

FLAMINGO EXTRA



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



OCEAN EUROPE LTD.

Alleinvertrieb Deutschland



VIDEO - SPIELE

Am Südpark 12 . D-6092 Kelsterbach
Fax. 06107 / 760680

LAGUNA-AM SÜDPARK 12
6092 KELSTERBACH
GERMANY

©1992 SETA

PRINTED IN JAPAN

©1992 SETA

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



© 1992 SETA

LICENSED BY



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



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

ANWEISUNGEN

Wir danken Ihnen, daß Sie Exhaust Heat gekauft haben. Bevor Sie mit dem Spiel anfangen, lesen Sie sich bitte dieses Anleitungsbuch mit der Handhabung der Software genau durch: Dies gewährleistet Ihnen, daß Sie die Software korrekt und sicher benutzen.

INHALTSVERZEICHNIS

WIE DAS SPIEL ABLÄUFT.....	2
1.) LOS GEHT'S	
Willkommen im Ring.....	3
2.) ABER ZUERST DAS TRAINING	
Alles über das Training.....	5
Kursauswahl.....	6
Handhabung.....	8
Das Rennen	10
3.) DAS ZUSAMMENSETZEN DER MASCHINE	
Die Fabrik.....	12
Die Leistungsdaten.....	14
Der Probelauf.....	15
4.) DIE TEILNAHME AM GRAND PRIX.....	17
5.) DAS RENNEN GEHT WEITER: TAG UND NACHT.....	18
Über die Teilabschnitte.....	19
Die 16 Weltkurse.....	29
Profile der gegnerischen Fahrer.....	37
Formelle Regeln.....	40

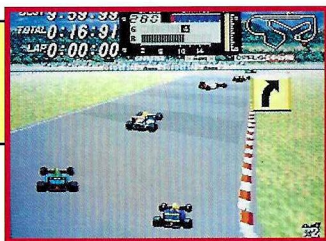
WIE DAS SPIEL ABLÄUFT

1. UND WIR SIND DRAUSSEN!

Wenn Sie dieses Spiel zum ersten Mal spielen, lesen Sie bitte ab hier.

2. TRAINING

Zuerst machen Sie sich mit der Straße vertraut.



3. FABRIK

Suchen Sie sich Teile selbst aus und, präparieren Sie sie für das Rennen.

4. GRAND PRIX

Nehmen Sie am Kampf um den Grand Prix teil. Gewinnen Sie alle 16, und werden Sie Weltmeister.



5. TEST

Um Ihr Bestes geben zu können, erkundschaften Sie jeden Kurs aus. Hier können Sie auch an ihrer Maschine ausprobieren, ob Sie die richtigen Teile verwendet haben.

1. LOS GEHT'S! WILKOMMEN IM RING

(1) REGISTRIEREN DES SPIELERS

Drücken Sie den Startknopf, und Sie gelangen in die Startnummern-Auswahl. Hier sind 4 Nummern, wählen Sie bitte eine aus. Bewegen Sie den Cursor zu der Autonummer, die Sie wünschen, und drücken den B-Knopf.

NEU

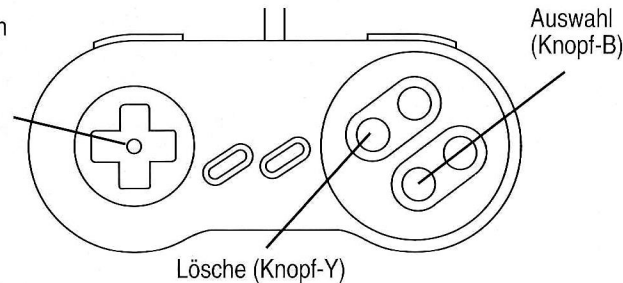
Wenn Sie die Informationen einer bestehenden Nummer ändern wollen, drücken Sie "NEW". Dann wählen Sie die Nummer aus, von welcher Sie die Informationen löschen wollen, und die Informationen werden gelöscht. Danach können Sie erneut Daten erstellen.

BENUTZUNG DES CONTROLLERS

(Wie Sie ihre Maschine steuern.....Seite 8)

Selektion
(Control
Pad)

Auswahl
(Knopf-B)



Lösche (Knopf-Y)

NAMEN EINGEBEN

Zuerst müssen Sie den Namen des Fahrers für die ausgewählte Nummer registrieren. Es sind bis zu 9 Buchstaben möglich. Durch das Bewegen des Control Pads nach oben und unten werden die Buchstaben ausgewählt, mit der Bewegung nach rechts und links wird der Cursor bewegt. Wenn Sie dann ihre Eingabe beendet haben, drücken Sie START und gelangen so in den nächsten Bildschirm.

ÄNDERN

Falls Sie den eingegebenen Namen ändern möchten, wählen Sie einfach "CHANGE". Dies ermöglicht ihnen lediglich den Namen zu ändern.

REKORD

Sehen Sie dazu: Letzte Rekordzeit (Seite 6)

MODUSAUSWAHL

Es gibt 2 Modi, Training und Grand Prix. Es ist unmöglich, Weltmeister zu werden, wenn Sie dieses Spiel zum ersten Mal spielen. Vorsichtiger Herausforderer stimmen mehr fürs Training, alle anderen für den Grand Prix.

GRAND PRIX

Erst Vorbereiten, dann das Rennen. Vereinigen Sie die Power der Maschine mit Ihrer Geschicklichkeit sie zu steuern. Für weitere Informationen lesen Sie bitte Seite 17.

TRAINING

Sie bekommen hier einen fixen Vorrat, nutzen Sie ihn, um die verschiedenen Strecken zu testen. Für weitere Informationen lesen Sie bitte Seite 5.

TESTLAUF

Bevor Sie ins Rennen gehen, sollten Sie ihre Maschine so oft testen, bis Sie die richtige Zusammenstellung dieser für den Kurs herausgefunden haben. Weitere Informationen auf Seite 18.

ENDE DES SPIELS

Hiermit kommen Sie wieder zurück zum Titelbild.

2. ABER ZUERST DAS TRAINING

ALLES ÜBER DAS TRAINING

ZUERST GRUNDLEGENDE PRAKTIKEN IN PUNKTO TRAININGSMODUS

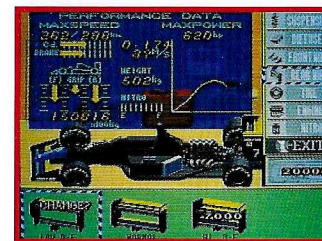
Nehmen Sie zuerst am Grand Prix teil, ohne irgendwelche Veränderungen an ihrer Maschine vorgenommen zu haben, werden Sie feststellen, daß Sie nicht so viele Punkte erreichen, wie Sie erwartet haben.

Streben Sie nach einem höheren Rang und beginnen Sie ihre Fahrtechnik und ihre Maschinenausstattung zu erhöhen durch einfaches Training.

DIE STATIONEN DES TRAININGS

1. DAS AUTO ZUSAMMENSTELLEN

Zuerst wählen Sie in der Fabrik ihre Maschine aus (am besten eine mit guten Konditionen, die Sie sich mit dem fixen Geldbetrag leisten können). Sie werden herausfinden, daß jeder Kurs und jedes Wetter andere Anforderungen an das Auto stellt. Reguläre Rennen geben Ihnen die beste Auskunft über eine gute Zusammenstellung ihres Autos.



ÜBER DEN GELDBETRAG

Im Trainingsmodus ist der Betrag fix, aber im Grand Prix-Modus hängt die Höhe des Betrages davon ab, welche Position Sie bei den Rennen eingenommen haben. Stecken Sie das Geld in Ihr Auto, um es für das nächste Rennen zu präparieren.

2. DAS RENNEN

Einmal fertig mit dem Ausrüsten gibt es keinen Grund, sich über die harte Arbeit zu beklagen.

