

# Nigel Mansell's World Championship

## SPIELANLEITUNG

Konami (Deutschland) GmbH  
Berner Str. 109, 60437 Frankfurt/Main, Germany.



© 1993 Gremlin Graphics Software Ltd.

Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House,  
2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. England. Tel: (0742) 753423.

PRINTED IN JAPAN



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



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



© 1993 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD.

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, DAB SIE  
NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN.  
ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES  
SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR  
KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAB  
ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER  
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.



*präsentiert*

# **NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP**

© *Gremlin Graphics Limited 1993*

## **WARNUNG!**

### **WARNUNG: VOR GEBRAUCH DES NINTENDO SYSTEMS GUT DURCHLESEN!**

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt sind, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder bestimmte Videosoftware, einschließlich der Spiele, die auf dem Game Boy Compact Video Game-System betrieben werden, spielen. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele betreiben. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome, wie veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe auftreten, so brechen Sie das Spiel SOFORT ab, und suchen Sie einen Arzt auf.

## **INHALT**

### **INHALT**

<i>Mansell - Geschichte einer Karriere .....</i>	<i>4</i>
<i>Das Spiel .....</i>	<i>11</i>
<i>Hauptauswahlschirm .....</i>	<i>12</i>
<i>Einzelrennen .....</i>	<i>13</i>
<i>Die Rennsaison .....</i>	<i>26</i>
<i>Steuerung .....</i>	<i>28</i>
<i>Namenseingabe .....</i>	<i>29</i>
<i>Training mit Mansell .....</i>	<i>30</i>
<i>Fahrschule .....</i>	<i>32</i>
<i>Paßwort .....</i>	<i>33</i>

## NIGEL MANSELL - GESCHICHTE EINER KARRIERE

Wie die meisten erfolgreichen Rennfahrer begann Nigel Mansell seine Karriere mit Go-Kart-Rennen. Sein Siegeswille war von Anfang an offensichtlich, und die ersten Erfolge ließen nicht lange auf sich warten. "Mein erstes Wettkampffrennen hatte ich mit zehn. Es war in Shennington, Edge Hill, Banbury. Wir hatten ein Einradantrieb-Fastkart mit einem JLO-Motor, und ich sagte mir 'OK, ich werde mein erstes Rennen gewinnen,'" erzählt Nigel. Leider schaffte er es nicht. Er kam noch nicht einmal bis zum Ende - der Motor fiel ab! Aber in den nächsten Rennen hatte er mehr Glück, und bald vertrat er England in Go-Kart-Rennen und stieg problemlos zu den schnelleren Karts auf. Zielstrebig wie er ist, begann Nigel den nächsten Schritt zur Formel Ford, den er 1976 vollzog.

"Mein erster einsitziger Wagen war ein Hawke DL 11. Ich begann mit einem Rennen in Mallory Park", erinnert er sich. Dieses Mal war sein erster Auftritt in einer neuen Kategorie erfolgreicher. "Unser erstes Rennen, und wir gewannen. Ich war zufrieden. Nein, ich war überglücklich. Insgesamt

## NIGEL MANSELL - GESCHICHTE EINER KARRIERE

hatte ich in dem Jahr neun Rennen, und davon gewann ich sechs. Ich war nicht im Erfolgsrausch, aber ich hatte das Gefühl, eine gute Leistung geliefert zu haben." Aber sein Ehrgeiz war nicht zufriedengestellt. "Mit diesem Wagen hatte ich ein gutes erstes Jahr in der Formel Ford. Ich wußte nun, daß ich Rennen gewinnen konnte, und das machte mich ehrgeiziger. Ich wollte darauf bauen - bessere Wagen, bessere Wettbewerbe. Ich habe es nie als Spiel gesehen; ich war entschlossen, Profi zu werden. Das hieß mehr Entbehrungen, mehr Zusammenkratzen von Geld und Sponsoren, aber wir ließen uns nicht abhalten."

1977 erlitt Nigel einen schweren Rückschlag, als er sich einen Genickdoppelbruch zuzog, der zu Lähmung oder sogar Tod hätte führen können. Er ließ sich aber nicht abschrecken, und nach seiner Genesung trat er mit frischer Entschlossenheit in die laufende Formel Ford-Saison ein. "Ich fühlte mich gut. Ich war froh, wieder Rennen zu fahren, und ich fuhr gut." Das letzte Rennen war in Silverstone, und Mansell brauchte die beste

## NIGEL MANSELL - GESCHICHTE EINER KARRIERE

Trainingszeit, die schnellste Runde und den Sieg im Rennen, um Formel Ford-Champion zu werden. Er schaffte alle drei.

Sein Ehrgeiz ließ ihm keine Ruhe. Der logische nächste Schritt nach dem Formel Ford-Titel war die Formel 3, aber das sollte nicht so einfach werden. Nigel und seine Frau Rosanna arbeiteten schwer, um genug Geld für die Suche nach Sponsoren aufzubringen. Aber diese Suche blieb erfolglos. Nigel erzählt: "Am Anfang der Saison 1978 sagte man uns, daß kein Sponsor uns unterstützen würde, wenn wir nicht bereit waren, unser eigenes Geld einzusetzen. Als ich das hörte, war ich bereit, alles zu tun, um das Geld zusammenzukriegen. In so einer Lage ist man zu allem fähig, und wir waren es auch. Wir verkauften unsere Wohnung." Aber dieses Risiko zahlte sich nicht aus. Mansell hatte genug Geld für seine ersten Rennen mit einem March, und ihm wurde versichert, daß Sponsoren bald folgen würden. Aber sie kamen nicht, und nach fünf Rennen war sein Geld aufgebraucht. "Diese fünf Rennen kosteten uns insgesamt 8000 Pfund.

