

Nintendo®

Stunt Race



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim, Deutschland PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

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



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.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die STUNT RACE FX™ Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

INHALT

Controller-Funktionen 2

Auf die Plätze, fertig ... los! 4

Speed Trax 20

Stunt Trax 26

Battle Trax 28

Free Trax 30

Kamerawechsel 32

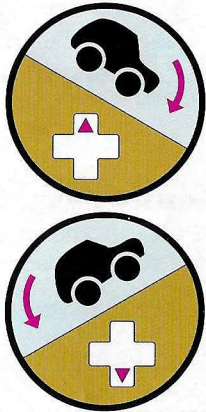
Rennstrecken 34

Controller-Funktionen

Drücke während des Spiels L, R, Start und Select gleichzeitig, um zum Titelbild zurückzugelangen.

Ausbalancieren

Reduziere hiermit den Aufprallschock, wenn Du abgehoben hast.



Heißer Reifen (Links)

Für besonders enge Kurven ist das das Richtige.

Heißer Reifen (Rechts)

Wenn Du den L- oder R-Knopf und das Steuerkreuz gleichzeitig nach links bzw. nach rechts drückst, gibt es eine rasante Drehung. Durch Drücken eines einzelnen Knopfes bewegen sich die Räder wesentlich langsamer.



Springen

Damit lassen sich Angriffe anderer Fahrzeuge vermeiden. Im Sprung hupt Dein Wagen übrigens auch.

Steuerung

So steuerst Du die Räder gefühlvoll.

Bremse

&

Rückwärtsgang

Halte diesen Knopf gedrückt, um den Rückwärtsgang einzulegen.

Kamerawechsel

Damit läßt sich die Kameraperspektive während der Fahrt verändern. Die zur Verfügung stehenden Blickwinkel hängen von dem gewählten Spiel-Modus ab. (Siehe Seite 32.)

Turbo

Deine Geschwindigkeit erhöht sich für bestimmte Zeit. Die Dauer des Turbos ist allerdings begrenzt. (Siehe Seite 21.)

Pause

Im Pausenmenü kannst Du Dich auch entscheiden, ob Du Dich zurückziehen möchtest. (Siehe Seite 22.)

Gaspedal

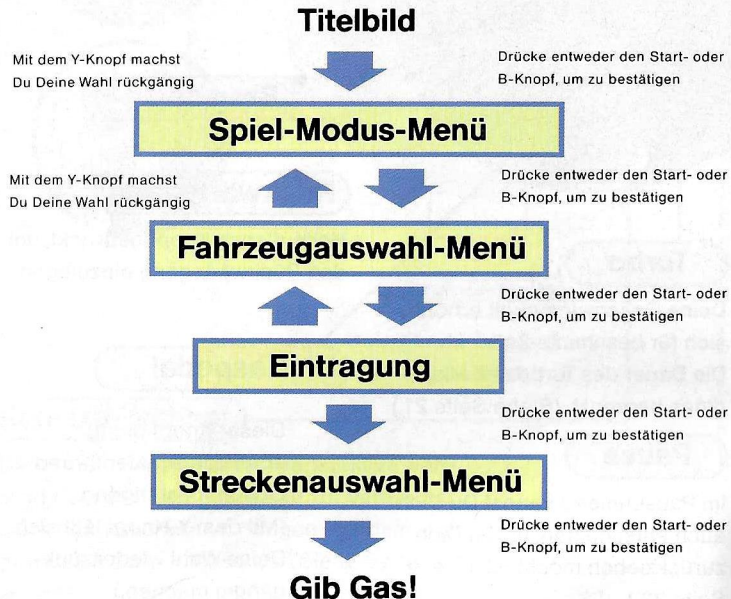
Dieser Knopf dient ebenfalls zur Menü- und Optionsbestätigung. (Mit dem Y-Knopf läßt sich Deine Wahl wieder rückgängig machen.)

Auf die Plätze, fertig ... los!

Stecke die „Stunt Race FX™“-Spielkassette“ korrekt in Dein Super Nintendo® und schalte es an. Nun siehst Du für ein paar Sekunden das „Nintendo“-Logo, bevor das Titelbild erscheint. Drücke dann den Start-Knopf, um das Spiel zu beginnen.



Bevor Du Deine Reifen zum Qualmen bringst, mußt Du in den folgenden Menüs Deine Wahl treffen:



Spiel-Modus

Vier unterschiedliche Spielvarianten stehen zu Deiner Verfügung. HINWEIS: FREE TRAX ist nicht sofort verfügbar. (Siehe Seite 15.)

SPEED TRAX



Flitze über die vier Strecken auf der Jagd nach der besten Zeit. (Die drei besten Zeiten werden gespeichert.)

STUNT TRAX



Versuche, auf diesem Terrain so viele Kontrollpunkte wie nur möglich zu passieren. (Die drei besten Zeiten werden gespeichert.)

BATTLE TRAX



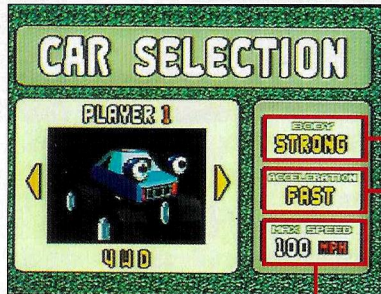
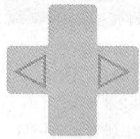
Ein heißes Rennen gegen einen Freund. Beide Spieler haben ihre eigene Bildschirmhälfte. (Hier wird keine Bestzeit gespeichert.)

TEST RUN & FREE TRAX

TEST RUN ist der Übungsmodus für Amateure. Erst wenn Du eine der drei SPEED TRAX-Klassen erfolgreich beendet hast, verwandelt sich TEST RUN in FREE TRAX. (Die drei besten Zeiten werden gespeichert.)

Fahrzeugauswahl

Nachdem Du Dich für eine der Spielvarianten entschieden hast, erscheint der Fahrzeugauswahlbildschirm. Auf der linken Seite siehst Du Deine Wahl, während auf der rechten Seite die Fahrzeugdaten erscheinen. Suche Dir Deinen Lieblingswagen aus, indem Du auf dem Steuerkreuz nach rechts oder nach links drückst. Bestätige mit Start oder mit B. Im BATTLE TRAX wählt jeder Spieler seinen Wagen selbst. Im TEST RUN-Modus ist der 4WD automatisch vorgegeben.



MAX SPEED (Maximale Geschwindigkeit)

ACCELERATION (Beschleunigung)	
SLOW	Beschleunigt langsam
MEDIUM	Beschleunigt mittelmäßig
FAST	Beschleunigt schnell

BODY (Karosserie)	
WEAK	Leicht zu beschädigen
MEDIUM	Hält schon einiges aus
STRONG	Kaum kaputt zu kriegen

Die MAX SPEED-Daten setzen voraus, daß Dein Wagen Bodenkontakt hat. Die maximale Geschwindigkeit der Fahrzeuge erhöht sich, wenn es bergab geht oder Du den Turbo einschaltest.

