Enduro Racer™



SEGA

READ THIS BEFORE YOU START

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

HOW-TO-USE SEGA CARD MEGA CARTRIDGE

1. Make sure that the POWER SWITCH is "OFF".
2. Next, insert the SEGA CARD or MEGA CARTRIDGE into the SEGA MASTER SYSTEM (see the illustration below).
3. Turn the POWER SWITCH "ON". If nothing appears on the screen, check to see that the insertion as described in the above point is properly made.
4. After using, first be sure to turn the computer's POWER SWITCH "OFF" and then pull out the SEGA CARD or the MEGA CARTRIDGE and put it in its case for safe storage.

For 1 player: Push either BUTTON on control pad 1.

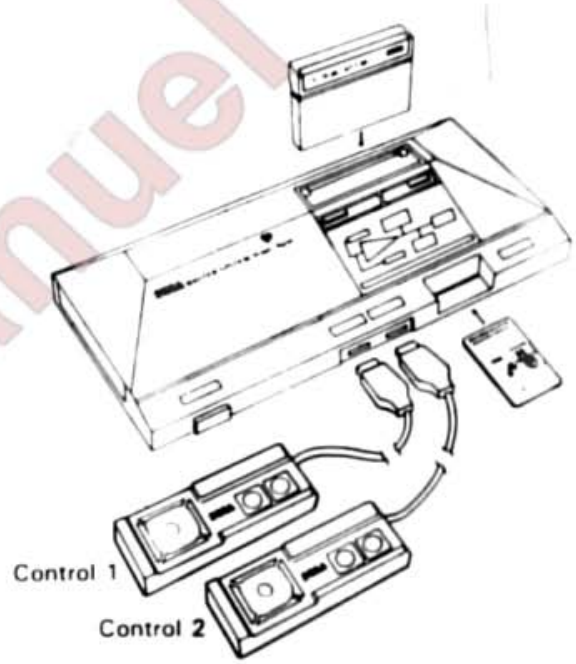
ZUERST FOLGENDES LESEN

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

GEBRAUCH SEGA CARD MEGA SPIELKASSETTE

1. Versichern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist (OFF).
2. Dann schieben Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette in das SEGA MASTER SYSTEM (siehe Abbildung unten).
3. Schalten Sie das Gerät an (ON). Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, vergewissern Sie sich, daß die kassette wie oben beschrieben richtig eingeschoben ist.
4. Nach Gebrauch schalten sie erst den Computer aus (OFF), dann ziehen Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette heraus und legen Sie sie zur sicheren Aufbewahrung in ihre Hülle.

Für 1 Spieler: Drücken Sie eine Taste vom Joystick 1



Le Vieux Manuel

A LIRE AVANT DE COMMENCER

Vous ne pouvez utiliser la cartouche ou la carte de jeux SEGA qu'avec le système SEGA MASTER, exclusivement.

COMMENT UTILISER LA CARTE SEGA LA CARTOUCHE MEGA

1. La console doit être en position OFF.
2. Puis, introduisez votre CARTOUCHE ou votre CARTE DE JEUX SEGA dans le SYSTEME SEGA MASTER (voir illustration ci-dessous).
3. La console est maintenant en position ON. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que l'insertion a été bien faite.
4. Après utilisation, vous devez éteindre la console (position OFF). Retirez la CARTOUCHE ou la CARTE DE JEUX SEGA et rangez-la en lieu sûr, dans sa boîte.

Pour 1 joueur: Appuyez sur le bouton START de la manette du premier joueur

LEA ESTO ANTES DE EMPEZAR

EL SEGA CARD y el MEGA CARTRIDGE están disenados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

COMO USAR SEGA CARD Y MEGA CARTRIDGE

1. Asegúrese de que el conmutador de encendido esté apagado.
2. Después, inserte el SEGA CARD o MEGA CARTRIDGE en el SEGA MASTER SYSTEM (mirar el dibujo más abajo).
3. Coloca el interruptor en posición de encendido. Si no aparece nada en la pantalla, mire si ha hecho la inserción tal como se describe en el punto anterior.
4. Después del uso, asegúrese de apagar el interruptor del ordenador, y después sacar el SEGA CARD o el MEGA CARTRIDGE y colocarlo en su estuche para mantenerlo seguro.

Para 1 jugador: pulse cualquier botón sobre el PAD de control 1.

LEGGETE QUESTO PRIMA DI INIZIARE

Le SEGA CARD e le MEGA CARTRIDGE sono da usarsi esclusivaménte con il sistèma SEGA MASTER.

COME USARE LE SEGA CARD E LE MEGA CARTRIDGE

1. Assicuratevi che l'interruttore POWER sia sulla posizione OFF.
2. Ora inserite la SEGA CARD o la MEGA CARTRIDGE nel sistèma SEGA MASTER (vedere l'illustrazione sottostante).
3. Posizionate l'interruttore POWER su ON. Qualora sullo schermo non appaia nulla controllate se l'insemento (punto 2) è stato eseguito correttamente.
4. Quando avete finito di giocare prima di tutto controllate che l'interruttore POWER sia sulla posizione OFF: quindi estraete la SEGA CARD o la MEGA CARTRIDGE. Per evitare che si rovinino è necessario riporle nelle loro custodie una volta finito di giocare.

Per 1 giocatore premere un tasto del control pad 1.

Le Vieux Manuel

RACE TO THE FINISH

This wild race through the perils of diverse and rough terrain will make you grip your Control Pad while you search for the next obstacle.

Your objective is to drive your fastest, pass as many speeding cars and motorcyclists as possible, take the jumps without losing speed and do as little damage to your bike as possible. Think you can handle it?

You'll be given five separate scenes which will introduce you to every pitfall known to Mother Nature. If you survive them, you'll be able to repeat each scene once more for a total of ten scenes in all.

So start your engine, you're in the fast lane now.

HOW TO HANDLE YOUR MACHINE

Before you begin playing, orient yourself with movements and functions each button is geared to prompt. You'll have to use hand-to-eye coordination in order to speed quickly ahead and avoid all the obstacles. And remember, you'll do much better with practice.

EIN MÖRDERISCHES RENNEN

Durch ein wildes Terrain mit zahlreichen unerwarteten Hindernissen erwartet Sie. Ein Rennen, das nur Leute mit stahlharten Nerven, guter Kondition und schnellen Reaktionen lebend überstehen.

Sie sollen die Strecken so schnell wie möglich absolvieren und dabei möglichst viele Motorradfahrer und andere Rennteilnehmer überholen, Hindernisse ohne Tempoverlust überspringen und trotzdem lebend am Ziel ankommen. Schaffen Sie das?

Fünf verschiedene Rennstrecken erwarten Sie, in deren Verlauf Sie mit allen denkbaren Hindernissen und Schwierigkeiten konfrontiert werden. Falls Sie alle fünf lebend überstehen, werden die Rennstrecken noch einmal wiederholt, sodaß Sie insgesamt 10 Runden zu absolvieren haben.

Starten Sie also Ihre Maschine — es geht gleich los.

BEHERRSCHEN SIE IHRE MASCHINE

Bevor Sie aber losfahren, machen Sie sich erst einmal mit Ihrer Maschine vertraut. Bis zum Rennen muß Ihnen die Bedienung in Fleisch und Blut übergegangen sein. Aber dazu ist viel Übung notwendig.

Le Vrai Manuel

UNE COURSE AU FINISH!

Cette course féroce à travers les difficultés de terrains variés et "piégeux" vous fera vous cramponer à votre panneau de commandes dans l'attente du prochain obstacle!

