

Carrera®
POWER SLIDE

Carrera
V.R.S.

STADLBAUER

Published by:
Stadlbauer
Marketing + Vertrieb Ges.m.b.H.
Magazinstrasse 4
A-5027 Salzburg, Austria

www.carrera-toys.de
www.vrs-toys.com

GAME BOY ADVANCE

Carrera®
POWER SLIDE

AGB-AEDP-EUR

Carrera
V.R.S.
STADLBAUER

Instruction Booklet

LICENSED BY



NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET  SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.



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

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

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.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

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

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

Carrera®

POWER SLIDE

CREDITS	2
ENGLISH	3
DEUTSCH	21
FRANCAIS	39
ITALIANO	57
ESPAÑOL	77
NEDERLANDS	97

CREDITS

PUBLISHED BY:

STADLBAUER

HEAD OF PROJECT GROUP

Andreas Stadlbauer

CREATIVE MANAGEMENT

Nick Essl
Rene Elsaesser

DEVELOPED BY:

TIERTEX

PROJECT LEADER

Donald Campbell

GRAPHICS

Kevin Knott
Gary Kennedy
Bryan King
Tom Painter

MUSIC

Mark Ortiz

PROGRAMMING

Dave Healey
Mark Turner
Donald Campbell

TESTING

Dominic Wong
Kevin Ray

Carrera®

POWER SLIDE

CONTENTS

STARTING THE GAME.....	4
INTRODUCTION	5
SEASON MODE	8
QUICK RACE	11
TIME ATTACK	11
TRACK EDITOR.....	12
MULTIPLAYER / OPTIONS	13
BACKUP MENU.....	13
CARRERA POWER SLIDE REAL RACING	14

STARTING THE GAME!

STARTING THE GAME:

1. Turn **OFF** the power switch on the Game Boy® Advance™ system.
2. Insert the Carrera Power Slide Virtual Racing Game Pak into the slot on the Game Boy® Advance™ system with the sticker facing outward. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn **ON** the power switch. If the Legal screen does not appear, start again from step 1.
4. At the Language Select screen, use the Control Pad to highlight and the **A** Button to select the language of your choice.

Save game data will be set to default values the first time you play the game. Progress thereafter will be saved automatically. You can reset the Save game data from the BackUp Menu, however, your progress through the Season, and any cars you own will be lost.

Carrera®

POWER SLIDE

CARRERA POWER SLIDE VIRTUAL RACING:

Virtual racing offers many fast and furious modes and challenges. From the blisteringly fast Time Attack modes, through the Quick Races, and up to the tough Season mode.

When you have beaten all this, and played tracks to destruction, build tracks of your own with the Track Editor.



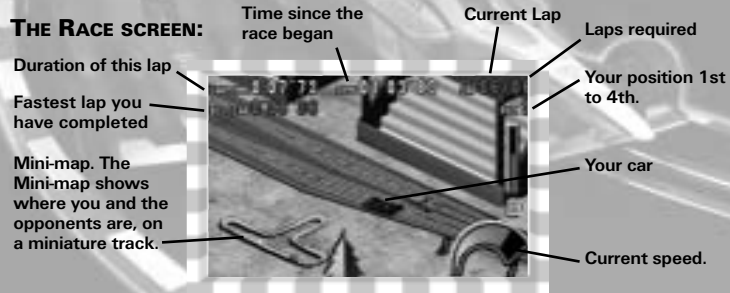
RACING:

Aim to finish the race before the 3 opponents. To do that, complete the set laps as fast as you can.

RACE CONTROLS:

Racing controls are easy to learn. The A Button makes your car accelerate and Control Pad Up gives the car a surge of speed, that lasts a short while. Cancel this Turbo-Boost with Control Pad Down.

THE RACE SCREEN:



PIT STOPS:



If your car becomes too damaged or your fuel starts to get low, the **PIT IN** message will flash to indicate that you need to make a pit stop by coming to a complete stop and pressing the L Button. you will then be shown the Pit Stop screen. The two gauges show your damage and fuel levels. Select either of the gauges by highlighting them with the directional buttons on the Control Pad. You can repair damage or refuel by repeatedly tapping

the A Button and the B Button in succession.

The timer at the bottom of the screen shows the time you have spent in the pit. While the **PIT IN** sign is flashing your turbo will not work and you may make a pit stop at any point on the track. If you fail to make a pit stop and your car becomes even more damaged or low on fuel, your top speed will be reduced considerably. While **PIT IN** is flashing, you may make a pit stop at any point on the track but if you wish to make an early pit stop you can only do so while on the start/finish line track piece.

CHOOSING A GAME MODE:



After an introduction, the game presents a Main Menu. Here you can access all supported features.

MENU CONTROLS:

ACTION	CONTROL
Highlight Option	Control Pad
Select Option	A Button/START
Reject Option	B Button

1) SEASON MODE:

The Season mode has 12 stages. To complete a stage, finish the 4 stage races, with results as quoted. In the first stage, for example, finish 3 of the races better than or equal to 3rd place. If you race many times, only your best result stands.

In a Season, you will be awarded cash depending on your place in the top three. Exact funds are listed in columns on the stage menu. Cash is used to buy or enhance cars. Before starting a race, you can change, or upgrade your car. Your position and car statistics in a season will be stored in backup memory.

BEGIN RACE:

This option starts the race selected from the Stage menu. You will compete against 3 other drivers, for a place in the next Stage.



CHANGING YOUR CAR:

The Select Car screen shows your cars, their performance and any upgrades that have been fitted. Upgrades enhance performance, shown by gauges for Speed, Acceleration, Handling, and Fuel Consumption. To view other cars use the directional buttons on the Control Pad.

UPGRADING YOUR CAR:

There are several parts available for all cars. The types are Braids, Tyres, Motors, and Magnets. Parts cost money. To select parts, press Control Pad Left or Control Pad Right. For grades, press Control Pad Up or Control Pad Down. To buy an item, press the A Button when it is shown. Items fitted to your car, are displayed with a red tick. Cars can only be fitted with one type of each part.



PURCHASING A CAR:

You can buy cars, from the Auto Shop. Cycle through them, using the directional buttons on the Control Pad. The A Button purchases a car. There are many types of car, each behaving differently. Some are fast, others have better acceleration or control. Expensive cars are generally better, but not all cars can be bought, some are hidden!



CLASSIC SPORTS CARS

The basic class the player starts with. A well-balanced car, easy to drive but slow compared with other classes.

AMERICAN V8 MUSCLE CARS

These have higher top speeds than classics, but higher weight makes them dangerous on fast corners.

TOURING RACE CARS

Similar top speed to V8,s but improved acceleration. Their superior traction and low weight allow them to corner at speed.

GT RACE CARS

Cars in this class have increased acceleration over Touring cars, but an

increase in weight, making corners hazardous if taken too fast.

LE MAN RACE CARS

Faster than the GT Race Cars, with increased traction make high speed cornering safer.

FORMULA RACE CARS

High traction, light weight cars, taking corners at high speed with ease. Their extremely high power makes it easy to get into trouble.

2) QUICK RACE:

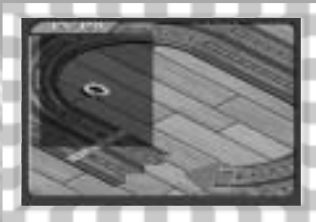
Race on any track you choose. Any cars obtained in the Season mode, are available for racing in Quick Race, and Multiplayer Races.

3) TIME ATTACK:

Time Attack lets you race against a ghost car, that recites the fastest lap you have completed. Race a complete lap, and the ghost car appears, repeating that lap as you go. It will retain data for the fastest lap you have completed in this race. Race with any car you own, on any lane of the track you choose.

4) *TRACK EDITOR:*

There is memory space enough for 4 user created tracks, constructed from the Track Editor. After selecting a slot, you will be given a clean working space to begin your track.



Every track starts with a starting line piece, pieces are added in sequence to form the finished track. A red arrow appears over the selected piece. The A Button adds the piece shown, the B Button removes it, and selects the piece preceding it. The L Button and the R Button cycle the pieces.

If the track is complete, press START to save, and begin testing it. If you exit with an incomplete track, it will not be saved. The editor warns you when a track is incomplete, giving the option to with the A Button; continue editing, the B Button to clear the track and begin anew, or START, to exit without saving.

5) *MULTIPLAYER:*

In multiplayer racing up to 4 players race together using the Game Boy® Advance™ Game Link® Cable. Players choose cars from those they have accumulated. Player made tracks can also be used. For details on preparing the multiplayer race see chapter entitled: Game Boy® Advance™ Game Link® Cable.



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE.

6) *OPTIONS:*

Here you can change the Music, Sound Effects, Laps in Quick Race, Creatures and Language settings.

7) *BACKUP MENU:*

In this menu you can erase season data and erase user tracks. Your cars and position in the season will be lost.

8) *CARRERA POWER SLIDE* *REAL RACING:*

The Real Racing Mode allows one or two players to control real Carrera Race cars on Carrera tracks, using the Game Boy® Advance™. With precise, responsive digital control, players can enjoy modes sporting advanced timing, race control and pit stop features. Race through grueling laps, against the clock or a friend. Do not take too much damage, or run out of fuel. When you are done thrashing the competition, race against your own best laps with the Ghost Car.

QUICK STARTING A RACE:

To play a quick race, using the Game Boy® Advance™ as controller, without enabling the advanced features of other modes, select Quick Race at the opening menu. The game will move to the race screen. It will stay in this screen until the Master GBA is reset. Lap counts and times will be shown, but best laps or records cannot be recorded in this mode. To use other game features select Full Game.

SELECTING A TRACK AND PLAYER:

The Real Racing mode lets you save data relating to 6 tracks. Best Laps and the player that set those laps will be recorded. To overwrite a slot, press the B Button. Use the Control Pad Left and Control Pad Right to scroll through the letters, and Control Pad Up or Control Pad Down to modify the active letter. Pressing the B Button cancels changes and the A Button confirms them. Data for this track will be reset, and records for this entry lost.



As well as Tracks, you can save data for 12 players. Each player retains a wins and losses record, and a count of any records set. If you overwrite a slot, data for this player is reset, and records set by them listed as '???'. Record times will stand.

To return to the Track select menu press SELECT.

RACING MODES:

FREE RUN: Practice driving alone, refine pit stops and see new tracks.

TIMED RUN: The player with the most laps when the time expires wins.

LAP RACE: Players race to complete a number of laps as fast as possible.

CATCH-UP: A 2-player mode with both players trying to lap the opponent.

GHOST RACE: The Master GBA records one lap, can you beat that time next lap?

STOPWATCH: Die-hard racers can race with real controllers on the Master GBA.

RACE SETUP: Here you can change settings that affect a race.

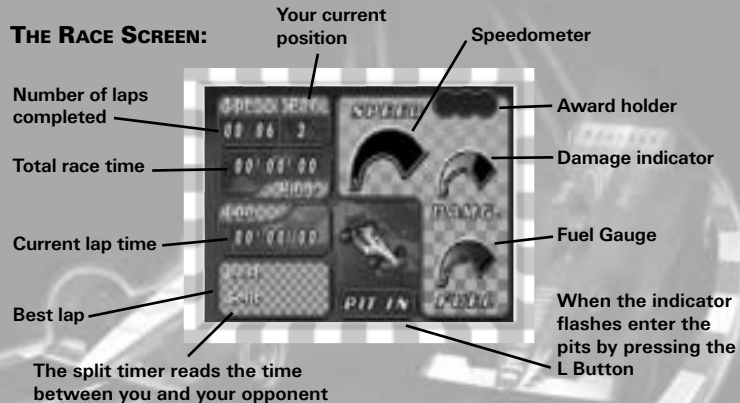
VEHICLE SETUP:

Each player can adjust vehicle settings before the race. If you want to set your starting fuel load, and work on a pit strategy, this is the place to do it. You can set how much damage the car will take in a crash too.

RACE CONTROLS:

During the race, the A Button accelerates, Control Pad Up activates the turbo boost. Turbo will end after a short period of time. Press the L BUTTON up to 2 seconds after crossing the finish line to enter the pit lane (only when needed), or pit in by pressing start when the **PIT IN** message is shown. START allows you to quit the race.

THE RACE SCREEN:



At the top right you will see three sockets. These hold award trophies. If you are leading, a socket holds an RL (*Race Leader*) trophy. If you hold the best lap, another holds a BL (*Best Lap*) trophy. If you have bested a track record, a socket holds an R trophy (*Record*).

THE PIT LANE:

There are two ways to reach the pit lane. Either cross the start line, stop and press the L Button, within two seconds of completing a lap, or press the L Button when the **PIT IN**, message is shown.

SETTING UP THE GHOST CAR:

To do this you must record a continuous lap into memory following the instructions. During a lap press SELECT and the ghost car will repeat the current lap when you cross the finish line. If you are unhappy with this lap, press SELECT again to resume control. If you or the ghost car spin off of the track, press the R Button to reset. When you are happy, race the ghost car by pressing START. If the ghost car spins off the track, or you want to restart the lap, press the R Button.

THE PODIUM:

Race results are displayed at the podium. Fastest lap times are shown beneath a player's car. A 'D.N.F' here implies that a driver 'Did Not Finish' any laps. The total time will be displayed atop the podium. To check your performance, you can review your lap times, comparing times against opponents. If there are many times, you may scroll with Control Pad Up and Control Pad Down. Best laps are shown in red.

CONNECTING THE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE:

Carrera Power Slide features two distinct Multiplayer modes. They are:

VIRTUAL MULTIPLAYER RACING:

You will need: a Game Boy Advance™ per player, a Carrera Power Slide Game Pak per player, Game Boy Advance™ Game Link™ Cables (one for two players, two for three, and 3 for four players). Make sure the power switch on all machines is set to OFF. Then, insert a Carrera Power Slide Game Pak in each. Connect each unit and turn each Game Boy Advance™ unit ON.

REAL MULTIPLAYER RACING:

You will need: a Game Boy Advance™ per player, a single Carrera Power Slide Game Pak, a suitable Carrera race track, a Carrera Motor Driver interface unit. Make sure the power switch on all machines is set to OFF, then insert a Carrera Power Slide Game Pak into the unit with the small purple connector. Now, connect each Game Boy Advance™ unit to the Carrera Motor Driver. Turn on all devices then turn on the GBA with the Game Pak and move to the Real Racing Menu option. Select the Real Racing option and wait for the download to complete. *If the game has not begun after 1 minute of downloading, repeat the process from step 1.*

THE DOWNLOAD PROCESS:

When you select the Real Mode option, the game program will be issued to any GBA units on the Game Link. When sending the program, machines on the Game Link show a flashing Nintendo® logo. If no units are on the Game Link, the download stage can be skipped, by pressing START or the A Button. Sending to additional units may take a moment. Once the transfer completes, the second unit will display a **Please Wait** message.



MULTIPLAYER TROUBLESHOOTING:

You may encounter problems when:

- Using a cable other than the Game Boy® Advance™ Game Link® Cable.
- Game units are connected, but not switched on.
- The Game Boy® Advance™ Game Link® Cable becomes loose or unplugged during the game.
- The Game Boy® Advance™ Game Link® Cable is not connected to any unit correctly.
- More than 4 units are connected.

