

# Stunt Race

## FX



MODE D'EMPLOI



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM



**ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.**



*Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce 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 une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.*

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu STUNT RACE FX™ pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

Veuillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.



# SOMMAIRE

LES COMMANDES .....2

PREPARATIFS .....4

SPEED TRAX (CIRCUIT DE VITESSE) .....20

STUNT TRAX (CIRCUIT DE CASCADES) .....26

BATTLE TRAX (CIRCUIT DE COMPETITION)....28

FREE TRAX (ESSAIS LIBRES) .....30

CHANGEMENT DE PERSPECTIVE ..32

PARCOURS .....34

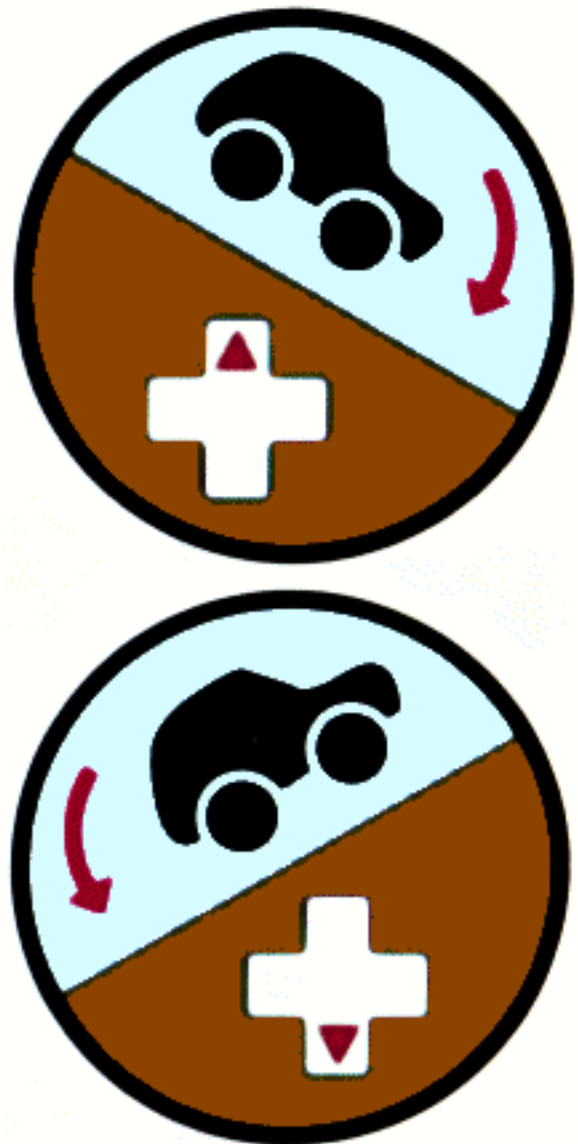


# Les Commandes

Durant la partie, appuyez simultanément sur les Boutons L, R, START et SELECT pour revenir à l'écran Titre.

## Réglage de l'équilibre

Permet de réduire le choc à l'atterrissage lors des sauts. A utiliser lorsque la voiture est à mi-hauteur.



## Hyper volant (gauche)

Pour tourner les roues rapidement.

## Hyper volant (droit)

Si vous appuyez sur le Bouton L (ou R) et en même temps sur ◀ ou ▶ de la manette multidirectionnelle, vous pouvez faire tourner les roues plus vite. En appuyant sur un seul bouton, vous allez plus lentement.

## Sauter

Sauter fait aussi retentir l'avertisseur. En sautant, vous pouvez éviter l'attaque d'un autre concurrent.

## Frein

&

## Marche arrière

Maintenez ce bouton appuyé pour utiliser la marche arrière.

## Turbo

A utiliser pour augmenter la vitesse pendant un court instant. Le volume de cette énergie est limité.

## Accélérateur

Ce bouton vous permet aussi de confirmer les choix effectués dans les menus (utilisez le Bouton Y pour annuler un choix).

## Pause

Si vous interrompez la partie (pause), vous aurez aussi la faculté d'abandonner (voir la section "Abandon").

## Volant

Pour tourner les roues lentement.

## Changement de perspective

A utiliser pour changer de point de vue durant la conduite. Les points de vue que vous pouvez choisir diffèrent selon le mode de jeu choisi.

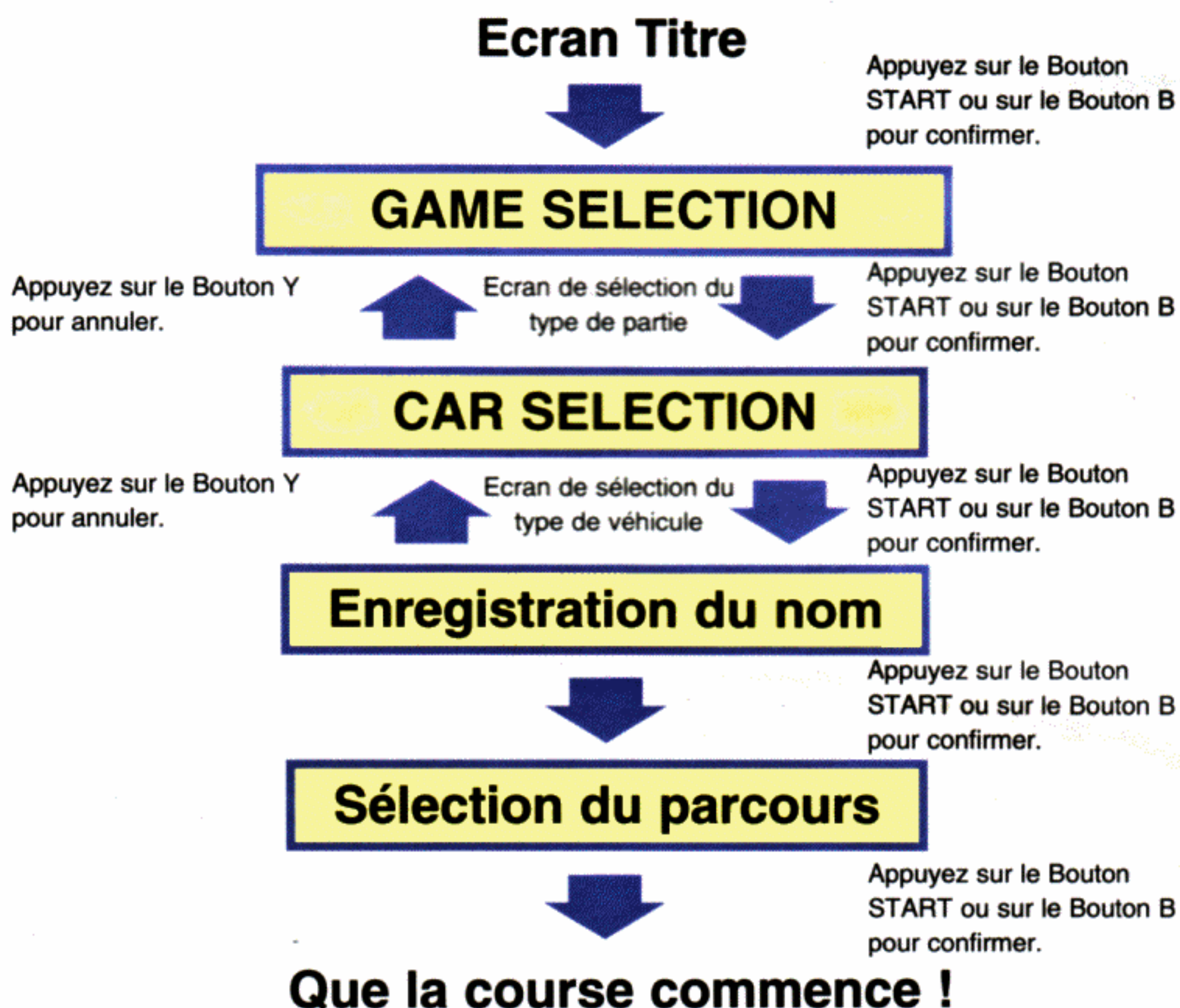


# Préparatifs

Introduisez correctement la cartouche de jeu Stunt Race FX™ dans la console Super Nintendo Entertainment System™ et mettez celle-ci sur ON. Quand l'écran Titre apparaît, appuyez sur le Bouton START ou le Bouton B pour commencer la partie.



Avant d'entreprendre la course, vous devez faire certains choix :





## Game Selection (Sélection du type de partie)

Vous pouvez sélectionner quatre types de parties. REMARQUE : FREE TRAX ne peut pas être sélectionné en premier.

### SPEED TRAX



Participez aux quatre courses proposées en essayant d'obtenir le meilleur temps combiné (les trois meilleurs scores seront sauvegardés).

### STUNT TRAX



Participez à la course en passant par le plus grand nombre de points de contrôle possible (les trois meilleurs scores seront sauvegardés).

### BATTLE TRAX



Affrontez un ami en compétition ! L'écran se partage en deux pour vous permettre de jouer plus confortablement en suivant chacun votre véhicule (aucun score ne sera sauvegardé).

### TEST RUN & FREE TRAX

Entraînement et Essais Libres : TEST RUN est le mode d'entraînement réservé aux débutants. Lorsque vous aurez effectué au moins une course en SPEED TRAX, vous pourrez vous entraîner en FREE TRAX. (Les trois meilleurs scores seront sauvegardés.)

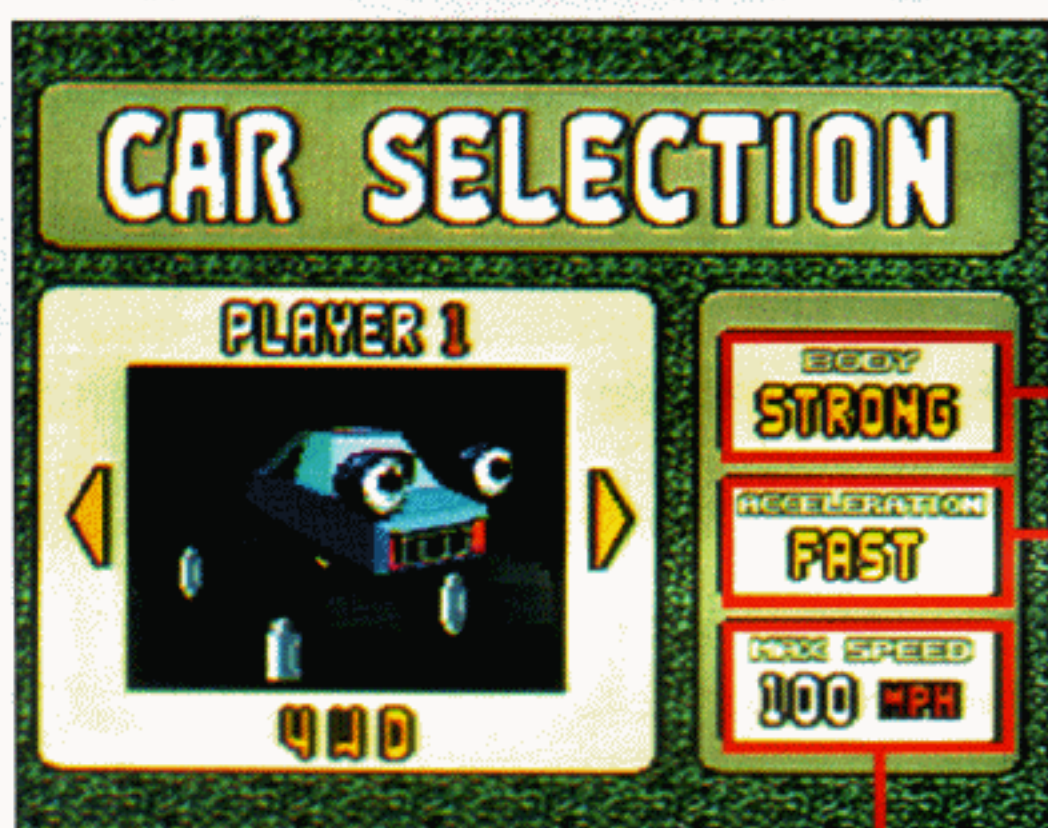
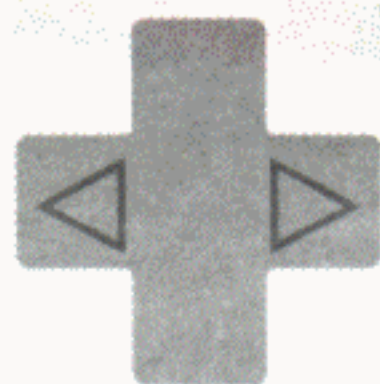
Pour 1 joueur

Pour plus de détails sur ces modes, voir les chapitres adéquats.



