



ATARI[®]



TM

KARTS



JAGUARTM
64 • B I T

GAME MANUAL
MANUAL DE JEU
SPIELANLEITUNG

JAG-WARE

Don't miss out on our
ultra-cool collection of
official Atari Jaguar merchandise —
featuring hats, T-shirts, tote bags and much more!
For your free catalog, call 414-241-3313.

Stuck? Frustrated? Need a Hint?

U.S.A. Customer Help Hint Line 1-900-737-ATARI (1-900-737-2827)
95¢ per minute. If you are under 18, be sure to get a parent's permission before calling.
A touch-tone telephone is required.

U.K. Jaguar Software Helpline 0839-994460
Jaguar Software Helpline, Cuckoo Wharf Units 1-4 Lichfield Rd., Aston, Birmingham. B6 7SS
Please obtain permission to call from the person who pays the bill. Calls cost 39p per minute
cheap rate, 49p per minute at all other times (maximum charge £3.20). Prices and games featured
on this service correct at time of going to press.
We reserve the right to change the games featured on the helpline without prior notice.
If you wish to join the Official Jaguar Club, please send your name and address details to:
Jaguar Club, Atari House, Slough, SL2 5BZ

Atari Info Consommateur 36.68.00.16 (2, 19 f la minute)

Read before using your Atari video entertainment systems.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns. Exposure to these patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce previously undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions — IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.

WARNING to owners of projection televisions:

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

This product has been rated by the Entertainment Software Rating Board.

For information about the ESRB rating, or to register a complaint about the appropriateness of the rating, please contact the ESRB at 1-800-771-3772.



Jaguar™ 64-Bit Interactive Multimedia System Game Manual

Handling this Cartridge

The Atari Jaguar Interactive Multimedia Cartridge is intended for use exclusively with the Atari Jaguar System.

- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional recess during extended play to rest yourself.
- If for any reason your cartridge does not load, or you see only a red screen, remove, clean and reinsert the cartridge. If the problem persists, refer to the warranty information included with your Jaguar cartridge.

Atari Corporation is unable to guarantee the accuracy of printed material after the date of publication and disclaims liability for changes, errors or omissions. Reproduction of this document or any portion of its contents is not allowed without the specific written consent of Atari Corporation.

ATARI KARTS™ © 1995 Atari Corporation. All Rights Reserved. Atari, the Atari logo, Jaguar and Atari Karts are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation. All Rights Reserved. This software is authorized by Atari for use with the Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia System. Made in the U.S. of domestic and imported components.

Contents

Introduction	1
Getting Started.....	2
Selecting a Challenge.....	2
Choosing a Character	3
Cups & Races	5
Controls	6
Memory Save	7
Bonuses & Hazards	8
Results Screens	9
Hints & Tips	10
Credits	11
Warranty	12



Introduction



Here come the racers now. Regius has the lead by a beak, Miracle Man is flying 'round the inside bend in second and Bentley Bear is roaring up on the outside in third place. Miz Tress just picked up a rabbit bonus and swishes into first place, with hot competition coming from Fire Bug, who is scorching up behind her! Pum King is having problems controlling his cart after picking up a reverse steering hazard. He's howling mad because he sees another contender breaking through the racers. Yes, the heat is on here at the tracks today. The new contender skillfully avoided the turtle hazard and is keeping the pace going. He just picked up a burst of speed from the speed arrow bonus, and oh, lucky break, he collected an improved steering bonus from the steering wheel. It's all over now folks, the newcomer has the lead in the final lap, and the winner is...YOU!

Now, come on in and meet the crazy drivers who race 'round some of the trickiest and slipperiest tracks ever invented. All eleven characters have great driving skills, so you'll need to look carefully at their different talents to pick the one who'll be the best for getting you first across the line. That's no easy task on these tracks, where you have marked and unmarked hazards, as well as bonuses and a whole bunch of fun.



Getting Started

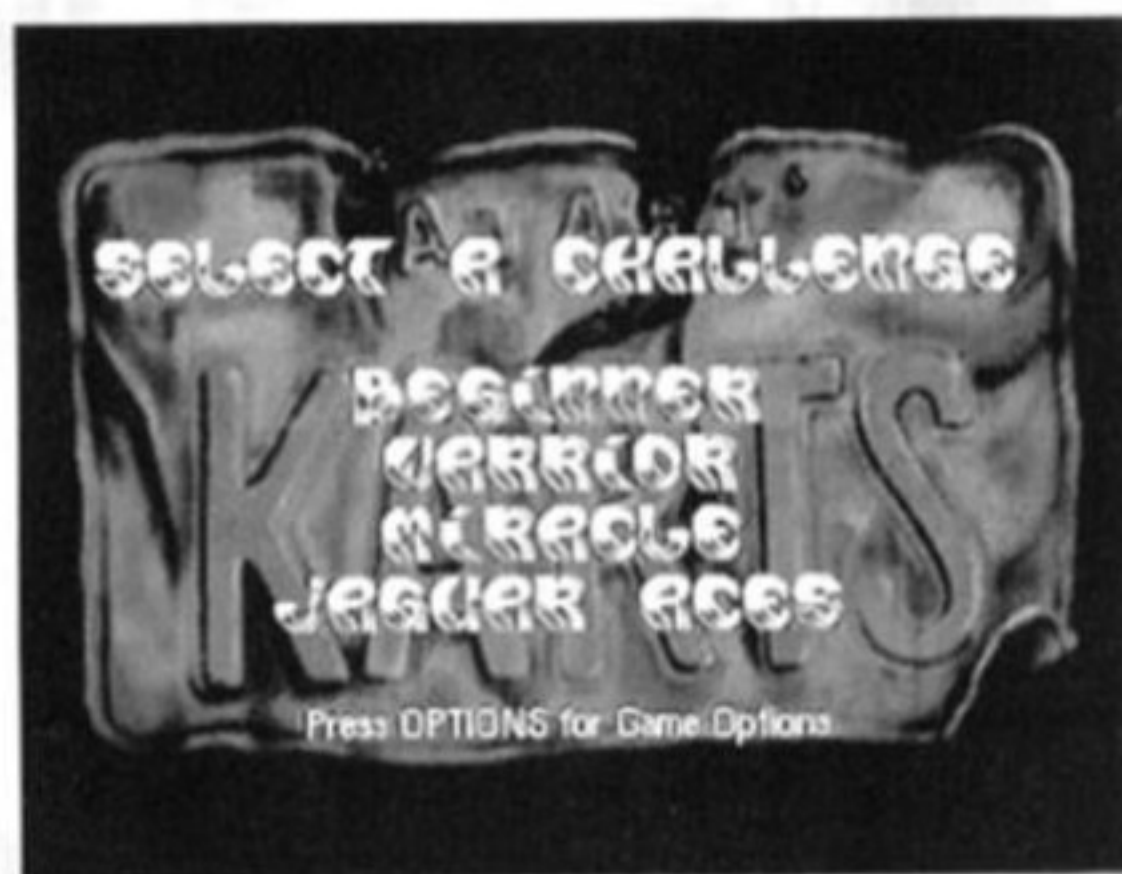
- 1) Insert your *Atari Karts* cartridge into the cartridge slot of your Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia System.
- 2) Press the **Power** button.
- 3) Press the **B** button to leave the **Title** screen.



Selecting a Challenge

There are four levels in *Atari Karts*: Beginner, Warrior, Miracle, and Jaguar Aces. The first time you play, you will only be able to choose Beginner. The next challenge will be available once you complete the Miracle Race. Once you have completed a level, you can choose that level or any level before it when you start a new game. You'll have to jam on the speed to make it through them all.

Press the **Option** button to choose your Mode (flat or hilly terrain) or change your controls. When you are satisfied with your options, select **Exit** to go back to the **Selecting a Challenge** screen. Press the **A**, **B** or **C** button to go on to the next screen.



Choosing a Character

At the Beginner challenge, you'll choose from seven super-cool characters. Scroll down the list of names to meet each character and check out their driving abilities. Press the **A**, **B** or **C** button to make your selection. After you select your character you'll have the opportunity to change the name to your own. This name will be saved to the cartridge and will be associated with Player One or Player Two until the next time it is changed or the cartridge is reset.

Regius – Top of the pecking order with a lot to crow about.

Skully – Gets ahead quick, makes no bones about staying there.

Pulpito – He'll have a grip on any track, and may win by a tentacle.

Bentley Bear – Hugs the road and cuddles the corners.

Vulky – He's keeping an eye on you but one blink and he's gone.

Ptarmigan – He'll win by a nose.

Miz Tress – Doesn't bat an eyelash at the hairy corners.