Carrera®

POWER SLIDE

INHALT

<i>DAS SPIEL STARTEN:</i>	22
<i>EINLEITUNG:</i>	23
<i>SAISONMODUS:</i>	27
<i>KURZRENNEN:</i>	31
<i>ZEITRENNEN:</i>	31
<i>STRECKEN-EDITOR:</i>	32
<i>MEHRSPIELER-RENNEN / OPTIONEN:</i>	33
<i>SPEICHERMENÜ:</i>	33
<i>CARRERA POWER SLIDE REAL RACING:</i>	34

DAS SPIEL STARTEN:

DAS SPIEL STARTEN:

1. Schalte den Game Boy Advance™ AUS.
2. Lege das Spielmodul Carrera Power Slide mit dem Aufkleber nach außen in deinen Game Boy Advance™ ein. Drücke es fest an, damit es einrastet.
3. Schalte das Gerät EIN. Werden dir die Rechtshinweise nicht angezeigt, beginne noch einmal bei Punkt 1.
4. 4. Markiere in der Sprachauswahl die gewünschte Sprache mit dem Steuerkreuz und bestätige deine Auswahl mit dem A-Knopf.

Wenn du das erste Mal spielst, sind die Spieldaten vorgegeben. Danach wird dein Fortschritt automatisch gespeichert. Du kannst die Spieldaten im Speichermenü zurücksetzen. Dabei gehen jedoch all deine Autos sowie dein Saisonstand verloren.

Carrera®

POWER SLIDE

CARRERA POWER SLIDE VIRTUAL RACING:

Virtual Racing bietet eine Fülle rasanter und abwechslungsreicher Modi und Herausforderungen: Da gibt es schwindelerregend schnelle Zeitrennen, Kurzrennen – und natürlich den höllisch schweren Saisonmodus. Hast du das alles geschafft und bist du wirklich jede Strecke entlanggeschribbt, kannst du mit dem Strecken-Editor eigene Strecken bauen und sie sogar mit Freunden tauschen.



RENNEN:

Bemühe dich, vor deinen 3 Gegnern ins Ziel zu gelangen, indem du alle Runden so schnell wie möglich absolvierst.

STEUERUNG WÄHREND DES RENNENS:

Die Steuerung während des Rennens ist leicht zu erlernen: Mit dem A-Knopf beschleunigst du dein Auto. Drückst du das Steuerkreuz nach oben, erhält dein Wagen für kurze Zeit einen Geschwindigkeitsschub. Den Turbo-Schub beendest du, indem du das Steuerkreuz nach unten drückst.

DAS BILD WÄHREND DES RENNENS:



BOXENSTOPPS:



Hat dein Wagen größeren Schaden genommen oder geht der Sprit zur Neige, beginnt die Anzeige BOX zu blinken. Das bedeutet, du musst einen Boxenstopp einlegen. Hierfür muss das Auto zunächst völlig zum Stillstand kommen. Drücke dann die L-Taste: Es erscheint das Menü Boxenstopp. An den beiden Anzeigen kannst du ablesen, wie hoch der Schaden ist und wie viel Sprit sich im Tank befindet. Markiere die gewünschte Anzeige mit den

Richtungstasten des Steuerkreuzes. Drücke für eine Tankfüllung oder Reparatur mehrmals hintereinander schnell den A-Knopf und den B-Knopf. Unten im Bild siehst du die Zeit, die du an der Box verbracht hast. Während die Anzeige BOX blinkt, ist dein Turbo außer Kraft und du kannst einen Boxenstopp einlegen, egal wo du dich auf der Strecke gerade befindest. Wird der Schaden an deinem Wagen größer oder sinkt der Spritpegel weiter, ohne dass du an die Box fährst, wird dein Auto erheblich langsamer. Während die Anzeige BOX blinkt, kannst du an jedem beliebigen Punkt der Strecke einen Boxenstopp einlegen. Möchtest du jedoch schon vorher an die Box, ist dies nur möglich, während sich dein Wagen auf dem Start-/Ziel-Element befindet.

SPIELMODUS WÄHLEN:

Nach einer Einführungssequenz erscheint das Hauptmenü. Von hier aus gelangst du zu allen unterstützten Features.

1) SAISONMODUS:

Der Saisonmodus besteht aus 12 Stufen. Um eine Stufe aufzusteigen, musst du die vier Stufenrennen fahren und die festgesetzte Wertung schaffen. Auf Stufe 1 beispielsweise musst du mindestens dreimal den 3. Platz geschafft haben. Du kannst ein Rennen wiederholen, so oft du magst: Das beste Resultat zählt.

Während einer Saison wirst du für deine Rennresultate mit Geldprämien belohnt. Eine genaue Auflistung der Geldpreise findest du im Stufenmenü. Geld gibt es nur für die ersten drei Plätze: Liegst du darunter, gehst du leer aus. Mit den Preisgeldern kannst du neue Autos kaufen oder deine Wagen verbessern.

Vor einem Rennen kannst du das Auto wechseln oder verbessern. Deine Position sowie die statistischen Daten deines Wagens während einer Saison werden gespeichert.

RENNEN BEGINNEN:

Diese Option startet das aus dem Stufenmenü ausgewählte Rennen. Um in die nächste Stufe aufzusteigen, musst du dich mit 3 anderen Fahrern messen.

MENÜSTEUERUNG:

AKTION	STEUERUNG
Option markieren	. . Steuerkreuz
Option auswählen	. A-Knopf oder START
Option ablehnen	. . B-Knopf

WAGENWECHSEL:

Wähle aus den Autos, die du besitzt, eines aus. Zu Anfang hast du 3 Wagen. Je weiter du vorankommst, desto mehr werden verfügbar. Im Menü Autowahl werden dir diese Autos, ihre Leistung und bereits eingebaute Upgrades angezeigt. Ist ein Wagen noch nicht verbessert worden, hat er eine Standardausstattung.

Durch Upgrades wird die Leistung des Wagens erhöht: Dies kannst du an den Anzeigen links im Bild ablesen. Von oben nach unten findest du hier Folgendes aufgeführt: Tempo, Beschleunigung, Handling und Spritverbrauch. Nutze das Steuerkreuz um weitere Autos zu betrachten.

SO VERBESSERST DU DEIN AUTO:

Für jedes Auto gibt es diverse Upgrades: ‚Schleifer‘, ‚Reifen‘, ‚Motoren‘ und ‚Magneten‘. Von jedem Teil gibt es verschiedene Ausführungen – die teureren Teile sind meist die besseren.

Schleifer: höheres Tempo.

Reifen: bessere Haftung, aber höherer Spritverbrauch.

Motoren: höheres Tempo, bessere Beschleunigung, aber auch höherer Spritverbrauch.

Magneten: bessere Haftung, aber weniger Tempo und höherer Spritverbrauch.

Die Teile kosten Geld. Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts um ein Teil auszuwählen.

Die verschiedenen Teile gleichen Typs wählst du an, indem du das Steuerkreuz nach oben und unten drückst. Um ein Teil auszuwählen, drückst du den A-Knopf, während es angezeigt wird.

Gegenstände, die bereits in dein Auto eingebaut sind, werden durch ein rotes Häkchen angezeigt. Du kannst nur ein Teil jedes Typs in dein Auto einbauen.

AUTOKAUF:

Im Auto-Shop kannst du Autos kaufen. Betrachte sie durch Drücken der Richtungstasten des Steuerkreuzes. Möchtest du ein bestimmtes Auto kaufen, drückst du den A-Knopf. Es gibt viele verschiedene Wagen: Keiner ist wie der andere. Manche sind schnell, andere beschleunigen besser oder sind leichter zu manövrieren. Die teuren Autos sind meist die besseren. Man kann jedoch nicht alle kaufen: Es gibt auch versteckte Autos!



KLASSISCHE SPORTWAGEN:

Dies ist der Basistyp, mit dem der Spieler beginnt. Die Autos sind ausgewogen und leicht zu fahren, aber langsam im Vergleich zu anderen Klassen.

AMERIKANISCHE V8 MUSCLE CARS:

Sie erreichen höhere Geschwindigkeit als klassische Sportwagen. Durch ihr

höheres Gewicht brechen sie jedoch in engen Kurven leicht aus.

TOURENWAGEN:

In Punkto Höchstgeschwindigkeit vergleichbar mit V8-Modellen, von der Beschleunigung her jedoch besser. Dank guter Bodenhaftung und ihres geringen Gewichts können sie Kurven mit großem Tempo nehmen.

GT-RENNWAGEN:

Wagen dieser Klasse sind Tourenwagen von der Beschleunigung her überlegen, können enge Kurven daher nicht gefahrlos mit hohem Tempo nehmen.

LE MANS-RENNWAGEN:

Schneller als GT-Rennwagen, mit besserer Bodenhaftung: Enge Kurven können bei

hohem Tempo sicherer genommen werden.

FORMEL-RENNWAGEN:

Die Leichtgewichte verfügen über hohe Bodenhaftung und liegen auch bei hoher Geschwindigkeit gut in der Kurve. Ihre extreme Power bringt einen leicht in Schwierigkeiten.

2) KURZRENNEN:

Wähle eine beliebige Rennstrecke aus. In Kurzrennen und Mehrspielerrennen können alle Autos gefahren werden, die man im Saisonmodus erhalten hat.

3) ZEITRENNEN:

Beim Zeitrennen fährst du gegen ein Geisterauto. Es wiederholt die schnellste Runde, die du gefahren bist. Fährst du eine komplette Runde, erscheint das Geisterauto und wiederholt die Runde, während du weiterfährst. Es behält die beste Rundenzeit bei, die du gefahren bist. Du kannst dich mit jedem deiner Wagen und auf jeder Spur der gewählten Strecke mit ihm messen.

4) STRECKEN-EDITOR:

Das Spiel verfügt über ausreichend Speicherplatz für 4 selbstgebaute Strecken, die im Strecken-Editor erstellt werden können. Wähle zunächst einen Speicherplatz: Nun erscheint eine leere Arbeitsfläche für den Bau deiner Strecke. Jede Strecke beginnt mit einem Startlinien-Element, an das weitere Stücke angefügt werden, bis die Strecke fertig ist.



Das gewählte Stück wird dir durch einen roten Pfeil angezeigt. Durch Drücken des A-Knopfes fügst du das gezeigte Element ein. Drückst du den B-Knopf, wird das Stück entfernt und das vorige Stück markiert. Mit der L-Taste und der R-Taste kannst du Elemente drehen. Ist die Strecke fertig, drückst du zum Speichern START und die Testfahrt kann beginnen. Ist die Strecke nicht vollständig, wirst du vom Editor gewarnt. Du hast dann folgende Möglichkeiten: Drücke den A-Knopf um weiter zu bauen, den B-Knopf um die Strecke zu löschen und neu zu beginnen oder START um den Streckenbau zu verlassen ohne zu speichern.

5) MEHRSPIELER-RENNEN:

An einem Mehrspielerrennen können über Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel bis zu 4 Spieler teilnehmen. Jeder Spieler sucht sich aus seinem Fuhrpark einen Wagen aus. Auch eigene Strecken können verwendet werden. Näheres über die Vorbereitungen für das Spiel über Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel findest du im Kapitel „So schließt du das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel an“.



DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.

6) OPTIONEN:

Hier kannst du die Einstellungen für Musik, Soundeffekte, Runden im Kurzrennen, Tiere und Sprache ändern.

7) SPEICHERMENÜ:

Hier kannst du Saisondaten und selbst erstellte Strecken löschen. Deine Wagen sowie deine Saisonposition gehen verloren.

8) CARRERA POWER SLIDE REAL RACING:

Im Real Racing können ein bis zwei Spieler auf dem Game Boy Advance™ echte Carrera-Rennwagen auf realen Carrerabahnen steuern. Die digitale Steuerung ist präzise und direkt. Exakte Zeitmessung und Steuerung während des Rennens sowie die Boxenstopps machen diesen Modus zum tollen Spielvergnügen. Freu dich auf schweißtreibende Runden, die du gegen die Uhr oder gegen einen Freund fahren kannst. Achte darauf, dass dein Auto nicht zu sehr beschädigt wird und dir der Sprit nicht ausgeht. Hast du es der Konkurrenz ordentlich gezeigt, kannst du gegen deine eigenen Bestzeiten (das Geisterauto) antreten.

SCHNELLSTART:

Um ein Kurzrennen zu spielen, bei dem der Game Boy Advance™ als Controller fungiert und die zusätzlichen Features anderer Modi nicht aktiviert werden, wähle im Startmenü die Option Schnellstart. Nun erscheint das Rennmenü, das aufgerufen bleibt, bis der Master-GBA zurückgesetzt wird. Rundenzahl und -zeiten werden angezeigt. Rundenbestzeiten und Rekorde können in diesem Modus jedoch nicht aufgezeichnet werden. Wähle ‚Spielstart‘ um ein komplettes Spiel mit allen Features zu spielen.

STRECKEN- UND SPIELERWAHL:

Im Real Racing kannst du die Daten von 6 verschiedenen Strecken speichern. Bestzeiten sowie der Spieler, der sie gefahren hat, werden festgehalten. Drücke den B-Knopf um einen Speicherplatz zu überschreiben. Wähle die Buchstaben mit dem Steuerkreuz nach links und rechts und drücke das Steuerkreuz nach oben und unten um einen anderen Buchstaben zu markieren. Mit dem B-Knopf kannst du Änderungen löschen, mit dem A-Knopf bestätigen. Die Daten für diese Strecke werden zurückgesetzt, Rekorde gehen verloren.



Zusätzlich zu den Strecken kannst du die Daten von 12 Spielern speichern. Für jeden Spieler gibt es eine Liste seiner gewonnenen und verlorenen Rennen sowie seiner Rekorde. Überschreibst du einen Speicherplatz, werden die Daten dieses Spielers zurückgesetzt und an Stelle seines Namens erscheint ‚???‘. Die Rekordzeiten bleiben bestehen. Drücke SELECT um zur Streckenauswahl zurückzukehren.

RENNMODI:

TESTFAHRT: Du fährst allein, übst Boxenstopps und studierst Strecken.

ZEITRENNEN: Der Spieler mit den meisten Runden nach Ablauf der Zeit gewinnt.

RUNDENRENNEN: Die Spieler müssen ein rasantes Rundenrennen absolvieren.

VORSPRUNG: Ein 2-Spieler-Duell - beide versuchen, den anderen zu überrunden.

GEISTERDUELL: Der Master-GBA zeichnet eine Runde auf - ist sie zu schlagen?

STOPPUHR: Echte Fans können mit echten Controllern am Master-GBA spielen.

RENN-SETUP: Hier können die Rennparameter gewählt werden.

RENN-STEUERUNG:

Im Rennen gibst du mit dem A-Knopf Gas. Drückst du das Steuerkreuz nach oben, springt der Turbo an. Der Turbo hält nur kurz. Drücke die L-TASTE in den 2 Sekunden, nachdem du über die Startlinie gefahren bist, um bei Bedarf an die Boxen zu fahren - oder drücke die L-Taste, wenn 'BOX' angezeigt wird. Mit START kannst du das Rennen beenden.

DAS BILD WÄHREND DES RENNENS:

Bereits gefahrene
Runden

Rennzeit
gesamt

Zeit aktuelle
Runde

Beste Runde

Zeitdifferenz zwischen deinem
Gegner und dir

Deine aktuelle
Position

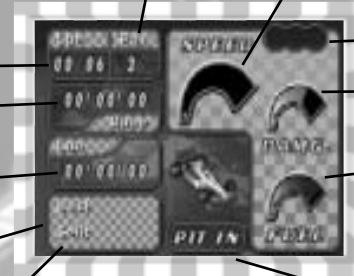
Tempomesser

Preisträger

Schadenanzeige

Spritranzeige

Anzeige blinkt:
Drücke die L-Taste
für Boxenstopp



Rechts oben im Bild siehst du drei runde Rahmen: Hier werden Trophäen angezeigt. Liegst du in Führung, erscheint eine Medaille mit den Buchstaben 'BF' (*Bester Fahrer des Rennens*). Bist du die beste Runde gefahren, erscheint 'BR' (*Beste Runde*). Hast du einen Streckenrekord übertroffen, erscheint 'R' (*Rekord*).