## Car Selection (Sélection du type de véhicule)

Lorsque vous avez sélectionné le type de partie (Game selection), l'écran de sélection du type de véhicule (Car selection) apparaît. Votre choix s'affiche sur le côté gauche de l'écran. Les caractéristiques du véhicule sont représentées sur la droite de l'écran. Sélectionnez votre véhicule préféré en appuyant sur ◀ ou ▶ de la manette multidirectionnelle. Confirmez votre choix en appuyant sur le Bouton START ou sur le Bouton B. En mode BATTLE TRAX, chaque joueur doit sélectionner un véhicule. En mode TEST RUN, vous devez obligatoirement utiliser le 4x4 (4WD).



MAX SPEED (Vitesse Maximum en miles par heure)

### ACCELERATION (Capacité d'Accélération)

SLOW	(Lent) Pour accélérer un peu
MEDIUM	(Moyen) Pour accélérer modérément
FAST	(Rapide) Pour accélérer beaucoup

### BODY (Résistance à la Collision)

WEAK	(Faible) Peu résistant
MEDIUM	(Moyen) Assez résistant
STRONG	(Solide) Très résistant



Les données de la VITESSE MAX sont calculées par rapport à un véhicule roulant en terrain plat. Si vous utilisez le TURBO, ou que vous descendez une côte, la vitesse maximum est augmentée.

## Caractéristiques des véhicules

RESISTANCE	ACCELERATION	VITESSE MAX	DIRECTION	TENUE DE ROUTE
Très résistante	Rapide	160 km/h	Dure	Parfaite

# 4WD

(4X4) Pour  
débutants



Comptez sur moi  
pour une conduite  
acrobatique !

Le 4x4 est doté d'un moteur puissant pour compenser son poids important. C'est un super engin auquel ses gros pneus assurent une excellente tenue de route. Il est particulièrement recommandé aux débutants. Sa VITESSE MAXIMUM a beau être faible, ses démarrages en trombe en font un véhicule exceptionnel, incomparable pour la conduite hors-piste. C'est sans aucun doute le meilleur véhicule à choisir en mode STUNT TRAX. Sa direction est dure, aussi assurez-vous de tourner les roues rapidement à chaque virage. En courbe, même si vous maintenez appuyés les Boutons L et R, le 4x4 tournera difficilement.

"Steering" (direction) indique la vitesse à laquelle tournent les roues.  
"Tire Grip" (tenue de route) indique la traction des pneus.



RESISTANCE	ACCELERATION	VITESSE MAX	DIRECTION	TENUE DE ROUTE
Assez résistante	Moyenne	190 km/h	Moyenne	Faible

## **COUPE** Pour les conducteurs ayant un peu d'expérience

N'allez pas croire que je ne sois pas sportive !



Si vous souhaitez aller plus vite qu'avec le 4x4, utilisez le COUPE. Bien qu'il ait des performances assez moyennes (accélération et tenue de route), il présente l'avantage d'avoir un Turbo moins gourmand que d'autres véhicules. Si vous le contrôlez bien, vous pouvez gagner beaucoup de temps. Il n'a pas une très bonne tenue de route, aussi devez-vous appuyer légèrement sur les Boutons L et R pour prendre les virages, tout en vous assurant de ne pas trop lâcher la pédale de l'accélérateur.

"Boost" (Turbo) permet d'augmenter temporairement la vitesse du véhicule. "Drift" (dérapage contrôlé) est une technique intéressante pour prendre un virage et permet de déraiper le véhicule dans le tournant.



RESISTANCE	ACCELERATION	VITESSE MAX	DIRECTION	TENUE DE ROUTE
Peu résistante	Lente	225 km/h	Légère	Moyenne

# F-Type

Pour les experts



Si vous êtes un crack du volant, essayez-moi !

La F-Type tourne vite et se contrôle facilement grâce à un très bon effet de sol qui vous garantit une adhérence optimale. Une fois lancée, la F-Type va très vite. Mais en cas de collision, elle subit de gros dégâts. Elle convient parfaitement aux joueurs expérimentés. Vous pouvez piloter ce type de véhicule de deux manières : en prenant des risques (utilisez les Boutons L et R pour dérapier et prendre de la vitesse dans les virages), ou de manière plus prudente, en contrôlant l'accélération pour obtenir une meilleure tenue de route. Cette voiture n'est pas très rigide, il est donc important d'utiliser ◀ et ▶ sur la manette multidirectionnelle vers la droite et vers la gauche lorsque la voiture est en l'air afin de retomber correctement sur le sol. C'est une technique qu'il faut absolument maîtriser si l'on désire courir avec cette voiture.

L'effet de sol ("Down force") est obtenu à grande vitesse par le déplacement de l'air qui plaque la voiture au sol.



Cette machine n'est disponible qu'en mode FREE TRAX.

RESISTANCE	ACCELERATION	VITESSE MAX	DIRECTION	TENUE DE ROUTE
Assez résistante	Bonne	225 km/h	—	Parfaite

**2WD**  
(2 Roues)

Dans les virages,  
l'équilibre est  
vital !



Cette machine n'est disponible qu'en mode FREE TRAX. Cependant quand vous franchissez la catégorie MASTER (Expert) de SPEED TRAX (voir la section "Sélection de parcours"), vous pouvez l'utiliser sur SPEED TRAX, STUNT TRAX et BATTLE TRAX. Vous devez prendre vos virages en appuyant sur les Boutons L et R et en vous penchant, comme sur n'importe quelle moto. Si vous perdez l'équilibre, il vous sera difficile de le retrouver. Si vous maîtrisez bien ce type de machine, vous avez des chances de pulvériser tous vos records de vitesse !



Le SEMI-REMORQUE ne peut être utilisé que dans la Partie Bonus.

# TRAILER

(Semi-remorque)

Il m'est difficile  
d'attendre la  
course !



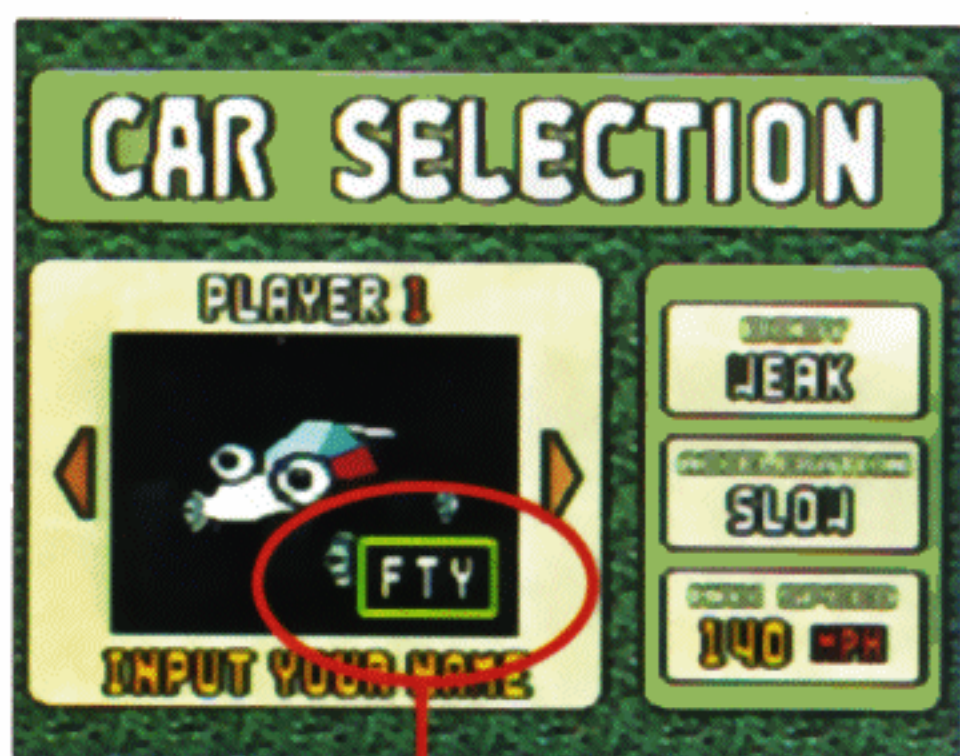
Le SEMI est un véhicule spécial que vous pouvez utiliser uniquement dans la partie bonus de SPEED TRAX (voir plus loin dans ce manuel). En raison de sa taille imposante et de l'articulation spéciale qui relie la cabine à la remorque, il est très difficile à conduire. Son champ de vision étant différent de celui des autres véhicules, sa conduite peut être déroutante.

\*Il ne sert à rien d'appuyer sur le Bouton X pour faire sauter le semi. Cette manoeuvre est impossible...



## Enregistrement du nom

Après avoir sélectionné votre véhicule, vous voyez une fenêtre s'ouvrir à l'écran ; vous pouvez y enregistrer vos initiales. Elles s'afficheront avec tous les scores que vous obtiendrez.



Mon nom est  
**FTY**



Vous pouvez enregistrer votre nom en utilisant trois caractères. Appuyez sur ◀ ou ▶ de la manette multidirectionnelle pour sélectionner un caractère, puis appuyez à nouveau sur ◀ ou ▶ pour aller sur le prochain espace. Pour confirmer l'enregistrement et passer sur l'écran COURSE SELECT qui vous permet de sélectionner le type de parcours, appuyez sur le Bouton START ou sur le Bouton B.

