

T•HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

T•HQ Deutschland GmbH
Irmgardstr. 15
8000 München 71

PRINTED IN JAPAN

Nintendo

GAME BOY™

Race Drivin'™



T•HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

DMG-RV-NOE

SPIELANLEITUNG

EINFÜHRUNG

Wir danken Ihnen für den Kauf von **Race Drivin'** für das Spiel auf Game Boy. Es ist eine einzigartige **3-D-Simulation** tollkühner Fahrleistung im besten Sinne!

Wählen Sie unter vier höllisch schnellen Sportautos und drei wilden und herausfordernden Rennstrecken. Suchen Sie sich ein Auto aus, und versuchen Sie, einen Rekord auf der Autocrossstrecke aufzustellen, jagen Sie durch eine Runde auf der Stuntstrecke, oder wagen Sie alles auf der furchterregenden Superstunt-Strecke; zum ersten Mal erscheint das alles bei Game Boy in packendem 3-D!

T•HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

T•HQ Deutschland GmbH
Irmgardstr. 15
8000 München 71

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



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
Nintendo GAME BOY System
paßt.

AK

LICENSED BY



Nintendo®, GAME BOY™, the
Nintendo Product Seals and other
marks designated as "TM" are
trademarks of Nintendo.

SICHERHEITSMABNAHMEN

Wenn Sie den Vorschlägen unten folgen, so bleibt Ihr Game Boy und Game Pak immer in bestem Betriebszustand:

1. Seien Sie immer sicher, daß der Game Boy abgestellt ist, bevor Sie das Game Pak hinein-oder herausschieben.
2. Versuchen Sie nicht, Ihr Game Pak auseinanderzunehmen.
3. Setzen Sie Ihr Game Pak nicht dem direkten Sonnenlicht, starker Hitze oder extremer Kälte aus. Es darf nicht gebogen, gedrückt oder naß werden. Bewahren Sie es in der Schutzpackung bei Zimmertemperatur auf, wenn es nicht benutzt wird.
4. Wird Ihr Game Pak staubig, kann es mit einem weichen, trockenen Tuch gereinigt werden. Verdünnungs-und Lösungsmittel, Benzol, Alkohol oder sonstige scharfe Reinigungsmittel, die das Game Pak beschädigen könnten, dürfen nicht verwendet werden.

Ein sehr kleiner Teil der Bevölkerung kann epileptische Anfälle erleiden, wenn bestimmte Arten von Blinklichtern oder Mustern angesehen werden, die auch sonst in unserer täglichen Umgebung vorkommen. Diese Personen könnten Anfälle bekommen, während sie gewisse Arten Fernsehbilder ansehen, oder wenn sie bestimmte Videospiele spielen, einschließlich der auf dem Game-Boy-Compact™ Videosystem gespielten Spiele. Spieler, die niemals vorher derartige Anfälle hatten, können dennoch unter bisher unerkannter Epilepsie leiden. Konsultieren Sie Ihren Arzt, wenn Sie beim Spielen von Videospiele die folgenden Symptome haben: Veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, sonstige unwillkürliche Bewegungen, wenn Sie sich Ihrer Umgebung nicht mehr bewußt sind, geistige Verwirrung und/oder Krämpfe.

Einführung.....	2
Sicherheitsmaßnahmen.....	3
Maschinen starten!.....	5
Spieldynamik.....	6
Bedienung des Autos.....	7
Die "Mean Machines".....	8
Rennstrecken	9
Instrumentenbrett.....	10
Hinweise zum Spielablauf.....	13
Prämien-Bildschirm.....	15
Mitarbeiterliste.....	16
Informationen zur Garantie.....	17
Notizen.....	18

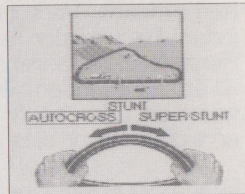
Ihre Aufgabe: Versuchen Sie, die beste Rundenzeit aufzustellen, indem Sie eine der heißen Kisten über drei strapaziöse Rennstrecken fahren! Ihr Ziel ist es, die höchstmögliche Punktzahl zu erlangen, indem Sie jede Strecke so oft wie möglich fahren, bevor die Uhr abäuft. Wenn Sie den nächsten Checkpoint nicht erreichen bevor dies geschieht, so ist das Spiel vorbei.

Wenn Sie in einer beliebigen Runde die Qualifizierzeit schlagen können, so wird Ihnen am Ende des Spiels eine "Championship Lap" gewährt. Ihr Ziel in der "Championship Lap" ist es, den Champion des Computers, das "Phantom Photon", zu schlagen! Schlagen Sie dessen Rekord auf allen Rennstrecken, und werden SIE der endgültige Sieger!

Game Pak in den Game Boy schieben und anstellen. Danach erscheint in Kürze die Titelseite des Spiels. START, B oder A drücken, um vom Titelbildschirm auf den Select-Car-Bildschirm vorzurücken.