DIE BOXENGASSE:

An die Boxen gelangst du auf zwei Weisen. Überquere entweder die Startlinie und drücke innerhalb von 2 Sekunden die L-Taste oder drücke die L-Taste, wenn BOX angezeigt wird.

VORBEREITUNG DES GEISTERAUTOS:

Dazu musst du wie hier beschrieben eine vollständige Runde aufzeichnen. Drücke während einer Runde SELECT, und der Geisterwagen wiederholt diese, sobald du im Ziel bist. Wenn dir die Runde nicht gefällt, drücke erneut SELECT, um die Steuerung zu übernehmen. Wenn du oder das Geisterauto von der Strecke abkommen, drücke die R-Taste. Ist alles bereit, kannst du mit START gegen das Geisterauto antreten. Wenn das Geisterauto von der Strecke abkommt oder du von vorn beginnen willst, drücke die R-Taste.

DAS PODIUM:

Die Rennergebnisse werden am Podium angezeigt. Die besten Rundenzeiten stehen unter den Wagen. Wenn hier 'N.A.' steht, hat der Fahrer keine Runde beendet. Die Gesamtzeit steht über dem Podium. Du kannst deine Leistung mit der der anderen Fahrer vergleichen. Werden viele Zeiten angezeigt, kannst du sie mit dem Steuerkreuz nach oben und unten anwählen. Rekorde werden in rot angezeigt.

ANSCHLUSS DES GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™-KABELS:

Carrera Power Slide bietet zwei Mehrspieler-Modi. Diese sind:

VIRTUELLES MEHRSPIELER-RENNEN:

Es werden je ein Game Boy Advance™ und ein Carrera Power Slide-Spielmodul pro Spieler, sowie Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel (1 für 2 Spieler, 2 für 3 Spieler, 3 für 4 Spieler) benötigt. Stelle sicher, dass alle Geräte AUS sind. Stecke nun die Carrera Power Slide-Spielmodule in die GBAs. Verbinde die Geräte und schalte sie AN.

REAL RACING MEHRSPIELER-RENNEN:

Es werden ein Game Boy Advance™ pro Spieler, ein Carrera Power Slide-Spielmodul, eine geeignete Carrera-Rennbahn sowie ein Carrera Motor Driver-Interface benötigt. Stelle sicher, dass alle Geräte AUS sind. Steck dann das Spielmodul in das Gerät mit dem kleinen lilafarbenen Anschluss. Verbinde nun alle Game Boy Advance™ mit dem Carrera Motor Driver. Schalte alle Geräte und zuletzt das mit dem Spielmodul an und wähle die Real Racing-Menüoption. Wählen die Option an und warte, bis die Übertragung beendet ist.

Wenn das Spiel nach einer Minute nicht fertig übertragen ist, gehe noch einmal zu Schritt 1.

DIE ÜBERTRAGUNG:

Wählst du den Modus Real Racing, wird das Spielprogramm auf alle angeschlossenen GBAs übertragen. Während das Programm übertragen wird, zeigen alle angeschlossenen Geräte ein blinkendes Nintendo™-Logo. Sind keine Geräte angeschlossen, kann die Übertragungsphase übersprungen werden, indem du START oder den A-Knopf drückst. Die Übertragung auf andere Geräte kann eine Weile dauern. Ist der Transfer abgeschlossen, zeigt das zweite Gerät die Nachricht ‚Bitte warten‘.



MEHRSPIELERMODUS - FEHLERSUCHE:

Folgendes kann möglicherweise zu Problemen führen:

- Die Verwendung anderer Kabel als des Game Boy Advance™ Game Link™-Kabels.
- Die Geräte sind verbunden, aber nicht eingeschaltet.
- Das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel lockert oder löst sich während des Spiels.
- Das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel ist mit einem Gerät nicht richtig verbunden.
- Es sind mehr als 4 Geräte angeschlossen.

Carrera®

POWER SLIDE

SOMMAIRE

COMMENCER À JOUER :	40
INTRODUCTION	41
MODE SAISON :	44
COURSE RAPIDE :	47
CHRONO :	47
ÉDITEUR DE PISTE :	48
MULTI-JOUEURS /OPTIONS :	49
MENU SAUVEGARDE :	49
CARRERA POWER SLIDE REAL RACING :	50

COMMENCER À JOUER :

COMMENCER À JOUER :

1. Mettez le bouton d'alimentation du Nintendo Game Boy Advance™ sur **OFF**. Ne jamais insérer ou retirer une cartouche lorsqu'il est allumé.
2. Insérez la cartouche de Carrera Power Slide dans la fente du Game Boy Advance™ avec l'autocollant sur sa face visible. Pour mettre la cartouche en place, enfoncez-la fermement.
3. Mettez l'alimentation sur **ON**. L'écran d'informations légales apparaît, puis vient l'écran titre. Si l'écran titre n'apparaît pas, recommencez à partir de l'étape 1.
4. Dans l'écran Langue, utilisez la manette + pour sélectionner celle de votre choix et le bouton A pour la valider.

Les données de jeu sauvegardées seront réglées sur des valeurs par défaut lors de votre première partie. Votre progression sera ensuite sauvegardée automatiquement. Vous pouvez réinitialiser les données de sauvegarde à partir du Menu Sauvegarde, mais dans ce cas, votre progression en Saison, et toutes les voitures que vous possédez seront perdues.

Carrera®

POWER SLIDE

CARRERA POWER SLIDE VIRTUAL RACING:

Virtual racing offre de nombreux modes et défis rapides et furieux, du mode Chrono supersonique au mode Course rapide en passant par le mode Saison. Quand vous aurez fait tout ça, et que vous aurez épuisé toutes ces pistes, vous pourrez construire vos propres circuits, grâce à l'éditeur de pistes, et même en échanger avec des amis.



LA COURSE :

Le but est de terminer la course avant les 3 adversaires. Pour ce faire, parcourez le nombre de tours défini aussi vite que vous le pouvez.

PILOTAGE :

Le contrôle du pilotage est facile à apprendre. Le bouton A permet d'accélérer et le bouton 'HAUT' de la manette + donne à la voiture une poussée, qui ne dure qu'un instant. Annulez ce turbo grâce au bouton 'BAS' de la manette +.

L'ÉCRAN DE COURSE :

Durée du tour en cours.

Meilleur tour réalisé.

Mini-carte. La mini-carte affiche votre position et celle de vos adversaires, sur une carte miniature.

Temps depuis le début de la course.

Tour en cours.

Tours à parcourir.

Votre place de 1er à 4ème.

Votre voiture.

Vitesse



ARRÊTS AUX STANDS



Quand votre voiture est trop endommagée ou que votre niveau d'essence devient trop bas, le message "PIT IN" apparaît pour indiquer qu'il est temps de faire un arrêt aux stands en arrêtant complètement votre voiture grâce au bouton L. Alors s'affichera l'écran Arrêt aux stands. Les deux témoins indiquent les dégâts et le niveau d'essence. Mettez en surbrillance l'un ou l'autre de ces témoins en les sélectionnant à l'aide des touches

directionnelles de la manette +. Vous pouvez réparer les dégâts ou faire le plein en tapant plusieurs fois sur les boutons A et B. Le chrono en haut de l'écran montre le temps passé aux stands. Tant que l'indication 'PIT IN' est affichée, votre turbo ne peut marcher et vous pouvez faire un arrêt aux stands n'importe où sur la piste. Si vous ne le faites pas, votre voiture s'abîmera davantage ou vous viderez encore plus votre réservoir, et votre vitesse de pointe sera considérablement réduite. Lorsque 'PIT IN' s'affiche, vous pouvez faire un arrêt aux stands n'importe où sur la piste, mais si vous voulez vous arrêter plus tôt, vous ne pouvez le faire qu'en franchissant la grille de départ.

CHOISIR UN MODE DE JEU :

Après une introduction, le jeu propose un menu principal. C'est là que vous pouvez accéder aux configurations.

1) *MODE SAISON :*

Le mode Saison contient 12 manches. Pour terminer une manche, faites les 4 courses qui la composent, en obtenant les résultats indiqués. Dans la première manche, par exemple, soyez au moins 3ème dans 3 des courses. Vous pouvez recommencer une course autant de fois que vous le voulez, votre meilleur résultat sera retenu.

Lors d'une saison, vous gagnerez de l'argent en fonction de vos résultats. Les sommes en jeu sont listées en colonnes dans le menu Manches. Au-delà de la troisième place, on ne reçoit rien. L'argent sert à acheter de nouvelles voitures ou à améliorer celles que vous avez.

Avant de commencer une course, vous pouvez changer, régler ou améliorer votre voiture. Lors d'une saison, votre position et les statistiques de votre voiture seront conservées en mémoire de sauvegarde.

COMMENCER LA COURSE :

Cette option lance la course à partir du menu Manches. Vous affronterez 3 autres pilotes, pour gagner une place pour la manche suivante.

MENU CONTRÔLES :

ACTION	CONTRÔLE
Choisir une option	. . Manette +
Valider une option	. . Bouton A ou START
Refuser une option	. Bouton B

CHANGER DE VOITURE :

Choisissez une voiture parmi celles que vous possédez. Vous commencez avec 3 voitures, et d'autres deviennent disponibles au fil du jeu. L'écran Choix de voiture affiche ces voitures, leurs performances et toutes les améliorations apportées. Si aucune amélioration n'a encore été apportée à une voiture, une liste des éléments en stock est affichée.

Les améliorations augmentent les performances, évaluées par des jauges sur la gauche de l'écran. De haut en bas, elles représentent la Vitesse, l'Accélération, la Tenue de route et la Consommation. Pour voir les autres voitures, utilisez les touches directionnelles de la manette +.

AMÉLIORER :

Plusieurs éléments sont disponibles pour toutes les voitures. Les éléments de bases en sont les 'Tresses', les 'Pneus', les 'Moteurs' et les 'Aimants'. Plusieurs gammes de ces éléments sont aussi disponibles, les plus chers étant en général les plus performants. Les tresses améliorent l'accélération.

Les pneus améliorent la tenue de route mais augmentent la consommation. Les moteurs améliorent la vitesse et l'accélération mais augmentent la consommation. Les aimants améliorent la tenue de route, réduisent la vitesse et augmentent la consommation.

Ces éléments ont un prix. Pour les sélectionner, appuyez sur 'GAUCHE' ou 'DROITE' sur la manette +. Pour passer d'une gamme à l'autre, appuyez sur 'HAUT' et 'BAS' sur la manette +. Pour acheter un élément, appuyez sur le bouton A lorsqu'il s'affiche. Les éléments ajoutés à votre voiture sont affichés avec une marque rouge. Une voiture ne peut être équipée que d'un seul élément de chaque type.

ACHAT DE VOITURE :

Vous pouvez acheter des voitures à l'écran Auto Shop. Faites-les défiler à l'aide des touches directionnelles de la manette +. Validez un achat avec le bouton A. Il existe de nombreux modèles de voitures, chacune ayant un comportement différent. Certaines sont rapides, d'autres ont une meilleure accélération ou sont plus maniables. Les voitures les plus chères sont en général meilleures, mais il n'est pas possible de les acheter toutes. Certaines sont cachées !



SPORTIVES CLASSIQUES :

Modèle de base pour commencer. Une voiture équilibrée, facile à conduire mais lente comparée aux autres modèles.

classiques, mais leur poids les rend dangereuses dans les courbes rapides.

V8 AMÉRICAIN GONFLÉ

Elles ont une vitesse de pointe supérieure à celle des modèles

TOURISME

Vitesse de pointe équivalente à celle des V8 mais leur accélération est meilleure. Leur meilleure motricité et leur plus faible poids leur permettent d'aborder les courbes plus vite.

GRAND TOURISME

Les voitures de ce modèle ont une plus grande accélération que les voitures de tourisme, mais un poids supérieur qui les rend difficiles à gérer dans les courbes.

leur meilleure motricité les rend plus maniables dans les courbes.

LE MANS SPÉCIALES

Plus rapides que les Grand Tourisme,

FORMULES

Leur grande motricité et leur légèreté leur permettent d'aborder les courbes très rapidement. Leur énorme puissance peut pousser à la faute beaucoup plus facilement.

2) COURSE RAPIDE :

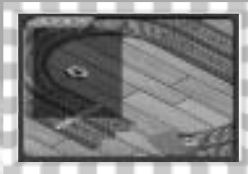
Faites la course sur la piste de votre choix. Toute voiture obtenue en mode Saison est disponible en Course rapide et en Course multi-joueurs.

3) CHRONO :

Le mode Chrono vous permet de courir contre une voiture fantôme, qui reproduit le tour le plus rapide que vous ayez réalisé. Faites un tour complet et la voiture fantôme apparaît, pour faire et refaire votre tour record. Ce mode enregistrera votre meilleur tour sur cette piste. Vous pouvez courir avec n'importe laquelle de vos voitures, sur la piste de votre choix.

4) ÉDITEUR DE PISTE :

Il y a assez de mémoire pour créer 6 pistes personnalisées, à partir de l'éditeur de piste. Après avoir choisi un emplacement, vous bénéficierez d'un espace totalement vierge pour créer votre piste. Chaque piste commence par un morceau constitué de la grille de départ, et les différents morceaux sont ajoutés par séquences jusqu'à boucler un circuit complet.



Une flèche rouge apparaît sur le morceau sélectionné. Le bouton A permet d'ajouter le morceau sélectionné, le bouton B permet de l'enlever, et sélectionne le morceau d'avant. Les boutons L et R permettent de faire défiler les différents morceaux. Quand la piste est terminée, appuyez sur 'START' pour sauvegarder, et pour commencer à y faire des tests. Si vous sortez sans avoir terminé votre piste, elle ne pourra être sauvegardée. L'éditeur vous informe lorsqu'une piste n'est pas achevée. Grâce au bouton A, vous pouvez poursuivre sa construction. Grâce au bouton B, vous pouvez annuler la piste en cours et en commencer une nouvelle. Le bouton 'START' vous permet de quitter sans sauvegarder.

5) MULTI-JOUEURS :

En multi-joueurs, 4 joueurs peuvent s'affronter grâce au câble Game Boy Advance™ Game Link™. Les joueurs choisissent une voiture parmi celles qu'ils possèdent. Les pistes conçues par les joueurs peuvent également être utilisées. Pour des détails sur les préparatifs d'une partie en Game Link™ sur le Game Boy Advance™, veuillez vous reporter au chapitre intitulé "Connecter le câble Game Link™ du Game Boy Advance™".



CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

6) OPTIONS:

C'est ici que vous pouvez changer la musique, les effets sonores, le nombre de tours en Course rapide, les paramètres de langues et de créatures.

7) MENU SAUVEGARDE :

Ce menu vous permet d'effacer les données de la saison et les pistes créées par l'utilisateur. Vos voitures et classement de la saison seront perdus.

