



INSTRUCTION
MANUAL

AYRTON SENNA'S

— SUPER —

Monaco **GTP II**

SEGA

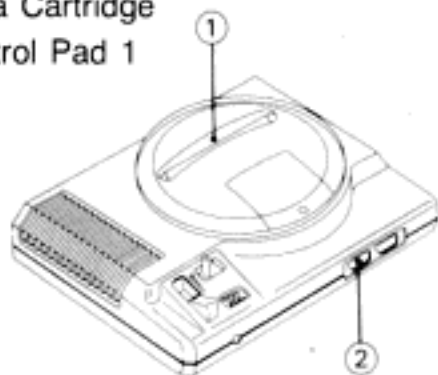
Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive/Genesis-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicurarvi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega Drive/Genesis. Anslut styrplattan 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt därefter i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubriks scenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubriks scenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplattan 1

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmäsi käyttöohjekirjasi ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuva ruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuva ruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

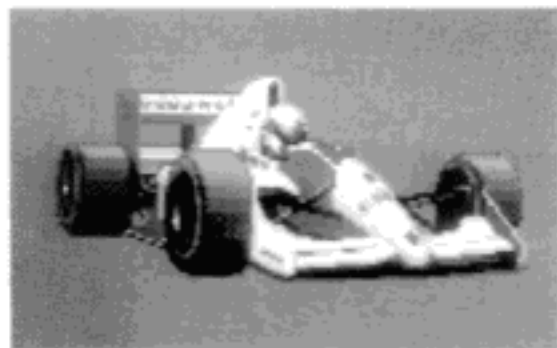
Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

- ① Sega-kasetti
- ② Säätölaippa 1

The Thrill of Formula 1

You're blazing down the track, the wind blasting against your wind-screen and the visor of your helmet. The engine shrieks in your ears as you downshift to take the turn. G-forces tear at you, first one way, then the other as the turn whips into a chicane, almost too fast for human reflexes to follow. You're on the bare, cutting edge of control. Your concentration is intense, and time, for you, has slowed down to a crawl.

You're in Spain, with an additional two races left in the season. You were first in point standings, but a crash in Portugal put you out of that race and dropped you to third. You need to regain those points, and the best way to do it is to win this race.



Formel 1 Nerverzerrei-Bendes Rennfieber

Sie donnern die Rennbahn herunter. Der Windwiderstand gegen ihre Schutzscheibe und Ihr Helmvisier ist gewaltig. Der Motor brüllt in Ihren Ohren, während Sie kurz vor der Kurve herunterschalten. Die Schwerkkräfte reißen Sie zuerst zur einen Seite, dann zur anderen, während sich die Kurve blitzartig in eine Schikane wandelt, der menschliche Reflexe kaum folgen können. Die Fahrzeugkontrolle fordert Sie auf's Äußerste. Ihre Nerven sind bis zum Zerreißen angespannt, Ihre Konzentration ist hypnotisch-intensiv, und die Zeit scheint zu kriechen.

Sie befinden sich in Spanien, und bis zum Ende der Saison sind noch zwei Rennen zu fahren. Bis vor kurzem standen Sie in der Punktwertung noch ganz oben, doch ein Unfall in Portugal hat Sie aus dem Rennen geworfen und auf den dritten Platz zurückversetzt. Um die Rennserie zu gewinnen, müssen die verlorenen Punkte wieder aufholen.

Le suspense de la Formule 1

Vous foncez sur la piste à toute allure et le vent frappe votre pare-brise et la visière de votre casque. Le moteur hurle à vos oreilles lorsque vous rétrogradez pour prendre le virage. La force centrifuge vous jette d'un côté puis de l'autre lorsque le virage se transforme en chicane; la vitesse est presque trop rapide à moins d'avoir des réflexes surhumains. Vous êtes supertendu. Votre concentration est extrême et le temps pour vous s'écoule au ralenti.

Vous êtes en Espagne pour les deux dernières courses de la saison. Vous étiez le premier au classement, mais un carambolage au Portugal vous a exclu de cette course et placé troisième. Vous devez récupérer des points, et votre seule chance est de gagner cette course.

La emoción de Fórmula 1

Usted está corriendo en la pista y el viento castiga el parabrisas y la visera de su casco. El motor zumba en sus oídos a medida que reduce de marcha para tomar una curva. Las fuerzas de G lo empujan, primero en una dirección y luego en otra a medida que la curva se transforma en un latigazo que es demasiado rápido para que los reflejos humanos puedan seguirlo. Usted está en el filo del control. Su concentración es intensa y el tiempo se ha enlentecido pareciendo que se arrastra.

Usted está en España y le restan dos carreras más para el fin de la temporada. Usted estaba primero en la lista de puntajes, pero un accidente en Portugal lo hizo abandonar la carrera quedando en el tercer puesto. Usted necesita ganar esos puntos que le faltan y la mejor manera para lograrlo es ganar esta carrera.

Il brivido della formula 1

State sfrecciando sulla pista, il vento contro il parabrezza e il vostro elmetto. Il motore stride nelle orecchie ogni volta che scalate le marce per prendere una curva. La forza G vi trasporta prima da una parte e dopo dall'altra quando le curve girano in un chicane, quasi troppo veloce da seguire per i riflessi umani. Siete al limite del controllo. La vostra concentrazione è intensa e il tempo, per voi è troppo lento.

Siete in Spagna, e vi mancano ancora due corse della stagione. Eravate il primo in classifica, ma un incidente in Portogallo vi ha mandato fuori pista e fatto scendere in terza posizione. Dovete riguadagnare questi punti, e il modo migliore per farlo è di vincere questa corsa.

Den hissande spänningen hos Formel 1

Med vindrutan och hjälmens visir hårt utsatta av de starka luftströmmarna susar du fram över banan. Motorn skriker till när du växlar ner för att ta nästa kurva. Du pressas först åt ena sidan, sedan åt den andra, och känner hur G-kraften tar på dig i de tvära kurvorna. Allting sker mycket snabbt, och det är på gränsen till att de mänskliga reflexerna inte hänger med. Du riskerar hela tiden att tappa kontrollen, och förlorar allt begrepp om tid och rum där du sitter intensivt koncentrerad vid ratten.

Du befinner dig i Spanien och endast två lopp återstår av säsongen. Efter en krasch i Portugal blev du tvungen att bryta det loppet, och förlorade därmed din förstaplats i poängligan och ligger nu på tredje plats. Du vill nu återta de förlorade poängen genom att vinna det här loppet.

De Spanning van Formule 1

Je flitst over de weg, de wind slaat tegen je windscherm en je helm. De motor giert als je terugschakelt voor een bocht. De luchtdruk is enorm als de bocht ineens over gaat in een haarspeldbocht. Je kan het bijna niet meer volgen. Je balanceert op het randje van je vermogen. Je concentratie is optimaal en je vergeet alles om je heen.

Je bent nu in Spanje en je moet nog twee races rijden in dit seizoen. Je stond eerste op de ranglijst, maar dat ongeluk in Portugal, waardoor je die race niet uit kon rijden heeft je weer op een derde plaats gezet. Je hebt punten nodig, dus deze race moet je winnen!

Formula 1 — kilpailujen jännitys

Kiität pitkin rataa, tuuli lyö tuulilasia ja kypäränlippaasi vasten. Moottori kirkuu korvissasi, kun vaihdat kaarteissa pienemmälle vaihteelle. Painovoimat repivät Sinua, ensin yhteen suuntaan, sitten toiseen, kun kaarre houkuttelee vauhtiin, joka on melkein liian nopea ihmisreflekseille. Olet hallintakykysi rajoilla. Keskittymisesi on kiihkeää ja, mielestäsi, aika matelee.

Olet Espanjassa ja Sinulla on vielä kaksi kilpailua tästä kaudesta jäljellä. Olit ensimmäisellä sijalla pistetilastoissa, mutta törmäys Portugalissa pudotti Sinut siitä kilpailusta ja alenit pisteissä kolmannelle sijalle. Sinun tarvitsee saada nuo pisteet takaisin, ja paras tapa tehdä niin on voittaa tämä kilpailu.

Now you're in third place, one more lap to go. Your rival's silver Minarae looms in your rearview mirror, and you move to cut him off — the driver challenged you before the race began, and you're determined to shut him out. You're due for a pit stop, but it's too close to the end of the race, and you hope the car holds together 'til the finish line!

Ayrton Senna's Super Monaco GP II puts you in a world where driving precision, lightning strategy, and superb endurance, as well as sheer good luck and the determination to win will transform you from a mere rookie to a top-ranking Formula 1 driver. It's up to you to prove that you belong among the racing elite, participating in the king of motor-sports!

Sie liegen jetzt auf dem dritten Platz und haben noch eine Runde vor sich. Der silberne Minarae Ihres Rivalen füllt bereits Ihren Rückspiegel aus, und Sie setzen alles daran ihn auszuschalten. Dieser Konkurrent hat Sie bereits vor dem Start hochmütig herausgefordert, und Sie sind entschlossen, ihn nicht an die Spitze zu lassen. Ihr nächster Boxenstopp steht bevor, doch die Zeit ist zu knapp. Das Rennen nähert sich dem Ende, und Sie hoffen, daß Ihr Wagen bis zur Ziellinie durchhält!

Ayrton Sennas Super Monaco GP II versetzt Sie in eine Welt, in der Sie durch Fahrzeugkontrolle, blitzschnelle Strategie, zähes Durchhaltevermögen, eiserne Entschlossenheit und eine große Portion Glück zum Spitzenstar des Formel-1-Rennsports aufsteigen können. Also zeigen Sie, daß Sie in dieser härtesten aller Motorsportarten zur Weltelite gehören!

Vous tenez la troisième place et il ne reste plus qu'un tour. La Minarae métallique de votre rival surgit dans votre rétroviseur, et vous déportez votre voiture pour lui couper la piste — le conducteur vous a lancé un défi avant le départ; vous êtes maintenant bien déterminé à lui bloquer le passage. Vous devriez vous arrêter au stand, mais vous êtes trop près de la fin de la course; vous espérez que votre voiture tiendra le coup jusqu'à la ligne d'arrivée!

Ayrton Senna's Super Monaco GP II vous introduit dans un monde où la précision de la conduite, la stratégie rapide et l'endurance exceptionnelle, de même que la chance pure et simple, accompagnées de la volonté impitoyable de gagner, feront de vous un coureur de Formule 1 de premier rang. Participez à la course suprême des sports automobiles pour prouver que vous appartenez à l'élite des coureurs!

Usted está en el tercer puesto y le falta una vuelta para terminar. El Minarae plateado de su rival se cierne en su espejo retrovisor y usted se mueve para cortarle el paso — el conductor le desafió antes de que la carrera comenzase y usted está determinado a hacerle callar la boca. ¡Es tiempo de que haga una parada en los boxes, pero está demasiado cerca del final de la carrera y usted reza para que el bólido se conserve en una sola pieza hasta la línea de llegada!

El Super Mónaco GP II de Ayrton Senna lo transporta a un mundo donde la precisión para conducir, la estrategia relampagueante y una resistencia excelente, aunadas a la buena suerte y la determinación de ganar, lo transformarán en un piloto de Fórmula 1 de primera clase. ¡Es su responsabilidad probar que pertenece a la élite de carrera, participando en el rey de los deportes motorizados!

Ora siete al terzo posto, un altro giro di circuito. Il vostro rivale Minarae appare in lontananza sullo specchietto retrovisore, e voi correte per lasciarlo indietro — il guidatore vi ha sfidato prima che la gara cominciasse, e siete determinato a tagliarlo fuori. Dovreste fermarvi per le riparazioni, ma la fine della corsa è vicina e sperate che la macchina regga fino al traguardo!

Super Monaco GP II Ayrton Senna vi lancia in un mondo dove la precisione di guida, la strategia illuminante, e una resistenza superba, così come una dose di buona fortuna e la volontà di vincere vi trasforma da un semplice pilota dilettante a un pilota di formula 1 di prima classe. Dipende da voi dimostrare che appartenete all'élite, partecipando al re degli sport motorizzati!

Du ligger trea, med bara ett varv kvar. Du ser hur din rivals silverfärgade Minarae hotfullt dyker upp i backspeglern, och gör en gir för att stoppa honom. Han utmanade dig innan loppet, och nu är du fast besluten att stänga honom ute. Det är egentligen dags för depån, men loppet är nästan över, och du ber en stilla bön att din bil ska hålla ihop tills du passerat mållinjen!

I Ayrton Sennas Super Monaco GP II hamnar du i en värld där körskicklighet, blixtsnabb manövrering och exceptionell uthållighet, kombinerat med ren tur och en stark vinnarinstinkt, kan förvandla dig från en medelmåttig nybörjare till en av Formel 1:s toppförare. Nu är det upp till dig själv att bevisa att du hör hemma bland förareliten i den mest grandiosa av alla motorsporter!

Je ligt op de derde positie en er is nog één ronde te gaan. Je ziet de zilveren Minarae van je achterligger in je spiegel en je snijdt hem af — hij had je uitgedaagd en je doet nu alles om hem niet voorbij te laten gaan. Eigenlijk moet je nu een pit-stop maken, maar de race is bijna afgelopen. Blijf je wagen heel tot de finish, of . . .

Nauwkeurig rijden, flietsende acties, een goed uithoudingsvermogen en vooral geluk spelen een grote rol in de wereld van Ayrton Senna's Super Monaco GP. Word jij een top — Formule 1 rijder of blijf je een amateurtje? Jij moet nu bewijzen dat je tot de top van deze koning onder de autosporten kunt behoren!

Olet nyt kolmannella tilalla, ja Sinulla on vielä yksi kierros jäljellä. Kilpailijasi hopeanvärinen Minarae häämöttää takapeilissäsi, ja yrität katkaista hänen tiensä — tuo ajaja uhmasi Sinua ennen kilpailun alkua, ja olet päättänyt jättää hänet pelistä pois. Sinun pitäisi tehdä huoltopysähdys, mutta kilpailu loppuu tuossa tuokiossa. Toivot siis vain, että auto pysyy liitoksissaan maaliviivalle saakka!

Ayrton Sennan Super Monaco GP II -peli johdattaa Sinut maailmaan, missä ajotarkkuus, valostrategia sekä luja kestävyys samoin kuin pelkkä hyvä onni ja päättäväisyys voittaa tekevät pelkästä aloittelijasta huippuluokan Formula 1 -ajajan. Sinun on nyt itse todistettava, että kuulut kilpailijoiden eliittiin, osallistumalla moottoriurheilun kuningaskilpailuun!

Gearing Up

Before you start to race, become familiar with what each of the controls does.

① D-Button

- Press to highlight selections.
- Press to cycle through choices.

② Start Button

- Press to start the game.
- Press to pause during play.
- Press to retire from a race or exit from a practice lap.
- Press to resume play.

③, ⑤ Button A or Button C

- Press to choose selections.



Vorbereitung

Machen Sie sich vor dem Rennstart gründlich mit den verschiedenen Funktionen der Steuerpulttasten vertraut.

① Richtungstaste (Taste D)

- Drücken Sie diese Taste zur Wahl einer Spieleinstellung.
- Drücken Sie diese Taste zum Durchlaufen der Spieloptionen.

② Starttaste

- Drücken Sie diese Taste zum Starten des Spiels.
- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel kurzzeitig zu unterbrechen.
- Drücken Sie diese Taste, um aus einem Rennen auszusteigen oder eine Proberunde zu beenden.
- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel fortzusetzen.

③, ⑤ Taste A oder Taste C

- Drücken Sie diese Taste zum Abrufen von Spieloptionen.

Aux commandes

Avant d'entrer dans la course, familiarisez-vous avec les fonctions de chaque commande.

① Touche de direction (Touche D)

- Appuyez pour éclairer une sélection.
- Appuyez pour faire défiler les choix.

② Touche de départ (Start)

- Appuyez pour commencer le jeu.
- Appuyez pour faire une pause pendant le jeu.
- Appuyez pour sortir d'une course ou d'un tour d'entraînement.
- Appuyez pour reprendre le jeu.

③, ⑤ Touche A ou touche C

- Appuyez pour sélectionner.

Preparativos

Antes de comenzar la carrera, familiarícese con la función de cada uno de los controles.

① Botón direccional (botón D)

- Presiónelo para iluminar las selecciones.
- Presiónelo para circular entre opciones.

② Botón de inicio

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para hacer una pausa durante el juego.
- Presiónelo para retirarse de la carrera o salir de una vuelta de práctica.
- Presiónelo para reiniciar el juego.

③, ⑤ Botón A o botón C

- Presiónelo para escoger las opciones.

Ingrate la marcia

Prima di iniziare la corsa, familiarizzatevi con ciascuno dei comandi.

① Tasto D

- Premetelo per evidenziare le selezioni.
- Premetelo per passare ciclicamente attraverso le scelte.

② Tasto di avvio (Start)

- Premetelo per iniziare a giocare.
- Premetelo per fare una pausa durante il gioco.
- Premetelo per ritirarvi da una corsa o uscire da un circuito di esercitazione.
- Premetelo per riprendere a giocare.

③, ⑤ Tasto A o tasto C

- Premetelo per scegliere le selezioni.

Styr spelet

Bekanta dig med reglagen och deras funktioner innan du börjar spela.

① Styrkulan D (riktkulan)

- Vicka styrkulan D åt lämpligt håll (i pilarnas riktningar) för att lysa upp de olika valmöjligheterna.
- Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att välja alternativ på de olika valmenyerna.

② Startknappen (START)

- Tryck på START för att börja spela.
- Tryck på START för att göra ett avbrott i spelet.
- Tryck på START för att lämna ett lopp eller ett övningsvarv.
- Tryck på START för att fortsätta spela.

③, ⑤ Knapparna A och C

- Tryck på knappen A eller C för att mata in ditt val på någon av valmenyerna.

Versnellen

Voordat je van start gaat, moet je eerst weten hoe de controller werkt.

① Richting Toets (R-toets)

- Druk hierop om de keuzes aan te wijzen.
- Druk hierop om de keuzes te zien.

② Start Toets

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om te pauzeren.
- Druk hierop om te stoppen met een race of een oefenronde.
- Druk hierop om weer verder te spelen.

③, ⑤ Toets A of Toets C

- Druk hierop om keuzes te maken.

Valmistautuminen

Ennen kilpailuun ryhtymistä tutustu kunkin säätimen tehtäviin.

① Suuntanäppäin (D-näppäin)

- Ota valinnat näyttöön tätä näppäintä painamalla.
- Vaihtoehtojen läpi kahlaus.

② Aloitusnäppäin (START)

- Pelin aloitus.
- Tauko pelin aikana.
- Paina myös silloin, kun haluat luopua kilpailusta tai poistua harjoituskierrökselta.
- Peli jatkuu myös tätä painamalla.

③, ⑤ Näppäin A tai näppäin C

- Valinnat tehdään tätä painamalla.

④ Button B

- Press twice to exit the Options screen.
- Press to correct entries in the Name Entry screen.
- Press to leave the Senna GP or Free Practice track selection screens, and return to the previous screen.

Note: Once a track is selected (by pressing Button A or C), the only way to exit that screen is to begin the race or practice lap and use the Start Button to exit the screen.

Controlling Your Car . . .

The functions of the D-Button and Buttons A, B and C may be selected at the Options screen. CONTROL gives you six different arrangements for driving with a standard transmission. These arrangements also influence the controls for driving with an automatic transmission.

④ Taste B

- Drücken Sie diese Taste zum verlassen des Optionsbilds zweimal.
- Drücken Sie diese Taste zum Korrigieren von Eintragungen auf dem Namenseintragungsbild.
- Drücken Sie diese Taste, um die Senna GP-Rennbahn oder die Übungsstrecke zu verlassen und zum vorhergehenden Bild zurückzukehren.

Hinweis: Nach der Wahl einer Rennstrecke (durch Drücken der Taste A oder C) können Sie dieses Bild entfernen, indem Sie das Rennen oder die Übungsrunde starten und dann das Bild durch Drücken der Starttaste verlassen.

Steuerung Ihres Wagens

Die Funktionen der Richtungstaste und der Tasten A, B und C können auf dem Optionsbild gewählt werden. CONTROL gibt Ihnen sechs verschiedene Zusammenstellungen zum Fahren mit einem Standardgetriebe. Diese Zusammenstellungen beeinflussen darüber hinaus auch die Steuerung mit einem Automatikgetriebe.

④ Touche B

- Appuyez deux fois pour sortir de l'écran des options.
- Appuyez pour corriger une entrée sur l'écran d'entrée de nom.
- Appuyez pour quitter Senna GP ou la piste d'entraînement libre et retourner à l'écran précédent.

Remarque: Lorsqu'une piste a été choisie (en appuyant sur la touche A ou C) vous devez commencer la course ou l'entraînement avant de pouvoir quitter l'écran. Utilisez ensuite la touche Start pour sortir de l'écran.

Contrôlez votre voiture . . .

Les fonctions de la touche D ou des touches A, B et C peuvent être choisies sur l'écran des options. L'option CONTROL vous donne pour la conduite six possibilités pour une transmission standard. Ces combinaisons influencent les commandes lors de la conduite avec une transmission automatique.

④ Botón B

- Presiónelo dos veces para salir de la pantalla de opciones.
- Presiónelo para corregir las entradas en la pantalla de "Name Entry" (introducción de nombre)
- Presiónelo para abandonar las pantallas de selección del Senna GP o la pista de "Free Practice" (práctica libre) y regresar a la pantalla anterior.

Nota: Una vez que haya seleccionado la pista (presionando el botón A o el C), la única manera de salir de tal pantalla es comenzar la carrera o practicar una vuelta y luego utilizar el botón de inicio para salir de la pantalla.

Control del automóvil . . .

Las funciones de los botones D, A, B y C, pueden ser seleccionadas en la pantalla de opciones. CONTROL le ofrece a usted seis diferentes opciones para conducir con una transmisión estándar. Estas opciones también tienen influencia sobre los controles para conducir con una transmisión automática.

④ Tasto B

- Premetelo due volte per uscire dallo schermo delle opzioni (Options).
- Premetelo per correggere le immissioni nello schermo di immissione nome (Name Entry).
- Premetelo per lasciare gli schermi di selezione Senna GP o della pista di esercitazione (Free Practice) e ritornare allo schermo precedente.

Nota: Una volta selezionata una pista (premendo il tasto A o il tasto C), il solo modo per uscire da quello schermo è di iniziare la gara o di esercitarvi su un circuito e usare il tasto Start per uscire dallo schermo.

Controllo del veicolo . . .

Le funzioni del tasto D e dei tasti A, B e C possono essere selezionate sullo schermo delle opzioni. CONTROL vi consente sei tipi diversi di combinazioni per guidare con un cambio standard. Queste combinazioni influenzano anche i comandi di guida con cambio automatico.