Votre but est de conduire le plus rapidement possible, de dépasser le maximum de voitures et de motos, de faire des sauts sans perdre de vitesse et sans endommager votre moto. Vous pensez pouvoir y arriver?

Vous trouverez cinq paysages différents, qui vous feront rencontrer tous les trous et toutes les ornières de la création. Si vous y survivez, ces 5 paysages se répèteront avec des variantes, soit un total de dix terrains.

Démarrez votre moteur, vous êtes en piste maintenant.

COMMENT PILOTER VOTRE MACHINE

Avant de commencer, familiarisez-vous avec les mouvements et les fonctions que chacune des commandes peut produire. Il vous faudra une excellente coordination œil-main pour assurer des performances et, souvenez-vous: plus vous vous entrainerez, plus vous améliorerez vos scores.

CARRERA HACIA LA META

Esta carrera salvaje a través de abruptos terrenos le obligará a manejar bien los controles para poder superar los obstáculos.

Su objetivo es conducir tan rápido como pueda, adelantando a coches y motos, tomando los saltos sin perder velocidad y dañando lo mínimo a la moto. ¿Cree Ud. que será capaz?

Estará en cinco escenas distintas que le mostrarán todos los peligros de la naturaleza Si logra sobrevivir, podrá repetir cada escena una vez más hasta sumar diez escenas en total.

Arranque, se encuentra en la línea de salida.

COMO MANEJAR SU MAQUINA

Antes de empezar a jugar, aprenda a manejar los controles. Necesitará coordinar la mano y la vista para poder conducir rápido. Recuerde que cuanto más practique, mejor lo hará.

GAREGGIARE FINO ALLA FINE

Questa gara selvaggia vi porterà attraverso paesaggi di diversa natura. Guiderete la vostra moto con il vostro control pad.

Il vostro obbjettivo è quello di guidare il più velocemente possibile senza pordere velocità e tempo.

Dovrete superare più macchine e moto possibili senza danneggiare la vostra moto.

Accendete il motore, siete impegnati nella corsa più pericolosa del mondo.

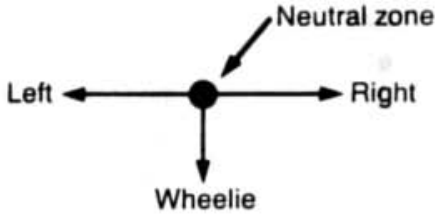
COME GUIDARE LA VOSTRA MOTO

Prima di iniziare la corsa assicuratevi di conoscere le funzioni di tutti i tasti del control pad. Dovrete coordinare velocità e prontezza di riflessi nel miglior modo possibile.

Le Vieux Manuel

INDIVIDUAL FUNCTIONS

Each button on your Control Pad will prompt its own critical moves.



A Your Directional Button (D-Button):

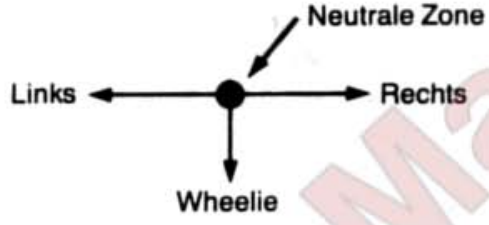
- Will move your bike in two different directions: left and right.
- Wheelie: running on your rear wheel for about a second.
- Provide a neutral zone by pressing center of button.

① Button 1: Brake
② Button 2: Accelerate

Now that you're familiar with the basics, here's the setup for sophisticated driving techniques.

DIE EINZELNEN FUNKTIONEN

Jede Taste Ihres Joysticks steuert bestimmte Aktionen:

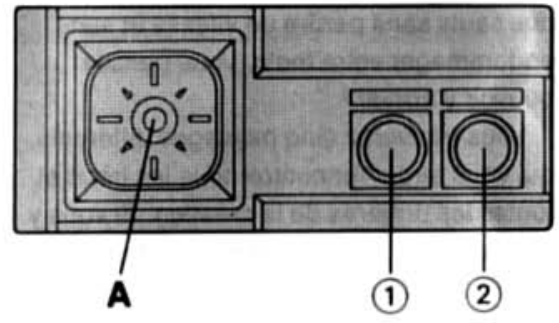


A Die Richtungspfeile:
Steuert Ihr Motorrad in zwei Richtungen: nach links und rechts.

- Wheelie: "Kavalierstart", d.h. Sie fahren für etwa 1 Sekunde nur auf dem Hinterrad.

① Taste 1: Bremsen
② Taste 2: Beschleunigeu

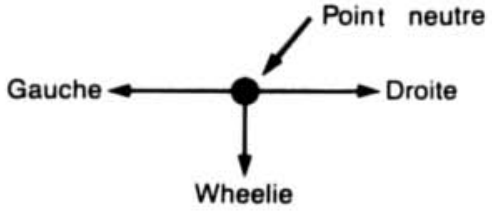
Mit diesen Tasten sind Sie in der Lage, das Motorrad zu steuern, aber es gibt noch eine Reihe Sonderfunktionen:



Le vieux Manuel

LES FONCTIONS INDIVIDUELLES

Chaque bouton de votre panneau de commande provoque un mouvement particulier.



A Votre flèche de direction:

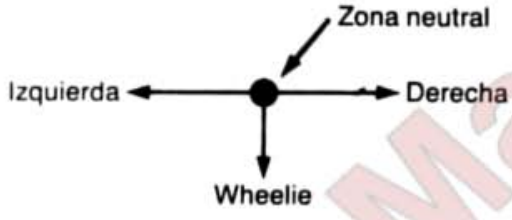
- Dirigera votre moto dans 2 direction: droite et gauche.
- Wheelie: Rouler sur la roue arrière pendant environ une seconde.
- Donnera un point neutre en apuyant sur la partie centrale de la flèche de direction.

① Bouton 1: Freins
② Bouton 2: Accélérateur.

Maintenant que vous connaissez les notions de base, voyons les techniques de conduite plus savantes.

FUNCIONES INDIVIDUALES

Cada botón del Control Pad tiene su función específica.



A Botón direccional (Botón D):

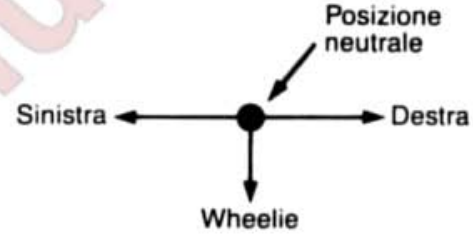
- Moverá la moto hacia la izquierda o derecha.
- Wheelie: correr con la rueda delantera levantada durante un segundo.
- Proporcionará una zona neutral pulsando el centro del botón.

① Botón 1: Freno
② Botón 2: Acelerador

Ahora ya sabe lo fundamental. Veamos algunas técnicas útiles.

FUNZIONI INDIVIDUALI

Ogni tasto del control pad ha una sua funzione speciale.



A TASTO DIREZIONALE:

- Muoverà la vostra moto in due diverse direzioni destra sinistra)
- Wheelie: Funziona facendo scorrere la parte posteriore per circa un secondo.
- Impennerà la vostra moto premendolo verso il basso.

① TASTO 1: FRENO
② TASTO 2: ACCELERATORE

Le Vieux Manuel

MOVING LEFT TO RIGHT

When you need quick moves out of tight places, you need to use your D-Button to guide your bike in the desired direction.

- While holding Button 2 down, press your D-Button directly on the right side center. This will give you the quickest move to the right.

- While holding Button 2 down, press your D-Button directly on the left side center. This will give you the quickest move to the left.

