

***LIVRET
D'INSTRUCTIONS***



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

1 — 2 Joueurs

Nous vous remercions d'avoir sélectionné le jeu CORVETTE CHALLENGE parmi l'ensemble de la gamme Nintendo. Pour vraiment bien vous amuser, veuillez lire attentivement les instructions.

1 - 2 Joueurs

MB
GAMES

This game is Licensed
by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Nintendo & Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

IMPORTANT

- Avant d'insérer ou de retirer votre cassette jeu du Nintendo Entertainment System, veuillez à bien éteindre votre console.
- Les cassettes Nintendo doivent être rangées dans un lieu à l'abri de l'humidité, de la chaleur et du froid. Ne jamais heurter les cassettes, ni les laisser tomber. Ne pas démonter le jeu.
- Evitez de toucher les connecteurs ; replacez toujours le jeu dans son boîtier de rangement qui lui sert de protection.
- Ne pas utiliser de diluants, de solvants, de benzène, d'alcool à 90°, ni d'agents de nettoyage abrasifs sous peine d'endommager ce jeu.
- Lorsque vous n'utilisez pas le jeu, veuillez à bien laisser l'interrupteur sur "OFF". Insérez le jeu CORVETTE CHALLENGE comme indiqué dans votre notice relative au Nintendo Entertainment System. Pour mettre en route votre système, positionnez l'interrupteur sur "ON".

LA PLUS PERFORMANTE DES CORVETTES

Les Corvettes sont parmi les voitures de course les plus rapides au monde. Mais votre ZR-1 est la meilleure de toute la gamme. Au volant de ce bolide, vous êtes invincible !

Vous trouverez ci-après la liste des spécifications techniques de la ZR-1 et vous pourrez alors prendre le volant et la tester vous-même.

- **Moteur** : V8, 5 litres, 32 soupapes, à injection, avec double arbre à cames en tête. Ce moteur fait de votre Corvette une voiture top niveau !
- **Puissance** : 385 chevaux à 5 800 tours/minute
- **Régime maximum** : 7 000 tours/minute
- **Accélération** :
0-60 miles/heure (96 km/h) en 4.4 secondes
0-100 miles/heure (160 km/h) en 11.5 secondes
- **Vitesse maximum** : 176 miles/heure (282 km/h)
[Remarque : votre Corvette ZR-1 a été spécialement préparée par MB pour atteindre des vitesses dépassant les 180 miles/heure (288 km/h)]



- **Carrosserie** : acier et fibre de verre
- **Pneus** : ZR (200 miles/heure – 320 km/h),
275/40ZR17 (à l'avant) 315/35ZR17 (à l'arrière)
- **Roues** : alliage coulé, 17 x 9.5 pouces (à l'avant),
17 x 11 pouces (à l'arrière)

LA GRANDE COURSE

Préparez-vous à vivre des moments d'émotion intense. Vous allez atteindre des vitesses à vous couper le souffle ! D'une ville à une autre, de jour comme de nuit, vous allez participer à la course la plus dure et la plus exténuante que vous ayez jamais faite.

Tout dépend de vous : vous pilotez votre véhicule. Sachez le maîtriser et utiliser les 6 vitesses dont vous disposez. Soyez prudent dans les virages et accélérez dans les lignes droites.

Cette course comprend 9 étapes, comme vous le montre l'illustration ci-dessous :

Chaque étape se divise en 2 parties. Dans un premier temps, vous courez sur circuit, puis vous participez à la course sur route. Allez jusqu'à la ligne d'Arrivée sous les acclamations du public !

Vous pouvez choisir votre adversaire : soit un autre joueur (jeu à 2 joueurs), soit un des 8 meilleurs pilotes (jeu à 1 joueur).

Quelque soit votre adversaire, une chose est certaine : vous allez adorer être au volant de la Corvette ZR-1.



UTILISATION ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

L'illustration ci-après montre les différentes parties de la commande que vous allez utiliser pendant le jeu.