Es geht los! Es gibt 16 Kurse, aber Sie sollten sie so schnell wie möglich kennenlernen. Studieren Sie die Kurse sorgfältig, und suchen Sie nach dem perfekten Lauf.

3. ÜBERWACHUNG

Wenn der Angriff auf die Zeit vorbei ist, wird die Zeit jeder Runde gezeigt. Falls Sie eine neue Bestzeit gefahren sind, wird diese automatisch als Rekord gespeichert.

KURSAUSWAHL

AUSWAHL DES KURSES

Es gibt 16 verschiedene Kurse in diesem Spiel. Jeder hat seine eigene Aufmachung, und es ist fair zu sagen, daß der Sieg über die Gewinner und Verlierer entscheidet. Stellen Sie Ihre Maschine auf die individuellen Kurse ein, und lernen Sie die Eigenarten der Kurse zu meistern.

NATIONALFLAGGE STAAT/KURS DATEN

Wenn Sie diesen Kurs aussuchen, wählen Sie "YES" und drücken Sie den B-Knopf.

LÄNGE

Länge des Kurses.

STRECKENREKORD

Rekord des schnellsten Rennens

RUNDENREKORD

Rekord jener Person, die die schnellste Runde gefahren ist. Schauen Sie auf die Kurskarte, und merken Sie sich die Ziellinie und die Einfahrt zur Box.

REKORD

Es ist möglich, sich die beste Runde und den besten Typ für jeden Kurs anzuschauen. Durch Bewegungen des Control Pads nach links und rechts gelangen Sie zum nächsten Kurs. Drücken Sie START und Sie gelangen zum Titelbild.



WÄHLEN SIE EINEN KURS

Benutzen Sie das Control Pad, um den gewünschten Kurs auszuwählen, und drücken Sie den B-Knopf. Dieser Kurs ist dann vergrößert, damit Sie die näheren Daten sehen können.

ÜBER DAS WETTER

Beim Training und bei den Testläufen können Sie sich das Wetter aussuchen, indem Sie das Control Pad drücken.



WOLKENLOS

Schönes Rennwetter.



SPRÜHREGEN

Leichter Regen näßt die Fahrbahn und es ist leicht zu rutschen. Wechseln Sie zu Regenreifen.

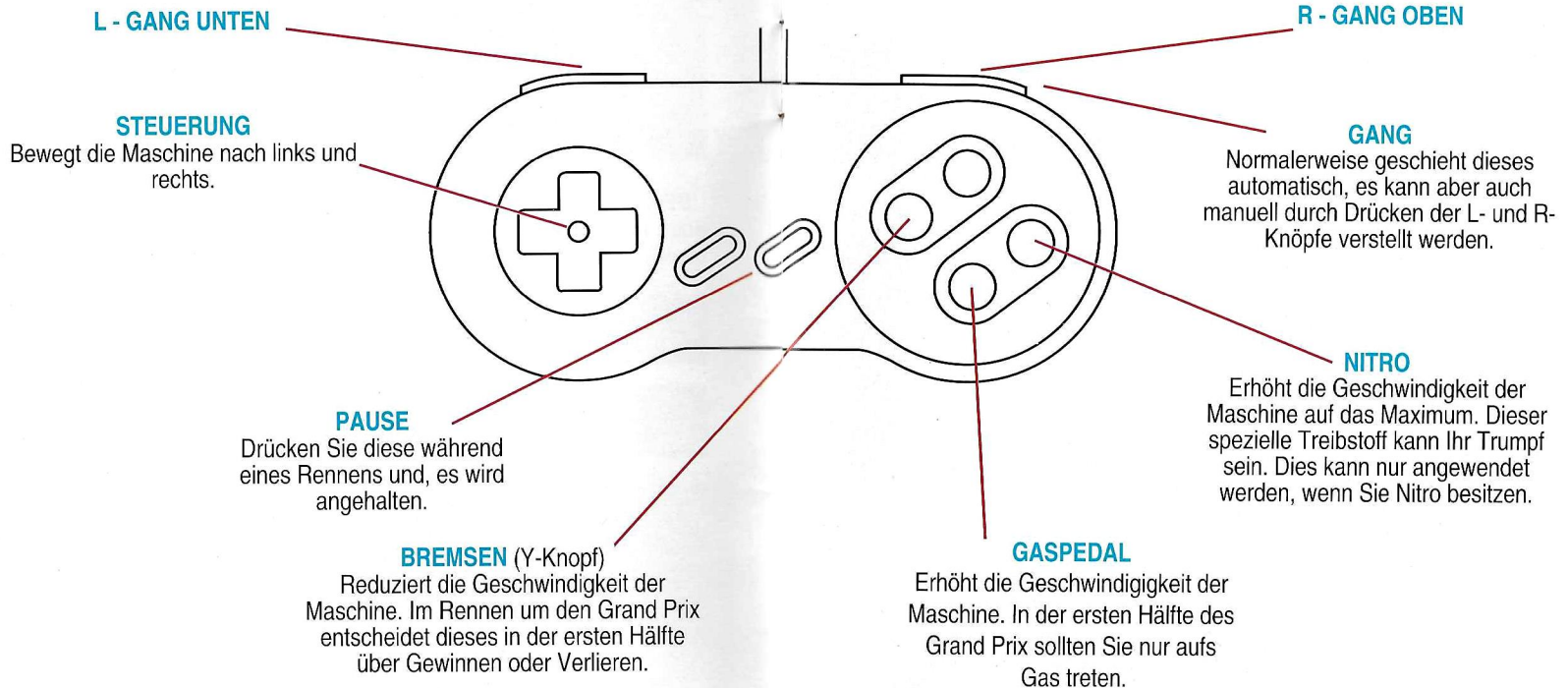


REGEN

Es schüttet.

Es ist sehr leicht auszurutschen, wechseln Sie zu Regenreifen und fahren Sie mit größter Vorsicht.

HANDHABUNG



KONFIGURATION

Bewegen Sie das Control Pad nach oben, unten, rechts oder links und wählen Sie aus.

Handhabung

Steuerung ←→
Gang LR

Steuerung LR
Gang ↑↓

TON

MONO
Für einen Sprecher.

STEREO
Für zwei Sprecher.

DAS RENNEN

BESTE ZEIT

Zeigt die beste Zeit dieses Kurses an.

TOTAL

Zeigt die laufende Rennzeit an.

RUNDE

Zeigt Ihre schnellste Rundenzeit an.

Wenn Sie durch das Ziel gefahren sind, wird Ihre Zeit unter "Best" aufgezeigt.

WAND

Wenn Sie mit ihr zusammenstoßen, wird Ihr Auto zerstört sein. Seien Sie vorsichtig.

SCHMUTZ

Wenn Sie auf Schmutz treffen, wird Ihre Geschwindigkeit rasant fallen. Versuchen Sie dies zu vermeiden.

KARTE

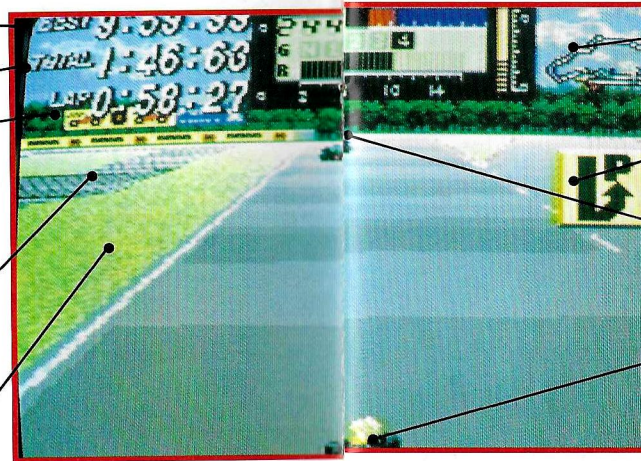
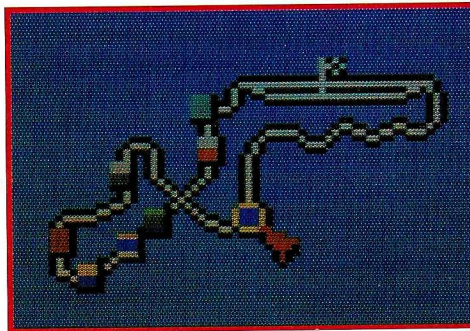
Zeigt die Position von Gegnerautos. Ihr Auto ist mit einem Pfeil markiert.