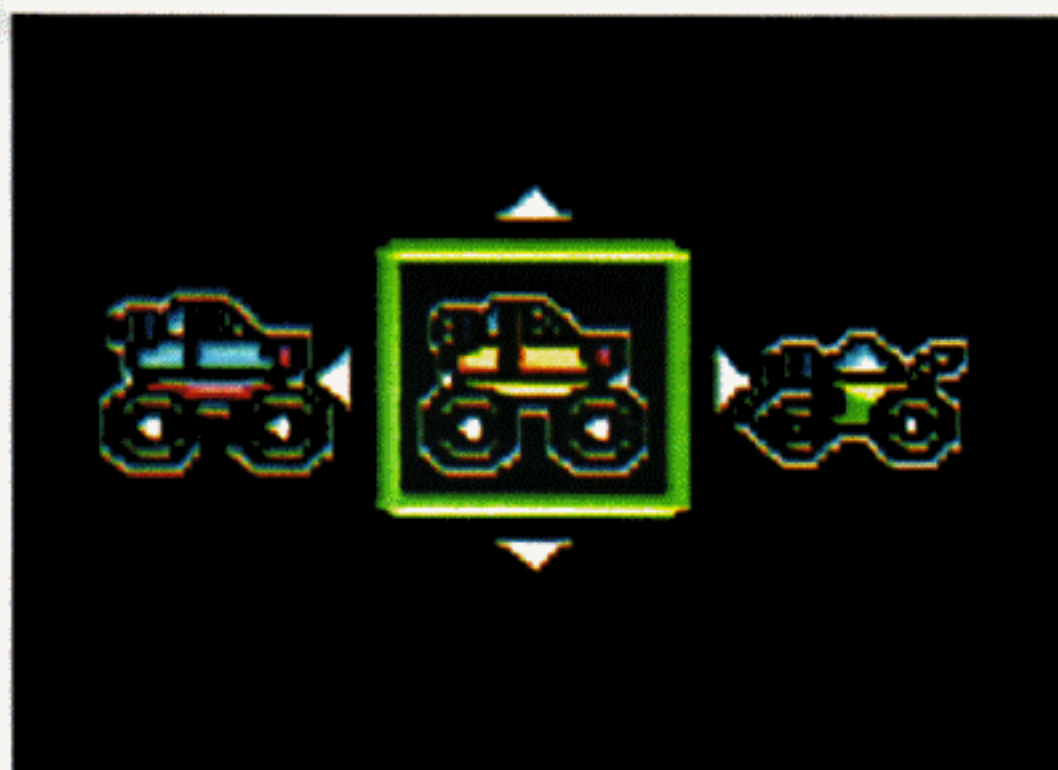
Si vous avez enregistré votre nom et que vous désirez changer le type de partie, le fait d'appuyer sur le Bouton RESET n'effacera pas votre nom.



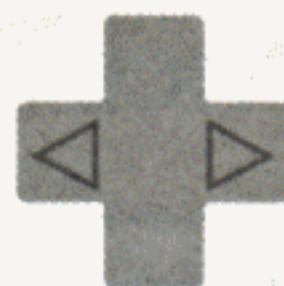
## Sélection des véhicules concurrents

En mode SPEED TRAX, l'écran ci-dessous s'affiche lorsque vous appuyez sur le Bouton SELECT à partir de l'écran d'ENREGISTREMENT DU NOM ou de l'écran de SELECTION D'UN VEHICULE. Vous pouvez alors sélectionner les trois véhicules concurrents.

**Appuyez sur le Bouton SELECT...**



Faites défiler les véhicules en appuyant sur ▲ ou ▼ de la manette multidirectionnelle.



Déplacez l'image en appuyant sur ◀ ou ▶ de la manette multidirectionnelle.

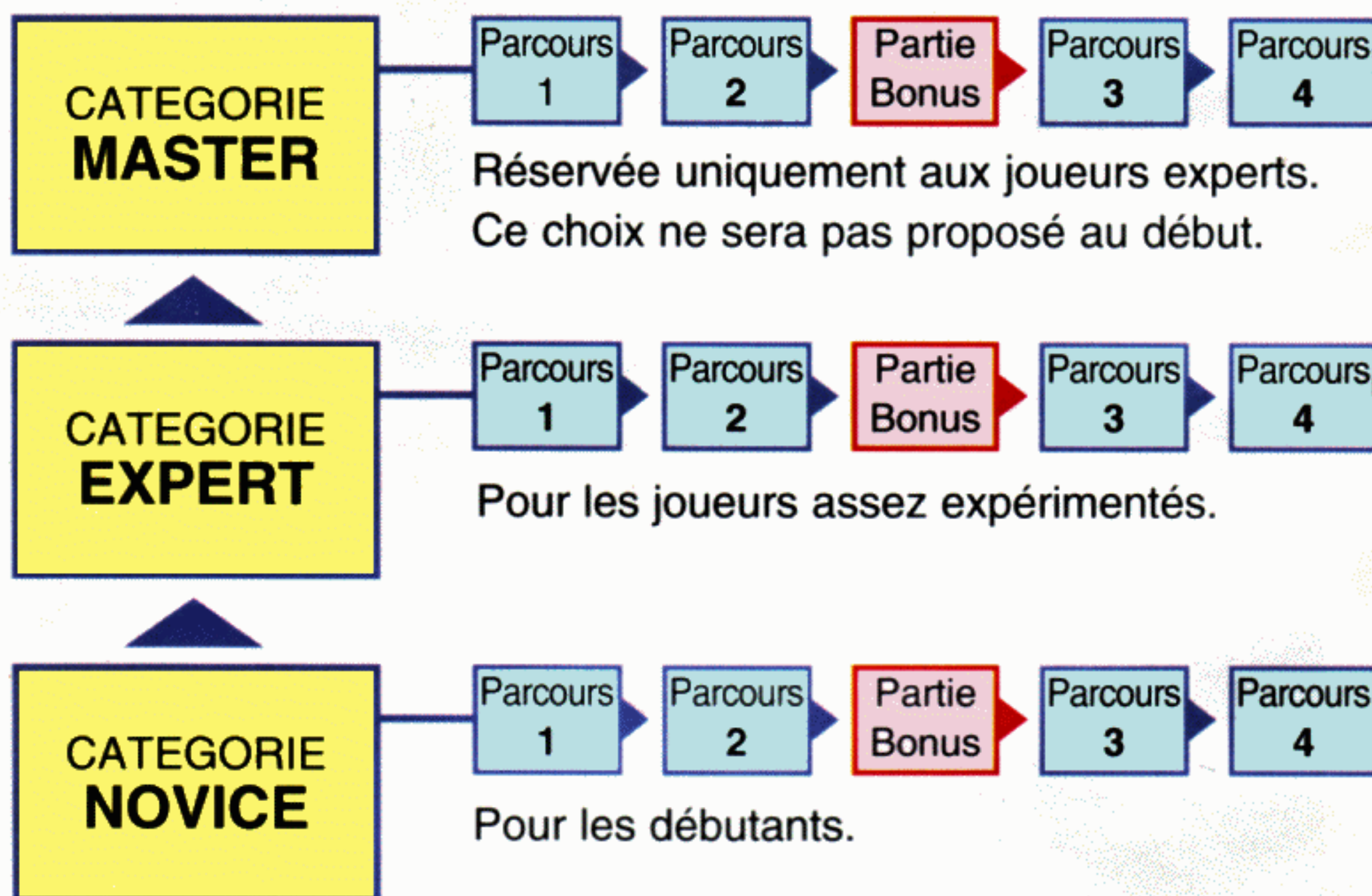
Sélectionnez le type de véhicule choisi à l'aide de la manette multidirectionnelle. Appuyez à nouveau sur le Bouton SELECT pour revenir à l'écran précédent. Cela termine les préparatifs à effectuer avant la partie. Si vous ne sélectionnez pas les véhicules concurrents, le programme choisira automatiquement un véhicule de chaque modèle : Coupé, 4x4 et F-Type. Si vous sélectionnez plusieurs véhicules du même type, les couleurs changeront automatiquement de sorte que chaque véhicule aura une couleur différente.



## SELECTION DU TYPE DE PARCOURS

### Sélection du type de parcours en SPEED TRAX

Il y a trois catégories de SPEED TRAX. Chaque catégorie comporte quatre parcours et une Partie Bonus.



Au début, vous ne pouvez sélectionner que les catégories NOVICE ou EXPERT. Lorsque vous franchissez la Catégorie EXPERT, la Catégorie MASTER vous est proposée.

Les informations concernant les catégories que vous avez franchies seront sauvegardées dans la cartouche de jeu. Ces informations sont conservées, même lorsque la console est mise hors tension.



Sur l'écran de Sélection du Parcours, appuyez sur la manette multidirectionnelle pour déplacer la surbrillance, puis appuyez sur le Bouton B pour confirmer votre choix. Pour sélectionner la Catégorie MASTER, appuyez sur ▲ de la manette multidirectionnelle pour faire défiler l'écran.



## Sélection du type de parcours en FREE TRAX

Vous ne pouvez pas sélectionner FREE TRAX tant que vous n'avez pas franchi au moins une catégorie en SPEED TRAX.

FREE TRAX vous permet de jouer sur n'importe lequel des 15 parcours de SPEED TRAX (4 parcours x 3 catégories + 3 parcours Bonus). Dès que vous avez franchi une catégorie en SPEED TRAX, vous pouvez choisir n'importe quel parcours dans cette catégorie. Vous ne pouvez d'abord sélectionner que la Catégorie NOVICE, mais après avoir franchi les Catégories EXPERT et MASTER en SPEED TRAX, vous pourrez choisir parmi ces parcours.

### TEST RUN (Entraînement)

En attendant que FREE TRAX soit disponible, vous pouvez sélectionner TEST RUN pour vous entraîner. Vous n'avez pas le choix du véhicule, vous devez utiliser le 4x4. Après trois tours, vous revenez à l'écran de Sélection de Type de Partie. Si vous jouez pour la première fois, entraînez-vous !





## Quand STUNT TRAX est sélectionné

Vous pouvez choisir l'un des quatre parcours disponibles. Déplacez la surbrillance avec la manette multidirectionnelle comme sur l'illustration ci-dessous, puis appuyez sur le Bouton START ou le Bouton B.



Si vous réussissez les quatre parcours, un cinquième (Special Course) apparaît en haut de l'écran... tentez votre chance !

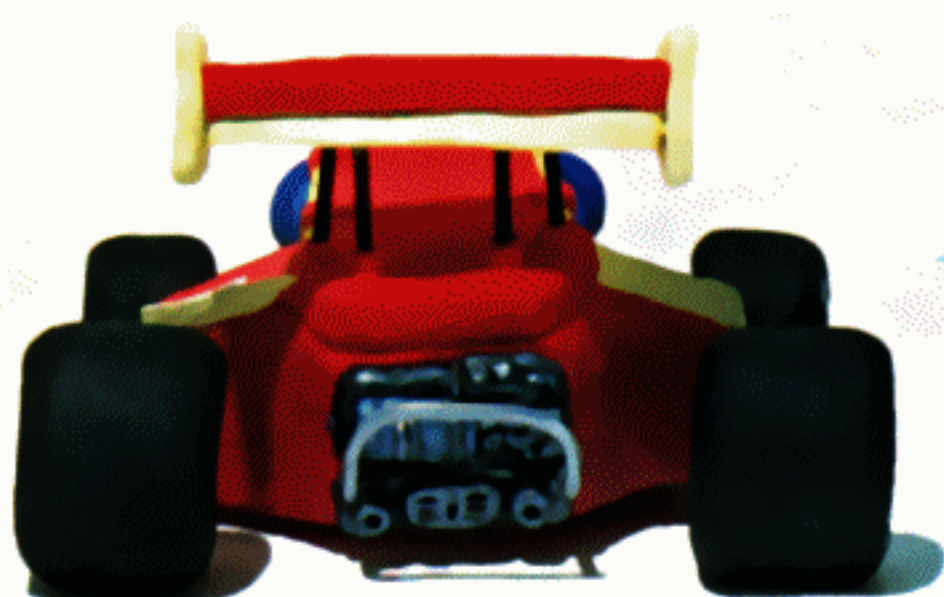


Le premier parcours que je conseille est "Rock Field" !