Fahrzeugeigenschaften

BODY	ACCELERATION	MAX SPEED	STEERING	TIRE GRIP
Stark	Schnell	165 km/h	Schwer	Hoch

4WD

Für Anfänger



Zähl auf mich für tolle Stunts!

Im 4WD steckt ein gigantischer Motor, um dieses Schwergewicht anzutreiben. Er ist eine Monstermaschine mit überdimensionalen Reifen für optimale Bodenhaftung. Es gibt keinen besseren Wagen für Anfänger. Seine maximale Geschwindigkeit mag ja niedrig sein, der „Staubstart“ und seine Off-Road-Eigenschaften sind jedoch unübertroffen. Im STUNT TRAX wohl die beste Wahl. Seine Steuerung ist schwerfällig, gehe die Kurven deshalb frühzeitig an. Auch wenn Du in den Kurven den L- und R-Knopf gedrückt hältst, kommt er selten ins Schleudern.

„Steering“ zeigt an, wie schnell sich die Räder steuern lassen.

„Tire Grip“ zeigt an, wie hoch die Bodenhaftung ist.

BODY	ACCELERATION	MAX SPEED	STEERING	TIRE GRIP
Mittel	Mittel	200 km/h	Mittel	Niedrig

COUPE

Für erfahrene Fahrer

Denke ja nicht,
ich wäre ein
Ausflugsauto...



Möchtest Du etwas mehr Geschwindigkeit als mit dem 4WD? Mit dem COUPE ist das kein Problem. Neben seiner soliden Leistung und guten Steuerung, verbraucht er weniger Turbo-Energie als die anderen Wagen. Lerne, ihn zu beherrschen und Du sparst eine Menge Zeit. Seine Bodenhaftung ist relativ gering, drücke deshalb den L- und R-Knopf nur leicht, um Dich durch die Kurven tragen zu lassen. Gib dabei immer genügend Gas.

„Boost“ (Turbo) ermöglicht eine enorme Beschleunigung.
„Drift“ beschreibt eine Kurventechnik, mit der der Wagen kontrolliert in eine Kurve schleudert.

BODY	ACCELERATION	MAX SPEED	STEERING	TIRE GRIP
Leicht	Langsam	240 km/h	Leicht	Mittel

F-Type

Für Profis

Probier's doch
mal mit mir,
wenn Du zu
den Cracks's
gehörst!



Der F-Type dreht sehr schnell und ist aufgrund seiner „Down-Force“ einfach zu beherrschen. Wenn er einmal beschleunigt hat, rast er davon, allerdings entsteht dann bei einem Crash erheblicher Blechschaden. Nur Profis sollten sich in den F-Type setzen. Es gibt zwei Möglichkeiten, ihn zu fahren: Du kannst es darauf ankommen lassen und ihn mit Hilfe des L- oder R-Knopfes ins Schleudern bringen oder mit dem Gaspedal auf Nummer sicher gehen. Seine Karosserie ist sehr leicht. Balanciere ihn deshalb mit rechts und links auf dem Steuerkreuz gut aus, wenn er einmal abgehoben hat. Diese Technik ist sehr wichtig, um sicher zu landen.

„Down-Force“ beschreibt den Druck des Windes, der bei hoher Geschwindigkeit entsteht und den Wagen am Boden hält.

Den 2WD gibt's nur im FREE TRAX

BODY	ACCELERATION	MAX SPEED	STEERING	TIRE GRIP
Mittel	Gut	240 km/h	-	Hoch

2WD

„Balance“ ist der Schlüssel zu jeder Kurve.



Dieser heiße Feuerstuhl ist nur im FREE TRAX verfügbar. Solltest Du allerdings die SPEED TRAX MASTER-Klasse schaffen (siehe Seite 14), darfst Du den 2WD sowohl im SPEED TRAX als auch im STUNT TRAX und BATTLE TRAX fahren. Wenn Du in den Kurven den L- oder R-Knopf drückst, verlagert der 2WD sein Gewicht nach links oder nach rechts. Verlierst Du das Gleichgewicht, wird es schwierig, ihn wieder unter Kontrolle zu bringen. Mit dem 2WD lassen sich allerdings sämtliche Geschwindigkeitsrekorde brechen.

Der TRAILER wird nur im Bonus-Spiel gefahren.

TRAILER

Ich kann es kaum erwarten!

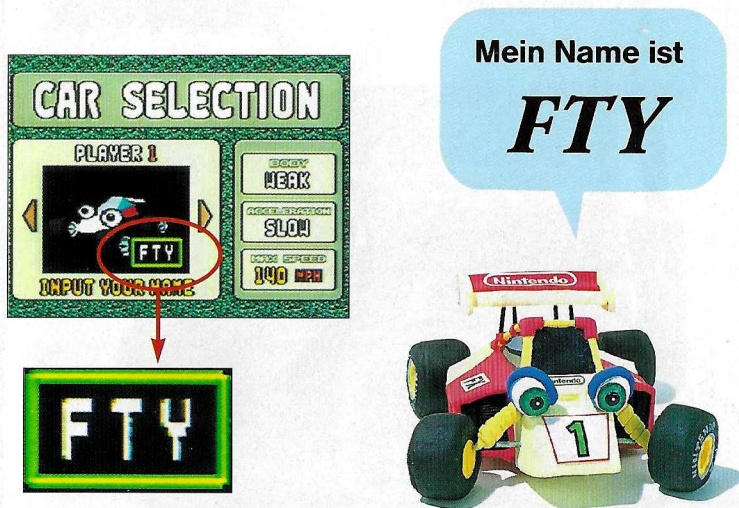


Der TRAILER ist ein echtes Schwergewicht und ist nur in der SPEED TRAX Bonus-Runde zu fahren (siehe Seite 24). Wegen seiner beweglichen Kupplung zwischen Anhänger und Fahrerkabine ist er nur sehr schwer zu steuern. Auch die Fahrerperspektive weicht von den anderen Fahrzeugen ab und ist anfangs ungewohnt.

* Der TRAILER kann nicht mit dem X-Knopf springen.

Eintragung

Bei jeder Fahrzeugwahl öffnet sich ein Fenster auf dem Bildschirm für die Eintragung Deiner Initialen. Dein Name erscheint dann neben sämtlichen Rekorden, die Du aufstellst.



