales e internacionales sobre los Derechos de la Propiedad Intelectual (Incluyendo la Ley de 1988 sobre Derechos de Autor, Diseños y Patentes, y la Orden de la Comunidad Europea de 1991 sobre la Protección Legal de programas informáticos). Las copias de seguridad no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu software. La infracción de estas normas está perseguida por la Ley.