ACCELERATING

To accelerate, you must hold Button 2 down at all times.

- When your bike starts to slow down, either time is running out or you've hit too many obstacles or loose dirt, etc. ... Continue to hold Button 2 down, you'll gain momentum again.

DIE SPUR WECHSELN

Um einem Hindernis auszuweichen oder auch um einen anderen Rennteilnehmer zu überholen, werden Sie oft schnell in die linke oder rechte Spur überwechseln müssen.

- Halten Sie Taste 2 gedrückt und tippen Sie auf den Richtungspfeil nach links. Damit wechseln Sie am schnellsten in die linke Spur.

- Halten Sie Taste 2 gedrückt und tippen Sie auf den Richtungspfeil nach rechts. Damit kommen Sie am schnellsten in die rechte Spur.

BESCHLEUNIGEN

Die Geschwindigkeit erhöhen Sie einfach mit der Taste 2.

- Wann immer Ihr Motorrad an Tempo verliert, zum Beispiel weil Sie ein Hindernis gestreift haben, dann halten Sie einfach Taste 2 gedrückt und Sie werden wieder schneller.

Le Vieux Manuel

POUR TOURNER À GAUCHE OU À DROITE

Quand vous avez besoin de tourner rapidement dans peu d'espace, il vous faut utiliser votre bouton de flèche pour diriger votre moto dans la direction souhaitée.

- Tout en tenant le bouton nº2 enfoncé, appuyez le bouton de flèche vers la droite: cela vous donnera un déplacement rapide vers la droite.

- Tout en tenant le bouton nº2 enfoncé, appuyez le bouton de flèche vers la gauche: cela vous donnera un déplacement rapide vers la gauche.

ACCÉLÉRATION

Pour accélérer, vous devez tenir le bouton nº2 enfoncé tout le temps.

- Quand votre moto commence à ralentir, soit que le temps passe, soit qu'il y ait de la poussière ou des obstacles etc... gardez le bouton enfoncé pour reprendre de l'élan.

MOVIMIENTO IZQUIERDA-DERECHA

Para hacer movimientos rápidos, deberá mover el botón D para mover la moto en la dirección deseada.

- Pulsando el botón 2, presione simultáneamente el botón D hacia el centro a la derecha. Esto le dará un movimiento de máxima rapidez a la derecha.

- Pulsando el botón 2, presione el botón D hacia la izquierda y conseguirá un movimiento de máxima rapidez hacia la izquierda.

ACELERACION

Para acelerar pulse el botón 2.

- Cuando su moto pierda velocidad, estará agotándose el tiempo o bien habrá golpeado demasiados obstáculos. Pulsando el botón 2, ganará nuevamente velocidad.

MUOVERE A DESTRA ED A SINISTRA

Muovete la vostra moto nella direzione da voi desiderata.

- Mentre premete il tasto 2, premete il tasto direzionale verso destra. In questo modo potrete muovervi verso destra molto velocemente.

- Mentre premete il tasto 2, premete il tasto direzionale verso sinistra. In questo modo potrete muovervi verso sinistra molto velocemente.

ACCELLERATORE

Per accellerare dovete sempre tenere premuto il tasto 2. Usate l'accel leratore, rallentando ogni volta che lo riterrete opportuno.

Le Vieux Manuel

BRAKING

Braking can be overused and cost you important seconds in the race. You need to use a light hand when applying Button 1.

- When you need to slow down, you can simply release Button 2. The bike will immediately lose speed.

- When you need to stop immediately and avoid an obstacle, press Button 1 in a series of quick presses. If you slam on the brakes pressing all at once, chances are your bike will crack-up.

JUMPING

The main objective to jumping blocks is not to lose speed and gain the greatest distance.

- Once you've run on to the jumping block in a wheelie position, look for the moment when your rear wheel is right on the top.

- Just before jumping off, press your D-Button in the neutral position.

BREMSEN

Das Bremsen wird bei diesem Spiel oft übertrieben und kostet Sie dadurch wertvolle Sekunden. Bleiben Sie immer ganz ruhig und locker, wenn Sie Taste 1 benutzen.

- Um langsamer zu werden, genügt es auch, Taste 2 für einen Moment loszulassen. Ihr Motorrad wird sofort an Tempo verlieren.

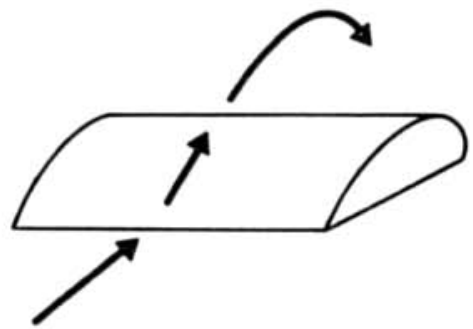
- Falls Sie aber wegen einem Hindernis zum Beispiel sofort stoppen müssen, drücken Sie mehrmals hintereinander kurz die Taste 1. Steigen Sie besser niemals voll in die Bremse, Sie verlieren dadurch leicht die Kontrolle über Ihr Motorrad.

SPRINGEN

Der Hauptgrund für das Springen ist es, ohne Tempoverlust die größtmögliche Distanz zu überwinden.

- Sobald Sie einmal einen Sprung anvisiert haben, warten Sie solange, bis beide Räder Bodenkontakt haben.

- Kurz bevor Sie lossspringen, wechseln Sie wie oben beschrieben mit Hilfe der Richtungspfeile in eine freie Spur über.



Le Vieux Manuel

FREINAGE
L'utilisation abusive des freins peut vous faire perdre des secondes importantes dans la course: il faut donc utiliser le bouton n°1 avec modération.

- Quand vous avez besoin de ralentir, vous pouvez simplement relâcher le bouton n°2, la moto perdra immédiatement de la vitesse.

- Si vous avez besoin de vous arrêter immédiatement pour éviter un obstacle, appuyez sur le bouton n°1 rapidement et de façon répétitive. Si vous bloquez les freins en gardant le doigt sur le bouton, vous avez des chances de vous casser ... la figure!

SAUT
Le but des sauts est de ne pas perdre de vitesse et gagner le plus de distance possible.

- Quand vous arrivez au sommet de la bosse, surveillez le moment exact où vos roues atteignes le point le plus haut.

- Juste avant de décoller, appuyez sur le bouton de flèche en position neutre (au centre).

FRENAR
Frenar excesivamente puede hacerle perder tiempo, por tanto, utilice el freno con moderación.

- Cuando quiera perder velocidad, puede dejar de apretar el botón 2 y la moto perderá velocidad inmediatamente.

- Para parar bruscamente y evitar obstáculos, pulse el botón 1 repetidamente. Si no lo hace así y deja el dedo sobre el botón 1, tendrá muchas probabilidades de estrellarse o quedarse sin moto.

SALTOS
El principal objetivo en los saltos es no perder velocidad y alcanzar la máxima distancia posible.

- Cuando esté en el aire observe el momento en que las ruedas estén en lo más alto.

- Antes de saltar, coloque el botón D en posición neutral.

FRENO
Potrete usare il freno in ogni situazione ed in ogni percorso.

- Quando incontrate un ostacolo ed avete immediatamente bisogno di rallentare premete il tasto 1.

SALTO
Quando vi accingerete a saltare un ostacolo, il vostro obbjettivo è quello di non perdere velocità e percorrere in volo la più lunga distanza possibile.

- Quando la vostra moto avrà appena toccato il terreno premere il tasto direzionale nella posizione neutrale (centro).

- Tenete premuto il tasto 2.

- Se non effettuerete il salto come spiegato precedentemente, la vostra moto perderà velocità di una percentuale pari al 25%.

