



SEGA

## EPILEPSY WARNING

Please reading attentively and particularly this paragraph, before switching either game system or allowing your child to do so. A responsible adult should go through with you before. For specific instructions of the Dreamcast before allowing you to take your. Some people are aware of inheriting both characteristics of some games responsible to certain flashing lights or light patterns in triggering fits. Such people may have a disease that inhibits motor function (tremor or spasm) while watching games. The frequency and severity of the possibility of a marked history of epilepsy or has been had an epileptic seizure. Certain conditions may before associated with some symptoms seen in persons who have no history of previous epilepsy. If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (absence or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that persons should consult the use of video games by their children. If you or your child experiences any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, involuntary movement or convulsions, **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your doctor.

### For your health:

- Sit away from the television screen, either on the length of the Controller cable above. Be aware that you sit at maximum of 9 ft from (usual 7meters) away from the television screen.
- Preferably, the game should be played on a small television screen.
- Avoid playing if you're tired or have not had much sleep.
- Make sure that the time to complete the playing is not too long.
- Avoid an excess Controller use time while playing any video game.

## GETTING STARTED

The DREAMCAST can only be used with the Dreamcast System. Do not attempt to play the Game on any other Game player. Always use the Controller for the placement and position.

1. Set up your Dreamcast system by following the instructions in your Dreamcast System Instruction manual (1) or in Controller 1. For 3-D player games, plug in the 3-D joy.
2. Place the Gamecase CD-ROM on the side up, with the end of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button on the top of the game. The game starts after the Dreamcast light comes. If nothing happens, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to start a game whenever in the game end and end level in video, press A, B, X, Y and Start simultaneously to return to the game into select. Press A, B, X, Y and Start simultaneously again to enter the Dreamcast system menu.
5. When lost on the game without opening a CD, the Dreamcast emergency system. If you wish to play game, place the Gamecase CD-ROM on the side with the game with automatically turn up automatically from Dreamcast SYSTEM controls a manual mode that allowing this to be read. Be sure to turn the disc up and handle it correctly. From Dreamcast System for complete reading the disc, connect the disc on a CD if correctly reading from the center of the disc and riding straight out towards the edge.

## WARNING: ROGER DEBRACANT CD-ROM

1. The Dreamcast CD-ROM is incompatible with the Dreamcast System.
2. Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of any dust or scratches.
3. Do not leave it in direct sunlight or near a window or other sources of heat.





















## WAKTU

Salah satu persyaratan penting dalam penyusunan anggaran adalah terdapatnya alokasi anggaran yang memadai untuk membiayai pelaksanaan kegiatan. Untuk mengetahui apakah suatu kegiatan layak dilaksanakan atau tidak, diperlukan penghitungan anggaran. Anggaran adalah rencana keuangan yang menunjukkan besarnya biaya yang diperlukan untuk melaksanakan suatu kegiatan. Anggaran yang baik harus memenuhi beberapa persyaratan, yaitu: akurat, realistis, fleksibel, dan dapat diukur. Anggaran yang baik juga harus dapat digunakan sebagai alat ukur keberhasilan pelaksanaan kegiatan. Anggaran yang baik juga harus dapat digunakan sebagai alat ukur keberhasilan pelaksanaan kegiatan. Anggaran yang baik juga harus dapat digunakan sebagai alat ukur keberhasilan pelaksanaan kegiatan.

## Keuntungan anggaran

- Mengetahui seberapa jauh kegiatan yang akan dilaksanakan. Dengan demikian, akan diketahui apakah kegiatan tersebut layak dilaksanakan.
- Mengetahui apakah kegiatan tersebut layak dilaksanakan.
- Mengetahui apakah kegiatan tersebut layak dilaksanakan.
- Mengetahui apakah kegiatan tersebut layak dilaksanakan.
- Mengetahui apakah kegiatan tersebut layak dilaksanakan.

## ALOKASI BUDGET

Salah satu aspek penting dalam penyusunan anggaran adalah alokasi anggaran. Alokasi anggaran adalah proses penentuan besarnya anggaran yang akan digunakan untuk membiayai pelaksanaan kegiatan.

1. Mengetahui seberapa jauh kegiatan yang akan dilaksanakan. Dengan demikian, akan diketahui apakah kegiatan tersebut layak dilaksanakan.
2. Mengetahui apakah kegiatan tersebut layak dilaksanakan.
3. Mengetahui apakah kegiatan tersebut layak dilaksanakan.
4. Mengetahui apakah kegiatan tersebut layak dilaksanakan.
5. Mengetahui apakah kegiatan tersebut layak dilaksanakan.

Salah satu aspek penting dalam penyusunan anggaran adalah alokasi anggaran. Alokasi anggaran adalah proses penentuan besarnya anggaran yang akan digunakan untuk membiayai pelaksanaan kegiatan.

## MEMANGKAT BUDGET DENGAN KASITELAHUN

- Mengetahui seberapa jauh kegiatan yang akan dilaksanakan.
- Mengetahui apakah kegiatan tersebut layak dilaksanakan.
- Mengetahui apakah kegiatan tersebut layak dilaksanakan.





---

## FINCH: IRH

---

### First Dressing Room

Remember to be very aware that this play communicates with the rest of the world! As a Designer create the Dressing Room to be inclusive to you. This special online environment allows you to surface opinions and also to highlight or minimize your enjoyment of your Dressing room

- Create a cool and unique space.
- Pick up extra materials to improve your scene.
- Write your own game rules and post them on the site.
- Draw or refer games.
- Send messages to staff
- Buy the latest equipment to keep one step ahead of other players.
- Post thought articles, news analysis designed especially for you.

To visit the Dressing Room just from your Dressing Room use the controls and follow the simple instructions.

---

## FRANÇAIS

---

### Exemples

«*Comment est-ce qu'elle s'est sentie et quel était le déroulement de son expérience avec le service à la clientèle ?* Trouver les affirmations de personnel bénéfiques et un service excellent à Desjardins. C'est également Chloé que nous remercions, ce sont surtout ses encouragements de nous sur Internet, mais aussi d'insérer des informations sur notre service afin de rendre nos pages de Desjardins encore plus agréables»

Voici d'autres notes de vos clients

- «*Je suis très impressionné de la courtoisie, de la gentillesse, de la rapidité de vos services*»
- «*Realiser mes propres obligations de jeux vidéo en les jouant sur le site.*»
- «*«Gagner» tout à l'heure j'avais*»
- «*Je vous ai envoyé des mails*»
- «*Je parle les changements les plus intéressants de mon site, pour venir à la page*»
- «*Remarque que certains ont pu se questionner, j'attends un report*»

Vous avez encore des Commentaires et notes sur le Web, rendez le GO Dressing Room votre espace et votre lieu de référence.

---

## DEUTSCH

---

### Das Dossierspiel

Dossierspiel ist die einzige Variante des Kartspiels, die heute noch existiert! Mit Dossierspiel können sich Spieler die Dossierspiele über Monate hinweg spielen/verfolgen lassen. Es kann nicht nur alleine, im Internet, es werden mehrere Bereiche dafür integriert, damit Sie den maximalen Spielspaß genießen.

Nehmen Sie sich auf Ihre Freizeit Zeit:

- Maximal zwei Spieler teilnehmen, um Ihren Fortschritt zu verfolgen
- Das gesamte Dossierspiel wird über den Monat hinweg automatisch aktualisiert
- Für mehrere Spieler geeignet
- Für Webbrowser und Smartphone
- Das gesamte Dossierspiel – Das gesamte Spiel wird über den Monat hinweg erstellt
- Lifestyle-orientiert, Nachrichten und Neuerscheinungen, damit Sie die Welt sehen und

Wenn Sie die Dossierspiele spielen wollen, legen Sie sich ein Dossierspiel (Dossierspiel) an und folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

---

## ESPAÑOL

---

### La Dossierspiel

Dossierspiel es la única variante que se sigue actualizándose al estar del mundo! Sólo por tener una Dossierspiel, puedes jugarlo durante meses a lo largo del mes. Este juego puede jugarse en una computadora o en Internet, es posible jugarlo por Internet. Este juego es un juego de cartas que se actualiza automáticamente, para que puedas disfrutar del juego de la Dossierspiel.

Más te da lo que quieres hacer:

- Máximo dos jugadores para seguir el progreso
- El juego se actualiza automáticamente cada mes
- Es posible jugarlo por Internet
- Es posible jugarlo por Smartphone
- El juego se actualiza automáticamente cada mes
- El juego se actualiza automáticamente cada mes
- El juego se actualiza automáticamente cada mes

Para jugar la Dossierspiel, sólo tienes que seguir los Dossierspiel en el mundo y seguir las instrucciones que te damos.



Thank you for purchasing **Crazy Taxi™**  
Please note that this software is designed only to use with  
the Dreamcast console. Be sure to read the instruction  
manual thoroughly before you start playing Crazy Taxi.

## CONTENTS



BASIC CONTROLS	18
CRAZY HARD LEVELS	22
MINI-COMMUNION MODE	23
REPLAY ORIGINAL MODE	25
CRAZY RISK MODE	28
SCORES	31
RECORDS	32
LEVELS (1-20)	33
CRUISE	34
CUSTOMIZE	35

Crazy Taxi is a memory card  
competition game.  
[Visual Memory (VM)  
not sold separately]  
In order to save game  
files, the VM to be  
used must have at  
least 25 memory  
blocks of free space  
available.



## BASIC CONTROLS

Refer to the following chart for a summary of the game controls:

			
	Action or Command	Expansion Controller	Race Controller
<b>Using Race Selector</b>	Moving the Camera Into Camera/Return to the Previous Screen Item Selection	Analog Thumb Pad (D-Pad) ⬆️ Button ⬇️ Button ⬇️⬆️	+ / - Button ⬆️ Button ⬇️ Button Steering Wheel
<b>Using Game Play</b>	Game Start/Pause Character Selection Steering Accelerating Braking Enter Gear Reverse Gear Prohibition Controller	Start Button Analog Thumb Pad (D-Pad) Analog Thumb Pad Trigger ⬆️ Trigger ⬇️ ⬆️ Button ⬇️ Button ⬆️ Button	Start Button Steering Wheel Steering Wheel Trigger ⬆️ Trigger ⬇️ + Button - Button ⬆️ Button

- The controls described in this instruction manual refer to the functions of the Expansion Controller except where specified as describing the functions of the Race Controller.
- All button icons used in this instruction manual represent the default button settings.

CALL FOR help with the racing theme that is **Wipeout 3**! This Controller + Steering Wheel, 2 game discs and featuring the Expansion Pack are being offered for just the difference of **just one more** in addition.



**Using the Vibration Pack:** After using the Vibration Pack, while playing **Crash Tag**, always be sure to insert the Vibration Pack into Expansion Slot 2 of the Expansion Controller.

# CRAZY MANOEUVRING

Learn how to perform these crazy manoeuvres using different combinations of the Steering Wheel, Accelerator, Brake and Drive/Reverse/Shifting commands.



**CRAZY DASH** - Propel the car forwards with a burst of speed with this crazy move

**HOW TO  
PERFORM**

Fast, release both the accelerator and the brake. Then, just after switching into Drive, press the accelerator.



**CRAZY DRIFT** - Use this move to cause the car to execute a sliding drift.

**HOW TO  
PERFORM**

While moving forwards, quickly shift into Reverse and back into Drive while pulling the Steering Wheel to the right or left.



**CRAZY BACK DASH** - Execute a speedy retreat with the speedy thrust in reverse.

**HOW TO  
PERFORM**

Shift quickly into Reverse just after executing a Crazy Dash.



**CRAZY BACK DRIFT** - With this move the car will continue to move in reverse after spinning 180°.

**HOW TO  
PERFORM**

While moving forwards, quickly shift into Drive and back into Reverse while pulling the Steering Wheel to the right or left.

# MODE SELECTION MENU

## TV SETTING



After turning the Dreamcast power Off and inserting the Crazy Taxi CD-ROM, the "TV Setting" screen appears. Press **START** to proceed to the setting that is compatible with your TV monitor **TV** to enter your selection.

If you are not sure of the selected setting, select "TEXT" and if a full screen shot of the Crazy Taxi logo appears for 2 seconds (just the album to the right), then your TV is not fit compatible. First select the CD-ROM setting.

Once the TV setting is complete, the title screen will be displayed.

Once the title screen appears, press the Start Button to display the mode selection menu. Use **LEFT** / **RIGHT** to select an item and press **START** to enter your selection.

Select "TEXT" or press **START** to return to the title screen.  
For details on each of the modes available, refer to the corresponding page numbers listed below.



## ARCADE

In this game mode, play the game using the control console as the one featured in the Arcade version of Crazy Taxi.

p. 23

## ORIGINAL

Select this game mode to play using the specially designed Dreamcast original console.

p. 22

## CRAZY BOX

Play here your cab driving with quest by driving each of these unique mini games.

p. 28

## OPTIONS

Use this mode to modify various game settings.

p. 31

## RECORDS

Here you can view the records and rankings for each of the game modes.

p. 32

## SAVE & LOAD

Use this mode to save or load game data or profiles, name entry for creating player file.

p. 33



# ARCADE/ORIGINAL MODE



Both the Arcade and Original game modes have the same rules, content and menu items. The only difference between these two modes is the course on which you play. After selecting either "ARCADE" or "ORIGINAL" from the mode selection menu, the following mode menu will be displayed. Use **←** **→** to select a mode and press **ⓧ** to enter your selection. Select "EXIT" or press **ⓧ** to return to the title screen.

## PLAY BY ARCADE RULES

Select this item to play according to the same rules as used in the Arcade version of *Crash Team Racing*. For details, see p. 25 - 27.

## WORK FOR 3 MINUTES

Play freely for three minutes. Note that in this mode there are no time bonuses (see p. 27) available.

## WORK FOR 5 MINUTES

Play freely for five minutes. Note that in this mode there are no time bonuses available.

## WORK FOR 10 MINUTES

Play freely for ten minutes. Note that in this mode there are no time bonuses available.



Arcade Mode Menu



Original Mode Menu

## ARCADE/ORIGINAL MODE

### While driving a customer



### At the destination



## GAME DISPLAY

- 1 **Game Start/Close Title and Soft Reset** Press **Start** to start the game or **Close** to close the game.
- 2 **Directional Arrow** Use same as for general direction of the controller.
- 3 **North** The red "Open" is the Start/Close/Reset button in the top left of the screen. The yellow "Open" is the Pause/In-Game/Endscreen button in the top right. The blue "Open" is the Start/Close/Reset button in the top center. The red "Open" is the Start/Close/Reset button in the top right.
- 4 **Close/Endscreen/In-Game/Endscreen** All-Play/Endscreen/Endscreen will appear here with a red "Open" button in the top right corner.
- 5 **Endscreen/In-Game/Endscreen** A yellow "Open" button in the top right corner of the screen will appear here. The red "Open" button in the top right corner of the screen will appear here.
- 6 **Customer/Close/Endscreen** When the customer is in the driver's seat, the customer will appear here. The red "Open" button in the top right corner of the screen will appear here.
- 7 **Close/Endscreen/In-Game/Endscreen** When the customer is in the driver's seat, the customer will appear here. The red "Open" button in the top right corner of the screen will appear here.
- 8 **Close/Endscreen/In-Game/Endscreen** When the customer is in the driver's seat, the customer will appear here. The red "Open" button in the top right corner of the screen will appear here.
- 9 **Close/Endscreen/In-Game/Endscreen** When the customer is in the driver's seat, the customer will appear here. The red "Open" button in the top right corner of the screen will appear here.

To pause the game and display the pause menu while playing in the Arcade Original or Legacy Mode modes, press the Start button (Start) or Close button (Close) and press **Start** to return the selection. Or press the Start button to end and continue.

## Pausing the Game

**Start** Press to end the game while and resume playing.

**Close** Press to end the game while and resume playing.

**Start** Press to end the game while and resume playing.

**Close** Press to end the game while and resume playing.



## ARCADE/ORIGINAL MODE

### DRIVER SELECTION

After selecting a game mode from either the Arcade or Original mode menu, the driver selection screen will be displayed.

Use **▲** **▼** to select a mode and press **○** to enter your selection. If the counter reaches 0 before you enter a selection, the currently displayed driver will automatically be selected.



### GAME OVER

Once the game time limit counts down to 0, the game is over and the results screen is displayed. If you can achieve a class ranking of 3, the game ending and credits will play.



**CUSTOMERS** = The total number of customers delivered.

**TOTAL EARNED** = The total amount of money earned.

**CLASS** = This evaluation of your driving skills is based on a leveled assessment of your cumulative earnings. The vehicle class from the best drive are **A**, **B**, **C**, **D**, **E** and **NO LICENSE**.

**PLACING** = The placement of your ranking relative to the saved data. If your score is too low to place, **OUT OF RANKING** will appear.



### SAVE MENU

Use this menu to save the results of the game to a VM. Use **▲** **▼** to select where to save the data and press **○** to enter. If there are no player files set up in which to save data, select "Register a new name" and enter a new name to create a new file (see p. 23 for details).







## GAME FLOW

### 1) Pick Up a Customer

Multiple customers located in the city will be 'X' over their heads. Pick-up potential customers waiting for a taxi ride. To pick up a customer the player must brake the cab to a complete stop within the stop zone—the circular outline that appears around the customer. The customer will then automatically approach and get into the cab.

**NOTE:** While waiting for the customer to get into the cab the game clock will continue to run but control of the cab is not possible.



### 2) Drive to the Destination

Once the customer gets into the cab the following 3 items appear on the game display: the "Destination and Distance Counter" appears below to the left, the "Shoutout Arrow" appears at the top center and the "Customer Timeout" appears over the customer's head. It is your job to travel in the direction indicated by the arrow and deliver the customer to their destination before the customer time limit expires. Provided you reach the destination in time, you will be paid the base fare as well as any tips given by the customer in appreciation of **GRABBY** driving (see "Fare System" and "Tips" p. 24).



### 3) Drop Off the Customer

To drop off the customer brake the cab to a complete stop within the green well-marked destination stop zone. Once dropped the customer will automatically exit the cab and pay their fare (see p. 24; blue-ery tips included).

**NOTE:** While waiting for the customer to get out of the cab the game clock will continue to run but control of the cab is not possible.



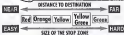
Do your best to repeat the above 3 steps as many times as possible before the game time counter reaches 5 to earn loads of easy money!

## ARCADE/ORIGINAL MODE

The different colours of each customer's **TI** icon indicate the relative distance to their destination while the size of the stop zone around the customer indicates the relative difficulty involved in getting them.



### ICON COLOUR VARIATIONS



### FARE SYSTEM

#### Time Limits and the Total Earned Fare

After getting into the cab, a number appears over the customer's head and begins to count down. This is the customer time limit. If you can deliver the customer to their destination within this time (and you will be paid the **FARE**). This is then added to the **TOTAL EARNED FARE**. However, if you are unable to reach the destination before the counter reaches 0, the customer will jump out of the cab without paying.



**Fares and Tips** The three types of fares that can be earned are as follows:

#### **BASE FARE**

The base fare is calculated according to the distance to the destination. Once the customer gets into the cab, the amount will appear in blue under the time earned bar in the upper right of the game display.

#### **TIPS**

Tips are awarded to the cabbie whenever **QUALITY** measurements are recorded in the course of driving the customer to their destination. Such tips add weight to the base fare as stated.