Bewegen Sie die Kontrollplatte Links oder Rechts oder drücken Sie SELECT, um das Auto, das Sie fahren möchten, durch hervorgehobene Anzeige zu markieren.

Während Sie dies ausführen, wird das jeweils gewählte Auto mit einem blinkenden rechteckigen Rahmen gekennzeichnet. START oder A drücken, um Ihr Auto zu wählen und zum Course-Selection-Bildschirm vorzurücken. Nun die obigen Schritte wiederholen, um die Rennstrecke, die Sie bezwingen wollen, zu wählen. Eine Abbildung jeder Rennstrecke wird angezeigt, während Sie ihren Namen hervorgehoben anzeigen. Nochmals START oder A drücken, um von diesem Bildschirm auf eine größere Darstellung der von Ihnen gewählten Strecke überzugehen. Ein weiteres Mal START oder A drücken, um das Spiel zu beginnen.



Motor Starten:

START oder A (Wenn "Press Start" angezeigt wird)

Kontrollplatte AUFWÄRTS:

HÖHEREN Gang einlegen (wenn Sie mit Handschaltung fahren)

Kontrollplatte ABWÄRTS:

NIEDRIGEREN Gang einlegen (wenn Sie mit Handschaltung fahren)

Kontrollplatte LINKS:

Auto nach LINKS steuern

Kontrollplatte RECHTS:

Auto nach RECHTS steuern

Knopf A:

Beschleunigen

Knopf B:

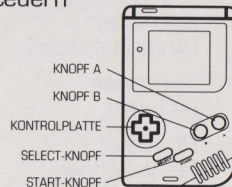
Bremsen

START-Knopf:

Spielpause einlegen

START + SELECT + Knopf A + Knopf B:

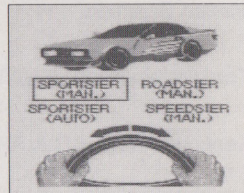
Spiel neu einstellen



DIE "MEAN MACHINES"

Bei **RACE DRIVIN'** haben Sie die Wahl zwischen vier verschiedenen Autos. Jedes Auto hat seine eigenen Fahreigenschaften und Betriebsweisen.

Anmerkung: Unerfahrene Spieler sollten zuerst das Auto mit Automatikgetriebe fahren. Es ist das beste, um sich einzuspielen!



AUTOBESCHREIBUNG

GETRIEBE

BETRIEBSWEISE

Sportster
(Anfängerstufe)

Automatik

durchschnittlich

Sportster
(schnell)

Handschaltung

durchschnittlich

Roadster
(sehr schnell)

Handschaltung

gut

Speedster
(schnellstes Auto)

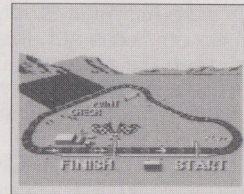
Handschaltung

schlecht

RENNSTRECKEN

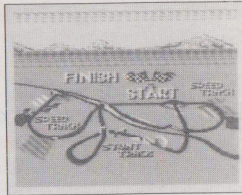
Sie können drei Strecken fahren. Jede Strecke hat ihre eigene Qualifizierzeit und Gefahren.

AUTOCROSS TRACK — Diese Strecke ist für Geschwindigkeit gebaut. Es gibt weder Hindernisse noch viele enge Kurven. Um die beste Rundengeschwindigkeit zu erreichen, jede Kurve innen fahren.

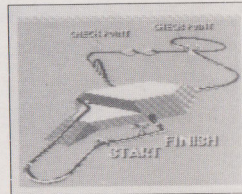


RENNSTRECKEN (FORTSETZUNG)

STUNT TRACK — Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder die Strecke für uneingeschränkte Geschwindigkeit, oder die Strecke für wilde Stunts. Achten Sie auf die anderen Autos auf dieser Strecke! Sie müssen die sicherste Geschwindigkeit zur Umgehung der Hindernisse herausfinden, oder Ihr Auto wird einen Unfall haben.



SUPER STUNT TRACK — Auf dieser Rennstrecke gibt es lauter Stunts, Hindernisse und Gefahren! Sie ist der Stuntstrecke ähnlich, aber Sie müssen noch mehr Gefahren umfahren und trotzdem die beste Streckenzeit schlagen!



INSTRUMENTENBRETT

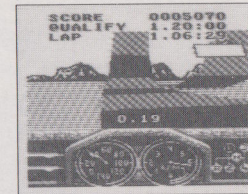
Sie sitzen am Steuer der schnellsten Autos der Welt. Unten sind die Instrumente beschrieben, die Sie beim Fahren vor sich sehen. Dies ist der Hauptbildschirm des Spiels.

Am oberen Ende des Bildschirms:

Score — Ihre gesamte Punktzahl.

Qualify — Die Rundenzeit, die Sie schlagen müssen, um sich für den "Challenge Lap" zu qualifizieren.