Pour accélérer, appuyez sur la TOUCHE A.

Pour passer une vitesse supérieure, relâchez la TOUCHE A et appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (HAUT). Puis appuyez sur la TOUCHE A.

Pour rétrograder, relâchez la TOUCHE A et appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (BAS). Puis appuyez sur la TOUCHE A.

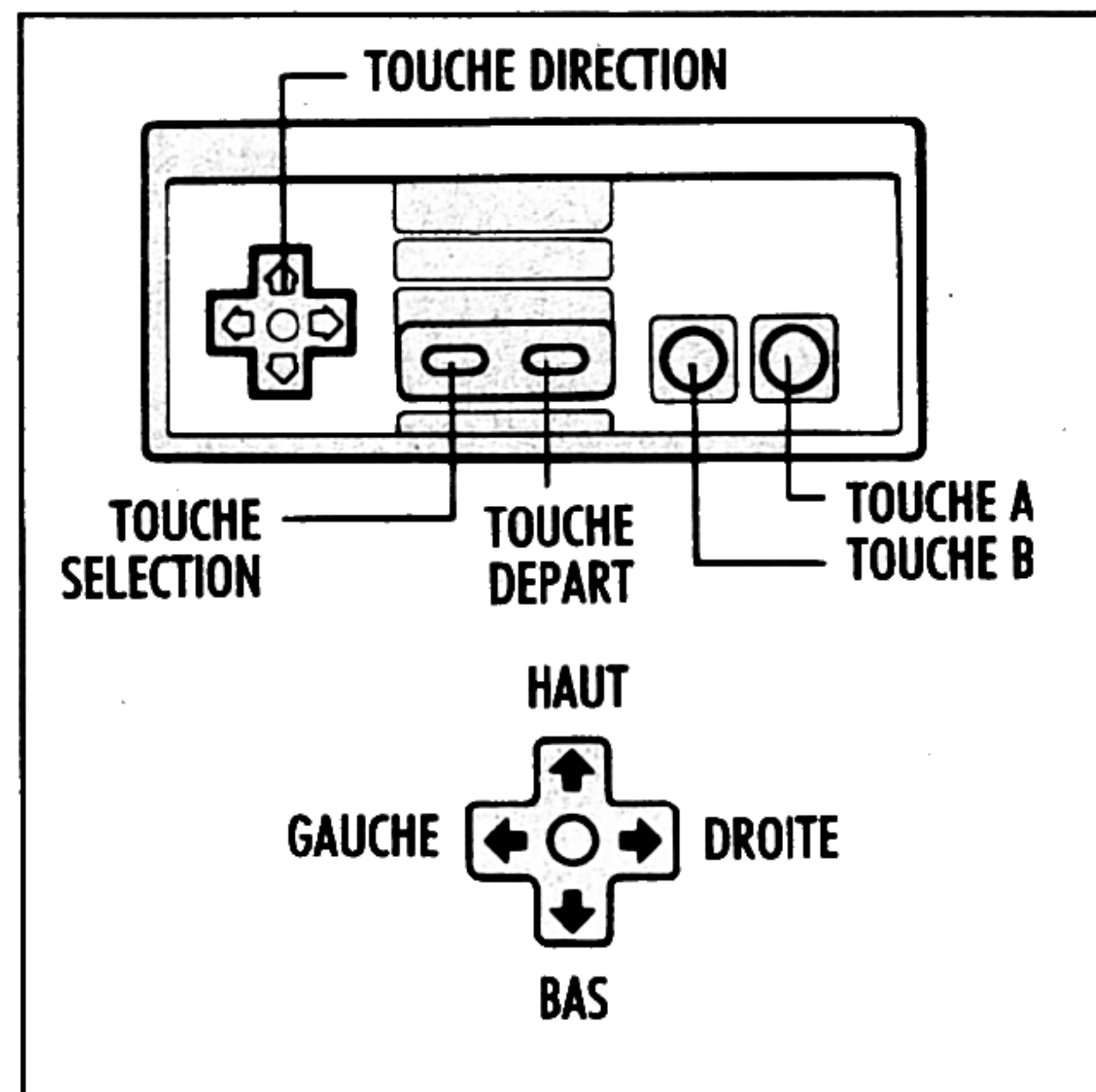
Remarque : vous rétrogradez automatiquement lorsque vous heurtez un obstacle, sortez de la route ou freinez.

