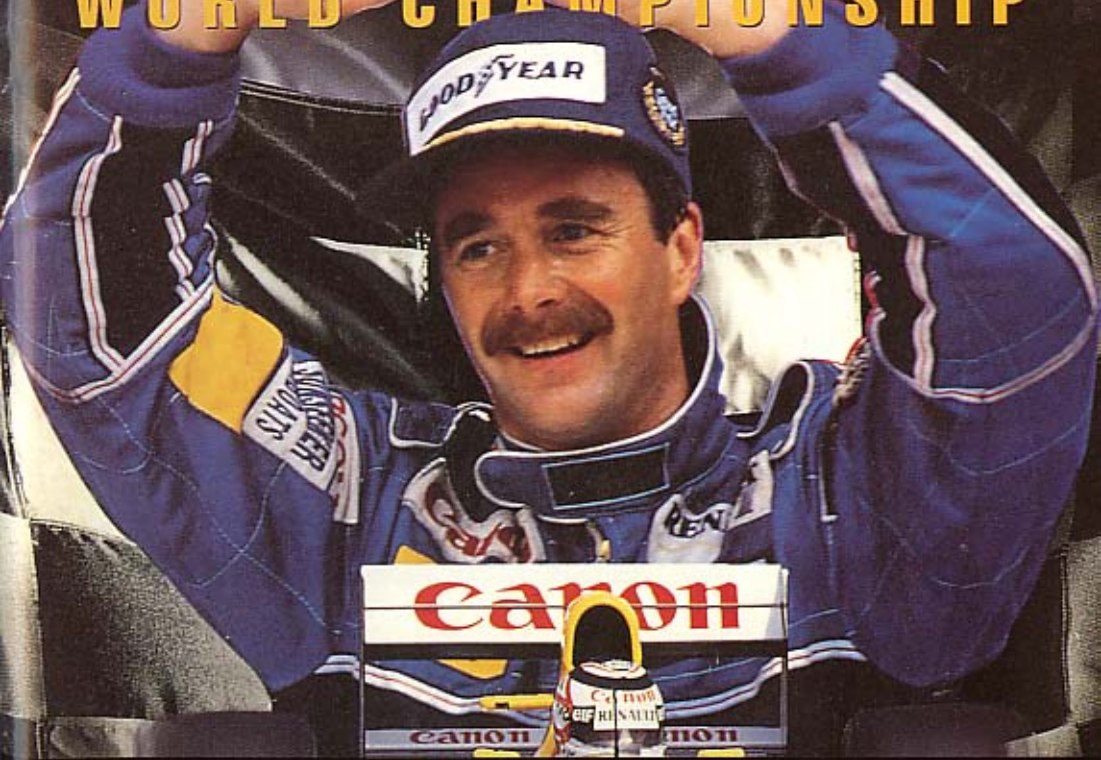


NIGEL MANSELL'S

WORLD CHAMPIONSHIP



INSTRUCTION MANUAL



PRESENTS

***NIGEL MANSELL'S
WORLD
CHAMPIONSHIP***

© Gremlin Graphics 1992

NIGEL MANSELL- A BRIEF HISTORY

Nigel Mansell, in common with many of today's racing greats, began his racing career in Go-Carts. From the beginning his determination to win was clearly apparent and victories were not long in coming. 'I was ten when I had my first competitive race. It was at Shennington, Edge Hill, Banbury. There we were, with our one-wheel drive Fastakart with a JLO engine, and I thought "Right, I'm going to win my first race."' Nigel has said. Unfortunately, he didn't manage to win the race. He didn't even finish it-the engine fell off the cart! Things got better, however, and soon Nigel was representing his country in carting, and managed to advance through the ranks and up to the higher grade of carts without too much trouble. Never one to tread water, Nigel soon began to think about moving up to Formula Ford, which he managed to do in 1976.

'That first single-seater car I had was a Hawke DL 11. I started with a race at Mallory Park.' he recalls. This time round, his first outing in a new category was a little more successful. 'Our first race and we had a win. I was very pleased. No, I was delighted. In all I had nine races that year and I won six of them. I wasn't getting carried away, but I felt I'd shown up pretty well.' Even now, his ambitions weren't satisfied. 'That car gave me a fairly good first year in Formula Ford. I knew then that I could win races and that, in turn, made me even more ambitious. I wanted to go on from there, to better cars, better competition. It was never a game to me: I was determined I was going to be a professional racing driver. It would mean even more hardship, more scraping for money and sponsors, but we wouldn't be put off.'

In 1977, however, Nigel suffered a serious setback when he broke his neck in two places, and could easily have been paralysed or killed. This did not deter him, however, and after his layoff he rejoined to the Formula Ford season, with renewed enthusiasm. 'I was feeling good. I was glad to be back racing and I was driving well.' The last race was at Silverstone, and Mansell needed to get pole, the fastest lap and win the race to get the Formula Ford Championship. He managed all three.

Still his ambitions drove him on, and he reasoned that having won the Formula Ford Championship, then the next step was Formula Three. This proved to be an uphill struggle, with both Nigel and his wife Rosanne both working long hours to raise money to allow Nigel the time to hunt for sponsors. This proved to be a fruitless search. Nigel takes up the story 'We were told at the beginning of the 1978 season that if we weren't prepared to back ourselves there was no reason why a sponsor should. That fired me up to the point where I was ready

to do anything to raise the money. When you are in that sort of situation you are liable to do something pretty extreme, and that is precisely what we did. We sold our apartment.' This was one risk, however, that did not pay off. Mansell raised enough to pay for his first races with a factory March drive, having been assured that sponsorship was likely to follow very soon. Sponsorship did not materialise, and after five races, Mansell's own money ran out. 'In all, those five races must have cost us £8000. We were left with nothing-no car, no house, no money. It wasn't a case of considering packing it in. We had packed it in! We simply couldn't race any more.'

Then Mansell learned that David Price's Formula Three team, sponsored by Unipart, were looking for a second driver for the 1979 season. 'I made a couple of visits to David's business at Twickenham, and I must have convinced him that I was worth a try because I got the drive.' This meant that for the first time, Mansell was on a modest wage as a driver. An unspectacular season followed, with Mansell managing only one win, but by now Colin Chapman was taking an interest in the young ambitious driver, and even though Mansell suffered another setback when he was injured at Oulton Park, he was offered a test drive with Lotus. Mansell was still suffering from his injuries, but he wasn't going to let anything get in his way. He was soon phoning his specialist to get sorted out. 'I was going to have my first drive in a Formula One car the following week. I'd got to go. Nothing was going to stop me. He gave me a load of painkillers and off I went.' Mansell proved himself, and in 1980 he was working as a test driver for Lotus. Following some impressive runs, including Lotus's fastest time ever at Silverstone, Chapman offered Mansell the chance of a Grand Prix run at Austria. This was what all the hard work Mansell and his wife had put in had been for.

'Colin Chapman was satisfied that I was ready and I certainly believed I was. What had happened in Formula Three didn't matter any more. I was going to get my chance in Formula One. That was all that concerned me.'

For the next four years Mansell drove for Lotus with varying degrees of success. Lotus was not the power it had been, however, and the best Mansell was to achieve over this period were a number of third places, and a one Pole Position.

In 1985 he joined the Williams team and over the next four years Grand Prix racing began to realise his potential as a truly exciting and superb racer in the classic tradition, the 1987 victory at Silverstone being one of the most exciting

races of modern times. In both 1986 and 1987 he came second in the World Championship, the bad luck that has occasionally clouded his progress first coming to prominence with the spectacular tyre burst in Australia as he was cruising to the Championship title.

In 1989 Nigel joined Ferrari and despite a non-competitive car he gained the admiration of Italian race fans, becoming 'The Lion' after a series of dramatic and determined races. But Nigel had his sights set on the Championship, and in 1991, he rejoined a rejuvenated Williams team and launched himself into a tremendous tussle with the dominant McClaren team. Once again bad luck and the now infamous 'wheel nut' episode ended his chances and he was second in the Championship for the third time.

In 1992, despite all the many setbacks and hardships along the way, Nigel has produced one of the 'all time great' series of driving performances winning the first five races, and being the first driver ever to win nine Grand Prix in one season. Of course, he also secured the championship, and Britains first for sixteen years, with five races of the season remaining.

Nigel Mansell is truly a sporting hero and one of the most well known and popular personalities Britain has produced for years. His achievement, founded on a will to win and a level of courage and skill hard to comprehend, is thoroughly deserved. Whatever the future holds, 1992 will always be Nigel's Year.

All quotes by Nigel Mansell taken from the book 'Driven to Win' by Nigel Mansell and Derick Allsop. Paperback published by Arrow Books Limited.

LOADING INSTRUCTIONS

Commodore Amiga

1. Insert your Nigel Mansell World Championship game disk into the default disk drive.
2. Plug your joystick into port number 2, or mouse into port 1.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically.

Installing on Amiga Hard Drive

- 1 Switch on your computer and hard drive as usual.
2. Insert your Nigel Mansell World Championship game disk into the default drive, open the disk and double click on the 'Install_Mansell' Icon. Follow the on-screen instructions.
3. A drawer called 'Mansell' is created on your hard disk, containing all the necessary files. This requires around 900k of hard disk space. (Note: The graphics are not quite as varied when playing from hard drive.)

Atari ST

1. Insert your Nigel Mansell World Championship Disk into the default disk drive.
2. Plug your joystick into port number 1, or mouse into port 0.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically.

PC Floppy Disk

1. Turn on your computer.
2. Insert the Nigel Mansell World Championship Startup Disk into your current disk drive and type 'NMWC'. The game will now load automatically. Follow any on-screen prompts for further instructions.

PC Hard Drive Installation

1. Turn on your computer.
2. Insert the Nigel Mansell World Championship Startup Disk into your current disk drive and type 'Install'. A new screen will appear which will allow you to select the drive you wish to install World Championship onto. Once you have chosen, the game will now install itself onto your hard drive in a directory called 'Mansell'. To play the game in future, at the MSDOS prompt with your hard drive as the current drive, type:

CD Mansell (Return)

NMWC (Return)

Configuring Mansell on PC

The very first screen will indicate the default configuration for PC, which is 256

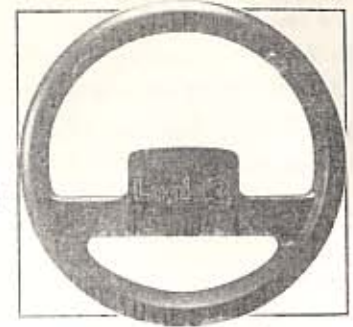
colour VGA, Mouse Control and internal speaker. If you wish to change any of the defaults, press the ESC key. This will take you to a new screen offering the various choices available to you. Follow the on screen instructions to alter the configurations.

PROTECTION

In your World Championship box, you will find a protection wheel. Each time you load World Championship you will be presented with a screen which is made up of two helmets, one above the other. You should recreate this image using the protection wheel by turning the inner wheel until you have the two helmets on the screen matched by two helmets on the wheel. Next, you should enter the number which is in the window indicated on the screen. For example, if the screen says 'Enter the number in window 23', then once you have matched the helmets to the ones on the screen, you type the number which is in window number 23.

FreeWheel™

Gremlin Graphics recommend that you use the FreeWheel joystick when you play Nigel Mansell World Championship for added realism. The FreeWheel is a unique joystick which behaves like a real steering wheel. If you turn it to the left, then your on-screen vehicle will turn to the left, and so on. And it's simplicity itself to use! Just plug it in like a normal joystick, and when you select controls, select the FreeWheel option, and follow the on screen instructions to calibrate the joystick.



Tilting the wheel towards you will accelerate the car.



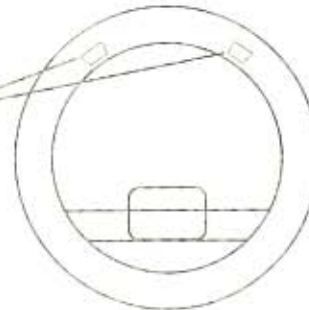
Tilting the wheel away from you will brake the car.

Turning the wheel to the left will turn the car left.



Turning the wheel to the right will turn the car right.

The Fire buttons



THE GAME

In World Championship you take part in the full 1992 Grand Prix season. Each country, and each of the sixteen tracks is represented. Obviously, your aim is to emulate the success of Nigel Mansell, and win the World Championship as fast as possible.

On Loading

When you first load World Championship, the first screen which you will encounter after the title screen is the Main Selection Screen, pictured below.



To move between the available options, move the joystick up or down, and each of the options will become highlighted in turn. To select an option, press the fire button when that option is highlighted. Each of the options is fully explained in the next section of the manual.

Section One: Race a Circuit

THE RACE

If you choose to take part in a single race, then a screen will appear which will allow you to select which of the sixteen circuits you will race on. Moving the joystick up and down will highlight each country in turn, and a picture of the track will appear to the right of the screen. Once the track which the player wishes to race upon is highlighted, pressing the fire button will take the player to the relevant Track Information Screen.

