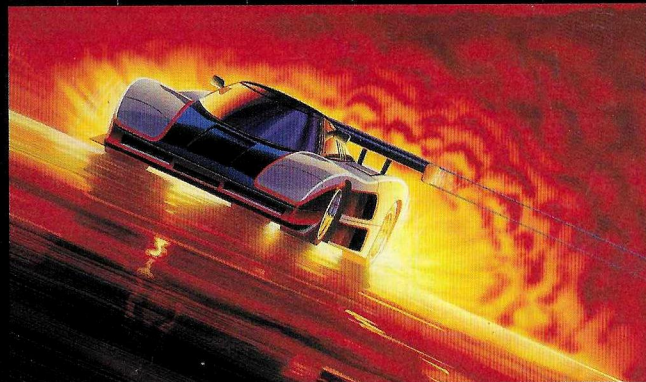


TOPGEAR 2™



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Ausschließlicher Vertrieb in Deutschland:
Mitsui & Co. Deutschland GmbH.
Postfach 30 36 69, 20312 Hamburg

PRINTED IN JAPAN

KEMCO

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

© 1993 KEMCO.
DEVELOPED BY KEMCO UNDER
LICENSE FROM GREMLIN © 1992

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, 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 PAKT.

Inhaltsverzeichnis

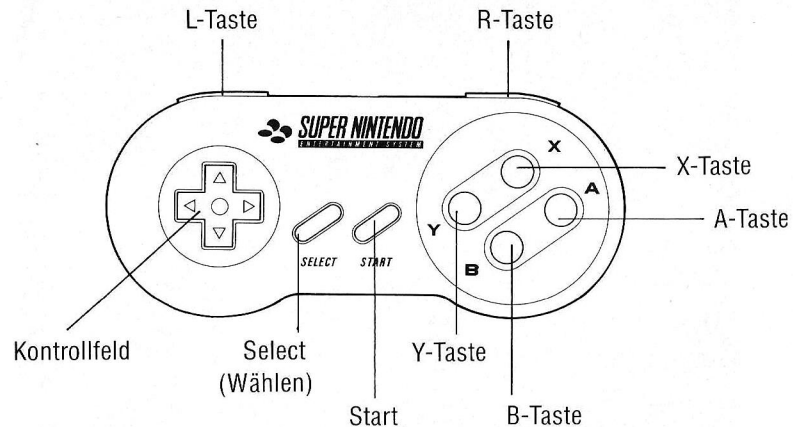
Anfangen	1
Kontrollfunktionen	2
Spieleinstellmodus	4
Laß Deine Motoren an!	5
Einzelheiten des Spielbildschirms	12
Ersatzteillager	14
Strecken und Länder	21
Dinge auf Rennstrecken	21
Wie Geld gewonnen wird	22
Wie Punkte gewonnen werden	22
Ein Paßwort erhalten	24
Eingabe des Paßwortes	25
Rennhinweise	26

Zu schnell, um wahr zu sein!

Du möchtest Geschwindigkeit erleben? Du weißt aber nicht, was schnell heißt, bevor Du Top Gear 2™ eingesteckt hast. Nimm' Dir ein diabolisches Super NES, oder schließ' Dich einfach an einen Freund an, um das kreisendste, sich windendste und Gang-wechselndste Rennspiel Deines Lebens zu erleben! Heule mit einer Geschwindigkeit von mehr als 200 Meilen pro Stunde durch 64 Städte und 16 Länder. Bring' Dich mit den auf der Strecke verstreuten Power-ups in Führung. Wolltest Du nicht schon immer einmal eine 12-Zylindermaschine unter der Haube haben? Du kannst Dir eine kaufen, wenn Du das Bargeld dafür hast. Hast Du den Mut dazu, Dich ins Zeug zu legen und ins Rennen zu springen? Dann werden wir Dich bald im Kreis der Sieger sehen!