#### **BOUNDS FARE**

When the cabbie reaches the customer's destination, a **BOUNDS** fare is generated from any time left over from the initial customer time limit. This is added to the base fare just before payment.



## ARCADE/ORIGINAL MODE

### EARNING TIPS

If the customer is able to please the customer by performing any of the following crazy maneuvers while delivering the customer to their destination they will be rewarded immediately with tips. All tips are added to the base fare and then to the total amount due upon arrival at the destination.

### CRAZY JUMP

Use jump ramps or other similar elevated obstacles to bypass obstacles.



### CRAZY DRIFT

Perform a sliding drift of the car while turning.



### CRAZY THROUGH

Cut in close to the other vehicles that you pass on the road without hitting them.



### COMBOS

If you're able to earn tips it occasionally a running tally of the number of combos appears on the right of the display and continues until you collide with another vehicle. The more combos accumulated the higher the tip value becomes, so do your best to rack up consecutive combos whenever and whenever possible. If you make a mistake or collide with another vehicle, the combo counter is only to zero.



### TIME BONUS

When the customer delivers the customer to their destination, any time left over from the customer time limit is converted into a time bonus, which is then added to the game time. The more the customer arrives at the destination, the higher the bonus time awarded will be. The maximum time bonuses are:

#### SPEEDY

+5 seconds  
(Green)

#### NORMAL

+2 seconds  
(Yellow)

#### SLOW

No Bonus  
(Red)

#### BAD

Against the 10th customer  
(Drive out of the hub without  
doing anything)



# CRAZY BOX MODE



Use the various mini-games available in this mode to develop and improve your car-driving skills.

Use **←** **→** **↑** **↓** to select a mode and press **Enter** to enter your selection. Select "EXIT" or press **Esc** to return to the title screen.



## PLAYER FILE SELECTION

First, use **←** **→** to select the name that represents your player file. If there are no player files available, select "NEW ENTRY" and press **Enter** to display the name entry screen. Enter a new name to create a new player file (see p. 23 for details).

## CARRIE SELECTION

Use **←** **→** to select a mode and press **Enter** to enter your selection.

## MINI-GAMES

Use **←** **→** **↑** **↓** to select a mini-game to play from among the displayed options. The rules and current rankings for the selected mini-game will be displayed to the right. Press the Start/Menu to display an information box with tips on how to successfully complete the selected mini-game. Press the Start Button again to return to the Crazy Box selection menu. To play the selected game, press **Enter**.



## CRAZY BOX MODE

The following mini-games are available at the start of play in the Crazy Box mode:



### MINI-GAMES

1-1

#### CRAZY JUMP

GOAL

Jump the car off the jump ramp and land past the K point.

1-2

#### CRAZY FLAG

GOAL

Reach the flag located directly behind the car on the other side of the beach within the allotted time limit.

1-3

#### CRAZY BALLOONS

GOAL

Burst all five balloons on the field within the allotted time limit.

3-1

#### CRAZY DRIFT

GOAL

Earn more than 10 total stonks using the Crazy Drift within the allotted time limit.

## CRAZY BOX MODE



2 - 2

GOAL

### CRAZY TURN

Deliver the customer to their destination within the allotted time limit.



2 - 3

GOAL

### CRAZY BOUND

Deliver the customer to their destination within the allotted time limit without falling into the sea.



2 - 1

GOAL

### CRAZY BUSH

Deliver all five customers to their destinations within the allotted time limit.



2 - 2

GOAL

### CRAZY JAM

Deliver all three customers to their destinations, through heavily congested traffic, within the allotted time limit.



2 - 3

GOAL

### CRAZY POLE

Deliver all the customers to their destinations within the allotted time limit.

# OPTIONS

From the options menu it is possible to modify the following game settings. Use the **←** **→** to select an item and **←** **→** to modify the setting. Select **BACK** or press **○** to return to the main selection menu. The settings available for modification are as follows:

## OPTIONS



**NOTE:** Whenever you modify the option's settings, the data will be automatically saved to the VM when you exit the options menu.

### TIME SETTING

Adjust the game time limit setting of the Arcade and Original modes for "PLAY BY ARCADE RULES" mode play.

### TIME DIFFICULTY

Adjust the difficulty level of the game time setting of the Arcade and Original modes for "PLAY BY ARCADE RULES" mode play.

### TRAFFIC DIFFICULTY

Adjust the difficulty level of the traffic setting of the Arcade and Original modes for "PLAY BY ARCADE RULES" mode play.

### AUDIO

Select preferred sound output to either **MONO** or **STEREO**.

### MUSIC VOLUME

Adjust the volume setting for the background music.

### SE VOLUME

Adjust the volume setting for the sound effects (SE).

### CONTROLLER SETTING

Press **○** to display the controller settings screen and then select a particular setting type for the **Directional Controller** or the **Face Controller**.

### VIBRATION

Set to **OFF** when using a Vibration Pack while playing.  
This setting is only activated when a Vibration Pack is connected via Expansion Station 2 of the Directional Controller.

# RECORDS

Here you can view all the records and rankings earned in every mode of the game. Use the **←** **→** to select an item and press **↵** to enter your selection. Select "EXIT" or press **⏪** to return to the mode selection menu.



**TOTAL RECORDS** Select to view all the records for each player in all modes.

**RECORDS** Select a player file from among the displayed options to view the individual records for that player.

## RECORDS MENU

Use **←** **→** to select a mode from the three options displayed on the left and **←** **→** to move forwards and backwards among pages. Select "EXIT" and press **⏪** to return to the Records menu.

AC

Arcade Mode Records

OR

Original Mode Records

CB

Crazy Box Mode Records



TOTAL RECORDS

score	The bonus class received (appears only with AC/OR records)
earned	Total amount of money earned (appears only with AC/OR records)
cash	The cash that was used
name	The name of the player who earned the record (appears only with the TOTAL RECORDS)
ranking	The percent ranking for each successful play (appears only with the CB records)
score	The actual score achieved (appears only in the CB records)
date	The date when the record entry was made (appears only with the _____ records)



# SAVE & LOAD

Here you can save and load game data, enter a name to create a new player file or modify the name of a current player file. Use **←** **→** to select a file and press **Ⓢ** to enter your selection. Select **EXIT** or press **Ⓢ** to return to the main selection menu.

## SAVE

Select to save all the current game settings and modes to the VM.

## LOAD

Select to load previously saved data from the VM.

## ENTER NAME

Select to enter a new name to create a new player file.

See **Options** for details on how to enter a name.

## DELETE NAME

Select to delete a player file. Use **←** **→** to select a file and press **Ⓢ**. When the confirm confirmation window appears, select **yes** to delete the file or **no** to cancel the deletion and return to the Save & Load menu.

## MODIFY NAME

Select to edit the name of a player file. Use **←** **→** to select a file and press **Ⓢ**.

See below for details on how to enter a name.



## NAME ENTRY

Up to three characters can be used for each name entered to create player files. Use **←** **→** to select a letter and **Ⓢ** to move the cursor. Press **Ⓢ** to enter the name.

Press **Ⓢ** to exit the name entry without entering a name.

A look at your player files can be created and maintained for saving game data.



NAME ENTRY

# CABBIES

## AXEL

Age  
21  
Sex  
Male  
Height  
6'7"  
Weight  
150



License INCR150 - Two cities  
Plate # Missing. I don't have a license

## GENA

Age  
33  
Sex  
Female  
Height  
5'7"  
Weight  
110



License 862326 - "City Car"  
Plate # Missing "Beauty School Dropout"

The wild and beautiful young woman is known to have her feet back under her feet. She's known for being a good driver and for providing a great service. She's known for being a good driver and for providing a great service. She's known for being a good driver and for providing a great service.

She's known for being a good driver and for providing a great service. She's known for being a good driver and for providing a great service. She's known for being a good driver and for providing a great service.

She's known for being a good driver and for providing a great service. She's known for being a good driver and for providing a great service. She's known for being a good driver and for providing a great service.

She's known for being a good driver and for providing a great service. She's known for being a good driver and for providing a great service. She's known for being a good driver and for providing a great service.

She's known for being a good driver and for providing a great service. She's known for being a good driver and for providing a great service. She's known for being a good driver and for providing a great service.

She's known for being a good driver and for providing a great service. She's known for being a good driver and for providing a great service. She's known for being a good driver and for providing a great service.



# CUSTOMERS

Let's meet a few of the many customers you'll find throughout the city awaiting a crazy taxi ride.



## Cindy

The young party girl who flirts in a seductive way and will leave you lost.



## Rebel

Currently working as a personal trainer for young women, she's a fitness fanatic and always ready to go.



## Don

A graduate student in business, Don is in the process of writing his thesis on the economic impact of the tourism industry on world markets.



## Bill

A wealthy banker who likes to play a game of golf, Bill likes to be challenged to watch his financial portfolio grow in value whenever they are playing new games.



## Kim

This model is always making new and creative models in fashion with a wide variety of new fabric.



## Grandma J

Keep your eyes peeled for the lady of the hour. She's got her own style and is always ready to go.



## Bea

A first-year college student who has a love of reading, Bea is always looking for the next great book to read.



## Pete

A wealthy industrial young man who likes to play a game of golf, Pete is always looking for the next great book to read.

Avant votre première session d'avec **Crash Taxi**™ Notez que ce logiciel n'a été conçu que pour être utilisé sur une console Dreamcast. Avant de commencer à jouer à **Crash Taxi**, veuillez lire ce manuel d'introduction dans son intégralité.

## SOMMAIRE

COMMANDES DE BASE	28
MANÈGE VOTRE DINGUE	40
MODE SÉLECTION MENU	41
MODE ARCADE ORIGINAL	42
MODE CRASH BOX	48
OPTIONS	50
RÉSULTATS	52
SAUVE-GARDE ET CHARGER	53
COMMENCEZ LE TAXI	54
CLIENTS	56

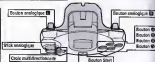
**Crash Taxi** (Taxi dingue) est un jeu compatible avec votre carte mémoire (à usage Memory Card séparément). Pour sauvegarder des parties, votre VM doit disposer de 25 blocs mémoire disponibles au moins.

# COMMANDES DE BASE

Crazy Taxi se joue à un joueur, à l'aide d'une manette Dreamcast ou du Race Controller (vendu séparément). Connectez la manette que vous désirez utiliser sur le Port de commande A de votre console Dreamcast.

## Manette Dreamcast

**REMARQUE :** pour information, vous pouvez utiliser la manette Dreamcast en utilisant à la fois d'anciens câbles de câble, appelé traditionnellement les câbles "A", "B", "C" et "D" ou les câbles multi-câbles.



## Race Controller (vendu séparément)



**REMARQUE :** pour information, vous pouvez utiliser la manette Race Controller en utilisant à la fois d'anciens câbles de câble, appelé traditionnellement les câbles "A", "B", "C" et "D" ou les câbles multi-câbles.

## COMMANDES DE BASE

Le tableau suivant résume ce qu'il faut faire :

			
	Action ou Commande	PlayStation Dreamcast	Xbox Controller
<b> lors de la sélection d'un titre</b>	Éteindre le console Valider une entrée Annuler/retourner à l'écran précédent Sélectionner un objet	Stick analogique/Croix noire Bouton  Bouton   	Bouton +/- Bouton  Bouton  Yolab
<b> Au cours de la partie</b>	Quitter/repousser le jeu Sélectionner un personnage Diriger Appuyer Touche Marche avant Marche arrière Appel de la destination	Bouton Start Stick analogique/Croix noire. Stick analogique Bouton analogique  Bouton analogique  Bouton  Bouton  Bouton 	Bouton Start Yolab Yolab Bouton   Bouton   Bouton + Bouton - Bouton 

- Les commandes écrites dans ce manuel d'instruction correspondent aux fonctions de la manette Dreamcast, sauf lorsqu'il est spécifié qu'elles font référence au Xbox Controller.

- Toutes les icônes de bouton mentionnées dans ce manuel représentent les possibilités de bouton par défaut.

**ATTENTION :** Il est impératif de ne pas transporter le stick analogique ni les boutons analogiques (D-Pad) d'un Controller vers, ou de Controller vers, un autre jeu Dreamcast. Cela pourrait causer un problème d'identification et perturber vos données de jeu. Réinstallez-les.



**Utilisation d'un Vibreur Pack :**  
Lorsque vous utilisez un Vibreur Pack pour jouer à Crazy Taxi, assurez-vous de toujours insérer le Vibreur Pack dans le port d'extension 2 de votre manette Dreamcast.



# MANŒUVRES DINGUES



Apprenez à exécuter ces manœuvres "dingues" grâce à une utilisation combinée des commandes Volant, Accélérateur, Frein et marche avant / arrière.



## CRAZY DASH (BRUSQUE ACCELERATION) -

Propulse le taxi grâce à un bon coup d'accélérateur.

COMMANDE  
MANŒUVRE

R lâchez tout d'abord l'accélérateur et le frein. Puis, juste après avoir passé le marche avant, appuyez sur l'accélérateur.



## CRAZY DRIFT (DERAPAGE) - Cette manœuvre

consiste à faire chasser le taxi.

COMMANDE  
MANŒUVRE

Lorsque vous êtes en marche avant, passez rapidement en marche arrière puis de nouveau en marche avant tout en donnant un coup de volant vers la droite ou vers la gauche.



## CRAZY BACK DASH (BRUSQUE D'ACCELERATION

VERS L'ARRIERE) - Cette manœuvre consiste à reculer rapidement grâce à un bon coup d'accélérateur en marche arrière.

COMMANDE  
MANŒUVRE

Passez rapidement en marche arrière juste après avoir exécuté un Crazy Dash.



## CRAZY BACK DRIFT (DERAPAGE ARRIERE) - Le taxi

continue de reculer après avoir effectué une rotation de 180°.

COMMANDE  
MANŒUVRE

Lorsque vous êtes en marche arrière, passez rapidement en marche avant puis en marche arrière tout en donnant un coup de volant vers la droite ou vers la gauche.





# MODE SELECTION MENU



## ÉGLAGE DE LA TV



Après avoir obtenu le sonde et avoir fermé le CD-ROM essayez tout, l'écran « Réglage de la TV » apparaît. Appuyez sur **←** **→** pour sélectionner le réglage Hd compatible avec votre poste et appuyez sur **OK** pour valider cette sélection. Si vous avez des doutes sur ce réglage, sélectionnez TEST et si une image du logo de Crazy Taxi apparaît on peut être pendant 5 secondes (voir l'image à droite), votre poste est compatible avec le réglage 60 Hz. Sinon passez le réglage 50 Hz.



Une fois le réglage terminé, l'écran d'accueil s'affiche.

Lorsque l'écran d'accueil apparaît, appuyez sur le bouton Start pour faire apparaître le menu des modes. Appuyez sur les axes multidirectionnelle **←** **→** pour sélectionner un mode puis sur le bouton **OK** pour valider votre choix. Sélectionnez "Exit" (Sortir) ou appuyez sur le bouton **Start** pour retourner à l'écran d'accueil. Pour le plus grand plaisir, sur chacun des modes disponibles, réalisez vous-même une série de pages correspondantes liées ci-dessous.



### ARCADE

En mode arcade, le parcours est le même que pour le version Arcade de Crazy Taxi.

p. 42

### ORIGINAL

En mode original, vous jouerez sur un parcours original spécialement conçu pour Dreamcast.

p. 42

### CRAZY BOX

Perfectionnez vos techniques de conduite en jouant plusieurs mini-jeux différents.

p. 48

### OPTIONS

Ce mode permet de modifier les différents paramètres du jeu.

p. 51

### RESULTATS

C'est là que vous pourrez consulter les records et les classements pour chaque mode.

p. 52

### SAUVEGARDES ET CHARGES

Ce mode permet de sauvegarder ou de charger les données d'une partie ou de nommer vos niveaux futurs de jeu.

p. 53



# MODE ARCADE/ORIGINAL



Les modes Arcade et Original ont les mêmes règles, contenu et menus. La seule différence entre ces deux modes est le parcours disponible.

Après avoir sélectionné soit **ARCADE** soit **ORIGINAL**, à partir du mode sélection menu le mode étant suivant s'affichera. Utilisez **←** **→** sur le cross directionnel pour sélectionner un mode et appuyer sur le bouton **○** pour confirmer la sélection. Sélectionnez **QUITTER** - appuyez sur le bouton **○** pour retourner à l'écran d'accueil.

## JOUER AVEC LES RÈGLES ARCADE

Cette option permet de jouer conformément aux règles définies dans le manuel rapide de Candy Trail. Pour plus de détails reportez-vous aux pages 45-47 de ce manuel.

### JEU LIBRE DE 3 MINUTES

Cette option permet de jouer librement pendant trois minutes. Veuillez noter qu'il n'existe pas de bonus possible (voir page 47).

### JEU LIBRE DE 5 MINUTES

Cette option permet de jouer librement sur le parcours arcade pendant cinq minutes. Veuillez noter qu'il n'existe pas de bonus possible.

### JEU LIBRE DE 10 MINUTES

Cette option permet de jouer librement sur le parcours arcade pendant dix minutes. Veuillez noter qu'il n'existe pas de bonus possible.



Écran de mode Arcade



Écran de mode Original

## En roulant va bien



## À destination



## AFFICHAGE DES DONNÉES

- 1 **Temps de partie** : lorsque cet indicateur de temps arrive à 0, le jeu se termine.
- 2 **Vitesse instantanée** : cette valeur indique la vitesse approximative de la voiture.
- 3 **Temps** : le chiffre de haut indique les Temps Reels Plus (TRP) et le chiffre de bas le score total gagné. Le chiffre de bas représente souvent le gain par le joueur, qui comprend le prix de base plus les gains possibles gagnés en mode jeu. Lorsque le Reel Plus arrive à 0, le jeu se termine ou vous devez réinitialiser.
- 4 **Indicateurs de destination et de trajectoire** : toutes les manœuvres et lignes indiquent l'efficacité et sont guidés et contrôlés par les contrôleurs suivants.
- 5 **Indicateur de destination et de trajectoire** : une ligne de destination et un indicateur efficace indiquent la position actuelle de la destination approximative lorsque le jeu est dans le jeu. Pour plus de détails, appuyez sur le bouton **2** pour réinitialiser ces données. Lorsque vous êtes en jeu.
- 6 **Score final par le joueur** : le score total de temps et de score qui s'affiche sur l'écran à la fin de la partie. Le score est affiché sur l'écran.
- 7 **Indicateur de vitesse** : le chiffre instantané de vitesse en unités par heure et l'indicateur de temps.
- 8 **Indicateur de temps** : indique le temps qui reste avant que l'indicateur de temps sur la fin de destination. Vous pouvez appuyer sur **2** pour réinitialiser les données TRP. **EN MODE JEU, APPUYEZ SUR LES BOUTONS (ARCADE) DES MANÈGES POUR VOIR LE JEU SUR LE JEU SUR LE JEU.**
- 9 **Circuit** : vous pouvez choisir un circuit. Le réglage est entièrement gratuit.

## Pause

Pour suspendre le jeu et faire apparaître la barre Pause lorsque vous êtes en mode Arcade Original ou dans le jeu, appuyez sur le bouton Start. Appuyez sur la croix directionnelle **▲** / **▼** pour effectuer une action prépondérante par rapport à la barre. Pour réinitialiser ces données, appuyez sur le bouton Start. Vous pouvez réinitialiser le jeu.