POSITION

Zeigt die Position der vorhergehenden Runde an.

RUNDENUMMER

Zeigt Ihre gefahrenen Runden an.



KARTE

Schauen Sie auf der Seite 10 nach.

KURSMERKMALE

Wenn Sie sich Kurven und Boxen nähern, werden diese auf dem Bildschirm angezeigt.

GEGNERAUTO

Überholen Sie es - und seien Sie vorsichtig, um mit diesem nicht zusammenzustoßen.

IHR AUTO

Sie sitzen hinter dem Lenkrad.

DIE ZÄHLER

SCHADENSZÄHLER

Zeigt die Schäden an Ihrer Maschine an. Wenn Sie mit Wänden, Gegnerautos etc. zusammenstoßen, ändert sich der Zähler von blau auf rot. Wenn Sie während des Rennens in eine Box fahren, wird ihr Schaden repariert und nicht registriert. Wenn Sie das Rennen beenden und der Schadenszähler ist rot, benötigen Sie viel Geld für Reparaturen.

GESCHWINDIGKEITSMESSER

Zeigt Ihre momentane Geschwindigkeit an.

GANG

Zeigt den eingelegten Gang an.



NITROZÄHLER

Zeigt die momentane Menge von Nitro an.

DREHZAHLMESSER

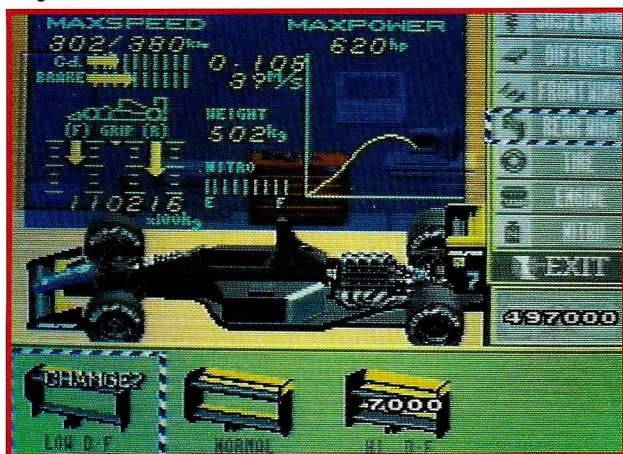
Zeigt die momentane Umdrehung des Motors an.

3. DAS ZUSAMMENSETZEN DER MASCHINE

Auf diesem Bildschirm können Sie Autoteile besorgen und austauschen.

TEILEFENSTER

Denken Sie gründlich nach und rüsten Sie ihre Maschine mit den hier aufgezeigten Teilen aus. Über die einzelnen Teile lesen Sie bitte auf der Page 19 nach.



TEILECURSOR

KAUFCURSOR

Der Preis wird aufgezeigt, wenn der Cursor über einem Teil plaziert wird. Sie können nichts installieren, bevor Sie es nicht gekauft haben.

AUSTAUSCHCURSOR

Wenn Sie ein Teil auswählen, wird es mit dem momentan benutzen ausgetauscht.

X CURSOR

Wenn der Cursor so aussieht, können Sie dieses Teil nicht kaufen.

LEISTUNGSDATEN

Dieses Fenster zeigt die variierende Leistungsfähigkeit der zugeführten und ersetzten Teile an.

Erklärung von Leistungsdaten Page 14.

MENUFENSTER

Entscheiden Sie, welche der 10 Teile Sie hinzufügen, ersetzen oder besorgen wollen. Wenn Sie den EXIT Cursor wählen und im unterem Fenster den B-Knopf drücken, verlassen Sie die Fabrik. Über Teile Page 19.

MENUCURSOR

Bewegen Sie die 2 Cursor frei, und tauschen Sie ihre Teile aus. Die Erklärung zur Benutzung des Teilecursor ist auf Seite 12.

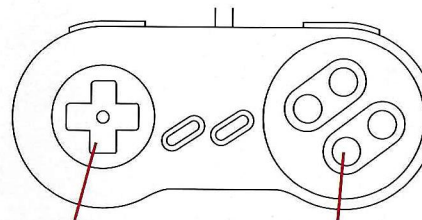
AUSGANG

Dies bringt Sie zum nächsten Bildschirm.

BETRÄGE

Benötigen Sie, um Teile zu kaufen. Wenn Sie Preise im Grand Prix gewinnen, erhöht sich ihr Betrag. Im Trainingsmodus steht Ihnen ein festgesetzter Geldbetrag vor dem Start zur Verfügung.

BENUTZUNG DER TASTEN



Bewegung des Cursors

Auswahl

ÜBER DIE LEISTUNGSDATEN

MAXIMALE GESCHWINDIGKEIT

Zeigt die maximale Geschwindigkeit der Maschine als:

Normal / Maximalgeschwindigkeit
Maximalgeschwindigkeit / mit Nitro

CD.

Luftwiderstand. Je niedriger er ist, desto besser ist die Beschleunigung.

BREMSE

Zeigt die Bremskraft der Maschine (wie schnell die Maschine steht, nachdem die Bremsen aktiviert wurden). Je höher der Wert, desto einfacher ist es zu stoppen.

(F)

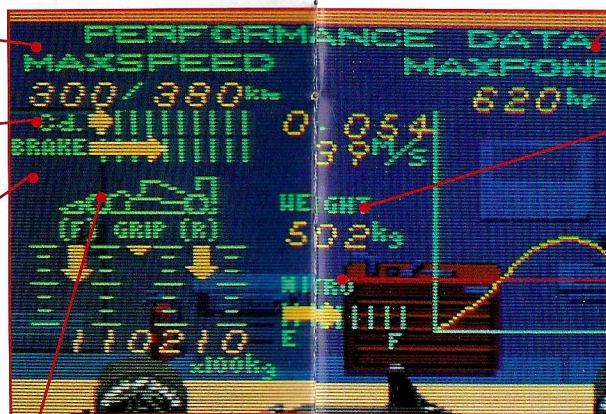
Zeigt den Schwerpunkt (DF) des vorderen Teiles des Autos (die Kraft drückt das Auto nach unten). Je höher der DF an dem Teil ist, desto einfacher ist es, um die Ecke zu fahren.

GRIP

Zeigt die Griffigkeit der Reifen an. Je höher dieser Wert ist, desto besseren Halt haben die Reifen und desto stabiler ist die Fahrt.

(R)

Zeigt den DF am hinteren Teil des Autos. Je höher der Schwerpunkt, desto schwieriger ist es für den hinteren Teil des Autos, sich in der Kurve zu halten.



MAX. POWER

Zeigt die maximalen Energieausgabe.

GEWICHT

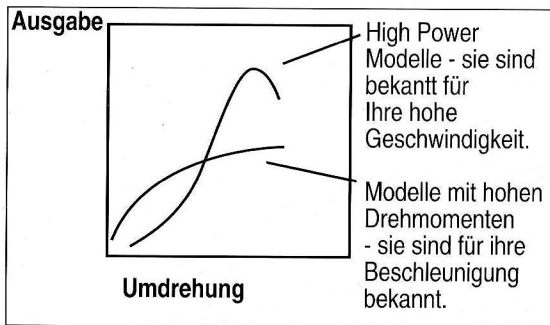
Zeigt das Gewicht des Autos. Je schwerer dieses ist, desto mehr Trägheit werden Sie entgegen treten müssen, und es wird schwieriger, um die Ecke zu fahren.