Le Vieux Manuel

- Maintain Button 2. The speed will carry you further.

- Remember, the D-Button does not control a forward direction. There is no need to press it ahead when taking a jump or at any other time on the track.

- If you jump without assuming a proper position and execution of the D-Button, your speed will decrease by 25% and you will not increase your jumping distance.

- Sometimes your landing spot will be on the top of another jump. When this happens, follow the above rules to maintain speed and gain distance.

- If your landing spot looks dangerous, you can change direction in mid-flight. Follow left to right instruction and your bike will assume your new direction upon landing.

- Halten Sie Taste 2 gedrückt. Die höhere Geschwindigkeit wird Sie noch weiter tragen.

- Denken Sie immer daran, der Pfeil nach oben bedeutet nicht ‚Schneller vorwärts fahren', er bringt Ihnen keinen Tempogewinn. Es hilft Ihnen nicht, den Pfeil nach oben während der Fahrt oder des Sprungs gedrückt zu halten.

- Falls Sie springen, ohne vorher auf eine freie Spur gewechselt zu haben, verlieren Sie ca. 25% an Geschwindigkeit.

- Manchmal landen Sie auf einer anderen guten Absprungposition. Folgen Sie dann den gerade beschriebenen Schritten, um erneut Geschwindigkeit zu gewinnen und zu springen.

- Erkennen Sie erst während des Sprunges, daß Ihr Landeplatz nicht sicher ist, haben Sie immer noch die Chance, die Richtung während des Fluges zu ändern. Drücken Sie dazu die Richtungspfeile nach links beziehungsweise rechts.

Le Vieux Manuel

- Gardez le bouton n°2 enfoncé, vous gagnerez de la distance.

- Souvenez-vous que le bouton de flèche ne commande pas de déplacement vers l'avant. Il n'est donc pas nécessaire d'appuyer dessus pour sauter ni pour rouler sur la piste.

- Si vous sautez sans assurer un contrôle d'une position correcte et de la flèche de direction, votre vitesse diminuera de 25% et vous n'augmenterez pas votre distance de saut.

- Parfois, votre point d'atterrissage se situera au sommet d'une bosse suivante. Quand cela se produit, suivez-les conseils énoncés ci-dessous pour augmenter la distance de votre saut.

- Si votre point de chute vous semble dangereux, vous pouvez modifier votre direction en vol: Dirigez-la vers la droite ou la gauche, et votre moto changera de direction à l'atterrissage.

- Pulse el botón 2 durante el salto, con ello logrará más alcance.

- Recuerde que el botón D no controla el movimiento hacia adelante, por tanto, no es necesario moverlo al saltar.

- Si salta en mala posición, su velocidad disminuirá en un 25% y perderá alcance.

- A veces al tocar tierra hay que volver a saltar. Cuando esto suceda, siga las reglas anteriores para mantener la velocidad y ganar distancia.

- Si el punto de aterrizaje es peligroso, puede cambiar la dirección en el aire. Mueva el botón D a la izquierda o derecha y la moto tomará la nueva dirección antes de aterrizar.

Le vieux Manuel

- Unless the tires are touching the ground, brakes and accelerator will not function. So don't try to brake or speed out of a dangerous landing, instead follow the above suggestion.

TAKE CONTROL

Before you actually start the race, the following will guide you through game rules and requirements.

① Time limit
② Jumping block
③ Damage
④ Speed

TIME LIMIT
You are allowed a specific amount of time to complete each race sequence. Should you fail to meet this time requirement, you will be disqualified and the game is over.

Since the race scenes are repeated following the finish of race scene 5, they will be referred to as Scenes 1-5, 6-10 and when they overlap, Scene 1 & 6, 2 & 7, etc.

- Scenes 1-5: Time Limit-60 secs.
  Scenes 6-10: Time Limit-50 secs.

- Solange die Räder nicht den Boden Berühren, funktionieren natürlich die Bremse und das Beschleunigen nicht. Versuchen Sie also gar nicht erst, einem Hindernis am Landeplatz durch Bremsen oder Beschleunigen auszuweichen, sondern steuern Sie besser nach links oder rechts.

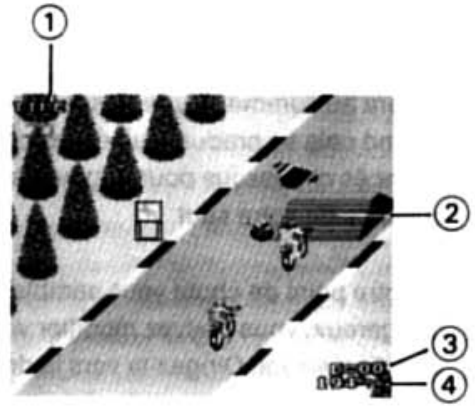
SPIELREGELN UND HINWEISE

Bevor Sie jetzt in Ihr erstes Rennen starten, lesen Sie zuerst die Regeln dieses Rennens:

① Zeitlimit
② Sprungblock
③ Zusammenstöße
④ Geschwindigkeit

ZEITLIMIT
Sie haben für jedes Rennen eine beschränkte Zeit zur Verfügung. Schaffen Sie es nicht, die Rennstrecke in dieser Zeit zu absolvieren, werden Sie disqualifiziert und das Spiel ist zu Ende.

- Für die ersten fünf Runden haben Sie jeweils 60 Sekunden Zeit, für die zweiten fünf Runden nur noch 50 Sekunden.



Le Vieux Manuel

- Tant que vous ne touchez pas le sol, vos freins et votre accélérateur ne fonctionnent pas. N'essayez donc pas d'accélérer ou freiner pour modifier votre trajectoire, suivez les conseils ci-dessus.

PRISE DE COMMANDES

Avant de commencer effectivement la course, voici qui vous guidera efficacement a travers les règles du jeu:

① Limite de temps
② Tremplin
③ Pénalités pour dammages
④ Vitesse

LIMITE DE TEMPS
Il vous est acordé une limite de temps spécifique pour terminer chaque course. Si vous dépassez ce temps, vous avez perdu et le jeu est terminé.

Comme les courses se répètent une deuxième fois après la 5°, nous les désignerons par couples (courses 1/6 ou 2/7 etc.) ou par catégories (1 à 5 ou 6 à 10).

- Courses 1 à 5:
  Limite de temps 60 secondes
  Courses 6 à 10:
  Limite de temps 50 secondes

- Los frenos y el acelerador no funcionan si las ruedas no están en contacto con el suelo. Por ello no intente frenar o acelerar en el aire para evitar un obstáculo.

CONTROL

Antes de comenzar a jugar, lea las siguientes indicaciones sobre las reglas del juego.

① Limite tiempo
② Bloque de salto
③ Daños
④ Velocidad

LIMITE DE TIEMPO
Tiene un tiempo limitado para completar cada secuencia de la carrera. Si no consigue hace el recorrido en dicho tiempo, se acabará el juego.

Como a partir de la escena 5 las escenas se repiten, las denominaremos como escenas 1-5, 6-10

- Escenas 1-5
  Límite de tiempo: 60 segundos.
  Escenas 6-10
  Límite de tiempo: 50 segundos.

Prima di iniziare la gara leggere i seguenti appunti:

① Tempo limite
② Bloccaggio salto
③ Avaria
④ Velocità

TEMPO LIMITE
Per ogni percorso avrete a disposizione un tempo limite. Se non riuscirete a percorrere il tracciato entro il tempo limite avrete finito il gioco.

Oltre lo schema 5 gli scenari saranno ripetuti nel seguente modo (1-5, 6-10).