You'll meet four more fearsome racers before you're through. If you come in first place in the Miracle Race of any challenge, you will be given the opportunity to select his/her car for use in the remaining races. The new character will have slightly better abilities than the others. If you don't pick the new character it'll be out to give you some serious competition.

Haratari – From another planet, he can make it to first space (Available after you win the Beginner Challenge).

Pum King – Be careful or he'll spook you with his scary acceleration (Available after you win the Warrior Challenge).

Fire Bug – Hot competition with scorching speed (Available after you win the Miracle Challenge).

Miracle Man – Marvelous speed, super acceleration and fantastic grip (Available after you win the Jaguar Aces Challenge).

Two-Player Game

In a two-player game the second player presses the **A**, **B** or **C** button after the first player has selected a character. Once the second player has chosen a character, player one presses the **A**, **B** or **C** button to start the game. The screen will be split so that both characters are visible.



Cups & Races

You will have to complete the Borregas, Carlton, and Tempest Cups as well as the Miracle Race on each level in order to move to the next one. There are 10 different worlds, each with several different tracks. You'll see them all in your race to become a Jaguar Ace.

Finish your races in the top four places and advance through more tracks with progressively challenging terrains. Don't worry. If you don't make the grade the first time, you can try again! You have three cars at the start of a game. Every time you don't finish in the top four, you lose a car. It's gonna drive you crazy!



You will be awarded points for your place after every cup race. The higher you place, the more points you get, so get on the gas for all you're worth.

1st place	 7 points
2nd place	 4 points
3rd place	 2 points
4th place	 1 point
Other	 0 points



Controls

The default controls for the game are:

A button.....Accelerate

B button.....Brake

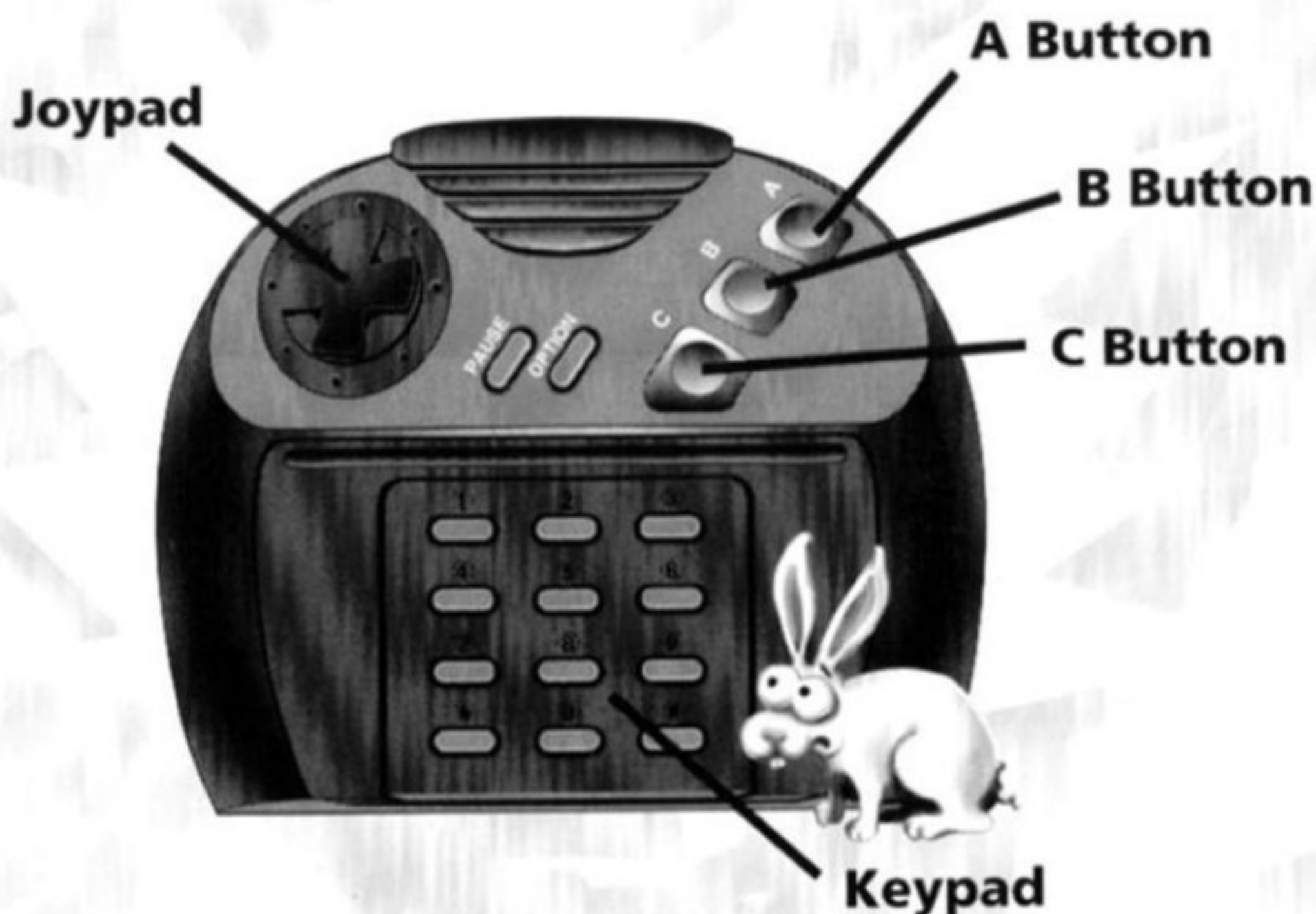
C button.....Enables bonuses

JoypadControls directions

4 button.....Sharp left

6 button.....Sharp right

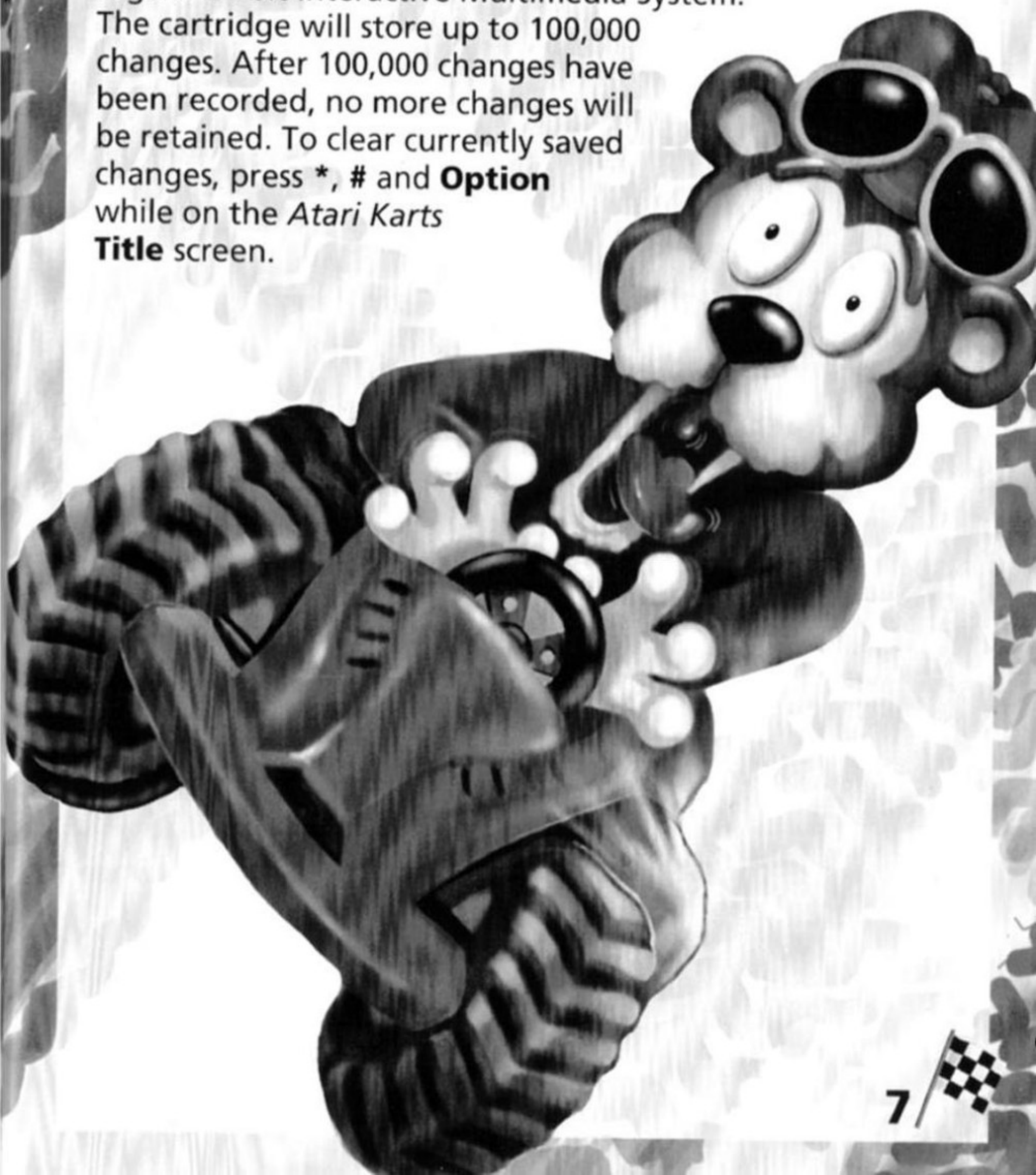
*Note: If you own a Jaguar **ProController**™ the sharp turns are at your fingertips.*



Memory Save

Your best times, current standings and game settings are retained in the cartridge even if you have turned off your Jaguar 64-bit Interactive Multimedia System.

