

INSTRUCTION BOOKLET
 HANDBUCH
 MODE D'EMPLOI
 MANUAL DE INSTRUCCIONES
 DOCUMENTAZIONE

empire[®]
 INTERACTIVE

The Spires, 677 High Road, North
 Finchley, London N12 0DA

DISTRIBUTED BY

allan

Allan Deutschland GmbH
 Rosenstrasse 7 8000 München 2
 Tel (89) 2311 3865

PRINTED IN JAPAN
 IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDOTM **empire**[®]
 ENTERTAINMENT SYSTEM INTERACTIVE

LICENSED BY



Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå tietõ

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

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

CE Sceau est votre assurance que Nintendo a approuvè le produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec votre Super Nintendo Entertainment System.

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, dass alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System passt.

Questo sigillo è la tua garanzia che Nintendo ha valutato ed approvato questo prodotto. Richiedilo sempre all'acquisto di giochi ed accessori per assicurare la completa compatibilità con il tuo Super Nintendo Entertainment System.

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

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitsseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Super Nintendo Entertainment System.

Denna etikett garanterar att Nintendo står för produktens kvalitet. Kontrollera att etiketten finns på spel och tillbehör du köper för att försäkra dig om att de är kompatibla med Super Nintendo Entertainment System.

Dette segl garanterer, at Nintendo har godkendt kvaliteten af dette produkt. Se altid efter dette segl, når du køber spil og tilbehør, så du er sikker på fuld kompatibilitet med dit Super Nintendo Entertainment System.

Tämä tarra vakuuttaa, että Nintendo on hyväksynyt tämän tuotteen laadun. Tarkista aina tämä tarra ennen kuin ostat pelejä ja muita tarvikkeita, jotta saat varmasti Super Nintendo Entertainment System yhteensopivia tuotteita.



TURBO TOONS



ENGLISH

GERMAN

FRENCH

SPANISH

ITALIAN



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Hanna Barbera's Turbo Toons is an excitingly addictive five player simultaneous racing game. There are over 30 different tracks to choose from, and 6 different classic characters you can race with. In addition to the 6 characters you can race with, many other classic characters will appear at various points in the game.

- The game also features four different modes of play:
- Training mode, Single race mode, League race mode and the thrilling Challenge mode.
- There are hidden tracks and leagues to be found, in addition to a hidden way of getting your character to take corners very quickly.



Let the fun begin!

GETTING STARTED

Follow these directions to play Hanna Barbera's Turbo Toons...

1. With the Power switch off, place the game pak into your Super NES.
2. If you have a Multi-Tap™ adapter make sure it is connected to controller socket 2.
3. Make sure your television is connected and turned on.
4. Turn on the Power switch on the Super NES.
5. After a while the Turbo Toons title screen should appear. Pressing START on any controller now, will put you into training mode. Have fun!
6. If you haven't got a Multi-Tap™ with three extra controllers, get them. Turbo Toons is at its best with five people playing.



OPTIONS SCREEN

Pressing **SELECT** (on any controller) while the game is in attract mode will bring up the options screen.

Use up or down on the joypad to select a row. Then use left or right to select an item on the row.

Press **START** to begin a race or **SELECT** to return to the title screen.



FIRST ROW SELECTS MODE OF GAME:

WEIGHTS - TRAINING MODE (DEFAULT)

FLAG - SINGLE RACE

CUP - 5 RACE LEAGUE

CLOUD - CHALLENGE MODE (see later for more on these)



SECOND ROW SELECTS EITHER:

JUST HUMAN PLAYERS

HUMAN AND COMPUTER PLAYERS (DEFAULT)

JUST COMPUTER PLAYERS



THIRD ROW SELECTS WHICH LEAGUE TO PLAY:

MAGILLA GORILLA'S GOBLET

TOUCHE TURTLE'S SHIELD

RICOCHET RABBIT'S TROPHY

AUGIE DOGGIE'S BOWL * * This league won't be available to begin with.



FOURTH ROW SELECTS WHICH TRACK TO PLAY:

RANGER SMITH'S JELLYSTONE PARK

BENNY THE BALL'S ALLEYWAY

WALLY GATOR'S SWAMP

BREEZLY'S NORTH POLE

SQUIDDLY DIDDLYS SEA BED



FIFTH ROW IS USED TO SELECT PASSWORDS TO GIVE YOU ACCESS TO EXTRA SECTIONS OF THE GAME:

Yellow, Red, Green, Blue, White or Black

A Password will appear on this row when you reach certain goals in the game.

To change the password, move the cursor to the right to select the colour block you wish to change. Pressing up or down on the joypad will change the colour of the selected block. Once the block is the desired colour press left or right on the joypad to select the next block you wish to change.

A thumbs down mean the current password is no good, a thumbs up means that the password is OK.



CHARACTER SELECTION SCREEN



After at least one player has pressed **START**, the character selection screen will appear. Any player who wishes to compete in the next race must press **START** on their own controller. On the selection screen, rows **1UP** to **5UP** are accessed by controllers 1 to 5.

For every player who has pressed **START**, six icons representing the available characters will appear on their row. Left and right on the joypad selects a certain character any button chooses that character. Each character can only be chosen by one player. Characters that have already been chosen appear half bright.

Once a character has been chosen the player may enter his or her initials. Use the joypad to select a letter of the alphabet and either **B** or **A** to enter that letter, and either **Y** or **X** to go back to a previous letter. Alternatively you may skip this part by pressing the **START** button.

After all players have chosen a character and entered their initials the game will proceed to the racing.

THE COMPETITORS



TOP CAT

Cornering is no problem for Top Cat, he sticks to the track like glue. He's fairly average elsewhere, however.

YOGI BEAR

Yogi is a good all rounder, above average in most respects, however too many picnic snacks means that he is the least fit of all the characters.

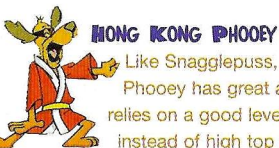


QUICK DRAW MCGRAW

Quick Draw is a very fast racer, it might take him a while to get going, but he's unbeatable once he's at full speed.

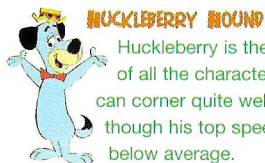
SNAGGLEPUSS

Snagglepuss can easily leave the rest behind at the start, with superb acceleration and good top speed he is certainly a Turbo Toon. But don't take those corners too quickly though.



HONG KONG PHOOEY

Like Snagglepuss, Hong Kong Phooey has great acceleration but relies on a good level of fitness instead of high top speed to see him through the rest of the race.



HUCKLEBERRY HOUND

Huckleberry is the fittest of all the characters and can corner quite well, sadly though his top speed is well below average.

HOW TO RACE



At the beginning of each race, Captain Caveman will count down on the videoscreen. When he holds up a sign saying **"GO!"** it's time to start racing!

Each race lasts for five laps of the track. The starting positions are random. To get your character moving all you have to do is press the joypad in the desired

direction, the character will accelerate automatically so long as the joypad is pressed. If you wish to accelerate more rapidly press the turbo button for a few seconds. This will use up the characters energy, however, so use turbo with caution.


By jumping into other characters you can stun them for a couple of seconds. This can make overtaking a lot easier. There are ways to stop other characters stunning you, but it's up to you to find out how!

As the race proceeds magic crystals will appear. It is normally a good idea to try and collect these. (See later for more information)

Watch out for other Hanna Barbera Classic Characters popping up during races, they can get in your way and hinder your progress. There are ways to use them to your advantage, but it's up to you to find out how again!

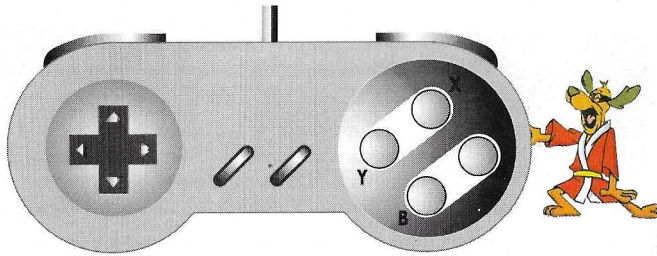
During the race the videoscreen displays the characters in the same order as they are in the race. Beneath each character's face is a bar that represents the amount of energy that character has remaining. Every time you complete a lap, the lap number of the lap you are starting will be displayed on the videoscreen.

When a character starts the final (5th) lap of a race a bell will sound three times. Captain Caveman will wave the winning flag as soon as any character wins the race.

 When a character completes a race they will go transparent, the computer will take control of the character and the finishing position will be displayed on the videoscreen. Once all human controlled characters have finished, the race will end.



CONTROLS



L + R + START + SELECT resets game (takes you to the title screen)

B - Turbo (uses up energy)

Y or X - Jump

A - Brake

START - Pause/Resume

While the game is paused, once one character has completed the race, pressing **SELECT** will skip the rest of the race.



HINTS AND TIPS

Using the jump button and joypad in a special hidden way it is possible to hop around corners very quickly!

Turbo is best saved for when your character is moving slowly.

Look carefully, some tracks have hidden short cuts.

Once the entire game is completed against the computer, you will be in for a speedy surprise!

TRAINING MODE



When you first play the game it will go into Training Mode.

This is a very easy five lap race where you can practice racing, the track features lots of different track surfaces.

Once you have completed the race the game will return to the title screen. To practice some more, simply press the **START** button again.

When you feel that you want to try something different, go to the options screen by pressing **SELECT** on the title screen.



SINGLE RACE MODE



This is a single race of five laps. The computer controlled characters will be tougher to beat than in training mode. You can also choose to race on any of the available tracks. When the race is completed, the final positions will be displayed together with the times taken to complete the race.



LEAGUE MODE

Each League consists of five races. Each league has a different difficulty level.