- SCHEMA 1-5: Tempo limite 60 sec.
  SCHEMA 6-10: Tempo limite 50 sec.

Le Vieux Manuel

- When you reach the finish line in less than the time allowed, your reserve time will be awarded to the next scene's time limit so you can help yourself win in more time consuming races.

- However, there is a limit to the amount of transferable time. The maximum amount you'll be allowed to transfer is 99. If the amount of time limit for one scene plus the amount you've been awarded to transfer exceeds 99, the overage of time will not be transferred.

- The time on the screen, located in the upper left-hand corner, will change depending on the race mode.

  - Jump Time=1/2 the actual seconds passing by.
  - Damage Time=2 × faster than the actual seconds passing by.

- Haben Sie eine Runde in weniger Zeit überstanden, werden die verbliebenen Sekunden in die nächste Runde übertragen. Auf die Art können Sie sich wertvolle Sekunden für die schwierigeren Runden ersparen.

- Trotzdem gibt es auch für dieses ‚Sparen von Zeit' auch eine Einschränkung. Sie können maximal 99 Sekunden zusätzlich mit in die nächste Runde übernehmen, alle weiteren Sekunden werden gestrichen.

- Links oben im Bildschirm wird während des Rennens die Zeit eingeblendet. Der Ablauf der Zeit ändert sich aber je nach Aktion wie folgt:

  - Springen: 50% der tatsächlich vergangenen Sekunden
  - bei Unfällen: 200% der tatsächlich vergangenen Sekunden

Le Vieux Manuel

- Quand vous passez la ligne d'arrivée dans un temps inférieur au maximum prévu, votre réserve de temps peut être reportés sur la course suivante, pour vous permettre de passer une course plus difficile donc plus lente.

- Cependant, il y a une limite au capital de temps "transférable". On ne peut totaliser plus de 99 secondes, c'est à dire que si le temps imparti plus votre "reserve" égalent plus de 99 secondes, le temps de réserve supplémentaire ne sera pas capitalisé.

- Le temps indiqué dans le coin en haut à gauche de l'écran va changer selon le mode de course.

  - Temps de saut=la moitié du temps réel (les secondes passent 2 fois moins vite)
  - Temps de dommages=double du temps réel (les secondes passent 2 fois plus vite).

- Cuando llegue a la meta en menos de ese tiempo, el tiempo sobrante se acumulará para la próxima escena.

- Sin embargo, hay un límite máximo de tiempo acumulable. Este límite es 99. Todo el tiempo que sobrepase ese límite no será transferido a la siguiente escena.

- El tiempo en pantalla, situado en la esquina superior izquierda, cambiará dependiendo del modo de carrera.

  - Tiempo de salto=1/2 de los segundos reales transcurridos.
  - Tiempo de daño=2 × más rápido que los segundos reales.

Le Vieux Manuel

DAMAGE

There are several types of obstacles presented off-road and on-track in this course. When your bike makes contact with any of them, it will be reflected in damage points which will increase from scene to scene. This will be reviewed at the end of every scene. Once your damage points exceed 98, your screen time will pass twice as fast as normal.

The following charts your damage intake:

OBSTACLES	RESULTS	DAMAGE POINTS
Rocks, small pieces	Speed decrease	+4
Sinking in water	Dead stop	+8
Large obstacles (cars, bikes, trees, ruins, stones, etc.)	Crash/ Crack-up	+10
Cloud of dust	Speed decrease	0

ZUSAMMENSTÖSSE

Es gibt zahlreiche Hindernisse auf der Straße und am Rand der Rennstrecke. Stoßen Sie mit einem dieser Hindernisse zusammen oder streifen eines davon, erhalten Sie dafür Schadenspunkte, die von Runde zu Runde steigen. Die Summe dieser Schadenspunkte werden zum Schluß einer Runde noch einmal eingeblendet. Sobald Sie aber mehr als 98 Punkte erhalten haben, vergeht die Zeit doppelt so schnell wie normal.

In der folgenden Tabelle werden die Schadenspunkte aufgelistet:

Hindernisse	Ergebnis	Schadens-punkte:
Kleine Steine	Tempo-verlust	4
im Wasser versinken	Sackgasse	8
Große Hinder-nisse (Autos Motorräder, Bäume, Ruinen Steine, etc.)	Zusammen-stoß	10
Staubwolken	Tempo-verlust	0

Le Vieux Manuel

PÉNALITÉS POUR DOMMAGES

Il y a divers types d'obstacles qui se trouvent sur la route et hors de la piste dans cette course. Quand votre moto entre en contact avec l'un d'eux, les dommages qu'elle subit sont représentés par des points de dommages qui augmenteront de course en course. Ils seront comptabilisés à la fin de chaque course: si vos points de dommage dépassent 98, votre chronomètre tournera deux fois plus vite que la normale.

Voici le tableau des différents dommages subis:

OBSTACLE	DOMMAGES SUBIS	POINTS DE DOMMAGES
Rochers, pierres	Diminuent la vitesse	+4
Noyer le moteur dans l'eau	Moteur calé	+8
Gros obstacles (autos, motos, arbres, ruines etc.)	Accident, casse	+10
Nuage de poussière	Diminue la vitesse	0

DAÑOS

Hay varios tipos de obstáculos en esta carrera. Cuando su moto choca con alguno de ellos, será penalizado con puntos que se van acumulando. Cuando estos puntos pasen de 98, el tiempo pasará al doble de velocidad.

A continuación se enumeran las penalizaciones por obstáculos.

OBSTACULOS	CONSECUENCIA	PUNTOS PENALIZACION
Rocas	Pérdida de velocidad	+4
Agua	Parada	+8
Grandes obstáculos (coches, motos, ruinas, etc)	Golpe/Roturo de la moto	+10
Niebla	Pérdida de velocidad	0

Le Vieux Manuel

EVALUATION SCREEN

When you finish a race, the screen will evaluate your performance and award you skill points as well as damage points. Your skill points are based on how many cars and bikes you pass during each individual scene.

The following will be reviewed:

- Lap Time: Time spent finishing one race.
- Passed: Number of cars and bikes passed.
- Total: The total amount of points awarded to you for use in the next screen.

After the 10th scene, the 'Total' message will start blinking to notify you that the game is over.

BEWERTUNG

Nachdem Sie eine Runde erfolgreich beendet haben, erscheint auf dem Bildschirm eine Bewertung Ihrer Fahrkünste in Form von Pluspunkten und den erwähnten Schadenspunkten. Die Anzahl der Pluspunkte hängt davon ab, wieviele Autos und Motorräder Sie überholt haben.

Folgende Punkte werden angezeigt:

- Zeit (Time): Anzahl der Sekunden, die Sie für diese Runde benötigt haben.
- Überholt (Passed): Anzahl der überholten Wagen und Motorräder.
- Summe (Total): Summe der Punkte für diese Runde.

Nach der zehnten Runde blinkt die Anzeige ‚Summe' (Total), um Ihnen mitzuteilen, daß damit das Spiel zu Ende ist.



Le Vieux Manuel

ECRAN D'ÉVALUATION

Quand vous terminez une course, un écran apparait pour évaluer vos performances et vous attribuer des points de bonus comme des points de dommages. Vos points de bonus sont calculés en fonction du nombre de voitures et de motos que vous dépassez pendant la course.

Seront affichés:

- Le temps écoulé (Lap Time) à la fin de chaque course.
- Le nombre d'autos et de motos dépassées (Passed)
- Total: le nombre de points gagnés et utilisables dans la course suivante.

