

Crazy Frog Racer



3+

www.pegi.info

FEATURING
the
Annoying
Thing™



NEHO
entertainment



Digital
Jesters

TABLE OF CONTENTS

Installation	2
Configuration Program	3
Characters	4
Main Menu	6
Playing Modes	7
Bonuses	9
Save	13
Credits	56
GameShadow®	60

VISIT:

WWW.CRAZYFROGGAME.COM

**CrazyFrog
Racer**



INSTALLATION

OPERATING SYSTEM:

Windows 98 / 2000 / XP

PROCESSOR:

Intel Pentium II 400 MHZ or equivalent

VIDEO CARD:

Minimum: GeForce or equivalent. Support for 32 bits textures and 32 bits display (True Color).

RAM:

Minimum: 256 MB

CD-ROM OR DVD-ROM DRIVE

300 MB OF FREE DISK SPACE

INSTALL

- Launch Windows 98 / 2000 / XP
- If autorun is not activated, please run setup.exe on INSTALL.
- Once **Crazy Frog Racer** is installed, the configuration program should launch itself automatically when you insert the **Crazy Frog Racer** CD-ROM.
However, if the game doesn't launch, you can execute it through the windows start menu or desktop shortcut icon.

UNINSTALL

To uninstall **Crazy Frog Racer**, enter the start menu, then programs. Go to the **Digital Jesters/Crazy Frog** entry and select the uninstall icon.

(*WARNING* there is no uninstall feature through the control panel.)

CONFIGURATION PROGRAM

LANGUAGE

Select English, French, German, Italian or Spanish.

VIDEO MODE

Select from 800 x 600 to higher resolutions (screen area).

PLAYER 1 and PLAYER 2 CONTROLS

Select from **Keyboard** or **Joystick/Paddle** devices.

CONTROLS

Configure game controls through a list or by first clicking on the control button and then pressing any button on the device (either keyboard or joystick/paddle).

RESET TO DEFAULT

Reset to default controls and input devices

INSTALL / PLAY

Launch installation program/Play game.

EXIT

Leave configuration program without saving changes.

GAMMA CORRECTION

Adjust gamma correction, use the directional buttons to adjust the gamma correction.

CHARACTERS

Objective: Win the championships and show them who's best!

The Annoying Thing



Jack



Ellie



Matilda



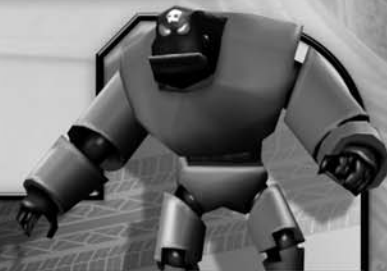
Flash



Grim



Drone



Michel



Bobo



MAIN MENU

ONE PLAYER

Select this mode to confront competitors in a championship, single race, pursuit race, or time trials! You can also try to beat records in the time trials.

TWO PLAYER

Select this mode to go head to head with up to two players in championship, single race, pursuit race, or battle mode. But if you really want to compete, battle mode is for you!

RECORDS

View the high scores of your best performances in single-player!

OPTIONS

Adjust the various game settings, such as Sound, Display and Language.

JUKE-BOX

Select this option to listen to music from the game!

PLAYING MODES

CHAMPIONSHIP

Confront your competitors or friends in 3 championships comprised of 4 different circuits, either in Single player or Multiplayer.

At the end of each race, participants receive a number of points based on the order in which they finish. The driver who has scored the most points by the end of the end of the last race wins the championship.

In Single player mode only:

In the modes, the player can unlock the "Funny Cup" championship after winning the "Baby Cup" championship.

SINGLE RACE

You can choose from 12 different courses to challenge your competitors or friends in frantic races! This mode is available in both Single player and Multiplayer!

CHASE RACE

Right from the start, the player is being pursued by Drone. The player must survive as long as possible on the circuit before his energy gauge runs out. Chase race ends when the energy bar is completely depleted.

TIME TRIALS

In Single player mode only. It allows you to test your talents in driving alone. No opponents and no bonuses. Time is your only enemy! Try to beat the records on all of the game circuits!

BATTLE

In this mode, which is for Multiplayer only, confront your friends in arenas. The rules are simple: the last one alive on the track wins! Each player starts with three lives. Bonuses are dispersed throughout each arena, enabling you to set traps for your opponents or to attack them. You have 3 arenas in which to demonstrate who is the best and most skillful!



BONUSES

Bonuses are available and can be used in all playing modes except time trials (single player only).

They all work on a “monetary” system so they can be bought and used. The player must accumulate credit during the race to be able to unlock the bonuses.

THE CREDITS TO COLLECT

They are distributed along the track. They reappear during the race. You can accumulate them and use them to purchase weapons.



1 coin = 500 credits.

ARMOR BONUSES

This bonus gives you 1 armor point. It is placed randomly along the route, just as credit points are. It cannot be bought.

Each player has a different number of armor points:

- Each time the player is touched by a trap or a weapon or gets off track, armor points are lost.
- If the armor points reach zero, the player’s vehicle explodes and he/she cannot continue until the next circuit.

BONUSES TO PICK UP (POWER UP)

Power Ups can be used by all of the game’s main characters. There are 7 types.

1. Fixed Traps

These are metal spheres that look identical until they are deployed, after which they can be distinguished from one another. There are 3 types of spheres: Bored sphere, Two-slit sphere, and Made-up sphere.



BORED SPHERES

It has many holes: when a vehicle approaches, spikes come out of the holes. It remains active throughout the race and disappears when someone touches it. To be touched, a vehicle must pass near it.