MAGILLA GORILLA'S GOBLET (EASIEST)
TOUCHE TURTLE'S SHIELD
RICOCHET RABBIT'S TROPHY
AUGIE DOGGIE'S BOWL (HARDEST)



You get 4 points for winning a race, 2 for second and 1 for third. In addition to the points you also get a number of bonus crystals equal to the number of points you won.

The starting positions for the first race are chosen at random, for the remaining races the starting positions are the same as the league positions. It pays to be leading in the league. After a race the finishing positions and finishing times will be displayed. After this the overall league positions will be shown.

Between races players can spend any white crystals they have collected to improve the character's stats. (see later)

If you complete Ricochet Rabbit's Trophy and win the entire league against the computer, you will be given a password on the options screen, that will enable you to access Augie Doggie's Bowl.

CHALLENGE MODE



The aim is to be the first player to collect 50 crystals. There is no starting and finishing line, and no time limit. Characters have unlimited energy, so they may use turbo at all times.

No computer controlled opposition is available, at least two people should play. However, one player can practice the

challenge mode on their own.

As long as two or more players are competing, one will always have the virus.

Unlike a normal race, big crystals will appear which are worth a lot more than small crystals.

Otherwise, the challenge mode plays like a normal race.

CHARACTER STATS



The characters all have a number of different stats.

ENERGY:

This is represented by the bar under the characters face on the video screen. If a character has no energy left the character is unable to use Turbo power. Collecting red hearts during a race replenishes some of the characters energy. Additionally, characters will slowly regain energy during a race. On later leagues the energy is regained at a slower rate.

ACCELERATION:

This is represented by the 'A' column on the character selection screen. The greater a character's Acceleration level the more rapidly they will reach their top speed.

Collecting a green crystal will temporarily boost the character's acceleration to maximum.

SPEED:

This is represented by the 'S' column on the character selection screen. The greater a character's Speed level the faster they

will be able to run. Collecting a blue crystal will temporarily boost the character's top speed to maximum.

GRIP:

This is represented by the 'G' column on the character selection screen. The greater a character's Grip the more quickly the character will be able to corner. They will also slip less on slippery surfaces.

Collecting a yellow crystal will temporarily boost the character's grip to maximum.







FITNESS:

This is represented by the 'F' column on the character selection screen. The greater a character's Fitness the more slowly energy will be used up when the player is using the Turbo button. During a race a character's energy level will slowly increase, so don't worry too much if it runs out.



CRYSTALS AND THE VIRUS

During the game different crystals can be collected:

-  **WHITE** - NORMAL CRYSTAL, CAN BE SPENT ON SPENDING SCREEN
-  **BLUE** - TEMPORARY BOOST OF SPEED
-  **YELLOW** - TEMPORARY BOOST OF ACCELERATION
-  **GREEN** - TEMPORARY BOOST OF GRIP
-  **RED** - INCREASES ENERGY LEVEL
-  **BLACK** - GIVES CHARACTER A VIRUS



You can tell if a character has the virus because there will be a raincloud above his head. Only one player can have the virus at any time.

If a player has the virus they are unable to collect crystals.

You can give a virus to another player by running into them. The only other way of losing the virus is for another player to collect a black crystal.

When a player passes on the virus he is safe from getting it back for a couple of seconds.

SPENDING SCREEN

After a league race, crystals can be spent to improve a character's stats.

Each button spends a crystal on a different stat. Be careful though, once you have spent a crystal you cannot get it back.

Y button - More Acceleration

X button - More Speed

B button - More Grip

A button - More Fitness

L button - Exchanges energy for a crystal

R button - Exchanges a crystal for more energy

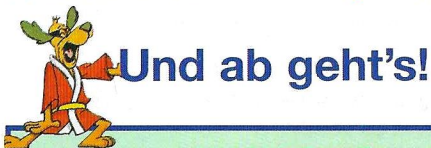
Press **START** when you have finished spending your crystals.



Hanna Barbera's Turbo Toons ist ein aufregendes Rennspiel, an dem fünf Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Es gibt über 30 verschiedene Rennstrecken zur Auswahl und 6 verschiedene bekannte Rennfahrer, mit denen du um die Wette fahren kannst. Außerdem gibt es noch eine Menge sonstige Comicfiguren, die an verschiedenen Stellen im Spiel auftauchen werden.

Das Spiel enthält vier unterschiedliche Spielmodi: den Trainingsmodus, den Einzelrennen-Modus, den Liga-Modus und den aufregenden Herausforderungsmodus.

Es gibt versteckte Rennstrecken und Ligen, die du finden mußt, und außerdem mußt du herausfinden, wie dein Fahrer am schnellsten durch die Kurven fahren kann.



Und ab geht's!

SCHNELLER START

Folge diesen Anleitungen, um Hanna Barbera's Turbo Toons zu spielen:

1. Dein SNES soll ausgeschaltet sein; lege jetzt den Game Pak in dein SNES ein.
2. Dein Multi-Tap™-Adapter soll am Steuerpulteingang 2 angeschlossen sein.
3. Schließe dein Fernsehgerät an und schalte es ein.
4. Schalte dein SuperNES ein.
5. Nach einer Weile erscheint der Titelschirm. Drücke jetzt auf START auf einem beliebigen Steuerpult und der Trainingsmodus beginnt. Viel Spaß!
6. Wenn du nicht über einen Multi-Tap™-Adapter mit drei zusätzlichen Steuerpulten verfügst, sollst du Sie dir holen. Zu fünft macht Turbo Toons noch mehr Spaß!



AUSWAHLBILDSCHIRM

Drücke während der Beginnsequenz auf die **SELECT**-Taste (auf einem beliebigen Steuerpult), um den Auswahlbildschirm erscheinen zu lassen.

Drücke auf Auf oder Ab auf dem Steuerkreuz, um eine Reihe auszuwählen. Drücke dann auf Links oder Rechts, um aus der Reihe etwas auszuwählen.

Drücke auf **START**, um ein Rennen zu starten, oder auf **SELECT**, um zum Titelschirm zurückzukehren.

MIT DER ERSTEN REIHE BESTIMMST DU DEN SPIELMODUS

GEWICHTE - TRAININGSMODUS (STANDARD)

FLAGGE - EINZELRENNEN

POKAL - 5-RENNEN-LIGA

WOLKE - HERAUSFORDERUNGSMODUS

(Siehe auch weiter in diesem Heft)

MIT DER ZWEITEN REIHE WÄHLEST DU FOLGENDES:

NUR MENSCHLICHE SPIELER

MENSCHLICHE UND COMPUTERSPIELER (STANDARD)

NUR COMPUTERSPIELER

MIT DER DRITTEN REIHE BESTIMMST DU DIE LIGA:

MAGILLA GORILLA'S BECHER

TOUCHE TURTLE'S SCHILD

RIKOCHE'T RABBIT'S TROPHAE

AUGIE DOGGIE'S POKAL*

* Diese Liga kannst du nicht beim Spielanfang auswählen.

MIT DER VIERTEN REIHE WÄHLEST DU DIE RENNSTRECKE AUS:

RANGER SMITH'S JELLYSTONE PARK

BENNY THE BALL'S GASSE

WALLY GATOR'S SWAMP

BREEZLY'S NOROPOL

SQUIDDLY DIDDLY'S MEERESPODEN

IN DER FÜNFTEN REIHE KANNST DU KENNWÖRTER ENGBEN, UM ZU DEN EXTRA BEREICHEN DES SPIELS ZUGELASSEN ZU WERDEN:

Gelb, Rot, Grün, Blau, Weiß oder Schwarz

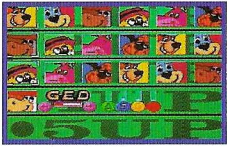
In dieser Reihe erscheint ein Kennwort, wenn du bestimmte Ziele im Spiel erreicht hast.

Wenn du das Kennwort ändern willst, steuerst du den Anzeiger nach rechts, um den Farbblock, den du ändern möchtest, auszuwählen. Drücke auf Auf oder Ab auf dem Steuerkreuz, um die Farbe des gewählten Blockes zu ändern. Wenn der Block die gewünschte Farbe hat, drückst du auf Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz, um den nächsten Farbblock, den du ändern willst, zu wählen.

Ein nach unten zeigender Daumen bedeutet, daß das eingegebene Kennwort nicht stimmt; ein nach oben zeigender Daumen bedeutet, daß das Kennwort OK ist.



FAHRERBILDSCHIRM



Nachdem mindestens ein Spieler auf **START** gedrückt hat, erscheint der Fahrerbildschirm. Jeder Spieler, der am nächsten Rennen teilnehmen möchte, muß auf dem eigenen Steuerpult auf **START** drücken. Im Auswahlbildschirm werden die Reihen **1UP** bis **5UP** von den Steuerpulten **1** bis **5** gesteuert.

Für jeden Spieler, der auf **START** gedrückt hat, erscheinen sechs Bilder mit den verfügbaren Fahrern. Drücke auf Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz, um einen Fahrer auszuwählen, und auf einer beliebigen Taste, um die Wahl einzugeben. Jeder Fahrer kann nur von einem Spieler gewählt werden. Fahrer, die bereits ausgewählt sind, leuchten nur noch halb so hell auf.

Wenn der Spieler einen Fahrer ausgewählt hat, darf er seine Initialen eingeben. Benütze das Steuerkreuz, um einen Buchstaben des Alphabets auszuwählen und drücke auf **A** oder **B**, um diesen Buchstaben einzugeben; drücke auf **Y** oder **X**, um im Alphabet zurückzugehen. Drücke auf die **START**-Taste, um diesen Teil zu überspringen.

Wenn sämtliche Spieler einen Fahrer ausgewählt und ihre Initialen eingegeben haben, geht das Rennen los.

DIE FAHRER



TOP CAT

Kurvenfahren ist kein Problem für Top Cat, er haftet so richtig am Boden. Ansonsten ist er aber eher Mittelmaß.