Après la 10° course, le message "TOTAL" clignotera pour vous indiquer que la course est finie.

PANTALLA DE EVALUACION

Al acabar la carrera, la pantalla evaluará su actuación y bonificará o penalizará según lo haya hecho de bien. Sus bonificaciones responden al número de coches y motos adelantados en cada escena.

Se evaluará lo siguiente:

- Tiempo empleado en acabar una carrera (Lap time)
- Número de coches y motos adelantados (Passed)
- Total de puntos acumulados para la siguiente escena.

Despues de la escena décima, el mensaje "Total" comenzará a parpadear indicando que el juego ha terminado.

VALUTAZIONE DELLA GARA

Quando finite un percorso il computer valuterà la vostra prestazione in base ai veicoli da voi sorpassati.

- LAP TIME: Tempo trascorso per finire il percorso
- PASSED: Numero di auto e moto sorpassate
- TOTAL: Numero totale di punti guadagnati da usare nel prossimo schema

Le Vieux Manuel

TUNE-UP SCREEN

Once you've reviewed your evaluation screen, you'll be able to tune-up your bike in the next screen.

Here you can exchange points that have been earned in passing for parts that will improve the performance of your bike.

Choosing parts follows these moves:

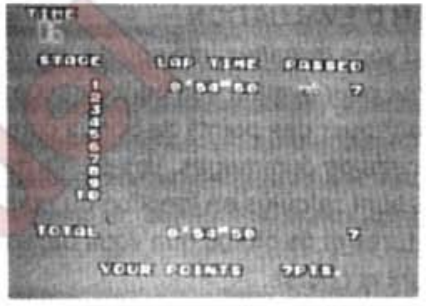
- Position the arrow along the left of the part or condition you want to improve by moving your D-Button up and down.
- Once you decide which part, press Button 1 or 2 to choose it.
- If you wish to return to the game without choosing any part, position arrow next to "Exit" and press Button 1 or 2.
- Following your choice, repeat the above to begin play again.

VORBOROITUNG AUF DIE NÄCHSTE RUNDE

Nach der Bewertung haben Sie die Möglichkeit, Ihr Motorrad zu reparieren und auf das nächste Rennen vorzubereiten.

Hier tauschen Sie die bisher verdienten Punkte gegen Ersatzteile oder andere Verbesserungen aus.

- Mit Hilfe der Richtungspfeile setzen Sie den Pfeil auf dem Bildschirm links neben dem gewünschten Ersatzteil oder Verbesserung.
- Drücken Sie dann die Taste 1 oder Taste 2.
- Wollen Sie kein weiteres Teil, setzen Sie den Pfeil neben ‚EXIT' (Ausgang) und drücken wieder entweder Taste 1 oder Taste 2.



Le Vieux Manuel

ECRAN DE PRÉPARATION MÉCANIQUE

Quand vous avez lu l'écran d'évaluation, l'écran suivant vous permet d'améliorer votre moto pour la course suivante:

Là, vous pouvez échanger des points que vous avez gagnés en dépassant les autres contre des pièces détachées qui augmenteront les performances de votre moto.

Pour choisir les pièces détachées, procéder comme suit:

- Positionner la flèche située à gauche de la pièce ou de l'amélioration que vous voulez monter sur votre moto en utilisant le bouton de flèche pour la déplacer de haut en bas.
- Quand vous avez sélectionné une pièce, appuyez sur le bouton n°1 ou 2 pour la prendre.
- Si vous voulez revenir au jeu sans sélectionner de pièce, positionnez la flèche devant EXIT et appuyez sur le bouton N°1 ou 2.
- Après votre choix, procédez de même pour sortir et revenir au jeu.

PANTALLA DE PUESTA A PUNTO

Una vez vista la pantalla de evaluación, puede poner a punto su moto para la próxima escena.

Aquí puede cambiar puntos acumulados por repuestos que mejorarán el rendimiento de su moto.

La elección de repuestos se hace como sigue:

- Coloque la flecha junto al repuesto a condición que desee mejorar, pulsando el botón D hacia adelante o hacia atrás.
- Una vez hecha la elección, pulse el botón 1 ó 2.
- Si desea volver al juego sin elegir repuestos, coloque la flecha junto a "Exit" y pulse el botón 1 ó 2.
- Siguiendo a su elección, repita lo anterior para continuar el juego.

ACQUISTO PEZZI DI RICAMBIO

Una volta finita la valutazione sarete pronti ad acquistare delle parti di ricambio.
Qui potrete usare i punti guadagnati nel corso delle gare.

Come scegliere le varie parti di ricambio:
Posizionate il cursore sulla voce corrispondente al pezzo di ricambio da voi desiderato (usate per questa operazione il tasto direzionale)

Quando avrete deciso quale parte acquistare premete il tasto 1 o 2.

Le VieuxManuel

Below is an outline of the benefits given and the points needed for each part or condition.

PART	PERFORMANCE	POINTS	
		SCENES 1-5	SCENES 6-10
Handle	Faster turns to left/ right	5	10
Accelerator	0 to 200km/h more quickly	5	10
Tire	Improves speed in rough terrain	5	10
Engine	Allows top speed of 263km/h	10	10
Suspension	Jump without loss of speed	10	20
*Item	Minimize your damage	10	20

*Depending on how many items you have acquired, you can reduce your damage points.

ITEM	DECREASE IN DAMAGE POINTS
Spanner	– 4
Tape	– 6
Tire	– 8
Tool Kit	– 10
First Aid Kit	– 12
Health Drink	– 16
Poly-tank (reserve)	– 18
Battery	– 24
Mechanic	– 30
Key	– 50

In der folgenden Liste sehen Sie die Auswahl der Teile, welche Vorteile Sie Ihnen bringen sowie die ‚Kosten' in Punkte:

Teil	Vorteile	Punkte in Runde	
		1-5	6-10
Steuerung	schnellere Richtungs-änderung nach links und rechts	5	10
Beschleu-nigung	schneller von 0 auf 200 km/h	5	10
Reifen	höhere Geschwindig-keit auf schlechten Terrain	5	10
Motor	neue Höchstgesch-windigkeit ist dann 263 km/h	10	10
Aufhängung	Springen ohne Tempoverlust	10	20
Ersatzteil*	zum Reparieren	10	20

*Diese Ersatzteile reduzieren auch gleichzeitig Ihre ‚Schadenspunkte'.

Ersatzteil	Abzug bei den Schadenspunkten
Schraubenschlüssel	– 4
Klebeband	– 6
Reifen	– 8
Werkzeugkasten	– 10
Erste-Hilfe-Kasten	– 12
Getränk	– 16
Ersatzkanister	– 18
Batterie	– 24
Mechaniker	– 30
Schlüssel	– 50

Le Virtex Manuel

Voici une description de ce que vous pouvez attendre des améliorations:

PIECE	PERFORMANCE	POINTS	
		Courses 1 à 5	Courses 6 a 10
Guidon	Virages plus rapides à droite ou à gauche	5	10
Accélérateur	Accélérations de 0 à 200km/H plus rapides	5	10
Pneu	Augmente la vitesse sur terrain difficile.	5	10
Moteur	Permet d'augmenter à 263km/H votre vitesse maxi.	10	10
Suspension	Sauts sans perte de vitesse	10	20
Accessoires (*)	Réduisent vos points de dommage	10	20

(*) selon le nombre d'accessoires que vous avez achetés, vous pouvez réduire d'autant vos points de dommages.