## NIGEL MANSELL - GESCHICHTE EINER KARRIERE

Uns blieb nichts - kein Auto, keine Wohnung, kein Geld. Es war keine Frage von Aufgeben. Wir hatten aufgegeben! Wir konnten einfach keine Rennen mehr fahren."

Dann hörte Mansell, daß David Prices Formel 3-Team, gesponsert von Unipart, einen zweiten Fahrer für die Saison 1979 suchte. "Ich besuchte mehrmals Davids Geschäft in Twickenham, und ich muß ihn überzeugt haben, daß ich einen Versuch wert war, denn ich bekam den Job." Damit war Mansell zum ersten Mal ein angestellter Fahrer mit einem bescheidenen Gehalt. Die Saison verlief ereignislos; Mansell gewann nur ein Rennen.

Inzwischen interessierte sich Colin Chapman für den ehrgeizigen jungen Fahrer, und obwohl Mansell sich in Oulton Park weitere Verletzungen zuzog, wurde ihm eine Testfahrt bei Lotus angeboten. Mansell litt noch immer an seinen Verletzungen, aber er ließ sich von nichts abhalten. Er rief seinen Arzt an. "Ich hatte meine erste Fahrt in einem Formel 1 Wagen in der nächsten Woche. Ich mußte fahren. Nichts würde mich abhalten. Er gab mir

## NIGEL MANSELL - GESCHICHTE EINER KARRIERE

jede Menge Schmerztabletten, und ich machte mich auf den Weg." Mansell überzeugte, und 1980 arbeitete er als Testfahrer bei Lotus. Nach einigen eindrucksvollen Fahrten, unter anderem Lotus' schnellste Zeit in Silverstone, bot Chapman Mansell eine Grand Prix Fahrt in Österreich an. Darauf hatten Mansell und seine Frau hingearbeitet.

"Colin Chapman war sicher, daß ich bereit war, und ich wußte es. Was in der Formel 3 passiert war, spielte keine Rolle mehr. Ich hatte meine Chance in der Formel 1. Das war alles, was mich interessierte." Die nächsten vier Jahre fuhr Mansell mit wechselndem Erfolg für Lotus. Aber Lotus war nicht mehr so stark, und Mansells bestes Ergebnis in dieser Zeit waren einige 3. Plätze und eine beste Trainingszeit.

1985 trat er in das Williams-Team ein. In den nächsten vier Jahren verwirklichte er sein Potential als ein hervorragender und aufregender Rennfahrer in der klassischen Tradition. Sein Sieg in Silverstone 1987 war eines der spannendsten Rennen aller Zeiten. Sowohl 1986 als auch 1987

## NIGEL MANSELL - GESCHICHTE EINER KARRIERE

wurde er Zweiter in der Weltmeisterschaft. Sein 'Pech', das zum ersten Mal mit einer spektakulären Reifenpanne in Australien zum Vorschein kam, hielt ihn zurück, als er den Titel schon fast in der Tasche hatte.

1989 fuhr Nigel für Ferrari, und trotz eines unterlegenen Wagens gewann er die Bewunderung der italienischen Fans, die ihn nach einer Reihe dramatischer und entschlossener Rennen 'den Löwen' nannten. Aber Nigel wollte den Titel gewinnen, und 1991 ging er zurück zu einem neuen Williams-Team und begann den eindrucksvollen Kampf gegen die Vorherrschaft des McLaren-Teams. Die berüchtigte 'Radmutter'-Episode beendete seine Aussichten, und zum dritten Mal beschloß er eine Saison als Zweiter.

Allen Rückschlägen und Entbehrungen zum Trotz hat Nigel Mansell 1992 eine der besten Fahrleistungen aller Zeiten geboten. Die ersten fünf Rennen gewann er am Stück, und er ist der erste Fahrer, der je neun Grand Prix-Rennen in einer Saison gewann. Damit sicherte er sich die

## NIGEL MANSELL - GESCHICHTE EINER KARRIERE

Weltmeisterschaft, das erste Mal in 16 Jahren für Großbritannien, obwohl noch fünf Rennen in der laufenden Saison bevorstanden.

Nigel Mansell ist ein echter Sportheld und eine der bekanntesten und beliebtesten britischen Persönlichkeiten seit Jahren. Was er mit seinem Siegeswillen, seinem Mut und seinem Können erreicht hat, ist wohlverdient. Was auch immer die Zukunft bringt, 1992 wird immer Nigels Jahr sein.