TWO-SLIT SPHERES

The upper part of the ball can rotate, and it has 2 horizontal slots where two blades come out and swirl round. It remains active throughout the race and disappears when a player touches it. To be touched, a vehicle must come rather near it.



MADE-UP SPHERE

This sphere has two parts. The two halves split several yards apart and form a magnetic field that cuts across part of the track. It remains active throughout the race and disappears when a player touches it. To be touched, a vehicle must pass between the two demi-spheres.

2. Mines

They resemble underwater mines. The cheap versions are very unpredictable.

Attention! For all mines, remember:

- If the vehicle is close to the explosion, it loses an armor point.
- If it is several yards away, it is shaken by the shockwaves and loses a certain percentage of speed.



DIGITAL MINE

It has a variable timer. Each time a vehicle passes, the timer counts down by one increment. When the timer reaches zero, the mine explodes!



TIME BOMBS

It has a timer (a series of 10 illuminated points that form a circle). At the start, 5 to 10 points are lit up at random. Each tenth of a second, a light goes out. At zero, the bomb explodes.

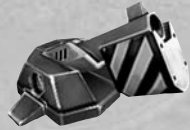


LASER MINE

It has a red light that blinks slowly. The instant a vehicle approaches, the light's blinking accelerates to full speed and the mine explodes.

3. Missiles

- **Forwards:** A succession of 3 missiles is fired in bursts.
- **Backwards:** 3 illuminated projectiles are fanned out in front of the vehicle.



4. Laser beam

This is a laser beam that is fired ahead. When the vehicle moves, the beam stays on it. When the player starts it up, a slight time lapse occurs.

5. Mortar

It is launched in a bell-shaped trajectory and can only hit a target at least 10 yards ahead and up to a distance of 30 yards. The projectile automatically targets the component, if the component is in the target zone.



6. Shield

The shield protects the vehicles from the salvo of missiles and laser beams for a certain amount of time.



7. Boost

The boost enables the player to accelerate the vehicle for 5 seconds.

SAVE

This occurs only in single player mode during Championship, single race, pursuit race and time trial modes, as well as following any changes to the playing options.



TABLE DES MATIERES

Installation	16
Configuration du jeu	17
Personnages	18
Menu principal	20
Les modes du jeu	21
Les bonus	23
Sauvegarde	27



**Crazy Frog
Racer**

INSTALLATION

SYSTEME D'EXPLOITATION :

Windows 98/ 2000 / XP.

PROCESSEUR :

Intel Pentium II 400 Mhz ou équivalent.

CARTE VIDEO :

Minimum : Nvidia Geforce ou équivalent.

Support des textures 32 bits et affichage 32 bits (mode "True Color").

RAM :

Minimum : 256MB

LECTEUR CD-ROM OU DVD-ROM

300 MB D'ESPACE LIBRE SUR DISQUE DUR

INSTALLATION :

- Lancement de windows 98 / 2000 / XP
- Si le lancement automatique n'est pas activé, lancer manuellement "setup.exe" et cliquer sur INSTALL.
- Des que **Crazy Frog Racer** est installé, le programme de configuration se lance automatiquement des que vous insérez le Cd-rom de **Crazy Frog Racer** dans votre lecteur.

Dans tous les cas, si le jeu ne se lance pas, vous pourrez l'exécuter par le biais du menu démarrer ou de l'icône installée sur votre bureau.

DESINSTALLATION :

Pour désinstaller **Crazy Frog Racer**, entrez dans le menu démarrer puis programmes. Aller dans **Digital Jesters/Crazy Frog** et sélectionnez l'icône de désinstallation.

CONFIGURATION DU JEU

MODE VIDEO

Choisissez depuis 800x600 jusqu'aux résolutions plus importantes.

CONTROLES DU JOUEUR 1 ET DU JOUEUR 2

Choisissez entre CLAVIER et JOYSTICK.

CONTROLES

Configurez les contrôles de jeu à travers une liste existante ou en pressant sur une touche ou bouton (clavier / joystick) en rapport avec l'action à modifier.

REMISE A DEFAUT

Remise à défaut des contrôles et des périphériques de contrôles.

INSTALLATION / JEU

Lance le programme d'installation / Jouer au jeu.

QUITTER

Quitter la configuration du programme sans sauvegarder les changements effectués.

GAMMA CORRECTION

Permet d'ajuster la correction gamma grace aux boutons directionnels.

PERSONNAGES

Objectif : Gagnez les championnats pour montrer qui est le plus fort !



The Annoying Thing



Jack



Ellie



Matilda



Flash



Grim



Drone



Michel



Bobo

MENU PRINCIPAL

MODE UN JOUEUR

Choisissez ce mode pour affronter des concurrents dans un championnat, en course simple, en mode course poursuite ou en course contre la montre ! Vous pouvez également tenter de battre des records en course contre la montre.

MODE MULTI-JOUEURS

Choisissez ce mode pour affronter vos amis jusqu'à 2 joueurs, en championnat, course simple, en mode course poursuite ou en mode bataille. Mais, si vous voulez vraiment vous affronter le mode bataille est fait pour vous !

RECORDS

Accédez au tableaux de records de vos meilleures performances en mode un joueur !

OPTIONS

Réglez différents paramètres du jeu tels que le son, l'affichage, la configuration de la manette, la vibration et la langue.

JUKE-BOX

Choisissez cette option pour écouter les musiques du jeu !

LES MODES DE JEU

CHAMPIONNAT

Affrontez vos concurrents ou vos amis dans 3 championnats comprenant 4 circuits différents chacun en mode un joueur ou en mode multi joueurs.