Pour freiner, appuyez sur la TOUCHE B.

Pour tourner à gauche ou à droite, appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE ou DROITE).

Pour marquer une pause, appuyez sur la TOUCHE DEPART.

Pour reprendre le jeu après une pause, appuyez sur la TOUCHE DEPART.



PREPARATION A LA COURSE

Dans tous les cas, les deux véhicules en compétition sont toujours une Corvette rouge contre une Corvette bleue.

Appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE ou DROITE) pour choisir un jeu à 1 joueur ou 2 joueurs. Ensuite, appuyez sur la TOUCHE DEPART ou la TOUCHE A.

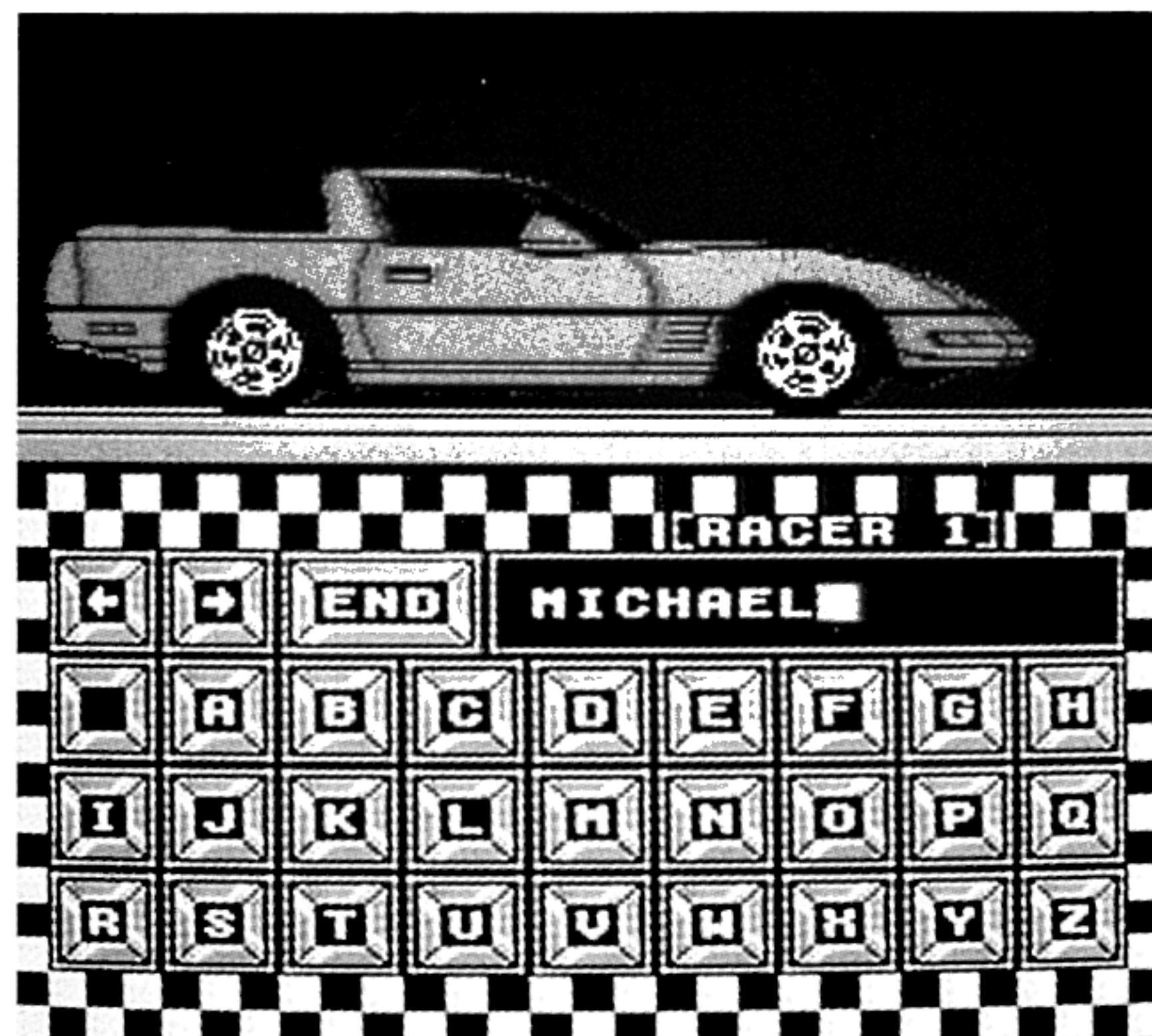
- **Si vous sélectionnez un jeu à 1 joueur**, l'écran de sélection d'un des 8 meilleurs pilotes va s'afficher. Après avoir choisi votre adversaire, vous pouvez alors enregistrer votre nom.
- **Si vous sélectionnez un jeu à 2 joueurs**, vous pouvez enregistrer votre nom immédiatement.