YOGI BÄR

Yogi ist ein guter Allround-Fahrer, im großen und ganzen überdurchschnittlich. Weil er aber zu viel nascht, hat er die geringste Ausdauer.



HONG KONG PHOOEY

Genau wie Snagglepuss beschleunigt Hong Kong Phooey recht flott; ansonsten verfügt er im Rennen über mehr Ausdauer als Geschwindigkeit.



QUICK DRAW MCGRAW

Quick Draw ist ein sehr schneller Fahrer; es dauert aber ein wenig bis er auf Trab ist, aber sobald er seine Höchstgeschwindigkeit erreicht hat, ist er unschlagbar.

SNAGGLEPUSS

Snagglepuss läßt alle locker hinter sich am Start. Mit seiner tollen Beschleunigung und guter Höchstgeschwindigkeit ist er ein richtiger Turbo Toon. Nimm die Kurven aber nicht zu schnell.



HUCKLEBERRY MOUND

Huckleberry hat die größte Ausdauer aller Fahrer und geht ganz flott durch die Kurven. Leider ist seine Höchstgeschwindigkeit unterdurchschnittlich.



DAS RENNEN



Am Anfang jedes Rennens gibt Captain Caveman auf dem Bildschirm das Startzeichen. Wenn er ein Schild mit dem Wort **"GO!"** hochhält, ist es Zeit für das Rennen. Jedes Rennen läuft über fünf Runden. Die Startpositionen werden durch Zufall ermittelt. Drücke auf die gewünschte Richtung auf dem Steuerkreuz, um deinen Fahrer

bewegen zu lassen. Er beschleunigt so lange du auf das Steuerkreuz drückst. Wenn du schneller beschleunigen willst, drückst du ein paar Sekunden auf die Turbo-Taste. Dadurch verbrauchst du aber die Energie deines Fahrers; gehe also sparsam damit um. Wenn du in einen anderen Fahrer springst, ist er ein paar Sekunden wie gelähmt; das erleichtert das Überholen wesentlich. Du kannst die anderen Fahrer davon abhalten, dich zu stoppen - wie, mußt du aber selber herausfinden! Im Laufe des Rennens erscheinen magische Kristalle. Normalerweise ist es ratsam diese zu sammeln. (Siehe weiter)

Vorsicht! Im Laufe des Rennens erscheinen noch andere Hanna Barbera-Comicfiguren, die deine Fahrt behindern wollen. Du kannst sie auch zu deinem Vorteil nutzen - wie, mußt du aber selber herausfinden!

Während des Rennens erscheinen die Fahrer in der Reihenfolge ihrer Position im Rennen auf dem Bildschirm. Unter dem Bild jedes Fahrers befindet sich ein Balken, der seine Energiereserve anzeigt.

Nach jeder gefahrenen Runde erscheint die Rundennummer der nächsten Runde auf dem Bildschirm.

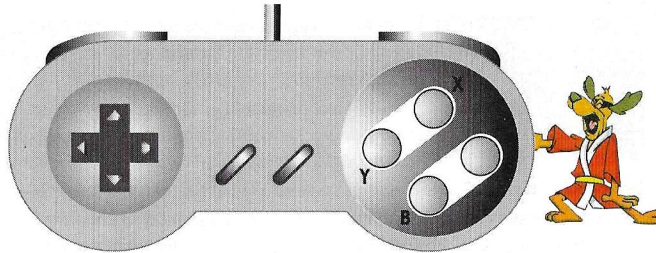


Wenn ein Fahrer die letzte (5.) Runde anfängt, läutet drei Mal eine Glocke. Captain Caveman wird die Zielflagge schwenken sobald ein Fahrer durchs Ziel fährt.

Wenn ein Fahrer das Rennen beendet, wird er durchsichtig und übernimmt der Computer die Steuerung des Fahrers; anschließend erscheint die Reihenfolge auf dem Bildschirm. Sobald alle von den Spielern gesteuerten Fahrer das Rennen beendet haben, ist das Rennen vorbei.



BEDIENUNG



L + R + START + SELECT bringt dich zum Titelschirm zurück

B - Turbo (verbraucht Energie) **Y oder X** - Springen

A - Bremsen **START** - Pause/Weiterspielen

Wenn du auf Pause drückst, wenn ein Fahrer das Rennen beendet hat, kannst du mit der **SELECT**-Taste den Rest des Rennens abschließen.



SPIELTIPS

Wenn du auf einer bestimmten (noch unbekannt) Art auf die Spring-Taste und das Steuerkreuz drückst, kannst du besonders flott durch die Kurven fegen!

Turbo wird am besten nur dann benützt, wenn dein Fahrer ganz langsam geht.

Aufgepaßt! Manchmal kannst du die Fahrstrecke ganz schön abkürzen.

Wenn das ganze Spiel gegen den Computer zu Ende ist, erwartest dir eine schnelle Überraschung!

TRAININGSMODUS



Wenn du das Spiel zum ersten Mal spielst, fängst du im Trainingsmodus an. Dies ist ein leichtes Rennen über fünf Runden, in dem du das Fahren üben kannst. Die Strecke enthält eine Menge verschiedene Fahrbahndecken.

Nach einem Rennen kehrt das Spiel zum Titelschirm zurück. Drücke auf die **START**-Taste, um weiter zu üben.

Wenn du mal was anderes versuchen möchtest, drückst du im Titelschirm auf **SELECT**, und der Auswahlbildschirm erscheint.



EINZELRENNEN-MODUS



Dies ist ein Einzelrennen über fünf Runden. Die computer-gesteuerten Fahrer sind schwerer zu schlagen wie im Trainingsmodus. Du hast die Wahl aus verschiedenen Rennstrecken.

Nach dem Rennen erscheinen die Reihenfolge und die gefahrenen Zeiten.



LIGA-MODUS

Jede Liga besteht aus fünf Rennen. Jede Liga hat einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad.

MAGILLA GORILLA'S BEKER (LEICHT)
TOUCHE TURTLES'SCHILD
RI-COCHET RABBIT'S TROPHÄE
AUGIE DOGGIE'S POKAL (SCHWER)



Für jedes gewonnene Rennen bekommst du 4 Punkte, 2 für den zweiten Platz und 1 für den dritten. Du bekommst außerdem die gleiche Anzahl Bonuskristalle.

Die Startpositionen für das erste Rennen werden durch Zufall ermittelt; für die nächsten Rennen entsprechen die Startpositionen den jeweiligen Positionen in der Liga. Es lohnt sich in der Liga zu führen.

Nach jedem Rennen erscheinen die Reihenfolge und die gefahrenen Zeiten. Am Ende wird das Endergebnis in der Liga angezeigt.

Zwischen den Rennen können die Spieler beliebig viele weiße Kristalle ausgeben, um die Eigenschaften ihres Fahrers zu verbessern.

(Siehe weiter)

Wenn du die Ricochet Rabbit's Trophäe beendest und die ganze Liga gegen den Computer gewinnst, bekommst du ein Kennwort im Auswahlbildschirm. Hiermit darfst du die Augie Doggie's Pokal-Rennen fahren.

HERAUSFORDERUNGSMODUS

Das Ziel: als erster Fahrer 50 Kristalle zu sammeln. Es gibt kein Start und Ziel und keine Zeitbeschränkung.

Die Fahrer verfügen über eine unbegrenzte Energie; du kannst also jederzeit Turbo verwenden.

Es gibt keine computergesteuerten Gegner, so daß mindestens zwei Spieler teilnehmen müssen. Ein einzelner Fahrer kann aber alleine den Herausforderungsmodus üben.

Wenn zwei oder mehr Spieler teilnehmen, wird einer immer den Virus haben.

Im Gegensatz zum normalen Rennen erscheinen hier große Kristalle, die mehr Wert sind als die kleinen.

Ansonsten läuft der Herausforderungsmodus wie ein normales



FAHREREIGENSCHAFTEN

Alle Fahrer haben bestimmte Eigenschaften:

ENERGIE:

Wird angezeigt durch den Balken unter dem Bild des Fahrers. Wenn ein Fahrer keine Energie mehr übrig hat, kann er auch die Turbo-Kraft nicht verwenden.

Das Einsammeln der roten Herzen gibt den Fahrern einen Teil ihrer Energie zurück. Außerdem gewinnen die Fahrer während des Rennens ihre Energie langsam wieder.

In den höheren Ligen kehrt die Energie langsamer zurück.

BESCHLEUNIGUNG:

Wird angezeigt durch die "A"-Spalte im Fahrerbildschirm. Je größer die Beschleunigung eines Fahrers, desto schneller wird er seine Höchstgeschwindigkeit erreichen.

Mit einem grünen Kristall erreicht ein Fahrer vorübergehend seine höchste Beschleunigung.

GESCHWINDIGKEIT:

Wird angezeigt durch die "S"-Spalte im Fahrerbildschirm. Je größer der

Geschwindigkeitslevel eines Fahrers, desto schneller wird er im Rennen fahren.

Mit einem blauen Kristall erreicht ein Fahrer vorübergehend seine Höchstgeschwindigkeit.

BODENHAFTUNG:

Wird angezeigt durch die "G"-Spalte im Fahrerbildschirm. Je größer die Bodenhaftung eines Fahrers, desto schneller kann er eine Kurve nehmen. Auf glatter Fahrbahn wird er auch weniger schnell ins Schleudern geraten.

Mit einem gelben Kristall erreicht ein Fahrer vorübergehend seine größte Bodenhaftung.

AUSDAUER

Wird angezeigt durch die "F"-Spalte im Fahrerbildschirm. Je größer die Ausdauer eines Fahrers, desto langsamer verbraucht er Energie in der Turbo-Funktion. Während des Rennens nimmt die Energie langsam wieder zu. Also keine Panik, wenn die Energie einmal ausgeht.