A chaque la fin de chaque course, les participants reçoivent un nombre de points correspondant à leur position à l'arrivée. Le pilote qui a marqué le plus de points à la fin de la dernière course remporte le championnat.

En mode de jeu un joueur uniquement :

Dans les modes, le joueur peut débloquer le championnat "Funny Cup", après avoir remporté le championnat "Baby Cup".

COURSE SIMPLE

En début de jeu, le mode course simple donne au joueur a accès aux 4 premières pistes, ce qui correspond aux pistes du premier championnat "Baby Cup".

Les autres pistes deviennent jouables au fur et à mesure que le joueur débloquent les championnats. Vous avez le choix entre 12 circuits différents pour défier vos concurrents ou vos amis dans des courses effrénées ! Ce mode de jeu est accessible en mode un joueur et également en mode multi joueurs !

COURSE POURSUITE

Dès le commencement du jeu, le joueur est immédiatement en situation de fuite contre un Drone. Il doit effectuer la plus grande distance possible sur le circuit en un nombre de minutes données.

CONTRE LA MONTRE

En mode de jeu un joueur uniquement. Il vous permet de tester vos talents en conduite pure. Pas d'adversaire et pas de bonus. Votre seul ennemi est le temps ! Essayez de battre les records sur tous les circuits du jeu !

BATAILLE

Dans ce mode de jeu, exclusivement multi joueurs, affrontez vos amis dans des arènes. La règle est simple : le dernier vivant en piste a gagné ! Chaque joueur dispose au départ de trois points de vie. Des bonus sont dispersés à travers chaque arène et vous permettent de tendre des pièges à vos adversaires, ou de les attaquer directement. Vous avez 3 arènes pour démontrer qui est le plus fort et le plus habile !



LES BONUS

Les bonus sont présents et utilisables dans tous les modes de jeu sauf dans Le mode contre la montre (1 joueur uniquement)

Ils ont tout un système "monétaire" pour être acheté et utilisé : c'est l'accumulation de crédits ramassés durant la course par le joueur qui permet de débloquer les bonus.

LES CRÉDITS À RAMASSER

Ils sont répartis tous au long de la piste. Ils réapparaissent durant la course.

Vous pouvez les cumuler et les utiliser pour acheter des armes.



1 pièce = 500 crédits.

LES BONUS ARMURE

C'est un bonus qui vous redonne 1 point d'armure. Il est placé au hasard de la route, au même titre que les points de crédits. Il n'est pas possible de les acheter.

Chaque joueur est doté d'un nombre différent de points d'armure :

- A chaque fois qu'il se fait toucher par un piège ou une arme, ou qu'il sort de la piste, il perd des points d'armure.
- Si ses points d'armure arrivent à zéro, son véhicule explose et il ne peut plus continuer jusqu'au circuit suivant.

LES BONUS À RAMASSER (POWER UP)

Ce sont des Power Up, ils sont utilisables par tous les personnages de base du jeu. Ils sont de 7 genres.

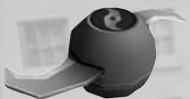
1. Les pièges fixes

Ce sont des sphères métalliques qui ont l'air identique mais ils se distinguent une fois déployés. Il y a 3 genres de sphères : Sphere bored, Sphere two slits, Sphere made up.



SPHERES BORED

Elle a de nombreux trous : quand un véhicule approche, des pointes sortent des ses trous. Elle est active tout le long de la course et disparaît quand quelqu'un la touche. Pour être touché, il faut passer proche d'elle.



SPHERE TWO SLITS

La partie supérieure de la boule peut tourner et elle a 2 fentes horizontales où deux lames sortent des fentes et tourbillonnent. Elle est active tout le long de la course et disparaît si un joueur la touche. Pour être touché, il faut passer assez proche d'elle.



SPHERE MADE UP

C'est une sphère composée de deux parties. Les deux parties s'éloignent l'une de l'autre de quelques mètres en travers de la piste où un champ magnétique fait une liaison entre ces deux parties. Elle est active tout le long de la course et disparaît si un joueur le touche. Pour être touché, il faut passer entre les deux demi sphères.

2. Les mines

Elles sont semblables à des mines sous-marines. Les versions pas chères sont très aléatoires.

Attention, pour toutes les mines :

- Si le véhicule est proche de l'explosion, il perd un point d'armure.
- S'il est à quelques mètres, il est secoués par l'onde de choc et perd un pourcentage de la vitesse.



MINE DIGITALE

Elle dispose d'un compteur variable. A chaque passage d'un véhicule, le compteur se décrémente d'une unité. Lorsque le compteur arrive à zéro, la mine explose !



BOMBE À RETARDEMENT

Elle comporte une minuterie (une série de 10 points lumineux disposés en cercle). Au départ de 5 à 10 points sont allumés de manière aléatoire. A chaque dixième de seconde, un point s'éteint. Arrivé à zéro, la bombe explose.



MINE LASER

La mine dispose d'une lumière rouge qui clignote lentement. Dès qu'un véhicule approche, la lumière de la mine a un clignotement qui s'accélère à toute vitesse et la mine explose.

3. Salves de missiles

- **Vers l'avant** : c'est une succession de 3 missiles qui part en rafale.
- **Vers l'arrière** : 3 projectiles lumineux partent devant le véhicule en éventail.



4. Rayon laser

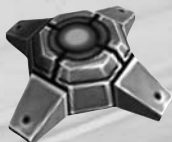
C'est un laser qui part vers l'avant. Quand le véhicule se décale, le rayon le suit.

Quand le joueur le met en route, il se passe un petit laps de temps.



5. Mortier

Il part en cloche, il ne peut toucher une cible qu'à partir de 10 mètres devant lui et sur une distance de 30 mètres. Le projectile vise automatiquement l'adversaire, s'il se trouve dans la zone ciblée.