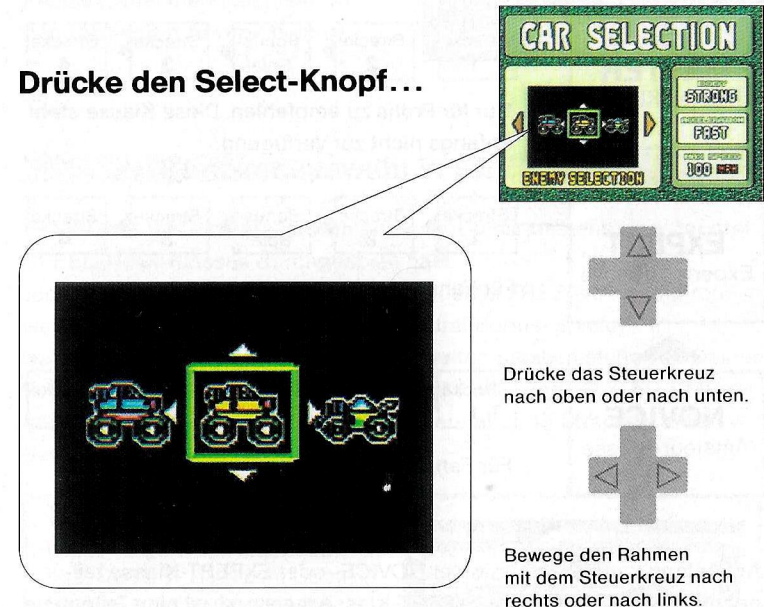
Du kannst Dich mit drei Buchstaben eintragen. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder nach unten, um einen Buchstaben auszusuchen. Mit rechts und links auf dem Steuerkreuz gehst Du dann zum Eingabeplatz des nächsten Buchstabens. Gehe dann zum COURSE SELECT-Bildschirm und drücke den Start- oder B-Knopf, um Deine Eintragung zu bestätigen.

Wenn Du einmal eingetragen bist, wird Dein Name auch durch Betätigen des Reset-Knopfes nicht gelöscht.

Die Wahl der Konkurrenten

Der unten abgebildete Bildschirm erscheint, wenn Du im SPEED TRAX-Modus bei der Namenseintragung (NAME REGISTRATION) oder Fahrzeugwahl (CAR SELECTION) den Select-Knopf drückst. Du kannst Dir Deine drei Konkurrenten aussuchen.

Drücke den Select-Knopf...



Entscheide Dich für die Konkurrenzfahrzeuge. Zum vorherigen Bildschirm kommst Du zurück, indem Du den Select-Knopf erneut drückst. Jetzt ist alles für Dein Rennen eingestellt.

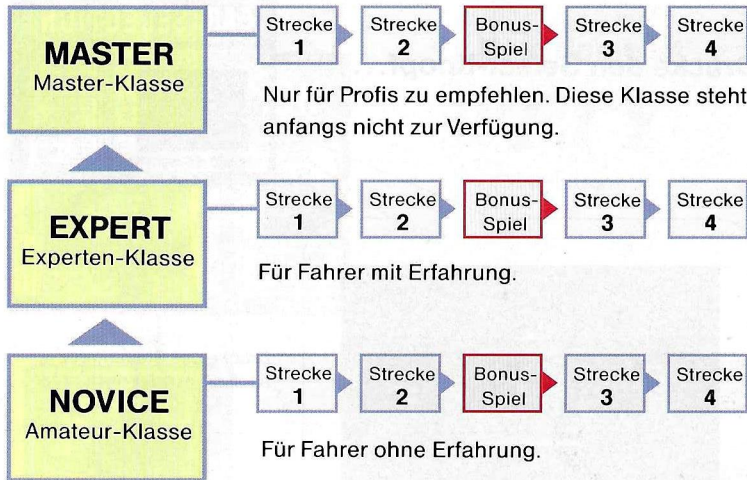
Möchtest Du Dir Deine Konkurrenten nicht selbst aussuchen, trittst Du automatisch gegen die folgenden Typen an: Coupe, 4WD und F-Type. Wenn Du Dich für mehrere Fahrzeuge des gleichen Typs entscheidest, erhalten die Wagen automatisch unterschiedliche Farben.

Streckenauswahl

Streckenauswahl in SPEED TRAX

In SPEED TRAX gibt es drei Klassen.

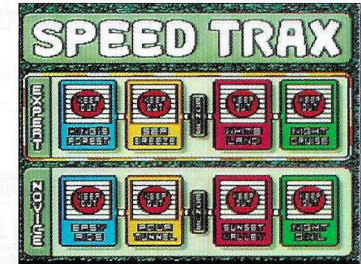
Jede Klasse besteht aus vier Strecken und einem Bonus-Spiel.



Am Anfang kannst Du nur in der NOVICE- oder EXPERT-Klasse teilnehmen. Erst wenn Du die EXPERT-Klasse meisterst, ist eine Teilnahme in der MASTER-Klasse möglich.

Sämtliche Daten jeder gemeisterten Klasse werden gespeichert. Auch wenn Du das Super Nintendo nach der EXPERT-Klasse ausschaltest, kannst Du in der Master-Klasse einsteigen, sobald Du es wieder einschaltest.

Bewege mit Hilfe des Steuerkreuzes den blinkenden Rahmen über den Streckenauswahlbildschirm und bestätige Deine Wahl mit dem B-Knopf. Drücke das Steuerkreuz nach oben, wenn Du in der MASTER-Klasse teilnehmen möchtest, um den Bildschirm zu verschieben.



Streckenauswahl in FREE TRAX

FREE TRAX läßt sich erst anwählen, wenn Du mindestens eine der drei SPEED TRAX-Klassen durchgespielt hast.

Jede der 15 SPEED TRAX-Strecken kann beim FREE TRAX gefahren werden (vier Strecken x drei Klassen + drei Bonus-Spiele).

Nur die Strecken der bereits durchgespielten Klassen stehen zu Deiner Verfügung. Erst wenn Du die NOVICE-, EXPERT- und MASTER-Klasse geschafft hast, kannst Du Deine Künste auf allen 15 Strecken unter Beweis stellen.

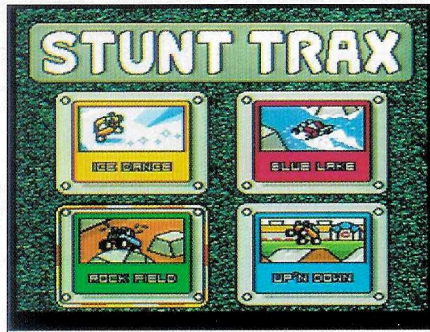
TEST RUN

Bevor FREE TRAX erscheint, hast Du TEST RUN zum Üben. Die Übungsstrecke wird mit dem 4WD gefahren. Nach drei Runden erscheint wieder der Spielmodus-Bildschirm. Solltest Du Stunt Race FX zum ersten Mal spielen, ist dieser Spielmodus besonders empfehlenswert.



STUNT TRAX Geländestrecken

Du kannst jede der vier Strecken fahren. Setze den blinkenden Rahmen mit dem Steuerkreuz auf die gewünschte Strecke und bestätige mit dem Start- oder B-Knopf.