④ Knappen B

- Tryck två gånger på knappen B för att lämna valmenyn OPTIONS.
- Tryck på knappen B för att ändra bokstäver som skrivits in på namnmenyn NAME ENTRY.
- Tryck på knappen B för att lämna specialloppen SENNA GP eller övningsloppen FREE PRACTICE och gå tillbaka till föregående meny.

OBS! Det enda sättet att lämna ett lopp eller ett övningsvarv på, efter att redan ha valt bana (genom att trycka på knappen A eller C), är att först börja köra loppet/övningsvarvet och sedan trycka på START.

Bilens manövrering — (CONTROL)

På valmenyn OPTIONS är det möjligt att välja vilka funktioner styrkulan D och knapparna A, B och C ska få. Valmöjligheten CONTROL (manövrering) ger dig sex olika alternativ för körning med manuell växellåda, vilka också påverkar reglagens funktioner vid körning med automatisk växellåda.

④ Toets B

- Druk hier twee keer op om het Optiescherm te verlaten.
- Druk hierop om de namen op het Naam Invoerscherm te verbeteren.
- Druk hierop om het Senna GP en het Oefenronde scherm te verlaten en terug te gaan naar het vorige scherm.

Let op: Als je een baan gekozen hebt (door op toets A of C te drukken), kun je dat scherm alleen verlaten door de race of het oefenrondje te beginnen en dan op de Start Toets te drukken.

Jouw Wagen Besturen . . .

Je kunt de functies van de R-toets en de toetsen A, B en C op het Optiescherm kiezen. Bij "Control" kun je zes verschillende instellingen met een standaard versnelling kiezen. De instellingen veranderen ook voor de automatische versnelling.

④ Näppäin B

- Vaihtoehtoruutu sammuu tätä kahdesti painamalla.
- Tätä painamalla korjataan tiedot Osanottajaruudulla.
- Paina, kun haluat poistua Senna GP- tai Vapaan harjoitusradan valintaruuduilta ja palata edelliselle ruudulle.

Huom: Kun olet valinnut radan (painamalla näppäintä A tai C), ainoa tapa poistua siltä ruudulta on aloittaa kilpailu tai harjoituskierron ja käyttää Aloitusnäppäintä ruudulta poistumiseen.

Autosi hallinta . . .

D-näppäinmenen sekä Näppäinten A, B ja C toiminnot voidaan valita Vaihtoehtoruudulla. CONTROL — toiminto mahdollistaa kuusi erilaista ajotapaa normaalivaihteistolla. Nämä ajotavat vaikuttavat myös automaattivaihteistolla ajosäätöihin.

Type	*UP	*DOWN
A	Shift Down	Shift Up
B	Shift Up	Shift Down
C	Shift Down	Shift Up
D	Shift Up	Shift Down
E	Brake	Accelerator
F	Accelerator	Brake

Typ	*NACH OBEN	*NACH UNTEN
A	Herunterschalten	Hochschalten
B	Hochschalten	Herunterschalten
C	Herunterschalten	Hochschalten
D	Hochschalten	Herunterschalten
E	Bremse	Gaspedal
F	Gaspedal	Bremse

Type	*UP	*DOWN
A	Vitesse inférieure	Vitesse supérieure
B	Vitesse supérieure	Vitesse inférieure
C	Vitesse inférieure	Vitesse supérieure
D	Vitesse supérieure	Vitesse inférieure
E	Frein	Accélération
F	Accélération	Frein

Tipo	*UP (arriba)	*DOWN (abajo)
A	Reducción	Incremento
B	Incremento	Reducción
C	Reducción	Incremento
D	Incremento	Reducción
E	Freno	Acelerador
F	Acelerador	Freno

Type	Button A	Button B	Button C
A	Brake	Accelerator	Pit In
B	Brake	Accelerator	Pit In
C	Accelerator	Brake	Pit In
D	Accelerator	Brake	Pit In
E	Shift Down	Shift Up	Pit In
F	Shift Down	Shift Up	Pit In

Typ	Taste A	Taste B	Taste C
A	Bremse	Gaspedal	Boxenstopp
B	Bremse	Gaspedal	Boxenstopp
C	Gaspedal	Bremse	Boxenstopp
D	Gaspedal	Bremse	Boxenstopp
E	Herunterschalten	Hochschalten	Boxenstopp
F	Herunterschalten	Hochschalten	Boxenstopp

Type	Touche A	Touche B	Touche C
A	Frein	Accélérateur	Stand
B	Frein	Accélérateur	Stand
C	Accélérateur	Frein	Stand
D	Accélérateur	Frein	Stand
E	Vitesse inférieure	Vitesse supérieure	Stand
F	Vitesse inférieure	Vitesse supérieure	Stand

Tipo	botón A	botón B	botón C
A	Freno	Acelerador	Boxes
B	Freno	Acelerador	Boxes
C	Acelerador	Freno	Boxes
D	Acelerador	Freno	Boxes
E	Reducción	Incremento	Boxes
F	Reducción	Incremento	Boxes

*D-Button

Try each arrangement and find out which one is most comfortable for you. Remember — to steer, press the D-Button left or right.

*Richtungstaste

Probieren Sie jede Zusammenstellung einmal probeweise aus, um herauszufinden, welche Ihnen am besten zusagt. Denken Sie daran: Zum Steuern ist die Richtungstaste nach links oder rechts zu drücken.

*Touche D

Essayez chaque combinaison pour trouver celle qui vous convient le mieux. Souvenez-vous que pour tourner, vous devez appuyer sur la droite ou la gauche de la touche D.

*Botón D

Intente cada una de las opciones para encontrar la que le sea más comfortable. Recuerde, para cambiar de dirección presione el botón D hacia la izquierda o derecha.

Tipo	*UP	*DOWN
A	Scalare le marce	Ingranare le marce
B	Ingranare le marce	Scalare le marce
C	Scalare le marce	Ingranare le marce
D	Ingranare le marce	Scalare le marce
E	Freno	Acceleratore
F	Acceleratore	Freno

Alternativ	*uppåt	*nedåt
A	Växla ned	Växla upp
B	Växla upp	Växla ned
C	Växla ned	Växla upp
D	Växla upp	Växla ned
E	Broms	Gas
F	Gas	Brom

Type	*OMHOOG	*OMLAAG
A	Terug Schakelen	Opschakelen
B	Opschakelen	Terug Schakelen
C	Terug Schakelen	Opschakelen
D	Opschakelen	Terug Schakelen
E	Rem	Gas
F	Gas	Rem

Tyyppi	*YLÖS	*ALAS
A	Vaihda alemmälle	Vaihda ylemmälle
B	Vaihda ylemmälle	Vaihda alemmälle
C	Vaihda alemmälle	Vaihda ylemmälle
D	Vaihda ylemmälle	Vaihda alemmälle
E	Jarrut	Kaasutin
F	Kaasutin	Jarrut

Tipo	Tasto A	Tasto B	Tasto C
A	Freno	Acceleratore	Posto di rifornimento
B	Freno	Acceleratore	Posto di rifornimento
C	Acceleratore	Freno	Posto di rifornimento
D	Acceleratore	Freno	Posto di rifornimento
E	Scalare le marce	Ingranare le marce	Posto di rifornimento
F	Scalare le marce	Ingranare le marce	Posto di rifornimento

Alternativ	Knappen A	Knappen B	Knappen C
A	Broms	Gas	Till depån
B	Broms	Gas	Till depån
C	Gas	Broms	Till depån
D	Gas	Broms	Till depån
E	Växla ned	Växla upp	Till depån
F	Växla ned	Växla upp	Till depån

Type	Toets A	Toets B	Toets C
A	Rem	Gas	Pits in
B	Rem	Gas	Pits in
C	Gas	Rem	Pits in
D	Gas	Rem	Pits in
E	Terug Schakelen	Opschakelen	Pits in
F	Terug Schakelen	Opschakelen	Pits in

Tyyppi	Näppäin A	Näppäin B	Näppäin C
A	Jarrut	Kaasutin	Huoltoon
B	Jarrut	Kaasutin	Huoltoon
C	Kaasutin	Jarrut	Huoltoon
D	Kaasutin	Jarrut	Huoltoon
E	Vaihda alemmälle	Vaihda ylemmälle	Huoltoon
F	Vaihda alemmälle	Vaihda ylemmälle	Huoltoon

*Tasto D

Provate tutte le combinazioni e trovate quella che più vi si addice. Ricordatevi, per sterzare, premete il tasto D a sinistra o a destra.

*Styrkulan D

Prova de olika manövreringsalternativen för att ta reda på vilket som känns bekvämast. Glöm inte att bilen styrs genom att vicka styrkulan D åt vänster och höger.

*R-toets

Probeer elke instelling tot je één gevonden hebt die je het prettigst vindt. Onthoud wel-sturen doe je met links en rechts op de R-toets.

*D-näppäin

Kokeile kaikkia tapoja ja etsi se, joka on Sinusta miellyttävin. Muista: ohjaat ajokkiasi painamalla D-näppäintä vasemmalle tai oikealle.

An Overview

The best way to start this game is to take a few Free Practice laps on any of the 16 Grand Prix courses.

Choose a course and a transmission, and get a feel for how your car handles — what it takes to move through those tight turns, and how much time you can make up on the straightaways. Take as many laps as you want, and compare your track times for each lap.

Next, try the Senna GP. It consists of the Preliminary Race (time trials) to determine your starting position, and the Senna GP, on your choice of three different tracks recommended by Ayrton Senna.

The World Championship consists of a series of 16 races, each on a different Grand Prix course. As with the Senna GP, you must go through a Preliminary Race to determine your place in the starting grid for the main event.

Übersicht

Anfänger dieses Spiels sollten zunächst einmal ein paar Übungsrunden auf einer der 16 Grand Prix-Rennstrecken absolvieren. Wählen Sie dazu eine Rennstrecke und einen Getriebetyp, und prüfen Sie, ob das Handling Ihres Wagen ihren Anforderungen entspricht, das heißt, wie der Wagen sich in engen Kurven verhält und wieviel Zeit Sie auf geraden Streckenabschnitten wieder herausholen können usw. Fahren Sie so viele Runden wie Sie möchten, und vergleichen Sie Ihre Rundenzeiten.

Probieren Sie anschließend einmal Senna GP aus. Das Rennen besteht aus der Vorrunde (Platzierungsrennen) zur Festlegung Ihrer Startposition und dem Hauptrennen Senna GP. Ayrton Senna stellt hierfür drei verschiedene Rennbahnen zur Verfügung, unter denen Sie die gewünschte Strecke wählen können.

Die Weltmeisterschaftsserie setzt sich aus 16 Rennen zusammen, die jeweils auf einer anderen Rennstrecke stattfinden. Wie bereits beim Senna GP müssen Sie zur Bestimmung Ihrer Startposition für das Hauptrennen zuerst die Vorrunden absolvieren.

Aperçu

La meilleure façon de commencer le jeu est de vous entraîner sur la piste d'essai d'une des 16 courses du Grand Prix. Choisissez une course et une transmission afin de mieux savoir comment votre voiture réagit, le temps que vous mettez à prendre les virages serrés et à quelle allure vous pouvez aller dans les lignes droites. Faites autant de tours de piste que vous le souhaitez et comparez le temps que vous avez mis pour chaque tour.

Ensuite, essayez la course Senna GP, qui consiste en une course préliminaire (course contre la montre pour déterminer votre position de départ) et la course Senna GP même, trois pistes de votre choix recommandées par Ayrton Senna.

Le Championnat Mondial consiste en une série de 16 courses, chacune faisant partie d'une course différente du Grand Prix. Vous devez, comme pour la course Senna GP, d'abord participer aux préliminaires pour déterminer votre place de départ lors de l'événement principal.

Descripción general

La mejor manera de comenzar a jugar es hacer algunas vueltas de práctica libre, en cualquiera de las 16 pistas del Grand Prix. Seleccione una pista y un tipo de transmisión para sentir como reacciona su automóvil, las dificultades a salvar en las curvas cerradas, y cuánto tiempo puede ahorrar en las rectas. Conduzca la cantidad de vueltas que desee y compare los tiempos de cada vuelta.

A continuación, intente el Senna GP. Éste consiste de una Carrera Preliminar (pruebas cronometradas), para determinar su posición de largada en el Senna GP, de acuerdo a su selección de las diferentes pistas recomendadas por Ayrton Senna.

El Campeonato Mundial consiste de una serie de 16 carreras, cada una con un curso diferente para el Grand Prix. Al igual que con el Senna GP, usted deberá pasar por la Carrera Preliminar para determinar su lugar en la formación de largada del evento principal.

Presentazione

Il migliore modo per iniziare questo gioco è quello di prendere un pò di circuiti di esercitazione di uno dei 16 percorsi di Grand Prix. Scegliete un percorso e un cambio e provate a vedere come funziona il veicolo — come fare per girare nelle curve strette, e quanto tempo ci impiegate nei rettilinei. Prendete quanti circuiti volete, e confrontate i tempi su ciascun circuito.

Dopo, provate il Senna GP. È composto dalla corsa preliminare (Preliminary Race) (prova tempo) per determinare la vostra posizione di partenza, e del Senna GP: su vostra scelta, tre diversi circuiti raccomandati da Ayrton Senna.

Il campionato del mondo consiste di una serie di 16 corse, ciascuna su un percorso di Grand Prix diverso. Con il Senna GP dovete percorrere prima la corsa preliminare per determinare la vostra posizione nella linea di partenza per è evento principale.

Överblick

Bästa sättet att börja spelet på är att köra några övningsvarv på någon av de 16 Grand Prix-banorna i övningsloppen FREE PRACTICE. Välj bana och typ av växellåda, få en känsla för hur din bil uppträder, vad som krävs för att ta de snäva kurvorna och hur mycket tid det går att ta igen på raksträckorna. Kör så många varv du vill och jämför sedan varvtiderna.

Pröva sedan specialloppen SENNA GP. Här kör du först ett kvalificeringsheat PRELIMINARY RACE, vilket bestämmer din startposition, och därefter ett speciallopp SENNA GP på någon av de tre banor som Ayrton Senna rekommenderat och som du själv valt.

Världsmästerskapen WORLD CHAMPIONSHIP är en serie på 16 lopp, vilka alla körs på olika Grand Prix-banor världen över. Precis som i specialloppen SENNA GP måste du först köra ett kvalificeringsheat för att bestämma din position i startfältet.

Een Overzicht

Je kunt het beste beginnen met een paar oefenrondjes op één van de 16 Grand Prix circuits. Kies een baan en een versnelling en voel hoe je wagen reageert — hoe moet je de bochten door en hoeveel tijd je kunt winnen op het rechte eind. Maak zoveel rondjes als je wilt en vergelijk iedere rondetijd die je maakt.

Probeer daarna de Senna GP. Je moet eerst een Kwalificatie Ronde (tijd) rijden om je startpositie te bepalen en daarna de Senna GP rijden op één van de drie banen die Ayrton Senna aanraadt.

Het Wereld Kampioenschap bestaat uit 16 races op 16 verschillende Grand Prix circuits. Net als bij de Senna GP moet je eerst een kwalificatie ronde rijden om je startpositie te bepalen.

Yleiskatsaus

Paras tapa aloittaa tämä peli on tehdä muutama Vapaa harjoitus-kierros jollakin 16 mahdollisesta Grand Prix-radasta. Valitse rata ja vaihteisto, ja tunne, kuinka autosi toimii — mitä tarvitaan noista jyrkistä kaarteista selviytymiseen ja kuinka paljon aikaa voitat suorilla osuuksilla. Aja niin monta kierrosta kuin haluat ja vertaa kunkin kierroksen rata-aikoja.

Kokeile seuraavaksi Senna GP:tä. Se käsittää Alkukilpailun (aikakokeet) aloitusasemasi määrittelemiseksi sekä itse Senna GP:n, jossa on mahdollisuus valita kolme eri rataa Ayrton Sennan suosituksesta.

Itse Maailmanmestaruuskilpailut ovat 16 osakilpailun sarja, joista kukin ajetaan eri Grand Prix-radalla. Samoin kuin Senna GP:ssä Sinun täytyy läpäistä Alkukilpailu paikkasi määrittelemiseksi pääkilpailun lähtöviivalla.

You must place in one of the top six positions in each race in order to receive points. Should you finish seventh or lower, or crash during a race, you won't receive any points. The point leader at the end of the 16 races is the season's World Champion!

So climb into the cockpit, strap in, and get ready to push your car to the limit!

Start Your Engines!

Once you've inserted the cartridge and turned on the power, the Sega logo appears. This is followed by two Title screens and a short demonstration. Press the Start Button to bring up the Mode Selection screen. You can choose to enter the Senna GP, try to take home the trophy in the World Championship, take a few laps in the Free Practice mode, or take a look at the Options.

Um Punkte zu erzielen, müssen Sie bei jedem Rennen auf einen der ersten sechs Plätze gelangen. Wenn Sie auf Platz sieben oder niedriger landen, oder wenn Sie beim Rennen einen Unfall haben, bekommen Sie keine Punkte. Der Fahrer, der am Ende der 16 Rennen den höchsten Punktestand erzielt hat, ist Rennweltmeister der Saison.

Also los. Klettern Sie ins Cockpit, schnallen Sie sich an, und holen Sie das Letzte aus Ihrem Wagen heraus!

Starten Sie Ihren Motor!

Nach dem Einschoben der Spielkassette und Einschalten der Netzversorgung erscheint auf dem Bildschirm das Sega-Logo. Hierauf folgen zwei Titelbilder und ein kurzes Demonstrationsspiel. Drücken Sie die Starttaste zum Abrufen des Spielmodus-Wahlbilds. Auf diesem Bild können Sie wählen, ob Sie am Senna GP teilnehmen, sich den Weltmeisterschaftspokal holen, zunächst nur einige Übungsrunden fahren oder das Optionsbild abrufen möchten.

Vous devez être dans les six premiers à chaque course, si vous voulez marquer des points. Si vous terminez septième ou au-delà, ou si vous êtes à l'origine d'un carambolage, vous ne recevrez aucun point. Le mieux placé à la fin des 16 courses est le champion mondial de la saison!

Montez dans votre cockpit, attachez-vous et soyez prêt à l'impossible!

Démarrez votre moteur!

Mettez la cartouche en place et la console en marche. Le logo Sega apparaît. Il est suivi de deux écrans titre et d'une courte démonstration. Appuyez sur la touche Start pour faire apparaître l'écran de sélection de mode. Vous pouvez choisir la course Senna GP, essayer de remporter le trophée en championnat mondial, faire quelques tours de piste en mode d'entraînement libre ou regarder d'abord les diverses options.

Usted debe clasificarse entre los seis primeros puestos de cada carrera para obtener puntos. En caso de que usted termine en séptimo lugar, más abajo, o tenga un accidente durante una carrera, no recibirá ningún punto. ¡El que obtiene más puntos al final de las 16 carreras es el Campeón Mundial de la temporada!

¡Siéntese al volante, ajústese el cinturón de seguridad y prepárese para someter a su automóvil a los límites!

¡Arranquen los motores!

Una vez que inserte el cartucho y encienda la unidad, aparecerá el logotipo de Sega. Este será seguido por dos pantallas con Títulos y una breve demostración. Presione el botón de Inicio para llamar la pantalla "Mode Selection" (selección de modalidad). Usted puede escoger el participar en el Senna GP e intentar llevarse a casa el trofeo del Campeonato Mundial, correr algunas vueltas en la modalidad de "Free Practice", o hechar un vistazo a las opciones.

Dovete riuscire a piazzarvi in una delle sei posizioni principali in ciascuna corsa per ricevere dei punti. Se finite settimo o in una posizione inferiore, o avete un incidente di gara, non riceverete nessun punto. Chi riesce ad ottenere più punti alla fine delle 16 corse della stagione, vince il campionato mondiale!

Salite nell'abitacolo, allacciate le cinture e preparatevi a portare l'auto al limite!

Avviate il motore!

Dopo avere inserito la cartuccia ed acceso l'alimentazione, appare il logo Sega. Questo è seguito da due schermi del titolo e da una breve dimostrazione. Premete il tasto Start per fare apparire lo schermo di selezione modo (Mode Selection). Potete scegliere di entrare nel Senna GP, cercando di portare a casa il trofeo del campionato del mondo o provare alcuni circuiti nel modo di esercitazione, o dare un'occhiata alle opzioni.

För att få poäng måste du placera dig bland de sex bästa förarna i varje lopp. Den som blir sjua eller sämre, eller kraschar under ett lopp, blir utan poäng. Den förare som har flest poäng när alla 16 lopp har körts har blivit denna säsong världsmästare!

Hoppa in bakom ratten, spänn fast dig, och gör dig redo för att pressa din bil till bristningsgränsen!

Starta motorerna!

Sätt i kassetten i speldatorn och slå till strömbrytaren. Segas varumärke visas på bildskärmen. Därefter visas två rubriksener och en kort demonstration. Tryck på START för att ta fram huvudmenyn, där du kan välja mellan att köra specialloppen SENNA GP, försöka ta hem VM-pokalen i världsmästerskapen WORD CHAMPIONSHIP, köra några övningsvarv i övningsloppen FREE PRACTICE eller ta en titt bland valmöjligheterna på valmenyn OPTIONS.

Plaats Je bij de eerste zes om punten te verdienen. Als je zevende wordt, of lager eindigt, of de race niet uit rijdt door een ongeluk, krijg je geen punten. Degene die na 16 races de meeste punten heeft, is de nieuwe Wereldkampioen!

Klim dus in je cockpit, riemen vast en ga samen met je wagen tot het uiterste!

Start Uw Motoren!

Als je de cassette erin gedaan hebt en de stroom AAN hebt gezet, zie je het Sega logo. Hierna volgen twee Titelschermen en een korte demonstratie. Druk op Start om het Mode Keuzescherm te zien. Hier kun je kiezen voor de Senna GP, het Wereld Kampioenschap, een paar oefenrondjes maken of het Optiescherm bekijken.

Sinun tulee sijoittua kuuden parhaan joukkoon kussakin osakilpailussa, jotta Sinulle kertyisi pisteitä. Jos sijoitut seitsemänneksi tai vielä alemmalle, tai jos törmäät kilpailun aikana, et saa yhtään pistettä. Se, jolla on eniten pisteitä 16 osakilpailun jälkeen, on kauden Maailmanmestari!

Siispä kiipeä ohjaamoon, köytä itsesi kiinni ja valmistaudu ottamaan autotasi irti kaikki mahdollinen!

Käynnistä moottorit!