6. Bouclier

Le bouclier protège les véhicules des salves de missiles et des rayons lasers durant un certain temps.



7. Boost

Le boost permet d'accélérer le véhicule durant 5 secondes.

SAUVEGARDE

Elle intervient uniquement en jeu un joueur, dans les modes de jeu championnat, course simple ou poursuite et contre la montre, ainsi qu'après modification des options de jeu.



INDICE

Installazione	30
Programma di Configurazione	31
Personaggi	32
Main principale	34
Modalità di gioco	35
Bonus	37
Salvataggio	41



**Crazy Frog
Racer**

INSTALLAZIONE

SISTEMA OPERATIVO:

Windows 98/ 2000 / XP

PROCESSORE:

Intel Pentium II 400 Mhz o equivalente.

SCHEDA VIDEO:

Minimo: Geforce o equivalente. Supporto texture a 32 bit e display a 32 bit (True Color).

RAM:

Minimo: 256MB

DRIVE CD-ROM O DVD-ROM

300MB DI SPAZIO LIBERO SU DISCO

INSTALLAZIONE:

- Avviare Windows 98/ 2000 / XP.
- Se l'esecuzione automatica non si attiva, avviare setup.exe e cliccare su INSTALL.
- Una volta installato **Crazy Frog racer**, il programma di configurazione dovrebbe avviarsi automaticamente quando si inserisce il CD-ROM di **Crazy Frog Racer**.

Se tuttavia il gioco non partisse, è possibile avviarlo attraverso il menu Avvio di Windows o il collegamento sul desktop.

DISINSTALLAZIONE:

Per disinstallare **Crazy Frog Racer**, selezionare il menu Avvio, quindi Programmi. Selezionare **Digital Jesters/Crazy Frog** e selezionare l'icona "uninstall".

(*ATTENZIONE* non è possibile disinstallare attraverso il pannello di controllo.)

PROGRAMMA DI CONFIGURAZIONE

LINGUA

Selezionare Inglese, Francese, Tedesco, Italiano o Spagnolo.

MODALITÀ VIDEO

Selezionare una risoluzione da 800x600 in su (area schermo).

CONTROLLI GIOCATORE 1 e GIOCATORE 2

Selezionare tra i dispositivi TASTIERA o JOYSTICK/PADDLE.

CONTROLLI

Configurare i controlli di gioco da una lista, cliccando prima sul pulsante del controllo e quindi premendo qualsiasi pulsante sul dispositivo di controllo (tastiera o joystick/paddle).

VALORI DI DEFAULT

Ripristina i controlli e dispositivi di default.

INSTALLAZIONE / GIOCO

Avvia il programma di installazione / Avvia il gioco.

ESCI

Abbandona il programma di configurazione senza salvare le modifiche.

CORREZIONE GAMMA

Regolare la correzione gamma usando i pulsanti direzionali.

PERSONAGGI

Obiettivo : Vincere i campionati per dimostrare chi è il più forte !

The Annoying Thing



Jack



Ellie



Matilda



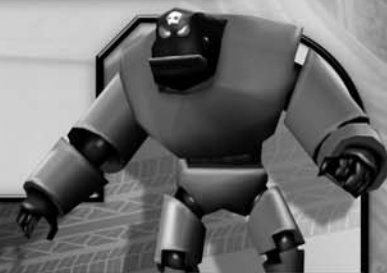
Flash



Grim



Drone



Michel



Bobo



MENU PRINCIPALE

MODALITÀ UN GIOCATORE

Scegliere questa modalità per affrontare dei rivali in un campionato, in corsa semplice, in modalità corsa inseguimento o in corsa a cronometro ! Si può anche tentare di battere dei record nella corsa a cronometro.

MODALITÀ MULTIGIOCATORI

Scegliere questa modalità per affrontare gli amici fino a 2 giocatori, in campionato, corsa semplice, in modalità corsa inseguimento o in modalità battaglia. Ma, se ci si vuole davvero mettere alla prova, la modalità battaglia è perfetta !

RECORD

Accedere alle tabelle dei record delle migliori prestazioni in modalità un giocatore !

OPZIONI

Regolare i diversi parametri del gioco, quali il suono, la visualizzazione, la configurazione del controller, la vibrazione e la lingua.

JUKE-BOX

Scegliere questa opzione per ascoltare le musiche del gioco !

MODALITA' DI GIOCO

CAMPIONATO

Affrontare gli avversari o gli amici in 3 campionati che comprendono 4 circuiti diversi ognuno in modalità un giocatore o in modalità multigiocatori.

Alla fine di ogni corsa, i partecipanti ricevono un numero di punti che corrisponde alla loro posizione rispetto all'arrivo. Il pilota che ha segnato un maggior numero di punti alla fine dell'ultima corsa riprende il campionato.

Solo in modalità un giocatore:

In tali modalità, il giocatore può sbloccare il campionato "Funny Cup", dopo aver ripreso il campionato "Baby Cup".

CORSA SEMPLICE

All'inizio del gioco, la modalità corsa semplice dà al giocatore accesso alle prime 4 piste, che corrispondono alle piste del primo campionato "Baby Cup".

Si può giocare sulle altre piste man mano che il giocatore sblocca i campionati. Si possono scegliere 12 circuiti diversi per sfidare gli avversari o gli amici in corse sfrenate! Si può accedere a tale modalità di gioco in modalità un giocatore e anche in modalità multigiocatori!

CORSA INSEGUIMENTO

All'inizio del gioco, il giocatore si trova subito in una situazione di fuga da un Drone. Deve effettuare la maggiore distanza possibile sul circuito in un numero di minuti prestabilito.