## Quand BATTLE TRAX est sélectionné

Comme pour STUNT TRAX, vous pouvez choisir l'un des quatre parcours disponibles. Pour cela, utilisez la manette de jeu n°1.



Hum, quel chemin  
dois-je prendre ?

Pour plus d'informations sur les différents parcours, reportez-vous au chapitre "Parcours".



Après avoir sélectionné un parcours (ou une catégorie), une fenêtre correspondant à ce type de partie apparaît.

## SPEED TRAX



### 3 MEILLEURS TEMPS

Les trois meilleurs temps (cumulatif) pour chacun des quatre parcours de cette catégorie sont affichés. Appuyez sur ► de la manette multidirectionnelle pour connaître la durée de chaque parcours.

## STUNT TRAX



### 3 MEILLEURS TEMPS

Les trois meilleurs temps de chaque parcours sont affichés.

### DATA BOX

(Informations)

### PLAY

(Jouer)

### CANCEL

(Annuler)

## FREE TRAX

Cette fenêtre affiche les mêmes informations que celle de STUNT TRAX.

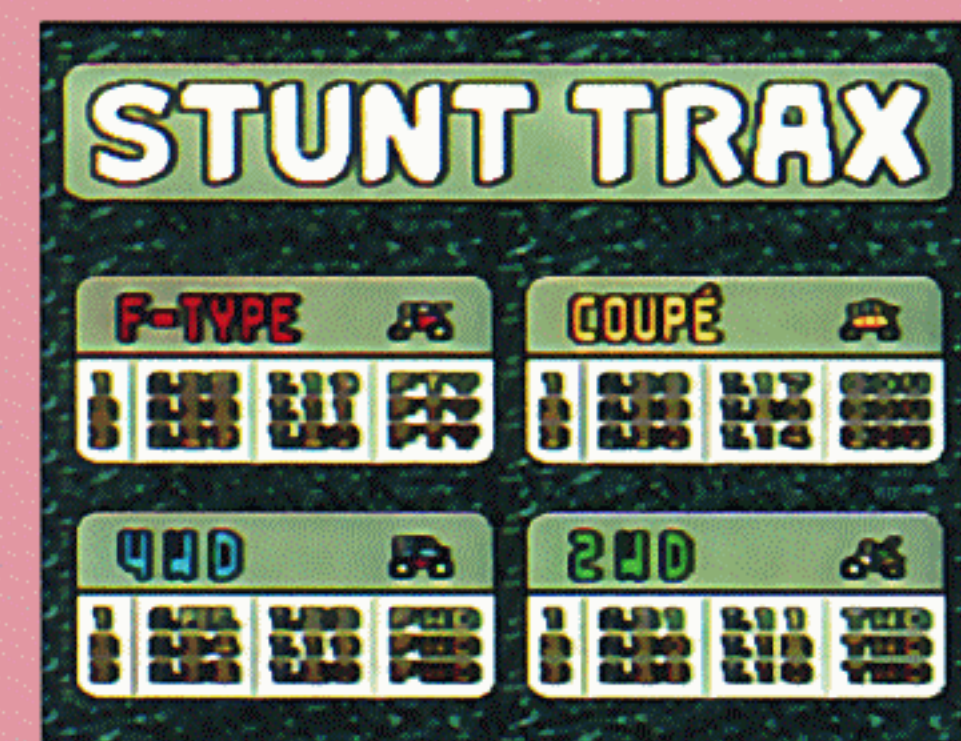
## BATTLE TRAX



### VS

Les véhicules adverses.

## Qu'est-ce que la DATA BOX...?



C'est une boîte d'informations qui indique les trois meilleurs temps sur ce parcours.

(Appuyez sur le Bouton Y pour revenir à la fenêtre principale.)

Etes-vous prêt ??  
OK !!  
Que la course commence.





# SPEED TRAX

(Un seul joueur) - Vous devez effectuer trois tours sur le circuit avant l'expiration du temps imparti. Vous concurrez pour le meilleur temps total pour les quatre parcours de chaque catégorie.

Vous courez contre trois véhicules adverses dirigés par l'ordinateur. Terminez chaque parcours dans les temps pour accéder au suivant. Chaque fois que vous terminez une manche, le temps disponible est augmenté. Le temps qui vous reste après la troisième manche sera reporté sur le prochain parcours. (REMARQUE : Vous ne pouvez pas reporter plus de 100 secondes.)

**Ce tableau montre comment le temps excédentaire est reporté, en supposant que chaque durée ajoutée dans la deuxième et troisième manches est de 50 secondes.**

Manche	Chrono		Temps final
1 <sup>re</sup> Manche	70 secondes		55 secondes
2 <sup>e</sup> Manche	65 secondes	15 sec. (70-55) + Temps ajouté 55 sec.	60 secondes
3 <sup>e</sup> Manche	55 secondes	15 sec. (70-55) + Temps ajouté 50 sec.	50 secondes



Si le chrono indique zéro, vous êtes disqualifié.



Vous reportez **5 secondes** sur le prochain parcours (55 secondes restantes - 50 secondes de temps final = 5 secondes).



## Ecran

### Mini carte



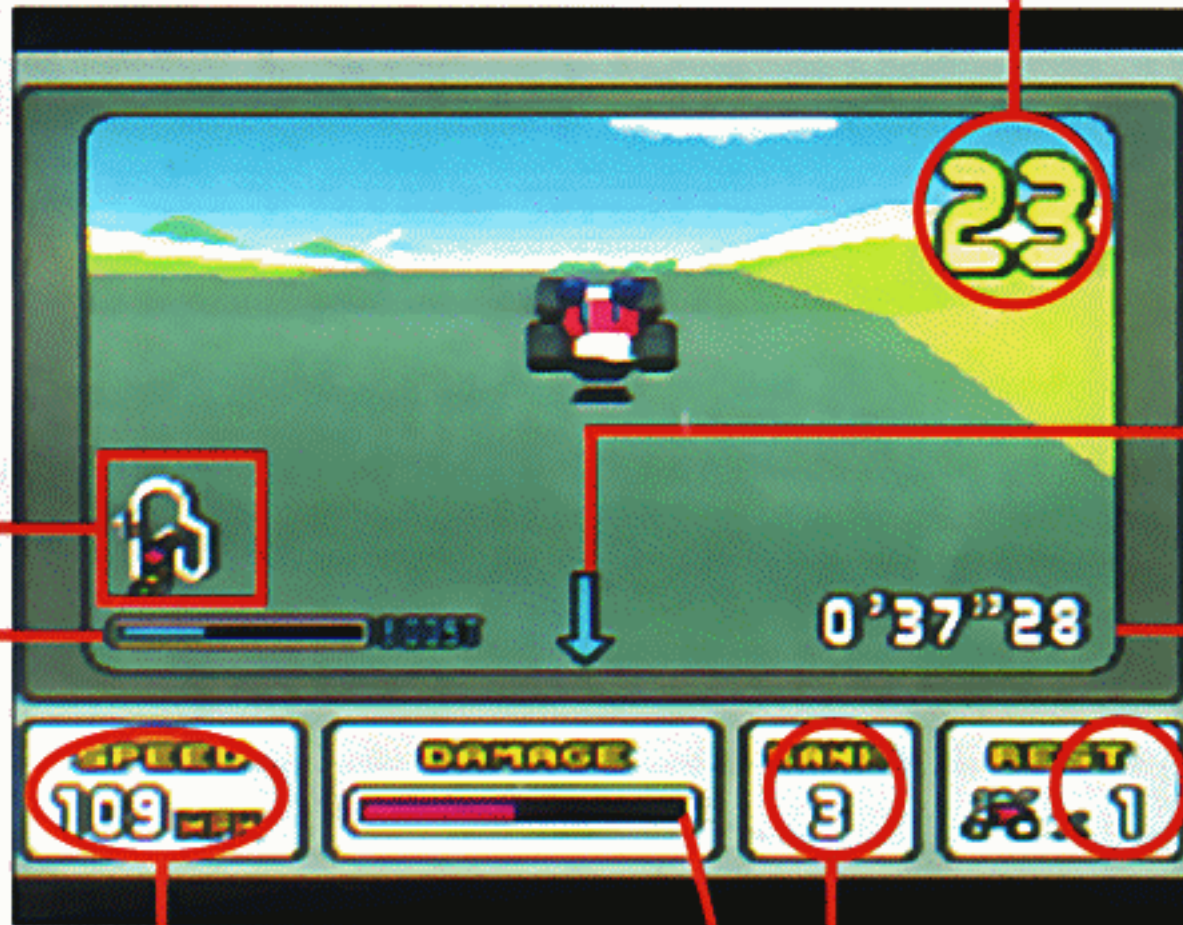
Indique la position.

### Chrono (Temps limite)



Point de contrôle

Des secondes sont ajoutées, lorsque vous passez des points de contrôle ou que vous atteignez l'arrivée.



### Alerte !

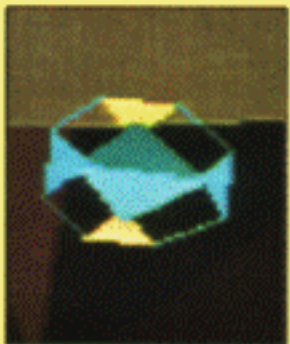
Il vous informe de la proximité d'un véhicule derrière vous.

### Durée

### Compteur de Vitesse

### Turbo

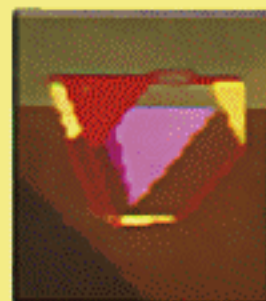
Quand ce compteur est à zéro, vous ne pouvez plus utiliser cette fonction. Pour recharger ce compteur à demi, vous devez ramasser une "pierre bleue".



### Position actuelle

### Nombre de véhicules restants

### Indicateur de dégâts



Ramassez une "pierre rouge" pour vider à demi ce compteur.



## Avertissements

### Dégâts du véhicule

Pendant la course, si vous entrez en collision avec un obstacle, un mur ou un autre véhicule, ou si vous subissez des dommages en roulant sur une route accidentée, l'indicateur de dégradation commencera à se remplir. Quand il est au maximum, votre véhicule explose et vous perdez une de vos machines.



Vous avez trois voitures.