Kun laitat kasetin sisään ja kytket virran, ilmestyy Sega-tunnus ruutuun. Sitä seuraa kaksi Otsikko-ruutua sekä lyhyt näytösesitys. Ota Moodin valintaruutu esiin painamalla Aloitusnäppäintä. Voit joko valita Senna GP-kilpailun, yrittää hakea kotiin palkintomaljan Maailmanmestaruuskilpailuista, ajaa muutaman kierroksen Vapaan harjoituksen moodilla tai vain luoda silmäyksen Vaihtoehtoihin.

Each of the modes that appear on this screen will be discussed in the following sections. Let's begin with the Options screen.

Options

To select Options in the Mode Selection screen, press the D-Button down to highlight Options and press Button A or C. In the Options screen, you can choose the functions of the buttons on your Control Pad; or listen to the background music, Senna's voice urging you on, and the sound effects you'll hear while racing.

Note: Be sure to set the Language option for the language you want the track descriptions and rival's comments to appear in.



Die folgenden Abschnitte erläutern die einzelnen Spielmodusbilder, angefangen mit dem Optionsbild.

Spieloptionen

Drücken Sie zum Abrufen des Optionsbilds die Richtungstaste nach unten, so daß OPTIONS markiert bzw. hell hervorgehoben wird, und anschließend die Taste A oder C. Auf dem Optionsbild können Sie den Tasten Ihres Steuerpults bestimmte Funktionen zuordnen und die Musikbegleitung zum Spiel, Sennas Stimme, die Sie anfeuert, oder die Klangeffekte während des Rennens probeweise abhören.

Hinweis: Stellen Sie darüber hinaus auch die gewünschte Sprache ein, in der die Streckenbeschreibung und die Kommentare Ihres Rivalen erscheinen sollen.

Chaque mode qui apparaît sur l'écran est expliqué dans les pages suivantes en commençant par l'écran des options.

Options

Pour choisir les options sur l'écran de sélection de mode, appuyez sur le bas de la touche D pour éclairer les options, puis sur la touche A ou C. A l'écran des options, vous pouvez choisir les fonctions des touches de votre console ou écouter la musique de fond, la voix de Senna qui vous encourage et les effets sonores que vous entendrez pendant la course.

Remarque: N'oubliez pas de choisir la langue dans laquelle doit apparaître la description des pistes et les commentaires de vos concurrents.

Cada una de las modalidades que aparecen en esta pantalla serán discutidas en las siguientes secciones. Vamos a comenzar con la pantalla de opciones.

Opciones

Para seleccionar las opciones en la pantalla de "Mode Selection", presione el botón D hacia abajo para iluminar las Opciones y presione el botón A o el C. En la pantalla de opciones usted puede escoger las funciones de los botones que se encuentran en su panel de mando; o escuchar la música de fondo, la voz de Senna instándole a continuar y los efectos de sonido que usted escuchará durante la carrera.

Nota: No olvide el programar la opción de Lenguaje en la lengua que usted desea que aparezcan las descripciones de la pista y los comentarios de su rival.

Ciascuno dei modi che appare sullo schermo verranno spiegati nelle sezioni successive. Iniziamo con lo schermo delle opzioni.

Opzioni

Per selezionare Options sullo schermo di modo di selezione delle opzioni, premete il tasto D in basso per evidenziare Options e premete il tasto A o C. Sullo schermo delle opzioni, è possibile scegliere le funzioni dei tasti sulla pulsantiera di comando; o ascoltare la musica di sottofondo, la voce di Senna che vi incita e gli effetti sonori che sentirete durante la corsa.

Nota: Assicuratevi di regolare l'opzione di lingua (Language) per la lingua in cui volete che appaiano la descrizione del percorso e i commenti dei rivali.

Här följer en beskrivning över var och en av valmöjligheterna som presenteras på huvudmenyn. Vi börjar med valmenyn OPTIONS.

Valmenyn (OPTIONS)

Vicka styrkulan D nedåt tills OPTIONS lyser upp och tryck sedan på knappen A eller C för att välja valmenyn OPTIONS. Här har du nu möjlighet att välja manövreringsalternativ CONTROL för styrkulan och knapparna på styrplattan, lyssna till bakgrundsmusiken B.G.M., höra när Senna manar på dig VOICE eller lyssna till de ljudeffekter S.E. som förekommer i spelet.

OBS! Glöm inte att välja det språk LANGUAGE som du vill att banbeskrivningarna och medtävlarnas kommentarer ska stå på.

In het volgende gedeelte wordt elke mode, die op dit scherm verschijnt, besproken. We beginnen met het Optiescherm.

Opties

Kies Opties op het Mode Keuzescherm door omlaag op de R-toets te drukken tot "Options" verlicht is en druk dan op toets A of C. Op het Optiescherm kun je de functies van de toetsen van de controller kiezen; of luisteren naar de achtergrondmuziek, Senna's stem die je aanmoedigt en de geluidseffecten beluisteren die je tijdens de race hoort.

Let op: Zet bij "Language" de taal die jij op het scherm wilt zien, want de baanbeschrijvingen en het commentaar van tegenstanders verschijnen in die taal.

Kaikki tällä ruudulla näkyvät moodit selostetaan tarkemmin seuraavissa luvuissa. Aloittakaamme Vaihtoehtoruudusta.

Vaihtoehdot

Kun haluat valita Vaihtoehtoja Moodin valintaruudulla, ota Vaihtoehdot ruutuun painamalla D-näppäintä ja paina Näppäintä A tai C. Vaihtoehtoruudulla voit valita Sääntölaipan näppäinten toiminnot tai kuunnella taustamusiikkia, Sennan äänen Sinua kannustaessa, ja samoja ääniefektejä, mitä kuulet kilpailun aikana.

Huom: Valitse Kielivaihtoehtoista se kieli, jolla haluat rataselvitykset ja kilpailijoiden kommentit ruudulle.

To view the sub-options of each heading, press the D-Button left or right. To select, press Button A or C. Once you've made your selections, use the D-Button to highlight Exit and press Button A or C. Or press Button B twice. The Mode Selection screen returns.

Free Practice

Now it's time to refine your skills as a driver, and you have a choice of 16 of the finest, most demanding Grand Prix courses in the world today to practice on. To bring up the Course Select screens, press Button A or C. To view a map and description of each course, press the D-Button left or right. Press the D-Button down to scroll through Senna's comments on each course as it appears. Choose the course you want to practice on by pressing Button A or C when that course appears on screen.



Drücken Sie zum Wählen der Nebenoptionen die Richtungstaste nach links oder rechts und zum Abrufen anschließend die Taste A oder C. Markieren Sie nach der Wahl der gewünschten Optionen entweder mit der Richtungstaste EXIT, und drücken Sie die Taste A oder C, oder drücken Sie die Taste B zweimal. Hiernach erscheint wieder das Spielmodus-Wahlbild.

Übungsmodus

Dieser Spielmodus bietet Ihnen die Gelegenheit, Ihre Fahrkünste und Fähigkeiten durch Übungsrunden (FREE PRACTICE) auf einer der 16 besten Grand Prix-Rennstrecken der Welt zu verbessern. Drücken Sie die Taste A oder C zum Abrufen der Rennstrecken-Wahlbilder (COURSE SELECT). Anschließend können Sie durch Drücken der Richtungstaste nach links oder rechts eine Übersichtskarte mit einer Beschreibung der Rennstrecke abrufen. Drücken Sie die Richtungstaste nach unten, wenn Sie die Kommentare zu den einzelnen Rennstrecken durchlaufen möchten. Wählen Sie die Rennstrecke, auf der Sie Üben möchten, indem Sie die Taste A oder C drücken, wenn die betreffende Rennstrecke auf dem Bildschirm erscheint.

Pour voir les options secondaires de chaque titre, appuyez sur la gauche ou la droite de la touche D. Pour choisir, appuyez sur la touche A ou C. Après avoir fait votre choix, utilisez la touche D pour éclairer Exit, puis appuyez sur la touche A ou C, ou deux fois sur la touche B. L'écran de sélection de mode réapparaît.

Entraînement libre

Vous pouvez ici peaufiner vos capacités de coureur. Vous avez le choix entre 16 courses parmi les plus belles et les plus astreignantes du Grand Prix pour vous exercer. Pour faire apparaître l'écran de sélection de course, appuyez sur la touche A ou C. Pour obtenir une carte et une description de chaque course, appuyez sur la gauche ou la droite de la touche D. Appuyez sur le bas de la touche D pour faire défiler les commentaires de Senna à propos de chaque course. Choisissez la course où vous voulez vous entraîner, en appuyant sur la touche A ou C, lorsque qu'elle apparaît sur l'écran.

Para ver las opciones secundarias de cada título, presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha. Para seleccionar, presione el botón A o el C. Una vez que haya seleccionado, utilice el botón D para iluminar "Exit" (salida) y presione el botón A o el C, o presione el botón B dos veces para volver a la pantalla de "Mode Selection".

Práctica libre

Ahora es el momento para refinar sus habilidades como conductor. Usted puede escoger entre las 16 mejores y más difíciles rutas del Grand Prix que existen en el mundo para practicar. Para llamar las pantallas de "Course Select" (selección de pista) presione el botón A o el C. Para ver el mapa y la descripción de cada pista, presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha. Presione el botón D hacia abajo para leer los comentarios de Senna sobre cada una de las rutas, a medida que éstas aparecen. Seleccione la ruta que usted desea practicar presionando el botón A o el C cuando la ruta aparezca en pantalla.

Per visualizzare le sub-opzioni di ciascuna intestazione, premete il tasto D a sinistra o a destra. Per selezionare, premete il tasto A o C. Una volta eseguite le vostre scelte, usate il tasto D per evidenziare Exit (Uscita) e premete il tasto A o C. O premete il tasto B due volte. Riappare lo schermo di selezione modo.

Esercitazione libera

È arrivato il momento di affinare le vostre abilità di guidatore. Avete a vostra scelta 16 tra le più qualificate, esigenti piste di Grand Prix del mondo per esercitarvi. Per fare apparire gli schermi di selezione circuito, premete il tasto A o C. Per vedere la mappa e la descrizione di ogni percorso, premete il tasto D a sinistra o a destra. Premendo il tasto D in basso si passa ai commenti di Senna su ogni percorso che appare.

Vicka styrkulan D åt vänster eller höger för att se de olika alternativ som finns vid varje valmöjlighet. Tryck på knappen A eller C för att mata in ditt val. Vicka styrkulan D nedåt för att lysa upp EXIT och tryck på knappen A eller C, eller tryck två gånger på knappen B, när du har gjort dina val. Huvudmenyn visas nu åter.

Övningsloppen (FREE PRACTICE)

Nu är det dags att förbättra din körskicklighet. Det finns 16 banor att träna på, vilka alla tillhör de bästa och mest krävande Grand Prix-banorna i världen idag. Tryck på knappen A eller C för att välja bland banorna och vicka styrkulan D åt vänster eller höger för att se en karta och en beskrivning över respektive bana. Vicka styrkulan D nedåt för att läsa igenom Ayrton Sennas kommentarer, som syns vid varje bana. Tryck på knappen A eller C, när den bana du vill övningsköra på visas på skärmen.

Druk op links of rechts op de R-toets om de verschillende instellingen te zien en maak je keuzes met toets A of C. Als je alles gekozen hebt, zet je de cursor met de R-toets bij EXIT en druk je op toets A of C. Je kunt ook twee keer op toets B drukken. Daarna zie je het Mode Keuzescherm weer.

Oefenronden

Je kunt hier je wagen leren besturen en je hebt 16 fantastische Grand Prix circuits over de hele wereld tot je beschikking om te oefenen. Druk op toets A of C om het Baan Keuzescherm te zien. Druk daarna op links of rechts op de R-toets om de kaarten en beschrijvingen van alle circuits te zien. Druk op omlaag op de R-toets om Senna's commentaar voor elke baan te zien. Kies een baan waarop je wilt oefenen door op toets A of C te drukken als je die baan ziet.

Kun haluat kunkin otsikon alavaihtoehdot, paina D-näppäintä vasemmalle tai oikealle. Valinta tehdään painamalla Näppäintä A tai C. Kun olet tehnyt valintasi, ota Uloskäynti esiin D-näppäimellä ja paina Näppäintä A tai C. Tai paina Näppäintä B kaksi kertaa. Moodin valintaruutu palautuu tällöin.

Vapaa harjoittelu

Nyt on aika määritellä taitosi ajajana, ja voit valita jonkin nykymaailman 16 hienoimmasta ja vaativammasta Grand Prix-radasta harjoitusradaksesi. Näppäintä A tai C painamalla saat Radan valintaruudut esiin. Kunkin radan kartta ja selitys näkyy painamalla D-näppäintä vasemmalle tai oikealle. Paina D-näppäin alas kelataksesi Sennan kommenttien läpi kullakin radalla. Valitse mieleisesi harjoitusrata painamalla Näppäintä A tai C silloin, kun rata ilmestyy ruutuun.

You will then have the choice of going through Image Training or making a Free Run. On a Free Run, it's just you, your car and the track, for an unlimited number of laps. Compare your time for each lap with the Best Lap time displayed on the top left corner of the screen.

In Image Training, you can unofficially compete against 15 other drivers in a race consisting of 1 to 6 laps — the length and number of competitors are up to you to choose. To really sharpen your driving skills, you can also choose to race in dry or rainy conditions in Brazil, Canada, Great Britain, Belgium, Japan and Australia. After all, you won't know what kind of weather you'll be having on the day of a Grand Prix race.



Anschließend haben Sie die Wahl zu Trainieren oder eine Übungsrunde zu fahren. Im Übungsmodus sind Sie allein mit Ihrem Wagen auf der Rennstrecke und können so viele Runden fahren wie Sie möchten. Vergleichen Sie die in jeder Runde gefahrene Zeit mit Ihrer besten Rundenzeit, die in der oberen linken Bildschirmcke angezeigt wird.

Im Trainingsmodus treten Sie in einem Rennen zwischen 1 und 6 Runden offiziell gegen 15 andere Fahrer an, wobei Sie die Anzahl der Runden und Gegner selbst wählen können. Zur weiteren Steigerung Ihrer Fähigkeiten können Sie außerdem noch wählen, ob Sie in Brasilien, Kanada, Großbritannien, Belgien, Japan und Australien bei trockenen oder regnerischen Wetterbedingungen fahren möchten. Schließlich wissen Sie ja nie, welches Wetter Sie am Tag des Grand Prix-Hauptrennens erwartet.

Vous avez alors le choix entre "Image training" (entraînement avec image) et "Free run" (course libre). En course libre, il n'y a que vous, votre voiture et la piste, pendant un nombre illimité de tours. Comparez le temps que vous avez mis pour chaque tour avec le meilleur temps affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran.

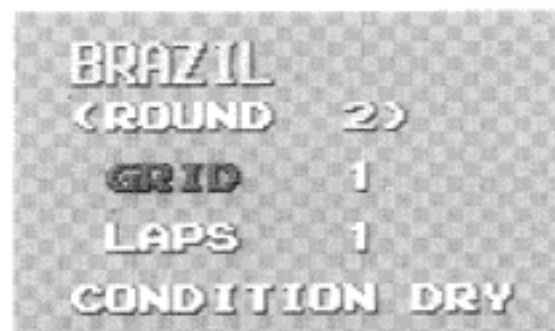
Dans l'entraînement avec image, vous pouvez entrer en compétition non officielle contre 15 autres coureurs dans une course de 1 à 16 tours; vous pouvez choisir la longueur du circuit et le nombre de participants. Pour aiguïser vraiment vos aptitudes, vous pouvez aussi choisir de courir sur une piste sèche ou pluvieuse, au Brésil, au Canada, en Grande-Bretagne, en Belgique, au Japon ou en Australie. Car vous ne savez pas quel temps il fera le jour du Grand Prix.

Usted podrá entonces escoger el practicar a través de "Image Training" (entrenamiento simulado) o de efectuar un "Free Run" (carrera libre). En ésta aparecerá solamente su automóvil y la pista, durante un número ilimitado de vueltas. Compare el tiempo que ha obtenido en cada vuelta con el "Best Lap" (el mejor tiempo por vuelta) que se encuentra indicado en la esquina superior izquierda de la pantalla.

En el "Image Training", usted puede competir informalmente contra 15 conductores en una carrera consistente de 1 a 16 vueltas — a usted le toca escoger la longitud de la carrera y el número de competidores. Para realmente mejorar sus habilidades como conductor, usted puede escoger carreras en pista seca o bajo lluvia en Brasil, Canadá, Gran Bretaña, Bélgica, Japón y Australia. Después de todo, usted no sabe qué tipo de tiempo hará el día de una carrera del Gran Prix.

Scegliete il percorso su cui volete esercitarvi premendo il tasto A o C quando quel percorso appare sullo schermo. Avrete quindi la possibilità di andare all'esercitazione a immagine (Image Training) o a una corsa libera (Free Run). Se scegliete Free Run, sarete solo voi, la vostra auto e il percorso per un numero illimitato di circuiti. Confrontate il tempo per ogni circuito con il tempo di circuito migliore (Best Lap) visualizzato sull'angolo in alto a sinistra sullo schermo.

Sull'esercitazione a immagine, potete competere non ufficialmente con altri 15 guidatori in una corsa formata da 1 a 6 circuiti — la lunghezza e il numero degli avversari è a vostra scelta. Per aguzzare veramente le vostre abilità di guida, potete anche scegliere di competere in condizioni climatiche secche o piovose in Brasile, Canada, Gran Bretagna, Belgio, Giappone e Australia. Dopo tutto, non potete sapere come sarà il tempo il giorno del Grand Prix.



Nu kan du välja mellan att prova ett verklighetstroget träningslopp IMAGE TRAINING eller att köra ett självständigt övningslopp FREE RUN. Under ett självständigt övningslopp FREE RUN är du ensam på banan du valt, och du har möjlighet att köra så många varv du vill. Jämför varje varvtid med den bästa varvtiden BEST LAP, vilken visas längst upp till vänster på skärmen.

Det verklighetstroga träningsloppet IMAGE TRAINING ger dig möjlighet att inofficiellt tävla mot 15 andra förare i ett lopp bestående av ett till sex varv. Du bestämmer själv antalet medtävlare och hur många varv loppet ska bestå av. I Brasilien, Kanada, Storbritannien, Belgien, Japan och Australien har du också möjlighet att välja om banan ska köras på torrt eller vått väglag, vilket ger dig en chans att verkligen förbättra din körskicklighet. Detta kan vara nyttigt, eftersom väderförhållandena under ett riktigt Grand Prix-lopp inte går att förutsäga.

Daarna kun je kiezen of je een Training wilt doen of gewoon wilt oefenen. Bij "Free Run" rij je alleen op de baan en kun je zoveel ronden rijden als je wilt. Vergelijk elke rondetijd die je maakt met de beste tijd die linksboven in beeld staat.

Bij "Image Training" race je tegen 15 andere coureurs in een race over 1 tot 6 ronden, waarbij jij het aantal ronden en aantal tegenstanders kunt kiezen. Om echt goed te leren rijden kun je ook kiezen of je op een droge of natte baan in Brazilië, Canada, Engeland, België, Japan of Australië wilt rijden. Je weet immers nooit wat voor weer het is als je het echte Wereld Kampioenschap moet rijden.

Voit nyt valita joko Teoriaharjoituksen tai Vapaan ajon. Vapaassa ajossa radalla olet vain Sinä ja Sinun autosi, ja voit ajaa niin monta kierrosta kuin haluat. Vertaa kullekin kierrokselle uhraamaasi aikaa Parhaan kierrosajan kanssa, joka näkyy ruudun vasemmassa yläkulmassa.

Teoriaharjoituksessa pystyt epävirallisesti kilpailemaan 15 muuta ajajaa vastaan kilpailussa, jossa on yhdestä kuuteen kierrosta — pituus ja kilpailijoiden lukumäärä ovat Sinun harkinnassasi. Mikäli haluat todella hioa ajotaitoasi, voit myös valita kilpailun joko kuivissa tai sateisissa olosuhteissa Brasiliassa, Kanadassa, Isossa-Britanniassa, Belgiassa, Japanissa tai Australiassa. Ethän loppujen lopuksi tiedä, minkälaiset sääolosuhteet ovat Grand Prix-kilpailupäivänä.

On a wet track you will have much less traction and control in the turns, and it will take careful planning to stay ahead of the pack and away from the obstacles that could wipe you out.

Press the D-Button up to highlight Image Training and press Button A or C. The Grid and Lap options will appear on screen. Press the D-Button left or right to choose your position in the starting grid, then press the D-Button down. Repeat the procedure for selecting the number of laps, then for the condition of the track (wet or dry), then press Button A or C.

Auf nasser Fahrbahn hat Ihr Wagen wesentlich geringere Bodenhaftung, die sich besonders in Kurven durch schlechtere Straßenlage bemerkbar macht. Um hier an der Spitze zu bleiben, brauchen Sie eine ausgefeilte Fahrtechnik, da der Kontakt mit einem Streckenhindernis Sie sofort aus der Bahn wirft.

Markieren Sie mit der Richtungstaste IMAGE TRAINING, und drücken Sie anschließend die Taste A oder C. Hiernach erscheinen die Startplatz- und Rundenoptionen auf dem Bildschirm. Wählen Sie Ihre Startposition durch Drücken der Richtungstaste nach links oder rechts, und drücken Sie die Richtungstaste anschließend nach unten. Wiederholen Sie diesen Vorgang für die Wahl der Rundenzahl, und drücken Sie dann zum Überprüfen des Streckenzustands (naß oder trocken) die Taste A oder C.

Sur une piste mouillée, la traction ne sera pas aussi bonne et les virages seront plus durs à négocier. Vous devrez calculer soigneusement si vous voulez rester en tête de mêlée et à l'écart des obstacles que vous pourriez renverser.

Appuyez sur la touche D pour éclairer "Image Training", puis sur la touche A ou C. Les options de grille et de tour apparaissent sur l'écran. Appuyez sur la gauche ou la droite de la touche D pour choisir votre position sur la grille de départ, puis sur le bas de la touche D. Répétez la procédure pour choisir le nombre de tours, puis l'état de la piste (humide ou sèche), et enfin sur la touche A ou C.

En una pista mojada la tracción y el control en las curvas es menor, siendo necesaria una planificación cuidadosa para estar a la cabeza del grupo y mantenerse a salvo de los obstáculos que podrán malograr su rendimiento.

Presione el botón D hacia arriba para iluminar "Image Training" y presione el botón A o el C. Las opciones de "Grid" (posición para largada) y "Lap" (vuelta) aparecerán en la pantalla. Presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para escoger su posición de largada, y luego presione el botón D hacia abajo. Repita el procedimiento para seleccionar el número de vueltas, y luego para la condición de la pista "WET" (húmeda) o "DRY" (seca), a continuación presione el botón A o el C.

Su una pista bagnata avrete meno trazione e controllo nelle curve, e avrete bisogno di un piano preciso per rimanere in testa e evitare gli ostacoli che vi possono buttare fuori pista.