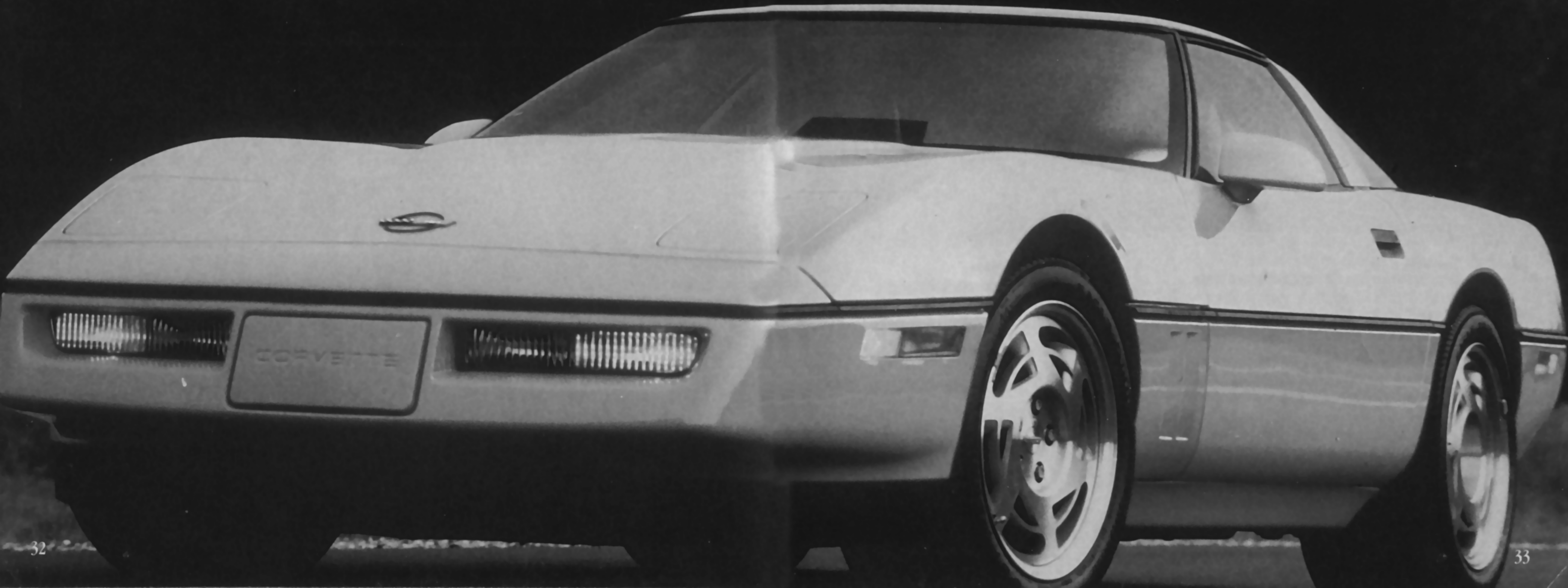
ENREGISTREMENT DU NOM DES JOUEURS

Pour enregistrer votre nom, utilisez la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE, DROITE, HAUT ou BAS) afin de sélectionner les lettres (affichées à l'écran) qui composent votre nom. Appuyez sur la TOUCHE A après chaque sélection de lettre.

Positionnez le curseur sur le mot END après avoir tapé toutes les lettres de votre nom et appuyez sur la TOUCHE A.

Pour enregistrer le nom du deuxième joueur, procédez de la même manière que pour le premier joueur.







CORVETTE

 ZR-1

ZR-1

LA COURSE SUR CIRCUIT

Cette course vous permet de tester votre rapidité et votre capacité à changer de vitesse. Passez du point mort à la première, prenez de la vitesse jusqu'à pouvoir enclencher la sixième.

Attention, car sur le circuit, vous risquez de glisser sur des traces d'huile. Evitez-les ou vous perdrez de la vitesse.

Tableau de bord de la Corvette rouge (Joueur 1)

