

NUS-P-NF2P-NEU6

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
LIBRETTO DI ISTRUZIONI



PUBLISHED BY
VIDEO SYSTEM

NINTENDO⁶⁴



Thank you for selecting the F-1 WORLD GRAND PRIX II* Game Pak for the Nintendo⁶⁴ System.

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO[®] HARDWARE SYSTEM, GAME PAK, OR ACCESSORY.

WAARSCHUWING: LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.

OBS: LÄS NOGA IGENOM HÄFTET "KONSUMENTINFORMATION OCH SKÖTSELANVISNINGAR" INNAN DU ANVÄNDER DITT NINTENDO⁶⁴ TV-SPEL.

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

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO[®] SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.

LÆS VENLIGST DEN MEDFØLGENDE FORBRUGERVEJLEDNING OG HÆFTET OM FORHOLDSREGLER, INDEN DU TAGER DIT NINTENDO[®] SYSTEM, SPILLE-KASSETTE ELLER TILBEHØR I BRUG.

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.

ATTENZIONE: PRIMA DI ACCINGERVI ALL'USO DEL SISTEMA HARDWARE NINTENDO[®], DEL GAME PAK O DI UN ACCESSORIO, VI PREGHIAMO DI LEGGERE MOLTO ATTENTAMENTE L'OPUSCOLO DI AVVERTENZE E INFORMAZIONI PER L'UTENTE UNITO A QUESTO PRODOTTO.

HUOMIO: LUE MYÖS KULUTTAJILLE TARKOITETTU TIETO-JA HOITO-OHJEVIHKO HUOLELLESTI, ENNEN KUIN KÄYTÄT NINTENDO[®]-KESKUSYKSIKÖÄSI TAI PELIKASSETTEJASI.



This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo product.

PLEASE READ THIS INSTRUCTION BOOKLET THOROUGHLY TO ENSURE PROPER HANDLING OF YOUR NEW GAMES. THEN SAVE THIS BOOKLET FOR FUTURE REFERENCE.

WIR SCHLAGEN VOR, DASS DU DIR DIESE SPIELANLEITUNG GRÜNDLICH DURCHLIEST, DAMIT DU AN DEINEM NEUEN SPIEL VIEL FREUDE HAST. HEBE DIR DIESES HEFT FÜR SPÄTERES NACHSCHLAGEN GUT AUF.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI AVANT DE COMMENCER À JOUER AFIN DE PROFITER PLEINEMENT DE VOTRE NOUVEAU JEU! GARDEZ ENSUITE LE MANUEL POUR VOUS Y RÉFÉRER PLUS TARD.

LEES DEZE HANDLEIDING EERST GOED DOOR OM DIT SPEL GRONDIG TE LEREN KENNEN EN BEWAAR HEM OOK OM ER LATER IETS IN TE KUNNEN OPZOEKEN.

PARA DISFRUTAR AL MÁXIMO, LEE EL MANUAL DE INSTRUCCIONES CUIDADOSAMENTE ANTES DE EMPEZAR A JUGAR. DESPUÉS GUÁRDALO PARA FUTURAS CONSULTAS.

PER POTERTI ASSICURARE UNA CORRETTA UTILIZZAZIONE DEL TUO NUOVO VIDEOGIOCO, LEGGI ATTENTAMENTE QUESTO MANUALETTO DI ISTRUZIONI, CHE POI CONSERVERAI PER EVENTUALI CONSULTAZIONI FUTURE.

LÄS NOGA IGENOM ANVISNINGARNA INNAN DU BÖRJAR SPELA OCH SPARA HÄFTET FÖR FRAMTIDA BRUK.

LÆS VENLIGST DEN MEDFØLGENDE FOLDER FOR AT SIKRE DIG, AT DU BEHANDLER DIT NYE SPIL KORREKT. GEM FOLDEREN TIL SENERE BRUG.

LUE NÄMÄ OHJEET HUOLELLESTI, NIIN OSAAT KÄSITELLÄ PELIÄSI OIKEIN. SÄÄSTÄ VIH KONEN TULEVAA KÄYTTÖÄ VARTEN.

[0399/EU6/N64]

*© 1998, 1999 VIDEO SYSTEM CO., LTD./PARADIGM ENTERTAINMENT INC.
ALL TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
AN OFFICIAL PRODUCT OF THE FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP
LICENSED BY FORMULA ONE ADMINISTRATION LIMITED.
LICENSED BY NINTENDO.

NINTENDO, THE QUALITY SEAL, NINTENDO 64 AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 1999 NINTENDO

Art. Nr. 44124 (06.99)

CONTENTS

English 4

Deutsch 26

Français 48

Nederlands 70

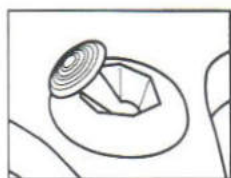
Español 92

Italiano. 112

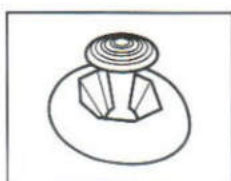
THE NINTENDO⁶⁴ CONTROLLER

The Nintendo⁶⁴ Control Stick uses an analogue system to read the angles and directions of its movement. This allows subtle control that is not possible using the conventional + Control Pad.

When turning the Control Deck power ON, do not move the Control Stick from its neutral position on the controller.



If the Control Stick is held at an angled position (as shown in the picture on the left) when the power is turned ON, this position will be set as neutral. This will cause games using the Control Stick to operate incorrectly.



To reset the neutral position once the game has started, let go of the Control Stick so it can return to its center position (as shown in the picture on the left), then press START while holding the L- and R-Buttons.

The Control Stick is a precision instrument; do not spill liquids or place any foreign objects into it.

While playing this game, we recommend you use the hand positions shown below.



By holding the controller like this, you can operate the Control Stick freely with your left thumb. Using your right thumb, you can easily access the A-, B- or C-Buttons.

Place your left index finger where it feels comfortable, but not in a position where you might accidentally press the Z-Button on the back of the controller.

To play this game, connect a controller to socket one located on the front panel of the Control Deck.

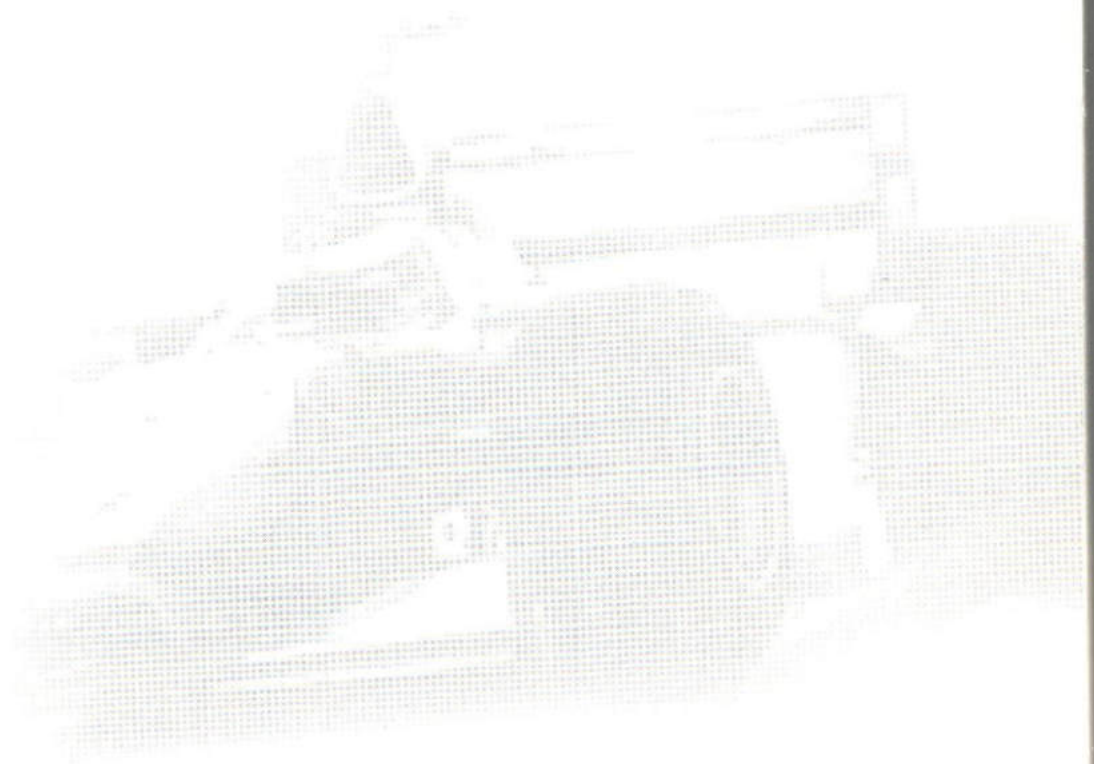
If you change the connection during the game, you may need to either press RESET or turn the power OFF to make the new connection active.

You must use two controllers to play the 2 Player VS. Mode.

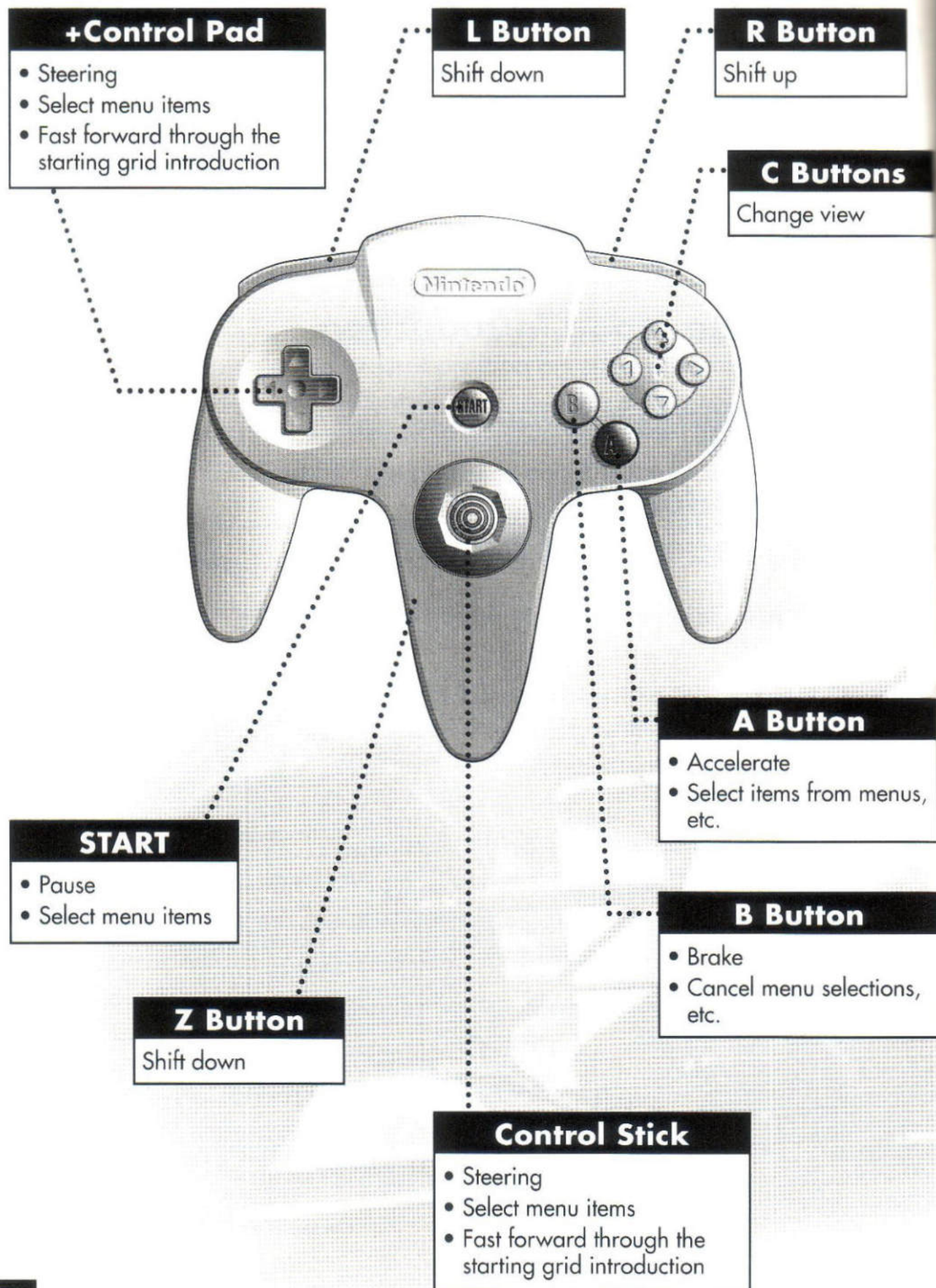


CONTENTS

Operating the Controller	6
Starting the Game	8
Game Mode Introduction	14
System Options	18
Introduction of Teams and Drivers	19



OPERATING THE CONTROLLER



CONTROLLER TYPE

FUNCTIONS	NORMAL	WHEEL
STEERING	Control Stick ◀ ▶ or +Control Pad ◀ ▶	Control Stick ◀ ▶
ACCELERATE	A Button	Control Stick ▲
BRAKE	B Button	Control Stick ▼
BACK	Z or L Button and A Button	Z Button and Control Stick ▲
SHIFT UP (when using a manual transmission)	R Button	R Button
SHIFT DOWN (when using a manual transmission)	Z or L Button	Z or L Button
CHANGE VIEW	C ▲ Button	
LEFT MIRROR	C ◀ Button	
RIGHT MIRROR	C ▶ Button	
REAR MIRROR	C ▼ Button	
PAUSE	START	

● *The following operations can be executed when the controller type is **NORMAL**:*

STEERING:

Steering control changes with the angle of the Control Stick. Turn sharply by moving the Control Stick diagonally.

FULL ACCELERATION:

Double-tap the A Button to floor the accelerator.

ANTI-LOCK BRAKING:

Double-tap the B Button for automatic brake control that prevents brake lock up. This allows optimum braking performance.

STARTING THE GAME

Starting The Game

Insert the Game Pak into the Nintendo⁶⁴ (make sure that it is properly inserted), then turn the Control Deck power ON. Do not touch the Control Stick when turning Control Deck power ON. The LANGUAGE SELECT screen will appear when the power switch is first turned ON.



Language Select

Choose one of four languages: ENGLISH, FRENCH, GERMAN, or SPANISH. Press START (or the A Button) after selecting a language and move to the Mode Selection screen.

* *The LANGUAGE SELECTION screen appears only when the power switch is first turned ON. Afterwards, the language can be changed by accessing the SYSTEM OPTIONS screen.*

Game Mode Selection

1 PLAYER

This is the mode for a single player.
The following modes are available:

- EXHIBITION MODE:** Match your skills against computer-controlled drivers in exhibition laps on selectable tracks.
- GRAND PRIX MODE:** Participate in a realistic re-creation of the '98 F-1 Grand Prix. Qualify to obtain a good starting position, then race against the entire field in your quest to become the world champion.
- CHALLENGE MODE:** This mode provides scenarios faithfully modelled after the '98 F-1 Grand Prix.
- TIME TRIAL MODE :** This mode lets you concentrate on practicing your skills with no other cars on the track.
- BROADCAST MODE:** Watch a race between AI cars only.

2 PLAYER

Select this mode to race against another human opponent.

SYSTEM (System Options)

Set options for the screen display, sound, etc. See "System Options" for additional details.



Drivers

TEAM

Select one of the 11 teams.

DRIVER

Choose 1 of the 2 drivers belonging to the selected team.

Driver Options

Press the A Button to select a driver. Various other settings related to the driver can then be made.

SKILL LEVEL:

Select ROOKIE, PROFESSIONAL, or CHAMPION. ROOKIE is the easiest mode, while CHAMPION mode provides a driving feel closest to that of an actual F-1 race car.

CONTROLLER TYPE:

Two types of controllers are available, NORMAL and WHEEL.

TRANSMISSION:

Select the type of transmission for the race car, either AUTOMATIC or MANUAL.

ACCEL ASSIST:

When turned on, the accelerator is automatically adjusted to prevent wheel spinning. (Available only in ROOKIE SKILL LEVEL)

BRAKE ASSIST:

When turned on, the breaks are automatically applied whenever the car reaches a corner. (Available only in ROOKIE SKILL LEVEL)

BRAKE INDICATOR:

When turned on, the brake lamp turns on before the corner to let you know the brake timing. (Available only in ROOKIE SKILL LEVEL)

Courses

Use ◀ and ▶ on the Control Stick or +Control Pad to select the course for the race.

There are a total of 16 courses available.



Options (Race Options)

Set the racing conditions.

- 1998 EVENTS:** When this option is turned on, the race will be run as a re-enactment of the actual '98 Grand Prix, from the weather and preliminary results, to the times that computer-driven cars retire.
- WEATHER:** Select the type of weather for the race: BRIGHT SUN/SUNNY/PARTLY CLOUDY/CLOUDY/LIGHT RAIN/RAINY/RANDOM. Not selectable when 1998 EVENTS is ON.
- GRID POSITION:** Sets the number of your position in the race. 1 ~ 22.
- DAMAGE:** When turned on, your car can be damaged if it runs into something.
- PIT IN:** Set tyre wear and fuel consumption to ON or OFF.
- FLAGS:** When this option is turned on, racing flags will be used during the race.
- LAPS:** The number of laps that can be set varies with each race mode.

* There are some items which cannot be selected in some modes.

Tutorial

Get tips on how to master each circuit.

Start

Once all of the initial options have been set, press START to begin the race introduction.

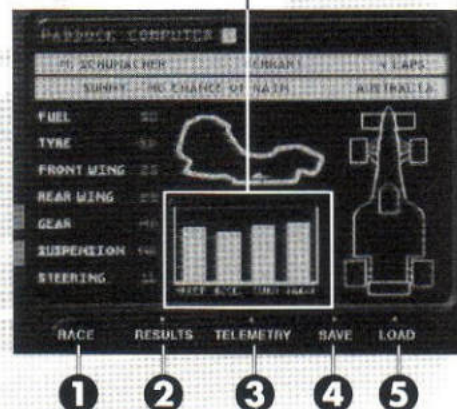


PADDOCK Screen

The PADDOCK screen is used to modify race car settings to match the course and player. Car performance is displayed with bar graphs. Weather conditions and the lap number are displayed at the top-right of the screen.

- ① **RACE:** Press RACE to begin the race.
- ② **RESULTS:** Verify the current player times (preliminary race times).
- ③ **TELEMETRY:** Display the telemeter to analyze your run.
- ④ **SAVE:** Up to 6 customized settings can be saved.
- ⑤ **LOAD:** Setting is automatically adjusted corresponding to the selected circuit when DEFAULT is selected. When loading the previously-saved setting, select SETTING A-F.

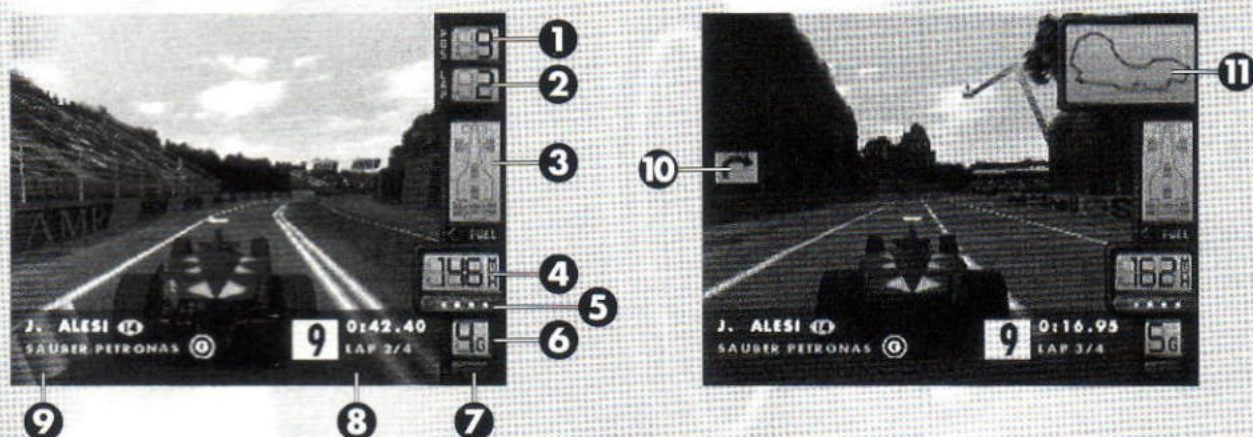
SPEED: Maximum speed
ACCEL: Acceleration performance
TURN: Cornering performance
BRAKE: Braking force



SETTING

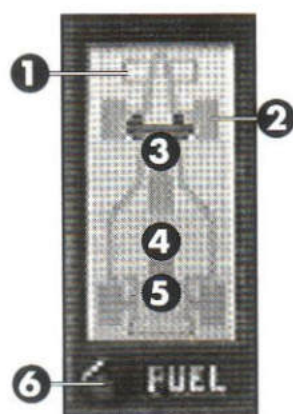
- FUEL:** Adjust the amount of fuel in the car. More fuel means that the car will run further, but it also means that the car will be heavier, resulting in acceleration, turning, and braking that are less responsive.
- TYRE:** Select the type of tyres for the race car. DRY tyres are for clear days; RAIN and HEAVY RAIN tyres are for rainy weather. INTERM (intermediate) tyres are designed for performance between DRY and RAIN tyres. SOFT tyres provide the best gripping performance, but they are not very durable and will have to be replaced quickly. Type of DRY tyres cannot be changed in some races in GRAND PRIX mode.
- FRONT WING: /REAR WING** Set the angle for the front and rear wings to adjust the air stream (downward force) over the race car. A high angle will increase the turning and braking performance, but it also increases wind resistance, which reduces speed and acceleration performance.
- GEAR:** Changing the type of gears adjusts the acceleration performance and maximum speed of the car. Setting the gear to LOW reduces the speed performance of the car but increases acceleration, so the LOW setting is good for low-speed courses.
- SUSPENSION:** Select the type of suspension. HARD suspension provides better acceleration, turning, and braking performance, but it also causes the tyres to wear out more quickly.
- STEERING:** Adjust the steering sensitivity. Raising the setting makes the steering more sensitive, so less action is required to make turns; however, it also makes it easier to spin out when cornering at high speeds.

The Race Screen



- 1 Position in the Race
- 2 Current Lap
- 3 Warning Lights
- 4 Tachometer
- 5 Speedometer
- 6 Shift Position (Gear Position)
- 7 Brake Lamp
- 8 Information Telop (Remaining Time, Section Time, etc.)
- 9 Flags
- 10 Arrow Signs
- 11 Course Map (Full Course Map and Magnified Map View)

● Reading Warning Lights



- ① Damaged wing. A flashing warning indicates a reduction in the downward force on the car.
- ② Tyre wear. A flashing warning indicates that the car will slip easily.
- ③ Damaged suspension. A flashing warning indicates that car behavior will be unstable during cornering.
- ④ Damaged gears. A flashing warning indicates that the gears cannot be changed.
- ⑤ Engine damage. A flashing warning indicates that engine output cannot be increased.
- ⑥ Remaining fuel. A flashing warning indicates that you are in danger of running out of gas (retiring).

● Reading Flags

- Checkered Flag:** Waved as a car passes the goal line.
- Black Flag:** Waved for a driver who has committed a violation and is being disqualified from the race.
- Black & White Flag:** Warning to a driver who has committed a violation, such as running in the wrong direction.
- Yellow Flag:** Warning that an accident has occurred ahead on the track. You cannot pass a rival car when this flag is indicated.
- Red Flag:** Notification that the race is being restarted due to a major accident, etc.
- Green Flag:** Notification that the yellow (red) flag has been removed.

● Switching Views

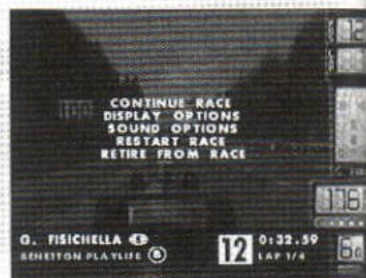
Views can be switched by pushing the C▲ Button.

Views are selected as follows; REAR view (Default) → REAR HIGH view → NOSE view → DRIVER view → ON BOARD view → REAR WING view.

Pause Menu (START)

Pressing START during play pauses the game. The Pause menu is displayed, and the player can select the following items:

- CONTINUE RACE:** Cancel the pause and continue the race.
- DISPLAY OPTIONS:** Change the screen displayed during the race. See "System Options" for additional details.
- SOUND OPTIONS:** Change the sounds used during the game. See "System Options" for additional details.
- PADDOCK:** You can return to the PADDOCK screen even in the middle of a race.
- RESTART RACE (RESTART LAP):** Restart the same race from the beginning.
- RETIRE FROM RACE:** Cancel the race and display the results screen.



Pit Stops

During a race, you can make pit stops to get fuel and change tyres. But be careful; the more you try to do while in the pit, the more time you will have to spend there. When making practice and preliminary runs in GRAND PRIX mode and when in TRIAL mode, making a pit stop switches the display to the PADDOCK screen.

- FUEL:** Set the amount of fuel to be added to the car.
- TYRE:** Select the type of tyres to be used when changing tyres: DRY / INTERMEDIATE / RAIN / HEAVY RAIN / KEEP. Select KEEP if you don't want to change the tyres.
- FRONT / REAR WING:** Change the angles of the front and rear wings.

● PIT IN Time

PIT IN time will be longer as operation items increase. It differs by team even when performing the same operation.

- * *Damage to engines and gears does not recover with PIT IN except when ROOKIE is selected as SKILL LEVEL.*



Ending a Race

When you reach the goal or when you retire, the race ends, and you can view the race results and a replay of the race.

- RACE RESULTS:** Displays the race results and the driver's point ranking.
- PLAY BACK LAP:** View a replay of the last lap.
- * The C▲ Button switches between the driver views, TV camera view, and helicopter view.
- CONTINUE GP:** Switch to the SCHEDULE SELECTION screen.
- RETRY WEEK:** Rerun the same Grand Prix, starting with the first session.
- RESTART RACE:** Restart the same race from the beginning.
- QUIT TO MENU:** Quit the current mode and return to the initial MODE SELECTION screen.



- * *When the memory expansion pak is used, up to 16 laps will be recorded. Use A Button and B Button to skip the lap you enjoy.*
- * *There are some items which cannot be selected in some modes.*
- * *The replay may not record the entire lap if you take too long to complete a single lap.*

GAME MODE INTRODUCTION

1 PLAYER RACE

EXHIBITION MODE

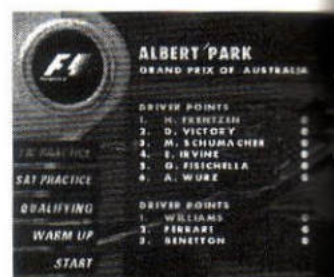
This mode lets you run just the final races. You can select a final race on your favorite course and make detailed condition settings. A starting grid position can be set with the Race Options in this mode.



GRAND PRIX MODE

Participate in a realistic re-creation of the '98 Grand Prix as you aim to become the world champion. The race schedule follows actual F-1 rules – you start with trial runs, followed by qualifying races, then on to the final race.

When 1998 EVENT is ON, the result of the qualifying race and the other drivers' retires are reviewed.



● GRAND PRIX RULES

107 % Rule

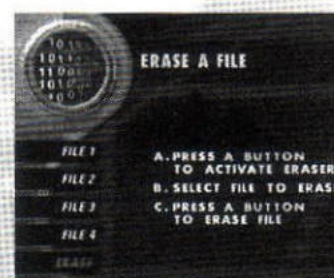
When CHAMPION has been selected as SKILL LEVEL, a car is disqualified if its finishing time during the qualifying is 107 % that of the top-finishing car.

Limitation of using DRY TYRE

In GRAND PRIX mode, the same type of DRY tyre must be used in both WARM-UP and GRAND PRIX. Selecting SOFT tyres will give you better time in WARM-UP, while HARD tyres will decrease the number of pit stops you must make in GRAND PRIX.

GETTING READY TO RACE

Select the file to be used for the race. When starting with NEW FILE, you should select the team driver and set the items in RACE OPTIONS. Saved data can be deleted by selecting ERASE.



■ SCHEDULE SELECTION ■

The race proceeds according to the schedule below. Although you can skip the other sessions and go straight to GRAND PRIX, your car must start in the last position if you skip QUALIFYING.

** If you select CHAMPION as your SKILL LEVEL, you cannot skip QUALIFYING.*

FRI PRACTICE: Friday's practice run.

SAT PRACTICE: Saturday's practice run.

QUALIFYING: The results of this race determine your starting position for the final race. The driver makes a maximum of 12 trial laps, then each car takes its place in the starting grid, starting with the car that had the fastest trial lap time.

WARM UP: The final practice run, held just before the race begins.

GRAND PRIX: The main F-1 race events. Drivers' points are awarded according to the results of each event. When all 16 events have been completed, the driver with the highest total points is the champion.

■ SAVING RACE RESULTS ■

Race results are automatically saved at the end of each session.

** The introduction at the starting grid appears only before the Grand Prix in GRAND PRIX mode. Move the Control Stick to forward through or pause during the introduction.*

CHALLENGE MODE

The objective of this mode is to complete each scenario. The scenarios are faithfully modelled after the '98 F-1 Grand Prix. To complete a scenario, the player must reach the goal at the specified position or better, determined by scenario conditions.



■ GETTING READY TO RACE ■

Select a file. The saved data can be erased by selecting ERASE.

■ SCENARIO SELECTION ■

The following types of scenarios are available. There are five scenarios for each type, and clearing one scenario automatically advances the player to the scenario at the next level. The results for each scenario are given as points, with 5 points being the top score.

- SPEED CHALLENGES:** These scenarios will test the player's ability to run fast laps and advance in rank.
- TACTICS CHALLENGES:** In these scenarios, the player is placed in situations where tactical driving is required.
- MECHANICAL CHALLENGES:** In these scenarios, the player is presented with mechanical problems that require skill and concentration overcome.



SAVING RACE RESULTS

Race results are automatically saved at the end of each session.

TIME TRIAL MODE

This mode is used to polish your driving skills. Your car is the only car on the track. To help you improve, you can race against a GHOST CAR, which is actually a recording of your own car making its best trial run.



GHOST

A GHOST is an image of your own car making its fastest run on the current course. The GHOST car is displayed as a transparent car. It starts the race at the same time as the actual car and replays the fastest run made so far. By passing your own ghost, you can set a new personal record for the course.

* By selecting **OPTIONS**, you can select from among the following **GHOST CAR** settings.

GHOST CAR:

- OFF:** The ghost car is not displayed.
- BEST LAP:** A ghost car is displayed and duplicates your best lap run.
- INSTRUCTOR:** An instructor (AI) ghost car is displayed.

BROADCAST MODE

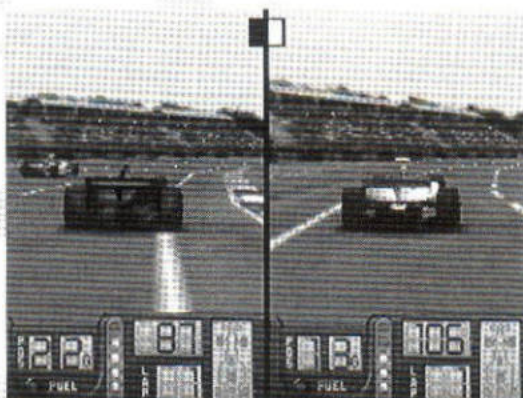
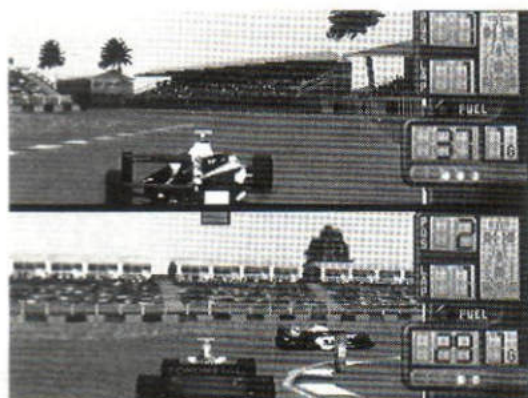
This is the mode to watch a match race of AI cars. Use ▲ and ▼ on the + Control Pad to switch views among the cars in the race. Use C▲ and C▼ Buttons to switch between six driver views and different TV camera views.