Premete il tasto D per evidenziare Image Training e premete il tasto A o C. Appaiono le opzioni della linea di partenza (Grid) e del circuito (Lap) sullo schermo. Premete il tasto D a sinistra o a destra per scegliere la posizione nella linea di partenza, premete quindi il tasto D verso il basso. Ripetete il procedimento per selezionare il numero di circuiti, e quindi per le condizioni della pista (bagnata o asciutta), quindi premete il tasto A o C.

På vått väglag blir väggreppet betydligt sämre och kurvtagningarna svårare, och det krävs noggrann planering för att behålla en tätposition och inte halka av banan.

Vicka styrkulan D uppåt för att lysa upp IMAGE TRAINING och tryck sedan på knappen A eller C. Nu visas valmenyn för startposition GRID och antal varv LAPS. Välj först din plats i startfältet GRID genom att vicka styrkulan D åt vänster eller höger. Vicka sedan styrkulan D nedåt för att välja antalet varv LAPS och banans underlag CONDITION, WET (vått) eller DRY (torrt), på samma sätt. Tryck därefter på knappen A eller C.

Op een natte baan heb je namelijk veel minder grip en minder controle in de bochten, moet je oppassen als je in een groep rijdt en alle obstakels op de baan ontwijken, omdat je er anders snel uit ligt.

Druk op omhoog op de R-toets om "Image Training" op te laten lichten en druk dan op toets A of C. Dan zie je de Grid (Positie) en Lap (Ronde) keuze. Kies daar met links of rechts op de R-toets de positie waar je wilt starten en druk daarna op omlaag op de R-toets. Herhaal dit om het aantal ronden en het weer (WET = nat, DRY = droog) te kiezen en druk nog een keer op toets A of C.

Märällä radalla kaarteissa on paljon vähemmän kitkaa ja hallintakyky heikkenee, samoin kuin tarvitsee harkita tarkkaan, kuinka pysyä joukon etunenässä ja poissa esteistä, jotka saattavat niellä Sinut.

Ota Teoriaharjoitus näyttöön painamalla D-näppäintä ja paina Näppäintä A tai C. Lähtöviiva ja Kierrosvaihtoehdot ilmestyvät ruutuun. Paina D-näppäintä vasemmalle tai oikealle valitaksesi paikkasi Lähtöviivalla, ja paina sitten D-näppäin alas. Kertaa toimenpide kierrosten lukumäärän valitsemiseksi, sen jälkeen rataolosuhteiden valitsemiseksi (märkä tai kuiva) ja paina lopuksi Näppäintä A tai C.

The next screen shows the three types of transmissions you can choose from: Automatic, 4-Speed Manual and 7-Speed Manual. If you're a beginner, it's best to start out with an automatic transmission. That way you can concentrate on the high-speed turns without having to keep an eye on the speedometer or worry about shifting gears. Once you've become accustomed to handling the car, you can move on to a manual transmission. Use the D-Button to highlight the type of transmission you want, and press Button A or C to begin the practice.

The next scene you'll see will be your car at the starting line. The bottom part of the screen shows what is ahead of you, and the top portion of the screen shows what's in your rear-view mirror. The official starting light will be to your left.



Das nächste Bild zeigt die drei zur Auswahl stehenden Getriebetypen: Automatikgetriebe, 4-Gang-Schaltgetriebe und 7-Gang-Schaltgetriebe. Als Anfänger sollten Sie am besten erstmal das Automatikgetriebe wählen. Auf diese Weise können Sie sich bei hoher Fahrgeschwindigkeit voll auf die Kurven konzentrieren, ohne sich durch einen Blick auf den Tacho oder das Schalten der Gänge ablenken zu lassen. Wenn Sie den Wagen erst einmal richtig im Griff haben, können Sie es einmal versuchsweise mit einem Gangschaltgetriebe probieren. Markieren Sie das gewünschte Getriebe durch Drücken der Richtungstaste, und drücken Sie anschließend die Taste A oder C zum Starten der Übungsrunde.

Hiernach sehen Sie Ihren Wagen an der Startlinie stehen. Die untere Bildschirmhälfte zeigt die vor Ihnen liegende Strecke, während die obere Bildschirmhälfte zeigt, was Sie in Ihrem Rückspiegel sehen. Das offizielle Startzeichen (Lichtsignal) erscheint links.

L'écran suivant montre les trois types de transmissions que vous pouvez choisir: automatique, manuelle à 4 vitesses ou manuelle à 7 vitesses. Si vous êtes débutant, il vaut mieux commencer avec la transmission automatique. Vous pourrez ainsi mieux vous concentrer sur les virages sans avoir à regarder le compteur de vitesse ou changer les vitesses. Lorsque vous vous serez familiarisé avec la conduite de votre voiture, vous pourrez passer à la transmission manuelle. Utilisez la touche D pour éclairer le type de transmission que vous souhaitez, puis sur la touche A ou C pour commencer l'entraînement.

Votre voiture apparaît sur la scène suivante, prête sur la ligne de départ. La partie inférieure de l'écran montre ce qui se trouve devant vous et la partie supérieure montre ce que vous pouvez voir dans votre rétroviseur. Le feu de départ officiel s'éclairera à gauche.

La próxima pantalla le muestra tres tipos de transmisiones entre las cuales usted puede escoger: Automática, Manual de 4 marchas y Manual de 7 marchas. Si usted es un principiante lo mejor es comenzar con una transmisión automática. De esta manera podrá concentrarse en las curvas de alta velocidad sin tener que prestar atención constante al velocímetro o preocuparse de las marchas. Una vez que se haya acostumbrado a conducir el automóvil, podrá pasar a la transmisión manual. Utilice el botón D para iluminar el tipo de transmisión que desee y presione el botón A o el C para comenzar la práctica.

La próxima escena que verá es su automóvil en la línea de largada. La parte inferior de la pantalla le muestra lo que verá al frente y la porción superior de la misma, muestra lo que usted ve en su espejo retrovisor. La luz oficial de largada estará a su izquierda.

Lo schermo successivo mostra i tre tipi di cambio che potete scegliere: Automatico, 4 velocità Manuale e Manuale a 7 velocità. Se siete un principiante, è meglio iniziare con il cambio automatico. In questo modo potete concentrarvi sulle curve ad alta velocità senza tenere gli occhi sul tachimetro o preoccuparvi di cambiare le marce. Una volta che vi siete familiarizzati con l'auto, potete passare al cambio manuale. Usate il tasto D per evidenziare il tipo di cambio che volete e premete il tasto A o C per iniziare l'esercitazione.

Nella scena seguente vedrete la vostra auto sulla linea di partenza. La parte inferiore dello schermo mostra che cosa c'è davanti a voi e la parte superiore dello schermo mostra quello che vedete attraverso lo specchietto retrovisore. La luce di partenza ufficiale è sulla vostra sinistra.

Nu visas valmenyn för typ av växel-låda. Det finns tre olika slags växel-lådor att välja mellan: automatisk växellåda, 4-växlad manuell växel-låda och 7-växlad manuell växellåda. Vi rekommenderar att du börjar köra med automatlåda om du är nybörjare. Då kan du koncentrera dig på att ta kurvorna i den höga farten utan att behöva hålla ett öga på hastighetsmätaren eller bekymra dig om att växla. När du känner att du kan hantera bilen bra kan du prova att köra med manuell växel. Vicka styrkulan D för att lysa upp den typ av växellåda som du vill köra med och tryck sedan på knappen A eller C för att starta träningsloppet.

Nu ser du din bil vid startlinjen. Längst ned på skärmen visas vad som finns framför dig, och längst upp vad som syns i backspeglern. Den officiella startlampan syns till vänster på skärmen.

Op het volgende scherm zie je drie soorten versnellingen die je kunt kiezen: Automatic (Automatisch), 4-Speed Manual (Handgeschakeld, 4-bak) en 7-Speed Manual (Handgeschakeld, 7-bak). Als je voor het eerst rijdt, kun je het beste een automaat nemen. Dan kun je namelijk zo hard mogelijk door de bochten rijden zonder dat je de meters in de gaten moet houden en op tijd moet schakelen. Als je wat geoefend hebt, kun je een handgeschakelde bak gaan gebruiken. Kies met de R-toets de versnelling die je wilt hebben en druk op toets A of C om met het oefenen te beginnen.

Op het volgende scherm zie je je wagen bij de startlijn. Aan de onderkant van het scherm zie je wat er voor je is, de bovenkant van het scherm is je achteruit-kijk spiegel. Het officiële startlicht zie je links.

Seuraava ruutu näyttää kolme vaihteistotyyppiä, joista voit valita sopivan: Automaattivaihteisto, 4-nopeuksinen käsikäyttöinen vaihteisto ja 7-nopeuksinen käsikäyttöinen vaihteisto. Jos olet aloittelija, on parasta alkaa automaattisella vaihteistolla. Silloin pystyt keskittymään nopeisiin kaarteisiin eikä Sinun tarvitse koko aikaa silmäillä nopeusmittaria tai huolehtia vaihteista. Kun olet tottunut auton käsittelyyn, voit siirtyä käsikäyttöiseen vaihteistoon. Valaise D-näppäimellä se vaihteistotyyppi, jonka haluat. Aloita harjoittelu painamalla Näppäintä A tai C.

Seuraavaksi näet autosi lähtöviivalla. Ruudun alaosa näyttää, mitä on edessäsi ja yläosa näyttää takapeilin. Virallinen aloitusvalo on vasemmalla puolella.

Keeping in mind the arrangement of controls you set in the Transmission Select screen, take off when the starting light turns green. The time it takes to complete one lap depends on the course you've selected, the type of transmission you're using, and your driving ability. Practice on as many different tracks, as many times as you want.

If you want to change practice courses, press the Start Button. A message on the screen will ask if you want to exit the course. Use the D-Button to highlight Yes and press the Start Button again. This will bring you back to the Course Select screens.

Note: Once you select a course, you cannot exit that course until the run begins.

Rufen Sie sich das Schaltschema der auf dem Getriebewahlbild gewählten Gangschaltung noch einmal ins Gedächtnis zurück, und starten Sie, sobald das Startsignal auf Grün wechselt. Die zur Beendigung einer Runde benötigte Zeit hängt von der gewählten Rennbahn, dem gewählten Getriebetyp und Ihren Fahrkünsten ab. Üben Sie deshalb wiederholt auf verschiedenen Strecken. Die Anzahl der zulässigen Übungsrunden ist unbegrenzt.

Drücken Sie die Starttaste, wenn Sie auf eine andere Rennbahn wechseln möchten. Der Computer fragt Sie anschließend, ob Sie die derzeitige Rennbahn verlassen möchten. Markieren Sie mit der Richtungstaste "YES", und drücken Sie die Starttaste. Hiernach erscheinen wieder die Rennstrecken-Wahlbilder.

Hinweis: Eine einmal gewählte Rennstrecke kann erst nach dem Start wieder verlassen werden.

Gardez bien en mémoire la combinaison des commandes que vous avez choisi sur l'écran de sélection de la transmission et décollez dès que le feu passe au vert. Le temps qu'il faut pour terminer un tour dépend de la course que vous avez choisie, de la transmission que vous utilisez et de vos capacités à conduire. Entraînez-vous sur les pistes que vous voulez autant de fois que bon vous semble.

Si vous voulez changer de course d'entraînement, appuyez sur la touche Start. Un message sur l'écran vous demande si vous voulez sortir de la course. Utilisez la touche D pour éclairer Yes (oui), puis appuyez de nouveau sur la touche Start. Vous revenez alors sur les écrans de sélection de course.

Remarque: Lorsque vous avez sélectionné une course vous ne pouvez pas en sortir avant qu'elle n'ait commencé.

Teniendo presente el arreglo de controles que ha programado en la pantalla de "Transmisión Select", y parta cuando la luz de largada cambie al verde. El tiempo que toma completar una vuelta depende de la ruta que haya seleccionado, el tipo de transmisión que está usando y su habilidad como conductor. Practique en diferentes pistas y tantas veces como desee.

Si usted desea cambiar las rutas de practica, presione el botón de Inicio. La pantalla le preguntará si desea salir de la ruta. Utilice el botón D para iluminar "Yes" (sí) y presione nuevamente el botón de Inicio. Esto llamará de vuelta la pantalla de "Course Select".

Nota: Una vez que haya seleccionado un curso, usted no puede salir del mismo hasta que la carrera comience.

Tenendo in mente la combinazione dei comandi che avete regolato nello schermo di selezione cambio, partite quando la luce di partenza diventa verde. Il tempo necessario per finire un circuito dipende dal percorso che avete scelto, dal tipo di cambio che usate e dalle vostre abilità di guida. Esercitatevi su diversi percorsi tutte le volte che volete.

Se volete cambiare il percorso di esercitazione, premete il tasto Start. Un messaggio sullo schermo vi chiede se volete uscire dal percorso. Usate il tasto D per evidenziare Yes e premete il tasto Start di nuovo. Questo vi riporta agli schermi di selezione circuito.

Nota: Una volta scelto un percorso, non potete uscire fino a quando non inizia la corsa.

Lägg på minnet vilka manöverfunktioner du valt för styrkulan och knapparna på styrplattan och starta så fort startlampan har slagit om till grönt. Den tid det tar att köra ett varv beror på valet av bana, typ av växellåda och din egen körskicklighet. Övningskör så mycket du vill på så många olika banor du vill.

Tryck på START när du vill prova en annan träningsbana. Du får då frågan om du vill lämna banan. Vicka styrkulan D för att lysa upp YES (ja) och tryck sedan på START en gång till för att återvända till valmenyn för val av bana.

OBS! Det är inte möjligt att lämna en redan vald bana förrän loppet har börjat.

Onthoud welke instelling van toetsen je gekozen hebt en spuit er vandoor als het licht op groen springt. De tijd die je over één ronde doet hangt af van de baan die je gekozen hebt, de soort versnelling die je hebt en hoe goed je kunt rijden. Oefen zo vaak op zoveel mogelijk verschillende banen als je zelf wilt.

Als je van oefenbaan wilt veranderen, moet je op Start drukken. Je ziet een boodschap op het scherm op je zeker weet dat je wilt stoppen. Kies voor "Yes" met de R-toets en druk weer op de Start Toets. Je komt nu weer bij het Baan Keuzescherm.

Let op: Als je een baan gekozen hebt, kun je die niet verlaten voor de race begint.

Pidä mielessäsi säädöt, jotka valitsit Vaihteiston valintaruudulla ja lähde liikkeelle aloitusvalon vaihtuessa vihreäksi. Yhden kierroksen ajoaika riippuu siitä, minkä radan olet valinnut, mitä vaihteistotyyppiä käytät sekä miten ajat. Harjoittele niin monella radalla niin monta kertaa kuin haluat.

Jos haluat vaihtaa harjoitteluradan, paina Aloitusnäppäintä. Viesti ruudulla kysyy Sinulta, haluatko poistua radalta. Valaise sana Yes (kyllä) D-näppäimellä ja paina Aloitusnäppäintä uudelleen. Tämä johtaa Sinut takaisin radan valintaruuduille.

Huom: Valittuasi radan et pääse poistumaan siltä ennen ajon alkua.

Senna GP

Feel up to running with the big boys? This is a good, quick series of races meant to test your mettle, with three laps around three special tracks. From the Mode Selection screen at the beginning of the game, highlight Senna GP and press Button A or C.

Next you will see the three tracks you get to choose from. Use the D-Button to highlight the track you want, and press Button A or C. In the next screen, Senna will brief you on the background of the track you chose. To scroll through his description, press the D-Button down. If you wish to choose another track, press Button B to go back to the first screen, and repeat the procedure. If you want to give the track on screen a try, press Button A or C.



Senna GP

Wie sieht's aus? Wollen Sie es einmal mit den Spitzenstars aufnehmen? Dafür haben wir hier eine gute, schnelle Serie von Rennen, bei denen Sie Ihre Nerven und Fähigkeiten mit je drei Runden auf drei verschiedenen Rennstrecken auf die Probe stellen können. Markieren Sie dazu auf dem Spielmodus-Wahlbild "SENNA GP", und drücken Sie die Taste A oder C.

Anschließend erscheinen die drei zur Auswahl stehenden Rennstrecken. Markieren Sie mit der Richtungstaste die gewünschte Strecke, und drücken Sie die Taste A oder C. Hiernach sehen Sie ein Informationsbild über Vergangenheit und Hintergrund der gewählten Rennstrecke. Drücken Sie die Richtungstaste nach unten, um den Text vorzurollen. Drücken Sie, falls Sie eine andere Rennstrecke abrufen möchten, die Taste B, um noch einmal das erste Bild zurückzurufen, und wiederholen Sie den Vorgang. Drücken Sie die Taste A oder C, wenn Sie sich für eine der Rennstrecken entschieden haben.

Senna GP

Vous vous sentez capable de vous mesurer aux grands de la course? Il s'agit d'une série de courses rapides conçue pour tester votre courage, avec trois tours sur trois pistes spéciales. Sur l'écran de sélection de mode en début de jeu, éclairez Senna GP, puis appuyez sur la touche A ou C.

Vous voyez d'abord apparaître les trois pistes parmi lesquelles vous pouvez choisir. Utilisez la touche D pour éclairer la piste souhaitée, puis appuyez sur la touche A ou C. Sur l'écran suivant, Senna vous présente la piste que vous avez choisie. Pour faire défiler la description, appuyez sur le bas de la touche D. Si vous voulez choisir une nouvelle piste, appuyez sur la touche B pour retourner au premier écran, puis répétez la procédure. Si vous voulez essayer la piste sur l'écran, appuyez sur la touche A ou C.

Senna GP

¿Se siente con valor como para correr contra los grandes? Éstas son una serie de carreras rápidas diseñadas para probar su fibra, tres vueltas en tres pistas especiales. Al inicio del juego y desde la pantalla de "Mode Selection", ilumine Senna GP y presione el botón A o el C.

A continuación usted verá las tres pistas que puede escoger. Utilice el botón De para iluminar la pista que desee y presione el botón A o el C. En la próxima pantalla, Senna le explicará la historia de la pista que ha seleccionado. Para leer todo el texto, presione el botón D hacia abajo. Si dese escoger otra pista, presione el botón B para volver a la primera pantalla y repita el procedimiento. Si desea probar la pista mostrada en pantalla, presione el botón A o el C.

Senna GP

Siete pronti per la grande corsa? Questa è una buona, veloce serie di corse atte a provare la vostra tempra, con tre circuiti su tre piste speciali. Sullo schermo di selezione modo all'inizio del gioco, evidenziate Senna GP e premete il tasto A o C.

Successivamente, vedrete le tre piste di cui dovrete sceglierne una. Usate il tasto D per evidenziare la pista che volete e premete il tasto A o C. Nello schermo successivo, Senna vi darà delle informazioni veloci sulla pista che avete scelto. Per avanzare attraverso la descrizione, premete il tasto D in basso. Se volete scegliere un'altra pista, premete il tasto B per ritornare allo schermo precedente e ripetete il procedimento. Se volete provare la pista sullo schermo, premete il tasto A o C.

Senna GP

Lust att köra tillsammans med de stora pojkarna? Här ges du nu chansen att på ett snabbt och bra sätt verkligen sätta din egen styrka på prov under tre varv på tre särskilt utvalda banor. Gå till huvudmenyn, lys upp SENNA GP och tryck på knappen A eller C.

Nu syns de tre banorna som du har att välja mellan. Använd styrkulan D för att lysa upp den bana du vill köra på och tryck sedan på knappen A eller C. Senna ger dig nu en kort beskrivning och några tips angående den bana du valt. Vicka styrkulan D nedåt för att se hela texten. När du vill välja en annan bana, så tryck först på knappen B för att gå tillbaka till menyn för val av bana och gå därefter tillväga på samma sätt som tidigare. Tryck på knappen A eller C när du vill försöka dig på den bana som visas.

Senna GP

Ben je er klaar voor? Dit is een snelle serie races om je moed te testen over drie ronden op drie speciale circuits. Kies voor "Senna GP" op het Mode Keuzescherf en druk op toets A of C om te beginnen.

Je ziet nu drie banen waaruit je kunt kiezen. Kies de juiste baan met de R-toets en druk dan op toets A of C. Daarna zie je een scherm waarop Senna wat zegt over de baan die je net gekozen hebt. Druk op omlaag op de R-toets om het verhaal verder te laten gaan. Als je een andere baan kiezen. Als je de baan goed vindt, moet je op toets A of C drukken.

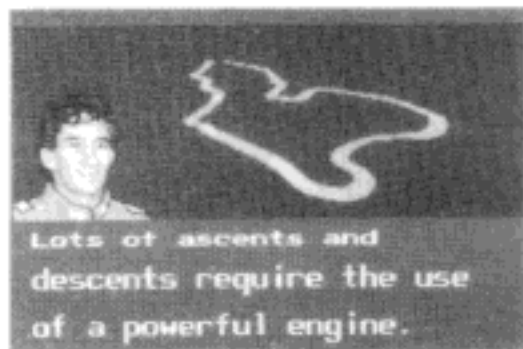
Senna GP

Haluatko kamppailla isojen poikien kanssa? Tämä on hyvä, nopea kilpailusarja, joka kokeilee rohkeuttasi — kolme kierrosta kolmella erityisradalla. Pelin alussa näkyvällä Moodin valintaruudulla valaistaan Senna GP ja painetaan Näppäintä A tai C.

Seuraavaksi näet kolme rataa, joista Sinun pitää valita yksi. Valitse D-näppäimellä haluamasi rata ja paina Näppäintä A tai C. Seuraavalla ruudulla Senna selvittää Sinulle valitsemasi radan taustaa. Jos haluat kelata hänen selityksensä läpi, paina D-näppäin alas. Mikäli tahdot valita toisen radan, paina Näppäintä B palataksesi ensimmäiselle ruudulle ja toista toimenpide. Jos haluat kokeilla ruudulla näkyvää rataa, paina Näppäintä A tai C.

Select your transmission in the screen that follows. As in the Free Practice mode, you have three transmissions to choose from. Use the D-Button to highlight the transmission you want, and press Button A or C to choose and to start the Preliminary Race.

The Preliminary Race is a single lap used to determine your position in the starting grid for the Senna GP. At the top left corner of the screen, "Best Lap" shows the fastest time from player qualifying heats in previous games (or a lap time set by the computer), and the driver who gets closest to, or surpasses the Best Lap time will receive the coveted pole position! If you have a serious accident or choose to retire from the Preliminary Race for any reason, you are automatically assigned 16th (last) place on the grid.