DIE KRISTALLE UND DAS VIRUS

Während des Spiels können verschiedene Kristalle gesammelt werden:

- WEISS- NORMALER KRISTALL, KANN IM AUSGABE-BILDSCHIRM AUSGEGEBEN WERDEN**
- BLAU - VORÜBERGEHENDE ERHÖHUNG DER GESCHWINDIGKEIT**
- GELB - VORÜBERGEHENDE ERHÖHUNG DER BESCHLEUNIGUNG**
- GRÜN - VORÜBERGEHENDE ERHÖHUNG DER BODENHAFTUNG**
- ROT - ERHÖHT DEN ENERGIELEVEL**
- SCHWARZ - GIBT DEM FAHRER EINEN VIRUS**

Du weißt, daß ein Fahrer den Virus hat, wenn eine Regenwolke über seinen Kopf schwebt. Es kann immer nur ein Fahrer den Virus haben.



AUSGABEBILDSCHIRM

Nach Jedem Ligarennen können Kristalle ausgegeben werden, um die Eigenschaften eines Fahrers zu verbessern. Jede Taste tauscht einen Kristall gegen eine bestimmte Eigenschaft aus. Sei aber vorsichtig, denn wenn du einen Kristall ausgegeben hast, kannst du ihn nicht wiederbekommen.

Y-Taste - Mehr Beschleunigung

X-Taste - Mehr Geschwindigkeit

B-Taste - Mehr Bodenhaftung

A-Taste - Mehr Ausdauer

L-Taste - Tauscht Energie gegen einen Kristall aus

R-Taste - Tauscht einen Kristall gegen Energie aus

Drücke auf **START**, wenn du deine Kristalle ausgegeben hast.



GEWÄHRELEISTUNG

Einer Qualitätsgarantie für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf für in Deutschland von Allan Deutschland GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Allan Kundendienst in Deutschland unter der Telefon-Nummer 089-2311-3865 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Allan Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:
Allan Deutschland GmgH Rosenstrasse 7 80331 Munich, Germany
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Allan auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine 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 fern mündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Allan Kundendienst (Telefonnummer in Deutschland: 089-2311-3865).

Turbo Toons d'Hanna Barbera est une course où cinq joueurs s'affrontent en même temps et qui vous rendra complètement fou. Il y a plus de 30 pistes différentes parmi lesquelles choisir et 6 personnages célèbres avec qui faire la course. En plus des 6 personnages concurrents, de nombreux autres célébrités feront leur apparition à différents points du jeu.

- Le jeu comporte également quatre modes différents: modes "Training" (Entraînement), "Single race" (course Unique), "League race" (course de Championnat) et le mode "Challenge" (Défi) éprouvant.
- Vous devrez découvrir des pistes et championnats cachés, ainsi que le moyen pour que votre personnage prenne les virages plus vite.



Que la fête commence!

COMMENCER

Pour jouer à Turbo Toons d'Hanna Barbera, suivez ces instructions...

1. Eteignez votre Super NES (OFF) et placez la cartouche à l'intérieur.
2. Si vous possédez un adaptateur Multi-Tap™ vérifiez qu'il est branché dans le port de contrôle 2.
3. Vérifiez que votre télévision est branchée et allumée.
4. Allumez votre console Super NES (ON).
5. L'écran titre de Turbo Toons devrait apparaître après quelques instants. Appuyez sur le bouton START de l'un des contrôleurs pour activer le mode "training" (entraînement). Amusez-vous bien
6. Si vous ne possédez pas d'adaptateur Multi-Tap™ avec trois contrôleurs supplémentaires, procurez-vous en un. Turbo Toons est beaucoup plus amusant lorsque cinq joueurs participent.



ECRAN D'OPTIONS

Appuyez sur le bouton **SELECT** (de n'importe quel contrôleur), lorsque le jeu est en mode "Attract" (Démo), pour afficher l'écran d'options.

Utilisez les flèches haut et bas du joystick pour sélectionner une rangée. Puis, utilisez les flèches gauche et droite pour sélectionner un élément de cette rangée.



Appuyez sur **START** pour commencer une course ou sur **SELECT** pour retourner à l'écran titre.

LA PREMIÈRE RANGÉE VOUS PERMET DE SÉLECTIONNER LE MODE DE JEU:



- POIDS - MODE "TRAINING" (ENTRAÎNEMENT) (PAR DÉFAUT)**
- DRAPEAU - "SINGLE RACE" (COURSE UNIQUE)**
- TASSE - "5 RACE LEAGUE" (CHAMPIONNAT DE 5 COURSES)**
- NUAGE - MODE "CHALLENGE" (DÉFI)**

LA DEUXIÈME RANGÉE VOUS PERMET DE SÉLECTIONNER:



- JUST HUMAN PLAYERS (JOUEURS UNIQUEMENT)**
- HUMAN AND COMPUTER PLAYERS (JOUEURS ET ORDINATEUR) (PAR DÉFAUT)**
- JUST COMPUTER PLAYERS (ORDINATEUR UNIQUEMENT)**

LA TROISIÈME RANGÉE VOUS PERMET DE SÉLECTIONNER LE CHAMPIONNAT:



- MAGILLA GORILLA'S GOBLET**
- TOUCHE TURTLE'S SHIELD**
- RICOCHET RABBIT'S TROPHY**
- AUGIE DOGGIE'S BOWL * * Ce championnat ne sera pas disponible tout de suite.**

LA QUATRIÈME RANGÉE VOUS PERMET DE SÉLECTIONNER LA PISTE:



- RANGER SMITH'S JELLYSTONE PARK**
- BENNY THE BALL'S ALLEYWAY**
- WALLY GATOR'S SWAMP**
- BREEZLY'S NORTH POLE**
- SQUIDDLY DIDDLY'S SEA BED**

LA CINQUIÈME RANGÉE VOUS PERMET DE SÉLECTIONNER LES MOTS DE PASSE QUI VOUS DONNENT ACCÈS À DES ZONES DE JEU SUPPLÉMENTAIRES:

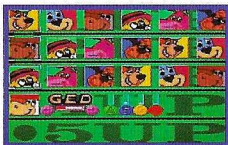


Jaune, Rouge, Vert, Bleu, Blanc ou Noir

Un mot de passe apparaîtra sur cette rangée lorsque vous atteindrez certains objectifs du jeu. Pour changer le mot de passe, déplacez le curseur vers la droite afin de sélectionner le bloc de couleur que vous souhaitez changer. Appuyez en haut ou en bas sur le joystick pour changer la couleur du bloc sélectionné. Une fois que le bloc est de la couleur voulue, appuyez à gauche ou à droite sur le joystick afin de sélectionner le bloc que vous souhaitez maintenant changer.

Un pouce vers le bas vous indique que le mot de passe actuel est incorrect; un pouce vers le haut indique que le mot de passe est correct.

ECRAN DE SELECTION DE PERSONNAGE



Lorsqu'au moins un joueur aura appuyé sur **START**, l'écran de sélection de personnage apparaîtra. Chaque joueur souhaitant participer à la course suivante doit appuyer sur le bouton **START** de son contrôleur. Sur l'écran de sélection, les contrôleurs **1 à 5** accèdent aux rangées **1 à 5**.

Chaque joueur ayant appuyé sur **START** verra apparaître, sur sa rangée, six icônes représentant les personnages disponibles. Les flèches gauche et droite du joystick permettent de sélectionner un personnage et les boutons permettent de choisir ce personnage. Un personnage ne peut être choisi que par un joueur. Les personnages qui ont déjà été choisis apparaissent assombris.

Une fois qu'un personnage a été choisi, le joueur peut entrer ses initiales. Utilisez le joystick pour sélectionner une lettre de l'alphabet, le bouton **B** ou **A** pour entrer cette lettre et le bouton **Y** ou **X** pour retourner à une lettre précédente. Vous pouvez également passer cette étape en appuyant sur le bouton **START**. Lorsque tous les joueurs auront choisi un personnage et entré leurs initiales, le jeu passera à la course.

LES CONCURRENTS



TOP CAT

Top Cat n'a pas de problèmes pour tourner, il colle littéralement à la piste. Néanmoins, il est plutôt moyen dans les autres domaines.

OURS YOGI

Yogi est un bon concurrent, en général, au-dessus de la moyenne dans la plupart des domaines; néanmoins, toutes ses pauses pique-nique font de lui le personnage le moins sportif de tous.



HONG KONG FOU FOU

Tout comme Snagglepuss, Hong Kong Fou Fou dispose d'une très bonne accélération, mais compte plus sur sa bonne forme que sur une vitesse de pointe élevée pour effectuer l'ensemble de la course.



GRANGALLO TIREVITE

Grangallo Tirevite est un concurrent très rapide; il lui faut du temps pour s'élancer, mais lorsqu'il atteint sa vitesse maximum, il est imbattable.

SNAGGLEPUSS

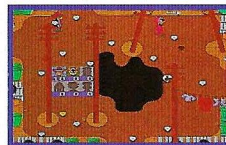
Au départ, Snagglepuss n'a pas de mal à laisser les autres derrière; grâce à son excellente accélération et à sa bonne vitesse de pointe, il ne fait pas de doute que c'est un Turbo Toon. Néanmoins, n'empruntez pas les virages trop rapidement.



ROQUET BELCA OREILLES

Roquet Belca Oreilles est le personnage le plus sportif et qui tourne plutôt bien; malheureusement sa vitesse maximum est très au-dessous de la moyenne.

MODE COURSE UNIQUE



C'est une course unique de cinq tours. Les personnages contrôlés par l'ordinateur seront plus difficiles à battre que dans le mode "training" (entraînement). Vous pouvez également choisir de courir sur n'importe laquelle des pistes disponibles.

A la fin de la course, les positions finales ainsi que les temps de course seront affichés.



MODE CHAMPIONNAT

Chaque championnat comporte cinq courses. Ils ont chacun un niveau de difficulté différent.

