

SpaceHaste2

PC Manual

English
Germany
France
Dutch
Spain
Italy
Portugal

English	3
Controls.....	3
Game play	3
Race Modes.....	4
Enhancing	4
Boost.....	5
Energy.....	5
Credits.....	5
Time.....	5
Miscellaneous	5
Pickups.....	6
Germany.....	8
Steuerung	8
Das Spiel	8
Rennmodi.....	9
Verbesserung der Luftkissenfahrzeuge.....	9
Nachbrenner.....	10
Energie.....	10
Credits.....	10
Zeit.....	10
Sonstiges	10
Power-Ups	11
France.....	13
Contrôles.....	13
Le Jeu.....	13
Modes de Course.....	14
Améliorations.....	14
Boost (Turbo).....	15
Energie.....	15
Crédits.....	15
Temps	15
Divers.....	15
Bonus	16

Dutch	18
Besturing	18
Het Spel	18
Race Modellen	19
Meer	19
Turbo	20
Energie	20
Kredieten	20
Tijd	20
Miscellaneous	20
Oppikken	21

Spanish	23
Controles	23
Juego	23
Modalidades de carrera	24
Mejoras	24
Propulsión	25
Energía	25
Créditos	25
Tiempo	25
Miscelánea	25
Objetos	26

Italy	28
Comandi	28
Esperienza di gioco	28
Modalità di corsa	29
Potenziamento	29
Turbo	30
Energia	30
Crediti	30
Tempi	30
Varie	30
Extra	31

Portugal	33
Controlos	33
O Jogo	33
Modos de Corrida	34
Melhoramentos	34
Boost (Explosão de Velocidade)	35
Energy (Energia)	35
Credits (Créditos)	35
Tempo	35
Diversos	35
Itens	36

English

Controls

You can use a keyboard, joy pad or steering wheel (with or without force feedback) to control your hovercraft.

Keyboard Controls:

Turn left:	Arrow left
Turn right:	Arrow right
Accelerate:	Arrow UP & SHIFT
Brake Arrow:	Arrow DOWN
Boost:	CTRL
Activate pickup:	SPACE or 0
Look backwards:	L
Inside view:	F1
Outside views:	F2
Pause:	P

Game play

SpaceHaste2 is a futuristic hyper-arcade racing game and is designed to be the ultimate adrenaline rush. The game keeps adding to the maximum speed of the hovercraft throughout the race. The game continually analyses your skills and times, and slowly builds up speed according to your ability. There is no limit on how fast the hovercrafts can go and the controls are built in a way that makes it possible to race the tracks with full control almost as well at 300 km/h as at 1000 km/h - or even beyond. However, your reaction time decreases as the speed increases, making it a challenging task to steer through the many twists and curves of the track. The most intense aspects of the game can only be felt at extremely high speeds... Each hovercraft has different characteristic data therefore each hovercraft enhances differently, creating a unique driving experience.

Race Modes

Race: A race is between 3-6 laps, at the final lap you must finish in first place to qualify and unlock the next level. If you successfully qualify, the race will continue with Extended Race. Extended Race is similar to Time Race, where you need to beat your best time to stay in the race.

Time Race: Time Race is a race against your best time. To continue racing you will constantly have to beat your best time with your increasingly faster craft.

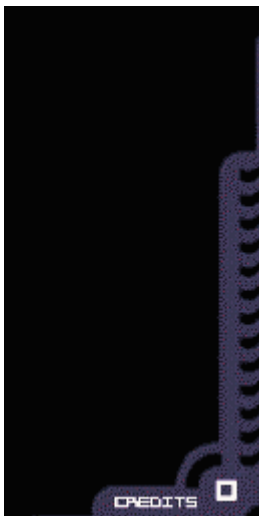
Shadow Racer: Shadow Racer is a recorded time trial of your best high score record, to beat it you must defeat your recorded "shadow".

Enhancing

Each hovercraft has eight levels of enhancement. Your craft will automatically upgrade throughout the race by reconfiguring itself to match your improving skills and allowing the hovercrafts to reach higher and higher speeds. At each enhancement level your craft will receive bonuses in the form of pickups, engine power, energy cells or extra credits.



In the top left hand side of the screen an indicator (the purple bar) shows you when the next level of enhancement is about to kick in.



In the bottom right of the screen you will see the Indicator Bar. When the indicator bar has reached zero, an enhancement symbol will appear in the lower right corner of the screen, displaying your current level of enhancement.

Boost

Each hovercraft has boost energy and there is 2 ways to recharge your boost energy. 1) The time difference when passing the finish line gives you a small boost to use. 2) Driving over the boost pickups.

The hovercrafts engine emissions will change color to red when a hovercraft is using boost.

Energy

Each hovercraft needs energy to stay in the race. If your energy level reach zero, the game will end, however if you have credits left, you will automatically swap 1 credit for 10 energy cells. If your hovercraft is low on energy, the indicator will flash  and you will hear a warning sound.

There is 2 ways of recharging your energy. 1) By driving over energy pickups will give around 5 energy cells. 2) By collecting the energy-cross dropped on the road. These are dropped each time a hovercraft collides with another hovercraft or the bouncers. These will give you around 1 energy cell.

Credits

SpaceHaste2 is a credit based game play, you can score extra credits by passing X numbers of laps. The credits will be used if you fail to reach the given deadline time or if your hovercraft is low on energy cells.

Some hovercraft will gain extra credits when reaching a certain enhancing level.

Time

Race time: in race time, or when you have qualified for a normal Race.

Deadline time: is counting down, showing the time you need to beat to keep in the race.

Best time: is your best time in the current race.

Miscellaneous

Advice: don't boost on every lap of the race, you will need to save these as the crafts get faster and faster if you are to win!!

Pickups

Pickups will appear in front of you on the track and all have a unique effect on your craft:



Energy: Flying over these will give your craft an instant hit of 5 energy cells. Automatically triggered.



Bounce: This stops your craft getting damaged as much when you hit the sides of the track. You must trigger this yourself. When this is picked up,  will appear in your HUD.



Pilot: Pilot helps you get around sharp twists and turns and increases in power at higher levels. You must trigger this yourself. When this is picked up,  will appear in your HUD.



Cloak: If your craft is cloaked you can pass though opponents without colliding with them. You must trigger this yourself. When this is picked up,  will appear in your HUD.



Drain: With this pickup you can drain energy from your opponents by bumping into them without losing energy yourself. You must trigger this yourself. When this is picked up,  will appear in your HUD.



Shield: This pickup will protect from one attack and cancel the effects of Flash, Stun & Drain. This must be triggered yourself. When this is picked up,  will appear in your HUD.



Blast: Your craft will speed forward like a rocket. You must trigger this yourself. When this is picked up,  will appear in your HUD.



Stun: The Stun is dropped behind your craft. If another craft collides into it, it will experience temporary control problems. You must trigger this yourself. When this is picked up,  will appear in your HUD.



Flash: Drops a light flash behind your craft. If one of your opponents drives into the flash, he/she will be temporarily blinded. You must trigger this yourself. When this is picked up,  will appear in your HUD.



Haste: As you fly over this your craft will temporarily gain speed.



Boost: As you fly over this you will gain an extra boost.

Germany

Steuerung

Zur Steuerung deines Luftkissenfahrzeugs kannst du die Tastatur, einen Joypad oder ein Lenkrad (mit oder ohne Force Feedback) benutzen.

Steuerung mit der Tastatur:

Nach links drehen:	Richtungstaste links
Nach rechts drehen:	Richtungstaste rechts
Beschleunigen:	Richtungstaste oben & UMSCH
Bremsen:	Richtungstaste unten
Nachbrenner:	STRG
Power-Up auslösen:	Leertaste oder 0
Blick nach hinten:	L
Ansicht von innen:	F1
Außenansichten:	F2
Pause:	P

Das Spiel

SpaceHaste2 ist ein futuristisches Arkade-Rennspiel und wurde entworfen um dir den ultimativen Adrenalinstoß zu verpassen. Die Höchstgeschwindigkeit deines Luftkissenfahrzeugs steigert sich im Laufe des Rennens. Das Spiel analysiert deine Fähigkeiten und Zeiten und erhöht die Geschwindigkeit entsprechend. Es gibt keine Grenze – die Steuerung ist so entworfen, dass sich das Luftkissenfahrzeug auch noch bei 1000 km/h und mehr fast so gut beherrschen lässt wie bei 300 km/h. Bei höheren Geschwindigkeiten musst du allerdings schneller reagieren – eine echte Herausforderung auf den kurvigen Strecken. Gerade im extrem hohen Tempo liegt der Reiz des Spiels... Jedes Luftkissenfahrzeug hat andere Eigenschaften und entwickelt sich im Spiel anders – wodurch dir jedes von ihnen ein anderes Fahrerlebnis bietet.

Rennmodi

Race (Rennen): Ein Rennen geht über 3 bis 6 Runden. In der letzten Runde musst du als erster durchs Ziel gehen, um dich zu qualifizieren und den nächsten Level freizuspielen. Wenn du dich qualifizierst, startet zunächst der erweiterte Modus bei dem du –wie im Zeitrennen – deine eigene Bestzeit schlagen musst um im Rennen zu bleiben.

Time Race(Zeitrennen): Beim Zeitrennen fährst du gegen deine eigene Bestzeit. Um im Rennen zu bleiben, musst du die Bestzeit mit deinem immer schneller werdenden Fahrzeug unterbieten.

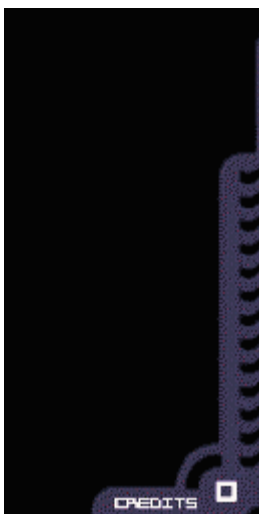
Shadow Racer (Schattenrennen): In diesem Modus läuft gleichzeitig eine Wiederholung deines schnellsten Rennens. Um zu gewinnen, musst du deinen „Schatten“ schlagen.

Verbesserung der Luftkissenfahrzeuge

Jedes Luftkissenfahrzeug entwickelt sich in acht Stufen. Während des Spiels verbessern sich automatisch die Eigenschaften des Fahrzeugs, um mit deinen Fähigkeiten Schritt zu halten. So können immer höhere Geschwindigkeiten erreicht werden. Auf jeder Entwicklungsstufe erhält dein Fahrzeug Extras in Form von Power-Ups, Motorkraft, Energiezellen oder Credits.



Oben links im Bild zeigt dir ein violetter Balken, wann dein Fahrzeug die nächste Entwicklungsstufe erreicht.



Wenn der Balken unten rechts im Bild Null erreicht hat, erscheint in der unteren rechten Ecke ein Symbol, das dir die aktuelle Entwicklungsstufe anzeigt.

Nachbrenner

Jedes Luftkissenfahrzeug verfügt über Nachbrenner-Energie. Diese Energie kann auf zwei Arten erneuert werden: 1) durch Abhängig von der Zeitdifferenz zu den anderen Fahrzeugen erhältst du beim Zieleinlauf Nachbrenner-Energie, oder. 2) durch Indem du über das Symbol für den entsprechenden Spezialeffekt fährst.

Die Auspuffgase eines Luftkissenfahrzeugs bekommen eine rote Farbe, wenn der Nachbrenner eingesetzt wird.

Energie

Jedes Luftkissenfahrzeug braucht Energie für das Rennen. Sobald der Energiestand 0 erreicht, ist das Rennen vorbei. Falls du jedoch noch über Credits verfügst, wird automatisch 1 Credit gegen 10 Energiezellen eingetauscht. Wenn die Energie auf kritische Werte absinkt, beginnt die entsprechende Anzeige  zu blinken und es ertönt ein Warnton.

Du hast zwei Möglichkeiten, deine Energie aufzuladen: 1) Indem du über die entsprechenden Symbole fährst. Dafür erhältst du 5 Energiezellen. 2) Indem du ein Energie-Kreuz von der Strecke sammelst. Diese werden jedes Mal hinterlassen, wenn ein Luftkissenfahrzeug mit den Streckenbegrenzungen oder einem anderen Luftkissenfahrzeug kollidiert. Dafür erhältst du 1 Energiezelle.

Credits

SpaceHaste2 verwendet Credits als Währung. Du bekommst Credits, wenn du eine Runde schaffst. Die Credits benötigst du, sobald du das Zeitlimit überschreitest oder wenn dein Fahrzeug zu wenig Energie hat.

Einige Luftkissenfahrzeuge erhalten Extra-Credits, wenn sie eine neue Entwicklungsstufe erreichen.

Zeit

Race time (Rennzeit): Zeigt die Zeit im aktuellen Rennen an.

Deadline time (Zeitlimit): Zeigt die Zeit an, die du schlagen musst, um im Rennen zu bleiben.

Best time (Bestzeit): Deine Bestzeit im aktuellen Rennen.

Sonstiges

Tipp: Verwende den Nachbrenner nicht in jeder Runde. Du brauchst die Nachbrenner-Energie, wenn das Spiel gegen Ende immer schneller wird.

Power-Ups

Die Symbole für Power-Ups erscheinen vor dir auf der Strecke und beeinflussen dein Fahrzeug auf verschiedenste Weisen:



Energie: Wenn du darüber fährst, erhältst du automatisch 5 Energiezellen.



Stossfänger: Bewahrt dein Fahrzeug vor Beschädigungen, wenn du mit der Streckenbegrenzung kollidierst. Du musst dieses Power-Up selbst auslösen. Wenn du über das Symbol gefahren bist, erscheint dieses Symbol  in deinem HUD.



Pilot: Der Pilot hilft dir, scharfe Kurven und Wenden zu nehmen. Der Effekt wird in höheren Level immer wirkungsvoller. Du musst dieses Power-Up selbst auslösen. Wenn du über das Symbol gefahren bist, erscheint in deinem HUD dieses Symbol .



Geistermodus: Wenn sich dein Fahrzeug im Geistermodus ist, kannst du durch deine Konkurrenten hindurchfahren ohne mit ihnen zu kollidieren. Du musst dieses Power-Up selbst auslösen. Wenn du über das Symbol gefahren bist, erscheint in deinem HUD dieses Symbol .



Schild: Der Schild schützt dich gegen einen Angriff. Er macht Blitze, Störelemente und Energiesauger unwirksam. Du musst dieses Power-Up selbst auslösen. Wenn du über das Symbol gefahren bist, erscheint in deinem HUD dieses Symbol .



Turbo: Damit beschleunigt dein Luftkissenfahrzeug wie eine Rakete. Du musst dieses Power-Up selbst auslösen. Wenn du über das Symbol gefahren bist, erscheint in deinem HUD dieses Symbol .



Störelement: Durch dieses Power-Up kannst du Störelemente hinter deinem Fahrzeug auslegen. Wenn ein anderes Luftkissenfahrzeug damit kollidiert, lässt es sich für eine gewisse Zeit nur schwer steuern. Du musst dieses Power-Up selbst auslösen. Wenn du über das Symbol gefahren bist, erscheint in deinem HUD dieses Symbol .



Blitz: Versetzt dich in die Lage, einen Lichtblitz hinter deinem Fahrzeug zu erzeugen. Wenn einer deiner Konkurrenten in diesen hineinfährt, wird er/sie kurzzeitig geblendet. Du musst dieses Power-Up selbst auslösen. Wenn du über das Symbol gefahren bist, erscheint in deinem HUD dieses Symbol .



Beschleuniger: Wenn du über dieses Symbol fährst, wird dein Fahrzeug für kurze Zeit schneller.



Nachbrenner: Wenn du über dieses Symbol fährst, erhältst du zusätzliche Nachbrenner-Energie.

France

Contrôles

Vous pouvez utiliser un clavier, un joystick ou un volant (avec ou sans retour de force) pour contrôler votre aéroglisseur.

Contrôles clavier :

Tourner à gauche :	flèche gauche
Tourner à droite :	flèche droite
Accélérer :	flèche HAUTE & MAJ
Freiner :	flèche BASSE
Turbo:	CTRL
Activer les bonus:	ESPACE ou 0
Regarder derrière :	L
Vue intérieure :	F1
Vues extérieures :	F2
Pause :	P

Le Jeu

SpaceHaste2 est un jeu de course futuriste dans le style arcade. Il est conçu pour doper votre adrénaline au maximum. La vitesse maximum de l'aéroglisseur ne cesse de croître tout au long de la course. A chaque instant, vos temps et vos aptitudes sont analysés par le jeu et la vitesse change progressivement en fonction de ces données. Il n'y a pas de limite à la vitesse maximum et les contrôles sont conçus pour vous permettre de courir sur les circuits aussi bien à 300 km/h qu'à 1000 km/h Cependant, votre temps de réaction baisse au fur et à mesure que la vitesse augmente, et vous aurez de plus en plus de mal à négocier les virages et les épingles du circuit. Ce n'est qu'aux vitesses les plus élevées que vous profiterez des aspects les plus intenses du jeu... Chaque aéroglisseur a des caractéristiques propres et présente en conséquence une expérience différente.

Modes de Course

Race (Course) : vous courez cette course sur 3 à 6 tours et vous devez conclure le dernier tour en première place pour vous qualifier et débloquent le niveau suivant. Si vous parvenez à vous qualifier, la course se transforme en Extended Race (Course bonus). L'Extended Race est semblable à la Time Race (Course contre la montre), où le but est de battre votre propre meilleur temps.

Time Race (Course contre la montre) : la Time Race vous mesure à votre propre meilleur temps. Pour rester dans la course, vous devez continuellement améliorer votre temps grâce à un moteur de plus en plus rapide.

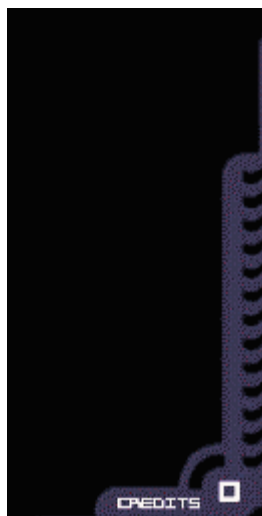
Shadow Racer (Course fantôme) : en mode Shadow Racer, vous devez vaincre un "fantôme" qui n'est autre qu'un condensé de votre meilleure performance.

Améliorations

Chaque aéroglisseur a huit niveaux d'amélioration. Votre moteur est automatiquement améliorée pendant la course : elle se reconfigure elle-même au fur et à mesure que vos aptitudes s'aiguisent afin d'atteindre des vitesses de plus en plus élevées. A chaque niveau d'amélioration, votre engin reçoit des bonus sous la forme de puissance moteur, de cellules d'énergie ou de crédits supplémentaires.



En haut à gauche de l'écran, vous voyez un indicateur (la barre violette) qui vous signale le moment où la prochaine amélioration aura lieu.



En bas à droite, une barre est visible : lorsqu'elle atteint zéro, un symbole d'amélioration apparaît dans l'angle inférieur droit de l'écran pour vous indiquer votre niveau actuel d'amélioration.

Boost (Turbo)

Chaque aéroglisseur possède une réserve d'énergie d'appoint que vous pouvez recharger de deux manières: 1) par l'économie de temps réalisée au moment où vous franchissez la ligne d'arrivée vous donne une petite poussée supplémentaire que vous pouvez utiliser; 2) Par passez sur les bonus de poussée disposés au sol.

Les traînées du moteur des aéroglisseurs deviennent rouges lorsque vous utilisez le turbo.

Energie

Les aéroglisseurs ont besoin d'énergie pour rester dans la course. Si votre niveau d'énergie atteint zéro, la partie prend fin. Mais s'il vous reste des crédits, vous échangez automatiquement 1 crédit contre 10 cellules d'énergie. Si l'énergie de votre aéroglisseur baisse dangereusement, l'indicateur clignote  et vous entendez un signal d'alarme.

Vous avez deux moyens de recharger votre énergie : 1) Vous pouvez passer sur les bonus d'énergie, qui correspondent à 5 cellules d'énergie. 2) En ramassant les croix d'énergie réparties sur la piste. Elles apparaissent à chaque fois qu'un aéroglisseur entre en collision avec un autre ou percute les barrières de protection. Vous récupérez alors 1 cellule d'énergie.

Crédits

Pour jouer à SpaceHaste2, vous avez besoin d'engranger des crédits. Vous en recevez en fonction du nombre de tours que vous avez couverts. Les crédits servent lorsque vous n'avez pas réussi à atteindre la ligne d'arrivée ou lorsque les cellules d'énergie de votre aéroglisseur commencent à manquer.

Certains aéroglisseurs obtiennent des crédits supplémentaires lorsqu'ils atteignent un niveau donné d'amélioration.

Temps

Race time (Temps de course) : dans les courses contre la montre ou lorsque vous avez réussi à vous qualifier dans une course normale.

Deadline time (Compte à rebours) : vous pouvez voir le temps que vous devez battre pour rester dans la course.

Best time (Meilleur temps) : c'est votre meilleur temps sur le circuit actuel.

Divers

Conseil : n'utilisez pas votre turbo à chaque tour de course, vous devez en garder pour les derniers tours, les plus rapides, si vous voulez gagner !

Bonus

Les bonus apparaissent devant vous sur le circuit et ont un effet particulier sur votre engin :



Energie : si vous passez dessus, votre moteur gagne immédiatement 5 cellules d'énergie. Activation automatique.



Bounce (Pare-choc) : cela protège votre véhicule contre les dégâts excessifs lorsque vous heurtez les barrières de protection. Vous devez l'activer vous-même. Lorsque vous l'avez ramassé,  apparaît à l'écran.



Pilote : vous aide à négocier les virages et les épingles les plus difficiles et améliore votre turbo aux plus hauts niveaux. Vous devez l'activer vous-même. Lorsque vous l'avez ramassé,  apparaît à l'écran.



Camouflage : si votre engin est camouflé, vous pouvez passer à travers les adversaires sans entrer en collision avec eux. Vous devez l'activer vous-même. Lorsque vous l'avez ramassé,  apparaît à l'écran.



Drain : grâce à ce bonus, vous pouvez siphonner l'énergie de vos adversaires en les heurtant, sans perdre la vôtre. Vous devez l'activer vous-même. Lorsque vous l'avez ramassé,  apparaît à l'écran.



Shield (Bouclier) : ce bonus vous protège contre une attaque et annule les effets de Flash, Stun & Drain. Vous devez l'activer vous-même. Lorsque vous l'avez ramassé,  apparaît à l'écran.



Blast (Roquette) : votre engin est propulsé vers l'avant à la vitesse d'une fusée. Vous devez l'activer vous-même. Lorsque vous l'avez ramassé,  apparaît à l'écran.



Stun (Etourdir) : ce bonus est lâché derrière votre engin. Si un adversaire entre en collision avec lui, il subit des problèmes de contrôle pendant un temps donné. Vous devez l'activer vous-même. Lorsque vous l'avez ramassé,  apparaît à l'écran.



Flash (Eclair) : un éclair clignotant est lâché derrière votre engin. Si l'un de vos adversaires passe dessus, il est temporairement aveuglé. Vous devez l'activer vous-même. Lorsque vous l'avez ramassé,  apparaît à l'écran.



Haste (Hâte) : lorsque vous passez dessus, votre moteur va temporairement plus vite.



Boost (Turbo) : lorsque vous passez dessus, votre moteur gagne un turbo supplémentaire.

Dutch

Besturing

Je kan gebruik maken van een toetsenbord, joystick of stuurwiel (met of zonder force feedback) om je hovercraft te besturen.

Besturing met het toetsenbord:

Naar links:	Linker pijl
Naar rechts:	Rechter pijl
Versnellen:	Pijl omhoog & SHIFT
Remmen:	Pijl omlaag
Turbo :	CTRL
Activeren oppakken:	SPATIEBALK of 0
Achterom kijken:	L
Van binnen bekijken:	F1
Van buiten bekijken (meerdere):	F2
Pauze:	P

Het Spel

SpaceHaste2 is een futuristisch arcade race spel en is gemaakt voor een absolute adrenaline stoot. Het spel begeeft zich tijdens de wedstrijd op de maximum snelheid van de hovercraft. Het spel analyseert continu je vaardigheden en tijden. De snelheid neemt toe naarmate je vaardigheden toenemen. Er is geen limiet aan de snelheid van de hovercrafts, de besturing is zo gemaakt dat je de tracks kan racen met zowel 300 km/h al met 1000 km/h – of zelfs nog harder. Maar, je reactie snelheid neemt af naarmate de snelheid toeneemt, het is een extra uitdaging om goed door de bochten te komen... Elke hovercraft heeft verschillende karakteristieken, hierdoor beweegt elke hovercraft anders wat resulteert in een unieke race ervaring.

Race Modellen

Race: Een race gaat over 3 tot 6 ronden, in de laatste ronde zal je als eerste over de finish moeten komen om je te kwalificeren en het volgende circuit te openen. Indien je succesvol kwalificeert, zal de race verder gaan met 'Extended Race'. 'Extended Race' is gelijk aan Time Race, waar je de beste tijd dient te verbeteren om in de race te blijven.

Time Race: Time Race is een race tegen je beste tijd. Om door te gaan met racen zal je steeds je beste tijd moeten verbeteren met je steeds snellere hovercraft.

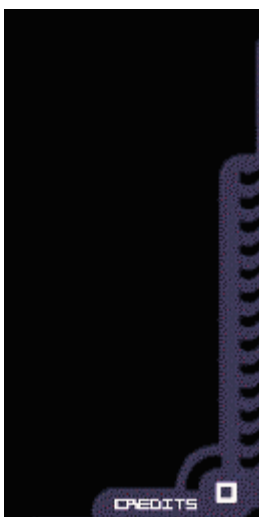
Shadow Racer: Shadow Racer is een opgenomen tijd race van je beste tijd, om te winnen zal je de opgenomen schaduw dienen te verslaan.

Meer...

Elke hovercraft heeft acht uitgebreide niveau's. Je hovercraft zal tijdens de race automatisch beter worden en zich aanpassen aan je toegenomen vaardigheden, hierdoor zullen ze steeds harder gaan. Bij elke niveau zal je hovercraft bonussen verdienen in de vorm van het 'oppikken' van 'boosts', motor kracht, energie cellen of extra krediet.



Links boven in het scherm staat een indicator (de paarse blokjes) welke aangeven wanneer het volgende niveau bereikt wordt.



Rechts onder in het scherm zie je deze Indicator. Wanneer deze de nul heeft bereikt zal er rechts onder in het scherm een niveau symbool verschijnen, deze geeft je huidige niveau weer.

Turbo

Elk hovercraft heeft een turbo energie en er zijn twee manieren om deze opnieuw op te laden: 1) het tijdsverschil wanneer je de finish-lijn passeert, geeft je een kleine turbo om te gebruiken; 2) over een turbo-oppick-punt rijden.

De uitlaatgassen van de hovercraft zal van kleur veranderen op het moment dat de turbo ingeschakeld is.

Energie

Elke hovercraft heeft energie nodig om in de race te blijven. Indien je energie niveau nul is zal het spel eindigen, maar als je nog krediet hebt, zal er automatisch 1 krediet geruild worden tegen 10 energie cellen. Indien er weinig energie in je hovercraft over is, zal de indicator  oplichten en je hoort een waarschuwend geluid.

Er zijn twee manieren om energie op te laden. 1) Door over energie punten te rijden krijg je ongeveer 5 energie cellen. 2) Door neer geplaatste energie kruizen te verzamelen. Deze worden geplaatst wanneer een hovercraft in botsing raakt met een andere, of met de vangrails. Deze zullen je ongeveer 1 energie cel geven.

Kredieten

SpaceHaste2 is gebaseerd op krediet, je kan extra krediet vergaren door een aantal rondes te rijden. Het krediet wordt gebruikt zal je er niet in slaagt om binnen de gegeven tijd te finishen, of als je hovercraft te weinig energie cellen over heeft.

Sommige hovercrafts krijgen meer krediet bij het bereiken van een hoger niveau.

Tijd

Race time: race tijd, of wanneer je gekwalificeerd bent voor een normale race.

Deadline time: telt af, geeft de tijd aan die je moet halen om in de race te blijven.

Best time: is je beste tijd in de huidige race.

Miscellaneous

Advies: gebruik de turbo niet in elke ronde, je zal ze nodig hebben om te winnen als de voertuigen sneller en sneller worden.

Oppikken

Oppik punten zullen voor je op het circuit verschijnen en hebben allemaal een uniek effect op je voertuig:



Energie: Hier over rijden geeft je voertuig meteen 5 energie cellen extra. Automatisch uitgevoerd.



Botsen: Dit stopt je voertuig met het oplopen van schade wanneer je de zijkant raakt. Je moet deze zelf uitvoeren. Wanneer je deze oppikt, zal  verschijnen in je HUD.



Piloot: De piloot helpt je met scherpe draaien en bochten en neemt in kracht toe op een hoger niveau. Je moet deze zelf uitvoeren. Wanneer je deze opgepikt hebt zal  verschijnen in je HUD.



Mantel: Wanneer je voertuig een mantel heeft kan je tegenstanders passeren zonder tegen ze op te botsen. Je moet deze zelf uitvoeren. Wanneer deze opgepikt is zal  verschijnen in je HUD.



Slang: Wanneer je deze opgepikt hebt kan je energie weg zuigen van je tegenstanders door tegen ze op te botsen zonder dat je zelf energie verliest. Je moet deze zelf uitvoeren. Wanneer deze opgepikt is zal  verschijnen in je HUD.



Schild: Dit oppikken zal je beschermen tegen een aanval, tevens hebben de Verdoving, de Flits en de Slang geen enkel effect op je. Je moet deze zelf uitvoeren. Wanneer deze opgepikt is zal  verschijnen in je HUD.



Windstoot: Je voertuig zal als een raket naar voren schieten. Je moet deze zelf uitvoeren. Wanneer deze opgepikt is zal  verschijnen in je HUD.



Verdoving: De verdoving wordt achter je auto neer gelegd. Indien een ander voertuig hier over heen rijdt zal deze tijdelijk controle problemen hebben. Je moet deze zelf uitvoeren. Wanneer deze opgepikt is, zal  verschijnen in je HUD.



Flits: Plaatst een licht flits achter je voertuig. Indien een tegenstander in deze flits rijdt zal deze tijdelijk blind zijn. Je moet deze zelf uitvoeren. Wanneer deze opgepikt is zal  verschijnen in je HUD.



Haast: Indien je hierover rijdt, zal je tijdelijk meer snelheid krijgen.



Turbo: Indien je hierover gaat krijg je een extra turbo.

Spanish

Controles

Puedes usar un teclado, un mando de control o un volante (con o sin Force Feedback) para controlar tu aerodeslizador.

Controles del teclado:

Girar izquierda:	flecha izquierda
Girar derecha:	flecha derecha
Acelerar:	flecha ARRIBA y MAYÚS
Frenar:	flecha ABAJO
Propulsor:	Ctrl
Activar coger:	ESPACIO/. /0
Mirar hacia atrás:	L
Vista interior:	F1
Vista exterior:	F2
Pausa:	P

Juego

SpaceHaste2 es un fantástico juego arcade de carreras futurista diseñado para convertirse en lo último en desgaste de adrenalina. El juego mantiene la máxima velocidad del aerodeslizador durante toda la carrera. Además, analiza continuamente tus habilidades y tiempos y aumenta lentamente la velocidad según tu capacidad. No hay límites de velocidad para los aerodeslizadores y los controles están pensados para que sea posible competir con un dominio total casi sin importar si se circula a 300 o a 1000 km/h, o incluso más. Sin embargo, tu tiempo de reacción disminuye según aumenta la velocidad, lo que representa un desafío al tomar los distintos giros y curvas del circuito. Los aspectos más intensos del juego sólo pueden sentirse a velocidades extremadamente altas... Cada deslizador tiene sus propias características; por tanto, cada uno mejora de manera diferente, creando una experiencia de conducción única.

Modalidades de carrera

Race (carrera): una carrera tiene entre tres y seis vueltas; en la vuelta final, debes terminar en primer lugar para clasificarte y desbloquear el siguiente nivel. Si logras clasificarte, la carrera continuará con Extended Race (carrera prolongada). La Extended Race (carrera prolongada) es similar a la Time Race (contrarreloj), donde debes batir tu mejor tiempo para permanecer en la carrera.

Time Race (contrarreloj): es una carrera contra tu mejor tiempo. Para continuar compitiendo, tendrás que batir constantemente tu mejor tiempo con tu nave, cada vez más rápida.

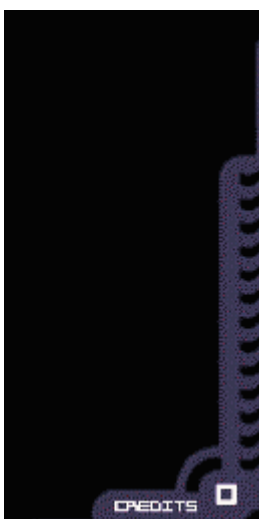
Shadow Racer (corredor fantasma): es una contrarreloj grabada de tu mejor tiempo; para superarla, deberás vencer a tu "fantasma".

Mejoras

Los aerodeslizadores tienen ocho niveles de mejora. Tu nave mejorará automáticamente en la carrera, reconfigurándose para responder a tus habilidades mejoradas y alcanzando velocidades cada vez mayores. Con cada nivel de mejora, tu nave obtendrá bonificaciones en forma de objetos, potencia de motor, energía o créditos extra.



En la parte superior izquierda de la pantalla, un indicador (la barra púrpura) muestra cuándo está a punto de alcanzarse el siguiente nivel de mejora.



En la parte inferior derecha de la pantalla verás la barra indicadora. Cuando la barra descienda hasta cero, aparecerá un símbolo de mejora en la esquina inferior derecha de la pantalla mostrando tu actual nivel de mejora.

Propulsión

Los aerodeslizadores tienen energía de propulsión. Hay dos formas de recargar la energía: 1) usar la pequeña propulsión que se te concede según la diferencia de tiempo al pasar por la línea de meta y 2) pasar por encima de los objetos propulsores.

Las emisiones del motor cambiarán a color rojo cuando el aerodeslizador esté utilizando energía de propulsión.

Energía

Todo aerodeslizador necesita energía para permanecer en la carrera. Si tu nivel de energía llega a cero, la partida terminará; no obstante, si te quedan créditos, cambiarás automáticamente uno de ellos por diez unidades de energía. Si tu aerodeslizador está bajo de energía, el indicador parpadeará  y oirás un sonido de aviso.

Existen dos formas de recargar energía: 1) conducir sobre objetos de energía para conseguir unas cinco unidades de energía y 2) recoger las cruces de energía tiradas en la carretera. Las cruces se caen cada vez que un aerodeslizador choca con otro o rebota y te conceden una unidad de energía aproximadamente.

Créditos

SpaceHaste2 es un juego basado en créditos. Puedes ganar créditos extra superando un determinado número de vueltas. Los créditos se utilizarán si no logras respetar el tiempo límite establecido o si tu aerodeslizador tiene pocas unidades de energía.

Algunos aerodeslizadores consiguen créditos extra al alcanzar cierto nivel de mejora.

Tiempo

Race time (tiempo de carrera): indica el tiempo de carrera o cuándo te has clasificado para una carrera normal.

Deadline time (tiempo límite): es una cuenta atrás que muestra el tiempo que tienes que batir para continuar en la carrera.

Best time (mejor tiempo): es tu mejor tiempo en la carrera actual.

Miscelánea

Advertencia: no uses la propulsión de energía en todas las vueltas de la carrera. Si quieres ganar, ¡tendrás que reservarla para cuando las naves sean más veloces!

Objetos

Los objetos aparecen frente a ti en el circuito y todos tienen un efecto especial sobre tu nave:



Energy (energía): si pasas por encima de ellos, tu nave adquirirá un beneficio inmediato de cinco unidades de energía. Se activan automáticamente.



Bounce (rebote): impide que tu nave sufra demasiado daño al golpear los laterales del circuito. Debes activarlo tú mismo. Cuando lo recojas, aparecerá  en tu HUD (presentador frontal de datos).



Pilot (piloto): el piloto te ayuda a maniobrar en los giros y curvas cerradas y aumenta la potencia en niveles superiores. Debes activarlo tú mismo. Cuando lo recoges, aparece  en tu HUD (presentador frontal de datos).



Cloak (encubrir): Si tu nave es encubierta, podrás pasar entre tus contrincantes sin colisionar con ellos. Debes activarlo tú mismo. Cuando lo recoges, aparece  en tu HUD (presentador frontal de datos).



Drain (consumir): con este objeto podrás consumir la energía de tus adversarios chocando con ellos sin perder tu propia energía. Debes activarlo tú mismo. Cuando lo recoges, aparece  en tu HUD (presentador frontal de datos).



Blast (impulso): Tu nave saldrá disparada hacia delante como un cohete. Debes activarlo tú mismo. Cuando lo recoges, aparece  en tu HUD (presentador frontal de datos).



Stun (aturdimiento): el aturdimiento lo sueltas detrás de la nave. Si otra nave choca con él, experimentará problemas temporales de control. Debes activarlo tú mismo. Cuando lo recoges, aparece  en tu HUD (presentador frontal de datos).



Flash (destello): deja escapar un destello de luz detrás de la nave. Si uno de tus oponentes entra en el destello, quedará temporalmente cegado. Debes activarlo tú mismo. Cuando lo recoges, aparece  en tu HUD (presentador frontal de datos).



Haste (celeridad): al deslizar tu nave sobre él, ganarás velocidad temporalmente.



Boost (propulsión): al deslizarte sobre él, conseguirás un empuje extra.

Italy

Comandi

Per controllare l'hovercraft potrai usare tastiera, joypad o volante (con o senza Force Feedback).

Comandi tastiera:

Gira a sinistra:	Freccia SINISTRA
Gira a destra:	Freccia DESTRA
Accelera:	Freccia SU + MAIUSC
Frena:	Freccia GIÙ
Turbo:	CTRL
Attiva extra:	BARRA SPAZIATRICE, . o 0
Guarda dietro:	L
Guarda dentro:	F1
Guarda fuori:	F2
Pausa:	P

Esperienza di gioco

SpaceHaste2 è un futuristico gioco di corsa in stile arcade, progettato per darti l'esperienza più adrenalinica che tu abbia mai provato. La velocità massima dell'hovercraft aumenta gradualmente durante tutta la corsa. Il gioco analizza di continuo la tua abilità e i tempi registrati, ed incrementa a mano a mano la velocità in base alla tua bravura. Non c'è limite alla velocità che possono raggiungere gli hovercraft e i controlli sono realizzati in maniera da rendere possibile sfrecciare lungo i circuiti mantenendo il pieno controllo del mezzo, a 300 come a 1000 km/h - o persino oltre. Tuttavia, mano a mano che la velocità aumenta i tuoi tempi di reazione diminuiscono, e diventa veramente difficile affrontare le numerose curve del tracciato. D'altra parte, gli aspetti più intensi del gioco si possono provare solo a velocità estremamente elevate... Poiché ogni hovercraft ha caratteristiche proprie, ciascuno si potenzia in maniera diversa, per assicurarti un'esperienza di guida davvero unica.

Modalità di corsa

Race (Gara): Ciascuna gara si svolge su un numero di giri compreso tra 3 e 6. Per qualificarti e passare al livello successivo dovrai tagliare per primo il traguardo alla fine dell'ultimo giro. Se ottieni la qualificazione, la corsa continuerà in modalità Extended Race (Corsa prolungata), simile alla modalità Time Race (Gara a tempo), e dovrai costantemente migliorare il tuo tempo per rimanere in gara.

Time Race (Gara a tempo): Nella Time Race il tuo obiettivo è battere il tuo stesso record. Per restare in gara dovrai continuare a migliorare il tuo tempo alla guida di hovercraft via via più veloci.

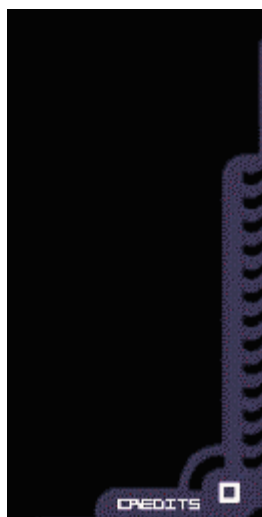
Shadow Racer (Pilota-ombra): Il "pilota-ombra" sei tu stesso, nella registrazione della tua migliore prestazione a tempo. Per vincere, dovrai sconfiggere il tuo alter-ego registrato.

Potenziamento

Ciascun hovercraft può superare otto livelli di potenziamento. Le migliorie verranno apportate automaticamente nel corso della gara e il tuo veicolo si riconfigurerà per adattarsi alle tue crescenti capacità di guida e raggiungere velocità sempre più elevate. A ciascun livello di potenziamento all'hovercraft verranno attribuiti dei bonus sotto forma di capacità extra, aumento della potenza del motore, celle di energia o crediti in più.



Nell'angolo in alto a sinistra dello schermo un indicatore (la barra viola) mostra il tempo che manca al successivo potenziamento.



Nell'angolo in basso a destra dello schermo viene visualizzata una Barra indicatrice. Quando essa raggiunge lo zero, nell'angolo in basso a destra dello schermo appare un simbolo che mostra il livello corrente di potenziamento del veicolo.

Turbo

Ciascun hovercraft dispone di una certa quantità di energia turbo; per ricaricarla ci sono due modi: 1) La differenza di tempo quando si supera il traguardo viene premiata con una piccola quantità di energia turbo. 2) Passare sopra una delle icone 'boost'.

Quando un hovercraft utilizza il turbo, le emissioni del motore diventano rosse.

Energia

Per rimanere in gara, ciascun hovercraft ha bisogno di energia. Se il livello di energia scende a zero, la partita finisce; tuttavia, se ti restano dei crediti, scambierai automaticamente 1 credito con 10 celle di energia. Quando il livello energetico dell'hovercraft si abbassa, l'indicatore  lampeggia e si sente un allarme sonoro.

Ci sono due modi per ricaricare il livello di energia: 1) Passare sulle icone 'energy' (guadagnerai circa 5 celle di energia). 2) Raccogliere lungo il percorso le croci energetiche che vengono lasciate cadere ogni volta che un hovercraft si scontra con un altro hovercraft o con i respingenti. Ciascuna ti rifornirà di circa 1 cella di energia.

Crediti

La dinamica di gioco di SpaceHaste2 è basata sui crediti. Potrai guadagnare crediti extra superando un certo numero di giri, così da poterli utilizzare quando non riesci a completare la gara nel tempo assegnato o quando il tuo hovercraft scarseggia di celle di energia.

Alcuni hovercraft guadagneranno crediti extra raggiungendo un determinato livello di potenziamento.

Tempi

Race time (Tempo della gara): in modalità Gara a tempo, o quando hai ottenuto la qualificazione per una normale Gara.

Deadline time (Tempo assegnato): indica il tempo da battere per rimanere in gara; viene scandito da un conto alla rovescia.

Best time (Miglior tempo): il tuo miglior tempo nella gara in corso.

Varie

Consiglio: non usare il turbo ad ogni giro della gara. Se vuoi vincere, conservalo per quando gli hovercraft diventano più veloci!!

Extra

Gli Extra appariranno di fronte a te sulla pista sotto forma di icone di colore diverso. Ciascun Extra ha un effetto particolare sul tuo hovercraft:



Energy (Energia): Passando sopra queste icone il tuo hovercraft guadagnerà immediatamente 5 celle di energia. Si attiva automaticamente.



Bounce (Rimbalzo): Limita i danni che il veicolo riceve quando colpisce i lati della pista. Va attivato dal giocatore. Quando raccogli uno di questi extra, sul display del tuo hovercraft comparirà il simbolo .



Pilot (Pilota): Ti aiuta ad affrontare le curve più difficili del percorso ed aumenta di potenza all'aumentare del livello. Va attivato dal giocatore. Quando raccogli uno di questi extra, sul display del tuo hovercraft comparirà il simbolo .



Cloak (Nascondi): Se il tuo hovercraft è nascosto, potrai passare in mezzo ai tuoi avversari senza scontrarti con loro. Va attivato dal giocatore. Quando raccogli uno di questi extra, sul display del tuo hovercraft comparirà il simbolo .



Drain (Prosciuga): Ti permette di prosciugare l'energia dei tuoi nemici (senza perdere la tua) scontrandoti con i loro hovercraft. Va attivato dal giocatore. Quando raccogli uno di questi extra, sul display del tuo hovercraft comparirà il simbolo .



Shield (Scudo): Ti protegge da un attacco e annulla gli effetti degli extra Flash, Stun e Drain. Va attivato dal giocatore. Quando raccogli uno di questi extra, sul display del tuo hovercraft comparirà il simbolo .



Blast (Sfreccia): Il tuo hovercraft schizzerà via come un razzo. Va attivato dal giocatore. Quando raccogli uno di questi extra, sul display del tuo hovercraft comparirà il simbolo .



Stun (Stordisci): Lasciane cadere uno dietro il tuo veicolo. Se uno dei tuoi avversari ci sbatte contro, perderà temporaneamente il controllo del suo hovercraft. Va attivato dal giocatore. Quando raccogli uno di questi extra, sul display del tuo hovercraft comparirà il simbolo .



Flash (Lampo): Lasciane cadere uno dietro il tuo veicolo. Se uno dei tuoi avversari ci passa sopra, verrà temporaneamente accecato. Va attivato dal giocatore. Quando raccogli uno di questi extra, sul display del tuo hovercraft comparirà il simbolo .



Haste (Accelera): Passando su questa icona il tuo hovercraft subirà una temporanea accelerazione.



Boost (Turbo): Volando su quest'icona otterrai un'extra di energia turbo.

Portugal

Controlos

Pode utilizar um teclado, joypad ou volante (com ou sem “force feedback”) para controlar o seu hovercraft.

Controlos do Teclado:

Virar para a esquerda:	Seta para a Esquerda
Virar para a direita:	Seta para a Direita
Acelerar:	Tecla de seta PARA CIMA + SHIFT
Travões:	Seta PARA BAIXO
Boost (Explosão de Velocidade):	CTRL
Activar itens:	BARRA DE ESPAÇOS, . ou 0
Olhar para trás:	L
Vista do interior:	F1
Vistas do exterior:	F2
Pausa:	P

O Jogo

SpaceHaste2 é um jogo de hiper-acção de corrida futurista e foi concebido para lhe fazer subir a adrenalina. O jogo continua a aumentar a velocidade máxima do hovercraft ao longo da corrida. O jogo analisa continuamente a sua perícia e os seus tempos, e vai aumentando lentamente a velocidade consoante o seu desempenho. Não há limite para a velocidade máxima do hovercraft e os controlos foram concebidos de tal modo que é possível correr nas pistas mantendo o controlo total, tanto a 300 Km/h como a 100 Km/h – ou ainda mais. No entanto, o seu tempo de reacção diminui à medida que a velocidade aumenta, transformando num desafio navegar pelas curvas e contra-curvas da pista. Os aspectos mais intensos do jogo só podem ser sentidos a velocidades extremamente elevadas... Cada hovercraft possui diferentes características e, assim, cada hovercraft melhora o jogo de uma forma diferente, criando uma experiência de condução sem igual.

Modos de Corrida

Race (Corrida): Uma corrida é composta de 3 a 6 voltas, e na volta final deve terminar em primeiro lugar para se qualificar e desbloquear o nível seguinte. Se conseguir a qualificação, a corrida continua na Extended Race (Corrida Prolongada). A Corrida Prolongada é semelhante à Time Race (Corrida Cronometrada), onde o seu objectivo é bater o seu melhor tempo para continuar a correr.

Time Race (Corrida Cronometrada): A Corrida Cronometrada é uma corrida contra o seu melhor tempo. Para continuar a correr deve constantemente bater o seu melhor tempo com o seu hovercraft cada vez mais rápido.

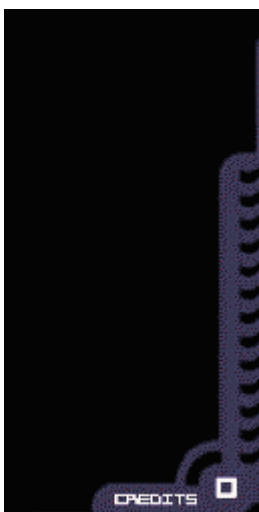
Shadow Racer (Corrida Contra a Sombra): A Corrida Contra a Sombra é uma corrida contra a sua melhor pontuação gravada, e para a completar deve bater a sua própria “sombra”.

Melhoramentos

Cada hovercraft possui oito níveis de melhoramentos. O seu hovercraft será automaticamente actualizado no decorrer da corrida, reconfigurando-se para corresponder ao seu aumento de perícia e permitindo aos hovercrafts alcançar velocidades cada vez mais elevadas. A cada nível de melhoramento o seu hovercraft receberá bónus na forma de itens para recolher, potência para o motor, células de energia e créditos adicionais.



No canto superior esquerdo do ecrã um indicador (a barra roxa) mostra quando o seu próximo nível de melhoramento está prestes a ser activado.



No canto inferior direito do ecrã encontra a Barra Indicadora. No canto superior esquerdo do ecrã um indicador (a barra roxa) mostra quando o seu próximo nível de melhoramento está prestes a ser activado.

Boost (Explosão de Velocidade)

Todos os hovercrafts possuem energia para boosts e existem duas maneiras de a recarregar. 1) A diferença de tempo quando passa a linha de chegada dá-lhe um pequeno boost que pode utilizar. 2) Passar sobre os itens de boost.

As emissões dos motores dos hovercrafts mudam de cor para vermelho quando o hovercraft está a usar um boost.

Energy (Energia)

Todos os hovercrafts necessitam de energia para continuar na corrida. Se o seu nível de energia chegar a zero o jogo termina mas, no entanto, se ainda possuir créditos, trocará automaticamente 1 crédito por 10 células de energia. Se o seu hovercraft tiver pouca energia, o indicador apresentará o símbolo  intermitente e ouvirá um som de aviso.

Existem duas maneiras de recarregar a sua energia. 1) Passar sobre itens de energia dá-lhe cerca de 5 células de energia. 2) Apanhar uma cruz de energia caída na estrada. Estas são largadas cada vez que um hovercraft choca com outro hovercraft ou contra as protecções. Estas dão-lhe cerca de 1 célula de energia.

Credits (Créditos)

O jogo SpaceHaste2 baseia-se em créditos, e pode ganhar créditos adicionais fazendo X número de voltas. Os créditos serão utilizados caso não consiga bater um determinado tempo ou se o seu hovercraft tiver poucas células de energia.

Alguns hovercrafts ganham células de energia quando alcançam um determinado nível de melhoramentos.

Tempo

Race time (Tempo de corrida): o tempo da corrida, ou quando se qualificou para uma Corrida normal.

Deadline time (Tempo limite): é decrescente, mostrando o tempo que necessita de bater para continuar a correr.

Best time (Melhor tempo): é o seu melhor tempo na corrida actual.

Diversos

Um conselho: não utilize o boost em todas as voltas da corrida, será necessário poupá-los à medida que os hovercrafts se tornam cada vez mais rápidos, isto caso pretenda ganhar!!

Itens

Os itens para recolher surgem à sua frente na pista e têm um efeito único no seu hovercraft:



Energia: Passar sobre estes dará ao seu hovercraft um bónus imediato de 5 células de energia. Activado automaticamente.



Saltar: Isto impede o seu hovercraft de ser muito danificado quando bate nas margens da pista. Deve ser activado por si. Quando é apanhado, aparece  no seu ecrã.



Piloto: O Piloto ajuda-o a ultrapassar curvas e contra-curvas apertadas e aumenta a sua potência nos níveis mais altos. Deve ser activado por si. Quando é apanhado, aparece  no seu ecrã.



Invisível: Se o seu hovercraft estiver invisível, poderá passar pelos oponentes sem chocar com eles. Deve ser activado por si. Quando é apanhado, aparece  no seu ecrã.



Dreno: Com este item pode drenar energia aos seus oponentes chocando com eles, sem perder energia. Deve ser activado por si. Quando é apanhado, aparece  no seu ecrã.



Escudo: Este item protege-o de um ataque e cancela os efeitos de Clarão, Atordoador e Dreno. Deve ser activado por si. Quando é apanhado, aparece  no seu ecrã.



Explosão: O seu hovercraft arranca como um foguete. Deve ser activado por si. Quando é apanhado, aparece  no seu ecrã.



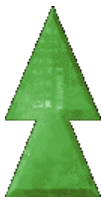
Atordoador: O Atordoador é largado atrás do seu hovercraft. Se outro hovercraft colidir com ele, sofrerá problemas temporários de controlo. Deve ser activado por si. Quando é apanhado, aparece  no seu ecrã.



Clarão: Larga um clarão de luz atrás do seu hovercraft. Se um dos seus oponentes colidir com o clarão, ele/ela ficará temporariamente cego. Deve ser activado por si. Quando é apanhado, aparece  no seu ecrã.



Velocidade: Quando passa sobre este item, o seu hovercraft ganhará velocidade temporariamente.



Boost (Explosão de velocidade): Quando passa sobre este item, ganha um boost adicional.