

LINE OF FIRE™



SEGA™
ARCADE HITS

MARKETED BY
U.S. GOLD™

...OUT NOW!...OUT NOW!...OUT NOW!...OUT NOW!...OUT NOW! ...OU

MARKETED BY
U.S. GOLD™

SUPER MONACO GP

SEGA™
ARCADE HITS

AVAILABLE ON: CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad CPC Cassette & Disk, Spectrum 48K/128K, +2 Cassette, Atari ST, CBM Amiga.

POLICE DEPARTMENT
ESWAT
CITY OF LIBERTY

SWAT™

SEGA™
ARCADE HITS

SHADOW OF THE BEAST™

MARKETED BY
U.S. GOLD™
coming soon from
SEGA™

AVAILABLE ON: CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad CPC Cassette & Disk, Spectrum 48K/128K, +2 Cassette, Atari ST, CBM Amiga.

COMING SOON FROM
SEGA™

ALIEN STORM™ G-LOC™

ALSO AVAILABLE FROM SEGA™

SEGA™ MASTER MIX

CRACK DOWN™ • THUNDER BLADE™
DYNAMITE DUX™ • TURBO OUTRUN™
● SUPER WONDER BOY™

CLASSIC ARCADE SUPER GAMES
FROM SEGA™

GET IT FROM YOUR LOCAL STOCKIST NOW!

Available on: CBM & Amstrad CPC cassette & disk,
Spectrum cassette, Atari ST & CBM Amiga
(SPY HUNTER™ REPLACES DYNAMITE DUX™ ON
C64 CASSETTE VERSION ONLY)

MAINTENANT DISPONIBLE

SEGA™ ARCADE TURBO

CRACK DOWN™ • THUNDER BLADE™
● TURBO OUTRUN™
● SUPER WONDER BOY™

METTEZ LE TURBO
DANS VOS MICROSI

Disponible pour: Amstrad cassette et disquette,
Atari ST, CBM Amiga.

SUPER MONACO G. P.TM

LOADING ATARI ST/AMIGA

Insert disk into drive and switch on your computer. The game will load and run automatically.

CBM 64/128 DISK

Insert disk in drive. Type LOAD * *.81 and press RETURN. The game will load and run automatically.

CBM 64/128 CASSETTE.

Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette deck. Follow any on screen prompts.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE

Type LOAD * * and press ENTER. Press PLAY on the cassette deck. Use LOADER option on +2 computers. Follow any on screen prompts.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Press CTRL and small ENTER keys simultaneously. Press PLAY on the cassette deck. Follow any on screen prompts.

AMSTRAD CPC DISK

Insert disk in disk drive. Type RUN/DISK and press return. The game will load and run automatically.

CONTROLS

ATARI ST and AMIGA ACTION	MOUSE	JOYSTICK	KEYS (AMIGA ONLY)
CAR LEFT	LEFT	LEFT	<
CAR RIGHT	RIGHT	RIGHT	>
ACCELERATE	LEFT BUTTON (PRESSED)	UP	Left CTRL
DECELERATE	LEFT BUTTON (RELEASED)	CENTRE	NO KEY PRESSED
BRAKE	SPACE BAR	DOWN	Left ALT
GEAR UP	LEFT BUTTON (PRESSED) + RIGHT BUTTON (PRESSED ONCE)	UP + FIRE	Left CTRL + Left SHIFT
GEAR DOWN	LEFT BUTTON (RELEASED) + RIGHT BUTTON (PRESSED ONCE)	DOWN + FIRE	Left ALT + Left SHIFT

C64 ACTION

ACTION	JOYSTICK (IN PORT 2)
CAR LEFT	LEFT
CAR RIGHT	RIGHT
ACCELERATE	UP
DECELERATE	CENTRE
BRAKE DOWN	
GEAR UP	UP + FIRE
GEAR DOWN	DOWN + FIRE

SPECTRUM/AMSTRAD ACTION

JOYSTICK	KEYS
CAR LEFT	LEFT
CAR RIGHT	RIGHT
ACCELERATE	UP
DECELERATE	CENTRE
BRAKE	DOWN
GEAR UP	UP + FIRE
GEAR DOWN	DOWN + FIRE

Note: Keys are redefinable. Spectrum version supports the following Joysticks: SINCLAIR, KEMPSTON, CURSOR and FULLER.

Got your helmet on? Then let's burn some rubber!