Ecran Radar

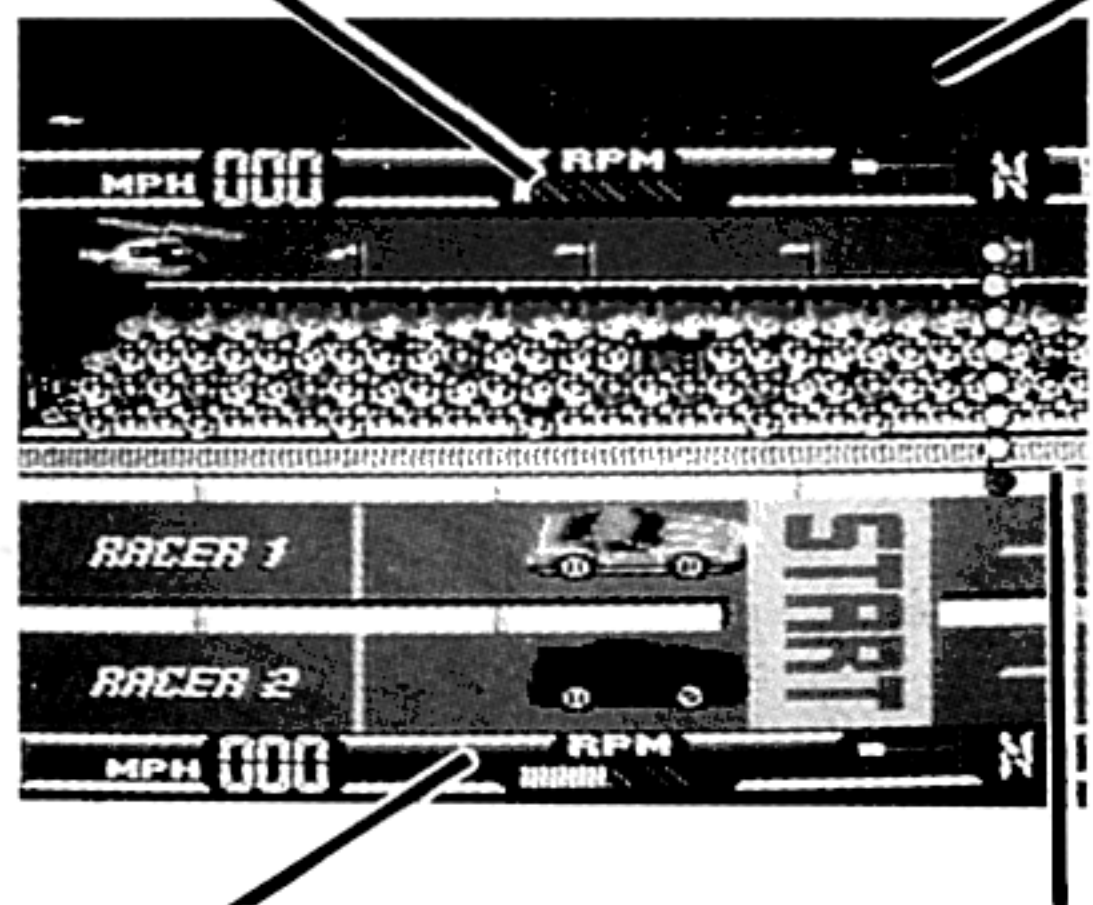


Tableau de bord de la Corvette bleue (Joueur 2)

Feux

Le signal du Départ : Au niveau de la ligne de Départ, les feux vous indiquent quand démarrer. Lorsque le dernier feu s'allume, lancez-vous dans la course sans perdre une minute.

Pour changer de voie, pendant la course sur circuit, appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE ou DROITE).

Pour passer une vitesse supérieure, appuyez sur la TOUCHE A et maintenez-la enfoncée afin d'accélérer jusqu'à ce que la case compte-tours soit pratiquement remplie. Relâchez l'accélérateur (TOUCHE A) et appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (HAUT) pour passer la vitesse supérieure. Le compte-tours va alors retomber. Répétez cette même opération jusqu'à ce que vous passiez la sixième.

Pour rétrograder, relâchez l'accélérateur (TOUCHE A) et appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (BAS). Ensuite, appuyez de nouveau sur la TOUCHE A.

Pour contrôler votre avance, surveillez l'écran radar au sommet de l'écran: il indique la position de chaque pilote sur le circuit.

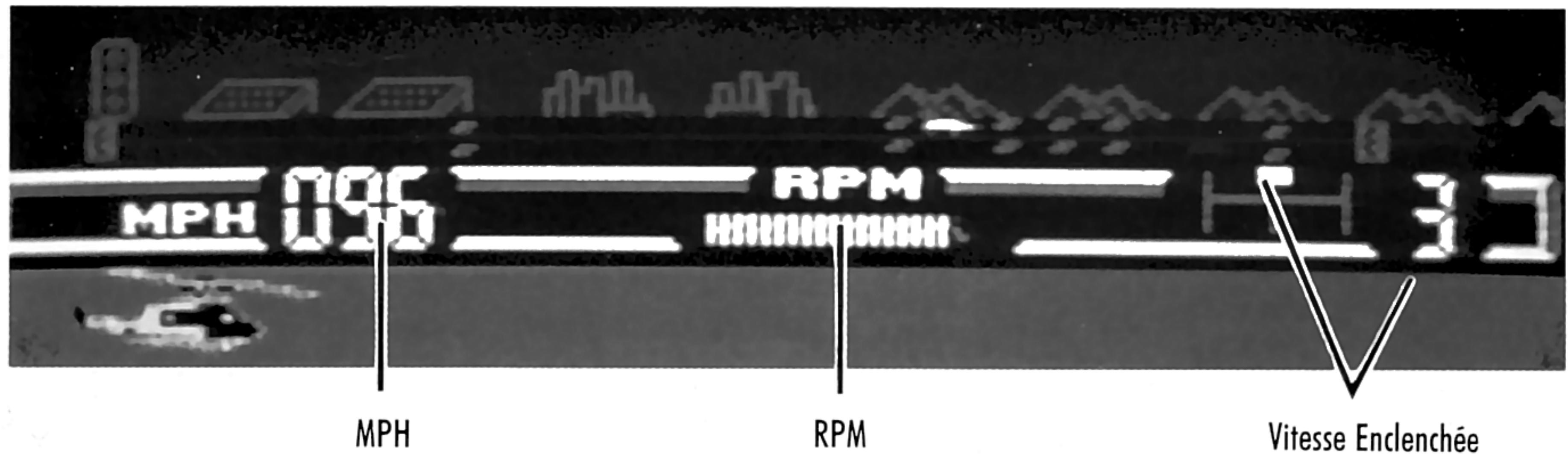
LE TABLEAU DE BORD POUR LA COURSE SUR CIRCUIT