Track Information Screen

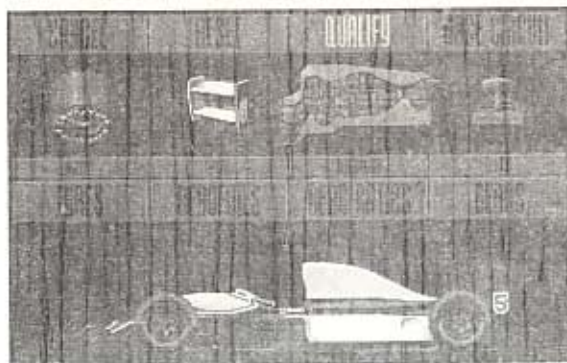


This screen offers a description of the circuit which you are about to race, and beneath this a weather forecast and the likelihood of rain given as a percentage. Underneath this panel you are offered the chance to tune your car, Qualify for the race, Race the Circuit, or Cancel. Each is explained on the following pages.

Tuning Your Car

This screen allows you to configure your vehicle to suit a particular race.

On this single screen the player has the option to set-up the car to suit the weather and track conditions. There are four parameters that can be changed these are listed on the following page.



Gears

The choice offered here is between Manual and Automatic gears. Automatic is the default mode. When Automatic (Auto) gears are selected the player is relieved of the need to change gear thus making the game easier to play. However, there is a small penalty to pay as the point at which the gears are changed in auto is not the optimum setting.



Gear Ratio

Here the player must select from Low, Medium which is the default, and High. Low gears will improve the cars acceleration but reduce the top speed. Medium offers a balance of acceleration and speed, whilst High has slower acceleration, but offers a better top speed. From the track information the player has to assess which characteristic, wether speed or acceleration, is better suited to any particular track.



Tyres

The choice here is between Hard, the default, Soft, and Wet tyres. There are two parameters relating to the tyres, rate of wear and grip. Fast cornering and running off the track increases the rate of tyre wear; harder tyres wear slower. The tyres can wear out entirely, of course, forcing the player to retire

from the race. In this situation the players car will be positioned last in the race results table. Soft tyres improve the cars grip and so improve cornering but require changing sooner. In a normal race the player will only need to change hard tyres once, however soft tyres may need to be changed twice. The player has the option to change the tyres any number of times in the pits, but entering the pits obviously results in a time penalty. If the track has rain on it then wet's will need to be used. When the track is wet these tyres wear at the same rate as hard tyres but in the dry wet tyres wear faster than soft tyres. If the track is wet both hard and soft tyres handle very poorly and the car will be difficult to control. The condition of the tyres is displayed as part of the control panel.



Aerofoil

For Aerofoils, the choice is between Acute, the default Mid, and Shallow. Setting the aerofoil to acute will improve the cars cornering in a similar manner to soft tyres; however in this position the aerofoil will increase the car drag and thus reduce its speed. Setting the aerofoil to shallow will result in the car having the best top speed but the poorest cornering.

Once you have tuned your car to suit the forthcoming race, click on the Exit button, and you will be taken back to the Track Information Screen.

Qualify for the Race

If the player selects Qualify from the track information screen the player has the opportunity to compete for grid position. The player has to do one lap and the time taken will determine how many cars are in front of the players car at the start of the race. The actual position of the players car will be determined by comparing the qualifying lap time achieved by the player with a reference time for each individual track. As in real Formula One racing, the player will have to avoid the other cars on the track, although the player is not directly competing with them. On completion of the qualifying lap the player will automatically go onto the race.

Race the Circuit

If you decide not to qualify for the race, then you can automatically begin the race from the back of the grid. This is obviously the fastest way to get into a race, but it will be a lot easier to finish amongst the leaders if you begin the race at the front of the grid. The choice is yours.

Cancel

This will take you back to the Track Selection Screen should you change your mind.

RACING

The player may enter a race directly from the track information screen or via the qualifying round. If the player enters the race without qualifying then the players car is placed in last position on the starting grid, thus qualifying for a race at worst has no effect on the players start position and at best will put the player in pole position.

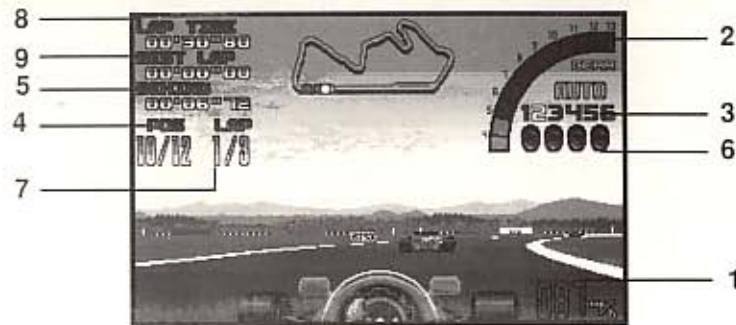
The player competes against eleven other cars of varying ability. The competitors cars are grouped into three classes, four good, four average and three poor.

Each race will take place over five laps with the fastest car taking between fifty seconds and two minutes to complete each lap, this is dependant upon which track the race is on. The race sequence will end when the player has finished five laps, unless all the competitors have finished, in which case the player is then obviously last.

PITSTOPS

The pits are located near the start of the track in a fixed position for each circuit and the player may enter the pits on any lap. The only reason to enter the pits is to fit new tyres. When the players car enters the pits the screen will change, and the player will be prompted to select the type of tyres to fit. Once this is done, an animation sequence of the car being lifted and the tyres being changed will run. The pit stop takes between 5 and 9 seconds, this time being random, and not under the control of the player. All the competitors cars make one pit stop. On the race tracks the pits will be identifiable as a separate lane or channel and prior to this location there will be a series of track side signs indicating the pits position.

Race Screen display



In addition to displaying the track etc. the in race screen display contains other relevant information described below:

1. Speed: Digital display, MPH or KM (set from preference screen). Three digits wide.
2. RPM: Bar display. Red section indicates over revving.
3. Gear: Gear number (displayed even in auto).
4. Position: Position in race
5. Leader Time: Time behind car in first position (preceded by 'behind') In the event that the player is in first position the time displayed is the lead from the next car (preceded by 'ahead').
6. Tyre wear: Four tyres displayed each divided into two, giving eight levels of tyre wear.
7. Lap: Display of lap number, from 1st to Last lap
8. Last lap: Time taken by player for last lap
9. Best lap: Fastest player lap this race.

End Of Race Sequence

At the end of each race a results table will display in descending order the times for all 12 cars; the time for the first car being displayed as absolute, the rest as relative to the winner. If the player finished in the first three then an animated reward sequence will be displayed highlighting the players achievement. On the completion of this section, the game will default to the Main Selection Screen.

Section Two: Improve with Mansell

This option lets you choose any one of the sixteen circuits. Nigel Mansell will then drive round the circuit, showing you the racing line, and giving indications of the optimum speed and gears to be used on corners.

Section Three: Full Race Season

If this option is chosen, then you will first be offered the opportunity to reload a previously saved game. In order to do this, simply follow the on-screen instructions. If you do not load a saved game, then you will begin the full season of sixteen races. Obviously, your aim is to finish at the top of the points table once all sixteen races are concluded.

You may enter an individual race by selecting it from the single race screen or, alternatively as one in the sequence of a season. In both cases the actual race format is the same, however, after the race results screen if the race is entered as part of the season an additional overall position screen is displayed.

For a full explanation of the sequence from track selection to the results screen, see the section for a single race, featured above. If the race is part of a full season, then after the race results and reward sequence (where appropriate) an overall points table will be displayed. On completion of each of the individual races the player is awarded points relative to position. The points awarded are as follows:

First	10	Fourth	3
Second	6	Fifth	2
Third	4	Sixth	1

After each race the player's total points are used to calculate the overall position. After all 16 races the player's final overall position is displayed and if this is within the top three then an award sequence follows. The player may wish to stop playing during a season but retain his position and points. For this reason there is the opportunity to save to disk, which is offered after every race. To save to disk, you need a blank disk, of course. **Do not use your game disk.** Follow the on-screen instructions to save to the blank disk.

In the event that the race is the last of a season, and if the player has finished in the overall top three then an animated sequence will run in recognition of the player reaching one of the top three positions.

Section Four: Driving School

This unique option is provided to enable the player to practice on any of the tracks without having to worry about any other cars. Additionally the maximum car speed is controlled, and a lap time to match will be presented on screen. The player must beat that time before the maximum speed of the car will increase up to the next speed, and a new time to beat will be indicated on the screen.



Section Five: Control Selection

This option will allow you to set the preferences for racing. You are offered the opportunity to change names, change the game controller, and change your preferences. There are a number of different configurations for mouse and joystick, and the keyboard option is definable, allowing you to select a control method that you are perfectly happy with. Each is selected in the usual way, and instructions are presented on screen for the various different options. **Note:** When you begin the game, the cursor keys are used to move between options, and the space bar to select the currently highlighted options. Alternatively, if a joystick is plugged in, then that can be used.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP was programmed by:

Amiga and ST Code by Damien Hibbard

ST Code by Kevin Dudley

Graphics by Damon Godley

Music and Sound Effects by Patrick Phelan

Track Designer by Matthew Donkin

Tracks designed by Michael Hirst

PC Version Programmed by Astros

Any Problems?

If you have problems loading Nigel Mansells World Championship, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then the Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753 423.

Copyright Notice

Copyright 1992 Gremlin Graphics Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the floppy disks are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use the product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disk, without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder. FreeWheel is a trademark of Spectra Video, Ash & Newman Ltd.

NIGEL MANSELL - GESCHICHTE EINER KARRIERE

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

"Mein erster einsitziger Wagen war ein Hawke DL 11. Ich begann mit einem Rennen in Mallory Park", erinnert er sich. Dieses Mal war sein erster Auftritt in einer neuen Kategorie erfolgreicher. "Unser erstes Rennen, und wir gewannen. Ich war zufrieden. Nein, ich war überglücklich. Insgesamt hatte ich in dem Jahr neun Rennen, und davon gewann ich sechs. Ich bekam keinen Erfolgsrausch, aber ich hatte das Gefühl, eine gute Leistung geliefert zu haben." Aber sein Ehrgeiz war noch nicht zufriedengestellt. "Mit diesem Wagen hatte ich ein gutes erstes Jahr in der Formel Ford. Ich wußte nun, daß ich Rennen gewinnen konnte, und das machte mich ehrgeiziger. Dieses war erst der Grundstein auf dem Weg zu besseren Wagen, besseren Wettbewerben - bessere Wagen, bessere Wettbewerbe. Ich habe es nie als Spiel gesehen: ich war entschlossen, Profi zu werden. Das hieß mehr Entbehrungen, mehr Zusammenkratzen von Geld und Sponsoren, aber wir ließen uns nicht abhalten."

1977 erlitt Nigel einen schweren Rückschlag, als er sich einen doppelten Genickbruch zuzog, der zu Lähmung oder sogar zum Tod hätte führen können. Er ließ sich aber nicht abschrecken, und nach seiner Genesung trat er mit frischer Entschlossenheit wieder in die laufende Formel Ford Saison ein. "Ich fühlte mich gut. Ich war froh, wieder Rennen zu fahren, und ich fuhr gut." Das letzte Rennen der Saison war in Silverstone, und Mansell brauchte die beste Trainingszeit, die schnellste Runde und den Sieg im Rennen, um Formel Ford Champion zu werden. Er schaffte alle drei.

Sein Ehrgeiz ließ ihm keine Ruhe. Der nächste logische Schritt, nach dem Formel Ford Titel war die Formel 3, aber das sollte nicht einfach werden. Nigel

und seine Frau, Rosanna, arbeiteten schwer, um genug Geld für die Suche nach Sponsoren aufzubringen. Aber diese Suche blieb erfolglos. Nigel erzählt: "Am Anfang der Saison 1978 sagte man uns, daß kein Sponsor uns unterstützen würde, wenn wir nicht bereit waren, unser eigenes Geld einzusetzen. Als ich das hörte, war ich bereit, alles zu tun, um das Geld zusammenzukriegen. In so einer Lage ist man zu allem fähig, und wir waren es auch. Wir verkauften unsere Wohnung." Aber dieses Risiko zahlte sich nicht aus. Mansell hatte genug Geld für seine ersten Rennen mit einem March, und ihm wurde versichert, daß Sponsoren bald folgen würden. Aber sie kamen nicht, und nach fünf Rennen war sein Geld aufgebraucht. "Diese fünf Rennen kosteten uns insgesamt 8000 Pfund. Uns blieb nichts - kein Auto, keine Wohnung, kein Geld. Es war keine Frage von Aufgeben wollen. Wir mußten aufgeben! Wir konnten einfach keine Rennen mehr fahren."