CHOOSING YOUR TRANSMISSION

There are 3 types of transmission, AUTOMATIC, 4-GEAR and 7-GEAR. At the beginning of the game move left or right and press button/key to choose one of them. Beginners should choose automatic, to help get accustomed to the handling of the car before moving up to a manual transmission.

Note: The 7-Gear car is faster but harder to handle

PLAYING THE GAME

The aim of the game is to come first on the SUPER MONACO track, but before you can do that there's a lot of hard driving to do. You have to first overcome the world class tracks of FRANCE, BRAZIL and SPAIN before you can travel to the luxury of Monaco, home of the rich and famous. On each track you must finish the race higher than the "POSITION LIMIT" before you can move onto the next track. The position limits for the tracks are as follows:

FRANCE	7th or higher
BRAZIL	5th or higher
SPAIN	3rd or higher
MONACO (Dry)	3rd or higher
MONACO (Wet)	Finish it if you can!!!

Weather conditions can make all the difference when your racing, so keep an eye out for the weather reports telling you the condition of the track.

QUALIFYING

On each track you will first have to do a qualifying lap to determine your place on the starting grid. On the Monaco circuit there is a shorter qualifying track, so do your best to get a good position.

DAMAGE

Your Formula 1 racing car is fairly robust and can take a few knocks, but if handled poorly it will disintegrate if it collides with a barrier or a wall.

ON THE GRID!

Your engines hot, and the tension mounts as you watch the starting lights. You slowly put your foot on the accelerator and feel the power thundering behind you. The lights go on... Red! ... you put your foot to the floor... Amber! ... your in gear ... Green! clutch out and your off it's a quick start and you've already gained four places. The race is on. Can you beat the rest... to be the best?

HINTS & TIPS

Watch the line of the other cars as they go into the corners, and don't try to take every bend at full speed. Try and block the cars behind you by weaving. It's possible that they will hit you and this can give you an extra burst of speed. Try not to overtake near a checkpoint if the position limit is tight. The opponent car could overtake you if you make a mistake and then it's game over. Wet conditions call for extra care especially on the bends, so slow down. Try and learn the course quickly, a good knowledge of the course can save you from disaster and give you that edge over the other drivers. The manual transmission is faster than the automatic, but it involves more thought when going into turns. So try and learn to handle the automatic car first.

© 1990, 1991 SEGATM. All rights reserved. Super Monaco G.P.TM is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED. SEGATM is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED. Published by SEGA EUROPE LIMITED. Distributed by U.S. GOLD LIMITED, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

SUPER MONACO G. P.TM

CHARGEMENT

ATARI ST / AMIGA

Insérez la disquette dans l'unité et mettez votre ordinateur en marche. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

CBM 64/128 DISQUETTE

Insérez la disquette dans l'unité. Tapez LOAD * *.81 et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

CBM 64/128 CASSETTE

Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP en même temps. Appuyez sur la touche PLAY du magnétophone. Suivez les incitations sur l'écran.

SPECTRUM 48/128 +2 CASSETTE

Tapez LOAD * * et appuyez sur ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du magnétophone. Utilisez l'option LOADER sur les ordinateurs +2. Suivez les incitations sur l'écran.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Appuyez sur CTRL et sur la petite touche ENTER simultanément. Appuyez sur la touche PLAY du magnétophone. Suivez les incitations sur l'écran.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Insérez la disquette dans l'unité. Tapez RUN / DISK et appuyez sur return. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

CONTROLES

ATARI ST et AMIGA ACTION	SOJRIS	JOYSTICK	TOUCHES (AMIGA UNIQUEMENT)
VOITURE GAUCHE	GAUCHE	GAUCHE	<
VOITURE DROITE	DROITE	DROITE	>
ACCELERER	BOUTON GAUCHE (ENFONCE)	HAUT	CTRL gauche
RALENTIR (RELACHE) FREINER	BOUTON GAUCHE	CENTRE	PAS DE TOUCHE
VITESSE + (ENFONCE) +	BOUTON GAUCHE	HAUT + TIR gauche	ALT gauche
VITESSE - (RELACHE) +	BOUTON DROITE (ENFONCE 1 FOIS)	BAS + TIR gauche	CTRL gauche + SHIFT
	BOUTON DROITE (ENFONCE 1 FOIS)	BAS + TIR gauche	ALT gauche + SHIFT

C64 ACTION

ACTION		JOYSTICK (DANS SORTIE 2)
VOITURE GAUCHE		GAUCHE
VOITURE DROITE		DROITE
ACCELERER		HAUT
RALENTIR		CENTRE
FREINER		
VITESSE +		HAUT + TIR
VITESSE -		BAS + TIR

SPECTRUM / AMSTRAD ACTION

JOYSTICK	TOUCHES
VOITURE GAUCHE	GAUCHE
VOITURE DROITE	DROITE
ACCELERER	HAUT
RALENTIR	CENTRE
FREINER	BAS
VITESSE +	HAUT + TIR
VITESSE -	BAS + TIR

Remarque: Les touches sont redéfinissables. La version Spectrum accepte les joysticks suivants: SINCLAIR, KEMPSTON, CURSOR et FULLER.