Wählen Sie auf dem hiernach erscheinenden Bild das gewünschte Getriebe für Ihren Wagen. Genau wie im Übungsmodus stehen auch hier drei verschiedene Getriebetypen zur Auswahl. Markieren Sie das gewünschte Getriebe mit der Richtungstaste, und drücken Sie die Taste A oder C zum Abrufen des gewählten Getriebes und gleichzeitigem Start des Plazierensrennens.

Das Plazierensrennen ist eine Vorrunde zur Bestimmung Ihrer Startposition auf den Startfeldern von Senna GP. In der oberen linken Bildschirmecke erscheint unter "BEST LAP" die schnellste Rundengeschwindigkeit, die bei vorangegangenen Plazierensrennen erzielt wurde (oder eine vom Computer festgesetzte Zeit). Der Fahrer, der dieser Zeit am nächsten kommt, oder die Bestzeit womöglich noch übertrifft, startet von dem begehrten Startfeld! Falls Sie einen ernsthaften Unfall haben, oder aus einem anderen Grund vorzeitig aus dem Plazierensrennen aussteigen, starten Sie beim Hauptrennen automatisch vom letzten bzw. 16. Startplatz.

Choisissez une transmission sur l'écran suivant. Comme en mode d'entraînement, vous pouvez choisir une des trois transmissions. Utilisez la touche D pour éclairer la transmission souhaitée, puis appuyez sur la touche A ou C pour choisir et démarrer la course préliminaire.

La course préliminaire consiste en un seul tour de piste et permet de déterminer votre position sur la grille de départ pour la course Senna GP. Dans le coin supérieur gauche de l'écran, "Best Lap" (meilleur tour) indique le meilleur temps enregistré lors des parties précédentes (ou un temps défini par l'ordinateur), et le coureur qui s'en approche le plus ou qui fait mieux se placera en tête lors du départ, à la position tant convoitée! Si vous avez un accident sérieux ou choisissez de vous retirer de la course préliminaire pour une raison quelconque, on vous attribue automatiquement la 16ème (dernière) place sur la grille de départ.

Seleccione la transmisión en la pantalla siguiente. Al igual que en la modalidad de "Free Practice", usted puede escoger entre las tres transmisiones presentadas. Utilice el botón D para iluminar la transmisión que desee y presione el botón A o el C para escoglarla e iniciar la "Preliminary Race" (Carrera Preliminar).

La "Preliminary Race" consta de una sola vuelta que determinará su posición en la formación de largada para el Senna GP. ¡En la esquina superior izquierda de la pantalla, "Best Lap" le muestra el tiempo más rápido que ha obtenido el jugador en carreras anteriores (el un tiempo establecido por el computador), y el conductor que se aproxime más al mismo, o que mejore el tiempo de "Best Lap", recibirá la preciada posición a la cabeza! Si usted sufre un grave accidente o decide retirarse de la Carrera Preliminar por cualquier motivo, se le asignará automáticamente la posición 16 (la última), de la formación para la largada.

Selezionate il cambio nello schermo che segue. Come nel modo di pratica, potete scegliere tra tre cambi. Usate il tasto D per evidenziare il cambio che volete e premete il tasto A o C per scegliere e iniziare la corsa preliminare.

La corsa preliminare è un solo circuito usato per determinare la vostra posizione nella linea di partenza per il Senna GP. Sull'angolo in alto a sinistra dello schermo, "Best Lap" vi mostra i tempi migliori con cui si sono qualificati i piloti nei giochi precedenti (o il tempo fissato dal computer), e il giocatore che si è avvicinato di più o sorpassato il tempo migliore riceverà l'agognata posizione principale! Se avete un serio incidente o scegliete di ritirarvi dalla corsa preliminare per qualsiasi ragione, passate automaticamente al 16° posto nella linea di partenza.

Nu är det möjligt att välja växellåda. Precis som i övningsloppen FREE PRACTICE kan du här välja mellan tre olika typer av växellåda. Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att lysa upp den växellåda du vill köra med, och tryck sedan på knappen A eller C för att starta kvalificeringsheatet PRELIMINARY RACE.

Kvalificeringsheatet består av ett enda lopp, vilket bestämmer din startposition i specialloppet SENNA GP. Längst upp till vänster på skärmen syns den bästa varvtid BEST LAP, som någon spelare hittills haft under ett kvalificeringslopp (eller en datorbestämd varvtid). Den förare som får en varvtid som ligger närmast denna tid, eller som kör ännu fortare, föräras den eftertraktade startpositionen på innerbana i första ledet! Den som råkar ut för en allvarlig olycka, eller som av någon anledning bryter loppet, måste däremot starta från 16:e och sista position i startfältet.

Op het volgende scherm moet je je versnelling kiezen. Hier heb je ook weer drie soorten versnelling waaruit je kunt kiezen. Kies de juiste versnelling met de R-toets en druk op toets A of C om de kwalificatie ronde te rijden.

De kwalificatie ronde is één ronde om je startpositie te bepalen voor de Senna GP. In de linker bovenhoek van het scherm zie je de snelste tijd die tot dan toe op die baan gereden is in vorige races (of een tijd van de computer). De coureur die het dichtst bij die tijd zit of de ronde nog sneller rijdt, start op Pole Position. Als je een ongeluk krijgt of door wat voor reden de ronde niet uit rijdt, krijg je automatisch de 16e (laatste) startpositie.

Valitse vaihteisto ruudulla seuraavasti. Kuten Vapaan harjoittelun moodissa, voit valita jonkin kolmesta vaihteistotyypistä. Valaise D-näppäimellä se vaihteisto, jonka haluat. Valitse ja aloita Alkukilpailu painamalla Näppäintä A tai C.

Alkukilpailu on yksi ainoa kierros, jolla määrätään paikkasi Senna GP:n lähtöviivalla. Ruudun vasemmassa yläkulmassa näkyvä "Best Lap" (paras kierrosaika) näyttää edellisten pelien karsintakilpailujen nopeimman ajan (tai tietokoneen säätämän kierrosajan). Ajaja, joka tulee lähimmäksi tätä aikaa tai alittaa sen, saa tavoitellun ensimmäisen paikan lähtöviivalla! Jos joudut vakavaan onnettomuuteen tai sitten päätät jostakin syystä luopua Alkukilpailusta, saat automaattisesti 16. (viimeisen) paikan lähtöviivalla.

Immediately after the Preliminary Race, a screen will come up showing your position on the grid and the other qualifying times. Your car is the one that's flashing. From this screen, press Button A or C to begin the Senna GP.

Sofort nach dem Plazierungsrennen erscheint das Startpositionsbild, das Ihren Platz auf dem Startfeld und die anderen Qualifizierungszeiten zeigt. Der blinkende Wagen ist Ihrer. Drücken Sie nach Erscheinen dieses Bilds die Taste A oder C, um Senna GP zu starten.

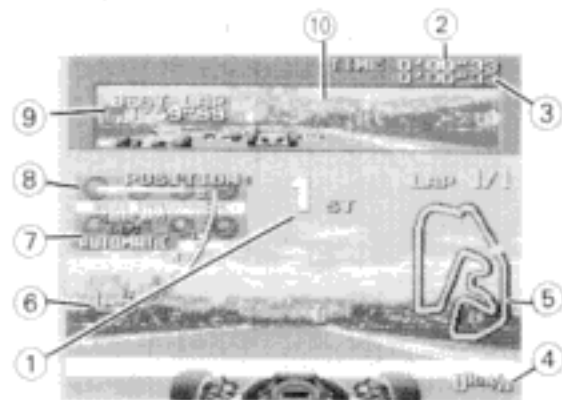
Immédiatement après la course préliminaire, un écran apparaît indiquant votre position de départ et les autres temps de qualification. Votre voiture est celle qui clignote. Sur cet écran, appuyez sur la touche A ou C pour commencer la course Senna GP.

Inmediatamente después de la Carrera Preliminar, aparecerá una pantalla mostrándole su posición en la formación y otros tiempos de calificación. Su automóvil es el que parpadea. Presione el botón A o el C para iniciar el Senna GP.

From the Driver's Seat

Be sure that you understand the various indicators that appear on screen during the race.

- ① **Present Position:** This indicates where you are in the race. First through sixth place earns you points in the World Championship.



Sicht aus dem Fahrersitz

Machen Sie sich mit den verschiedenen Anzeigen vertraut, die während des Spiels im Bildschirm erscheinen.

- ① **Derzeitige Position:** Diese Anzeige zeigt an, wo Sie sich auf der Rennstrecke befinden. Sie erhalten Punkte für die Weltmeisterschaftswertung, wenn Sie auf einen der ersten sechs Plätze gelangen.

A la place du coureur

Etes-vous sûr de bien comprendre toutes les indications qui apparaissent sur l'écran pendant la course.

- ① **Position présente:** Elle indique où vous vous trouvez dans la course. De la place 1 à 6 vous gagnez des points dans le championnat mondial.

Desde al asiento del piloto

Verifique su entendimiento de los diferentes indicadores que aparecen en la pantalla durante la carrera.

- ① **Posición actual:** Éste le indica en qué posición está usted en la carrera. Recibe puntos aquél que se encuentre entre la primera y la sexta posición del Campeonato Mundial.

Immediatamente dopo la corsa preliminare, apparirà uno schermo che vi mostrerà la vostra posizione nella linea di partenza e il tempo con cui si sono qualificati gli altri piloti. La vostra auto è quella che lampeggia. Da questo schermo, premete il tasto A o C per passare al Senna GP.

Dal sedile del pilota

Assicuratevi di capire il significato dei diversi indicatori che appaiono sullo schermo durante la gara.

- ① **Posizione attuale:** Questo indica dove vi trovate nella corsa. I primi sei posti vi aggiudicano dei punti nel campionato mondiale.

Så fort kvalificeringsheatet PRELIMINARY RACE är över, visas på skärmen vilken startposition du fått samt de övriga kvalificeringstiderna. Det är din bil som blinkar. Tryck nu på knappen A eller C för att starta specialloppet SENNA GP.

Från förarsätet

Försäkra dig om att du förstår de olika indikeringarna som visas på skärmen under tiden som loppet körs:

- ① **Nuvarande position:** denna siffra anger på vilken plats du ligger i loppet. Första till och med sjätte placering ger poäng i tävlingsloppen WORLD CHAMPIONSHIP.

Direct na de kwalificatie ronde zie je je startplaats en de andere kwalificatie tijden. Jouw wagen knippert op het scherm. Druk bij dit scherm op toets A of C om Senna's GP te beginnen.

Vanuit je Stoel

Zorg dat je weet wat de volgende gegevens tijdens het spel op het scherm betekenen.

- ① **Huidige positie:** Hier staat op welke plaats jij ligt. Voor de eerst tot en met de zesde plaats krijg je punten voor het Wereld Kampioenschap.

Heti Alkukilpailun jälkeen ilmestyy ruutu, josta näkyy paikkasi lähtövii-valla sekä muut karsinta-ajat. Autosi on se, joka vilkkuu. Aloita Senna GP tältä ruudulta painamalla Näppäintä A tai C.

Ajajan istuimelta käsin

Varmista, että ymmärrät eri merkinnät, jotka ilmestyvät ruutuun kilpailun aikana.

- ① **Tämänhetkinen paikka:** Tästä näet tämänhetkisen paikkasi kilpailussa. Sijoista yksi — kuusi saat pisteitä Maailmanmestaruutta silmällä pitäen.

- ② **Running Time:** This shows your current running time for each lap. The numbers highlighted in yellow show the times for the lap you are currently running and the laps you have completed.
- ③ **Lap Indicator:** This shows which lap of the race you are currently in.
- ④ **Speedometer:** This shows your current speed, in kilometers per hour.
- ⑤ **Course Layout:** Learn to use this layout to anticipate curves on the track. Your car is indicated by a white circle with a red "P" inside of it. Other cars are represented by plain white dots on the course. A yellow dot represents the car that's the biggest threat to you — the car to beat!
- ⑥ **Tachometer:** This shows your RPM, or how many times per minute your engine is revolving, and helps you determine the best time to change gear.
- ② **Fahrtzeit:** Diese Anzeige zeigt Ihre Rundenzeiten an. Die in Gelb hervorgehobenen Zahlen zeigen die Zeit der Runde, die Sie gerade fahren, und die der bereits gefahrenen Runden an.
- ③ **Rundenanzeige:** Diese Zahl zeigt an, welche Runde des Rennens Sie gerade fahren.
- ④ **Tachometer:** Zeigt Ihre jeweilige Geschwindigkeit in Kilometer pro Stunde an.
- ⑤ **Rennstreckenumriß:** Orientieren Sie sich an diesem Streckenumriß, so daß Sie stets wissen, wann und wo die nächste Kurve kommt. Ihr Wagen ist durch einen weißen Kreis mit einem roten "P" in der Mitte angezeigt. Andere Wagen sind durch einfache weiße Punkte auf der Strecke dargestellt. Der gelbe Punkt ist Ihr härtester Konkurrent bzw. der Wagen, den es zu schlagen gilt!
- ⑥ **Drehzahlmesser:** Zeigt an, wie hoch oder niedrig Ihr Motor dreht und ist als Orientierung für das Schalten der Gänge nützlich.
- ② **Temps de course:** Il indique le temps mis pour exécuter un tour. Les chiffres éclairés en jaune indiquent le temps du tour que vous êtes en train de faire et les tours que vous avez terminés.
- ③ **Indicateur de tour:** Il indique le tour de la course que vous êtes en train d'accomplir.
- ④ **Compteur de vitesse:** Il indique votre vitesse actuelle, en kilomètres/heure.
- ⑤ **Plan de la course:** Apprenez à utiliser le plan, pour anticiper les virages de la piste. Votre voiture est marquée par un cercle rouge avec un "P" à l'intérieur. Les autres voitures sont représentées par des points blancs sur la piste. Le point jaune représente la voiture de votre pire concurrent, la voiture à battre.
- ⑥ **Compteur de tours:** Il indique votre RPM, c'est-à-dire le nombre de rotations de votre moteur à la minute. Il vous aide à savoir quand le changement de vitesse est le mieux approprié.
- ② **Tiempo de vuelta:** Éste le indica el tiempo actual para cada vuelta. Los números iluminados en amarillo le indican los tiempos de la vuelta que está corriendo en este momento y las que ya ha completado.
- ③ **Indicador de vuelta:** Éste le indica el número de vuelta que usted está corriendo en este momento.
- ④ **Velocímetro:** Éste le indica la velocidad presente en kilómetros por hora.
- ⑤ **Mapa del circuito:** Aprenda a utilizar este mapa para anticipar las curvas de la pista. Su automóvil está indicado por un círculo blanco con una "P" roja en el centro. Otros automóviles están representados por puntos blancos solamente, a lo largo de la ruta. ¡El punto amarillo representa el automóvil que le amenaza — el automóvil al que tiene que vencer!
- ⑥ **Tacómetro:** Éste le indica las R.P.M., o cuántas veces por minuto gira su motor, lo cual le ayuda a determinar el mejor momento para hacer un cambio de marcha.

- ② **Tempo di corsa:** Questo vi mostra il tempo di corsa attuale per ciascun circuito. I numeri evidenziati in giallo mostrano il tempo per il circuito in cui state correndo attualmente e i circuiti completati.
- ③ **Indicatore di circuito:** Questo mostra in quale circuito della corsa vi trovate attualmente.
- ④ **Tachimetro:** Indica la velocità attuale in chilometri orari.
- ⑤ **Layout della pista:** Imparate ad usare il layout per anticipare le curve sulla pista. La vostra auto è indicata da un cerchio bianco con una "P" rossa al centro. Le altre auto sono rappresentate da dei punti bianchi sulla pista. Un punto giallo indica l'auto che ha più vantaggio su di voi — l'auto da raggiungere!
- ⑥ **Contagiri:** Questo mostra i vostri GRM, o quanto volte per minuto gira il vostro motore e vi aiuta a calcolare il momento migliore per cambiare marcia.
- ② **Tiden (TIME):** här visas hur mycket tid som gått av det nuvarande varvet. De gula siffrorna visar tiden för det varv som körs för närvarande och den sammanlagda tiden för de varv som du redan fullbordat.
- ③ **Varvindikeringen (LAP):** här visas vilket varv du kör för närvarande.
- ④ **Hastighetsmätare:** här visas din bils nuvarande hastighet räknat i kilometer per timma.
- ⑤ **Banskiss:** lär dig använda denna banskiss för att kunna förutse kurvorna på banan. Din bil indikeras av en vit cirkel med ett rött P inuti. Övriga bilar på banan markeras med vita prickar. Den bil som anses vara ditt största hot, och som är den bil du bör försöka vinna över, markeras med en gul prick.
- ⑥ **Varvräknare:** här kan du se hur många varv per minut motorn i din bil roterar, vilket hjälper dig att avgöra när det är bäst att växla.
- ② **Ronde Tijd:** Hier staat de tijd die je over elke ronde doet. De tijd voor de huidige en gereden ronden zie je in geel aangegeven.
- ③ **Ronde Meter:** Hier staat welke ronde je nu rijdt.
- ④ **Snelheidsmeter:** Hier staat je snelheid in kilometers per uur.
- ⑤ **Circuit Kaart:** Gebruik deze kaart om de baan te bekijken. Jouw wagen is een witte cirkel met een rode "P" erin. De andere wagens op de baan zijn witte stippen. De gele stip is van de wagen die het gevaarlijkst voor jou is—deze moet je verslaan!
- ⑥ **Toerenteller:** Hier staat de RPM van je motor, oftewel hoeveel toeren hij maakt per minuut. Daarmee kun je de beste versnelling kiezen.
- ② **Ajoaika:** Tästä näet ajoikasi kullakin kierroksella. Keltaiset numerot ilmoittavat tällä hetkellä ajamasi ja jo ajamiesi kierrosten ajat.
- ③ **Kierroksen merkintä:** Tämä ilmoittaa, mikä kilpailun kierros on parhaillaan menossa.
- ④ **Nopeusmittari:** Tämä näyttää ajonopeutesi kilometreinä tunnissa.
- ⑤ **Radan pohjapiirros:** Opi käyttää tätä pohjapiirrosta ennakoidaksesi radalla olevat kaarteet. Tunnistat autosi valkoisesta ympyrästä, jonka sisällä on punainen "P". Muut autot näkyvät yksinkertaisina valkoisina pisteinä radalla. Keltainen piste edustaa autoa, joka on Sinulle suurin uhka — eli auto, joka Sinun pitää päihittää!
- ⑥ **Kierroslukumittari:** Tämä näyttää RPM-arvon eli kuinka monta kertaa minuutissa moottori pyörii. Se auttaa myös Sinua määrittelemään, milloin on parasta vaihtaa vaihdetta.

- ⑦ **Shift Indicator:** This shows which gear you are currently in and changes color when it's time to change gears. If you are using an automatic transmission, the word "Automatic" appears here.
- ⑦ **Ganganzeige:** Diese Anzeige zeigt an, in welchem Gang Sie gerade fahren. Die Zahl wechselt die Farbe, wenn der nächste Gang eingelegt werden muß. Falls Sie mit Automatikgetriebe fahren, erscheint hier statt dessen das Wort "AUTOMATIK".
- ⑦ **Témoin d'embrayage:** Il indique quelle vitesse vous avez enclenchée et change de couleur lorsqu'il faut changer de vitesse. Si vous utilisez la transmission automatique, le mot "Automatic" apparaît à la place.
- ⑦ **Indicador de cambio:** Éste le indica en qué marcha se encuentra y cambia de color cuando llega el momento de hacer un cambio. Si usted está usando una transmisión automática, aparecerá la palabra "Automatic" en este lugar.
- ⑧ **Starting Light:** You should already be on the accelerator before this turns green!
- ⑧ **Startsignal:** Sie sollten Ihren Fuß bereits auf dem Gaspedal haben, bevor diese Anzeige auf Grün wechselt!
- ⑧ **Feu de départ:** Vous devriez avoir le pied sur l'accélérateur avant que le feu ne passe au vert.
- ⑧ **Luz de Largada:** ¡Usted debe presionar el acelerador antes de que la luz cambie a verde!
- ⑨ **Top Times:** These are the best times run on this course, both for a single lap and the total race.
- ⑨ **Bestzeiten:** Dies sind die schnellsten Zeiten, die bisher auf dieser Rennstrecke gefahren wurden, sowohl für Einzelrunden als auch für komplette Rennen.
- ⑨ **Temps records:** Ce sont les meilleurs temps accomplis dans cette course.
- ⑨ **Top Times:** Estos son los mejores tiempos de la carrera, tanto para una vuelta como para la carrera total.
- ⑩ **Rearview Mirror:** Check this often to see if anyone is trying to pass you — you'll be able to cut him off by blocking his way.
- ⑩ **Rückspiegel:** Werfen Sie so oft wie möglich einen Blick in den Rückspiegel. Auf diese Weise merken Sie rechtzeitig, wenn ein anderer Wagen zum Überholen ansetzt und können ihm den Weg blockieren.
- ⑩ **Rétroviseur:** Vérifiez souvent dans le rétroviseur si quelqu'un essaie de vous dépasser — vous devriez être capable de lui bloquer la route.
- ⑩ **Espejo retrovisor:** Mire frecuentemente el espejo retrovisor para ver si alguien está intentando pasarlo — usted será entonces capaz de cortarle el camino, bloqueándolo.

- ⑦ **Indicatore di marcia:** Questo mostra quale marcia state usando in quel momento e cambia colore quando è tempo di cambiare marcia. Se state usando il cambio automatico, appare qui la parola "Automatic".
- ⑦ **Växlingsindikering (SHIFT):** här syns vilken växel som för närvarande är ilagd. Färgen ändras när det är dags att byta växel. När en automatisk växellåda används visas istället ordet AUTOMATIC.
- ⑦ **Versnelling:** Hier staat in welke versnelling je op dat moment rijdt en dit verandert van kleur als je moet schakelen. Als je met een automaat rijdt, zie je hier het woord "Automatic".
- ⑦ **Vaihteen merkintä:** Tästä näet, mikä vaihde on parhaillaan päällä. Merkinnän väri muuttuu silloin, kun on tarpeellista vaihtaa vaihdetta. Jos käytät Automaattivaihteistoa, sana "Automatic" (automaattinen) ilmestyy tähän.
- ⑧ **Luce di partenza:** Dovreste già essere pronti sull'acceleratore prima che diventi verde!
- ⑧ **Startlampan:** du bör redan ha fingret på gasen innan denna lampa har slagit om till grönt!
- ⑧ **Startlicht:** Je moet al gas geven voordat deze groen wordt!
- ⑧ **Aloitusvalo:** Sinun täytyy painaa kaasutinta jo ennen kuin tämän väri vaihtuu vihreäksi!
- ⑨ **Tempo migliore:** Questi sono i tempi migliori conseguiti su questa pista, sia per un singolo circuito che per la corsa totale.
- ⑨ **Topptider:** här visas banans rekordtider, både vad gäller varvtid och tiden för ett helt lopp.
- ⑨ **Top Tijden:** Hier staan de beste tijden voor deze baan, zowel voor de ronden als voor de totale race.
- ⑨ **Parhaat ajat:** Nämä ovat tällä radalla ajetut parhaat ajat, sekä yhdellä kierroksella että koko kilpailussa.
- ⑩ **Specchietto retrovisore:** Controllatelo spesso per vedere se qualcuno cerca di sorpassarvi — sarete in grado di fermarlo bloccandogli la strada.
- ⑩ **Backspegel:** utnyttja backspegeln för att se om någon av de övriga förarna försöker köra om dig. Det är möjligt att stoppa honom genom att blockera vägen för honom.
- ⑩ **Achteruit-kijk spiegel:** Kijk hier veel in om te zien of iemand je in wil halen-je kunt hem misschien tegenhouden door hem af te snijden.
- ⑩ **Takapeili:** Katso peiliä usein, jotta näet, yrittääkö kukaan ohittaa Sinua — voit omalla liikkeelläsi katkaista hänen etenemisensä.