NITRO

Der momentane Vorrat an Nitro, der Katalysator, der fähig ist, die hohe Leistung der Maschine zu überschreiten. Es zählt sich auch, Nitro auf geraden Strecken zu benutzen. (Seite 26)

POWER KURVE

Zeigt die charakteristischen Motoreigenschaften auf einen Blick.



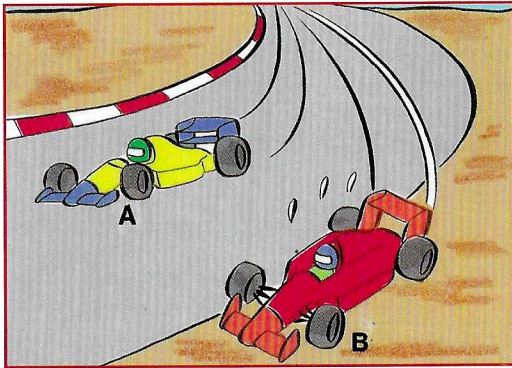
EIN PROBELAUF

Dies ist ein Einweisungskurs für jene, die sich nicht sicher sind, ob sie Ihre Maschine richtig eingestellt haben. Die Geschwindigkeit ist zunächst vom Motor abhängig. Aber wenn Sie einfach nur die Motorleistung steigern, werden Sie nicht mehr um die Ecke kommen.

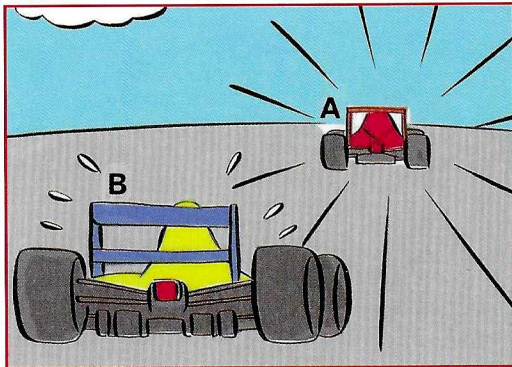
SNELLIGKEIT ODER UM DIE ECKE FAHREN

Wichtig, um um die Ecke zu fahren, ist der Schwerpunkt (DF). Wie auch immer, wenn der DF zu sehr steigt, dann wächst auch der Luftwiderstand und die Beschleunigung verschlechtert sich. Lassen Sie uns 2 verschieden eingestellte Maschinen vergleichen. Alle Teile, außer den oben erwähnten, sind identisch.

- A.) FRONT FLÜGEL - NIEDRIGE DF
HECK FLÜGEL - NIEDRIGE DF
EINSPRITZER - KLEIN



In einer Kurve. Wenn beide mit der gleichen Geschwindigkeit eine Kurve fahren, dann ist B wendiger als A.



- B.) FRONT FLÜGEL - HOHE DF
HECK FLÜGEL - NIEDRIGE DF
EINSPRITZER - GROSS

Je geringer der Luftwiderstand ist, desto schneller ist die Beschleunigung.

Also, für einen kurvenreichen Kurs ist die Ausstattung B die Beste, hingegen bei wenigen Kurven die Ausstattung A. Versuchen Sie verschiedene Variationen und finden Sie den Typ heraus, der für Sie und die Strecke am besten geeignet ist.

4. DIE TEILNAHME AM GRAND PRIX

Sou, nun können Sie den Grand Prix in Angriff nehmen. Der Grand Prix ist der Höhepunkt in der Welt des Motorsports. Viel Glück!

RENNEN

Das Rennen ist folgendermaßen aufgeteilt:

- (1) Kursinstruktionen. Der Kurs, den Sie vorher ausgewählt hatten, wird genauer erläutert. Dies ist die Strecke, die Sie fahren werden.
- (2) Vorbereitung zum Probelauf (Fabrik 1). Vergessen Sie nicht, Ihre Maschine mit Nitro zu versorgen. Dies ist sehr wichtig, um die hohen Geschwindigkeiten zu erreichen. Versichern Sie sich, daß Sie dies nicht vergessen haben.
- (3) Probelauf. Je besser ihre Zeit im Probelauf ist, desto besser ist ihre Startposition.
- (4) Vorbereitung auf das Rennen (Fabrik 2). Der nächste Lauf entscheidet über Gewinnen oder Verlieren des Rennens. Gehen Sie auf Nummer sicher in ihren letzten Vorbereitungen.
- (5) Die Entscheidung. Geben Sie ihr Bestes.

(6) Schauen Sie nach den Resultaten. Ihre Fahrerpunkte werden entsprechend Ihre Siegposition verändern.

(7) Speichern des Rennergebnisses. Um das Ergebnis zu speichern, wählen Sie bitte "YES", und wenn Sie es nicht speichern wollen "NO". Wenn Sie "NO" wählen, werden die Rennergebnisse des gelaufenen Rennens nicht gespeichert, und Sie können dieses Rennen noch einmal von vorne beginnen. Rekordzeiten werden automatisch abgespeichert, da gibt es ja nichts zu verlieren.

5. DAS RENNEN GEHT WEITER

TEST MODUS

Nach dem Rennen können Sie einen anderen Kurs probieren, Sie können aber auch den Test Modus benutzen. Hier ist es einfach, ein Teil zu verändern und herauszufinden, wo der Fehler gelegen hat. Ohne Zeitnahme und ohne Konkurrenz können Sie so viele lehrreiche Runden fahren wie Sie möchten. Benutzen Sie diesen Modus, um die beste Ausstattung für jeden Kurs herauszufinden.

TEILE

Verändern Sie die Ausstattung jedes mal.

(TEILE ZUSAMMENSETZUNG - Seite 12)

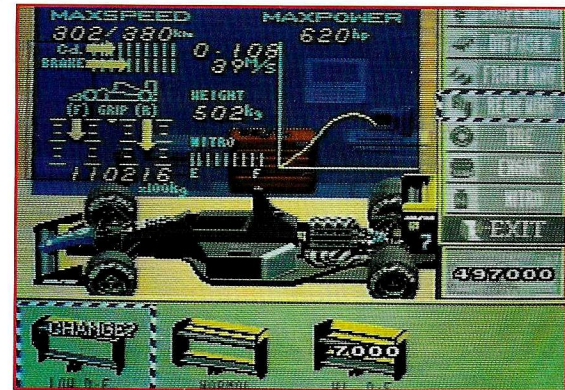
(TEILE ERKLÄRUNG - Seite 19)

LEISTUNGSDATEN

Lesen Sie die Leistungsdaten, und versuchen Sie, ihre Maschine zu verstehen. (Seite 14)

PREISGELDER

Wenn Sie neue Teile kaufen möchten, sind Sie ohne diese aufgeschmissen. (Seite 40)



VERBRAUCH

Räder und Nitro können nach einem Rennen nicht mehr benutzt werden. Starten Sie wieder und wieder, und finden Sie die beste Ausstattung der Maschine und die Eigenarten jedes Kurses heraus.

ENDE DES SPIELS

Dies bringt Sie zurück zum Titelbild.

RENNEN (siehe Seite 17)

ÜBER DIE TEILABSCHNITTE

NITRO

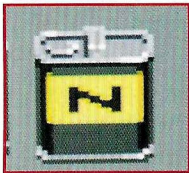
Ein spezieller Treibstoff, der in den Vorläufen benutzt wird. Nur in ein paar Runden benutzt, gibt es eine schnellere Zeit. Aber es ist auch sehr schwer. Sollten Sie Ihren normalen Treibstoff durch diesen ersetzen, könnte das Gewicht leicht ein Handikap werden. So verstauen Sie es in einer kleinen Menge in separaten Tanks (max. 4 Liter), es kann dann jederzeit, wenn Sie explosiven Power benötigen, in den Motor gepumpt werden. Also, Nitro verändert seine Qualität sehr schnell und sollte nach jedem Rennen schleunigst entsorgt werden. Versuchen Sie, es so oft wie möglich zu benutzen.