Chaque tableau de bord reprend les informations suivantes :

MPH: vous indique votre vitesse (miles/heure).

RPM : le compte-tours vous indique le régime du moteur.

Vitesse : ce chiffre vous indique la vitesse que vous avez enclenchée (première, seconde, troisième, quatrième, cinquième ou sixième).



LA COURSE SUR ROUTE

Maintenant, vous êtes prêt pour la deuxième partie de l'étape : la course sur route.

Votre capacité à changer de vitesses rapidement, mise à rude épreuve dans la course sur circuit, vous sera d'un grand secours mais vous aurez aussi besoin de beaucoup de réflexes pour piloter votre Corvette. Car vous devez tenir compte du trafic incessant, des virages inattendus, et des côtes.

LE DEUXIEME ECRAN :

Si vous êtes en deuxième position, votre Corvette est montrée sur le deuxième écran. Si vous prenez la tête de la course, votre Corvette est alors montrée sur l'écran principal et celle de votre adversaire passe sur le deuxième écran.

Tableau de bord de la
Corvette rouge (Joueur 1)



Ecran principal

Tableau de bord de la
Corvette bleue (Joueur 2)

Deuxième écran

La Corvette du pilote en tête est montrée sur l'écran principal. L'autre Corvette est montrée sur le deuxième écran.

L'HELICAM

Chaque fois que les 2 voitures sont au même niveau, notre équipe, à bord de l'hélicoptère MB et grâce à son matériel vidéo, vous retransmet en direct la course vue du ciel. Regardez votre Corvette avancer et essayez de dépasser la voiture de votre adversaire.



Avec l'Hélicam, vous pouvez suivre la course vue du ciel.