A CRONOMETRO

Solo in modalità di gioco un giocatore. Permette di mettere alla prova le proprie capacità nella guida. Nessun avversario e nessun bonus. L'unico nemico è il tempo! Provate a battere i record su tutti i circuiti di gioco!

BATTAGLIA

In questa modalità di gioco, solo in caso di più giocatori, si affrontano gli amici in arene. La regola è semplice: l'ultimo che rimane vivo in pista ha vinto! Ogni giocatore ha a disposizione alla partenza tre punti di vita. Vengono sparsi dei bonus attraverso ogni arena che permettono di tendere delle trappole agli avversari, o di attaccarli direttamente. Sono a disposizione 3 arene per dimostrare chi è il più forte ed il più abile!



BONUS

I bonus sono presenti e possono essere utilizzati in tutte le modalità di gioco, salvo nella modalità a cronometro (solo 1 giocatore)

Fanno riferimento tutti a un sistema "monetario" per essere acquistati ed utilizzati: è l'accumulo di crediti messi insieme dal giocatore durante la corsa che permette di sbloccare i bonus.

I CREDITI DA ACCUMULARE

Sono sparsi lungo tutta la pista. Riappaiono durante la corsa. Si possono accumulare ed utilizzare per acquistare delle armi.



1 pezzo = 500 crediti.

I BONUS ARMATURA

È un bonus che vi ridà 1 punto d'armatura. È posto a caso nel percorso, allo stesso modo dei punti di credito. Non lo si può acquistare.

Ogni giocatore possiede un numero diverso di punti di armatura:

- Ogni volta che viene toccato da una trappola o da un'arma, o che esce dalla pista, perde dei punti di armatura.
- Se i punti di armatura arrivano a zero, il veicolo esplose e non può più continuare fino al circuito successivo.

I BONUS DA ACCUMULARE (POWER UP)

Sono dei Power Up, possono essere utilizzati da tutti i personaggi di base del gioco. Ne esistono 7 tipi.

1. Le trappole fisse

Sono delle sfere metalliche che sembrano identiche, ma si distinguono una volta dispiegate. Esistono 3 tipi di sfere : Sfera bored, Sfera two slits, Sfera made up.



SFERA BORED

Possiede numerosi fori : quando si avvicina un veicolo, escono delle punte da questi fori. E' attiva lungo tutto il percorso della corsa e scompare quando qualcuno la tocca. Per essere toccata, bisogna avvicinarsi ad essa.



SFERA TWO SLITS

La parte superiore della sfera può girare e possiede 2 fessure orizzontali dove due lame escono dalle fessure e si agitano. E' attiva lungo tutto il percorso della corsa e scompare se un giocatore la tocca. Per essere toccata, occorre avvicinarsi abbastanza ad essa.



SFERA MADE UP

E' una sfera composta da due parti. Le due parti si allontanano l'una dall'altra di qualche metro attraverso la pista dove un campo magnetico crea un collegamento fra queste due parti. E' attiva lungo tutto il percorso della corsa e scompare se un giocatore la tocca. Per essere toccata, occorre passare fra le due semi-sfere.

2. Le mine

Sono simili a delle mine sottomarine. Le versioni meno care sono molto rischiose.

Attenzione, per tutte le mine :

- Se il veicolo si trova vicino all'esplosione, perde un punto di armatura.
- Se si trova a distanza di qualche metro, viene sbattuto dall'onda d'urto e perde una percentuale della velocità.



MINA DIGITALE

Dispone di un contatore variabile. Ad ogni passaggio di un veicolo, il contatore diminuisce di un'unità. Quando il contatore arriva a zero, la mina esplode!



BOMBA A SCOPPIO RITARDATO

Possiede un contaminuti (una serie di 10 punti luminosi disposti a cerchio). Alla partenza da 5 a 10 punti vengono accesi in maniera aleatoria. Ogni 10 secondi, si spegne un punto. Arrivato a zero, la bomba esplode.



MINA LASER

La mina dispone di una luce rossa che lampeggia lentamente. Quando un veicolo si avvicina, la luce della mina comincia a lampeggiare sempre di più a tutta velocità e la mina esplode.

3. Salve di missili

- **Avanti** : è una successione di 3 missili che parte a raffica.
- **Indietro** : 3 proiettili luminosi partono davanti al veicolo a ventaglio.



4. Raggio laser

E' un laser che colpisce davanti. Quando il veicolo si sposta, il raggio lo segue. Quando il giocatore lo avvia, ci vuole un po' di tempo.



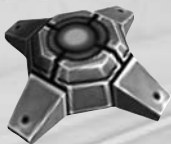
5. Mortaio

Parte a campana, può colpire un bersaglio solo a partire da 10 metri davanti ad esso e su una distanza di 30 metri. Il proiettile mira automaticamente l'avversario, se si trova nella zona posta come bersaglio.



SALVATAGGIO

E' possibile solo nella modalità un giocatore, nelle modalità di gioco campionato, corsa semplice o inseguimento e a cronometro, così come dopo la modifica delle opzioni di gioco.



6. Scudo

Lo scudo protegge i veicoli dalle salve di missili e dai raggi laser per un certo periodo di tempo.



7. Boost

Il boost permette di accelerare il veicolo in 5 secondi.

ÍNDICE DE MATERIAS

Instalación	44
Programa de Configuración	45
Personajes	46
Menú principal	48
Los modos de juego	49
Los bonus	51
Guardar	55

**Crazy Frog
Racer**



INSTALACIÓN

SISTEMA OPERATIVO:

Windows 98/ 2000 / XP

PROCESADOR:

Intel Pentium II 400 Mhz o equivalente.