MATCH RACE

This mode lets you race against another human opponent. Select the driver and course, adjust the settings on the PADDOCK screen, and you arrive at the starting grid. The red starting lights light up one at a time until all lights are lit, then they go out to mark the start of the race.



- * **HANDICAP** can be set at **RACE OPTION**. When **HANDICAP** is **ON**, the performance of the trailing player's car becomes better.
- * The type of split screen (horizontal or vertical split) can be changed with the System Options. See page 15 for additional information.



SYSTEM OPTIONS

Various settings related to the game can be changed with the System Options.

There are some items which cannot be selected in some modes.



DISPLAY MENU

Change settings related to game displays.

- LANGUAGE:** You can choose the language used in the game in this mode. The available languages are ENGLISH, FRENCH, GERMAN, or SPANISH.
- HUD DISPLAY:** Set HUD (speedometer and tachometer) to ON or OFF.
- MAP DISPLAY:** Set the course map display to ZOOM MAP, FULL MAP, or OFF.
- SPEED TYPE:** Change the units displayed on the speedometer. Either KM/H or MP/H can be selected.
- TELOP:** Turn the information telop display ON or OFF.
- RACING LINE:** Displayed on the racing line. Choose ON or OFF.
- LOOK AHEAD:** Set the type of position adjustment used for the camera during cornering. Select NEAR to set the camera at the middle of the turn, FAR to set the camera to a position before the turn, or OFF for no position adjustment.
- SPLIT SCREEN TYPE:** Set the type of split screen shown during 2-player races to either VERTICAL or HORIZONTAL. (Only for MATCH RACE).

SOUND MENU

Change settings related to game sounds.

- MUSIC SELECTION:** Sample the different types of background music available. Use ◀ and ▶ on the Control Stick to select the music you want, then press the A Button.
- FX SELECTION:** Sample the different types of sound effects. Use ◀ and ▶ on the Control Stick to select the sound effect you want, then press the A Button.
- VOICE SELECTION:** Sample the different types of pit radio. Use ◀ and ▶ on the Control Stick to select the pit radio you want, then press the A Button.
- MUSIC VOLUME:** Adjust the background music volume.
- CAR FX VOLUME:** Adjust the volume of the sound effects for the car.
- VOICE VOLUME:** Adjust the volume of the pit radio.
- AMBIENT VOLUME:** Adjust the volume of the sound effects for the racecourse.



CLEAR RECORDS

You can initialize the lap time records in this mode.

INTRODUCTION OF TEAMS AND DRIVERS

1. WILLIAMS MECACHROME



Williams DRIVER

NATIONALITY:	?
STARTS:	?
POLES:	?
WINS:	?



Heinz-Harald FRENZEN

NATIONALITY:	GERMANY
STARTS:	81
POLES:	1
WINS:	1

2. FERRARI



Michael SCHUMACHER

NATIONALITY:	GERMANY
STARTS:	118
POLES:	20
WINS:	33



Eddie IRVINE

NATIONALITY:	BRITAIN
STARTS:	81
POLES:	0
WINS:	0

3. BENETTON PLAYLIFE



Giancarlo FISICHELLA

NATIONALITY:	ITALY
STARTS:	41
POLES:	1
WINS:	0



Alexander WURZ

NATIONALITY:	AUSTRIA
STARTS:	19
POLES:	0
WINS:	0

4. McLAREN MERCEDES



David COULTHARD

NATIONALITY:	BRITAIN
STARTS:	74
POLES:	8
WINS:	4



Mika HÄKKINEN

NATIONALITY:	FINLAND
STARTS:	112
POLES:	10
WINS:	9

5. JORDAN MUGEN-HONDA



**Damon
HILL**

NATIONALITY:	BRITAIN
STARTS:	100
POLES:	20
WINS:	22



**Ralf
SCHUMACHER**

NATIONALITY:	GERMANY
STARTS:	33
POLES:	0
WINS:	0

6. PROST PEUGEOT



**Olivier
PANIS**

NATIONALITY:	FRANCE
STARTS:	74
POLES:	0
WINS:	1



**Jarno
TRULLI**

NATIONALITY:	ITALY
STARTS:	30
POLES:	0
WINS:	0

7. SAUBER PETRONAS



**Jean
ALESI**

NATIONALITY:	FRANCE
STARTS:	151
POLES:	2
WINS:	1



**Johnny
HERBERT**

NATIONALITY:	BRITAIN
STARTS:	129
POLES:	0
WINS:	2

8. ARROWS



**Pedro
DINIZ**

NATIONALITY:	BRAZIL
STARTS:	66
POLES:	0
WINS:	0



**Mika
SALO**

NATIONALITY:	FINLAND
STARTS:	66
POLES:	0
WINS:	0

9. STEWART FORD



**Rubens
BARRICHELLO**

NATIONALITY:	BRAZIL
STARTS:	96
POLES:	1
WINS:	0



**Jos
VERSTAPPEN**

NATIONALITY:	HOLLAND
STARTS:	56
POLES:	0
WINS:	0

10. TYRRELL FORD



**Ricard
ROSSET**

NATIONALITY:	BRAZIL
STARTS:	26
POLES:	0
WINS:	0



**Toranosuke
TAKAGI**

NATIONALITY:	JAPAN
STARTS:	16
POLES:	0
WINS:	0

11. MINARDI FORD



**Shinji
NAKANO**

NATIONALITY:	JAPAN
STARTS:	33
POLES:	0
WINS:	0



**Esteban
TUERO**

NATIONALITY:	ARGENTINA
STARTS:	16
POLES:	0
WINS:	0

Statistics correct as at the end of F-1-season 1998.



Call the experts! The Nintendo Hotliners are at your disposal 7 days a week, 365 days a year! Call us now, and your personal games counselor will be ready to assist you with top secret tips, tricks or strategies to solve your gameplay blues!

The normal Hotline opening hours are:

Mon – Fri 12pm – 8pm

Sat – Sun 10am – 6pm

These times may vary, please call to confirm.

Telephone now: **01703 65 22 22**

All calls charged at standard rates.

Alternatively, there is a 24hour automated service available for selected Nintendo⁶⁴ software.

The games on this line are being updated all the time, so please call the normal Hotline to confirm current titles.

To call the automated line, dial: **0906 8 30 33 00**

(touch-tone phone only)

Calls to the automated Hotline always cost 60p per minute.

Charges correct at time of print – March 1999.

Please gain the permission of the person responsible for paying the telephone bill before phoning either of these helplines.

CAUTION

This Nintendo game is not designed for use with any attachment, "back-up" or game altering device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty and may cause damage to your Control Deck and/or Game Pak. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device or attachment carefully to avoid bending, breaking or damaging the connectors and resume normal game play. If your game pak/console ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the Nintendo Customer Support Team on 01703 623200 (further details can be found on the following page). The contents of this Caution do not interfere with your statutory rights.

WARNING

TCopying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by national, local and international copyright laws (including sections 16 and 107 of the Copyright, Designs and Patents Act 1988 and the 1991 EC Directive on the Legal Protection of Computer Programmes). Back-up copies are not authorized and are not required to protect your software. Violators will be prosecuted.

90-DAY LIMITED WARRANTY

NINTENDO GAME PAKS

THE Games Ltd ("THE") warrants that this Nintendo Game Pak shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during the 90-day limited warranty period, THE will repair or replace the defective pak, at its option free of charge.

To receive this warranty service, contact the Nintendo Customer Support Team on **01703 623200**.

Proof of purchase is required to claim under this warranty. This warranty shall not apply if the Nintendo Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or by other causes unrelated to defective materials or workmanship.

This warranty does not interfere with your statutory rights.

NINTENDO TECHNICAL SUPPORT

THE provides an out-of-warranty repairs service for installation, maintenance and service of Nintendo products. For full details of the charges and services available, please contact the Nintendo Customer Support Team on **01703 623200**.

Nintendo Customer Support Team
Parham Drive
Boyatt Wood
Eastleigh, Hants
SO50 4NU England
Tel. 01703 623200

TÄNK PÅ DET HÄR: Det här spelet från Nintendo är inte avsett att användas tillsammans med några tillbehör, "back-up" eller anordningar som förändrar spelfunktionen. Produktgarantin gäller inte om du använder sådana tillbehör. Nintendo eller Bergsala AB har inget ansvar för eventuella skador som kan uppkomma när du använder sådana tillbehör. Om du använder tillbehör som gör att spelet slutar fungera, måste du koppla loss tillbehöret (men försiktigt så att anslutnings-kontakterna inte skadas). Om spelet inte fungerar trots att du inte använt några extra tillbehör eller kopplat till något, är du välkommen att ringa Bergsala AB på telefonnummer 0300-50900.

OBS: Kopiering av Nintendos spel är olagligt, även för enskilt bruk. Nintendo godkänner ingen säkerhetskopiering. Brott mot kopieringsreglerna kommer att anmälas.



Frågor om spelet? Som medlem i Club Nintendo får du spelsupport och mängder av förmåner och erbjudanden.

För mer information om Club Nintendo, besök vår website www.nintendo-se.com eller ring på 0300-72100.

ADVARSEL: Dette Nintendo spil er ikke beregnet til at kunne anvendes sammen med nogen form for tilbehør, "back-up" eller andre anordninger som er i stand til at ændre spillet. Produktgarantien bortfalder, hvis sådant tilbehør anvendes.

Nintendo er ikke ansvarlig for eventuelle beskadigelser forårsaget af sådant tilbehør. Hvis brugen af sådant tilbehør bevirker, at dit spil ikke fungerer, må du frakoble tilbehøret. MEN gør det forsigtigt, så du ikke ødelægger stikforbindelserne.

Hvis du har problemer med dit spil, er du velkommen til at kontakte den danske Club Nintendo på telefon: 89 44 22 34. Club Nintendo kan dog **ikke** være behjælpelig, såfremt du har tilsluttet uautoriseret tilbehør til din maskine.

OBS: Kopiering af Nintendo spil er illegalt og strengt forbudt ifølge nationale og internationale love. Back-up kopier er ikke tilladt og er desuden ikke nødvendige for at beskytte din software. Lovovertrædere vil blive retsforfulgt.

CLUB NINTENDO

Har du brug for hjælp, så kontakt Club Nintendos hotline på telefon **89 44 22 34**, fax på **89 44 22 81** eller e-mail til **nintendoklubben@kemedi.com**. Åben mandag til fredag kl. 16:00 til 19:00.

Se også Nintendos hjemmeside **www.nintendo.dk** med spændende nyheder, hjælp, tips og tricks til de hotteste spil.

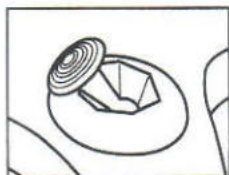
VAROITUS: Tämä Nintendo-keskusyksikkö ei ole tarkoitettu käytettäväksi minkään liittimen, "varmistajan" tai pelimuuntajan kanssa. Tällaisten laitteiden käyttäminen kumoaa Nintendo tuotetakuun. Nintendo ja Bergsala Fun Oy eivät vastaa mistään tällaisten laitteiden aiheuttamista vaurioista tai menetyksistä. Jos tällaisen laitteen käyttö aiheuttaa toimintahäiriön, irrottakaa laite tai liitin varovasti niin etteivät pelin liittimet/johtimet taivu, rikkoudu tai vaurioidu, ja jatkakaa pelaamista tavalliseen tapaan. Jos peli lakkaa toimimasta eikä käytössä ole mitään laitteita tai liittimia, ottakaa yhteys paikalliseen Nintendo-jakelijaan tai maahantuojaan (Bergsala Fun Oy, p. 09-5259800). Tämän varoituksen sisältö ei ole ristiriidassa minkään voimassa olevan lain tai asetuksen kanssa.

VAROITUS: Nintendo-pelien kopiointi on lainvastaista ja se on kielletty kansallisten, paikallisten ja kansainvälisten tekijänoikeuslakien nojalla (Tekijänoikeus-, Malli- ja Patenttisuojalait 1988 sekä vuoden 1991 EC-direktiivi Tietokoneohjelmien Lainsuojasta). Varmuuskopiointi ei ole luvallista eikä niitä tarvita ohjelmien suojaamiseksi. Lain rikkojat joutuvat vastuuseen.

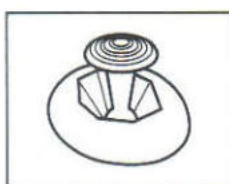
DER NINTENDO 64-CONTROLLER

Der Nintendo⁶⁴-Controller verfügt über ein analoges System, das eine Steuerung in jede Richtung und jeden Winkel gewährleistet.

Beim Einschalten der Konsole darf der analoge 3D-Joystick nicht aus seiner Standardposition bewegt werden.



Wird der analoge 3D-Joystick (wie links gezeigt) während des Einschaltens der Konsole aus seiner Standardposition bewegt, so wird diese Position von der Hardware als neue Standardposition registriert. Dies führt zu einer fehlerhaften Anwendung der Steuerfunktion.



Um eine falsche Standardeinstellung wieder rückgängig zu machen, muß der analoge 3D-Joystick (wie links gezeigt) in seine Mittelposition gebracht werden. Dann, bei gedrückter L- und R-Taste, den START-Knopf betätigen.

Der Nintendo⁶⁴-Controller ist ein Präzisionsinstrument. Es ist darauf zu achten, daß keine Flüssigkeiten oder andere Fremdkörper in das Gehäuse gelangen. Bei auftretenden Problemen steht der Nintendo Kundendienst unter der Telefonnummer 01 30-58 06 zur Verfügung.

Für dieses Spiel empfehlen wir die abgebildete Griffposition.



Bei dieser Griffposition werden der analoge 3D-Joystick mit dem linken Daumen und die A-, B- oder C-Knöpfe mit dem rechten Daumen betätigt.

Die nicht benutzten Finger der linken Hand können bequem um den ergonomisch geformten Controller gelegt werden. Dabei ist jedoch zu beachten, daß nicht aus Versehen der Z-Trigger auf der Unterseite des Controllers betätigt wird.

Anschließen des Nintendo⁶⁴-Controllers:

Um dieses Spiel spielen zu können, muß ein Controller in den ersten Port der Controllereingänge eingesteckt werden.

Wird der Controller während des Spiels ausgetauscht, so muß unter Umständen die RESET-Taste oder der START-Knopf betätigt werden, um den Controller zu aktivieren.



Dieses Spiel wurde für einen oder zwei Spieler entworfen. Im 2-Spieler-Modus werden zwei Controller benötigt, die an die Controllereingänge des Nintendo⁶⁴ Grundgeräts angeschlossen werden müssen.

Controller-Funktionen	28
Allgemeine Erläuterungen	30
Erklärung der Spielmodi	36
System Optionen	40
Die Teams und ihre Fahrer	41

CONTROLLER-FUNKTIONEN

Digitales Steuerkreuz:

- Fahrzeug lenken
- Auswahl der Optionen in den Menüs
- Einleitungstexte durchblättern

L-Taste:

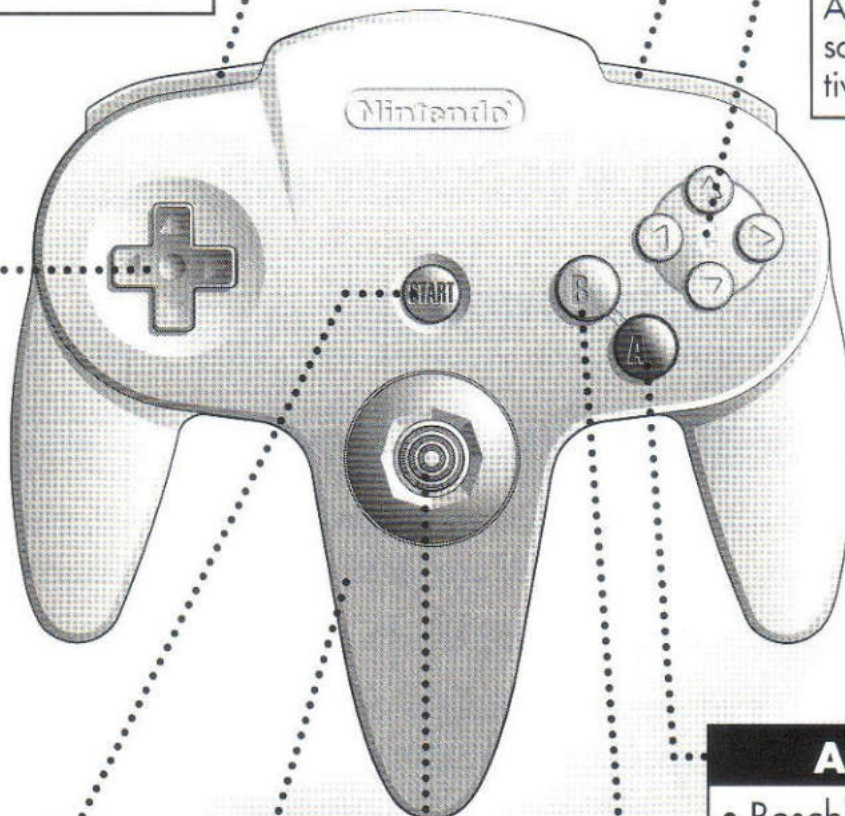
Einen Gang nach unten schalten

R-Taste:

Einen Gang nach oben schalten

C-Knöpfe:

Auswahl der verschiedenen Perspektiven im Rennen



Start-Knopf:

- Pause
- Auswahl bestätigen

A-Knopf:

- Beschleunigen
- Auswahl bestätigen

B-Knopf:

- Bremsen
- Auswahl rückgängig machen

Z-Trigger:

Einen Gang nach unten schalten

Analoger 3D-Joystick:

- Fahrzeug lenken
- Auswahl der Optionen in den Menüs
- Einleitungstexte durchblättern

TASTENBELEGUNGEN

FUNKTIONEN	N64-CONTROLLER	ANDERE
STEUERUNG (Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts unten, um engere Kurven zu fahren.)	◀ ▶ auf dem digitalen Steuerkreuz oder dem analogen 3D-Joystick	◀ ▶ auf dem analogen 3D-Joystick
BESCHLEUNIGUNG	A-Knopf	Analoger 3D-Joystick ▲
BREMSEN	B-Knopf	Analoger 3D-Joystick ▼
RÜCKWÄRTS FAHREN	Z-Trigger/L-Taste und den A-Knopf betätigen	Z-Trigger und analoger 3D-Joystick ▲
EINEN GANG HINAUFSCALTEN (Nur beim Schaltgetriebe!)	R-Taste	R-Taste
EINEN GANG ZURÜCKSCHALTEN (Nur beim Schaltgetriebe!)	Z-Trigger oder L-Taste	Z-Trigger oder L-Taste
PERSPEKTIVE WECHSELN (Fünf verschiedene Perspektiven wählbar.)	C ▲	
LINKER AUSSENSPIEGEL	C ◀	
RECHTER AUSSENSPIEGEL	C ▶	
RÜCKSPIEGEL	C ▼	
PAUSENFUNKTION	Start-Knopf	

● BESONDERE BREMS- UND BESCHLEUNIGUNGSFUNKTIONEN:

Hast Du als Steuerungs-Option NORMAL gewählt, kannst Du zum Beschleunigen und Bremsen spezielle Aktionen ausführen, wenn Du die Knöpfe in unterschiedlicher Kombination betätigst.

LENKUNG:

Du kannst leichter um enge Kurven fahren, wenn Du den analogen 3D-Joystick diagonal nach links oder rechts unten drückst.

VOLLE BESCHLEUNIGUNG:

Drücke den A-Knopf zweimal kurz hintereinander, um mit Vollgas zu beschleunigen.

ANTI-BLOCKIERUNG:

Drücke zweimal hintereinander den B-Knopf, um das Anti-Blockier-System der Bremsen einzuschalten. Dies garantiert optimales Bremsverhalten.

ALLGEMEINE ERLÄUTERUNGEN

ALLGEMEINE ERLÄUTERUNGEN

Stecke das F-1 World Grand Prix II-Spielmodul korrekt in Dein Nintendo⁶⁴ und schalte danach ein. Achte darauf, daß Du während des Einschaltens den analogen 3D-Joystick nicht aus seiner Standard-Position bewegst. Wenn Du das Spiel zum ersten Mal startest, erscheint der Sprachauswahlschirm.



SPRACHAUSWAHL

Wähle eine der vier Sprachen: ENGLISCH, FRANZÖSISCH, DEUTSCH oder SPANISCH. Drücke den Start-Knopf (oder den A-Knopf), nachdem Du Deine Sprachauswahl getroffen hast. Danach gelangst Du zur Auswahl der Spielmodi.

* *Der Sprachauswahlschirm erscheint nur, wenn das Spiel zum ersten Mal gestartet wird. Danach kann die Sprache unter dem Punkt SYSTEM gewechselt werden.*

AUSWAHL DER SPIELMODI

1 SPIELER

- SCHAURENNEN:** In diesem Modus kannst Du Dein Können gegen computergesteuerte Formel 1-Piloten testen. Rennfahrer und Kurs sind frei wählbar.
- GRAND PRIX:** Nimm an einem realistischen, nachgestellten Rennen der Grand Prix-Saison 1998 teil. Behaupte Dich als Meister auf den unterschiedlichen Strecken und versuche, eine Top-Position zu erlangen, um Dir den Weltmeistertitel zu sichern.
- SZENARIO:** In diesem Modus fährst Du in authentischen Szenarien der 98er Formel 1-Saison.
- ZEITFAHREN:** Hier hast Du die Möglichkeit, Deine Rennkünste in aller Ruhe zu perfektionieren, denn außer Dir befindet sich kein weiteres Fahrzeug auf der Strecke.
- TV-KAMERA:** Lehne Dich zurück und verfolge ein Rennen mit computergesteuerten Fahrzeugen.



2 SPIELER

Wähle diesen Modus, um auf einem Split-Screen gegen einen Freund anzutreten.

SYSTEM

Stelle die Optionen für die Anzeige, den Sound usw. ein. (Näheres dazu auch unter dem Punkt OPTIONEN.)

WAHL DES FAHRERS UND DES KURSES

TEAM

Wähle eines von elf Teams.

FAHRER

Wähle einen der zwei Fahrer eines Teams.



FAHRER-OPTIONEN

Drücke den A-Knopf, um einen Fahrer auszuwählen. Zusätzlich kannst Du weitere Einstellungen, den Fahrer betreffend, vornehmen.

SCHWIERIGKEITSGRAD: Wähle zwischen EINSTEIGER, PROFI oder CHAMPION.

CONTROLLER: Wähle zwischen dem Anschluß des Nintendo⁶⁴-Controllers (STANDARD) und eines – separat erhältlichen – Lenkrads (RAD).

ÜBERSETZUNG: Wähle zwischen AUTOMATIK und MANUELL (Schaltgetriebe).

SPURKORREKTUR: Hast Du diese Einstellung gewählt, wird die Beschleunigung automatisch geregelt, um das Durchdrehen der Räder zu verhindern. (Nur im EINSTEIGER-MODUS verfügbar!)

BREMSHILFE: Die Bremsen werden automatisch eingesetzt, wenn sich der Wagen einer Kurve nähert. (Nur im EINSTEIGER-MODUS verfügbar!)

BREMSANZEIGE: Vor jeder Kurve leuchtet die Bremsanzeige auf, um Dir das richtige Timing zu erleichtern. (Nur im EINSTEIGER-MODUS verfügbar!)

STRECKEN

Drücke den analogen 3D-Joystick bzw. das digitale Steuerkreuz nach links und rechts, um eine Strecke für das Rennen zu wählen. Dir stehen insgesamt 16 Strecken zur Verfügung.



OPTIONEN

Hier kannst Du folgende Einstellungen zum Renngeschehen vornehmen:

- RENNSAISON 98:** Stellt Du diese Option ein, werden die Rennbedingungen an die des Grand Prix 1998 angepaßt, wie z. B. Wetterverhältnisse oder das Ausscheiden einzelner Fahrer.
- WETTER:** Hier kannst Du folgende Wetterverhältnisse für das Rennen bestimmen: SONNENSCHNEIN, SONNIG, HEITER BIS WOLKIG, BEDECKT, LEICHTER REGEN, REGNERISCH, VARIABLE. (Nicht verfügbar, wenn RENNSAISON 98 gewählt wurde!)
- STARTPOSITION:** Bestimme die Position, von der aus Du das Rennen starten möchtest (1-22).
- SCHADEN:** Bei Aktivierung dieser Option nimmt Dein Rennwagen Schaden, sobald Du mit einem Hindernis kollidierst.
- BOXENSTOP:** Schaltest Du diese Option ein, nutzen sich die Reifen während des Rennens ab. Außerdem wird Benzin verbraucht.
- FLAGGEN:** Schalte diese Option ein, wenn während des Rennens Flaggen verwendet werden sollen.
- RUNDEN:** Bestimme die zu fahrenden Runden des Rennens. Die maximale Rundenzahl hängt vom jeweiligen Modus ab.

** Einige der oben angeführten Optionen können in manchen Spielmodi nicht aktiviert werden.*

STRECKENINFO

Hole Dir Tips, wie Du die einzelnen Strecken am besten meisterst.

START

Nachdem Du alle Einstellungen vorgenommen hast, kannst Du das Rennen starten. Wähle START, und eine Einführung des Rennens erscheint.

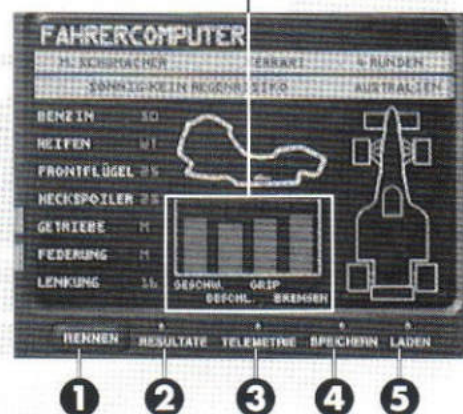
FAHRER-COMPUTER

Auf dem Bildschirm des Fahrer-Computers lassen sich Einstellungen am Rennwagen vornehmen, um diesen optimal für den Fahrer und auf die Strecke einzurichten. Angaben zum Fahrzeug findest Du auf der linken Bildschirmseite und im Balkendiagramm in der Mitte des Bildschirms. Wetterbedingungen und Gesamtrundenzahl werden am Bildschirm oben rechts angezeigt.

- 1 **RENNEN:** Wähle diese Option, um das Rennen zu starten.
- 2 **RESULTATE:** Hier werden die aktuellen Rennzeiten angezeigt.
- 3 **TELEMETRIE:** Auf diesem Bildschirm wird die Telemetrieauswertung angezeigt, um Dein Rennen zu analysieren.
- 4 **SPEICHERN:** Bis zu sechs verschiedene Einstellungen können gespeichert werden.
- 5 **LADEN:** Die Einstellung wird automatisch der gewählten Strecke angepaßt. Willst Du eine der zuvor gespeicherten Einstellungen laden, wähle diese von A-F.



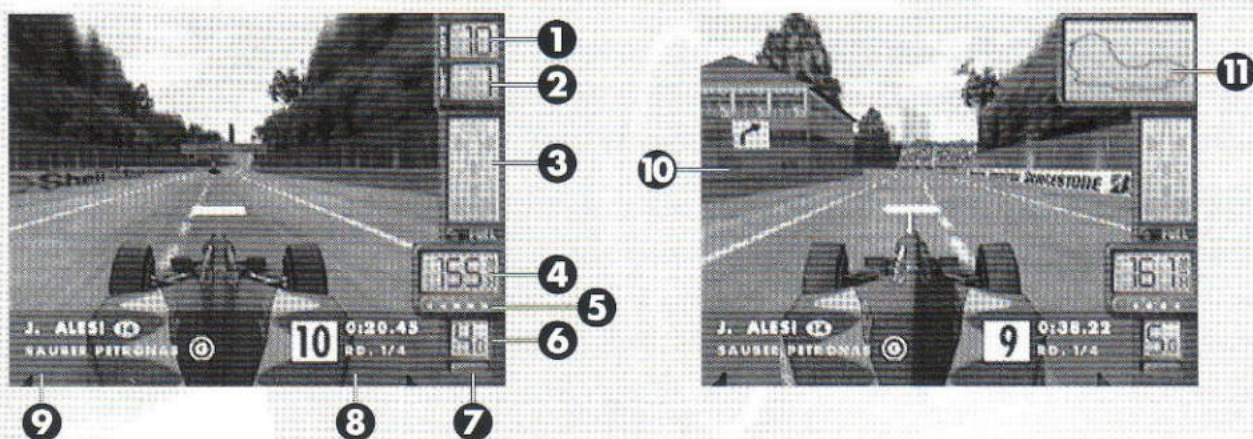
GESCHW.: Die maximale Geschwindigkeit Deines Wagens.
BESCHL.: Die Beschleunigung des Wagens.
GRIP: Das Kurvenverhalten des Wagens.
BREMSEN: Die Bremskraft des Wagens.



EINSTELLUNGEN

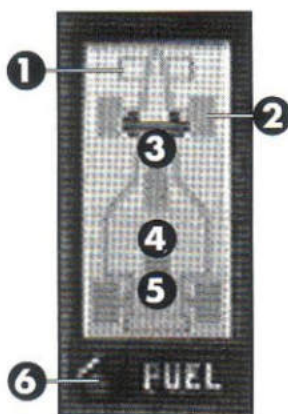
- BENZIN:** Hier kannst Du den Tankinhalt Deines Rennwagens bestimmen. Je mehr Treibstoff Du tankst, desto länger kannst Du fahren, ohne einen Boxenstop einlegen zu müssen. Dein Fahrzeug wird durch die größere Treibstoffmenge schwerer, was wiederum Einfluß auf die Beschleunigung sowie das Kurven- und Bremsverhalten hat.
- REIFEN:** Wähle einen geeigneten Reifentyp für Deinen Wagen: **WEICHE** Reifen sind besonders für trockene Strecken geeignet. **STARKER REGEN**-Reifen nimmst Du bei sehr starkem Regen. Zudem kannst Du Zwischenstufen wählen, um die Reifen optimal den Wetterbedingungen anzupassen. Weiche Reifen bieten die beste Bodenhaftung, nutzen sich jedoch schnell ab und müssen öfter gewechselt werden.
- FRONTFLÜGEL und HECKSPOILER:** Mit dieser Option kannst Du den Neigungsgrad der Frontflügel und des Heckspoilers bestimmen, was Einfluß auf den Luftwiderstand des Rennwagens hat. Ein größerer Neigungsgrad erhöht die Bremswirkung und das Kurvenverhalten, verringert jedoch im Gegenzug die Beschleunigung und die Höchstgeschwindigkeit des Wagens.
- GETRIEBE:** Die Übertragungsrate nimmt Einfluß auf die Beschleunigung und die Endgeschwindigkeit des Rennwagens. Stellt Du eine niedrige Übertragungsrate ein, nimmt die Endgeschwindigkeit ab, die Beschleunigung wird jedoch erhöht. (Bei höherer Übertragungsrate verhält es sich genau umgekehrt.)
- AUFHÄNGUNG:** Stelle mit dieser Option die Federung Deines Wagens ein. Eine harte Federung verbessert die Beschleunigung, das Kurven- und Bremsverhalten. Im Gegenzug dazu nutzen sich die Reifen schneller ab.
- LENKUNG:** Wähle die Sensibilität der Steuerung. Eine höhere Gradzahl läßt den Wagen sensibler auf ein Lenkmanöver reagieren. Dies kann bei kurvenreichen Strecken von Vorteil sein. Es besteht jedoch die Gefahr, daß Du den Wagen schnell übersteuerst.

DER RENNBILDSCHIRM



- | | |
|--------------------------------|--|
| ① Position im laufenden Rennen | ⑦ Bremsanzeige |
| ② Aktuelle Runde | ⑧ Informationszeile (verbleibende Zeit, Rundenzeit etc.) |
| ③ Warnleuchten | ⑨ Flaggen |
| ④ Tachometer | ⑩ Richtungspfeile |
| ⑤ Drehzahlmesser | ⑪ Streckenübersicht |
| ⑥ Gangschaltung | |

● BEDEUTUNG DER WARNLEUCHTEN



- 1 Dein Frontspoiler ist beschädigt! Ein Signal zeigt an, daß die Bodenhaftung des Wagens geringer wurde.
- 2 Erhöhte Reifenabnutzung! Ein Signal zeigt an, daß der Wagen leicht ins Rutschen geraten kann.
- 3 Aufhängung beschädigt! Ein Signal zeigt an, daß der Wagen nun schlechteres Kurvenverhalten aufweist.
- 4 Motor beschädigt! Ein Signal zeigt an, daß die Motorleistung nicht mehr erhöht werden kann.
- 5 Gangschaltung beschädigt! Ein Signal zeigt an, daß Deine Gangschaltung defekt ist.
- 6 Reservertank! Ein Signal zeigt an, daß Dein Benzinvorrat zur Neige geht und Du Gefahr läufst, aus dem Rennen auszusteigen.