Dann hörte Mansell, daß David Prices Formel 3 Team, gesponsert von Unipart, einen zweiten Fahrer für die Saison 1979 suchte. "Ich besuchte mehrmals Davids Geschäft in Twickenham, und ich muß ihn überzeugt haben, daß ich einen Versuch wert war, denn ich bekam den Job." Damit war Mansell zum ersten Mal ein angestellter Fahrer mit einem wenn auch bescheidenen Gehalt. Die Saison verlief ziemlich ereignislos; Mansell gewann nur ein Rennen. Aber inzwischen interessierte sich Colin Chapman für den ehrgeizigen jungen Fahrer, und obwohl sich Mansell in Oulton Park weitere Verletzungen zuzog, wurde ihm eine Testfahrt bei Lotus angeboten. Mansell litt noch immer an seinen Verletzungen, aber er ließ sich davon abhalten. Er rief seinen Arzt an. 'Ich hatte meine erste Fahrt in einem Formel 1 Wagen in der darauffolgenden Woche. Ich mußte fahren. Nichts würde mich abhalten. Er gab mir jede Menge Schmerztabletten, und ich machte mich auf den Weg.' Mansell überzeugte, und 1980 arbeitete er als Testfahrer bei Lotus. Nach einigen beeindruckenden Fahrten, unter anderem Lotus' schnellste Zeit in Silverstone, bot Chapman Mansell eine Grand Prix Fahrt in Österreich an. Darauf hatten Mansell und seine Frau hingearbeitet.

"Colin Chapman war sicher, daß ich bereit war, und ich wußte es. Was in der Formel 3 passiert war, spielte keine Rolle mehr. Ich hatte meine Chance in der Formel 1. Das war alles, was mich interessierte."

Die nächsten vier Jahre fuhr Mansell mit wechselndem Erfolg für Lotus. Aber die Wagen von Lotus waren nicht mehr so stark, und Mansells bestes Ergebnis in dieser Zeit waren einige 3. Plätze und eine beste Trainingszeit.

1985 trat er in das Williams Team ein. In den folgenden vier Jahren zeigte er sein Potential als ein wirklich erstklassiger Rennfahrer in der klassischen Tradition. Sein Sieg in Silverstone 1987 war eines der spannendsten Rennen aller Zeiten. Sowohl 1986 als auch 1987 wurde er Zweiter in der Weltmeisterschaft. Sein Pechsträhne, das zum ersten Mal mit einer spektakulären Reifenpanne in Australien zum Vorschein kam, überschattete seinen Erfolgskurs, als er den Titel schon fast in der Tasche hatte.

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

Allen Rückschlägen und Entbehrungen zum Trotz hat Nigel Mansell 1992 eine der besten Fahrleistungen aller Zeiten geboten. Die ersten fünf Rennen gewann er am Stück, und er ist der erste Fahrer, der je neun Grand Prix Rennen in einer Saison gewann. Damit sicherte er sich die Weltmeisterschaft, das erste Mal in 16 Jahren für Großbritannien, obwohl noch fünf Rennen in der laufenden Saison bevorstanden.

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

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

LADEANWEISUNGEN

Commodore Amiga

- 1) Legen Sie die Nigel Mansell Championship Spieldiskette in das Standardlaufwerk ein.
- 2) Schließen Sie den Joystick in Port 2 oder die Maus in Port1 an.
- 3) Schalten Sie Computer und Monitor ein. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

Installieren auf Amiga Festplatte

- 1) Schalten Sie Computer und Festplatte wie gewohnt ein.
- 2) Legen Sie die Championship Diskette in das Standardlaufwerk ein, warten Sie das Laden ab und doppelklicken Sie auf das 'Install-Mansell' Icon. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.
- 3) Eine 'Mansell'-Verzeichnis mit allen nötigen Dateien wird auf Ihrer Festplatte angelegt und nimmt etwa 900KB Speicherkapazität in Anspruch. Bitte beachten Sie, daß die Grafiken weniger umfangreich sind, wenn von Festplatte gespielt wird.

Atari ST

- 1) Legen Sie Ihre Nigel Mansell Championship Challenge Diskette in das Standardlaufwerk ein.
- 2) Schließen Sie Ihren Joystick in Port 1, oder Maus in Port0 an.
- 3) Schalten Sie Ihren Computer und Monitor ein. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

PC Floppy Disk

- 1) Schalten Sie Ihren Computer ein.
- 2) Legen Sie die Nigel Mansell Championship Challenge Startup Diskette in das Laufwerk ein, und tippen Sie 'NMWC' ein. Das Spiel wird nun automatisch geladen. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Installieren auf PC Festplatte

- 1) Schalten Sie Ihren Computer ein.
- 2) Legen Sie die Nigel Mansell Championship Challenge Startup Diskette in das Laufwerk ein, und geben Sie 'Install' ein. Die Bildschirmanzeige wechselt, und Sie können nun das Laufwerk auswählen, auf dem Sie die Mansell installieren wollen. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, wird das Spiel in einem Verzeichnis namens 'Mansell' automatisch geladen. Bei zukünftigem Spielen beantworten Sie die MS-DOS Eingabeaufforderung auf der Festplatte mit

CD\Mansell (Eingabetaste)

NMWC (Eingabetaste)

Mansell Konfigurieren

Der erste Bildschirm zeigt die Standardkonfiguration für PC: VGA mit 256 Farben, Maussteuerung und interner Lautsprecher. Wenn Sie diesen Standard ändern möchten, betätigen Sie die ESC Taste. Damit gelangen Sie in einen neues Menü, in auf dem Sie die zur Verfügung stehenden Möglichkeiten sehen. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Konfiguration zu ändern.

Kopierschutz

In Ihrer Championship Challenge Packung finden Sie ein CodeWheel. Bei jedem Laden von Championship wird ein Bildschirm angezeigt, auf dem zwei Helme übereinander zu sehen sind. Erzeugen Sie dasselbe Bild auf Ihrem Schutzrad, indem Sie die innere Scheibe drehen, bis die beiden Helme auf dem Schutzrad mit den beiden Helmen auf dem Bildschirm übereinstimmen. Sei werden nun aufgefordert, die Zahl in dem Fenster Ihres CodeWheels einzugeben. Wenn z.B. die Bildschirmaufforderung "Geben Sie die Zahl in Fenster 23 ein" erscheint, geben Sie die Zahl ein, die sich auf Ihrem Schutzrad nach Abstimmung der Helme in Fenster 23 befindet.

FreeWheel™

Gremlin Graphics empfehlen für ein realistischeres Spiel den FreeWheel Joystick für Nigel Mansell Championship Challenge. Der FreeWheel ist ein einzigartiger Joystick, der sich wie ein echtes Lenkrad verhält. Wenn Sie ihn nach links drehen, wird sich das Fahrzeug auf dem Bildschirm nach links bewegen und so weiter. Seine Benutzung ist denkbar einfach. Schließen Sie ihn wie einen normalen Joystick an, wählen Sie bei der Steuerungsauswahl die FreeWheel-Möglichkeit und folgen Sie den Bildschirmanweisungen zur Abstimmung des Joystick.



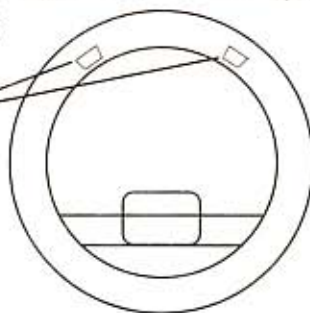
Leichtes Ziehen des Lenkrads beschleunigt den Wagen

Leichtes Schieben des Lenkrads bremst den Wagen

Drehen Sie das Lenkrad nach links, um den Wagen nach links zu steuern

Drehen Sie das Lenkrad nach rechts, um den Wagen nach rechts zu steuern

Die Feuerknöpfe

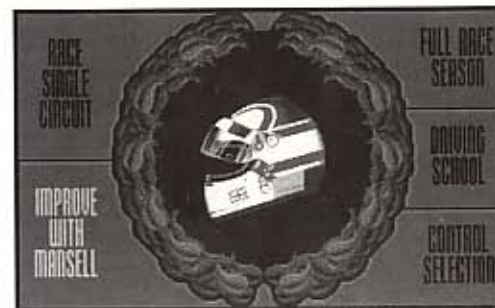


DAS SPIEL

Im Championship Challenge nehmen Sie an der kompletten Grand Prix Saison 1992 teil. Jedes Land und jede der 16 Rennstrecken ist repräsentiert. Natürlich ist es Ihr Ziel, Nigel Mansells Erfolg nachzuvollziehen und die Weltmeisterschaft so schnell wie möglich zu gewinnen.

Beim Laden

Wenn Sie Championship Challenge zum ersten Mal laden, ist der erste aktive Bildschirm der Hauptauswahlschirm wie unten dargestellt.



Um zwischen den zur Verfügung stehenden Optionen zu wählen, bewegen Sie den Joystick auf und ab, und die Optionen werden der Reihe nach aufleuchten. Zur Auswahl drücken Sie den Feuerknopf, wenn Sie Ihre Wahl markiert haben. Die Optionen werden im folgenden Abschnitt des Handbuchs ausführlich erklärt.

Abschnitt 1: Die Rennstrecken

DAS RENNEN

Wenn Sie sich für die Teilnahme an einem einzelnen Rennen entscheiden, erscheint ein Bildschirm zur Wahl einer der 16 Rennstrecken. Durch Rauf- und Runterziehen des Joystick leuchten die Länder der Reihe nach auf, und das Bild der Rennstrecke erscheint auf der rechten Seite des Bildschirms. Wenn die gewünschte Strecke aufleuchtet, gelangt der Spieler durch Drück des Feuerknopfes in den entsprechenden Streckeninformationen.

Streckeninformationsbildschirm

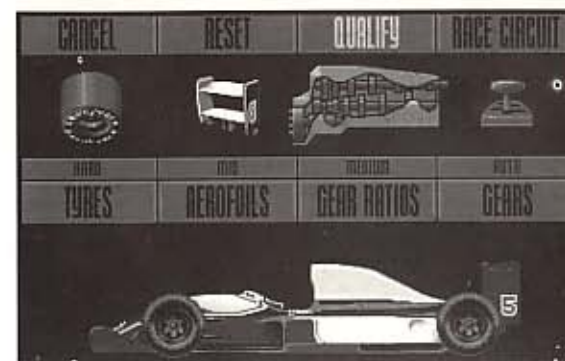


Dieser Bildschirm gibt Ihnen eine Beschreibung der gewählten Strecke, eine Wettervorhersage und die Wahrscheinlichkeit von Regen in Prozent. Unter diesem Feld erhalten Sie die Gelegenheit, ihren Wagen anzupassen, sich für das Rennen zu qualifizieren, das Rennen zu fahren oder die momentane Wahl zu verlassen. Diese Möglichkeiten werden im Folgenden erklärt.

Anpassung Ihres Fahrzeuges

Dieser Bildschirm erlaubt Ihnen, Ihren Wagen für ein bestimmtes Rennen einzustellen.

Auf diesem einzelnen Bildschirm erhält der Spieler die Möglichkeit, seinen Wagen den Wetter- und Streckenverhältnissen anzupassen. Die vier veränderbaren Rahmenbedingungen werden auf der folgenden Seite erklärt.



Gangschaltung

Sie haben die Wahl zwischen Handschaltung und Automatik. Automatik ist die Standardeinstellung. Die Wahl von Automatik erspart dem Spieler Gangwechsel und erleichtert das Spiel. Der Nachteil ist, daß die Gänge bei Automatik nicht im optimalen Moment gewechselt werden.



Übertragung

Der Spieler wählt zwischen Niedrig, Mittel (der Standardeinstellung) und Hoch. Niedrige Übertragung verbessert die Beschleunigung, aber reduziert die Höchstgeschwindigkeit. In mittlerer Übertragung halten sich Beschleunigung und Geschwindigkeit im Gleichgewicht. Hohe Übertragung bietet höhere Geschwindigkeit, aber langsamere Beschleunigung. Der Spieler schätzt anhand der Streckeninformation ein, ob für eine bestimmte Strecke eher Beschleunigung oder hohe Geschwindigkeiten angemessen sind.



Reifen

Die Wahl hier ist zwischen Hartreifen (dem Standard), Weichreifen oder Regenreifen. Reifen haben zwei Rahmenbedingungen: Verschleißrate und Halt. Enge Kurven und Abkommen von der Fahrbahn beschleunigen Verschleiß; Hartreifen halten länger. Wenn die Reifen ganz abgenutzt sind, muß der Spieler das Rennen aufgeben. In diesem Fall wird der Spieler in der Ergebnisliste auf den letzten Platz gesetzt. Weichreifen verbessern die Straßenlage und erlauben so engere Kurven, müssen aber öfter gewechselt werden. Normalerweise wird der Spieler Hartreifen einmal pro Rennen wechseln müssen, Weichreifen möglicherweise zweimal. Der Spieler kann so oft wie gewünscht zum Reifenwechsel in die Boxen fahren, nimmt aber jedes Mal einen Zeitverlust in Kauf. Bei feuchter Bahn müssen Regenreifen benutzt werden. Bei nasser Fahrbahn halten sie so lange wie Hartreifen, aber bei trockener Bahn verschleifen sie schneller als Weichreifen. Bei nasser Fahrbahn ist die Straßenlage von Hart- und Weichreifen gleichermaßen schlecht und erschwert die Steuerung. Der Zustand der Reifen kann aus der Anzeige ersehen werden.