Lap — Die Zeit Ihrer letzten Runde.



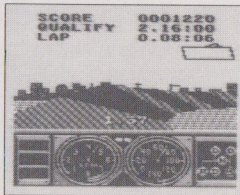
Unten auf dem Bildschirm (von links nach rechts):

Time — Die verbleibende Zeit, bis das Spiel zu Ende ist.

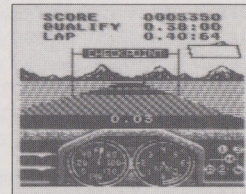
RPM —Tachometer. Bestimmen Sie hiermit, wann ein Gangwechsel stattfinden soll.

Speed — Gegenwärtige Geschwindigkeit in Meilen pro Stunde.

Gears — Zeigt bei Autos mit Handschaltung die gegenwärtige Gangposition.



Checkpoints - Durchfahren Sie diese (nur in der richtigen Richtung), um für die Runde eine bessere Zeit zu gewinnen. Eine Strecke kann mehr als einen Checkpoint haben.



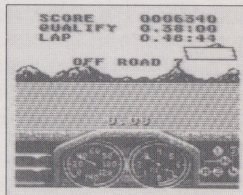
Finish Line - Ihre Zeit wird gemessen, sobald Sie die Ziellinie überqueren. Ist sie gut genug, um Sie für den "Challenge Lap" zu qualifizieren, so erscheint das Wort "QUALIFIED" kurz auf dem Bildschirm. Das überqueren der Ziellinie gibt Ihnen außerdem zusätzliche Sekunden Spielzeit (wie bei den Checkpoints).

Crashing - Die Windschutzscheibe zerbricht, wenn Sie einen Unfall haben. Sie verlieren wertvolle Sekunden, während Ihr Auto nach einem Unfall wieder auf die Fahrbahn zurückkehrt.

Direction — Das Verlassen der Rennstrecke wird einen Countdown zur Folge haben. Wenn Sie nicht in 10 Sekunden auf die Fahrbahn zurückkehren, so wird Ihr Fahrzeug automatisch dorthin zurückbefördert. Fahren Sie auf der Strecke nicht in die richtige Richtung, so erscheinen die Worte "Wrong Way". Kehren Sie auf die Rennstrecke zurück, und die Meldung wird verschwinden.

Game Over - Ist Ihre Zeit abgelaufen, so endet das Spiel. Schlagen Sie die Zeit des "Challenge Lap" (oben auf dem Bildschirm angezeigt), und Sie werden zum "Race Drivin' Challenge" vorrücken.

Challenge Lap - In diesem Abschnitt werden Sie sich über eine Runde der soeben von Ihnen gefahrenen Strecke hinweg mit dem "Phantom Photon" messen (oder mit einem anderen computergesteuerten Auto). Haben Sie einen Unfall oder verlassen Sie die Rennstrecke mehr als 10 Sekunden lang, so verlieren Sie automatisch. Schaffen Sie es, den Champion des Computers zu schlagen, so werden sich zukünftige Herausforderer mit Ihnen messen!



Tragen Sie bei einer hohen Punktzahl Ihren Namen ein, indem Sie die Kontrollplatte entsprechend bewegen, und wählen Sie durch Drücken von Knopf A oder B die Buchstaben aus. Mit dem "Pfeillinks"-Knopf können unerwünschte Buchstaben gelöscht werden. Mit START oder Select "end" wird der Bildschirm verlassen.

MITARBEITERLISTE

Diese Game-Boy-Version des Atari-Spielhallenhits **Race Drivin'** wurde von den folgenden Personen erstellt:

Programmkonvertierung: **ARGONAUT SOFTWARE, LTD.**

Hauptdesigner und Codierung: **John Mullins**

Künstlerische Darstellung: **Alistair McNally**

Weitere Künstlerische Darstellung: **Scott Butler**

Beiträge zu den Entwürfen: **Darren Drabwell & Jon Dean**

Musik und Toneffekte: **David Whittaker**

Spielanleitung: **Stephen Robertson & Jon Dean**

Mit besonderem Dank an: **Jez San, Jacqui Lyons, Fuzzz,
Rick Clucas, Tuffty & Howard Phillips**

GARANTIE

Einer Qualitätsgarantie für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf für in Deutschland von T•HQ gekaufte Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen.

1. Rufen Sie zuerst den T•HQ Kundendienst in Deutschland unter der Telefonnummer 089/7 49 15 00 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das T•HQ Produkt im Originalkarton zusammen mit den Kaufbeleg an:

T•HQ

Irmgardstr. 15

8000 München 71

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

(Telefonnummer in Deutschland 089/7 49 15 00)

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

ABC Import & Export

Vorburg

CH-9473 Gams

Tel. CH-085/740 50

PCSL-Software GmbH

Arzlerstr. 43c

A-6020 Innsbruck

Tel. A-05 12-667 80 81