MAGILLA GORILLA'S GOBLET (LE PLUS FACILE)
TOUCHE TURTLES SHIELD
RICOCHET RABBIT'S TROPHY
AUGIE DOGGIE'S BOWL (LE PLUS DIFFICILE)



Vous obtenez 4 points pour la victoire dans une course, 2 si vous arrivez second et 1 si vous arrivez troisième. En plus de ces points, vous obtenez également un certain nombre de cristaux bonus, équivalant aux nombres de points que vous avez gagnés.

Les positions de départ pour la première course sont choisies au hasard; pour les courses suivantes, elles sont les mêmes que les positions dans le championnat. Il vaut donc la peine d'être à la tête du championnat.

A la fin d'une course, les positions finales, ainsi que les temps seront affichés. Ensuite, les positions d'ensemble dans le championnat seront affichées.

Entre les courses, les joueurs peuvent utiliser les cristaux blancs qu'ils ont ramassés afin d'améliorer les statistiques de leur personnage. (Voir plus loin).

Si vous terminez "Ricochet Rabbit's Trophy" et gagnez l'ensemble du championnat contre l'ordinateur, vous obtenez un mot de passe sur l'écran d'options qui vous permet d'accéder à "Augie Doggie's Bowl".



MODE DEFI

L'objectif est d'être le premier joueur ayant ramassé 50 cristaux. Il n'y a ni ligne de départ, ni ligne d'arrivée, et aucune limite de temps.

Les personnages ont un niveau d'énergie illimité; ils peuvent donc utiliser le Turbo pendant toute la course.

Il n'y a pas d'adversaire contrôlé par l'ordinateur; au moins deux personnes doivent jouer. Cependant, un joueur peut décider de s'entraîner tout seul au mode "challenge" (défi).

Dans les courses où participent deux joueurs ou plus, il y en aura toujours un qui aura le virus. Contrairement à une course normale, de gros cristaux, valant beaucoup plus que les petits, apparaîtront.

Par ailleurs, le mode "challenge" (défi) se joue comme une course normale.

STATISTIQUES DE PERSONNAGE

Les personnages ont tous un certain nombre de statistiques différentes.

ENERGIE:

Elle est représentée par la barre se trouvant sous le visage du personnage sur l'écran vidéo. Si le personnage n'a plus d'énergie, il ne peut pas utiliser la puissance du Turbo. Ramassez des cours rouges pendant la course pour augmenter l'énergie de votre personnage. Par ailleurs, les personnages récupéreront lentement de l'énergie pendant la course.

ACCÉLÉRATION:

Elle est représentée par la colonne "A" sur l'écran de sélection de personnage. Plus le niveau d'Accélération d'un personnage sera élevé, plus vite il atteindra sa vitesse de pointe.

Ramassez un cristal vert pour augmenter au maximum l'accélération du personnage, de façon temporaire.

VITESSE:

Elle est représentée par la colonne "S" sur l'écran de sélection de personnage. Plus le niveau de Vitesse d'un personnage sera élevé, plus

il pourra courir vite. Ramassez un cristal bleu pour augmenter au maximum la vitesse du personnage, de façon temporaire.

ADHÉRENCE:

Elle est représentée par la colonne "G" sur l'écran de sélection de personnage. Plus le niveau d'Adhérence d'un personnage sera élevé, plus vite il pourra tourner. De plus, il glissera beaucoup moins sur les surfaces glissantes. Ramassez un cristal jaune pour augmenter au maximum l'adhérence du personnage, de façon temporaire.




FORME:

Elle est représentée par la colonne "F" sur l'écran de sélection de personnage. Plus le niveau de Forme d'un personnage sera élevé, plus l'énergie utilisée diminuera lentement, lorsque le joueur utilisera le bouton Turbo. Pendant une course, le niveau d'énergie du personnage augmentera lentement; donc, ne vous inquiétez pas trop si l'énergie atteint zéro.



LES CRISTAUX ET LE VIRUS

Pendant le jeu, vous pouvez ramasser différents cristaux:

-  **BLANCS** - CRISTAL NORMAL, PEUT ETRE UTILISÉ SUR L'ÉCRAN D'ACHAT
-  **BLEUS** - AUGMENTATION TEMPORAIRE DE LA VITESSE
-  **JAUNES** - AUGMENTATION TEMPORAIRE DE L'ACCÉLÉRATION
-  **VERTS** - AUGMENTATION TEMPORAIRE DE L'ADHÉRENCE
-  **ROUGES** - AUGMENTATION DU NIVEAU D'ÉNERGIE
-  **NOIRS** - CONTAMINE LE PERSONNAGE AVEC UN VIRUS



Vous savez qu'un personnage a un virus parce qu'il y a un nuage de pluie au-dessus de sa tête. Un seul joueur à la fois peut avoir le virus. Si un joueur a le virus, il est incapable de ramasser des cristaux. Vous pouvez donner le virus à un autre joueur en fonçant sur lui. Le seul autre moyen de vous débarrasser du virus est lorsqu'un autre joueur ramasse un cristal noir.

Lorsqu'un joueur donne le virus à un autre, il est protégé contre celui-ci pendant une seconde ou deux.

ÉCRAN D'ACHAT

Après une course de championnat, les cristaux peuvent être utilisés afin d'améliorer les statistiques du personnage.

Chaque bouton utilise un cristal sur une statistique différente. Néanmoins, soyez prudent, une fois que vous avez utilisé un cristal, vous ne pouvez pas le récupérer.

Bouton Y - Plus d'Accélération

Bouton X - Plus de Vitesse

Bouton B - Plus d'Adhérence

Bouton A - Plus de Forme

Bouton L - Echange de l'énergie contre un cristal

Bouton R - Echange un cristal contre de l'énergie

Appuyez sur **START** quand vous avez terminé d'utiliser vos cristaux.



LA COURSE



Au début de chaque course, Captain Caveman comptera à rebours sur l'écran vidéo. Lorsqu'il présentera la pancarte où il est écrit "GO!" (PARTEZ), ce sera le moment de commencer à courir!

Chaque course comprend cinq tours de piste. Les positions de départ sont définies au hasard. Pour déplacer votre personnage, vous n'avez qu'à appuyer sur votre joyypad dans la direction voulue; le personnage accélérera automatiquement tant que vous appuyerez sur le joypad.

Si vous souhaitez accélérer plus rapidement, appuyez sur le bouton Turbo pendant quelques secondes. Cependant, cela puisera dans l'énergie de votre personnage; utilisez le Turbo à bon escient.

Sautez sur d'autres personnages pour les étourdir pendant une ou deux secondes. Cela pourra vous permettre de doubler beaucoup plus facilement. Vous avez plusieurs moyens pour empêcher les autres personnages de vous étourdir, à vous de les découvrir!

Au fur et à mesure de la course, vous verrez apparaître des cristaux magiques. En général, nous vous conseillons d'essayer de les ramasser.

Faites attention aux autres Personnages Célèbres d'Hanna Barbera qui apparaîtront subitement pendant les courses; ils pourront se mettre sur votre passage et ralentir votre progression. Vous avez différents moyens de les utiliser à votre avantage, une fois encore, à vous de les découvrir!



Pendant la course, l'écran vidéo présente les personnages dans l'ordre où ils se trouvent dans la course. Au-dessous du visage de chaque personnage, une barre indique la quantité d'énergie restant à celui-ci.

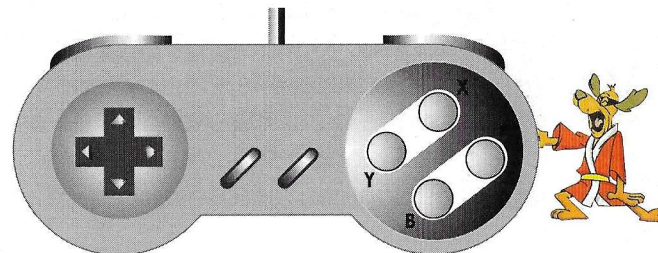
A chaque fois que vous terminez un tour, le numéro du tour que vous commencez s'affiche sur l'écran vidéo.



Lorsqu'un personnage commence le dernier (5ème) tour de la course, une sonnerie retentira trois fois. Captain Caveman brandira le drapeau de la victoire dès qu'un personnage aura gagné la course.

Lorsqu'un personnage termine la course, il devient transparent; l'ordinateur en prendra le contrôle et la position finale sera affichée sur l'écran vidéo. Lorsque tous les personnages contrôlés par des joueurs auront terminé, la course prendra fin.

COMMANDES



L + R + START + SELECT pour remettre le jeu à zéro (vous ramène à l'écran titre)

B pour le Turbo (puise dans l'énergie) **Y ou X** pour sauter

A pour freiner

START pour mettre en pause/reprendre

Lorsqu'un personnage a terminé la course et que le jeu est en pause, appuyez sur **SELECT** pour passer le reste de la course.



CONSEILS ET TUYAUX

Vous pouvez utiliser le bouton pour sauter et le joyypad d'une façon spéciale afin d'emprunter les virages très vite en sautant!

Il vaut mieux garder le Turbo pour les situations où votre personnage se déplace lentement.

Soyez très attentif, certaines pistes ont des raccourcis cachés.

Une fois que vous aurez terminé l'ensemble du jeu contre l'ordinateur, attendez-vous à une surprise de taille rapide!

MODE ENTRAINEMENT



Lorsque vous jouez pour la première fois, le jeu sera en Mode "Training" (Entraînement). C'est une course de cinq tours très facile, où vous pouvez vous faire la main. La piste comprend de nombreux types différents de surface de route.

Une fois que vous aurez terminé la course, le jeu retournera à l'écran titre. Pour continuer à vous entraîner, appuyez tout simplement sur le bouton **START** une nouvelle fois.



Lorsque vous avez envie d'essayer quelque chose d'autre, rendez-vous à l'écran d'options en appuyant sur **SELECT** à partir de l'écran titre.

