

ATARI® 2600™

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
ITALIANO
ESPAÑOL

ONE PLAYER ONLY
UN SEUL JOUEUR
EIN SPIELER ALLEIN
UN SOLO GIOCATORE
SOLO UN JUGADOR

POLE POSITION*



* Pole Position is engineered and designed by Namco Ltd.
manufactured under license by Atari, Corp. Trademark and © Namco 1982.

GAME PLAY

POLE POSITION consists of two races: the Qualifying Lap and the Grand Prix. In both races, you are racing against time and other cars. You earn 10,000 points per lap, and 50 bonus points for each car you pass. A lap is one complete circuit of the course (see figure 1).

Crashes with other cars are not fatal, but they slow you down. Running onto the shoulder of the track also slows you down, but sometimes it is the only way to avoid a crash.

LE JEU

POLE POSITION se joue en deux courses: le tour éliminatoire et le Grand Prix. Dans les deux cas, c'est la course contre la montre et bien sûr contre les voitures concurrentes. Chaque tour vous rapporte 10.000 points et chaque voiture dépassée 50 points en prime. Un tour correspond à un circuit complet de la piste (voir figure 1).

Lorsque vous rentrez dans une autre voiture de course, vous pouvez quand même reprendre la route, mais cela vous oblige à ralentir. Vous devez également ralentir lorsque vous roulez sur le bas-côté de la piste, ce qui est parfois le seul moyen d'éviter un accident.

SPIEL

POLE POSITION besteht aus zwei Wettrennen, der Qualifikationsrunde und dem Grand Prix. In beiden Rennen fahren Sie gegen die Uhr und andere Wagen. Pro Runde bekommen Sie 10.000 Punkte, und 50 Bonuspunkte für jeden Rennwagen, den Sie überholen. Eine Runde haben Sie gemacht, wenn Sie die Rennbahn komplett durchfahren haben (siehe Abb. 1).

Zusammenstöße mit anderen Wagen sind zwar nicht tödlich, aber sie verlangsamen Ihr Tempo. Wenn Sie auf dem Seitenstreifen der Rennbahn rasen, verringert sich Ihre Geschwindigkeit auch; manchmal ist dies aber die einzige Art und Weise, um einen Zusammenstoß zu vermeiden.



IL GIOCO

POLE POSITION consiste di due gare: il Giro di qualifica ed il Gran Premio. In tutte e due le gare ti batti contro il cronometro e contro le altre macchine. Guadagni 10.000 per giro di pista e 50 punti d'abbuono per ogni macchina che sorpassi. Un giro è un circuito completo del percorso (vedi figura 1).

Gli scontri con le altre automobili non sono fatali, ma ti fanno rallentare, come pure l'urtare contro il bordo della pista, benchè a volte questo sia l'unico modo di evitare lo scontro.

EL JUEGO

El juego POLE POSITION consta de dos carreras: la Vuelta de Calificación y el Grand Prix. En las dos carreras, usted compite contra el tiempo y los demás automóviles de carreras. Ganará 10.000 puntos por vuelta y 50 puntos extra por cada automóvil al que usted pase. Una vuelta es un circuito completo de la pista de carreras (vea la figura 1).

Los choques contra los demás automóviles no son fatales, pero le reducirán la velocidad. El manejo de su automóvil sobre los bordes de la pista también le reducirá la velocidad, aunque, algunas veces, éste es el único modo de evitar un choque.



ONE LAP

UN TOUR

EINE RUNDE

UN GIRO

UNA VUELTA

Your score, the gear you are in (G/LO = low gear; G/HI = high gear), the Race Timer (T), the Lap Timer (L), and the Speedometer (0 to 200 kmh) appear at the top of the screen (see figure 2).

QUALIFYING LAP

To qualify for a position in the Grand Prix, you must complete the Qualifying Lap in 73 seconds or less. If you do not qualify, you can continue racing until the Race Timer counts down to zero. Then your car stops, a bonus for the number of cars passed is added to your score, and the game ends. You have 90 seconds (L/90'00) to complete the Qualifying Lap.