The cartridge will store up to 100,000 changes. After 100,000 changes have been recorded, no more changes will be retained. To clear currently saved changes, press *, # and **Option** while on the *Atari Karts* **Title** screen.



Bonuses & Hazards



Bonuses and hazards are embedded in the tracks. You'll pick them up when you run over them. They are displayed at the top of your screen when they are active. In two-player mode, you can give some hazards to the other player. Only one hazard or bonus can be picked up at a time. If one is already active, running over another one doesn't do anything. There are also some natural hazards on each track. They're not completely obvious, but they can really slow you down. The Hazard or Bonus will flash when it starts to wear off.

Bonuses

Rabbit – Long burst of speed

Gold speed arrow – Burst of speed

Wheel – No friction
(**C** button to activate)

Steer – No skidding

Heart – Extra life

Ramp – Jump over slow areas

Hazards

Turtle – Slows you down

Red  – Reverses your controls

Green  – Reverses your opponent's controls when you press the **C** button



Hint: Wait for the right opportunity before dropping a hazard on your opponent



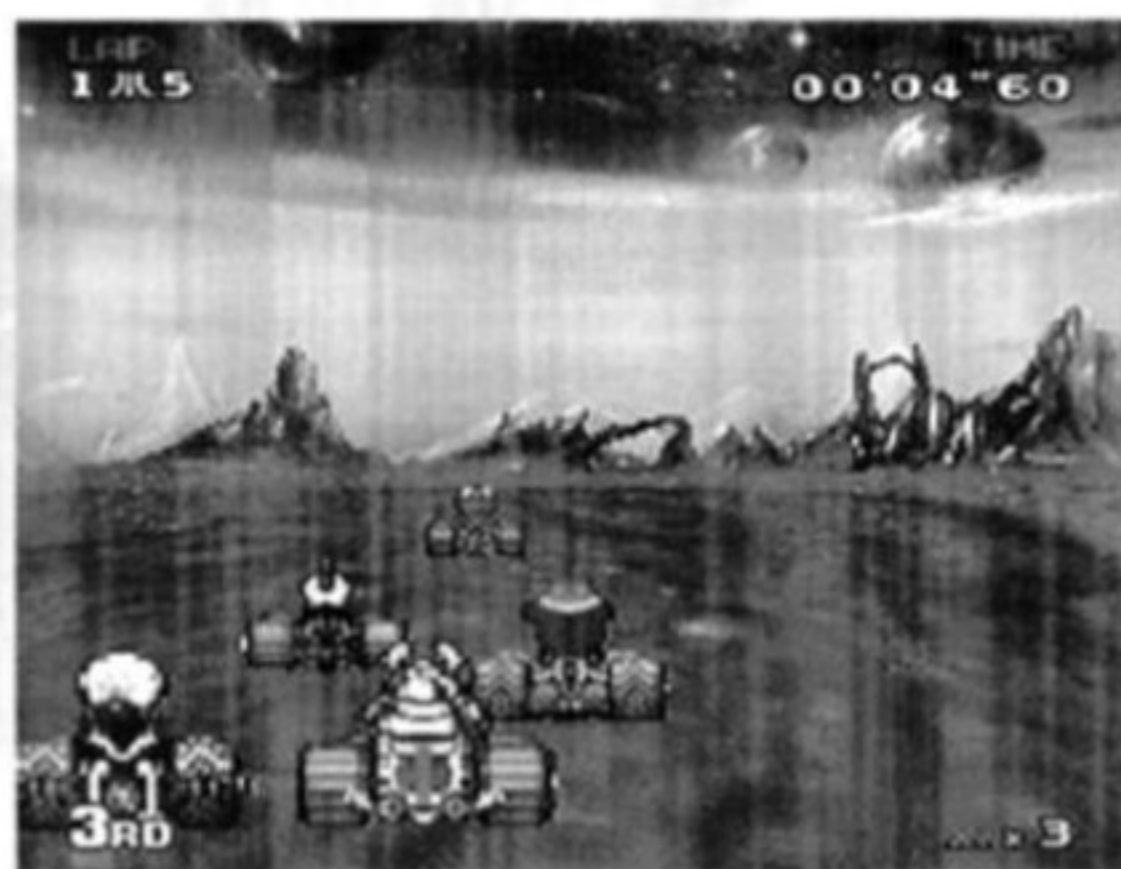
Results Screens

Finish your race in fourth place or better and you can examine your race results before moving on to the next track. Check out the lap times, the field results and the points scored. Keep tabs on your lap times like a pro or compare the results of your performance on different tracks. It's just like the real thing!



Hints & Tips

- Try to take the lead as soon as possible! You'll be more likely to avoid collisions.
- Avoid the water on the ice world.
- Take the inside edge for cornering, but stay away from the actual track edge. Contact with the edge of some tracks can really slow you down. You can cut some corners but watch out for natural hazards.
- Avoid oil slicks on the Route 99 world. They'll spin you around and waste lots of time.
- Be sure to avoid the blood on the Halloween world.
- The ramps on the Beach world will help you cross the water without slowing down.
- Avoid colliding with other competitors.
- Look for jump ramps to help you over natural hazards, or give you a quick boost.



Credits

Developed by:	Miracle Designs
Executive Producer:	Bill Rehbock
Producer:	Loic Duval
Programming:	Filip Hautekeete Peter Vermeulen
Graphics, Sounds and Music:	Miracle Designs Team
Additional Sounds and Graphics:	Loic Duval Jen Smith
Lead Tester:	Jennifer Vernon
Testers:	Lance Lewis Martin Krawetz Jason Cordero
Marketing Product Manager:	Jeanne Winding
Creative Services:	Greg LaBrec Diana Bredfeldt designworks



Warranty

Atari warrants to the original purchaser this product to be free from defects in material and workmanship under normal authorized use for a warranty period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by your receipt. Atari will replace the defective software free of charge. After the expiration of the warranty period, you assume the entire cost of all necessary servicing, repair or correction.

The warranty is null and void if the cartridge has been opened and/or any parts were removed or if software or any accessories other than those authorized by Atari are used in connection with this product. Warranty does not cover accidental or intended damage or neglect. If the product displays a fault within the warranty period, the user should return it to his place of purchase, which will follow the required procedure to obtain a replacement.

In no event shall Atari be liable for consequential or incidental damages resulting from the breach of any express or implied warranties. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you.

Notes



GARANTIE

Atari garantit à l'acheteur initial de ce produit qu'il est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, dans des conditions d'utilisation normale pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat indiquée dans votre reçu. Atari remplacera gratuitement le logiciel défectueux. A la fin de la garantie, tous frais d'entretien, de réparation ou de correction seront entièrement à votre charge.

Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide si la cartouche a été ouverte et/ou si d'autres pièces ont été retirées, ou si tout logiciel ou tout accessoire autre que celui autorisé par Atari a été utilisé. Cette garantie ne s'applique pas aux dommages ou à la négligence accidentels ou intentionnels. Si ce produit est défectueux pendant la période de garantie, l'utilisateur devrait le renvoyer au magasin de vente initial qui le remplacera en suivant la procédure normale.

En aucun cas Atari ne sera tenu responsable de dommages accessoires ou accidentels résultant de l'infraction à toute garantie expresse ou implicite. Certains états ne permettent pas l'existence de restrictions quant à la durée de la garantie implicite et/ou l'exclusion ou la limitation de dommages accessoires ou indirects. Il est donc possible que les restrictions ci-dessus et/ou l'exclusion de responsabilité ne vous concernent pas.

AVERTISSEMENT: À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise 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, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être 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, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

TÉLÉVISEURS à PROJECTION

Les images immobiles peuvent causer des dommages permanents au tube image ou marquer le phosphore du CRT. Évitez l'utilisation répétée ou intensive des jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



JAGUAR™ 64-Bit Système Interactif Multimédia

Manuel de Jeu

Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue pour n'être utilisée qu'avec la console Atari Jaguar.