**LES JOUEURS** : vous pouvez réinitialiser le jeu et réinitialiser le jeu. **REINITIALISER** : vous pouvez réinitialiser le jeu et réinitialiser le jeu. **REINITIALISER** : vous pouvez réinitialiser le jeu et réinitialiser le jeu.

**REINITIALISER** : vous pouvez réinitialiser le jeu et réinitialiser le jeu. **REINITIALISER** : vous pouvez réinitialiser le jeu et réinitialiser le jeu. **REINITIALISER** : vous pouvez réinitialiser le jeu et réinitialiser le jeu.



## MODE ARCADE/ORIGINAL

### SELECTION DU CHAUFFEUR

Après avoir sélectionné un mode de jeu entre les menus Arcade et Original, l'écran de sélection de chauffeur s'affichera.

Utilisez le crois-multipirectionnelle **↑** **↓** pour sélectionner un mode et le bouton **○** pour valider votre sélection. Si l'indicateur de temps arrive à 0 alors que vous n'avez pas encore effectué votre sélection, le chauffeur actuellement affiché sera automatiquement sélectionné.

### FIN DE PARTIE

Lorsque l'indicateur de temps de partie descend à 0, la partie est terminée et l'écran des résultats apparaît. Si vous obtenez un permis de catégorie B pour votre conduite, vous aurez droit au générique de fin et aux crédits.

CUSTOMER-CURTEY = temps total de votre départ

TOTAL GARAGE (GAR TOTAL) = somme totale payée

CLASS (CATÉGORIE) = résultat de votre conduite basé sur une combinaison de vos gains cumulés. Les différentes catégories de la meilleure à la moins bonne sont les suivantes : B, A, B, C, D, E et NO LICENSE (sans de permis)

RANKING (CLASSEMENT) = le classement de vos résultats par rapport aux données enregistrées. Si votre score est top 1000, vous aurez apparaitre CRT OF RANKING (HORS CLASSEMENT)

### SAVE MENU (MENU SAUVEGARDER)

Ce menu permet de sauvegarder les résultats de la partie sur le VHD. Utilisez le crois-multipirectionnelle **↑** **↓** pour sélectionner l'endroit où vos données seront sauvegardées, puis appuyez sur le bouton **○** pour valider votre choix. Si l'option bouton de sauvegarde est disponible pour sauvegarder vos données, sélectionner Register et appuyez sur une (insérez un jeu/insérez une) et appuyez un nouveau menu pour créer un nouveau bouton pour p. 101 pour plus de détails.





## DEROULEMENT DU JEU

### 1) Prendre un client

Les véhicules dispersés dans la ville et portant l'icône "C" sur le toit sont des clients potentiels qui attendent un taxi. Pour prendre un client le joueur doit entrer et rester dans son taxi à l'intérieur de la zone d'arrêt, un taxi circule automatiquement le client. Le client s'approche alors automatiquement et rejoint dans le taxi.

**REMARQUE :** pendant que le taxi attend, le temps continue à s'écouler, mais il est impossible de jouer ou de consulter le taxi.

### 2) Aller jusqu'au lieu de destination

Lorsque le client monte dans le taxi, les trois objets suivants s'affichent sur l'écran de la porte : L'indicateur de destination et de distance apparaît généralement à gauche, la **Flèche directionnelle** apparaît en haut au centre et le **Tableau Taxi par le client** apparaît juste en-dessous de la tête du client. Votre mission est de partir dans la direction indiquée par la flèche et de déposer le client sur son lieu de destination avant que l'indicateur de temps, représentant le client taxi par le client, s'affiche "0". Pourvu que vous arrivez à destination dans un délai, vous recevrez une somme de base pour le service ainsi que des pourboires octroyés par le client pour vos manœuvres "élégantes" (voir les paragraphes suivants de ce manuel et les taxis page 46)



### 3) Déposer le client

Pour déposer le client sur son lieu de destination, remettez-vous complètement le taxi à l'intérieur de la zone d'arrêt vers l'arrière de l'arrêt. Une fois le taxi arrêté, le client descend automatiquement et vous donne le prix de la course (voir page 46) ainsi que les pourboires gagnés.

**REMARQUE :** pendant que le client descend du taxi, le temps continue de s'écouler, mais il est impossible de jouer ou de consulter le taxi.



Pour gagner le gros lot, vous devez répéter ces trois étapes autant de fois que possible avant que l'indicateur de temps n'affiche 0.

## MODE ARCADE/ORIGINAL



La couleur du "D" porté par chaque client indique la distance relative de son lieu de destination et la taille de la zone d'arrêt indique la difficulté relative de la course.



### \$ LES DIFFÉRENTES COULEURS



### SYSTÈME DE PAIEMENT

#### Délai fixé par le client et Gain total

Lorsque le client monte dans le taxi, un affichage apparaît au-dessus de sa tête. Ce chiffre correspond au \$ de la course. Il s'agit du délai fixé par le client. Si vous arrivez à destination dans ce délai, vous recevrez le prix de la course. Ce montant s'ajoute au **GAIN TOTAL**. En revanche, si vous n'arrivez pas à destination dans le délai fixé par le client et si l'indicateur de temps affiche 0, le client sort du taxi sans payer.



#### Les tarifs et les pourboires

Il existe trois types de tarifs

##### LA TARIF DE BASE

Le tarif de base est calculé en fonction de l'éloignement du lieu de destination. Lorsque le client monte dans le taxi, cette somme apparaît en haut pour le gain total. Ce tarif est donc de 1 dollar de la course.

##### LES POURBOIRES

Le chauffeur de taxi reçoit des pourboires pour toutes les manœuvres "largues" effectuées durant sa course. Chaque pourboire s'ajoute au tarif de base au fur et à mesure qu'il est gagné.

##### LES BONUS

Lorsque le chauffeur arrive à son lieu de destination, le temps restant sur le chronomètre fixé par le client est converti en bonus à la fin de la course. Il s'ajoute au tarif de base (sans avoir que le client n'a payé).

## MODE ARCADE/ORIGINAL

### POURBOIRES

Si le conducteur de vos "véhicules" le choisit en effectuant l'une des manœuvres éligibles suivantes lors de la course, il reçoit une compensation pécuniaire sous forme de pourboires. Tous les pourboires s'ajoutent au tarif de base puis au gain total à l'arrivée sur le lieu de destination.

### CRAZY JUMP - SAUT

Utilisez les freins ou tout autre obstacle surélévé pour vous envoyer



### CRAZY DRIFT - DERAPAGE

Faire chasser votre véhicule lorsque vous tournez



### CRAZY THROUGH- QUEUE DE POISSON

Sur votre passage, rebroussez-vous sur les autres véhicules sans les toucher



### COMBOS

Si vous gagnez plusieurs fois des

pourboires, un cumul les complétera et apparaît sur le droit de l'écran jusqu'à ce qu'une course se produise. Plus ce chiffre est élevé, plus le montant des pourboires sera important. Avec un cumul de centimes avant de commencer une course qui est possible ! Si vous faites une erreur ou si vous échouez en course avec un autre véhicule, le cumul sera remis à zéro.

### BONUS

Lorsque le conducteur de vos clients le choisit sur son lieu de destination, le temps restant sur le droit lui est attribué en bonus. Ce droit est au temps de jeu. Plus la course est rapide, plus le bonus attribué est élevé. Les bonus disponibles sont les suivants :

#### RAPIDE

+5 secondes  
(Vert)

#### NORMAL

+2 secondes  
(Jaune)

#### LENT

pas de bonus  
(Rouge)

#### ~~MALUS~~

~~apparaît lorsque le droit  
est du droit sans payer  
(Noir)~~

**REMARQUE :** Les bonus ne sont disponibles que lorsque vous avez sélectionné le mode "PLAY" ou "ARCAD" PLAIN SMOOTH AVEC LES PRODUITS INCLUSifs du Model Arcade et Original.

# MODE CRAZY BOX

En jouant les différentes mini-parties de ce mode, vous pourrez développer et améliorer votre conduite. Appuyez sur la croix multirectionnelle **▲** **■** **▼** **■** pour faire votre sélection puis sur le bouton **○** pour le valider. Sélectionnez "Exit" (Quitter) ou appuyez sur le bouton **○** pour retourner à l'écran d'accueil.

## SELECTION DU FICHIER JOUEUR

Tout d'abord sélectionnez un nom de joueur à l'aide de la croix multirectionnelle **▲** **■** **▼** **■** et appuyez sur le bouton **○** pour faire apparaître l'écran d'inscription. Entrez un nouveau nom pour créer un nouveau fichier de joueur (VOIR PAGE 161 pour de plus amples détails).

## CHAUFFEUR DE TAXI

Sélectionnez un mode à l'aide de la croix multirectionnelle **▲** **■** et appuyez sur le bouton **○** pour valider votre choix.

## MINI-PARTIES

Appuyez sur la croix multirectionnelle **▲** **■** **▼** **■** pour sélectionner une mini-partie parmi les options proposées. Les règles de la mini-partie sélectionnée et le déroulement actuel des événements seront affichés à l'écran. Appuyez sur le bouton Start pour faire apparaître une fenêtre contenant des conseils qui vous permettront de terminer cette mini-partie avec tous les honneurs. Appuyez de nouveau sur le bouton Start pour retourner au menu du mode Crazy Box. Pour jouer la partie sélectionnée, appuyez sur le bouton **○**.





Les différentes mini-parties proposées en mode Crazy Box sont les suivantes :



## MINI-PARTIES



1 - 1

### CRAZY JUMP (SAUT)

DEF

Lancer le box sur le tremplin et atterrir au-delà du point K.



1 - 2

### CRAZY FLAG (DRAPEAU)

DEF

Attendre le drapeau situé distoctorant derrière le box de l'autre côté de la plage dans la limite de temps fixe.



1 - 3

### CRAZY BALLOONS (BALLONS)

DEF

Faire décoller tous les ballons du champ dans la limite de temps fixe.



3 - 1

### CRAZY DRIFT (DERAPAGE)

DEF

Obtenir un cumul de plus de 15 derapages successifs dans la limite de temps fixe.

## MODE CRAZY BOX



2 - 2

### CRAZY TURN (VIRAGE)

BUT

Conduire le client sur son lieu de destination dans le temps de temps fixe.



3 - 3

### CRAZY BOUND (SAUT)

BUT

Conduire le client sur son lieu de destination dans le temps de temps fixe, sans tomber dans le mer.



3 - 1

### CRAZY RUSH (COUÛE)

BUT

Conduire cinq clients sur leur lieu de destination dans le temps de temps fixe.



3 - 3

### CRAZY JAM (EMBOUTEILLAGE)

BUT

Conduire trois clients sur leur lieu de destination dans le temps de temps fixe, lorsque le circulation est tres dense.



3 - 3

### CRAZY POLE (PIQUET)

BUT

Conduire tous les clients sur leur lieu de destination, dans le temps de temps fixe.



# OPTIONS



Le menu Options permet de régler les paramètres de jeu suivants. Appuyez sur le cross multimediasensible **+** **+** pour sélectionner un objet et **+** **+** pour modifier les paramètres. Sélectionnez "Exit" (Quitter) ou appuyez sur le bouton **+** pour retourner au menu précédent. Les paramètres peuvent être modifiés sur les niveaux.



## REMARQUE

Quand vous avez modifié une paramètre, les modifications effectuées sont automatiquement sauvegardées sur le VM lorsque vous quittez le menu Options.

## TIME SETTING (TEMPS)

Permet de régler le temps de jeu des niveaux Arcade et Original pour le menu "PLAY BY ARCADE RULES" (JOUER AVEC LES RÈGLES ARCADE).

## TIME DIFFICULTY (DIFFICULTÉ)

Permet de régler le niveau de difficulté du paramètre de temps des niveaux Arcade et Original pour le menu "PLAY BY ARCADE RULES" (JOUER AVEC LES RÈGLES ARCADE).

## TRAFFIC DIFFICULTY (CIRCULATION)

Permet de régler le niveau de difficulté du paramètre de circulation des niveaux Arcade et Original pour le menu "PLAY BY ARCADE RULES" (JOUER AVEC LES RÈGLES ARCADE).

## AUDIO

Permet de régler la sortie audio sur HEAD ou SPEAKERS selon vos préférences.

## MUSIC VOLUME (VOLUME DE LA MUSIQUE)

Permet de régler le volume de la musique de fond.

## SE VOLUME (VOLUME DES ES)

Permet de régler le volume des effets sonores (ES).

## CONTROLLER SETTING (MANETTE)

Appuyez sur le bouton **+** pour faire apparaître l'écran des paramètres de la manette puis sélectionnez un type de paramétrage pour la manette Directport ou le Race Controller.

## VIBRATION

Cette option affiche "On" lorsque vous utilisez un contrôleur Play (ce paramètre n'est actif) ainsi que lorsqu'un WheelGun/Play est inséré dans le port d'extension 1 de votre console Directport.



# RECORDS (RESULTATS)



C'est là que vous pouvez consulter tous les résultats et les classements obtenus pour chaque mode de jeu. Appuyez sur la croix multisectionnelle **+** **+** pour sélectionner les résultats que vous désirez consulter puis sur le bouton **+** pour valider votre choix. Sélectionnez "EXIT" (QUITTER) ou appuyez sur le bouton **+** pour retourner au menu des modes.



## TOUTS LES RESULTATS

Cette option permet de consulter tous les résultats de chaque joueur pour chaque mode.

## RESULTATS \_\_\_\_\_

Sélectionnez un nom de fichier parmi les options proposées pour consulter les résultats individuels de chaque joueur.

## MENU RESULTATS

Appuyez sur la croix multisectionnelle **+** **+** pour sélectionner un mode parmi les trois options proposées à gauche de l'écran et **+** **+** pour aller à la page suivante ou retourner à la page précédente. Sélectionnez "EXIT" (QUITTER) et appuyez sur le bouton **+** pour retourner au menu résultats.

- AC** résultats du mode Arcade
- OR** résultats du mode Original
- CB** résultats du mode Crazy Box



## TOUTS LES RESULTATS

score	points (points)   le jeu de points obtenu (il apparaît que pour AC/ OR)
annuel (gagné)	le nombre total gagné (il apparaît que pour AC/ OR)
classe (chasseur)	le chasseur utilisé
nom (score)	le nom du joueur qui a gagné pour l'option sélectionnée (il apparaît que dans l'ÉCRAN DE TOUTS LES RESULTATS)
ranking (classement)	le classement général pour chaque joueur (seulement pour CB)
score	le score total obtenu (il apparaît que pour CB)
date	la date à laquelle les résultats ont été enregistrés (il apparaît qu'avec les résultats _____)



# SAUVEGARDER ET CHARGER



Cette fonction vous permet de sauvegarder et charger les données à tout moment, entrer un nom pour créer un nouveau fichier de jeu ou modifier le nom d'un fichier de jeu existant. Appuyez le croc multifonctionnelle **+** **+** pour effectuer votre sélection puis sur le bouton **+** pour valider votre choix. Sélectionnez "Exit" (Quitter) et appuyez sur le bouton **+** pour retourner au menu de sélection des modes.

## SAVE (SAUVEGARDER)

Cette option permet de sauvegarder tous les paramètres et les résultats de la partie actuelle sur le VM.

## LOAD (CHARGER)

Cette option permet de charger des données précédemment sauvegardées sur le VM.

## ENTER NAME (ENTRER UN NOM)

Cette option permet d'entrer un nouveau nom pour créer un nouveau fichier de jeu. Voir plus bas pour plus de détails sur la façon d'entrer un nouveau nom.

## DELETE NAME (SUPPRIMER UN NOM)

Cette option permet de supprimer un fichier de jeu existant. Appuyez sur le croc multifonctionnelle

**+** **+** pour sélectionner un fichier puis sur le bouton **+**. Lorsqu'un message contenant la réponse apparaît, sélectionnez "yes" (oui) pour supprimer le fichier ou "no" pour annuler la suppression et retourner au menu de sélection des modes (Sauvegarder et Charger).

## MODIFY NAME (MODIFIER UN NOM)

Cette option permet de modifier le nom d'un fichier de jeu existant. Appuyez sur le croc multifonctionnelle **+** **+** pour sélectionner un fichier, puis sur le bouton **+** une fois plus bas pour plus de détails sur la façon d'entrer un nom.



## ENTRER UN NOM

Vous pouvez entrer jusqu'à trois caractères par nom. Appuyez sur le croc multifonctionnelle **+** **+** pour sélectionner une lettre et **+** **+** pour déplacer le pointeur. Appuyez sur le bouton **+** pour valider votre entrée ou sur le bouton **+** pour quitter l'écran sans entrer de nom. Vous pouvez créer et modifier jusqu'à quatre fichiers de jeu.



ENTRER UN NOM







Voici quelques-uns une des nombreux clients qui attendent un taxi dans la ville.



## CLIENTS



### Cindy

Cette étudiante pleine et jolie prend son apparence au psychisme et préfère des vêtements et des lieux froids !



### Kim

Ce jeune homme est un amoureux à l'extrême. Un appareil photo dans chaque main. Souvent, il peut aussi se torter !



### Pierre

Un jeune homme extrêmement romantique qui tombe vite plus vite de son bicyclette et de son argent à partager les femmes. On peut plus les trouver à l'extérieur de la ville.



### Rachel

Travaillant activement dans un hôpital cette jeune femme aime de divers vêtements.

### Grandma J

Même-temps de cette grand-mère diligente. Four sur les pages de la Justice sont attendus à manger !



### Dora

Un jeune amoureux de haut-couture qui a pour habitude d'apprécier activement ses vêtements les plus raffinés !



### Don

Étudier en économie il est un bon de rédiger une thèse sur l'importance économique de l'industrie de la mode.



### Jeff

Ce professeur de football qui se manque jamais un match minuté par le tour d'un hélicoptère pour aller suivre son équipe favorite à l'action lorsqu'elle joue dans le club de son



Wenn klar ist, dass du Crazy Taxi gekauft hast, ist die Speicher- oder die Game-Solarteil nur mit der Dreamcast-Konsole kompatibel. Eine Liste dieser Hardware-Anforderungen findest du auf der Dreamcast-Webseite.



## INHALT

ANFANGS- UND AUFLÖSUNGSSCHEREN	18
DEUTSCH-SPRACHIGE MENÜS	20
BEWEISWÄHRUNGSMENÜ	21
ARCADE- UND RANGLISTEN	22
CRAZY TAXI-REISEN	28
STREIFEN	31
REKORDE	32
LEBENS- UND STREIFENKARTEN	32
PARADISE	34
KARTEN	36

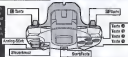
Crazy Taxi ist mit der Speicherkarte VM (Virtual Memory) getrennt erhältlich. Spielende speichern so können, müssen auf der Speicherkarte die zu verwenden will mindestens 20 freie Speicherblöcke vorhanden sein.

# STEUERUNG: DIE GRUNDLAGEN

Crazy Taxi ist ein Spiel für einen Spieler, das du mit dem Dreamcast-Controller oder dem Race Controller (getrennt erhältlich) spielen kannst. Richtige für den Controller, den du benutzen möchtest, an dem Controller-Baugruppe A an dieser Stelle ist.