Vous avez votre casque ? Alors on y va!

POUR CHOISIR VOTRE TRANSMISSION

Il y a 3 types de transmission, AUTOMATIC, 4-GEAR (4 VITESSES), et 7-GEAR (7 VITESSES). Au début de la course, vous devez choisir l'un de ces 3 types. Les débutants devraient choisir Automatic pour se familiariser avec le maniement de la voiture avant de passer à la transmission manuelle. Remarque: La voiture à 7 vitesses est plus rapide mais plus difficile à manier.

POUR JOUER

Le but du jeu est d'arriver le premier sur la piste du SUPER MONACO mais avant d'en arriver là, il y a beaucoup de pilotage à faire. Vous devez d'abord maîtriser les pistes mondiales de FRANCE, du BRÉSIL et de l'ESPAGNE avant de pouvoir vous rendre à Monaco. Il y a de la prédilection des personnalités riches et célèbres. Sur chaque piste, vous devez terminer la course au-delà de la "POSITION LIMIT" avant de pouvoir passer à la piste suivante. Les limites de position pour chaque piste sont les suivantes:

FRANCE	7ème ou plus
BRESIL	5ème ou plus
ESPAGNE	3ème ou plus
MONACO (Sec)	3ème ou plus
MONACO (Humide)	Finissez si vous le pouvez!

Les conditions météorologiques peuvent tout changer quand vous courez. Faites donc attention aux bulletins météo qui vous indiquent l'état de la piste.

QUALIFICATION

Sur chaque piste vous devez d'abord faire un tour de qualification pour déterminer votre place sur la grille de départ. Sur le circuit de Monaco il y a une piste de qualification plus courte: faites donc de votre mieux pour obtenir une bonne position.

DEGATS

Votre voiture de course Formula 1 est relativement robuste et peut encaisser quelques coups mais si elle est mal manoeuvrée elle se désintégrera si elle entre en collision avec une barrière ou un mur.

SUR LA GRILLE!

Vos moteurs chauffent et la tension monte tandis que vous regardez les feux de départ. Vous mettez lentement votre pied sur l'accélérateur et vous sentez la puissance qui gronde derrière vous. Les feux s'allument... Rouge! ... vous appuyez à fond sur le champion! ... Orange! ... vous passez une vitesse ... Vert! vous embraiez et c'est parti! Départ rapide et vous avez déjà gagné quatre places. La course a commencé. Pouvez-vous battre les autres ... et devenir le meilleur?

CONSEILS

Regardez la ligne des autres voitures quand elles vont dans les coins et n'essayez pas de prendre les virages à toute vitesse. Essayez de bloquer le passage des autres voitures derrière vous en serpentant. Il est possible qu'elles vous heurtent et ceci peut vous donner des poussées de vitesse supplémentaires. N'essayez pas de doubler près d'un checkpoint si la position limite est serrée. La voiture adverse pourrait vous doubler si vous faites une erreur et la partie serait terminée. En cas de piste humide, vous devez faire plus particulièrement attention dans les virages. Ralentissez. Essayez de vite connaître le parcours. Une bonne connaissance du parcours peut vous sauver du désastre et vous donner un avantage sur les autres pilotes. La transmission manuelle est plus rapide que la transmission automatique, mais elle demande plus d'effort de concentration dans les virages. Essayez donc d'apprendre à manoeuvrer la voiture automatique pour commencer.

© 1990, 1991 SEGATM. Tous droits réservés. Super Monaco G.P.TM est une marque déposée de SEGA ENTERPRISES LIMITED. SEGATM est une marque déposée de SEGA ENTERPRISES LIMITED. Publiée par SEGA EUROPE LIMITED. Distribuée par U. S. GOLD LIMITED, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Les droits d'auteur de ce programme sont toujours en vigueur. Il est strictement interdit de reproduire, de prêter ou de revendre ce produit sous quelque système d'échange ou de revente que ce soit sans autorisation préalable.