Hanna Barbera's Turbo Toons es un juego de carreras realmente enrollante en el que pueden participar hasta cinco jugadores. Puedes elegir entre más de 30 circuitos diferentes y 6 personajes clásicos con los que competir. Además de esos seis, a lo largo del juego irán apareciendo montones de personajes famosos.

Hay cuatro modos de juego:

- Training mode (Entrenamiento), Single race mode (Carrera única), League race mode (Carrera de liga) y el escalofriante Challenge mode (El desafío).
- También hay circuitos ocultos y competiciones de liga inéditas, además de una fórmula secreta para que tus personajes tomen las curvas a toda velocidad.



Ha llegado el gran momento!

PUESTA EN MARCHA

Estas son las instrucciones que hay que seguir para jugar con Hanna Barbera's Turbo Toons:

1. Con el interruptor de corriente apagado (off), coloca el pak de juego en la Super NES.
2. Si tienes un adaptador Multi-Tap™ asegúrate de que está conectado al enchufe 2 del controlador.
3. La televisión debe estar conectada y encendida.
4. Activa el interruptor de corriente de la Super NES.
5. La pantalla de títulos de Turbo Toons no tardará en aparecer. Pulsa START en uno de los controladores y habrás entrado en training mode. ¡A divertirse!
6. Si no tienes un adaptador Multi-Tap™ y otros tres controladores, merece la pena conseguirlos: con cinco jugadores Turbo Toons es el no va más.



PANTALLA DE OPCIONES

Pulsando **SELECT** (en cualquier controlador) mientras el juego está en Attract Mode (Modo Demo) se accede a la pantalla de opciones.

Utiliza arriba o abajo en el joypad para seleccionar una línea. Y luego izquierda o derecha para seleccionar lo que te interese en la misma.

Pulsa **START** para comenzar una carrera o **SELECT** para regresar a la pantalla de títulos.



En la primera línea se selecciona el modo de juego:

- Pesas** - training mode (modo entrenamiento) (prefijado)
- Banderín** - single race (carrera única)
- Copa** - 5 race league (liga de cinco carreras)
- Nube** - challenge mode (desafío)



(En la p29 se amplía esta información)

En la segunda línea puedes escoger entre:

- Just Human Players** (Sólo jugadores humanos)
- Human and computer players** (Jugadores humanos y del ordenador) (prefijado)
- Just computer players** (Sólo jugadores del ordenador)



En la tercera línea se elige la liga deseada:

- Magilla Gorilla's Goblet**
- Touche Turtle's Shield**
- Ricochet Rabbit's Trophy**
- Augie Doggie's Bowl ***



* Esta liga no está disponible al principio.

En la cuarta línea se selecciona el circuito:

- Ranger Smith's Jellystone Park**
- Benny the Ball's Alleyway**
- Wally Gator's Swamp**
- Breezly's North Pole**
- Squiddly Diddly's Sea Bed**



En la quinta línea aparecen las contraseñas que te permitirán el acceso a secciones de juego especiales:

Amarillo, Rojo, Verde, Azul, Blanco o Negro



Una de ellas aparecerá en esta línea al conseguir ciertos objetivos del juego.

Para cambiar la contraseña, llevando el cursor hacia la derecha seleccionas el bloque de color que deseas cambiar. Pulsando arriba o abajo en el joypad cambiará el color del bloque seleccionado. Cuando éste tenga el color deseado, pulsa izquierda o derecha en el joypad para seleccionar el siguiente bloque que quieras cambiar.

El pulgar hacia abajo indica que la contraseña actual no es adecuada, hacia arriba significa que vale.

PANTALLA DE SELECCION DE PERSONAJES



Es indispensable que al menos un jugador pulse **START** para acceder a la pantalla de selección de personaje. Los jugadores que deseen competir en la siguiente carrera deben pulsar **START** en sus respectivos controladores. Estando en la pantalla de selección se utilizan los controladores **1 a 5** para acceder a las filas **1 a 5**.

Por cada jugador que haya pulsado **START**, aparecerán seis iconos representando los personajes disponibles. Los botones de izquierda y

derecha en el joypad sirven para seleccionar al personaje, que queda elegido pulsando cualquier botón. Los jugadores no pueden compartir personajes. Los ya elegidos aparecerán en tonos menos intensos.

Tras elegir un personaje, el jugador puede introducir sus iniciales. Se utiliza el joypad para seleccionar una letra del alfabeto; para introducirla se pulsa **B** ó **A**, y para retroceder a una letra previa **Y** ó **X**. También es posible saltarse esta parte pulsando **START**.

Cuando todos los jugadores han elegido personaje e introducido sus iniciales, la carrera está a punto de comenzar.

LOS CONTENIENTES

Don Gato

Las curvas son la especialidad de Top Cat, se agarra como una lapa. En otras facetas es normal y corriente.

Hong Kong Phooey

Al igual que Snagglepuss, Hong Kong Phooey destaca por su aceleración, pero lo que realmente le ayuda a llegar a la meta es su forma física, más que la velocidad máxima.

El Oso Yogui

Yogi se defiende mejor que mejor en todos los sentidos, pero por culpa de su descontrolada dieta es el más torpe de todos los personajes.

El Tiro Loco

Quick Draw es muy rápido; puede que le cueste coger velocidad, pero no hay quien le alcance cuando va a todo gas.

Snagglepuss

Snagglepuss puede desmarcarse del resto nada más empezar, su aceleración fuera de serie y su velocidad máxima hacen de él un genuino Turbo Toon... pero en las curvas hay que contenerlo un poco.

Huckleberry Hound

Huckleberry está en mejor forma física que cualquiera de sus rivales y se defiende muy bien en las curvas, es una pena que su velocidad máxima esté por debajo de la media.

ACCIÓN EN CARRERA



Al comienzo de cada carrera, "Captain Caveman" aparecerá en pantalla anunciando la cuenta atrás. Al izar la señal de "GO!" (¡YA!) empieza la carrera!

Cada carrera consiste en cinco vueltas al circuito. Las posiciones iniciales se deciden al azar. Lo único que tienes que hacer para poner en marcha a tu personaje es pulsar el joypad en la dirección deseada, y mantenerlo pulsado para que el personaje acelere automáticamente.

Si deseas acelerar con más rapidez, pulsa el botón turbo durante unos segundos. Pero no te pases, porque esta acción consume la energía del personaje.

Avanzándote sobre otros personajes puedes dejarlos aturridos durante un par de segundos; los adelantamientos son mucho más fáciles de este modo. Aunque hay formas de evitar que otros te hagan lo mismo no vamos a revelarte el secreto, ¡a ver si lo descubres!

En el transcurso de la carrera irán apareciendo cristales mágicos. Normalmente conviene recogerlos. (Recibirás más información sobre esto).

¡Ojo con otros famosos de la familia Hanna Barbera! Se interpondrán en tu camino donde menos lo esperes y pueden ser un estorbo. También es verdad que puedes usarlos a tu favor ¿Cómo? ¡Eso también tendrás que averiguarlo por tu cuenta!

Durante la carrera los personajes aparecen en pantalla en el mismo orden que ocupan en competición. Bajo la imagen de cada personaje hay una barra que representa la cantidad de energía que le queda.

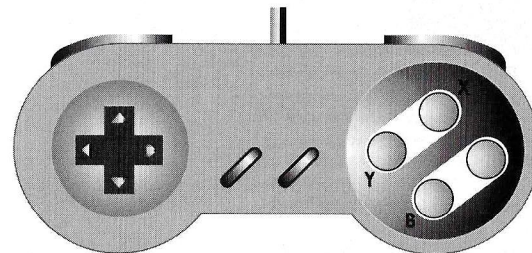
Al final de cada vuelta, la pantalla muestra el número correspondiente a la siguiente.

Cuando un personaje comienza la última (5ª) vuelta de la carrera, una campana suena tres veces. "Captain Caveman" agitará el banderín de la victoria en cuanto un personaje gane la carrera.

Cuando un personaje completa una carrera, se vuelve transparente, el ordenador se hace cargo del personaje y la pantalla muestra la clasificación final. Cuando hayan acabado todos los personajes controlados por humanos la carrera se da por finalizada.



CONTROLES



L + R + START + SELECT reposiciona el juego (llevándote a la pantalla de títulos)

B - Turbo (consume energía)

Y ó X - Para saltar

A - Para frenar

START - Pausa/Reanudar

Con el juego pausado, si uno de los personajes ha completado la carrera, pulsando **SELECT** se evita el resto de la competición.

CONSEJOS Y SECRETILOS

Combinando el botón de salto y el joypad de forma especial -y secreta- te puedes saltar las curvas de un voleo.

Conviene reservar el turbo para cuando tu personaje vaya lento.

Presta mucha atención, en algunos circuitos hay atajos camuflados.

¡Si completas el juego entero contra el ordenador, te espera una sorpresa de agarrarse!

MODO ENTRENAMIENTO



La primera vez que juegues te encontrarás en Training Mode. Se trata de una carrera facilona de cinco vueltas, durante la cual puedes ir familiarizándote con las diversas superficies del circuito.

Al acabar la carrera el juego regresa a la pantalla de títulos. Si necesitas más práctica, pulsa **START** de nuevo.

Cuando quieras probar algo distinto, dirígete a la pantalla de opciones pulsando **SELECT** en la pantalla de títulos.

MODO CARRERA UNICA



Es una sola carrera, a cinco vueltas. Aquí los personajes controlados por el ordenador son más difíciles de vencer que en training mode. Puedes elegir el circuito de carrera.

Al acabar se mostrará la clasificación final junto con los tiempos invertidos.



MODO LIGA

Cada Liga consta de cinco carreras y se caracteriza por un nivel de dificultad diferente de las demás.

- Magilla Gorilla's Goblet (la más fácil)
- Touche Turtle's Shield
- Ricochet Rabbit's Trophy
- Augie Doggie's Bowl (la más difícil)

Por ganar una carrera obtienes 4 puntos, por llegar en segunda posición 2; un tercer puesto se premia con 1 punto. Además de los puntos, consigues un bonus en cristales igual al número de puntos logrados.