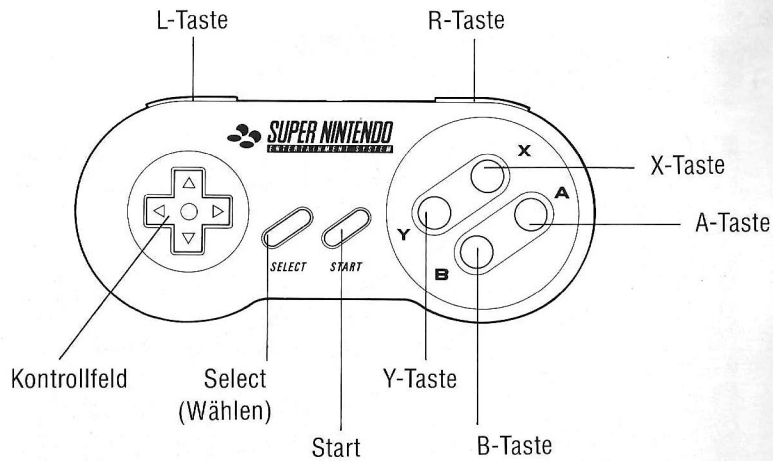


Steck' das Top Gear 2 Game Pak mit dem Aufkleber nach vorn in Dein Super Nintendo Entertainment System™. Den Netzschalter des Super NES einschalten. Um das Rennen zu starten, drücke einfach irgendeine Taste, nachdem Du mit dem Kontrollfeld den Lichtzeiger zur "Start"-Position auf dem Top Gear 2 Titelbildschirm gebracht hast.



Wahlbildschirme während des Spiels, Einstellmodus, Ersatzteillager

- Kontrollfeld:** bewegt den Zeiger zwischen den Wahlmöglichkeiten oder verändert den Wagen
- A-Taste:** eine Wahlmöglichkeit aktivieren oder eine Wagenvariante kaufen
- B-Taste:** eine Wahlmöglichkeit aktivieren oder eine Wagenvariante kaufen.
- X-Taste:** eine Wahlmöglichkeit aktivieren oder eine Wagenvariante kaufen.
- Y-Taste:** eine Wahlmöglichkeit aktivieren oder eine Wagenvariante kaufen.
- L-Taste:** wird nicht gebraucht.
- R-Taste:** wird nicht gebraucht.
- Start:** Das Rennen beginnen, ein Einstellmenü beenden oder zum nächsten Bildschirm fortschreiten.
- Select:** Nicht gebraucht.



Rennmodus

Kontrollfeld: steuert Deinen Wagen nach links oder rechts.

A-Taste: ein Schub Nitro.

B-Taste: wird nicht gebraucht.

X-Taste: Gaspedal

Y-Taste: Bremse

L-Taste: um herunterzuschalten (nur bei Schaltgetriebe)

R-Taste: um heraufzuschalten (nur bei Schaltgetriebe)

Start: Um das Rennen zu unterbrechen. Drücke die L- und R-Tasten gleichzeitig, um das Rennen abzubrechen und zum Spieleinstellmodus zu gehen, während es unterbrochen ist.

Select: Nicht gebraucht.

Hinweis: Dies ist die Ausgangseinstellung der Kontrollen. Weitere Einzelheiten über die Art, wie die Verteilung der einzelnen Kontrollfunktionen geändert werden kann, um Deinem ganz persönlichen Fahrstil zu entsprechen, findest Du unter "Einstellung der Wahlmöglichkeiten für die Spieler" auf Seite 6.

Spieleinstellmodus



Wenn der Bildschirm mit den Spieleinstellungen erscheint, kannst Du nach Belieben unter den folgenden Einstellungen wählen:

1 Spieler/ Gebrauche die A, B, X oder Y-Taste, um zwischen den Spieleinstellungen für 1 oder 2 Spieler umzuschalten. Beim 1-Spielermodus fährst Du das Rennen auf dem gesamten Bildschirm. Beim 2-Spielermodus fährt einer der Spieler im Wagen in der oberen Bildhälfte und der andere in dem Wagen in der unteren Bildhälfte.

Start: Gebrauche diese Wahlmöglichkeit, um das Rennen zu starten!