SUPER MONACO G. P.TM

LADIANWEISUNG:

ATARI ST/AMIGA

Legen Sie die Diskette in das erste Laufwerk ein und schalten den Rechner an. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

C64/128 DISK

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Gib LOAD * *.81 ein und drücken <RETURN>. Das Spiel wird geladen und gestartet.

C64/128 CASSETTE

Drücken gleichzeitig die Tasten <SHIFT> und <RUN/STOP>, anschließend die Taste <PLAY> der Datensette. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

SPECTRUM 48/128, +2 CASSETTE

Gib LOAD * * ein und drücken <ENTER>. Drücken dann die Taste <PLAY> des Rekorders. Benutzen mit dem +2 Rechner die Option LOADER. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

AMSTRAD CPC/+ CASSETTE

Drücken gleichzeitig die Tasten <CTRL> und <ENTER> des Zifferblocks. Drücken die Taste <PLAY> des Datacorders. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

AMSTRAD CPC/+ DISK

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Gib RUN/DISK ein und drücken <ENTER>. Das Spiel wird geladen und gestartet.

DIE KONTROLLEN

ATARI ST und AMIGA AKTION	MAUS	JOYSTICK	AMIGA-TASTATUR
nach Links	Links	Links	<
nach Rechts	Rechts	Rechts	>
Beschleunigen	linker Tastatur (halten)	Hoch	linke CTRL
Verzögern	linker Tastatur (frei)	Mitte	KEINE GEDRÜCKT
Bremse	Leertaste	Runter	linke ALT
Hochschalten	linker Taster (halten) + rechter Taster (drücken)	Hoch + Feuer	linke CTRL + linke SHIFT
Runterschalten	linker Taster (frei) + rechter Taster (drücken)	Runter + Feuer	linke ALT + linke SHIFT

C64 AKTION

AKTION	Joystick (Port 2)
nach Links	Links
nach Rechts	Rechts
Beschleunigen	Hoch
Verzögern	Mitte
Bremse	Runter
Hochschalten	Hoch + Feuer
Runterschalten	Runter + Feuer

SPECTRUM/AMSTRAD AKTION

JOYSTICK	TASTATUR
nach Links	Links
nach Rechts	Rechts
Beschleunigen	Hoch
Verzögern	Mitte
Bremse	Runter
Hochschalten	Hoch + Feuer
Runterschalten	Runter + Feuer

Hinweis: Die Tastaturbelegung kann geändert werden. Die Spectrum-Version unterstützt die folgenden Joysticks: SINCLAIR, KEMPSTON, CURSOR und FULLER. Hast Du Deinen Helm Auf? Dann gib Gummi!

WAHL DES GETRIEBES

Du kannst zwischen drei verschiedenen Getrieben wählen: AUTOMATIK, 4-GANG oder 7-GANG. Wähle zu Anfang mit den Funktionen Links/Rechts ein Getriebe aus. Anfänger sollten das Automatik-Getriebe wählen, damit sie sich mit der Führung des Wagens schneller vertraut machen können. Geübte Fahrer wählen natürlich ein Schalt-Getriebe.

Hinweis: Mit 7-Gang-Getriebe ist der Wagen schneller, aber auch schwerer zu fahren.

DAS SPIEL

Ziel ist es, auf dem SUPER MONACO Kurs zu siegen. Jedoch wirst Du vorher so manches Reifenabfahren: vor dem großen Rennen in Monaco, der Enklave des Luxus und des Reichtums, muß Du Dein Können auf den Weltklasse-Strecken in FRANKREICH, BRASILIEN und SPANIEN beweisen.

Auf jeder Strecke mußst Du besser als POSITION LIMIT ins Ziel kommen, bevor Du zur nächsten Strecke zugelassen wirst. Diese Positionen sind:

FRANKREICH:	7. oder besser
BRASILIEN:	5. oder besser
SPANIEN:	3. oder besser
MONACO (trocken):	3. oder besser
MONACO (näß):	kommi ins Ziel, wenn Du kannst.

Die Wetterbedingungen können ein Rennen entscheiden. Achte also auf den Wetterbericht, um den Zustand der Strecke zu kennen.

QUALIFIZIERUNG

Vor jedem Rennen wird in einer Qualifizierungs-Runde Deine Position in der Startaufstellung ermittelt. In Monaco gibt es eine verkürzte Qualifizierungs-Strecke, also tu Dein Bestes!