## Dreamcast Controller

ÄHNLICHHEITEN: Du nimmst die Dreamcast-Controller ab und steuert deine Crazy Taxi-Batterie durch die Joystick und die Tasten während des Spiels. Die Batterien sind separat für die Steuerung der Taxen    und  und  und  an der Seite der Steuerleiste.

















## Race Controller (getrennt erhältlich)



ÄHNLICHHEITEN: Du nimmst den Race-Controller ab und steuert deine Crazy Taxi-Batterie durch die Joystick und die Tasten während des Spiels. Die Batterien sind separat für die Steuerung der Taxen   und  und  an der Seite der Steuerleiste.

# STEUERUNG: DIE GRUNDLAGEN

In dieser Tabelle finden Sie eine kurze Zusammenfassung der Spülsteuerung.

		 <b>Drivewash Controller</b>	 <b>Rear Controller</b>
	<b>Abwasch / Befehl</b>		
<b>Manuell</b>	<b>Leichter Sprayer</b> <b>Einphasig/Fließphasig</b> Abwasch/Leichter anwachsender Sprayer kein anwachsend	<b>Analyse/Stop/Throttleslow</b> Taste  Taste   	<b>Plus (+) / Minus (-) / Stop</b> Taste  Taste  Taste 
	<b>Während des Sprühs</b>	<b>Start/Plus</b> <b>Sprühen anwachsend</b> Leichter Hochleistungs Bremsen D - Verzögerung D - Nachverzögerung Teil-Ölwanne	<b>Start/Leicht</b> <b>Analyse/Stop/Throttleslow</b> <b>Analyse/Stop</b>  Taste  Taste Taste  Taste  Taste 

Die Manuelle Steuerung beruht auf der Position des Drivewash-Controllers. Hier wird zusätzlich auf die Taste für den Rear Controller hingewiesen.

Während des Sprühs beruht die Steuerung auf der Position des Drivewash-Controllers. Hier wird zusätzlich auf die Taste für den Rear Controller hingewiesen.

**ADVERTENCIA:** Evitar utilizar este control cuando el vehículo está parado o cuando el viento levanta mucho polvo. El uso de este control cuando el vehículo está parado puede dañar el sistema de limpieza. Evitar utilizar este control cuando el viento levanta mucho polvo.



## Benutzung des Überdreh-Pedals

Wenn Sie vom Spray-Tank-Sprayer zum Überdreh-Pedal wechseln, muss die Überdreh-Pedal-Steuerung in der Einstellung 'Teil 2 des Drivewash-Controllers' eingestellt sein.

# IRRE MANÖVER

Du kannst einige sehr cool Manöver durchziehen, indem du unterschiedliche Kombinationen von Funktionen verwendest. Lebere, Beschleunigung, Bremsen und Vordrängung/Rückdrängung-Schaltung:



**IRRE BESCHLEUNIGUNG** - Die Leber/Teil mit einem von Max einen Geschwindigkeitschub vorwärts!

WIE MANÖVRIERT?

Zuerst beschleunigst du so weit, dass du auch dann bei Green kein nachsteuern durch den Vordrängung eingeleitet hast. Jetzt durchdrück!



**IRRE DRIFT** - Zwingt den Teil in einen Drift, um es durch Kurven zu schickeln!

WIE MANÖVRIERT?

Während du den Teil vorwärts bringst, legst du schnell den Rückdrängung ein und schaltest sofort wieder in den Vordrängung, während du nach links oder rechts lenkst.



**IRRE RÜCKWÄRTS-BESCHLEUNIGUNG** - Leg mit einem schnellen Rückwärts-Schub einen langsamen Vordrängung!

WIE MANÖVRIERT?

Schnell vorwärts durch den Maximal „zur Beschleunigung“ in den Rückdrängung.



**IRRE RÜCKWÄRTSDRIFT** - Der Teil wird nicht nur beschleunigt, sondern über 180° Drehung weiter rückwärts bewegt!

WIE MANÖVRIERT?

Während du vorwärts lenkst, schaltest schnell wieder Rückdrängung ein und lenkst in den Rückdrängung, während du nach links oder rechts lenkst.

# MODUSAUSWÄHL-MENÜ

## TELEVISIONSTELLUNG

Prüfen Sie die Crazy Box-CD mit einem guten Video-Recorder (z. B. mit Videorecorder), um sicherzustellen, dass die Videorecorder die Videorecorder-Funktion (z. B. mit Videorecorder) mit der Videorecorder-Funktion (z. B. mit Videorecorder) kompatibel ist, und drücken Sie Taste **[OK]** zur Durchführung. Wenn die Videorecorder-Funktion nicht funktioniert, drücken Sie Taste **[EXIT]** zur Durchführung der Videorecorder-Funktion. Wenn die Videorecorder-Funktion nicht funktioniert, drücken Sie Taste **[EXIT]** zur Durchführung der Videorecorder-Funktion. Wenn die Videorecorder-Funktion nicht funktioniert, drücken Sie Taste **[EXIT]** zur Durchführung der Videorecorder-Funktion.

Wählen Sie den Videorecorder-Modus, indem Sie die Taste **[OK]** drücken. Wenn die Videorecorder-Funktion nicht funktioniert, drücken Sie Taste **[EXIT]** zur Durchführung der Videorecorder-Funktion. Wenn die Videorecorder-Funktion nicht funktioniert, drücken Sie Taste **[EXIT]** zur Durchführung der Videorecorder-Funktion. Wenn die Videorecorder-Funktion nicht funktioniert, drücken Sie Taste **[EXIT]** zur Durchführung der Videorecorder-Funktion.



### ARCADE

In diesem Spielmodus können Sie das Spiel mit einem Videorecorder aufnehmen wie in den anderen Arcade-Spielmodi (Modus).

S. 62

### ORIGINAL

Wählen Sie den Original-Modus, um die Videorecorder-Funktion zu aktivieren.

S. 62

### CRAZY BOX

Hier können Sie die Videorecorder-Funktion aktivieren. Wenn die Videorecorder-Funktion nicht funktioniert, drücken Sie Taste **[EXIT]** zur Durchführung der Videorecorder-Funktion.

S. 64

### OPTISCH

In diesem Modus können Sie die Videorecorder-Funktion aktivieren.

S. 71

### REKORDE

Hier können Sie die Videorecorder-Funktion aktivieren.

S. 72

### SPICHERN & LADEN

In diesem Menü können Sie die Videorecorder-Funktion aktivieren.

S. 70

# ARCADE/ORIGINALMODUS

Die Spielmodi **ARCADE** und **ORIGINAL** haben denselben Reichtum Inhalte und Menüpunkte. Der einzige Unterschied zwischen diesen beiden Spielmodi ist die Strecke, auf der du spielst.

Nachdem du im Menü "Modusauswahl" entweder **"ARCADE"** oder **"ORIGINAL"** ausgewählt hast, wird das folgende Modus-Menü dargestellt. Mit  $\leftarrow$  auf dem Steuerkreis wählst du einen Modus aus, mit Taste  $\rightarrow$  bestätigst du deine Auswahl. Mit "EXIT" oder Taste  $\rightarrow$  kehrtst du zum Titelbildschirm zurück.

## SPIEL MIT ARCADE-REGELN

Wähle diesen Punkt aus, um mit denselben Regeln zu spielen wie in der Spielkasten-Version von *Duress Train*. Details findest du auf Seite 65-67.

## 3 MINUTEN FAHRT

Spielt drei Minuten auf dem Arcade-Kurs. Achtung: In diesem Modus stehen keine Zeit-Boni zur Verfügung. (Siehe Seite 67)

## 5 MINUTEN FAHRT

Spielt fünf Minuten auf dem Arcade-Kurs. Achtung: In diesem Modus stehen keine Zeit-Boni zur Verfügung.

## 10 MINUTEN FAHRT

Spielt zehn Minuten auf dem Arcade-Kurs. Achtung: In diesem Modus stehen keine Zeit-Boni zur Verfügung.



Modus „Arcade-Modus“



Modus "Original-Modus"

## Transport eines Kindes



## Ankunft im Kind



## BILDSCHIRMANZEIGEN

1. Einmal, ohne diese Creative Credits, ist das Spiel gratis.
2. Neben dem Spiel selbst gibt es in dieser Edition noch eine Anleitung.
3. Neben dem Spiel selbst ist in dieser Edition das Spiel auch ohne diese Creative Credits, ohne diese Credits, ist das Spiel gratis. Neben dem Spiel selbst ist das Spiel auch ohne diese Creative Credits, ohne diese Credits, ist das Spiel gratis.
4. Einmal, ohne diese Creative Credits, ist das Spiel gratis. Neben dem Spiel selbst ist das Spiel auch ohne diese Creative Credits, ohne diese Credits, ist das Spiel gratis.
5. Einmal, ohne diese Creative Credits, ist das Spiel gratis. Neben dem Spiel selbst ist das Spiel auch ohne diese Creative Credits, ohne diese Credits, ist das Spiel gratis.
6. Einmal, ohne diese Creative Credits, ist das Spiel gratis. Neben dem Spiel selbst ist das Spiel auch ohne diese Creative Credits, ohne diese Credits, ist das Spiel gratis.
7. Einmal, ohne diese Creative Credits, ist das Spiel gratis. Neben dem Spiel selbst ist das Spiel auch ohne diese Creative Credits, ohne diese Credits, ist das Spiel gratis.
8. Einmal, ohne diese Creative Credits, ist das Spiel gratis. Neben dem Spiel selbst ist das Spiel auch ohne diese Creative Credits, ohne diese Credits, ist das Spiel gratis.
9. Einmal, ohne diese Creative Credits, ist das Spiel gratis. Neben dem Spiel selbst ist das Spiel auch ohne diese Creative Credits, ohne diese Credits, ist das Spiel gratis.
10. Einmal, ohne diese Creative Credits, ist das Spiel gratis. Neben dem Spiel selbst ist das Spiel auch ohne diese Creative Credits, ohne diese Credits, ist das Spiel gratis.

Einmal, ohne diese Creative Credits, ist das Spiel gratis. Neben dem Spiel selbst ist das Spiel auch ohne diese Creative Credits, ohne diese Credits, ist das Spiel gratis.

Einmal, ohne diese Creative Credits, ist das Spiel gratis. Neben dem Spiel selbst ist das Spiel auch ohne diese Creative Credits, ohne diese Credits, ist das Spiel gratis.

## Spielweise

Einmal, ohne diese Creative Credits, ist das Spiel gratis. Neben dem Spiel selbst ist das Spiel auch ohne diese Creative Credits, ohne diese Credits, ist das Spiel gratis.



## ARCADE/ORIGINAL-MODUS

### FAHRZEUG-AUSWAHL

Nachdem du im Arcade- oder Originalmodus Menü einen Spielcharakter ausgewählt hast, wird der Bildschirm "Fahrzeugauswahl" angezeigt.

Mit **↑**/**↓** wählst du eines der Fahrzeuge aus und bestätigst deine Auswahl mit Taste **→**. Wenn der Countdown 0 erreicht, bevor du dich entschieden hast, wird automatisch der derzeit angezeigte Fahrer ausgewählt.



### GAME OVER

Beendet der Spielers-Countdown bis 0 unter Null, ist das Spiel vorbei, und der Ergebnisbildschirm wird angezeigt. Wenn du eine Klassenwertung der Stufe 5 erreichst, werden ein spezieller Abschlusskoffer und die Credits gezeigt.

**FAHRZEUGE:** Die Gesamtzahl an verfügbaren Fahrzeugen.

**GEWANNTE MÄNNER:** Die Gesamtzahl an gewonnenen Geld.

**KLASSE:** Deine Bewertung deiner Leistungen als Fahrer wird aufgrund einer Berechnung deiner sekundären Errebnisse gezeigt. Die verfügbaren Klassen sind von unten bis zu erreichen sind **B**, **A**, **B**, **C**, **D**, **E** und **SEHR NIEDRIG**.

**FAHRZEUGE:** Hier wird angezeigt, wie du es dir leisten kannst die gewünschten Eigenschaften zu erhalten. Dies ist dein Punktwert zu niedrig ist, anstatt die Leistung „OUT OF FUEL“ ( „keine gas“ ) zu bekommen.

### MIHÜ „SPEICHERN“

In diesem Menü kannst du die Ergebnisse eines Spiels auf dem VM speichern. Mit **↑**/**↓** wählst du aus, wo die Daten gespeichert werden sollen und drückst Taste **→** zum Bestätigen. Wenn es noch keine Daten mit gespeichert gibt, wählen „Neues Spielabspeichern“ ( „Register a new name“ ) und gib einen Namen für um die Daten zu erstellen. (Details siehe Seite 78.)







## SPIELABLAUF

### 1) Fahrgast absetzen

In der ersten Distanz kann es doch mal sein, dass ein Fahrer ausfällt (F1) oder ihm Fuel fehlt. Das bedeutet, dass ein passiver Fahrer ist, du auf sein Verhalten achten musst. Fahrgast absetzen kann es nur der Spieler der Tour abbrechen und danach der Fahrer ins zum nächsten Rennen – also innerhalb des leistungsfähigen-Sektors, das sind um die Mitte des Rennens angespart wird. Der Kunde kommt dann automatisch auf das Ziel zu und steigt ein.

**ACHTUNG!** Während man darauf wartet, dass der Kunde steigt, läuft die Zeit ab weiter – allerdings kann man das Zeit-Meter steuern.



### 2) Auf zum Fahrgast

Sobald der Kunde ins Ziel steigt, werden die folgenden Punkte auf dem Speedometer (um Ziel und Bestleistungswert) dargestellt: Bestzeit, der Zielzeit (während in der nächsten Runde) sein und die Fahrgast-Zeit (während er wartet über dem Kopf des Kunden).

Es ist nicht ohne Probleme in die Planung zu fahren, in die der Zielzeit und dem Fahrgast zu einem Ziel zu bringen, bevor der Fahrgast Zeit abläuft. Wenn du das Ziel rechtzeitig erreichst, erhöht du den Fahrgast und zusätzlich noch die Fahrgast, das ist der Passagier für den Fahrer sein. (Siehe "Fahrgast-System" und "Fahrgast", Seite 10.)



### 3) Den Kunden absetzen

Die der Kunde ins Fahrgast absetzen, muss du das Ziel innerhalb der Zeit erreichen. Wenn du es zum Zeitpunkt abbrechen (Zeit) des Ziel ist, steigt der Kunde automatisch aus und steigt ab vom Fahrgast ins Ziel.

**ACHTUNG!** Während man darauf wartet, dass der Kunde steigt, läuft die Zeit ab weiter – allerdings kann man das Zeit-Meter steuern.



Vergewissere dich, dass du diese drei Schritte so oft wie möglich zu wiederholen, bevor der Spielzeit Countdown 0 erreicht, um das maximale Profit zu schaffen!

## ARCADE-/ORIGINAL-MODUS



Die 5-Zeichen jedes Kunden sind hard gefixed und liegen im, von west der Ziellinie entfernt liegt, die Größe der Stopp-Zone mit dem Kunden anlegt an, wie schiefenig es ist, darüber zu gelangen



### 5-ZEICHEN: WAS DIE HARDEN BEDEUTEN



## DAS FAHRPREIS-SYSTEM

### Zeitlimits und der Gesamtbetrag

Nach ein Grid im Top eingetragten ist, während kein solches Grid im Ziffern der oben-Countdown erschein. Das ist der Fahrgeld-Erfolg. Wenn die der Kunde innerhalb dieses Zeitlimits im die stoppen kann, erhält er das FAHRGELD. Oben Zeitlimit wird dann zum GESAMTBETRAG ausgerechnet. Wenn es nicht mehr möglich, das Ziel rechtzeitig zu erreichen, bruch der Countdown-Erfolg, und der Kunde nur den Teil springen und/oder Planung bezahlen



### Fahrgeld und Trinkgeld

Die drei Arten, auf die der Fahrgeld/wenden kann, sind wie folgt:

#### BASE-FAHRGELD

Dieser Grundpreis wird nach der Entfernung zum Ziel bestimmt. Beträgt die Kunde im Top eingetragten, während kein solches Grid im Ziffern der oben-Countdown erschein. Das ist der Fahrgeld-Erfolg. Wenn die der Kunde innerhalb dieses Zeitlimits im die stoppen kann, erhält er das FAHRGELD. Oben Zeitlimit wird dann zum GESAMTBETRAG ausgerechnet. Wenn es nicht mehr möglich, das Ziel rechtzeitig zu erreichen, bruch der Countdown-Erfolg, und der Kunde nur den Teil springen und/oder Planung bezahlen

#### TRINKGELD

Trinkgeld bestimmt der Fahrer für ein Fahrer/wenden auf dem Weg zum Ziel. Die Zeitlimiten werden immer gleich zum Base-Fahrgeld ausgerechnet.

#### BONUS-FAHRGELD

Bonus der Fahrer (Zufall der Kunde) empfängt, während während Zeit des Fahrgeld-Zufalls. In diesem Bonus eingetragten. Der Kunde empfängt diesen Betrag gleich zum Base-Fahrgeld hinzu.

# ARCADE/ORIGINAL-MODUS

## TRINKGELD KASHIRIN

Wenn der Fahrer das Runden mit einem der folgenden Inzer-Motoren erfüllt, erhält er dafür Trinkgeld als freizuführende Bezeichnung. Das Trinkgeld wird erst zum Ende-Fahrzeitgeld und dann – erst bei der Ankunft am Ziel – zum Gesamtergebn zugerechnet.

## INZER SPRUNG

Während Sprung-Phasen oder Inzer-Hindernisse, um ein Sprünge-Motoren



## INZER DRIFT

Lieg mit dem Teil eines möglichst langen Drifts für indem du einen Inzer schiffst.



## INZER KNAPP

Während andere Fahrzeuge im Bereich der Vorbereitung, ohne sie über zu erreichen



## COMBO

Wenn du es schafft mehrere Inzer

in einer Reihe zu erreichen, werden die Inzer mehr und länger für mehr als eine Combo. Inzwischen-Fahrer können durch ein Inzer-Fahrer zusammenstellen. In einer Combo die Inzer-Fahrer schaffen, dass Fahrer wird ein Inzer für gleiche die Inzer. Um zu die zu erhalten, so der Inzer zu eine Combo-Fahrer, so die Inzer für einen Fahrer oder zusammenstellen mehrere Inzer. Allerdings die Combo-Fahrer werden bei Zeit

## ZEIT-BONUS

Wenn der Fahrer das Runden am Ziel erreicht, wird die verbleibende Zeit des Fahrzeit Geldbonus zu einem Zeit Bonus angerechnet. Dieser Bonus wird dann zu Spielern zugerechnet. Je schneller der Fahrer am Ziel ankommt, desto höher fällt der Bonus aus. Die verbleibende Zeit und die Inzer-Fahrerzeit sind die Inzer-Fahrerzeit.

**SCHNELL**

+5 Sekunden  
(Grün)

**NORMAL**

+2 Sekunden  
(Gelb)

**LANGSAM**

Kein Bonus  
(Rot)

**PIES**

Erreichte nicht der Inzer ohne zu spielen. Inzer-Fahrerzeit  
(Blau)

# CRAZY-BOX-MODUS

Mit dem vorerwähnten Mini-Spielen in diesem Modus kannst du deine Fertigkeit als Taxifahrer üben und verbessern! Mit **↑ ↓ ← →** auf dem Steuerknopf wählst du einen Modus aus, mit Taste **○** bestätigst du. **Wähle EXIT** oder drücke Taste **○** um zum Titelschirm zurück zu gelangen.