The Finish Line

After the race, a screen appears showing your final standing in the race and your times for each lap, as well as comments on your race. If you won, congratulations! Be sure to try the other two race courses offered in the Senna GP. If you placed badly, or crashed, pull yourself together and try again! Press Button A or C to go back to the track selection screen. From there, either choose the same or another track to try, or press Button B to go back to the Mode Selection screen.

World Championship

The purpose of this 16-race series is to determine who has the skill, endurance and sheer determination to be the top Formula One driver of the season! From the Mode Selection screen at the beginning of the game, use the D-Button to highlight World Championship, and press Button A or C.

Die Ziellinie

Nach dem Rennen erscheint das Endergebnisbild. Das Bild zeigt Ihre Endposition im Rennen, die in den einzelnen Runden gefahrenen Zeiten und Kommentare zu Ihrer Leistung. Falls Sie gewonnen haben, herzlichen Glückwunsch! Versuchen Sie es auf jeden Fall auch einmal auf den anderen beiden Rennstrecken, die Senna GP bietet. Falls Sie auf einem der letzten Plätze gelandet sind oder einen Unfall hatten, reißen Sie sich zusammen, und versuchen Sie es noch einmal! Drücken Sie die Taste A oder C, um wieder das Rennstrecken-Wahlbild abzurufen. Wählen Sie hier entweder wieder die gleiche oder eine andere Rennbahn, oder drücken Sie die Taste B, um zum Spielmodus-Wahlbild zurückzukehren.

Weltmeisterschaft

Der Zweck dieser 16 Rennen umfassenden Serie ist es herauszufinden, wer die enorme Energie und Willenskraft besitzt, die einen echten Superstar von gewöhnlichen Fahrern unterscheidet! Markieren Sie auf dem Spielmodus-Wahlbild, das zu Beginn des Spiels erscheint, mit der Richtungstaste "WORLD CHAMPIONSHIP", und drücken Sie die Taste A oder C.

La ligne d'arrivée

Après la course, un écran apparaît indiquant votre placement dans la course et votre temps pour chaque tour, de même que les commentaires au sujet de votre course. Si vous avez gagné, compliments! N'oubliez pas d'essayer les deux autres courses que vous offre Senna GP. Si vous êtes mal placé, ou si vous avez eu un accident, ne perdez pas courage et essayez une nouvelle fois! Appuyez sur la touche A ou C pour retourner à l'écran de sélection de piste et choisissez la même piste ou une autre, ou appuyez sur la touche B pour aller à l'écran de sélection de mode.

Championnat du monde

Le but de la série de 16 courses est de déterminer qui possède les capacités, l'endurance et la détermination indispensables pour devenir le meilleur coureur de Formule 1 de la saison! Sur l'écran de sélection de mode en début de jeu, utilisez la touche D pour éclairer "World Championship" (Championnat Mondial), puis appuyez sur la touche A ou C.

La línea de llegada

Después de la carrera, aparecerá una pantalla mostrando la posición en la que ha llegado y los tiempos por cada vuelta, así como también comentarios sobre su carrera. ¡Si usted ganó, felicitaciones! Asegúrese de intentar las otras dos pistas ofrecidas en el Senna GP. ¡Si usted llegó entre los últimos o si chocó, recobre el ánimo e intente nuevamente! Presione el botón A o el C para regresar a la pantalla de selección de pista. Desde allí, escoja la misma pista u otra para reintentar o presione el botón B para regresar a la pantalla de "Mode Selection".

Campeonato Mundial

¡El propósito de esta serie de 16 carreras es determinar quién posee la habilidad, resistencia y determinación para llegar a ser el mejor conductor de Fórmula Uno de la temporada! A partir de la pantalla de "Mode Selection", al comienzo del juego, utilice el botón D para iluminar "World Championship", y presione el botón A o el C.

La linea di traguardo

Dopo la corsa, appare uno schermo per indicare la vostra posizione finale nella corsa e i tempi per ciascun circuito, e dei commenti sulla vostra corsa. Se vincete, congratulazioni! Assicuratevi di partecipare anche alle altre due corse offerte da Senna GP. Se non vi siete piazzato bene, o avete avuto un incidente, rimettetevi in sesto e riprova! Premete il tasto A o C per ritornare allo schermo di selezione pista. Da lì, scegliete la stessa pista o una nuova per provare o premete il tasto B per ritornare allo schermo di selezione modo.

Campionato mondiale

Lo scopo di questa serie di 16 corse è quello di determinare chi ha la capacità, la resistenza e la determinazione di essere il pilota numero uno della formula uno della stagione! Sullo schermo di selezione modo all'inizio del gioco, usate il tasto D per evidenziare World Championship e premete il tasto A o C.

Mållinjen

När loppet är över visas din slutplacering i loppet samt dina varvtider på skärmen. Där visas också kommentarer angående ditt lopp. Om du segrade, grattis till segern! Se till att du också provar de andra två banorna som erbjuds i specialloppen SENNA GP. Om du fick en dålig placering, eller om du kraschade, så se till att ta dig samman och försök igen! Tryck på knappen A eller C för att återvända till menyn för val av bana. Välj därefter den bana du vill försöka dig på denna gång, eller tryck på knappen B för att återvända till huvudmenyn.

Världsmästerskapen WORLD CHAMPIONSHIP

Denna serie bestående av 16 lopp är till för att bestämma vem som äger den skicklighet, uthållighet och beslutsamhet som krävs för att bli denna säongs bästa Formel 1-förare! Välj världsmästerskapen WORLD CHAMPIONSHIP från huvudmenyn genom att vicka styrkulan D för att lysa upp WORLD CHAMPIONSHIP och sedan trycka på knappen A eller C.

De Finishlijn

Na de race zie je een scherm met jouw eindplaats en jouw tijd voor elke ronde, samen met een commentaar op jouw rijstijl. Als je gewonnen hebt, gefeliciteerd! Probeer in ieder geval ook de andere twee circuits van de Senna GP. Als je niet goed gefinished bent of een ongeluk hebt gehad moet je het nog een keer proberen. Druk op toets A of C om terug te gaan naar het Baan Keuzescherm. Kies daar dezelfde of een andere baan of ga terug naar het Mode Keuzescherm door op toets B te drukken.

Wereld Kampioenschap

Het doel van deze serie van 16 races is te bepalen wie de vaardigheid, uithoudingsvermogen en het doorzettingsvermogen heeft om de beste Formule 1 rijder te worden. Kies op het Mode Keuzescherm met de R-toets voor "World Championship" en druk op toets A of C.

Maaliviiva

Kilpailun jälkeen ilmestyy ruutu, josta näet lopullisen asemasi kilpailussa sekä kunkin kierroksen ajat, samoin kuin kommentit menestyksestäsi. Jos voitit, paljon onnea! Kokeile myös kahta muuta Senna GP: n kilparataa. Mikäli taas menestyit huonosti, tai sitten jouduit onnettomuuteen, ryhdistäydy ja yritä uudelleen! Palaa radan valintarundulle painamalla Näppäintä A tai C. Valitse ruudulla joko sama tai toinen rata, jota yrität, tai palaa Moodin valintaruudulle painamalla Näppäintä B.

Maailmanmestaruuskilpailut

Tämän 16 kilpailun sarjan tarkoitus on määritellä, kuka on taidoiltaan, kestävyydeltään ja pelkältä päättäväsyydeltään kauden paras Formula-1-ajaja! Ota pelin alussa näkyvältä Moodin valintaruudulta D-näppäintä painamalla esiin sana World Championship (Maailmanmestaruus) ja paina Näppäintä A tai C.

You will then see two sub-options: New Game and Continue. If you are just beginning, use the D-Button to select New Game. Then press Button A or C.

You will then be given a choice between the Beginner and Master difficulty level. Beginner level is similar to the level of difficulty you encountered during the Free Practice and Senna GP rounds. The Master level, however, takes you all the way. You will start out as a member of the up-and-coming Serga racing team, and depending on your performance, you may be asked to change teams. You will be challenged by other drivers, or you can issue a challenge yourself. The races in the Master level are longer as well, with three more laps than the Beginner level. Use the D-Button to highlight the level you want, and press Button A or C.



Anschließend erscheinen zwei Nebenoptionen: NEW GAME (neues Spiel) und CONTINUE (Fortsetzung). Falls Sie noch Anfänger sind, sollten Sie hier ein neues Spiel wählen, und anschließend die Taste A oder C drücken.

Auf dem nächsten Bild können Sie unter BEGINNER (Anfänger) und MASTER (Meister) die gewünschte Schwierigkeitsstufe wählen. Der Schwierigkeitsgrad der Anfängerstufe entspricht etwa dem der Übungs- oder Senna GP-Runden. Bei der Meisterstufe werden Sie hart auf die Probe gestellt und müssen Ihre Bestes geben. Sie starten zunächst als ein Mitglied der aufsteigenden Sega-Mannschaft, und müssen sich je nach Ihrer Leistung später eventuell einer anderen Mannschaft anschließen. Sie können andere Fahrer herausfordern oder Herausforderungen durch andere Fahrer annehmen. Rennen mit hohem Schwierigkeitsgrad (Meisterstufe) sind drei Runden länger als in der Anfängerstufe. Markieren Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad mit der Richtungstaste, und drücken Sie anschließend die Taste A oder C.

Vous pouvez voir deux options: "New Game" (nouvelle partie) ou "Continue". Si vous venez juste de commencer, utilisez la touche D pour choisir la nouvelle partie. Appuyez ensuite sur la touche A ou C.

On vous donne ensuite le choix entre une partie pour Débutant ou une partie pour Expert. Le niveau pour débutant est le même que celui des tours d'entraînement et de la course Senna GP. Le niveau pour expert, toutefois, ne sera pas facile, et vous devrez donner le maximum. Vous démarrez comme membre de l'équipe montante de Serga, et selon votre performance, on vous fera peut-être changer d'équipe. D'autres coureurs vous feront concurrence ou peut-être c'est vous qui leur lancerez un défi. Les courses du niveau Expert ont trois tours de plus que les courses pour débutant. Utilisez la touche D pour éclairer le niveau souhaité, puis appuyez sur la touche A ou C.

Usted verá entonces dos sub-opciones: "New Game" (nuevo juego) y "Continue" (Continuación). Si usted es un principiante, utilice el botón D para seleccionar "New Game". Luego presione el botón A o el C.

Tendrá entonces oportunidad para escoger entre un nivel de dificultad "Beginner" (principiante) o "Master" (maestro). El nivel "Beginner" es similar al nivel de dificultad que usted encontró durante las vueltas de "Free Practice" y de Senna GP. El nivel "Master" le exigirá todo y más de lo que pueda dar. Usted comenzará como un integrante del equipo Serga y dependiendo de su rendimiento, se le pedirá que cambie de equipo. Usted será desafiado por otros conductores o usted podrá desafiarlos. Las carreras efectuadas en el nivel Master son más largas, teniendo tres vueltas más que las de nivel "Beginner". Utilice el botón D para iluminar el nivel que desee y presione el botón A o el C.

Vedrete quindi due sub-opzioni: New Game e Continue. Se state giocando per la prima volta, scegliete New Game usando il tasto D. Premete quindi il tasto A o C.

Vi sarà quindi data l'opzione del livello di difficoltà tra principianti (Beginner) e professionisti (Master). Il livello principianti è simile al livello di difficoltà che troverete durante il modo di esercitazione e i round Senna GP. Il livello professionisti, tuttavia, vi prende completamente. Comincerete come membro della intraprendente squadra di corsa Serga e a seconda delle vostre capacità vi sarà chiesto di cambiare squadra. Sarete sfidato da altri guidatori, o potete sfidarli voi. Le corse del livello professionisti sono più lunghe con tre circuiti in più che nel livello principianti. Usate il tasto D per evidenziare il livello in cui volete competere e premete il tasto A o C.

Du ska sedan välja mellan NEW GAME för att vara med från början eller CONTINUE för att fortsätta ett redan påbörjat spel. Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att välja NEW GAME och tryck därefter på knappen A eller C, om det är första gången du spelar.

Nu kan du välja på vilken svårighetsnivå du vill köra loppet, nybörjarnivå BEGINNER eller mästarnivå MASTER. På nybörjar-nivån möter du ungefär samma svårigheter som under övningsloppen FREE PRACTICE och specialloppen SENNA GP. På mästarnivån däremot, är det så hårt och tufft som det bara kan bli. Du kommer att få börja köra som medlem av det lovande stallet SERGA RACING TEAM, och beroende på dina prestationer, så kan du bli ombedd att byta stall. Andra förare kommer att utmana dig, eller du kan själv utfärda en utmaning. Loppet på mästarnivån är dessutom längre, med tre varv fler än på nybörjarnivån. Vicka styrkulan D för att lysa upp den svårighetsnivå du vill köra på, och tryck sedan på knappen A eller C.

Je ziet dan twee andere keuzes: New Game of Continue. Als je voor de eerste keer speelt, moet je kiezen voor "New Game" en op toets A of C drukken.

Daarna kun je kiezen voor het Beginner of Master level. Het Beginner level is net zo moeilijk als de Oefen of de Senna GP mode. Het Master level is echter veel moeilijker. Je begint als een racer voor het nieuwe Serga racing team en afhankelijk van hoe je rijdt, kun je gevraagd worden voor andere teams. Je wordt ook uitgedaagd door andere coureurs, of je kunt zelf iemand uitdagen. De races in het Master level duren ook drie ronden langer dan die in het Beginner level. Kies het level dat je wilt spelen en druk op toets A of C.

Näet sitten kaksi alavaihtoehtoa: New Game (Uusi peli) ja Continue (Jatkopeli). Jos aloitat alusta, valitse D-näppäintä painamalla New Game (Uusi peli). Paina tämän jälkeen Näppäintä A tai C.

Tämän jälkeen Sinulle annetaan mahdollisuus valita joko Aloittelijan (Beginner) tai Mestarin (Master) vaikeustaso. Aloittelijan vaikeustaso on suunnilleen samanlainen kuin Vapaan harjoittelun ja Senna GP-kierrosten vaikeustaso. Mestarin taso on taas toinen juttu. Aloitat kilpailun menestyvän Serga-kilpajoukkueen jäsenenä ja omasta esityksestäsi riippuen Sinua saatetaan pyytää vaihtamaan joukkuetta. Muut ajajat uhkaavat Sinua tai Sinä voit olla uhkana muille. Mestaritason kilpailut ovat myös pidempiä, kolme kierrosta enemmän kuin Aloittelijan tasolla. Valaise D-näppäimellä haluamasi vaikeustaso ja paina Näppäintä A tai C.

After you select your level of difficulty, you will be asked to enter your name and nationality on the next screen. Use the D-Button to cycle through the block of letters at the bottom of the screen, and press Button A or C to choose the appropriate letters. If you need to make a correction, press Button B until you reach the letter you need to change, select the correct letter, and press Button A or C. When you finish with a line, use the D-Button to select "ED" and press Button A or C.

Ayrton Senna greets you on the next screen, with a few words of encouragement. Press Button A or C. The next screen tells you the round number and course name, and gives you the choice of taking some warm-up laps or going ahead with the race.



Nach der Wahl des Schwierigkeitsgrads erscheint das Namenseintragungsbild, wo die Fahrer ihren Namen und Ihre Nationalität eintragen. Drücken Sie die Richtungstaste zum Durchlaufen des Buchstabenfelds in der unteren Bildschirmhälfte, und anschließend Sie die Taste A oder C zum Eintragen eines gewünschten Buchstabens. Falls Korrekturen notwendig sind, drücken Sie die Taste B, bis Sie den zu ändernden Buchstaben erreicht haben. Wählen Sie dann den korrekten Buchstaben, und drücken Sie die Taste A oder C. Markieren Sie nach beendeter Eintragung mit der Richtungstaste "ED", und drücken Sie die Taste A oder C.

Im nächsten Bild begrüßt Sie Ayrton Senna mit ein paar ermutigenden Worten. Drücken Sie die Taste A oder C. Das nächste Bild informiert Sie über die Rundenzahl und bietet Ihnen die Möglichkeit zuerst einige Aufwärmrunden zu fahren, oder sofort das Hauptrennen zu starten.

Lorsque vous avez choisi le niveau de difficulté, on vous demande d'entrer votre nom et votre nationalité sur l'écran suivant. Utilisez la touche D pour aller sur le bloc de lettres en bas de l'écran et passer d'une lettre à l'autre, puis appuyez sur la touche A ou C pour choisir la lettre appropriée. Si vous devez corriger, appuyez sur la touche B jusqu'à ce que vous soyez sur la lettre qui doit être changée, choisissez la lettre correcte, puis appuyez sur la touche A ou C. Lorsque vous avez terminé une ligne, utilisez la touche D pour choisir "ED", puis appuyez sur la touche A ou C.

Ayrton Senna vous salue sur l'écran suivant et vous encourage. Appuyez sur la touche A ou C. L'écran suivant vous donne le numéro du tour et le nom de la course, et vous propose de faire quelques tours de piste pour chauffer votre voiture ou d'entrer directement dans la course.

Después que haya seleccionado el nivel de dificultad, se le solicitará que ingrese su nombre y nacionalidad en la próxima pantalla. Utilice el botón D para desplazar el cursor entre el bloque de letras al pie de la pantalla. Si usted desea efectuar una corrección, presione el botón B hasta llegar a la letra correcta y presione el botón A o el C. Cuando termine con una línea, use el botón D para seleccionar "ED" y presione el botón A o el C.

Ayrton Senna le saludará en la próxima pantalla con algunas palabras de aliento. Presione el botón A o el C. La próxima pantalla le indica el número de vueltas y el nombre de la pista y le ofrece la opción de correr algunas vueltas de calentamiento o proceder directamente a la carrera.



Dopo che avete selezionato il livello di difficoltà, vi sarà chiesto di immettere il vostro nome e nazionalità sullo schermo successivo. Usate il tasto D per passare attraverso i tasti delle lettere sul fondo dello schermo e premete il tasto A o C per scegliere le lettere appropriate. Se dovete fare delle correzioni, premete il tasto B fino a quando vi posizionate sulla lettera che dovete cambiare selezionate la lettera corretta, usate il tasto D per selezionare "ED" e premete il tasto A o C.

Ayrton Senna vi ringrazia sullo schermo successivo con alcune parole di incoraggiamento. Premete il tasto A o C. Lo schermo successivo vi dice il numero di round e il nome del circuito e vi dà la possibilità di scegliere un percorso di riscaldamento (Warm Up) o di andare dritti in gara.

Efter att du har valt svårighetsnivå, så visas namnmenyn NAME ENTRY, där du ska skriva ditt namn NAME och nationalitet NATIONALITY. Välj bland bokstäverna som syns längst ned på skärmen med hjälp av styrkulan D, och tryck på knappen A eller C för att skriva bokstäverna. Om en bokstav behöver ändras, så tryck på knappen B tills du når den felaktiga bokstaven och välj sedan rätt bokstav på samma sätt som tidigare. Välj ED med hjälp av styrkulan D och tryck på knappen A eller C, när du har skrivit färdigt en rad.

Ayrton Senna hälsar dig nu välkommen, och ger dig några uppmuntrande ord. Tryck på knappen A eller C. Nu visas vilken omgång som ska köras samt namnet på banan som loppet körs på. Du ges nu också möjlighet att välja mellan att köra några uppvärmningsvarv WARM UP eller att köra tävlingsloppet RACE på en gång.

Nadat je het level hebt gekozen, moet je je naam en nationaliteit invoeren op het volgende scherm. Wijs de letters uit het blok aan met de R-toets en zet ze neer met toets A of C. Als je wat wilt veranderen, moet je op toets B drukken tot je bij de juiste letter bent en die dan verbeteren met toets A of C. Als je klaar bent met een regel, moet je voor "ED" kiezen en op toets A of C drukken.

Op het volgende scherm zie je Ayrton Senna die je wat moed inspreekt. Druk op toets A of C. Op het volgende scherm zie je de baan-naam en het rondenummer en krijg je de keus of je eerst wat oefenronden wilt rijden of gelijk van start wilt gaan.

Valittuasi vaikeustason Sinua pyydetään näppäilemään nimesi ja kansalaisuutesi seuraavalle ruudulle. Kierrä D-näppäimellä ruudun alaosassa olevan kirjainluettelon läpi ja valitse sopivat kirjaimet Näppäintä A tai C painamalla. Jos täytyy tehdä korjaus, paina Näppäintä B, kunnes tulet kirjaimen kohdalle, joka halutaan muuttaa. Valitse oikea kirjain ja paina Näppäintä A tai C. Kun lopetat rivin, valitse D-näppäimellä "ED" ja paina Näppäintä A tai C.

Ayrton Senna tervehtii Sinua seuraavalla ruudulla muutamin rohkaisevin sanoin. Paina Näppäintä A tai C. Seuraava ruutu ilmoittaa kierroksen numeron ja radan nimen sekä antaa Sinulle mahdollisuuden valita muutaman lämmittelykierroksen tai kilpailun aloittamisen heti.

Use the D-Button and Button A or C to choose Warm Up, choose your transmission, then take as many laps as you want to heat up those tires and get your adrenaline flowing before the race begins. Then use the Start Button to exit the warm-up mode and get on with the race!

As in the Senna GP, you'll start with a Preliminary Race to qualify for your starting position. If you crash or choose to retire from the Preliminary Race for any reason, you'll have to battle your way out from last place on the grid.

And now it's time to give it all you got, and make your name one of the top names in Formula 1 action!

Markieren Sie mit der Richtungstaste "WARM UP", und drücken Sie die Taste A oder C. Wählen Sie dann den gewünschten Getriebetyp, und fahren Sie beliebig viele Aufwärmrunden, um Ihre Reifen warmzufahren und Ihren Adrenalinpiegel in die Höhe zu treiben. Drücken Sie anschließend die Starttaste, um den Aufwärmmodus abzuschalten und das Rennen zu starten!