*Alle Zitate von Nigel Mansell sind dem Buch 'Driven to Win' von Nigel Mansell und Derick Allsop entnommen. Taschenbuch veröffentlicht durch Arrow Books Limited.*

## DAS SPIEL

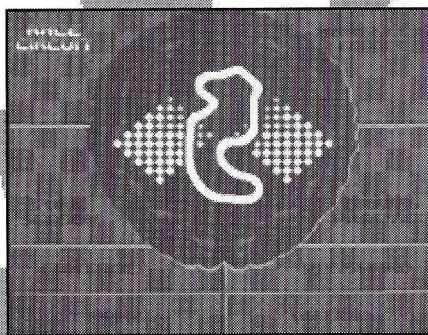
In diesem Spiel nimmst du an allen Rennen der Grand Prix-Saison 1992 teil. Erlebe die Spannung und Aufregung des Formel 1-Rennens. Jedes Land und jede der 16 Rennstrecken aus Nigel Mansells triumphaler 1992-Saison werden hier vorgestellt. Natürlich ist es dein Ziel, Nigel Mansells Erfolg nachzuvollziehen und die Weltmeisterschaft so schnell wie möglich zu gewinnen.

Hast du die Kassette erst einmal eingesteckt und dein Super Nintendo-Gerät eingeschaltet, dann erscheint der Hauptauswahlschirm.

## HAUPTAUSSWAHLSCHIRM

### HAUPTAUSSWAHLSCHIRM

Der Hauptauswahlschirm bietet dir mehrere Optionen. Möchtest du eine davon wählen, dann drücke den Joypad oben/unten, links/rechts, um den Markierung über die Optionen zu ziehen. Hast du die gewünschte Option markiert, dann drücke Knopf "A". Jede der Optionen wird im Folgenden genau beschrieben.

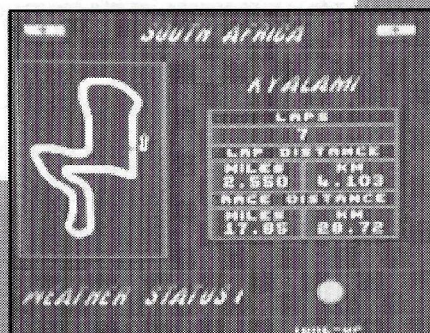


## OPTION EINS: EINZELRENNEN

### OPTION EINS: EINZELRENNEN (Race a Circuit)

Wählst du diese Option, dann erscheint der Streckenauswahlschirm, von dem aus du eine der sechzehn Rennstrecken wählen kannst. Ziehe den Pfeil über die Flaggen der Länder, indem du den Joypad oben/unten drückst. Ist die gewünschte Flagge markiert, dann drücke Knopf "A", woraufhin du zum Streckeninformationsschirm übergehst.

## OPTION EINS: EINZELRENNEN



### **Streckeninformationsschirm (Track Information Screen)**

Dieser Bildschirm bietet nicht nur eine Abbildung der gewählten Strecke (siehe oben), sondern auch Einzelheiten zu ihrer Art und Länge. Darunter werden die augenblicklichen Wetterbedingungen angegeben. Von diesem Bildschirm aus gelangst du zum Abschnitt "Einstellung des Rennwagens" oder, durch Markieren von "Exit" und Drücken von Knopf "A", zurück zum Hauptauswahlschirm.

## OPTION EINS: EINZELRENNEN

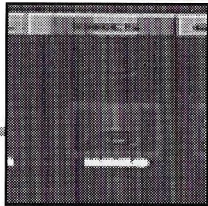
### **Einstellung des Rennwagens (Race Car Tune-Up)**

Von diesem Bildschirm aus kann der Spieler die Einstellung des Wagens ändern und individuell auf die Strecke und die Wetterbedingungen abstimmen. Die vier veränderbaren Parameter sind die Spoiler (Airfoil), Reifen (Tyres), das Übersetzungsverhältnis (Gear Ratio) und die Gangschaltung (Transmission).

Gehe mit Hilfe des Joypads auf die gewünschte Tuning-Option, und drücke dann den Richtungsknopf oben oder unten, um die momentane Einstellung zu ändern. Es folgt eine Beschreibung der verschiedenen Änderungen, die du vornehmen kannst.

## OPTION EINS: EINZELRENNEN

### Reifen (Tyres)



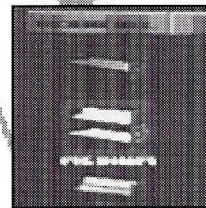
Hier hast du die Wahl zwischen Hartgummireifen (Standardeinstellung), Weichgummireifen und Regenreifen. Bei allen Reifen sind zwei Kriterien zu berücksichtigen:

Verschleißrate und Bodenhaftung. Schnelles Durchfahren von engen Kurven und Abkommen von der Fahrbahn beschleunigen den Verschleiß; Hartgummireifen halten länger. Sind deine Reifen abgenutzt, mußt du das Rennen abbrechen. In diesem Fall gewinnst du natürlich keine Punkte. Du kannst jederzeit zum Reifenwechsel in die Boxen fahren, mußt dafür aber jedesmal einen Zeitverlust in Kauf nehmen. Weichgummireifen verbessern zwar die Straßenlage und erlauben somit schnelles Durchfahren von engen Kurven, doch nutzen sie sich auch schneller ab. Normalerweise müssen Hartgummireifen einmal pro Rennen, Weichgummireifen möglicherweise zweimal ausgewechselt werden. Bei feuchter Fahrbahn

## OPTION EINS: EINZELRENNEN

müssen Regenreifen benutzt werden. Bei nasser Fahrbahn halten sie etwas länger als Hartgummireifen, verschleißen jedoch auf trockener Bahn fast genauso schnell wie Weichgummireifen. Bei nasser Fahrbahn ist die Straßenlage von Hart- und Weichgummireifen gleichermaßen schlecht und erschwert die Steuerung. Der Zustand der Reifen kann der Anzeige auf dem Rennbildschirm entnommen werden.