Eine fünfte Strecke (Special Course) erscheint im oberen Bildschirmteil, wenn Du alle vier Strecken überstanden hast (siehe Seite 27). Riskier mal einen Blick!



Probier es doch zuerst einmal mit mir im **ROCK FIELD**-Gelände!



BATTLE TRAX Rennen

Wie in STUNT TRAX läßt sich jede der vier Strecken auswählen. Benutze dazu Controller 1.



Hmm, in welche Richtung geht's zum Ziel?

Nähere Informationen zu den Strecken findest Du auf Seite 34.

Nachdem Du Dich für eine Strecke (oder Klasse) entschieden hast, erscheint ein zu dem Spiel-Modus entsprechendes Fenster.

SPEED TRAX



BEST THREE TOTAL

Die drei besten Gesamtzeiten für die vier Strecken dieser Klasse werden angezeigt. Wenn Du das Steuerkreuz nach rechts drückst, siehst Du die Bestzeiten jeder einzelnen Strecke.

STUNT TRAX



BEST THREE

Die drei besten Zeiten jeder einzelnen Strecke werden angezeigt.

DATA BOX

FREE TRAX

In diesem Fenster erscheinen die gleichen Informationen, wie im STUNT TRAX.

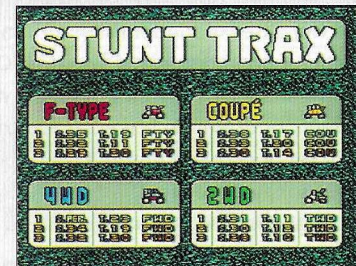
BATTLE TRAX



VS

Dein Wagen und der des Gegners.

Was ist die „DATA BOX“...?



In dieser Info-Box siehst Du für jeden Fahrzeugtyp die drei Bestzeiten für jede einzelne Strecke.

(Drücke den Y-Knopf, um wieder in das Hauptfenster zurück zu gelangen.)

**Bist Du bereit?? OK!!
Dann laß die Reifen qualmen!**



SPEED TRAX

SPEED TRAX ist für einen Spieler ausgelegt. Das Ziel ist es, drei Runden zu beenden, bevor die Zeit abläuft. Versuche, die beste Gesamtzeit für alle vier Strecken jeder Klasse zu fahren. Du wirst gegen drei weitere Fahrzeuge antreten, die von dem Computer gesteuert werden. Um die nächste Strecke zu erreichen, mußt Du unter den besten drei sein. Nach jeder Runde erweitert sich die „Count-Down“-Anzeige. Die Zeit, die Dir noch nach der dritten und letzten Runde übrig bleibt, wird auf die nächste Strecke übertragen. (Hinweis: Du kannst nicht mehr als 100 Sekunden übertragen.)

In der folgenden Tabelle siehst Du, wie Zeiten übertragen werden. Als Beispiel wird in diesem Fall vorausgesetzt, daß der erweiterte „Count-Down“ in der zweiten und dritten Runde 50 Sekunden beträgt.

Runde	Zeitanzeige	Zielüberquerung
1. Runde	70 Sekunden	55 Sekunden
2. Runde	65 Sekunden 15 Sek. (70-55) + 50 Sek. erw. Zeit	60 Sekunden
3. Runde	55 Sekunden 5 Sek. (65-60) + 50 Sek erw. Zeit	50 Sekunden

Wenn der Count-Down Null erreicht, wirst Du vom Rennen disqualifiziert.

5 Sekunden werden Dir für die nächste Rennstrecke gutgeschrieben. (55 Sekunden in der dritten Runde – 50 Sekunden bis zur Ziellinie = 5 Sekunden.)

Bildschirmanzeige

Mini-Karte



Zeigt Dir Deine Position an.

Timer (Zeitlimit)

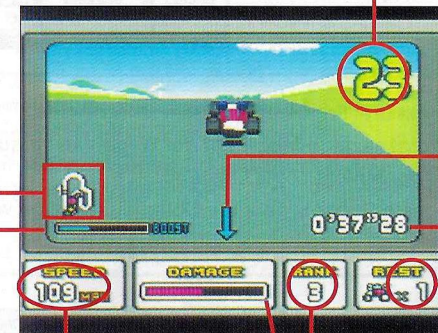


Kontrollpunkt

Jedesmal, wenn Du durch einen Kontrollpunkt oder über eine Ziellinie rast, wird Dir etwas Zeit gutgeschrieben.

Checker

Hier siehst Du, ob ein Konkurrent Dir dicht auf den Fersen ist.



Zeit

Tacho

Aktuelle Position

Anzahl der verbleibenden Wagen

Turbo-Anzeige

Wenn diese Anzeige leer ist, kann der Turbo nicht mehr zugeschaltet werden. Auf der Strecke findest Du blaue Power-Kristalle. Sie füllen Dir die Anzeige zur Hälfte auf.



Schadensanzeige

Sammel einen roten Kristall auf der Strecke ein, um diese Anzeige zur Hälfte wieder aufzufüllen.



Hinweise zum Rennen

Schadensmeldung

Wenn Du im Laufe eines Rennens in Gegenstände wie Mauern und andere Fahrzeuge rast oder das Auto in rauhem Gelände fährst, füllt sich die Schadensanzeige. Ist Sie voll, explodiert Dein Fahrzeug und Du verlierst einen Wagen.



Jeder Spieler startet mit drei Fahrzeugen. Wenn sich die Schadensanzeige füllt, fängt der Wagen an zu qualmen. Dies beeinträchtigt jedoch nicht seine Leistung. Erreichst Du das nächste Rennen, geht die Schadensanzeige wieder auf Null zurück.

„Retire“ (Aufgeben)

Du kannst Dich aus jedem Rennen zurückziehen, wenn Du es möchtest. Drücke den Start-Knopf, um das rechts abgebildete Fenster zu öffnen. Wähle „YES“ (Ja) oder „NO“ (Nein) und drücke den Start- oder B-Knopf. Aufgeben kommt dem Verlust eines Wagens gleich!



YES

NO

Aufgeben

Zurück zum aktuellen Rennen

Disqualifizierung und „Game Over“ (Ende)

Bei den folgenden Vorfällen tritt eine Disqualifizierung ein:

1. Der Timer erreicht Null.
2. Der Spieler befindet sich nicht unter den ersten drei.
3. Der Wagen explodiert aufgrund zu hohen Schadens.
4. Der Wagen verläßt die Strecke und fällt ins Meer.

Besitzt Du bei einer Disqualifikation noch einen Wagen, startest Du das Rennen erneut am Anfang der Strecke.

Hattest Du noch überschüssige Zeit von der vorherigen Strecke, wird sie Dir wieder gutgeschrieben. Erst wenn Dein letzter Wagen disqualifiziert wird, ist das Spiel vorbei. Deine Zeit wird angezeigt und Du kommst wieder in das Spiel-Modus-Menü zurück. Du startest jetzt wieder am Anfang der ersten Strecke.