- Ne la pliez pas, ne l'écrasez pas et ne l'immergez pas dans un liquide.
- Ne la laissez pas au soleil, ni près d'une source de chaleur.
- Reposez-vous fréquemment pendant le jeu.
- Si pour une raison ou une autre, la cartouche ne se charge pas, ou si vous ne voyez qu'un écran rouge, retirez la cartouche et nettoyez-la. Insérez-la de nouveau. Si le problème persiste, consultez la garantie de la cartouche.

Atari Corporation ne peut garantir l'exactitude de la documentation au-delà de sa date de parution et décline toute responsabilité en cas de changements, erreurs ou omissions. La reproduction totale ou partielle de ce manuel est interdite sans autorisation écrite préalable d'Atari Corporation.

ATARI KARTS™ © 1995 Atari Corporation. All Rights Reserved. Atari, the Atari logo, Jaguar and Atari Karts are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation. All Rights Reserved. This software is authorized by Atari for use with the Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia System. Made in the U.S. of domestic and imported components.

Table des Matieres

Introduction	17
Pour Commencer	18
Selectionner un Defi	18
Choisir un Personnage	19
Coupes et Courses	21
Controles.....	22
Sauvegarde de Mémoire.....	23
Bonus et Obstacles	24
Ecran de Resultats	25
Conseils	26



Introduction

A présent, voici les pilotes. Regius mène la course, mais seulement d'un cheveu, Miracle Man arrive ensuite à toutes pompes à la corde, suivi de Bentley Bear à l'extérieur. Miz Tress vient de ramasser un lapin bonus et prend donc la tête, avec Fire Bug qui lui colle aux talons! Pum King a des problèmes avec son kart qu'il n'arrive pas à contrôler après avoir rencontré un obstacle qui l'envoie dans la mauvaise direction. Il est fou de rage car il aperçoit un autre adversaire faire une percée parmi les pilotes. Et oui ça chauffe sur le circuit aujourd'hui. Le nouvel arrivant a évité la tortue avec une grande adresse, et il file à bonne allure. Il vient de ramasser une accélération avec le bonus flèche de vitesse, et la chance lui sourit, car il vient de bénéficier d'un bonus de direction améliorée dans le volant! Tout est joué à présent, le nouvel arrivant est en tête dans le tour final, et le vainqueur, c'est...VOUS!

Venez rejoindre les pilotes déments qui courent sur les circuits les plus difficiles et les plus dangereux qui soient. Les onze personnages font tous preuve d'une remarquable adresse au volant, il vous vaudra donc être attentif à toutes leurs qualités lorsque vous devrez choisir le coureur qui vous mènera à la victoire. Ce n'est pas chose facile avec ces circuits, où se trouvent des obstacles révélés ou cachés ainsi que des bonus, le tout formant un divertissement exaltant.



Pour Commencer

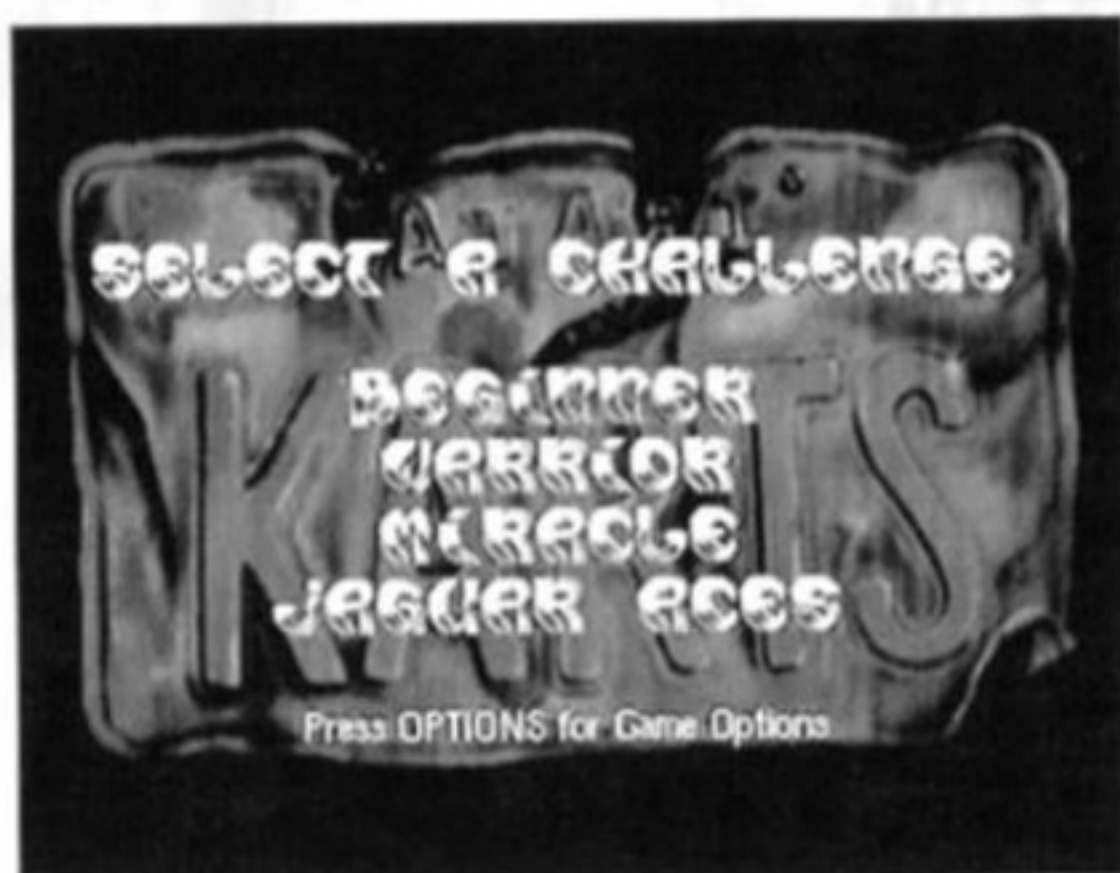
- 1) Insérez votre cartouche *Atari Karts* dans la fente de votre Jaguar 64 Bit Interactive Multimedia System.
- 2) Allumez la console.
- 3) Appuyez sur le bouton **B** pour quitter l'écran titre.



Selectionner un Defi

Il y a quatre niveaux dans *Atari Karts*: Beginner (Débutant), Warrior (Guerrier), Miracle et Jaguar Aces (As Jaguar). La première fois que vous jouerez, vous ne pourrez choisir que Débutant. Vous ne pourrez accéder au prochain défi qu'après avoir terminé la course Miracle (Miracle Race). Une fois que vous avez terminé un niveau, lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous pouvez choisir ce niveau ou tout niveau antérieur. Il vous faudra appuyer sur le champignon pour réussir tous les niveaux.

Appuyez sur le bouton **Option** pour choisir votre mode: Flat or hilly terrain (Terrain plat ou vallonné) ou pour modifier vos contrôles. Lorsque vous êtes satisfait de la façon dont vos options sont réglées, sélectionnez



Exit (Quitte) pour retourner à l'écran Selecting a Challenge (Sélectionner un Défi). Appuyez sur le bouton **A**, **B** ou **C** pour passer à l'écran suivant.



Choisir un Personnage

Au niveau Débutant, vous avez le choix entre sept personnages géniaux. Faites défiler la liste de noms pour vérifier l'aptitude à la conduite de chaque personnage. Appuyez sur le bouton **A**, **B** ou **C** pour effectuer votre sélection. Une fois que vous avez sélectionné votre personnage, vous pouvez changer son nom et mettre le vôtre à la place. Ce nom sera sauvegardé sur la cartouche et sera associé au joueur Un ou au joueur Deux jusqu'à ce qu'il soit modifié de nouveau ou que la cartouche soit réinitialisée.

Regius – En haut de la hiérarchie, très fier de ses prouesses.

Skully – Se retrouve en tête très vite, et ne recule devant rien pour y rester.

Pulpito – Il accrochera bien à n'importe quel circuit, et gagnera d'une tentacule.

Bentley Bear – Colle à la route et prend bien les virages.

Vulky – Il garde l'œil sur vous, mais il disparaît en un clin d'œil.

Ptarmigan – Il gagnera d'un cheveu.

Miz Tress – Les virages difficiles ne l'effraient pas le moins du monde.



Vous aurez l'occasion de rencontrer quatre autres coureurs redoutables en cours de jeu. Si vous terminez premier dans la course Miracle de n'importe quel défi, vous aurez l'opportunité de sélectionner leur voiture pour les courses suivantes. Le nouveau personnage sera légèrement meilleur que les autres. Si vous ne le choisissez pas, vous devrez l'affronter comme concurrent, et il est coriace!

