SNSP-G7-NOE

GP-1™

SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

ATLUS

©ATLUS CO.,LTD

imagineer Deutschland

Vertrieb:
IMAGINEER DEUTSCHLAND GMBH
Bruchweg 128-132,
41564 Kaarst, Germany
TEL: (02131) 66 88 84
FAX: (02131) 66 98 84

PRINTED IN JAPAN

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

Jeder Motorradrennfahrer träumt von einem Grand-Prix-Sieg auf Weltniveau. Keine anderes Rennen stellt höhere Anforderungen an den Mut der Teilnehmer und verlangt derart atemberaubende Geschwindigkeiten! Genießen Sie das Fahrgefühl auf den großartigsten Rennstrecken der Welt, tunen Sie Ihre Maschine mit Hilfe von Preisgeldern, und sichern Sie sich so den Wettbewerbsvorteil, der Ihnen die Weltmeisterschaft bringen kann.

ATLUS
©ATLUS CO.,LTD

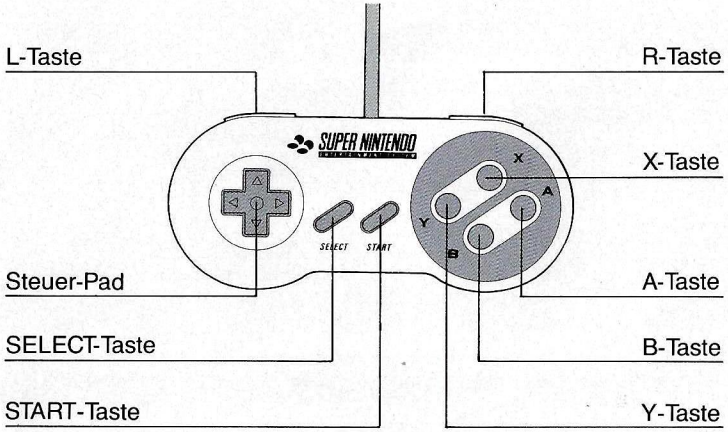
LICENSED BY
Nintendo
NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Original Nintendo Qualitäts-Siegel ™
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.

INHALT

EINLEITUNG 2
EINSATZ DER STEUEREINHEIT 4
STARTEN DES SPIELS 5
MODUSWAHL-SCHIRM - ANWEISUNGEN I 6
WAHL-SCHIRM 8
MODUSWAHL-SCHIRM - ANWEISUNGEN II 10
MODUSWAHL-SCHIRM - ANWEISUNGEN III 12
MASCHINENKENNDATEN-DISPLAY 14
MECHANIKER-DISPLAY 15
KURZBESCHREIBUNG DER RENNSTRECKEN 16

EINSATZ DER STEUEREINHEIT



Steuer-Pad..... Wahl der Kommandos und Steuerung der Maschine (links/rechts)
SELECT-Taste..... Keine Funktion bei diesem Spiel
START-Taste ..... Zum Starten des Spiels oder Pausieren bei laufendem Spiel
X/Y-Taste ..... Keine Funktion bei diesem Spiel
L/R-Taste ..... Beim Training und in Modus 1P VS 2P läßt sich in Spielpausen durch gleichzeitiges Drücken von L- und R-Taste das Spiel abbrechen.
(Während der Grand-Prix-Vorläufe oder beim Finale ist jedoch ein Spielabbruch unmöglich.)

* Entscheidet man sich bei der Gangwahl für [6 Speed], so kann über Steuer-Pad oder mit L- und R-Taste in einen höheren oder niedrigeren Gang geschaltet werden.

STARTEN DES SPIELS

■ Eröffnung

Die GP-1-Spielcassette (Game Pak) in das Super Nintendo Entertainment System einsetzen, und das System einschalten. Nun werden sechs verschiedene Motorräder mit ihren Kenndaten vorgestellt.

■ Titel-Schirm

Während der Eröffnung kann man durch Drücken einer beliebigen Taste (außer L/R-Taste) auf den Titel-Schirm umschalten. Der Steuer-Pad (Auf/Ab) dient zur Wahl von Kommandos und die A-Taste zu ihrer Ausführung (mit der B-Taste werden Eingaben gelöscht).