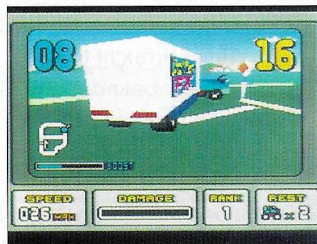
Bestzeiten

Die besten Gesamtzeiten der vier Strecken jeder Klasse werden gespeichert. Gehörst Du zu den drei Besten, wird Dein Rang im Ergebnisbildschirm angezeigt.

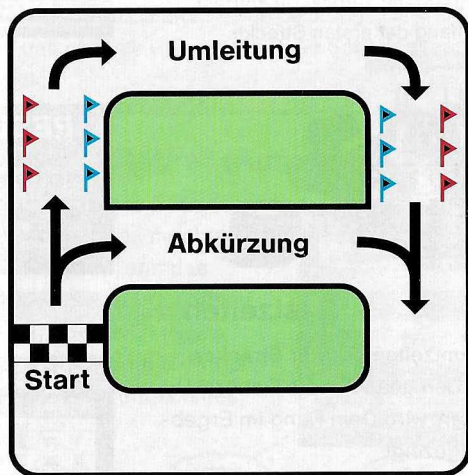


Bonus-Spiel

Nach der zweiten Strecke in jeder Klasse fährst Du den TRAILER im Bonus-Spiel. Je nach Deinen Fahrkünsten im Bonus-Spiel, erhältst Du einen Extra-Wagen oder zusätzliche Zeit für das nächste Rennen.



Die Strecke sieht wie folgt aus (siehe Abbildung). Du kannst Dich entweder für „Umleitung“ oder für „Abkürzung“ entscheiden. Versuche, mehrere Runden innerhalb des Zeitlimits zu fahren.



* Wenn Du zwischen einer roten und blauen Flagge durchfährst, fallen diese um.

Auf der Umleitung kannst Du die Flaggen auf der Strecke zu Fall bringen. Für jede Flagge erhältst Du zusätzliche Zeit. Auf der Abkürzung stehen nur wenige Flaggen. Allerdings ist es hier relativ einfach, mehrere Runden zu fahren. Jede vollständige Runde bringt Dir nämlich einen zusätzlichen Wagen.

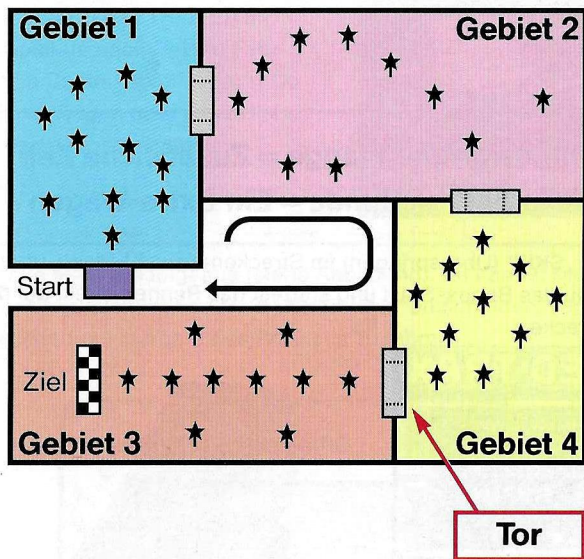
Umgeworfene Flagge = Zusätzliche Zeit
Vollständige Runde = Ein Extra-Wagen

Wählst Du „SKIP“ (Überspringen) im Streckenauswahl-Menü, überspringst Du das Bonus-Spiel und startest das Rennen direkt auf der dritten Strecke.



STUNT TRAX

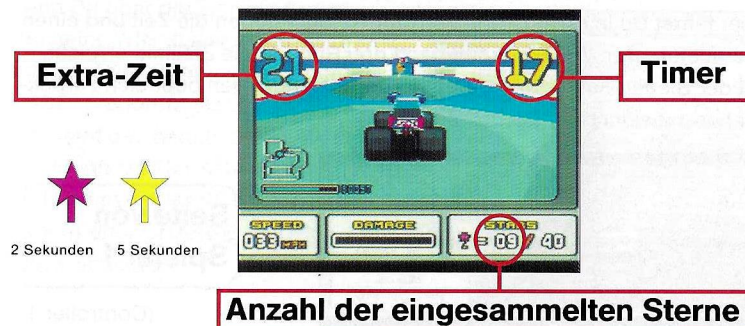
Stunt Trax ist ein 1-Spieler-Geländerennen. Versuche, alle Kontrollpunkte zu erreichen.



Grundsätzliche Streckenaufteilung

Jede Strecke besteht aus vier Gebieten. Wenn Du ein neues Gebiet befährst, schließt sich das Tor hinter Dir und Du kommst nicht mehr zurück. In jedem Gebiet gibt es 40 Sterne. Versuche, so viele davon wie nur möglich einzusammeln und das Tor innerhalb des Zeitlimits zu erreichen. Für jeden Stern in dem jeweiligen Gebiet erhältst Du zusätzliche Zeit. Sie wird Dir gutgeschrieben, sobald Du das nächste Gebiet erreicht.

Es gibt vier verschiedene Strecken plus eine Spezialstrecke. Wähle Deine Strecke in dem Streckenauswahl-Menü mit dem Steuerkreuz.



In STUNT TRAX ist die Anzahl Deiner Fahrzeuge unbegrenzt. Nach jedem Rennen erscheinen folgende Optionen: TRY AGAIN (Versuch's noch einmal), CHANGE COURSE (Neue Strecke) und CHANGE CAR (Neuer Wagen). Die ersten drei Plätze werden durch die Anzahl der eingesammelten Sterne bestimmt. Im Falle eines Unentschieden entscheidet die verbleibende Zeit auf dem Timer.



Spezialstrecke

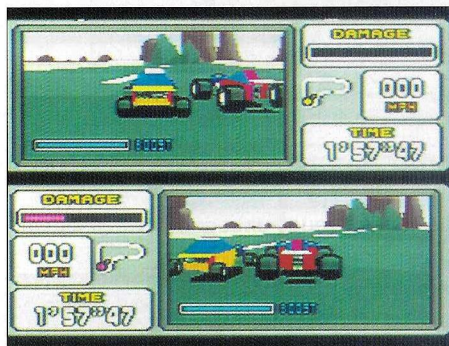
Wenn Du das Ziel in allen vier Strecken erreicht hast, kannst Du einen heißen Reifen auf der Spezialstrecke riskieren. Hier siehst Du Dein Fahrzeug wie einen ferngesteuerten Wagen. Ziel ist es, die drei anderen Wagen aus dem Rennen zu werfen, indem Du in sie hinein fährst. Nur die beste Zeit wird hier gespeichert.



Der Timer zählt solange, bis der letzte Wagen zerstört ist.