● BEDEUTUNG DER FLAGGEN

- Karierte Flagge:** Sie wird geschwenkt, wenn ein Wagen die Ziellinie passiert.
- Schwarze Flagge:** Sie wird geschwenkt, wenn Du einen Regelverstoß begangen hast und disqualifiziert wirst.
- Schwarz-weiße Flagge:** Eine Warnung, falls Du gerade einen Regelverstoß begehst und z. B. in die falsche Richtung fährst.
- Gelbe Flagge:** Ein Hinweis darauf, daß sich auf der Strecke ein Unfall ereignet hat. (Solange diese Flagge geschwenkt wird, kannst Du Deine Konkurrenten nicht überholen.)
- Rote Flagge:** Ein Hinweis darauf, daß das Rennen neu gestartet wird, z. B. aufgrund eines schweren Unfalls.
- Grüne Flagge:** Durch diese Flagge wird Dir mitgeteilt, daß die gelbe oder rote Flagge wieder eingezogen wurde.

● KAMERAPOSITION

Die Kameraposition kann mit C▲ eingestellt werden. Die einzelnen Ansichten werden in folgender Reihenfolge aktiviert: Hinter dem Fahrzeug (Grundeinstellung) → Vogelperspektive von hinten → Sicht vom Frontspoiler → Sicht des Fahrers → Bordansicht → Sicht vom Heckspoiler

PAUSENBILDSCHIRM

Drücke während des Spiels den Start-Knopf, um das Rennen abubrechen und den Pausenbildschirm aufzurufen. Hier kannst Du folgende Optionen anwählen:

- RENNEN FORTSETZEN:** Verlassen des Pausenbildschirms und Rückkehr zum Spiel.
- GRAFIK-OPTIONEN:** Hier kannst du während des Rennens Einstellungen an den Anzeigen vornehmen.
- SOUND-OPTIONEN:** Du hast die Möglichkeit, während des Spiels den Sound zu verändern.
- FAHRER-COMPUTER:** Auch wenn Du Dich mitten in einem Rennen befindest, kannst Du zum Fahrer-Computer-Bildschirm zurückkehren.
- RENNEN NEU STARTEN:** Du kannst das laufende Rennen jederzeit neu starten. Im Modus Zeitfahren kannst Du die jeweilige Runde wiederholen (Runde erneut starten).
- RENNEN BEENDEN:** Beenden des Rennens und Einblendung der Resultate. Diese Option trägt in den unterschiedlichen Modi verschiedene Bezeichnungen.



BOXENSTOPS

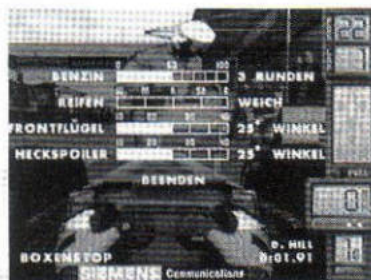
Du kannst während des Rennens in die Box fahren, um aufzutanken, Reifen zu wechseln oder Deinen Wagen reparieren zu lassen. Bedenke jedoch: Je mehr Reparaturen Du ausführen läßt, desto mehr Zeit verbringst Du in der Box. In einigen Modi kehrt Du während des Boxenstops auch auf den Bildschirm des Fahrer-Computers zurück, um dort Einstellungen vornehmen zu können.

- BENZIN:** Bestimme, wieviel Benzin nachgetankt werden soll.
REIFEN: Wähle die Art der Reifen, mit denen Du das Rennen fortsetzen möchtest (durch die Option BEHALTEN werden Deine Reifen nicht ausgewechselt).
FRONT-/HECKSPOILER: Bestimme den Neigungswinkel der Spoiler.

BOXENSTOPZEIT

Die Zeit für einen Boxenstop verlängert sich, wenn mehrere Aktionen durchgeführt werden. Diese Zeit ist von Team zu Team unterschiedlich lang.

- * *Schäden am Motor und an der Gangschaltung können während eines Boxenstops nicht behoben werden, es sei denn, es wurde der Schwierigkeitsgrad EINSTEIGER gewählt.*



BEENDEN EINES RENNENS

Erreichst Du die Ziellinie oder brichst Du das Rennen ab, kannst Du folgende Optionen anwählen:

- RESULTATE:** Zeigt Dir die Tabelle der Plazierungen und die Resultate.
AUFZEICHNUNG ANSEHEN: Du siehst eine Aufzeichnung Deiner zuletzt gefahrenen Runde.
 * Mit C▲ kannst Du von der Sicht des Fahrers zur TV-Kamera und zur Helikopter-Sicht umschalten.
GP FORTSETZEN: Fortsetzen des Grand Prix-Rennens.
RENNWOCHE NEU STARTEN: Erneutes Starten der gesamten Rennwoche.
RENNEN NEU STARTEN: Wiederholen des gleichen Rennens.
ZURÜCK ZUM MENÜ: Verlassen des momentanen Modus.



- * *Verwendest Du das Expansion Pak, kannst Du bis zu 16 Runden anschauen.*
 * *Einige dieser Optionen können nicht in allen Spielmodi angewählt werden.*
 * *Du kannst im Replay möglicherweise nicht die komplette Runde anschauen, wenn Du zu lange brauchst, um sie zu fahren.*

ERKLÄRUNG DER SPIELMODI

1 SPIELER

SCHAURENNEN

In diesem Modus nimmst Du gleich am Abschlußrennen teil. Suche Dir einen Fahrer und eine Strecke aus und nimm Einstellungen Deiner Wahl vor. In diesem Modus kannst Du sogar die Startposition bestimmen, von der aus Du das Rennen beginnen möchtest.



GRAND PRIX

Schlüpfe in die Rolle eines weltbekannten Fahrers der Formel 1 und durchlebe die authentische Simulation der Grand Prix-Saison 1998! Die Rennen laufen nach den offiziellen F-1-Regeln ab. Du startest mit Übungsrennen, mußt Dir anschließend eine Plazierung erkämpfen und fährst schließlich den offiziellen Grand Prix. Alle Aspekte bzw. Geschehnisse basieren auf dem 98er Grand Prix, angefangen bei den verschiedenen Bedingungen bis hin zum Ausscheiden der Konkurrenten.



● GRAND PRIX-REGELN

107 %-Regel

Hast Du als Geschicklichkeitsstufe CHAMPION gewählt, wirst Du von einem Qualifikationsrennen disqualifiziert, sobald Deine Zeit mehr als 107 % des Siegerwagens beträgt.

VOR DEM START

Wähle eine der vier Dateien aus, in der die Resultate und Erfolge des Grand Prix gespeichert werden. Wenn Du eine neue Datei wählst, mußt Du noch den Fahrer und die gewünschten Einstellungen festlegen. Gespeicherte Daten können mit LÖSCHEN wieder entfernt werden.



WAHL DES GRAND PRIX-RENNENS

Für alle Rennen gilt ein festgelegter Ablauf:

FR. TRAINING:	Das freie Training am Freitag.
SA. TRAINING:	Das freie Training am Samstag.
QUALIFIKATION:	Dieses Rennen legt die Platzierung der Fahrer für das Grand Prix-Rennen fest. Die Fahrer absolvieren ein Rennen von 12 Runden. Der schnellste Fahrer startet dann im Grand Prix auf der ersten Position.
WARM UP:	Fahre das letzte Übungsrennen, das direkt vor dem entscheidenden Grand Prix-Rennen abgehalten wird.
GRAND PRIX:	Nun ist es Zeit für das entscheidende F-1-Ereignis. Es gewinnt der Fahrer, der auf den 16 Strecken die meisten Punkte erreichen konnte.

Hast Du als Geschicklichkeitsstufe nicht CHAMPION gewählt, kannst Du die Übungsrennen überspringen und direkt mit dem eigentlichen Grand Prix-Rennen beginnen. (Du startest in diesem Fall allerdings an letzter Position.)

RENNERFOLGE SPEICHERN

Die Ergebnisse werden automatisch am Ende jedes Rennens gesichert.

SZENARIO

Das Ziel dieses Modus besteht darin, Aufgaben vorgegebener Szenarien zu bewältigen. Die einzelnen Szenarien entsprechen realen Situationen in Rennen der Grand Prix-Saison 1998. Um ein Szenario erfolgreich zu beenden, mußt Du die Zielinie unter den entsprechenden Bedingungen auf einer bestimmten Position erreichen. Erfülle die Dir gestellten Aufgaben, um möglichst viele Punkte zu erhalten!



MACHE DICH STARTBEREIT!

Wähle eine Datei, in der erfolgreich beendete Szenarien gespeichert werden. Gespeicherte Daten können mit LÖSCHEN entfernt werden.

AUSWAHL EINES SZENARIOS

Es stehen drei verschiedene Szenarien zur Auswahl. Jedes einzelne davon beinhaltet wiederum fünf unterschiedliche Szenarien. Konntest Du das erste erfolgreich beenden, erhältst Du Zugriff auf das nächste. In einem Szenario kannst Du bis zu fünf Punkte erreichen, je nachdem, wie erfolgreich Du es beendest hast.

- TEMPO:** In diesen Szenarien geht es darum, möglichst viele Positionen aufzuholen, um eine gute Endplatzierung zu erreichen.
- TAKTIKEN:** Das Ziel dieser Szenarien besteht darin, Konkurrenten an einem Überholmanöver zu hindern, um Deine momentane Position zu verteidigen.
- MECHANISCH:** In diesen Szenarien wirst Du mit bestimmten Problemfällen konfrontiert, die es zu meistern gilt.
(Dazu gehören u. a. Fahren mit einem beschädigten Fahrzeug oder schlechte Wetterbedingungen.)



ERFOLGE SPEICHERN

Erfolgreich beendete Szenarien werden automatisch gespeichert.

ZEITFAHREN

Dieser Modus ist dafür vorgesehen, Dein fahrerisches Können zu optimieren. Es gibt in diesem Modus keine Gegner, die Dich behindern.



GEISTFAHRER

Um Deinen Stil zu perfektionieren, kannst Du gegen einen Geistfahrer antreten. Dabei handelt es sich um ein Abbild Deines Wagens, das haargenau jene Strecke fährt, die Deiner am schnellsten gefahrenen Runde auf diesem Kurs entspricht. (Das Fahrzeug des Geistfahrers ist transparent.) Gelingt es Dir, ein besseres Rennen als der Geistfahrer hinzulegen, werden mit dieser Zeit neue Geistdaten festgesetzt.

*** Wählst Du im Modus ZEITFAHREN die Optionen aus, kannst Du folgende Einstellungen zum Geistfahrer vornehmen:**

GEISTFAHRER

- NEIN:** Während des Rennens erscheint kein Geistfahrer.
- BESTE RUNDE:** Der Geistfahrer repräsentiert Deine beste Runde.
- OPT. RUNDE:** Der Geistfahrer fährt eine optimale Runde.
Von ihm kannst Du einige Tricks lernen, z. B. das Schneiden einer Kurve.

TV-KAMERA

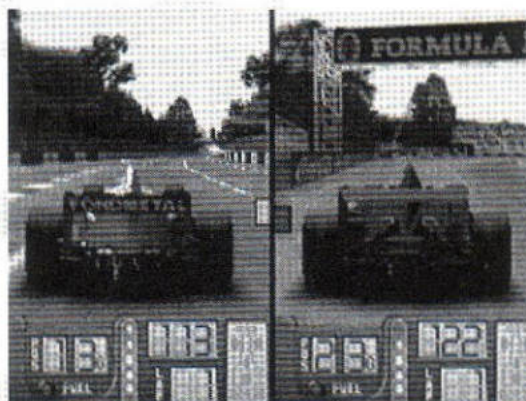
In diesem Modus kannst Du ein Rennen computergesteuerter Fahrzeuge verfolgen. Drücke nach oben und unten am digitalen Steuerkreuz, um die Ansichten der einzelnen Rennteilnehmer zu wählen. Drücke C▲ und C▼, um zwischen sechs Fahrer-Perspektiven und verschiedenen TV-Kamera-Perspektiven zu wählen.

2 SPIELER

In diesem Modus kannst Du auf einem Split Screen gegen einen Freund antreten. Wähle zuerst den Fahrer, danach eine Strecke, um anschließend auf dem Fahrercomputer spezielle Einstellungen vorzunehmen. Danach geht es an den Start! Der Startschuß fällt, sobald alle roten Lichter verloschen sind...



- * Unter den Optionen kannst Du für die Fahrer ein Handicap einstellen, um Chancengleichheit während des Rennens zu gewährleisten.
- * Bei den System-Optionen kannst Du die Split Screen-Aufteilung festlegen. Du kannst wählen, ob der Bildschirm horizontal oder vertikal geteilt werden soll.



SYSTEM OPTIONEN

Wähle im Hauptmenü die Option SYSTEM. In den System-Optionen kannst Du dann spezielle Einstellungen vornehmen.



ANZEIGE

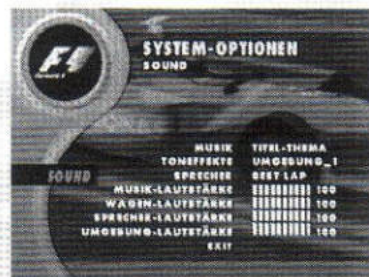
Mit dieser Option lassen sich einzelne Bildschirmanzeigen verändern.

- SPRACHE:** Wähle die Sprache, in der die Texte während des Spiels angezeigt werden sollen. Zur Verfügung stehen Englisch, Französisch, Deutsch und Spanisch.
- STRECKENKARTE:** Diese Option bestimmt, auf welche Art die Streckenkarte eingeblendet werden soll: TOTAL, ZOOM oder gar nicht (NEIN).
- REIFENSPUREN:** Wähle aus, ob die Reifenspuren auf der Strecke zu sehen sein sollen.
- TACHOMETER:** Wähle als Bezeichnung für die Geschwindigkeitsanzeige KM/H (Kilometer pro Stunde) oder MPH (Meilen pro Stunde).
- KAMERA:** Legt die Kameraposition während des Rennens fest (NAH, WEIT, NEIN).
- TV-GRAFIKEN:** Schaltet die Grafikanzeige am unteren Bildschirmrand während des Rennens ein oder aus (JA/NEIN).
- ANZEIGEN:** Schaltet die Anzeigen am rechten Bildschirmrand während des Rennens ein oder aus (JA/NEIN).
- SPLITSCHREEN:** Wähle, ob der Bildschirm im 2-Spieler-Modus HORIZONTAL oder VERTIKAL geteilt werden soll.

SOUND

Mit diesen Optionen kannst Du Dir die Sounds und Musikstücke des Spiels anhören sowie Einstellungen zur jeweiligen Lautstärke vornehmen.

- MUSIK:** Wähle die verschiedenen Musikstücke, indem Du den analogen 3D-Joystick nach links oder rechts drückst. Betätige den A-Knopf, um sie Dir anzuhören.
- EFFEKTE:** Wähle mit Hilfe des analogen 3D-Joysticks die verschiedenen Soundeffekte des Spiels. Durch drücken des A-Knopfs kannst Du sie anhören.
- SPRECHER:** Hier kannst Du die verschiedenen Sprecher-Meldungen anhören. Wähle sie mit dem analogen 3D-Joystick und drücke anschließend den A-Knopf.
- MUSIK-LAUTSTÄRKE:** Bestimme die Lautstärke der Hintergrundmusik.
- WAGEN-LAUTSTÄRKE:** Bestimme die Lautstärke des Motoren-geräusches.
- SPRECHER-LAUTSTÄRKE:** Bestimme die Lautstärke des Boxensprechers.
- UMGEBUNG-LAUTSTÄRKE:** Bestimme die Lautstärke der Umgebung während des Rennens.



REKORDE

Hier kannst Du alle gespeicherten Rundenrekorde wieder löschen.

DIE TEAMS UND IHRE FAHRER

1. WILLIAMS MECACHROME



Williams-FAHRER

NATIONALITÄT:	?
STARTS:	?
POLE POSITIONS:	?
SIEGE:	?



Heinz-Harald FRENZEN

NATIONALITÄT:	DEUTSCHLAND
STARTS:	81
POLE POSITIONS:	1
SIEGE:	1

2. FERRARI



Michael SCHUMACHER

NATIONALITÄT:	DEUTSCHLAND
STARTS:	118
POLE POSITIONS:	20
SIEGE:	33



Eddie IRVINE

NATIONALITÄT:	ENGLAND
STARTS:	81
POLE POSITIONS:	0
SIEGE:	0

3. BENETTON PLAYLIFE



Giancarlo FISICHELLA

NATIONALITÄT:	ITALIEN
STARTS:	41
POLE POSITIONS:	1
SIEGE:	0



Alexander WURZ

NATIONALITÄT:	ÖSTERREICH
STARTS:	19
POLE POSITIONS:	0
SIEGE:	0

4. McLAREN MERCEDES



David COULTHARD

NATIONALITÄT:	ENGLAND
STARTS:	74
POLE POSITIONS:	8
SIEGE:	4



Mika HÄKKINEN

NATIONALITÄT:	FINNLAND
STARTS:	112
POLE POSITIONS:	10
SIEGE:	9

5. JORDAN MUGEN-HONDA



**Damon
HILL**

NATIONALITÄT:	ENGLAND
STARTS:	100
POLE POSITIONS:	20
SIEGE:	22



**Ralf
SCHUMACHER**

NATIONALITÄT:	DEUTSCHLAND
STARTS:	33
POLE POSITIONS:	0
SIEGE:	0

6. PROST PEUGEOT



**Olivier
PANIS**

NATIONALITÄT:	FRANKREICH
STARTS:	74
POLE POSITIONS:	0
SIEGE:	1



**Jarno
TRULLI**

NATIONALITÄT:	ITALIEN
STARTS:	30
POLE POSITIONS:	0
SIEGE:	0

7. SAUBER PETRONAS



**Jean
ALESI**

NATIONALITÄT:	FRANKREICH
STARTS:	151
POLE POSITIONS:	2
SIEGE:	1



**Johnny
HERBERT**

NATIONALITÄT:	ENGLAND
STARTS:	129
POLE POSITIONS:	0
SIEGE:	2

8. ARROWS



**Pedro
DINIZ**

NATIONALITÄT:	BRASILien
STARTS:	66
POLE POSITIONS:	0
SIEGE:	0



**Mika
SALO**

NATIONALITÄT:	FINNLAND
STARTS:	66
POLE POSITIONS:	0
SIEGE:	0

9. STEWART FORD



**Rubens
BARRICHELLO**

NATIONALITÄT:	BRASILien
STARTS:	96
POLE POSITIONS:	1
SIEGE:	0



**Jos
VERSTAPPEN**

NATIONALITÄT:	HOLLAND
STARTS:	56
POLE POSITIONS:	0
SIEGE:	0

10. TYRRELL FORD



**Ricard
ROSSET**

NATIONALITÄT:	BRASILien
STARTS:	26
POLE POSITIONS:	0
SIEGE:	0



**Toranosuke
TAKAGI**

NATIONALITÄT:	JAPAN
STARTS:	16
POLE POSITIONS:	0
SIEGE:	0

11. MINARDI FORD



**Shinji
NAKANO**

NATIONALITÄT:	JAPAN
STARTS:	33
POLE POSITIONS:	0
SIEGE:	0



**Esteban
TUERO**

NATIONALITÄT:	ARGENTINIEN
STARTS:	16
POLE POSITIONS:	0
SIEGE:	0

Die Angaben basieren auf den Daten der F-1-Saison 1998.

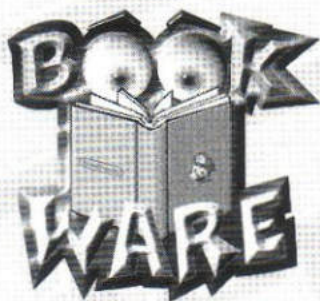
WILLKOMMEN IM CLUB!

Hereinspaziert, Türen schließen und anschnallen – das größte Abenteuer aller Zeiten erwartet Euch! Wer Nintendo spielt, ist nicht alleine. Im größten Videospiel-Fanclub Europas wird alles geboten, was das Herz eines Nintendo-Fans begehrt. Ob Club Magazin, Internet Homepage oder Telefon Hotline – überall kann man sich über Nintendo und die vielen Spiele informieren und mit den Profis Gedanken austauschen. Ein Angebot, das sich wirklich sehen lassen kann!



CLUB Nintendo®

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo! **ALLE ZWEI MONATE** findet Ihr es bei den meisten Nintendo-Händlern. **KOSTENLOS** und voller News, Tips & Tricks! Jedes Eurer Lieblingssysteme ist mit einer eigenen Rubrik vertreten, jedes neue Spiel wird ausführlich vorgestellt – mit detaillierten Levelkarten, großen Screenshots, interessanten Hintergrundberichten und vielem mehr.

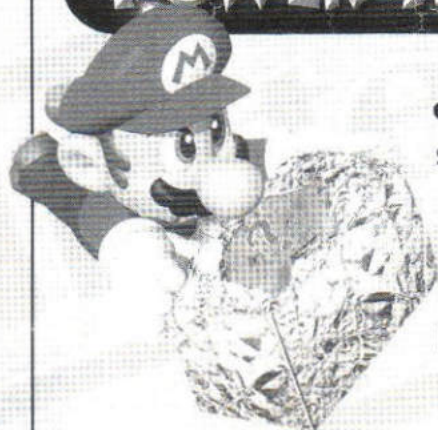


Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben und Bilder. Ob Super Mario, Yoshi oder Zelda – für die besten Spiele gibt es die Lösungsbücher direkt von den Nintendo-Profis. Vollgepackt mit Levelkarten,

Screenshots, Original-Illustrationen, witzigen Beschreibungen und jeder Menge Action & Fun.



POWER ABO



Wer auf Nummer Sicher gehen und sich das Club Nintendo Magazin auf keinen Fall (!) entgehen lassen will, sollte „Ja“ zum **POWER ABO** sagen. Für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) kommt das Magazin ein Jahr lang alle zwei Monate direkt zu Euch nach Hause! Und das Beste: Der Preis beinhaltet zusätzlich die **POWER PRÄMIE**, einen exklusiven Nintendo-Artikel nur für Abonnenten!

CLUB Nintendo[®] online



Der Hot-Link zum Glück:
<http://www.nintendo.de>

Wettbewerbe. Darüber hinaus werden die umfangreiche Spiele-Bibliothek und die Tips & Tricks-Datenbank fast täglich aktualisiert.

Mails and more!
info@nintendo.de



SPECIALS

Besondere Ereignisse verlangen besondere Maßnahmen! Sei es das langerwartete Erscheinen eines neuen Miyamoto-Spieles oder die Markteinführung einer neuen Konsole. Club Nintendo **SONDERHEFTE** erscheinen in unregelmäßigen Abständen und beleuchten jedes Thema mal ernst, mal witzig oder auch als Comic, aber immer mit viel Spaß und Fantasie.



Der heiße Draht zu Nintendo ist (fast) immer für Euch da! Für technische Fragen steht Euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags

von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 0130-58 06 zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0 60 26 - 94 09 40 beantwortet.

Bei technischen Fragen:
0130-58 06

Bei Spielefragen:

0 60 26 - 94 09 40

Informationen zum aktuellen Club Nintendo Angebot erhaltet Ihr telefonisch bei der Nintendo-Konsumentenberatung oder überall dort, wo es Nintendo gibt.

ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130-58 06.

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo strafrechtlich verfolgt.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland gebührenfrei unter der **Telefon-Nummer 0130-58 06** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:
**Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center • Reparaturabteilung
63760 Großostheim • (in Deutschland).**
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung (**gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-58 06**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

**Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-06 62-45 92 03-0**

**Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3199818
Hotline: CH-061-3199836**

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

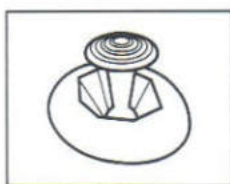
LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

La manette multidirectionnelle de la manette Nintendo⁶⁴ est dotée d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.



Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

Si le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant la manette multidirectionnelle ne pourront donc pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision.

Assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

En cas de problème, contactez le service clientèle de Nintendo au 08-36-68-77-55 ou votre réparateur Nintendo agréé le plus proche.

Pour jouer à ce jeu, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.



En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à ce jeu connectez la manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

Si vous changez la connexion pendant une partie, vous pourrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.

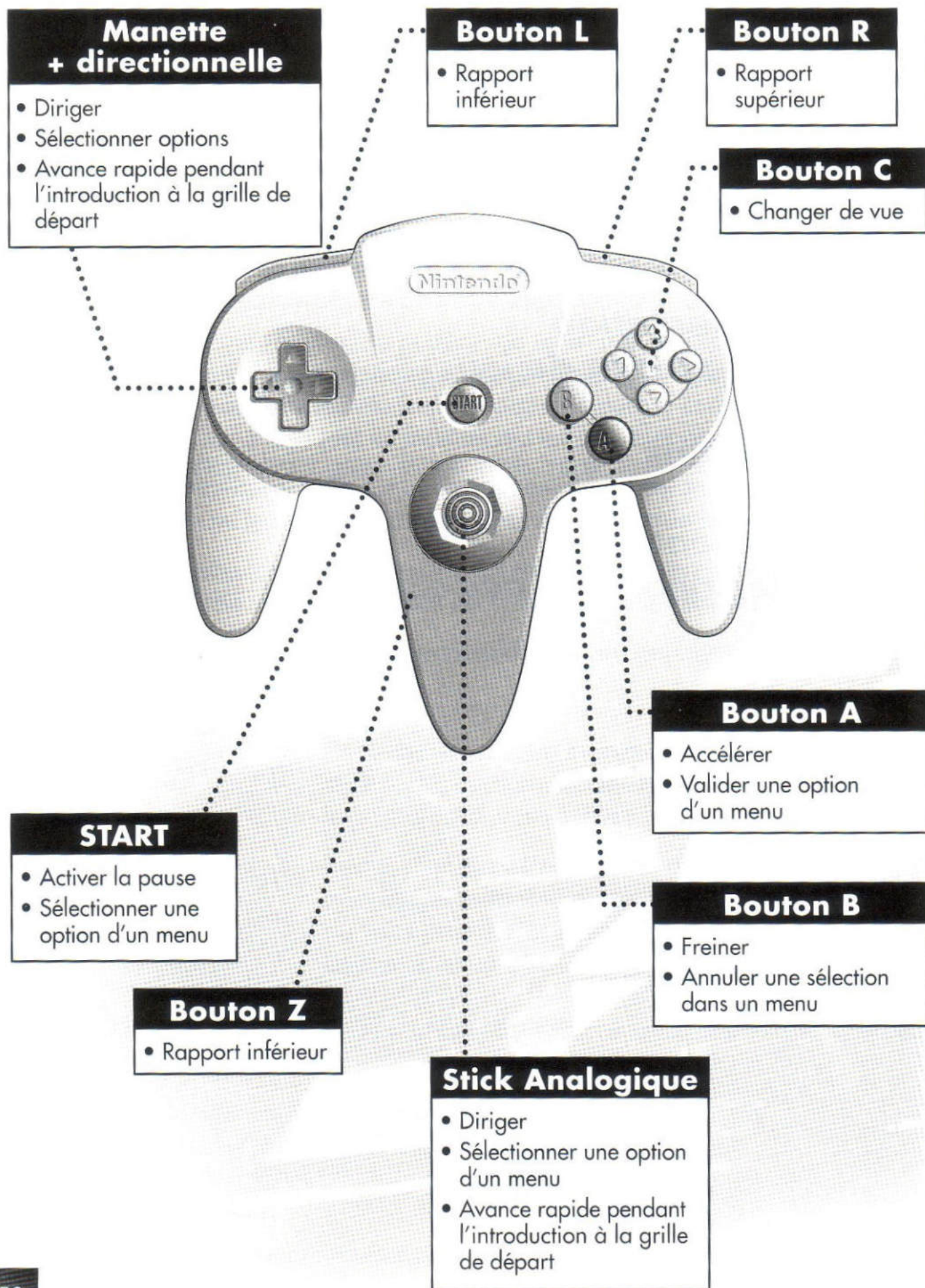
Vous devez utiliser deux manettes pour pouvoir jouer au mode 2 joueurs.



TABLE DES MATIERES

Manipulation de la manette	50
Commencer une partie	52
Présentation des modes de jeu	58
Options	62
Présentation des pilotes et des écuries	63

MANIPULATION DE LA MANETTE



TYPE DE MANETTE

FONCTIONS	NORMAL	VOLANT
DIRIGER	Stick Analogique ◀ ▶ ou Mannette + ◀ ▶	Stick Analogique ◀ ▶
ACCELERER	Bouton A	Stick Analogique ▲
FREINER	Bouton B	Stick Analogique ▼
MARCHE ARRIERE	Bouton L ou Z et Bouton A	Bouton Z et Stick Analogique ▲
AUGMENTER RAPPORT (en mode Manuel seulement)	Bouton R	Bouton R
DIMINUER RAPPORT (en mode Manuel seulement)	Bouton Z ou L	Bouton Z ou L
CHANGER DE VUE	Bouton C ▲	
RETROVISEUR GAUCHE	Bouton C ◀	
RETROVISEUR DROIT	Bouton C ▶	
RETROVISEUR ARRIERE	Bouton C ▼	
PAUSE	START	

● Les fonctions suivantes sont accessibles seulement si le type de manette est réglé sur: **NORMAL**

DIRIGER:

L'angle de direction change en fonction de la pression que vous exercez sur le Stick Analogique. Appuyez en diagonale pour tourner plus sèchement.

ACCELERATION MAXIMUM:

Appuyez deux fois très vite sur le Bouton A pour mettre le pied au plancher.

FREINAGE ANTI-BLOQUAGE:

Appuyez deux fois sur B pour un freinage contrôlé. Cela vous permettra d'optimiser vos performances.

COMMENCER UNE PARTIE

Démarrer le jeu

Insérez la cartouche dans votre console Nintendo⁶⁴ (assurez-vous de l'avoir proprement installée). Placez ensuite l'interrupteur sur ON. Ne touchez pas à la manette pendant le démarrage car l'écran «SELECTION LANGAGE» apparaîtra tout de suite.



Sélection de la Langue

Choisissez la langue parmi les quatre options suivantes: FRANÇAIS, ANGLAIS, ALLEMAND et ESPAGNOL. Appuyez sur START (ou le Bouton A) après avoir sélectionné une langue pour aller au Menu de sélection des Modes de Jeu.

* L'écran «SELECTION LANGAGE» apparaît seulement après avoir mis la première fois la console sous tension. Plus tard cette option ne sera accessible que dans le Menu «OPTIONS SYSTEME».

SELECTION DU MODE DE JEU

1 JOUEUR

C'est le mode pour 1 joueur.
Les modes suivants seront alors accessibles:

- | | |
|--------------------------|--|
| EXHIBITION: | Battez-vous contre des pilotes dirigés par l'ordinateur sur une course d'exhibition que vous aurez choisie. |
| GRAND PRIX: | Participez à une simulation réaliste du Grand Prix F-1 de 98. Qualifiez-vous pour obtenir une bonne position sur la grille de départ et mesurez-vous contre les pilotes pour devenir le champion du monde. |
| CHALLENGE: | Participez à des scénarios tirés directement des événements du Grand Prix F-1 de 98. |
| CONTRE LA MONTRE: | Ce mode vous permettra de vous entraîner sur une piste sans adversaires. |
| GALLERIE: | Observez une course avec les pilotes contrôlés seulement par l'ordinateur. |

2 JOUEURS

Sélectionnez ce mode pour vous mesurer à un autre joueur humain.

OPTIONS SYSTEME

Réglez les options d'affichage, sonores, etc. Voyez le paragraphe «OPTIONS SYSTEME» pour plus de détails.