Accessoire	Points de dommage enlevés:
Clé à molette	– 4
Ruban adhésif	– 6
Pneu	– 8
Boite à outils	– 10
Trousse de secours	– 12
Boisson revigorante	– 16
Reservoir de secours	– 18
Batterie	– 24
Mécanique	– 30
Clé	– 50

A continuación hay una lista con los beneficios y puntos correspondientes a cada cosa:

REPUESTO	PRESTACIÓN	PUNTOS	
		Escenas 1-5	6-10
Manillar	Gira más rápido a la izquierda o a la derecha.	5	10
Acelerador	de 0 a 200 Km/h. más rápido	5	10
Neumático	Mejora la velocidad en terreno abrupto.	5	10
Motor	Permite la velocidad máxima de 263Km/h.	10	10
Suspensión	Salta sin pérdida de velocidad	10	20
Otras piezas*	Minimizan su daño	10	20

*Dependiendo de cuantas de estas otras piezas adquiera, podrá reducir más o menos sus penalizaciones por daños.

OTRAS PIEZAS	DISMINUCION DE PENALIZACION
Tensor	– 4
Válvula de paso de gasolina	– 6
Neumático	– 8
Caja de herramientas	– 10
Botiquín	– 12
Bebida	– 16
Tanque de reserva	– 18
Batería	– 24
Mecánico	– 30
Llave	– 50

Qui sotto sono illustrate le varie parti di ricambio:

PARTE DI RICAMBIO	PRESTAZIONI	PUNTI	
		1-5	6-10
HANDLE	Spostamenti a destra e sinistra molto veloci	5	10
ACCELE-RATOR	Da 0 a 200km/H in breve tempo	5	10
TIRE	Non rallenta la velocità sui terreni accidentati	5	10
ENGINE	Raggiunge la velocità di 263km/H	10	10
SUSPEN-SION	Salta senza rallentare	10	20
ITEM	Minimizza i vostri danni	10	20

*Il danno verrà evitato a seconda dell'articolo che acquisterete.

ARTICOLO	MINIMIZZA IL DANNO
SPANNE	– 4
TAPE	– 6
TIRE	– 8
TOOL KIT	– 10
FIRST AID KIT	– 12
HEALTH DRINK	– 16
POLY TANK	– 18
BATTERY	– 24
MECHANIC	– 30
KEY	– 50

Le Vieux Manuel

When you choose any item, you will automatically lose the stated amount of damage points.

Decide which item you need, then choose it. There is no fixed order for choosing an item.

NOW MAKE YOUR MOVE

The only part of the game left is to play. So read the following and then go for it.

START
After you're positioned at the Starting Line, the countdown will immediately start.

The counting will begin at 3 and end at 0, start pressing Button 2 to rev your engine and leave the lineup.

TREACHEROUS RACE SCENES
There are five race scenes in all which you'll be able to repeat. The second time around they will be more demanding and quicker. So practice well in the first set and you may be able to survive the grueling driving in the second.

Sobald Sie eines dieser Ersatzteile ausgewählt haben, verringert sich auch automatisch die Summe Ihrer Schadenspunkte.

Bei der Auswahl dieser Ersatzteile brauchen Sie keine bestimmte Reihenfolge einhalten.

UND LOS GEHT'S

Lesen Sie sich nur noch die Beschreibung der fünf Rennstrecken durch und dann wird gestartet!

START
Der Countdown (von 3 bis 0) beginnt, sobald Sie die Startlinie erreichen. Drücken Sie Taste 2, um die Motoren warm laufen zu lassen und los geht's.

UNBERECHENBARE RENNSTRECKEN
Es gibt insgesamt fünf verschiedene Rennstrecken, die einmal wiederholt werden. Beim zweiten Durchgang werden sie schneller und schwieriger.

Le Vieux Manuel

Quand vous choisissez un accessoires, vous perdez automatiquement le nombre correspondant de points de dommages.

Décidez l'accessoire que vous voulez, puis prenez-le. Il n'y a pas d'ordre déterminé pour choisir les accessoires.

MAINTENANT, À VOUS!

Il ne vous reste plus qu'à jouer. Auparavant, lisez ce qui suit:

DÉMARRAGE
Après que vous vous soyez placé sur la ligne de départ, le compte à rebours commencera immédiatement.

Le compte à rebours se fait de 3 à 0: à 0, appuyez sur le bouton nº2 pour démarrer votre moteur et quitter le départ.

LES PIÈGES DE LA COURSE
Il y a 5 circuits de course qui vous pourrez parcourir. Au deuxième passage, il y aura plus de difficultés et il faudra être plus rapide. Aussi, pour survivre aux pièges du 2º passage (scènes 6 à 10), entrainez-vous dans les 5 premières courses.

Cuando las elija, perderá automáticamente los puntos correspondientes. Puede elegir las peizas en el orden que desee.

MOVIMIENTOS

Lo único que queda ya no es ponerse a jugar. Lea lo siguiente y empiece.

SALIDA
Cuando se encuentre en la línea de salida comenzará la cuenta atrás.

La cuenta empezará en 3 y acabará en 0. Comience pulsando el botón 2 para revolucionar el motor y salir.

ESCENAS
Hay cinco escenas que deberá repetir. La segunda vez será más difícil, así que practique en la primera vuelta si quiere sobrevivir en la segunda.

Potete scegliere uno di questi articoli senza limitazioni di punteggio.

ORA INIZIATE A GIOCARE

Leggete i seguenti apuunti per effettuare una buona gara.

PARTENZA
Appena posizionati sulla linea di partenza avrà inizio il conto alla rovescia.

Il conteggio inizierà da 3 fino ad arrivare a 0.

SCENARI
Ci sono 5 scenari di gara diversi tra loro. Ecco elencati i vari scenari:

Le Vieux Manuel

SCENE 1: A Country Track
This scene will open on a groomed track in the country. You'll be racing against cars and the obstacles are obvious. Watch out for:

- Big rocks, riding on the green, trees.

SCENE 2: The Ruins.
Here you'll find yourself in a wasteland of stone jumps and ruins where you can really knock yourself up. You'll be racing against bikes in an unstructured terrain with no track. Watch out for:

- Ruins, rocks, riding away from jumps.

SCENE 3: The Red Desert.
This place is as hostile as any desert can be. You're racing against cars in another unstructured terrain with no track. The land is very hard on your bike, so stay in the open red area away from obstacles. Look out for:

- Cactus, dirt, areas of green foliage, rocks.

STRECKE 1: Landstraßen
Dieses Rennen wird auf offener Landstraße beginnen. Sie werden gegen andere Wagen kämpfen und die Hindernisse sind leicht erkennbar. Achten Sie besonders auf:

- Große Steine, Bäume und bleiben Sie auf der Straße

STRECKE 2: Ruinen
Bei diesem Rennen haben Sie eine Strecke mit zahlreichen Felsblöcken und Ruinen zu bestehen, die Ihnen alle das Leben kosten können. Sie fahren diese Strecke ohne Straße gegen andere Motorradfahrer. Achten Sie besonders auf:

- Ruinen, Felsen und springen Sie wann immer möglich

STRECKE 3: Durch die rote Wüste
Diese Strecke ist so freundlich wie eine Wüste nur sein kann. Auch hier fahren Sie durch eine unübersichtliche Gegend ohne Straße gegen andere Wagen. Diese Strecke geht nicht allzu sanft mit Ihrem Motorrad um, halten Sie sich also von allen Hindernissen fern. Achten Sie besonders auf:

- Kakteen, Unrat, Felsen und grüne bewachsene Bereiche

Le Vieux Manuel

COURSE 1: Une piste dans la campagne
Cette course débutera sur une piste pleine d'ornières en pleine campagne. Vous courrez contre des autos, et les obstacles seront évidents. Méfiez vous:

- des grosses pierres, des arbres, de ne pas rouler sur l'herbe.