If you do qualify, your car is positioned for the Grand Prix and a bonus for qualifying is added to your score. The faster your lap time, the better your position and the bigger your qualifying bonus (see SCORING).

Votre score, votre vitesse (G/LO = première; G/HI = quatrième), le compteur de course (T), le compteur de tours (L) et le compteur de vitesse (0 à 200 kmh) sont affichés en haut de l'écran (voir figure 2).

TOUR ELIMINATOIRE

Pour concourir dans le Grand Prix, vous devez finir le tour éliminatoire en 73 secondes maximum. Si vous ne vous placez pas, vous pouvez continuer la course jusqu'à ce que le compteur de course indique zéro. Votre voiture s'arrête, les points en prime remportés pour les voitures dépassées s'ajoutent à votre score et la partie est finie. Un tour éliminatoire se joue en 90 secondes (L/90'00).

Si vous avez fini le tour dans le temps pour participer au Grand Prix, des points de qualification sont ajoutés à votre score. Votre placement au Grand Prix et vos points de qualification dépendent du temps que vous avez obtenu au tour éliminatoire (voir SCORE).

Ihr Punktestand, der Gang, den Sie eingelegt haben (G/LO = niedriger Gang; G/HI = höherer Gang), der Wettrennen-Zeitmesser (T), der Runden-Zeitmesser (L) und der Tachometer (0 bis 200 km/h) erscheinen oben am Bildschirm (siehe Abb. 2).

QUALIFIKATIONSRUNDE

Um sich für eine Stelle im Grand Prix zu qualifizieren, müssen Sie die Qualifikationsrunde in 73 Sekunden oder weniger beenden. Wenn Sie sich nicht qualifizieren sollten, können Sie das Rennen fortsetzen, bis der Wettrennen-Zeitmesser den Countdown bis Null abschließt. Dann stoppt Ihr Wagen, ein Bonus für die von Ihnen überholten Wagen wird Ihrem Punktestand hinzugefügt, und das Spiel ist zu Ende. Sie haben 90 Sekunden (L/90'00), um die Qualifikationsrunde zu beenden.

Wenn Sie sich qualifizieren, ist Ihr Wagen für den Grand Prix bereit und ein Qualifikationsbonus wird an Ihren Punktestand hinzugefügt. Je schneller Ihre Rundenzeit ist, umso besser ist Ihre Stellung, und umso größer ist Ihr Qualifikationsbonus (siehe PUNKTEZÄHLUNG).

Il tuo punteggio, la marcia innestata (G/LO = marcia bassa; G/HI = marcia alta), il cronometro della gara (T), il cronometro del giro (L) ed il tachimetro (da 0 a 200 kmh) appaiono sull'alto dello schermo [vedi figura 2].

GIRO DI QUALIFICA

Per qualificarti per una posizione di partenza nel Gran Premio, devi completare il giro di qualifica in meno di 73 secondi. Se non riesci a qualificarti, puoi continuare a correre finché il cronometro della gara scende a zero: la tua macchina si ferma, gli abbuoni per le auto che hai sorpassate vengono aggiunti al tuo punteggio ed il gioco termina. Hai 90 secondi (L/90"00) a disposizione per terminare il giro di qualifica.

Se ottieni la qualifica, la tua macchina viene messa in posizione di partenza per il Gran Premio e l'abbuono di qualifica viene aggiunto al tuo punteggio. Quanto minore il tempo sul giro, tanto migliore la posizione di partenza e maggiore l'abbuono di qualifica (vedi PUNTEGGIO).

Su puntuación, la marcha en que se halla su automóvil (G/LO = marcha lenta; G/HI = marcha rápida), el cronómetro de la carrera (T), el cronómetro de cada vuelta (L) y el velocímetro (0 a 200 kmh) aparecen en la parte superior de la pantalla (figura 2).