Aerodynamische Anpassung (Aerofoil)

Bei Aerofoils wählen Sie zwischen scharf, der Standardeinstellung Mittel, und Niedrig. Ein scharfes Aerofoil verbessert die Straßenlage in Kurven ähnlich wie Weichreifen, erhöht jedoch den Luftwiderstand und verringert so die Höchstgeschwindigkeit. Bei niedrigem Aerofoil hat der Wagen die höchste Geschwindigkeit, aber die schlechteste Kurvenlage.

Wenn Sie Ihren Wagen dem bevorstehenden Rennen angepaßt haben, gelangen Sie durch Anklicken von "Exit" zurück in den Informationsbildschirm.

Für das Rennen qualifizieren

Wenn der Spieler die Qualifikationsoption wählt, erhält er die Möglichkeit, um eine gute Startposition zu kämpfen. Der Spieler fährt eine Runde, und seine Zeit bestimmt, wie viele Wagen vor ihm starten. Die tatsächliche Startposition des Spielers errechnet sich aus dem Verhältnis seiner Zeit zu einer gespeicherten Vergleichszeit für jede Rennstrecke. Wie im echten Formel 1 Rennen muß der Spieler die anderen Wagen auf der Bahn umgehen, obwohl er mit ihnen nicht im direkten Wettbewerb steht. Nach Abschluß der

Qualifikationsrunde gelangt der Spieler automatisch zum Rennen.

Das Rennen

Wenn Sie beschließen, die Qualifikationsrunde zu überspringen, können Sie direkt in das Rennen gehen. Sie starten dann von ganz hinten. Dies ist zwar der schnellste Weg ins Rennen, aber Ihre Gewinnchancen sind wesentlich besser, wenn Sie aus einer vorderen Position starten. Die Wahl liegt bei Ihnen.

Abbrechen

Damit gelangen Sie zurück zur Streckenauswahl.

RENNEN

Der Spieler kann ein Rennen direkt vom Informationsbildschirm oder über die Qualifikationsrunde erreichen. Wenn der Spieler ohne Qualifikationsrunde beginnt, liegt sein Wagen in der letzten Startposition. Die Qualifikationsrunde hat daher im schlimmsten Fall keinen Einfluß auf die Startposition und bietet im besten Fall die erste Startposition. Der Spieler steht im Wettbewerb mit elf anderen Wagen verschiedener Stärke. Diese Wagen fallen in drei Gruppen: vier gut, vier durchschnittlich und drei schlecht.

Jedes Rennen geht über fünf Bahnen. Der schnellste Wagen braucht zwischen fünfzig Sekunden und zwei Minuten pro Runde, je nach Rennstrecke. Das Rennen endet, wenn der Spieler fünf Runden abgeschlossen hat, es sei denn, alle anderen Wagen haben ihr Rennen beendet. In diesem Fall ist der Spieler offensichtlich der Letzte.

BOXENSTOPS

Die Boxen liegen am Anfang der Rennstrecke in einer festgelegten Position für jede Runde. Der Spieler kann die Boxen in jeder Runde anfahren. Wenn er in die Boxen fährt, ändert sich der Bildschirm und der Spieler wird aufgefordert, seine Reifen zu wechseln. Danach läuft eine Sequenz, die das Aufbocken des Wagens und den Reifenwechsel zeigt. Der Boxenstop braucht zwischen 5 und 9 Sekunden. Der Spieler hat keinen Einfluß über diese Zeit. Alle Wagen im Rennen machen einen Boxenstop. Die Boxen sind von der Bahn aus als getrennte Fahrbahn erkenntlich und mit einigem Abstand ausgeschildert.

Rennbildschirm



Zusätzlich zur Darstellung der Strecke enthält der Bildschirm die folgenden Anzeigen:

1. Tachometer: Digitalanzeige, MPH oder KMh (am Bildschirm wählbar) dreistellig
2. Drehzahl: roter Bereich bei Überdrehung
3. Gangschaltung: Gangzahl (Anzeige auch bei Automatik)
4. Position: Position im Rennfeld
5. Führungszeit: Zeitabstand zum führenden Wagen (mit 'behind'). Wenn der Spieler führt, Zeitabstand zum nächsten Verfolger (mit 'ahead')
6. Reifenverschleiß: Vier zweigeteilte Reifen auf der Anzeige, somit acht Verschleißgrade
7. Runde: Rundenzahlanzeige
8. Letzte Runde: Rundenzeit des Spielers für die vorhergehende Runde
9. Beste Runde: Schnellste Rundenzeit des Spielers in diesem Rennen

Schlußsequenz

Am Ende jedes Rennens zeigt eine Ergebnistabelle in absteigender Reihenfolge die Zeiten aller 12 Wagen. Die Zeit des Siegers erscheint als absoluter Wert, die anderen in ihrem Zeitabstand zum Sieger. Wenn der Spieler unter den ersten drei abschneidet, erscheint eine animierte Sequenz zur Untermalung der Leistung des Spielers. Nach Abschluß dieser Sequenz erscheint automatisch der Hauptauswahlbildschirm.

Teil 2: Von Mansell lernen

Sie können jede der 16 Rennstrecken wählen. Nigel Mansell fährt eine Runde und zeigt Ihnen die Rennspur, die Optimalgeschwindigkeiten und die Gangwechsel bei den Kurven.

Teil 3: Die Rennsaison

Bei dieser Wahl erhalten Sie zunächst die Möglichkeit, ein bereits gesichertes Spiel zu laden. Dazu folgen Sie einfach den Bildschirmanweisungen. Wenn Sie kein gesichertes Spiel laden, beginnen Sie direkt mit der vollen Saison von 16 Rennen. Ihr Ziel ist natürlich, nach Abschluß aller Rennen die Punktetabelle anzuführen.

Sie können ein Rennen als Einzelrennen oder als Teil der Saison fahren. Das Rennformat ist in beiden Fällen gleich, aber wenn Sie als Teil der Saison fahren, erscheint nach dem Rennergebnis eine Gesamtpositionstabelle.

Für eine Erklärung der Folge von Streckenauswahl zu Rennergebnis lesen Sie bitte den Abschnitt zu Einzelrennen oben. Wenn das Rennen Teil der Saison ist, erscheint nach der Schlußsequenz eine Gesamtpunktetabelle. Nach Abschluß jedes Rennens erhält der Spieler Punkte, seiner Position entsprechen. Die Punkte verteilen sich wie folgt:

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

Nach jedem Rennen werden die Punkte des Spielers addiert, um seine Gesamtposition zu errechnen. Nach allen 16 Rennen wird die endgültige Gesamtposition des Spielers gezeigt. Falls diese unter den ersten drei sein sollte, folgt eine Preisverleihungssequenz. Der Spieler kann sein Spiel während einer Saison unterbrechen und seine Position und Punkte speichern. Dazu erhält er nach jedem Rennen die Gelegenheit, auf Diskette zu speichern. Zum Sichern braucht man natürlich eine Leerdiskette. **SICHERN SIE NIE AUF DIE SPIELDISKETTE.** Folgen Sie den Bildschirmanweisungen zum Sichern auf Leerdiskette.

Falls das Rennen das letzte der Saison sein sollte und der Spieler unter den ersten drei abgeschnitten hat, folgt eine Sequenz in Anerkennung des Erfolges des Spielers.

Teil 4: Fahrschule

Diese einzigartige Wahlmöglichkeit erlaubt dem Spieler, Übungsfahrten ohne andere Wagen auf jeder der Rennstrecken zu machen. Zusätzlich ist seine Höchstgeschwindigkeit eingeschränkt, und eine zu erreichende Bestzeit erscheint auf dem Bildschirm. Der Spieler muß diese Zeit schlagen, ehe die Höchstgeschwindigkeit seines Wagen steigt und eine neue zu schlagende Zeit auf dem Bildschirm erscheint.



Teil 5: Kontrollabschnitt

In diesem Abschnitt können Sie Ihre bevorzugten Einstellungen treffen. Sie können Namen und Spielleiter ändern und Ihre bevorzugte Steuerung wählen: eine Anzahl verschiedener Konfigurationen für Maus und Joystick stehen zur Verfügung, oder Sie können eine Tastatur definieren. So erhalten Sie Ihre persönliche, optimale Steuerung. Die Auswahl erfolgt wie üblich, und der Bildschirm gibt detaillierte Anweisungen.

Wenn Sie das Spiel beginnen, erfolgt die Steuerung über die Cursortasten, Die Auswahl wird mit der Leertaste getroffen. Sie können auch einen bereits angeschlossenen Joystick benutzen.

Probleme?

Sollten Sie beim Laden dieses Spiels Probleme haben, tauschen Sie es bitte bei Ihrem Händler um oder schicken es an Gremlin Graphics, Adresse auf der Packung. Wenn Sie zu diesem Spiel Fragen haben, steht Ihnen Montags bis Freitags von 14 und 16 Uhr britischer Zeit die Gremlin Telephonhilfe zur Verfügung: 00 44 742 753 423.

Copyright

Copyright 1992 Gremlin Graphics Software Limited. Alle Rechte vorbehalten. Das Handbuch und das Material auf dieser Diskette sind das Copyright von Gremlin Graphics Limited. Der Eigentümer dieses Produktes ist ausschließlich zum privaten Gebrauch dieses Produktes berechtigt. Niemand ist berechtigt, Teile des Handbuchs oder des Materials auf der Diskette ohne eindeutige Genehmigung durch Gremlin Graphics Software Limited zu übertragen, abzugeben oder zu verkaufen. Jede Person oder Personen, die irgendeinen Teil dieses Programmes in irgendeinem Medium aus welchem Grund auch immer wiedergibt, macht sich der Verletzung des Copyrights schuldig, und der Inhaber des Copyright behält sich rechtliche Schritte vor. FreeWheel ist ein Markenzeichen der Firma Spectra Video, Ash & Newman Limited.

NIGEL MANSELL - BREF HISTORIQUE

Comme bien des pilotes de notre époque, Nigel Mansell débuta sa carrière comme pilote de kart. Il était déterminé à gagner dès le départ, et ses victoires ne se firent pas attendre. "J'avais dix ans lorsque j'ai participé à ma première course de compétition. C'était à Shennington, Edge Hill, Banbury. Nous étions tous sur la ligne de départ avec nos Fastakarts, équipés d'un moteur JLO dont l'arbre de transmission était relié à une seule roue; je me suis dit: "je vais gagner ma première course." Malheureusement, Nigel ne gagna pas la course. Il ne réussit même pas à la finir, le moteur étant tombé du kart! Les choses s'améliorèrent cependant, et bientôt Nigel Mansell représentait son pays dans la discipline du karting. Il réussit à se hisser parmi les meilleurs, sans trop de problèmes. Ne se contentant pas de peu, Nigel commença à penser à la Formule Ford, et il parvint à ce niveau en 1976.

"La première monoplace que j'ai pilotée était une Hawke DL 11. J'ai commencé par une course à Mallory Park" se souvient Nigel. Cette fois-là, il eut plus de chance pour ses débuts dans une nouvelle catégorie. "C'était la première course, et nous avons gagné. J'étais très content. Non, j'étais enchanté. Sur les neuf courses auxquelles j'avais participé cette année-là, j'en avais gagné six. Je n'avais pas la grosse tête, mais j'avais quand même bien couru." Même à ce moment-là, ses ambitions n'étaient pas satisfaites. "Cette voiture m'avait permis de faire une bonne première année en Formule Ford. Je savais que je pouvais gagner des courses, et cela me rendait encore plus ambitieux. Je voulais piloter de meilleures voitures, participer à de meilleures compétitions. Ça n'a jamais été un jeu pour moi: j'étais déterminé à devenir pilote de course professionnel. Ça allait être dur physiquement et financièrement, mais je n'allais pas me laisser démonter."

Pourtant, en 1977, Nigel vit sa carrière remise en question lorsqu'il se fit d'une double fracture du cou; il aurait pu être paralysé ou même mort. Ceci ne le découragea pas cependant, et après son arrêt forcé, il rejoignit la saison de Formule Ford, avec un enthousiasme encore plus grand. "Je me sentais bien. J'étais content de recommencer à courir, et je pilotais bien." La dernière course à laquelle il participa était sur le circuit de Silverstone. Mansell avait besoin d'une pôle position; il devait établir le record du tour et gagner la course pour obtenir le titre de Champion de Formule Ford. Il réussit à faire les trois.