8) CARRERA POWER SLIDE REAL RACING:

Le mode Real racing vous permet de piloter de véritables voitures de course Carrera sur des pistes Carrera, sur le Game Boy Advance. Grâce à un contrôle numérique très précis, les joueurs peuvent profiter des modes d'un sport de haut niveau, d'un contrôle total de la course, jusqu'à la gestion des stands. Engagez-vous pour des courses allant jusqu'à 30 tours éprouvants, courez contre la montre ou contre un ami. Faites attention aux dégâts, et à la panne d'essence. Quand vous êtes rassasié de compétition, essayez de battre vos records au tour contre la voiture fantôme.

LANCER UNE COURSE RAPIDE :

Pour faire une course rapide, en vous servant du Game Boy Advance comme manette, et sans activer les caractéristiques avancées des autres modes, sélectionnez Course rapide dans le menu de départ. Le jeu ouvrira l'écran de course. Il restera sur cet écran jusqu'à ce que l'AGB hôte soit réinitialisé. Le décompte des tours et les temps seront affichés, mais les meilleurs temps et records ne pourront être enregistrés dans ce mode. Pour utiliser d'autres caractéristiques de jeu, sélectionnez Jeu complet.

CHOISIR UNE PISTE ET UN JOUEUR :

Le mode Real racing vous permet de sauvegarder des données liées à 6 pistes. Les meilleurs temps ainsi que le nom du joueur les ayant réalisés seront enregistrés. Pour écraser un emplacement, appuyez sur le bouton B. Utilisez les boutons 'GAUCHE' et 'DROITE' de la manette + pour faire défiler les lettres, et sur les boutons 'HAUT' et 'BAS' de la manette + pour modifier la lettre active. Appuyer sur le bouton B annule les changements, et sur le bouton B les confirme. Les données concernant la piste sélectionnée seront remises à zéro, et les records affichés seront perdus.



Comme pour les pistes, vous pouvez sauvegarder des données pour 12 joueurs. Chaque joueur dispose d'un record de victoires et de défaites, ainsi qu'un compte pour tout record établi. Si vous écrasez un emplacement, les données concernant ce joueur sont remises à zéro, et ses records sont remplacés par des '???'. Les meilleurs temps resteront. Pour revenir au menu Choix de piste, appuyez sur 'SELECT'.

MODES DE COURSE :

LIBRE : entraînez-vous seul, réglez la stratégie de stands et découvrez les pistes.

TEMPS : le joueur ayant fait le plus de tours à la fin du temps a gagné.

TOURS : les joueurs font un nombre de tours le plus vite possible.

RETARD : les 2 joueurs essaient de se mettre un tour.

FANTÔME : le GBA hôte enregistre un tour, ferez-vous mieux au prochain ?

CHRONO : les vrais pilotes utilisent des vraies manettes sur le GBA hôte.

PRÉPARATIFS : pour changer les réglages de course.

REGLAGES VOITURE :

Chaque joueur peut régler sa voiture avant une course. Pour définir votre charge d'essence, et une stratégie de stands, c'est là que ça se passe. Vous pouvez aussi choisir le niveau de dégâts subits par la voiture en cas d'accident.

CONTRÔLES EN COURSE:

Pendant la course, on accélère avec le bouton A, la manette + vers le haut active le turbo. Il ne dure qu'un instant. Appuyez sur le BOUTON L dans les 2 secondes après la ligne d'arrivée pour aller aux stands (seulement si nécessaire), ou allez-y en appuyant sur Start quand le message PIT IN apparaît. Avec START, vous pouvez quitter la course.

L'ÉCRAN DE COURSE :

Au-dessus de l'image de la voiture, le compteur de vitesse indique à quelle vitesse vous vous déplacez. L'indicateur de dégâts montre l'état de votre voiture. Lorsqu'il est plein, vous devez vous arrêter aux stands. Juste en-dessous se trouve la jauge à essence. Elle témoigne du niveau de votre réservoir. Si elle descend trop bas, vous devez vous arrêter aux stands. Si vous n'avez plus assez d'essence, ou si votre voiture est trop abîmée, vous ne pouvez plus utiliser le turbo, et vous irez plus lentement.



L'indication centrale en bas de l'écran qui indique 'STANDS' vous informe que votre voiture a besoin d'essence ou de réparations. Lorsqu'elle clignote, vous pouvez entrer aux stands en appuyant sur 'START'. Le compteur d'écart indique la différence entre votre dernier tour et celui de votre adversaire. Le compteur du meilleur tour indique le tour le plus rapide que vous avez réalisé. Au-dessus se trouve le compteur du tour en cours, qui vous donne le temps du tour que vous êtes en train de faire. Le compteur Course vous donne le temps total depuis le début de la course. Les indicateurs de position et de tours affichent votre position et le nombre de tours que vous avez parcourus.

En haut à droite se trouvent trois emplacements. Ils servent à afficher vos trophées. Si vous êtes en tête, un emplacement affiche 'ET' (En Tête). Si vous avez le meilleur tour, un autre affiche 'MT' (Meilleur Tour). Si vous avez battu un record sur cette piste, un des emplacements affiche un 'R' (Record).

LES STANDS :

On va aux stands de deux manières. En passant la ligne d'arrivée, en s'arrêtant et en appuyant sur le Bouton L, deux secondes après avoir bouclé un tour, ou en appuyant sur le Bouton L quand le message PIT IN apparaît.

PRÉPARER LA VOITURE FANTÔME :

Il faut avoir mémorisé un tour complet en suivant les instructions. Durant un tour, appuyez sur SELECT et la voiture fantôme répètera ce tour quand vous aurez passé la ligne. Si vous n'en êtes pas content, appuyez à nouveau sur SELECT pour reprendre le contrôle. Si vous ou la voiture fantôme sort de piste, appuyez sur le Bouton R pour recommencer. Quand vous êtes satisfait, courez contre le fantôme en appuyant sur START. Si la voiture fantôme sort de piste ou si vous voulez recommencer, appuyez sur le Bouton R.

LE PODIUM :

Les résultats s'affichent sur le podium. Les meilleurs tours sont sous la voiture du joueur. Un 'D.N.F' signifie que le pilote n'a pas fait un seul tour. Le temps total s'affiche en haut du podium. Pour voir vos performances, vous pouvez revoir vos temps au tour, les comparer à ceux des adversaires. S'ils sont nombreux, faites-les défiler grâce aux touches Haut et Bas de la manette +. Les meilleurs sont en rouge.

CONNECTION DU CÂBLE GAME LINK™ DU GAME BOY ADVANCE™ :

Carrera Power Slide offre deux modes multi-joueurs distincts.

VIRTUAL RACING EN MULTI-JOUEURS :

Il faut : 1 Game Boy Advance™ par joueur, 1 cartouche Carrera Power Slide par joueur, des câbles Game Boy Advance™ Game Link™ (1 pour 2 joueurs, 2 pour 3 joueurs, et 3 pour 4 joueurs). Mettez l'alimentation des consoles sur OFF. Ensuite, insérez une cartouche de Carrera Power Slide dans chaque console. Connectez chaque unité et mettez l'alimentation de chaque Game Boy Advance™ sur ON.

REAL RACING EN MULTI-JOUEURS :

Il faut : 1 Game Boy Advance™ par joueur, 1 seule cartouche Carrera Power Slide, 1 piste compatible avec Carrera, 1 unité de connection Carrera Motor Driver. Mettez l'alimentation des consoles sur OFF, puis insérez une cartouche Carrera Power Slide dans le système grâce au petit branchement violet. Vous pouvez maintenant connecter tous les systèmes Game Boy Advance™ au Carrera Motor Driver. Allumez tous les systèmes et le GBA avec la cartouche et passez au menu d'options Real Racing. Choisissez l'option Real Racing et attendez la fin du téléchargement.

Si le jeu n'est pas lancé au bout d'1 minute, répétez l'opération à partir de l'étape 1.

LE CHARGEMENT :

Quand vous sélectionnez le mode Real racing, le programme de jeu est envoyé dans chaque système GBA par le Game Link. Durant l'envoi de ce programme, les systèmes connectés par le Game Link affichent un logo Nintendo clignotant. Si aucun système n'est connecté par le Game Link, l'étape de chargement peut être évitée, en appuyant sur 'START' ou sur le bouton

A. La transmission vers d'autres systèmes peut prendre du temps. Une fois le transfert terminé, le deuxième système affichera un message d'attente.



PROBLÈMES LIÉS AU JEU EN MULTI-JOUEURS :

You may encounter problems when:

- en utilisant un type de câble différent du câble Game Link™ du Game Boy Advance™.
- si des systèmes sont connectés mais non allumés.
- si le câble Game Link™ est mal branché ou se déconnecte pendant une partie.
- si le câble Game Link™ est mal connecté à un système.
- si plus de 4 systèmes sont connectés.

Carrera®

POWER SLIDE

INDICE

COME INIZIARE A GIOCARE:	58
INTRODUZIONE:	59
MODALITÀ STAGIONEE:	63
GARA RAPIDA:	67
ATTACCO A TEMPO:	67
EDITOR DI PISTER:	68
MULTIGIOCATORE / OPZIONI:	69
MENU BACKUP:	69
CARRERA POWER SLIDE REAL RACING:	70

COME INIZIARE A GIOCARE:

COME INIZIARE A GIOCARE:

1. Spegni il Nintendo Game Boy Advance™ (interruttore su **OFF**). Non inserire o rimuovere mai una cassetta di gioco quando l'interruttore è su ON.
2. Inserisci la cassetta di gioco di Carrera Power Slide Virtual nella feritoia del Game Boy Advance™, con l'etichetta rivolta verso l'esterno. Controlla di avere inserito bene la cassetta di gioco.
3. Accendi (interruttore su **ON**); apparirà la schermata legale, seguita da quella del titolo. Se la schermata legale non appare, riparti dal punto 1.
4. Nella schermata di selezione della lingua, usa la pulsantiera di comando per evidenziare e il pulsante A per selezionare la lingua che ti interessa.

La prima volta che giocherai, il salvataggio dei dati di gioco sarà impostato sui valori predefiniti; in seguito i tuoi progressi saranno salvati automaticamente. Puoi reimpostare il salvataggio dei dati di gioco dal menu BackUp, ma perderai i progressi nella stagione e tutte le auto che possiedi.

Carrera®

POWER SLIDE

***CARRERA POWER SLIDE
VIRTUAL RACING:***

Virtual Racing offre molte modalità e sfide a rotta di collo: dalle velocissime modalità Attacco a tempo, passando dalle Gare rapide, fino all'impegnativa modalità Stagione. Quanto le avrai conquistate tutte, e percorso le piste fino a distruggerle, potrai costruire le tue piste personali con l'Editor di piste, e persino scambiarle con gli amici.



GARA:

L'obiettivo è arrivare al traguardo prima dei 3 avversari; completa i giri nel minor tempo possibile.

COMANDI DI GARA:

I comandi di gara sono facili da imparare. Con il pulsante A puoi accelerare, e 'SU' nella pulsantiera di comando permette all'auto un ulteriore e temporaneo aumento di velocità. Per annullare questa Turbo-spinta, usa 'GIÙ' nella pulsantiera di comando.

LA SCHERMATA GARA:

Durata di questo giro.

Il giro che hai completato nel minor tempo.

Mini-mappa. La Mini-mappa mostra, su una pista in miniatura, la tua posizione e quella dei tuoi avversari.

Tempo passato dall'inizio della gara.

Giro corrente

Giri richiesti.

La tua posizione (da 1° a 4°).

La tua auto.

Attuale velocità.



SOSTE AI BOX



Se la tua auto ha subito troppo danni o il carburante inizia a scarseggiare, il messaggio "PIT IN" lampeggerà per segnalarti che devi fare una sosta ai box arrestandoti e premendo il pulsante L; accederai alla schermata Sosta ai box. I due indicatori mostrano i tuoi danni e il livello di carburante. Seleziona uno degli indicatori, evidenziandolo con i tasti direzionali della pulsantiera di comando. Puoi riparare i danni o rifornirti di

carburante toccando ripetutamente il pulsante A e il pulsante B in successione. Il timer nella parte inferiore della schermata mostra quanto tempo hai passato nel box. Quando il segnale 'PIT IN' sta lampeggiando, la funzione turbo è inattiva e puoi fare una sosta ai box in qualsiasi punto della pista. Se non fai la sosta e i tuoi danni aumentano o il carburante diminuisce ulteriormente, ci sarà una notevole diminuzione della tua velocità massima. Quando 'PIT IN' sta lampeggiando puoi fare una sosta ai box in qualsiasi punto della pista; se però vuoi fare una sosta ai box anticipata, puoi farlo solo quando ti trovi sulla linea di partenza/arrivo della pista.

COMANDI DEL MENU :

AZIONE	COMANDO
Evidenzia opzione	Pulsantiera di comando
Seleziona opzione	Pulsante A o pulsante START
Rifiuta opzione	Pulsante B

SCEGLIERE UNA MODALITÀ DI GIOCO:



Dopo un'introduzione il gioco presenta un menu principale, da cui puoi accedere a tutte le funzioni supportate.

1) MODALITÀ STAGIONE:

La modalità Stagione ha 12 livelli. Per completare un livello devi terminare le 4 gare che lo compongono, con i risultati richiesti; nel primo livello, per esempio, in 3 gare devi ottenere almeno il 3° posto. Puoi partecipare a una gara tutte le volte che vuoi, e il risultato migliore sostituirà quello precedente.

Nel corso di una Stagione riceverai premi in denaro, variabili a seconda dei risultati delle gare; l'esatto ammontare dei premi è elencato nel menu Livello. I risultati inferiori al terzo posto non ricevono premi. Puoi usare il denaro dei premi per acquistare nuove auto o per migliorare quelle che possiedi già.

Prima dell'inizio di una gara puoi modificare, configurare od ottimizzare la tua auto. La tua posizione e le statistiche dell'auto in una stagione saranno salvate nella memoria di backup.

INIZIARE LA GARA:

Con questa opzione puoi iniziare la gara che hai selezionato nel menu Livello. Competerai con altri 3 piloti per ottenere un posto nel livello successivo.

CAMBIARE L'AUTO:



Scegli una delle auto che possiedi. All'inizio disponi di 3 auto, ma progredendo nel gioco potrai accedere ad altre. La schermata Selezione auto mostra tali auto, le loro prestazioni e i potenziamenti apportati. Se un'auto non è stata potenziata, sarà formata da componenti standard.

I potenziamenti migliorano le prestazioni, misurate dagli indicatori a sinistra che, dall'alto verso il basso, rappresentano la velocità, l'accelerazione, la manovrabilità e il consumo di carburante. Per visualizzare altre auto, usa i pulsanti direzionali sulla pulsantiera di comando.

POTENZIARE L'AUTO:

Per tutte le auto sono disponibili diversi componenti, le cui categorie generali sono 'Spazzole', 'Gomme', 'Motori' e 'Magnet'. Di ciascun componente esistono diverse varietà: in genere i più costosi sono i migliori.

Le spazzole aumentano la velocità.

Le gomme migliorano l'aderenza ma aumentano il consumo di carburante.

I motori migliorano la velocità e l'accelerazione ma aumentano il consumo di carburante.

I magneti migliorano l'aderenza ma riducono la velocità e aumentano il consumo di carburante.

I componenti costano denaro. Per selezionare i componenti, premi 'SINISTRA' o 'DESTRA' sulla pulsantiera di comando; per spostarti tra le diverse categorie di un componente, premi 'SU' e 'GIÙ' sulla pulsantiera di comando. Quando appare un oggetto, premi il pulsante A per acquistarlo. Gli oggetti adatti alla tua auto sono contrassegnati da un segno rosso. Le auto possono contenere un solo tipo di ciascun componente.