VUELTA DE CALIFICACION

Para calificar para una posición en el Grand Prix, usted deberá completar la Vuelta de Calificación en 73 segundos o menos. Si usted no ha calificado, podrá continuar manejando su automóvil hasta que el cronómetro de la carrera llegue a cero. Entonces, su automóvil parará y se agregarán puntos extra a su puntuación por cada automóvil que haya pasado. Ahora, usted dispone de 90 segundos (L/90"00) para completar la Vuelta de Calificación.

Si usted califica, su automóvil participará en el Grand Prix y usted ganará puntos extra de calificación. Cuanto más rápidamente dé la vuelta tanto mejor será su posición y tanto mayores sus puntos extra de calificación (vea PUNTUACION).



- A-Gear
- B-Score Counter
- C-Lap Timer
- D-Speedometer
- E-Race Timer

- A-Vitesse
- B-Tableau de score
- C-Compteur de tours
- D-Compteur de vitesse
- E-Compteur de course

- A-Gang
- B-Punktestandzähler
- C-Runden-Zeitmesser
- D-Tachometer
- E-Wettrennen-Zeitmesser

- A-Marcia
- B-Punteggio
- C-Tempo del giro
- D-Tachimetro
- E-Tempo della gara

- A-Marcha
- B-Contador de puntos
- C-Cronómetro de vueltas
- D-Velocímetro
- E-Cronómetro de la carrera

GRAND PRIX

The Grand Prix is four laps long. Get set when you hear the three low warning tones, and take off on the high-pitched tone.

When you near the end of a lap, checkered flags flash on and off in the score counter. If you finish the lap before the Race Timer counts down to zero, four short tones sound, your car flashes, and "extended play" time is added to the Race Timer. Check the Race Timer at the start of each lap so you will know how much time you have to complete the lap.

Important: If the Race Timer counts down to zero before you finish a lap, your car stops, a bonus for the number of cars passed is added to your score, and the game ends.

After the fourth lap, a bonus of 200 points for each second remaining on the Race Timer is added to your score, in addition to a passing bonus. At the end of the race, your total time for the race flashes on the screen, alternating with your final score.

GRAND PRIX

Le Grand Prix se dispute en quatre tours. Trois signaux sonores graves: A vos marques! prêt... un signal aigu: partez!

Lorsque vous arrivez à la fin d'un tour, de petits drapeaux à damiers clignotent au tableau de score. Si vous finissez le tour avant que le compteur de course arrive à zéro, quatre petits signaux sonores résonnent, votre voiture clignote et vous recevez une "extension" de temps sur le compteur de course. Vérifiez donc votre compteur au début de chaque tour pour savoir combien de temps vous avez pour le terminer.

Attention: Si le compteur de course arrive à zéro avant que vous ayez fini le tour, votre voiture s'arrête, vous recevez des points en prime pour les voitures que vous avez dépassées et la partie se termine.

À la fin du quatrième tour, une prime de temps, de 200 points par seconde qui reste sur le compteur de course, est ajoutée à votre score, en plus de la prime pour voitures dépassées. À la fin de la course, votre temps total clignote sur l'écran, en alternance avec votre score final.

GRAND PRIX

Der Grand Prix besteht aus vier Runden. Machen Sie sich bereit, wenn Sie die drei niedrigen Warnöne hören, und rasen Sie los, wenn Sie den hohen Ton hören.

Wenn Sie sich dem Ende einer Runde nähern, blinken karierte Flaggen in dem Punktestandzähler. Wenn Sie die Runde beenden, bevor der Wettrennen-Zeitmesser den Countdown auf Null bringt, hören Sie vier kurze Töne, Ihr Wagen beginnt zu blinken, und "erweiterte Spielzeit" wird an den Wettrennen-Zeitmesser angefügt. Kontrollieren Sie den Wettrennen-Zeitmesser jedes Mal, wenn Sie eine Runde beginnen. So wissen Sie nämlich, wieviel Zeit Sie haben, um die Runde zu beenden.