Haratari – Il vient d'une autre planète et peut très bien prendre la première position (disponible lorsque vous gagnez le défi Débutant).

Pum King – Faites bien attention ou il vous fera dresser les cheveux sur la tête avec ses accélérations effroyables (disponible lorsque vous gagnez le défi Guerrier).

Fire Bug – Une compétition acharnée à des vitesses folles (disponible lorsque vous gagnez le défi Miracle).

Miracle Man – Une vitesse fantastique, des accélérations foudroyantes et une tenue de route extraordinaire (disponible lorsque vous gagnez le défi As Jaguar).

Partie à deux joueurs

Dans une partie à deux joueurs, le second joueur appuie sur le bouton **A**, **B** ou **C** après que le premier joueur ait sélectionné un personnage. Une fois que le joueur deux a choisi le sien, le joueur un appuie sur le bouton **A**, **B** ou **C** pour commencer la partie. L'écran se divisera de façon à ce que les deux personnages soient visibles.



Coupes et Courses

Dans chaque niveau, il vous faudra gagner les coupes Borregas, Carlton et Tempest ainsi que la course Miracle pour pouvoir passer au niveau suivant. Il y a 10 mondes différents, qui comprennent chacun différents circuits. Vous les rencontrerez tous dans votre course pour devenir un As Jaguar.



Finissez vos courses dans les quatre premiers et découvrez de nouveaux circuits, où la difficulté du terrain s'accroît progressivement. Ne vous inquiétez pas, si vous ne réussissez pas du premier coup, vous pouvez réessayer!



Vous avez trois voitures à votre disposition au début du jeu. Si vous ne finissez pas dans les quatre premiers, vous perdrez une voiture. Vous allez perdre les pédales!

Après chaque course de coupe, vous gagnerez des points selon la place que vous occupez. Mieux vous êtes placé, plus vous avez de points, alors ne ménagez pas vos forces et foncez!

1ère place 7 points

2ème place . . . 4 points

3ème place . . . 2 points

4ème place . . . 1 point

Autre 0 point



Contrôles

Les contrôles par défaut pour le jeu sont:

bouton A Accélérer

bouton B Freiner

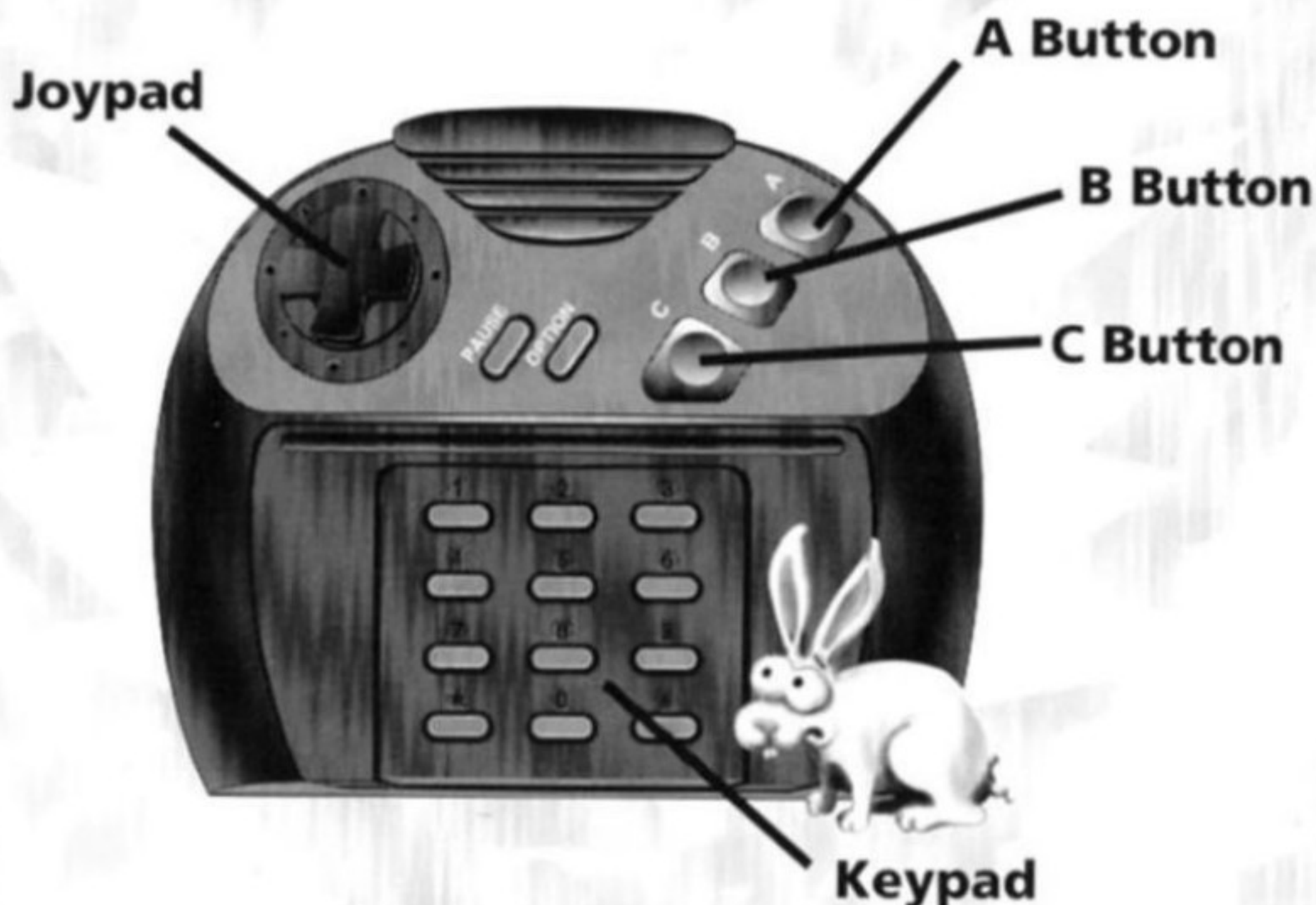
bouton C Active les bonus

Joypad Contrôle des directions

bouton 4 Virage brusque à gauche

bouton 6 Virage brusque à droite

*Remarque: si vous possédez un Jaguar **ProController**™, les virages brusques sont bien plus faciles à utiliser!!!*



Sauvegarde de Mémoire

La cartouche garde en mémoire vos meilleurs temps, votre position actuelle et les configurations du jeu, même lorsque vous éteignez votre Jaguar 64-bit Interactive Multimedia System. Elle peut stocker jusqu'à 100 000 modifications, après quoi elle saturera et ne pourra plus rien enregistrer. Pour effacer des modifications ayant été sauvegardées, appuyez sur *, # et **Option** lorsque l'écran titre *Atari Karts* est affiché.



Bonus et Obstacles



Les bonus et obstacles se trouvent sur les circuits. Vous les ramasserez en roulant dessus. Lorsqu'ils sont activés, ils apparaissent en haut de l'écran. En mode deux joueurs, il vous est possible de paver d'obstacles le chemin de l'autre joueur. Vous ne pouvez ramasser qu'un bonus ou obstacle à la fois. S'ils sont déjà activés et que vous roulez dessus encore une fois, rien ne se produira. Il y a également des obstacles naturels sur chaque circuit. Ils ne sont pas évidents à repérer, et peuvent vraiment vous ralentir. Si les bonus ou obstacles se mettent à clignoter, c'est signe que leur efficacité commence à diminuer.