ACQUISTARE UN'AUTO:

Puoi acquistare le auto nell'Autosalone. Passa dall'una all'altra utilizzando i pulsanti direzionali sulla pulsantiera di comando; premi il pulsante A per acquistarne una. Esistono molti tipi di auto, ciascuno dei quali ha prestazioni diverse. Alcune sono più veloci, altre hanno maggiore accelerazione o sono più facilmente controllabili. Generalmente le auto più costose sono migliori, ma non si possono acquistare tutte; alcune sono nascoste!



AUTO CLASSIC SPORTS

La classe di base, quella disponibile all'inizio del gioco. Un'auto equilibrata, facile da guidare ma più lenta di altre classi.

AUTO AMERICAN V8 MUSCLE

Hanno una velocità massima superiore a quella delle Classic, ma il

peso maggiore le rende pericolose nelle curve veloci.

AUTO TOURING RACE

Velocità massima simile a quella delle V8, ma migliore accelerazione. L'aderenza superiore e il basso peso permettono curve veloci.

AUTO GT RACE

Le auto di questa classe hanno un'accelerazione migliore delle Touring, ma sono più pesanti, il che rende pericolose le curve se affrontate troppo velocemente.

AUTO LE MAN RACE

Più veloci delle GT Race; la maggiore

aderenza rende più sicure le curve ad alta velocità.

AUTO FORMULA RACE

Auto ad alta aderenza e dal peso ridotto, che percorrono facilmente le curve ad alta velocità. La loro estrema potenza rende facile mettersi nei guai.

2) GARA RAPIDA:

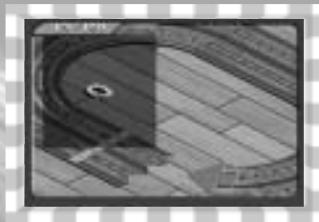
Corri su qualsiasi pista, a tua scelta. Tutte le auto ottenute in modalità Stagione sono disponibili in Gara rapida e in Gare Multigiocatore.

3) ATTACCO A TEMPO:

L'Attacco a tempo ti permette di gareggiare contro un'auto fantasma, che ripete il giro più veloce che hai completato. Corri per un giro completo e l'auto fantasma apparirà, ripetendo lo stesso giro mentre tu procedi. Conserverà i dati del giro più veloce che hai completato in questa gara. Puoi correre con una qualsiasi delle auto che possiedi, su qualsiasi corsia della pista che preferisci.

4) EDITOR DI PISTE:

La memoria può contenere fino a 6 piste create dall'utente, costruite con l'Editor di piste. Dopo aver selezionato uno slot, accederai a uno spazio di lavoro in cui iniziare la creazione della tua pista. Ogni pista inizia con una linea di partenza; vengono poi aggiunte altre parti in sequenza fino a completarla.



Sul pezzo selezionato appare una freccia rossa. Il pulsante A aggiunge il pezzo visualizzato, il pulsante B lo rimuove e seleziona il pezzo precedente. Il pulsante L e il pulsante R permettono di spostarsi da un pezzo all'altro. Quando hai completato la pista, premi 'START' per salvarla e inizia a provarla. Se esci dall'Editor con una pista incompleta, non verrà salvata. L'Editor ti avvisa se una pista è incompleta, e ti offre tre opzioni: il pulsante A per continuare, il pulsante B per eliminare la pista e iniziarne una nuova, o 'START' per uscire senza salvare.

5) MULTIGIOCATORE:

Nelle gare multigiocatore fino a 4 giocatori competono l'uno contro l'altro utilizzando il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™. I giocatori scelgono le auto fra quelle in loro possesso; possono essere usate anche le piste create dal giocatore. Per maggiori dettagli sul collegamento del cavo Game Link™ per Game Boy Advance™, vedi il capitolo intitolato "Collegare il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™".



QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™.

6) OPZIONI:

Qui puoi modificare le impostazioni della Musica, degli Effetti sonori, dei giri in Gara Rapida, degli Esseri viventi e delle Lingue.

7) MENU BACKUP:

In questo menu puoi eliminare i dati della stagione e le piste create dall'utente. Perderai le tue auto e la tua posizione nella Stagione.

8) CARRERA POWER SLIDE REAL RACING:

La modalità Real Racing consente a uno o due giocatori di controllare vere auto Carrera Race sulle piste Carrera, utilizzando il Game Boy Advance. Grazie ai comandi digitali precisi e sensibili, i giocatori possono usufruire di modalità che comprendono funzioni come il cronometraggio avanzato, il controllo di gara e le fermate ai box. Corri in giri estenuanti, contro il tempo o contro un amico. Attento a non subire troppi danni, e a non terminare il carburante. Quando avrai battuto tutti gli avversari, gareggia contro l'auto fantasma che ripeterà i tuoi tempi migliori.

AVVIO RAPIDO DI UNA GARA:

Per effettuare una gara rapida, usando il Game Boy Advance come controller, senza abilitare le funzioni avanzate di altre modalità, seleziona Gara Rapida nel menu iniziale. Accederai alla schermata di gara, e vi resterai finché il GBA primario non sarà resettato. In questa modalità visualizzerai il conteggio e il tempo dei giri, ma non potrai salvare i giri migliori o i record. Per utilizzare altre funzioni del gioco, seleziona Gioco completo.

SELEZIONARE UNA PISTA E UN GIOCATORE:

La modalità Real Racing ti consente di salvare i dati relativi a 6 piste; saranno registrati i giri migliori e il giocatore che li ha effettuati. Per sovrascrivere uno slot, premi il pulsante B. Usa i pulsanti 'SINISTRA' e 'DESTRA' nella pulsantiera di comando per fare scorrere le lettere, e i pulsanti 'SU' e 'GIÙ' nella pulsantiera di comando per modificare la lettera attiva. Premere il pulsante B annulla le modifiche, mentre il pulsante A le conferma. I dati di questa pista saranno reimpostati, e perderai i record relativi.



Oltre alle piste, puoi salvare i dati di 12 giocatori. Di ogni giocatore sono registrate le vittorie e le sconfitte, e tutti i record stabiliti. Se sovrascrivi uno slot, i dati del giocatore saranno reimpostati, e i record stabiliti elencati come '???'. I tempi record non saranno eliminati. Per tornare al menu di selezione della pista, premi 'SELECT'.

LE MODALITÀ DI GARA:

CORSA LIBERA: Esercitati nella guida e nelle soste, e prova nuove piste.

CORSA A TEMPO: Vince chi ha percorso più giri quando scade il tempo.

CORSA A GIRI: Completa un certo numero di giri nel minor tempo possibile.

DOPPIARE: Ciascuno dei 2 giocatori tenta di doppiare l'avversario.

GARA FANTASMA: Il GBA primario registra un giro. Sai battere quel tempo?

CONTROLLO: Per i veri appassionati, veri controller sul GBA primario.

IMPOSTAZIONI DI GARA: Puoi modificare le impostazioni che influiscono sulla gara.

IMPOSTAZIONI VEICOLO:

Qui puoi modificare le impostazioni del veicolo prima della gara. Puoi impostare la quantità di carburante alla partenza, la strategia di soste ai box, e stabilire quanti danni subirà l'auto in caso di incidente.

COMANDI DI GARA:

Durante la gara il pulsante A accelera e SU nella pulsantiera di comando attiva la spinta turbo, di breve durata. Premi il pulsante L fino a 2 secondi dopo il traguardo per entrare nella corsia dei box (se necessario), o sosta al box premendo il pulsante L quando appare il messaggio "PIT IN". Con START puoi abbandonare la gara.

LA SCHERMATA DI GARA:

Nella parte superiore della finestra dell'auto, il tachimetro ti mostra la tua velocità, e l'indicatore di danni la quantità di danni che hai subito; quando quest'ultimo è al livello massimo, devi fare una sosta ai box. Sotto puoi vedere il livello del carburante; se è troppo basso devi fermarti ai box. Se il tuo serbatoio contiene poco carburante, o l'auto è troppo danneggiata, non potrai usare la spinta turbo, e la tua velocità sarà ridotta.



In basso al centro la scritta 'PIT IN' lampeggerà quando l'auto avrà bisogno di carburante o di riparazioni. Quando lampeggia, puoi accedere ai box premendo 'START'. Il timer Stacco mostra la differenza tra l'ultimo giro completato da te e l'ultimo completato dal tuo avversario. Il Giro migliore mostra qual è il giro che hai completato in minor tempo. Al di sopra trovi il contagiri, un timer che mostra quanto tempo è durato l'attuale giro. L'indicatore totale della gara mostra quanto tempo è trascorso dall'inizio della gara. Gli indicatori della posizione e dei giri mostrano la tua posizione e il numero di giri che hai completato.

In alto a destra vedrai tre spazi: servono per i trofei. Se sei in testa, uno spazio contiene il trofeo 'LG' (Leader Gara). Se il record del miglior giro è tuo, un altro spazio contiene il trofeo 'MG' (Miglior Giro). Se hai superato un record della pista, uno spazio contiene il trofeo 'R' (Record).

LA CORSIA DEI BOX:

Per entrare nella corsia dei box supera la linea di partenza, fermati e premi il pulsante L entro 2 secondi dal termine di un giro, oppure premi il pulsante L quando appare il messaggio PIT IN.

IMPOSTARE L'AUTO FANTASMA:

Puoi farlo se hai salvato un giro nella memoria. Se premi SELECT durante un giro, l'auto fantasma lo ripeterà quando avrai superato il traguardo. Se questo giro non ti soddisfa, premi nuovamente SELECT per riprendere il comando. Se tu o l'auto fantasma andate fuori pista, premi il pulsante R per ripristinare. Quando sei soddisfatto, premi START per correre contro l'auto fantasma. Premi nuovamente il pulsante R per ricominciare il giro, o se l'auto fantasma esce di pista.

IL PODIO:

Sul podio vedrai i risultati della gara. I tempi migliori dei giri appaiono sotto l'auto di un giocatore; "N.H.C." significa che un pilota "Non Ha Completato" giri. Il tempo totale è visualizzato sopra il podio. Puoi controllare le tue prestazioni confrontando i tuoi tempi con quelli degli avversari; puoi farli scorrere con Su e Giù della pulsantiera di comando. I giri migliori sono in rosso.

CONNETTERE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™:

Carrera Power Slide presenta due diverse modalità Multigiocatore, e cioè:

VIRTUAL MULTIPLAYER RACING:

Servono: 1 Game Boy Advance™ per giocatore, 1 cassetta di gioco Carrera Power Slide per giocatore, cavi Game Link™ per Game Boy Advance™ (1 per 2 giocatori, 2 per 3 e 3 per 4 giocatori). Controlla che l'interruttore sia su OFF in tutte le console, poi inserisci in ognuna una cassetta di gioco Carrera Power Slide. Collegale e accendile tutte (ON).

REAL MULTIPLAYER RACING:

Servono: 1 Game Boy Advance™ per giocatore, 1 cassetta di gioco Carrera Power Slide, un'apposita pista Carrera, un'interfaccia Carrera Motor Driver. Controlla che l'interruttore sia su OFF in tutte le console e inserisci una cassetta di gioco Carrera Power Slide nell'unità con il piccolo connettore viola, poi collega ogni Game Boy Advance™ al Carrera Motor Driver. Accendi (interruttore su ON) tutte le console, poi il GBA con la cassetta di gioco; seleziona l'opzione Real Racing e attendi il completamento del download.

Se il gioco non è iniziato dopo 1 minuto di download, ripeti il procedimento dal punto 1.

IL PROCEDIMENTO DI DOWNLOAD:

Quando selezioni l'opzione modalità Real, il programma di gioco viene trasmesso a tutti i GBA collegati con il cavo Game Link per Game Boy Advance™. Durante l'invio del programma, nelle unità collegate con il cavo Game Link è visibile un logo Nintendo lampeggiante. Se non ci sono unità collegate con il cavo Game Link, lo stadio di download può essere saltato premendo 'START' o il pulsante A. L'invio alle unità addizionali può richiedere un pochino di tempo. Quando il trasferimento sarà completo, la seconda unità mostrerà il messaggio 'Attendi, per favore'.



RISOLUZIONE DEI PROBLEMI IN MODALITÀ MULTIGIOCATTORE:

Puoi riscontrare problemi se...

- Usi un cavo diverso dal cavo Game Link™ per Game Boy Advance™.
- Le unità di gioco sono collegate, ma non accese.
- Il cavo Game Link™ si allenta o si stacca durante il gioco.
- Il cavo Game Link™ non è collegato correttamente a una o più unità.
- Sono collegate più di 4 unità.

Carrera®

POWER SLIDE

SOMMARIO

INICIO DEL JUEGO:	78
INTRODUCCION:	79
MODO TEMPORADA:	84
CARRERA RÁPIDA:	87
MEJORA TIEMPO:	87
EDITOR DE PISTAS:	88
MULTIJUGADOR / OPCIONES:	89
MENÚ BACKUP:	89
CARRERA POWER SLIDE VIRTUAL RACING:	90

INICIO DEL JUEGO:

INICIO DEL JUEGO:

1. Apaga (**OFF**) tu Game Boy Advance™.
2. Inserta el cartucho de Carrera Power Slide Virtual Racing en la ranura de la Game Boy Advance™ con el adhesivo hacia fuera. Para ajustar el cartucho, presiona con fuerza.
3. Enciende (**ON**) el interruptor. Si no aparece la pantalla con información legal, empieza de nuevo por el Paso 1.
4. En la pantalla de selección de idioma, utiliza el Panel de Control para resaltar el Botón A y seleccionar el idioma que prefieras.

La opción para guardar datos del juego utilizará los valores predeterminados la primera vez que juegues. A partir de ese momento el progreso del juego se guardará automáticamente. Puedes redefinir la opción para guardar datos del juego en el Menú BackUp, sin embargo, se perderá la evolución de la temporada, así como todos los coches de que dispongas.

Carrera®

POWER SLIDE

CARRERA POWER SLIDE VIRTUAL RACING:

La carrera virtual ofrece una gran cantidad de rápidos y trepidantes modos y retos. Desde los increíblemente rápidos Contrarreloj, pasando por el modo Carreras rápidas, hasta el exigente modo Temporada. Una vez que hayas superado todo esto y machacado las pistas hasta su destrucción, crea tus propias pistas con el editor de pistas, e incluso intercambia pistas con tus amigos.



CARRERA:

El objetivo es terminar la carrera antes que los 3 oponentes. Para ello, termina las vueltas pactadas tan rápido como puedas.

CONTROLES DE LA CARRERA:

Los controles de la carrera son fáciles de aprender. El Botón A hace que tu coche acelere y, con Arriba en el Panel de Control, aumenta la velocidad durante unos instantes. Para anular este "acelerón", elige Abajo en el Panel de Control.

LA PANTALLA DE CARRERAS:

Duración de esta vuelta.

Vuelta más rápida que has realizado.

Minimapa. El minimapa muestra dónde te encuentras y dónde están tus oponentes, en una pista en miniatura.

Tiempo transcurrido desde que comenzó la carrera.

Vuelta actual

Vueltas necesarias

Tu posición del 1º al 4º.

Tu coche.

Velocidad actual.