Wichtig: Wenn der Wettrennen-Zeitmesser den Countdown bis Null beendet, bevor Sie eine Runde beenden, stoppt Ihr Wagen; es wird ein Bonus für die Zahl der überholten Wagen an Ihre Punktezahlung angefügt, und das Spiel ist zu Ende.

Nach der vierten Runde wird ein Zeitbonus von 200 Punkten für jede am Wettrennen-Zeitmesser übrige Sekunde

GRAN PREMIO

Il Gran Premio consiste di quattro giri del circuito. Tienti pronto quando senti i tre toni gravi d'avvertimento e parti al tono acuto.

Quando ti avvicini alla fine di un giro, delle bandierine a scacchi lampeggiano nel riquadro del punteggio. Se termini il giro prima che il cronometro della gara arrivi a zero, si odono tre brevi toni, l'auto lampeggia ed il tempo di "gioco extra" viene aggiunto al cronometro della gara. Controlla il cronometro all'inizio di ogni giro in modo da sapere quanto tempo hai per terminare il giro.

Importante: Se il cronometro della gara scende a zero prima che tu abbia terminato un giro, la macchina si ferma, gli abbuoni per le auto che hai sorpassate vengono aggiunti al tuo punteggio ed il gioco finisce.

Dopo il quarto giro, un abbuono di 200 punti per ogni secondo che rimane sul cronometro della gara viene aggiunto al tuo punteggio, oltre agli abbuoni per i sorpassi. Alla fine della corsa il tuo tempo complessivo lampeggia sullo schermo, alternandosi col punteggio finale.

GRAND PRIX

La carrera del Grand Prix tiene una duración de cuatro vueltas a la pista. Prepárese cuando oiga los tres tonos graves de aviso y salga acelerando cuando oiga el tono agudo.

Quando usted se acerca al final de una vuelta, aparecerán banderas a cuadros que destellarán en el contador de puntos. Si recorre la vuelta antes de que el cronometrador de la carrera haya llegado a cero, sonarán cuatro tonos cortos, su automóvil emitirá un destello y se añadirá un tiempo de "prolongación del juego" al cronometrador de la carrera. Observe el cronometrador de la carrera al comienzo de cada vuelta para saber el tiempo de que dispone para completar la vuelta.

Importante: Si el cronometrador de la carrera llega a cero antes de que usted haya completado una vuelta, su automóvil se detendrá, se le agregará a su puntuación cierto número de puntos extra por los automóviles que haya pasado y se terminará el juego.

Una vez completada la cuarta vuelta, se le agregarán 200 puntos a su puntuación por



GAME CONTROLS

Use your Joystick Controller with this ATARI Game Program™ cartridge. Be sure the cable is firmly plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack at the back of your console. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.

Starting. Your car starts automatically in low gear.

Shifting Gears. Move your Joystick forward for low gear, and back for high gear. Top speeds are 100 kmh in low gear; 200 kmh in high gear.

Steering. Move your Joystick right to steer right and left to steer left.

Braking. Press the red controller button to brake.

COMMANDES DU JEU

Employez la commande à levier avec ce programme de jeux ATARI. Assurez-vous que le câble est bien branché dans la prise **LEFT CONTROLLER** située à l'arrière de votre console. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision. Pour plus de détails, référez-vous à votre notice d'emploi.

Départ. Votre voiture démarre automatiquement en première.

Changement de vitesse. Inclinez votre levier de commande vers l'avant pour la première, et vers l'arrière pour la quatrième. En première, vous pouvez rouler 100 kmh maximum, en quatrième vous pouvez atteindre jusqu'à 200 kmh.

Conduite. Inclinez le levier de commande dans la direction désirée.