Länderwahl: Hier kannst Du wählen, in welchem Land das Rennen beginnen soll. Sofern Du nicht ein *gültiges* Paßwort eingibst, **mußt** Du das Rennen in Australien, dem ersten Land, beginnen.

Wahlmöglichkeiten:

Mit dieser Option kannst Du die Hintergrundmusik ein- und ausschalten oder den Schwierigkeitsgrad des Spiels wählen.

Spiel fortsetzen:

Bei dieser Wahlmöglichkeit kannst Du ein Paßwort eingeben und das Rennen von dort fortsetzen, wo Du es zuletzt abgebrochen hast (mehr darüber findest Du auf Seite 25 unter "Paßworteingabe").

Laß Deine Motoren an!

Nachdem Du das Spiel Deinen Vorstellungen entsprechend eingestellt und im "Spieleinstellmodus" (siehe Seite 4) Start gewählt hast, mußt Du noch eine Anzahl weiterer Bildschirme mit verschiedenen Informationen durchsehen, bevor das Rennen tatsächlich beginnen kann.



Wahlmöglichkeiten für die Spieler

Der erste Spieler gibt seine Informationen auf der oberen Bildschirmhälfte ein, während der zweite Spieler die untere Bildhälfte benutzt. Der erste und zweite Spieler können ihre Informationen gleichzeitig auf den jeweiligen Bildschirmen eingeben. Auf diesen Bildschirmen wirst Du vor die folgenden Wahlmöglichkeiten gestellt:

Rennen: Wenn Du fertig bist, kannst Du mit dieser Wahlmöglichkeit das Rennen beginnen

Spieler: Hier kannst Du Deinen Namen eingeben. Gebräuche den kastenförmigen Lichtzeiger, um die entsprechenden Buchstaben für die Eingabe Deines Namens zu wählen und drücke dann die X-Taste, um so jeweils einen Buchstaben zur Zeit einzugeben. Gebräuche die "_" Option, um einen Zwischenraum zwischen zwei Buchstaben zu erzeugen (zum Beispiel: KEMCO_ONE). Mit dem "←" kannst Du den Lichtzeiger zurückbewegen und unerwünschte Buchstaben wieder löschen. Wähle "Ende" und drücke die X-Taste, um Deinen Namen einzugeben und kehre dann zum Hauptmenü auf dem Spieleinstellbildschirm zurück.

Hinweis: Durch Eingabe neuer Buchstaben werden bisher auf dem Bildschirm angezeigte Buchstaben automatisch gelöscht.



Schaltung:

Hier kannst Du wählen, ob Dein Wagen eine Automatik (die Gänge wechseln automatisch) oder ein Schaltgetriebe (der Spieler muß selbst zwischen den Gängen umschalten) hat.

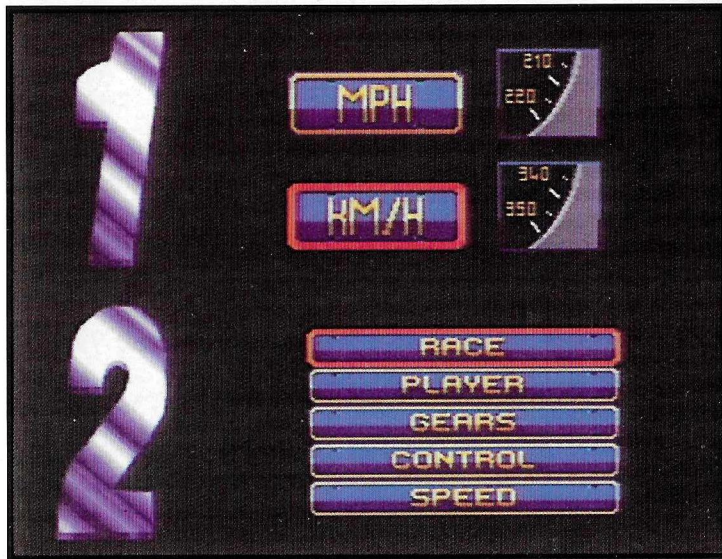


Kontrollen:

Hier kannst Du die Funktionsaufteilung der Kontrollen entsprechend Deines Fahrstils verändern. Du kannst zwischen fünf verschiedenen Kontrollanlagen wählen.