En la primera carrera las posiciones de salida se deciden al azar; en la restantes serán las mismas que las posiciones en la liga. ¡Ya ves que ir en cabeza tiene su recompensa!

Después de una carrera, se muestran las clasificaciones y tiempos finales. A continuación aparece la clasificación general.

Entre carrera y carrera, los jugadores pueden gastar los cristales blancos que tengan en su poder, y así mejorar las estadísticas del personaje. (Habrá más información sobre esto).

Si completas la liga de "Ricochet Rabbit's Trophy" y le ganas al ordenador, se te dará una contraseña en la pantalla de opciones, que te dará acceso a "Augie Doggie's Bowl".

EL DESAFIO

El objetivo es conseguir 50 cristales antes que nadie. No hay línea de salida, meta, ni límite de tiempo. Los personajes poseen energía ilimitada, por lo que pueden utilizar el turbo sin reparos. No existen contrincantes controlados por el ordenador, así que deberían jugar al menos dos personas. También puede practicar un jugador solo.

Siempre que compitan dos jugadores o más, uno estará afectado por el virus.

Una característica exclusiva de este modo es la existencia de cristales grandes, de mucho más valor que los pequeños.

Por lo demás, este modo se juega igual que una carrera normal.



ESTADISTICAS DE LOS PERSONAJES

Las condiciones de los personajes se reflejan en una serie de estadísticas.

Energía:

Representada por la barra bajo la imagen del personaje en la pantalla. Si a un personaje no le queda energía, no podrá utilizar el Turbo.

Una forma de reponer parte de la energía es recogiendo corazones rojos durante la carrera. Además, a lo largo de la misma los personajes irán recuperándola poco a poco.

En ligas posteriores el proceso de recuperación es aún más lento.

Aceleración:

Representada por la columna 'A' en la pantalla de selección de personajes.

Cuanto más alto sea el nivel de Aceleración de un personaje antes alcanzará su velocidad máxima.

Al recoger un cristal verde se aumenta temporalmente al máximo la aceleración del personaje.

Velocidad:

Representada por la columna 'S' en la pantalla

de selección de personajes. A mayor nivel, mayor velocidad pueden alcanzar los personajes. La velocidad de un personaje aumenta temporalmente hasta el máximo si se consigue un cristal azul.

Agarre:

Representado por la columna 'G' en la pantalla de selección de personajes. El nivel de Agarre determina la rapidez con que se pueden tomar las curvas. También contribuye a evitar patinazos en superficies resbaladizas. El agarre de un personaje puede aumentar temporalmente hasta el máximo si recoge un cristal amarillo.

Forma Física:

Representada por la columna 'F' en la pantalla de selección de personajes. Cuanto más alto sea el nivel de forma física más tardará en consumirse la energía al pulsar el botón Turbo. De todos modos, que no cunda el pánico si se agota, ya que el nivel de energía irá reponiéndose paulatinamente durante la carrera.

LOS CRISTALES Y EL VIRUS

Estos son los tipos de cristal que pueden conseguirse:

- Blanco - El cristal normal, puede utilizarse en la pantalla de compras
- Azul - Aumento temporal de velocidad
- Amarillo - Aumento temporal de aceleración
- Verde - Aumento temporal de agarre
- Rojo - Aumenta el nivel de energía
- Negro - Transmite el virus a un personaje

Sabrás cuándo un personaje tiene el virus por el nubarrón que aparece sobre su cabeza. El virus no puede afectar a más de un jugador en un momento dado.

Cuando un jugador tiene el virus, le es imposible recoger cristales.

Puedes pasárselo a otro jugador arremetiéndolo contra él. La otra posibilidad para deshacerse de un virus es que otro jugador coja un cristal negro.

Cuando un jugador pasa el virus, es invulnerable al mismo durante un par de segundos.

PANTALLA DE COMPRAS

Después de una carrera de liga, se pueden emplear los cristales para mejorar las estadísticas de los personajes.

Cada botón sirve para invertir un cristal en una estadística determinada. Piensa bien lo que haces, porque una vez utilizado un cristal no puedes recuperarlo.

Botón Y - Más Aceleración

Botón X - Más Velocidad

Botón B - Más Agarre

Botón A - Mejor Forma Física

Botón L - Proporciona energía a cambio de un cristal

Botón R - Proporciona más energía a cambio de un cristal

Pulsa **START** cuando hayas gastado tus cristales.



Hanna Barbera's Turbo Toons è un emozionante ed avvincente gioco di corsa simultanea a cinque, con una scelta di più di 30 piste diverse e 6 differenti classici personaggi con cui gareggiare. Oltre a questi 6, altri classici personaggi appaiono in vari punti del gioco.

Il gioco presenta quattro modalità diverse di esecuzione:

- Training mode (Modalità allenamento), Single race mode (Modalità corsa singola), League race mode (Modalità gara di campionato) e l'eccezionale Challenge mode (Modalità sfida)
- Ci sono anche piste e campionati nascosti da scoprire, oltre ad un modo segreto per far prendere rapidamente le curve ai personaggi.



Diamo inizio allo spettacolo!

AVVIO

Per eseguire Hanna Barbera's Turbo Toons, segui queste indicazioni...

1. Ad apparecchio spento, inserisci la cartuccia nel Super NES.
2. Se disponi di un adattatore Multi-Tap™, accertati che sia collegato alla presa 2 del controllo.
3. Accertati che il televisore sia collegato e acceso.
4. Accendi il Super NES.
5. Dopo qualche istante apparirà la videata titolo di Turbo Toons. Se ora premi START (AVVIO) su un qualsiasi controllo, entri in modalità di allenamento. Buon divertimento!
6. Se non disponi di un Multi-Tap™ con tre controlli supplementari, procurateli. Turbo Toons è al suo meglio quando si gioca in cinque.

VIDEATA OPZIONI

Premendo **SELECT (SELEZIONA)** (su qualsiasi controllo) mentre il gioco si trova in modalità **ATTRACT (DIMOSTRAZIONE)**, appare la videata opzioni.

Usa Su o Giù sul joypad per selezionare una colonna. Poi usa Sinistra o Destra per selezionare una voce sulla colonna.

Premi **START** per iniziare una corsa, oppure **SELECT** per tornare alla videata titolo.

Sulla prima colonna si seleziona la modalità di gioco:

- Pesi - Modalità allenamento (predefinita)**
- Bandierina - Corsa singola**
- Coppa - Campionato a 5 gare**
- Nuvola - Modalità sfida**

Sulla seconda colonna si seleziona:

- Solo giocatori umani**
- Giocatori umani e del computer (predefinito)**
- Solo giocatori del computer**

Sulla terza colonna si seleziona quale campionato eseguire:

- La Coppa Magilla Gorilla**
- La Targa Touche Turtle**
- Il Trofeo Ricochet Rabbit**
- La Coppa Augie Doggie***

* Questo campionato non è disponibile per iniziare.

Sulla quarta colonna si seleziona la pista su cui gareggiare:

- Il Jellystone Park di Ranger Smith**
- La Corsia di Benny the Ball**
- La Palude di Wally Gator**
- Il Polo Nord di Breezly**
- Il Fondo marino di Squiddy Diddly**

La quinta colonna serve a selezionare le parole d'ordine per avere accesso ad ulteriori sezioni del gioco:

Giallo, Rosso, Verde, Blu, Bianco o Nero

Una Parola d'Ordine appare su questa colonna quando raggiungi certi obiettivi nel gioco.

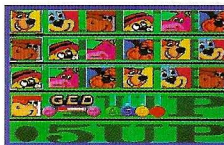
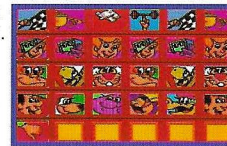
Per cambiare la parola d'ordine, muovi il cursore sulla destra per selezionare il blocco colorato che vuoi cambiare. Premendo Su o Giù sul joypad, cambi il colore del blocco selezionato. Quando il blocco arriva al colore desiderato, premi Sinistra o Destra sul joypad per selezionare il blocco successivo che vuoi cambiare.

Un pollice verso significa che la parola d'ordine attuale non è valida, mentre un pollice alzato significa che la parola d'ordine è OK.

VIDEATA SELEZIONE PERSONAGGIO

Dopo che almeno un giocatore ha premuto **START**, appare la videata di selezione del personaggio. Ogni giocatore che desidera gareggiare nella prossima corsa, deve premere **START** sul proprio controllo. Sulla videata di selezione le colonne da 1 a 5 si accedono con i controlli da 1 a 5.

Per ogni giocatore che ha premuto **START**, appaiono sulla rispettiva colonna sei icone che rappresentano i personaggi disponibili. Sinistra o Destra sul joypad selezionano certi personaggi, mentre qualunque bottone sceglie quel dato personaggio. Ognuno dei personaggi può



essere scelto solo da un giocatore. Quelli che sono già stati scelti, appaiono sjoypcurati.

Una volta scelto il personaggio, il giocatore può inserire le sue iniziali. Usa il joystick per selezionare una lettera dell'alfabeto e poi **B** o **A** per inserire quella lettera, quindi **Y** o **X** per tornare alla lettera precedente. Alternativamente, puoi saltare questa parte premendo il bottone **START**.

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto un personaggio ed inserito le proprie iniziali, il gioco prosegue verso le corse.

LOS CONTENDIENTES

Top Cat



Curvare non è un problema per Top Cat, lui resta letteralmente incollato alla pista. Però è piuttosto sul mediocre in tutti gli altri punti.

Yogi bear

Yogi è ottimo nel complesso, in molti rispetti al di sopra della media, ma i troppi picnic ne fanno il meno in forma di tutti i personaggi.



Snagglepuss brucia tutti facilmente alla partenza, con una superba accelerazione un'ottima velocità di punta ne fanno certamente un Turbo Toon. Però non prende le curve troppo svelto.