Pilotes

ECURIE

Sélectionnez une des 11 écuries.

PILOTE

Sélectionnez un des deux pilotes d'une des écuries.

Options Pilote

Appuyez sur A pour sélectionner un pilote.

D'autres réglages peuvent être ajustés pour un pilote.

NIVEAU DE PILOTAGE:

Choisissez DEBUTANT, PROFESSIONNEL ou CHAMPION.

DEBUTANT est le mode le plus facile, tandis qu'en mode CHAMPION les conditions de pilotage sont proches de celles d'une véritable F-1.

TYPE DE MANETTE:

Deux types de manette sont disponibles, NORMALE ou VOLANT.

TRANSMISSION:

Sélectionnez le type de transmission entre AUTOMATIQUE et MANUELLE.

ASSIST ACCEL:

Si cette option est activée vos accélérations seront assistées pour vous éviter de patiner. (Disponible seulement en mode DEBUTANT)

ASSIST FREINAGE:

Si cette option est activée votre voiture freinera automatiquement à l'approche d'un virage. (Disponible seulement en mode DEBUTANT)

INDICATEUR

DE FREINAGE:

Si cette option est activée le témoin de freinage s'allumera avant l'attaque d'un virage. (Disponible seulement en mode DEBUTANT)



Pistes

Utilisez ◀ ou ▶ avec le Stick ou la manette + pour sélectionner une piste. Il y a 16 courses disponibles.



OPTIONS COURSE

Réglez les conditions pour une course.

- EVENEMENTS 1998:** Quand cette option est activée des événements inspirés du Grand Prix de 98 surviendront.
- METEO:** Sélectionnez le type de conditions météorologiques: GRAND SOLEIL/ ENSOLEILLE/PEU NUAGEUX/NUAGEUX/PLUIE FINE/PLUIE/ALEATOIRE. Cette option sera désactivée si vous avez sélectionné «EVENEMENTS 1998».
- POSITION DE DEPART:** Ajustez votre position sur la grille de départ. (entre 1 et 22)
- DEGATS:** Si cette option est activée votre voiture sera endommagée en heurtant un obstacle.
- AUX STANDS:** Activez ou non les revêtements des pneus ou la consommation de carburant.
- DRAPEAUX:** Si cette option est activée, les drapeaux de course seront utilisés pendant les courses.
- TOURS:** Le réglage du nombre de tours pour une course dépend de chaque course.

* Il y a des options qui ne sont pas réglables dans certains modes.

Tutorial

Apprenez à maîtriser les circuits grâce aux indices et aux conseils affichés dans ce mode.



Start

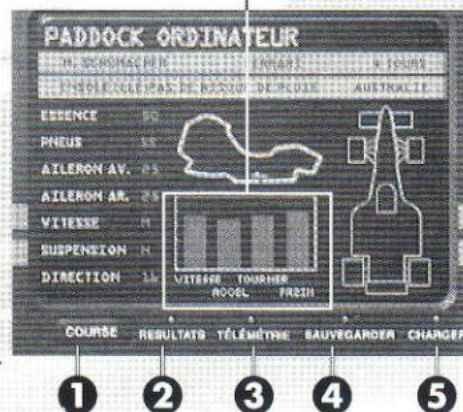
Une fois tous vos réglages paramétrés, appuyez sur START pour voir la présentation de la course.

L'écran PADDOCK

L'écran PADDOCK sert à modifier les réglages de votre voiture en fonction du circuit sur lequel vous êtes. Les performances de votre voiture sont affichées sous forme de barres d'état. Les conditions météorologiques et le nombre de tours sont affichés en haut à droite de l'écran.

VITESSE: Vitesse maximum
ACCEL: Niveau d'accélération
TOURNER: Performance de virage
FREIN: Puissance de freinage

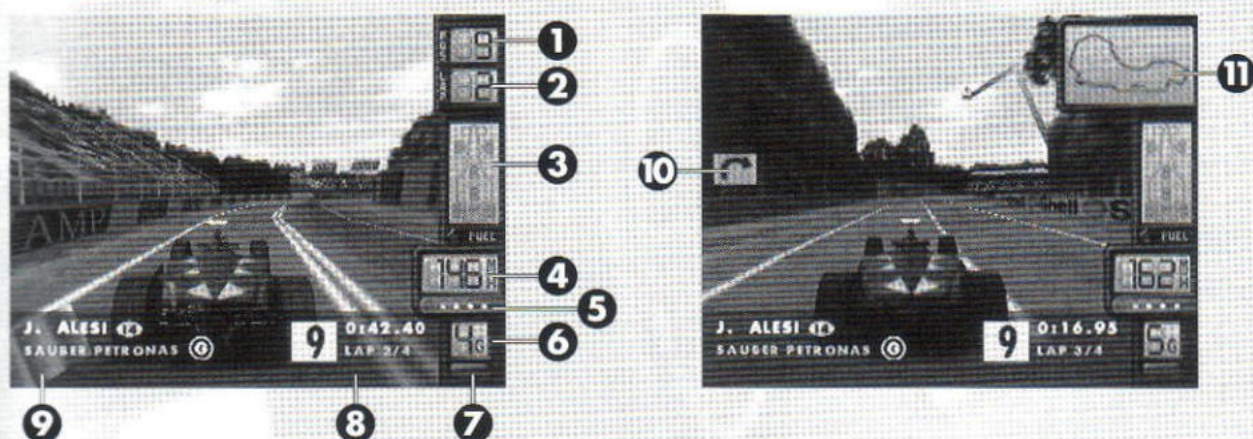
- ① **COURSE:** Validez COURSE pour commencer la course.
- ② **RESULTATS:** Affiche les temps de vos adversaires.
- ③ **TELEMETRIE:** Affiche le Télémètre pour analyser votre course.
- ④ **SAUVEGARDER:** Jusqu'à 6 réglages peuvent être sauvegardés.
- ⑤ **CHARGER:** Les réglages sont automatiquement ajustés en fonction du circuit si l'option «DEFAULT» est activée. Pour charger les derniers réglages sélectionnez «REGLAGE A-F».



REGLAGES

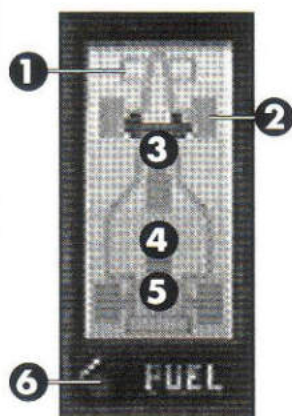
- SENSE:** Réglez la quantité de carburant transportée par votre voiture. Une plus grande quantité de carburant transportée vous permettra de conduire plus longtemps sans faire d'arrêt aux stands, mais rendra aussi votre voiture plus lourde, moins rapide et plus dure à manœuvrer.
- PNEUS:** Sélectionnez le type de pneu pour une course. Des pneus SECS s'il fait beau; PLUIE et PLUIE FORTE s'il pleut. Les pneus INTERM (intermédiaires) sont un compromis entre SECS et PLUIE. Les pneus SOUPLES procurent la meilleure adhérence possible mais sont moins résistants et doivent être changés fréquemment.
- AILERON AV: AILERON AR:** Réglez l'angle d'inclinaison des ailerons pour ajuster l'aérodynamisme de votre voiture (pression du vent qui influe sur l'adhérence). Un angle élevé augmentera votre adhérence dans les virages et votre puissance de freinage, mais diminuera votre vitesse maximale (à cause d'une résistance à l'air plus élevée).
- VITESSE:** En changeant le type de transmission vous changerez les caractéristiques d'accélération et de vitesse de votre voiture. Réglez sur BAS pour diminuer la vitesse maximale mais augmenter l'accélération. (idéal pour les courses lentes)
- SUSPENSION:** Sélectionnez le type de suspension. Le type de suspension DURE procure une meilleure accélération, une meilleure adhérence dans les virages et une meilleure puissance de freinage, mais use les pneus plus rapidement.
- DIRECTION:** Ajustez la sensibilité de la direction. Augmentez cette valeur pour un pilotage plus sensible. Attention: plus votre direction est sensible, plus vous risquez de faire des tête-à-queue.

L'écran de la course



- | | |
|---------------------------|--|
| ① Position dans la course | ⑦ Témoin de freinage |
| ② Tour actuel | ⑧ Bande d'information |
| ③ Témoin d'alerte | ⑨ Drapeau |
| ④ Tachymètre | ⑩ Flèche |
| ⑤ Indicateur de vitesse | ⑪ Carte de la course
(Carte complète ou
carte magnifiée) |
| ⑥ Rapport de vitesse | |

● Lire les Témoins d'Alerte



- ① Ailerons. Une lumière clignotante indique une réduction de la pression de l'air sur la voiture.
- ② Revêtement des pneus. Une lumière clignotante indique une perte d'adhérence dans les virages.
- ③ Suspension. Une lumière clignotante indique une perte de stabilité de la voiture.
- ④ Transmission. Une lumière clignotante indique que les rapports de vitesse ne peuvent plus être changés.
- ⑤ Moteur. Une lumière clignotante indique une perte d'efficacité du moteur.
- ⑥ Essence. Une lumière clignotante indique que votre réserve d'essence est bientôt vide.

● Lire les Drapeaux

- Drapeau à carreaux:** Il est agité quand une voiture franchit la ligne d'arrivée.
- Drapeau noir:** Il est agité pour un pilote qui a commis une infraction et qui est disqualifié.
- Drapeau noir et blanc:** Un avertissement pour un pilote qui a commis une infraction.
- Drapeau jaune:** Il est agité pour avertir qu'un accident a eu lieu devant le joueur. Vous ne pouvez doubler un pilote quand il est affiché.
- Drapeau rouge:** Il est agité pour indiquer que la course doit être recommencée.
- Drapeau vert:** Il est agité quand le drapeau jaune n'est plus affiché.

● Changer d'angle de vue:

L'angle de vue peut être changé en appuyant sur le Bouton C ▲.

Les angles de vue alternent dans cet ordre: Vue arrière (par défaut) → Vue arrière haute → Vue avant → Vue par le pilote → Vue tableau de bord → Vue aileron arrière

Menu Pause (START)

Appuyez sur START pendant une course pour mettre le jeu en pause.

L'écran de pause est affiché et le joueur peut sélectionner les options suivantes:

CONTINUER LA COURSE: Annule la pause et reprend la course.

OPTIONS D'AFFICHAGE: Change l'écran d'affichage pendant la course. Voir «OPTIONS SYSTEME» pour plus de renseignements.

OPTIONS SONORES: Change les sons utilisés pendant la course.

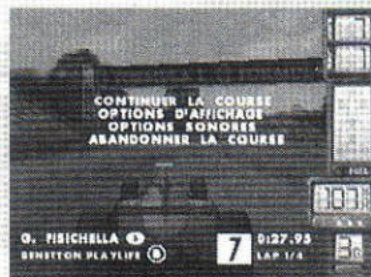
PADDOCK: Vous pouvez revenir à l'écran PADDOCK au milieu d'une course.

RECOMMENCER LA COURSE:

Recommencer la course depuis le début.

ABANDONNER LA COURSE:

Annule la course et affiche l'écran des résultats.



Arrêt au Stand

Pendant une course vous pouvez vous arrêter au stand pour reprendre du carburant et changer vos pneus. Soyez prudent: plus vous restez longtemps à faire vos réglages, plus vous prendrez du retard dans la course. Si vous êtes sur une course d'entraînement, un arrêt au stand vous mènera à l'écran PADDOCK.

ESSENCE: Ajustez la quantité de carburant de votre voiture.

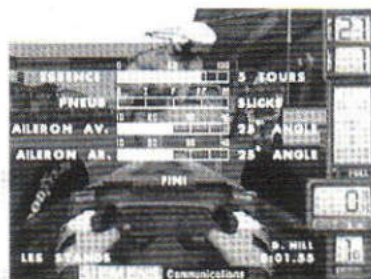
PNEUS: Sélectionnez le type de pneus à remplacer entre: SEC/INTERMEDIAIRE/PLUIE/PLUIE FORTE/GARDER. Sélectionnez GARDER pour conserver vos pneus.

AILERON
AV./AR.: Changez l'angle d'inclinaison de vos ailerons.

● Temps du STAND

Le temps au STAND augmente en fonction des opérations que vous avez demandées. Le temps diffère aussi en fonction de l'écurie que vous avez sélectionnée.

* *Les dégâts au moteur ou à la transmission ne sont pas réparables dans le STAND, sauf si le mode de jeu DEBUTANT est sélectionné dans le NIVEAU DE PILOTAGE.*



Terminer une Course

Si vous franchissez la ligne de départ ou que vous vous retirez d'une course, la course est terminée. Vous pourrez alors voir les résultats de la course et revoir l'enregistrement de la course.

RESULTATS COURSE: Affiche le résultat de la course et les points acquis par les pilotes et les écuries.

REVOIR LE TOUR: Voir l'enregistrement du meilleur tour de votre course.

* Le Bouton C▲ permet d'alterner entre les différentes vues.

CONTINUER GP: Vous envoie à l'écran «SELECTION CALENDRIER».

RECOMMENCER LA SEMAINE: Recommencer le Grand Prix depuis le début.

RECOMMENCER LA COURSE: Recommencer la dernière course.

RETOUR AU MENU: Quitter le mode actuel et revenir à l'écran «SELECTION MODE» initial.



* *Si vous utilisez une cartouche de sauvegarde, jusqu'à 16 tours pourront être enregistrés. Utilisez les Boutons A et B pour passer les tours à votre convenance.*

* *Il y a des options qui ne sont pas disponibles dans certains modes.*

* *Le ralenti peut ne pas enregistrer la totalité du tour si votre temps n'est pas assez bon.*

PRESENTATION DES MODES DE JEU

COURSE 1 JOUEUR

MODE EXHIBITION

Ce mode vous permet de courir sur les parcours finaux. Vous pouvez sélectionner une course finale sur votre circuit favori et lancer une configuration spéciale. Les Race Options de ce mode peuvent déterminer la grille de départ.



MODE GRAND PRIX

Participez à une reprise ultra-réaliste du Grand Prix de 98 et devenez champion du monde. L'agenda des courses suit les règles normales de F-1 – vous débutez avec les essais, puis viennent les courses de qualification, et enfin les courses finales.

Lorsque EVENEMENTS 1998 est sur ON, le résultat des qualifications ainsi que les abandons des autres coureurs sont passés en revue.



● REGLES DU GRAND PRIX

107 % RULE

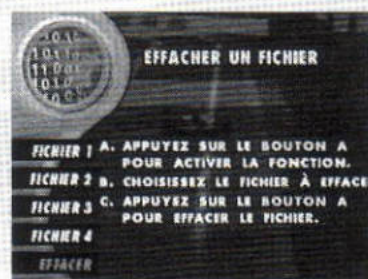
Lorsque CHAMPION a été sélectionné en tant que NIVEAU DE PILOTAGE, une voiture est disqualifiée lorsque son temps pendant les qualifications est de 107 % supérieur à celui de la voiture de queue.

Limitation des PNEUS SECS

En mode GRAND PRIX, les mêmes types de pneus SECS doivent être utilisés en WARM-UP et en GRAND PRIX. Sélectionner des pneus SOUPLES améliorera votre temps en WARM-UP et les DURS réduiront le nombre d'arrêts au stand en GRAND PRIX.

SE PREPARER A COURIR

Sélectionnez le fichier à utiliser pour courir. En commençant un NOUVEAU FICHIER, vous devez choisir le pilote de l'équipe et choisir les éléments dans OPTIONS COURSE. Les données sauvegardées peuvent être effacées grâce à EFFACER.



SELECTION DE L'AGENDA

La course se produit selon l'agenda ci-dessous. Bien qu'il soit possible d'annuler les autres sessions et d'accéder directement au GRAND PRIX, votre voiture doit débiter en dernière position si vous sautez QUALIFICATION.

* Si vous sélectionnez **CHAMPION** en tant que **NIVEAU DE PILOTAGE**, il est impossible de sauter **QUALIFICATION**.

VEN EXERCICE: Course d'entraînement du vendredi.

SAM EXERCICE: Course d'entraînement du samedi.

QUALIFICATION: Les résultats de cette course déterminent votre position de départ pour la course finale. Le pilote effectue un maximum de 12 tours d'essais, puis chaque voiture prend sa place sur la grille de départ, avec la voiture ayant fait le tour le plus rapide aux essais.

WARM UP: La dernière course d'échauffement avant la course finale.

GRAND PRIX: Les courses F-1 principales. Les points des pilotes sont attribués en fonction du résultat de chaque course. Lorsque les 16 courses sont complétées, le pilote possédant le plus de points devient le champion.

SAUVER LES RESULTATS

Les résultats des courses sont automatiquement sauvegardés à la fin de chaque session.

* L'introduction à la grille de départ apparaît seulement avant le Grand Prix en mode **GRAND PRIX**. Déplacez le Stick pour avancer ou ralentir pendant l'introduction.

MODE CHALLENGE

Le but de ce mode est de compléter chaque scénario. Les scénarios suivent à la lettre les événements du GP F-1 de 98. Pour compléter un scénario, le joueur doit atteindre l'arrivée à une position donnée ou supérieure, déterminée par les conditions du scénario.



SE PREPARER A COURIR

Choisissez un fichier. Les données peuvent être effacées en sélectionnant **EFFACER**.

SELECTION DU SCENARIO

Les types de scénario suivants sont disponibles. Il existe cinq scénarios pour chaque type et compléter un scénario vous fera avancer au scénario du niveau suivant. Les résultats de chaque scénario sont donnés en points, 5 points étant le meilleur score.

CHALLENGES VITESSE:

Ces scénarios testent la capacité du joueur à faire des tours rapides et à gagner des places.

CHALLENGES TACTIQUES:

Dans ces scénarios, le joueur doit surmonter certaines situations tactiques.

CHALLENGES MECANIQUES:

Dans ces scénarios, le joueur fait face à certains ennuis techniques qui l'obligeront à faire preuve d'habileté et de concentration.



SAUVER LES RESULTATS

Les résultats des courses sont automatiquement sauvegardés à la fin de chaque session.

CONTRE LA MONTRE

Ce mode vous servira à peaufiner vos capacités de pilote. Votre engin est le seul sur la piste. Pour mieux vous aider à progresser, vous pouvez vous mesurer à une VOITURE FANTOME qui est en fait un enregistrement de votre meilleur essai.



FANTOME

Un FANTOME est une image de votre propre voiture faisant son meilleur temps sur le parcours actuel. La voiture FANTOME est affichée en transparence. Elle commence la course en même temps que la voiture actuelle et répète le passage le plus rapide. En dépassant votre propre fantôme, vous pouvez améliorer votre record.

* En sélectionnant **OPTIONS**, vous pouvez paramétrer les différentes options de la VOITURE FANTOME.

VOITURE FANTOME:

OFF: La VOITURE FANTOME n'apparaît pas.

MEILLEUR TOUR: Une VOITURE FANTOME apparaît et reproduit votre meilleur tour.

INSTRUCTEUR: Une VOITURE FANTOME instructeur (AI) apparaît.

MODE GALLERIE

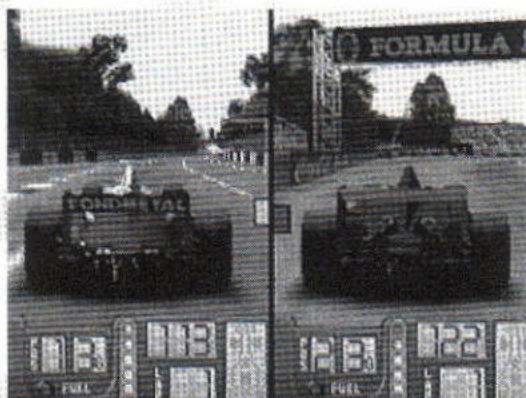
Ce mode vous permet de regarder une course de voitures AI. Appuyez sur ▲ et ▼ sur la manette + pour changer de vue parmi les voitures de la course. Appuyez sur C▲ et C▼ pour alterner entre six vues de pilote et de caméra.

COURSE MATCH

Ce mode vous permet de vous mesurer à un autre joueur. Sélectionnez le pilote et la course, ajustez les paramètres sur l'écran du PADDOCK, puis vous arriverez sur la grille de départ. Les témoins lumineux rouges s'allument un par un puis s'éteignent, marquant ainsi le départ de la course.



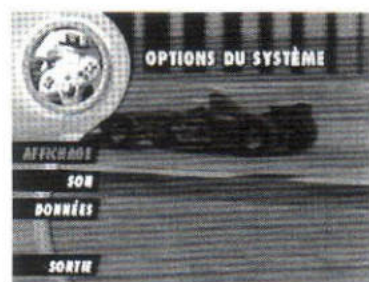
- * **HANDICAP** peut être actionné dans les **OPTIONS COURSE**. Lorsque **HANDICAP** est sur **ON**, la voiture du joueur de queue ira plus vite.
- * Le type de **DIVISION D'ECRAN** (écran divisé horizontalement ou verticalement) peut être changé dans les **OPTIONS SYSTEME**. Voir page 15 pour plus d'informations.



OPTIONS

Différents paramètres du jeu sont modifiables dans le menu OPTIONS SYSTEME.

Certains éléments ne peuvent être sélectionnés dans plusieurs modes.



AFFICHAGE MENU

Pour changer les paramètres de l'affichage du jeu.

- LANGAGE:** Vous pouvez choisir la langue du jeu. Les langues disponibles sont ANGLAIS, FRANÇAIS, ALLEMAND et ESPAGNOL.
- AFFICHAGE HUD:** Mettez le HUD (compteurs) sur ON ou OFF.
- AFFICHAGE CARTE:** Affichez la carte sur ZOOM DE LA CARTE, CARTE COMPLETE ou OFF.
- TYPE DE VITESSE:** Changez les unités affichées sur le compteur: km/h ou mp/h.
- AFFICHAGE:** Mettez l'affichage des informations telop sur ON ou OFF.
- TRACE COURSE:** Affichage de la ligne de course. ON ou OFF.
- POSITION CAMERA:** Assignez le type d'ajustement de position de caméra pendant un virage. Choisissez PROCHE pour placer la caméra au milieu du virage, FAR pour la placer au début ou OFF pour annuler l'ajustement de position.
- DIVISION D'ECRAN:** Déterminez le type de division d'écran en mode 2 joueurs: VERTICAL ou HORIZONTAL (seulement en COURSE MATCH).

SOUND MENU

Pour changer les paramètres sonores.

- SELECTION DE LA MUSIQUE:** Ecoutez les différentes musiques disponibles. Appuyez vers la ◀ ou la ▶ sur le Stick et appuyez sur A.
- SELECTION EFFETS SONORES:** Ecoutez les différents types d'effets sonores. Appuyez vers la ◀ ou la ▶ sur le Stick et appuyez sur A.
- SELECTION COMMENTAIRES:** Ecoutez les différentes voix de la radio. Appuyez vers la ◀ ou la ▶ sur le Stick et appuyez sur A.
- VOLUME MUSIQUE:** Ajustez le volume de la musique.
- VOLUME EFFETS:** Ajustez le volume des effets sonores de la voiture.
- VOLUME COMMENTAIRES:** Ajustez le volume de la radio.
- VOLUME AMBIENCE:** Ajustez le volume des effets sonores du circuit.



INITIALISER RECORDS

Vous pouvez initialiser les records de tour.

PRESENTATION DES PILOTES ET DES ECURIES

1. WILLIAMS MECACHROME



PILOTE Williams

NATIONALITE:	?
DEPARTS:	?
POLES:	?
VICTOIRES:	?



Heinz-Harald FRENZEN

NATIONALITE:	ALLEMAGNE
DEPARTS:	81
POLES:	1
VICTOIRES:	1

2. FERRARI



Michael SCHUMACHER

NATIONALITE:	ALLEMAGNE
DEPARTS:	118
POLES:	20
VICTOIRES:	33



Eddie IRVINE

NATIONALITE:	ANGLETERRE
DEPARTS:	81
POLES:	0
VICTOIRES:	0

3. BENETTON PLAYLIFE



Giancarlo FISICHELLA

NATIONALITE:	ITALIE
DEPARTS:	41
POLES:	1
VICTOIRES:	0



Alexander WURZ

NATIONALITE:	AUTRICHE
DEPARTS:	19
POLES:	0
VICTOIRES:	0

4. McLAREN MERCEDES



David COULTHARD

NATIONALITE:	ANGLETERRE
DEPARTS:	74
POLES:	8
VICTOIRES:	4



Mika HÄKKINEN

NATIONALITE:	FINLANDE
DEPARTS:	112
POLES:	10
VICTOIRES:	9

5. JORDAN MUGEN-HONDA



**Damon
HILL**

NATIONALITE:	ANGLETERRE
DEPARTS:	100
POLES:	20
VICTOIRES:	22



**Ralf
SCHUMACHER**

NATIONALITE:	ALLEMAGNE
DEPARTS:	33
POLES:	0
VICTOIRES:	0

6. PROST PEUGEOT



**Olivier
PANIS**

NATIONALITE:	FRANCE
DEPARTS:	74
POLES:	0
VICTOIRES:	1



**Jarno
TRULLI**

NATIONALITE:	ITALIE
DEPARTS:	30
POLES:	0
VICTOIRES:	0

7. SAUBER PETRONAS



**Jean
ALESI**

NATIONALITE:	FRANCE
DEPARTS:	151
POLES:	2
VICTOIRES:	1



**Johnny
HERBERT**

NATIONALITE:	ANGLETERRE
DEPARTS:	129
POLES:	0
VICTOIRES:	2

8. ARROWS



**Pedro
DINIZ**

NATIONALITE:	BRESIL
DEPARTS:	66
POLES:	0
VICTOIRES:	0



**Mika
SALO**

NATIONALITE:	FINLANDE
DEPARTS:	66
POLES:	0
VICTOIRES:	0

9. STEWART FORD



**Rubens
BARRICHELLO**

NATIONALITE:	BRESIL
DEPARTS:	96
POLES:	1
VICTOIRES:	0



**Jos
VERSTAPPEN**

NATIONALITE:	HOLLANDE
DEPARTS:	56
POLES:	0
VICTOIRES:	0

10. TYRRELL FORD



**Ricard
ROSSET**

NATIONALITE:	BRESIL
DEPARTS:	26
POLES:	0
VICTOIRES:	0



**Toranosuke
TAKAGI**

NATIONALITE:	JAPON
DEPARTS:	16
POLES:	0
VICTOIRES:	0

11. MINARDI FORD



**Shinji
NAKANO**

NATIONALITE:	JAPON
DEPARTS:	33
POLES:	0
VICTOIRES:	0



**Esteban
TUERO**

NATIONALITE:	ARGENTINE
DEPARTS:	16
POLES:	0
VICTOIRES:	0

Statistiques en relation avec les données de la saison 98.

AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.

La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.

NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dus à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.

Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants:

POUR LA FRANCE, appelez le S.O.S. NINTENDO au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute) ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute).

POUR LA BELGIQUE, appelez le NINTENDO EXPERT WORLD au 0900.00900 (6,05 Fb/20 sec.)

ATTENTION

POUR LA FRANCE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

POUR LA BELGIQUE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

This image shows a single page of white paper with horizontal blue lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, typical of notebook paper or a document template. There is no text or other markings on the page.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A SIX MOIS

Nintendo France garantit pendant une période de six mois à compter de la date d'achat tout logiciel, console ou accessoire Nintendo distribué par Nintendo France (ci-après "le produit").

1. Tout produit qui présenterait un défaut d'origine sera, au choix de Nintendo France, soit réparé gratuitement, soit remplacé, et retourné en port payé, à condition que le produit soit renvoyé à Nintendo France au plus tard six mois après la date d'achat. Au cas où vous ne souhaiteriez pas que le produit défectueux soit remplacé, vous devez le préciser expressément et par écrit lors du retour de ce produit à Nintendo France, auquel cas ce produit sera réparé si cela est possible. Sinon, il sera remplacé dans les conditions prévues à la présente garantie.
2. Pour tout problème rencontré, adressez votre produit en recommandé et en port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à:

S.A.V. NINTENDO FRANCE

ZI des Bethunes, Cité Artisanale de la Mare 2 · 24, Rue du Fief · 95310 St-Ouen l'Aumône

Tel: 08 36 68 77 55 (2,23 FTTC par minute)

3. N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés. Tout produit retourné sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou dont la garantie est périmée sera aux choix de Nintendo France soit réparé, soit remplacé à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. Nintendo France vous fera connaître par devis le coût de l'intervention. Un chèque bancaire, mandat ou CCP pour le montant correspondant au devis, libellé à l'ordre de Nintendo France, devra être joint préalablement à toute réparation ou remplacement.
4. Cette garantie ne s'appliquera pas si le produit a été détérioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou s'il a été modifié après son acquisition.
5. En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.
6. Tout produit remplacé ne donnant pas satisfaction, pourra être retourné à Nintendo France dans le délai de 7 jours suivant sa réception. A défaut de retour dans le délai de 7 jours, le remplacement sera considéré définitivement accepté par le client. Les frais de port retour correspondants sont à la charge de Nintendo France uniquement pour les produits sous garantie.

POUR TOUTE INFORMATION SUR LES JEUX NINTENDO

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO par téléphone au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute)

ou par Minitel au 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute)

ou écrivez à NINTENDO FRANCE – BP 14 – 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Vous êtes bloqué dans un niveau?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe?

Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes?

N'hésitez pas et appelez nos conseillers en jeux ! Pour vous, ils feront l'impossible!

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER:

EN FRANCE

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24 S.O.S. NINTENDO par téléphone

au 08 36 68 77 55* ou par Minitel au 3615 NINTENDO* Ou écrivez à Nintendo

France Service Consommateurs – BP 14 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo⁶⁴ GAME PAKS

CONTACT DATA BELGIUM ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO⁶⁴ Game Pak ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, CONTACT DATA BELGIUM soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche. Pour faire jouer cette garantie, retournez votre cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

CONTACT DATA BELGIUM
Coremannsstraat 34
2600 Berchem
Belgique
Tél. 03/287.09.11

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de CONTACT DATA BELGIUM, soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au:

03/287.09.11

Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de CONTACT DATA BELGIUM, devra être joint à votre envoi. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

Pour toutes informations appelez 7 jours sur 7 et 24 h. sur 24 h.

le 0900-00 900 (Fb 6,05 / 20 sec.)



En cas de coup dur, branche-toi sur le Nintendo EXPERT World.

Des conseillers percutants se tiennent à ta disposition et plus de problèmes.

Tu veux connaître les nouveautés Nintendo?

Tu veux participer à des concours?

Tu veux utiliser les boîtes aux lettres vocales?

1 seul numéro, compose le 0900-00 900*
et le Nintendo Expert World

le centre nerveux de Nintendo en Belgique te répondra en moins
de temps qu'il ne faut.

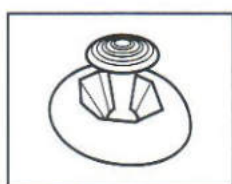
DE NINTENDO⁶⁴ CONTROLLER

De Analoge Stick van de Nintendo⁶⁴ gebruikt een analoog besturings-systeem. Hierdoor is een precisie-besturing mogelijk die met een vierpunts-druktoets niet bereikt wordt.

Raak de Analoge Stick, bij het aanzetten van het Control Deck, niet aan.



Als de Analoge Stick (zoals links afgebeeld) tijdens het aanzetten van het Control Deck niet in de standaard positie staat, wordt deze positie door de hardware als nieuwe standaardpositie gezien. Hierdoor worden de stuurfuncties verkeerd ingesteld, wat het spelen onmogelijk maakt.



Om een verkeerde standaardinstelling weer ongedaan te maken, moet de Analoge Stick (zoals links afgebeeld) in zijn standaardpositie staan en moet met ingedrukte L en R knoppen op de Start knop worden gedrukt.

De Nintendo⁶⁴ Controller is een precisie-instrument. Zorg er daarom voor dat er geen vloeistoffen in de behuizing van de Controller kunnen terechtkomen. Bel in geval van problemen de Nintendo Technische Dienst onder het nummer: 030-6097166.

Bij dit spel is het aan te raden om de Controller vast te houden als afgebeeld.



Deze grippositie maakt het mogelijk de Analoge Stick met de linker duim, en de A, B en C knoppen met de rechter duim te bedienen.