20 Kaufen Sie es, falls notwendig.



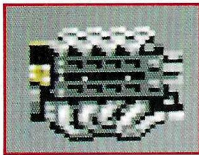
30 Ökonomischer Preis.



40 Dieser Preis wird Sie abfüllen.

MOTOREN

Das Herz Ihrer Maschine. Schauen Sie auf die Datentafel: V8 hat 8 Zylinder, die in einer V-Form angebracht sind. Je mehr Zylinder ihr Motor hat, desto höher ist die Drehzahl, die Regeln setzen jedoch ein



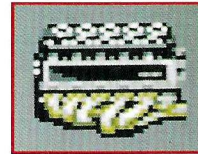
JADD V8

Dies ist Ihr erster Motor. Die max. Leistung ist niedrig, aber er kann breite und einfache Antriebsriemen benutzen.



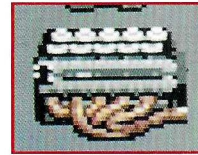
FORO V8

Vernünftige hohe Leistung, bei diesem Motor wurde die niedrige Drehzahl ersetzt durch eine hohe Ausgabe.



IILMOA V10

Mit einem breiten Antriebsriemen kann er eine befriedigende Leistung erbringen, sogar mit einer kleinen Übersetzung.



RENART V10

Typische hohe Drehzahl, hohe Power Model Maschine. Verbunden mit hohen Übersetzung kann dieser Motor mit hochwertigen Klassemotoren mithalten.



HOMODA V12

Mit dem aufwärts laufenden Rythmus dieses Motors kann man jedes Rennen gewinnen.



FERARI V12

Dieser Motor zeigt seine Fähigkeiten bei Hochgeschwindigkeitsrennen und geht aus einer Schlacht auf Gewinnen und Verlieren gegen einen Konkurrenten mit einem persönlichen Rekord heraus.

REIFEN

In einem Rennen benutzen Sie sie, und danach können Sie das Set Reifen wegwerfen. Behalten Sie sich im Gedächtnis, daß sich die Reifen innerhalb eines Rennens abnutzen. Dies ist also nicht der geeignete Platz, um Geld zu sparen. Und sollten Ihre Geld er einmal weg sein, können Sie immer noch Reifen, die von anderen Teams abgelegt wurden, verwenden. Aber so tief kann ja niemand sinken.



RESERVE REIFEN

Secondhand Reifen. Erwarten Sie nicht mehr von ihnen, als daß sie rollen. Sie haben diese Reifen von Anfang an, wechseln Sie diese so schnell es geht.



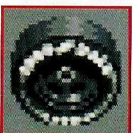
REGENREIFEN

Reifen, die ihren wahren Wert erst bei Regen zeigen. Bei gutem Wetter geben diese einen Halt, der zwischen gebrauchten und normalen Reifen liegt.



NORMALE REIFEN

Universell, gebräuchlich für jeden Kurs.



HIGRIP

Gut für Hochgeschwindigkeitsrennen, legen die Tragfläche niedriger als normal.



SPEZIAL REIFEN

Es ist sehr Kostenintensiv, sie bei jedem Rennen zu benutzen, aber sie geben großartigen Halt bei kurvenreichen Strecken.

HECKFLÜGEL

Der Flügel hat die Aufgabe, die Luft über das Auto zu leiten, die die Reifen auf dem Boden hält und die Griffigkeit wachsen läßt. Wir nennen diesen Druck, verursacht durch die Flügel, Bodenhaftung. Weil größere Bodenhaftung das Fahrzeug stabiler macht, ist es leichter zu lenken. Und weil der Heckflügel die Bodenhaftung am Heck des Fahrzeugs verbessert, tragt er dazu bei, die Stabilität des Hecks zu erhöhen. Am besten kombiniert man ihn mit einem Frontflügel und paßt die Einstellung jeder Strecke einzeln an.

NORMAL

Ein mittelmäßiger Heckflügel.



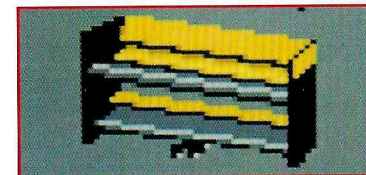
NIEDRIGE DF

Für Hochgeschwindigkeitsrennen.



Hoher DF

Für Kurse mit sehr vielen Kurven.



FRONTFLÜGEL

Reguliert die Bodenhaftung der Vorderräder. Wenn die Bodenhaftung vorne größer ist als hinten, besteht die Gefahr, daß der Wagen ins Schleudern kommt. Der umgekehrte Fall ist ebenfalls gefährlich - es wird schwieriger, um die ecken zu kommen.

NORMAL

Mittelmäßig.



NIEDRIGE DF

Für Hochgeschwindigkeitsrennen.



HOHE BODENHAFTUNG

Für Kurse mit sehr vielen Kurven.



SPEZIAL L

Wenigern den Luftwiderstand.



SPEZIAL H

Unterstützt den Schwerpunkt, niedriger Luftwiderstand.



LUFTVERTEILER

Der Luftverteiler ist eine Einrichtung, die die Bodenhaftung erhöht, indem sie die Luft abführt, die in die Lücke zwischen dem Fahrzeugboden und der Rennstrecke einströmt. Sinnvoll eingesetzt, verringern Sie damit den Luftwiderstand.

NORMAL

Mittelmäßig



KLEIN

Für Hochgeschwindigkeitsrennen.



GROSS

Für Kurse mit vielen Kurven.



SPEZIAL

Bringt einen stärkeren Schwerpunkt als der Große.

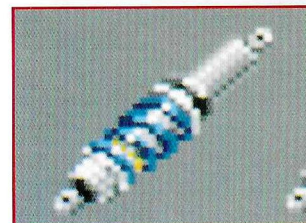


RADAUFHÄNGUNG

Die Radaufhängung verbessert die Wirkung der Flügel und der Reifen durch Überwachung der Last auf den Rädern.

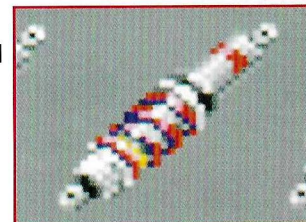
WEICH

Die Anfangs vorhandene Radaufhängung.



HART

Hochwertige Radaufhängung, die nicht viel kostet.



AKTIVE

Das Topssystem, das elektronisch kontrollierte Öldruckpistolen anstelle von Federn benutzt.



BREMSEN

Um die Fahrt innerhalb einer kurzen Zeit zu verlangsamen, benötigen Sie starke Bremsen.

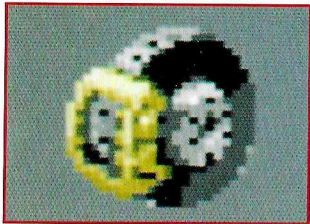
NORMAL

Die anfangs verwendeten Bremsen.



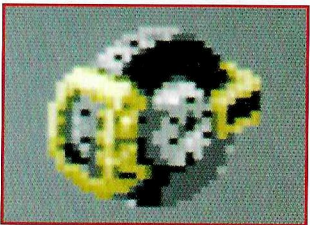
CARBON

Diese Bremsen arbeiten sehr gut, aber sie sind nicht so feinfühlig, deshalb können Sie diese umsonst benutzen.