COURSE 2: Les ruines
Vous vous retrouverez dans un paysage de bosses de pierres et de ruines sur lesquelles vous pouvez vraiment vous écraser. Vous vous mesurerez avec d'autres motos, sur un terrain où la piste n'est pas tracée.
Méfiez-vous:

- des ruines, des rochers, de ne pas vous écarter des bosses.

COURSE 3: Le désert
Cet endroit est aussi hostile qu'un désert peut l'être. Vous ferez la course avec des voitures dans un terrain sans piste tracée. Pour rester sur terrain solide, ne quittez pas la zone rouge, et évitez les obstacles.
Méfiez-vous:

- des cactus, de la poussière, des pierres, des zones de feuillage vert.

ESCENA 1: Circuito de campo
Esta escena comenzará en una pista en el campo. Competirá contra coches y las dificultades son obvias. Tenga cuidado con: rocas grandes, salirse del césped, árboles.

ESCENA 2: Ruinas
Aquí encontrará piedras que le harán saltar continuamente. Competirá contra motos en un terreno sin estructura y sin circuito. Tenga cuidado con: rocas, ruinas, saltos.

ESCENA 3: Desierto
Esta escena es tan hostil como sólo puede serlo el desierto. Compite contra coches; no hay pista. La tierra es muy dura. Manténgase en la zona roja libre de obstáculos. Tenga cuidado con: cactus, rocas, polvo, zonas con árboles.

SCENA 1: OERCORSO DI CAMPAGNA
In questo scenario dovrete sorpassare alcune automobili.

- Evitate: rocce, alberi.

SCENA 2: LE ROVINE
Correrete contro abili motociclisti.

- Evitate: rovine, rocce.

SCENA 3: IL DESERTO ROSSO
Gareggiatre contro potenti automobili fuoristrada.

- Evitate: Cactus, rocce.

Le vieux Manuel

SCENE 4: Marshland.
This is 90% water and 10% track. You'll wish you were a fish because this scene is tough to stay on dry land. And when you hit the water, you sink. Be careful and drive well. Watch out for:

- Water, water, water.

SCENE 5: Mountain Roads.
Welcome to the hardest and last scene. You're competing with cars and the scene is wide open, unstructured, rough and relentless. Watch out for:

- Trees, rocks, hills, cliffs, dirt, slides.

BEST TIME
The best time will automatically replace the old time when you've won the game and made it through all ten races.

This time will appear at the end of the game and remain in the game until a new time is achieved, just like a real arcade game.

STRECKE 4: Küste
Hier gibt es zu 90% nur Wasser und 10% ist festes Land. Sie werden sich noch wünschen, ein Fisch zu sein, so schwierig ist es, auf festen Boden zu bleiben. Sobald Sie das Wasser berühren, versinken Sie. Seien Sie also vorsichtig. Achten Sie auf:

- Wasser, Wasser, Wasser, ...

STRECKE 5: Gebirge
Willkommen zur letzten und schwierigsten Strecke. Sie sind auf einer offenen, unübersichtlichen und rauhen Strecke gegen andere Wagen angetreten. Achten Sie besonders auf:

- Bäume, Felsen, Hügel, Klippen, Unrat, glatte Stellen

BESTZEIT
Am Ende eines Spieles wird die bisherige Bestzeit eingeblendet.

Le Vieux Manuel

COURSE 4: Les marécages
Cette région est constituée de 90% d'eau et de 10% de piste. Il est très difficile de rester sur la terre ferme, et il vaut mieux être un poisson pour s'en sortir. Méfiez-vous:
- de l'eau, de l'eau. et de l'eau!

COURSE 5: la montagne
Bienvenue dans la course la plus dure de toutes: vous faites la courses avec des voitures, mais le paysage est violent, plein d'embûches et sans merci. Méfiez-vous:
- des arbres, des rochers, des falaises, de la poussière, des dérapages.

MEILLEUR TEMPS
Le meilleur temps remplacera automatiquement votre record précédent quand vous aurez accompli avec succès les 10 courses.

Ce temps apparaitra à la fin du jeu et restera en mémoire tant que vous jouerez jusqu'à ce qu'un autre meilleur temps soit accompli, comme dans un jeu d'arcades.

ESCENA 4: Tierra pantanosa
Aquí el 90% es agua y el 10% pista. Resulta difícil mantenerse en tierra seca. Cuando caiga en agua, se hundirá. Vigile: Agua.

ESCENA 5: Caminos de montaña
Es la escena más dura. Competirá contra coches. No hay otra pista que el espacio entero. Tenga cuidado con: árboles, rocas, colinas, polvo, barrancos, derrapajes.

MEJOR TIEMPO
El mejor tiempo reemplazará automáticamente al tiempo anterior cuando gane el juego y acabe las diez carreras.

Este tiempo aparecerá al final del juego y permanecerá allí hasta que sea rebajado.

SCENA 4: LA PALUDE
In questa scena il campo di gara è costituito da circa 90% d'acqua e 10% terreno.
- Evitate: acqua.

SCENA 5: STRADE DI MONTAGNA
Benvenuti nell'ultima scena. La più dura!!
- Evitate: Alberi, rocce e burroni.

MIGLIOR TEMPO
Il miglior tempo di ogni percorso sarà registrato automaticamente. Questo non verrà cancellato fino a che non sarà registrato un tempo migliore.

Le Vieux Manuel

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

Do not get wet!

Do not bend!	Do not subject to any violent impact!
Do not expose to direct sunlight!	Do not damage or disfigure!
Do not place near any high temperature source!	Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!
- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its CASE.

BEHANDLUNG DER SEGA CARD UND DER MEGA SPIELKASSETTE

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

Nicht knicken!	Vor Gewalteinwirkungen schützen!
Nicht direkt der Sonne aussetzen!	Nicht beschädigen oder verunstalten!
Vor Hitze schützen!	Nicht mit Verdünnung, Benzin. ä in Berührung bringen!

- Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA CARD kleben.
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.



Le Vieux Manuel

PRECAUTIONS D'EMPLOI

A manipuler avec précaution

Ne pas mouiller

Ne pas plier

Ne pas mettre au soleil

Ne pas abîmer

Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur

Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Ne rien déposer de lourd sur la carte SEGA!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

MANEJO DEL SEGA CARD Y EL MEGA CARTRIDGE

El SEGA CARD y el MEGA CARTRIDGE están disenados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM

Para un major uso:

No mojarlo!

No doblarlo!

No darle golpes violentos

No exponerlo a la luz directa del sol!

No dañarlo o rallarlo!

No exponerlo a altas temperaturas!

No exponerlo a liquidos corrosivos!

- Tener especial cuidado en no introducir nada en el SEGA CARD.
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño blando humedecido con agua destilada.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

AI POSSESSORI DI SEGA CARD E SEGA CARTRIDGE

La CARD SEGA e la CARTRIDGE SEGA sono destinate esclusivamente al "Master System" SEGA.

Per un uso appropriato

Non bagnatela

Non piegarla

Evitare gli impatti violenti

Non esporla alla luce diretta del sole

Non danneggiarla o colpirla

Non lasciarla vicino a fonti di calore

Non bagnarla con benzina o altro

- In particolare non attaccare niente sulla Sega Card.
- Quando bagnata, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, asciugarla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso deponetela in un contenitore.

Le Vieux Manuel

NOTES

Le Vieux Manuel

NOTES

Le Vieux Manuel

SEGA

Printed in Japan