Bonus

Lapin – longues accélérations

Flèche de vitesse dorée – accélération

Roue – Pas de friction (s'active à l'aide du bouton **C**)

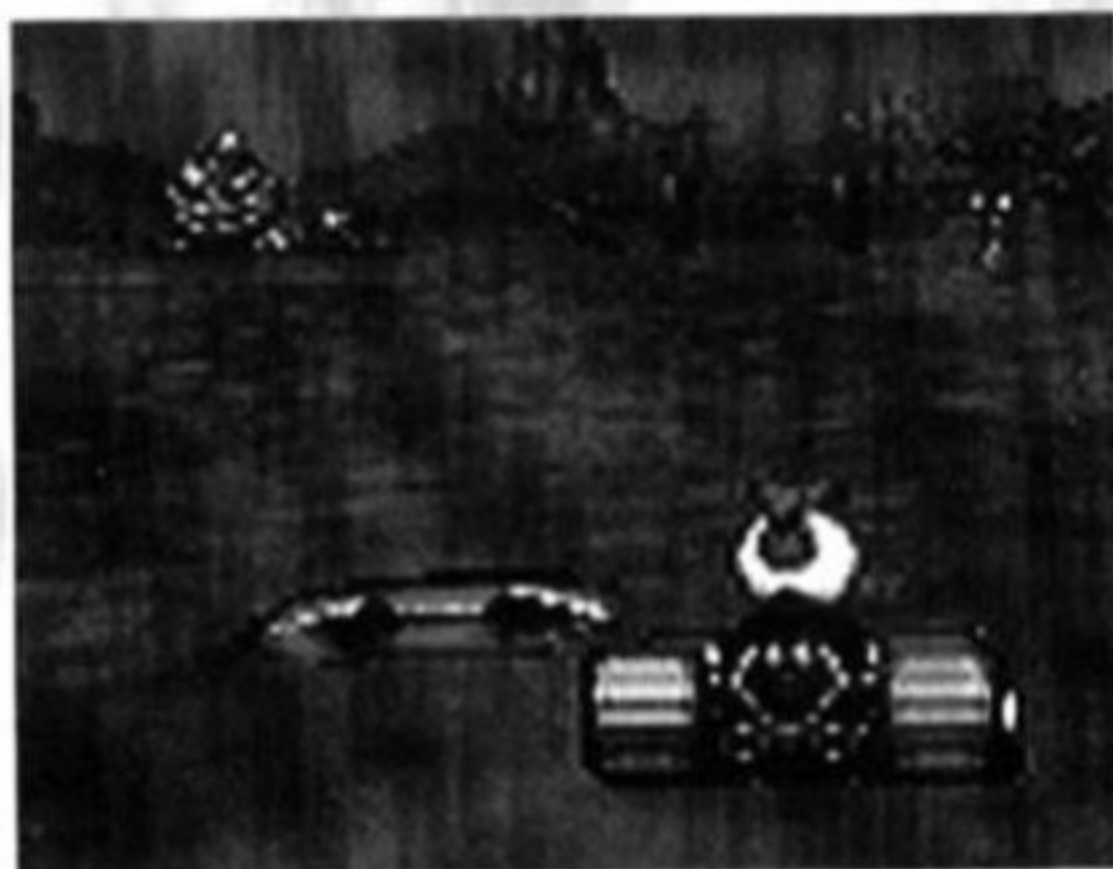
Volant – Pas de dérapage

Cœur – Vie supplémentaire

Rampe – Pour sauter par dessus les zones lentes

Obstacles

Tortue – Ralentit



↔ **rouge** – Inverse vos contrôles

↔ **vert** – Inverse les contrôles de votre adversaire lorsque vous appuyez sur le bouton **C**



Ecran de Resultats

Si vous finissez dans les quatre premiers, vous avez la possibilité de voir les résultats de la course avant de passer au circuit suivant. Vérifiez votre temps moyen pour un tour, les résultats de la course et les points gagnés. Surveillez vos temps moyens de tours à la manière d'un pro ou comparez les résultats de vos performances sur les différents circuits. C'est comme si vous y étiez vraiment!



Conseils

- Essayez de prendre la tête dès que possible! De cette manière, il vous sera plus facile d'éviter les collisions.
- Dans le monde de glace, évitez l'eau.
- Dans les virages, prenez la corde, mais prenez bien garde de ne pas toucher le bord de la piste, car cela peut vous ralentir sérieusement. Vous pouvez couper certains virages, mais faites bien attention aux obstacles naturels qui peuvent se dresser sur le chemin.
- Evitez les nappes de pétrole dans le monde de la Route 99. Elles vous feront faire des tête-à-queue et vous perdrez ainsi un temps précieux.
- Dans le monde Halloween, évitez le sang.
- Les rampes dans le monde Beach vous aideront à traverser les étendues d'eau sans ralentir.
- Evitez les collisions avec les autres concurrents.
- Cherchez les rampes de saut qui peuvent vous permettre de sauter par dessus les obstacles naturels ou vous donner un coup de fouet.



Notes



GARANTIE

Atari garantiert dem Käufer dieses Produktes, daß das Material frei von Defekten ist und gibt bei normalem, den Bestimmungen entsprechenden, Gebrauch eine Garantiezeit von 90 Tagen ab dem Tag, an dem Ihre Quittung ausgestellt ist. Bewahren Sie die Rechnung deshalb sorgfältig auf. Binnen dieser Zeit werden Geräte zur Reparatur zurückgenommen. Diese Reparatur ist selbstverständlich kostenlos. Nach dieser Garantiezeit übernimmt der Käufer sämtliche Kosten für Reparatur, Korrektur oder ähnliches selbst.

Die Garantie verfällt, falls die Cartridge eigenhändig geöffnet oder mit Zusatzgeräten, welche nicht von Atari stammen, verbunden wird. Schaden der durch einen Unfall oder fahrlässiges Handeln verursacht wurde, kann nicht von der Garantie übernommen werden. Tritt ein Problem innerhalb der Garantiezeit auf, bringen Sie das Gerät zum Verkäufer zurück. Dieser wird die weiteren Schritte einleiten.

Auf keinen Fall übernimmt Atari die Haftung für Zufalls- oder Folgeschäden, die entstehen durch das Nichtbefolgen der aufgeführten oder daraus zu schließenden Garantiebestimmungen.

Lesen Sie dies bitte bevor Sie Ihr Atari System benutzen.

Bei sehr wenigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern ausgesetzt sind. Sie können einen Anfall erleiden, wenn sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt.

WARNUNG an Besitzer von Großbild-Leinwand-Fernsehern:

Durch stillstehende Bilder können dauerhafte Schäden in der Bildröhre, sowie Veränderungen des CRT Phosphors entstehen. Vermeiden Sie wiederholten und längeren Gebrauch der Videospiele auf Großschirm Projektfernsehgeräten.



JAGUAR™ 64-Bit Interactive Multimedia System

Gebrauchsanleitung

Handhabung Dieser Cartridge

Die Atari Jaguar Interactive Multimedia Cartridge wurde ausschließlich für den Gebrauch mit dem Atari Jaguar System entwickelt.

- Sie sollten sie nicht biegen, zusammendrücken oder in Flüssigkeiten tauchen.
- Sie sollten Sie nicht direktem Sonnenlicht aussetzen oder in der Nähe eines Heizkörpers oder einer anderen Hitzequelle aufbewahren.
- Achten Sie darauf, daß Sie das Spiel nicht zu lange ununterbrochen spielen, sondern sich zwischen durch auch ausruhen.
- Wenn es aus irgend einem Grund dazu kommen sollte, daß die Cartridge nicht geladen wird, oder Sie sehen nur einen roten Bildschirm, sollten Sie die Cartridge entfernen, säubern und wieder einstecken. Wenn das Problem danach noch nicht behoben ist, sollten Sie die Garantieerklärung beratschlagen, die mit der Cartridge mit geliefert wurde.

Die Atari Corporation kann die Richtigkeit des Lesematerials nach dessen Veröffentlichung nicht garantieren und behält sich Änderungen vor. Vervielfältigung des Inhalts ist ohne schriftliche Genehmigung der Atari Corporation nicht erlaubt.

ATARI KARTS™ © 1995 Atari Corporation. All Rights Reserved. Atari, the Atari logo, Jaguar and Atari Karts are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation. All Rights Reserved. This software is authorized by Atari for use with the Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia System. Made in the U.S. of domestic and imported components.

Inhalt

Einführung	31
Spielstart.....	32
Wähle deine Herausforderung	32
Wähle eine Spielfigur.....	33
Pokale und Rennen.....	35
Steuerungen	36
Sicherungsspeicher	37
Bonusfunktionen und Hindernisse	38
Ergebnisbildschirm.....	39
Hinweise und Tips	40



Einführung

Und hier kommen die Rennfahrer! Regius führt mit knappem Vorsprung, Miracle Man flitzt als Zweiter durch die Innenkurve, und Bentley Bear arbeitet sich von außen an die beiden heran. Miz Tress hat sich gerade einen Kaninchenbonus gesichert und springt damit auf den ersten Platz vor, doch Fire Bug läßt sich nicht abhängen und bleibt ihr dicht auf den Fersen! Pum King hat Schwierigkeiten, seinen Wagen unter Kontrolle zu bringen, der in ein Lenkhindernis geraten war. Er schäumt vor Wut, als er sieht, wie ein anderer Rennfahrer sich langsam aber sicher nach vorn durcharbeitet. Ja, hier auf der Strecke ist heute ordentlich was los! Der neue Teilnehmer konnte geschickt das Schildkrötenhindernis umfahren, ohne an Tempo zu verlieren. Den ungehinderten Geschwindigkeitsschub verdankt er dem Tempopfeil-Bonus, den er sich soeben geholt hat. Und da hat er auch noch Glück und sichert sich mit dem Lenkrad einen Steuerungsbonus! Ja, Leute, das war's für euch, denn der neue Fahrer übernimmt die Führung in der letzten Runde, und der Sieger... bist DU!