Freinage. Appuyez sur le bouton de commande rouge pour freiner.

an Ihren Punktestand angefügt, zusätzlich zum Bonus für überholte Wagen. Am Ende des Wettrennens blinkt Ihre Gesamtzeit für das Rennen am Bildschirm, abwechselnd mit Ihrem endgültigen Punktestand.

SPIEL-STEUERUNGEN

Mit dieser ATARI ProgrammCassette benutzen Sie den Steuerknüppel. Überzeugen Sie sich, daß das Kabel fest in der **LEFT CONTROLLER**-Buchse an der Rückwand Ihres Grundgerätes steckt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Start. Ihr Wagen startet automatisch im niedrigen Gang.

Gänge einlegen. Um den niedrigen Gang einzulegen, bringen Sie Ihren Steuerknüppel nach vorne, für den höheren Gang rückwärts. Die höchsten Geschwindigkeiten sind 100 kmh im niedrigen Gang; 200 kmh im höheren Gang.

COMANDI DI GIOCO

Con questa cartuccia di gioco ATARI si usa il comando a cloche. Assicurati che lo spinotto del cavo sia stabilmente inserito nella presa a jack **LEFT CONTROLLER** sul retro della consolle. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolta verso lo schermo del televisore. Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

Partenza. La macchina parte automaticamente in marcia bassa.

Cambio di marcia. Sposta il comando a cloche in avanti per la marcia bassa e indietro per la marcia alta. La velocità massima è di 100 kmh per la marcia bassa e di 200 per la marcia alta.

Sterzo. Sposta il comando a cloche a destra e a sinistra per sterzare rispettivamente a destra ed a sinistra.

Freni. Premi il pulsante rosso del comando per frenare.

cada segundo que falte para llegar a cero, además de los puntos extra por los automóviles pasados. Al final de la carrera, el tiempo total que usted haya invertido en la carrera aparecerá destellando en la pantalla, alternando con su puntuación final.

CONTROLES DEL JUEGO

Use el control de palanca con este cartucho de juego ATARI. Asegúrese de conectar el cable firmemente en el enchufe **LEFT CONTROLLER** en la parte posterior de su consola. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor. Vea el manual de instrucciones para más detalles.

Arranque. Su automóvil arranca automáticamente en marcha lenta.

Cambio de marchas. Mueva la palanca de mando hacia adelante para seleccionar la marcha lenta, y hacia atrás para la marcha rápida. Las velocidades máximas son de 100 kmh en marcha lenta y de 200 kmh en marcha rápida.



JOYSTICK CONTROLLER

COMMANDE A LEVIER

STEUERKNÜPPEL

COMANDO A CLOCHE

CONTROL DE PALANCA

CONSOLE SWITCHES

Press the red controller button or **GAME RESET** to start the Qualifying Lap. Press **GAME RESET** to interrupt a race and return to the Qualifying Lap. **GAME SELECT** and the two **DIFFICULTY** switches have no function in this game.

Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an **ATARI Game Program™** cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your **ATARI 2600™ Video Computer System™** game.

COMMANDES DE LA CONSOLE

Appuyez sur le bouton rouge de commande ou **GAME RESET** pour commencer le tour éliminatoire. Appuyez également sur **GAME RESET** pour interrompre une course et recommencer le tour éliminatoire. Les sélecteurs **GAME SELECT** et **DIFFICULTY** ne servent pas dans ce jeu.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer un programme de jeux **ATARI**, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Ordinateur de Jeux-Vidéo **ATARI 2600™**.

Steuern. Bewegen Sie Ihren Steuerknüppel nach rechts, um nach rechts zu steuern, und nach links, um nach links zu steuern.

Bremsen. Drücken Sie den roten Steuerknopf, um zu bremsen.