Poussé par son ambition, il se mit à penser que s'il avait gagné le Championnat de Formule Ford, l'étape suivante était la Formule Trois. Ceci s'avéra difficile, mais Nigel et sa femme Rosanne travaillèrent énormément et essayèrent de

trouver un sponsor. Mais ce fut en vain. Nigel raconte: "Au début de la saison de 1978, on nous a dit que si nous n'étions pas prêts à nous financer nous-mêmes, il n'y avait pas de raison pour qu'un sponsor le fasse. Ceci m'affecta tellement que j'aurais fait n'importe quoi pour avoir de l'argent. Dans une telle situation, vous êtes capable de faire des choses folles; et c'est ce que nous avons fait. Nous avons vendu notre appartement." C'était un risque à prendre, mais malheureusement, ça n'a pas marché. Mansell rassembla assez d'argent pour financer ses premières courses sur une voiture March d'usine, ayant été assuré que le sponsoring suivrait rapidement. Le sponsoring ne se matérialisa pas, et après cinq courses, Mansell n'avait plus d'argent. "En tout, ces cinq courses ont dû coûter 8000 livres. Nous n'avions plus rien, plus de voiture, plus de maison, plus d'argent. Nous ne pouvions pas faire autrement que de laisser tomber. Nous ne pouvions plus courir."

Mansell apprit ensuite que l'équipe de Formule 3 de David Price, sponsorisée par Unipart, cherchait un second pilote pour la saison de 1979. "Je suis allé voir David à Twickenham, et j'ai dû le convaincre que je valais la peine d'essayer, car j'ai obtenu le poste." Pour la première fois, Mansell recevait un salaire en tant que pilote. Une saison moyenne suivit, Mansell n'ayant gagné qu'une course. Mais, Colin Chapman commençait à s'intéresser au jeune et ambitieux pilote. Bien qu'il ait dû interrompre les courses en raison de son accident à Oulton Park, Lotus lui offrit de faire quelques essais. Souffrant encore de ses blessures, Mansell n'allait cependant pas laisser passer une telle chance. Il téléphona à son spécialiste et lui demanda de l'aider. "J'allais faire mes premiers essais sur une Formule Un la semaine suivante, et il fallait que j'y aille. Rien n'aurait pu m'en empêcher. Il me donna des calmants." Mansell fit ses preuves, et en 1980 il travaillait chez Lotus comme pilote d'essai. Après quelques courses impressionnantes, et notamment le meilleur temps de Lotus à Silverstone, Chapman offrit à Mansell la possibilité de participer au Grand Prix d'Autriche. Ceci venait récompenser tous les efforts de Nigel et de sa femme.

"Colin Chapman fut satisfait de voir que j'étais prêt, et je croyais que je l'étais aussi. Ce qui se passait en Formule 3 n'était plus important. J'allais avoir une chance en Formule Un. C'était tout ce qui m'importait."

Pendant les quatre années qui suivirent, Mansell pilota chez Lotus avec des performances variables. L'écurie Lotus n'était plus aussi puissante que ce qu'elle avait été, et Mansell ne réussit à obtenir à cette époque que quelques troisièmes places et une pôle position.

En 1985, il rejoignit l'écurie Williams, et pendant les quatre années qui suivirent, il affirma sa carrière de pilote dans la tradition classique lors des Grands Prix. Sa victoire à Silverstone en 1987 couronna l'une des courses les plus palpitantes des temps modernes. En 1986 et 1987, il fut classé second au Championnat du Monde; il fut frappé de malchance en Australie, avec une crevaison spectaculaire qui lui fit perdre le titre de Champion du Monde.

En 1989, Nigel rejoignit Ferrari, et malgré une voiture non-compétitive, réussit à gagner l'admiration des fans italiens, qui le surnomèrent le "Lion" après une série de courses spectaculaires. Mais, Nigel visait le Championnat, et en 1991 il retourna chez Williams et se lança dans une lutte acharnée contre McLaren. Une fois de plus, la malchance et "l'épisode du boulon" mirent fin à ses espoirs, et pour la troisième fois, il se retrouva second au Championnat.

En 1992, malgré tout, Nigel a effectué des performances de conduite remarquables, gagnant les cinq premières courses, et étant le seul pilote à avoir jamais gagné neuf Grands Prix en une saison. Avec encore cinq courses à courir pour la saison, il a assuré la première place au Championnat, première place pour la Grande-Bretagne depuis seize ans.

Nigel Mansell est vraiment un héros sportif, et l'une des personnalités britanniques les plus populaires. Il mérite sa réussite, qu'il a obtenue grâce à sa rage de vaincre, une bonne dose de courage et beaucoup de talent. Bien que l'on ne sache pas ce que l'avenir nous réserve, on peut dire avec certitude que 1992 a été l'année la plus importante pour Nigel.

Toutes les citations de Nigel Mansell ont été tirées du livre "Driven to Win" de Nigel Mansell et Derick Allsop, publié par Arrow Books Limited.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore Amiga

1. Introduisez votre disquette de jeu Nigel Mansells World Championship dans le lecteur de disquettes par défaut.
2. Branchez le Joystick dans le port 2, ou la souris dans le port 1.
3. Mettez votre ordinateur en marche, et allumez votre moniteur. Le jeu se chargera automatiquement.

Installation sur le disque dur de l'Amiga

1. Mettez votre ordinateur en marche et allumez votre disque dur normalement.
2. Introduisez la disquette 1 de World Championship dans le lecteur par défaut, "ouvrez" la disquette, et cliquez deux fois sur l'icône 'Install_Mansell'. Suivez les instructions à l'écran.
3. Un tiroir appelé Mansell, contenant tous les fichiers nécessaires sera créé sur votre disque dur. Vous avez besoin de 900 Ko d'espace libre sur votre disque dur. (Remarque: les graphismes ne sont pas aussi variés lorsque vous jouez à partir du disque dur).

Atari ST

1. Introduisez votre disquette de jeu Nigel Mansells World Championship dans le lecteur par défaut.
2. Branchez le joystick dans le port 1, ou le port 0.
3. Mettez votre ordinateur en marche, et allumez votre moniteur. Le jeu se chargera automatiquement.

PC - Disquettes

1. Mettez votre ordinateur en marche
2. Introduisez la disquette Startup Nigel Mansell World Championship dans le lecteur activé et tapez 'NMWC'. Le jeu se chargera automatiquement. Suivez les prompts à l'écran pour les instructions suivantes.

PC - Installation sur disque dur

1. Mettez votre ordinateur en marche.
2. Introduisez la disquette Startup Nigel Mansells World Championship dans le lecteur de disquettes activé, et tapez 'Install'. Un nouvel écran apparaît, vous permettant de sélectionner le disque dur sur lequel vous voulez que le jeu soit installé. Lorsque vous aurez fait votre choix, le jeu sera automatiquement installé sur votre disque dur, dans le répertoire "Mansell". Lorsque vous voulez jouer à l'avenir, vous devez vérifier que le disque dur sur lequel se trouve le jeu

est activé, et à partir du prompt MSDOS taper:

CD Mansell (Return)

NMWC (Return)

Configuration du jeu

Le premier écran affiche la configuration par défaut pour les PC: système graphique VGA 256 couleurs, contrôle souris, et speaker interne. Si vous désirez modifier ces sélections par défaut, appuyez sur la touche ESC. Ceci vous amènera à un nouvel écran d'options. Suivez les instructions à l'écran pour modifier la configuration.

Protection

Dans la boîte de Championship Challenge, vous trouverez une roue de protection. Chaque fois que vous chargerez Championship Challenge, vous verrez apparaître un écran affichant deux casques superposés. En utilisant la roue de protection, vous devez recréer cette image, en tournant la roue intérieure jusqu'à ce que vous obteniez deux casques identiques à ceux de l'écran. Vous devez ensuite entrer le nombre qui se trouve dans la fenêtre indiquée à l'écran. Si par exemple, on vous demande à l'écran "d'entrer le nombre de la fenêtre 23", vous devez taper ce nombre après avoir fait correspondre les casques de la roue à ceux de l'écran.

FreeWheel™



Par souci de réalisme, Gremlin Graphics vous recommande d'utiliser un joystick FreeWheel lorsque vous jouez à Nigel Mansell Championship Challenge. Le FreeWheel est un joystick unique qui se comporte comme un vrai volant. Si vous le tournez vers la gauche, votre véhicule à l'écran tournera vers la gauche, etc... De plus, le FreeWheel est un joystick analogue, qui vous permet de contrôler votre véhicule de façon plus précise et plus réaliste. Il est extrêmement facile à utiliser. Vous le branchez comme un joystick normal, et lorsque vous effectuez la configuration des commandes, sélectionnez l'option FreeWheel, et suivez les instructions à l'écran pour calibrer le joystick.

Si vous tirez le volant vers vous, la voiture accélère.

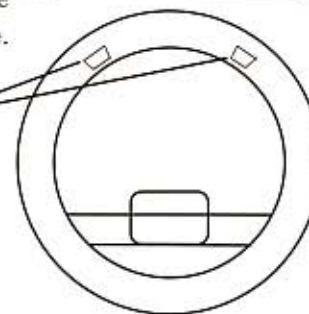
Si vous repoussez le volant, la voiture freine.



Si vous tournez le volant à gauche, la voiture tournera à gauche.

Si vous tournez le volant à droite, la voiture tournera à droite.

Les boutons feu



LE JEU

Dans Championship Challenge, vous participez à la saison de Championnat de 1992. Chaque pays et chacune des 16 pistes sont représentés. Votre but est évidemment d'être aussi bon que Nigel Mansell, et de gagner si possible le Championnat du monde.

Après chargement

Lorsque vous chargez Championship Challenge, vous voyez apparaître l'Ecran de Sélection Principal (ci-dessous), juste après l'écran titre.



Pour mettre une option en valeur, déplacez le joystick vers le haut ou le bas. Pour sélectionner une option, appuyez sur le bouton feu lorsque l'option est mise en évidence. Toutes les options sont expliquées en détail dans la section suivante du manuel.

Section Un: Choisissez un circuit (Race a circuit)

LA COURSE (RACE)

Si vous avez choisi de prendre part à une seule course, un écran apparaîtra, vous permettant de sélectionner votre circuit parmi les seize disponibles. Si vous déplacez le joystick vers le haut ou le bas, vous mettez en valeur les différents pays, et une représentation du circuit s'affichera à droite de l'écran. Lorsque le circuit sur lequel vous voulez courir est mis en évidence, appuyez sur le bouton feu pour faire apparaître l'écran Description du Circuit (Track Information).

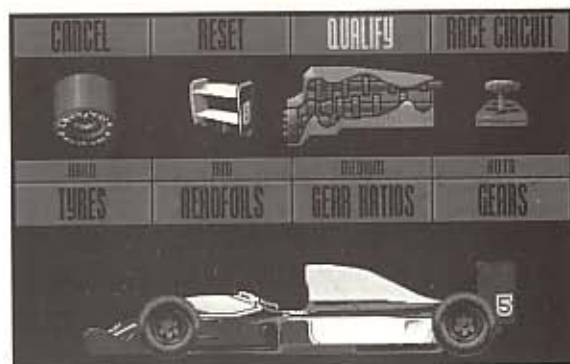
L'écran Description du Circuit (Track Information)



Cet écran vous donne une description du circuit sur lequel vous allez courir, au-dessous, vous avez les prévisions météorologiques, les chances de pluie sont indiquées sous la forme de pourcentage. Au-dessous de ce panneau, vous pourrez effectuer les réglages sur votre voiture, vous qualifier pour la course (Qualify for the race), concourir (Race the circuit), ou annuler (Cancel). Toutes ces options sont expliquées ci-après.

Effectuer les réglages de votre voiture (Tuning your car)

Cet écran vous permet de configurer votre véhicule et de l'adapter à chaque course. Sur cet écran, le joueur peut configurer la voiture en fonction des conditions météorologiques et du circuit. Vous pouvez modifier 4 paramètres, dont vous trouverez la liste ci-après.



Vitesses (Gears)

Vous avez le choix entre une boîte de vitesses automatique (Auto) ou manuelle (Manual). Automatique est le mode par défaut. Lorsqu'automatique est sélectionné, le joueur n'a pas à passer les vitesses, ce qui rend le jeu plus facile. Il y a cependant un petit inconvénient; en mode automatique, le changement de vitesse ne s'effectue pas toujours au moment optimal.

Rapports de vitesses (Gear Ratio)

Le joueur a trois choix: court (Low), moyen (Medium): l'option par défaut, et long (High). Des rapports de vitesses "courts" améliorent l'accélération de la voiture, mais réduisent la vitesse maximale. "Moyen" équilibre accélération et vitesse, alors que "long" produit une accélération plus lente, mais une meilleure vitesse maximale. A partir de la description du circuit, le joueur doit déterminer les caractéristiques qui conviennent le mieux, vitesse ou accélération, à chaque circuit.