START...Umschalten auf Moduswahl-Schirm
OPTION...Umschalten auf Options-Schirm

OPTION

- Klang — Wahl von Stereo oder Mono
- Music — Wahl von Hintergrundmusik (BGM)
- SE — Wahl von Klangeffekten (SE)

MODUSWAHL-SCHIRM

Fahren Sie Rennen in 12 Ländern auf 13 verschiedenen Rennstrecken, und erfahren Sie, ob Sie das Zeug zum Weltmeister haben!

MODUSWAHL-SCHIRM ▶

1 [GP RACE] wählen, worauf der Schirm [MACHINE SELECT] erscheint. Eine der sechs Maschinen wählen, und die A-Taste drücken.

2 Nach der Wahl des Motorrads erscheint Schirm [GEAR SELECT], der die Wahl zwischen [AUTOMATIC] für Automatikgetriebe und [6 SPEED] für Schaltgetriebe ermöglicht. Wird [6 SPEED] gewählt, ist zu entscheiden, ob das Schalten in höhere/niedrigere Gänge über Steuer-Pad oder die L- und R-Taste erfolgen soll. Das Schaltgetriebe ermöglicht dem Fahrer eine bessere Kontrolle über die Maschine, ist jedoch andererseits schwieriger zu beherrschen. Nach getroffener Entscheidung die A-Taste zur Bestätigung drücken oder die B-Taste zum Löschen.

ANWEISUNGEN I

3 Als nächstes erscheint Schirm [MECHANIC SELECT], und ein Mechaniker ist zu wählen. Jeder Mechaniker hat seine speziellen Fähigkeiten; daher empfiehlt sich eine Wahl, die gut zum eigenen Rennfahrstil paßt.

4 Zuletzt erscheint der Schirm [RIDER ENTRY]. Hier können die Maschine und der Mechaniker, die gewählt worden sind, überprüft werden sowie die Kenndaten und die Spezialitäten der Mechaniker. Mit der B-Taste auf den vorhergehenden Schirm zurückschalten. Anschließend auf dem Schirm mit dem Cursor den Namen des Fahrers eingeben, der bis zu sechs Buchstaben haben darf.

↵ ..... Eingabe

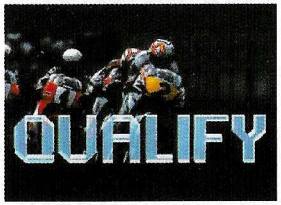
← ..... Löschen

CLS ..... Löschen des Schirms

WAHL-SCHIRM

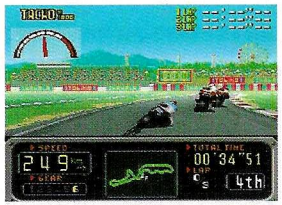
■ RENNEN

Sie beginnen mit dem Vorlauf zur Qualifizierung (QUALIFIER RACE), wobei eine Runde nach Zeit zu fahren ist. Die Startposition im Endlauf (FINAL RACE) richtet sich nach der im Vorlauf erzielten Zeit. Für die beste herausgefahrene Zeit, winkt Ihnen als Vorteil die günstigste Startposition. Je schlechter die Zeit, desto weiter fallen Sie in der Reihenfolge der Startpositionen zurück (16. Position ist ganz hinten).



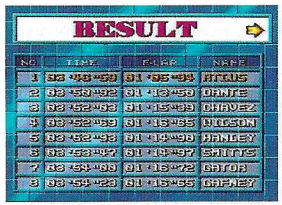
● FINALE

Innerhalb von drei Runden können Sie sich mit 15 anderen Fahrern messen (also insgesamt 16 Rennteilnehmer). Bei Kontakt mit anderen Maschinen, wird die Kontrolle über die eigene Maschine schwierig, und schlimmstenfalls droht sogar ein Fall vom Motorrad. Die Punkte werden nach Zieleinlauf (Reihenfolge am Ziel) verteilt, und der Platz in der Rangliste wird entsprechend berechnet.