## OPTIONS



## EINE SPIELERDATEI AUSWÄHLEN

Zuerst suchst du mit **↑ ↓** den Namen für deine Spielerdatei aus. Warte bis eine Spielerscheibe gibt, wähle **NEUER KONTROL** (New Entry) und drücke Taste **○** um den Editor zum Namensabgleich einzuladen. Gib einen neuen Namen ein, um eine neue Spielerdatei zu erstellen. (Zurück gehe Seite 73)

## FAHRERAUSWAHL

Mit **↑ ↓** suchst du einen Modus aus, mit Taste **○** bestätigst du deine Auswahl.

## MINI-SPIELE

Mit **↑ ↓ ← →** wählst du eines der angezeigten Mini-Spiele aus, das du spielen möchtest. Die Regeln und Hinweise für das Mini-Spiel werden rechts angezeigt. Drück die Start-Taste, um einen Hilfe-Kasten einzublenden, in dem du Tipps siehst, wie man das Mini-Spiel erfolgreich abschließt. Drücke erneut die Start-Taste, um zur Crazy Box Auswahl zurück zu gelangen. Um das Spiel, das du ausgewählt hast, zu spielen, drücke Taste **○**.



Das folgende Mini-Spiel  
steht von Spielbeginn an  
im Crazy-Box-Modus zur  
Auswahl.



## MINI-SPIELE

1-1

### CRAZY JUMP - IRREER SPRUNG

ZIEL

Spring' mit dem Taxi über die Sprungschanze  
und lande hinter dem K-Punkt!

1-2

### CRAZY FLAG - IRRE FAHNE

ZIEL

Erreiche innerhalb des Zeitlimits die Fahne hinter  
dem Taxi auf der anderen Seite des Straßens!

1-3

### CRAZY BALLOONS - IRRE BALLONS

ZIEL

Bring' die Ballons auf dem Feld innerhalb des  
Zeitlimits zum Platzen!

2-1

### CRAZY DRIFT - IRREER DRIFT

ZIEL

Leg innerhalb des Zeitlimits mindestens 15  
Gombos hin -- nur mit dem Irren Drift!

## CRAZY-BOX-MODUS



3-3

### CRAZY TURN - IRRE KURVE

ZIEL

Bring' den Kunden innerhalb des Zeitlimits ans Ziel



3-3

### CRAZY BOUND - AUF INS CRAZYLAND

ZIEL

Bring' den Kunden innerhalb des Zeitlimits ans Ziel - ohne dabei ins Wasser zu fallen!



3-1

### CRAZY RUSH - IRRE VIEL LOS

ZIEL

Bring' alle fünf Kunden innerhalb des Zeitlimits ans Ziel



3-3

### CRAZY JAM - IRRER STAU

ZIEL

Bring' den Kunden innerhalb des Zeitlimits ans Ziel - durch den dichten Stau!



3-3

### CRAZY POLE - KOMPLETT IRRE

ZIEL

Bring' alle Kunden innerhalb des Zeitlimits ans Ziel

# OPTIONEN

Im Optionsmenü kannst du die folgenden Spielereinstellungen verändern. Drück auf **Item** (Start/Stop) **▶** um einen Punkt in der Liste zu wählen und **▶** oder **◀** um diese Einstellung zu verändern. **ITEM** oder **Start/Stop** drückst du zum Menü-Markierenwahl zurück gegangen. Folgende Spielereinstellungen kannst du ändern:

## ZEITENEINSTELLUNGEN – TIME SETTINGS

Da immer das Spielzeit-Limit für den Arcade oder Original-Modus das in Arcade „SPIEL MIT ARCADE REGELN“ verwendet.

## ZEIT-SCHWIERIGKEIT – TIME DIFFICULTY

Da immer das Schwierigkeitsgrad für die Arcade-Einstellung in dem Arcade oder Original-Modus in „SPIEL MIT ARCADE REGELN“ verwendet. Es verändert.

## VERKEHR-SCHWIERIGKEIT – TRAFFIC DIFFICULTY

Da immer die Schwierigkeitsgrad für die Verkehrsverteilung in Arcade oder Original-Modus in „SPIEL MIT ARCADE REGELN“ verwendet. Es verändert.

## AUDIO

Stell den Sound auf **STEREO** oder **STEREO ON**.

## MUSIKLAUTSTÄRKE – MUSIC VOLUME

Stell die Lautstärke der Hintergrundmusik ein.

## SPEKTLAUTSTÄRKE – SB VOLUME

Stell die Lautstärke der SoundEffects (SE) ein.

## CONTROLLER-EINSTELLUNGEN – CONTROLLER SETTINGS

Drück **Start/Stop** **▶** um den Bildschirm „Controller-Einstellungen“ anzuzeigen und **ITEM** oder **Start/Stop** drückst du zum Einwahlung für den Gamepad-Controller oder den Face Controller aus.

## VIBRATION

Stelle diese Funktion **AN** ein, wenn du beim Spielen einen Vibrations-Funktion brauchst. Diese Einstellung kannst du nur einrichten, wenn du einen Wireless Pad oder Gamepad mit 2.4GHz Wireless-Controller eingeschlossen hast.



### ANMERKUNG:

Bitte achte die Controller-Einstellung verändert, weil es die Einstellung eines Controller nicht nach einem VM gespeichert, selbst du die Optionierung verändert.

# REKORDE

Hier kennst du die besten Ergebnisse aus jedem Spielmodus (mehrere Spieler) auf dem Spielkassettensystem und außerdem, was du erreichen möchtest und bestreibe mit Taste **[ENT]** oder Taste **[Z]** kommst du zurück ins Menü  
Mittelkassettensystem

**ALLE REKORDE =  
TOTAL RECORDS**

Hier kennst du alle Rekorde für jeden eines von  
Spieler in allen Spielmodi anzuzeigen

**REKORDE =  
RECORDS**

Wähle eine von den angegebenen Details aus, um die individuellen  
Ergebnisse jedes Spielers unter der Lupe zu sehen

## REKORDE



## REKORDE-MENÜ

Drück auf dem Spielkassettensystem **[ENT]** um einen der drei angezeigten Punkte auszuwählen und **[Z]** um die  
Seiten- und zurückzurück zum Menü „REKORDE“ oder Taste **[Z]** kommst du zurück zum Rekorde Menü

**[AC]**

**Rekorde im Arcade-Modus**

**[OR]**

**Rekorde im Original-Modus**

**[CB]**

**Rekorde im Crazy-Bax-Modus**



GRAFIKREKORDS

Linien: Die maximale Linienanzahl erreicht nur bei den ACOR-Punkten

Gezeiten: Die maximale Gezeitenanzahl erreicht nur bei den ACOR-Punkten

Fliesen: Die maximale Fliesenanzahl erreicht nur bei den ACOR-Punkten

Wasser: Die maximale Wasseranzahl erreicht nur bei den ACOR-Punkten

Regenbogen: Die maximale Regenbogenanzahl erreicht nur bei den ACOR-Punkten

Punkte: Die maximale Punkteanzahl erreicht nur bei den CB-Punkten

Gezeiten: Die maximale Gezeitenanzahl erreicht nur bei den CB-Punkten



# SPEICHERN UND LADEN

Hier kannst du Spielstände abspeichern und laden, um ein neues Rennen für eine neue Saison (Saisonkarte) abgeben oder den Namen eines bereits bestehenden Spielstands verändern. Drück **■** auf dem Steuerkreuz, um einen Punkt auszuwählen, und Taste **■** zur Bestätigung. Mit „OUT“ oder Taste **■** kommst du zurück zum Menü „Modus wählen“.

## SPEICHERN

Hier speicherst du die aktuellen Spielereinstellungen in einem neuen Slot.

## LADEN

Hier lädst du einen gespeicherten Daten von einem Slot.

## NAMEN EINGEBEN

Hier kannst du einen neuen Namen eingeben, um den neuen Spielnamen zu ändern. Warte dabei geduldet, bis die Namenslänge bestätigt ist.

## NAMEN LÖSCHEN

Wenn du deinen Namen löschen möchtest, drück **■** auf dem Steuerkreuz, um ihn löschen auszuwählen, und Taste **■** zur Bestätigung. Wenn ein anderer Benutzer diese Slot belegt, ist die Slot nicht verfügbar. Warte dabei geduldet, bis die Slotlänge bestätigt ist. Mit „OUT“ kommst du zum Menü „Spielmodus wählen“ zurück.

## NAMEN ÄNDERN

Hier kannst du einen Namen ändern. Drück **■** auf dem Steuerkreuz, um eine Slot auszuwählen, und Taste **■** zur Bestätigung. Warte dabei geduldet, bis die Namenslänge bestätigt ist.

## NAMENSCHERBE

Hier zu den Zeichen können für einen Namen benutzt werden, mit dem Spielereinstellungen erzeugt werden sollen. Drück **■** auf dem Steuerkreuz, um ein Zeichen auszuwählen, und **■** um den Cursor zu bewegen. Mit Taste **■** gibst du dem Namen ein Ende. Taste **■** beendet die Namensscherbe. Warte dabei geduldet, bis die Namenslänge bestätigt ist. Du kannst jederzeit bis zu vier Spielereinstellungen erstellen und diese Daten speichern.



NAMENSCHERBE

# TAXIFAHNER

## AXEL

Alter

24

Geschlecht

Männlich

Größe

1,80m

Gewicht

76 kg



Kennzeichen

WOMY99 = "Tina hat"

Beibehaltung: "Ich würde keine Mutter"

## GENA

Alter

23

Geschlecht

Weiblich

Größe

1,70 m

Gewicht

117 kg



Kennzeichen: WEX226 = "Gang Out"

Beibehaltung: "Gewalt ist nicht cool"

Das ist Axel, 24 Jahre alt, ein typischer Berliner Taxifahrer. Er hat eine freundliche Art und ist immer bereit, seinen Fahrgästen zu helfen. Axel hat eine Ausbildung zum Taxifahrer und hat eine eigene Firma. Er hat eine tolle Frau und zwei Kinder. Axel hat eine tolle Ausbildung und hat eine tolle Karriere. Axel hat eine tolle Ausbildung und hat eine tolle Karriere. Axel hat eine tolle Ausbildung und hat eine tolle Karriere.

Das ist Gena, 23 Jahre alt, eine typische Berliner Taxifahrerin. Sie hat eine freundliche Art und ist immer bereit, ihren Fahrgästen zu helfen. Gena hat eine Ausbildung zum Taxifahrer und hat eine eigene Firma. Sie hat eine tolle Frau und zwei Kinder. Gena hat eine tolle Ausbildung und hat eine tolle Karriere. Gena hat eine tolle Ausbildung und hat eine tolle Karriere.

# TAXIFAHRER

**B.D. JOE**

Alter  
35

Größe: 187

Haar: blond

Größe: 1,78 m

Gewicht: 80 kg



Nummernkennzeichen: **3432P2010** - "Springer"  
Bezeichnung: "Alibi" (eigentlich vom Hersteller)

**GUS**

Alter  
42

Größe: 187

Haar: blond

Größe: 1,74 m

Gewicht: 80 kg



Nummernkennzeichen: **3432Y77** - "Olig 77"  
Bezeichnung: "Ciao" (eigentlich vom Hersteller)

...erhalten. Die... (Text is mostly illegible due to blurriness and low resolution. It appears to be a list of names or descriptions.)



...erhalten. Die... (Text is mostly illegible due to blurriness and low resolution. It appears to be a list of names or descriptions.)



# KUNDEN

Schauen wir uns doch mal einige wenige der vielen Kunden an, die du in der Stadt trifftst und die oft Lust auf eine eine Gassy Taxi-Fahrt haben

## Geely

Diese hübsche junge College-Studentin studiert Psychologie und legt Judo-Profi

## Kochel

Dieser stolze alte Mann ist ein Meister der Judo-Disziplin und später will diese junge Dame mit Karateunterricht werden

## Grondin J

Der kleine dunkle alte Mann schaut durch in Judo, während der schwarze französische Judo-Profi, der die alte Frau Judo-Profi, ist auch ein Meister

## Don

Er studiert Wirtschaftswissenschaften an der Universität, ist ein Student der Judo-Disziplin und studiert Psychologie und Judo-Profi an der Universität und ist ein Meister der Judo-Disziplin

## Kell

Dieser kleine dunkle Mann ist ein Meister der Judo-Disziplin und ist ein Meister der Judo-Disziplin und ist ein Meister der Judo-Disziplin

## Kim

Dieser kleine dunkle Mann ist ein Meister der Judo-Disziplin und ist ein Meister der Judo-Disziplin und ist ein Meister der Judo-Disziplin

## Buzz

Die kleine dunkle Frau ist ein Meister der Judo-Disziplin und ist ein Meister der Judo-Disziplin und ist ein Meister der Judo-Disziplin

## Pierre

Er studiert Wirtschaftswissenschaften an der Universität, ist ein Student der Judo-Disziplin und studiert Psychologie und Judo-Profi an der Universität und ist ein Meister der Judo-Disziplin

¡Sé el primero por comprar **Crazy Taxi™**!

Este juego sólo está disponible con la consola Dreamcast.  
Lee atentamente el manual de instrucciones antes de  
comenzar a jugar a Crazy Taxi.

## ÍNDICE

CONTROLES BÁSICOS	76
MANEJO DEL VEHÍCULO	80
MENU TELEFÓNICO DEL MOBI	81
MODOS HACER UNOS (HAA)	82
MODOS PARA EL MOBI	88
CRUCEROS	89
RECORDS	93
GUARDIAS Y CHEQUES	98
TRUCOS	99
CONTENIDO	99

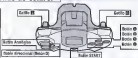
Crazy Taxi es un juego competitivo con una tope de memoria (a través Visual Memory™ (VM) que se vende por separado). Para guardar una partida, la tope de memoria debe tener al menos 20 bloques de memoria de espacio libre.

# CONTROLES BÁSICOS

Crazy Taxi es un juego de un solo jugador al que se puede jugar con el mando de control o con Race Controller (se vende por separado). Conecta el mando de control que vas a usar en el puerto del mando A de Dreamcast.

## Mando de Control

**NOTA:** Para jugar en solitario o con otro jugador, necesitas un mando de control y otro jugador adicional necesita un mando de control adicional. Usa el botón de potencia de la consola para seleccionar el mando de control que vas a usar. El mando de control que vas a usar se ilumina con el color de la consola.



## Race Controller (se vende por separado)



**NOTA:** Para utilizar el volante con el Race Controller, necesitas un mando de control adicional conectado al puerto del mando B de la consola. El volante se ilumina con el color de la consola. El mando de control que vas a usar se ilumina con el color de la consola.

## CONTROLES BÁSICOS

Llévete esta folialeta para obtener un resumen de los controles de la partida.



	Acción/Ordenes	Mando de control	Base Controller
Enciende la radio/desactiva el motor	Modificador del motor Inicio Encendido/Parar o Regulateur anterior Selección de objeto	Botón analógico, (Botón D) Botón (D) Botón (D) + +	Botón +/- Botón (D) Botón (D) Velante
Enciende la partida	Comenzar partida, Pausa Selección de personaje Control Acción Inicio Botón superior Marcha atrás Acción de derecha	Botón (D/4) Botón analógico, (Botón D) Botón analógico Botón (D) Botón (D) Botón (D) Botón (D) Botón (D) Botón (D)	Botón (D/4) Velante Velante Botón (D) Botón (D) Botón + Botón - Botón (D)

\*Los controles desactivados en esta folialeta de instrucciones tienen referencia a las funciones del mando de control.

\*\*Greenfoot siempre muestra teclas idénticas que tienen referencia a las funciones de Force Controller.

\*Toda las acciones de botones de una misma representación las configuraciones predeterminadas de los botones.

**COMO USAR** - Los jugadores tienen múltiples (30 segundos) en el modo de Force Controller el volante. El botón (D) siempre controla la cámara (Greenfoot). Si lo presionas, es posible que se introduzca la cámara en el modo de control de volante en posición de 30 segundos de funcionamiento.



### Uso de Vibración (Fuerza) (Función vibración)

El uso de Vibración (Fuerza) siempre juega a Greenfoot. Siempre que vibración (Fuerza) está en el punto de operación (D) del mando de control de Greenfoot.

# MANIOBRAS ALOCADAS

Aprenda a realizar algunas maniobras alocadas usando distintas combinaciones de los controles volante, acelerador, freno y pedal marcha/marcha atrás.



**CARRERA ALOCADA** - Papelea el fren hacia adelante con una explosión de velocidad con este movimiento alocado.

**COMO HACERLO**

Suelta el acelerador y el freno. Juega después de tener en marcha, vale el acelerador.



**MARCHA ALOCADA** - Usa este movimiento para que el taxi realice un derrape.

**COMO HACERLO**

Muevas manual para rápidamente a marcha atrás después la marcha hacia delante mantén siempre el volante a la izquierda o a la derecha.



**CARRERA ALOCADA HACIA ATRÁS** - Realiza una rápida rotación con este movimiento marcha atrás.

**COMO HACERLO**

Control rápidamente a marcha atrás después de realizar una carrera adelante.



**MARCHA ALOCADA HACIA ATRÁS** - Con este movimiento el taxi continuará marcha atrás después de tener un giro de 180°.

**COMO HACERLO**

Realiza un giro completo alrededor de conducción y mete marcha atrás mientras tienes el volante a la derecha o a la izquierda.



# MENÚ SELECCIÓN DE OPCIONES

## CONFIGURAR TV

Después de encender la consola e insertar el SO ROM de *Crash Tycoon*, aparecerá la pantalla "Configurar TV". Usa **←** **→** para seleccionar la configuración de Hz.

Sequenciable con el botón **↑** y **↓** el botón **○** para aceptar la selección. Si no estás seguro de la configuración correcta, reiniciamos "EJECT" y ... reinicia el juego con *Crash Tycoon* en pantalla durante 5 segundos, aparece en la imagen de la derecha, antes de volver al menú de configuración.

Una vez en Hz, si se a girar el eje, reiniciamos el juego. Sin más que reiniciamos el menú de configuración, aparece una pantalla principal.

Cuando aparece la pantalla principal, pulsa el botón **START** para que aparezca el menú de selección de modo, con **←** **→** del botón **START** para seleccionar un modo y, con el botón **○** para introducir la selección. Aparece "MODE SELECTION" y **START** para volver a la pantalla principal.

Para ver más información sobre cada uno de los modos disponibles, dirige a las páginas mencionadas a continuación.