BATTLE TRAX

Hier fährst Du in einem Kopf-an-Kopf-Rennen gegen die Zeit und einen Herausforderer. Wer als erster nach drei Runden die Ziellinie erreicht, ist der Sieger. Sollte Dein Herausforderer explodieren oder sich zurückziehen, gewinnst Du automatisch.



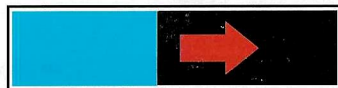
Seite von
Spieler 1

(Controller 1)

Seite von
Spieler 2

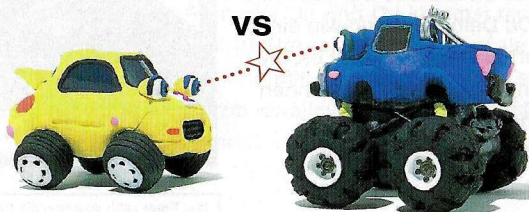
(Controller 2)

In BATTLE TRAX gibt es nichts ein-zusammeln, was Deine Turbo- oder Schadensanzeige wieder auffüllen könnte. Die Turbo-Anzeige erholt sich dagegen automatisch. Allerdings geschieht dies für den Wagen auf Platz 1 langsamer als für den zweiten Wagen.

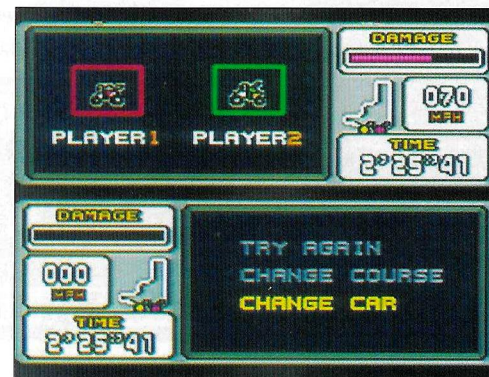


Die Turbo-Anzeige erholt sich automatisch.

VS



Wenn Du über die Ziellinie braust, erscheint „WIN“ (Gewonnen), während auf dem Bildschirmteil des Gegners „LOSE“ (Verloren) steht. Kurz darauf erscheint das bereits bekannte Options-Menü mit TRY AGAIN (Versuch's noch einmal), CHANGE CAR (Neuer Wagen) oder CHANGE COURSE (Neue Strecke).



Entscheidet sich der Verlierer für CHANGE CAR, wird auf dem Bildschirm sowohl Dein Fahrzeug als auch der Wagen des Gegners angezeigt. Beide Spieler können jetzt den Fahrzeugtyp ändern. Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder nach links, um das neue Fahrzeug auszuwählen und bestätige Deine Wahl mit dem Start- oder B-Knopf.

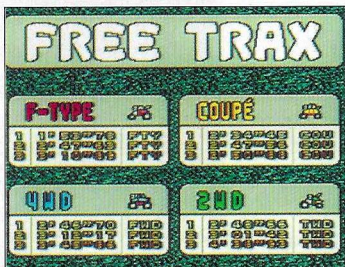
FREE TRAX

In FREE TRAX gibt es weder ein Zeitlimit noch eine Begrenzung der Anzahl Deiner Wagen. Nimm keine Rücksicht auf Verluste und versuche einfach, die drei Runden so schnell wie möglich zu fahren. Nach jeder Strecke mußt Du Dich wieder für TRY AGAIN, CHANGE CAR oder CHANGE COURSE entscheiden.

Hier kannst Du erst fahren, nachdem Du mindestens eine der SPEED TRAX-Klassen gemeistert hast.

Du kannst auch gleich im Bonus-Spiel starten. Du hast 10 Minuten Zeit, in denen Du versuchen mußt, den Geschwindigkeitsrekord für eine Runde zu brechen. Drücke den Start-Knopf, um Dich zurückzuziehen.

Wenn Du Dich am Ende der Strecke unter den ersten drei Fahrern befindest, erscheint Deine Zeit in dem Streckenauswahlbildschirm und wird gespeichert. (Im Bonus-Spiel wird nur die Rundenbestzeit gespeichert.) Die drei Bestzeiten für jeden Fahrzeugtyp sind in der Data Box zu finden.



Sämtliche Rekorde werden in dem batteriegestützten Speicher gesichert. Diese Informationen gehen nicht verloren, auch wenn Du Dein Super Nintendo ausschaltest.

Die Zwischenzeit wird nach jeder Runde angezeigt. Die Rundenbestzeit erscheint in der oberen Zeile, während Du die aktuelle Rundenzeit unterhalb erkennst.

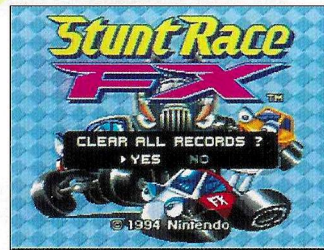
Löschen gespeicherter Daten

Benutze Controller 1, wenn Du sämtliche gespeicherten Daten löschen möchtest. Drücke auf dem Titelbildschirm die folgende Tastenkombination: Oben, Links, Unten, Rechts, X, Y, B und A. Um ganz sicher zu sein, mußt Du in dem darauf folgenden Fenster zweimal „YES“ (Ja) anklicken, um den gesamten Speicherinhalt Deines Spiels zu löschen.

Titelbildschirm

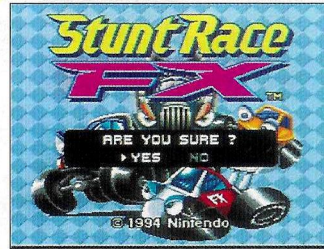


Oben, Links, Unten, Rechts, X, Y, B, A



CLEAR ALL RECORDS?
(ALLES LÖSCHEN?)

Wähle „YES“ (Ja) und drücke den B-Knopf zur Bestätigung.



ARE YOU SURE?
(BIST DU SICHER?)

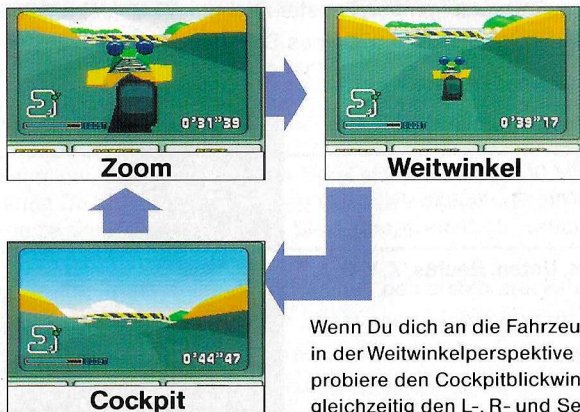
Wähle „YES“ (Ja) und drücke den B-Knopf zur Bestätigung.