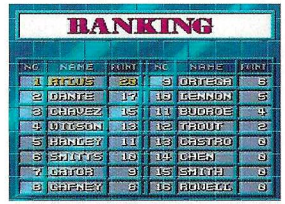
● RENNERGEBNISSE

Nach jedem Rennen werden die Ergebnisse als Rangliste angezeigt.



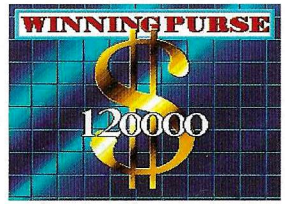
● RANGLISTE

Die gesamte Rangliste bzw. die Weltrangliste aller Rennfahrer erscheint auf dem Schirm.



● PREISGELDER

Die Höhe der von Ihnen gewonnenen Preisgelder wird angezeigt. Die Reihenfolge beim Zieleinlauf bestimmt die Höhe Ihrer Gewinne.



■ TRAININGSRUNDEN

Vor dem Endlauf können Sie drei Trainingsrunden absolvieren. Durch Drücken der START-Taste läßt sich das Training unterbrechen, und durch gleichzeitiges Drücken von L- und R-Taste währedn der Pause das Spiel abbrechen.

■ TUNEN DER MASCHINE

Mit dem gewonnenen Preisgeld können Sie bessere Teile für Ihre Maschine beschaffen, und zwar u.a.: Vorderradaufhängung, Hinterradaufhängung, Motor und Rahmen. Ein solches Tunen der Maschine führt dazu, daß Sie eine bessere Kontrolle haben und weniger oft abgeworfen werden.

MODUSWAHL-SCHIRM

Im Zwei-Spieler-Modus wird der Schirm gesteilt, wobei Spieler 1 die obere Hälfte zugeordnet ist und Spieler 2 die untere.

■ RENNEN

Jedes Rennen geht über drei Runden, und der als erster durchs Ziel gehende Spieler ist Sieger. Falls Sie in irgendeiner Weise mit der Maschine des anderen Spielers in Berührung kommen bzw. kollidieren, wird die Kontrolle über die eigene Maschine schwierig, und es besteht sogar die Gefahr von Abwurf und Disqualifizierung.

Nach dem Rennen werden die Gesamtzeit und Bestzeit für jeden Spieler angezeigt.

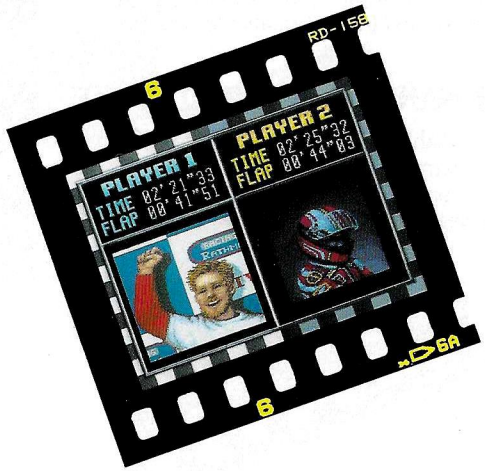
■ WAHL DER RENNSTRECKE

Sie können unter 13 schwierigen Rennstrecken in 12 Ländern wählen. Die Strecke wird über den Steuer-Pad gewählt und mit der A-Taste eingegeben.

ANWEISUNGEN II (1P VS 2P)

■ WAHL DER MASCHINE

Jeder Spieler kann nach Wunsch eine Maschine wählen. Die Maschine wird über den Steuer-Pad gewählt und mit der A-Taste eingegeben. Die B-Taste dient zum Löschen.



MODUSWAHL-SCHIRM

Nach der Wahl der Maschine kann in diesem Modus auf jeder Rennstrecke trainiert werden.

■ TRAININGSRUNDEN

Drei Trainingsrunden sind erlaubt, wobei die Rundenzeiten jeweils in der oberen rechten Ecke des Schirms angezeigt werden. Die Gesamtzeit erscheint unten rechts auf dem Schirm. Wird auf die Wahl einer Rennstrecke bzw. einer Maschine verzichtet, so gibt der Computer automatisch [JAPAN] als Strecke und [MSR500] als Motorrad vor.