Pneus (Tyres)

Vous pouvez choisir entre des pneus durs (Hard), mous (Soft): l'option par défaut, et pluie (Wet). Il y a deux paramètres associés aux pneus, l'usure et l'adhérence. Les virages à grande

vitesse et les sorties de route augmentent l'usure des pneus. Les pneus durs s'usent plus lentement. Les pneus peuvent s'user complètement, forçant le joueur à abandonner la course. Si cela se produit, la voiture du joueur sera en dernière position sur le tableau de classement de la course. Les pneus mous améliorent l'adhérence de la voiture dans les virages, mais doivent être changés plus souvent. Dans une course normale, les pneus durs devront être changés une fois, les pneus mous devront probablement être changés deux fois. Le joueur peut s'arrêter aux stands autant de fois qu'il le désire, mais il perd du temps à chaque arrêt. Si le circuit est mouillé, vous devrez utiliser des pneus pluie. Ces pneus s'usent à la même vitesse que des pneus durs si la route est mouillée, mais en cas de route sèche, ils s'usent plus vite que des pneus mous. Si la route est mouillée, les pneus durs et mous rendent la voiture très difficile à contrôler. La condition des pneus est affichée sur le tableau de bord.

Stabilisateur (Aerofoil)

Pour le stabilisateur, vous avez le choix entre incliné (Acute), moyen (Mid): l'option par défaut, et peu incliné (Shallow). Si vous sélectionnez "incliné", vous améliorerez la stabilité de la voiture dans les virages, de la même façon que si vous utilisez des pneus mous. Cependant, dans cette position, le stabilisateur augmentera la résistance de la voiture, et réduira donc sa vitesse. Si vous sélectionnez "peu incliné", votre voiture améliorera ses performances de vitesse, mais sera très instable dans les virages.

Lorsque vous avez configuré votre voiture pour la course, cliquez sur le bouton sortie (Exit), et vous retournerez à l'écran de Description du Circuit.

Se qualifier pour la course (Qualify for the race)

Si vous sélectionnez se qualifier (Qualify) sur l'écran de Description du Circuit, vous pourrez concourir pour obtenir une position sur la grille de départ. Le joueur doit effectuer un tour, et le "temps" qu'il obtient détermine sa place sur la grille de départ. La position de la voiture du joueur sera déterminée en comparant son temps de qualification au temps de référence de chaque circuit. Comme dans une vraie compétition de Formule Un, le joueur devra éviter les autres voitures sur le circuit, bien qu'il ne soit pas en compétition directe avec

elles. Lorsque le tour de qualification est terminé, le joueur passe à la course.

Concourir (Race the circuit)

Si vous décidez de ne pas effectuer d'essais de qualification, vous serez à l'arrière de la grille de départ. Ceci est probablement la façon la plus rapide de participer à une course, mais il sera plus difficile de terminer parmi les premiers si vous êtes dernier sur la grille de départ. Vous avez le choix.

Annuler (Cancel)

Si vous changez d'avis, cette option vous ramènera à l'écran de Sélection.

LA COURSE

Le joueur peut commencer la course à partir de l'écran de Description du Circuit, ou après un tour de qualification. Si le joueur ne s'est pas qualifié, sa voiture sera la dernière sur la grille de départ. Le tour de qualification permet seulement au pilote d'obtenir une meilleure position de départ.

Le joueur affronte onze autres voitures aux capacités variables. Les voitures des concurrents sont regroupées en trois catégories: quatre bonnes, quatre moyennes, et trois médiocres.

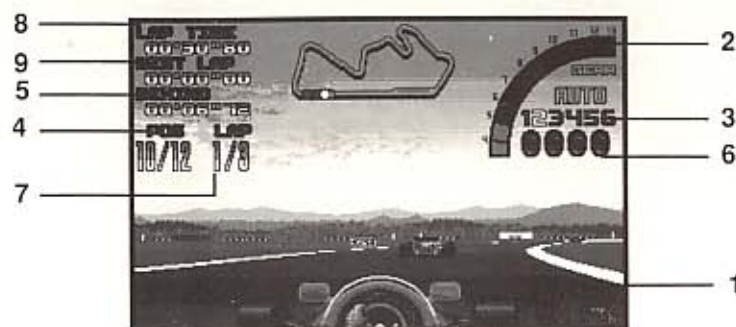
Chaque course se joue en cinq tours, la voiture la plus rapide mettant entre cinquante secondes et deux minutes pour effectuer chaque tour, en fonction du circuit. La course se termine lorsque le joueur a accompli cinq tours, à moins que tous les concurrents n'aient déjà terminé; dans ce cas le joueur est dernier.

ARRÊTS AUX STANDS (PITSTOPS)

Les stands sont situés près de la ligne de départ, à une position propre à chaque circuit; le joueur peut rentrer aux stands à tout moment. Le changement de pneus est la seule raison d'arrêt aux stands. Lorsque la voiture du joueur rentre aux stands, l'écran change, et le joueur devra sélectionner le type de pneus à monter. La sélection faite, vous verrez une petite animation du changement de pneus. L'arrêt aux stands dure 5 à 9 secondes environ; cette durée est choisie au hasard, et indépendamment du joueur. Toutes les voitures concurrentes font un arrêt aux stands. Le couloir d'arrêt aux stands est séparé du circuit, et indiqué par une série de panneaux sur le bas-côté du circuit.

Ecran Course

En plus de l'affichage du circuit, l'écran Course contient d'autres renseignements décrits ci-dessous:



1. Vitesse (Speed): affichage digital à trois chiffres, en MPH ou KM/H (sélectionné à partir de l'écran de Préférences).
2. RPM (tours/mn): affichage barre avec une section rouge pour indiquer lorsque le moteur s'emballe.
3. Vitesses (Gears): numéro de la vitesse, affiché également en mode automatique.
4. Position: position dans la course.
5. Temps du leader (Leader time): écart entre le joueur et la voiture en première position (précédé de "derrière" (behind)). Au cas où le joueur est en première position, le temps affiché correspond à l'écart avec la voiture qui le suit (précédé de "devant" (ahead)).
6. Usure des pneus (Tyre wear): quatre pneus divisés en deux, indiquant huit niveaux d'usure.
7. Tour (Lap): affiche le numéro du tour, premier, second, etc... Dernier tour (Last lap).
8. Dernier tour (Last lap): temps établi par le joueur pour le dernier tour.
9. Meilleur tour (Best lap): meilleur tour du joueur dans cette course.

Séquence de fin de course

À la fin de chaque course, un tableau de classement apparaît, indiquant les temps des 12 voitures; le temps du vainqueur est une valeur absolue, les autres temps sont relatifs à celui du vainqueur. Si le joueur a terminé dans les trois premiers, une séquence de récompense animée apparaîtra pour récompenser sa performance. Lorsque cette séquence est terminée, le jeu retournera à l'Écran de Sélection Principal.

Section deux: Apprenez avec Mansell (Improve with Mansell)

Cette option vous permet de choisir l'un des seize circuits. Nigel Mansell pilotera ensuite sur le circuit, vous montrant la trajectoire idéale; il vous donnera également des indications sur l'allure, et la vitesse à utiliser dans chaque virage.

Section trois: La saison de courses (Full race season)

Si vous choisissez cette option, vous aurez la possibilité de charger un jeu sauvegardé précédemment. Pour charger un jeu sauvegardé, suivez les instructions à l'écran. Si vous ne chargez pas de jeu sauvegardé, vous commencerez la saison de courses. Votre objectif consiste à obtenir le plus grand nombre de points à la fin des seize courses.

Vous pouvez accéder à une course en la sélectionnant à partir de l'écran Course, ou bien à partir de la saison. Dans les deux cas, la course est identique, mais si cette course fait partie de la saison, vous verrez apparaître un écran de classement vous indiquant votre position dans la saison.

Pour une explication détaillée allant de la sélection de circuit jusqu'à l'écran de classement, reportez-vous à la section course ci-avant. Si la course fait partie d'une saison, vous verrez apparaître un tableau de classement général, après les résultats de la course et la séquence de récompense (si nécessaire). Après avoir terminé chaque course, le joueur obtient des points pour son classement. Les points obtenus sont les suivants:

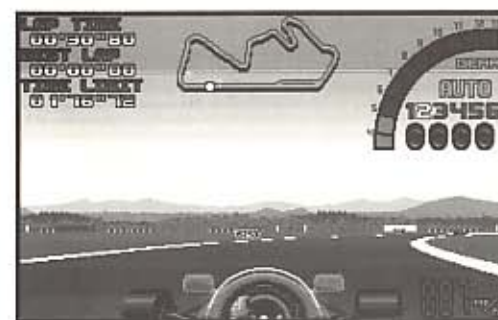
Premier	10	Quatrième	3
Second	6	Cinquième	2
Troisième	4	Sixième	1

Après chaque course, les points obtenus par le joueur servent à calculer sa position dans le classement général. Après les seize courses, la position finale du joueur est affichée, et s'il est parmi les trois premiers, il y aura une séquence de récompense. Le joueur peut interrompre le jeu au cours d'une saison, sans pour autant perdre sa position et ses points. Vous avez la possibilité de sauvegarder sur disquette, après chaque course. Pour sauvegarder sur disquette, vous avez besoin d'une disquette vierge. **N'utilisez pas votre disquette de jeu pour sauvegarder.** Suivez les instructions à l'écran pour sauvegarder sur une disquette vierge.

Si la course est la dernière d'une saison, et que vous avez terminé dans les trois premiers au classement général, vous verrez une séquence animée qui vous récompensera pour avoir atteint l'une des trois meilleures positions.

Section quatre: Ecole de conduite (Driving school)

Cette option unique est destinée à permettre au joueur de s'entraîner sur tous les circuits, sans avoir à se préoccuper des autres voitures. De plus, la vitesse maximum de la voiture est contrôlée, et le temps du tour à battre apparaît sur l'écran. Le joueur doit battre ce temps pour que la vitesse maximum de la voiture passe au niveau supérieur; un nouveau temps à battre s'affichera alors sur l'écran.



Section cinq: Sélection du système de contrôle (Control selection)

Cette option vous permet d'indiquer vos préférences pour contrôler la course. Vous avez la possibilité de changer de nom, de contrôleur, et de préférences. Il y a plusieurs configurations de souris et de joystick, et l'option clavier peut être définie, vous permettant de sélectionner la méthode de contrôle qui vous convient. Vous sélectionnez toutes ces options normalement; les instructions se rapportant aux différentes options apparaissent à l'écran.

Remarque: Lorsque vous commencez le jeu, vous utilisez les touches flèches pour passer d'une option à l'autre, et la barre d'espacement pour sélectionner les options mises en valeur. Si le joystick est branché, vous pouvez l'utiliser.

Vous avez des problèmes?

Si vous avez des problèmes pour charger Nigel Mansell World Championship, rappez-le à votre revendeur, ou envoyez-le à Gremlin Graphics à l'adresse

indiquée sur l'emballage. Si vous avez des questions concernant le jeu, vous pouvez appeler le service d'aide téléphonique de Gremlin Graphics, du lundi au vendredi, entre 14h et 16h, heure de Greenwich au: (+44) 742 753 423.

Copyright

Copyright 1992 Gremlin Graphics Software Limited. Tous droits réservés. Ce manuel ainsi que les informations contenues sur les disquettes sont sous copyright de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit ne peut l'utiliser que pour son usage personnel. Il est interdit de transférer, donner ou vendre une partie quelconque du manuel ou des informations contenues sur les disquettes, sans l'autorisation préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne qui reproduit une partie quelconque de ce produit, par un moyen et pour une raison quelconques, sera coupable de violation de droits d'auteur et pourrait encourir des poursuites judiciaires, à la discrétion des détenteurs du copyright. FreeWheel est une marque de Spectra Video, Ash & Newman Ltd.

NIGEL MANSELL - UNA STORIA IN BREVE

Nigel Mansell, come molti dei grandi corridori di oggi, iniziò la sua carriera di pilota nei Go-Karts. Fin dall'inizio, la sua determinazione a vincere fu chiaramente evidente e le vittorie non si fecero attendere a lungo. "Avevo dieci anni quando disputai la mia prima gara nella corsa di Shennington, Edge Hill a Banbury. Eravamo tutti lì con i nostri Fastakart ad una ruota motrice e motore-JLO ed io mi dissi: "Bene, oggi vincerò la mia prima corsa." Purtroppo, in quella occasione Nigel non riuscì a vincere. Anzi, non riuscì neanche a finire poiché perse il motore! Comunque, le cose andarono poi meglio, e in breve tempo Nigel si trovò a rappresentare il suo paese nelle gare di kart, salendo senza troppi problemi in graduatoria fino alle massime categorie di kart. Non essendo mai stato uno che si contenta, Nigel presto cominciò a pensare di passare alla Formula Ford, cosa che riuscì a realizzare nel 1976.