SCHÄDEN

Dein Formel 1 Renner ist ziemlich robust und kann so manchen Schlag wegstecken. Trotzdem solltest Du ihn mit Vorsicht fahren, denn wenn Du in die Barrieren donnert, wird er in seine Teile zerlegt.

IN DER AUFSTELLUNG

Die Maschinen sind heiß, der Blatdruck steigt. Du beobachtest die Start-Ampel. Vorsichtig setzt Du den Fuß auf's Gaspedal und fühlst die Kraft des drohenden Motors hinter Dir. Am Morgen leuchten auf... Rot!... Die Füße auf den Boden... Gelb!... Gang rein... Grün! Gas. Kupplung kommt und Du bist weg... Ein guter Start! Du hast bereits vier Plätze gut gemacht. Das Rennen läuft. Schlägst Du den Rest? Bist Du der Beste?

TIPS & TRICKS

Achte auf die Linie, die die anderen Wagen fahren. Versuche nicht, alle Kurven mit Höchstgeschwindigkeit zu nehmen. Blockiere die Wagen hinter Dir durch zick-zack-fahren. Es kann passieren, daß sie Dich anstoßen und Du dadurch noch ein bißchen schneller wirst. Versuche nicht in der Nähe eines Checkpoints zu überholen, wenn Du die POSITION LIMIT erreicht hast. Gegenwärtige Wagen könnten Dich überholen, wenn Du einen Fehler machst. Und das war's dann... Ist die Fahrbahn naß, mußst Du besonders vorsichtig fahren, besonders in den Kurven. Also runter vom Gas. Marke Dir den Streckenverlauf. Du verhindest so Unglücke und kennst die Ecken, an denen Du die Gegner ausricksen kannst. Das Schaltgetriebe ist schneller als die Automatik, jedoch verlangt die Schaltung mehr Aufmerksamkeit, vor allem in den Kurven. Übe also zu Anfang mit der Automatik.

© 1990, 1991 SEGATM. Alle Rechte Vorbehalten. Super Monaco G.P.TM ist ein Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES LIMITED. SEGATM ist ein Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES LIMITED. Veröffentlicht von SEGA EUROPE LIMITED. Vertrieben von U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021-625-3366.

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Ungenehmigtes Kopieren, Ausleihen oder weiterverkauften unter einem Austausch- oder Rückkaufsprogramm, welcher Art auch immer, sind strengstens untersagt.

SUPER MONACO G. P.TM

CARICAMENTO.

ATARI ST/AMIGA

Inserisci il disco nel drive ed accendi il tuo computer. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

CBM 64/128 DISCO

Inserisci il disco nel drive. Batti LOAD * *.81 e premi RETURN. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

CBM 64/128 CASSETTA

Premi contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP. Premi PLAY sul registratore. Segui qualsiasi sollecito dello schermo.

SPECTRUM 48/128, +2 CASSETTA

Batti LOAD * * e premi ENTER. Premi PLAY sul registratore. Usa l'opzione LOADER sul computer +2. Segui qualsiasi sollecito dello schermo.

AMSTRAD CPC CASSETTA

Premi simultaneamente i tasti CTRL ed il piccolo ENTER. Premi PLAY sul registratore. Segui qualsiasi sollecito dello schermo.

AMSTRAD CPC DISCO

Inserisci il disco nel disco-drive. Batti RUN / DISK e premi return. Il gioco si caricherà e scorrerà contemporaneamente.

CONTROLLI

ATARI ST ed AMIGA AZIONE	MOUSE	JOYSTICK	TASTI (SOLO AMIGA)
MACCHINA SINISTRA	SINISTRA	SINISTRA	<
MACCHINA DESTRA	DESTRA	DESTRA	>
ACCELERARE	PULSANTE DI SINISTRA (PREMUTO)	SU	CTRL DI SINISTRA
DECELERARE	PULSANTE DI SINISTRA (LASCIARLO)	CENTRO	NIENTE PREMUTA DI TASTO
FRENO	SPACE BAR	GIÙ	ALT DI SINISTRA
MARCIA SU	PULSANTE DI SINISTRA (LASCIARLO) E PULSANTE DI DESTRA (PREMUTO UNA VOLTA SOLA)	POI FUOCO E SHIFT	CTRL DI SINISTRA - (PREMUTO) E
MARCIA GIÙ	PULSANTE DI SINISTRA (LASCIARLO) E PULSANTE DI DESTRA (PREMUTO UNA VOLTA SOLA)	GIÙ E FUOCO	ALT DI SINISTRA E SHIFT DI SINISTRA