LOS BOXES



Si tu coche sufre fuertes daños o si te queda muy poco combustible, aparecerá el mensaje "PIT IN" para indicar que necesitas hacer una parada en boxes; para ello tienes que detenerte por completo y pulsar el Botón L. A continuación, aparecerá la pantalla Boxes. Los dos indicadores muestran los niveles de combustible (fuel) y de daños. Utiliza los botones de dirección del Panel de Control para resaltar cualquiera de los indicadores

y seleccionarlo. Puedes reparar los daños o repostar combustible pulsando repetidamente el Botón A y luego el Botón B. El contador de la parte inferior de la pantalla muestra el tiempo que has estado en boxes. Mientras parpadee el mensaje "PIT IN", no funcionará el turbo y puedes hacer una parada en boxes en cualquier punto de la pista. Si no consigues hacer una parada en boxes y los daños de tu coche se hacen mayores o el nivel de combustible disminuye aún más, tu velocidad punta se reducirá de forma considerable. Mientras parpadee el mensaje "PIT IN", puedes hacer una parada en boxes en cualquier punto de la pista, pero si quieres hacer una parada en boxes antes de tiempo, únicamente podrás hacerlo en la línea de meta/llegada.

CONTROLES DE MENÚ:

ACCIÓN	CONTROL
Resaltar	Panel de Control
Seleccionar	Botón A o START
Rechazar	Botón B

ELECCIÓN DEL MODO DE JUEGO:



Tras una introducción, el juego muestra el menú principal, que te da acceso a todas las funciones disponibles.

1) *MODO TEMPORADA:*

El modo Temporada consta de 12 etapas. Para completar una etapa, debes finalizar las 4 carreras, obteniendo los resultados que se indican. En la primera etapa, por ejemplo, finaliza 3 de las carreras en un puesto superior o igual al 3º. Puedes hacer una carrera tantas veces como necesites; te quedarás con el mejor resultado.

En una temporada, recibirás como premio dinero en metálico en función de los resultados. El importe exacto aparece en columnas en el menú de etapa. Un puesto inferior al tercero no recibe nada. El dinero de los premios se utiliza para comprar nuevos coches o mejorar los que ya tienes.

Antes de comenzar una carrera, puedes cambiar o mejorar tu coche. Las estadísticas de tu posición y coche en una temporada se almacenarán en una memoria de seguridad (backup).

INICIO DE LA CARRERA:

Esta opción inicia la carrera seleccionada en el menú Temporada. Competirás contra otros 3 conductores por un lugar en la siguiente etapa.

CAMBIO DE COCHE:



Elige un coche de los que te pertenecen. Empiezas con 3 coches e irás teniendo más a medida que avanzas en el juego. La pantalla Selección de coche muestra estos coches, su rendimiento y las mejoras que han sido incorporadas. Si no se ha realizado ninguna mejora al coche, dispondrá de las piezas de serie.

Las actualizaciones que mejoran el rendimiento, se miden mediante indicadores a la izquierda. Éstos, de arriba a abajo, representan Velocidad, Aceleración, Conducción y Consumo de combustible (Fuel). Para ver otros coches, utiliza los botones direccionales del Panel de Control.

MEJORA DEL COCHE:

Hay distintas piezas disponibles para todos los coches. Los tipos básicos "Trenzas", "Gomas", "Motores" e "Imanes". Hay siete variedades de cada uno de los tipos, las piezas más caras son, normalmente, mejores.

Las trenzas mejoran la velocidad.

Las gomas o neumáticos mejoran la adherencia, pero aumentan el consumo.

Los motores mejoran la velocidad y la aceleración, pero aumentan el consumo.

Los imanes mejoran la adherencia, pero reducen la velocidad y aumentan el consumo.

Las piezas cuestan dinero. Para seleccionar las piezas, pulsa Izquierda o Derecha en el Panel de Control. Para pasar a las distintas categorías de piezas, pulsa Arriba y Abajo en el Panel de Control. Para comprar un artículo, pulsa el Botón A cuando aparezca. Los elementos incorporados a tu coche aparecen con un marca roja. Los coches sólo pueden equiparse con un tipo de pieza.



COMPRA DE UN COCHE:

Puedes comprar coches en la Tienda de coches. Desplázate por ellos mediante los botones de dirección del Panel de Control. El Botón A compra un coche. Hay muchos tipos de coches, cada uno con un comportamiento distinto. Algunos son rápidos, otros disponen de una mejor aceleración u ofrecen un mayor control. Los coches caros son por lo general mejores, pero no todos pueden comprarse, ¡algunos están ocultos!



COCHES DEPORTIVOS CLÁSICOS:

Categoría básica con la que empieza el jugador. Coche bien equilibrado, fácil de conducir pero lento si lo comparamos con otras categorías.

COCHES POTENTES V8 AMERICANOS

Estos tienen una velocidad punta superior a los clásicos, pero también

un mayor peso que les hace peligrosos en virajes rápidos

TURISMOS DE CARRERAS

Velocidad punta similar a la de los V8 pero con una mejor aceleración. Su estupenda tracción y bajo peso les permite virar a gran velocidad.

COCHES DE CARRERAS GT

Los coches de esta categoría han mejorado la aceleración con respecto a los turismos, pero un aumento de peso les ha hecho peligrosos en las curvas, si se toman a demasiada velocidad.

COCHES DE CARRERAS LE MAN

Más rápidos que los GT, con una mejor

tracción, lo que les hace más seguros en virajes a altas velocidades.

COCHES FÓRMULA

Coches de gran tracción y peso ligero que toman las curvas a altas velocidades con facilidad. Su extrema potencia, hace que no sea difícil meterse en problemas.

2) CARRERA RÁPIDA:

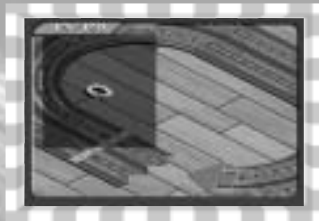
Compíte en la pista que elijas. Los coches obtenidos en el modo Temporada están disponibles para participar en Carrera rápida y en carreras Multijugador.

3) MEJORA TIEMPO:

Mejora tiempo, te permite competir contra un coche fantasma que repite la vuelta más rápida que hayas completado. Termina una vuelta completa y el coche fantasma aparece y repite la vuelta contigo. Retendrá los datos de la vuelta más rápida que hayas completado en esta carrera. Compíte con cualquiera de los coches que poseas, en cualquier carril de la pista que elijas.

4) EDITOR DE PISTAS:

Hay suficiente espacio de memoria para 4 pistas creadas por el usuario, construidas en el Editor de pistas. Una vez que selecciones una ranura, se te asignará un espacio de trabajo vacío para que empieces tu pista. Cada pista comienza con un elemento de línea inicial; los elementos se van agregando por orden para crear la pista final.



Aparece una flecha roja sobre el elemento seleccionado. El Botón A agrega el elemento que se muestra, el B lo elimina y selecciona el elemento anterior. El Botón L y el Botón R permiten desplazarse por los elementos. Si la pista está completa, pulsa START para guardar y comenzar a probarla. Si sales con una pista incompleta, no se guardará. El editor te avisa cuando una pista está incompleta y te da la opción de continuar editando, mediante el Botón A, borrar la pista con el Botón B y comenzar una nueva, o START, para salir sin guardar.

5) MULTIJUGADOR:

En este modo pueden jugar hasta 4 jugadores utilizando el cable Game Link™ de Game Boy Advance™. Los jugadores eligen los coches de los que han acumulado. También se pueden utilizar pistas creadas por jugadores. Para obtener detalles sobre la preparación de carreras multijugador, consulta el capítulo "Cable Game Link™ de Game Boy Advance™".



ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™.

6) OPCIONES:

Permite cambiar los efectos de sonido, el volumen de la música, la vueltas en Carrera rápida, las criaturas y las opciones de idioma.

7) MENÚ BACKUP:

Este menú permite borrar los datos de temporada y las pistas de usuario. Se perderán tanto los coches como su puesto en la temporada.

8) CARRERA POWER SLIDE VIRTUAL RACING:

El modo Real Racing permite a uno o dos jugadores controlar los coches de Carrera Race en las pistas Carrera, con la Game Boy Advance™. Con un control digital preciso y eficaz, los jugadores pueden disfrutar los modos cronometraje avanzado, control de carrera y funciones para repostar. Recorre agotadoras vueltas, compitiendo contra el reloj o contra un amigo. Evita daños excesivos o quedarte sin combustible. Cuando hayas machacado la competición, compite contra tus mejores vueltas con el Coche Fantasma.

INICIO RÁPIDO DE CARRERAS:

Para jugar una carrera rápida, utilizando la Game Boy Advance™ como mando de control, sin activar las funciones avanzadas ni otros modos, selecciona Inicio rápido en el menú de inicial. Se abrirá la pantalla de carreras. Esta pantalla estará abierta hasta que se reinicie el Master GBA. En este modo se muestran el número de vueltas y el tiempo, pero no se graban las mejores vueltas ni los récords. Para utilizar otras funciones del juego, selecciona Juego completo.

SELECCIÓN DE UNA PISTA Y JUGADOR:

El modo Real Racing permite guardar los datos relativos a 6 pistas. Se grabarán las mejores vueltas y el jugador que las realizó. Para sobrescribir una entrada, pulsa el Botón B. Utiliza los botones Izquierdo y Derecho del Panel de Control para desplazarte por las letras, y los botones Arriba y Abajo, para modificar la letra activa. Al pulsar el Botón B se cancelan los cambios y con el Botón A, se confirman. Se restablecerán los datos para esta pista y se perderán los récords para esta entrada.



Se pueden guardar los datos de 12 jugadores, además de las pistas. Cada jugador conserva un registro de sus triunfos y derrotas, así como el número de récords. Si sobrescribes una entrada, se ponen a cero los datos de este jugador y sus récords aparecen como '???'. Los tiempos récord no desaparecen. Para volver al menú de selección de pista, pulsa SELECCIONAR.

MODOS DE CARRERAS:

POR LIBRE: Conduce en solitario, mejora las paradas en boxes y descubre nuevas pistas.

POR TIEMPO: Ganará el jugador que haya dado más vueltas cuando el tiempo se acabe.

POR VUELTAS: Los jugadores compiten para terminar una serie de vueltas lo antes posible.

PERSECUCIÓN: Modo para dos jugadores que intentan sacar una vuelta al otro.

FANTASMA: Master GBA graba una vuelta, supera si puedes el tiempo en la siguiente.

CRONÓMETRO: Los más acérrimos tienen los mandos de control reales de Master GBA.

CONFIGURACIÓN DE LA CARRERA: En este modo se cambian las opciones que afectan a una carrera.

CONFIGURACION DEL VEHÍCULO:

Cada jugador puede ajustar los parámetros del vehículo antes de la carrera. Si quieres empezar con el depósito lleno y preparar una estrategia para repostar, indícalo aquí. También puedes definir los daños que sufrirá el coche cuando se produzca un choque.

CONTROLES DE LA CARRERA:

Durante la carrera, el Botón A sirve para acelerar y el botón Arriba del Panel de Control para activar el turbo.

El turbo desaparece tras un corto espacio de tiempo. Para entrar en boxes, pulsa el Botón L antes de 2 segundos después de cruzar la línea de meta (sólo cuando sea preciso) o reposta pulsando ese botón cuando aparezca el mensaje PIT IN. El Botón START permite abandonar la carrera.

LA PANTALLA DE CARRERAS:

Número de vueltas completadas

Tiempo total de carrera

Tiempo de vuelta actual

Vuelta rápida

El cronómetro muestra la diferencia entre tú y tu oponente

Tu posición actual

Velocímetro

Ganador

Indicador de daños

Indicador de fuel

En parpadea el indicador, entra en boxes pulsando el Botón L



En la parte superior derecha, verás tres huecos. En ellos se incluyen los trofeos. Si vas en primera posición, verás un trofeo "RL" (*Líder de la carrera*). Si consigues la vuelta rápida, en otro de los huecos aparecerá el trofeo "BL" (*Vuelta rápida*). Si consigues el récord en una pista, en uno de los huecos aparecerá un trofeo "R" (*Récord*).

EL CARRIL DE BOXES:

Hay dos formas de llegar al carril de boxes. Al cruzar la línea de salida, detenerse y pulsar el Botón L dos segundos después de finalizar una vuelta, o pulsarlo cuando aparece el mensaje PIT IN.

CONFIGURACIÓN DE LA CARRERA:

Durante la carrera, el Botón A sirve para acelerar y el botón Arriba del Panel de Control para activar el turbo.

El turbo desaparece tras un corto espacio de tiempo. Para entrar en boxes, pulsa el Botón L antes de 2 segundos después de cruzar la línea de meta (sólo cuando sea preciso) o reposta pulsando ese botón cuando aparezca el mensaje PIT IN. El Botón START permite abandonar la carrera.

EL PODIO:

Los resultados de la carrera aparecen en el podio. Los mejores tiempos de vuelta aparecen debajo del coche de un jugador. "N.H.F" implica que el conductor "No Ha Finalizado" ninguna vuelta. En la parte superior del podio aparece el tiempo total. Para comprobar tu rendimiento, consulta tus tiempos y compáralos con los de tus contrincantes. Si hay muchos tiempos, utiliza los botones Arriba y Abajo del Panel de Control para desplazarte por ellos. Las mejores vueltas aparecen en rojo.

CONEXIÓN DEL CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™:

Carrera Power Slide incluye dos modos Multijugador bien diferenciados. Son:

CARRERAS MULTIJUGADOR VIRTUALES:

Necesitarás: una Game Boy Advance™ por jugador, un cartucho de Carrera Power Slide por jugador, Cables Game Link™ de Game Boy Advance (uno para dos jugadores, dos para tres y 3 para cuatro). Asegúrate de que el interruptor de de todas la máquinas está apagado (OFF). Luego, inserta un cartucho de Carrera Power Slide en cada una. Conecta todas las Game Boy Advance™ y enciéndelas (ON).

CARRERAS MULTIJUGADOR REALES:

Necesitarás: una Game Boy Advance™ por jugador, un sólo cartucho de Carrera Power Slide, una pista Carrera adecuada, una unidad de interfaz Carrera Motor Driver. Asegúrate de que el interruptor de todas las máquinas esta apagado (OFF) y luego inserta un cartucho de Carrera Power Slide en la unidad con el conector morado. Conecta todas las Game Boy Advance™ al Carrera Motor Driver. Enciende todos los dispositivos, luego la GBA con el cartucho y ve a la opción de menú Real Racing. Selecciona Real Racing y espera hasta que finalice la descarga.

Si transcurrido 1 minuto, no ha comenzado el juego, repite el proceso desde el Paso 1.

EL PROCESO DE DESCARGA:

Al seleccionar la opción Modo real, el programa del juego se transmitirá a las unidades GBA en el Game Link. Mientras se envía el programa, las máquinas en el Game Link muestran un logotipo parpadeante de Nintendo™. Si no hay unidades conectadas al Game Link, se puede omitir la etapa de descarga pulsando START o el Botón A. La transmisión a otras unidades puede llevar un rato. Una vez finalizada, la segunda unidad mostrará el mensaje "Espera".



RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE MULTIJUGADOR:

Es posible que surjan problemas si...

- Se utiliza un cable que no sea el Game Link™ de Game Boy Advance™.
- Las unidades Game están conectadas, pero no están encendidas.
- El cable Game Link™ se suelta o desconecta durante el juego.
- El cable Game Link™ de Game Boy Advance™ no está conectado a ninguna unidad correctamente.
- Hay más de 4 unidades conectadas.