KONSOLENSCHALTER

Drücken Sie den roten Steuerknopf oder **GAME RESET**, um die Qualifikationsrunde zu beginnen. Drücken Sie **GAME RESET**, um ein Rennen zu unterbrechen und zur Qualifikationsrunde zurückzukehren. **GAME SELECT** und die **DIFFICULTY** Schalter haben in diesem Spiel keine Funktion.

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschleiben oder Herausnehmen einer **ATARI Programm-Cassette** den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzungsdauer Ihres **ATARI 2600™ Video-Computer-System™** Spieles verlängert.



COMMUTATORI DELL'UNITA' BASE

Premi il pulsante rosso del comando o **GAME RESET** per iniziare il giro di qualifica. Premi **GAME RESET** per interrompere una gara e tornare al giro di qualifica. **GAME SELECT** ed i due commutatori **DIFFICULTY** non vengono usati in questo gioco.

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco ATARI portate sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.

Dirección. Mueva la palanca de mando hacia la derecha o izquierda para girar el automóvil hacia la derecha o izquierda respectivamente.

Frenos. Oprima el botón rojo del control para aplicar los frenos.

CONMUTADORES DE LA CONSOLA

Oprima el botón rojo del control o el conmutador **GAME RESET** para comenzar la Vuelta de Calificación. Oprima el conmutador **GAME RESET** para interrumpir una carrera y volver a la Vuelta de Calificación. **GAME SELECT** y los dos conmutadores **DIFFICULTY** no se utilizan en este juego.

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego ATARI, gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.

SCORING

10,000 points per lap.

Passing Bonus: 50 points for each car passed.

Time Bonus: 200 points for each second left on the Race Timer at the end of the last lap of the Grand Prix.

SCORE

10.000 points par tour.

Une prime pour voiture dépassée: 50 points par voiture.

Une prime de temps: 200 points par seconde qui reste au compteur de course à la fin du dernier tour du Grand Prix.

PUNKTE-ZÄHLUNG

10.000 Punkte pro Runde.

Bonus für Überholen: 50 Punkte für jeden überholten Rennwagen.

Zeitbonus: 200 Punkte für jede Sekunde, die am Ende der letzten Runde des Grand Prix am Wettrennen-Zeitmesser übrig ist.

Qualifying Bonus

Position	1	2	3	4	5	6	7	8
Lap time (sec.)	58"50	60"00	62"00	64"00	66"00	68"00	70"00	73"00
Points	4000	2000	1400	1000	800	600	400	200

Prime de qualification

Placement	1	2	3	4	5	6	7	8
Temps de tour (sec.)	58"50	60"00	62"00	64"00	66"00	68"00	70"00	73"00
Points	4000	2000	1400	1000	800	600	400	200

Qualifikations-Bonus

Stelle	1	2	3	4	5	6	7	8
Rundenzeit (Sek.)	58"50	60"00	62"00	64"00	66"00	68"00	70"00	73"00
Punkte	4000	2000	1400	1000	800	600	400	200

PUNTEGGIO

10.000 punti per ogni giro.

Abbuono di sorpasso: 50 punti per ogni macchina sorpassata.

Abbuono di tempo: 200 punti per ogni secondo che avanza sul cronometro della gara alla fine dell'ultimo giro del Gran Premio.

PUNTUACION

10.000 puntos por vuelta.

Puntos extra por pasar: 50 puntos extra por cada automóvil pasado.

Puntos extra por tiempo: 200 puntos extra por cada segundo que falte para que el cronómetro de la carrera llegue a cero al final de la cuarta vuelta del Grand Prix.