Let er bij het vasthouden van de controller op dat je niet per ongeluk de Z knop, die zich aan de onderzijde van de Controller bevindt, indrukt.

Aansluiten van de Nintendo⁶⁴ Controller:

Om dit spel te spelen, moet je ervoor zorgen dat de Controller is aangesloten op ingang één.

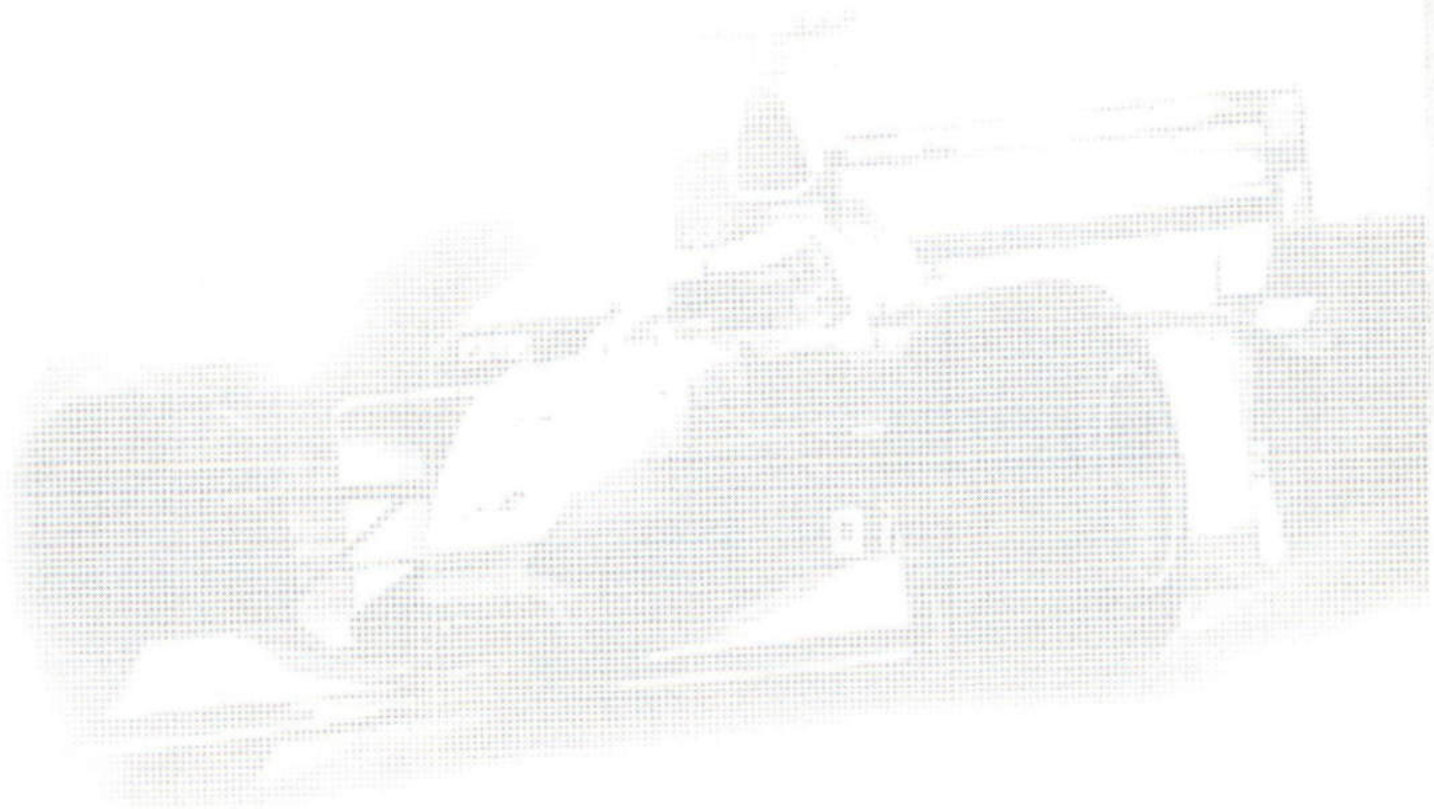
Als je de verbinding tijdens het spelen verbreekt, kan het voorkomen dat je op RESET moet drukken of dat je de Nintendo⁶⁴ even uit moet zetten om een nieuwe verbinding te maken.



Om de 2 PLAYER VS – stand te kunnen spelen, moeten er twee Controllers zijn aangesloten.

INHOUD

De besturing	72
Het spel starten	74
De speltypen	80
Systeemopties	84
Introductie van teams en coureurs	85



DE BESTURING

Vierpunts-druktoets

- Sturen
- Menu-opties selecteren
- Snel vooruit door de introductie van de startopstelling

L-knop

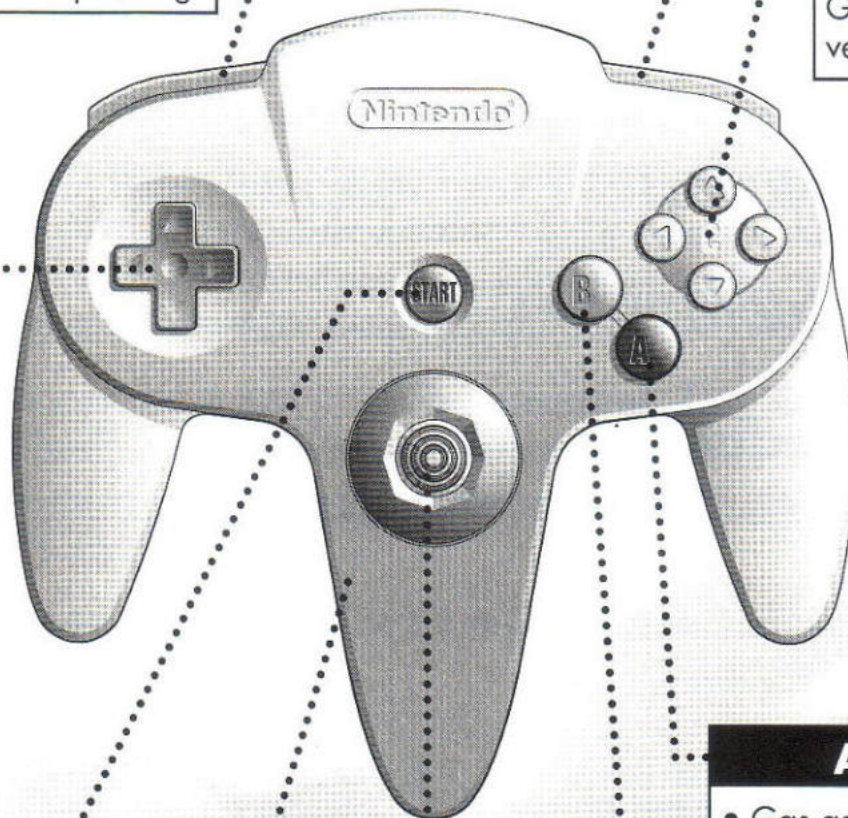
Terugschakelen

R-knop

Opschakelen

C-knoppen

Gezichtspunt veranderen



Start

- Pauze
- Menu-opties selecteren

A-knop

- Gas geven
- Opties uit menu's e.d. selecteren

B-knop

- Remmen
- Menukeuzes e.d. ongedaan maken

Z-knop

Terugschakelen

Analoge Stick

- Sturen
- Menu-opties selecteren
- Snel vooruit door de introductie van de startopstelling

CONTROLLER-TYPEN

FUNCTIES	NORMAL	WHEEL
STUREN	Analoge Stick ◀ ▶ of Vierpuntsdruktoets ◀ ▶	Analoge Stick ◀ ▶
GAS GEVEN	A-knop	Analoge Stick ▲
REMMEN	B Knop	Analoge Stick ▼
ACHTERUIT RIJDEN	Z- of L-knop en A-knop	Z-knop en Analoge Stick ▲
OPSCHAKELEN (bij handmatig schakelen)	R-knop	R-knop
TERUGSCHAKELEN (bij handmatig schakelen)	Z- of L-knop	Z- of L-knop
GEZICHTSPUNT VERANDEREN	C ▲ Knop	
LINKERSPIEGEL	C ◀ Knop	
RECHTERSPIEGEL	C ▶ Knop	
ACHTERUITKIJKSPIEGEL	C ▼ Knop	
PAUZE	Start-knop	

● *De volgende handelingen kunnen worden uitgevoerd als de controller op **NORMAL** staat:*

STUREN:

De wijze van sturen verandert met de hoek van de Analoge Stick. Maak een scherpe bocht door de Analoge Stick diagonaal te bewegen.

PLANKGAS:

Druk twee keer kort achter elkaar op de A-knop om het gaspedaal volledig in te trappen.

ANTI-BLOKKEERSYSTEEM:

Druk twee keer kort achter elkaar op de B-knop om automatisch de remkracht te laten bepalen. Dit voorkomt dat de remmen geblokkeerd raken en het zorgt voor de beste remprestaties.

HET SPEL STARTEN

Het spel starten

Steek de spelcassette in de Nintendo⁶⁴ (let erop dat hij op de juiste manier is geplaatst) en zet het Control Deck aan. Kom niet aan de Analoge Stick op het moment dat je het Control Deck aanzet. Het scherm Language Select (taalkeuze) zal verschijnen als je het Control Deck hebt aangezet.



Taalkeuze

Kies één van de vier talen: ENGLISH (Engels), FRENCH (Frans), GERMAN (Duits) of SPANISH (Spaans). Druk op de START-knop (of de A-knop) nadat je een taal hebt gekozen en ga door naar het scherm met speltypes.

✱ *Het scherm Language Select (taalkeuze) verschijnt alleen in het begin, wanneer het Control Deck wordt aangezet. Later kan de taalkeuze worden veranderd in het scherm System Options (systeemopties).*

Game Mode Selection (speltype kiezen)

1 PLAYER (1 SPELER)

Als je alleen speelt, heb je de volgende mogelijkheden:

- EXHIBITION MODE:** Meet je vaardigheden tegen computergestuurde coureurs tijdens een demonstratierace op een circuit naar keuze.
- GRAND PRIX MODE:** Neem zelf deel aan het F-1 Grand Prix seizoen van '98. Doe mee aan de kwalificaties en bemachtig een goede startpositie. Race vervolgens je tegenstanders eruit om de nieuwe wereldkampioen te worden.
- CHALLENGE MODE:** De scenario's in dit speltype zijn gebaseerd op het F-1 Grand Prix seizoen van '98.
- TIME TRIAL MODE:** Kies dit type om je te concentreren op het verbeteren van je vaardigheden zonder andere coureurs op het circuit.
- BROADCAST MODE:** Bekijk een race zoals op televisie, met alleen computergestuurde auto's.

2 PLAYER (2 SPELERS)

Kies voor dit type om te racen tegen een tegenstander van vlees en bloed.

SYSTEM (Systeemopties)

Verander de instellingen van het beeldscherm, het geluid, enz. Zie het hoofdstuk "System Options" (systeemopties) voor meer informatie.



Drivers (coureurs)

TEAM

Kies één van de 11 teams.

DRIVER (COUREUR)

Kies 1 van de 2 coureurs die bij het gekozen team horen.

DRIVER OPTIONS (COUREUROPTIES)

Druk op de A-knop om een coureur te kiezen. Daarna kunnen diverse andere instellingen worden gekozen die betrekking hebben op de coureur.

- SKILL LEVEL:** Kies ROOKIE (beginner), PROFESSIONAL of CHAMPION (kampioen). ROOKIE is het makkelijkste niveau. Als CHAMPION krijg je het meest het gevoel echt in een F-1 racewagen te rijden.
- CONTROLLER TYPE:** Er zijn twee controller-types beschikbaar: NORMAL (normaal) en WHEEL (stuur).
- TRANSMISSION:** Kies het type versnellingsbak voor de wagen, AUTOMATIC (automatisch) of MANUAL (handmatig).
- ACCEL ASSIST:** Wanneer je deze optie aanzet, wordt het gaspedaal automatisch aangepast om slippen te voorkomen. (Alleen beschikbaar op het ROOKIE-niveau.)
- BRAKE ASSIST:** Wanneer je deze optie aanzet, worden de remmen automatisch in werking gesteld zodra je een bocht nadert. (Alleen beschikbaar op het ROOKIE-niveau.)
- BRAKE INDICATOR:** Wanneer je deze optie aanzet gaat het remlampje aan vóór de bocht, zodat je kunt zien wat het beste moment is om te remmen. (Alleen beschikbaar op het ROOKIE-niveau.)



Courses (circuits)

Druk naar ◀ en ▶ met de Analoge Stick of de Vierpuntsdruktoets om een circuit te kiezen. Er zijn in totaal 16 circuits beschikbaar.



Options (race-opties)

Stel de race-omstandigheden in.

- 1998 EVENTS:** Wanneer je deze optie aanzet, zal de race zich afspelen als een nabootsing van de werkelijke Grand Prix van '98; van het weer en de kwalificatierondes tot het aantal keer dat bepaalde wagens uitvallen (tenzij je zelf zo'n wagen bestuurt).
- WEATHER:** Kies de weersomstandigheden voor de race: BRIGHT SUN (felle zon), SUNNY (zonnig), PARTLY CLOUDY (lichtbewolkt), CLOUDY (bewolkt), LIGHT RAIN (lichte regen), RAINY (regenachtig) of RANDOM (willekeurig). Deze keuze is niet beschikbaar als je de optie 1998 EVENTS hebt aanstaan.
- GRID POSITION:** Stel hier je startpositie in, van 1 tot en met 22.
- DAMAGE:** Wanneer je deze optie aanzet, zal je auto schade oplopen als je ergens tegenaan rijdt.
- PIT IN:** Zet slijtage en brandstofverbruik AAN of UIT.
- FLAGS:** Wanneer je deze optie aanzet, zullen er racevlaggen gebruikt worden tijdens de race.
- LAPS:** Het aantal ronden dat ingesteld kan worden, varieert per speltype.

* Bij sommige speltypes zijn niet alle bovenstaande opties beschikbaar.

Tutorial (theorieles)

Hiermee krijg je tips om elk circuit onder de knie te krijgen.

Start

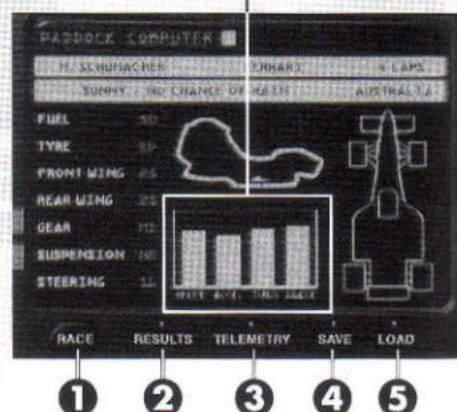
Als alle beginopties zijn ingesteld, druk je op de START-knop om de race-introductie te beginnen.

Het scherm PADDOCK (werkplaats)

Het PADDOCK-scherm wordt gebruikt om de raceauto aan te passen aan het circuit en aan de speler. De prestaties van de wagen worden weergegeven met staafgrafieken. Weersomstandigheden en het rondenummer worden weergegeven in de rechterbovenhoek.

- ① **RACE:** Kies voor RACE om de race te beginnen.
- ② **RESULTS:** Controleer de huidige tijden van de speler (kwalificatietijden).
- ③ **TELEMETRY:** Hiermee kun je je race analyseren.
- ④ **SAVE:** Hiermee kun je maximaal 6 aangepaste instellingen opslaan.
- ⑤ **LOAD:** De instellingen worden automatisch aan het geselecteerde circuit aangepast wanneer de optie DEFAULT (standaard) aan staat. Als je een eerder opgeslagen instelling wilt laden, kies dan één van de zes instellingen (SETTING A t/m F).

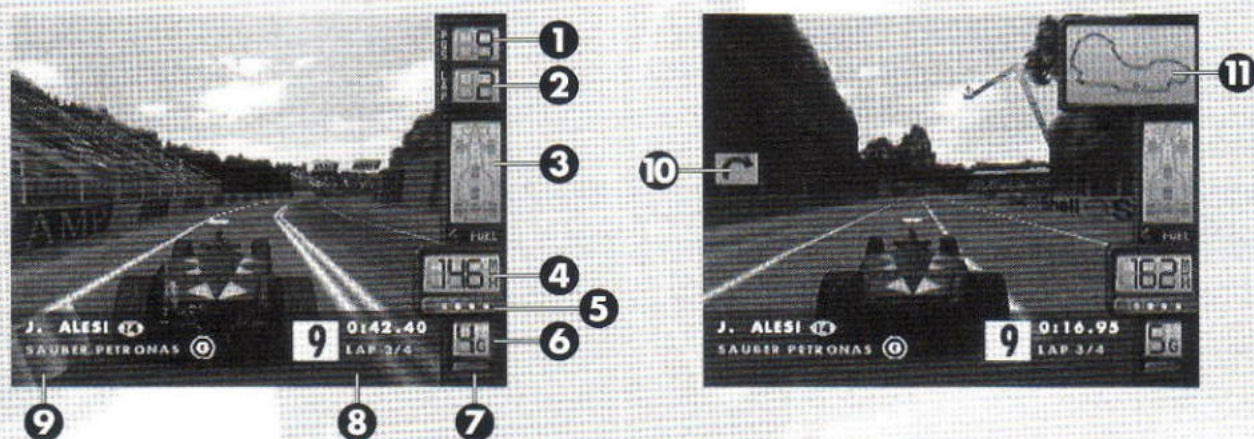
SPEED: Topsnelheid
ACCEL: Trekkracht
TURN: Stuur-eigenschappen
BRAKE: Remkracht



SETTING (INSTELLINGEN)

- FUEL:** Hiermee kun je de hoeveelheid brandstof in je auto aanpassen. Meer brandstof betekent dat je langer met de auto kunt rijden, maar ook dat de auto zwaarder zal zijn en daardoor minder goed zal optrekken, sturen en remmen.
- TYRE:** Kies hier het type banden voor je auto. DRY (slicks/droogweer) banden zijn voor onbewolkte dagen, RAIN (regen) en HEAVY RAIN (zware regen) banden zijn voor regenachtig weer. De prestaties van INTERM (= intermediate, oftewel: gemiddelde) banden liggen tussen die van slicks en regenbanden. SOFT (zachte) banden hebben het meest grip op de weg, maar gaan niet lang mee en zullen snel vervangen moeten worden. Het type DRY banden kan in sommige races van de Grand Prix niet veranderd worden.
- FRONT WING: /REAR WING:** Stel de hoek in van de voor- en achterelevleugels om de luchtweerstand van de auto aan te passen.
- GEAR:** Als je de versnellingsbakverhoudingen aanpast, heeft dat invloed op de trekkracht en de topsnelheid van de wagen. Als je de verhoudingen op LOW (laag) instelt, heeft de wagen een lagere topsnelheid, maar neemt de trekkracht toe. De instelling LOW is dus zeer geschikt voor circuits waarop een lage gemiddelde snelheid wordt behaald.
- SUSPENSION:** Selecteer hiermee hoe je de wagen geveerd wilt hebben. Met een HARD (stugge) vering krijg je meer trekkracht, kan je wagen harder door bochten en remt hij beter, maar het levert ook een zwaardere aanslag op je banden.
- STEERING:** Stel hiermee de stuuruitslag in. Als je deze hoog instelt, reageert de wagen sneller op je stuurbewegingen, zodat je er minder hard aan hoeft te draaien als je door de bocht wilt. Je kunt er helaas ook sneller door in een slip komen als je op hoge snelheid door een bocht gaat.

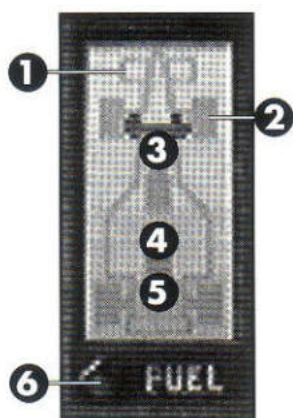
Het race-scherm



- 1 Racepositie
- 2 Huidige ronde
- 3 Waarschuwinglampjes
- 4 Toerenteller
- 5 Snelheidsmeter
- 6 Huidige versnelling

- 7 Remlampje
- 8 Informatiescherm (resterende tijd, baansectie-tijd, enz.)
- 9 Vlaggen
- 10 Pijlen
- 11 Circuitkaart (keuze uit volledige kaart en uitvergroot kaartgedeelte)

● Betekenis van de waarschuwingslampjes



- ① Beschadigde vleugel. Een knipperend lampje geeft aan dat er minder neerwaartse kracht op de wagen wordt uitgeoefend.
- ② Bandenslijtage. Een knipperend lampje geeft aan dat de wagen makkelijk in een slip kan raken.
- ③ Beschadigde ophanging. Een knipperend lampje geeft aan dat de wegligging instabiel zal zijn bij het nemen van bochten.
- ④ Beschadigde versnellingsbak. Een knipperend lampje geeft aan dat er niet meer kan worden geschakeld.
- ⑤ Motorschade. Een knipperend lampje geeft aan dat het motorisch vermogen niet meer kan toenemen.
- ⑥ Resterende brandstof. Een knipperend lampje geeft aan dat je bijna zonder bezine zit (en dus uit kan vallen!).

● Betekenis van de vlaggen

- Geblokte vlag:** Wordt mee gezwaaid als een wagen na de laatste ronde over de finishlijn rijdt.
- Zwarte vlag:** Wordt mee gezwaaid voor een coureur die een ernstige overtreding heeft begaan en die wordt gediskwalificeerd voor de race.
- Zwart/witte vlag:** Een waarschuwing voor een coureur die een slordige overtreding heeft begaan, zoals tegen het verkeer inrijden.
- Gele vlag:** Een waarschuwing dat er een ongeluk is gebeurd op het circuit. Je mag niet langer je voorliggers inhalen als er met deze vlag is gezwaaid.
- Rode vlag:** Hiermee wordt aangegeven dat er een herstart komt, vanwege een groot ongeluk of iets dergelijks.
- Groene vlag:** Hiermee wordt aangegeven dat de gele vlag is ingetrokken.

● Wisselen van gezichtspunt

Je kunt wisselen van gezichtspunt door op de C ▲ knop te drukken. Dit is de volgorde van de gezichtspunten: achteraanzicht (standaard) → hoog achter → vanaf de neus → oogpunt van coureur → vanuit de cockpit → vanaf de achtervleugel.

Het pauzemenü (START-knop)

Als je op de START-knop drukt tijdens de race, zet je het spel in de pauzestand. Het pauzemenü verschijnt nu en je kunt daarin uit de volgende opties kiezen:

- CONTINUE RACE:** Hef de pauzestand op en ga verder met de race.
- DISPLAY OPTIONS:** Verander hoe het beeld eruit ziet tijdens de race. Zie het hoofdstuk 'SYSTEEMOPTIES' voor nadere informatie.
- SOUND OPTIONS:** Verander de geluiden die tijdens het spel worden gebruikt. Zie het hoofdstuk 'SYSTEEMOPTIES' voor nadere informatie.
- PADDOCK:** Je kunt zelfs midden in een race terugkeren naar het Paddock-scherm.



**RESTART RACE
(RESTART LAP):**

Maak een herstart en begin dezelfde race van voren af aan.

**RETIRE
FROM RACE:**

Hiermee breek je de race af waarna het resultatscherm verschijnt.

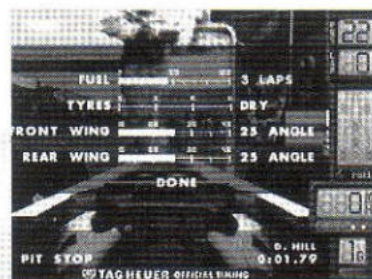
Pitstops

Tijdens de race kun je pitstops maken om bij te tanken of banden te wisselen. Maar wees voorzichtig: hoe meer je wilt doen in de pit, hoe meer tijd je daarmee kwijtbent. Als je tijdens de kwalificaties in het speltype GRAND PRIX en in het speltype TIME TRIAL (tijdrit) een pitstop maakt, verschijnt het scherm Paddock (werkplaats).

- FUEL:** Stel de hoeveelheid benzine in die moet worden bijgetankt.
- TYRE:** Kies het soort banden dat verwisseld moet worden met de oude: DRY (slicks/droogweer), INTERMEDIATE (gemiddeld), RAIN (regen), HEAVY RAIN (zwarte regen) of KEEP (houden). Als je KEEP kiest, dan zullen je banden niet worden verwisseld.
- FRONT / REAR WING:** Stel de hoek van de voor- en achtervleugels anders in.

● PIT IN tijd

De PIT IN tijd, de tijd die je dus in de pit doorbrengt, neemt toe naarmate je meer dingen aan je wagen wilt veranderen. Deze tijd verschilt per team, zelfs als de teams allemaal precies dezelfde handelingen zouden uitvoeren.

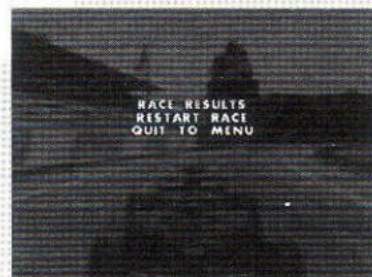


- * *Schade aan motor en versnellingsbak kan niet worden hersteld tijdens een pitstop, behalve als je ROOKIE (beginneling) hebt geselecteerd als vaardigheidsniveau.*

Een race beëindigen

Als je de finish haalt, of als je een race afbreekt, dan komt de race tot een einde en kun je de raceresultaten en een herhaling van de race bekijken.

- RACE RESULTS:** Geeft een overzicht van de raceresultaten en de klassering van de coureur in het puntenklassement.
- PLAY BACK LAP:** Bekijk een herhaling van de laatste ronde.
* Met de C ▲ knop kun je wisselen tussen het gezichtspunt van de coureur, de TV-camera's en de helicopter.
- CONTINUE GP:** Ga naar het scherm SCHEDULE SELECTION (wedstrijdschema-selectie).
- RETRY WEEK:** Doe dezelfde Grand Prix over vanaf het begin.
- RESTART RACE:** Begin dezelfde race vanaf het begin.
- QUIT TO MENU:** Stop met het huidige speltype en ga terug naar het eerste scherm MODE SELECTION (speltype kiezen).



- * *Als je een Memory Expansion Pak gebruikt, kun je maximaal 16 ronden opnemen. Gebruik de A- en de B-knop om naar je favoriete ronde te 'spoelen'.*
- * *Bij sommige speltypes zijn niet alle bovenstaande opties beschikbaar.*
- * *Het is mogelijk dat de herhalingsfunctie niet de gehele ronde opneemt als je er te lang over doet om een enkele ronde af te leggen.*

1 PLAYER RACE

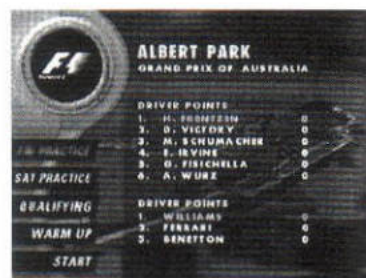
EXHIBITION MODE (demonstratie)

Met dit speltype rijd je alleen de uiteindelijke race zelf. Je kunt een race op je favoriete circuit kiezen en de omstandigheden nauwkeurig bepalen. Je kunt met dit speltype een startpositie aangeven met de Race Options (race-opties).



GRAND PRIX MODE (Grand Prix)

Doe mee aan een realistische nabootsing van het Grand Prix seizoen '98 en probeer wereldkampioen te worden. Het raceschema houdt zich aan de echte F-1 regels: je begint met de trainingsronden, gevolgd door de kwalificaties en tenslotte de eigenlijke race.



Als de optie 1998 EVENT (Omstandigheden van 1998) ON (aan) staat, dan worden de resultaten van de kwalificaties en de coureurs die zijn uitgevallen weergegeven.

● GRAND PRIX REGELS

107 % Regel

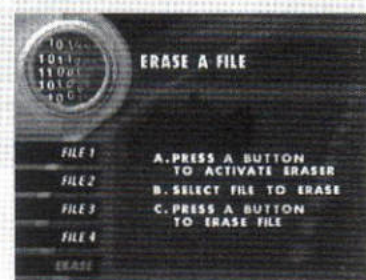
Als CHAMPION (kampioen) is gekozen als vaardigheidsniveau, dan wordt een wagen gediskwalificeerd voor de race als de finishtijd tijdens de kwalificaties 107 % is van de tijd van de wagen die zich als snelste heeft gekwalificeerd.

Beperkt gebruik van slicks (dry tyre)

In het speltype GRAND PRIX moeten tijdens de WARM-UP en de GRAND PRIX hetzelfde type slicks worden gebruikt. Als je SOFT (zachte) banden selecteert, haal je een betere tijd tijdens de WARM-UP, maar met HARD (harde) banden zul je minder pitstops hoeven te maken tijdens de GRAND PRIX.

KLAAR OM TE GAAN RACEN

Selecteer het bestand dat gebruikt moet worden voor de race. Als je begint met een NEW FILE (nieuw bestand), moet je een team en coureur kiezen en de opties instellen in de RACE OPTIONS (race-opties). Opgeslagen gegevens kunnen weer worden verwijderd door ERASE (wissen) te kiezen.



■ SCHEDULE SELECTION (WEDSTRIJDSHEMA-SELECTIE) ■

Een race verloopt volgens het onderstaande schema. Je kunt de eerste sessies overslaan en direct doorgaan naar GRAND PRIX, maar je wagen moet starten vanaf de laatste startplaats als je QUALIFYING (Kwalificaties) overslaat.

* *Je kunt QUALIFYING niet overslaan als je je vaardigheidsniveau hebt ingesteld op CHAMPION (kampioen).*

FRI PRACTICE: De trainingen die op de vrijdag worden verreden.

SAT PRACTICE: De trainingen die op de zaterdag worden verreden.

QUALIFYING: De resultaten van deze kwalificatieronden bepalen je startpositie voor de uiteindelijke race. Iedere coureur mag maximaal 12 ronden lang proberen een snelle tijd neer te zetten en na afloop is bekend welke startpositie de wagens innemen voor de race. De snelste wagen krijgt uiteraard de pole-positie, de voorste startplaats.

WARM UP: De laatste opwarmronde, die wordt gereden vlak voordat de race begint.

GRAND PRIX: Het hoofdgerecht: de eigenlijke race, waarin de klassementspunten kunnen worden verdiend. Punten worden toegekend naar gelang de finishpositie van de coureurs en als alle 16 evenementen zijn voltooid, is de coureur met het hoogste aantal punten wereldkampioen.

■ RACERESULTATEN OPSLAAN ■

Raceresultaten worden automatisch opgeslagen aan het einde van iedere sessie.

* *De introductie van de startopstelling verschijnt alleen voorafgaand aan de Grand Prix in het speltype GRAND PRIX. Beweeg de Analoge Stick om vooruit te spoelen of te pauzeren tijdens de introductie.*

CHALLENGE MODE (uitdaging)

Het doel van dit speltype is om ieder scenario te volbrengen. De scenario's zijn getrouwe kopieën van het F-1 Grand Prix seizoen '98. Om een scenario te kunnen volbrengen, moet je de specifieke positie van de coureur behalen die je hebt gekozen, of een betere positie, afhankelijk van de scenario-omstandigheden.



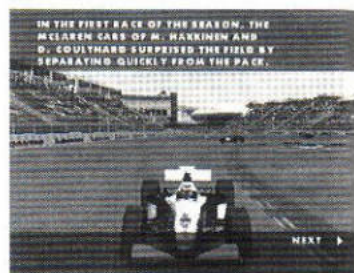
■ KLAAR OM TE RACEN? ■

Selecteer een bestand. De opgeslagen gegevens kunnen worden verwijderd door ERASE (wissen) te selecteren.

■ SCENARIO SELECTEREN ■

Je kunt kiezen uit de onderstaande typen scenario's. Er zijn vijf scenario's voor ieder type en als je een scenario volbrengt, ga je automatisch door naar het scenario van het volgende level. De behaalde resultaten bij een scenario worden vertaald in punten, waarbij 5 punten de topscore is.

- SPEED CHALLENGES:** Deze scenario's testen je vermogen om snelle ronden af te leggen en zo telkens een betere plaats te veroveren.
- TACTICS CHALLENGES:** In deze scenario's kom je in situaties terecht waarbij tactisch rijden een vereiste is.
- MECHANICAL CHALLENGES:** In deze scenario's word je geconfronteerd met mechanische problemen. Je hebt vaardigheid en concentratie nodig om deze problemen te overwinnen.