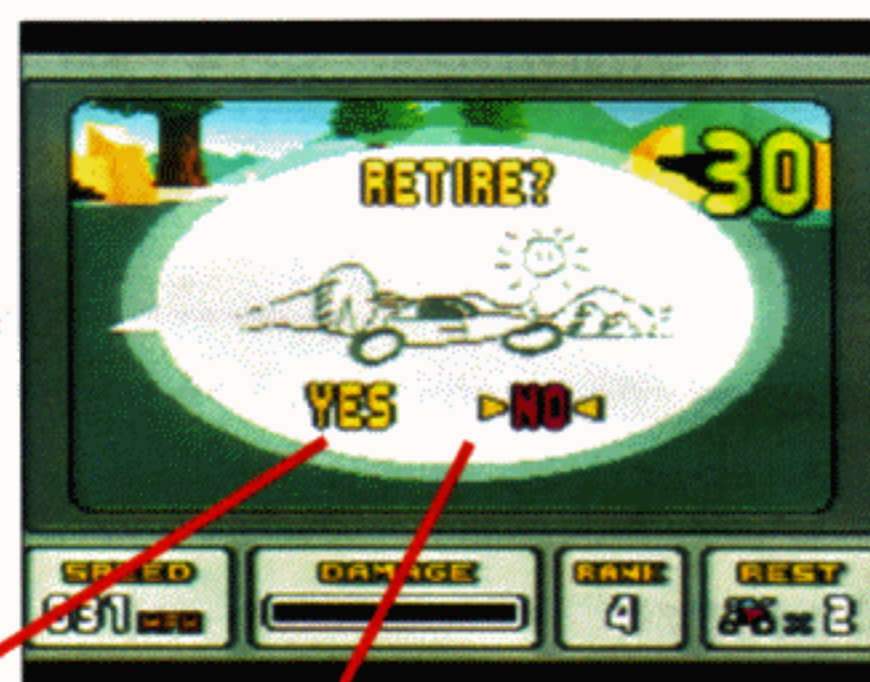
Quand l'indicateur de dégâts se remplit, le véhicule commence à fumer.

Cependant, cela n'affecte pas ses performances.

Quand vous passez au parcours suivant, l'indicateur se remet à zéro.

### Abandon

Pendant la course, vous pouvez abandonner si vous le souhaitez. Appuyez sur le bouton START pour afficher la fenêtre représentée ci-contre. Sélectionnez YES (oui) ou NO (non), puis appuyez à nouveau sur le Bouton START ou le Bouton B. Le fait d'abandonner vous fait perdre un véhicule.



OUI

NON

**Abandon**

**Reprendre la course en cours**



## Disqualification et Fin de Partie

Il y a disqualification dans l'un des cas suivants :

1. Le chrono indique zéro.
2. Vous ne parvenez pas à finir les trois manches dans les temps.
3. Le véhicule explose par suite de dommages trop importants.
4. Le véhicule quitte la piste et tombe dans la mer.

Si vous êtes disqualifié et qu'il vous reste un véhicule, vous recommencez au début du parcours. Le temps reporté provenant du parcours précédent vous est attribué quand vous redémarrez. Quand votre dernier véhicule est disqualifié, la partie est terminée. Votre score s'affiche et vous revenez à l'écran de sélection du type de partie. Vous devez alors recommencer à partir du premier parcours.



## Meilleurs Temps

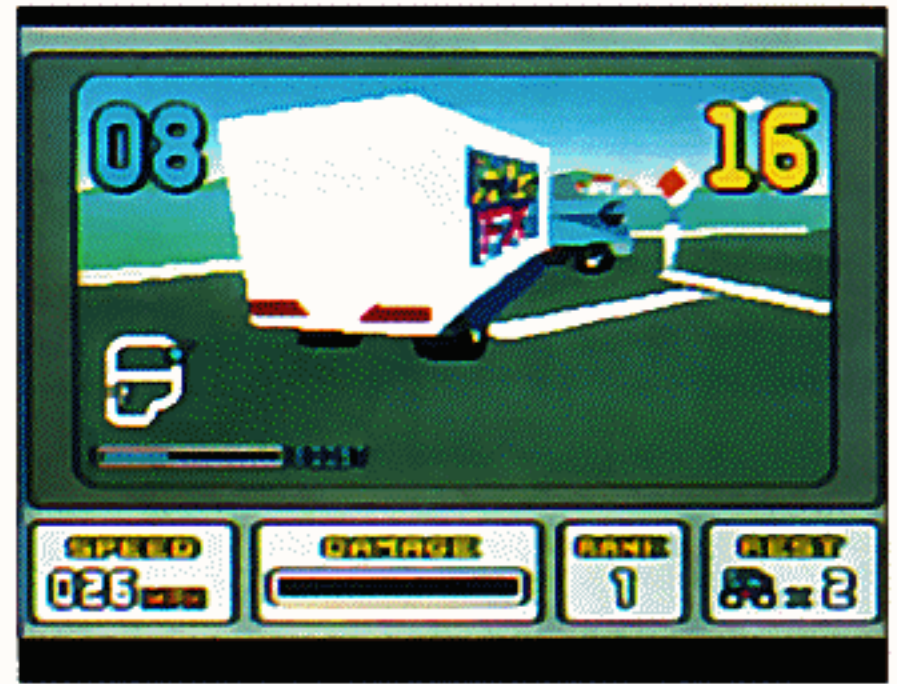
Les trois meilleurs temps combinés pour les quatre parcours de chaque catégorie seront sauvegardés. Si vous vous classez dans les trois meilleurs, votre place sera affichée dans l'écran des meilleurs scores.



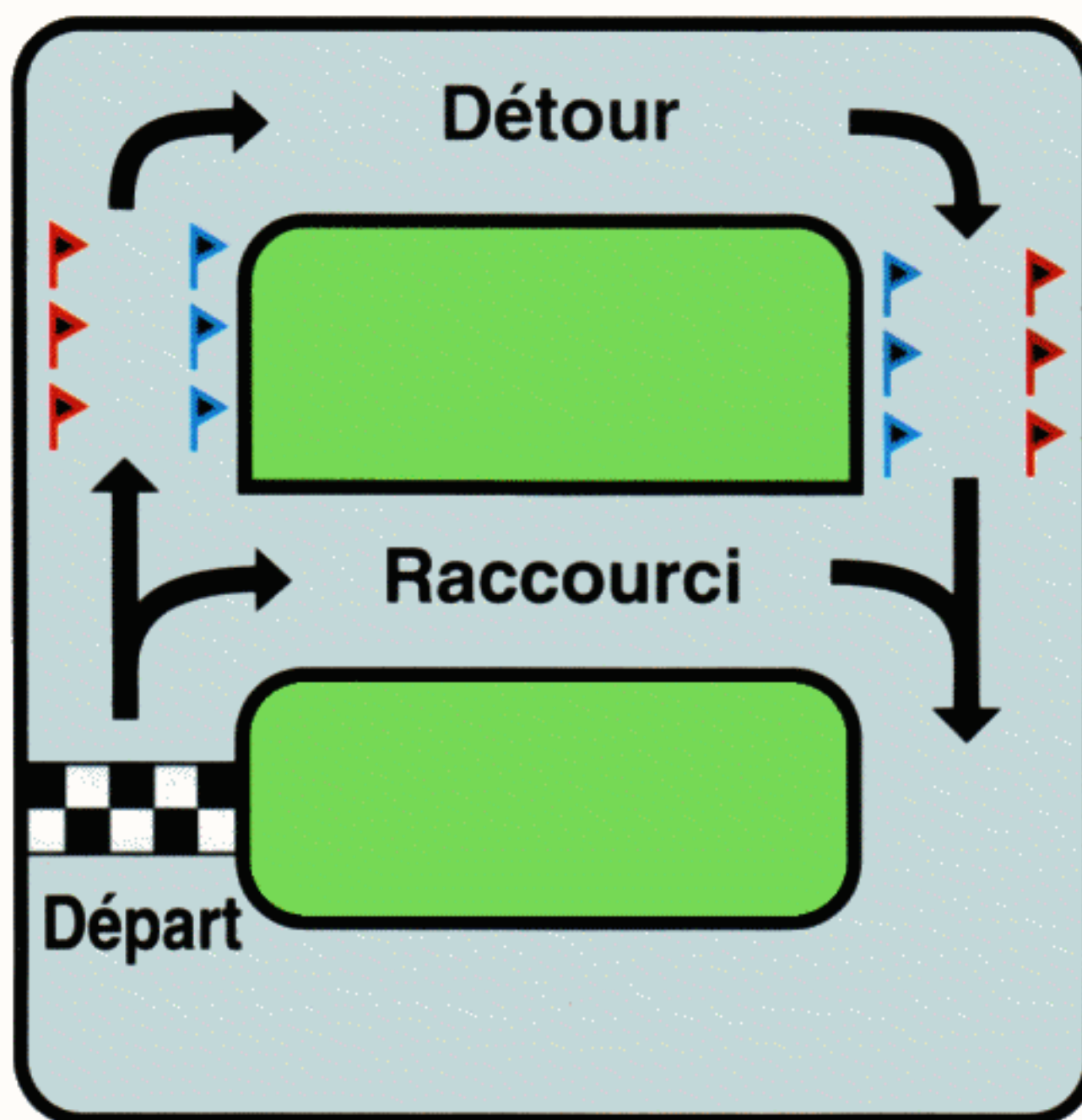


## Partie de Bonus

Quand vous franchissez le deuxième parcours de chaque catégorie, vous accédez à la Partie de Bonus. Vous pouvez alors conduire le SEMI-REMORQUE. En fonction de votre score dans la Partie de Bonus, vous pourrez gagner un véhicule supplémentaire ou du temps à reporter sur le troisième parcours.



Le parcours est conçu comme illustré ci-dessous. Vous pouvez rouler sur l'un des deux itinéraires, "Short-Cut" (raccourci) ou "Détour" et vous devez terminer dans le temps imparti.



\* Quand vous passez entre un drapeau rouge et un drapeau bleu, les drapeaux tombent.

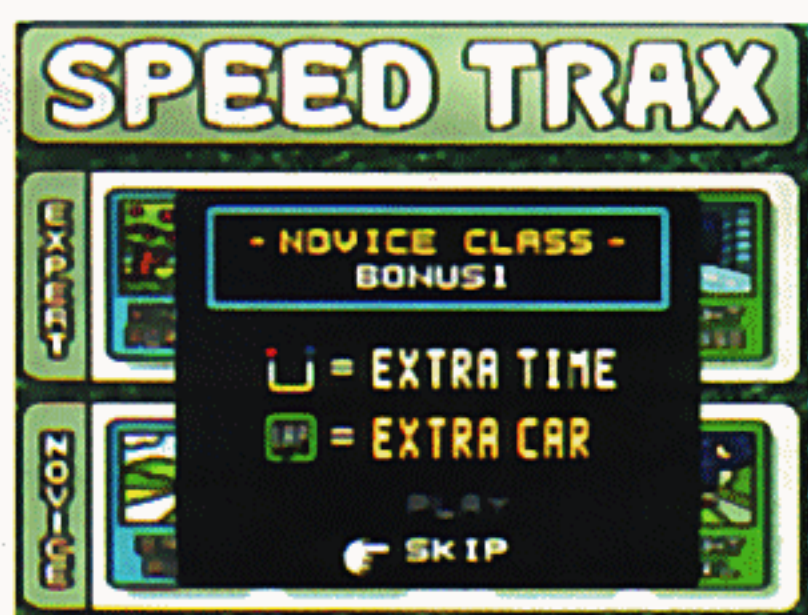


Si vous sélectionnez Détour, vous pouvez faire tomber les drapeaux en conduisant. Chaque drapeau renversé vous permet de gagner du temps.