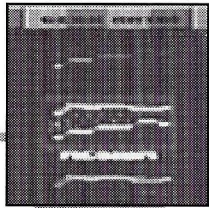
### Spoiler (Airfoil)



Bei den Spoilern wählst du zwischen "Acute" (Scharf), der Standardeinstellung "Medium" (Mittel) und "Shallow" (Niedrig). Stellst du die Spoiler auf "Acute", dann verbesserst du damit ähnlich wie mit Weichgummireifen die Straßenlage in Kurven, erhöhst jedoch gleichzeitig den Luftwiderstand und verringerst somit die Beschleunigung. Sind die Spoiler auf "Shallow" eingestellt, hat der Wagen zwar die beste Beschleunigung, aber die schlechteste Kurvenlage.

## OPTION EINS: EINZELRENNEN

### Übersetzungsverhältnis (Gear Ratio)

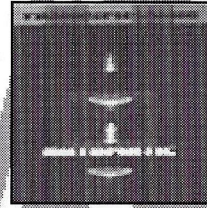


Der Spieler wählt zwischen "Low" (Niedrig), "Medium" (Mittel - Standardeinstellung) und "High" (Hoch). Eine niedrige Übersetzung verbessert zwar die

Beschleunigung, reduziert aber die Höchstgeschwindigkeit. Bei einer mittleren Übersetzung halten sich Beschleunigung und Geschwindigkeit im Gleichgewicht, und eine hohe Übersetzung führt zu einer höheren Geschwindigkeit, beeinflusst jedoch die Beschleunigung. Der Spieler wägt anhand der Streckeninformationen ab, ob für eine bestimmte Rennstrecke die Beschleunigung oder Geschwindigkeit besser geeignet ist.

## OPTION EINS: EINZELRENNEN

### Gangschaltung (Transmission)



Du hast die Wahl zwischen "Manual" (Handschaltung) und "Automatic" (Automatik).

Automatik ist die Standardeinstellung. Wählst du Automatik, dann brauchst du keine Gänge zu wechseln. Das Spiel ist somit leichter. Der Nachteil ist jedoch, daß die Gänge bei Automatik nicht zum optimalen Zeitpunkt gewechselt werden.

Die anderen Optionen auf diesem Bildschirm sind "Qualify" (Qualifikation), "Race" (Rennen), "Default" (Standard) und "Exit" (Abbrechen). Es folgt eine Beschreibung jeder einzelnen Option.

## OPTION EINS: EINZELRENNEN

### **Qualifikationsrunde (Qualifying Lap)**

Wählst du die Qualifikationsoption, dann hast du die Möglichkeit, um eine gute Startposition zu kämpfen. Dazu mußt du eine Runde fahren, wobei es von deiner Zeit abhängig ist, wie viele Wagen im Rennen vor dir starten dürfen. Nach Abschluß der Qualifikationsrunde wird dir die Startposition zugewiesen, die von deiner Qualifikationszeit abhängt. Nun kann das eigentliche Rennen beginnen!

## OPTION EINS: EINZELRENNEN

### **Das Rennen (Go to Race)**

Möchtest du die Qualifikationsrunde überspringen, kannst du auch gleich zum Rennen übergehen, doch startest du dann ganz hinten. Dies ist zwar der schnellste Weg ins Rennen, doch sind deine Gewinnchancen wesentlich besser, wenn du aus einer vorderen Position startest. Es bleibt also allein dir überlassen.

Der Spieler nimmt es mit elf anderen Rennwagen unterschiedlicher Leistungsfähigkeit auf. Die Wagen der Gegner werden in drei Klassen gruppiert. Darunter sind vier gute Wagen, vier durchschnittliche und drei leistungsschwache. Jedes Rennen erstreckt sich über eine unterschiedliche Rundenzahl.

### **Standard (Default)**

Schaltet die Standardeinstellung für den Wagen ein, die sich folgendermaßen zusammensetzt: Reifen - Hart, Spoiler - Mittel, Übersetzungsverhältnis - Mittel und Gangschaltung - Automatik. **Abbrechen (Exit)** Rückkehr zum Hauptmenü.

## OPTION EINS: EINZELRENNEN

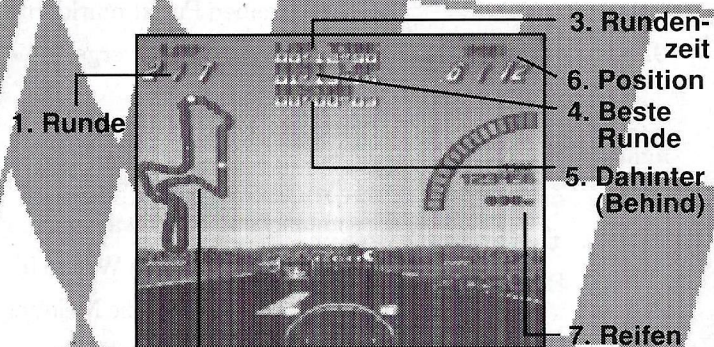
### Boxenstopps (Pit Stops)