ABS

Diese Bremsen arbeiten unwahrscheinlich gut. Aber wenn Sie nicht vorsichtig sind, vermindern Sie ihre Geschwindigkeit mehr als Sie notwendig.

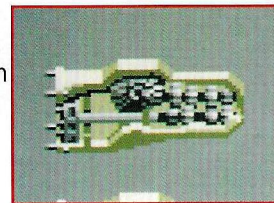


GETRIEBE

Das Getriebe ist die Vorrichtung, die die Geschwindigkeit der Gänge wechselt. Es ist in verschiedene Gänge unterteilt. Je größer die Zahl des Ganges ist, desto geringer ist die Beschleunigung. Die Fünf- und Siebenganggetriebe sind aus aerodynamischen Gründen seitlich angeordnet.

VIERGANGGETRIEBE

Die zu Beginn eingebaute Übersetzung. Wenn Sie auf die Zeitverzögerung beim Hochschalten mit harten Bewegungen reagieren, ist es gar nicht schlecht.



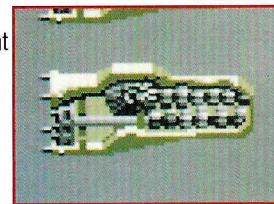
FÜNFGANGGETRIEBE

Aerodynamisch wirkungsvoll. Geeignet für Rennen mit wenigen Kurven.



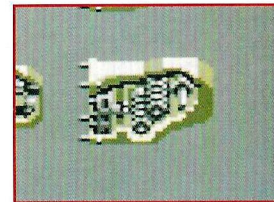
SECHSGANGGETRIEBE

Die Konstruktion ist ein ist einfach, daher stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis



SIEBENGANGGETRIEBE

Das ist das beste Getriebe. Es gibt keinen Bedarf für eine Handgangschaltung mehr.

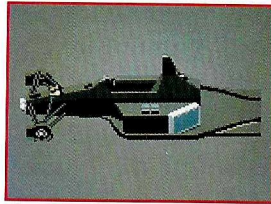


KAROSSERIE

Stabile, aber leichte, hochentwickelte Körper, hergestellt aus Kohlefasern und anderen komplexen Materialien. Je besser das Design, desto stärker die Verbesserung in der gesamten Effektivität.

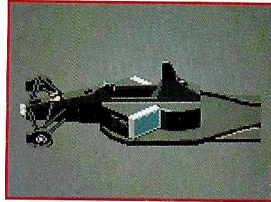
TYP 1

Eine Karosserie mit einem unkomplizierten Aussehen. Sie ist flexibel genug, um auch die Balance, was eine bessere Versteifung bewirkt.



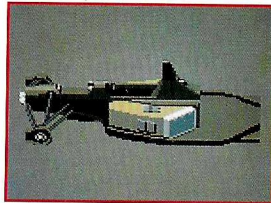
TYP 2

Diese Karosserie verlegt nicht nur den Kühler weiter nach vorne, sondern verbessert auch die Balance, was eine bessere Versteifung bewirkt.



TYP 3

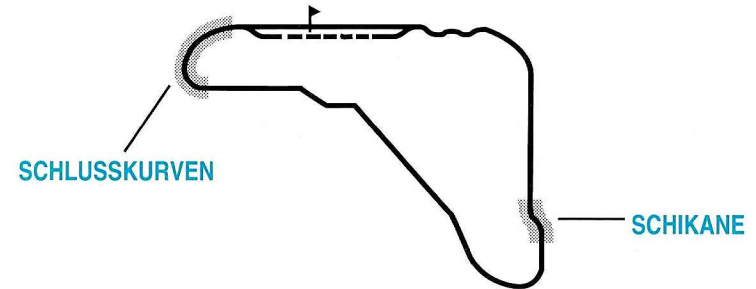
Bei der Entwicklung wurde besonderen wert auf die Aerodynamik gelegt. Sie können damit sehr schnell sein, wenn Sie die beste Einstellung finden, aber die richtige Balance braucht eine ziemliche Menge Erfahrung.



EINE EINFÜHRUNG IN DIE STRECKEN

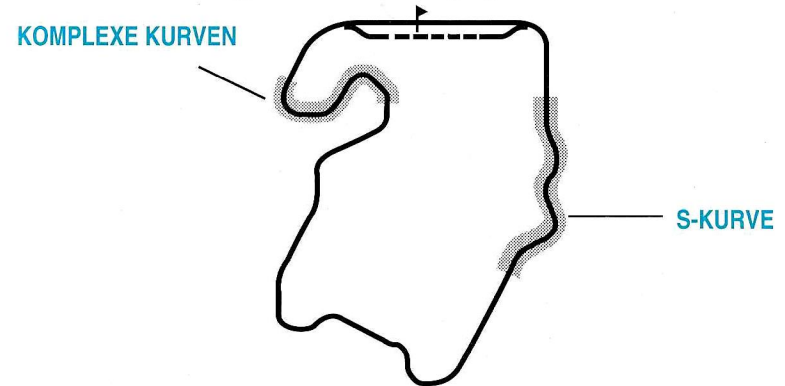
1. ITALIEN

Einer der 4 schnellsten hochgeschwindigkeits Grand Prix. Der Anfang der Zielkurve ist scharf, passen Sie also auf, daß Sie nicht aus der Kurve fliegen.



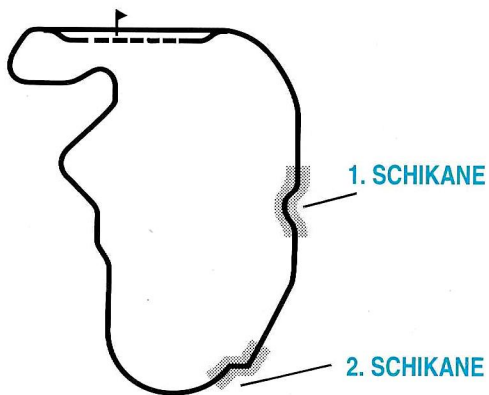
2. GROSSBRITANNIEN (GB)

Charakterisiert durch lange gerade Streckenabschnitte und verschiedene Kurven. Der Kurvenkomplex in der Zielhälfte hat einige tiefe Drehungen, seien Sie also vorsichtig mit ihrer Beschleunigung.



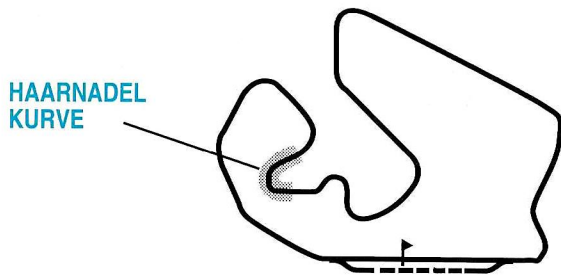
3. DEUTSCHLAND

Der größte Teil des Kurses besteht aus langen geraden Strecken und großen breiten Kurven. Dies sind die ersten Schikanen und die Rechtskurve vor der Schlußkurve.



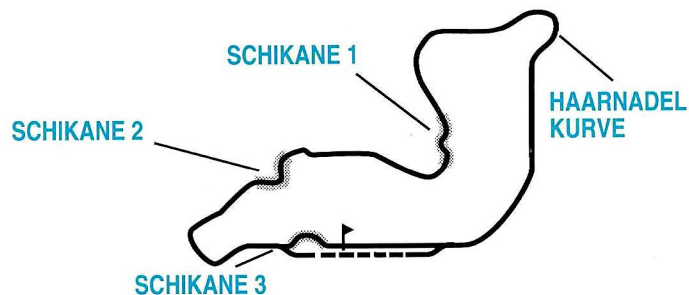
4. BRASILIEN

Nach einer langen schnellen Hälfte warten plötzlich kleine Haarnadelkurven. Machen Sie einen guten Übergang.