■ RACERESULTATEN OPSLAAN ■

Raceresultaten worden automatisch opgeslagen aan het einde van iedere sessie.

TIME TRIAL MODE (tijdrit)

Dit speltype is ontworpen om je rijvaardigheid op te poetsen. Je wagen is de enige wagen op de baan. De GHOST CAR (spookwagen) kan je helpen beter te worden. Deze spookwagen is feitelijk een opname van je eigen wagen tijdens de beste ronde die je hebt gereden.



■ GHOST (SPOOKWAGEN) ■

Een Ghost is een weergave van je eigen wagen tijdens je snelste ronde tot dan toe op het huidige circuit. De Ghost wordt weergegeven als een transparante wagen. Hij begint zijn race op exact hetzelfde moment als je eigenlijke auto en herhaalt de snelste ronde die tot dat moment is gemaakt. Als je je eigen Ghost inhaalt, kun je een nieuw persoonlijk record vestigen voor dat circuit.

✱ Als je **OPTIONS** (opties) selecteert, kun je kiezen uit de volgende **GHOST CAR** instellingen:

GHOST CAR:

- OFF:** De ghost car wordt niet weergegeven.
- BEST LAP:** De ghost car wordt weergegeven en doet jouw beste ronde over.
- INSTRUCTOR:** Er wordt een kunstmatig intelligente (AI) rij-instructeur in een ghost car weergegeven.

BROADCAST MODE (televisie-uitzending)

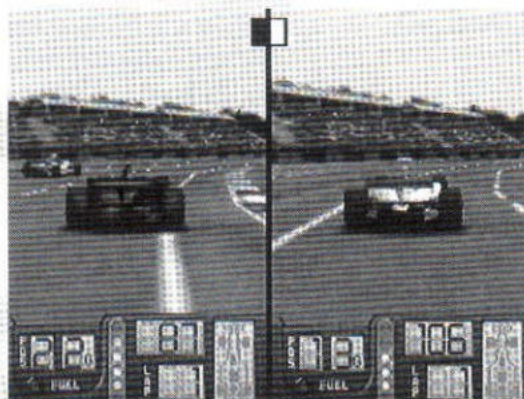
Met dit speltype kun je een wedstrijd zien tussen computergestuurde wagens. Druk op ▲ en ▼ op de Vierpuntsdruktoets om te wisselen tussen de gezichtspunten op de verschillende auto's in de race. Druk op de C ▲ knop en de C ▼ knop om te wisselen tussen zes coureurs-gezichtspunten en enkele gezichtspunten van TV-camera's.

MATCH RACE (wedstrijdje)

Met dit speltype kun je tegen iemand anders racen: vriend of vriendin, broer of zus, wie het maar op durft te nemen tegen jou! Selecteer eerst een coureur en een circuit, pas de instellingen aan in het scherm PADDOCK (werkplaats) en vervolgens kom je in de startopstelling terecht. De rode startlichten gaan een voor een aan, totdat alle lichten branden, waarna ze uitgaan en de race is begonnen.



- * **HANDICAP** kan worden ingesteld in **RACE OPTIONS** (Race-opties). Als **HANDICAP** is ingesteld op **ON** (Aan), worden de prestaties van de achterliggende speler verbeterd.
- * De wijze van **SPLIT SCREEN** (scherm splitsing, horizontaal of verticaal), kan veranderd worden in de **SYSTEM OPTIONS** (systeemopties). Zie het hoofdstuk **Systeemopties** voor nadere informatie.



SYSTEEMOPTIES

Verschillende instellingen van het spel kunnen veranderd worden met de SYSTEM OPTIONS.

Bij sommige speltypes zijn niet alle opties beschikbaar.

DISPLAY MENU (beeldinstellingen)

Verander hier de instellingen die te maken hebben met de beeldinstellingen van het spel.

- LANGUAGE:** Je kunt de gebruikte talen kiezen met deze optie. De beschikbare talen zijn ENGLISH (Engels), FRENCH (Frans), GERMAN (Duits) of SPANISH (Spaans).
- HUD DISPLAY:** Zet de HUD-snelheidsmeter en -toerenteller ON (aan) of OFF (uit).
- MAP DISPLAY:** Stel de kaart van het circuit in op ZOOM MAP (uitvergroot kaartgedeelte), FULL MAP (volledige kaart) of OFF (uit).
- SPEED TYPE:** Verander de waarden die worden weergegeven op de snelheidsmeter. Kies voor KM/H (kilometer per uur) of MP/H (mijlen per uur).
- TELOP:** Zet het informatieschermje ON (aan) of OFF (uit).
- RACING LINE:** Kies ON (aan) of OFF (uit) om de ideale racelijn wel of niet te laten zien op het wegdek.
- LOOK AHEAD:** Stel de camerapositie in tijdens het nemen van de bochten. Kies NEAR (dichtbij) om de camera in het midden van de bocht te plaatsen, FAR (ver) om de camera voor de bocht plaatsen of OFF (uit) als je de camerapositie niet wilt aanpassen.
- SPLIT SCREEN TYPE:** Bepaal de manier waarop het scherm wordt gesplitst tijdens races met 2 spelers. Kies tussen VERTICAL (verticaal) of HORIZONTAL (horizontaal). (Alleen bij MATCH RACE.)



SOUND MENU (geluidsinstellingen)

Verander hier de instellingen die te maken hebben met de geluidsinstellingen van het spel.

- MUSIC SELECTION:** Beluister de verschillende soorten achtergrondmuziek die in het spel voorkomen. Druk naar ◀ en ▶ met de Analoge Stick voor de muziek van je keuze druk vervolgens op de A-knop.
- FX SELECTION:** Beluister de verschillende soorten geluidseffecten. Druk naar ◀ en ▶ met de Analoge Stick voor het geluidseffect van je keuze en druk vervolgens op de A-knop.
- VOICE SELECTION:** Beluister de verschillende soorten pitradio's. Druk naar ◀ en ▶ met de Analoge Stick voor de pitradio van je keuze en druk vervolgens op de A-knop.
- MUSIC VOLUME:** Stel het volume van de achtergrondmuziek in.
- CAR FX VOLUME:** Stel het volume van de motorgeluiden van de wagen in.
- VOICE VOLUME:** Stel het volume van de pitradio in.
- AMBIENT VOLUME:** Stel het volume van de geluidseffecten van het circuit in.



CLEAR RECORDS (wis gegevens)

Met deze optie kun je de beste rondetijden weer op nul zetten. Denk dus goed na voordat je deze optie gebruikt!

INTRODUCTIE VAN TEAMS EN COUREURS

1. WILLIAMS MECACHROME



Williams COUREUR

NATIONALITEIT:	?
GESTART:	?
POLE-POSITIES:	?
OVERWINNINGEN:	?



Heinz-Harald FRENZEN

NATIONALITEIT:	DUITS
GESTART:	81
POLE-POSITIES:	1
OVERWINNINGEN:	1

2. FERRARI



Michael SCHUMACHER

NATIONALITEIT:	DUITS
GESTART:	118
POLE-POSITIES:	20
OVERWINNINGEN:	33



Eddie IRVINE

NATIONALITEIT:	ENGELS
GESTART:	81
POLE-POSITIES:	0
OVERWINNINGEN:	0

3. BENETTON PLAYLIFE



Giancarlo FISICHELLA

NATIONALITEIT:	ITALIAANS
GESTART:	41
POLE-POSITIES:	1
OVERWINNINGEN:	0



Alexander WURZ

NATIONALITEIT:	OOSTENRIJKS
GESTART:	19
POLE-POSITIES:	0
OVERWINNINGEN:	0

4. McLAREN MERCEDES



David COULTHARD

NATIONALITEIT:	ENGELS
GESTART:	74
POLE-POSITIES:	8
OVERWINNINGEN:	4



Mika HÄKKINEN

NATIONALITEIT:	FINS
GESTART:	112
POLE-POSITIES:	10
OVERWINNINGEN:	9

5. JORDAN MUGEN-HONDA



**Damon
HILL**

NATIONALITEIT:	ENGELS
GESTART:	100
POLE-POSITIES:	20
OVERWINNINGEN:	22



**Ralf
SCHUMACHER**

NATIONALITEIT:	DUITS
GESTART:	33
POLE-POSITIES:	0
OVERWINNINGEN:	0

6. PROST PEUGEOT



**Olivier
PANIS**

NATIONALITEIT:	FRANS
GESTART:	74
POLE-POSITIES:	0
OVERWINNINGEN:	1



**Jarno
TRULLI**

NATIONALITEIT:	ITALIAANS
GESTART:	30
POLE-POSITIES:	0
OVERWINNINGEN:	0

7. SAUBER PETRONAS



**Jean
ALESI**

NATIONALITEIT:	FRANS
GESTART:	151
POLE-POSITIES:	2
OVERWINNINGEN:	1



**Johnny
HERBERT**

NATIONALITEIT:	ENGELS
GESTART:	129
POLE-POSITIES:	0
OVERWINNINGEN:	2

8. ARROWS



**Pedro
DINIZ**

NATIONALITEIT:	BRAZILIAANS
GESTART:	66
POLE-POSITIES:	0
OVERWINNINGEN:	0



**Mika
SALO**

NATIONALITEIT:	FINS
GESTART:	66
POLE-POSITIES:	0
OVERWINNINGEN:	0

9. STEWART FORD



**Rubens
BARRICHELLO**

NATIONALITEIT:	BRAZILIAANS
GESTART:	96
POLE-POSITIES:	1
OVERWINNINGEN:	0



**Jos
VERSTAPPEN**

NATIONALITEIT:	NEDERLANDS
GESTART:	56
POLE-POSITIES:	0
OVERWINNINGEN:	0

10. TYRRELL FORD



**Ricard
ROSSET**

NATIONALITEIT:	BRAZILIAANS
GESTART:	26
POLE-POSITIES:	0
OVERWINNINGEN:	0



**Toranosuke
TAKAGI**

NATIONALITEIT:	JAPANS
GESTART:	16
POLE-POSITIES:	0
OVERWINNINGEN:	0

11. MINARDI FORD



**Shinji
NAKANO**

NATIONALITEIT:	JAPANS
GESTART:	33
POLE-POSITIES:	0
OVERWINNINGEN:	0



**Esteban
TUERO**

NATIONALITEIT:	ARGENTIJS
GESTART:	16
POLE-POSITIES:	0
OVERWINNINGEN:	0

De gegevens komen volledig overeen met het seizoen van 1998.

OPGELET

Dit Nintendo-spel is niet ontworpen voor gebruik in combinatie met hulpstukken, "back-up"-apparatuur of hulpmiddelen waarmee het verloop van het spel kan worden beïnvloed, van welke aard dan ook. Door het gebruik van dergelijke apparatuur vervalt de Nintendo productgarantie. Nintendo (en/of de Nintendo-licentiehouders of -distributeurs) kunnen niet verantwoordelijk of aansprakelijk worden gesteld voor schade of verliezen als gevolg van het gebruik van dergelijke apparatuur. Als het spel door het gebruik van dit soort apparatuur niet meer werkt, verwijder het betreffende apparaat of hulpstuk dan heel voorzichtig, teneinde te voorkomen dat de aansluitcontacten verbuigen, breken of beschadigd raken en speel daarna verder. Als het spel plotseling niet meer werkt hoewel het niet op dergelijke apparatuur is aangesloten, neem dan contact op met de Nintendo Technische Dienst in Nederland – op werkdagen tussen 11.00 en 17.00 uur – onder nr. 030-6097166, of in België – op werkdagen tussen 9.00 en 18.00 uur – onder nr. 03/287.09.11. De inhoud van deze waarschuwing doet niets af aan de rechten van de koper.

WAARSCHUWING

Het geheel of gedeeltelijk vermenigvuldigen, kopiëren of openbaar maken van Nintendo-spellen, in enige vorm of op enige wijze is ten strengste verboden, op grond van de Nederlandse auteurswet en internationale auteursrechtelijke verdragen en richtlijnen (waaronder de EG richtlijn van 14 mei 1991 betreffende de rechtsbescherming van computer-programma's). Het maken van back-ups van deze Nintendo-spellen is evenmin toegestaan en ook niet noodzakelijk voor het gebruik of de bescherming van deze spellen.

This image shows a single page of white paper with horizontal blue lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, typical of notebook paper or a document template. There is no text or other markings on the page.

180 DAGEN GARANTIE **Nintendo⁶⁴ SPELCASSETTES**

Nintendo Netherlands B.V. ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo⁶⁴ spelcassette ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal – of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoon-nummer hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V. · T.a.v. Technische Dienst
Postbus 564 · 3430 AN Nieuwegein · NEDERLAND
Tel. 030-6097166

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden – en zulks naar keuze van Nintendo – tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo – tussen 11.00 en 17.00 uur – onder nummer 030-6097166.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden. Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

[0198/NNL/N64]

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES? **BEL DE NINTENDO SPELLIJN!**

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Spellijn!

In Nederland:
0909-0490444 (1 gpm)

De Nintendo speladviseurs zijn bereikbaar van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag van 11.00 tot 18.00 uur.

Ook kun je hier dag en nacht terecht voor informatie over de nieuwste producten, de laatste Tips & Tricks en je kennis beproeven in één van de Nintendo Contests!

Vragen stel je aan de specialisten van Nintendo!

De speladviseurs kunnen je alles over een videogame vertellen.

180 DAGEN GARANTIE Nintendo⁶⁴ SPELCASSETTES

CONTACT DATA BELGIUM ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo⁶⁴ spelcassette ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal CONTACT DATA BELGIUM de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van CONTACT DATA BELGIUM (telefoonnummer hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar :

CONTACT DATA BELGIUM
Coremannsstraat 34
2600 Berchem
BELGIË
Tel. 03/287.09.11

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van CONTACT DATA BELGIUM - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de CONTACT DATA BELGIUM TECHNISCHE DIENST - tussen 9.00 en 18.00 uur - onder nummer 03/287.09.11.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden. Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

**Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn! 7 dagen op 7
24 uur op 24 op 0900.00.900. (Fb 6,05 / 20 sec.)**



Als je er niet wijs uit geraakt bel je gewoon Nintendo Expert World.

Onze speladviseurs helpen je al je problemen te overwinnen.

Wil je op de hoogte blijven van de laatste nieuwigheden?

Wil je aan onze wedstrijden deelnemen?

Wil je gebruik maken van onze Voice Mail?

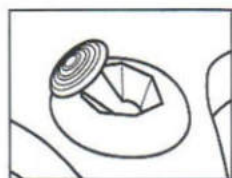
**Vorm dan enkel en alleen dit nummer: 0900-00 900*
en Nintendo Expert World**

het brein van Nintendo in België, geeft razendsnel alle antwoorden.

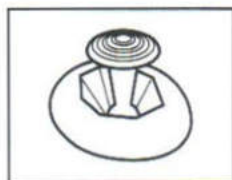
EL MANDO DE CONTROL DE NINTENDO⁶⁴

La Palanca de Control Nintendo⁶⁴ utiliza un sistema analógico para leer los ángulos y direcciones de sus movimientos. Esto ofrece una precisión de control imposible de conseguir con el + Panel de control.

Cuando ENCIENDAS (ON) la consola, deja la Palanca de control en su posición neutral.



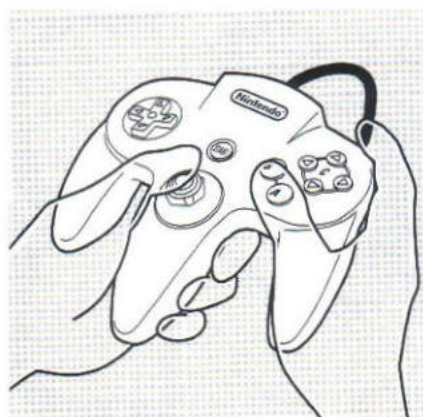
Si la Palanca de control es mantenida en diagonal (tal y como aparece en el dibujo de la izquierda) cuando se ENCIENDE (ON) el dispositivo, esta posición será ajustada como neutral. Esto hará que los juegos que utilicen la Palanca de control no funcionen correctamente.



Para reajustar la posición neutral una vez iniciado el juego, suelta la Palanca de control para que pueda volver a su posición central (tal y como aparece en el dibujo de la izquierda), y pulsa START mientras mantienes pulsados los botones L y R.

La Palanca de Control es un instrumento de precisión. No derrames líquidos o coloques otros objetos sobre él. Si necesitas ayuda, contacta con el Servicio de Atención al Cliente del Club Nintendo en el número 902 117045.

Te recomendamos que para jugar con este juego sostengas el mando de control tal y como aparece en el dibujo.



Sujetando así el mando de control, podrás manejar libremente la Palanca de control con tu pulgar izquierdo. Y usar el pulgar derecho para acceder rápidamente a los botones A, B o C.

Coloca el dedo índice izquierdo donde te resulte más cómodo, pero no en una posición donde pudieras pulsar accidentalmente el Botón Z de la parte trasera del mando de control.

Para jugar con este juego conecta un mando de control al conector 1 situado en el panel delantero de la consola.

Si cambias la conexión durante el juego, puede que necesites pulsar RESET o APAGAR (OFF) la alimentación para que se active la nueva conexión.



Debes tener dos Mandos de Control para poder jugar en el modo de 2 jugadores.

ÍNDICE

**Funcionamiento
del Mando de Control** 94

Inicio del Juego 96

Introducción al Modo Juego 102

Opciones del Sistema 106

**Introducción
a los Equipos y Pilotos** 107

FUNCIONAMIENTO DEL MANDO DE CONTROL

+ Panel de Control

- Conducir
- Seleccionar los elementos del menú
- Avance rápido a través de la introducción de la parrilla de salida

Botón L

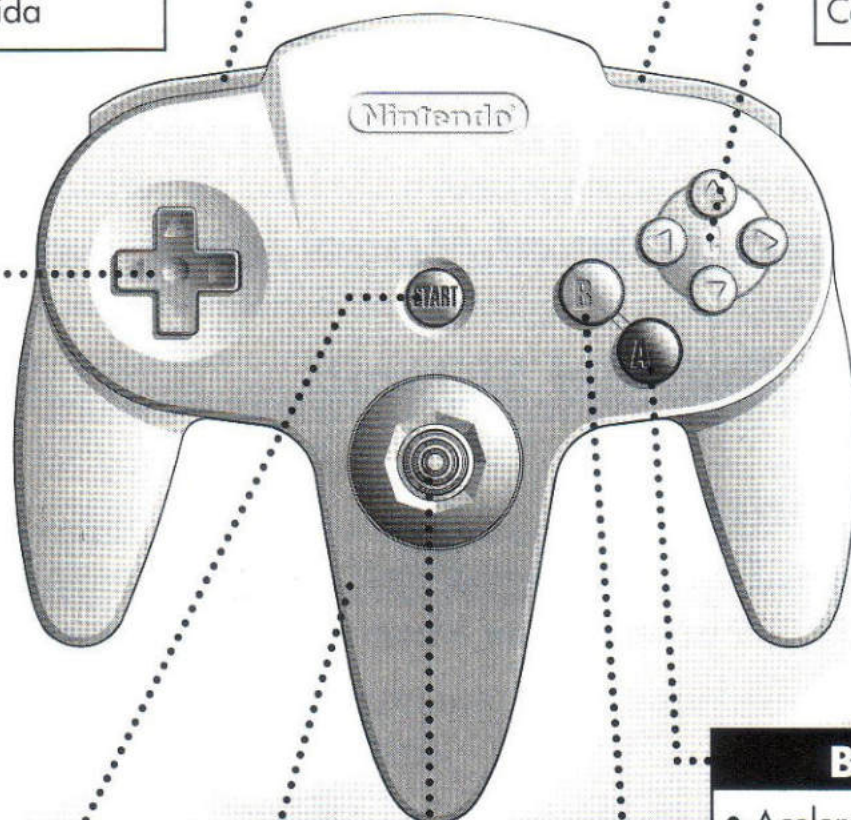
Aumentar marcha

Botón R

Reducir marcha

Botones C

Cambiar vista



START

- Pausa
- Seleccionar elementos del menú

Botón Z

Reducir marcha

Botón A

- Acelerar
- Seleccionar elementos del menú, etc.

Botón B

- Frenos
- Cancelar selecciones del menú, etc.

Joystick

- Conducir
- Seleccionar elementos del menú
- Avance rápido a través de la introducción de la parrilla de salida

TIPO DE MANDO DE CONTROL

FUNCIONES	NORMAL	VOLANTE
CONDUCIR	◀ ▶ Joystick o ◀ ▶ + Panel de control	Joystick ◀ ▶
ACELERAR	Botón A	Joystick ▲
FRENAR	Botón B	Joystick ▼
MARCHA ATRÁS	Botón Z o L y Botón A	Botón Z y Joystick ▲
AUMENTAR MARCHA (con transmisión manual)	Botón R	Botón R
REDUCIR MARCHA (con transmisión manual)	Botón Z o L	Botón Z o L
CAMBIAR VISTA	Botón C ▲	
ESPEJO IZQUIERDO	Botón C ◀	
ESPEJO DERECHO	Botón C ▶	
ESPEJO RETROVISOR	Botón C ▼	
PAUSA	START	

● *Las siguientes operaciones pueden ser ejecutadas con un mando de control del tipo **NORMAL**:*

CONDUCIR:

El control de conducción cambia con el ángulo del joystick. Para girar muy pronunciadamente mueve el joystick diagonalmente.

MÁXIMA ACELERACIÓN:

Pulsa dos veces el Botón A para pisar a fondo el acelerador.

FRENOS ANTI-BLOQUEO:

Pulsa dos veces el Botón B para activar el control automático de los frenos, que impedirá que estos se bloqueen. Esto te dará un rendimiento máximo a nivel de frenado.

INICIO DEL JUEGO

Inicio del Juego

Inserta el cartucho de juego en el sistema Nintendo⁶⁴ (comprueba que está bien introducido), y enciende (ON) la consola. No toques el joystick al encender la consola. Una vez encendida, aparecerá la pantalla de ELEGIR IDIOMA.



Elegir Idioma

Elige uno de los cuatro idiomas: INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN o ESPAÑOL. Pulsa START (o el Botón A) después de seleccionar un idioma y se abrirá la pantalla de Elegir Modo.

* La pantalla de ELEGIR IDIOMA sólo aparecerá cuando sea encendido (ON) por primera vez el interruptor de potencia. Después, para cambiar de idioma deberás utilizar la pantalla de OPCIONES DEL SISTEMA.

Elegir el Modo de Juego

1 JUGADOR

Ésta es la modalidad de un solo jugador. Dispones de las siguientes opciones:

- | | |
|----------------------------|--|
| MODO EXHIBICIÓN: | Compara tus habilidades con las de otros pilotos controlados por ordenador en vueltas de exhibición y en pistas seleccionables. |
| MODO GRAND PRIX: | Participa en una recreación realista del F-1 Grand Prix de 1998. Clasifícate para conseguir una buena posición de salida, compite en todos los circuitos, y conviértete en el campeón del mundo. |
| MODO DESAFÍO: | Esta modalidad ofrece escenarios fielmente representados del F-1 Grand Prix 1998. |
| MODO CONTRA RELOJ: | Esta modalidad te permitirá practicar tus habilidades sin ningún otro coche en la pista. |
| MODO RETRANSMISIÓN: | Mira una carrera entre coches IA solamente.. |



2 JUGADORES

Selecciona esta modalidad para competir contra otro adversario humano.

SISTEMA (OPCIONES DEL SISTEMA)

Ajusta las opciones de la pantalla, del sonido, etc. Ver Opciones del Sistema para más información.

Los Pilotos

EQUIPO

Selecciona 1 de los 11 equipos.

PILOTO

Selecciona 1 de los 2 pilotos que pertenecen al equipo seleccionado.

OPCIONES DEL PILOTO

Pulsa el Botón A para elegir un piloto y otros ajustes relacionados con él.

NIVEL DE HABILIDAD:

Elige entre NOVATO, PROFESIONAL o CAMPEÓN. NOVATO es la modalidad más fácil, mientras que CAMPEÓN ofrece una sensación de pilotar más próxima a la de una carrera de F-1 real.

TIPO DE MANDO DE CONTROL:

TRANSMISIÓN:

Dispones de dos tipos de mandos de control: NORMAL y VOLANTE. Selecciona el tipo de transmisión del coche de carreras: AUTOMÁTICA o MANUAL.

AYUDA ACELERACIÓN:

Cuando es activada esta opción, el acelerador será automáticamente ajustado para evitar que patinen las ruedas. (Disponible solamente en el NIVEL DE HABILIDAD NOVATO).

AYUDA FRENADO:

Cuando es activada esta opción, los frenos serán aplicados automáticamente siempre que el coche entre en una curva. (Disponible solamente en el NIVEL DE HABILIDAD NOVATO).

INDICADOR DE FRENADO:

Cuando es activada esta opción, la luz de frenado se encenderá antes de llegar a la curva para que conozcas el tiempo de frenado. (Disponible solamente en el NIVEL DE HABILIDAD NOVATO).



Los Circuitos

Utiliza ◀ ▶ del joystick o del + Panel de Control para elegir el circuito de la carrera. Hay un total de 16 circuitos disponibles.



Options (Opciones de Carrera)

Ajusta las condiciones de la carrera:

EVENTOS 1998:

Cuando es activada esta opción, la carrera será una fiel representación del Grand Prix de 1998, desde el clima a los resultados preliminares, a los tiempos en los que los coches controlados por ordenador se retiran.

CLIMA:

Selecciona el tipo de clima de la carrera: MUY SOLEADO/SOLEADO/PARCIALMENTE NUBLADO/NUBLADO/POCO LLUVIOSO/LLUVIOSO/ALEATORIO. No podrás elegir el clima si está activada la opción EVENTOS 1998.

POSICIÓN EN LA PARRILLA:

Ajusta tu posición de salida en la carrera: de 1 a 22.

DAÑOS

Si esta opción está activada, tu coche resultará dañado si choca contra algo.

ENTRAR EN BOXES:

Activa/desactiva el cambio de los neumáticos y el consumo de combustible.

BANDERAS:

Si esta opción está activada, serán utilizadas las banderas durante la carrera.

VUELTAS:

El número de vueltas que pueden ser ajustadas varía de una modalidad de carrera a otra.

* Hay algunos elementos que no pueden ser elegidos en algunas modalidades.

Tutorial

Con sabios consejos sobre cómo dominar cada circuito.

START (Inicio)

Una vez ajustadas todas las opciones iniciales, pulsa START para que empiece la introducción de la carrera.

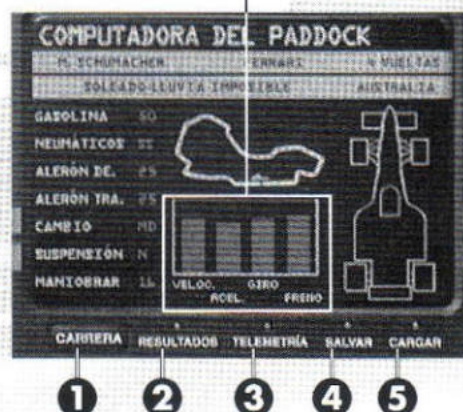


Pantalla PADDOCK

La pantalla PADDOCK es utilizada para modificar los ajustes del coche según las características del circuito y del piloto. El rendimiento del coche es visualizado en forma de barras. Las condiciones climatológicas y el número de vueltas aparecen en la parte superior derecha de la pantalla.

- 1 **CARRERA:** Pulsa CARRERA para que empiece la carrera.
- 2 **RESULTADOS:** Verifica los tiempos del jugador actual (los tiempos de las carreras preliminares).
- 3 **TELEMETRÍA:** Muestra el telémetro para analizar tu carrera.
- 4 **GUARDAR:** Pueden ser guardados hasta 6 ajustes personalizados.
- 5 **CARGAR:** El ajuste será automáticamente configurado en el circuito seleccionado cuando sea seleccionado POR DEFECTO. Cuando cargues un ajuste previamente guardado, elige AJUSTE A-F.

VEL: Velocidad máxima
ACE: Aceleración
GIRO: Rendimiento en las curvas
FRE: Fuerza de frenado



CONFIGURACIÓN

GASOLINA:

Ajusta la cantidad de combustible que lleva el coche. Más gasolina significa que el coche correrá más lejos, pero también significa que el coche pesará más, produciéndose una menor respuesta a la aceleración, al giro y al frenado.

NEUMÁTICOS:

Selecciona el tipo de neumáticos del coche de carreras. Los neumáticos SECOS son para días claros y despejados; los neumáticos de LLUVIA y FUERTE LLUVIA son para días lluviosos. Los neumáticos MEDIOS han sido diseñados para que su rendimiento esté entre el de los neumáticos SECOS y de LLUVIA. Los neumáticos SUAVES son los que mejor agarre ofrecen, pero no son muy duraderos y tendrán que ser cambiados al poco tiempo. El tipo SECO no puede ser cambiado en algunas carreras de la modalidad GRAND PRIX.

ALERÓN DELANTERO/
ALERÓN TRASERO:

Ajusta el ángulo de los alerones delantero/trasero para ajustar los efectos de la corriente de aire (la presión hacia abajo) sobre el coche de carreras. Un ángulo alto aumentará el rendimiento del coche en las curvas y al frenar, pero también aumentará la resistencia del viento, lo que reducirá su velocidad y aceleración.

CAJA DE CAMBIOS:

El cambio de marchas ajustará la aceleración y la velocidad máxima del coche. Elegir una marcha BAJA reducirá la velocidad del coche pero aumentará su aceleración, es decir que este ajuste funciona bien en circuitos de baja velocidad.

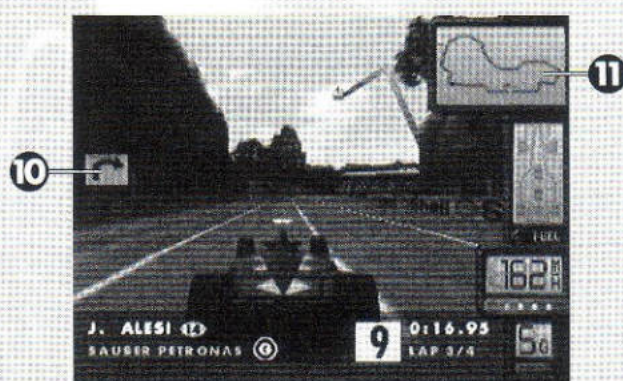
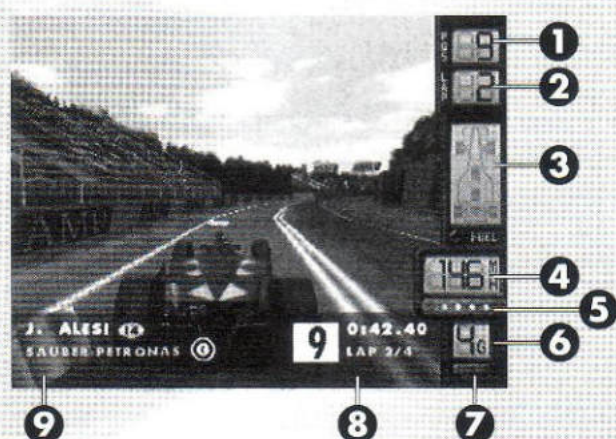
SUSPENSIÓN:

Selecciona el tipo de suspensión. La suspensión DURA ofrece una mejor aceleración, giro y frenado, pero también hace que los neumáticos se desgasten más rápidamente.

CONducIR:

Ajusta la sensibilidad de conducción. Aumentar el ajuste facilitará la conducción y se requerirán de menos acciones para tomar las curvas; sin embargo, también será más fácil patinar si tomas las curvas a gran velocidad.