■ WAHL DER RENNSTRECKE

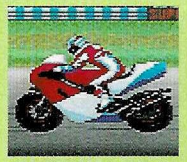
Zur Wahl einer der 13 Rennstrecken in 12 Ländern wird der Cursor mit dem Steuer-Pad zur entsprechenden Schirmanzeigestelle bewegt und dann die A-Taste gedrückt.

ANWEISUNGEN III - FREIES TRAINING

■ WAHL DER MASCHINE

Eine unter den sechs möglichen Maschinen wählen, dann die Gangschaltung wählen, und schließlich die A-Taste drücken. Die B-Taste dient zum Löschen.

MASCHINENKENNDATEN-DISPLAY

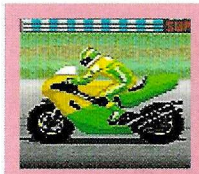


MSR500

Radaufhängung..... normal
Motor ..... gut
Rahmen ..... gut

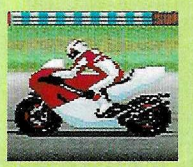
RGW500

Radaufhängung..... normal
Motor ..... normal
Rahmen ..... gut



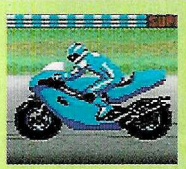
RSV500

Radaufhängung..... gut
Motor ..... normal
Rahmen ..... normal



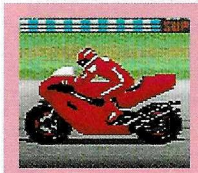
ZTR500

Radaufhängung..... normal
Motor ..... gut
Rahmen ..... gut



RVG500

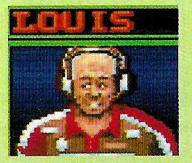
Radaufhängung..... gut
Motor ..... normal
Rahmen ..... gut



CIGRVI

Radaufhängung..... gut
Motor ..... normal
Rahmen ..... gut

MECHANIKER-DISPLAY



Louis

Radaufhängung.... ausgezeichnet
Motor ..... normal
Rahmen ..... normal

Riley

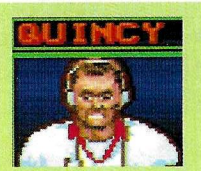
Radaufhängung.... normal
Motor ..... normal
Rahmen ..... ausgezeichnet

Ingram

Radaufhängung.... ausgezeichnet
Motor ..... normal
Rahmen ..... normal

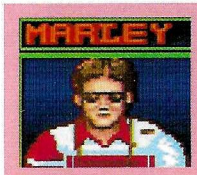
Hansen

Radaufhängung.... gut
Motor ..... normal
Rahmen ..... ausgezeichnet



Quincy

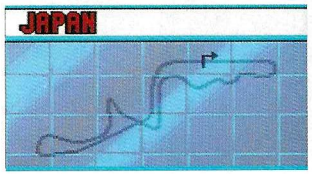
Radaufhängung.... normal
Motor ..... ausgezeichnet
Rahmen ..... normal



Marley

Radaufhängung.... ausgezeichnet
Motor ..... normal
Rahmen ..... normal

KURZBESCHREIBUNG DER RENNSTRECKEN

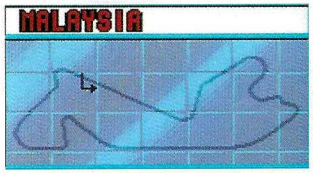


Strecke 1 - Japan:

Einer der Rundkurse mit den höchsten technischen Anforderungen. Die zahlreichen Kehren und Kurven verlangen eine gefühlvolle Handhabung der Maschine und ein hervorragendes Timing beim Gangwechsel.

Strecke 2 - Australien:

Aufgrund seiner vielen engen Kurven erfordert dieser Rundkurs geschickte Kurvenfahrt.