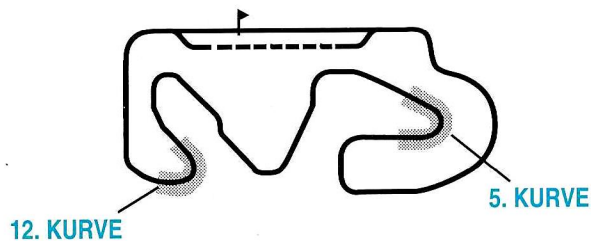
5. SAN MARINO

Die erste Schwierigkeit ist eine allmähliche Haarnadelkurve nach links, gefolgt von einer leichten Rechtskurve. Also, seien Sie vorsichtig, damit Sie nicht in der Schikanenkurvenssequenz die Fahrbahn verlassen.



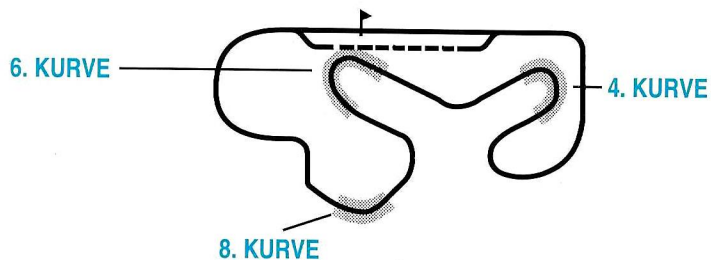
6. SPANIEN

Ein Hochgeschwindigkeitskurs, der aber trotzdem eine vorsichtige Handhabung verlangt. Halten Sie Ausschau nach der 5. und 12. Kurve, die sind nämlich besonders scharf.



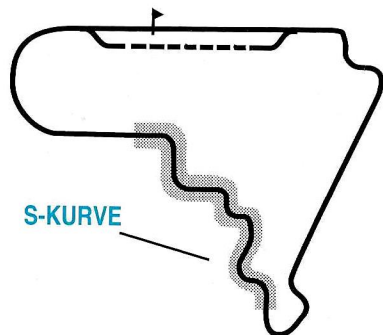
7. PORTUGAL

Ein Kurs für die Fahrer, die gerne Bremsen und Gas geben. Sie verlieren besonders viel Zeit, wenn Sie aus der 8. Kurve kommen.



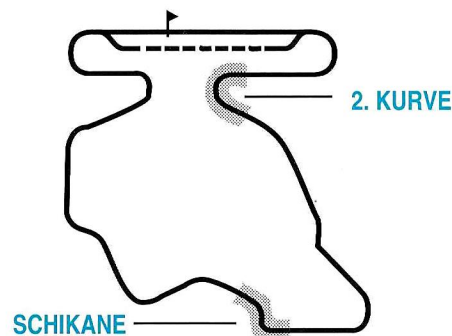
8. MEXIKO

Rüsten Sie Ihr Auto so aus, daß es sowohl eine S-Kurve, als auch eine lange gerade Strecke meistert. Wenn Sie sich daran erinnern, daß die Kurven Schritt für Schritt breiter werden, ist es einfacher, sie zu befahren.



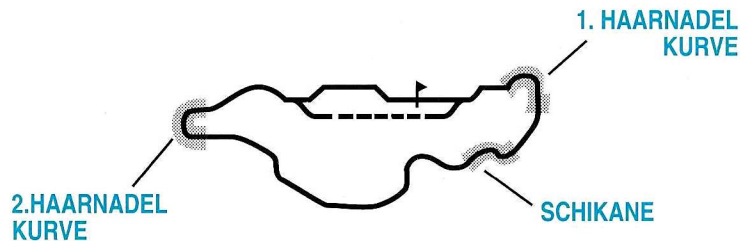
9. UNGARN

Es gibt viele Kurven, in die Sie einfach und schnell hineinfahren können, Sie brauchen nur darauf zu achten, daß Sie in der Spur bleiben. Die Plätze R-50m und R-45m sind riskant.



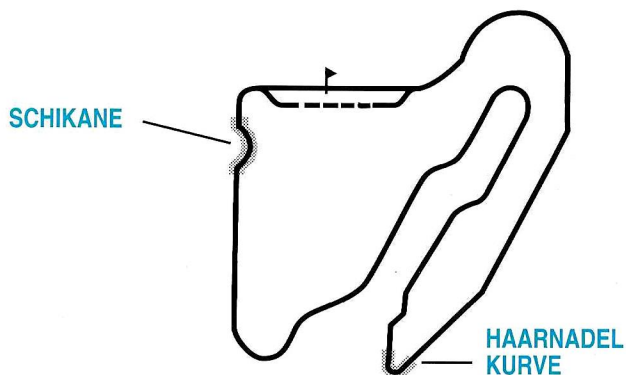
10. KANADA

Das Bewältigen der Haarnadelkurven (besonders am Ende) ist hier der Schlüssel zum Sieg. Seien Sie vorsichtig bei den Schikanen, die der ersten Haarnadelkurve folgen.



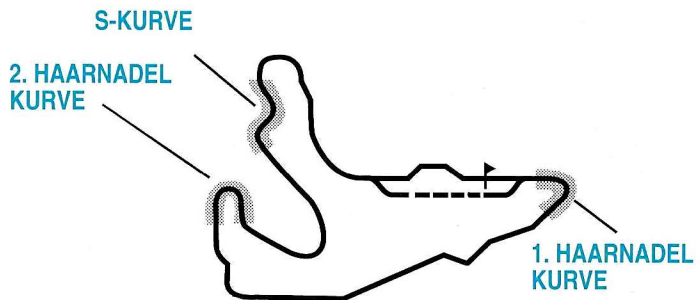
11. FRANKREICH

Hier gibt es plötzlich eine extreme Haarnadelkurve nach einer langen geraden Strecke, schauen Sie also genau nach den Wegtafeln, und stellen Sie sich rechtzeitig darauf ein. Denken Sie daran, Ihre Geschwindigkeit bei der Schikane vor der letzten Kurve zu reduzieren.



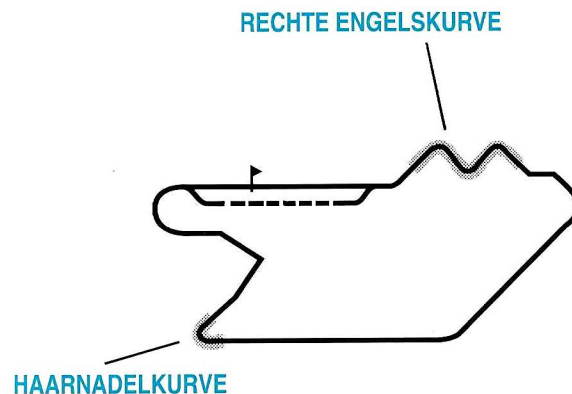
12. BELGIEN

Seien Sie vorsichtig - die Haarnadelkurve nach dem Start kommt gerade dann, wenn Sie beschleunigen sollen. Befahren Sie die S-Kurve auf der Innenseite der Fahrbahn.



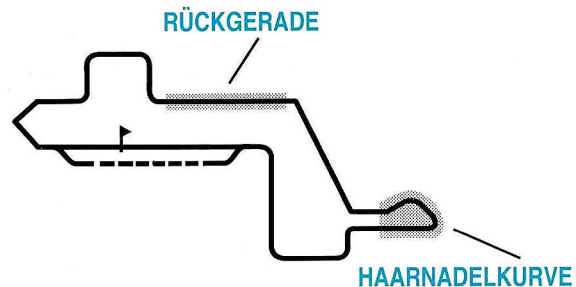
13. ÖSTERREICH

Dieser zweispurige Kurs hat eine rechte Engelskurve (die 3. Kurve nach dem Start). Am Ende der geraden Rückstrecke gibt es eine Haarnadelkurve.