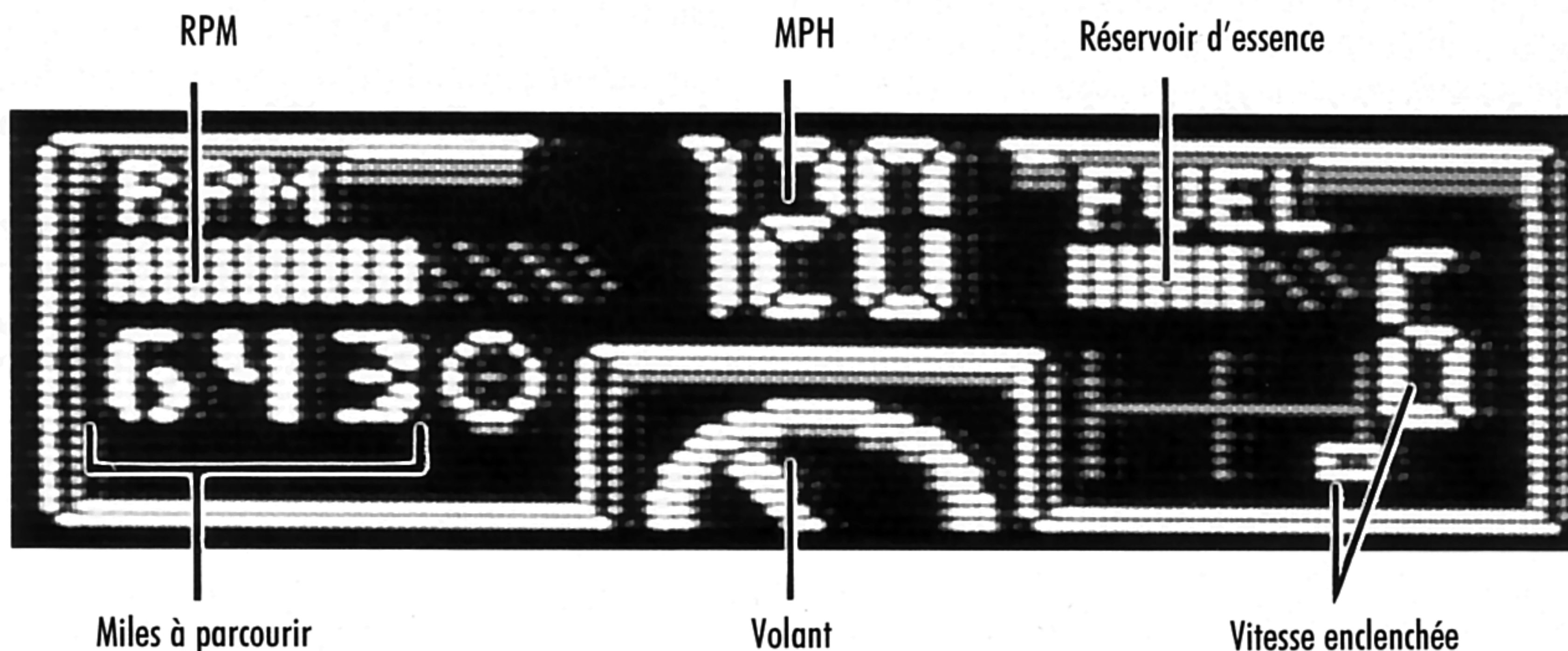
LE TABLEAU DE BORD POUR LA COURSE SUR ROUTE

Des informations supplémentaires viennent s'ajouter à celles déjà utilisées pendant la course sur circuit :

Miles à parcourir : vous indique le nombre de miles qu'il vous reste à parcourir jusqu'à la prochaine ville.

Le volant : vous indique le degré d'inclinaison du virage que vous amorcez.

Le réservoir d'essence : vous indique le niveau d'essence disponible dans le réservoir.



3 MOIS DE GARANTIE SUR LES CASSETTES NINTENDO

à utiliser avec le Nintendo Entertainment System

La Société MB France garantit le jeu contre tout défaut de fabrication et de fonctionnement. DUREE DE LA GARANTIE : 3 MOIS à compter de la date d'achat.

PENDANT CETTE PERIODE, toute cassette défectueuse sera remplacée gratuitement.

Pour que la garantie soit valable, la cassette doit être renvoyée en port payé accompagnée du bon de garantie correctement rempli avec, en particulier, la date d'achat et le cachet du revendeur ou à défaut un ticket de caisse comportant les mêmes informations.

Veuillez adresser toute réclamation à :

MB France, Service Contrôle Qualité, 73378 LE BOURGET-DU-LAC Cédex

La garantie ne couvre pas les cas de détérioration suivants : détérioration causée par un choc ou une chute, branchement sur un courant plus élevé que celui indiqué sur l'appareil, démontage non prévu dans la notice.

MB ne saurait être tenu pour responsable des dégâts matériels ou des accidents de personnes consécutifs à une installation non conforme aux dispositions légales ou réglementaires : prise de courant défectueuse, etc.

En aucun cas, la garantie ne donne droit à dommages et intérêts.

BON DE GARANTIE

Date d'achat.

Votre nom et adresse.

.....

Nom et adresse du magasin.

.....

Cachet du magasin.

.....



ATTENTION



**A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU
TELEPROJECTEUR**

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS

(France) appelez le 79 96 48 48

(Belgique) appelez le 02/522 2020

VRAGEN OVER HET SPEL?

(Nederland) Bel ons: 030-891434 tijdens kantooruren.

(België) 02/522 2020



Printed in Japan

Imprimé au Japon

©1991 Milton Bradley