TARJETA DE VÍDEO:

Requisito mínimo: Geforce o equivalente. Compatible con texturas de 32 y pantalla de 32 bits (True Color).

RAM:

Memoria mínima: 256MB

UNIDAD DE CD-ROM O DVD-ROM.

300 MB DE MEMORIA LIBRE EN EL DISCO DURO.

INSTALAR:

- Inicie windows 98 / 2000 / XP.
- Si la función de ejecución automática no está activa, ejecuta setup.exe y haz clic en INSTALL.
- En cuanto hayas instalado **Crazy Frog Racer**, el programa de configuración debería iniciarse automáticamente cuando introduzcas el CD-ROM de **Crazy Frog Racer**.
Sin embargo, si el juego no se inicia, puedes ejecutarlo mediante el menú de inicio de windows o el icono de acceso directo del escritorio.

DESINSTALAR:

Para desinstalar **Crazy Frog Racer**, accede al menú de inicio > programas. Ve a la entrada **Digital Jesters/Crazy Frog** y selecciona el icono de desinstalación.

(*AVISO* no hay ninguna función de desinstalación mediante el panel de control.)

PROGRAMA DE CONFIGURACIÓN

IDIOMA

Selecciona inglés, francés, alemán, italiano o español)

MODO DE VÍDEO

Selecciona una resolución de 800x600 o superior (área de pantalla).

MANDOS de JUGADOR 1 y JUGADOR 2

Seleccione dispositivo: TECLADO o JOYSTICK.

MANDOS

Configura los mandos del juego mediante una lista o haciendo clic primero en el botón del comando y a continuación pulsando cualquier botón del dispositivo (sea el teclado o el joystick).

VOLVER A LOS VALORES PREDETERMINADOS

Reinicia los mandos y dispositivos de entrada predeterminados.

INSTALAR / JUGAR

Iniciar el programa de instalación / Jugar al juego.

SALIR

Abandonar el programa de configuración sin guardar los cambios.

CORRECCIÓN GAMA

Ajusta la corrección gama mediante los botones direccionales.

PERSONAJES

Objetivo: ¡Gana los campeonatos para demostrar quién es el más fuerte!

The Annoying Thing



Jack



Ellie



Matilda



Flash



Grim



Drone



Michel



Bobo



MENÚ PRINCIPAL

MODO UN JUGADOR

¡Elige este modo para enfrentarte a tus competidores en un campeonato, en una carrera normal, en modo carrera de persecución o en una carrera contrarreloj! También puedes intentar batir récords en la carrera contrarreloj.

MODO MULTIJUGADORES

Elige este modo para enfrentarte a tus amigos hasta con 2 jugadores, en campeonato, carrera normal, en modo carrera de persecución o en modo batalla. ¡Pero si quieres un enfrentamiento de verdad, el modo batalla está hecho para ti!

RÉCORDS

¡Accede a la lista de récords con tus mejores puntuaciones en modo un jugador!

OPCIONES

Ajusta los diferentes parámetros del juego como el sonido, la visualización, la configuración del mando, la vibración y el idioma.

JUKE-BOX

¡Elija esta opción para escuchar las músicas del juego!

LOS MODOS DE JUEGO

CAMPEONATO

Enfréntate a tus competidores o a tus amigos en 3 campeonatos que incluyen 4 circuitos diferentes cada uno, en modo un jugador o en modo multijugadores.

Al final de cada carrera, los participantes reciben un número de puntos que corresponde a su posición de llegada. El piloto que consiga más puntos al final de la última carrera se lleva el campeonato.

En modo de juego un jugador, únicamente:

En estos modos, el jugador puede desbloquear el campeonato "Funny Cup", después de haberse llevado el campeonato "Baby Cup".

CARRERA NORMAL

Al comienzo del juego, el modo carrera normal permite al jugador el acceso a las 4 primeras pistas, lo que corresponde a las pistas del primer campeonato "Baby Cup".

Las demás pistas se convierten en jugables a medida que el jugador desbloquea los campeonatos. ¡Puedes elegir entre 12 circuitos diferentes para desafiar a tus competidores o amigos en carreras desenfrenadas! ¡Este modo de juego es accesible en modo un jugador y también en modo multijugadores!

CARRERA DE PERSECUCIÓN

Desde el mismo momento en que comienza el juego, el jugador se encuentra huyendo de un Drone. Debe recorrer la mayor distancia posible en el circuito en un número de minutos determinado.

CONTRARRELOJ

En modo de juego un jugador, únicamente: Te permite probar tu talento para la conducción pura. Sin adversarios y sin bonus. ¡Tu único enemigo es el tiempo! ¡Intenta batir los récords en todos los circuitos del juego!

BATALLA

En este modo de juego, exclusivo para multijugadores, enfréntate a tus amigos en ruedos. La regla es sencilla: ¡el último que quede vivo en la pista, gana! En la salida, cada jugador dispone de tres puntos de vida. Los bonus se encuentran dispersos por cada ruedo y te permiten tender trampas a tus adversarios o atacarlos directamente. ¡Tienes 3 ruedos para demostrar quien es el más fuerte y el más hábil!



50

LOS BONUS

Los bonus se encuentran y se pueden utilizar en todos los modos de juego, salvo en el modo contrarreloj (1 jugador únicamente)

Tienen todo un sistema monetario «monetario» para su compra y utilización: la acumulación de créditos recogidos durante la carrera por el jugador es lo que permite desbloquear los bonus.