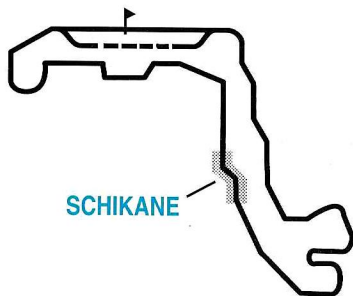
14. USA (AMERIKA)

Eine gerade Strecke eingesäumt von rechten Engelskurven. Die Schutzmauer ist sehr nah an der Fahrbahn, so existiert die Gefahr, sie zu streifen. Denken Sie daran, daß das meistern der Kurven kein Problem ist.



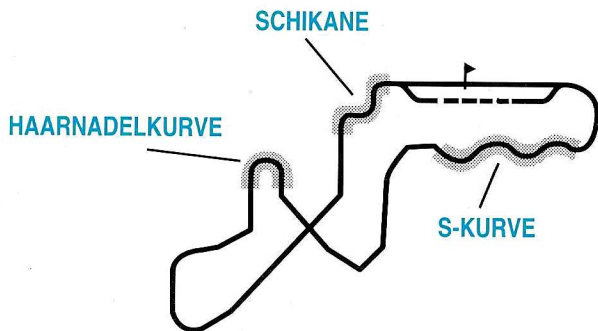
15. MONACO

Dieser kurze Kurs ist ausgelegt mit engen Kurven. Schon seit der Anfangszeit des Grand Prix ist das Gewinnen dieses Rennens ein Statussymbol.



16. JAPAN

Dieser Kurs hat die Form einer 8. Bekommen Sie ein gutes Gefühl für die S-Kurven, und fahren Sie langsam genug für die Haarnadelkurve. Passen Sie auf, daß Sie nicht bei der Schikane aus der Kurve fliegen.

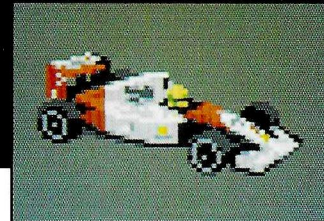


PROFILE GEGNERISCHER FAHRER

A. SETH (MCL)

Land: Brasilien

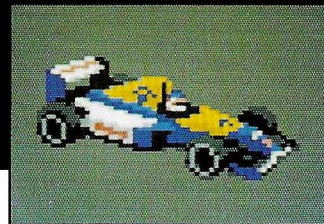
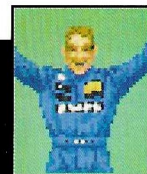
Dieses Naturtalent ist Champion der letzten Jahre. Sein Rennstil beruht darauf, sich gleich am Anfang des Rennens an die Spitze zu setzen und dort auch zu bleiben.



N. MANSON (WIL)

Land: Großbritannien

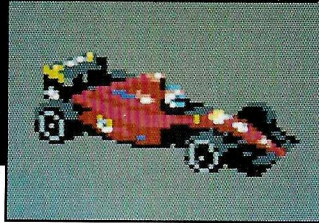
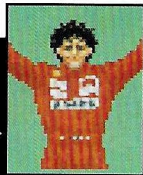
Seine charakteristische Fahrweise ist aggressiv, aber dies kann seine Niederlage bedeuten. Seine Maschine ist gut ausbalanciert durch überall wirksame Aerodynamik.



A. PROTEUS (FER)

Land: Frankreich

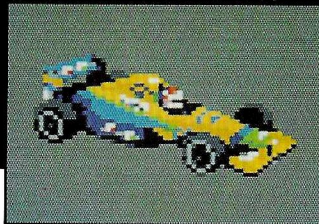
Wegen seiner Fahrfähigkeiten wird er auch "der Professor" genannt. Ein Typ, der ständig von hinten nach vorne klettert. Seine Maschine ist traditionell um den Motor gebaut.



N. PIOUS (BEN)

Land: Brasilien

Ein heißblütiger Brasilianer. Im Moment ist er nicht mehr länger Champion, aber mit seiner einfach gebauten Maschine wächst seine Moral. Zusammen mit dem TYR-Team gilt sein ganzes Vertrauen den Reifen.



S. NAKADA (TYR)

Land: Japan

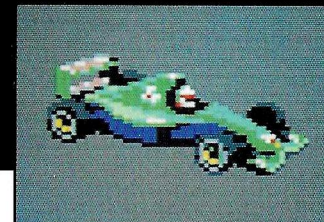
Bedeutend aufgrund seiner Fähigkeiten, aber in Anbetracht seines hohen Alters ist seine physische Verfassung ein Grund zur Beunruhigung. Seine Maschine ist nicht ganz zufriedenstellend, hat aber beträchtliche verborgene Potentiale.



A. CHESTER (JOR)

Land: Italien

Dieser rauhe Fahrer wird auch "der Brecher" genannt, aber er hat sich in der großartigen Maschine seines neuen Teams ausgetobt.



I. CAPYS (LEV)

Land: Italien

Dieser aggressive Fahrer wird auch "der Tiger" genannt. Er kann sich aber nicht von seinem zwar wohlwollenden, aber dennoch schwachen Team trennen. Wenn der Kurs sich füllt, fühlt sich "der Tiger" wohl.



ANDERE FORMELLE "EXHAUST HEAT" REGELN

1. STARTGELDERREGELUNG

Die Höhe der Startgelder ist immer dieselbe. Nach dem Probelauf müssen Sie 1.000\$ bezahlen. Wie auch immer, wenn Sie dann nicht genug Geld haben, um das Startgeld zu bezahlen, können Sie am Rennen nicht teilnehmen.

2. ZEITREGELUNG

Teilnehmer müssen das Ziel, innerhalb von 9 min. 59 sec. erreicht haben. Jene, die 10 min. oder länger benötigen, werden disqualifiziert.

3. RUNDENREGELUNG

Auf jedem Kurs:

Probelauf: 2 Runden. Ihre Startposition für den Hauptlauf hängt von der besten Rundenzeit ab. Das Rennen: 3 Runden auf dem gesamten Kurs.

4. BOXREGELUNG

In der Box kann man seinen Wagen reparieren lassen.

LÖSCHEN DER GESPEICHERTEN ZEITEN

Wenn sie die gespeicherten Zeiten löschen wollen, halten Sie bitte den Selectknopf gedrückt und drücken dann RESET. Halten Sie den Selectknopf solange gedrückt, bis das Titelbild erscheint. Das Spiel befindet sich nun in dem Zustand, in dem es sich beim Kauf befand. Man kann jedoch nicht mehr in die Box rückwärts hineinfahren, auch am Ende der dritten Runde kann man nicht mehr in letzter Sekunde in die Box fahren. Alle Reperaturen in der Box sind kostenlos, denken Sie also daran, wenn die Anzeigen sich im niedrigen oder roten Bereich befinden.

5. GEWINNAUSZAHLUNG

Je nach Platzierung bekommt man mal mehr, mal weniger Geld.

6. FAHRERPUNKTEORDNUNG

Man kann in jedem Rennen Punkte sammeln. Je höher die Platzierung, desto mehr Punkte. Der Fahrer, der in den 16 Rennen am meisten Punkte sammelt, wird in dem Jahr der Weltmeister.

7. ORDNUNG BEIM BEENDEN DES RENNENS

Wagen, die die das Rennen beenden wollen, müssen dies mit eigener Kraft tun. Diejenigen, die versuchen, das Rennen durch Berühren eines anderer Fahrzeugs zu beenden, werden disqualifiziert.

SPEZIALAUSDRÜCKE

DNQ

Ihre Zeit im Qualificationsrennen konnte nicht gemessen werden.

DNF

Sollte das erscheinen konnte Ihre Zeit nicht gemessen werden.

RETIRE

Erscheint, wenn sie das Rennen nicht rechtzeitig beenden.