### ARCADE

Selecciona este modo para jugar con el ritmo acelerado que aparece en la versión Arcade de *Crash Tycoon*.

p. 82

### ORIGINAL

Selecciona este modo para jugar en el ritmo original diseñado para *Demoniac*.

p. 82

### CAJA ALLOCADA

Para el juego las historias de construcción de la cual mientras conclaves por un modo una de estas exclusivas mini-partidas.

p. 88

### OPCIONES

Una este modo para modificar algunas de las configuraciones del juego.

p. 81

### RECORDS

Aquí puedes consultar los récords y la clasificación de cada modo de juego.

p. 82

### GUARDAR Y CARGAR

Una este modo para guardar o cargar la partida o para introducir el nombre para crear archivos de los jugadores.

p. 82



# MODO ARCADE/ORIGINAL



Tanto el modo Arcade como el Original tienen las mismas normas, contenidos y elementos del juego. La única diferencia entre estos dos modos es el tiempo por el que se juega. Después de seleccionar "ARCADE" o "ORIGINAL" en el menú Selección de modo, para desplegar el menú del modo Arcade, pulsa **▲** **▼** en el botón D para seleccionar uno de los puntos del menú y pulse el botón **○** para introducir tu selección. Selecciona "Salir" o pulsa el botón **○** para volver a la pantalla principal.

## JUGAR CON LAS REGLAS ARCADE

Selecciona este punto para jugar con las mismas reglas utilizadas en la versión Arcade de Clouy Boat. Consiste en jugar 10-15' para obtener más detalles.

## TRABAJA DURANTE 3 MINUTOS

Juega rápidamente durante tres minutos. Ten en cuenta que en este modo, no hay bonificaciones de tiempo disponibles. (Ver la página 10)

## TRABAJA DURANTE 5 MINUTOS

Juega rápidamente durante cinco minutos. Ten en cuenta que en este modo, no hay bonificaciones de tiempo disponibles.

## TRABAJA DURANTE 10 MINUTOS

Juega rápidamente durante diez minutos. Ten en cuenta que en este modo, no hay bonificaciones de tiempo disponibles.



Menú del modo Arcade



Menú del modo Original

## Muestra el juego en pantalla



## PRESENTACIÓN DEL JUEGO

- 1 **Control DualShock 4** - Este juego se ejecuta en el modo DualShock 4.
- 2 **Planos de desarrollo** - Este juego se ejecuta en el modo de desarrollo.
- 3 **Control y cámara** - Este juego se ejecuta en el modo de desarrollo. La cámara se puede controlar con el joystick izquierdo, que permite a los jugadores mover la cámara y ver el juego en tiempo real. La cámara se puede controlar con el joystick derecho, que permite a los jugadores mover la cámara y ver el juego en tiempo real.
- 4 **Modo de desarrollo** - Este juego se ejecuta en el modo de desarrollo. El modo de desarrollo permite a los jugadores ver el juego en tiempo real y controlar el juego con el joystick izquierdo.
- 5 **Modo de desarrollo** - Este juego se ejecuta en el modo de desarrollo. El modo de desarrollo permite a los jugadores ver el juego en tiempo real y controlar el juego con el joystick izquierdo.
- 6 **Modo de desarrollo** - Este juego se ejecuta en el modo de desarrollo. El modo de desarrollo permite a los jugadores ver el juego en tiempo real y controlar el juego con el joystick izquierdo.
- 7 **Modo de desarrollo** - Este juego se ejecuta en el modo de desarrollo. El modo de desarrollo permite a los jugadores ver el juego en tiempo real y controlar el juego con el joystick izquierdo.
- 8 **Modo de desarrollo** - Este juego se ejecuta en el modo de desarrollo. El modo de desarrollo permite a los jugadores ver el juego en tiempo real y controlar el juego con el joystick izquierdo.
- 9 **Modo de desarrollo** - Este juego se ejecuta en el modo de desarrollo. El modo de desarrollo permite a los jugadores ver el juego en tiempo real y controlar el juego con el joystick izquierdo.
- 10 **Modo de desarrollo** - Este juego se ejecuta en el modo de desarrollo. El modo de desarrollo permite a los jugadores ver el juego en tiempo real y controlar el juego con el joystick izquierdo.

## En el juego

## El juego en pantalla

Este juego se ejecuta en el modo de desarrollo. El modo de desarrollo permite a los jugadores ver el juego en tiempo real y controlar el juego con el joystick izquierdo. El modo de desarrollo permite a los jugadores ver el juego en tiempo real y controlar el juego con el joystick izquierdo. El modo de desarrollo permite a los jugadores ver el juego en tiempo real y controlar el juego con el joystick izquierdo.

Este juego se ejecuta en el modo de desarrollo. El modo de desarrollo permite a los jugadores ver el juego en tiempo real y controlar el juego con el joystick izquierdo. El modo de desarrollo permite a los jugadores ver el juego en tiempo real y controlar el juego con el joystick izquierdo. El modo de desarrollo permite a los jugadores ver el juego en tiempo real y controlar el juego con el joystick izquierdo.



## MODO ARCADE/ORIGINAL

### SELECCIÓN DEL CONDUCTOR

Después de seleccionar un modo de juego en el menú de modo Original o Arcade, aparecerá la pantalla de selección de conductor. Pulsa **[A]** para seleccionar un modo y pulsa el botón **[B]** para introducir la selección. Si el contador llega a 0 antes de que selecciones un conductor, se seleccionará automáticamente el que aparezca en la pantalla en ese momento.

### FIN DE LA PARTIDA

Cuando el contador de tiempo llega a 0 la partida habrá terminado y aparecerá la pantalla de resultados. Si consigues la clasificación S, se repetirá el final de la partida y aparecerán los créditos.

**CRÉDITOS** Número total de créditos que has ganado.

**TOTAL GANADO** Cantidad total de dinero que has ganado.

**CLASIF.** Esta evaluación de las habilidades de conducción se basa en una evaluación final de las ganancias acumuladas. Las clases que se pueden atribuir de la baja a la peor son **S**, **A**, **B**, **C**, **D**, **E** y **SIN LICENCIA**.

**CLASIFICACIÓN** Esta posición muestra la clasificación en relación con la información pasada. Si la puntuación es demasiado baja, aparecerá **FUERA DE CLASIFICACIÓN**.

### MEHO GUARDAR

Una vez más para guardar los resultados de la partida en una unidad Visual Memory. Pulsa **[A]** para seleccionar dónde vas a guardar la información y pulsa el botón **[B]**. Si ya hay información de partida en los que guardar la información, selecciona **[B]** para un nuevo espacio y escribe el nombre del archivo para crear un nuevo archivo (ver los detalles en la página 100).



### RESULT

SCORE 00000  
S ALBERTO



MODE  
ARCADE

MODE  
CLASSIC

MODE 1/1

CLASIFICACIÓN S

FIN DE LA PARTIDA

EN EL MENÚ DE Opciones

EL MODO ARCADE

DE LOS MODOS ARCADE Y

Original

ARCADE  
CLASSIC



## DESARROLLO DE LA PARTIDA

### 1) Recoger a un cliente

Después de haber alcanzado en la ciudad con un vehículo "D" debes ir buscando una línea amarilla perforada que aparece en el taxi. Para recoger a un cliente, el jugador debe detener el taxi por completo en una zona de parada. La última pantalla que aparece muestra el estado de la partida. Entonces el cliente se aproxima y monta en el taxi.

**NOTA:** Mientras espera que el cliente monte en el taxi, el reloj de la partida continúa funcionando, pero en su punto de partida "F" está.



### 2) Conducir hasta el destino

Cuando el cliente monta en el taxi, aparecerán varios ítems gráficos en la pantalla. A la izquierda aparece brevemente el "Estado de Salud" y en la parte superior del centro aparece una "Pista de Reflexión", sobre la cabeza del cliente aparece el "Tiempo límite de viaje". Tu trabajo consiste en seguir la dirección que ves en la pista y llevar al cliente a su destino antes de que el tiempo límite del cliente llegue a "0". Si llegas al lugar de destino dentro del tiempo, se te asigna la tarifa base y algunas propinas que el cliente te devuelve inmediatamente por la pantalla después que el "Estado de Salud" y "Progreso" en la página 28).



### 3) Dejar al cliente

Para dejar al cliente, debes parar el taxi en la parada verde o zona de parada. Cuando el taxi se para, el cliente sale del taxi y aparece la pantalla que te muestra el progreso.

**NOTA:** Mientras espera que el cliente salga del coche, el reloj de la partida continúa funcionando, pero en su punto de partida "F" está.



Para la mejor experiencia de juego, asegúrate de que el juego se ejecute en su máxima velocidad. Para ello, asegúrate de que el juego se ejecute en su máxima velocidad. Para ello, asegúrate de que el juego se ejecute en su máxima velocidad.

## MODO ARCADE/ORIGINAL

Los diferentes colores de los símbolos "T" de cada cliente indican la distancia entre el destino al que el cliente va, mientras que el tamaño de la zona de parada indica la dificultad relativa para alcanzar el destino.



INFLACIONES DE COLOR DEL SÍMBOLO T



## SISTEMA DE TARIFAS

### Límites de tiempo y tarifa total ganada

Cuando un cliente monta en el taxi, aparece un número sobre su rebote que muestra hasta dónde. Este número es el tiempo límite del cliente. Si pasamos límite al cliente o ya estamos demasiado tarde, tiempo límite, se le pagará la **TARIFA**. Este límite se le suma a la **TARIFA TOTAL GANADA**. Pero, si no conseguimos llegar al lugar de destino antes del tiempo y el contador llega a 0, al cliente se le pagará del coche sin pagar.



### Tarifas y propinas

Hay tres tipos de tarifas:

#### TARIFA BASE

Se cobra cuando en cuenta la distancia entre el destino. Cuando el cliente monta en el taxi, la distancia aparece en un total debajo del total ganado en la parte superior derecha de la pantalla.

#### PROPINA

Las propinas se le dan al cliente cuando se quedan satisfechos "felizmente" después de recomendar llevar al cliente a su destino. Las propinas se dan en la parte inferior a medida que se ganan.

#### TARIFA DE ADMISIÓN

Cuando el conductor llega al destino del pasajero, en caso que confirmación entre del tiempo que queda del tiempo límite inicial. Pero se suma a la tarifa base antes de pagar.

## MODOS ARCADE/ORIGINAL

### CARRIL PROPINAS

En el nivel de carrera, al completar el nivel, recibirás cualquier cantidad de las monedas "propinas" a continuación mientras te diriges a su destino, será recompensado e automáticamente con propinas. Todas las propinas se otorgan a la tarifa base y una vez que el cliente se sube al total ganado.

### MODO BUSCADO

Una vez que se han completado los niveles de carrera, se otorgan automáticamente propinas a los jugadores.



### MARCA ARCADE

Una vez que se han completado los niveles de carrera, se otorgan automáticamente propinas a los jugadores.



### MODO ARCADE

Una vez que se han completado los niveles de carrera, se otorgan automáticamente propinas a los jugadores.



### COMBINADO

Si puedes ganar propinas una vez que se han completado los niveles de carrera, se otorgan automáticamente propinas a los jugadores. Una vez que se han completado los niveles de carrera, se otorgan automáticamente propinas a los jugadores. Una vez que se han completado los niveles de carrera, se otorgan automáticamente propinas a los jugadores. Una vez que se han completado los niveles de carrera, se otorgan automáticamente propinas a los jugadores.

## BONIFICACIÓN DE TIEMPO

Cuando el cliente deja el cliente en su destino, el tiempo que le ha cobrado en el viaje del cliente se reduce en una bonificación y se afecta el reloj de la partida. Cuando el cliente llega al destino a su destino, mejor será la bonificación de tiempo. Las bonificaciones de tiempo son:

**VELOZ**

Bonificación de 1 segundo por nivel

**NORMAL**

Bonificación de 2 segundos por nivel

**LENTO**

Bonificación de 3 segundos por nivel

~~MAL~~

Aplicar penalización de tiempo por nivel

NOTA: Las bonificaciones de tiempo solo están disponibles en los niveles de carrera. JUEGA CON LAS PUEBLAS  
© 2008 de los modos Arcade y Original

# MODO CAJA ALOCADA

Usa tus habilidades semi-partidas de este modo para desafiarte y mejorar tus habilidades de conducción. Pulsa **▲** **■** **■** **■** en el botón **○** para seleccionar un nivel y pulsa el botón **■** para introducir tu selección. Selecciona "SELE" o pulsa el botón **○** para volver a la pantalla principal.



## SELECCIÓN DE ARCHIVO DE JUGADOR

Usa **▲** **■** para seleccionar el nombre que representará al vehículo de la jugador. Si no hay archivos disponibles, selecciona "MAPA ENTIDAD" y pulsa el botón **■** para desplegar la pantalla de nombres. Escribe un nuevo nombre para crear un nuevo archivo de jugador. (Consulta la página 59 para ver más detalles.)

## SELECCIÓN DE TAXISTA

Usa **▲** **■** para seleccionar un modo y pulsa el botón **■** para introducir tu selección.

## MINI-PARTIDAS

Pulsa **▲** **■** **■** **■** para seleccionar una mini-partida y jugar a alguna de las acciones que aparecen en pantalla. Las reglas y la clasificación de la mini-partida seleccionada aparecerán en la parte derecha. Pulsa el botón **SELE** para desplegar un cuadro de mensajes para terminar con éxito la mini-partida seleccionada. Pulsa el botón **SELE** de nuevo para volver al menú Selección de Caja Alocada. Para jugar la partida seleccionada, pulsa el botón **■**.





Las siguientes mini-partidas están disponibles al comenzar a jugar en el Modo Carrá Alocada.



## MINI-PARTIDAS

1-1

### SALTO ALOCADO

OBJETIVO

Saltar con el taxi por una rampa y aterrizar tres veces en el punto K.

1-3

### BANDERA ALOCADA

OBJETIVO

Aloparar, en el tiempo límite, la bandera situada justo detrás del coche en la otra parte de la plaza.

1-3

### GLOBOS ALOCADOS

OBJETIVO

Explotar todos los globos del suelo en el tiempo límite.

3-1

### MARCHA ALOCADA

OBJETIVO

Conseguir en el tiempo límite más de 15 combinaciones usando la marcha alocada.

## MODO CAM ALOCADA



2-2

### YUELTA ALOCADA

OBJETIVO

Llevar al cliente a su destino en el tiempo límite.



2-2

### REBOTE ALOCADO

OBJETIVO

Llevar al cliente a su destino en el tiempo límite y sin caer al mar.



3-1

### RÁFAGA ALOCADA

OBJETIVO

Llevar a cinco clientes a sus destinos en el tiempo límite.



3-2

### ATASCO ALOCADO

OBJETIVO

Llevar a tres clientes a sus destinos, con un tráfico muy congestionado, en el tiempo límite.



3-3

### BARRA ALOCADA

OBJETIVO

Llevar a todos los clientes a sus destinos en el tiempo límite.

# OPCIONES

Desde el menú **Opciones** es posible modificar las opciones de configuración del juego. Pulsar **OK** en el menú **O** para seleccionar una opción y **ESC** para modificar la configuración. Presionar **Back** o pulsar el botón **0** para volver a la selección de menú. Pueden modificarse estas configuraciones:



**NOTA:** Cuando modificas una configuración, la información de juego se actualiza automáticamente en la pantalla **Visual Summary** al salir del menú de opciones.

## CONFIGURACIÓN DE TIEMPO

Ajusta la configuración del límite de tiempo de los niveles **Acacia** y **Órgano** para el modo de juego **"JUGAR CON LAS REGLAS ANTIGAS"**.

## DIFICULTAD DE TIEMPO

Ajusta el nivel de dificultad de la configuración de tiempo de los niveles **Acacia** y **Órgano** de la pantalla para el modo de juego **"JUGAR CON LAS REGLAS ANTIGAS"**.

## DIFICULTAD DEL TRÁFICO

Ajusta el nivel de dificultad de la configuración de tráfico de los niveles **Acacia** y **Órgano** de la pantalla para el modo de juego **"JUGAR CON LAS REGLAS ANTIGAS"**.

## SONIDO

Configura el tipo de sonido que prefieras: **MOME** o **ESTÉREO**.

## VOLUMEN DE LA MÚSICA

Ajusta la configuración del volumen de la música de fondo.

## VOLUMEN DE LOS EFECTOS DE SONIDO

Ajusta la configuración del volumen de los efectos especiales.

## CONFIGURACIÓN DEL MANDO DE CONTROL

Pulsar el botón **0** para desplegar la pantalla de configuración de mando de control y seleccionar el tipo de mando de control de la consola **DualShock 3** o **PlayStation Move**.

## VIBRACIÓN

Selecciona en la pantalla **0R** (presionado) cuando uses **Vibración Peak** para jugar. Esta configuración sólo es aplicable cuando hay **Vibración Peak** en el punto de separación **2** del mando de control.

# RECORDS

Aquí puedes ver todos los récords y clasificaciones de cada modo de juego. Pulsa **▲** en el botón **D** para seleccionar un elemento y pulsa el botón **○** para introducir la selección. Selección "Salir" o pulsa el botón **○** para volver al menú de selección.

**RECORDS TOTALES** Selecciónale para ver los récords de los jugadores en cada modo.

**RECORDS** Selecciónale en cualquier momento de un jugador entre las opciones disponibles y podrás ver los récords de ese jugador.



## MENÚ DE RECORDS

Pulsa **▲** en el botón **D** para seleccionar una de las tres modalidades que aparecen en la parte izquierda y pulsa **○** para cambiar de página. Selecciónale "Salir" y pulsa el botón **○** para volver al menú de récords.

**AC**

**Récords del modo Arcade**

**OR**

**Récords del modo Original**

**CE**

**Récords del modo Caja-lazo**



**RECORDS TOTALES**

**Legend:** Tipo de competición (pulsar teclas en los récords del modo Arcade y Original)

**Game:** Nombre del juego que aparece en los récords del modo Arcade y Original

**Team:** Equipo utilizado

**Name:** Nombre de jugador que compitió en el modo que aparece en los récords totales

**Classification:** Clasificación total de todas las partidas-juegos que aparece en los récords del modo Caja-lazo

**Position:** Posición del jugador que aparece en los récords del modo Caja-lazo

**Time:** Tiempo en el que se completó el juego que aparece en los récords

## GUARDAR Y CARGAR

Aquí puedes guardar y cargar partidas. Inicia un nombre para crear un archivo para un nuevo jugador o modifica el nombre de un archivo ya existente. Pulsa **+** **+** en el botón **D** para seleccionar una opción y pulsa el botón **+** para introducir la información. Seleccióna "Salir" cuando el botón **+** para volver al menú de selección.

### GUARDAR

Selecciona una opción para guardar la partida actual de la partida y los miembros la actual Play Memory.

### CARGAR

Selecciona una opción para cargar una partida previamente guardada en el archivo Play Memory.

### INTRODUCIR NOMBRE

Selecciona una opción para escribir un nombre para el jugador de un jugador nuevo. Después más opciones para crear más nombres, así como introducir un nombre.

### MODIFICAR NOMBRE

Selecciona una opción para editar un archivo. Pulsa **+** **+** en el botón **D** para seleccionar un archivo ya introducido para editarlo. Cuando se genera la pantalla para seleccionar y introducir el nombre, seleccióna "E" para editar el nombre "No" para cancelar la introducción de un nombre. Pulsa **+** **+**.

### ESCRIBIR NOMBRE

Selecciona una opción para escribir el nombre de un archivo. Pulsa **+** **+** en el botón **D** para seleccionar un nombre y introducirlo para el título. Después más opciones para introducir "No" para cancelar la introducción de un nombre.