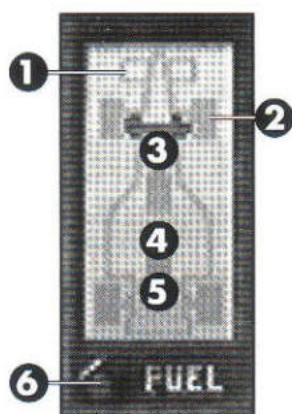
La pantalla de carrera



- 1 Posición en la carrera
- 2 Vuelta actual
- 3 Luces de Aviso
- 4 Tacómetro
- 5 Velocímetro
- 6 Posición marchas (caja de cambios)

- 7 Luz de frenos
- 8 Información Telop (tiempo restante, tiempo de sección, etc.)
- 9 Banderas
- 10 Señales de flecha
- 11 Mapa del circuito (mapa completo del circuito y vista ampliada del mapa)

● Lectura de las luces de aviso



- ① Alerón dañado. Un aviso parpadeante indica una reducción de la fuerza de gravedad del coche.
- ② Desgaste de las ruedas. Un aviso parpadeante indica que el coche patinará fácilmente.
- ③ Suspensión dañada: Un aviso parpadeante indica que el comportamiento del coche será inestable durante las curvas.
- ④ Caja de cambios dañada. Un aviso parpadeante indica que las marchas no pueden ser cambiadas.
- ⑤ Motor dañado. Un aviso parpadeante indica que la potencia del motor no puede ser aumentada.
- ⑥ Combustible restante. Un aviso parpadeante indica que estás a punto de quedarte sin combustible (de retirarte).

● Lectura de las banderas

Bandera a cuadros:	Será agitada cuando un coche cruce la línea de meta.
Bandera negra:	Avisa a un piloto que ha cometido una infracción y que ha quedado descalificado de la carrera.
Bandera blanca y negra:	Avisa a un piloto que ha cometido una infracción, como correr en dirección contraria.
Bandera amarilla:	Avisa de que se ha producido un accidente por delante, en la pista. No podrás adelantar a ningún coche rival cuando aparezca esta bandera.
Bandera roja:	Indica que la carrera ha tenido que volver a empezar debido a un gran accidente, etc.
Bandera verde:	Notificación de que la bandera amarilla (roja) ha sido eliminada.

● Cambiar vistas

Las vistas pueden ser cambiadas pulsando el botón C ▲. Las vistas son elegidas de la siguiente manera: vista TRASERA (por defecto) → vista TRASERA ARRIBA → vista del MORRO → vista del PILOTO → vista INTERNA → vista ALERÓN TRASERO.

Menú Pausa (START)

Pulsar START durante el juego abrirá la pantalla de Pausa. El jugador podrá elegir los siguientes elementos:

CONTINUAR CARRERA:	Cancela la pausa y continua la carrera.
OPCIONES DE PANTALLA:	Cambia la pantalla de la carrera. Ver Opciones del Sistema para más información.
PADDOCK:	Puedes volver a la pantalla PADDOCK hasta en la mitad de una carrera.
REINICIAR CARRERA (REINICIAR VUELTA):	Reiniciar la misma carrera desde el principio.
RETIRARSE DE LA CARRERA:	Cancela la carrera y muestra la pantalla de resultados.



Parada en boxes

Durante la carrera puedes parar en los boxes para repostar y cambiar de neumáticos. Pero cuidado, cuantas más cosas intentes hacer mientras estás en los boxes, más tiempo tendrás que pasar en ellos. En las carreras preliminares y de entrenamiento del modo GRAND PRIX, y cuando estés en el modo CONTRA RELOJ, realizar una parada en los boxes cambiará a la pantalla del PADDOCK.

GASOLINA:

Ajusta la cantidad de gasolina a ser añadida al coche.

NEUMÁTICOS:

Selecciona el tipo de neumáticos a usar cuando cambias los neumáticos: SECOS/MEDIOS/LLUVIA/FUERTE LLUVIA/IGUALES. Selecciona IGUALES si no quieres cambiar los neumáticos.

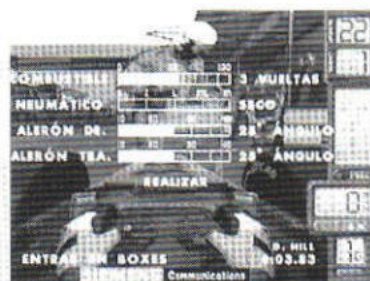
**ALERÓN DELANTERO/
TRASERO:**

Cambia los ángulos de los alerones delantero y trasero.

● Tiempo EN BOXES

El tiempo que pases en los boxes aumentará a medida que aumenta el número de operaciones que haya que realizar. Este tiempo es diferente según el equipo, incluso cuando se realiza la misma operación.

* Los daños del motor y de la caja de cambios no podrán ser reparados entrando EN BOXES, excepto cuando se elige NOVATO como NIVEL DE HABILIDAD.



Terminar una carrera

Cuando cruces la línea de meta o te retires, la carrera se dará por terminada, y verás los resultados de la carrera y una repetición de ésta.

RESULTADOS DE LA CARRERA:

Muestra los resultados de la carrera y la puntuación del piloto.

VER REPETICIÓN DE LA VUELTA:

Ver una repetición de la última vuelta.

CONTINUAR GP:

Pasa a la pantalla de SELECCIONAR CALENDARIO.

REINTENTAR SEMANA:

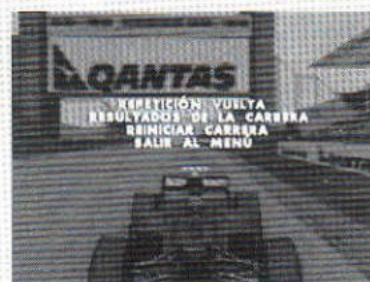
Reinicia el mismo Grand Prix, empezando con la primera sesión.

REINICIAR CARRERA:

Vuelve a comenzar la misma carrera desde el principio.

SALIR AL MENÚ:

Salir de la modalidad actual y volver a la pantalla inicial de ELEGIR MODO.



- * Si utilizas el cartucho de expansión de memoria podrás grabar hasta 16 vueltas. Pulsa el Botón A y el Botón B para saltarte la vuelta que quieras.
- * Hay algunos elementos que no pueden ser elegidos en algunas modalidades.
- * La repetición podría no grabar toda la vuelta si te lleva demasiado tiempo completar una sola vuelta.

INTRODUCCIÓN AL MODO DE JUEGO

CARRERA 1 JUGADOR

MODO EXHIBICIÓN

Esta modalidad te permite competir solamente en las carreras finales. Puedes elegir una carrera final en tu circuito favorito, y realizar detallados ajustes de sus condiciones. Además, en este modo puedes ajustar tu posición en la parrilla de salida con las Opciones de Carrera.



MODO GRAND PRIX

Participa en una recreación realista del Grand Prix 1998, e intenta convertirte en campeón del mundo. El calendario de carreras sigue las reglas actuales del F-1; empiezas con las carreras contra reloj, sigues con las carreras de clasificación, y después la carrera final.



Cuando la opción EVENTO 1998 esté activada, el resultado de la carrera de clasificación y las retiradas de otros pilotos serán revisadas.

● REGLAS DEL GRAND PRIX

Regla del 107 %

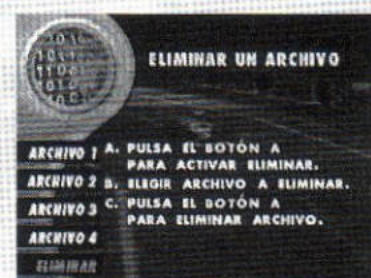
Si eliges CAMPEÓN como NIVEL DE HABILIDAD, tu coche será descalificado si tu tiempo de terminación durante las carreras de clasificación es un 107 % superior al coche que primero terminó la carrera.

Limitaciones del uso de los NEUMÁTICOS SECOS

En el modo GRAND PRIX, los neumáticos SECOS deberían ser utilizados en los ENTRENAMIENTOS y en el GRAND PRIX. Seleccionar neumáticos SUAVES te dará mejores tiempos en los ENTRENAMIENTOS, pero los neumáticos DUROS reducirán el número de paradas en los boxes.

PREPARÁNDOSE PARA LA CARRERA

Selecciona el archivo a ser utilizado en la carrera. Si empiezas con un ARCHIVO NUEVO, deberás elegir el piloto del equipo y ajustar los elementos en OPCIONES DE CARRERA. Los datos guardados pueden ser eliminados pulsando BORRAR.



SELECCIÓN DEL CALENDARIO

La carrera discurrirá según el siguiente calendario. Aunque puedes saltarte las otras sesiones y pasar directamente al GRAND PRIX, tu coche empezará en última posición si decides saltarte la carrera de CLASIFICACIÓN.

* Si eliges **CAMPEÓN** como **NIVEL DE HABILIDAD**, no podrás saltarte el periodo de **CLASIFICACIÓN**.

ENTRENAR VIERNES: La carrera de entrenamiento del viernes.

ENTRENAR SÁBADO: La carrera de entrenamiento del sábado.

CLASIFICACIÓN: Los resultados de esta carrera determinarán tu posición inicial en la última carrera. El piloto realiza un máximo de 12 vueltas contra reloj, y después cada coche ocupa su posición en la parrilla de salida, empezando con el coche que haya conseguido el tiempo de vuelta más rápido.

CALENTAMIENTO: La última carrera de entrenamiento, celebrada justo antes de que empiece la carrera.

GRAND PRIX: Los principales eventos de la carrera de F-1. Los pilotos ganan puntos según sus resultados en cada evento. Una vez completados los 16 eventos, el piloto con el máximo número de puntos será el campeón.

GUARDAR LOS RESULTADOS DE LA CARRERA

Los resultados de la carrera son guardados automáticamente al final de cada sesión.

* La introducción de la parrilla de salida solamente aparecerá antes del Grand Prix en la modalidad **GRAND PRIX**. Mueve el joystick para continuar o para hacer una pausa durante la introducción.

MODO DESAFÍO

El objetivo de esta modalidad es completar cada uno de los escenarios. Los escenarios son una fiel representación de los utilizados en el F-1 Grand Prix de 1998. Para completar un escenario, el jugador deberá cruzar la línea de meta en la posición especificada o mejor, determinada por las condiciones del escenario.



PREPARÁNDOSE PARA LA CARRERA

Selecciona un archivo. Los datos guardados pueden ser eliminados seleccionando **BORRAR**.

SELECCIÓN DEL ESCENARIO

Dispones de los siguientes tipos de escenario. Hay cinco escenarios por cada tipo, y despejar un escenario llevará automáticamente al escenario del nivel siguiente. Los resultados de cada escenario son valorados con puntos, y 5 puntos es la máxima puntuación.

- DESAFÍOS DE VELOCIDAD:** Estos escenarios pondrán a prueba la habilidad del jugador para conducir en rápidos circuitos y subir en la clasificación.
- DESAFÍOS TÁCTICOS:** En estos escenarios el jugador se encontrará ante situaciones que requieren de habilidades tácticas de conducción.
- DESAFÍOS MECÁNICOS:** En estos escenarios el jugador se encontrará con problemas mecánicos que requieren de una enorme concentración y habilidad.



■ GUARDAR LOS RESULTADOS DE LA CARRERA ■

Los resultados de la carrera serán guardados automáticamente al final de cada sesión.

MODO CONTRA RELOJ

Este modo es utilizado para "perfeccionar" tus habilidades de conducción. Tu coche es el único coche de la pista. Para superarte podrás competir contra un COCHE FANTASMA, que es en realidad una grabación de tu propio coche en su mejor carrera de CONTRA RELOJ.



■ FANTASMA ■

Un FANTASMA es una imagen de tu propio coche realizando tu carrera más rápida en el circuito actual. El coche FANTASMA aparece como un coche transparente. Empieza la carrera al mismo tiempo que el coche actual, y es una repetición de tu carrera más rápida hasta el momento. Adelantando a tu propio fantasma podrás conseguir un nuevo récord personal en ese circuito.

* *Seleccionando OPCIONES podrás elegir entre los siguientes ajustes del COCHE FANTASMA.*

COCHE FANTASMA:

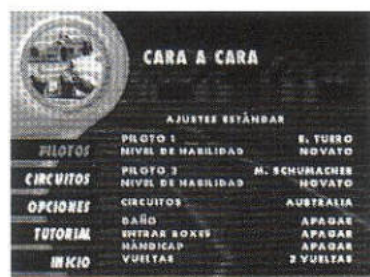
- DESACTIVADO:** El coche fantasma no aparece.
- MEJOR VUELTA:** Aparecerá un coche fantasma que repite tu mejor vuelta.
- INSTRUCTOR:** Aparecerá un coche fantasma instructor (IA).

MODO TRANSMISIÓN TV

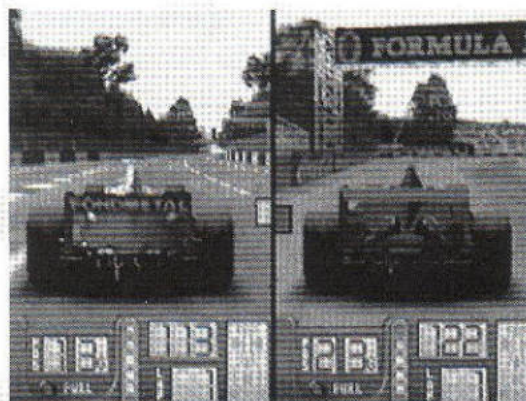
Ésta es la modalidad a elegir para ver una carrera de coches controlados por IA (Inteligencia Artificial). Utiliza ▲ y ▼ del + Panel de Control para cambiar las vistas entre los coches de la carrera. Utiliza los botones C▲ y C▼ para cambiar entre las seis vistas del piloto y las diferentes vistas de la cámara de TV.

LA CARRERA

Este modo te permite competir contra otro jugador humano. Elige el piloto y el circuito, configura los ajustes de la pantalla PADDOCK, y llegarás a la parrilla de salida. Las luces rojas de salida se encienden una a una hasta que están encendidas todas, y después se apagan a la vez para marcar el inicio de la carrera.



- * El HANDICAP puede ser ajustado en las OPCIONES DE CARRERA. Cuando HANDICAP esté activado, el rendimiento del coche del peor jugador mejorará.
- * El tipo de división de pantalla (horizontal o vertical) puede ser cambiada con las Opciones del Sistema. (Ver página 15 para más información.)



OPCIONES DEL SISTEMA

Varios ajustes relacionados con el juego pueden ser cambiados con las Opciones del Sistema

Hay algunos elementos que no pueden ser seleccionados en algunas modalidades.



MENÚ DE PANTALLA

Cambia los ajustes relacionados con la visualización del juego en pantalla.

- IDIOMA:** Elige el idioma que utilizará el juego. Los idiomas disponibles son: INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN o ESPAÑOL.
- PANTALLA HUD:** Activa/desactiva el HUD (velocímetro y tacómetro).
- PANTALLA DEL MAPA:** Ajusta el mapa del circuito a ZOOM DEL MAPA, MAPA COMPLETO o DESACTIVADO.
- TIPO DE VELOCIDAD:** Cambia las unidades visualizadas en el velocímetro. Puedes elegir entre KM/H o MP/H.
- TELOP:** Activa/desactiva la pantalla telop de información.
- LÍNEA DE CARRERA:** Visualizada sobre la línea de carrera. Puedes activarla/desactivarla.
- MIRAR HACIA DELANTE:** Selecciona la posición utilizada por la cámara durante las curvas. Elige CERCA para colocar la cámara en la mitad de la curva; LEJOS para colocar la cámara en una posición anterior a la curva, o DESACTIVAR para no ajustar ninguna posición.
- TIPO DE DIVISIÓN DE PANTALLA:** Selecciona el tipo de pantalla dividida que aparecerá durante las carreras de 2-jugadores: HORIZONTAL o VERTICAL (sólo en la CARRERA).

MENÚ DE SONIDO

Cambia los ajustes relacionados con los ajustes del sonido:

- SELECCIONAR MÚSICA:** Reproduce los diferentes tipos de música disponible. Pulsa ◀ y ▶ en el joystick para elegir la música que quieras, y después pulsa el Botón A.
- SELECCIÓN FX:** Reproduce los diferentes tipos de efectos sonoros. Pulsa ◀ y ▶ del joystick para elegir el efecto sonoro deseado, y después pulsa el Botón A.
- SELECCIÓN DE LA VOZ:** Reproduce los diferentes tipos de mensajes de radio de los boxes. Pulsa ◀ y ▶ del joystick para elegir los mensajes de radio deseados, y después pulsa el Botón A.
- VOLUMEN DE LA MÚSICA:** Ajusta el volumen de la música de fondo.
- VOLUMEN DEL COCHE FX:** Ajusta el volumen de los efectos sonoros del coche.
- VOLUMEN DE LA VOZ:** Ajusta el volumen de la radio de los boxes.
- VOLUMEN AMBIENTAL:** Ajusta el volumen de los efectos sonoros del circuito de carreras.



BORRAR RÉCORDS

En esta modalidad puedes inicializar los récords de tiempo de vuelta.

INTRODUCCIÓN A LOS EQUIPOS Y PILOTOS

1. WILLIAMS MECACHROME



CONDUCTOR Williams

NACIONALIDAD:	?
SALIDAS:	?
PRIMERA POSICIÓN:	?
VICTORIAS:	?



Heinz-Harald FRENZEN

NACIONALIDAD:	ALEMÁN
SALIDAS:	81
PRIMERA POSICIÓN:	1
VICTORIAS:	1

2. FERRARI



Michael SCHUMACHER

NACIONALIDAD:	ALEMÁN
SALIDAS:	118
PRIMERA POSICIÓN:	20
VICTORIAS:	33



Eddie IRVINE

NACIONALIDAD:	BRITÁNICO
SALIDAS:	81
PRIMERA POSICIÓN:	0
VICTORIAS:	0

3. BENETTON PLAYLIFE



Giancarlo FISICHELLA

NACIONALIDAD:	ITALIANO
SALIDAS:	41
PRIMERA POSICIÓN:	1
VICTORIAS:	0



Alexander WURZ

NACIONALIDAD:	AUSTRÍACO
SALIDAS:	19
PRIMERA POSICIÓN:	0
VICTORIAS:	0

4. McLAREN MERCEDES



David COULTHARD

NACIONALIDAD:	BRITÁNICO
SALIDAS:	74
PRIMERA POSICIÓN:	8
VICTORIAS:	4



Mika HÄKKINEN

NACIONALIDAD:	FINLANDÉS
SALIDAS:	112
PRIMERA POSICIÓN:	10
VICTORIAS:	9

5. JORDAN MUGEN-HONDA



**Damon
HILL**

NACIONALIDAD:	BRITÁNICO
SALIDAS:	100
PRIMERA POSICIÓN:	20
VICTORIAS:	22



**Ralf
SCHUMACHER**

NACIONALIDAD:	ALEMÁN
SALIDAS:	33
PRIMERA POSICIÓN:	0
VICTORIAS:	0

6. PROST PEUGEOT



**Olivier
PANIS**

NACIONALIDAD:	FRANCÉS
SALIDAS:	74
PRIMERA POSICIÓN:	0
VICTORIAS:	1



**Jarno
TRULLI**

NACIONALIDAD:	ITALIANO
SALIDAS:	30
PRIMERA POSICIÓN:	0
VICTORIAS:	0

7. SAUBER PETRONAS



**Jean
ALESI**

NACIONALIDAD:	FRANCÉS
SALIDAS:	151
PRIMERA POSICIÓN:	2
VICTORIAS:	1



**Johnny
HERBERT**

NACIONALIDAD:	BRITÁNICO
SALIDAS:	129
PRIMERA POSICIÓN:	0
VICTORIAS:	2

8. ARROWS



**Pedro
DINIZ**

NACIONALIDAD:	BRASILEÑO
SALIDAS:	66
PRIMERA POSICIÓN:	0
VICTORIAS:	0



**Mika
SALO**

NACIONALIDAD:	FINLANDÉS
SALIDAS:	66
PRIMERA POSICIÓN:	0
VICTORIAS:	0

9. STEWART FORD



**Rubens
BARRICHELLO**

NACIONALIDAD:	BRASILEÑO
SALIDAS:	96
PRIMERA POSICIÓN:	1
VICTORIAS:	0



**Jos
VERSTAPPEN**

NACIONALIDAD:	HOLANÉS
SALIDAS:	56
PRIMERA POSICIÓN:	0
VICTORIAS:	0

10. TYRRELL FORD



**Ricard
ROSSET**

NACIONALIDAD:	BRASILEÑO
SALIDAS:	26
PRIMERA POSICIÓN:	0
VICTORIAS:	0



**Toranosuke
TAKAGI**

NACIONALIDAD:	JAPONÉS
SALIDAS:	16
PRIMERA POSICIÓN:	0
VICTORIAS:	0

11. MINARDI FORD



**Shinji
NAKANO**

NACIONALIDAD:	JAPONÉS
SALIDAS:	33
PRIMERA POSICIÓN:	0
VICTORIAS:	0



**Esteban
TUERO**

NACIONALIDAD:	ARGENTINO
SALIDAS:	16
PRIMERA POSICIÓN:	0
VICTORIAS:	0

Las estadísticas corresponden a la temporada Fórmula 1 de 1998.

CLUB NINTENDO

¿Estás desesperado?

¿Te has quedado atascado?

¿Los enemigos te hacen la vida imposible?

¿Necesitas algún truco infalible?...

Cuando la duda te ronde... ya sabes, el CLUB NINTENDO responde.

El **Club Nintendo** es un servicio único, gratuito y exclusivo creado para los usuarios de los productos Nintendo, diseñado para solucionar cualquier problema y facilitar todo tipo de información a nuestros socios.

¿Aún no eres socio? ¿Por qué no telefoneas ahora?

Estaremos encantados de responder a tu llamada y te informaremos de cómo puedes formar parte de nuestro Club.

NUESTROS TELÉFONOS SON:

902 117045 y 91 6597447 si llamas desde Madrid.

También podrás obtener información de nuestros productos y ayuda en los juegos accediendo a nuestra web: <http://www.nintendo.es>

Horario de atención al público de **lunes a viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde** ininterrumpidamente.

Para acceder al servicio de ayuda de este juego, es necesario registrarte previamente como usuario de este producto en el Club Nintendo.

[0199/ESP/N64]

PRECAUCIÓN

Este cartucho Nintendo no ha sido diseñado para utilizar con ningún accesorio que altere el juego. El uso de este tipo de accesorios anulará cualquier garantía de Nintendo. Nintendo (y/o cualquier licenciatarario o distribuidor) no se responsabilizará de ninguna avería producida por la utilización de este tipo de artículos. Si el uso de estos accesorios produjera la interrupción del juego, desconéctalo cuidadosamente para evitar doblar, romper o dañar los contactos.

AVISO

La copia o duplicación de cualquier cartucho de Nintendo es ilegal y está prohibida por leyes locales, nacionales e internacionales sobre los Derechos de la Propiedad Intelectual (Incluyendo la Ley de 1988 sobre Derechos de Autor, Diseños y Patentes, y la Orden de la Comunidad Europea de 1991 sobre la Protección Legal de programas informáticos). Las copias de seguridad no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu software. La infracción de estas normas está perseguida por la Ley.

GARANTÍA

ESTE PRODUCTO GOZA DE UN PERIODO DE GARANTÍA DE 180 DÍAS (6 MESES). PARA QUE DICHA GARANTÍA SEA VÁLIDA, CONSERVA EL COMPROBANTE DE COMPRA (FACTURA O NOTA DE LA TIENDA) Y ENVÍANOS ESTE MANUAL CON EL SELLO DE LA TIENDA, EN EL CASO QUE TU PRODUCTO SE HAYA ESTROPEADO.

CONDICIONES DE LA GARANTÍA

1. La garantía cubre todos los gastos de piezas, mano de obra y transporte desde el servicio técnico de NINTENDO ESPAÑA al usuario exclusivamente. El envío del producto a nuestro servicio técnico deberá correr por cuenta del usuario. NINTENDO ESPAÑA, S.A. no se hace responsable del material enviado hasta que se recepcione en sus instalaciones.
2. Una vez recibido el producto estropeado en nuestro servicio técnico, se procederá al envío al usuario de otro reparado, en el plazo de 72 horas (3 días) desde la fecha de recepción. Sobre este producto se aplicará una nueva garantía de 180 días (6 meses).
3. No se considerarán con derecho a reparación en garantía los productos que hayan resultado dañados por negligencia, golpes, uso indebido o averías producidas por utilización de productos no licenciados por NINTENDO. La garantía quedará anulada si el producto ha sido abierto sin autorización de NINTENDO ESPAÑA, S.A. o manipulado por técnicos ajenos a nuestro Servicio Técnico.
4. También quedarán excluidos de la garantía aquellos aparatos destinados a fines distintos del uso privado.

QUÉ HACER EN CASO DE AVERÍA:

1. Si tu producto Nintendo deja de funcionar, o lo hace de forma defectuosa llama al CLUB NINTENDO al teléfono: 902 117045.
2. Al enviarnos tu producto Nintendo, no olvides adjuntarnos esta garantía sellada con todos tus datos, si han transcurrido menos de 180 días (6 meses) desde su fecha de compra. Acuérdate siempre de indicar claramente cuáles son los síntomas que has observado.

SI TU PRODUCTO NINTENDO NO ESTÁ EN GARANTÍA

Si tu producto Nintendo no está en garantía, debes seguir el mismo procedimiento, aunque lógicamente tendrás que abonar contra reembolso los gastos de reparación.

Si deseas recibir un presupuesto de reparación, deberás indicarlo al enviar el producto. No te olvides de indicarnos tu dirección y número de teléfono.

ESTA GARANTÍA SÓLO ES VÁLIDA DENTRO DEL TERRITORIO NACIONAL.

NOMBRE

DIRECCIÓN

POBLACIÓN

PROVINCIA

C.P.

TELF.

SÍNTOMAS OBSERVADOS

NOMBRE Y DIRECCIÓN DEL ESTABLECIMIENTO CON EL SELLO DE CAUCHO Y FECHA DE COMPRA

NÚMERO DE SERIE (Sólo en las consolas)
(SERIAL NUMBER)

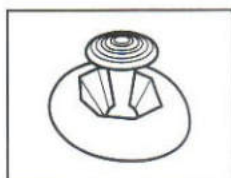
IL CONTROLLER DEL NINTENDO⁶⁴

Control Stick del Nintendo⁶⁴ utilizza un sistema analogico per leggere angoli e direzioni del suo movimento. Questo permette un controllo molto preciso, impossibile con il normale Pannello di controllo.

Quando accendi l'unità, non spostare il Control Stick dalla posizione neutrale sul controller.



Se il Control Stick è tenuto in una posizione angolata (come mostrato nella figura a sinistra) quando viene accesa l'unità, questa posizione verrà considerata quella neutrale. Questo farà sì che quei giochi che utilizzano il Control Stick operino in modo non corretto.



Per ripristinare la posizione neutrale una volta iniziata una partita, lascia andare il Control Stick in modo che possa tornare nella posizione centrale (come mostrato nella figura a sinistra), e premi Start tenendo premuti i pulsanti L e R.

Il Control Stick è uno strumento di precisione; assicurati di non bagnarlo e di non introdurre oggetti estranei all'interno.

Mentre giochi ti raccomandiamo di tenere la posizione mostrata sotto.



Tenendo il controller in questo modo, puoi usare liberamente il Control Stick con il pollice sinistro. Utilizzando il pollice destro, avrai facile accesso ai pulsanti A, B o C.

Sistema il tuo indice sinistro dove meglio credi, ma non in una posizione nella quale potresti premere accidentalmente il pulsante Z sul retro del controller.

Per giocare collega il controller alla presa uno sul pannello frontale del Pannello di controllo.

Se cambi i collegamenti durante il gioco, potresti aver bisogno di premere Reset o spegnere l'unità per rendere attivi i nuovi collegamenti.

Devi avere due controller per giocare la modalità 2 giocatori Vs.



INDICE

Controllo dei comandi 114

Inizio del gioco 116

Modi di gioco 122

Opzioni del sistema 126

Teams e loro piloti 127

CONTROLLO DEI COMANDI

Tasto a croce:

- Guida del veicolo
- Scelta delle Opzioni in menu
- Scrollo di testi di spiegazione

Tasto L:

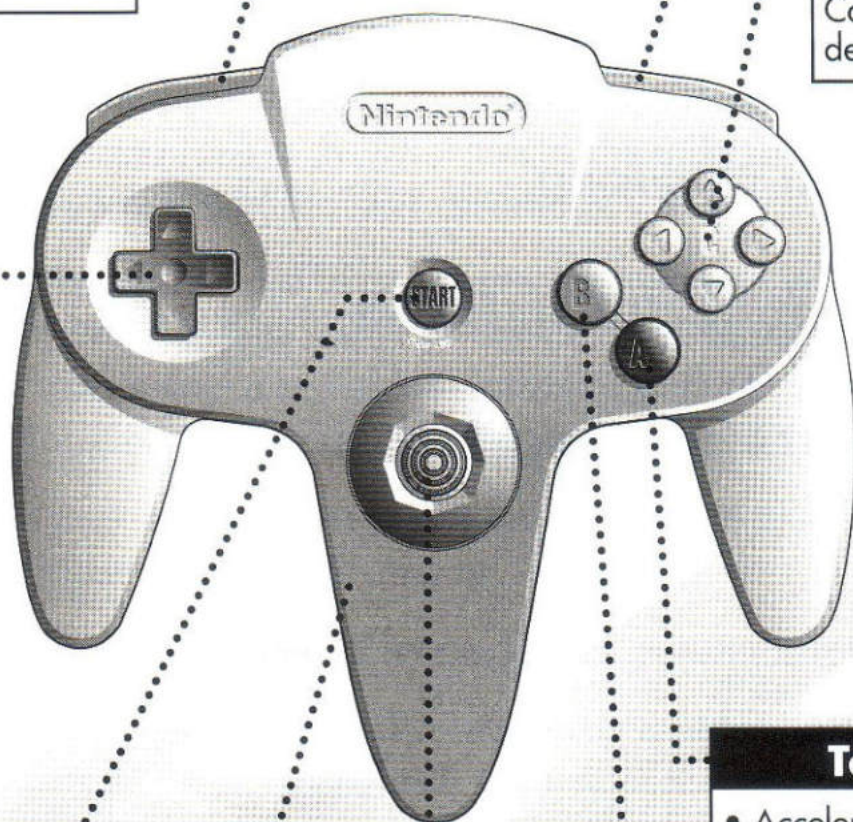
Ingranare una marcia inferiore

Tasto R:

Ingranare una marcia superiore

Tasto C:

Cambio prospettiva della corsa



START:

- Pausa
- Selezionare voci del menu

Tasto A:

- Accelerare
- Selezionare voci del menu

Tasto B:

- Frenare
- Cancellare scelte di menu

Tasto Z:

Ingranare una marcia inferiore

Leva di controllo:

- Guida del veicolo
- Scelta delle opzioni di menu
- Scrollo di testi di spiegazione

TIPI DI COMANDO

FUNZIONI	NORMAL	WHEEL
STERZARE	Leva di controllo ◀ ▶ o Tasto a croce ◀ ▶	Leva di controllo ◀ ▶
ACCELERARE	Tasto A	Leva di controllo ▲
FRENARE	Tasto B	Leva di controllo ▼
RETROMARCIA	Tasto Z o L e Tasto A	Tasto Z e Leva di controllo ▲
MARCIA SUPERIORE (con cambio manuale)	Tasto R	Tasto R
MARCIA INFERIORE (con cambio manuale)	Tasto Z o L	Tasto Z o L
CAMBIAMENTI DI PROSPETTIVA	Tasto C ▲	
SPECCHIETTO SINISTRO	Tasto C ◀	
SPECCHIETTO DESTRO	Tasto C ▶	
SPECCHIETTO RETROVISORE	Tasto C ▼	
PAUSA	START	

● *Le seguenti operazioni si possono compiere se il tipo di comando è **NORMAL**:*

STERZARE:

Il controllo di sterzo cambia con l'angolo della leva di controllo. In curve strette la manovra è più agevole muovendo diagonalmente la leva di controllo.

MASSIMA ACCELERAZIONE: Premi due volte consecutivamente il tasto A per accelerare a tutto gas.

SERVO FRENO:

Premi due volte il tasto B per il comando del sistema antiblocco. Ciò consente un ottimo comportamento di frenare.

INIZIO DEL GIOCO

Inizio del gioco

Inserisci il modulo di gioco nel tuo Nintendo⁶⁴ (assicurati che sia inserito bene), e poi accendi su ON. Non toccare la leva di controllo quando accendi su ON. The LANGUAGE SELECT appare sullo schermo quando accendi per la prima volta con ON.



Selezione della lingua

Scegli una delle quattro lingue: INGLESE, FRANCESE, TEDESCO o SPAGNOLO. Premi START (o il tasto A) dopo avere selezionato la lingua e poi ti si presenta sullo schermo la selezione del modo di gioco.