En utilisant le raccourci vous faites tomber moins de drapeaux, mais vous effectuez plusieurs tours. Chaque tour augmente le nombre de véhicules à votre disposition.

**Faire tomber un drapeau = Temps supplémentaire**  
**Terminer un tour = Un véhicule supplémentaire**

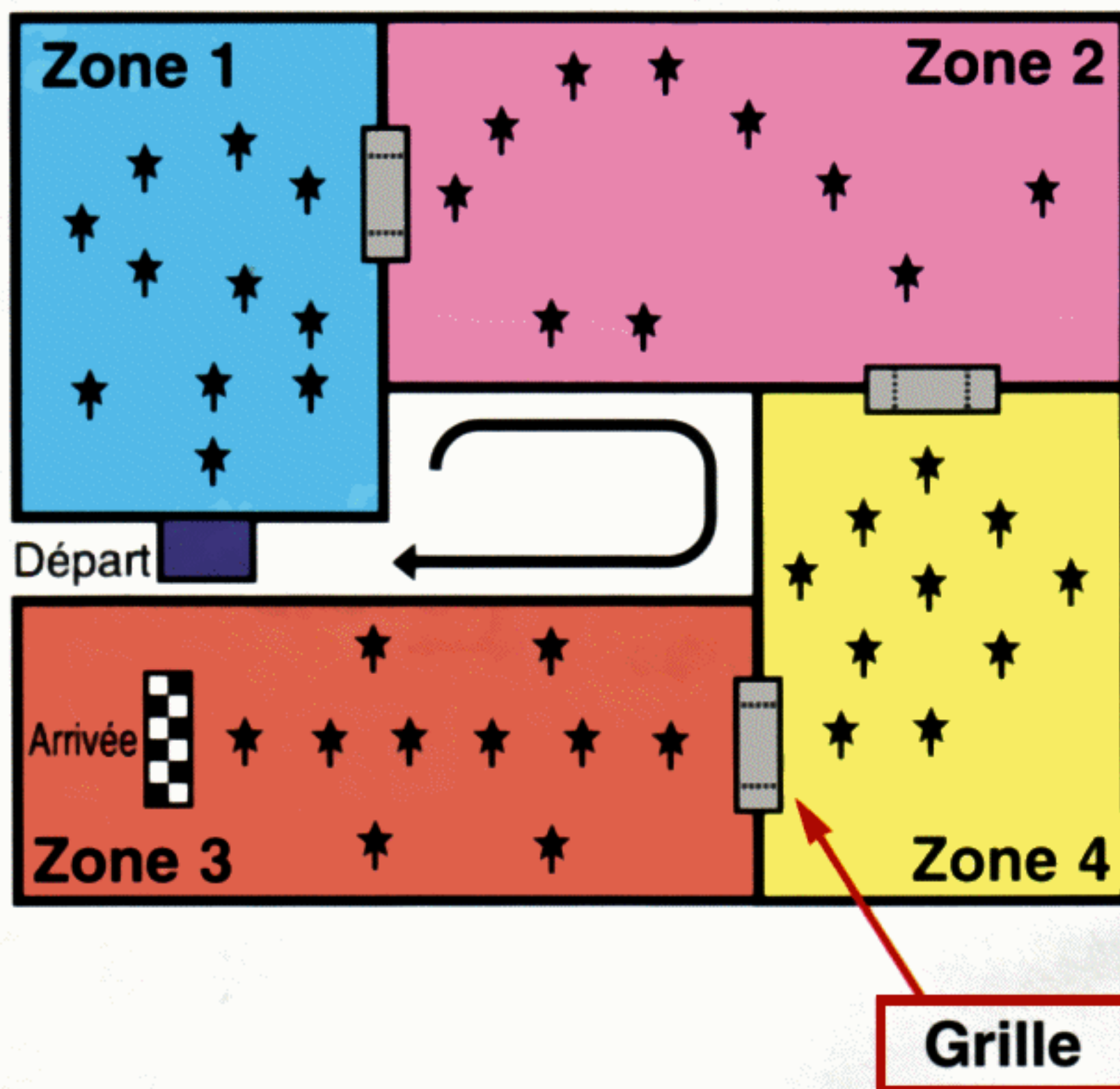
Si vous sélectionnez "SKIP" (passer) sur l'écran de sélection du type de parcours, vous n'effectuerez pas le Parcours de Bonus et irez directement au troisième parcours.





# STUNT TRAX

(Un seul joueur) - Vous devez passer le maximum de points de contrôle possible.



## Principe du parcours standard

Chaque parcours comporte quatre zones. Dès que vous entrez dans l'une d'elles, la grille se referme et vous ne pouvez pas revenir en arrière. Il y a 40 étoiles sur le parcours. Essayez d'en recueillir le plus possible et d'atteindre l'arrivée dans le temps limite. Vous recevrez un temps de bonification pour chaque étoile collectée. Ce temps supplémentaire est ajouté quand vous entrez dans la zone suivante.



Il y a quatre parcours et un parcours spécial. Sélectionnez votre parcours en appuyant sur la manette multidirectionnelle sur l'écran de sélection du type de parcours.



Le nombre de véhicules que vous pouvez utiliser n'est pas limité. Après chaque parcours, vous pouvez sélectionner parmi les trois options : TRY AGAIN (essayer à nouveau), CHANGE COURSE (changer de parcours) ou CHANGE CAR (changer de véhicule). Les trois meilleures places sont déterminées par le nombre d'étoiles collectées. En cas d'égalité, le meilleur chrono obtient la meilleure place.



## Parcours spécial

Si vous réussissez les quatre parcours, vous pouvez tenter le parcours spécial. Vous devrez concourir avec une voiture télécommandée. L'objectif est de détruire trois véhicules en les heurtant avec le vôtre. Le meilleur temps sera sauvegardé.



Le chrono indique le temps utilisé pour détruire les trois véhicules.



# BATTLE TRAX

Vous vous battez à la fois contre la montre et contre votre adversaire. Le gagnant est le premier à atteindre la ligne d'arrivée après trois tours. Si votre adversaire explose ou abandonne, vous gagnez automatiquement.



**Ecran  
du joueur 1**

(Manette n° 1)

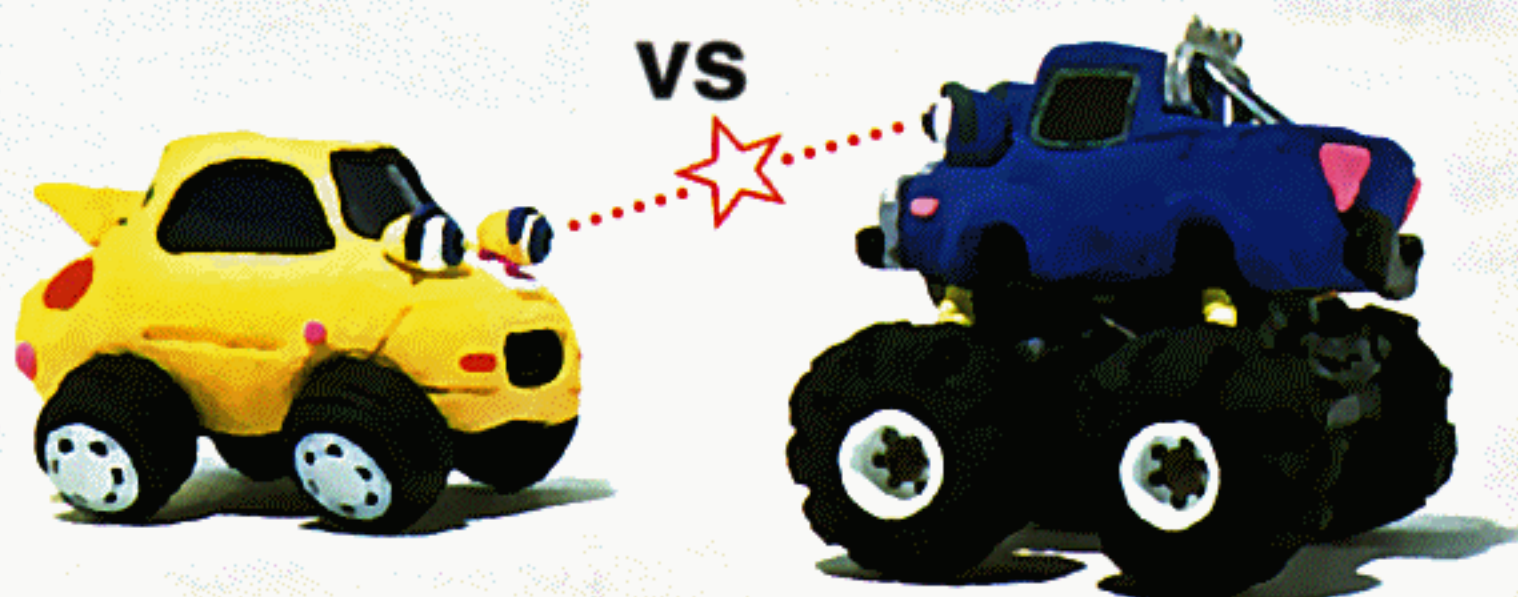
**Ecran  
du joueur 2**

(Manette n° 2)

En BATTLE TRAX, il n'y a pas de "pierres" sur le parcours pour réparer les dégâts ou recharger le Turbo (mais celui-ci se recharge automatiquement). Attention ! Le premier véhicule récupérera plus lentement sa puissance Turbo que le deuxième !