"La prima monoposto che ho avuto è stata una Hawke DL 11 e incominciai con una gara a Mallory Park," ricorda. Questa volta, il suo esordio in una nuova categoria ebbe un po' più di successo. "Era la nostra prima gara e ottenemmo una vittoria, io ne fui molto contento. No, che dico, ne fui felicissimo. Quell'anno disputai in tutto nove gare e ne vinsi sei. Non che mi fossi montato la testa, ma sentiva di essermi messo bene in evidenza." Ma anche allora, le sue ambizioni non erano state soddisfatte. "Quella macchina mi aveva dato un buon primo anno in Formula Ford. Capii allora, che potevo vincere le gare e questo, a sua volta, mi rese ancora più ambizioso. Volevo andare ancora più avanti, verso macchine migliori, verso competizioni più prestigiose. Per me non è mai stato un gioco: ero deciso a diventare un pilota da corsa professionista. Questo avrebbe significato più fatica, più ricerca di soldi e di sponsor, ma niente mi avrebbe più fatto desistere."

Nel 1977, però, Nigel subì una seria battuta d'arresto per via di un infortunio che gli causò la rottura del collo in due punti. Una cosa che avrebbe facilmente potuto costare una paralisi o addirittura la morte. Ma neanche questo fu sufficiente a fermarlo, comunque, e dopo una certa assenza egli fece ritorno al campionato di Formula Ford con entusiasmo rinnovato. "Mi sentivo bene. Ero contento di essere tornato alle corse e stavo guidando bene". L'ultima di quelle gare fu a Silverstone dove Mansell doveva conquistare la pole position, fare il giro più veloce e vincere la corsa per poter far suo il Campionato di Formula Ford. E riuscì ad ottenere tutti e tre.

Ma ancora, l'ambizione lo spingeva in avanti, e pensò che avendo vinto il

Campionato di Formula Ford, il passo successivo doveva essere per forza la Formula Tre. Questa si rivelò in seguito una strada tutta in salita, durante la quale Nigel e sua moglie Rosanne lavorarono duramente per guadagnare abbastanza da permettere a Nigel di cercare sponsorizzazioni. Ma questa ricerca rimase infruttuosa. Nigel continua a raccontare 'All'inizio della stagione 1978, ci dissero che se non eravamo in grado di sostenerci da soli, non c'era ragione perché dovessero farlo gli sponsor. Questo mi bruciò a tal punto che ero pronto a qualunque cosa per trovare i soldi. Quando ti trovi in quel tipo di situazioni, sei costretto a fare qualcosa di azzardato ed è proprio quello che facemmo. Ci vendemmo l'appartamento.' Ma fu un rischio che non dette risultati. Mansell racimolò abbastanza per pagarsi le prime corse con una guida della casa March, con la promessa che una sponsorizzazione sarebbe subito seguita. Ma lo sponsor non si materializzò, e dopo cinque gare, Mansell finì i soldi. 'In totale, quelle cinque corse ci devono essere costate sulle 8000 sterline. Rimanemmo senza niente - niente macchina, niente casa, niente soldi. Non era neanche il caso di farla finita. Eravamo già finiti! Semplicemente non potevo più correre.'

Fu allora che Mansell seppe che la scuderia di Formula Tre di David Price, sponsorizzata dalla Unipart, stava cercando una seconda guida per la stagione 1979. 'Feci un paio di visite negli uffici di David a Twickenham, e devo averlo proprio convinto a provarmi perché ottenni la guida.' Questo significò che per la prima volta, Mansell guadagnò un modesto salario come pilota. Seguì una stagione indifferente, dove Mansell riuscì a vincere una sola volta, ma a questo punto Colin Chapman prese ad interessarsi a questo giovane ed ambizioso pilota e, nonostante Mansell avesse subito un altro infortunio a Oulton Park, gli venne offerto di provare con la Lotus. Mansell era ancora sofferente per l'infortunio, ma era deciso a non farsi ostacolare da niente. Chiamò uno specialista per farsi mettere in condizioni adatte. 'La settimana seguente avrei fatto la mia prima prova con una macchina di Formula Uno. Dovevo andarci. Niente mi avrebbe fermato. Lui mi dette un vagone di antidolorifici e partii.' Mansell si dimostrò all'altezza e nel 1980 lavorò come collaudatore per la Lotus. A seguito di notevoli prestazioni, compreso il giro più veloce di tutti i tempi a Silverstone, Chapman offrì a Mansell l'opportunità di correre nel Gran Premio d'Austria. Era il coronamento di tutto il duro lavoro fatto da Mansell e sua moglie.

'Colin Chapman pensava che io fossi pronto, e io ne ero certamente convinto. Quello che era successo in Formula Tre non contava più. Avrei avuto la mia

occasione in Formula Uno. Questo era tutto quello che mi importava.'

Nei quattro anni successivi, Mansell guidò per la Lotus con alterne fortune. La Lotus non era più la potenza di un tempo, però, e il meglio che Mansell riuscì a fare furono diversi terzi posti e una Pole Position.

Nel 1985 passò alla scuderia Williams dove nei quattro anni che seguirono, il mondo delle corse di Gran Premio cominciò a realizzare la sua potenzialità di corridore superbo ed eccitante, nella tradizione classica. La sua vittoria a Silverstone nel 1987 fu una delle corse più entusiasmanti dell'epoca moderna. Nel 1986 e nel 1987 giunse secondo nel Campionato Mondiale, impedito occasionalmente solo dalla sfortuna, come lo spettacolare scoppio di un pneumatico in Australia mentre si avviava a conquistare il titolo.

Nel 1989 Nigel passò alla Ferrari dove, nonostante la macchina non fosse competitiva, si guadagnò l'ammirazione dei tifosi italiani per i quali era diventato "Il Leone", dopo una serie di gare drammatiche e determinate. Ma Nigel pensava sempre al Campionato, e nel 1991 ritornò alla rinnovata scuderia Williams con la quale si lanciò in un tremendo duello con la McLaren, allora la scuderia dominante. Ma ancora una volta, la sfortuna e il famigerato episodio del 'dado' gli furono contro e per la terza volta arrivò secondo nel campionato.

Nel 1992, nonostante tutti gli intoppi e le sofferenze lungo il cammino, Nigel ha fornito una delle più grandi serie di prestazioni vincendo le prime cinque gare e arrivando ad essere l'unico pilota a vincere ben nove Gran Premi in una sola stagione. Ovviamente, ha anche conseguito il titolo di campione, il primo per la Gran Bretagna dopo sedici anni, con cinque gare di anticipo,

Nigel Mansell è veramente un eroe sportivo e una delle personalità più note e popolari uscite da tanti anni dalla Gran Bretagna. I suoi successi, fondati sulla voglia di vincere e su un livello di coraggio e abilità difficili da capire, sono ampiamente meritati. Qualunque cosa riservi il futuro, il 1992 sarà per sempre l'anno di Mansell.

Tutte le citazioni di Nigel Mansell sono tratte dal volume 'Driven to Win' (Spinto alla Vittoria) di Nigel Mansell e Derek Allsop. Edito in brossura dalla Arrow Books Limited.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Commodore Amiga

1. Inserisci il dischetto di gioco Nigel Mansell Championship Challenge nell'unità disco predefinita.
2. Allaccia il joystick alla porta 2, oppure il mouse alla porta 1.
3. Accendi il computer e il monitor. Il gioco adesso si carica automaticamente.

Installazione su Disco Rigido Amiga

1. Accendi il computer e il disco rigido come al solito.
2. Inserisci il Dischetto 1 di Championship Challenge nell'unità predefinita, apri il disco e fai un doppio clic sull'icona 'Install_Mansell'. Segui le istruzioni sullo schermo.
3. Sul disco rigido viene creato un cassetto chiamato 'Mansell', contenente tutti i file occorrenti. Questo richiede circa 900k di spazio sul disco rigido. (Nota: Quando esegui da disco rigido, la grafica non è molto varia.)

Atari ST

1. Inserisci il dischetto di gioco Nigel Mansell Championship Challenge nell'unità disco predefinita.
2. Allaccia il joystick alla porta 1, oppure il mouse alla porta 0.
3. Accendi il computer e il monitor. Il gioco adesso si carica automaticamente.

PC con Dischetto

1. Accendi il computer.
2. Inserisci il dischetto di Avviamento Nigel Mansell Championship Challenge nell'unità disco corrente e digita 'NMWC'. Il gioco adesso si carica automaticamente. Segui le istruzioni sullo schermo.

Instalazione su Disco Rigido PC

1. Accendi il computer.
2. Inserisci il dischetto di Avviamento Nigel Mansell Championship Challenge nell'unità disco corrente e digita 'Install'. Apparirà una nuova videata che ti permette di selezionare l'unità disco su cui vuoi installare. Una volta scelto, il gioco si installerà da solo su disco rigido in una directory chiamata 'Mansell'. Per eseguire il gioco in futuro, quando appare il sollecito MSDOS e con il disco rigido come unità disco corrente, digita:

CD Mansell (Ritorno)

NMWC (Ritorno)

Configurazione di Mansell

La prima videata indicherà la configurazione predefinita per il PC, che è VGA 256 colori, controllo Mouse e altoparlante interno. Se vuoi modificare un qualunque predefinito, premi il tasto ESC. Questo ti porterà ad una nuova videata che riporta le varie scelte disponibili. Per modificare le configurazioni, segui le istruzioni sullo schermo.

PROTEZIONE

Nella scatola di Championship Challenge, troverai una ruota di protezione. Ogni volta che carichi Championship Challenge apparirà una videata fatta da due caschi, uno sopra all'altro. Tu dovrai ricreare questa immagine usando la ruota di protezione girando quella interna fino a che non compaiono due caschi uguali a quelli sullo schermo. Poi, devi inserire il numero che si trova sulla finestra indicata sullo schermo. Per esempio, se lo schermo dice 'Inserisci il numero nella finestra 23', allora una volta combinati i caschi con quelli sullo schermo, digita il numero che si trova nella finestra numero 23.

FreeWheel™

La Gremlin Graphics consiglia di usare il joystick FreeWheel quando esegui Nigel Mansell Championship Challenge per un maggiore realismo. Il FreeWheel è un joystick particolare che si comporta come un vero volante. Se lo giri a sinistra, il veicolo sullo schermo gira a sinistra, e così via. Basta allacciarlo come un normale joystick, e quando selezioni i controlli, seleziona l'opzione FreeWheel e segui le istruzioni sullo schermo per regolare il joystick.



Inclinando il volante verso di te, acceleri la vettura.

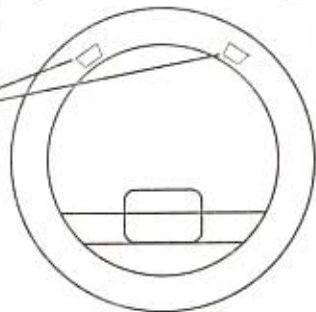
Freni la vettura. Allontanando il volante da te



Girando il volante verso sinistra, la vettura gira a sinistra.

Girando il volante verso destra, la vettura gira a destra.

I bottoni di Fuoco

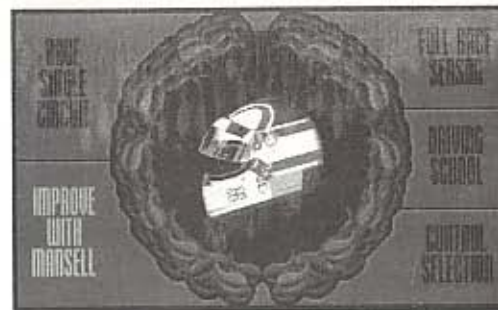


IL GIOCO

In Championship Challenge tu partecipi alla piena stagione dei Gran Premi 1992. Ogni paese, e ognuna delle sedici piste sono rappresentati. Ovviamente, il tuo scopo è quello di emulare i successi di Nigel Mansell e vincere il Campionato Mondiale il più rapidamente possibile.

Al Caricamento

Quando carichi la prima volta Championship Challenge, la prima videata che incontri dopo quella dei titoli di testa è la Videata di Selezione Principale, illustrata qui di seguito.



Per muoverti tra le opzioni disponibili, muovi il joystick in su o in giù, e ognuna delle opzioni si evidenzierà a turno. Per selezionare un'opzione, premi il bottone di Fuoco quando quella opzione è evidenziata. Ogni opzione è spiegata appieno nella prossima sezione del manuale.

Sezione Uno: Gareggia in un Circuito

LA CORSA

Se scegli di partecipare ad una gara singola, apparirà una videata che ti permette di selezionare su quale dei sedici circuiti gareggerai. Muovendo il joystick in su e giù, evidenzi a turno ogni paese, e sulla destra dello schermo apparirà l'immagine della pista. Quando la pista su cui il giocatore vuole gareggiare è evidenziata, premendo il bottone di Fuoco il giocatore viene portato alla relativa Videata Informazioni Pista.