C64 AZIONE

AZIONE		JOYSTICK (IN PORT 2)
MACCHINA SINISTRA		SINISTRA
MACCHINA DESTRA		DESTRA
ACCELERARE		SU
DECELERARE		CENTRO
FRENO GIU'		
MARCIA SU		SU E FUOCO
MARCIA GIU'		GIU' E FUOCO

SPECTRUM/AMSTRAD AZIONE

JOYSTICK	TASTI
MACCHINA SINISTRA	SINISTRA
MACCHINA DESTRA	DESTRA
ACCELERARE	SU
DECELERARE	CENTRO
FRENO	GIÙ
MARCIA SU	SU E FUOCO
MARCIA GIÙ	GIÙ E FUOCO

Note: I tasti sono ridefinibili. La versione Spectrum regge i seguenti joystick: SINCLAIR, KEMPSTON, CURSOR e FULLE. Hai messo il casco? E allora facciamo bruciare qualche gomma!

PER SCEGLIERE LA TUA TRASMISSIONE (CAMBIO DI VELOCITÀ)

Ci sono tre tipi di trasmissioni: AUTOMATICO, A 4 MARCIE, A 7 MARCIE. All'inizio del gioco spostati a destra o a sinistra e premi il pulsante/tasto per sceglierne uno dei tre. I principianti dovrebbero scegliere Automatico che serve ad aiutarli ad abituarsi al maneggiamento della macchina prima di affrontare la trasmissione manuale.

Note: la macchina a 7 marcie è la più veloce ma anche la più dura da governare.

IL GIOCO.

Lo scopo del gioco è di arrivare primo nel circuito SUPER MONACO, ma prima di fare questo, hai un sacco di duro guida da fare. Prima che tu possa viaggiare verso la lussuosa di Monaco, casa dei ricchi e dei famosi, devi superare i tre circuiti a livello mondiale di FRANCIA, BRASILE e SPAGNA. Su ogni circuito, devi finire la gara in una posizione superiore alla "POSIZIONE LIMITE" per raggiungere il prossimo circuito. La posizione limite per ogni circuito è come segue:

FRANCIA	settimo o più in alto
BRASILE	quinto o più in alto
SPAGNA	terzo o più in alto
MONACO	(asciutto) terzo o più in alto
MONACO	(bagnato) finire se puoi

Quando stai correndo le condizioni del tempo possono differenziare la tua corsa, per cui tieni un occhio sui rapporti del tempo che ti segnalano le condizioni della pista.

LA QUALIFICAZIONE.

Su ogni pista devi prima fare un giro di qualificazione per determinare la tua posizione sulla griglia di partenza. Sul circuito di Monaco c'è una più corta pista di qualificazione, per cui fai del tuo meglio per prendere una buona posizione.

IL DANNO

La tua macchina da Formula 1 è abbastanza robusta e può sopportare alcune botte, ma se guidata malmamente essa si disintegrerà se si scontrerà contro una barriera o contro un muro.

SULLA GRIGLIA DI PARTENZA.

Il tuo motore è caldo e la tensione sale come quando le luci del semaforo di partenza. Metti lentamente il piede sull'acceleratore e, dietro di te senti rombare la potenza del motore. Le luci sono accese... Rosso! ... accelera al massimo... Ambra! ... sei in marcia... Verde! molto la frizione e così parti! È una partenza veloce ed hai guadagnato quattro posizioni. La gara è in corso. Puoi battere il resto... per essere il migliore?

SUGGERIMENTI ED AVVERTIMENTI.

Guarda la direzione delle altre macchine quando entrano in curva e, non cercare di prendere ogni curva ad alta velocità. Prova, e blocca le macchine dietro di te cercando di ostruire un loro possibile sorpasso. È possibile che loro si scontreranno con la tua macchina dandoti una extra-violenta velocità. Cerca di non sorpassare vicino ad un punto di controllo se la tua posizione limite è ben salda. Se fai un errore la macchina avversaria potrebbe sorpassarti e ciò significherebbe la fine del gioco. Ci vuole più attenzione se la pista è bagnata, soprattutto nelle curve per cui va più piano.

Prova ed impara la strada velocemente, una buona conoscenza del circuito può salvarci da incidenti e darti quel vantaggio in più rispetto agli altri piloti. La trasmissione manuale è più veloce di quella automatica ma implica più attenzione quando vai nelle curve. Per cui prova ed impara a guidare prima una macchina con trasmissione automatica.