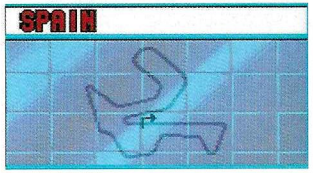


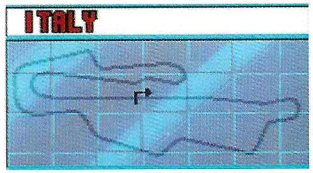
Strecke 3 - Malaysia:

Ein vergleichweise einfacher Hochgeschwindigkeits-Rundkurs. Für eine erfolgreiche Bewältigung dieser Strecke sind gute Rennstrategie und Positionierung unerläßlich.

Strecke 4 - Spanien:

Diese Rundstrecke enthält verschiedenartige Kurven. Achtung, die letzte hat es in sich!



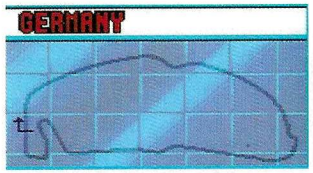


Strecke 5 - Italien:

Das Charakteristikum dieses Rundkurses ist eine lange Gerade und daher eine hohe Geschwindigkeit das A und O.

Strecke 6 - Europa:

Dieser Rundkurs enthält ebenfalls eine lange Gerade. Andererseits gibt es hier auch Bereiche mit zahlreichen engen Kurven in direkter Folge: also unbedingt auf gutes Tunen der Maschine achten!

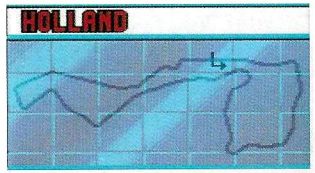


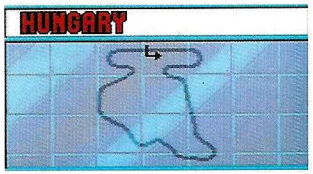
Strecke 7 - Deutschland:

Eine ziemlich leicht zu bewältigender ovaler Rundkurs. Die Maschine muß in optimalem Zustand sein. Achtung, die letzte Kurve ist tückisch!

Strecke 8 - Niederlande:

Es handelt sich um einen weiteren Rundkurs mit verschiedenartigen, technisch anspruchsvollen Kurven. Hier wird das gesamte Leistungsverhalten der Maschine auf die Probe gestellt.



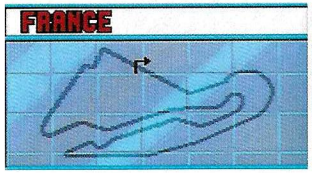


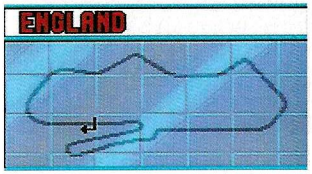
Strecke 9 - Ungarn:

Achtung, die erste und letzte Kurve dieses Rundkurses erfordern besondere Aufmerksamkeit!

Strecke 10 - Frankreich:

Ein Rundkurs mit aufeinanderfolgenden sanften Kurven; für die Haarnadelkurven ist daher gutes Timing gefordert. Schelle Reaktion ist ein absolutes Muß!



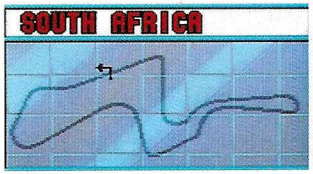


Strecke 11 - Großbritannien:

Ebenfalls ein ovaler Rundkurs, der überlegene Strategie und Positionierung erfordert. Achtung, die letzte Kurve verlangt besondere Aufmerksamkeit!

Strecke 12 - Brasilien:

Eine wirklich einfache Strecke. Bei optimal getunter Maschine rückt der Traum vom Weltmeisterschaftssieg in Reichweite. Unbedingt die Kurven schneiden, und das Feld überwachen, damit Sie kein Rivale überholen kann.



Strecke 13 - Südafrika:

Hier sind zwei Haarnadelkurven zu bewältigen. Mit optimal getunter Maschine und gutem Timing können Sie jedoch diese Kurven problemlos auch bei hoher Geschwindigkeit nehmen.

MEMO