Geschwindigkeit: Hier kannst Du die Anzeigart auf Deinem Tacho wählen. Mit dem Kontrollfeld kannst Du zwischen Kilometern pro Stunde (KPH) und Meilen pro Stunde (MPH) umschalten.



Bildschirm mit Renninformationen

Dieser Bildschirm zeigt Dir das gegenwärtige Land, die Stadt, in der Du Dein Rennen fährst, die Länge der Rennstrecke und die Zahl der Runden pro Rennen sowie die Wetterbedingungen und die Zeit, zu der das Rennen beginnt. Beachte diese Informationen genau, während Du Deinen Wagen einstellst und Deine Rennstrategie entwirfst.



Wageneinstellung

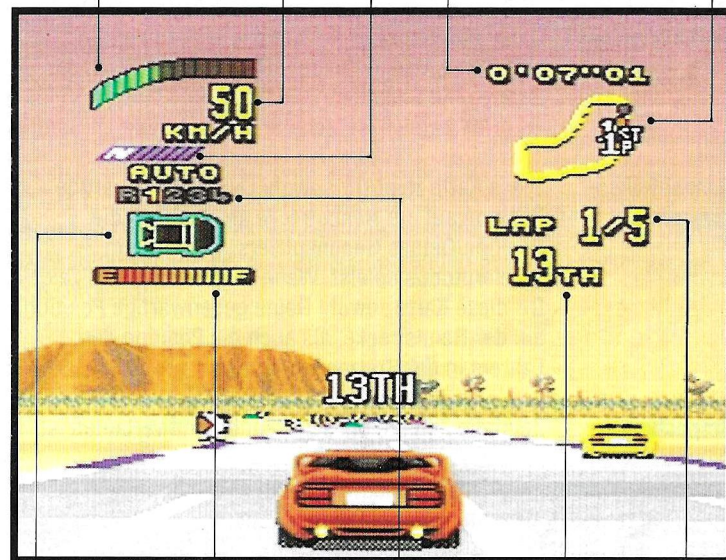
Hier kannst Du Zubehörteile kaufen, um Deinen Wagen für das kommende Rennen einzustellen. Siehe "Ersatzteillager" auf Seite 14 für Einzelheiten der verfügbaren Teile und Wahlmöglichkeiten. Berücksichtige bei der Einstellung Deines Wagens die Informationen, die auf dem Renninformationsbildschirm gezeigt werden.



Einzelheiten des Spielbildschirms

Dies ist es, was Du während des Rennens gezeigt bekommst:

Drehzahlmesser Tachometer Nitros Stoppuhr Rennstreckendiagramm



Anzeige der Beschädigungen am Wagen

Benzinuhr

Ganganzeige

Platzanzeige

Rundenzähler

Benzinuhr:

zeigt den restlichen Treibstoff im Tank an.

Anzeige der Beschädigungen am Wagen:

Diese Anzeige zeigt die Beschädigungen an, die Dein Wagen bei Zusammenstößen während des Rennens erhalten hat. Grün ist gut, Gelb ist schlecht und Rot ist sehr schlecht. Wenn Deine Anzeige der Beschädigungen am Wagen schwarz ist, heißt das, daß Deine Verkleidungen vollständig zerstört sind. Zusammenstöße führen dazu, daß Dein Wagen langsamer wird oder völlig kaputt geht. Wenn dies passiert, scheidest Du aus dem Rennen aus.