Genau wie beim Senna GP, beginnen Sie auch hier wieder mit einem Plazierungsrennen zur Bestimmung Ihrer Startposition. Falls Sie einen ernsthaften Unfall haben, oder aus einem anderen Grund vorzeitig aus dem Plazierungsrennen aussteigen, müssen Sie sich beim Hauptrennen vom letzten Startfeld nach vorn kämpfen.

Es ist soweit. Geben Sie alles, was in Ihnen steckt, holen Sie das Letzte aus Ihrem Wagen heraus, und zeigen Sie der Formel-1-Weltelite, wer der neue Superstar ist!

Servez-vous de la touche D et A ou C pour choisir "Warm Up", choisir votre transmission, faire quelques tours, chauffer vos pneus et activer votre adrénaline avant que la course proprement dite ne commence. Utilisez ensuite la touche Start pour sortir de ce mode et entrer dans la course.

Comme dans la course Senna GP, vous démarrez par une course préliminaire pour vous qualifier et déterminer la position de départ. Si vous avez un accident ou choisissez de sortir pour une raison quelconque, vous devrez vous frayer un passage voie à partir de la dernière place sur la grille.

Et maintenant il est temps de donner tout ce que vous avez pour afficher votre nom en tête de la Formule 1.

Utilice el botón D y el botón A o C para escoger "Warm Up" (calentamiento), escoja la transmisión, y luego el número de vueltas durante las cuales usted desea calentar los neumáticos y hacer que la adrenalina fluya antes de que la carrera comience. ¡Luego use el botón de Inicio para salir de la modalidad de calentamiento y proceder con la carrera!

Tal como en el Senna GP, usted comenzará con la Carrera Preliminar que lo calificará para la posición de largada. Si usted choca o se retira de la Carrera Preliminar por cualquier motivo, tendrá que luchar por el primer puesto comenzando desde el último en la formación de largada.

¡Y ahora es el momento de mostrar todo lo que tiene, y hacerse de un nombre entre los nombres más famosos de la acción de Fórmula 1!

Usate il tasto D e il tasto A o C per scegliere il percorso di riscaldamento, scegliete il cambio e quindi prendete quanti circuiti volete per riscaldare i pneumatici e farvi salire l'adrenalina prima che inizi la gara. Usate quindi il tasto Start per uscire dal modo di riscaldamento e passare alla corsa!

Nel Senna GP, inizierete con una corsa preliminare per qualificarvi per la posizione di partenza. Se avete un incidente o vi ritirate dalla corsa preliminare per qualsiasi motivo, dovete combattere per andare avanti dall'ultima posizione.

È arrivata l'ora di dare tutto quello che avete imparato e segnare il vostro nome sulla classifica dei top della Formula 1!

Använd styrkulan D och knappen A eller C till att välja WARM UP, välj typ av växellåda, och kör sedan så många varv du vill för att värma upp däcken och få adrenalinet att rinna till innan tävlingsloppet börjar. Tryck sedan på START för att lämna uppvärmningsvarven WARM UP och kör tävlingsloppet RACE!

Precis som i specialloppen SENNA GP, så kör du först ett kvalificeringsheat för att få en startposition. Om du kraschar, eller av någon anledning väljer att bryta, så blir du tvungen att börja längst bak i startfältet och kämpa dig fram.

Nu har det så blivit dags att köra för allt vad du är värd, och slå dig in bland toppnamnen av dagens Formel 1-förare!

Kies met de R-toets en toets A of C voor "Warm Up", kies je versnelling en rij zoveel ronden als je wilt om te oefenen en de banden op te warmen voordat je met de echte race begint. Stop de Warm Up mode door op Start te drukken en begin met de race!

Net zoals bij de Senna GP moet je eerst een kwalificatie ronde rijden om je startpositie te bepalen. Als je nu een ongeluk krijgt of om een andere reden de kwalificatie ronde niet uit rijdt, start je vanaf de laatste plaats.

Nu moet je alles geven wat je hebt om één van de beste Formule 1 rijders te worden!

Lämmittely valitaan D-näppäintä ja Näppäintä A tai C painamalla. Valitse vaihteisto ja aja niin monta kierrosta kuin tahdot renkaiden lämmittämiseksi ja adrenaliinin lisäämiseksi vereesi ennen kilpailun alkua. Poistu lämmittelymoodista Aloituspainamista painamalla ja ryhdy itse kilpaan!

Samoin kuin Senna GP: ssä aloitat Alkukilpailulla, joka määrää aloituspaikkasi. Jos törmäät tai jostakin syystä luovut Alkukilpailusta, joudut aloittamaan kilpailun lähtöviivan viimeiseltä paikalta.

Ja nyt on aika näyttää mihin pystyt, ja tehdä nimestäsi yksi Formula 1-maailman huippunimistä!

Your Rival

If you select the Master level, some of your races may begin with a challenge! You will see a screen showing the statistics of the challenging driver: name, nationality, point status, type of racecar, and the driver's message to you.

After the Preliminary Race, the screen will display the starting positions of you and your rival. The cars belonging to you and your rival will appear in their racing colors; the rest of the field is in a uniform color. Do your best to earn a good position in the qualifying race, or your rival may win the race before it has even begun!

Ihr Rivale

Falls Sie die Meisterstufe gewählt haben, beginnen einige Rennen mitunter mit einer Herausforderung! Hierbei erscheint ein Informationsbild mit den wichtigsten Daten des Herausforderers: Name, Nationalität, Punktestand, Rennwagentyp und eine Mitteilung des Fahrers an Sie.

Nach dem Plazierungsrennen erscheint auf dem Bild Ihre Startposition und die Ihres Rivalen. Ihr Wagen und der Wagen Ihres Rivalen sind in ihren Rennfarben dargestellt; alle anderen Wagen erscheinen in einheitlicher Farbe. Setzen Sie alles daran, sich beim Plazierungsrennen einen möglichst guten Startplatz zu erkämpfen, andernfalls hat Ihr Rivale das Rennen schon gewonnen, bevor es überhaupt angefangen hat!

Votre rival

Si vous sélectionnez le niveau Expert, certaines des courses seront un véritable défi! Un écran vous donnera les coordonnées de votre concurrent: nom, nationalité, points, type de voiture de course et le message que le coureur vous adresse.

Après la course préliminaire, l'écran affiche votre position de départ et celle de votre adversaire. Votre voiture et celle de votre concurrent apparaissent dans leur couleur de course; Le reste du champ est de couleur unie. Faites votre possible pour obtenir une bonne position dans la course de qualification, sinon votre rival pourrait la gagner avant même qu'elle n'ait commencé!

Su rival

Si usted selecciona el nivel "Master", algunas de las carreras pueden comenzar con un desafío. Usted verá una pantalla mostrando las estadísticas del conductor desafiante: nombre, nacionalidad, puntaje, tipo de automóvil de carrera y el mensaje que le envía el conductor.

Después de la Carrera Preliminar, la pantalla mostrará su posición de largada y la de su rival. Los dos automóviles aparecerán pintados con sus colores de carrera; el resto del campo es de un color uniforme. ¡De lo mejor de sí mismo para obtener una buena posición en la carrera de calificación, de lo contrario, su rival puede ganar la carrera antes de que ésta haya comenzado!

I vostri rivali

Se selezionate il livello professionisti, alcune delle vostre gare possono cominciare con una sfida! Vedrete uno schermo che vi mostra le statistiche del guidatore sfidante: nome, nazionalità, punteggio, tipo di auto e il messaggio che il guidatore vi manda.

Dopo la corsa preliminare, lo schermo visualizza la posizione di partenza vostra e del vostro rivale. La vostra auto e quella del rivale appaiono nei colori di gara; il resto del campo è di un colore uniforme. Fate del vostro meglio per raggiungere una buona posizione nella corsa di qualificazione o il vostro rivale potrebbe vincere prima ancora che voi siate partiti!

Din motståndare

Om du valt mästarnivå, så kommer några av loppen att börja med en utmaning! På skärmen visas då en beskrivning av den utmanande föraren: namn, land, poäng, typ av bil och ett meddelande till dig från föraren.

Efter kvalificeringsheatet kommer nu startpositionen för dig och din utmanare att visas. Era bilar kommer också att synas i sina respektive tävlingsfärger, medan resten av fältet blir enfärgat. Se till att skaffa dig en bra startposition, för att inte låta din motståndare få vinna loppet redan innan det börjar!

Jouw Uitdager

Bij het Master level begin je sommige races met een uitdaging! Je ziet dan een scherm met de gegevens van jouw uitdager: naam, nationaliteit, puntentotaal, type racewagen en een boodschap van de coureur voor jou.

Na de kwalificatie ronde zie je jouw startpositie en dat van je uitdager op het scherm. Jouw wagen en zijn wagen zijn in hun racekleur en de andere wagens hebben een neutrale kleur. Doe je best bij het kwalificeren, want anders heeft jouw uitdager de race al gewonnen voordat hij echt begonnen is!

Haastajasi

Jos valitset Mestaritason (Master), jotkut osakilpailut saattavat alkaa haasteella! Ruudussa näkyvät haastajasi tiedot: nimi, kansalaisuus, pistemäärä, kilpa-auton tyyppi sekä ajajan viesti Sinulle.

Alkukilpailun jälkeen näet ruudussa Itsesi ja haastajasi aloituspaikat. Sinun ja haastajasi autot näkyvät kilpailuväreissään; muut näkyvät yhtenä ja samana värinä. Yritä parhaasi saadaksesi itsellesi hyvän paikan karsintakilpailussa, tai muutoin haastajasi voittaa kilpailun jo ennen kuin se on edes alkanut!

In some races, on the round screen you will be asked if you wish to select a rival. If you choose "yes," the next screen you see will be a list of rivals arranged by class and chassis name. Select a name using the D-Button and press Button A or C to see the prospect's statistics. At the bottom of the screen you will be asked if you wish to race with him. If you select "yes," the race begins. If you choose "no," you will return to the name screen to choose another rival. If you change your mind about choosing a rival, highlight "Exit" with the D-Button and press Button A or C.

When you choose a rival, it's best not to choose someone who's doing much better than you. You'll be under enough pressure to just stay in the running for the championship!



Bei manchen Rennen werden Sie auf dem Rundenbild gefragt, ob Sie einen Rivalen wählen möchten. Falls Sie mit "YES" antworten, erscheint danach das Rivalen-Wahlbild mit einer nach Klasse und Karosserienamen unterteilten Liste verschiedener Rivalen. Wählen Sie hier den gewünschten Namen mit der Richtungstaste, und drücken Sie die Taste A oder C, zum Abrufen des Informationsbilds mit den wichtigsten Daten über den betreffenden Fahrer. Am unteren Bildschirmrand werden Sie gefragt, ob Sie gegen diesen Rivalen antreten möchten. Wenn Sie hierauf mit "YES" antworten, startet das Rennen. Antworten Sie jedoch mit "NO", erscheint wieder die Namensliste zur Wahl eines anderen Rivalen. Falls Sie eine bereits getroffene Wahl wieder rückgängig machen möchten, markieren Sie mit der Richtungstaste "EXIT", und drücken Sie die Taste A oder C.

Bei der Wahl eines Rivalen hat es keinen Sinn einen Fahrer zu wählen, der Ihnen haushoch überlegen ist. Sie werden ohnehin Ihre gesamten Fähigkeiten brauchen, um einfach nur im Rennen zu bleiben!

Dans certaines courses, on vous demandera sur l'écran de tour si vous voulez choisir un rival. Si vous le voulez (Yes), l'écran suivant vous indiquera une liste de rivaux, classés par type de voiture et nom de châssis. Choisissez un nom à l'aide de la touche D, puis appuyez sur la touche A ou C pour voir les coordonnées. En bas de l'écran on vous demande si vous voulez entrer en compétition avec ce coureur. Si vous choisissez "Yes", la course commence. Si vous choisissez "No", vous retournez à l'écran de nom pour un autre rival. Si vous changez d'avis, éclairez "Exit" (sortie) avec la touche D, puis appuyez sur la touche A ou C.

Lorsque vous choisissez un rival, il vaut mieux qu'il ne vous soit pas trop supérieur. Vous aurez bien assez de quoi faire pour rester en course jusqu'au championnat!

En algunas carreras, en la pantalla de vuelta, se le preguntará si desea escoger un rival. Si usted selecciona "yes", la próxima pantalla que usted verá una lista de rivales organizados de acuerdo a su clase y nombre del chasis. Seleccione un nombre utilizando el botón D y presione el botón A o el C para ver las estadísticas. En la parte inferior de la pantalla se le preguntará si desea competir con él. Si usted escoge "no", volverá a la pantalla de nombres para escoger otro rival. Si usted no desea escoger a un rival, ilumine "Exit" con el botón D y presione el botón A o el C.

¡Cuando seleccione un rival, lo mejor es escoger uno que sea mucho mejor que usted. Así usted será presionado para continuar corriendo para el campeonato!

In alcune corse, sullo schermo del round vi sarà chiesto se volete selezionare un rivale. Se scegliete "yes", lo schermo successivo che comparirà sarà una lista dei rivali divisi per classe e nome di veicolo. Selezionate un nome usando il tasto D e premete il tasto A o C per vedere il prospetto. Sul fondo dello schermo vi sarà chiesto se volete correre con lui. Se selezionate "yes" la corsa inizia. Se selezionate "no" ritornerete allo schermo dei nomi per scegliere un altro rivale. Se cambiate idea e non volete rivaleggiare con nessuno, evidenziate "Exit" con il tasto D e premete il tasto A o C.

Quando scegliete un rivale, è meglio non sceglierne uno molto più in gamba di voi. Sarete già abbastanza sotto pressione per cercare di rimanere in pista per il campionato!



Innan några av tävlingsloppen kommer du att bli tillfrågad ifall du vill välja en motståndare. Välj YES (ja) för att få se en lista på de medtävlare som du har möjlighet att utmana. De är indelade efter den klass och det stall de tillhör. Välj ett namn med hjälp av styrkulan D och tryck på knappen A eller C. Nu visas en beskrivning på den förare du eventuellt ska utmana. Längst ned på skärmen väljer du YES (ja) för att utmana föraren och börja tävlingsloppet. Välj NO (nej) om du inte vill utmana föraren. Du ges då möjlighet att istället välja en annan förare. Lys upp EXIT (utgång) med hjälp av styrkulan D och tryck på knappen A eller C ifall du ångrar dig och inte vill utmana någon förare.

När du väljer en motståndare, så gör du bäst i att inte välja en förare som ligger bättre till än du själv, eftersom pressen på dig kan vara nog så hård när det gäller att försöka ta hem VM-bucklan!

Bij sommige races zie je op het rondescherf een vraag of jij iemand uit wilt dagen. Als je voor "Yes" kiest, zie je een lijst met de klassen en namen van je tegenstanders. Kies een naam met de R-toets en druk op toets A of C om de gegevens te bekijken. Aan de onderkant van je scherm wordt je dan gevraagd of je tegen hem wilt racen. Als je daar voor "Yes" kiest, begint de race gelijk, maar als je voor "No" kiest, ga je weer terug naar het scherm waar je een andere tegenstander kunt kiezen. Als je van gedachten verandert, kies dan voor "Exit" en druk op toets A of C.

Als je een tegenstander kiest, moet je natuurlijk wel iemand kiezen waarvan jij denkt dat je hem, kunt verslaan. Gewoon in de race blijven voor het Wereld Kampioenschap is namelijk al moeilijk genoeg!

Joissakin osakilpailuissa Sinulta kysytään pyöreällä ruudulla, haluatko valita haastajan. Jos valitset "yes" (kyllä), seuraavalla ruudulla näet haastajaluettelon, järjestettynä luokan ja alustan nimen mukaan. Valitse D-näppäimellä nimi ja paina Näppäintä A tai C nähdäksesi ehdokkaan tiedot. Ruudun alaosassa Sinulta kysytään, tahdotko kilpailla hänen kanssaan. Jos valitset vastaukseksi "yes" (kyllä), kilpailu alkaa. Jos taas valitset vastaukseksi "no" (ei), palaat nimiruutuun, josta voit valita uuden haastajan. Mikäli taas muutat mielesi haastajan valinnan suhteen, valaise D-näppäimellä sana "Exit" ja paina Näppäintä A tai C.

Kun valitset haastajaa, on parempi olla valitsematta sellaista, joka on paljon parempi kuin Sinä itse. Sinulla on ihan tarpeeksi paineita pysyäksesi mukana mestaruuskisassa!

The name highlighted in yellow is yours; select it with the D-Button and press Button A or C to see your own statistics, then press Button A or C again to choose your rival.

Once the race begins, your rival's position, in yellow, will be visible next to your own near the center of the screen. A timer in the upper left corner of the screen shows how many seconds you are from your rival, or hopefully, how far ahead you are of your rival!

Wählen Sie Ihren gelb leuchtenden Namen mit der Richtungstaste, und drücken Sie die Taste A oder C, um Ihre Daten zu überprüfen. Drücken Sie die Taste A oder C dann zur Wahl Ihres Rivalen noch einmal.

Bei Beginn des Rennens erscheint die Startposition Ihres Rivalen in Gelb neben Ihrer eigenen Position in der Nähe der Bildschirmmitte. Ein Zähler in der linken oberen Bildschirmcke zeigt an, wieviele Sekunden Sie von Ihrem Rivalen trennen, wobei Sie hoffentlich in Führung liegen!

Votre nom est éclairé en jaune; choisissez-le par la touche D, puis appuyez sur la touche A ou C pour voir vos propres coordonnées. Appuyez ensuite sur la touche A ou C pour choisir votre rival.

Lorsque la course commence, la position de votre rival est visible à côté de la vôtre, près du centre de l'écran. Une minuterie dans le coin supérieur gauche vous indique le nombre de secondes qui vous séparent de votre rival, ou espérons-le, les secondes que vous avez d'avance sur lui.

El nombre iluminado en amarillo es el suyo; selecciónelo con el botón D y presione el botón A o el C para ver las estadísticas que le corresponden, luego presione el botón A o el C nuevamente para escoger a su rival.

Una vez que comienza la carrera, la posición de su rival en amarillo, estará indicada próxima a la suya, cerca del centro de la pantalla. ¡Un temporizador localizado en la esquina superior izquierda de la pantalla le indica a cuántos segundos se encuentra su rival, o en el mejor de los casos, cuánta ventaja le lleva usted a su rival!



Il nome evidenziato in giallo è il vostro; selezionatelo con il tasto D e premete il tasto A o C per vedere la vostra statistica. Premete quindi il tasto A o C di nuovo per scegliere il vostro rivale.

Una volta che inizia la corsa, la posizione del vostro rivale, in giallo, sarà visibile accanto alla vostra vicino al centro dello schermo. Un timer, nell'angolo in alto a sinistra dello schermo vi mostra quanti secondi vi distanziano dal vostro rivale o nel peggiore dei casi, quanto vi manca per raggiungerlo!

Ditt namn visas med gul text. Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att lysa upp ditt namn och tryck på knappen A eller C för att titta på din egen statistik. Tryck sedan på knappen A eller C igen för att välja motståndare.

När loppet har börjat visas ungefär i mitten på skärmen din motståndares position i gult bredvid din egen position. Längst upp till vänster på skärmen visas en klocka, som talar om hur många sekunder efter, eller förhoppningsvis före, du ligger i förhållande till din motståndare!

Jouw naam staat er in geel. Kies die en druk op toets A of C om je eigen gegevens te bekijken. Druk daarna weer op toets A of C om je tegenstander te kiezen.

Als de race begonnen is, staat de positie van jouw uitdager in geel naast jouw positie in het midden van het scherm. In de linker bovenhoek zie je een timer die vermeld hoeveel seconden er tussen jou en je uitdager zitten, of, hopelijk, hoeveel seconden jij hem voor bent!

Keltaisena näkyvä nimi on Sinun; valitse se D-näppäimellä ja paina Näppäintä A tai C nähdäksesi omat tietosi. Paina tämän jälkeen Näppäintä A tai C jälleen valitaksesi haastajasi.

Kun itse kilpailu alkaa, haastajasi asento näkyy keltaisena vierelläsi lähellä ruudun keskustaa. Sekuntimittari ruudun vasemmassa yläkulmassa näyttää, kuinka monta sekuntia olet jäljessä haastajastasi tai, toivottavasti, edellä hänestä!

The Checkered Flag

So how did you do? The screen that follows the race displays the times and point status of the top six drivers in that race. If you did not place this time, your name will appear at the bottom of the screen. Press any button to continue. What follows is the driver's point rankings for the races thus far. You can see how many points you'll need to win.

Placing drivers accumulate points as follows:

Place	Points
1st	10
2nd	6
3rd	4
4th	3
5th	2
6th	1

Geschafft!

Wie haben Sie abgeschnitten? Nach dem Rennen erscheint das Rennergebnisbild, das die gefahrene Zeit und den Punktstand der Fahrer auf den ersten sechs Plätzen zeigt. Falls Sie sich diesmal nicht platziert haben, erscheint Ihr Name am unteren Bildschirmrand. Drücken Sie eine beliebige Taste, um das Spiel fortzusetzen. Anschließend erscheint der Punktstand für alle bisher gefahrenen Rennen bzw. die Gesamtwertung. Hier können Sie sehen, wieviele Punkte Sie noch zum Sieg brauchen.

Gesamtwertung der ersten sechs Plätze:

Platz	Punkte
1.	10
2.	6
3.	4
4.	3
5.	2
6.	1

Le drapeau à damiers

Alors? Combien avez-vous fait? L'écran qui suit la course affiche le temps et les points des 6 meilleurs coureurs de cette course. Si vous ne parvenez pas à vous placer en bonne position cette fois-ci, votre nom apparaît en bas de l'écran. Appuyez sur une touche quelconque pour continuer. Le classement des coureurs jusqu'à la dernière course suit et vous pouvez voir ainsi le nombre de points qu'il vous manque pour gagner.

Les coureurs sélectionnés accumulent les points suivants:

Place	Points
1ère	10
2ème	6
3ème	4
4ème	3
5ème	2
6ème	1

La bandera cuadriculada

¿Cómo le fue? La pantalla a continuación de la carrera muestra los tiempos y el puntaje de los seis primeros puestos. Si usted no se clasificó esta vez, su nombre aparecerá en la parte inferior de la pantalla. Presione cualquier botón para continuar. A continuación aparecerán las posiciones por puntaje de los conductores de las carreras que se han corrido hasta el momento. Usted podrá ver cuántos puntos necesita para ganar.