Die Boxen liegen an verschiedenen Punkten der einzelnen Strecken. Du kannst sie in jeder Runde anfahren. Die Boxen bilden eine separate Spur oder Fahrbahn, die durch große Poller von der Rennstrecke getrennt sind. Du solltest nur in die Boxen fahren, wenn du deine Reifen wechseln möchtest. Sobald du in die Boxengasse fährst, wird dein Wagen automatisch abgebremst. Ist er zum Stillstand gekommen, wählst du den Reifentyp, indem du den Joypad oben/unten drückst, den Pfeil somit auf die gewünschte Option ziehst und dann den "A"-Knopf betätigst. Daraufhin läuft eine Animationssequenz, die das Aufbocken des Wagens und den Reifenwechsel zeigt. Der Boxenstopp dauert ungefähr 5 bis 9 Sekunden. Der Spieler hat keinen Einfluß auf diese Zeit. Alle Wagen im Rennen machen einen Boxenstopp.

## OPTION EINS: EINZELRENNEN

### Rennbildschirm

Dieser Bildschirm zeigt nicht nur die Rennstrecke etc., sondern führt auch andere wichtige Informationen (wie unten erklärt) auf:



#### 2. Rennstrecke

#### 1. Runde

Rundenzahlanzeige - von Strecke zu Strecke unterschiedlich.

#### 2. Rennstrecke

Hier wird eine Karte der momentanen Rennstrecke mit zwölf

## OPTION EINS: EINZELRENNEN

### 3. Rundenzeit

Punkten gezeigt. Diese Punkte stellen die zwölf Wagen dar, die an diesem Rennen teilnehmen. Der Wagen des Spielers ist mit einem weißen Punkt markiert. Die in dieser Runde vergangene Zeit in Sekunden.

### 4. Beste Runde

Deine beste Rundenzeit.

### 5. Dahinter (Behind)

Zeigt an, wie viele Sekunden du vom nächsten Rennwagen entfernt bist. Ist dein Wagen in Führung, erscheint die Meldung "In Front" (in Führung). Die Zeitanzeige bezieht sich in diesem Fall auf die Sekunden Vorsprung, die du gegenüber dem Rennwagen hinter dir hast.

### 6. Position

Die gegenwärtige Position des Spielers im Rennen - von 1/12 bis 12/12.

## OPTION EINS: EINZELRENNEN

### 7. Reifen

Zu Beginn jedes Rennens erscheinen 4 Reifensymbole, die mit zunehmender Abnutzung schwächer werden. Die Symbole stehen nicht für die individuellen Reifen. Hat die Reifenabnutzung einen kritischen Punkt erreicht, dann wird eine Reifenwarnung gegeben. Es empfiehlt sich, an diesem Punkt in die Boxen zu fahren.

### Schlußsequenz

Am Ende jedes Rennens zeigt eine Ergebnistabelle in absteigender Reihenfolge die Zeiten aller Wagen und die Punkte an, die dafür vergeben werden (sofern es sich um ein Saisonrennen handelt).

Hat der Spieler das Rennen unter den ersten drei Fahrern abgeschlossen, erscheint ein "Belohnungsschirm", auf dem die Leistungen des Spielers hervorgehoben werden. Nach Abschluß dieses Spielabschnitts geht der Spieler automatisch zum Hauptauswahlschirm zurück.

## OPTION ZWEI: DIE RENNSAISON

### OPTION ZWEI: DIE RENNSAISON (Full Season)

Nach der Eingabe erscheint ein Bildschirm, der Südafrika zeigt. Hier findet das erste Rennen der Weltmeisterschaft von 1992 statt. Nach wenigen Sekunden wird dieser Schirm ausgeblendet, und die Streckenbeschreibung erscheint. Von hier aus geht es genauso weiter wie beim Einzelrennen.

Zusätzlich erhältst du jedoch nach jedem Rennen ein Paßwort, mit dem du ein Spiel "sichern" und später wieder aufnehmen kannst. Mehr dazu erfährst du später.

Handelt es sich um ein Saisonrennen, dann erscheint nach den Rennergebnissen und dem Belohnungsschirm eine Gesamtpunktetabelle. Nach Abschluß jedes Rennens erhält der Spieler entsprechend seiner Position Punkte. Die Punkte verteilen sich wie folgt:

## OPTION ZWEI: DIE RENNSAISON

<b>Erster</b>	<b>10</b>
<b>Zweiter</b>	<b>6</b>
<b>Dritter</b>	<b>4</b>
<b>Vierter</b>	<b>3</b>
<b>Fünfter</b>	<b>2</b>
<b>Sechster</b>	<b>1</b>
<b>Alle weiteren</b>	<b>0</b>

Nach jedem Rennen werden die Punkte des Spielers addiert, um seine Gesamtposition zu errechnen.

Falls das Rennen das letzte der Saison war und der Spieler die Weltmeisterschaft gewonnen hat, dann erscheint der Belohnungsschirm, auf dem die Leistungen des Spielers gepriesen werden.