Videata Informazioni Pista

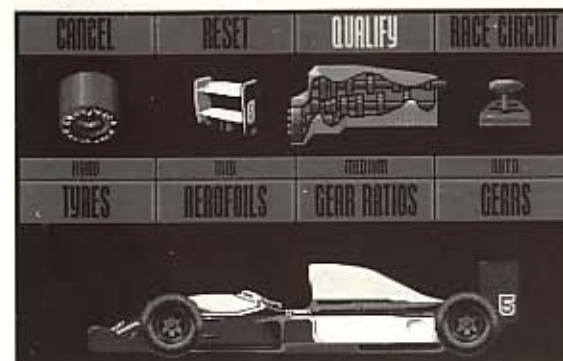


Questa videata presenta una descrizione del circuito su cui stai per gareggiare, e sotto a questo una previsione meteorologica con la possibilità di pioggia data in percentuale. Sotto questo pannello ti viene offerta l'opportunità di mettere a punto la macchina, di Qualificazione per la corsa, di Gareggiare nel Circuito, o di Cancellare. Ognuna di questa è spiegata più avanti.

Messa a Punto della Macchina

Questa videata ti permette di configurare la tua vettura per adattarla ad una particolare corsa.

Su questa singola videata il giocatore ha l'opzione di allestire la macchina per adattarla alle condizioni di tempo e della pista. Vi sono 4 parametri che possono essere modificati, e questi sono elencati alla pagina seguente.



Cambio

La scelta offerta qui è tra cambio Manuale e Automatico. Automatico è la modalità predefinita. Quando selezioni il cambio Automatico (Auto), il giocatore è esentato dalla necessità di cambiare marcia, rendendo quindi più semplice il gioco. Tuttavia, vi è un piccolo prezzo da pagare dato che in Auto il punto in cui le marce vengono cambiate non è la regolazione ottimale.



Rapporto Cambio

Qui il giocatore deve selezionare tra Bassa, Media che è la predefinita, e Alta. Le marce basse migliorano l'accelerazione della vettura ma ne riducono la velocità massima. Le Medie presentano un equilibrio tra accelerazione e velocità, mentre quelle Alte hanno una minore accelerazione ma danno una migliore velocità massima. Dalle informazioni sulla pista il giocatore deve valutare quali caratteristiche, sia di velocità sia di accelerazione, sono più adatte ad una particolare pista.



Gomme

La scelta qui è tra Dure, quella predefinita, Morbide e da Bagnato. Vi sono due parametri relativi alle gomme, indice di usura e aderenza. Curve veloci e uscite di pista aumentano l'indice di usura; le gomme più dure si usurano più lentamente. Ovviamente, le gomme possono usurarsi completamente, obbligando il giocatore al ritiro dalla gara. In questa situazione, la vettura dei giocatori verrà messa in ultima posizione sul tabellone di arrivo. Le gomme morbide aumentano l'aderenza della vettura e migliorano quindi l'andamento in curva, ma richiedono un cambio più ravvicinato. In una corsa normale il giocatore avrà bisogno di cambiare le gomme solo una volta, tuttavia, le gomme morbide potrebbero anche essere cambiate due volte. Il giocatore dispone dell'opzione di cambiare diverse volte le gomme ai box, ma andare ai box, ovviamente, significa una penalizzazione di tempo. Se la pista è sotto la pioggia, allora servono le gomme da bagnato. Quando la pista è bagnata, queste gomme si usurano allo stesso tasso di quelle dure, ma sull'asciutto le gomme da bagnato si usurano più rapidamente di quelle morbide. Se la pista è bagnata, sia le gomme dure sia quelle soffici hanno un comportamento scadente e la macchina sarà difficile da controllare. La condizione delle gomme viene visualizzata come parte del pannello di controllo.



Alettoni

Per gli Alettoni la scelta è tra Acuto, il predefinito Medio, e Basso. Regolando l'alettone su acuto si migliora la capacità della vettura nelle curve in modo simile a quelle delle gomme soffici; tuttavia, in questa posizione l'alettone aumenta la resistenza aerodinamica riducendo, quindi, la velocità della macchina. Regolando l'alettone sul basso, risulterà in una velocità massima ottimale ma in scarsa capacità in curva.

Una volta messa a punto la vettura per adattarla alla gara imminente, fai clic sul bottone Uscita e verrai riportato alla Videata Informazioni Pista.

Qualificazione per la Corsa

Se il giocatore seleziona Qualificazione sulla videata informazioni pista, ottiene l'opportunità di competere per la posizione sulla griglia di partenza. Il giocatore

deve fare un giro e il tempo rilevato determinerà quante vetture si troverà davanti alla partenza. La posizione della vettura del giocatore viene determinata confrontando il tempo sul giro ottenuto dal giocatore relativo al tempo per ogni singola pista. Come nelle vere corse di Formula Uno, il giocatore dovrà evitare le altre macchine sulla pista, anche se non sta gareggiando direttamente contro di loro. Al termine del giro di qualificazione, il giocatore va automaticamente in gara.

Gareggiare sul Circuito

Se decidi di non volerti qualificare per la corsa, puoi iniziare automaticamente la gara partendo per ultimo in fondo alla griglia. Questo, ovviamente, è il modo più rapido per andare direttamente in corsa, ma è molto più facile finire tra i primi se inizi la corsa nelle prime posizioni sulla griglia. A te la scelta.

Cancela

Se cambi idea, questa ti riporta alla Videata di Selezione Pista.

LA CORSA

Il giocatore può entrare direttamente in corsa dalla videata informazioni pista, oppure attraverso un turno di qualificazione. Se il giocatore va in corsa senza qualificazione, la sua vettura verrà messa in ultima posizione sulla griglia di partenza, per cui la qualificazione, nel caso peggiore, non fa alcuna differenza sulla posizione di partenza, ma nel caso migliore potrebbe procurare la pole position. Il giocatore gareggia contro altre undici vetture di diverse capacità. Le macchine dei concorrenti sono raggruppate in tre classi, quattro ottime, quattro medie e tre modeste.

Ogni corsa si svolge su cinque giri, in cui la macchina più veloce impiega tra cinquanta secondi e due minuti per completare ciascun giro, a seconda del tipo di pista in cui si svolge la corsa. La sequenza di corsa termina quando il giocatore ha completato cinque giri, a meno che tutti gli altri concorrenti non abbiano già finito, nel qual caso il giocatore è ovviamente ultimo.

FERMATE AI BOX

I box sono situati vicino all'inizio della pista, in una posizione fissa in ogni circuito e il giocatore può entrarvi durante qualunque giro. L'unico motivo per entrare ai box è per montare gomme nuove. Quando la vettura del giocatore entra ai box, la videata cambia e il giocatore viene sollecitato a selezionare il tipo di gomme da montare. Fatto questo, appare una sequenza animata della vettura che viene sollevata e delle gomme che vengono cambiate. La fermata ai box impiega dai 5 ai 9 secondi, il tempo è casuale e non controllabile dal

giocatore. Tutti i concorrenti fanno una fermata ai box. Sulle piste da corsa, i box sono identificati da un percorso o canale separato, e prima di arrivarci vi è una serie di segnali sulla pista che ne indicano la posizione.

Visualizzazione Videata Corsa

Oltre a visualizzare la pista, ecc., la videata corsa visualizza altre informazioni rilevanti descritte qui di seguito:



1. Velocità: Visualizzazione numerica in MPH o KM (regolata dalla videata preferenze) di tre cifre.
2. GIRI: Una barra visualizza una sezione rossa per quando vai fuori giri.
3. Marcia: Numero della marcia (visualizzata anche in auto).
4. Posizione: Posizione nella corsa.
5. Tempo del Battistrada: Distacco dalla vettura in prima posizione (preceduto da 'dietro'). Nel caso che il giocatore sia in prima posizione, il tempo visualizzato è il distacco dalla vettura che segue (preceduto da 'avanti').
6. Usura Gomme: Quattro gomme, ognuna divisa in due, che danno otto livelli di usura.
7. Giro: Visualizzazione del numero di giro, 1, 2, Ultimo Giro.
8. Ultimo Giro: Tempo impiegato dal giocatore nell'ultimo giro.
9. Miglior Giro: Il giro più veloce del giocatore in questa corsa.

Fine della Sequenza di Corsa

Al termine di ogni corsa, un tabellone con i risultati visualizza in ordine discendente i tempi delle 12 macchine; il tempo della prima vettura è quello assoluto, mentre quello degli altri è relativo al vincitore. Se il giocatore finisce tra i primi tre, appare una sequenza animata di premiazione che evidenzia i risultati del giocatore. Al termine di questa sezione, il gioco si predefinisce

nella Videata di Selezione Principale.

Sezione Due: Migliora con Mansell

Questa opzione ti permette di scegliere uno dei sedici circuiti. Nigel Mansell guiderà, quindi, per il circuito mostrandoti la linea di corsa e dandoti indicazioni sulla velocità ottimale e sulle marce da usare nelle curve.

Sezione Tre: Stagione Corse Completa

Se scegli questa opzione, ti viene prima offerta l'opportunità di ricaricare un gioco precedentemente salvato. Per fare questo, basta seguire le istruzioni sullo schermo. Se non carichi un gioco salvato, allora inizi la stagione completa di sedici gare. Ovviamente, il tuo scopo è quello di finire in cima alla classifica a punti al termine delle sedici gare. Puoi partecipare ad una corsa singola selezionandola sulla videata corsa singolo, oppure, alternativamente, come una della sequenza di stagione. In entrambi i casi, il formato della corsa è lo stesso, tuttavia, se partecipi alla corsa come parte di una stagione, oltre alla videata dei risultati di corsa apparirà una videata aggiuntiva di classifica generale.

Per una spiegazione completa della sequenza dalla selezione della pista alla videata risultati, vedi alla sezione per la corsa singola suddetta. Se la corsa è parte di una stagione completa, dopo i risultati e la sequenza di premiazione (laddove appropriata), apparirà un tabellone globale dei punti. Al termine di ogni singola corsa, il giocatore ottiene dei punti relativi alla sua posizione. I punti assegnati sono i seguenti:

Primo	10	Quarto	3
Secondo	6	Quinto	2
Terzo	4	Sesto	1

Dopo ogni corsa, il totale dei punti del giocatore serve a calcolare la posizione generale di classifica. Dopo tutte le 16 gare, viene visualizzata la posizione generale finale del giocatore, e se questa ricada tra i primi tre, apparirà una sequenza di premiazione. Il giocatore può anche voler smettere di giocare durante una stagione ma ritenere la sua posizione e i suoi punti. Per questo motivo vi è una opportunità di salvare su disco, che viene presentata dopo ogni corsa. Per salvare su disco, occorre naturalmente un dischetto vergine. Non usare il dischetto di gioco. Per salvare su un dischetto vergine, segui le istruzioni sullo schermo. Nel caso che la gara sia l'ultima della stagione, e se il

giocatore è finito in classifica generale tra i primi tre, apparirà una sequenza animata a riconoscimento del risultato conseguito dal giocatore.

Sezione Quattro: Scuola Guida



Questa opzione unica viene fornita per abilitare il giocatore a far pratica su ognuna delle piste senza doversi preoccupare della altre macchine. In aggiunta, la velocità massima della macchina è controllata e sullo schermo appare un tempo sul giro adeguato. Il giocatore dovrà battere questo tempo prima che la velocità massima della vettura arrivi alla velocità successiva, e un nuovo tempo da battere apparirà sullo schermo.

Sezione Cinque: Selezione Controllo

Questa opzione ti permette di regolare le preferenze per correre. Ti viene offerta la possibilità di cambiare nomi, di cambiare il controllo del gioco, e di cambiare le tue preferenze. Vi sono diverse configurazioni per il mouse e per il joystick, e l'opzione tastiera è definibile, permettendoti di selezionare un metodo di controllo con cui ti trovi più a tuo agio. Ognuno di questi si seleziona al solito modo, e per le varie opzioni vi sono istruzioni sullo schermo.

Alternativamente, se hai un joystick inserito, puoi usare quello.

Avviso di Copyright

©1992 della Gremlin Graphics Software Limited. Tutti i Diritti Riservati. Il presente manuale e le informazioni contenute nei dischetti sono diritto d'autore della Gremlin Graphics Limited. L'acquirente del presente prodotto ne acquisisce il diritto all'uso esclusivamente personale. E' fatto divieto a chiunque trasferire, donare o vendere qualunque parte del manuale o delle delle informazioni sul disco senza previa autorizzazione della Gremlin Graphics Software Limited. Chiunque riproduca una qualsiasi parte del programma in qualsivoglia supporto e per qualunque motivo, incorrerà nel reato di violazione di copyright e sarà soggetto a responsabilità civile a discrezione del titolare dei diritti. FreeWheel è un marchio della Spectra Video, Ash & Newman Ltd.

Check out these other amazing titles from Gremlin soon!

ZOOL

LOTUS III

PANDEMONIUM

HEROQUEST 2 - THE LEGACY OF SORASIL

THE VOYAGE BEYOND SPACE CRUSADE

PREMIER MANAGER

DAEMONGATE

PLAN 9 FROM OUTER SPACE

UTOPIA AND UTOPIA THE NEW WORLDS



© Gremlin Graphics 1992. All rights reserved.
Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House,
2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS, England.