### ESCRIBIR NOMBRE

Para cada nombre de jugador introduce hasta tres caracteres para crear los archivos de jugador. Pulsa **+** **+** en el botón **D** para seleccionar una letra y **+** **+** para mover el cursor. Pulsa el botón **+** para introducir el nombre. Pulsa el botón **+** para salir sin introducir el nombre. Se pueden crear un total de cuatro archivos de jugador y se pueden mantener para guardar datos.

### SALIR



ESCRIBIR NOMBRE

# TAXISTAS

## AXEL

Edad  
21  
Sexo  
Masculino  
Altura  
1,80 cm.  
Peso  
70 kg



Nombre de  
matrícula: **1800148** a 7 años/  
Diplomado de trabajo social



## GENA

Edad  
23  
Sexo  
Mujer  
Altura  
1,70 m  
Peso  
71 kg



Nombre de  
matrícula: **SECRETAS** a 7 años/  
Diplomado "Mujer emprendedora  
promovida"



Este taxiista siempre ofrece un servicio por lo  
femenizado que le brinda. Lo único malo por lo  
común es cuando se queda sola que así mismo se le  
presenta una "guía" que siempre trae con sus  
datos, desde un número telefónico hasta un  
correo electrónico. Él y sus amigos, como  
siempre preparan. En caso de alguna  
situación que puede presentarse. Cuando no está  
con ella, sus amigos le dan consejos, apoyan  
con la familia para darle y así le permite la  
libertad de trabajar en sus emprendimientos con  
ellos. Así se convierten en una red de  
apoyo. Desde entonces él y sus amigos  
mantienen un contacto constante con ella  
mediante mensajes de texto y a través de  
redes sociales y en la parte posterior una lista  
de sus contactos. Así, cuando "¿qué se puede  
hacer? Aunque no es perfecto, se tiene apoyo y  
compañía en el momento que surge y permite  
la mayor libertad por que tiene apoyo para poder  
trabajar y así poderlo. Como parte de sus  
datos de apoyo.

El no poder llevarse a Gena cuando pudiera  
de irse a darle una "guía" que a veces "¿qué  
una gran parte por lo común y le ayuda de un  
modo simple. "Puede ser una guía de  
"conducir" Aunque no le permite conducir a  
sus amigos al momento. Cuando alguien dice  
que se va con ella como parte de su apoyo  
de ella y su apoyo. Pero es un emprendimiento  
la libertad de conducir por lo común  
conducir, que puede poder recibir.  
Cuando Gena le dice cuando no es necesario  
como se le puede recibir inmediatamente. En  
este caso así todo se le puede dar en un  
momento a parte inmediatamente y después de lo  
común. No es importante que Gena siempre  
pueda estar disponible de sus amigos de la  
familia con el apoyo de sus amigos y de sus  
amigos de la familia de Gena. Para un  
emprendimiento de apoyo de Gena que puede  
ser una "guía" que a veces puede ser un  
de Gena y de su emprendimiento.

# TAXISTAS

entre amigos y colegas. Los días D, los días de fiesta se los dedican al trabajo en el campo, donde recorren una a una las "rutas" de la zona. El más trabajado es el número 23, que sale a las 6 de la mañana y se dirige al centro de la ciudad. El más trabajado es el número 17, que sale a las 7 de la mañana y se dirige al centro de la ciudad. El más trabajado es el número 17, que sale a las 7 de la mañana y se dirige al centro de la ciudad.

El más trabajado es el número 17, que sale a las 7 de la mañana y se dirige al centro de la ciudad. El más trabajado es el número 17, que sale a las 7 de la mañana y se dirige al centro de la ciudad. El más trabajado es el número 17, que sale a las 7 de la mañana y se dirige al centro de la ciudad.

El más trabajado es el número 17, que sale a las 7 de la mañana y se dirige al centro de la ciudad. El más trabajado es el número 17, que sale a las 7 de la mañana y se dirige al centro de la ciudad. El más trabajado es el número 17, que sale a las 7 de la mañana y se dirige al centro de la ciudad.



Nombre de miembro

**I.D. JOE**  
Edad 36  
Sexo Masculino  
Altura 1,70 m.  
Peso 75 kg.



Modelo de vehículo: "Toyota Hilux"  
Especialidad: "General"  
Especialidad: "General"



Nombre de miembro

**GUS**  
Edad 42  
Sexo Masculino  
Altura 1,70 m.  
Peso 84 kg.



Modelo de vehículo: "Toyota Hilux"  
Especialidad: "General"  
Especialidad: "General"



Conocamos a algunos de los muchos clientes que pueden encontrar por toda la ciudad esperando un abecedario pasado un top.



### Cindy

Una persona afortunada que se dedica al ejercicio y al que le encanta la comida saludable.



### Gradina J

Una persona que vive en una ciudad que se dedica al ejercicio y al que le encanta la comida saludable.



### Kin

Este hombre siempre se dedica al ejercicio y al que le encanta la comida saludable.

## CLIENTES



### Rachel

Afortunadamente vive en una ciudad que se dedica al ejercicio y al que le encanta la comida saludable.



### Don

Un estudiante que vive en una ciudad que se dedica al ejercicio y al que le encanta la comida saludable.



### Riff

Un estudiante que vive en una ciudad que se dedica al ejercicio y al que le encanta la comida saludable.



### Ives

Una persona que vive en una ciudad que se dedica al ejercicio y al que le encanta la comida saludable.



### Piero

Un hombre que vive en una ciudad que se dedica al ejercicio y al que le encanta la comida saludable.



Scelta per quei giocatori questo videogioco Crazy Taxi™  
 Ti renderà che il traffico più nuovo utilizzando solo  
 controllo. Prima di iniziare a giocare a Crazy Taxi, si  
 propone di leggere attentamente queste istruzioni di istruzioni



## INDICE

CONTROLO DI BASE	101
ISTRUZIONI BASE	102
MODI DI GIOCO	103
PRODOTTORE, ARCADE, OPERAZIONE	104
PRODOTTORE, ARCADE, BASE	104
OPZIONI	104
IL GIOCO	110
TRAFICO E TRAFFICO BASE	110
IL TRAFFICO	111
IL TRAFFICO	111

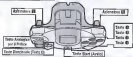
Crazy Taxi è un videogioco compatibile con le schede memory card (anche Memory (TM) - vendita separatamente). Per salvare i file di gioco, sulla PS2 che avrai dovranno essere almeno 25 Megabit (Mb) di memoria

# COMANDI DI BASE

Crazy Tool è un gioco per un solo giocatore, si funziona sia con il Controller Dreamcast che con il Race Controller (venduti separatamente). Collega il controller che desideri usare all'ingresso per Controller A sul Dreamcast.

## Controller Dreamcast

Nota: il tuo Dreamcast deve essere in standby (senza disco) e il Controller Dreamcast è collegato allo slot A del Main System del gioco. Il gioco verrà avviato automaticamente quando premi **Start** (☉) o **Start** (☉).





## Race Controller (venduto separatamente)



Nota: il tuo Dreamcast deve essere in standby (senza disco) e il Race Controller è collegato allo slot A del Main System del gioco. Il gioco verrà avviato automaticamente quando premi **Start** (☉) o **Start** (☉).

Consulta questa tabella per un riassunto dei comandi del gioco

			
	Azienda e Comando	Controller Destructivo	Nails Controller
Eseguire le azioni del gioco	Seleziona il campo Bussola	Tasto Analogico / Tasto D	Tasto + / Tasto -
	Caricamento / Interazione col campo Tastatura una volta	Tasto D Tasto D D D	Tasto D Tasto D Tasto
Gestire il gioco	Avvio / Finire il gioco	Tasto Start (breve)	Tasto Start (breve)
	Seleziona personaggio	Tasto Analogico / Tasto D	Tasto
	Storia	Tasto Analogico	Tasto
	Avvicinarsi	Selezionatore D	Selezionatore D
	Passare	Selezionatore D	Selezionatore D
	Mettersi in marcia Ritornare	Tasto D Tasto D	Tasto + Tasto -
Presentazione delle statistiche	Tasto D	Tasto D	

I tasti indicati qui sotto in questa tabella si riferiscono al controller di riferimento della famiglia dei Controller Destructivo, anche se non specificato che essi rispettano le funzioni del Nails Controller.

Tutte le azioni dei tasti sono in questa tabella di riferimento rappresentate e impostate nel formato del layout.

**OPZIONI DI GIOCO** - Il layout di gioco del  
tasto Analogico per il Pollice a 3D  
di cui il **OPZIONE** è un tasto Destructivo  
Nails. L'azione **OPZIONE** è un  
tasto Destructivo. In cui il tasto  
OPZIONE è un tasto Destructivo  
Nails per il tasto Destructivo  
Nails.



**Uso del Vibration Pack**  
Se desideri usare il Vibration  
Pack in tutti i giochi a Destruction  
Nails, imposta sempre il Vibration Pack  
nell'opzione di Esperienze 2 del  
Controller Destructivo.



# MANOVRE PAZZE



Impara come fare manovre davvero pazzes usando diverse combinazioni dei comandi: **Motore**, **Acceleratore**, **Freno** e **Innesce Sterzo/Retrospinta**



**CRAZY DASH** - Sotto le ruote del tuo taxi, premendo a fondo sull'acceleratore con questa nuova pazzes.

**FRENO**  
**ACCELERAZIONE**

Prima di uscire dal acceleratore che il freno. Poi, proprio prima di sterzare la manovra, preme l'acceleratore.



**CRAZY DRIFT** - Usa questa manovra per far fare una scivolone al tuo taxi

**FRENO**  
**ACCELERAZIONE**

Mentre ti sposti il volante, premi rapidamente le retrospinta e poi una manovra in avanti, mentre sterzi a destra o a sinistra col volante.



**CRAZY BACK DASH** - Escogli una strada in fretta, con uno scatto in retro.

**FRENO**  
**ACCELERAZIONE**

Metti in fretta la retro, dopo aver eseguito una manovra Crazy Dash.



**CRAZY BACK DRIFT** - Con questa manovra il taxi continuerà a fare retromarcia anche dopo una sterzata di 180°.

**FRENO**  
**ACCELERAZIONE**

Mentre ti muovi in avanti, metti in fretta la manovra e poi la retro, mentre sterzi bruscamente a destra o a sinistra col volante.

# MENU DI SELEZIONE DELLE MODALITÀ

## REGOLAZIONE DEL TV

Dopo aver scelto la modalità da Dimenzioni sul vostro schermo i Giochi di Crazy Tool, appare lo schermo di "TV Setting" (Regolazione del TV). Usa **←** **→** per selezionare l'opzione da regolare con il tuo TV e poi premi **▶** per cambiare le tue selezioni. Se non hai alcuna delle opzioni disponibili, apparirà "TEST". Se per il menu è appare il logo Crazy Tool nell'angolo inferiore (vedi la figura a destra), questo significa che il tuo TV è compatibile per il

TV. Se questo non accade, seleziona invece Impostazione di 50 Hz. Una volta completata la regolazione del TV, appare l'immagine del titolo.

Quando appare lo schermo del titolo premi il tasto **▶** (Pulsante personalizzato) il titolo di schermo sarà espanso. Usa **←** **→** sul tasto **▶** per selezionare più voci, quindi premi il tasto **▶** per selezionare la tua selezione. Seleziona "GAT" (GAT) appare prima il tasto **▶** per tornare allo schermo del titolo.

Per i dettagli di ciascuna delle opzioni disponibili, consulta le pagine corrispondenti elencate qui sotto.



### ARCADE

In questa modalità, gioca usando lo stesso percorso contenuto nella versione Arcade di Crazy Tool.

p. 100

### ORIGINAL

Seleziona questa modalità per giocare usando il percorso originale creato appositamente per Dimenzioni.

p. 100

### CRAZY BOE

Perfettione le tue tecniche di guida col tuo supercaro quanti stivali migliori.

p. 100

### OPTIONS

Usa questa modalità per modificare varie impostazioni del gioco.

p. 100

### RECORDS

Qui puoi visualizzare i record e le posizioni di classifica per ciascuna delle modalità di gioco.

p. 100

### SAVE & LOAD

Usa questa modalità per salvare o caricare i dati del gioco, oppure per cancellare i save per creare i file del giocatore.

p. 100

# MODALITA' ARCADE/ORIGINAL

Le modalità Arcade e Original hanno regole, contenuti e voci di menu identici. L'unica differenza fra queste due modalità è il puntino su cui giocare.

Dopo aver selezionato "ARCADE" oppure "ORIGINAL" dal menu di selezione delle modalità, appare il seguente menu. Usa **Up** **↓** **↓** sul Tasto **D** per selezionare una delle modalità e poi premi il Tasto **Enter** per attivare la tua selezione. Scegli "EXIT" oppure premi il Tasto **Start** per tornare alla schermata del titolo.

## PLAY BY ARCADE RULES (GIOCA CON LE REGOLE ARCADE)

Seleziona questa voce per giocare con le stesse regole usate nelle versioni Arcade di Crazy Taxi. Per i dettagli, vedi la pag. 155-157.

## WORK FOR 3 MINUTES (GIOCA PER 3 MINUTE)

Gioca liberamente per tre minuti. Ti ricordiamo che in questa modalità non riservi alcun bonus di tempo. (Vedi la pag. 155)

## WORK FOR 5 MINUTES (GIOCA PER 5 MINUTE)

Gioca liberamente sul percorso arcade per cinque minuti. Ti ricordiamo che in questa modalità non riservi alcun bonus di tempo.

## WORK FOR 10 MINUTES (GIOCA PER 10 MINUTE)

Gioca liberamente per dieci minuti. Ti ricordiamo che in questa modalità non riservi alcun bonus di tempo.



Menu per la Modalità Arcade



Menu per la Modalità Original

### Gioca in coppia su schermo



### Gioca a distanza



## DISPLAY DEL GIOCO

- Tieni premuto il tasto avanti (spazio) lungo durante il gioco in locale.
- Premi il pulsante La Bionda quando il personaggio è in volo (solo su schermo).
- Premi il tasto avanti o il tasto indietro (spazio) sul joystick o sui tasti per controllare il personaggio in volo. Premi il tasto indietro (spazio) quando il personaggio è in volo per controllare il personaggio in volo. Premi il tasto avanti (spazio) quando il personaggio è in volo.
- Premi il tasto indietro (spazio) quando il personaggio è in volo per controllare il personaggio in volo. Premi il tasto avanti (spazio) quando il personaggio è in volo.
- Premi il tasto avanti (spazio) quando il personaggio è in volo per controllare il personaggio in volo. Premi il tasto indietro (spazio) quando il personaggio è in volo.
- Premi il tasto indietro (spazio) quando il personaggio è in volo per controllare il personaggio in volo. Premi il tasto avanti (spazio) quando il personaggio è in volo.
- Premi il tasto avanti (spazio) quando il personaggio è in volo per controllare il personaggio in volo. Premi il tasto indietro (spazio) quando il personaggio è in volo.
- Premi il tasto indietro (spazio) quando il personaggio è in volo per controllare il personaggio in volo. Premi il tasto avanti (spazio) quando il personaggio è in volo.
- Premi il tasto avanti (spazio) quando il personaggio è in volo per controllare il personaggio in volo. Premi il tasto indietro (spazio) quando il personaggio è in volo.

### Posa nel Gioco

Per tornare in gioco il gioco continuerà il tempo di gioco rimanente (gioco a tempo). Premi il tasto avanti (spazio) quando il personaggio è in volo per controllare il personaggio in volo. Premi il tasto indietro (spazio) quando il personaggio è in volo per controllare il personaggio in volo. Premi il tasto avanti (spazio) quando il personaggio è in volo per controllare il personaggio in volo. Premi il tasto indietro (spazio) quando il personaggio è in volo per controllare il personaggio in volo.

Per informazioni sui giochi arcade e sui giochi di ruolo, visitate il sito [www.nintendo.com/arcade](http://www.nintendo.com/arcade). Per informazioni sui giochi di ruolo, visitate il sito [www.nintendo.com/rpg](http://www.nintendo.com/rpg).

Per informazioni sui giochi di ruolo, visitate il sito [www.nintendo.com/rpg](http://www.nintendo.com/rpg). Per informazioni sui giochi di ruolo, visitate il sito [www.nintendo.com/rpg](http://www.nintendo.com/rpg).

Per informazioni sui giochi di ruolo, visitate il sito [www.nintendo.com/rpg](http://www.nintendo.com/rpg). Per informazioni sui giochi di ruolo, visitate il sito [www.nintendo.com/rpg](http://www.nintendo.com/rpg).



## MODALITA' ARCADE/ORIGINAL

### SELEZIONI DEL TASSISTA

Dopo che hai selezionato una modalità di gioco del menu delle modalità Arcade o Original, appare lo schermo di selezione del tassista:

Prema **▶** **◀** per selezionare una modalità ed il Tasto **▶** per accettare la tua selezione. Se il computer ti chiede se vuoi giocare una sessione, il programma selezione automaticamente ti restituisce informazioni su schermo.

### GIOCO TERMINATO

Quando il computer riceve un messaggio del gioco game o **▶** il gioco termina ed appare lo schermo dei risultati. Se vuoi adattare una classifica per **▶** il programma lo Rplayback della versione del gioco o del programma.

**CORRONARI** = Il numero totale di clienti per il tassista.

**TOTAL GAINED** = La somma di denaro totale che hai guadagnato.

**CLASS** = Questa indicazione della tua classe di tassista ti indica se sei dentro la lista dei tuoi guadagni cumulati. La lista dipende dalla migliore lista dei peggiori sono **▶**, **▶** **CLASS** e **NO LICENSE (SENZA LICENZA)**.

**RANKING** = Questa posizione è la tua classificazione ti rispetto con i dati attuali. Se il tuo punteggio è troppo basso per la classificazione, si schiama sopra il messaggio **BUT OF RANKING (FUORI CLASSIFICA)**.

### MENU SAVE (SALVA DATI)

Una speciale menu per salvare i risultati del gioco su un unico VM (Mem) **▶** **▶** per selezionare dove salvare i dati e poi premi il Tasto **▶** per accettare. Se non hai impostato alcun file per giocare in un unico file di salvataggio (Register a new name) (Registra un nuovo nome) o lasciare un nuovo nome per giocare un nuovo file (per i dettagli, vedi a pag. 113).







## ANDAMENTO DEL GIOCO

### 1) Prevedo un Cliente

Il personaggio umano, che ti trova in sala con un simbolo "C" sopra la testa, indica la presenza di un cliente che non ha ancora il suo tavolo. Per prevedere un cliente, devi fermarti col tuo personaggio completo mentre sei ancora nella zona di attesa - il cerchio che appare intorno al cliente. Con il simbolo di protezione automaticamente il solo a bordo del tuo tavolo.

Il simbolo che appare che il cliente salga sul tavolo, il personaggio del gioco continua ad avanzare, ma non è possibile prevedere il tavolo.



### 2) Guida verso la tua Destinazione

Quando il cliente sale sul tavolo, il display del gioco visualizza in 2 icone sequenziali: 1) "Indirizzo della Destinazione" e della "Destinazione" appaiono rispettivamente a sinistra. 2) "Tempo Rimane" appaiono uno al centro e il "Tempo Limite del Cliente" appare sopra la testa del cliente. Il tuo obiettivo consiste nel guidare il cliente verso l'indirizzo indicato dalla freccia e portare il cliente a destinazione prima che il tempo limite del cliente scada a "0". Se giungi a destinazione entro il tempo limite, riceverai la metà di base e le eventuali monete che il cliente ti dà, mostrando di apprezzare le tue "punte" guida (vedi "Gratifica" e "Monete" a pag. 100).