## OPTION DREI: STEUERUNG

### OPTION DREI: STEUERUNG (Control)

Dir stehen vier Steuerungsmöglichkeiten zur Verfügung. Wählst du eine dieser Optionen, indem du den Joypad oben/unten drückst, dann erscheint dazu eine Illustration auf dem Bildschirm. Sobald die gewünschte Steuerungsoption auf dem Bildschirm abgebildet ist, drücke Knopf "A". Du kehrst daraufhin zum Hauptoptionensschirm zurück.

## OPTION VIER: NAMENSEINGABE

### OPTION VIER: NAME

Hier kann der Spieler seinen Namen eingeben. Wählst du diese Option, dann erscheint ein Bildschirm, auf dem der momentane Name und eine Tafel mit den Buchstaben des Alphabets aufgeführt sind. Um einen Buchstaben zu wählen, ziehe die rote Markierung mit dem Joypad auf den gewünschten Buchstaben, und drücke Knopf "A". Setze diesen Vorgang fort, bis du den vollständigen Namen eingegeben hast. Ziehe die rote Markierung nun auf das Wort "End", und drücke Knopf "A". Du gehst damit zum nächsten Bildschirm über, von dem aus du deine Nationalität bestimmen kannst, indem du eine der Flaggen wählst und Knopf "A" drückst. Daraufhin erscheint wieder das Hauptmenü.

## OPTION FÜNF: TRAINING MIT MANSELL

### OPTION FÜNF: TRAINING MIT MANSELL (Mansell's Advice)

Wählst du diese Option, dann kannst du auf jeder der sechzehn Rennstrecken trainieren, während dir Mansell genaue Anweisungen gibt. Zuerst erscheint jedoch der Streckenauswahlschirm. Hast du die gewünschte Strecke gewählt, wird dir eine kurze Beschreibung dazu geboten. Als nächstes gehst du zum Einstellungsschirm für deinen Wagen. Hast du deinen Wagen für das bevorstehende Rennen eingestellt, erscheint der Streckeninformationsschirm und dann eine Karte, auf der Nigel Mansell die für diese Rennstrecke geeigneten Geschwindigkeiten angibt. Schließlich wirst du mit deinem Wagen an die Startlinie gesetzt. Du wirst feststellen, daß hier nur zwei Wagen gezeigt werden, der eine ist dein eigener, der vor dir Nigel Mansells. Zusätzlich dazu erscheint ein Bild Nigel Mansells auf dem Bildschirm über der Rennstrecke und gibt dir nützliche Ratschläge. Mit

## OPTION FÜNF: TRAINING MIT MANSELL

dieser Option kannst du also zusammen mit Nigel Mansell üben, ohne dir dabei um andere Rennwagen Sorgen machen zu müssen.

Zu Beginn des Rennens fährt Mansell seinen Wagen entlang der Ideallinie. Du mußt nun versuchen, ihm so genau wie möglich zu folgen. Sobald du dich einer Kurve nährst, erscheinen zwei Geschwindigkeitsanzeigen. Die Höchstgeschwindigkeit in Rot zeigt die optimale Kurvengeschwindigkeit an, die Mansell in diesem Fall vorschlägt. Darunter ist die momentane Geschwindigkeit in Blau aufgeführt. Hast du eine Runde vollendet, erscheint ein neuer Bildschirm, auf dem dich Mansell lobt und deine Kurven-, Geschwindigkeits- und Bremsleistungen (Cornering, Speed, Braking) prozentual bewertet. Die vierte Anzeige stellt den durchschnittlichen Wert dieser drei Aspekte dar. Je höher dieser Prozentwert ist, desto besser bist du gefahren.

## **OPTION SECHS: FAHRSCHULE**

### **OPTION SECHS: FAHRSCHULE (Driving Practice)**

Diese einzigartige Option ermöglicht es dir, auf jeder der sechzehn Rennstrecken zu trainieren, ohne dir dabei um andere Rennwagen Sorgen machen zu müssen. Wählst du diese Option, dann gehst du automatisch zum Start über. Dein Ziel ist es, die auf dem Bildschirm angezeigte Bestzeit zu übertreffen.

Während des Rennens ist die Höchstgeschwindigkeit deines Wagens eingeschränkt, damit du dich vorerst voll auf dein Fahrkönnen konzentrieren kannst. Hast du die angezeigte Bestzeit erreicht, wird die Höchstgeschwindigkeit deines Wagens erhöht, und auf dem Bildschirm erscheint eine neue Bestzeit. Möchtest du die Fahrschule verlassen, drücke einfach den Startknopf und dann gleichzeitig den oberen rechten und linken Knopf. Auf dem Bildschirm werden daraufhin die momentane Rundenzeit, dein bisheriger Rundenrekord und das angestrebte Ziel aufgeführt.

## **OPTION SIEBEN: PASSWORT**

### **OPTION SIEBEN: PASSWORT (Password)**

#### **Paßwort**

Da du das Spiel während einer Saison vielleicht unterbrechen, deine Position und Punkte jedoch erhalten möchtest, erscheint nach Abschluß eines Rennens ein kodiertes Paßwort. Mach dir eine Notiz davon. Gibst du dann später nach Aufforderung das korrekte Paßwort ein, dann kannst du ein älteres Spiel wieder aufnehmen.