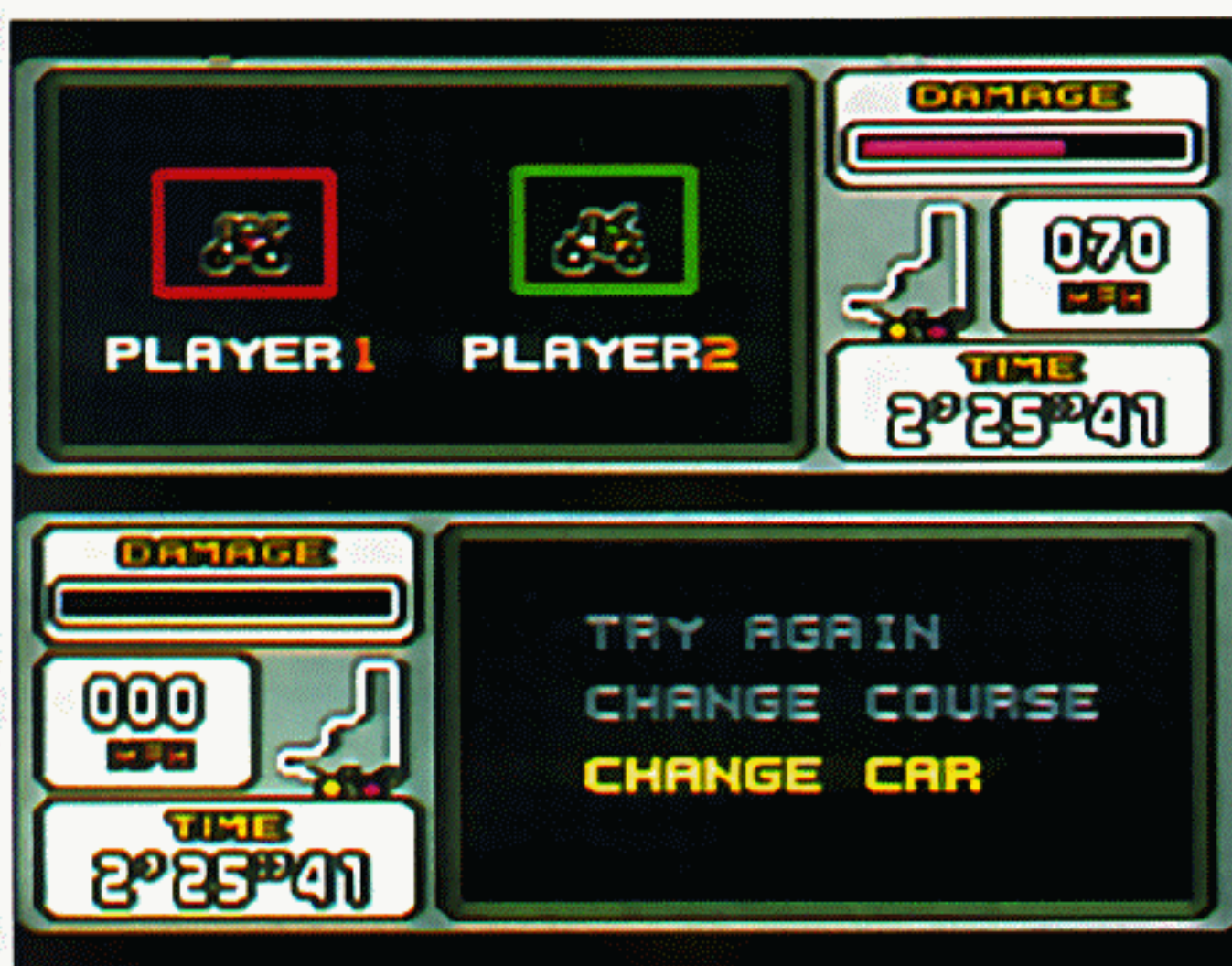


**Le Turbo est  
rechargé petit à petit.**





Si vous franchissez le premier la ligne d'arrivée, votre écran affichera WIN (VAINQUEUR). L'écran de votre adversaire affichera LOSE (PERDANT), puis passera à l'écran de sélection où il pourra choisir entre les possibilités suivantes : TRY AGAIN (nouvel essai), CHANGE COURSE (changement de parcours), ou CHANGE CAR (changement de voiture).



Si le conducteur perdant sélectionne l'option CHANGE CAR, votre écran affichera les deux véhicules (le vôtre et celui de l'adversaire). Vous pourrez alors tous deux changer de machine. Sélectionnez le modèle en appuyant sur ◀ ou ▶ de la manette multidirectionnelle, puis appuyez sur le Bouton START ou sur le Bouton B pour valider votre choix.



# FREE TRAX

Sur FREE TRAX, vous tenterez d'accomplir trois tours aussi vite que possible. Vous n'êtes limité ni par le temps ni par le nombre de véhicules que vous pouvez détruire. Chaque fois que vous courez sur FREE TRAX, vous devez sélectionner TRY AGAIN, CHANGE COURSE, ou CHANGE CAR.

**Vous devez terminer au moins une course en SPEED TRAX pour tenter votre chance dans ce mode.**

Dans le Parcours de Bonus, vous devez effectuer le plus de tours possible en dix minutes en essayant de faire chaque tour dans un minimum de temps. Quand vous désirez arrêter, appuyez sur le Bouton START.

Si vous terminez tous les parcours dans les trois meilleurs temps, votre score sera sauvegardé dans la fenêtre de l'écran de sélection de type de parcours. (Pour le Parcours de Bonus, seul le meilleur score sera sauvegardé.) Les trois meilleurs scores de chaque type de voiture sont sauvegardés dans la Data Box.



Les scores sont sauvegardés dans une mémoire intégrée à la cartouche de jeu. Celle-ci est alimentée par une pile. Les scores sont donc conservés même lorsque la console est hors tension.



Le temps au tour est affiché à côté du numéro du tour. La ligne supérieure indique le meilleur temps réalisé, la ligne inférieure, le temps du tour en cours.

## Effacer les données

A partir de l'écran Titre, vous pouvez effacer les scores mémorisés. Utilisez la manette de jeu n° 1, et appuyez successivement sur ▲◀▼▶ de la manette multidirectionnelle puis sur les Boutons X, Y, B et A. Une fenêtre apparaît pour vous permettre de confirmer l'effacement de la mémoire. Si vous répondez deux fois par l'affirmative (sélectionnez "YES" deux fois) toutes les données seront effacées.

Ecran Titre

▲ ◀ ▼ ▶ X, Y, B, A



CLEAR ALL RECORDS?  
(Effacer tous les enregistrements ?)



Sélectionnez YES (OUI) et appuyez sur le Bouton B pour valider.

ARE YOU SURE?  
Etes-vous sûr ?



Sélectionnez YES (OUI) et appuyez sur le Bouton B pour confirmer.

EFFACEMENT DES DONNEES  
SAUVEGARDEES



# Changement de perspective

En conduisant, vous pouvez changer de point de vue en appuyant sur le Bouton SELECT. Cela vous permet de vivre la partie avec un réalisme surprenant.

## SPEED TRAX & FREE TRAX



Une fois habitué au mouvement du véhicule en vue totale, essayez le point de vue à partir du poste de pilotage. Appuyez simultanément sur les Boutons L, R et SELECT.

## SPEED TRAX : PARTIE DE BONUS



Cet angle de vue est pris d'en haut et vers la droite.



## BATTLE TRAX



Vous pouvez choisir votre point de vue préféré.

## STUNT TRAX



## STUNT TRAX PARCOURS SPECIAL





# Parcours

## SPEED TRAX : CATEGORIE NOVICE

### **EASY RIDE**

C'est le plus simple des parcours. Utilisez-le pour synchroniser vos actions et apprendre à réduire suffisamment votre vitesse avant d'aborder les virages.



### **AQUA TUNNEL**

Les deux tiers de ce parcours se situent dans des tunnels. C'est un circuit relativement simple, mais attention lorsque vous vous trouvez dans la grande courbe du début !



### **SUNSET VALLEY**

Ce circuit marie tunnels et montagne; côtes bien raides et descentes vertigineuses. Faites attention aux chutes de pierres et prenez garde à ne pas heurter les animaux sauvages traversant la route.



### **NIGHT OWL**

Ce long circuit comporte des passages de différents niveaux. La partie la plus difficile est le virage en épingle à cheveux qui se trouve à la fin de la descente. Un bon conseil : que le merveilleux décor nocturne ne vous fasse pas quitter le parcours des yeux !





## SPEED TRAX: EXPERT CLASS

### **KING'S FOREST**

Ce circuit difficile à travers les bois comporte d'innombrables combinaisons de virages. Vous devez être un pilote émérite pour réussir.



### **SEA BREEZE**

Ce circuit sur la mer comporte de nombreux virages. Faites attention aux deux tournants qui se trouvent au milieu des tunnels. Si vous tombez à l'eau, vous avez perdu !



### **WHITE LAND**

Un dérapage est vite arrivé sur la neige. Ce circuit est accidenté mais relativement rectiligne. Si vous conduisez très vite, vous risquez d'avoir quelques ennuis !



### **NIGHT CRUISE**

Ce circuit comporte des virages à 90°. Vous devez être un as du volant pour réussir à les négocier correctement !





## STUNT TRAX

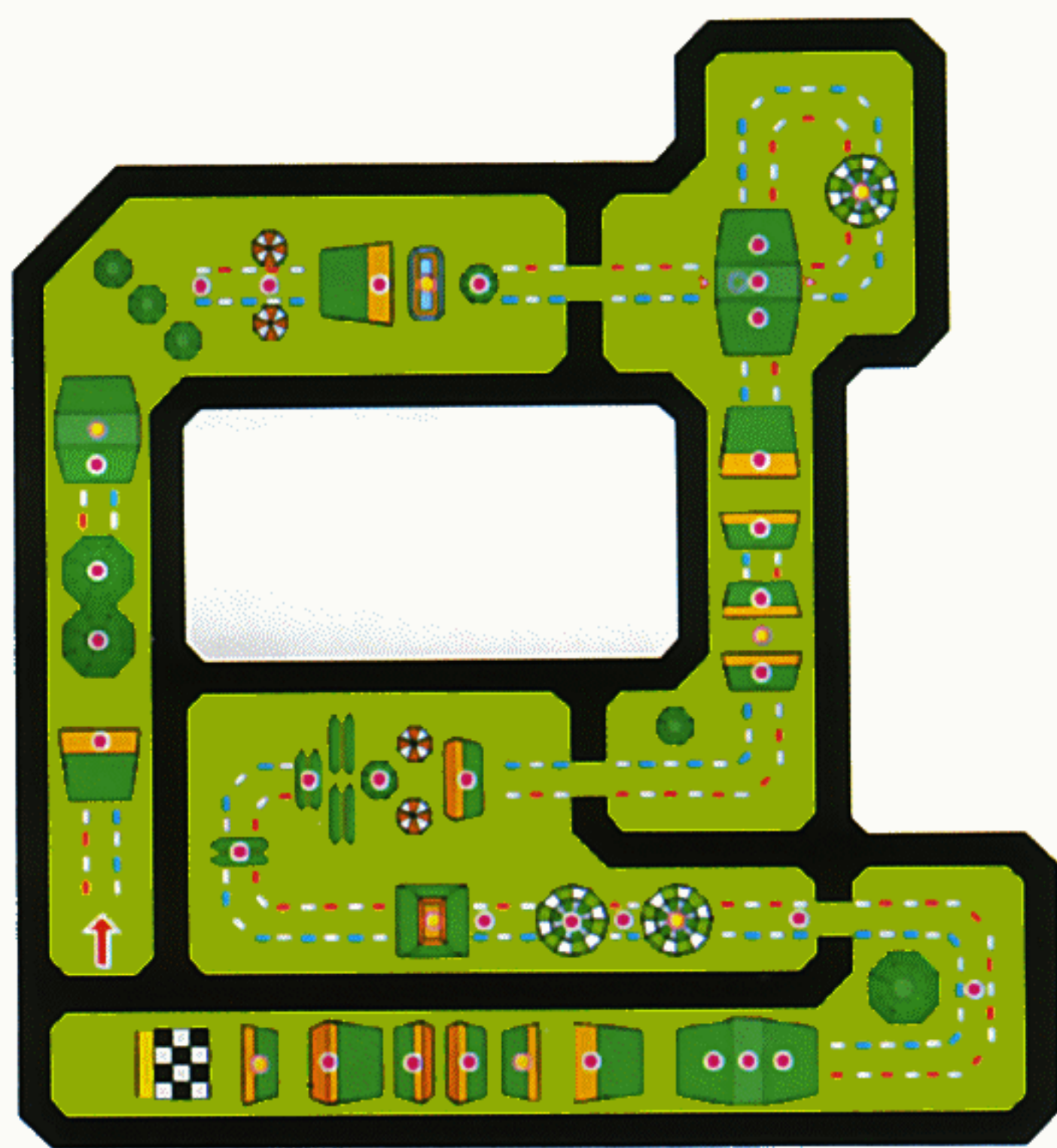
### **ROCK FIELD**



Ce circuit comporte de nombreuses étoiles. Les côtes et les descentes des obstacles ne sont pas trop difficiles. C'est le parcours idéal pour s'habituer à jouer en mode STUNT TRAX. N'appuyez pas sans arrêt sur la pédale d'accélérateur. Le secret de la réussite sur ce circuit réside dans le contrôle de la vitesse dans les côtes et les descentes.