- Nitros:** Diese Anzeige zeigt die Zahl der Nitroschübe an, die ein Spieler während des Rennens gebrauchen kann.
- Ganganzeige:** Damit Du weißt, welchen Gang Du gerade eingelegt hast.
- Drehzahlmesser:** Diese Anzeige zeigt die Geschwindigkeit an, mit der sich Deine Maschine dreht (U/min). Wenn Du das Rennen mit Schaltgetriebe fährst und diese Anzeige im roten Bereich ist, schalte in einen höheren Gang!
- Rennstrecken-diagramm:** Diese Karte zeigt Dir sowohl Deine gegenwärtige Position auf der Rennstrecke an, als auch die Position Deines Gegenspielers, wenn Du im 2-Spielermodus spielst. Wenn Du allein spielst, zeigt Dir diese Karte sowohl Deine gegenwärtige Position auf der Rennstrecke, als auch die Position des Fahrers in der Spitzenposition an.
- Stoppuhr:** Zeigt die Zeit an, die seit Rennbeginn verlaufen ist.
- Tachometer:** Zeigt Deine Geschwindigkeit entweder in KPH oder MPH an.
- Rundenzähler:** Zeigt an, in welcher Runde des gesamten Rennens Du gerade fährst.
- Platzanzeige:** Zeigt an, auf welchem Platz Du Dich befindest.

Vor jedem Rennen hast Du Gelegenheit, Dir neue Teile für Deinen Wagen zu kaufen (wenn Du es Dir leisten kannst). Links auf dem Bildschirm, unter dem großen Fenster, wird der Stand Deines Bankkontos angezeigt. Die Preise der einzelnen verfügbaren Teile werden rechts auf dem Bildschirm unter den vier kleineren Fenstern angezeigt. Gebrauche das Kontrollfeld, um Dich damit zwischen den Fenstern zu bewegen und drücke die A, B, X oder Y-Taste, um ein Teil Deiner Wahl zu kaufen. Denke aber daran, daß Du genug Geld für Deine Einkäufe haben mußt. Druck auf die Start-Taste bringt Dich direkt zu Deinem ersten Rennen. Die verschiedenen Ersatzteile, die Du Dir kaufen kannst, werden auf den folgenden Seiten im einzelnen beschrieben.

Maschinen:



Stocker V-6

Eine hochdrehende Rasenmähermaschine, die billig zu unterhalten ist.



Dröhnende V-8

Die Ausgangsleistung dieser Maschine läßt sich durch geschmeidige Kraft und angemessenes Leistungsvermögen beschreiben.



Stampfende V-10

Nacktes Drehmoment und lebendige Kraft für Liebhaber muskelkraftstrotzender Wagen.



Schreiende V-12

Genug Drehmoment, um Baumstümpfe auszureißen und unbegrenzte Pferdestärken – das ausgefeilteste in hochtechnisierter Geschwindigkeit.

Getriebe: Schaltgetriebe



4-Gang

Standardgetriebe

Die Grundform der Zylindergetriebe. Hol' es Dir, Gangschinder.



5-Gang Overdrive

Der Extragang hilft Dir zwar, Deine Höchstgeschwindigkeit etwas zu erhöhen, wenn Du mit einer V-6 Maschine fährst, aber Du brauchst eine stärkere Maschine, um diese Schaltung wirklich nutzen zu können.



5-Gang

kurze Übersetzung

Jetzt hast Du etwas zu sagen!



6-Gang

Rennübersetzung

Eine Präzisionsübersetzung für den wirklich professionellen Fahrer.

Getriebe: Automatisches Getriebe



Standard

Mehr bekommst Du für das Geld nicht.



Spezial

Etwas mehr Geld, etwas mehr Leistung.



Rutschkupplung 150

Gleichmäßige, aber begrenzte Kraftübertragung.

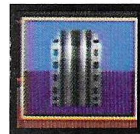


Kemco

Rennwagenkupplung

Kannst Du Dir diese hochtechnisierte Gangschaltung wirklich leisten?

Reifen für nasse Straßen



Für alle Jahreszeiten

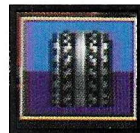
Hast Du wirklich vor, mit diesen runderneuerten Reifen das Rennen zu fahren?



Spinner Hoch-

leistungsgürtelreifen

Hast Du diese Reifen aus einem Katalog bestellt?



Haftrennverbindung

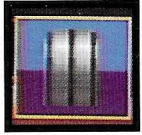
Teures Gummi, Floyd.