## OPTION SIEBEN: PASSWORT

### **Eingabe eines Paßwortes**

Wenn der Spieler diesen Abschnitt erreicht, erscheint ein Bildschirm zur Eingabe des Paßwortes. Bewege mit Hilfe des Joypads die rote Linie unter die Buchstaben oder Zahlen, mit denen du das Paßwort zusammenstellen willst, und gib sie nacheinander durch Drücken von ENTER ein. Wenn das vollständige Paßwort auf dem Bildschirm steht, ziehe die rote Linie unter das "END"-Icon, und drücke Knopf A. Ist das Paßwort korrekt, dann kannst du die Saison an der Stelle fortsetzen, an der du vorher aufgehört hast.

## OPTION ACHT: OPTIONEN

### **OPTION ACHT: OPTIONEN (Options)**

Wählst du diese Option, erscheint ein Bildschirm, von dem aus du verschiedene Aspekte des Spiels konfigurieren kannst. Dies sind:

#### **Difficulty (Schwierigkeitsgrad)**

Entweder Arcade oder Simulation

#### **Speed (Geschwindigkeit)**

Entweder Meilen pro Stunde oder Kilometer pro Stunde.

#### **Audio**

Musik und Soundeffekte oder nur Soundeffekte.

#### **Test Music (Musik testen)**

Mit dieser Option kannst du dir eine beliebige Spielmelodie anhören.

#### **Test Sound Effects (Soundeffekte testen)**

Mit dieser Option kannst du dir beliebige Spielsoundeffekte anhören.

#### **Exit (Abbrechen)**

Mit dieser Option kehrst du zum Hauptoptionenschirm zurück.

## OPTION ACHT: OPTIONEN

Ziehe die Markierung durch Drücken des Control Pad oben/unten über die Optionen, und ändere die momentan markierte Option, indem du den Control Pad rechts/links betätigst.

Bei Musik und Soundeffekten wird die gewünschte Option durch Drücken von Knopf "A" abgespielt.

## RENNSTRECKEN- BESCHREIBUNGEN

### **Südafrika**

**LÄNGE DER RENNSTRECKE: 2,550**

**MEILEN/4,103 KM**

Da die Strecke hoch in den Bergen gelegen ist, besteht die größte Herausforderung darin, die Belastungen, die die dünne Luft mit sich bringt, auszuhalten. Einerseits senkt der niedrigere Luftdruck zwar den Luftwiderstand, andererseits verliert der Motor jedoch aufgrund des Sauerstoffmangels an Stärke. Eine der kürzesten Pisten, mit einigen langen Hügeln.

### **Mexiko**

**LÄNGE DER RENNSTRECKE: 2,747**

**MEILEN/4,421 KM**

Eine weitere Höhenrennstrecke mit vielen Windungen und Kurven und einer sehr langen Geraden, auf der man beeindruckende Geschwindigkeiten erreichen kann. Da die Strecke durch einen ausgetrockneten See verläuft, ist sie sehr holprig und stellt eine der größten Herausforderungen im Wettkampf dar.

## **RENNSTRECKEN- BESCHREIBUNGEN**

### **Brasilien**

**LÄNGE DER RENNSTRECKE: 2,687  
MEILEN/4,325 KM**

Eine der heißesten Rennstrecken, aber von einigen scharfen Kurven abgesehen ziemlich überschaubar. Auch hier gibt es einige lange, gerade Streckenabschnitte, die zum Überholen der langsamen Wagen förmlich einladen.

### **Spanien**

**LÄNGE DER RENNSTRECKE: 2,950  
MEILEN/4,747 KM**

Auf dieser kurvenreichen Rennstrecke, die in den Ebenen Andalusiens, im südlichsten Spanien gelegen ist, gibt es nur sehr wenige Stellen, an denen man überholen kann. Diese frustrierende Tatsache in Verbindung mit den zahlreichen scharfen Kurven machen die Rennen auf dieser Strecke sehr spannend.

## **RENNSTRECKEN- BESCHREIBUNGEN**

### **San Marino**

**LÄNGE DER RENNSTRECKE: 3,132  
MEILEN/5,040 KM**

Eine hügelige Strecke, die außergewöhnliche Fahrkünste erfordert, wenn man den Sieg davontragen will. Eine Kombination von sehr scharfen und einigen weit ausholenden Kurven sowie nicht ganz so geraden Geraden verlangt den Fahrern Höchstleistungen ab.

### **Monaco**

**LÄNGE DER RENNSTRECKE: 2,068  
MEILEN/3,328 KM**

Viele halten das Rennen hier für das größte Ereignis der Grand Prix- Saison. Diese gewundene Stadtrennstrecke ist jedoch berüchtigt für ihren Mangel an Möglichkeiten zum Überholen. Folglich ist eine gute Startposition ausschlaggebend, wenn ein Fahrer erfolgreich sein will.

## **RENNSTRECKEN- BESCHREIBUNGEN**

### **Kanada**

**LÄNGE DER RENNSTRECKE: 2,753  
MEILEN/4,430 KM**

Sowohl Fahrer als auch Zuschauer genießen diese Strecke gleichermaßen. Diese auf einer kleinen Insel gelegene mittelschnelle Piste besteht aus einigen besonders schnellen Streckenabschnitten, die von ein paar sehr scharfen Kurven und zwei Haarnadelkurven unterbrochen werden.