Hong Kong Phooey



Come Snagglepuss, Hong Kong Phooey possiede una grossa accelerazione, ma per arrivare in fondo alla gara confida più su un buon livello di forma che non su un'alta velocità di punta.

Quick Draw McGraw



Quick Draw è un corridore molto veloce, magari impiega un po' a mettersi in moto, ma una volta raggiunta la sua massima velocità è imbattibile.

Huckleberry Hound



Huckleberry è il più in forma di tutti i personaggi e può curvare molto bene, purtroppo la sua velocità di punta è molto al di sotto della media.

COME GAREGGIARE



All'inizio di ciascuna gara, Captain Caveman fa il conto alla rovescia sullo schermo. Quando alza il segnale "GO!" (VIA), è ora di cominciare a correre!

Ogni corsa dura cinque giri di pista. Le posizioni di partenza sono del tutto casuali. Per far muovere il tuo personaggio, tutto quello che devi fare è premere il joystick nella direzione desiderata e il personaggio accelera automaticamente fin tanto che continui a premere il joystick.

Se vuoi una accelerazione più rapida, premi il bottone del turbo per qualche secondo. Però questo consuma tutta l'energia del personaggio, per cui usa il turbo con cautela.

Saltando addosso ad altri personaggi, li stordisci per un paio di secondi, il rende il sorpasso molto più facile. Ci sono, ovviamente dei modi per impedire che gli altri personaggi stordiscano il tuo, ma sta a te scoprirli!

Col procedere della gara, appaiono dei cristalli magici. Di norma, è una buona idea cercare di raccogliergli. (Vedi più avanti per ulteriori informazioni).

Stai attento agli altri Personaggi Classici di Hanna Barbera che saltano su durante le corse, poiché possono mettersi in mezzo e intralciare la tua corsa. Ci sono modi per usarli a tuo vantaggio, ma anche qui, sta a te scoprire come!

Durante la gara, lo schermo visualizza i personaggi nello stesso ordine di corsa. Sotto l'effigie di ciascun personaggio vi è una barra che rappresenta la sua quantità di energia residua.

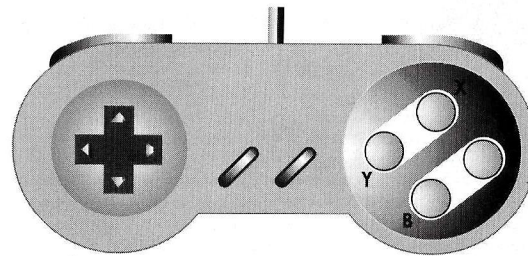
Ogni volta che completi un giro, sullo schermo appare il numero del giro che stai per iniziare.

Quando un personaggio inizia il giro finale (5) della corsa, una campana suona per tre volte. Captain Caveman sventola la bandiera non appena un personaggio vince la corsa.

Quando un personaggio finisce una gara diventa trasparente, il computer ne prende il controllo e la posizione di arrivo viene visualizzata sullo schermo. Quando tutti i concorrenti controllati dagli umani sono arrivati, la gara finisce.



CONTROLLI



L+R+START+SELECT reseta il gioco (ti riporta alla videata titolo)

B - Turbo (consuma energia)

Y o X - Salta

A - Frena

START - Pausa/Ripresa

Quando il gioco è in pausa, una volta che un personaggio ha completato la corsa, premendo **SELECT** salti il resto della gara.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Usando il bottone salta e il joystick in un modo speciale segreto, è possibile saltellare molto velocemente sulle curve!

Il Turbo è meglio risparmiarlo per quando il personaggio va lento.

Observa attentamente, alcune piste hanno delle scorciatoie nascoste.

Quando hai completato un intero gioco contro il computer, avrai una rapida sorpresa!

MODALITÀ ALLENAMENTO



Quando esegui per la prima volta, il gioco va in Training Mode (Modalità Allenamento). Questa consiste in una facilissima gara di cinque giri in cui puoi fare pratica e in cui la pista presenta tratti di superficie diversi.

Una volta completata questa corsa, il gioco ritorna alla videata titolo. Per fare un po' più di pratica, basta semplicemente premere di nuovo il bottone **START**.

Quando ritieni di dover provare qualcosa di diverso, vai alla videata opzioni premendo **SELECT** sulla videata titolo.

MODALITA CORSA SINGOLA



Questa è una singola corsa di cinque giri. I personaggi controllati dal computer sono più difficili da battere di quelli in modalità allenamento. Qui, inoltre, puoi scegliere di gareggiare su qualsiasi pista tra quelle disponibili.



A corsa finita, le posizioni finali vengono visualizzate insieme ai tempi impiegati per completare la gara.



MODALITA CAMPIONATO

Ciascun girone comporta cinque corse e ogni girone ha un livello di difficoltà diverso.

- La Coppa Magilla Gorilla (Il più facile)
- La Targa Touche Turtle
- Il Trofeo Ricochet Rabbit
- La Coppa Augie Doggie (Il più difficile)

Quando vinci una gara, ottieni 4 punti, se arrivi secondo 2 e se arrivi terzo 1. Oltre ai punti, ottieni anche un certo numero di cristalli premio uguale al numero di punti fatti.

Le posizioni di partenza per la prima corsa sono scelte a caso, mentre per le altre corse sono le stesse posizioni di arrivo. Quindi conviene stare in testa.

Dopo una corsa, appaiono le posizioni di arrivo con i relativi tempi. Dopo di questo, appaiono le posizioni di classifica.

Nell'intervallo tra le corse, i giocatori possono spendere i cristalli bianchi che hanno accumulato per potenziare i dati dei personaggi.

Se completi il Trofeo Ricochet Rabbit e vinci il girone contro il computer, ti verrà data una parola d'ordine sulla videata opzioni con la quale ottieni l'accesso alla Coppa Augie Doggie.

MODALITA SFIDA

Lo scopo è quello di essere il primo giocatore ad accumulare 50 cristalli. Qui non c'è la linea di partenza o il traguardo di arrivo, e nemmeno limiti di tempo.

I personaggi sono dotati di energia illimitata, per cui possono usare il turbo in continuazione.

Qui non è disponibile alcun avversario controllato dal computer e il gioco deve essere eseguito da almeno due giocatori. Tuttavia, un singolo giocatore può far pratica da solo con la modalità sfida.

Fin tanto che ci sono due o più giocatori ad eseguire, uno avrà sempre il virus.

A differenza delle corse normali, qui appaiono grossi cristalli che valgono molto di più di quelli piccoli.

Per il resto, la modalità sfida si segue come una corsa normale.



DATI PERSONAGGIO

I personaggi dispongono tutti di dati diversi.

Energia:

Questa è rappresentata sullo schermo da una barra sotto il viso del personaggio. Se un personaggio ha esaurito l'energia, non è in grado di utilizzare la funzione Turbo. Raccogliendo i cuori rossi durante la gara, si recupera un po' dell'energia dei personaggi. In più, durante la corsa i personaggi riprendono lentamente l'energia.

Nei gironi più avanzati, l'energia viene recuperata ad un ritmo più lento.

Accelerazione:

Questa viene rappresentata dalla colonna 'A' sulla videata di selezione del personaggio. Più il livello di accelerazione di un personaggio è grande, maggiore è la rapidità con cui questi arriva alla velocità di punta.

Raccogliendo un cristallo verde, l'accelerazione viene temporaneamente portata al massimo.

Velocità:

Questa è rappresentata dalla colonna 'S' sulla videata di selezione del personaggio. Più il livello di

velocità di un personaggio è grande, maggiore è la rapidità della corsa.

Raccogliendo un cristallo blu, la velocità viene temporaneamente portata al massimo.

Aderenza:

Questa è rappresentata dalla colonna 'G' sulla videata di selezione del personaggio. Più il livello di aderenza di un personaggio è grande, maggiore è la rapidità con cui questi affronta le curve. Inoltre, il personaggio scivola meno sulle superfici viscido.

Raccogliendo un cristallo giallo, l'aderenza viene temporaneamente portata al massimo.

Forma:

Questa è rappresentata dalla colonna 'F' sulla videata di selezione del personaggio. Più il livello di forma di un personaggio è grande, minore risulta il ritmo di consumo di energia quando si utilizza il bottone Turbo. Durante la corsa, il livello di energia aumenta lentamente, per cui non preoccuparti troppo se si esaurisce.

I CRISTALLI E IL VIRUS

Durante il gioco si possono raccogliere cristalli diversi:

- Bianco - Cristallo normale, può essere usato sulla videata di spesa
- Blu - Temporaneo aumento della velocità
- Giallo - Temporaneo aumento dell'accelerazione
- Verde - Temporaneo aumento dell'aderenza
- Rosso - Aumenta il livello di energia
- Nero - Infetta il personaggio con un virus

Puoi giudicare se un personaggio è affetto da virus dalla nuvola che ha sopra la testa. Solo un giocatore alla volta può avere il virus.

Se un giocatore ha il virus, non è in grado di raccogliere cristalli.

Ma è possibile passare il virus ad un altro giocatore andandogli addosso. L'unico altro modo per liberarsi del virus è se un altro giocatore raccoglie un cristallo nero.

Quando un giocatore passa il virus ad un altro, dispone di un paio di secondi di respiro prima di rischiare che gli venga restituito.

VIDEATA SPESA

Dopo una gara di campionato, i cristalli si possono spendere per potenziare i dati dei personaggi. Ciascun bottone spende un cristallo su un dato diverso. Ma stai attento però, una volta speso, il cristallo non lo puoi più riavere.

Bottone Y - Più Accelerazione

Bottone X - Più Velocità

Bottone B - Più Aderenza

Bottone A - Più Forma

Bottone L - Scambia energia con un cristallo

Bottone R - Scambia un cristallo per più energia

Quando hai finito di spendere i cristalli, premi **START**.