Kemco Regenreifen

Die besten verfügbaren Regenreifen, für Hochgeschwindigkeitsrennen auf nassen Strecken.

Reifen für trockene Straßen:



Gürtelreifen für den Allgemeingebrauch
Hör auf, am Wichtigsten zu sparen.



Spinner Hochleistungsgürtelreifen
Angemessene Zugkraft bei trockenem Wetter.



Haftrennverbindung
Gute Wahl!



Kemco Regenreifen
Rennreifen für Liebhaber von Automobilleistungen.

Nitroinduktionssystem:



Boost 300
Standardausführung des Boostsystems.



Super Boost 400
Mehr PS, höhere Geschwindigkeit, teurer.



Radikal Boost 500
Noch mehr Kraft fürs Geld. Fast schon verboten viel.



Total Boost 600-R
Läßt garantiert Reifenspuren überall auf der Strecke. Sollte verboten sein.

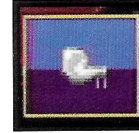
Frontverkleidung:



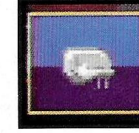
Einfache Stahlplatte
Erforderlicher Mindestfahrwerkschutz.



Doppelplatte aus verstärktem Stahl
Bietet mehr Schutz, ist aber auch schwerer.

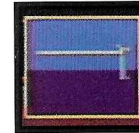


Auf Stoßdämpfern montierte Titanplatten
Der Rennschutz für Professionelle.

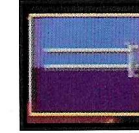


Totaler Abprall, Kevlar dreifacher Stärke
Lackschutz für schwere Belastung.

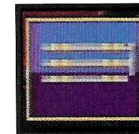
Heckverkleidung



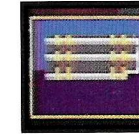
Einfache Stahlplatte
Besser als gar nichts.



Doppelplatte aus verstärktem Stahl
Diese Verkleidung wird Dich vor langsamen Auffahrern schützen.



Auf Stoßdämpfern montierte Titanplatten
Teuer, aber jeden Pfennig wert.



Totaler Abprall, Kevlar dreifacher Stärke
Sonntagsfahrersicher.

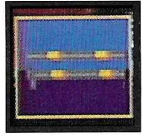
Seitenverkleidung:



Einfache Stahlplatte
Besser sicher als
traurig.



**Doppelplatte aus
verstärktem Stahl**
Guter Schutz.



**Auf Stoßdämpfern
montierte
Titanplatten:**
Widerstandsfähig
genug.



**Totaler Abprall, Kevlar
dreifacher Stärke:**
Abkömmling der Space
Shuttle Technologie.

Lackiererei:

Du kannst die Farbe Deines Wagens für jedes Rennen ändern.
Wähle unter den folgenden Farben:



**Radikales
Raketenrot**



**Kemco
Kobaltblau**



Perlweiß



**Schreiendes
Psychogelb**



**Gremlin
Renngrün**



**Gesetztes
Schwarz**



**Militär-
Metallgrau**



**Sattes
Lavendel**

Alle Farben sind glänzend, Poly-Karbo-Tetra-Hydro-Urethan, von hoher Qualität und halten garantiert so lange wie Dein Wagen (vorausgesetzt natürlich, Du fährst nie mit Deinem Wagen, wachst ihn täglich ein, pflegst ihn bis in jedes Detail und parkst ihn in einer hermetisch abgeschlossenen Umgebung).

Rennstrecken und Länder

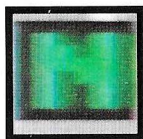
Knall' durch die folgenden Länder:

Australien	England	Kanada	Ägypten
Frankreich	Deutschland	Griechenland	Indien
Irland	Italien	Japan	Skandinavien
Südamerika	Spanien	Schweiz	USA

In jedem dieser 16 Länder gibt es jeweils 4 Rennstrecken, insgesamt 64 verschiedene Strecken.