LÖSCHEN ALLER DATEN

Kamerawechsel

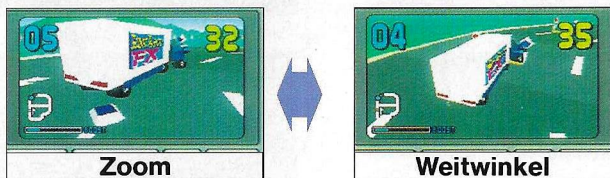
Mit dem Select-Knopf läßt sich während der Fahrt der Kamerawinkel (Perspektive) verstellen. Du kannst Dir somit für jede Strecke Deine Lieblingsperspektive aussuchen.

SPEED TRAX & FREE TRAX



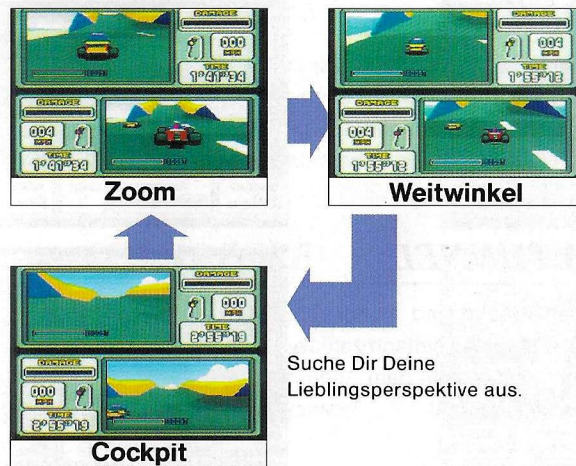
Wenn Du dich an die Fahrzeugsteuerung in der Weitwinkelperspektive gewöhnt hast, probiere den Cockpitblickwinkel aus. Drücke gleichzeitig den L-, R- und Select-Knopf, um weitere Perspektiven zu testen.

SPEED TRAX BONUS-SPIEL



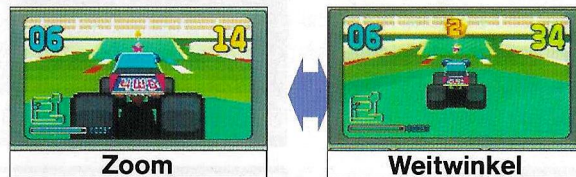
Dieser Kamerawinkel zeigt Dir den Wagen von oben und von rechts.

BATTLE TRAX

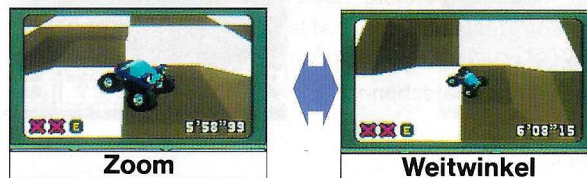


Suche Dir Deine Lieblingsperspektive aus.

STUNT TRAX



STUNT TRAX BONUS-SPIEL



Rennstrecken

SPEED TRAX: AMATEUR-KLASSE

EASY RIDE

Die einfachste Strecke, die es überhaupt gibt. Hier lernst Du mit dem Gaspedal zu spielen, um die Kurven zu meistern.



AQUA TUNNEL

Zwei Drittel dieser Strecke sind Tunnelfahrten. Sie ist relativ einfach zu fahren. Dennoch ist anfangs in dem gewölbten Kurventeil Vorsicht geboten.



SUNSET VALLEY

Eine Gebirgsstrecke mit vielen Tunnels, auf der es auf und ab geht. Achte auf fallende Felsbrocken und weiche wilden Tieren aus, die die Straße überqueren.



NIGHT OWL

Die längste Strecke dieser Klasse mit mehreren Ebenen. Der schwierigste Teil ist die Haarnadelkurve am Ende des Gefälles. Behalte Deine Augen auf der Straße in diesem wunderschönen Nachttrennen.



SPEED TRAX: EXPERTEN-KLASSE

KING'S FOREST

Eine sehr schwierige und kurvenreiche Waldstrecke mit Tücken. Hier ist bereits einige Fahrpraxis nötig, um mit den Schwierigkeiten klar zu kommen.



SEA BREEZE

Eine fantastische Meeresstrecke mit scharfen Kurven. Die zwei gewölbten Kurven sind besonders gefährlich. Ein Fehler und Du fällst ins Wasser!



WHITE LAND

Eine Schneelandschaft mit besonders glatter Fahrbahn. Die Strecke ist uneben, aber einigermaßen gerade. Gibst Du Vollgas, kommst Du allerdings in Schwierigkeiten!!!



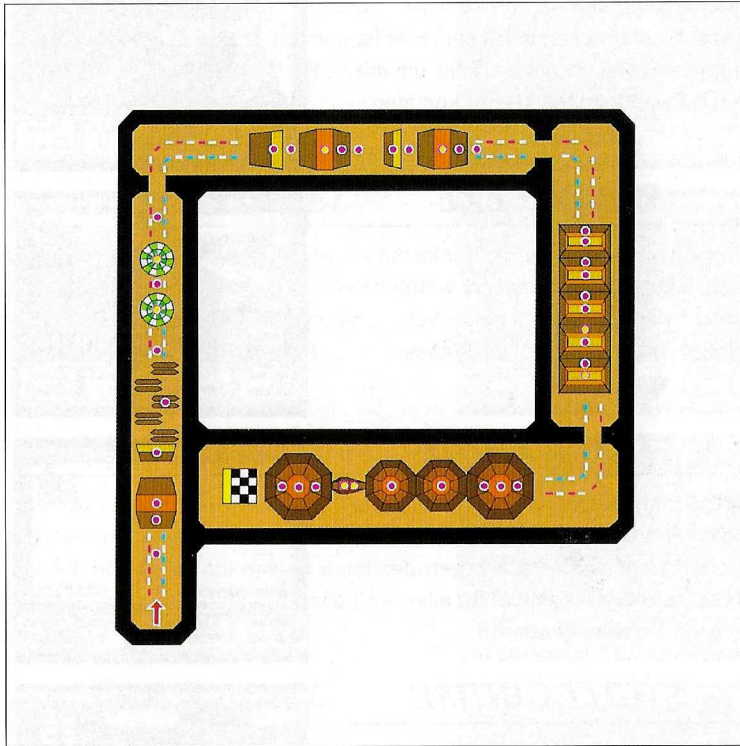
NIGHT CRUISE

Hier trennt sich die Spreu vom Weizen, denn bei 90°-Kurven vergeht auch einem Profi das Lachen. Perfekte Kurventechnik ist entscheidend für Deine Zeit.