Abbuono di qualifica

Posizione	1	2	3	4	5	6	7	8
Tempo del giro (sec.)	58"50	60"00	62"00	64"00	66"00	68"00	70"00	73"00
Punti	4000	2000	1400	1000	800	600	400	200

Puntos extra de calificación

Posición	1	2	3	4	5	6	7	8
Tempo por vuelta (seg.)	58"50	60"00	62"00	64"00	66"00	68"00	70"00	73"00
Puntos	4000	2000	1400	1000	800	600	400	200

HELPFUL HINTS

- At the start of the race, wait until the speedometer is about halfway to 200 km/h; then shift into high gear.
- Shift into low gear after crashing. It will take you less time to get back up to speed.
- Stay in the center on straights so you can easily pass to the right or left of other cars.
- Take the inside lane on curves whenever possible. If you have to pass, it is easier to shift from the inside lane to the outside lane than vice versa.
- Try to keep your car as straight as possible to avoid skids. Skids slow you down.

CONSEILS UTILES

- Au début de la course, attendez que votre compteur de vitesse se trouve à mi-chemin de la valeur 200 km/h puis passez en quatrième.
- Après un accident, repassez en première. Vous reprendrez de la vitesse plus rapidement.
- Dans les lignes droites, restez au centre pour pouvoir facilement dépasser les voitures par la droite ou par la gauche.
- Dans les tournants, essayez de vous placer sur la voie intérieure. Si vous devez dépasser une voiture, il est plus facile de passer de la voie intérieure à la voie extérieure que le contraire.
- Essayez de garder votre bolide aussi droit que possible pour éviter de déraper, sinon vous serez forcé de ralentir.

NÜTZLICHE TIPS

- Beim Start des Wettrennens warten Sie, bis der Tachometer ungefähr am halben Weg auf 200 km/h geklettert ist; dann schalten Sie den höheren Gang ein.
- Nach einem Zusammenstoß sollten Sie den niedrigen Gang einschalten. So brauchen Sie nämlich weniger Zeit, um zurück auf Touren zu kommen.
- Halten Sie sich auf einer geraden Strecke in der Mitte, um leicht links oder rechts andere Wagen überholen zu können.
- Nehmen Sie in Kurven wo immer möglich die Innenbahn. Wenn Sie überholen müssen, ist dies von der inneren Bahn zur Außenbahn leichter als umgekehrt.
- Versuchen Sie, Ihren Rennwagen so gerade wie möglich zu halten, um Schleudern zu vermeiden. Wenn Sie ins Schleudern geraten, verlieren Sie Geschwindigkeit.



SUGGERIMENTI UTILI

■ All'inizio della gara, aspetta che il tachimetro raggiunga le 100 kmh, ed ingrana la marcia alla.

■ Ingrana la marcia bassa dopo uno scontro. Farai prima a riprendere velocità.

■ Sui rettilinei tieni sul centro in modo da poter sorpassare facilmente le altre macchine sulla destra o sulla sinistra.

■ Sulle curve prendi la corsia interna ogni volta che ti è possibile. Se devi operare un sorpasso, è più facile spostarti dalla corsia interna a quella esterna che non viceversa.

■ Cerca di mantenere la macchina dritta il più possibile per evitare di slittare. Le slittate ti fanno perdere tempo.

SUGERENCIAS UTILES

■ Una vez comenzada la carrera, espere a que el velocímetro marque 100 kmh y entonces seleccione la marcha rápida.

■ Seleccione la marcha lenta después de un choque. De esta manera, necesitará menos tiempo para que su automóvil vuelva a adquirir gran velocidad.

■ Manténgase en el centro de la pista en los trayectos rectos para poder pasar a la derecha o izquierda de los demás automóviles.

■ Siempre que le sea posible, manténgase en la vía interna en las curvas. Si usted tiene que pasar a otros automóviles, es más fácil pasar de la vía interna a la externa que al revés.

■ Para evitar patinazos, procure mantener su automóvil apuntando tan recto hacia adelante como le sea posible. Los patinazos le restarán velocidad.

ATARI™
PROOF OF PURCHASE
POLE POSITION™

ATARI, CORP.
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.



CD19787-03/A REV. A
1988 1088

ATARI and Design, Reg. U.S. Pat & TM. Off.
© 1988 ATARI CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

PRINTED IN HONG KONG