Carrera®

POWER SLIDE

INHOUD

HET SPEL BEGINNEN:	98
INTRODUCTION	99
SEASON (SEIZOEN-) MODE:	103
SNELLE RACE:	107
TIJDRADE:	107
BAANEDITOR:	108
MULTIPLAYER / OPTIES:	109
BACK-UPMENU	109
CARRERA POWER SLIDE REAL RACEN:	110

HET SPEL BEGINNEN:

HET SPEL BEGINNEN:

1. Zet de aan/uit-schakelaar van de Nintendo Game Boy Advance™ op UIT. Nooit een spelcassette plaatsen of verwijderen wanneer de aan/uit-schakelaar op AAN staat.
2. Plaats de Carrera Power Slide spelcassette in de aansluiting van de Game Boy Advance™ met de sticker omhoog. Druk stevig, om de spelcassette op zijn plaats te klikken.
3. Zet de aan/uit-schakelaar op AAN. Het scherm met juridische tekst verschijnt, gevolgd door het Titelscherm. Begin opnieuw vanaf stap 1, als het scherm met juridische tekst niet verschijnt.
4. Gebruik de vierpuntsdruktoets bij het Language Select (selecteer taal) - scherm om te selecteren, en de A-knop om de taal van je keuze te bevestigen.

Speldata opslaan zal, de eerste keer dat je het spel speelt, zijn ingesteld op standaardwaarden. De voortgang daarna zal automatisch worden opgeslagen. Je kunt speldata opgeslagen in het Backup Menu resetten. Echter, je voortgang in het seizoen, en auto's waarvan je eigenaar bent zullen verloren gaan.

Carrera®

POWER SLIDE

CARRERA POWER SLIDE VIRTUAL RACING:

Virtual racing biedt vele snelle en verwoede modes en uitdagingen. Van de blaartrekkend snelle Tijdrace modes, door de Snelle Races, en verder naar de zware Season (seizoen-) mode. Wanneer je deze allemaal hebt gedaan, en banen aan flarden hebt gespeeld, bouw dan zelf banen, met de baaneditor, en ruil zelfs banen met je vrienden.



RACEN:

Probeer de race voor de 3 tegenstanders te finishen. Om dat voor elkaar te krijgen, moet je de aangegeven ronden voltooien zo snel als je kunt.

RACEBESTURING:

De racebesturing is eenvoudig te leren. De A-knop laat je auto accelereren en 'OP' op de vierpuntsdruktoets geeft je auto een golf van snelheid, die een korte tijd blijft. Zet deze Turboboost uit met 'NEER' op de vierpuntsdruktoets.

HET RACE-SCHERM:

Duur van deze ronde.

Snelste ronde die je hebt afgelegd.

Minikaart. De Minikaart toont op een miniatuurbaan, waar jij en je tegenstanders zijn.

Tijd sinds begin race.

Huidige ronde.

Vereiste ronden.

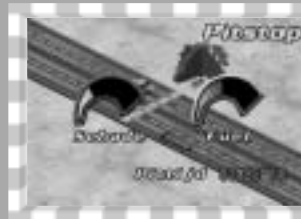
Je positie
1st - 4de.

Je auto.

Huidige snelheid.



PITSTOPS:



Als je auto te erg beschadigd raakt of de brandstof bijna op is, zal het 'PIT IN'-bericht beginnen te knipperen, om aan te geven dat je een pitstop moet maken door helemaal stil te gaan staan en op de L-knop te drukken. Je krijgt dan het Pitstop-scherm te zien. De twee meters tonen je schade en brandstofniveaus. Selecteer een van de meters door ze te markeren met de richtingstoetsen op de vierpuntsdruktoets. Je kunt schade repareren of brandstof

aanvullen, door herhaaldelijk achter elkaar op de A-knop en B-knop te tikken. De klok onderaan het scherm geeft de tijd aan die je in de pit hebt doorgebracht. Terwijl het 'PIT IN'-bericht knippert, zal je turbo niet werken en kun je een pitstop maken op elk punt van de baan. Als je geen pitstop maakt en je auto wordt nog meer beschadigd, of je brandstof wordt nog minder, dan zal je topsnelheid aanzienlijk verminderen. Terwijl 'PIT IN' knippert, kun je een pitstop maken op elk punt van de baan, maar als je een vroege pitstop wilt maken kun je dat alleen op het start/finish-gedeelte doen.

MENUBESTURING:

ACTIE	BESTURING
Optie selecteren	Vierpuntsdruktoets
Optie bevestigen	A-knop of START-knop
Optie verwerpen	B-knop

EEN SPELMODE KIEZEN:



Na een inleiding presenteert het spel een Hoofdmenu. Vanaf hier heb je toegang tot alle ondersteunde mogelijkheden.

1) SEASON (SEIZOEN-) MODE:

De Season (seizoen-) mode heeft 12 stadia. Om een stadium te voltooien, finish in de 4 stadiumraces, met genoemde resultaten. In het eerste stadium bijvoorbeeld, finish 3 van de races beter of gelijk aan de derde plaats. Je kunt een race zo vaak spelen als nodig is, je beste resultaat blijft staan.

In een seizoen krijg je geld uitbetaald afhankelijk van de raceresultaten. De precieze bedragen staan weergegeven in kolommen bij het stadiummenu. Slechter dan derde plaats krijgt niks. Prijzengeld wordt gebruikt om nieuwe auto's te kopen, of om de auto's die je hebt op te waarderen.

Voor het begin van een race kun je je auto veranderen, configureren of opwaarderen. Je plaats en autostatistieken van een seizoen worden opgeslagen in het back-upgeheugen.

DE RACE BEGINNEN:

Deze optie start de race die is geselecteerd in het stadiummenu. Je strijdt tegen 3 andere coureurs voor een plaats in het volgende stadium.

JE AUTO VERANDEREN:



Uit de auto's die je bezit kies je er één. Je begint met 3 auto's, er komen meer beschikbaar naarmate je vordert. Het Select Car (autoselectie-) scherm laat deze auto's zien, hun prestaties en alle opwaarderingen die zijn toegepast. Als bij een auto geen opwaarderingen zijn toegepast, dan heeft hij standaardonderdelen.

Opwaarderingen verbeteren de prestaties, gemeten door de metertjes aan de linkerkant. Deze, van boven naar beneden, vertegenwoordigen Snelheid, Acceleratie, Hanteerbaarheid en Brandstofverbruik. Gebruik de richtingsknoppen van de vierpuntsdruktoets, om andere auto's te bekijken.

JE AUTO OPWAARDEREN:

Er zijn verschillende onderdelen verkrijgbaar voor alle auto's. De basistypen zijn 'Braids', 'Banden', 'Motoren' en 'Magnetten'. Er zijn verschillende soorten van elk; duurdere onderdelen zijn over het algemeen beter.

Braids verbeteren snelheid.

Banden verbeteren grip maar verhogen brandstofverbruik.

Motoren verbeteren snelheid en acceleratie maar verhogen brandstofverbruik.

Magnetten verbeteren grip maar verlagen snelheid en verhogen brandstofverbruik.

Onderdelen kosten geld. Om onderdelen te selecteren, druk op 'LINKS' of 'RECHTS' van de vierpuntsdruktoets. Druk op 'OP' en 'NEER' op de vierpuntsdruktoets, om door verschillende kwaliteiten onderdelen te gaan. Druk op de A-knop om een onderdeel te kopen wanneer het wordt getoond. Onderdelen die aan je auto zijn toegevoegd, worden weergegeven met een rode vink. Auto's kunnen alleen worden voorzien van één type van elk onderdeel.



EEN AUTO KOPEN:

In de Auto Shop (autowinkel) kun je auto's kopen. Ga er doorheen, gebruik makend van de richtingsknoppen op je vierpuntsdruktoets. Met de A-knop koop je een auto. Er zijn vele autotypen, en elk type gedraagt zich anders. Sommige zijn snel, andere hebben een betere acceleratie of besturing. Dure auto's zijn over het algemeen beter, maar niet alle auto's kunnen worden gekocht. Sommige zijn verborgen!



KLASSIEKE SPORTAUTO'S

De basisklasse waarmee de speler begint. Een goed gebalanceerde auto, eenvoudig te rijden maar langzaam vergeleken met andere klassen.

AMERICAN V8 MUSCLE AUTO'S

Deze hebben een hogere topsnelheid dan klassieke, maar meer massa waardoor ze gevaarlijk zijn in snelle bochten.

TOURRACE-AUTO'S

Dezelfde topsnelheid als de V8, maar verbeterde acceleratie. Met hun superieure grip en lage massa is het mogelijk bochten met hoge snelheid te nemen.

GT RACE-AUTO'S

Auto's in deze klasse hebben een grotere acceleratie vergeleken met

Tourrace-auto's, maar een hogere massa, waardoor bochten gevaarlijk worden als ze te snel worden genomen.

LE MAN RACE-AUTO'S

Sneller dan de GT Race-auto's, door verhoogde grip zijn bochten met hoge snelheid veiliger.

FORMULE RACE-AUTO'S

Hoge grip, lichtgewicht auto's, neemt met gemak bochten op hoge snelheid. Door hun extreem hoge vermogen kun je makkelijk in de problemen raken.

2) SNELLE RACE:

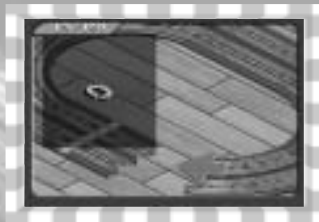
Race op de baan die je kiest. Auto's verkregen in Season (seizoen-) mode, zijn beschikbaar om mee te racen in Snelle Race, en Multiplayer Races.

3) TIJDTRACE:

Tijdtrace laat je tegen een spookauto racen, die de snelste ronde die je hebt voltooid, voorspeelt. Race een complete ronde, en de spookauto zal verschijnen, de ronde herhalend terwijl je doorgaat. Hij zal data van de snelste ronde die je hebt voltooid in deze race bewaren. Race met elke auto die je bezit, op elke baan van het traject dat je kiest.

4) BAANEDITOR:

Er is genoeg geheugenruimte voor 4 door de gebruiker gemaakte banen, geconstrueerd met de Baaneditor. Na het selecteren van een slot, krijg je een schone werkruimte om je baan te beginnen. Alle banen starten met een startlijnstuk, stukken worden na elkaar toegevoegd om de voltooide baan te vormen.



Een rode pijl verschijnt boven een geselecteerd stuk. De A-knop voegt het getoonde stuk toe, de B-knop verwijdert het, en selecteert het voorafgaande stuk. De L-knop en de R-knop gaan langs de stukken. Druk op 'START' om op te slaan, als de baan is voltooid, en begin met testen. Als je dit gedeelte verlaat met een onvoltooide baan, dan wordt hij niet opgeslagen. De editor waarschuwt je wanneer een baan niet voltooid is, met de mogelijkheid met de A-knop door te gaan met bewerken, de B-knop om de baan te wissen en opnieuw te beginnen, of 'START' om te verlaten zonder opslaan.

5) MULTIPLAYER:

In Multiplayer races kunnen maximaal 4 spelers tegelijkertijd racen met behulp van het Game Boy™ Advance Game Link™ snoer. Spelers kiezen auto's uit hun verzameling. Trajecten gemaakt door spelers kunnen ook worden gebruikt. Voor details over het aansluiten van het Game Boy Advance™ Game Link™ snoer, kijk in het hoofdstuk met de naam 'Het aansluiten van het Game Boy Advance™ Game Link™ snoer'.

6) OPTIES:

Hier kun je de instellingen voor Muziek, Geluidseffecten, Ronden in Snelle Race, Beesten en Taal veranderen.

7) BACK-UPMENU:

In dit menu kun je Season (seizoen-) data en door gebruikers gemaakte banen wissen. Je auto's en plaats in het seizoen gaan verloren.

8) *CARRERA POWER SLIDE* *REAL RACEN:*

De Real Racing Mode maakt het mogelijk voor één of twee spelers om echte Carrera Race-auto's op Carrera banen te besturen, met behulp van de Game Boy Advance. Met precieze digitale besturing met response, kunnen spelers plezier beleven aan sport geavanceerde timing, racebesturing en pitstopmogelijkheden. Race door afmattende ronden, tegen de klok of tegen een vriend. Loop niet te veel schade op, en kom niet zonder brandstof te staan. Race tegen je eigen beste ronde met de spookauto, wanneer je klaar bent met het ranselen van je concurrenten.

EEN RACE SNELSTARTEN:

Om een snelle race te spelen, met behulp van de Game Boy Advance als controller, zonder dat je de geavanceerde mogelijkheden of andere modes activeert, selecteer dan Quick Race (snelstart) in het openingsmenu. Het spel gaat naar het race-scherm. Het blijft op dit scherm, totdat de Master AGB is gereset. Rondetelling en tijden worden weergegeven, maar snelste rondetijden of records kunnen niet worden bijgehouden in deze mode. Selecteer Volledig Spel om andere spelmogelijkheden te gebruiken.

BAAN EN SPELER SELECTEREN:

In de Real Racing mode kun je data opslaan bij de 6 banen. Beste ronden en de speler die ze heeft behaald worden bijgehouden. Druk op de B-knop om een slot te overschrijven. Gebruik de 'LINKS'- en 'RECHTS'-knoppen van de vierpuntsdruktoets om door de letters te bewegen, en de 'OP'- en 'NEER'-toetsen van de vierpuntsdruktoets om de actieve letter te veranderen. Op de B-knop drukken annuleert veranderingen en de A-knop bevestigt ze. Data voor deze baan worden gereset, en records bij deze invoer gaan verloren.



Naast Banen kun je data opslaan voor 12 spelers. Elke speler houdt een win- en verliesbestand bij, en een hele reeks met behaalde records. Als je een slot overschrijft, wordt data voor deze speler gereset en door hen behaalde records weergegeven als '???'. Recordtijden blijven staan. Druk op 'SELECT' om terug te keren naar het Select Track (baanselectie-) menu.

RACE-MODES:

VRIJE RIT: Oefen solo je rijtechniek, verfijn pitstops en leer nieuwe banen kennen.

GEKLOKTE RIT: De speler die de meeste ronden heeft afgelegd als de tijd om is, wint.

RONDENRACE: Spelers racen om een aantal ronden zo snel mogelijk af te leggen.

BIJHOUDEN: Een 2-speler mode waarin beide spelers proberen een ronde voor te komen.

SPOOKRACE: De Master GBA neemt een ronde op, kun je die tijd verbeteren?

STOPWATCH: Fanatieke racefans kunnen met echte controllers op de Master AGB racen.

INSTELLINGEN RACE: Hier kun je instellingen veranderen die een race beïnvloeden.

INSTELLINGEN VOERTUIG:

Elke speler kan voor de race voertuiginstellingen aanpassen. Als je je starthoeveelheid brandstof wilt instellen, en aan een pitstrategie wilt werken, dan is dit de juiste plaats. Je kunt ook de hoeveelheid schade instellen, die je auto bij een crash kan hebben.

RACEBESTURING:

Tijdens de race accelereert de A-knop, 'OP' van de vierpuntsdruktoets activeert de turbo boost. Turbo eindigt na een korte tijd vanzelf. Druk op de L-knop tot 2 seconden na over de finish te zijn gekomen, om naar de pit te gaan (alleen als dit nodig is), of ga naar de pit door op start te drukken wanneer de 'PIT IN'-boodschap wordt weergegeven. Met 'START' kun je de race verlaten.