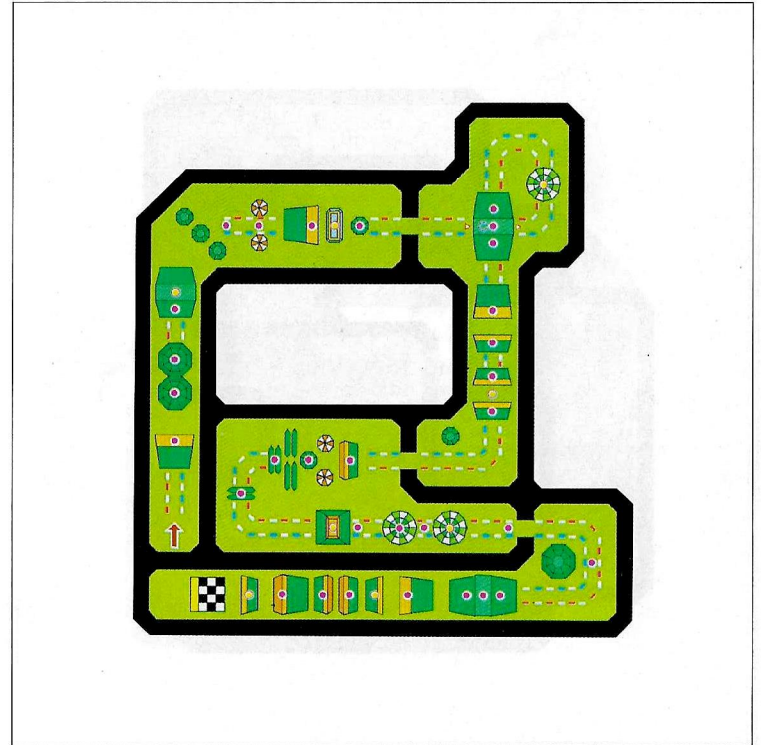
STUNT TRAX

ROCK FIELD



Auf dieser Strecke sind viele Sterne zu finden. Höhe und Schwierigkeit der Hindernisse halten sich in Grenzen. Für Anfänger ist dieses Terrain wohl der beste Einstieg ins STUNT TRAX. Vermeide es, durchgehend auf das Gaspedal zu treten, denn die angemessene Geschwindigkeit ist hier der Schlüssel zum Erfolg.

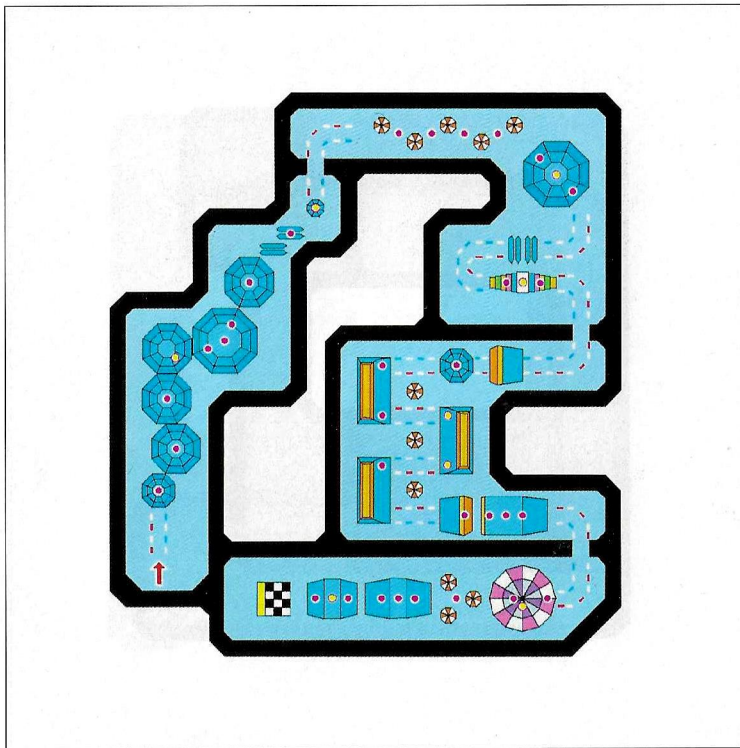
UP'N DOWN



Ob Du die in der Luft hängenden Sterne im Sprung einsammelst oder nicht, ist auf diesem Gelände für Deine Bestzeit entscheidend. Beschleunige vor der Sprungschanze oder benutze den Turbo, ansonsten schaffst Du es nicht bis zur nächsten.

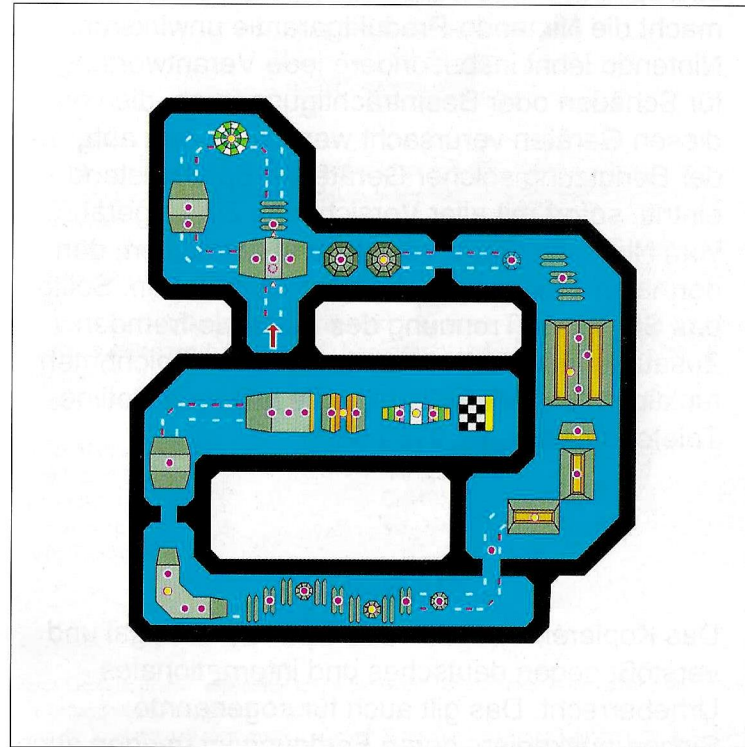
STUNT TRAX STRECKEN

ICE DANCE



Vereiste und glatte Straßen sind das Markenzeichen dieser Strecke. Vermeide es, die Räder zu schnell zu bewegen, ansonsten verlierst Du zuviel Geschwindigkeit. Unterschiedliche Hindernisse erwarten Dich und ein gutes Streckengedächtnis ist gefragt, um sämtliche Sterne einzusammeln.

BLUE LAKE



Hier sind Höhen und Tiefen angesagt. Auf den Blue Lake sollten sich nur Fortgeschrittene wagen, denn die Sterne sind äußerst schwierig zu bekommen. Eine perfekte Fahrtechnik, wie das Spiel mit dem Gaspedal und vorsichtiges Kurvenschlittern, ist Voraussetzung. Ein gut getimter Sprung mit dem X-Knopf ist in diesem Gebiet entscheidend.

ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130 5806

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo verfolgt.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefonnummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes 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 dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fermündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

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

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!