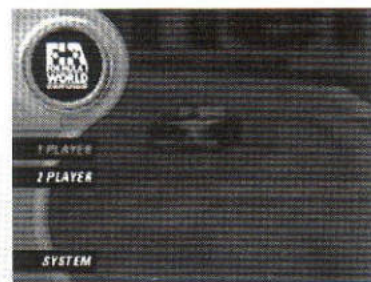
* La LANGUAGE SELECTION appare sullo schermo quando accendi per la prima volta su ON. In un momento successivo la lingua può essere cambiata accedendo sullo schermo alle SYSTEM OPTIONS.

Selezione dei modi di gioco

1 PLAYER

Questo è il modo di gioco per un singolo giocatore. Sono a disposizione i seguenti modi:

- EXHIBITION MODE:** Misura le tue abilità con piloti comandati dal computer in giri di esibizione su corsie da te selezionabili.
- GRAND PRIX MODE:** Partecipa a una realistica ricreazione del Grand Prix di F-1 del '98. Qualificati per ottenere una buona posizione di partenza, poi gareggi in ogni momento del giro per vincere la coppa del mondo.
- CHALLENGE MODE:** Questo modo prevede scenari fedalmente modellati sul Grand-Prix di F-1 del '98.
- TIME TRIAL MODE :** Questo modo ti dà la possibilità di concentrarti mettendo alla prova le tue abilità senza nessun altro pilota sulla corsia.
- BROADCAST MODE:** Ti puoi osservare una gara che avviene solo tra auto comandate dal computer.



2 PLAYER

Seleziona questo modo per gareggiare contro un avversario umano.

SYSTEM (System Options)

Scegli le tue opzioni per i dispositivi di schermo, sound, ecc... Per ulteriori dettagli guarda "System Options".

Piloti

TEAM

Seleziona uno degli 11 Teams.

DRIVER

Scegli 1 dei 2 piloti appartenenti alla scuderia selezionata.

Driver Options

Premi il tasto A per scegliere un pilota.
Puoi prendere altre decisioni in relazione ai piloti.

SKILL LEVEL:
(LIVELLO DI DIFFICOLTÀ)

Seleziona ROOKIE, PROFESSIONAL o CHAMPION ROOKIE è il modo più facile, mentre il modo CHAMPION offre un tipo di guida che si avvicina al massimo a quello di un'auto da gara dell'attuale F-1. Sono disponibili due tipi di comando: NORMAL e WHEEL (sterzo).

CONTROLLER TYPE:
(TIPI DI COMANDO)

TRANSMISSION:
(TIPI DI CAMBIO)

Seleziona il tipo di cambio per l'auto della gara, AUTOMATIC oppure MANUAL.

ACCEL ASSIST:
(AIUTO ACCELERATORE)

Se sterzi, l'acceleratore subisce correzioni automatiche per prevenire il blocco dello sterzo. (Disponibile solo per il ROOKIE SKILL LEVEL)

BRAKE ASSIST:
(AIUTO FRENO)

Se svolti, vengono azionati automaticamente i freni ogni qualvolta l'auto raggiunge una curva. (Disponibile solo per il ROOKIE SKILL LEVEL)

BRAKE INDICATOR:

Se svolti, le luci di arresto s'illuminano prima di andare in curva per farti sapere il tempo giusto di frenare.

Percorsi di gara

Usa ◀ e ▶ con la leva comando o il tasto a croce per selezionare il percorso di gara.
Ci sono in totale 16 percorsi di gara a disposizione.



Options (Race Options)

Stabilisci le condizioni della gara.

1998 EVENTS:
(AVVENIMENTI 1998)

Se è attivata questa opzione, la gara viene adattata alle condizioni di gara del Grand-Prix '98, dalle condizioni atmosferiche e risultati preliminari, fino al ritiro dalla gara di auto guidate dal computer.

WEATHER:
(CONDIZIONI
ATMOSFERICHE)

Seleziona il tipo di condizioni atmosferiche della gara: BRIGHT SUN/SUNNY/PARTLY CLOUDY/CLOUDY/LIGHT RAIN/RAINY/RANDOM:
Non selezionabile se gli 1998 EVENTS sono su ON.

GRID POSITION:
(POSIZIONE DI PARTENZA)

Scegli il tuo numero della tua posizione in gara. Da 1 a 22.

DAMAGE (DANNI):

Se attivi questa opzione la tua auto può venire danneggiata se urti contro un ostacolo.

PIT IN (STOP AI BOX):

Con ON o OFF stabilisci condizioni di usura dei pneumatici e di consumo di benzina.

FLAGS (BANDIERE):

Se è attivata questa opzione, vengono usate bandiere di gara durante la corsa.

LAPS (GIRI DI GARA):

Il numero di giri che puoi scegliere varia secondo ciascun modo di gara.

* Alcune opzioni non possono venire attivate in certi modi di gioco.

Tutorial

Ottieni consigli per padroneggiare al meglio ciascun circuito.

Start

Una volta stabilite tutte le opzioni iniziali, premi START ed inizia una presentazione della gara.

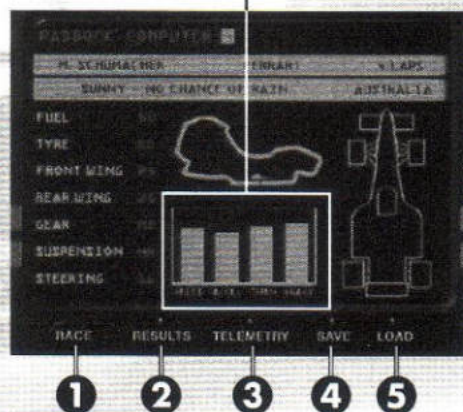
PADDOCK Screen

IL PADDOCK screen (Computer del pilota) è usato per modificare i dispositivi delle auto in gara per adattarli al tipo di corsa e agli avversari. Le prestazioni dei piloti vengono mostrate da grafici a barre. Condizioni atmosferiche e numero di giri sono mostrate nello schermo sopra a destra.

- ① **RACE:** Premi RACE per iniziare la gara.
- ② **RESULTS:** Verifica gli attuali tempi di gara dei partecipanti (tempi preliminari di gara).
- ③ **TELEMETRY:** Disponi dati telemetrici per analizzare la tua corsa.
- ④ **SAVE:** Fino a 6 dispositivi possono venire memorizzati.
- ⑤ **LOAD:** L'assetto selezionato viene corretto automaticamente in relazione al circuito scelto se viene selezionato DEFAULT. Se vuoi richiamare l'assetto memorizzato seleziona SETTING A-F.



SPEED: Velocità massima
ACCEL: Accelerazione dell'auto
TURN: Prestazioni in curva
BRAKE: Forza di frenata



SETTING

FUEL (Benzina):

Regola la quantità di benzina dell'auto. Più benzina significa che l'auto corre più a lungo, ma importa anche che l'auto è più pesante e risponde con minore efficienza in fase di accelerazione, in curva e in frenata.

TYRE (Pneumatici):

Seleziona il tipo di pneumatici dell'auto di gara: DRY per pneumatici adatti a giornate di sereno; RAIN e HEAVY RAIN in caso di pioggia; INTERM (pneumatici di qualità intermedia tra DRY e RAIN). Pneumatici SOFT garantiscono la migliore aderenza, ma non sono molto durevoli e devono essere sostituiti prima. Il tipo di pneumatici DRY non può essere cambiato in alcune gare in modo GRAND-PRIX.

FRONT WING:
/REAR WING (Alettoni)

Scegli l'angolo degli alettoni frontali e posteriori per correggere la aerodinamica dell'auto (a causa della forza di gravità). Un angolo ampio aumenta le prestazioni in curva e in frenata, ma aumenta anche la resistenza al vento, che riduce velocità e accelerazione.

GEAR (Marce):

Cambiando il tipo di marcia correggi le prestazioni in accelerazione la velocità massima dell'auto. Stabilendo LOW riduci le prestazioni in velocità dell'auto ma aumenta l'accelerazione. L'assetto LOW è adatto a corse low-speed.

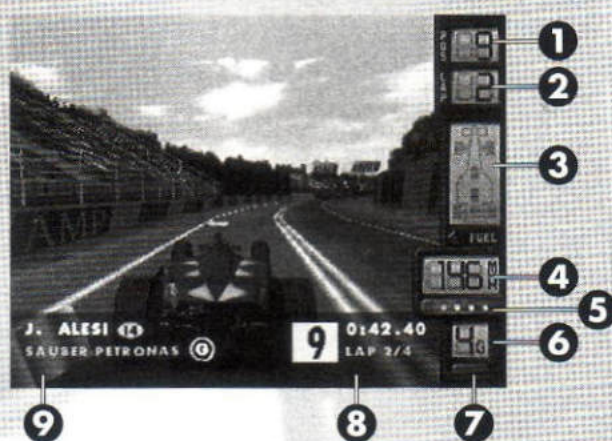
SUSPENSION (Sospensioni):

Seleziona il tipo di sospensioni. Sospensioni HARD permettono una migliore accelerazione, stabilità in curva e sicurezza in frenata, ma causano anche una più veloce usura degli pneumatici.

STEERING (Sterzo):

Regola il grado di reazione dello sterzo. Aumentando di grado lo sterzo reagisce con maggior reattività e si richiede un minore movimento in fase di curva; così però diventa più facile sbandare in curve ad alta velocità.

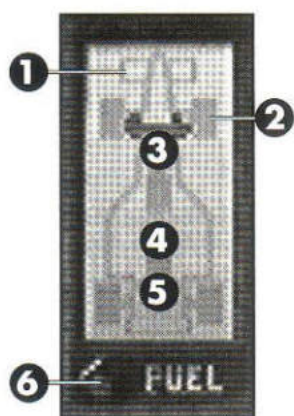
Lo schermo della corsa



- 1 Posizione durante la corsa
- 2 Giro attuale
- 3 Luci di emergenza
- 4 Tachimetro
- 5 Contagiri
- 6 Indicatore di cambio

- 7 Indicatore di frenaggio
- 8 Riga teleinformativa (tempo residuo, tempo di giro, ecc...)
- 9 Bandiera
- 10 Frecce di direzione
- 11 Mappa della corsa (mappa dell'intero percorso e in prospettiva ingrandita)

● **Significato delle luci di emergenza**



- ❶ Danno agli alettoni. Una spia lampeggiante indica riduzione di forza di gravità sull'auto.
- ❷ Usura dei pneumatici. Una spia lampeggiante indica che l'auto slitta facilmente.
- ❸ Danno alle sospensioni. Una spia lampeggiante indica instabilità dell'auto in curva.
- ❹ Danno al cambio. Una spia lampeggiante indica che non puoi cambiare marcia.
- ❺ Danno al motore. Una spia lampeggiante indica che le prestazioni del motore non possono essere migliorate.
- ❻ Benzina residua. Una spia lampeggiante indica che la benzina sta finendo e rischi di uscire di gara.

● **Significato delle bandiere**

Bandiera a scacchi:	Sbandierata se un'auto oltrepassa la linea di arrivo
Bandiera nera:	Sbandierata se un pilota ha commesso una violazione e viene squalificato dalla gara.
Bandiera bianco-nera:	Ammonisce un pilota che ha commesso una violazione, come ad esempio correre in direzione sbagliata.
Bandiera gialla:	Ammonisce che davanti si è verificato un incidente. Non puoi superare un rivale quando viene mostrata la bandiera gialla.
Bandiera rossa:	Avviso di un nuovo inizio di gara a causa di un grave incidente, ecc...
Bandiera verde:	Avviso che la bandiera gialla (rossa) è stata rimossa.

● **Cambiamento di prospettiva video**

Puoi cambiare la prospettiva video premendo il tasto **C ▲**: Gli angoli di prospettiva possono essere selezionati come segue: **REAR** (Default) per la ripresa da dietro → **REAR HIGH** per la ripresa posteriore dall'alto → **NOSE** dagli alettoni anteriori → **DRIVER** in prospettiva del pilota → **ON BOARD** sull'interno dell'auto → **REAR WING** visibilità dallo spoiler posteriore

Pause Menu (START)

Premendo **START** durante il gioco attivi il dispositivo di pausa, e il giocatore può selezionare le seguenti voci:

CONTINUE RACE:	Elimini la pausa e continui la gara.
DISPLAY OPTIONS:	Cambi i dispositivi di schermo durante la gara. Per ulteriori dettagli vedi "System Options".
SOUND OPTIONS:	Cambi voci ed effetti sonori durante la gara. Per ulteriori dettagli vedi "System Options".
PADDOCK:	Puoi tornare sul computer del pilota anche durante la gara.
RESTART RACE (RESTART LAP):	Rincominci la stessa gara dall'inizio.
RETIRE FROM RACE:	Ritiro dalla gara. I risultati della gara compaiono sullo schermo.



Stop ai box

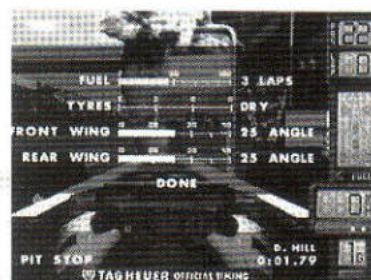
Durante la gara puoi fare stop ai box per fare benzina e cambiare pneumatici. Fa attenzione: quanto più ti trattiieni ai box, tanto più tempo perdi. Durante le prove e le corse preliminari in modo GRAND-PRIX ed in modo TRIAL torni sul computer del pilota.

- FUEL:** Stabilisci la quantità di benzina da aggiungere nel serbatoio.
TYRE: Seleziona il tipo di pneumatici da montare durante lo stop: DRY/INTERMEDIATE/RAIN/HEAVY RAIN/KEEP. Seleziona KEEP se non vuoi cambiare le ruote.
FRONT/REAR WING: Cambia l'angolazione degli alettoni frontali e posteriori.

● PIT IN Tempo

Il tempo per il PIT IN (stop ai box) aumenta in relazione al numero di operazioni da compiere e differisce da team a team anche per lo stesso numero di operazioni.

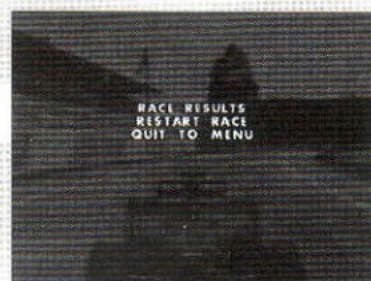
- * *Danni al motore e al cambio non possono venire riparati con PIT IN salvo che come SKILL LEVEL (livello di abilità) venga selezionato ROOKIE (principiante).*



Fine della gara

Se raggiungi l'arrivo o ti ritiri, termina la gara, e puoi vedere i risultati di gara e una registrazione della corsa.

- RACE RESULTS:** Mostra i risultati di gara con punteggio e piazzamento dei piloti.
PLAY BACK LAP: Vedi un replay dell'ultimo giro.
 * Con il tasto C▲ cambi tra prospettiva del pilota, prospettiva televisiva e prospettiva dall'elicottero.
CONTINUE GP: Continui la gara e il video scolla su SCHEDULE SELECTION.
RETRY WEEK: Ripeti lo stesso Grand-Prix partendo con la prima sessione di gara.
RESTART RACE: Ricominci la stessa gara dall'inizio.
QUIT TO MENU: Così abbandoni il modo in corso e sullo schermo compare l'iniziale MODE SELECTION.



- * *Se è usato il modulo a memoria espansa vengono registrati fino a 16 giri. Usando i tasti A e B puoi omettere giri a tua scelta.*
 * *Ci sono voci che non possono essere selezionate in alcuni modi.*
 * *Il replay non può registrare l'intero giro se abbisogni di troppo tempo per completare un singolo giro.*

MODI DI GIOCO

1 PLAYER RACE

EXHIBITION MODE

Questo modo ti lascia correre soltanto il giro finale. Puoi selezionare una gara finale sul tuo percorso favorito e scegliere dettagliate condizioni di gara. Il grado della posizione di partenza può venire scelto in questo modo con le RACE OPTIONS.



GRAND PRIX MODE

Partecipi a una realistica ri-creazione del Grand Prix del '98 come se tu aspirassi a vincere la coppa del mondo. Lo schema di gara segue le attuali regole di F-1 – inizi con giri di prova, seguiti da gare di qualificazione e dalla gara finale.



Se 1998 EVENT è su ON, puoi rivedere i risultati di qualificazione e il ritiro degli altri piloti che si sono verificati in quella stagione.

● REGOLE DEL GRAND PRIX

Regola del 107 %

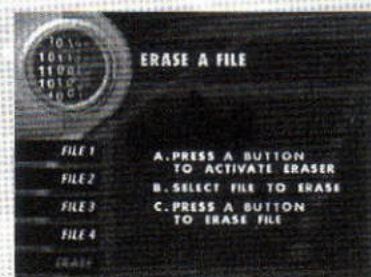
Se è stato selezionato CHAMPION come SKILL LEVEL (livello di abilità), un'auto viene squalificata se il suo tempo finale durante le qualificazioni è il 107 % di quello della migliore auto in gara.

Limitazioni all'uso di DRY TYRE

In modo GRAND PRIX si deve usare lo stesso tipo di pneumatici DRY sia nella fase WARM-UP (giro di prova) che nel GRAND PRIX. Selezionando pneumatici SOFT ottieni il tuo miglior tempo in WARM UP, mentre con pneumatici HARD diminuisce il numero di stop ai box.

PRIMA DELLA GARA

Seleziona uno dei quattro file (archivio dati) in cui sono memorizzati risultati e successi del Grand Prix. Se inizi con un NEW FILE (nuovo file), devi selezionare il pilota e scegliere le corrispondenti voci in RACE OPTIONS. Dati già selezionati possono venire cancellati selezionando ERASE.



SELEZIONE DEL PROGRAMMA DI GARA

La gara inizia con un programma prefissato. Anche se puoi saltare le altre sessioni e andare direttamente al GRAND PRIX, la tua auto deve partire in ultima posizione se ometti QUALIFYING (le qualificazioni).

* Se selezioni **CHAMPION** come tuo **SKILL LEVEL** (livello di abilità), non puoi omettere **QUALIFYING**.

FRI PRACTICE: Giri di prova del Venerdì.

SAT PRACTICE: Giri di prova del Sabato.

QUALIFYING: I risultati di questa gara determinano la tua posizione di partenza per la gara finale. Il pilota fa un massimo di 12 giri di prova, poi ciascuna auto assume la posizione di partenza secondo il suo migliore piazzamento.

WARM UP: Ultimo giro di prova prima della gara.

GRAND PRIX: I principali avvenimenti del campionato di F-1. I punti vengono conferiti ai piloti secondo i risultati finali di ciascuna gara. Vince il pilota che ottiene il maggior numero di punti dopo aver completato 16 percorsi.

MEMORIZZAZIONE DEI RISULTATI DI GARA

I risultati di gara sono memorizzati automaticamente al termine di ciascuna sessione di gioco.

* La graduatoria della posizione di partenza compare soltanto prima del Grand Prix in modo **GRAND PRIX**. Muovi la leva di controllo del tutto avanti o attiva la pausa durante la presentazione della graduatoria.

CHALLENGE MODE

Obiettivo di questo modo è superare determinate difficoltà che si presentano in ciascuno scenario. Gli scenari sono modellati secondo il Gran Premio di F-1 del '98. Per completare uno scenario il giocatore deve raggiungere all'arrivo in una determinata posizione o meglio nella posizione determinata dalle condizioni di scenario.



PREPARAZIONE ALLA GARA

Seleziona un file. I dati memorizzati possono venire cancellati selezionando **ERASE**.

SELEZIONE DI SCENARIO

Sono disponibili tre tipi di scenario. Ciascuno di questi comprende altri cinque sottoscenari. Superato uno scenario il giocatore avanza automaticamente in quello successivo ad un livello di maggior difficoltà. I risultati di ciascuno scenario sono dati in punti. Con 5 punti ottieni il massimo punteggio.

SPEED CHALLENGES:

Questi scenari provano l'abilità del giocatore a guadagnare posizioni in velocità per raggiungere il migliore piazzamento.

TACTICS CHALLENGES:

In questi scenari il giocatore si trova in situazioni dove è richiesta una guida tattica.

MECHANICAL CHALLENGES:

In questi scenari al giocatore si presentano problemi meccanici che per essere superati richiedono abilità e concentrazione.



MEMORIZZAZIONE DEI RISULTATI DI GARA

I risultati di gara vengono automaticamente memorizzati alla fine di ciascuna sessione.

TIME TRIAL MODE

Questo modo serve a perfezionare le tue abilità di guida. La tua è l'unica auto in corsia. Per aiutarti a migliorare, puoi correre contro una GHOST CAR (auto fantasma), che ripete esattamente il tuo migliore giro di prova.



GHOST

Un GHOST (fantasma) è un'immagine perfetta della corsa più veloce fatta dalla tua auto sul percorso fino a quel momento. L'auto GHOST è un'auto trasparente. Essa parte contemporaneamente con la tua auto e ripete il tuo giro più veloce fatto fino allora. Se superi il tuo stesso fantasma puoi stabilire un nuovo record della corsa.

* Selezionando **OPTIONS** puoi scegliere tra le seguenti **GHOST CAR**:

GHOST CAR:

- OFF:** La Ghost Car non compare.
BEST LAP: Una Ghost Car duplica esattamente il tuo miglior giro.
INSTRUCTOR: Compare una Ghost car come istruttore (AI).

BROADCAST MODE

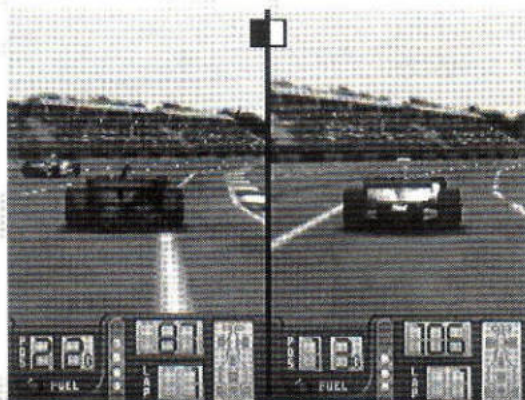
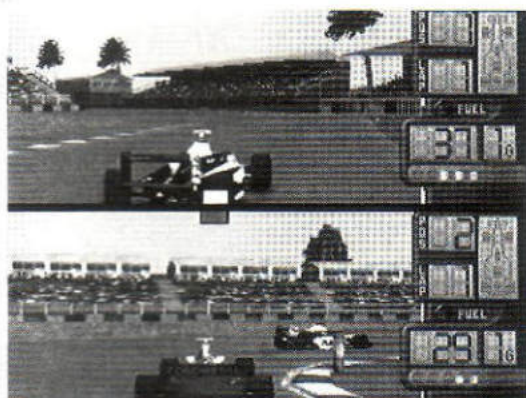
Questo è un modo di osservare una corsa tra auto guidate dal computer. Premi ▲ e ▼ sul tasto a croce per cambiare prospettiva tra le auto in gara. Premi i tasti C▲ e C▼ per cambiare tra 6 prospettive del pilota e differenti prospettive televisive.

MATCH RACE

Questo modo ti lascia gareggiare contro un altro avversario umano. Scegli i piloti e il percorso, regola l'assetto sullo schermo del PADDOCK (computer del pilota), e arrivi in posizione di partenza. Le luci rosse di partenza. Si spengono l'una dopo l'altra fino a che tutte sono spente, per segnalare la partenza della gara.



- * **HANDICAP** per altri piloti può venire selezionato con **RACE OPTION**. Se **HANDICAP** è su **ON**, migliorano le prestazioni dell'auto del giocatore che si trova indietro.
- * Il tipo di **split screen** (settore verticale o orizzontale dello schermo) può cambiare con le **System Options**. Per ulteriori informazioni vedi pagina 15.



OPZIONI DEL SISTEMA

Molti assetti relativi al gioco possono venire cambiati con SYSTEM OPTIONS.

Ci sono voci che non possono venire selezionate in alcuni modi.



DISPLAY MENU

Puoi cambiare l'assetto dei dispositivi di gioco.

- LANGUAGE:** In questo modo puoi cambiare la lingua usata nel gioco. Le lingue a disposizione sono: Inglese, Francese, Tedesco e Spagnolo.
- HUD DISPLAY:** Regola HUD (contagiri e tachimetro) su ON o OFF.
- MAP DISPLAY:** Regola l'assetto della mappa del percorso su ZOOM MAP (effetto Zoom), FULL MAP (mappa completa) e su OFF (inattivato).
- SPEED TYPE:** Cambia le unità di misura sul contagiri: KM/H oppure MP/H.
- TELOP:** Puoi scegliere ON o OFF per le righe teleinformative.
- RACING LINE:** Regola con ON od OFF il dispositivo grafico dei risultati di gara.
- LOOK AHEAD:** Scegli il tipo di posizione della videocamera durante le curve. Seleziona NEAR per posizionare la videocamera nel mezzo della curva; FAR per posizionare la videocamera dopo la curva; OFF se non vuoi modificazioni.
- SPLIT SCREEN TYPE:** Scegli se durante il modo di gara a 2 giocatori i settori dello schermo vengano divisi verticalmente con VERTICAL o orizzontalmente con HORIZONTAL (solo per MATCH RACE cioè contro un avversario umano).

SOUND MENU

Scegli l'assetto relativo ai sound di gioco.

- MUSIC SELECTION:** Scegli i differenti tipi di musica in sottofondo. Muovi la leva di controllo ◀ e ▶ per selezionare la musica che desideri, poi premi il tasto A.
- FX SELECTION:** Scegli i differenti tipi di effetti sonori. Muovi la leva di controllo ◀ e ▶ per selezionare gli effetti sonori che desideri, poi premi il tasto A.
- VOICE SELECTION:** Scegli i differenti tipi di annunci. Muovi la leva di controllo ◀ e ▶ per selezionare gli annunci che desideri, poi premi il tasto A.
- MUSIC VOLUME:** Regola il volume della musica in sottofondo.
- CAR FX VOLUME:** Regola il volume degli effetti sonori delle auto.
- VOICE VOLUME:** Regola il volume degli annunci.
- AMBIENT VOLUME:** Regola il volume degli effetti sonori dell'ambiente di gara.



CLEAR RECORDS

In questo modo puoi contrassegnare con le tue iniziali i record di giro.

TEAMS E LORO PILOTI

1. WILLIAMS MECACHROME



IL PILOTA di Williams

NAZIONALITÀ:	?
PARTENZE:	?
POLE POSITIONS:	?
VITTORIE:	?



Heinz-Harald FRENZEN

NAZIONALITÀ:	GERMANIA
PARTENZE:	81
POLE POSITIONS:	1
VITTORIE:	1

2. FERRARI



Michael SCHUMACHER

NAZIONALITÀ:	GERMANIA
PARTENZE:	118
POLE POSITIONS:	20
VITTORIE:	33



Eddie IRVINE

NAZIONALITÀ:	GRAN BRETAGNA
PARTENZE:	81
POLE POSITIONS:	0
VITTORIE:	0

3. BENETTON PLAYLIFE



Giancarlo FISICHELLA

NAZIONALITÀ:	ITALIA
PARTENZE:	41
POLE POSITIONS:	1
VITTORIE:	0



Alexander WURZ

NAZIONALITÀ:	AUSTRIA
PARTENZE:	19
POLE POSITIONS:	0
VITTORIE:	0

4. McLAREN MERCEDES



David COULTHARD

NAZIONALITÀ:	GRAN BRETAGNA
PARTENZE:	74
POLE POSITIONS:	8
VITTORIE:	4



Mika HÄKKINEN

NAZIONALITÀ:	FINLANDIA
PARTENZE:	112
POLE POSITIONS:	10
VITTORIE:	9

5. JORDAN MUGEN-HONDA



**Damon
HILL**

NAZIONALITÀ:	GRAN BRETAGNA
PARTENZE:	100
POLE POSITIONS:	20
VITTORIE:	22



**Ralf
SCHUMACHER**

NAZIONALITÀ:	GERMANIA
PARTENZE:	33
POLE POSITIONS:	0
VITTORIE:	0

6. PROST PEUGEOT



**Olivier
PANIS**

NAZIONALITÀ:	FRANCIA
PARTENZE:	74
POLE POSITIONS:	0
VITTORIE:	1



**Jarno
TRULLI**

NAZIONALITÀ:	ITALIA
PARTENZE:	30
POLE POSITIONS:	0
VITTORIE:	0

7. SAUBER PETRONAS



**Jean
ALESI**

NAZIONALITÀ:	FRANCIA
PARTENZE:	151
POLE POSITIONS:	2
VITTORIE:	1



**Johnny
HERBERT**

NAZIONALITÀ:	GRAN BRETAGNA
PARTENZE:	129
POLE POSITIONS:	0
VITTORIE:	2

8. ARROWS



**Pedro
DINIZ**

NAZIONALITÀ:	BRASILE
PARTENZE:	66
POLE POSITIONS:	0
VITTORIE:	0



**Mika
SALO**

NAZIONALITÀ:	FINLANDIA
PARTENZE:	66
POLE POSITIONS:	0
VITTORIE:	0

9. STEWART FORD



**Rubens
BARRICHELLO**

NAZIONALITÀ:	BRASILE
PARTENZE:	96
POLE POSITIONS:	1
VITTORIE:	0



**Jos
VERSTAPPEN**

NAZIONALITÀ:	OLANDA
PARTENZE:	56
POLE POSITIONS:	0
VITTORIE:	0

10. TYRRELL FORD



**Ricard
ROSSET**

NAZIONALITÀ:	BRASILE
PARTENZE:	26
POLE POSITIONS:	0
VITTORIE:	0



**Toranosuke
TAKAGI**

NAZIONALITÀ:	GIAPPONE
PARTENZE:	16
POLE POSITIONS:	0
VITTORIE:	0

11. MINARDI FORD



**Shinji
NAKANO**

NAZIONALITÀ:	GIAPPONE
PARTENZE:	33
POLE POSITIONS:	0
VITTORIE:	0



**Esteban
TUERO**

NAZIONALITÀ:	ARGENTINA
PARTENZE:	16
POLE POSITIONS:	0
VITTORIE:	0

La statistica corrisponda a quella di fine stagione 1998.

AVVERTENZA

Questo articolo Nintendo non è previsto per essere copiato o utilizzato con alcuno strumento e accessorio che ne alteri il funzionamento. L'uso di tali strumenti e/o accessori rende nulla la garanzia sul vostro prodotto Nintendo. Nintendo (e tutti i suoi licenziatari e distributori) non si ritiene responsabile per danni causati al prodotto dall'uso di tali strumenti ed accessori.

Se, a causa di essi, il vostro gioco smette di funzionare, togliete l'accessorio, facendo molta attenzione a non piegare, danneggiare o rompere i connettori. Se invece non avete usato nessuno strumento o accessorio ed il vostro gioco smette di funzionare, rivolgetevi al centro di assistenza autorizzato. Il contenuto di questa avvertenza non interferisce con i vostri diritti di garanzia sul prodotto se usato in modo conforme.

ATTENZIONE

Copiare i giochi Nintendo è illegale ed è severamente proibito dalle leggi nazionali ed internazionali sul Copyright (incluse le sezioni su Copyright, Design and Patent Act 1988 e la Direttiva della Comunità Europea sulla Protezione Legale dei Programmi di Computer).

Nessuna copia di software è autorizzata e non è necessaria per proteggere il vostro software. Coloro che violano le normative vigenti saranno perseguiti a termine di legge.

[illegible]

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY



Deutschland:

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, <http://www.nintendo.de>

Österreich:

Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

UK and Ireland:

THE Games LTD.
Parham Drive, Boyatt Wood, Eastleigh, Hampshire, SO50 4NU, UK

France:

Nintendo France SARL
1, Rue de la Croix des Maheux, 95031 Cergy Pontoise

Nederland:

Nintendo Netherlands B.V.
Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein

Belgium, Luxembourg:

Contact Data Belgium N.V.
Coremansstraat 34, B-2600 Berchem, Belgium

España:

Nintendo España, S.A.
C/Azalea, 1-Edificio D, Miniparc 1-EL Soto de la Moraleja,
28109 Alcobendas (Madrid), <http://www.nintendo.es>

Scandinavia:

Bergsala AB
Box 10204, Marios gata 21, 434 23 Kungsbacka, Sweden

PRINTED IN GERMANY