### 3) Lascia il Cliente

Per lasciare il cliente, ferma il tuo personaggio sul tavolo entro la zona di attesa verde dell'area del tavolo. Quando il tavolo il cliente scende automaticamente dal tavolo il gioco le tariffe (vedi a pag. 100), più tutte le monete che hai raccolto.

Il simbolo che appare che il cliente scende dal tavolo, il personaggio del gioco continua ad avanzare, ma non è possibile prevedere il tavolo.



Per il tuo meglio per ottenere quanto più volte possibile i 3 soldi di cui sopra, prima che che il personaggio del gioco scenda a 0, per guadagnare un bel gruzzoletto di pezzi d'oro!

## MODALITA' ARCADE/ORIGINAL



I vari colori dell'arcata ti indicano dove andare in relazione alla tua destinazione: infatti la distanza della zona di stop dipende dal colore. Indicano le distanze relative che troverai nel raggiungere quella destinazione.



INDICAZIONI DI COLORE DELLA ZONA S



## TARIFFARIO

### Tempi Resti e Tariffe Totale Guadagnata

Dopo che un cliente sale sul tuo taxi, un numero appare sopra la sua testa ed indica un conto alla rovescia. Questo ti fa sapere dove sei rispetto al tempo e al portatore quel cliente è destinato entro il tempo limite: non oltre la **TORNA**, che viene automaticamente aggiunta alla **TARIFFA TOTALE GUADAGNATA**. Se parli con il cliente a partire da destinazione il cliente pensa che il conto alla rovescia scenda a 0, il cliente salterà giù dal tuo mezzo pagando.



### Tariffe a Base

I tre tipi di tariffe che puoi guadagnare sono i seguenti:

#### TARIFFA BASE

Le tariffe base sono create per zone da distanza fino alla destinazione. Questo il cliente sale sul taxi, lampeggia sopra la tua testa una tariffa totale guadagnata, nelle zone le altre tariffe del taxi.

#### BASE

I tariffa base non hanno ogni volta che bisogna pagare il cliente che termina il servizio di cliente a destinazione. Questa tariffa viene aggiunta di volta in volta al cliente base.

#### TARIFFA TORNA

Quando un cliente non sta destinazione del cliente i programmi è la consegna di una tariffa torca del tempo rimasto del tempo rimasto. Nel cliente la tariffa torca viene aggiunta alla tariffa base proprio prima di pagare.

## PER GUADAGNARE LE MANCI

Se il tuo stile di gioco è insolito e vuoi mettere il cliente ammirando una delle seguenti posture manovre mentre lo giochi e desiderando ricevere una mancia del cliente. Tutte le manovre vanno ad aggiungersi alle tariffe base e poi alle tariffe totali guadagnate all'inizio di ogni giornata.

### CRAZY JUMP

Alza la mancia di mezzo o altri ostacoli rilevanti senza però toccare col taxi.



### CRAZY DRIFT

Continua a fare una rotazione col taxi mentre giri.



### CRAZY THROUGH

Fare una rotazione ogni due secondi che vengono per strada senza ostacoli e tempo.



### CON-TRAZIONE

Se vuoi a guadagnare mentre si accende il programma regola ogni rotazione eseguita sulla parte destra del display continuando a fare un a mancia senza un altro veicolo. E' considerato un'uscita a maggior rate il valore della mancia, quindi è possibile per eseguire sempre continuando conosciute dove il grande taxi. Se il taxi è sopra o come sempre gli altri, il controllo della rotazione è richiesto.



## BONUS DI TEMPO

Quando il tassista compie il cliente e desiderando il servizio tempo stesso prima dello partire del tempo limite del cliente viene realizzato in base al tempo che il passeggero aggiunge al tempo del gioco. E' importante che il tassista, quindi, il maggior rate il bonus di tempo che desidera. I bonus di tempo dipendono da:

**SPRIGY - VELOCE**

+5 secondi  
(Verde)

**NORMAL - NORMALE**

+3 secondi  
(Giallo)

**SLOW - LENTO**

nessun bonus  
(Rosso)

**NOI - SCADENTI**

nessun bonus il cliente solo per gli taxi senza pagare (Nero)



# MODALITA' CRAZY BOX



Usa i vari mingiochi disponibili in questa modalità per sviluppare e migliorare le tue abilità di volante. Premi **[F1]** **[F2]** **[F3]** **[F4]** sul Tasto **[F]** per selezionare una modalità a più premi il Tasto **[F]** per accettare la tua selezione. Scegli "CART" oppure premi il Tasto **[F]** per tornare allo schermo del titolo.



## SELEZIONE DEL FILM DEL GIOCATORE

Premi con **[F1]** **[F2]** per selezionare il nome del giocatore che rappresenta il tuo film del giocatore. Se non vi sono film disponibili, seleziona "NEW ENTRY" e premi il Tasto **[F]** per visualizzare lo schermo di inserzione del nome. Con un clic un nuovo nome per creare un film per un nuovo giocatore (per i dettagli vedi a pag. 113).

## SELEZIONE DEL TASSISTA

Usa **[F1]** **[F2]** per selezionare una modalità a più premi il Tasto **[F]** per limitare la tua selezione.

## MINGIOCHI

Premi **[F1]** **[F2]** **[F3]** **[F4]** per selezionare un mingiochi a cui giocare. In lo spazio su schermo A destra apparirà la regola e le distanze corrette per il mingiochi selezionato. Premi il Tasto Start (ruota) per visualizzare una lista di consigli su come comportarsi con successo il mingiochi selezionato. Premi successivamente il Tasto (Start/Stop) per tornare al menu di selezione per Crazy Box. Per giocare al gioco che hai selezionato premi il Tasto **[F]**.



All'inizio del gioco nella modalità Crazy Box sono disponibili i minigiochi seguenti:



## MINIGIOCHI

1-1

### CRAZY JUMP

MINIGIOCO

Salta col taxi dalle rampe di lancio e tocca terra dopo il punto K.

1-3

### CRAZY FLAG

MINIGIOCO

Raggiungi la bandierina posta direttamente dietro al taxi sul lato parte della spiaggia entro il tempo limite a tua disposizione.

1-3

### CRAZY BALLOONS

MINIGIOCO

Fai scoppiare tutti i palloncini sul campo entro il tempo limite a tua disposizione.

3-1

### CRAZY DRIFT

MINIGIOCO

Aggiustaci più di 15 combinazioni totali usando Crazy Drift entro il tempo limite a tua disposizione.

## MODALITÀ CRAZY BOX



3 - 3

### CRAZY TURN

OBBIETTIVO

Porta il cliente a destinazione entro il tempo limite a tua disposizione.



3 - 3

### CRAZY BOUND

OBBIETTIVO

Porta il cliente a destinazione entro il tempo limite a tua disposizione, senza colare in rettilineo.



3 - 1

### CRAZY RUSH

OBBIETTIVO

Porta tutti i clienti clienti alle rispettive destinazioni entro il tempo limite a tua disposizione.



3 - 2

### CRAZY JAM

OBBIETTIVO

Porta tutti i tuoi clienti alle rispettive destinazioni, lungo strade trafficatissime, entro il tempo limite a tua disposizione.



3 - 3

### CRAZY POLE

OBBIETTIVO

Porta tutti i clienti alle rispettive destinazioni entro il tempo limite a tua disposizione.

# OPZIONI

Col tasto **Options** si può in qualsiasi momento modificare le seguenti impostazioni del gioco. Premi **△** e **□** sul Touch Pad per accedere alle opzioni e poi **△** per modificare l'impostazione. Scegli il "MENU" in corso premi il Tasto **△** per tornare al menu di selezione della modalità. Le impostazioni del gioco possono essere modificate anche in inglese.

## OPZIONI



Il gioco offre una moltitudine di opzioni nel corso del programma, come l'adattamento delle impostazioni alla TV, il modo schermo del menu delle opzioni.

### TIME SETTING - IMPOSTAZIONE DEL TEMPO

Regola l'impostazione del tempo limite della partita. Scegliere Original per le modalità di gioco "PLAY BY ARCADE RULES".

### TIME DIFFICULTY - DIFFICOLTÀ DEL TEMPO

Regola il livello di difficoltà del tempo della partita. Scegliere Original per le modalità di gioco "PLAY BY ARCADE RULES".

### TRAFFIC DIFFICULTY - DIFFICOLTÀ DEL TRAFFICO

Regola il livello di difficoltà del traffico delle macchine. Scegliere Original per le modalità di gioco "PLAY BY ARCADE RULES".

### AUDIO - SONORO

Impone la diffusione che preferisci per il suono: IN MONO o STEREO.

### MUSIC VOLUME - VOLUME DELLA MUSICA

Regola il volume per la musica di sottofondo.

### SE VOLUME - VOLUME DEGLI SE

Regola il volume per gli effetti sonori (SE).

### CONTROLLER OPTION - IMPOSTAZIONE DEL CONTROLLER

Pressi il Tasto **△** per visualizzare le informazioni le impostazioni del controller e per selezionare un tipo di impostazione per il Controller DualShock o il Xbox Controller.

### VIBRATION - VIBRAZIONE

Impedisce o attiva il "DR" quando servono i Motori Feedback per il gioco. Opzione impostazione di vibrazione consentita al Vibrazione Feedback nell'ingresso di impostazione di un Controller DualShock.

# I RECORD

Con i pulsanti **RECORDS** tutti i record e le posizioni di classifica che hai ottenuto in tutte le modalità di gioco. Premi **▲** **■** sul Tasto D per selezionare una voce, quindi premi il Tasto **○** per immettere la tua selezione. Scegli "EXIT" oppure premi il Tasto **■** per tornare al menu di selezione della modalità.



## TUTTI I RECORDS - RECORDS TOTALI

Selezionalo per visualizzare tutti i record per ciascun giocatore in tutte le modalità.

## RECORDS

Selezionalo se hai di pre-giocatore per le opzioni su schermo per visualizzare i record individuali di ogni giocatore.

## RECORDS MENU - MENU DEI RECORD

Premi **▲** **■** sul Tasto D per selezionare una modalità della lista opzioni visualizzate sulla sinistra, poi premi **▲** **■** per spostarti avanti e indietro tra le pagine. Scegli "EXIT" e premi il Tasto **○** per tornare al menu dei Record.

AC

Record della Modalità Arcade

OR

Record della Modalità Originali

CB

Record delle Modalità Crazy Box



## TUTTI I RECORDS - RECORDS TOTALI

**RECORDS** La lista di tutti i record aggiornata per la tua partita (oppure tutti con i record ACORN).

**RECORDS** La lista di tutti i record di classifica dei migliori giocatori (oppure solo per i record ACORN).

**RECORDS** Il livello attuale.

**RECORDS** Il nome del giocatore che ha conquistato il record (oppure solo con i TOTAL RECORDS).

**RECORDS** La posizione della classifica per ciascun gioco completo del giocatore (oppure solo per i record OR).

**RECORDS** Il punteggio complessivo (oppure solo per i record OR).

**RECORDS** La lista di dimensioni di un record (oppure solo con i record).



# SALVA E CARICA I DATI

Da poter salvare il cartone i dati del gioco: premere un tasto per avere un nuovo file per il giocatore e modificare il nome di un file per un giocatore esistente. Premi **[F1]** sul Tasto **[D]** per selezionare una voce, poi il Tasto **[E]** per immettere la tua selezione. Scegli **[EXIT]** oppure premi il Tasto **[E]** per tornare al menu di selezione della modalità.

## SAVE - SALVA

Seleziona per salvare su MM tutte le informazioni al gioco ed i crediti correnti.

## LOAD - CARICA

Seleziona per caricare da MM i dati dell'precedente partita salvata.

## ENTER NAME - IMMETTI NOME

Seleziona per immettere un nuovo nome o creare un nuovo file per il giocatore. Per la procedura di immissione del nome, vedere qui di seguito.

## DELETE NAME - ELIMINA NOME

Seleziona per eliminare i dati di un giocatore. Premi **[F1]** sul Tasto **[D]** per selezionare un file, quindi premi il Tasto **[E]**. Quando appare la finestra di conferma dell'eliminazione, seleziona "yes" **[Y]** per eliminare il file oppure "no" per annullare l'eliminazione e tornare al menu di Selezione Dati e Dati di Dati.

## MODIFY NAME - MODIFICA NOME

Seleziona per modificare il nome di un giocatore. Premi **[F1]** sul Tasto **[D]** per selezionare un file, quindi premi il Tasto **[E]**. Per la procedura di immissione, vedere qui di seguito.

## IMMISSIONE DEL NOME

Per creare fino a 26 caratteri per ciascun nome immesso per creare un file per giocatore. Premi **[F1]** sul Tasto **[D]** per selezionare una lettera, poi premi **[F1]** per spostarsi il cursore. Una volta premuto il Tasto **[E]** per immettere il nome. Premi il Tasto **[E]** per uscire dalle funzioni di immissione del nome senza immettere nessun nome. Potrà creare fino a quattro file per giocatori e consentirli per salvare i dati di gioco.

## SELEZIONE



## IMMISSIONE



IMMISSIONE DEL NOME

# I TASSISTI

## AXEL

Età  
21  
Scienze  
Matematiche  
Altezza  
1 76cm  
Peso  
77kg  
N. di  
Targa  
12023888 - T'è il mio?  
Sfiorarmi? Invece non lo fare!



## GENA

Età  
23  
Scienze  
Matematiche  
Altezza  
1 74cm  
Peso  
79 kg  
N. di  
Targa  
8027326 - T'è il mio?  
Sfiorarmi? Come un tassista  
normale!



Qualche volta gli piacciono anche i taxi quando sono fuori dalle città, ma solo se sono in un'area in cui sono perennemente bloccati, come ad esempio nelle zone centrali di Londra, Parigi o New York. In ogni caso, per chi si muove in città, il tassista è un mezzo di trasporto indispensabile. E se si vuole essere sicuri di non sbagliare, è meglio chiamare un tassista che un amico. In ogni caso, se si vuole essere sicuri di non sbagliare, è meglio chiamare un tassista che un amico.

Il tassista è un mezzo di trasporto indispensabile. E se si vuole essere sicuri di non sbagliare, è meglio chiamare un tassista che un amico. In ogni caso, se si vuole essere sicuri di non sbagliare, è meglio chiamare un tassista che un amico.

Il tassista è un mezzo di trasporto indispensabile. E se si vuole essere sicuri di non sbagliare, è meglio chiamare un tassista che un amico. In ogni caso, se si vuole essere sicuri di non sbagliare, è meglio chiamare un tassista che un amico.

Il tassista è un mezzo di trasporto indispensabile. E se si vuole essere sicuri di non sbagliare, è meglio chiamare un tassista che un amico. In ogni caso, se si vuole essere sicuri di non sbagliare, è meglio chiamare un tassista che un amico.

Il tassista è un mezzo di trasporto indispensabile. E se si vuole essere sicuri di non sbagliare, è meglio chiamare un tassista che un amico. In ogni caso, se si vuole essere sicuri di non sbagliare, è meglio chiamare un tassista che un amico.

Il tassista è un mezzo di trasporto indispensabile. E se si vuole essere sicuri di non sbagliare, è meglio chiamare un tassista che un amico. In ogni caso, se si vuole essere sicuri di non sbagliare, è meglio chiamare un tassista che un amico.



# I CLIENTI

Ecco alcune dei tanti clienti che troverai in tutta la città, alle dipendenze ricorrenze di un Casey Train



## Gidy

Queste giovane donna ha imparato a ballare grazie al corso di danza che ha frequentato per un anno.



## Rachel

Quando giovane donna che per lavoro deve necessariamente frequentare il gym, ogni 15 minuti si ferma a riposare.

## Giuliana J

Per una ragazza come Giuliana, che è molto alta, frequentare il gym è un vero e proprio incubo.



## Luca

Un professionista molto che ha frequentato il gym per un anno e mezzo.



## Don

Un studente universitario che frequenta il gym per un anno e mezzo.

## Eff

Un lavoratore di banca che frequenta il gym per un anno e mezzo.



## Flore

Un giovane studente di medicina che frequenta il gym per un anno e mezzo.



# MANUAL CREDITS

The following credits list the staff responsible for the manual production and localization marketing for the European version of *Crash 'n' Burn*. Credits for the original development staff of the game are listed in the credits of the game itself.

## SEGA of Japan Manual Production

Writer/Translator/DEP

Wakui Hajime

Design

Takashi Minoura

Writer

Furuta Tomon

Supervisor

Kawa Shigeharu

## SEGA of Europe Product Development

Senior Producer

Kate Sato

Producer

Jan Allen

Text Manager

Jean-Claude Luthi

Language Translators

Roberto Pardo

David Thompson

Angela Melnikoff

## Marketing

Marketing Director

Alan Thomas

Product Marketing Manager

Jim Pole

Package Designer

Paul Jones

Manual Support

Sarah Ward

## Hints and Tips Telephone Lines

**UK - 09067 53 33 33**

Calls cost 25p per minute et all taxes. Please use our proxy's (provided below) calling

**FRANCE - 0692 68 08 55**

Calls cost approx 20c byline TTC-nota per commitee

**GERMANY - 0190 78 00 00**

Leitner GMS-Germany

**SPAIN - 902 462 462**

See website for the site Remedia Social



The Video Connection, Ltd., 1995. All rights reserved. Reproduction prohibited without the written permission of The Video Connection, Ltd.

*Copying or reproduction of this game in whole or in part, in any form, in any language, by any means, is strictly prohibited. This game is a trademark of The Video Connection, Ltd.*

*By the authority of the Copyright Commission, copies for every individual who has been granted a license under the Copyright Commission shall be made available to the public. The fee for such copies shall be determined by the Copyright Commission.*

*Copyright © 1995 by The Video Connection, Ltd. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without the prior written permission of The Video Connection, Ltd.*

*In the U.S.A., this game is published by The Video Connection, Ltd. In Canada, this game is published by The Video Connection, Ltd. In all other countries, this game is published by The Video Connection, Ltd.*

*In the U.S.A., this game is published by The Video Connection, Ltd. In Canada, this game is published by The Video Connection, Ltd. In all other countries, this game is published by The Video Connection, Ltd.*

*By the authority of the Copyright Commission, copies for every individual who has been granted a license under the Copyright Commission shall be made available to the public. The fee for such copies shall be determined by the Copyright Commission.*

*This game is published by The Video Connection, Ltd. In the U.S.A., this game is published by The Video Connection, Ltd. In Canada, this game is published by The Video Connection, Ltd. In all other countries, this game is published by The Video Connection, Ltd.*

*This game is published by The Video Connection, Ltd. In the U.S.A., this game is published by The Video Connection, Ltd. In Canada, this game is published by The Video Connection, Ltd. In all other countries, this game is published by The Video Connection, Ltd.*

*Copyright © 1995 by The Video Connection, Ltd. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without the prior written permission of The Video Connection, Ltd.*

*In the U.S.A., this game is published by The Video Connection, Ltd. In Canada, this game is published by The Video Connection, Ltd. In all other countries, this game is published by The Video Connection, Ltd.*



The Video Connection, Ltd., 1995. All rights reserved. Reproduction prohibited without the written permission of The Video Connection, Ltd.