LOS CRÉDITOS QUE HAY QUE RECOGER

Están repartidos por toda la pista. Reaparecen durante la carrera. Puedes acumularlos y utilizarlos para comprar armas.



1 moneda = 500 créditos.

LOS BONUS ARMADURA

Se trata de un bonus que te da también 1 punto de armadura. Está colocado de forma aleatoria en la carretera, de la misma forma que los puntos de crédito. No es posible comprarlos.

Cada jugador está provisto de un número diferente de puntos de armadura:

- Cada vez que una trampa o un arma le alcanzan, o cuando se sale de la pista, pierde puntos de armadura.
- Si sus puntos de armadura llegan a cero, su vehículo explota y ya no puede seguir hasta el circuito siguiente.

LOS BONUS QUE HAY QUE RECOGER (POWER UP)

Se trata de Power Up, que pueden ser utilizados por cualquier personaje básico del juego. Los hay de 7 tipos.

51

1. Las trampas fijas

Son esferas metálicas que presentan un aspecto idéntico, pero que se distinguen una vez desplegadas. Hay 3 tipos de esferas: Sphere bored, Sphere two slits, Sphere made up.



SPHERES BORED

Tiene muchos agujeros: cuando un vehículo se acerca, de sus agujeros salen puntos. Permanece activa a lo largo de toda la carrera y desaparece cuando alguien la toca. Para que te toque, hay que pasar cerca de ella.



SPHERE TWO SLITS

La parte superior de la bola puede dar vueltas y tiene 2 ranuras horizontales de las que salen dos láminas que forman un remolino. Permanece activa a lo largo de toda la carrera y desaparece si un jugador la toca. Para que te toque, hay que pasar cerca de ella.



SPHERE MADE UP

Es una esfera que se compone de dos partes. Las dos partes se alejan una de otra unos metros a través de la pista donde un campo magnético junta a estas dos partes. Permanece activa a lo largo de toda la carrera y desaparece si un jugador la toca. Para que te toque, hay que pasar entre las dos semiesferas.

2. Las minas

Se parecen a minas submarinas. Las versiones que no son caras son muy aleatorias.

Atención, para todas las minas:

- Si el vehículo está cerca de la explosión, pierde un punto de armadura.
- Si está a algunos metros, es sacudido por la onda de choque y pierde un porcentaje de la velocidad.



MINA DIGITAL

Dispone de un contador variable. Cada vez que pasa un vehículo, el contador se reduce en una unidad. ¡Cuando el contador llega a cero, la mina explota!



BOMBA DE TIEMPO

Incluye un minutero (una serie de 10 puntos luminosos dispuestos en círculo). Al principio, se encienden de 5 a 10 puntos de forma aleatoria. Cada décima de segundo, se apaga un punto. Cuando llega a cero, la bomba explota.



MINA LÁSER

La mina dispone de una luz roja que parpadea lentamente. En cuanto se acerca un vehículo, la luz de la mina presenta un parpadeo que se acelera a toda velocidad hasta que la mina explota.

3. Salvas de misiles

- Hacia adelante: es una sucesión de 3 misiles que sale a ráfagas.
- Hacia atrás: 3 proyectiles luminosos salen en abanico de la parte delantera del vehículo.



4. Rayo láser

Es un láser que sale hacia adelante. Cuando el vehículo se desplaza, el rayo le sigue.

Cuando el jugador lo arranca, transcurre un pequeño intervalo de tiempo.



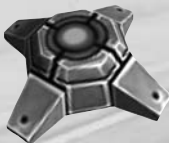
5. Mortero

Sale bombeado, sólo puede alcanzar un objetivo a partir de 10 metros y hasta una distancia de 30 metros. El proyectil apunta automáticamente al adversario si este se encuentra en la zona de objetivos.



GUARDAR

Se produce únicamente en juegos de un jugador, en los modos de juego campeonato, carrera normal o persecución y contrarreloj, así como después de la modificación de las opciones de juego.



6. Escudo

El escudo protege durante cierto tiempo a los vehículos de las salvas de misiles y de los rayos láser.



7. Boost

El boost permite acelerar el vehículo durante 5 segundos.

CRAZY FROG RACER CREDITS

DIGITAL JESTERS

**Commercial Director /
Co-founder**
Terry Malham

Marketing Director / Co-founder
Leo Zullo

Financial Director
Rakesh Gandhi

Sales Director
Graham Chambers

Creative Director
Edward Willey

Acquisitions Manager
Spencer Low

Technical Manager
Jason Harman

Product Manager
Stephanie Malham

Sales Manager
Mark Eady

3D Artist
Kristian Alder-Byrne

Senior Community Manager
Kevin Leathers

Community Managers
Zach Stephens
Patrick Van Barneveld

Online PR Executive
Neil Vaughan

NEKO ENTERTAINMENT

Project leader
Laurent Lichnewsky

Lead Game designer
Alexis Leveque

Game designer / Level designer
Marla Saavedra
Barthélémy Solas

Character design
José Afonso

Technical Director
Frédéric Zimmer

Programmers
Stéphane Mutel
Patrice Belmonte
Sylvain Labbe
Dragan Nestoroski
Martial Reynes

Art Director
Sotheara Khem

3D Artists
Florent Leibovici
Vadda Mey
Jean-Olivier Ferrer
Jimmy Masseron
Mathias Grégoire
Xavier Martin
Benjamin Dobat

3D Animation
Carine Hinder
Corinne Boyanique

**Additional art work supplied
by Bravo Interactive Ltd.**

Level build
Nicolas Jeannot
Cyrille Beauchart
Arnaud Darche
Eric Ennis
Charles Ferraris

**Music supervision, voices &
sound effects**
Raphaël Gesqua

TESTING BY:

TESTRONIC LABS (UK)

Gareth Winter
Edward Crone
Christian "Taunt" Moretto
Mike Anthony Barker
James Guy Alexander St Paul

ADDITIONAL TESTING:

TADCOM
Thomas Olofsson
Björn Söderstedt
Santeri Hervijärvi
Thomas Dahlbäck
Mathias Ahnberg

GRAPHIC DESIGN:

Tyler Cowie – Factor [e]
Lisa Karkulowski – Factor [e]
Tom Creighton – Factor [e]
Ben Bonello – Shoosh
Dave Birch – Shoosh

*Special thanks to Eric Wernquist,
Kaktus Film, Steve Manley, Paul
Comben, Stefan Heinemann,
Stefan Herget, and a big shake of
the hand to Cedric Bache for his
patience.*



CRAZY FROG RACER SOUNDTRACK

Music and tracks supplied by:
Platinum Sound Publishing

Game Music project managers:
Adi Winman and Helen Gammons

With special thanks to ACM (The Academy of Contemporary Music) - Guildford. UK

ARTIST DETAILS:

- 1. Original MP3 Title:** PQM 'My Parts Fall Out' Deephead Dub
Artist Name: Prince Quick Mix
Composer Name: M. Napuri
Song Title: 'My Parts Fall Out' - Deep Head Dub
- 2. Original MP3 Title:** Crazy Street - Faribisch
Artist Name: Faribisch
Composer Name: Barry Fisher
Song Title: 'Crazy Street'
- 3. Original MP3 Title:** Dan Money - 'Getting Things Started'
Artist Name: DJ Cash
Composer Name: Dan Money
Song Title: 'Getting Things Started'
- 4. Original MP3 Title:** Andy Brookes - Happy Hardcore 1
Artist Name: DJ Ace Man
Composer Name: Andy Brookes
Song Title: 'Rama Rama' - (Happy Hardcore 1)
- 5. Original MP3 Title:** Andy Brookes - Happy Hardcore 2
Artist Name: DJ Ace Man
Composer Name: Andy Brookes
Song Title: 'Luv Hz' - (Happy Hardcore 2)
- 6. Original MP3 Title:** Chris Lewis - Breaks
Artist Name: Chris Lewis
Composer Name: Chris Lewis
Song Title: 'Pacific Ice'
- 7. Original MP3 Title:** Kenetix - Sensha & Snare
Artist Name: Sensha & Snare
Composer Name: Stuart Henshall & Neil Shervell
Song Title: 'Kenetix'
- 8. Original MP3 Title:** Spiralking - Excessive !!
Artist Name: The Smiggler
Composer Name: The Smiggler
Song Title: 'Excessive-izer' - (Excessive)
- 9. Original MP3 Title:** Spiralking - Picture
Artist Name: The Smiggler
Composer Name: The Smiggler
Song Title: 'Paint Me A Picture' - (Picture)
- 10. Original MP3 Title:** Chris Hann - crazy dom (master) 1
Artist Name: Angus Martin
Composer Name: Chris Hann
Song Title: 'Crazy Dom'
- 11. Original MP3 Title:** Tim Hart - Mind Filter
Artist Name: Terry Spawn
Composer Name: Tim Hart
Song Title: 'Tadpole's Lament'
- 12. Original MP3 Title:** Purple Mist - The City
Artist Name: Purple Mist
Composer Name: Matt Vyner
Song Title: 'The City'





GAMESHADOW® – EXTENDING PLAY AND CONTENT TO GAMERS.

IF YOU'RE SERIOUS ABOUT KEEPING UP-TO-DATE WITH THE LATEST GAME PATCHES, THEN LIFE JUST GOT A WHOLE LOT EASIER!

NOW SUPPORTING OVER 1000 GAMES!

GameShadow is a PC patching system that automates the patching of games and drivers. This amazing tool will tell you which of your games is out of date and offer you new versions automatically. You don't have to search the Internet for them manually, worry about it being the wrong patch, or queue anywhere to get the files you need. GameShadow is a utility that manages all of your games, whether on a single PC or multiple LAN connected PCs, through a single interface.

Gameshadow will automatically request you to install at the end of your game installation. We highly recommend that you install Gameshadow so that you can stay up to date for FREE on all DJ (Digital Jesters) games.

All Digital Jesters Games are "Patch for Life", which means all patches are freely downloadable for life (via either the downloadable evaluation copy or the version that comes with DJ Games).

Hardware Drivers are subject to the download limit (free for the first 5 downloads).

To patch other games that you may have, you will need to upgrade, register and pay a fee (free for the first 5 downloads).

WHAT GAMESHADOW DOES...

- Fixes your games and keeps them up-to-date
- Tells you about your Graphics Drivers and offers you the latest ones
- No need to manually search for patches
- No Queues for downloads, instant delivery from our own servers
- Resumable Downloads, use a modem? We can help!
- Alerts straight to your PC as new patches hit
- Manage all of your top games via GameShadow

WHAT IT WON'T DO...

- Snoop your PC.
- Introduce any SpyWare.
- Shove adverts in your face.
- Scan anywhere on your disk except where you tell us to!
- Transfer any of your game data to our servers.

GameShadow tells you what you need and lets you download patches immediately. No fuss, pain free, and speedy updates delivered to you. Maximising playing time, minimising searching and patching time.

SUPPORT FOR GAMESHADOW

You can interact with other GameShadow users, get support and tips and tricks from the GameShadow website www.gameshadow.com

E-mail Technical Support: support@gameshadow.com

© Copyright Aardwork Software Ltd 2004



visit:
WWW.CRAZYFROGGAME.COM