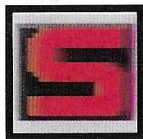
Dinge auf den Rennstrecken

Auf den Rennstrecken verteilt gibt es Power-ups, die Dir helfen, das Rennen schneller oder länger zu fahren. Du kannst Dir diese Power-ups holen, indem Du mit Deinem Wagen während des Rennens darüberfährst. Die verfügbaren Power-ups sind unten kurz erklärt:



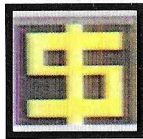
Nitro

Wenn Du diese von der Rennstrecke auf-sammelst, kannst Du Deinen Nitrotank neu auffüllen.



Beschleunigung

Wenn Du über diese Zeichen fährst, wird Dein Wagen augenblicklich wie durch einen Peitschenschlag nach vorn geworfen und für kurze Zeit stark beschleunigt.



Geld

Einsammeln dieser Zeichen vermehrt den Betrag auf Deinem Konto... und darauf kommt es im Grunde an.

Wie Geld gewonnen wird

Beende ein Rennen in der Nähe der Spitzengruppe und vor der Masse, und ein Teil Deiner Brieftasche wird um einiges dicker werden. Je besser Du in Position liegst, desto mehr Geld kannst Du gewinnen. Unten folgt eine Aufstellung der Preise:

Erster Platz	\$ 10 000	Vierter Platz	\$ 3 000
Zweiter Platz	\$ 6 000	Fünfter Platz	\$ 2 000
Dritter Platz	\$ 4 000	Sechster Platz	\$ 1 000

Wie Punkte gewonnen werden

RACE RESULTS			
		time	pts
1	TRICKY	3'05"36	10
2	SIMON	3'05"96	6
3	BERNI	3'09"46	4
4	JON JON	3'11"17	3
5	MIKE	3'11"98	2
6	PLAYER 1	3'12"11	1
7	RITCHIE	3'12"29	0
8	MAT	3'16"34	0
9	ASH	3'17"34	0
10	PHIL	3'23"73	0



Wenn Du Dich unter den ersten 10 Wagen platzieren kannst, gewinnst Du Championship-Punkte. Für die einzelnen Positionen erhältst Du die folgenden Punkte:

Erster Platz	10 Punkte
Zweiter Platz	6 Punkte
Dritter Platz	4 Punkte
Vierter Platz	3 Punkte
Fünfter Platz	2 Punkte
Sechster Platz	1 Punkt

Ein Paßwort erhalten



Jedes Mal, wenn Du alle 4 Rennstrecken in einem Land erfolgreich passiert hast, zeigt das Spiel ein Paßwort an. Schreibe Dir dieses Paßwort sorgfältig auf, damit Du es später eingeben kannst, um das Rennen in diesem Land wieder aufzunehmen. Für die Einzelheiten der Paßworteingabe siehe Seite 25 "Paßworteingabe".

Paßworteingabe



Gebrauche den kastenförmigen Lichtzeiger, um die entsprechenden Buchstaben zu wählen, und drücke dann die X-Taste, um so jeweils einen Buchstaben zur Zeit einzugeben, bis das Paßwort vollständig ist. Wähle dann "Ende" und drücke die X-Taste, um das Paßwort einzugeben. Wenn Du ein gültiges Paßwort hast, kannst Du das Rennen auf der ersten Strecke desjenigen Landes beginnen, für das das Paßwort gültig ist (zum Beispiel, wenn Du das Paßwort für Deutschland eingibst, beginnt das Rennen auf der ersten Rennstrecke in Deutschland).

Hinweis: Sei sehr vorsichtig, wenn Du Dir die Paßwörter aufschreibst! Selbst wenn nur ein einziger Buchstabe falsch ist, wird das Paßwort nicht funktionieren.

Rennhinweise

- Achte darauf, Dir gute Reifen für nasse Straßen für die Rennen im Regen oder Schnee zu kaufen. Sonst könnte es leicht passieren, daß Du außer Kontrolle gerätst!
- Studiere den Renninformationsbildschirm genau, damit Du entscheiden kannst, was für Teile Du im Ersatzteillager kaufen solltest, um optimal für die jeweiligen Rennbedingungen vorbereitet zu sein.
- Fahr' so schnell wie Du kannst, aber nirgends gegen!