### **Frankreich**

**LÄNGE DER RENNSTRECKE: 2,654  
MEILEN/4,271 KM**

Dies ist eine neuere Strecke, voller Windungen und Kurven, allerdings auch mit einigen langen Geraden, auf denen Überholmanöver möglich sind. Eine ganze Reihe sehr enger Haarnadelkurven, Schikanen und unüberschaubarer Streckenabschnitte machen diese Rennstrecke immer wieder zu einer Herausforderung.

## **RENNSTRECKEN- BESCHREIBUNGEN**

### **Großbritannien**

**LÄNGE DER RENNSTRECKE: 3,247  
MEILEN/5,226 KM**

Da diese Rennstrecke auf dem Gelände eines Bomber-Stützpunktes aus dem Krieg gebaut wurde und teilweise über die ehemaligen Start- und Landebahnen verläuft, ist sie eine extrem schnelle. Sie ist bekannt für ihre schnellen Kurven, die immensen Druck auf die Fahrer ausüben und daher präzises Kurvenfahren unbedingt erfordern.

### **Deutschland**

**LÄNGE DER RENNSTRECKE: 4,223  
MEILEN/6,797 KM**

Mit einer Kombination aus Schikanen und langen Geraden stellt diese Bahn einen Kompromiß dar. Einerseits müssen die Spoiler so eingestellt werden, daß man auf den Geraden beschleunigen kann, andererseits verlangen die Schikanen und engen Kurven jedoch eine gewisse Bodenhaftung.

## **RENNSTRECKEN- BESCHREIBUNGEN**

### **Ungarn**

**LÄNGE DER RENNSTRECKE: 2,465  
MEILEN/3,968 KM**

Aufgrund der sich windenden, kurvenreichen Streckenführung handelt es sich hier naturgemäß um eine der langsameren Pisten. Eine gute Startposition ist auch hier von großer Bedeutung, da sich während des Rennens wenig Gelegenheit zum Überholen bietet.

### **Belgien**

**LÄNGE DER RENNSTRECKE: 4,312  
MEILEN/6,940 KM**

Aufgrund des Renntermins und der Lage dieser Strecke muß man sich hier auf sehr veränderliche Wetterbedingungen einstellen. Die Streckenführung ist hügelig, kurvenreich und sehr anspruchsvoll. Sie ist besonders bei den Fahrern beliebt, die die Herausforderungen einer derart einzigartigen Piste schätzen.

## **RENNSTRECKEN- BESCHREIBUNGEN**

### **Italien**

**LÄNGE DER RENNSTRECKE: 3,604  
MEILEN/5,800 KM**

Der italienische Grand Prix ist ein herausragendes Ereignis, nicht nur wegen des Rennens, sondern auch wegen der fanatischen Zuschauer. Trotz der Schikanen ist diese Strecke eine der schnellsten. Der Fahrer sollte sich also auf ein paar sehr rasante Rennen einstellen.

### **Portugal**

**LÄNGE DER RENNSTRECKE: 2,703  
MEILEN/4,350 KM**

Diese holprige und hügelige Piste stellt mit der Kombination von Geraden und einigen herausfordernden Kurven einen Kompromiß dar. Die richtige Einstellung der Spoiler kann auf dieser Bahn darüber entscheiden, ob man den ersten Platz macht oder lediglich die Ziellinie erreicht.

## RENNSTRECKEN- BESCHREIBUNGEN

### **Japan**

**LÄNGE DER RENNSTRECKE: 3,641  
MEILEN/5,859 KM**

Eine mittelschnelle Piste, deren kurvenreiche Streckenführung Überholmanöver noch schwieriger macht. Daher ist eine günstige Startposition ausgesprochen wichtig. In der einen langen und sanften Kurve hat man jedoch die Chance, seine Position zu verbessern.

### **Australien**

**LÄNGE DER RENNSTRECKE: 2,349  
MEILEN/3,780 KM**

Dem Namen nach handelt es sich hier um eine Straßenstrecke. Mit einer mittleren Geschwindigkeit und viel Raum für Überholmanöver ist sie jedoch wesentlich schneller als die traditionellen Straßenstrecken. Eine Folge von 90-Grad-Kurven erhöht den Schwierigkeitsgrad allerdings wesentlich und hält die Fahrer auf Draht.

## 90 TAGE-GARANTIE

Gremlin Graphics Software Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Produkts für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß das Material und die Verarbeitung dieses Super Nintendo Game Paks einwandfrei sind. Sollte innerhalb der 90 Tage-Garantie ein Fehler auftreten, so wird das Game Pak kostenlos von Gremlin Graphics repariert oder ersetzt.

Wenn Sie von diesem Garantieanspruch Gebrauch machen wollen, senden Sie Ihr Game Pak an die auf der Verpackung angegebene Adresse, und legen Sie bitte den Kaufnachweis bei. Unter Umständen sollten Sie Ihr Päckchen versichern, bevor sie es absenden. Vergessen Sie bitte nicht, Ihren Namen, Ihre Adresse und eine kurze Beschreibung des Defektes beizufügen. Diese Garantie deckt keine Fehler ab, die nicht auf Material- oder Verarbeitungsfehler zurückzuführen sind.

“Nigel Mansell’s World Championship” für Super Nintendo © Gremlin Graphics 1993. Alle Rechte vorbehalten.