HET RACE-SCHERM:

Boven de afbeelding van de auto, geeft de snelheidsmeter aan hoe snel je rijdt. De schade-indicator geeft de hoeveelheid schade weer die je hebt opgelopen. Wanneer deze vol is moet je een pitstop maken. Daaronder is de brandstofmeter. Deze geeft weer hoe vol de tank is. Als hij te laag komt te staan, moet je een pitstop maken. Als je auto te erg beschadigd is, of je hebt te weinig brandstof, dan kun je de turbo boost niet gebruiken, en rijdt je langzamer.



De tekst midden onder knippert 'PIT IN' om aan te geven dat de auto brandstof of reparaties nodig heeft. Wanneer hij knippert, kun je de pits ingaan door op 'START' te drukken. De split klok geeft het verschil weer tussen de laatste ronde die jij en je tegenstander hebben voltooid. De beste ronde tekst geeft de snelste ronde weer die je hebt voltooid. Daarboven staat de rondeteller, een timer die weergeeft hoe lang de huidige ronde al duurt. Het racetotaal geeft de tijd weer sinds het begin van de race. De positie en ronde indicators geven je positie en het aantal ronden weer die je hebt voltooid.

Rechts boven zie je drie voetstukken voor trofeeën. Als je leidt, bevat één van hen een 'RL' (Race Leider) trofee. Als je de beste ronde hebt gemaakt, bevat een andere een 'BL' (Beste Ronde) trofee. Als je een baan record hebt verbeterd, bevat een voetstuk een 'R' (Record) trofee.

DE PITS:

Er zijn twee manieren om de pits te bereiken. Ofwel, ga over de finish, stop en druk op L-knop binnen twee seconden na het voltooien van een ronde, ofwel druk op L-knop wanneer de 'PIT IN'-boodschap wordt weergegeven.

INSTELLINGEN SPOOKAUTO:

Om dit te doen moet je volgens de instructies een volledige ronde in het geheugen zetten. Druk tijdens een ronde op SELECT en de spookauto zal de huidige ronde herhalen wanneer je over de finish komt. Ben je niet tevreden met deze ronde, druk dan opnieuw op SELECT om de besturing over te nemen. Als jij of de spookauto van de baan vliegen, druk dan op de R-knop om te resetten. Ben je tevreden, race dan tegen de spookauto door op START te drukken. Vliegt de spookauto van de baan, of als je de ronde opnieuw wilt beginnen, druk dan op de R-knop.

HET PODIUM:

Raceresultaten worden weergegeven op het podium. Snelste rondetijden worden weergegeven onder een auto van een speler. Een 'N.G.' hier betekent dat een bestuurder 'Niet Gefinisht' is. De totale tijd wordt boven het podium weergegeven. Om je prestatie te zien, kun je je rondetijden bekijken, en met die van tegenstanders vergelijken. Als er veel tijden zijn, kun je met 'OP' en 'NEER' van de vierpuntsdruktoets schuiven. Beste tijden zijn in rood weergegeven.

HET AANSLUITEN VAN HET GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ SNOER:

Carrera Power Slide heeft twee afzonderlijke Multiplayer Modes. Deze zijn:

VIRTUAL MULTIPLAYER RACING:

Je hebt nodig: een Game Boy Advance™ per speler, een Carrera Power Slide spelcassette per speler, Game Boy Advance™ Game Link™ snoeren (1 voor 2 spelers, 2 voor 3, en 3 voor 4 spelers). Zorg dat de aan/uit-schakelaar van alle apparaten op UIT staat. Plaats in elke een Carrera Power Slide spelcassette. Sluit elke eenheid aan en zet elke Game Boy Advance™ eenheid AAN.

REAL MULTIPLAYER RACING:

Je hebt nodig: een Game Boy Advance™ per speler, een enkele Carrera Power Slide spelcassette, een geschikte Carrera racebaan, een Carrera Motor Driver interface-eenheid. Zorg dat de aan/uit-schakelaar van elk apparaat op UIT staat, plaats vervolgens een Carrera Power Slide spelcassette in de unit met de kleine paarse aansluiting. Sluit elke Game Boy Advance™ aan op de Carrera Motor Driver. Schakel de Carrera Motor Driver AAN en elke andere Game Boy Advance™. Schakel de Game Boy Advance™ met de spelcassette aan en ga naar de Real Racing menuoptie. Selecteer de Real Racing optie en wacht tot het downloaden is voltooid.

Als het spel na 1 minuut downloaden niet is begonnen, begin dan opnieuw vanaf stap 1.

Wanneer je de Real Mode optie selecteert, zal het spelprogramma worden doorgegeven aan alle AGB-eenheden op de Game Link. Wanneer het programma wordt verzonden, knippert het Nintendo logo op de apparaten op de Game Link. Als geen eenheden op de Game Link aangesloten zijn, kan het download-stadium worden overgeslagen, door op 'START' te drukken of op de A-knop. Naar andere eenheden sturen kan een tijdje duren. Als de overdracht is voltooid, zal de tweede eenheid een 'Even wachten' bericht weergeven.



Je kunt problemen tegenkomen wanneer...

- Andere snoeren gebruikt worden dan de Game Boy Advance™ Game Link™ snoeren.
- Speleenheden aangesloten zijn, maar niet ingeschakeld zijn.
- Het Game Link™ snoer los gaat zitten tijdens het spel.
- Het Game Link™ snoer op geen enkele eenheid correct is aangesloten.
- Meer dan 4 eenheden zijn aangesloten.

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [-] ends must face the proper direction).
The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries).
Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge.
When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium.
Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging.
Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

WARNING – REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING – SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNTAFEL SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

WARNUNG – Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.

SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSGESTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

WARNUNG – Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen.

Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

WARNUNG – Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen.

Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten.

Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe. Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHTET BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

Informations et precautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

AVERTISSEMENT – Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS. SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU. ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que de piles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [-] sur borne [-]). Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance. Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium. Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées. Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus a des Mouvements Repetes

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persiste, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Forbrugerinformationer og forsigtighedsregler

LÆS DETTE, INDEN DU ELLER DIT BARN BEGYNDER AT SPILLE

FORSIGTIGHEDSREGLER/ADVARSEL VEDR. BATTERIER

HVIS DU IKKE OVERHOLDER NEDENSTÅENDE ANVISNINGER, RISIKERER DU, AT BATTERIERNE AFGIVER "SMELD", OG AT DER LØBER BATTERISYRE UD AF DEM, HVILKET KAN FORÅRSAGE PERSONSKADER OG SKADER PÅ DIN GAME BOY ADVANCE OG TILBEHØRET.

HVIS BATTERIERNE BLIVER UTÆTTE, SKAL BERØRTE HUDOMRÅDER OG TØJ VASKES GRUNDIGT. PAS PÅ IKKE AT FÅ BATTERISYRE I ØJNENE OG MUNDEN. KONTAKT PRODUCENTEN AF BATTERIERNE FOR AT FÅ FLERE OPLYSNINGER.

1. Brug kun alkalinebatterier til Game Boy Advance. Brug ikke kulstof-zinkbatterier eller andre batterier, der ikke er alkalinebatterier.
2. Brug ikke nye og brugte batterier sammen. (Alle batterier skal udskiftes samtidigt).
3. Vend ikke batterierne modsat. (Plus- og minuspolerne [+ , -] skal vende rigtigt.) Forbindelsespunkterne må ikke kortsluttes.
4. Lad ikke brugte batterier sidde i din Game Boy Advance.
5. Brug ikke forskellige batterityper sammen. (Brug ikke alkalinebatterier og kulstof-zinkbatterier eller forskellige batterifabrikater sammen). Brug kun batterier af samme eller tilsvarende type ifølge anbefalingerne.
6. Lad ikke batterierne sidde i din Game Boy Advance, når den ikke skal bruges i en længere periode.
7. Lad ikke tænd/sluk-knappen stå på ON, når batterierne er opbrugt. Sluk altid for maskinen (OFF), når du er færdig med at bruge din Game Boy Advance.
8. Batterierne må ikke brændes.
9. Brug ikke genopladelige batterier som f.eks. nikkel-cadmiumbatterier. Genoplad ikke batterier, som ikke er genopladelige.
10. Batteriet må ikke anvendes, hvis plastbelægningen er revet itu eller beskadiget på anden måde.
11. Batterier må ikke isættes eller udtages, mens der er tændt for maskinen (ON).
12. GENERELT: Genopladelige batterier skal tages ud, inden de genoplades. Genopladelige batterier må kun oplades under opsyn af en voksen.

ADVARSEL – SKADER SOM FØLGE AF BEVÆGELSER DER GENTAGES

Du kan opleve smerter i muskler, led eller huden, når du har spillet i nogle timer. Du bør følge nedenstående forholdsregler for at undgå problemer som seneskedehindebetændelse, carpal tunnel-syndrom eller hudirritation.

- Du bør holde en pause på 10 – 15 minutter for hver time, du spiller, også selvom du ikke kan mærke, at du trænger til den.
- Hvis du føler træthed eller ømhed i hænder, håndled eller arme mens du spiller, skal du stoppe og hvile dem i nogle timer, inden du begynder at spille igen.
- Hvis dine hænder, håndled eller arme fortsat føles ømme under eller efter spil, skal du stoppe med at spille og kontakte din læge.

ADVARSEL TIL EPILEPSIPATIENTER

Nogle mennesker (ca. 1 ud af 4000) oplever krampeanfald eller blackouts forårsaget af lysglimt, f.eks. når de ser tv eller spiller videospil, også selvom de aldrig har haft sådanne anfald før. Personer, som tidligere har oplevet krampeanfald, tab af bevidstheden eller andre symptomer, der kan være tegn på epilepsi, bør kontakte deres læge, inden de begynder at spille.

Vi anbefaler, at forældre holder øje med deres børn, når de spiller. Hvis du eller dit barn oplever nogle af følgende symptomer: krampe, trækninger i øjne eller muskler, tab af bevidstheden, synsforstyrrelser, ufrivillige bevægelser eller desorientering, skal I HOLDE OP MED AT SPILLE og kontakte en læge.

DU KAN REDUCERE RISIKOEN FOR ANFALD VED AT FØLGE DISSE FORHOLDSREGLER, NÅR DU SPILLER:

1. Du bør sidde eller stå så langt væk fra skærmen som muligt.
2. Du bør spille på den mindste tv-skærm, du har adgang til.
3. Du bør ikke spille, hvis du er træt eller trænger til at sove.
4. Du bør altid spille i et godt oplyst rum.
5. Husk at holde en pause på 10 – 15 minutter for hver time, du spiller.

Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

ADVERTENCIA – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR “RUIDOS EXTRAÑOS” Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA. PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalina.
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (–) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargadas.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. **NOTA GENERAL:** Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas. Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LAS LECIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS

Tras varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel.

Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome de túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:

- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.

ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque. Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.

Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:

1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

Forbrugerinformationer og forsigtighedsregler

LÆS DETTE, INDEN DU ELLER DIT BARN BEGYNDER AT SPILLE

FORSIGTIGHEDSREGLER/ADVARSEL VEDR. BATTERIER

HVIS DU IKKE OVERHOLDER NEDENSTÅENDE ANVISNINGER, RISIKERER DU, AT BATTERIERNE AFGIVER "SMÆLD", OG AT DER LØBER BATTERISYRE UD AF DEM, HVILKET KAN FORÅRSAGE PERSONSKADER OG SKADER PÅ DIN GAME BOY ADVANCE OG TILBEHØRET.

HVIS BATTERIERNE BLIVER UTÆTTE, SKAL BERØRTE HUDOMRÅDER OG TØJ VASKES GRUNDIGT. PAS PÅ IKKE AT FÅ BATTERISYRE I ØJNENE OG MUNDEN. KONTAKT PRODUCENTEN AF BATTERIERNE FOR AT FÅ FLERE OPLYSNINGER.

1. Brug kun alkaliebatterier til Game Boy Advance. Brug ikke kulstof-zinkbatterier eller andre batterier, der ikke er alkaliebatterier.
2. Brug ikke nye og brugte batterier sammen. (Alle batterier skal udskiftes samtidigt).
3. Vend ikke batterierne modsat. (Plus- og minuspolerne [+ , -] skal vende rigtigt.) Forbindelsespunkterne må ikke kortsluttes.
4. Lad ikke brugte batterier sidde i din Game Boy Advance.
5. Brug ikke forskellige batterityper sammen. (Brug ikke alkaliebatterier og kulstof-zinkbatterier eller forskellige batterifabrikater sammen). Brug kun batterier af samme eller tilsvarende type ifølge anbefalingerne.
6. Lad ikke batterierne sidde i din Game Boy Advance, når den ikke skal bruges i en længere periode.
7. Lad ikke tænd/sluk-knappen stå på ON, når batterierne er opbrugt. Sluk altid for maskinen (OFF), når du er færdig med at bruge din Game Boy Advance.
8. Batterierne må ikke brændes.
9. Brug ikke genopladelige batterier som f.eks. nikkel-cadmiumbatterier. Genoplad ikke batterier, som ikke er genopladelige.
10. Batteriet må ikke anvendes, hvis plastbelægningen er revet itu eller beskadiget på anden måde.
11. Batterier må ikke isættes eller udtages, mens der er tændt for maskinen (ON).
12. GENERELT: Genopladelige batterier skal tages ud, inden de genoplades. Genopladelige batterier må kun oplades under opsyn af en voksen.

ADVARSEL – SKADER SOM FØLGE AF BEVÆGELSER DER GENTAGES

Du kan opleve smerter i muskler, led eller huden, når du har spillet i nogle timer. Du bør følge nedenstående forholdsregler for at undgå problemer som seneskedehindebetændelse, carpaltunnel-syndrom eller hudirritation.

- Du bør holde en pause på 10 – 15 minutter for hver time, du spiller, også selvom du ikke kan mærke, at du trænger til den.
- Hvis du føler træthed eller ømhed i hænder, håndled eller arme mens du spiller, skal du stoppe og hvile dem i nogle timer, inden du begynder at spille igen.
- Hvis dine hænder, håndled eller arme fortsat føles ømme under eller efter spil, skal du stoppe med at spille og kontakte din læge.

ADVARSEL TIL EPILEPSIPATIENTER

Nogle mennesker (ca. 1 ud af 4000) oplever krampeanfald eller blackouts forårsaget af lysglimt, f.eks. når de ser tv eller spiller videospil, også selvom de aldrig har haft sådanne anfald før. Personer, som tidligere har oplevet krampeanfald, tab af bevidstheden eller andre symptomer, der kan være tegn på epilepsi, bør kontakte deres læge, inden de begynder at spille.

Vi anbefaler, at forældre holder øje med deres børn, når de spiller. Hvis du eller dit barn oplever nogle af følgende symptomer: krampe, trækninger i øjne eller muskler, tab af bevidstheden, synsforstyrrelser, ufrivillige bevægelser eller desorientering, skal I HOLDE OP MED AT SPILLE og kontakte en læge.

DU KAN REDUCERE RISIKOEN FOR ANFALD VED AT FØLGE DISSE FORHOLDSREGLER, NÅR DU SPILLER:

1. Du bør sidde eller stå så langt væk fra skærmen som muligt.
2. Du bør spille på den mindste tv-skærm, du har adgang til.
3. Du bør ikke spille, hvis du er træt eller trænger til at sove.
4. Du bør altid spille i et godt oplyst rum.
5. Husk at holde en pause på 10 – 15 minutter for hver time, du spiller.

**Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getestet volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligt:
Game Boy Advance Game Pak oppfyller kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:**

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)



D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.