Los conductores clasificados acumulan puntos de la siguiente manera:

Posición	Puntos
1.ª	10
2.ª	6
3.ª	4
4.ª	3
5.ª	2
6.ª	1

Bandierina di controllo

E allora, com'è andata? Lo schermo che segue la corsa visualizza i tempi e il punteggio dei piloti che si sono classificati tra i primi sei. Se non siete riusciti a classificarvi questa volta il vostro nome apparirà sul fondo dello schermo. Premete un tasto qualsiasi per continuare. Quello che segue è il rango per punteggio del giocatore per le corse fino ad ora. Potete vedere quanti punti vi mancano per vincere.

La posizione in classifica viene conteggiata in punti come segue:

Posto	Punti
1°	10
2°	6
3°	4
4°	3
5°	2
6°	1

Den rutiga flaggan

Hur slutade loppet? En resultattavla med de sex bästa förarna i loppet, deras resultattider och poäng visas direkt efter att ett tävlingslopp är över. Om du inte placerat dig, så syns ditt namn längst ned på skärmen. Tryck på vilken knapp som helst för att gå vidare. Det som visas härnäst är förarnas totala poängställning hittills. Här kan du se hur många poäng som krävs för att vinna.

Placeringspoängen delas ut enligt följande:

Plats	Poäng
1: a	10
2: a	6
3: e	4
4: e	3
5: e	2
6: e	1

De Geblokte Vlag

Hoe heb je het gedaan? Op het scherm dat na de race verschijnt, zie je de tijden en de punten van de beste zes rijders. Als jij je dit keer niet geplaatst hebt, zie je jouw naam aan de onderkant van het scherm. Druk op een toets om verder te gaan. Daarna zie je de puntenstand tot dat moment. Hier kun je zien hoeveel punten je nog nodig hebt om te winnen.

De puntenverdeling voor de rijders is als volgt:

Plaats	Punten
1e	10
2e	6
3e	4
4e	3
5e	2
6e	1

Ruutulippu

No, miten menestyit? Kilpailun jälkeen ruudulla näkyvät kuuden parhaan ajajan ajat sekä pisteet. Ellet sijoittunut näille sijoille tällä kertaa, nimesi ilmestyy ruudun alaosaan. Paina mitä tahansa näppäintä, mikäli haluat jatkaa peliä. Seuraavaksi näkyvät ajajien pisteet tähänastisissa osakilpailuissa. Näet, kuinka monta pistettä tarvitset voittaaksesi.

Pisteitä kertyy sijojen mukaan seuraavasti:

Sija	Pisteet
1.	10
2.	6
3.	4
4.	3
5.	2
6.	1

Press any button. A box with the options "Save" and "Next Round" appears on the upper right hand corner. In the Master Round, you will see your car going into the pit. Your pit crew will comment about your performance. If it was not up to snuff, you may be told to resign from the team. Another racing team may pick you up, but it's likely that the performance of their car won't be as competitive, and that will make it even harder for you to win.

You will then see the options to save or continue with the next round.



ROUND 2 BRAZIL GP

RESULTS			
1st	P. ARAI	(LAR)	10
2nd	G. GOULD	(TYR)	8
3rd	L. DUFAY	(JOK)	4
4th	I. GERMI	(FIR)	3
5th	K. BLIVEN	(DAR)	2
6th	J. NINO	(MIN)	1
7th	B. JONES	(SER)	

Drücken Sie eine beliebige Taste. In der oberen rechten Bildschirmcke erscheint ein Anzeigefeld mit den Optionen "SAVE" (sichern) und "NEXT ROUND" (nächste Runde). In der Meisterrunde sehen Sie Ihren Wagen an den Boxen anhalten. Ihr Mechanikerteam äußert sich zu Ihrer bisherigen Fahrleistung. Falls die Mechaniker mit Ihrer Leistung nicht zufrieden ist, wird man Ihnen eventuell nahelegen aus der Mannschaft auszusteigen. Möglicherweise wird Sie hiernach eine andere Rennmannschaft anwerben, doch deren Rennwagen besitzt wahrscheinlich nicht die gleiche hohe Fahrleistung wie ihr alter Wagen, so daß Sie damit noch härter um den Sieg kämpfen müssen.

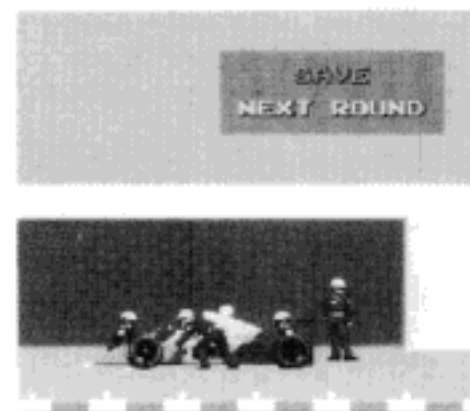
In der nächsten Runde haben Sie die Möglichkeit Ihre bisherigen Ergebnisse zu sichern oder das Spiel fortzusetzen.

Appuyez sur une touche. Un casier indiquant les options "Save" et "Next Round" apparaît dans le coin supérieur droit. Dans la course Expert, vous pouvez voir la voiture aller au stand. Vos coéquipiers commentent vos performances. Si vous n'étiez pas très bon, ils risquent de vous dire d'abandonner. Une autre équipe peut vous prendre, mais la performance de la voiture ne sera certainement pas excellente et ce sera encore plus difficile de gagner.

Vous voyez ensuite les options à mémoriser ou continuez le tour suivant.

Presione cualquier botón. El rectángulo con las opciones "Save" (almacene) y "Next Round" (próxima vuelta), aparecerá en la esquina superior a la derecha. En el "Master Round", usted verá a su automóvil entrando en los boxes. La escudería que le apoya hará comentarios acerca de su rendimiento. Si éste no fue suficiente, se le dirá que renuncie al equipo. Otro equipo de carrera podrá incorporarlo, sin embargo es muy probable que el rendimiento del automóvil del nuevo equipo no sea tan competitivo y le será más difícil ganar.

Usted verá entonces las opciones para registrar o para continuar con la próxima vuelta.



Premete un tasto qualsiasi. Una scatola con l'opzione "Save" e "Next round" appare sull'angolo a destra in alto. Nel round professionisti vedrete la vostra macchina andare nel boxer per la riparazioni. Il vostro equipaggio farà dei commenti sulla vostra abilità. Se è stata veramente povera, vi sarà chiesto di ritirarvi dalla squadra. Un'altra squadra potrebbe prendervi con sé ma le prestazioni dell'auto non saranno così buone e potrebbe essere ancora più difficile per voi vincere.

Vedrete quindi le opzioni per memorizzare o continuare con il round successivo.

Tryck på vilken knapp som helst. Längst upp till höger visas nu en ruta med två valmöjligheter, SAVE (spara) och NEXT ROUND (nästa lopp). På mästarnivån syns hur din bil tas in i depån. Depåpersonalen kommenterar din körning. Du kan bli tvungen att byta stall om dina prestationer inte hållit måttet. Du hamnar då antagligen i ett annat stall, men det är troligt att prestandan på deras bil inte är lika tävlingsduglig, vilket gör det ännu svårare för dig att vinna.

Härnäst får du välja mellan att spara SAVE eller att gå vidare till nästa lopp NEXT ROUND.

Druk op een toets. Dan zie je een box met daarin "Save" en "Next Round" in de rechter bovenhoek. Bij het Master level zie je jouw wagen de pits in gaan en krijg je commentaar van je pits-crew. Als je het niet goed gedaan hebt, kun je misschien te horen krijgen dat je uit het team moet. Als je al een ander team kunt vinden, is het waarschijnlijk dat hun wagen niet zo goed zal zijn als jouw oude wagen en dan wordt het "extra moeilijk voor jou om te winnen".

Daarna krijg je de keuze om het spel te bewaren of door te gaan naar de volgende ronde.

Paina mitä tahansa näppäintä. Ruudun oikeaan yläkulmaan ilmestyvät vaihtoehdot "Save" (pelastaa) ja "Next Round" (seuraava kierros). Mestarikierroksella (Master Round) näet autosi menevän huoltoon. Huoltojoukkosi kommentoi esitystäsi. Ellei se ollut tyydyttävä, Sinua saatetaan kehottaa eroamaan joukkueesta. Toinen kilpajoukkue ehkä valitsee Sinut, mutta on todennäköistä, että heidän autonsa teho ei ole yhtä hyvä, joten voittomahdollisuutesi vähenevät entisestään.

Tämän jälkeen voit valita joko vaihtoehdon "pelastaa" (save) tai "jatkaa seuraavalle kierrokselle" (next round).

If you wish to stop racing or save what you have done so far, select "Save" and press Button A or C. A Save screen will appear. Press Button A or C. When the screen displays the name of the round you just completed, you have saved that round. That way you can continue your race later on. If you wish to save your record in a blank space on the screen or replace an existing record, simply press the D-Button down until the box surrounds the area you would like to put your record. Then press Button A or C.

If you wish to continue with the next race, use the D-Button to select "Next Round" and press Button A or C. If you wish to try the same race again, press the Reset Button on the Genesis unit, and you will return to the end of the last race you saved.



Wählen Sie "SAVE", falls Sie das Rennen beenden oder Ihre bisherigen Ergebnisse sichern möchten, und drücken Sie die Taste A oder C. Hiernach erscheint das SAVE-Bild. Drücken Sie die Taste A oder C. Wenn auf dem Bildschirm der Name der soeben beendeten Runde erscheint, sind Ihre Rennergebnisse gesichert. Auf diese Weise können Sie das Rennen zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen. Falls Sie Ihre Ergebnisse in einem freien Feld auf dem Bildschirm sichern oder alte Ergebnisse löschen und durch neue ersetzen möchten, drücken Sie einfach die Richtungstaste nach unten, bis der Bereich, in dem Ihre Ergebnisse erscheinen sollen, von dem Feld eingerahmt ist. Drücken Sie anschließend die Taste A oder C.

Wenn Sie das nächste Rennen starten möchten, markieren Sie mit der Richtungstaste "NEXT ROUND", und drücken Sie die Taste A oder C. Falls Sie statt dessen das gleiche Rennen noch einmal fahren möchten, drücken Sie die Rückstelltaste am Genesis-Gerät. Hiernach kehren Sie wieder zum Ende des zuletzt gesicherten Rennens zurück.

Si vous voulez vous arrêter ou mémoriser ce que vous êtes parvenu à faire, choisissez "Save" (sauvegarde), puis appuyez sur la touche A ou C. Un écran de sauvegarde apparaît. Appuyez sur la touche A ou C. Lorsque l'écran affiche le nom du tour que vous venez de terminer, c'est qu'il est mémorisé. Vous pourrez ainsi continuer plus tard la course. Si vous voulez sauvegarder votre record dans un espace blanc de l'écran, ou remplacer un record préexistant, appuyez simplement sur le bas de la touche D jusqu'aux casiers dans la zone où vous aimeriez inscrire votre record. Appuyez ensuite sur la touche A ou C.

Si vous souhaitez continuer la course suivante, servez-vous de la touche D pour sélectionner "Next Round" (tour suivant), puis appuyez sur la touche A ou C. Si vous voulez essayer à nouveau la même course, appuyez sur la touche de réinitialisation de la console Genesis. Vous retournez alors à la dernière course sauvegardée.

Si usted desea parar de correr o registrar lo que ha realizado hasta el momento, seleccione "Save" y presione el botón A o el C. Aparecerá la pantalla de "Save", presione el botón A o el C. Cuando la pantalla muestre el nombre de la vuelta que usted ha finalizado, indica que la vuelta ha sido registrada. De esta manera usted podrá continuar la carrera más tarde. Si desea registrar su puntaje en un espacio en blanco en la pantalla o reemplazar un registro existente, presione el botón D hacia abajo hasta que el rectángulo rodee el área en la cual usted desea colocar su archivo. Luego presione el botón A o el C.

Si usted desea continuar con la próxima carrera, utilice el botón D para seleccionar "Next Round" (próxima vuelta) y presione el botón A o el C. Si desea intentar la misma carrera otra vez, presione el botón Reset (reposición de la unidad Genesis y regresara al fin de la última carrera que usted ha registrado.

Se volete fermare la corsa o memorizzare quello che avete fatto finora, selezionate "Save" e premete il tasto A o C. Appare uno schermo per la memorizzazione. Premete il tasto A o C. Quando lo schermo visualizza il round che avete appena completato, significa che quel round è stato memorizzato. Potete continuare la corsa più tardi da quel punto. Se volete memorizzare il vostro risultato in uno spazio vuoto sullo schermo o sostituire un risultato esistente, premete semplicemente il tasto D in basso fino a quando la scatola circonda l'area in cui voi volete mettere il risultato. Premete quindi il tasto A o C.

Se volete continuare alla corsa successiva, usate il tasto D per selezionare "Next Round" e premete il tasto A o C. Se volete provare di nuovo la stessa corsa, premete il tasto di azzeramento sull'unità Genesis e ritornerete alla fine dell'ultima corsa che avete memorizzato.

Välj SAVE och tryck på knappen A eller C för att avsluta världsmästerskapen helt eller för att fortsätta tävlingskörna vid ett senare tillfälle. Nu visas spar-menyn SAVE på skärmen. Tryck på knappen A eller C. Tävlingsloppet du just avslutat är sparad när loppets namn visas på skärmen. På detta sätt kan du fortsätta tävlingskörna vid ett senare tillfälle. Det är också möjligt att på en tom plats på skärmen spara ett rekord, eller att byta ut ett gammalt rekord mot ett nytt. Vicka i detta fall styrkulan D nedåt tills rutan omringar det ställe där du vill notera ditt rekord, och tryck därefter på knappen A eller C.

Vicka styrkulan D för att välja NEXT ROUND och tryck på knappen A eller C när du vill fortsätta med nästa lopp. Tryck på RESET på speldatorn när du vill köra ett lopp på nytt. Då visas avslutningen på det lopp du senast sparade.

Als je wilt stoppen met racen of wilt bewaren wat je tot nu toe bij elkaar hebt gehaald, moet je voor "Save" kiezen en op toets A of C drukken. Je ziet dan een Save-scherm. Druk nu op toets A of C. Als de naam van de ronde die je net hebt gedaan op het scherm verschijnt, heb je die ronde bewaard. Dan kun je later verder gaan vanaf dit punt. Als je de race onder een blanco naam of onder een andere naam wilt bewaren, moet je met omlaag op de R-toets het veld opzoeken waaronder je het spel wilt bewaren en dan op toets A of C drukken.

Als je door wilt gaan met de volgende ronde, moet je met de R-toets voor "Next Round" kiezen en op toets A of C drukken. Als je dezelfde race nog een keer wilt doen, moet je op de reset-knop op de Mega Drive drukken. Je gaat dan weer naar het begin van je laatste bewaarde race.

Jos haluat lopettaa kilpailun tai pelastaa sen, minkä olet tähän asti saavuttanut, valitse "Save" ja paina Näppäintä A tai C. Pelastusruutu (Save) tulee näkyviin. Paina Näppäintä A tai C. Kun ruudussa näkyy juuri lopettamasi kierroksen nimi, olet pelastanut sen kierroksen. Tällä tavoin voit jatkaa kilpailua myöhemmin. Mikäli haluat säästää ansioluettelosi ruudun tyhjälle osalle, tai vaihtaa jo olemassa olevan luettelon, paina D-näppäintä alas, kunnes kehys ympäröi sen paikan, johon tahdot laittaa luettelosi. Paina tämän jälkeen Näppäintä A tai C.

Mikäli haluat jatkaa seuraavaan kilpailuun, valitse D-näppäimellä "Next Round" (seuraava kierros) ja paina Näppäintä A tai C. Jos taas haluat yrittää samaa kilpailua uudelleen, paina Genesis-laitteen Nollaus-näppäintä. Näin palaat viimeisen pelastamasi kilpailun loppuun.

Helpful Hints

- If you know how to use it well, a manual transmission is faster on a wet track.
- Bear in mind that the control pad arrangement you select in the Options screen at the beginning of the game will alter the accelerator, brake and gearshift controls you will choose during races and practice runs.
- Keep a light touch on the D-Button — it is very easy to brake or downshift by mistake during turns and slow yourself down.
- Resist the temptation to stand on the accelerator the entire race. Some tracks may be forgiving enough, but more often than not, this practice will end your racing career!

Nützliche Tips

- Ein Wagen mit Gangschaltgetriebe ist auf nasser Fahrbahn schneller, aber Sie müssen die Schaltung voll im Griff haben.
- Denken Sie daran, daß Sie den Tasten an Ihrem Steuerpult bestimmte Funktionen zugeordnet haben (zu Beginn des Spiels auf dem Optionsbild) und sich durch diese Funktionsanordnung auch die Gaspedal-, Brems- und Gangschaltfunktionen ändern, die Sie später bei den Rennen und Übungsrunden wählen.
- Drücken Sie die Richtungstaste nicht zu stark. Ohne das richtige Feingefühl kann es durchaus passieren, daß Sie in Kurven versehentlich bremsen oder herunterschalten und Ihre Geschwindigkeit damit ungewollt drosseln.
- Die Versuchung das Gaspedal einfach ständig durchgedrückt zu halten ist groß, doch sollten Sie ihr unbedingt widerstehen. Auf manchen Rennstrecken kommen Sie damit vielleicht heil davon. Auf anderen Strecken kann dies Ihrer Rennkarriere jedoch ein jähes Ende bereiten!

Conseils utiles

- Si vous savez bien vous en servir, la transmission manuelle vous permettra d'être plus rapide sur les pistes humides.
- Gardez en mémoire que la combinaison des commandes, que vous avez choisie sur l'écran des options en début de partie, modifie l'accélération, les freins et les vitesses que vous choisirez pendant la course et les essais.
- Touchez à peine la touche D. Il est très facile de freiner ou rétrograder par mégarde en cours de virage, ce qui vous ralentira.
- Résistez à la tentation d'appuyer à fond sur l'accélérateur pendant toute la course. Avec certaines pistes c'est possible, mais très souvent cela signifiera la fin de votre carrière.

Consejos útiles

- Si usted sabe cómo utilizarla, la transmisión manual es más rápida en pista mojada.
- Tenga en cuenta que la disposición del panel de control y D en la pantalla de "Options" al comienzo del juego, alterará el control del acelerador, del freno y del cambio de marchas que usted seleccionará durante las carreras y las vueltas de práctica.
- Presione levemente el botón D, es muy fácil frenar o reducir la marcha por error durante las curvas y por ello atrasarse.
- Controle la tentación de pisar a fondo el acelerador durante toda la carrera. ¡Algunas pistas pueden perdonarle pero a menudo, ésta práctica terminará con su carrera de conductor!

Suggerimenti utili

- Se lo sapete maneggiare bene, un cambio manuale è più veloce su piste bagnate.
- Tenete bene in mente che la combinazione della pulsantiera di comando che avete selezionato allo schermo delle opzioni all'inizio del gioco altera l'acceleratore, i freni e i comandi delle marce che sceglierete durante le corse e le corse di esercitazione.
- Premete leggermente sul tasto D — è molto facile frenare o scalare le marcie per errore nelle curve e rallentare.
- Resistete alla tentazione di premere sull'acceleratore per tutta la corsa. Per alcune piste può andare bene ma spesso no, questa cattiva abitudine può fare finire la vostra carriera di pilota!

Några goda råd

- Vid vått väglag går det fortare att köra med en manuell växellåda, om du vet hur den ska användas på rätt sätt.
- Kom ihåg att de funktionssätt du väljer för styrkulan och knapparna på kontrollplattan på valmenyn OPTIONS i början av spelet också gäller som gas, broms och växelspak under tävlingar och övningslopp.
- Håll lätt på styrkulan D! Vid svängar är det lätt hänt att bromsa eller växla ned av misstag, vilket sinkar dig själv.
- Fall inte för frestelsen att trampa gasen i botten under hela loppet. En del banor kanske är försonliga, men i de flesta fall kommer denna taktik att innebära slutet på din karriär som racerförare!

Handige Tips

- Als je weet hoe hij werkt, kun je met een handgeschakelde bak veel sneller over een natte baan rijden.
- Onthoudt dat de toetsen-instelling die je in het begin bij het Optiescherm kiest, het gaspedaal, de rem en de versnelling ook voor de races en de oefenronden veranderen.
- Druk niet te hard op de R-toets — je kunt je makkelijk vergissen en zo per ongeluk terug schakelen of opschakelen waardoor je veel vaart verliest.
- Probeer niet de hele tijd het gas ingedrukt te houden. Bij sommige banen kan het, maar vaker niet dan wel en dan ben je er geweest!

Hyödyllisiä vihjeitä

- Käsivaihteisto on paras märällä radalla, mikäli osaat käyttää sitä oikein.
- Pidä mielessäsi, että pelin alussa Vaihtoehtoruudulla valitsemasi ajosäädöt muuttavat kaasutin-, jarru- ja vaihdesäätöjä, jotka valitset kilpailujen ja harjoitusajojen aikana.
- Pidä sormesi kevyesti D-näppäimellä — hyvin helposti jarrutetaan tai vaihdetaan vaihdetta vahingossa kaarteissa ja näin hidastetaan vauhtia.
- Vastusta houkutusta kaasuttaa koko kilpailun ajan. Joillakin radoilla se menettelee, mutta sitä useammin jatkuva kaasuttaminen koituu kilpaurasi vahingoksi!

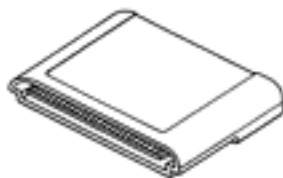
Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünnern, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - Vergessen Sie nicht, bei längerem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.



Manipulation de la cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
 - ② Ne pas plier!
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ④ Ne pas exposer au soleil!
 - ⑤ Ne pas abîmer!
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.
 - Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega Mega Drive/Genesis System.

Korrekt kassettskötsel

- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
 - Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

WARNING! Gäller projektmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstråle-bildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
 - ② Buig hem niet!
 - ③ Stoot er niet hard tegenaan!
 - ④ Stel hem niet bloot aan het direkte zontlicht!
 - ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
 - ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
 - ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
 - Bewaar hem in zijn doos.
 - Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

- ① Älä kostuta veteen!
 - ② Älä taivuta!
 - ③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
 - ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
 - ⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
 - ⑥ Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
 - ⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnolla, ennenkuin käytät sitä.
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
 - Pidä huolta siitä, että pidät taukoja pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

④



⑤



⑧



⑦



Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada
No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan
No. 82-205605 (Pending)

Produced under the supervision of Ayrton Senna and
Ayrton Senna da Silva Promotions Limited.

672-0788-50

©1992 SEGA ENTERPRISES, LTD. Printed in Japan

*Téléchargé sur
Le Vieux Manuel*

[Http://www.abandonware-manuels.org](http://www.abandonware-manuels.org)