Also komm und sieh Dir die verrückten Fahrer an, die über Strecken düsen, wie es sie trickreicher und gemeiner noch nie gegeben hat. Alle elf Fahrer sind Meister der Rennkunst, daher mußt Du Dir ihre speziellen Fähigkeiten genau ansehen, um denjenigen auszuwählen, der Dich am ehesten als Erster über die Ziellinie bringen kann. Denn das ist nicht so einfach auf diesen Strecken mit ihren offenen und versteckten Hindernisse und Bonusfunktionen, die für massenhaft Spaß sorgen!



Spielstart

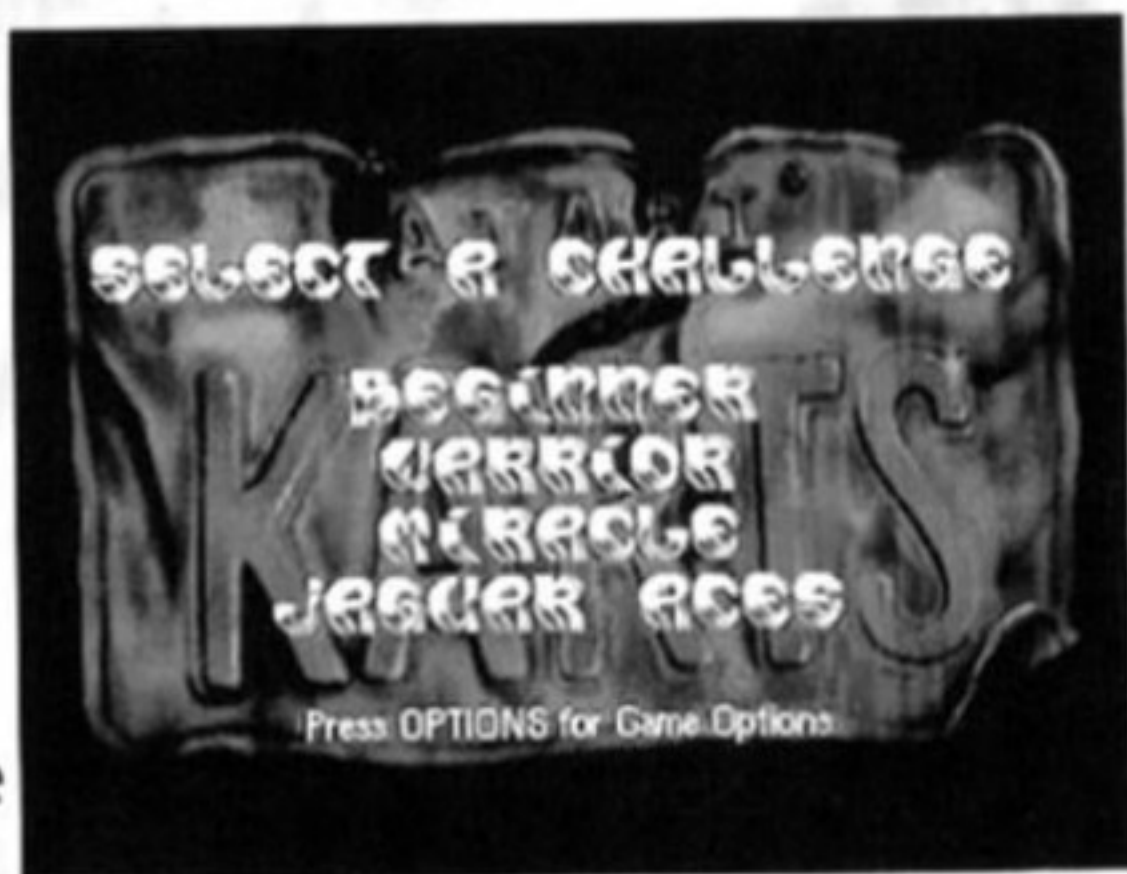
- 1) Stecke Dein *Atari Karts*-Modul in den Schlitz des Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia Systems.
- 2) Schalte dann das **Gerät** ein.
- 3) Drücke Knopf **B**, um den Titelschirm zu verlassen.



Wähle Deine Herausforderung

In *Atari Karts* gibt es vier Schwierigkeitsstufen: Anfänger (Beginner), Krieger (Warrior), Wunder (Miracle) und Jaguar-Asse (Jaguar Aces). Wenn Du das erste Mal spielst, kannst Du nur die Anfängerstufe wählen. Die nächste Stufe steht Dir zur Verfügung, wenn Du das Wunder-Rennen absolviert hast. Sobald Du eine Stufe abgeschlossen hast, kannst Du beim nächsten Spielstart diese oder eine beliebige vorhergehende Stufe wählen. Aber um sie alle zu schaffen, mußt Du das Gaspedal ganz schön durchtreten.

Drücke den **Optionsknopf**, um den gewünschten Modus zu wählen (flaches oder bergiges Gelände) oder Deine Steuerung zu ändern. Wähle



Exit, wenn Du mit Deiner Auswahl zufrieden bist, um zum Bildschirm für die Auswahl der Schwierigkeitsstufe zurückzugehen. Drücke Knopf **A**, **B** oder **C**, um zum

32 nächsten Bildschirm weiterzugehen.



Wähle eine Spielfigur

In der Anfängerstufe hast Du die Wahl zwischen sieben supercoolen Spielfiguren. Scrolle durch die Namensliste, um die einzelnen Figuren kennenzulernen und Dich über ihre Fahrkünste zu informieren. Mit Knopf **A**, **B** oder **C** triffst Du Deine Wahl. Nachdem Du eine Figur ausgewählt hast, kannst Du ihr Deinen eigenen Namen geben. Dieser Name wird auf dem Modul gespeichert und gilt für Spieler Eins oder Spieler Zwei, bis Du ihn wieder änderst oder das Modul neu einstellst.

Regius – Ganz oben auf der Erfolgsleiter, und darauf ist er stolz.

Skully – Hat sich durch knochenharten Einsatz nach vorn gearbeitet.

Pulpito – Er hat jede Strecke voll im Griff und läßt nie locker.

Bentley Bear – Er brummt durch die Kurven ist alles andere als tapsig.

Vulky – Er behält Dich immer im Auge, aber mit einem Schlag ist er verschwunden.

Ptarmigan – Allen anderen immer um eine Nasenlänge voraus.

Miz Tress – Sie nimmt auch die haarigsten Kurven, ohne mit der Wimper zu zucken.



Bevor Du das Ende des Spiels erreichst, lernst Du noch vier weitere unerschrockene Fahrer kennen. Wenn Du in einem der Wunder-Rennen als Erster durchs Ziel gehst, hast Du die Chance, in den übrigen Rennen den Wagen des Neuen zu fahren. Diese neue Spielfigur ist etwas besser als die bisherigen Fahrer. Wenn Du also bei Deiner Spielfigur bleiben willst, mußt Du mit harter Konkurrenz Deines neuen Widersachers rechnen.

Haratari – Er kommt von einem anderen Planeten und greift nach den Sternen. (Steht nach dem Sieg in der Anfänger-Herausforderung zur Verfügung.)

Pum King – Sie Dich vor, dieser Kerl kann Dich das Fürchten lehren. (Steht nach dem Sieg in der Krieger-Herausforderung zur Verfügung.)

Fire Bug – Ein heißer Renner, der den Asphalt zum Kochen bringt. (Steht nach dem Sieg in der Wunder-Herausforderung zur Verfügung.)

Miracle Man – Phantastisches Tempo, Super-Beschleunigung und traumhafte Straßenlage. (Steht nach dem Sieg in der Jaguar-Asse-Herausforderung zur Verfügung.)

Zwei-Spieler-Modus

In einem Spiel für zwei Personen drückt der zweite Spieler Knopf **A**, **B** oder **C**, nachdem der erste Spieler seine Figur ausgewählt hat. Sobald auch der zweite Spieler seine Wahl getroffen hat, startet Spieler 1 mit Knopf **A**, **B** oder **C** das Spiel. Der Bildschirm ist dabei geteilt, damit beide Figuren zu sehen sind.



Pokale und Rennen

Du mußt den Borregas-, den Carlton- und den Tempest-Pokal sowie das Wunder-Rennen in jeder Schwierigkeitsstufe abschließen, um zur nächsten Stufe weiterzugehen. Insgesamt gibt es 10 verschiedene Welten mit vielen unterschiedlichen Rennstrecken. Wenn Du ein Jaguar-As werden willst, wirst Du sie alle kennenlernen.



Geh als einer der ersten Vier durchs Ziel, und Du kannst auf neuen Strecken mit immer schwierigerem Gelände fahren. Und keine Angst: Wenn Du es beim ersten Mal nicht schaffst, kannst Du es weiter versuchen! Zu Beginn des Rennens hast Du drei Rennwagen. Immer wenn Du nicht unter den ersten Vier landest, verlierst Du einen davon. Es ist wirklich zum Verrücktwerden!