## UP'N DOWN

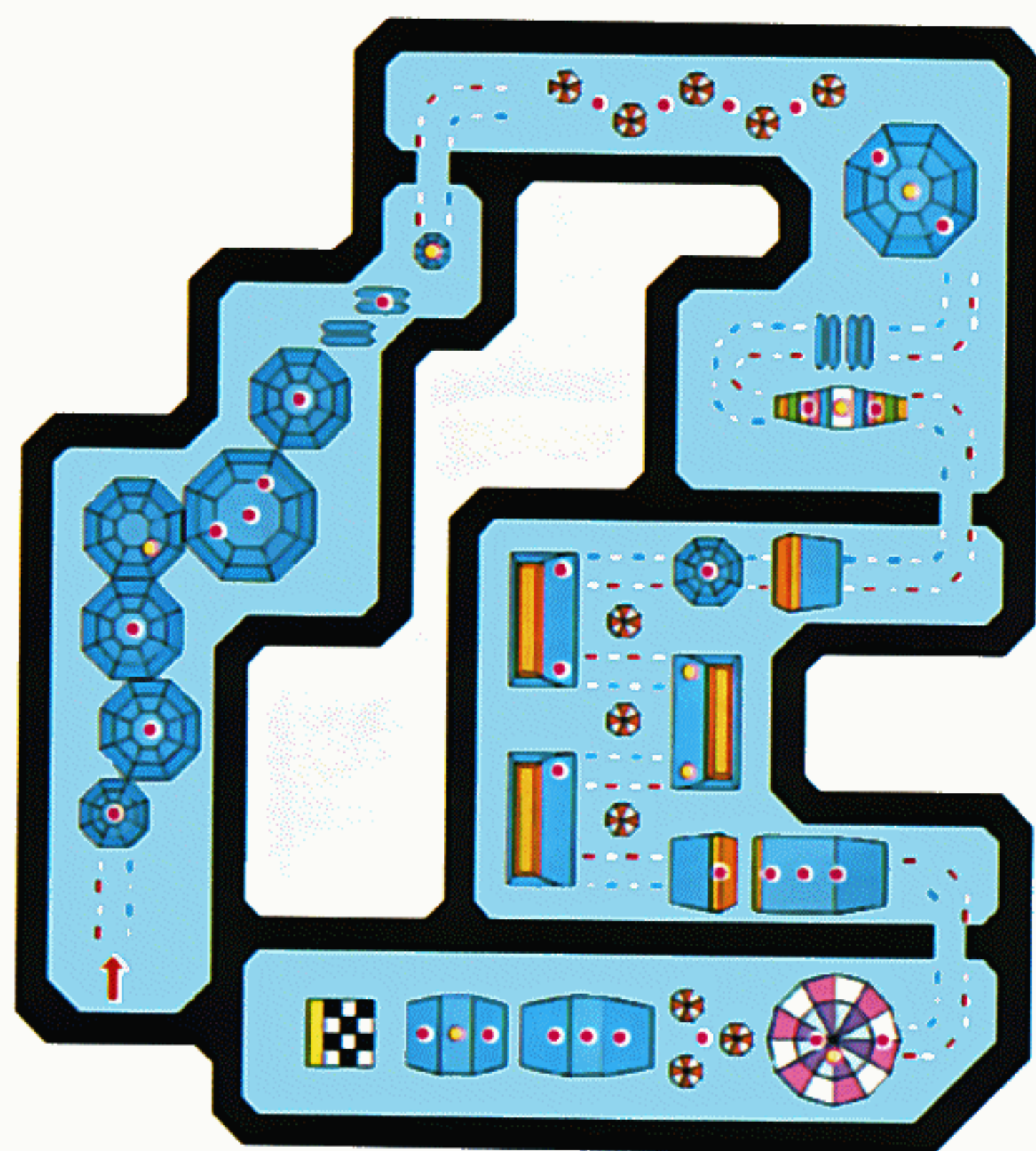


Pour réussir ce circuit, vous devez savoir parfaitement sauter et attraper les étoiles. Accélérez près de l'arrivée ou utilisez le Turbo. Sinon, vous risquez de ne pas réussir le saut suivant !



## PARCOURS DU STUNT TRAX

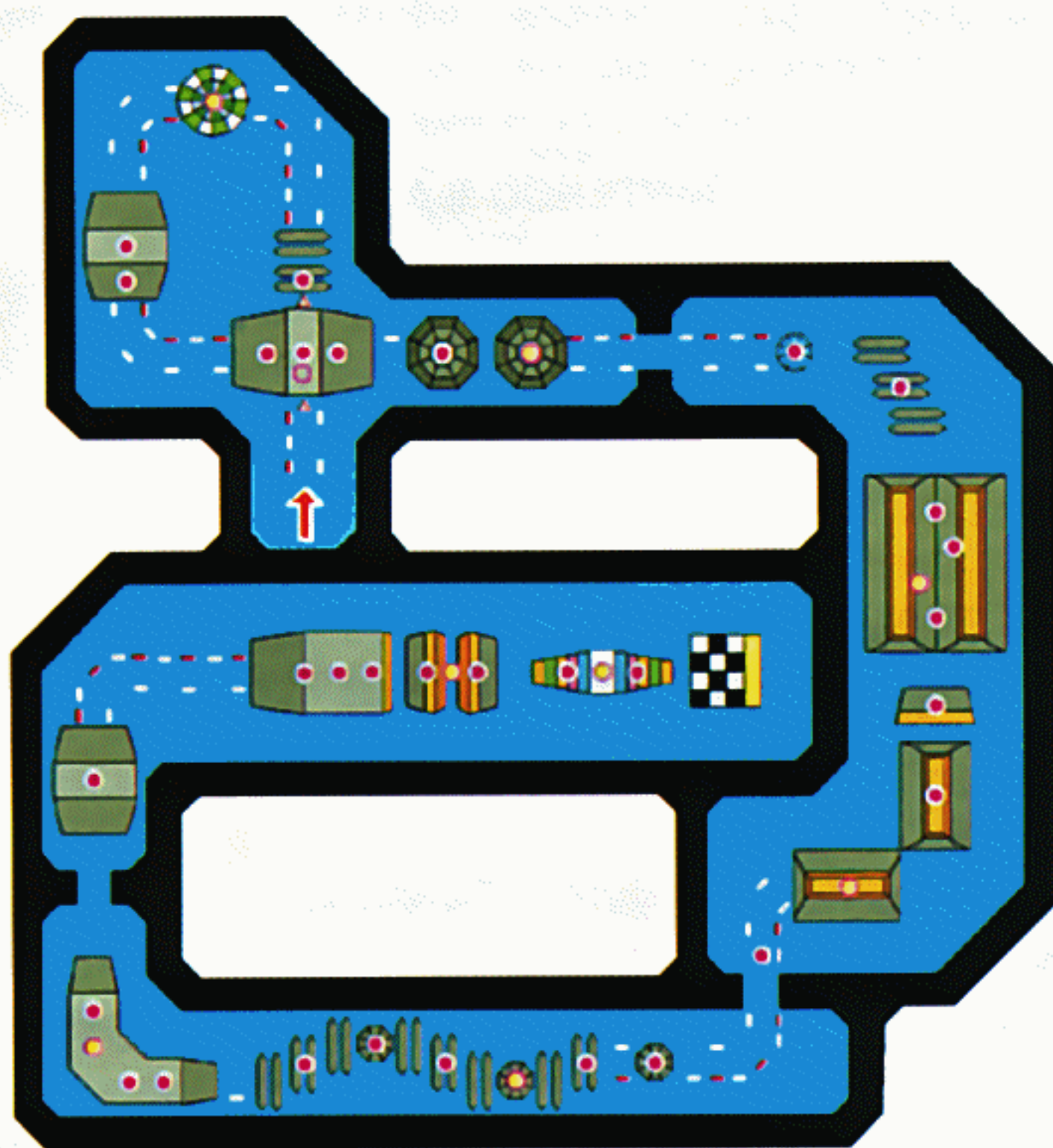
### **ICE DANCE**



Cette route est verglacée et très glissante. Pour maintenir votre vitesse, évitez de tourner les roues brusquement. Les obstacles sont aussi divers que nombreux. Essayez de mémoriser le dessin du parcours pour réunir le maximum d'étoiles.



## **BLUE LAKE**



Ce circuit présente des côtes bien raides et des descentes vertigineuses. C'est un circuit de haut niveau et les étoiles y sont difficiles à ramasser. Pour réussir, vous devez être un excellent conducteur et bien connaître certaines astuces de pilotage (par exemple, savoir appuyer sur l'accélérateur progressivement et prendre les virages prudemment). Le secret pour exceller dans ce parcours consiste à appuyer sur le Bouton X pour sauter à temps.



FRANCE SEULEMENT

**GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS**

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
(Cartouches)

**NINTENDO FRANCE** garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO** au **16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

**NINTENDO S.A.V.**

**BP 797**

**95004 CERGY PONTOISE CEDEX**

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

**Pour toute information sur les jeux Nintendo,  
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55.  
Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7  
jours/7.**

**Ou écrivez-nous au  
CLUB NINTENDO  
BP 14**

**95311 ST OUEN L'AUMONE**



## **GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS**

### **Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)**

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

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

**NINTENDO REPAIR SERVICE**  
Trade Mart, B.P. 271  
1020 Bruxelles  
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

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



# **POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO**

Les robots-mutants entravent votre progression ?  
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en  
jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des  
difficultés les plus incroyables.

## **POUR NOUS CONTACTER :**

### ***EN FRANCE***

**16 (1) 34 64 77 55**

du lundi au samedi, de 9h à 19h (18h les vendredi et samedi)

ou 24h / 24h, 3615 NINTENDO

**Ou écrivez-nous au**

**CLUB NINTENDO**

**BP 14**

**95311 ST OUEN L'AUMONE**

### ***EN BELGIQUE***

**02/478.92.08**

du lundi au vendredi, de 14h à 18h



## **AVERTISSEMENT**

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.

La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.

NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dus à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.

Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants :

**POUR LA FRANCE**, appelez le S.O.S. NINTENDO au (16-1) 34.64.77.55 ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO.

**POUR LA BELGIQUE**, appelez le CLUB NINTENDO au 02/478.92.08.

## **ATTENTION**

### ***POUR LA FRANCE SEULEMENT***

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

### ***POUR LA BELGIQUE SEULEMENT***

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.





DISTRIBUTED BY NINTENDO  
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON