



**ALTRON Corporation**  
 2-24-9 Nishi-Gotanda  
 Shinagawa-ku, Tokyo 141  
 Japan  
 Tel: 81-3-3490-1501  
 Fax: 81-3-3490-1510

**Vertrieb / Distribution:**

**Allan Deutschland GmbH**  
 Rosenstrasse 7  
 8000 München 2  
 Tel. 089-2311-3865

**ABC Marketing & Vertriebs-GmbH**  
 Letzestrasse 32a  
 A-6807 Feldkirch  
 Tel. 05522/71675

**ABC Import + Export AG**  
 Baggastiel 48  
 CH-9475 Sevelen  
 Tel. 081/785 29 60

PRINTED IN JAPAN

# AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING



**SPIELANLEITUNG  
 MODE D'EMPLOI**



**SUPER NINTENDO**  
 ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**



HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

### VORSICHTSMASSNAHMEN FÜR DEIN ALTRON-SPIEL

- Dieser Altron-Game Pak ist ein Präzisionsgerät. Es sollte weder bei extremen Temperaturen aufgehoben werden, noch grob behandelt werden. Versuche nicht, den Game Pak zu zerlegen.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, wird das Spiel beschädigt.
- Schalte dein Super NES immer aus, bevor du einen Game Pak einlegst oder herausnimmst.

ALTRON™ is a trademark of ALTRON Corporation and F1 Super Driving™ is trademarks of G. Amusements Co.

© 1992 ALTRON Corporation

© 1992 G. Amusements Co.

© 1992 A. Co., Ltd.

Licensed by FOCA to FUJI Television, 1992



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN. DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßt.

CE SÉAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SÉAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

# AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING

## I N H A L T

VOR DEM SPIELBEGINN .....	2
SPIELMODUS .....	3
SPIELMÖGLICHKEITEN .....	4
FREIES TRAINING .....	6
PARTNERSPIEL .....	8
EINZELSPIEL .....	9
WELTMEISTERSCHAFT .....	10
TIPS FÜR DEN SIEG .....	12
TUNING .....	13
RENNSTRECKEN .....	16
PUNKTE-BILDSCHIRM .....	17
LEISTUNGSKURVE .....	18
DREHMOMENTKURVE .....	19

# VOR DEM SPIELBEGINN

Schiebe die Spielkassette in das Gerät ein, und schalte es ein. Jetzt erscheinen das Altron-Markenzeichen und das Titelbild. Drücke auf START. Jetzt erscheint das Hauptmenü.

Es erscheinen drei Kategorien: der Spielbeginn (Game Start), Eingabe des Namens (Name Entry) und Auswahl der Farbe (Colour Select). Drücke auf Up oder Down auf dem Steuerkreuz, um eine dieser Möglichkeiten auszuwählen. Drücke auf A, um deine Wahl zu bestätigen. Drücke auf B, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

## HAUPTMENÜ-MODUS SPIELBEGINN

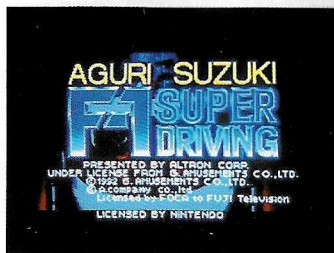
Wenn du diese Kategorie wählst, erscheint der Spielmodus-Bildschirm. Hier kannst du die Spielart, die Rundenrekorde und die Spielmöglichkeiten auswählen. Nachher werden wir dir Näheres über diesen Bildschirm erzählen. Zuerst willst du bestimmt deinen Namen eingeben und die Farbe deines Wagens bestimmen. Wenn du gegen eine(n) Freund(in) spielst, kann er/sie jetzt auch seinen/ihren Namen eingeben.

## EINGABE DES NAMENS

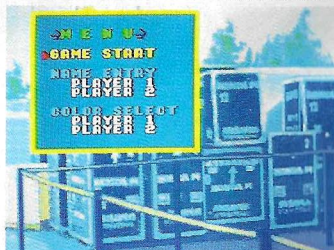
Jetzt hast du die Möglichkeit, deinen Namen einzugeben; wenn du gegen eine(n) Freund(in) spielst, kannst du seinen/ihren Namen ebenfalls eingeben. In der Mitte des Bildschirms siehst du einen großen Kasten, darunter steht ein Raster mit Buchstaben und Zahlen. Benütze das Steuerkreuz, um den gewünschten Buchstaben zu suchen (der Buchstabe wird dann blinken). Drücke auf A, um den Buchstaben auszuwählen. Um einen Buchstaben zu löschen, drückst du einfach gleichzeitig auf A und auf dem linken Pfeil unten im Bildschirm, neben dem Wort "End". Willst du einen freien Raum, dann wählst du den Pfeil nach rechts, der neben dem Wort "End" steht. Wenn du fertig bist, wählst du "End" in der rechten Ecke unten im Bildschirm. Du darfst bis zu 6 Buchstaben eingeben.

## AUSWAHL DER FARBE

Du kannst die Farbe deines Wagens bestimmen. Es gibt sechs verschiedene Wagen; es werden aber immer nur drei Wagen gleichzeitig auf dem Bildschirm gezeigt. Drücke auf rechts oder links auf dem Steuerkreuz, um die anderen zu sehen. Drücke anschließend auf A, um deine Wahl einzugeben.



TITELBILD



HAUPTMENÜ



EINGABE DES NAMENS

## SPIELMODUS-BILDSCHIRM

Dieser Bildschirm erscheint, wenn du im Hauptmenü den Spielbeginn (Game Start) wählst. Im Spielmodus erscheinen sechs Kategorien: Partnerspiel, Einzelspiel, Weltmeisterschaft, Freies Training, Rundenrekorde und Spielmöglichkeiten. Drücke auf A, um eine dieser Kategorien auszuwählen; drücke auf B, um deine Wahl zu fischen.

### Partnerspiel (vs 2nd player)

Hier spielen die beiden Spieler gleichzeitig gegeneinander.

### Einzelspiel (vs Aguri)

Jetzt hast du Aguri als Gegner.

### Weltmeisterschaft (Championship)

Hier nimmst du an der Formel 1-Weltmeisterschaft teil. Du mußt nacheinander an allen 16 Grand Prix-Rennen teilnehmen, und du kannst dir die Rennstrecke nicht auswählen. Die Strecken basieren auf existierenden Rennstrecken und sind so realistisch, daß sie dir das Gefühl vermitteln, auf einer echten Strecke zu fahren.

### Freies Training (Free Practice)

Hier kannst du mit den verschiedenen Wetterverhältnisse und mit den verschiedenen Tuning-Möglichkeiten für deinen Wagen experimentieren. Du kannst dir ebendfalls eine beliebige Rennstrecke auswählen.

### Rundenrekorde (Lap Records)

Hier werden die besten 8 Runden in jedem der 16 Grand Prix-Strecken und der 2 zusätzlichen Strecken registriert. Drücke auf links oder rechts auf dem Steuerkreuz, um die verschiedenen Rekorde erscheinen zu lassen.

### Spielmöglichkeiten (Options)

Hier kannst du die Controller-Art, die Zahl der Runden für das Partnerspiel und den Klang, Mono oder Stereo auswählen. Um ein Spiel während eines Rennens abzubrechen, drückst gleichzeitig auf A, B, X und Y.



# OPTIONS

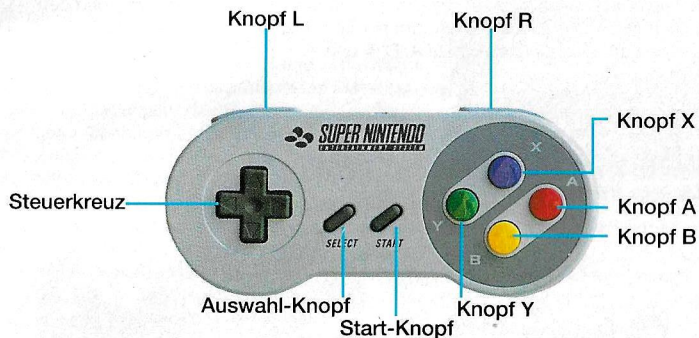
## SPIELMÖGLICHKEITEN BEDienung DES CONTROLLERS

Es gibt 7 verschiedene Controller-Arten, vom Typ A bis zum Typ G. Benütze das Steuerkreuz, um einen dieser Typen auszuwählen; drücke auf A, um die Wahl zu bestätigen.

Auswahlbildschirm des Controllers



## CONTROLLER



## RUNDENZAHL

Im Partnerspiel kannst du entweder 3 Runden, 6 Runden oder 9 Runden in jedem Rennen wählen. Drücke auf A, um die Zahl der Runden auszuwählen.

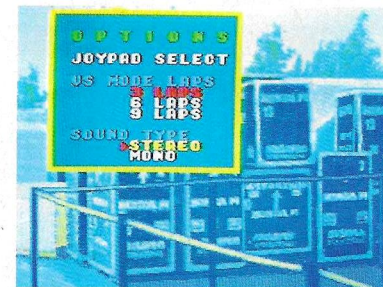
Typ	Rechts	Links	Hinaufschalten	Herunterschalten	Beschleunigen (Beschleun.)	Bremsen	Sp Kraft
A	→	←	R	L	A	B	X
B	→	←	↓	↑	A	B	X
C	R	L	↑	↓	A	B	X
D	→	←	R•↑	L•↓	B	Y	A
E	→	←	L•↑	R•↓	Y	A	B
F	→	←	L•↑	R•↓	Y	B	A
G	→	←	R	L	B	X•Y	A

→ zeigt Knopf am Steuerkreuz

## KLANG

Wenn du über ein System mit einem Lautsprecher verfügst, wählst du Mono; verfügst du über ein System mit zwei Lautsprechern, wähle dann Stereo.

Nachdem du die gewünschten Spielmöglichkeiten gewählt hast, drückst du auf B, um zum Spielmodus zurückzukehren.



## START-KNOPF

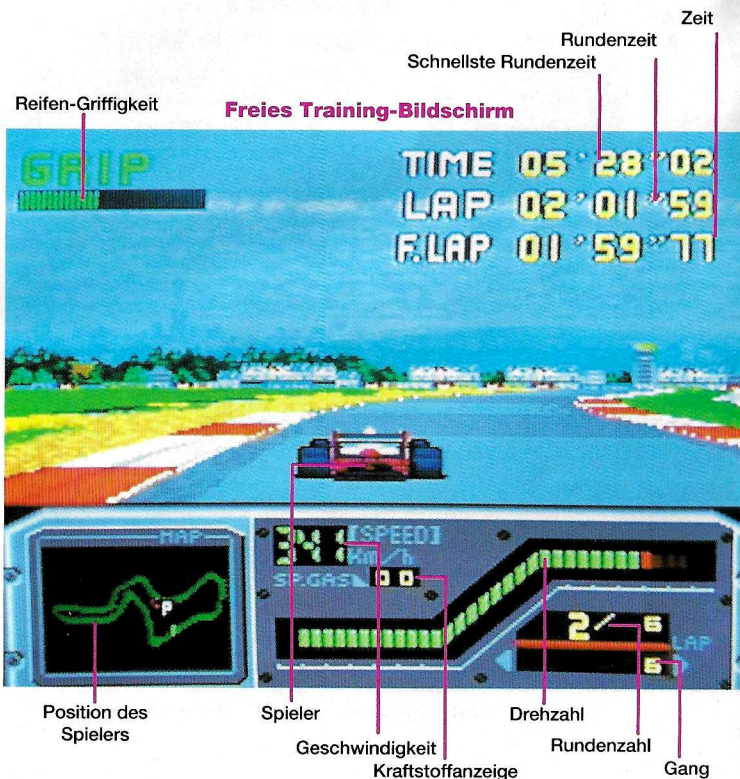
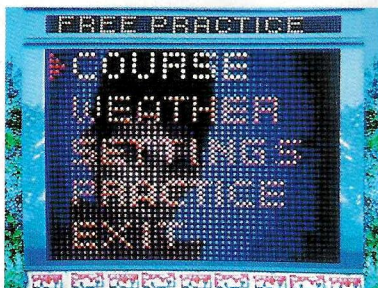
Drücke auf Start, um das Spiel kurz zu unterbrechen. Während eines Boxenstopps kannst du das Spiel nicht unterbrechen.

Drücke auf B, um den Spielmöglichkeiten-Bildschirm zu verlassen.

# FREIES TRAINING

Im Freien Training kannst du nicht nur mit den verschiedenen Rennstrecken und Wetterverhältnissen experimentieren, sondern auch mit den vielen Tuning-Möglichkeiten für deinen Wagen spielen. Wenn du gegen die besten Fahrer der Welt fährst, ist ein gutes Tuning absolut notwendig.

Nachdem du im Spielmodus-Bildschirm "Free Practice" gewählt hast, erscheint der Freies Training-Bildschirm, in dem es fünf Kategorien gibt : Rennstrecken (Courses), Wetter (Weather), Tuning-Möglichkeiten (Settings), Training (Practice) und Exit.

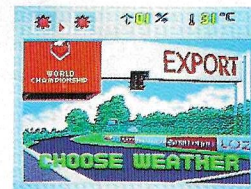


## RENNSTRECKEN (COURSES)

Drücke auf rechts oder links auf dem Steuerkreuz, um die gewünschte Rennstrecke erscheinen zu lassen. Oberhalb der graphischen Darstellung der Rennstrecke erscheint ein kleiner Kasten mit den Ratschlägen von Aguri Suzuki. Drücke auf oben und unten, um dir alle Tips mal anzuschauen. Wenn du die Rennstrecke deiner Wahl gefunden hast, drückst du auf A, um deine Wahl einzugeben.

## WETTER (WEATHER)

Drücke auf links oder rechts auf dem Steuerkreuz, um dir die verschiedenen Wetterverhältnisse anzuschauen. Inzwischen ändern sich das Bild und die Temperatur ständig. Achtung : Du kannst dir die Wetterverhältnisse nur während des Trainings auswählen; in der Weltmeisterschaft dagegen kannst du das Wetter nicht ändern.



## TUNING-MÖGLICHKEITEN (SETTINGS)

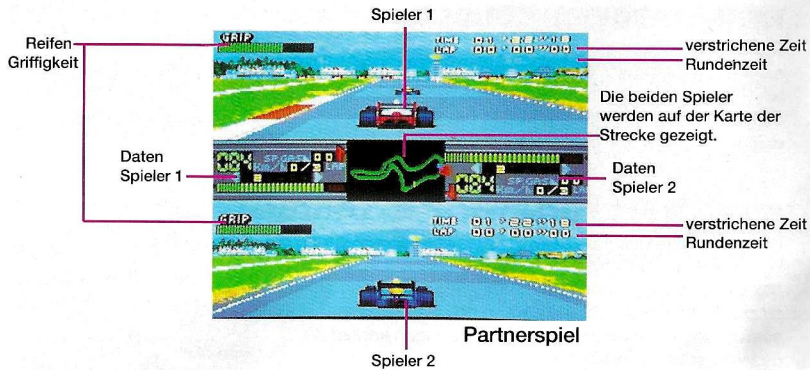
Hier kannst du dein Wagen tunen, um ihn den Wetterverhältnissen anzupassen. Insgesamt gibt es 11 Sektoren, die du tunen kannst, plus das von Aguri Suzuki empfohlene Tuning. Damit dir das Spiel noch mehr Spaß macht, solltest du herausfinden, wie jeder Sektor die Leistung deines Wagens beeinflusst. Wenn du fertig bist, wählst du "Exit", um zum Freies Training-Bildschirm zurückzukehren.

## TRAINING (PRACTICE)

Du befindest dich jetzt auf der Rennstrecke, wo du die Leistung deines Wagens bei den gewählten Wetterverhältnissen ausprobierst. Nun sollst du mit den verschiedenen Tuning-Möglichkeiten experimentieren. Je besser du als Fahrer wirst, desto besser werden auch deine Rundenzeiten... Am Ende kannst du sogar ein Rennen gegen die Profis fahren.

## EXIT

Wähle Exit, um zum Spielmodus zurückzukehren.



Wenn du im Spielmodus-Bildschirm das Partnerspiel wählst, erscheint der "1P VS 2P"-Bildschirm.

Hier haben zwei Spieler die Möglichkeit, gleichzeitig gegeneinander zu spielen. Siehe Seite 10 für mehr Einzelheiten. Wie im Freien Training gibt es hier fünf Kategorien (großgeschrieben) : Rennstrecken, Wetter, Tuning-Möglichkeiten, Rennen und Exit.

**Aufgepaßt :** Es gibt einige Sachen, die sich vom Freien Training unterscheiden. Obwohl du eine beliebige Rennstrecke auswählen kannst, kannst du dich nur über das Wetter informieren, in diesem Modus kannst du die Wetterverhältnisse also nicht verändern.

Bei den "Tuning-Möglichkeiten" siehst du zwei Tunings : eins für Spieler 1 und eins für Spieler 2.

Anstatt von "Practice" (Training) erscheint jetzt "Race" (Rennen). Im Partnerspiel wird der Bildschirm in zwei Spielfelder aufgeteilt. Die obere Hälfte zeigt Wagen/Spieler 1, die untere Hälfte zeigt Wagen/Spieler 2. Benütze die Spielmöglichkeiten aus dem Spielmodus-Bildschirm, um die gewünschte Rundenzahl auszuwählen.

Jetzt fährst du gegen Aguri in höchstgener Person ! Kein Spiel für Anfänger ! Aguris Wagen ist perfekt getuned, dies ist also die Chance, um dein Können zu zeigen. Du kannst natürlich lernen, wie Aguri fährt, indem du dir seine Technik genau anschaust. Die Spielmöglichkeiten sind die des Partnerspiels. VS Aguri Mode :



Einzelspiel (gegen Aguri)

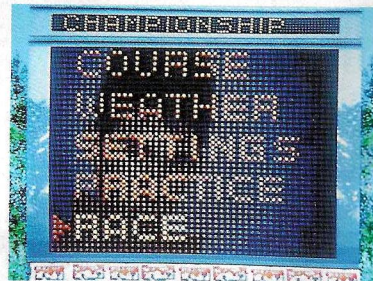
# WELTMEISTERSCHAFT

Jetzt ist der große Augenblick : Du fährst mit allen großen Formel 1-Fahrern, wie z.Bsp. N. Mansell, in einem Rennen. Die 16 Rennstrecken sind sehr genaue Wiedergaben von existierenden Strecken. Bemerkung : In diesem Modus gibt es zwei Möglichkeiten : "continue" (Weiterspielen) und "new game" (Neues Spiel). Mit der ersten Möglichkeit kannst du in einem laufenden Spiel, das du unterbrochen hattest, weiterspielen. Wähle "New Game", wenn du eine neue Meisterschaft beginnen willst.

In Gegensatz zum Partnerspiel und zum Einzelspiel kannst du dir in diesem Spiel die Rennstrecke nicht auswählen. Die Weltmeisterschaft fängt mit dem "Großen Preis von Südafrika" an, nachher folgen die anderen Rennen. In diesem Spiel mußt du übrigens zuerst Punkte sammeln, bevor du deinen Wagen tunen kannst.

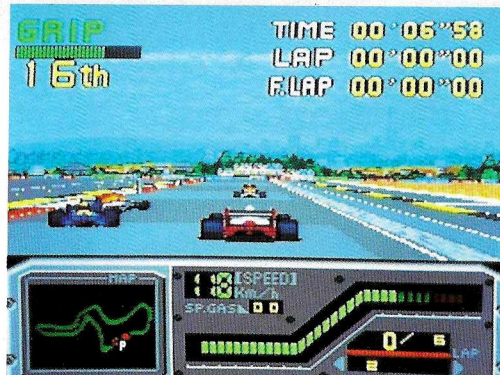


Hauptmenü



Spielmodus-Bildschirm

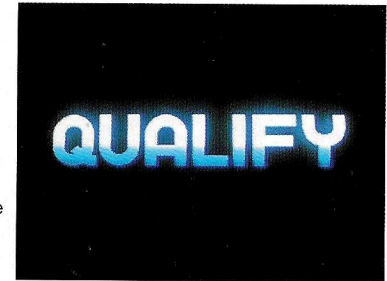
In einem Rennen gibt es 6 Runden; die gefährere Zeit entscheidet über den Sieger. Entsprechend ihrer Reihenfolge am Ziel werden den Fahrern Punkte zugeteilt. Jeder Fahrer, der das Rennen zu Ende fährt, bekommt 500 Punkte.



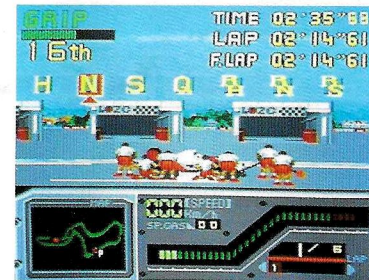
Meisterschaft-Spielfeld

## QUALIFIKATION

Am Anfang der Meisterschaft mußt du an einem Qualifikationsrennen teilnehmen, in dem du 2 Runden zu Ende fahren mußt. In der ersten Runde wird die Zeit nicht registriert; fahre also nicht zu schnell, denn du sollst die Reifen schonen. In dieser Runde werden am Besten Q-Reifen benützt. Deine Rundenzeit in der zweiten Qualifikationsrunde bestimmt deinen Startplatz. Nach der Qualifikation erscheint wieder der Tuning-Bildschirm und kannst du deinen Wagen tunen und die Reifen wechseln !



Qualifikation-Bildschirm



Boxenstop

## BOXENSTOP (PIT STOP)

Im Laufe des Rennens verlieren die Reifen allmählich ihre Griffigkeit, und der Wagen kann leicht ins schleudern geraten. Kontrolliere die Griffigkeit der Reifen links oben auf dem Bildschirm. Sobald die Reifen an Griffigkeit verlieren, mußt du das Pit Stop-Zeichen in der Mitte des Bildschirms suchen, die Geschwindigkeit verringern und einen Boxenstop machen. Benütze das Steuerkreuz, um die gewünschten Reifen auszuwählen; drücke auf A, um deine Wahl einzugeben. Nach dem Reifenwechsel, fährst du wieder auf die Rennstrecke. Während des

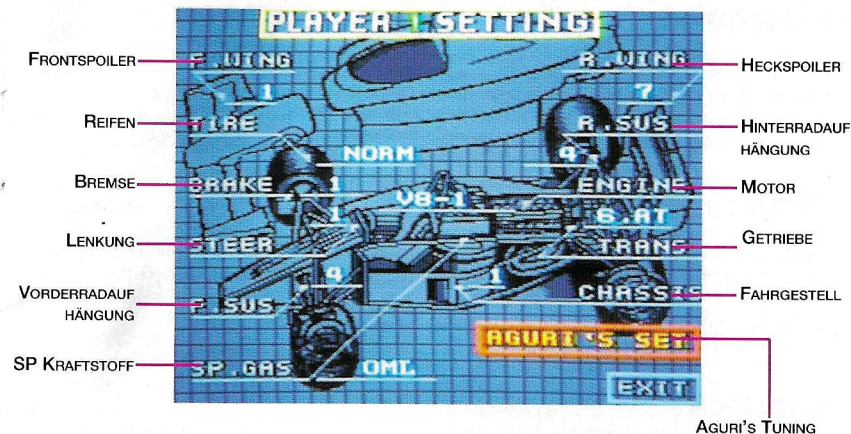
Boxenstops läuft deine Zeit weiter; führe den Reifenwechsel also möglichst schnell aus !

## Bemerkung : Kein Ziel nach dem Boxenstop.

- Du kannst das Rennen nicht zu Ende fahren, wenn du in der letzten Runde einen Boxenstop gemacht hast. In diesem Fall mußt du noch eine Runde drehen. Während eines Boxenstops kannst du keine Spielpause machen.

- Zu Beginn der Weltmeisterschaft bekommst du nur einen V-8 Motor. Versuche mit diesem Motor in den ersten vier GP-Rennen dein Bestes und verschwende keine Punkte, indem du dir SP Kraftstoff oder Ersatzteile holst. Sobald du genügend Punkte hast, kannst du deinen V-8 Motor gegen einen V-10 austauschen.
- Für einen besseren Fahrstil : Lerne "pumpend" zu bremsen (wiederholt leicht und kurz bremsen) und beschleunige vorsichtig vor einer Kurve. Nach einer Kurve solltest du den SP Kraftstoff vernünftig verwenden, damit du schneller beschleunigen kannst.
- Besondere Technik : Falls du auf der Strecke ins Schleudern gerätst, drücke dann mit kurzen Unterbrechungen auf den Gas-Knopf, so daß du ohne großen Zeitverlust wieder in die richtige Fahrposition drehst und weiterfahren kannst.
- Wenn während des Rennens ein Wagen mit einem anderen zusammenstößt, wird der Wagen, der hinten angefahren wurde, ins schleudern geraten. Versuche möglichst wenig mit anderen zusammenzustoßen; du kannst diese Technik aber schon benutzen, um die Geschwindigkeit deines Gegners zu verringern.

## INZELHEITEN FÜR DAS RICHTIGE TUNING



AGURI'S TUNING

Wenn du ein Rennen gewinnen willst, muß dein Wagen perfekt getuned sein. Wähle die Teile sorgfältig aus und stimme sie genau ab. Wähle mit dem Steuerkreuz das Teil aus, das getuned werden soll; drücke dann auf A, um zum Teil-Auswahlschirm zu gehen. Wenn du mit dem Tuning fertig bist, wählst du Exit.

Du kannst Aguris Vorschläge für das Tunen des Wagens abrufen, indem du "Aguri's Set" wählst. Dieser Vorschlag ist eine Art Übung für diejenige, die mit dem Tuning noch Schwierigkeiten haben.

Jetzt folgen Einzelheiten über die verschiedenen Teilen des Wagens :

## FRONTSPOILER

Der Frontspoiler befindet sich vorne am Wagen und dient zur Regelung des vertikalen Luftdrucks auf die Karosserie. Je stärker dieser Druck, desto stabiler - aber auch langsamer - ist der Wagen in den Kurven. Wähle mit dem Steuerkreuz die Teile aus; wähle dann Exit, um zu den Tuning-Möglichkeiten-Bildschirm zurückzukehren.

## REIFEN

Es gibt 7 Reifentypen, die in zwei Kategorien aufgeteilt werden. SLIC-Reifen sind Reifen für normales Wetter, RAIN-Reifen sind Reifen für Regenwetter. Je weicher die Reifen, desto höher die Griffigkeit, aber desto höher auch der Verschleiß der Reifen. Q-Reifen sind besonders weich und haben eine hohe Griffigkeit; diese Reifen sind für die Qualifikationsrunden sehr gut geeignet.

## BREMSEN

Für eine gute Rundenzeit brauchst du gute Bremsen. Nur mit guten Bremsen kannst du nämlich schnell fahren und beim anfahren einer Kurve erst im allerletzten Augenblick bremsen. Eine harte (hard) Bremse bremst härter als eine weiche (soft), ist aber nicht immer die bessere Wahl. Das Gleichgewicht zwischen den Bremsen und den restlichen Teilen des Wagens ist nämlich äußerst wichtig !

## LENKUNG

Die Einstellung der Lenkung umfaßt vier Stufen : von Quick bis Slow. Mit "quick" reagiert die Lenkung sehr schnell, mit "slow" viel langsamer.

## VORDERRADAUFHÄNGUNG

Die Vorderradaufhängung trägt die Vorderräder und stabilisiert das Auto. "Soft" gibt dir eine niedrigere Reifengriffigkeit, der Verschleiß der Reifen ist aber auch kleiner. Mit "hard" ist die Griffigkeit besser, dafür verschleifen die Reifen aber schneller.

## SPEZIELLER KRAFTSTOFF

Mit diesem Kraftstoff kannst du richtig beschleunigen; er ist besonders nützlich beim Start oder nachdem du in einer Kurve die Geschwindigkeit verringert hast. Dieser Kraftstoff wird aber die Höchstgeschwindigkeit nicht erhöhen und er hat auch keinen Einfluß, wenn der Wagen bereits sehr schnell fährt. Du hast die Wahl zwischen normalem Benzin, 20 ml Speziellem Kraftstoff, oder 50 ml Speziellem Kraftstoff. Aufgepaßt : Mit dem 50 ml Speziellem Kraftstoff wird der Wagen schwerer.

## HECKSPOILER

Der Heckspoiler, wie auch der Frontspoiler, stabilisiert den Wagen bei hohen Geschwindigkeiten und in Kurven. Achte auf das Gleichgewicht zwischen Front- und Heckspoiler. Achte ebenfalls auf das Gleichgewicht der Hinterradaufhängung, um ein Ausbrechen des Hecks in Kurven zu vermeiden.

## HINTERRADAUFHÄNGUNG

Die Hinterradaufhängung hat auf die Reifen eine ähnliche Auswirkung wie die Vorderradaufhängung. Mit "hard" hast du einen stärkeren Reifenverschleiß, das Heck des Wagens wird aber in den Kurven nicht so schnell ausbrechen.

## MOTOR

Insgesamt gibt es 6 Motortypen. Zwei V-8, zwei V-10 und zwei V-12, die sich alle nach Leistung und Drehmoment voneinander unterscheiden. Die V-8 Motoren haben ein hohes Drehmoment bei niedriger Drehzahl und sind besonders für kurvenreiche Stadttrennstrecken geeignet. Die V-12 Motoren bieten eine hohe Leistung bei hoher Drehzahl und sorgen für hohe Beschleunigungswerte auf geraden Strecken. Die V-10 Motoren bieten ein gutes Gleichgewicht zwischen Leistung und Drehmoment. In der Weltmeisterschaft hast du am Anfang einen V-8 Motor und mußt du zuerst Punkte sammeln, bevor du einen V-10 oder V-12 Motor einbauen darfst.

## GETRIEBE

Das Getriebe ist entscheidend für die Höchstgeschwindigkeit und die Motordrehzahl. Du mußt ein Getriebe auswählen, das zum Motor paßt. Es gibt drei Getriebetypen : 4.MT ist ein handgeschaltetes Viergang-Getriebe, 7.MT ist ein handgeschaltetes Siebengang-Getriebe und 6.AT ist ein sechsgängiges automatisches Getriebe. Wenn du das 7.MT beherrscht, kannst du schnellere Rundenzeiten erzielen.

## FAHRGESTELL

Das Fahrgestell ist das Rückgrat des Wagens. Es trägt den Fahrersitz und hält die verschiedenen Teile des Autos zusammen. Es muß sowohl widerstandsfähig als auch leicht sein; deshalb werden Spezialwerkstoffe wie z.Bsp. Kohlefaser benützt. Ein schweres Fahrgestell verringert die Geschwindigkeit und das Bremsvermögen. Es gibt 3 Fahrgestelltypen : 540 kg, 520 kg und 500 kg.

## AGURIS TUNING

Dieses Tuning basiert auf Aguris Auswahl. Da es aber die Wahl eines Profis ist, brauchst du manchmal eine fortgeschrittene Fahrtechnik, um den Wagen beherrschen zu können. Im der Weltmeisterschaft kannst du diese Möglichkeit nicht wählen.

# RENNSTRECKEN

Die Rennstrecken entsprechen den 16 bestehenden GP- Rennstrecken. Außer diesen 16 GP-Rennstrecken gibt es noch zwei zusätzliche Strecken. Auf jeder Strecke bekommst du Tips von Aguri. Benütze das Steuerkreuz, um dir die verschiedenen Strecken und Aguris Tips anzuschauen. In der Weltmeisterschaft kannst du dir die Rennstrecke nicht auswählen.

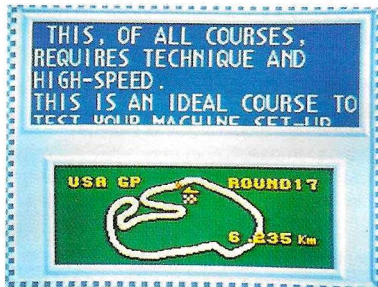
Die zwei zusätzlichen Rennstrecken :

## Großer Preis von Amerika : 6,235 km

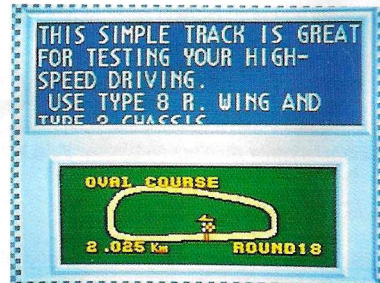
Diese Strecke eignet sich sehr gut für die technische Übung. Sie bietet sowohl viele Kurven als auch lange Geraden (für hohe Geschwindigkeiten). Diese Strecke ist ideal, um deinen Wagen zu testen und Aguris Technik einzuüben.

## Ovale Rennstrecke : 2,025 km

Hier kannst du die Grenzen der Geschwindigkeit und der Kurvenstabilität deines Wagens testen. Dank der einfachen Form eignet sich die Strecke für Trainingsrunden.



Großer Preis von Amerika



Ovale Rennstrecke

Nach jedem Rennen in der Weltmeisterschaft erscheint der Bildschirm mit dem Ergebnis (Result). Dieser Bildschirm zeigt die Reihenfolge der Fahrer und ihre Zeit. Anschließend erscheint der Punktebildschirm (Driver's Point), auf dem die Gesamtpunktezahl und die Reihenfolge der Fahrer in der Weltmeisterschaft erscheinen.

**Bemerkung :** Die Zeitberechnung basiert auf dem 59'59'99" System.

Punkte-Bildschirm

DRIVER'S POINT					
NO	NAME	POINT	NO	NAME	POINT
1	NAGA	110	8	M.HAKKINEN	5
2	R.PATRESE	42	10	J.HERBERT	3
3	N.MANSELL	40	10	E.COMAS	3
4	I.CAPELLI	28	12	S.MODENA	0
5	J.ALESI	25	12	T.BOUTSEN	0
6	B.GACHOT	12	14	M.BRUNDLER	0
7	M.ALBORETO	10	14	M.GUGELMIN	0
8	G.BERGER	5	14	J.JLEHTO	0

B. GACHOT  
E. COMAS  
G. BERGER  
I. CAPELLI  
J. ALESI  
J. HERBERT  
J.J. LETHO  
M. ALBORETO  
M. BRUNDLE  
M. GUGELMIN  
M. HAKKINEN  
N. MANSELL  
R. PATRESE  
S. MODENA  
T. BOUTSEN

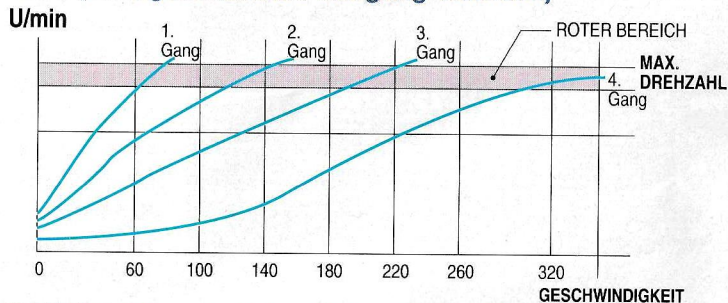
**DIE BESTEN FORMEL  
1-FAHRER DER WELT  
FAHREN GEGEN DICH !**

In dieser superspannenden Weltmeisterschaft fährst du nicht nur gegen Aguri Suzuki, sondern auch gegen die besten Formel 1-Fahrer der Welt.

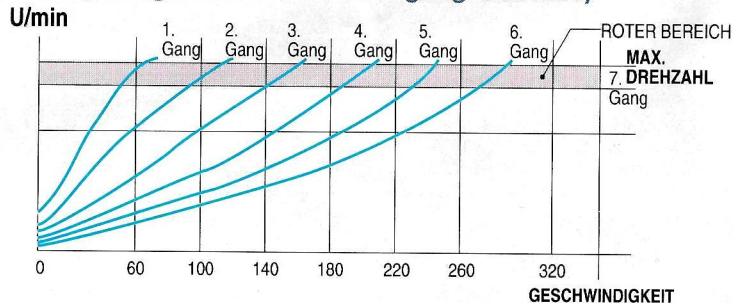
## Kenntnis der Getriebe- und Motordaten ergeben ein besseres Tuning !

Um ein ausgezeichneter Formel 1-Fahrer zu werden, solltest du die Leistungskurve und die Drehmomentkurve deines Motors kennenlernen. Mit Hilfe dieser Kurven kannst du dir die optimale Kombination aussuchen.

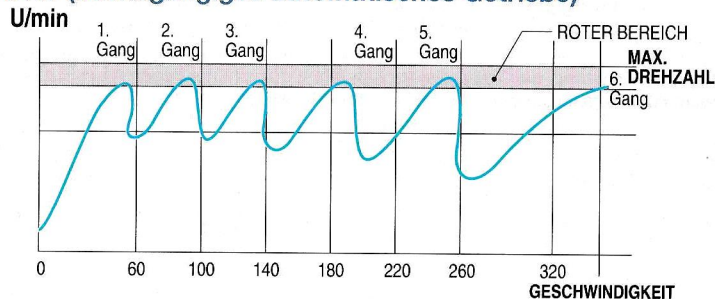
### ● 4 MT (handgeschaltetes Viergang-Getriebe)



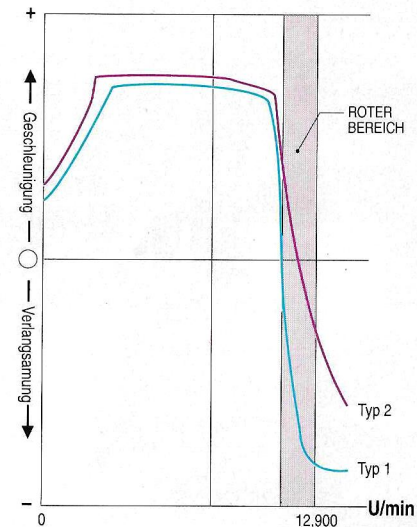
### ● 7 MT (handgeschaltetes Siebengang-Getriebe)



### ● 6 AT (sechsgängiges automatisches Getriebe)

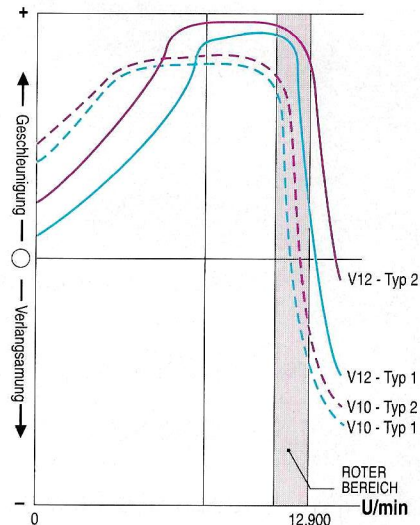


### ● V8 MOTOR (Typ 1/Typ 2)



### ● V10 MOTOR (Typ 1/Typ 2)

### ● V12 MOTOR (Typ 1/Typ 2)



# AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING

## SOMMAIRE

PRÉPARATIFS .....	21
ECRAN DE JEU .....	22
OPTIONS .....	23
ESSAIS LIBRES .....	25
MODE 2 JOUEURS .....	27
CONTRE AGURI .....	28
CHAMPIONNAT .....	29
CONSEILS POUR GAGNER .....	31
RÉGLAGES .....	32
LES CIRCUITS .....	35
SCORES DES PILOTES .....	36

## PREPARATIFS

Introduisez la cartouche de jeu dans la console et mettez cette dernière en marche (ON). Le logo Altron et l'écran Titre s'affichent. Appuyez sur le Bouton Start pour faire apparaître l'écran MAIN MENU (Menu principal).

Ce menu vous offre trois choix : Game Start (Début de la partie), Name Entry (Enregistrement du nom), et Color Select (Sélection de la couleur). Utilisez la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas pour passer d'une sélection à une autre. Appuyez sur le Bouton A pour choisir et sur le Bouton B pour revenir à l'écran MAIN MENU.

### MENU PRINCIPAL GAME START (Début de la partie)

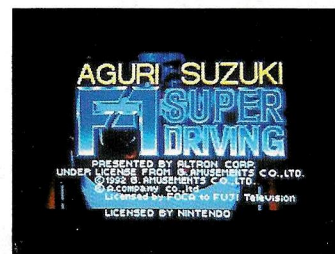
Cette commande vous donne accès à l'écran GAME MODE. Celui-ci vous permet de sélectionner le type de partie, de consulter les meilleurs temps au tour et de choisir les options (nous verrons cela plus en détail plus loin). Vous devez, tout d'abord, indiquer votre nom et choisir la couleur de votre voiture. Si vous jouez à deux, vous devez faire ces actions l'un après l'autre.

### NAME ENTRY (Enregistrement du nom)

Cette option vous permet d'indiquer votre nom et, si vous jouez à deux, celui de votre adversaire. Le centre de l'écran laisse la place à une grille de nombres surmontés de lettres. Utilisez la manette multidirectionnelle pour trouver la lettre que vous désirez (elle va clignoter). Appuyez sur le Bouton A pour la sélectionner. En cas d'erreur, il vous suffit, pour supprimer une lettre, d'appuyer sur le Bouton A tout en sélectionnant la flèche gauche dans la partie inférieure de l'écran près du mot END (fin). Pour insérer un espace, sélectionnez la flèche droite près du mot END. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez le mot END dans l'angle inférieur droit de l'écran. Votre nom ne doit pas comporter plus de six lettres.

### COLOR SELECT (Sélection de la couleur)

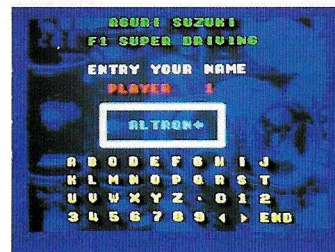
Cette option vous permet, ainsi qu'à votre adversaire, de sélectionner la couleur de la voiture que vous allez conduire. Choisissez une machine parmi les six qui vous sont proposées. L'écran ne présente que 3 voitures à la fois. Pour voir les trois autres, appuyez sur la manette multidirectionnelle vers la droite ou la gauche. Puis, appuyez sur le Bouton A pour valider votre choix.



ECRAN TITRE



MENU PRINCIPAL



ECRAN D'ENREGISTREMENT DU NOM

## ECRAN DE JEU

Pour obtenir cet écran, sélectionnez l'option "Game start" dans le Menu Principal. L'écran de jeu affiche 6 possibilités : mode 2 joueurs, contre Aguri, championnat, essais libres, record du tour, et Options. Appuyez sur le Bouton A pour sélectionner l'une de ces options ou sur le Bouton B pour revenir au menu principal.

### Vs. 2nd Player (Mode 2 joueurs)

Pour jouer simultanément à deux.

### Vs. Aguri (Contre Aguri)

Pour rivaliser avec le champion japonais.

### Championship (Championnat)

Pour participer à tous les Grands Prix du Championnat. Vous devez effectuer les 16 courses du circuit professionnel de F1, dans l'ordre indiqué. Les circuits ont été programmés en fonction des informations recueillies durant les véritables courses. Le réalisme est exceptionnel... vous éprouverez les mêmes sensations que les pilotes professionnels et aurez le même point de vue de la piste qu'eux.

### Free Practice (Essais libres)

Ce mode vous permet d'expérimenter à votre gré les différentes conditions atmosphériques et d'effectuer divers réglages sur votre voiture. Vous pouvez sélectionner le circuit que vous voulez.

### Lap Records (Records du tour)

Vous indique les huit meilleurs temps au tour pour chaque circuit ainsi que pour les deux circuits supplémentaires. Appuyez sur la manette vers la gauche ou la droite pour consulter les différents records.

### Options

Cette commande vous permet de configurer la manette de jeu, de définir le nombre de tours à effectuer lorsque vous jouez à deux et d'indiquer le type de restitution sonore désirée (mono ou stéréo). Pour annuler la partie lorsque la course est commencée, appuyez en même temps sur les Boutons A, B, X et Y.



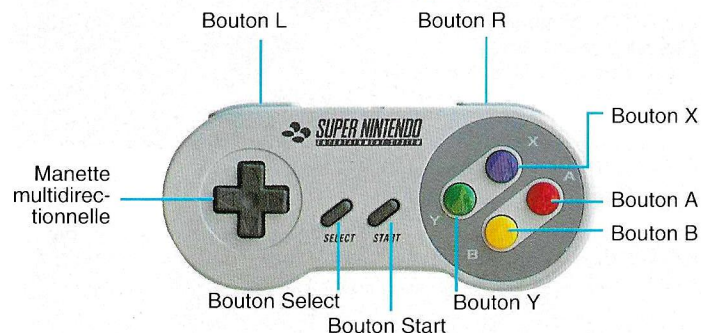
## Controller Select (Configuration de la manette de jeu)

Il existe 7 types de commandes, de A à G. Sélectionnez celles que vous désirez avec la manette multidirectionnelle et validez votre choix avec le Bouton A.

Ecran de configuration de la manette de jeu



Manette de jeu



### Vs Mode Laps (Nombre de tours - mode 2 joueurs)

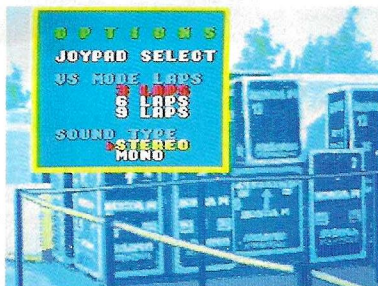
Cette option vous permet, lorsque vous jouez à deux, de choisir le nombre de tours à effectuer pour chaque course (3, 6 ou 9). Utilisez le Bouton A pour faire votre choix.

Com- mande	Droite	Gauche	Vitesse supérieure	Rétro- grader	Accélé- ration	Freinage	Carburant spécial
A	→	←	R	L	A	B	X
B	→	←	↓	↑	A	B	X
C	R	L	↑	↓	A	B	X
D	→	←	R•↑	L•↓	B	Y	A
E	→	←	L•↑	R•↓	Y	A	B
F	→	←	L•↑	R•↓	Y	B	A
G	→	←	R	L	B	X•Y	A

→ Manette multidirectionnelle

## Sound Type (Restitution sonore)

Si votre téléviseur ne comporte qu'un haut-parleur, choisissez MONO. S'il comporte deux haut-parleurs, choisissez STEREO. Après avoir effectué tous les choix désirés, appuyez sur le Bouton B pour revenir à l'écran GAME MODE.



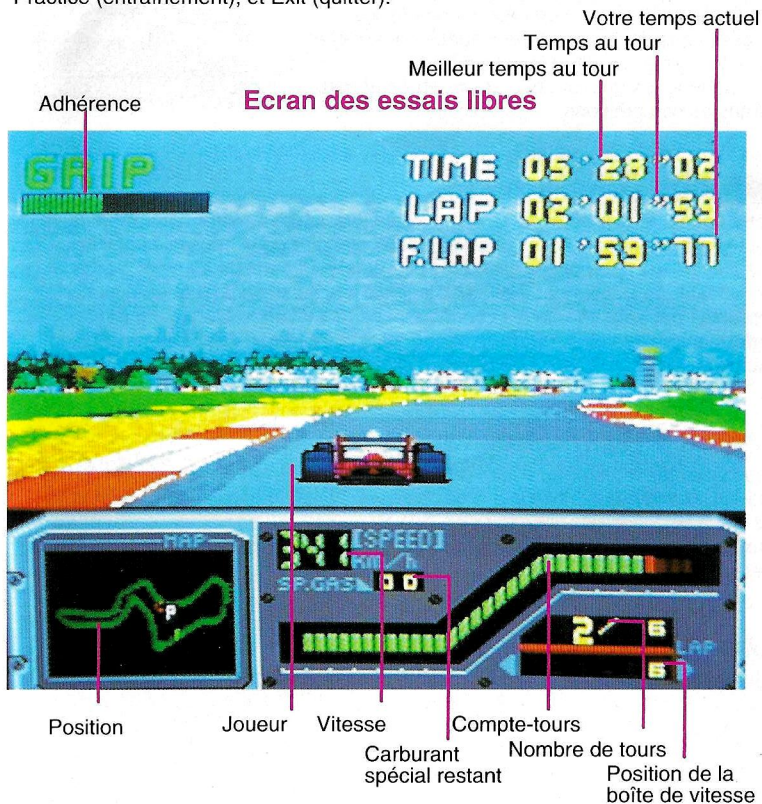
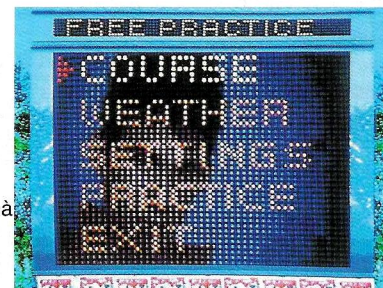
## Bouton Start

Pour interrompre la partie, appuyez sur le Bouton Start. Vous ne pouvez pas suspendre la partie lorsque vous êtes arrêté à un stand de ravitaillement.

Pour quitter le mode Options, appuyez sur le Bouton B.

Ce mode vous permet de vous familiariser avec les différents circuits, dans diverses conditions atmosphériques. Mais, plus important encore, ce mode vous permet de régler votre voiture pour que celle-ci soit parfaitement adaptée à votre type de conduite. Ces séances de réglage peuvent vraiment faire la différence, lorsque vous vous retrouvez face à face avec les champions !

Choisissez "Free Practice" sur l'écran GAME MODE pour faire apparaître l'écran des essais libres. Celui-ci vous propose cinq choix (écrits en majuscules) : Courses (circuits), Weather (conditions atmosphériques), Settings (réglages), Practice (entraînement), et Exit (quitter).

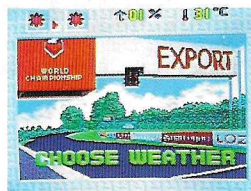


## Courses (Circuits)

Vous pouvez passer en revue les différents circuits en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers la droite ou la gauche. Chaque circuit est accompagné d'un commentaire d'Aguri Suzuki, champion de Formule 1. Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou le bas pour lire en entier les conseils de Monsieur Suzuki. Une fois que vous avez trouvé le circuit que vous voulez, appuyez sur le Bouton A pour le sélectionner.

## Weather (Conditions atmosphériques)

Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers la droite ou la gauche pour choisir les conditions atmosphériques dans lesquelles vous désirez effectuer vos essais. Notez les changements, y compris les modifications de température. Rappelez-vous que vous ne pouvez modifier les conditions atmosphériques que lors des essais libres et non durant les compétitions.



## Settings (Réglages)

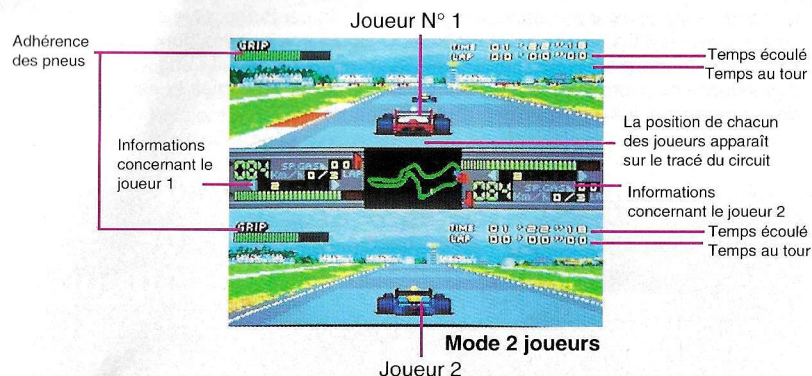
Cette option vous permet de régler votre voiture pour l'adapter à votre conduite. Il existe 11 points de réglages différents sans compter ceux conseillés par Aguri Suzuki. Utilisez ceux-ci si vous n'êtes pas certain des mises au point à faire. Cependant, pour vraiment tirer parti de votre jeu, il est préférable que vous appreniez par vous-même les conséquences des divers réglages sur les performances de votre voiture. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez "Exit" pour retourner sur l'écran FREE PRACTICE.

## Practice (Entraînement)

Vous voici sur la piste, au volant de votre bolide, dans les conditions atmosphériques que vous avez choisies. N'hésitez pas... faites des essais ! Et expérimentez les divers réglages... En fonction de vos progrès, vous pouvez essayer de terminer le tour en un temps plus court et parvenir ainsi progressivement à vous mesurer avec les pros.

## Exit (Quitter)

Cette option vous permet de revenir à l'écran GAME MODE.



Lorsque vous sélectionnez sur l'écran GAME MODE, l'écran "1P VS 2P" (Joueur N°1 contre Joueur N°2) apparaît.

Dans ce mode, deux joueurs peuvent concourir simultanément l'un contre l'autre. Reportez-vous à la section "Mode 2 Joueurs" pour connaître la manière de commencer la partie. Tout comme l'écran "FREE PRACTICE", l'écran "1P vs 2P" affiche en majuscules cinq choix : Courses (circuits), Weather (conditions atmosphériques), Settings (réglages), Race (compétition) et Exit (quitter).

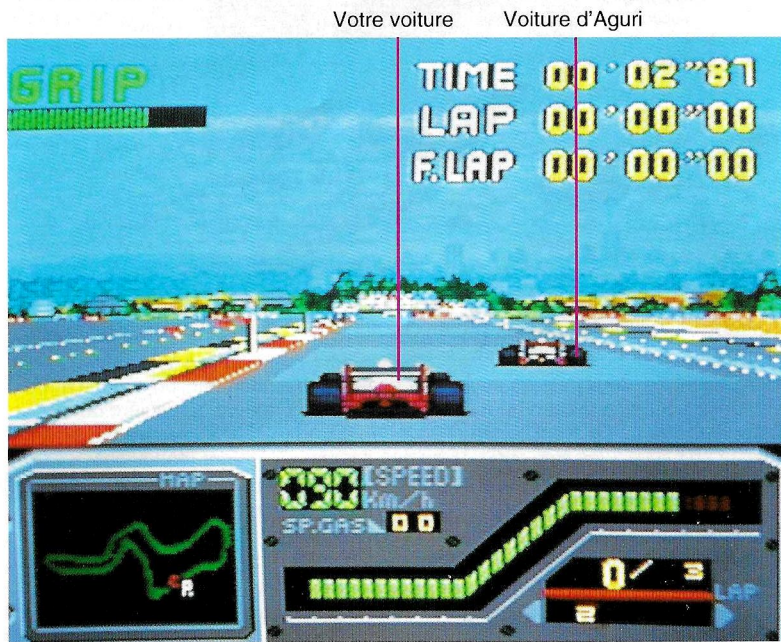
Il y a cependant quelques différences avec le mode "FREE PRACTICE". Par exemple, bien que vous puissiez sélectionner le circuit, vous ne pouvez pas modifier les conditions atmosphériques de la course.

L'option Settings (réglages) propose deux ensembles de choix, les uns pour le joueur 1 et les autres pour le joueur 2.

Sur l'écran 1P VS 2P, la compétition ("Race") remplace l'entraînement ("Practice"). L'écran est divisé en deux. La partie supérieure représente la voiture du joueur 1 et la partie inférieure celle du joueur 2. Sélectionnez le nombre de tours en vous servant de la commande OPTIONS de l'écran GAME MODE.

# CONTRE AGURI

Ce mode vous permet de concourir contre Aguri en personne ! Ne prenez pas cela à la légère ! Sa voiture est parfaitement réglée... vous allez donc avoir l'occasion de montrer ce dont vous êtes capable ! Vous pouvez aussi apprendre des astuces de pilotage en étudiant la technique de ce champion ! Les conditions de conduite sont les mêmes qu'en mode 2 joueurs.



VS Aguri

# CHAMPIONNAT

Le championnat est un moment inoubliable : vous êtes sur la piste, avec tous les meilleurs pilotes de Formule 1, tels que Nigel Mansell ! La reproduction des 16 circuits est très fidèle, ce qui ajoute un grand réalisme à la compétition. Le mode championnat propose deux options : "Continue" et "New game" (nouvelle partie). "Continue" vous permet de reprendre une partie précédemment sauvegardée ; "New game" vous permet de recommencer un nouveau championnat, depuis le départ.

A la différence des autres modes de jeu, le mode Championnat ne vous permet pas de choisir le circuit. Vous devez impérativement suivre l'ordre imposé. La première course a lieu en Afrique du Sud. De plus, vous devez d'abord gagner des points avant de pouvoir effectuer des réglages sur votre voiture.

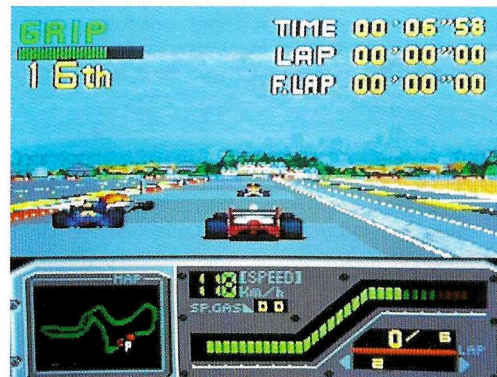


Ecran du menu principal



Ecran du mode de réglage

Chaque course comprend 6 tours et le vainqueur est celui qui réussit dans le meilleur temps. Le pilote obtient des points en fonction de sa position à l'arrivée. Chaque course terminée vous permet d'obtenir 500 points.



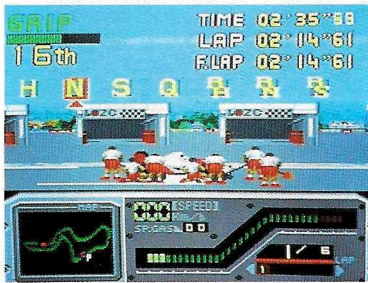
Ecran du mode championnat

## Qualification

Le championnat commence par une épreuve de qualification comprenant deux tours de circuit. Le premier tour ne compte pas, aussi ne conduisez pas trop vite pour économiser vos pneumatiques et ne pas diminuer leur adhérence. Utilisez les pneus Q pour obtenir le meilleur résultat. Le temps du second tour détermine votre position sur la grille de départ. Après les qualifications, vous revenez sur l'écran du mode Setting (réglages) pour régler votre voiture et changer vos pneus.



Ecran de Qualification



Stand de Ravitaillement

## Pit stop screen (Stand de ravitaillement)

L'adhérence de vos pneus diminuant progressivement durant la compétition, votre voiture risque de dérapager après un certain temps. Vérifiez donc leur état sur l'indicateur situé en haut et à gauche de l'écran. Si les pneus commencent à perdre leur adhérence, cherchez, au centre de l'écran, un signal PIT STOP (stand de ravitaillement) ; ralentissez et entrez dans les stands. Appuyez sur la manette multidirectionnelle pour sélectionner le

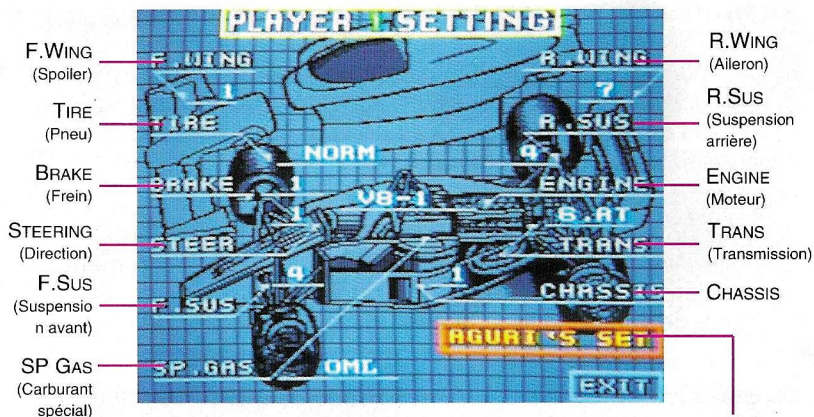
pneu et sur le bouton **A** pour choisir le type désiré. Une fois le changement effectué, retournez sur la piste. Attention, le temps passé au stand n'est pas décompté ! Vous avez donc intérêt à effectuer vos choix très rapidement !

## Remarques :

- Il est impossible de franchir la ligne d'arrivée en sortant du stand de ravitaillement : le joueur ne peut pas terminer la course s'il s'arrête à son stand pendant le dernier tour, sinon il doit effectuer un autre tour.

Vous ne pouvez pas interrompre la partie lorsque vous êtes arrêté au stand.

- Au début du championnat, vous ne disposez que d'un moteur V-8. Faites de votre mieux pour concourir avec ce type de moteur dans les quatre premières courses du Grand Prix et ne dépensez pas vos points en achetant du carburant spécial ou des accessoires. Mais dès que vous avez assez de points, changez votre V-8 contre un V-10...
- Pour posséder une bonne technique de pilotage, exercez-vous à freiner (par petits coups successifs) et à légèrement accélérer avant les virages. Pour gagner de la vitesse, en sortie de virage, utilisez le carburant spécial (SP Gas).
- Savoir contrôler ses dérapages est un avantage décisif. Lorsque vous partez en dérapage, appuyez par intermittence sur le bouton d'accélération et synchronisez bien vos mouvements de manière à reprendre votre direction, puis accélérez sans perdre de temps.
- En course, lorsque deux voitures s'accrochent, celle qui est heurtée à l'arrière effectue un tonneau. Essayez d'éviter ces collisions... quoique vous puissiez utiliser cette technique pour ralentir votre adversaire !



Réglages conseillés par Aguri

Un facteur déterminant de la victoire dépend du réglage de votre voiture. Faites vos choix avec circonspection et réglez soigneusement les différents éléments. Utilisez la manette multidirectionnelle pour choisir la zone à régler et le Bouton A pour accéder à l'écran de sélection des différentes parties. Une fois les réglages terminés, sélectionnez EXIT.

Si vous voulez utiliser les réglages conseillés par Aguri, sélectionnez l'option "Aguri's Set". Lors des essais libres, ces réglages seront d'un grand secours pour ceux qui rencontrent des difficultés à régler leur voiture.

Voici les détails concernant chaque réglage :

## Spoiler (F. Wing)

Le spoiler est situé à l'avant de la voiture. Il est utilisé pour drainer la force du vent vers le bas. Il permet de stabiliser la voiture dans les virages mais, en contre-partie, votre vitesse s'en trouve un peu diminuée. Utilisez la manette multidirectionnelle pour sélectionner cet accessoire, puis EXIT pour retourner à l'écran principal de réglage.

## Les pneus (Tires)

Vous pouvez choisir parmi sept types. Ils sont divisés en deux groupes. Les pneus à texture unie (Slick) à utiliser par temps sec ou normal et les pneus pluie (Rain) à utiliser sur sol humide. Plus la gomme des pneus est tendre, meilleure est l'adhérence, mais la vitesse d'usure est alors plus grande... La gomme des pneus Q est spécialement tendre, aussi leur adhérence est très bonne et ils sont spécialement efficaces pendant les épreuves de qualification.

## Les freins (Brakes)

De bons freins constituent un facteur important pour diminuer la durée du tour car ils permettent au pilote de conduire rapidement et de freiner à la dernière minute avant d'aborder un virage. Un freinage énergique (Hard) aura plus d'effet qu'un freinage plus souple (Soft). Cependant, un freinage brutal n'est pas toujours le meilleur choix ; rappelez-vous qu'un équilibre est nécessaire entre les freins et la machine.

## La direction (Steering)

La direction peut être réglée sur quatre niveaux depuis Rapide (Quick) jusqu'à Lent (Slow). Réglée sur Quick, elle est extrêmement précise, alors que sur Slow, ses temps de réponse sont plus lents.

## Suspension avant (F. Sus)

La suspension avant maintient les roues avant et stabilise la voiture. Une suspension douce (soft) diminue l'adhérence des pneus mais, en contre-partie, ralentit leur usure. Une suspension dure (hard) augmente l'adhérence des pneus mais aussi la vitesse d'usure.

## SP Gas (carburant spécial)

Le carburant spécial permet des accélérations très rapides, ce qui est appréciable au moment du départ ou en sortie de virage. Cependant, cela n'augmente pas la vitesse maximum et n'a pas d'effet sur les voitures déjà rapides. Le pilote peut choisir de faire un plein d'essence normale en ajoutant 20 ou 50 ml de carburant spécial. Attention, 50 ml de carburant spécial augmentent sensiblement le poids de la voiture !

## Aileron arrière (R. Wing)

Comme pour le spoiler, l'aileron sert à utiliser la force du vent pour stabiliser la voiture, à grande vitesse et dans les virages. Il faut faire attention à garder un équilibre entre le spoiler et l'aileron, aussi prenez bien soin d'assurer cette harmonie...

## Suspension arrière (R. Sus)

La suspension arrière a, sur les pneus, un effet similaire à celui de la suspension avant : un réglage dur aide à éviter des têtes à queue dans les virages mais accélère l'usure des pneus.

## Moteur (Engine)

Vous avez le choix entre six motorisations (deux V-8, deux V-10, et deux V-12). Chaque moteur a un nombre de chevaux et des spécificités différentes. Un V-8 permet de bons démarrages à bas régime ; il est excellent dans les courses en ville ou comportant de nombreux virages. Le V-12 monte plus haut en régime ce qui lui autorise des pointes de vitesse importantes en ligne droite. Les V-10 sont à la fois puissants et bons au démarrage. En championnat, le pilote commence avec un V-8 et doit gagner des points avant de pouvoir le changer pour un V-10 ou un V-12.

## Transmission (Trans)

La boîte de vitesses joue un grand rôle dans la vitesse de pointe et le régime du moteur. Choisissez votre boîte de vitesses en fonction du type de moteur qui équipe votre voiture. Il y a trois types de boîtes de vitesses : 4.MT - boîte manuelle à quatre vitesses. 7.MT - boîte manuelle à sept vitesses. 6.AT - boîte automatique à six vitesses. Vous obtiendrez de meilleurs résultats au tour si vous réussissez à maîtriser la boîte à sept rapports.

## Le châssis

Le châssis est la charpente de la machine. Comme il supporte le poids du pilote et de tous les accessoires, il doit allier robustesse et légèreté. Ceci est obtenu grâce à des matériaux composites spéciaux comme le carbone. Un châssis lourd diminue la vitesse et l'efficacité du freinage. Il existe 3 types de châssis : 540 kg, 520 Kg et 500 Kg.

## Réglages conseillés par Aguri (Aguri's Set)

Ces réglages sont ceux d'un pilote professionnel. Aguri les a sélectionnés lui-même. Attention, il se peut que la voiture, ainsi réglée, soit difficile à conduire par un non-professionnel... Ce réglage ne peut pas être choisi en championnat (Championship).

Tous les circuits de ce jeu ont été programmés en fonction des informations recueillies en conditions réelles de courses sur les 16 pistes composant le Grand Prix. Le jeu comporte également deux circuits supplémentaires ne faisant pas partie du championnat. Chaque circuit est accompagné des conseils et remarques du champion automobile nippon, Aguri Suzuki. Utilisez la manette multidirectionnelle pour passer en revue les circuits et les conseils d'Aguri. En mode Championnat, l'ordre des courses est imposé, vous ne pouvez pas choisir votre circuit.

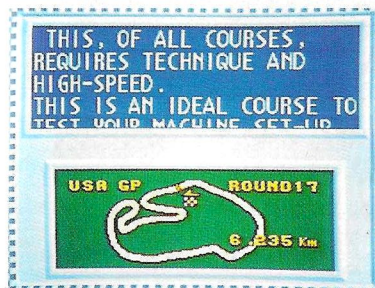
Les deux circuits supplémentaires sont les suivants :

## USA GP (Grand Prix des Etats-Unis) 6,235 km

Ce circuit est excellent pour s'entraîner. Il comporte beaucoup de virages et des lignes droites permettant des pointes de vitesse élevées. C'est le meilleur pour effectuer les réglages et voir Aguri à l'oeuvre.

## Oval Course (Circuit Ovale) 2,025 km

Ce circuit est excellent pour pousser son moteur à fond et tester la vitesse maximale de la voiture. Ses virages sont également une bonne mise à l'épreuve de la machine... Son tracé et sa conception simples en font un bon circuit d'entraînement.



Grand Prix des Etats-Unis



Circuit ovale

En championnat, à la fin de chaque course, apparaît l'écran RESULT (résultat) qui indique l'ordre d'arrivée des pilotes et leurs temps respectifs. S'affiche ensuite l'écran DRIVER'S POINT (Score des pilotes) qui indique le nombre total de points et le classement général.

**REMARQUE :** le temps est calculé sur la base de 59'59"99.

Ecran du Score des pilotes

DRIVER'S POINT					
NO	NAME	POINT	NO	NAME	POINT
1	NAGA	140	8	M.HAKKINEN	5
2	R.PATRESE	42	10	J.HERBERT	3
3	N.MANSELL	40	10	E.COMAS	3
4	I.CAPELLI	28	12	S.MODENA	0
5	J.ALESI	25	12	T.BOUTSEN	0
6	B.GACHOT	12	14	M.BRUNDLÉ	0
7	M.ALBORETO	10	14	M.GUGELMIN	0
8	G.BERGER	5	14	J.ILEHTO	0

B. Gachot  
E. Comas  
G. Berger  
I. Capelli  
J. Alesi  
J. Herbert  
J.J. Lehto  
M. Alboreto  
M. Brundle  
M. Gugelmin  
M. Hakkinen  
N. Mansell  
R. Patrese  
S. Modena  
T. Boutsen

**VOUS CONCOUREZ  
AVEC LES MEILLEURS  
PILOTES DU MONDE !**

Avec ce jeu, vous allez vivre des moments d'intense compétition. Vous n'allez pas seulement vous mesurer à Aguri Suzuki, mais aussi aux meilleurs pilotes du monde

## GEWÄHRLEISTUNG

Einer Qualitätsgarantie für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf für in Deutschland von Allan Deutschland GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Allan Kundendienst in Deutschland unter der Telefon-Nummber 089-2311-3865 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten sie eine Retouren-Genhmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Allan Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Allan Deutschland GmbH**  
Rosenstrasse 7  
8000 München 2

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Allan auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Abiauf der Gewährleistungsfrist wnden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Allan Kundendienst (Telefonnummer in Deutschland: 089-2311-3865).

**Vertrieb:**

**ABC Marketing & Vertriebs-GmbH**  
Letzestrasse 32a  
A-6807 Feldkirch  
Tel. 05522/71675

**Distribué en Suisse par:**

**ABC Import & Export**  
Baggastiel 48  
CH-4475 Sevelen  
Tel. 081/785 29 60  
Fax. 081/785 12 22

Ce produit est garantie par le distributeur Er cas de difficulté, veuillez contacter le distributeur.