Nach jedem Pokalrennen erhältst Du Punkte für Deine Abschlußplatzierung. Je eher Du durchs Ziel gegangen bist, desto mehr Punkte gibt es, also tritt aufs Gaspedal und gib alles, was Du hast!

- 1. Platz.....7 Punkte**
- 2. Platz.....4 Punkte**
- 3. Platz.....2 Punkte**
- 4. Platz.....1 Punkt**
- Alle weiteren.....0 Punkte**



Steuerungen

Für das Spiel gilt folgende Standardsteuerung:

Knopf ABeschleunigen

Knopf BBremsen

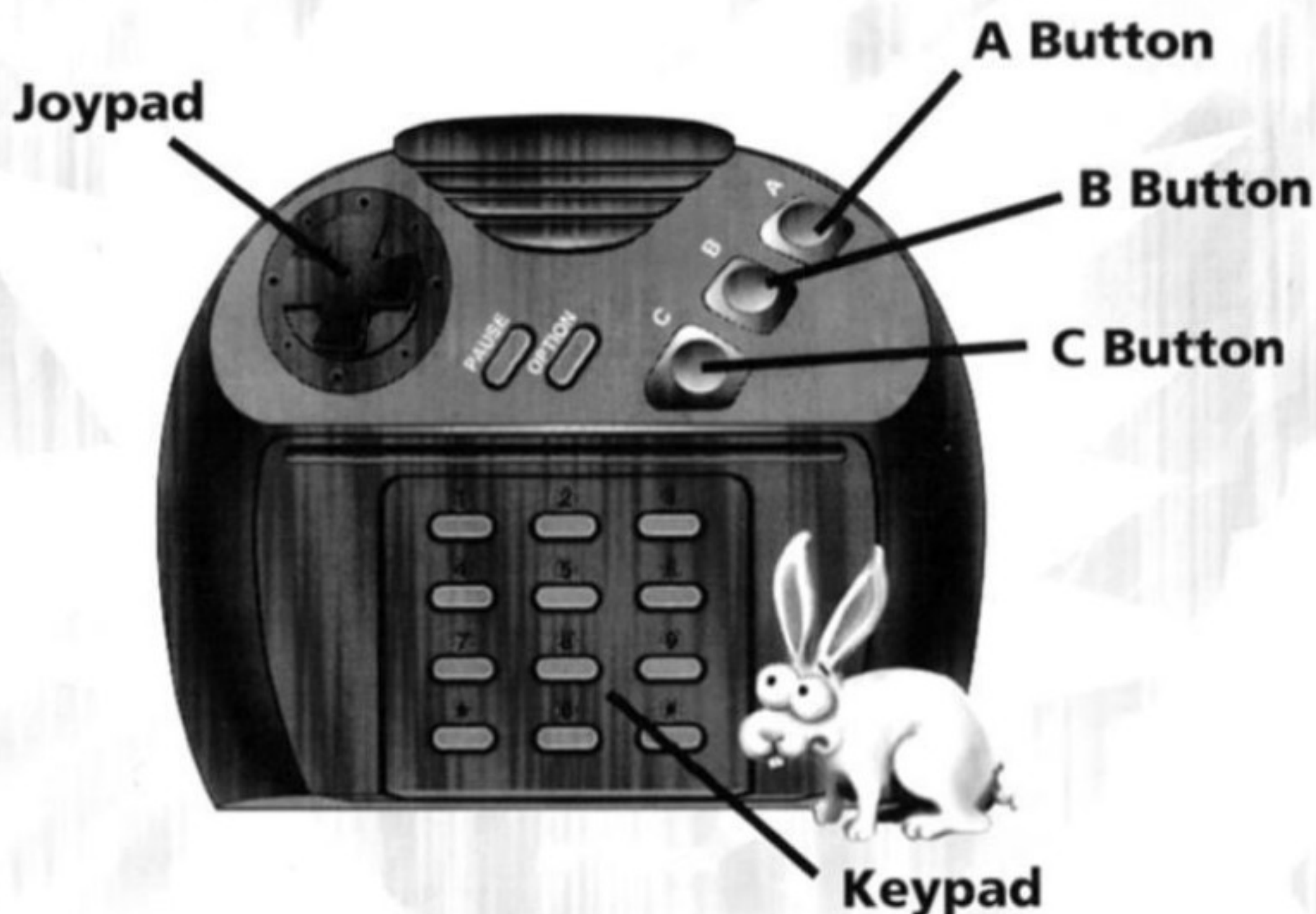
Knopf CBonus aktivieren

JoypadRichtungssteuerung

Knopf 4Scharf nach links

Knopf 6Scharf nach rechts

*Anmerkung: Beim Jaguar **ProController**[™] steuerst Du die scharfen Wenden mit den Fingerspitzen.*



Sicherungsspeicher

Deine besten Zeiten, aktuelle Plazierungen und Spieleinstellungen werden im Modul gespeichert, selbst wenn Du Dein Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia System ausgeschaltet hast. Das Modul speichert bis zu 100.000 Änderungen. Danach mußt Du erst einmal wieder Platz schaffen. Um momentan gespeicherte Werte zu löschen, drücke vom *Atari Karts*-Titelbildschirm aus *, # und **Option**.



Bonusfunktionen und Hindernisse



Die Bonusfunktionen und Hindernisse sind in die Strecken eingefügt. Du sammelst sie auf, indem Du darüber hinwegfährst. Alle aktivierten Funktionen werden oben auf dem Bildschirm angezeigt. Im Zwei-Spieler-Modus kannst Du einige Hindernisse an den anderen Spieler weitergeben. Es kann immer nur ein Bonus oder Hindernis aufgesammelt werden. Ist bereits eine Funktion aktiviert, dann passiert gar nichts, wenn Du über die nächste fährst. Auf jeder Strecke gibt es außerdem natürliche Hindernisse. Sie sind nicht immer ohne weiteres zu erkennen, können Deinen Wagen aber ganz schön verlangsamen. Wenn ein Bonus oder Hindernis an Wirkung verliert, beginnt das Symbol zu blinken.

Bonusfunktionen

Kaninchen – Langer Geschwindigkeitsschub

Goldener Tempopfeil – Kurzer Geschwindigkeitsschub

Rad – Keine Reibung (Mit Knopf **C** aktivieren)

Lenkrad – Kein Schleudern

Herz – Extraleben

Sprungschanze – Überspringen langsamer Streckenabschnitte

Hindernisse

Schildkröte – Verlangsamt Deinen Wagen.

Rote  – Kehrt Deine Lenkung um.

Grüne  – Kehrt die Lenkung Deines Gegners um, wenn Du Knopf **C** drückst.



Ein Tip: Warte auf die günstigste Gelegenheit, bevor
38 *Du Deinem Gegner ein Hindernis in den Weg legst.*

Ergebnisbildschirm

Wenn Du unter den ersten Vier durchs Ziel gehst, kannst Du Dir Deine Rennergebnisse ansehen, bevor es zur nächsten Strecke weitergeht. Wirf einen Blick auf die Rundenzeiten (Lap Times), das Gesamtergebnis (Field Result) und die erreichten Punkte (Points). Behalte Deine Rundenzeiten im Auge, wie ein echter Profi, oder vergleiche Deine Leistungen auf verschiedenen Strecken. Alles läuft genau wie bei echten Rennen!



Hinweise und Tips

- Versuche Dich so schnell wie möglich an die Spitze des Feldes zu setzen, um Kollisionen zu vermeiden.
- Mache einen Bogen um das Wasser in der Eiswelt.
- Gehe auf der Innenbahn in die Kurven, aber paß auf, daß Du nicht die Streckengrenzung berührst, dann dadurch verlierst Du auf einigen Strecken erheblich an Geschwindigkeit. Viele Kurven kannst Du schneiden, aber nimm Dich vor natürlichen Hindernissen in acht.
- Umfahre die Ölpfützen in der Route-99-Welt. Du gerätst darauf ins Schleudern und verlierst viel Zeit.
- Meide das Blut in der Halloween-Welt.
- Mit Hilfe der Rampen kannst Du in der Strandwelt das Wasser überqueren, ohne langsamer zu werden.
- Versuche, möglichst nicht mit anderen Rennteilnehmern zu kollidieren.
- Halte nach Sprungschanzen Ausschau, die Dir über natürliche Hindernisse hinweghelfen oder für einen schnellen Tempostoß sorgen.



Notes



Notes





w.oldiesrising



Copyright 1995, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
All Rights Reserved

J9091E

514091-002

Printed in USA