

SNSP-G7-FAH

GP-1™



**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATLUS

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

ATLUS
©ATLUS CO.,LTD

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL. ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

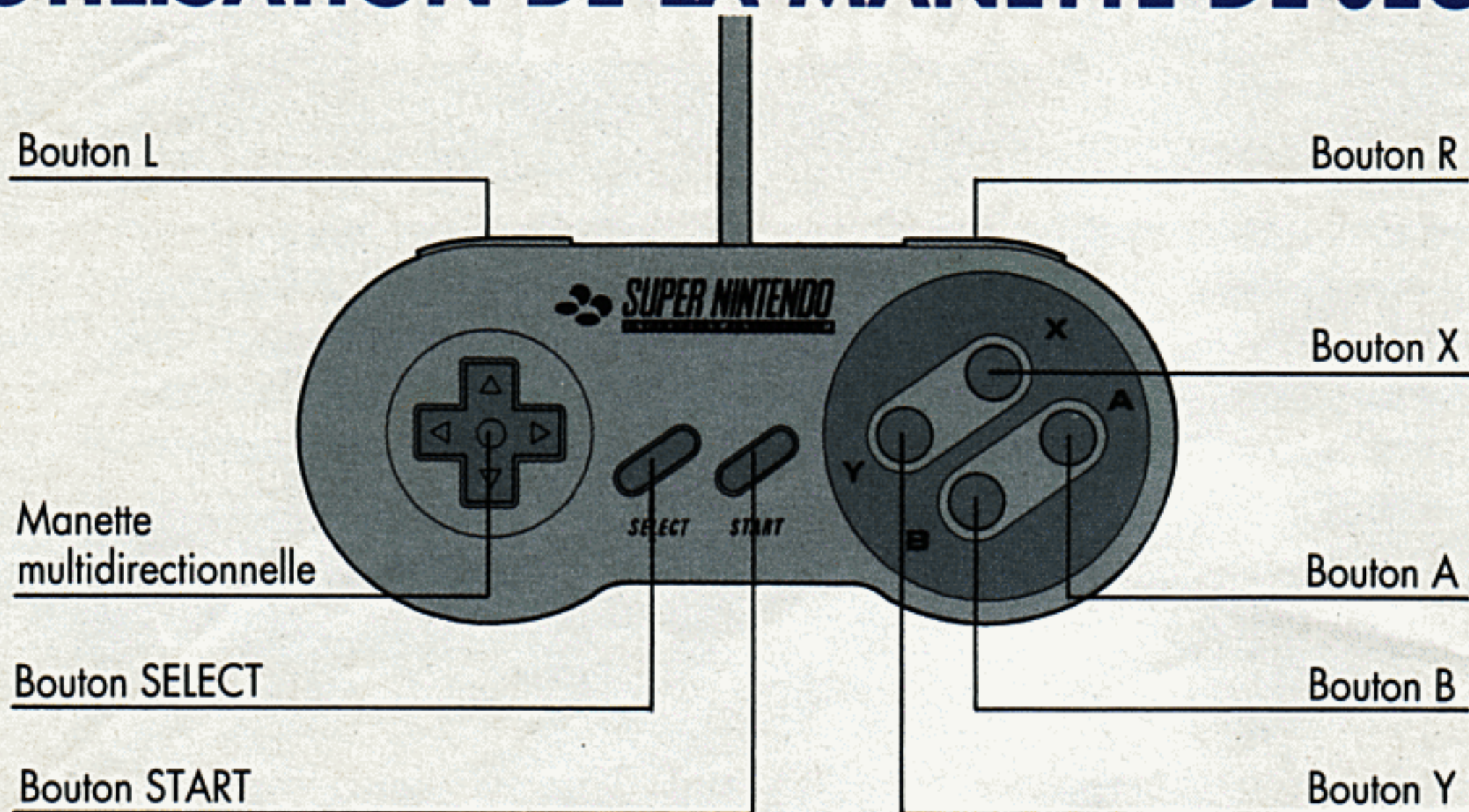
SOMMAIRE

Le rêve de tout pilote de moto est de gagner le Grand-Prix du championnat du Monde. Compétition sans pitié, vitesse hallucinante, danger et excitation tels sont les ingrédients de cette course absolument unique ! Vous pouvez enfin conduire sur les plus célèbres circuits et vous mesurer aux meilleurs pilotes. Perfectionnez votre moto en gagnant des pièces plus performantes et foncez droit devant ! ... Vous serez peut-être le prochain champion du monde !

INTRODUCTION.....	3
UTILISATION DE LA MANETTE DE JEU.....	4
COMMENCER LA PARTIE	5
ECRAN DE SELECTION DU MODE - INSTRUCTIONS I	6
ECRAN DE SELECTION	8
ECRAN DE SELECTION DU MODE - INSTRUCTIONS II	10
ECRAN DE SELECTION DU MODE - INSTRUCTIONS III.....	12
CARACTERISTIQUES DES MOTOS.....	14
LES MECANICIENS	15
PRESENTATION DES CIRCUITS	16

MODE D'EMPLOI

UTILISATION DE LA MANETTE DE JEU



Manette multidirectionnelle	Pour sélectionner les commandes et diriger la moto à gauche ou à droite.
Bouton SELECT	Pas utilisé dans ce jeu.
Bouton START	Pour commencer une partie ou faire une pause.
Bouton A	Pour valider une commande. Pour régler les gaz.
Bouton B	Pour annuler une commande. Pour freiner.
Boutons X/Y	Pas utilisé dans ce jeu.
Boutons L/R	Dans le mode Practice (entraînement) et dans le mode 1P VS 2P (Joueur 1 contre Joueur 2), appuyez simultanément sur ces deux boutons pour arrêter la partie.

Attention, vous ne pouvez pas vous retirer durant les Préliminaires du Grand Prix (Grand Prix Preliminaries) ni durant la Compétition Finale (FINAL Race).

* Si, lors de la Sélection de la boîte de vitesse (Gear Selection), vous choisissez une boîte à six rapports (6 Speed), vous pouvez passer les vitesses ou rétrograder en utilisant soit la manette multidirectionnelle, soit les Boutons L et R.

GP-1

COMMENCER LA PARTIE

■ DEMONSTRATION

Introduisez la cartouche GP-1 dans votre console Super Nintendo Entertainment System et mettez celle-ci sous tension (ON). Les fiches techniques des 6 motos apparaissent.



■ ECRAN TITRE

Durant la séquence de démonstration, appuyez sur n'importe quel bouton (sauf les Boutons L/R) pour obtenir l'Ecran Titre. Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le Haut ou vers le Bas pour faire vos sélections et sur le Bouton A pour valider (utilisez le Bouton B pour annuler).



Bouton STARTPour obtenir l'Ecran du
Mode de Sélection.

Bouton OPTIONPour obtenir l'Ecran des
Options.

OPTIONS

- | | |
|------------------------|---------------------------------------|
| • SOUND (son) | Sélectionnez Stéréo ou Mono |
| • MUSIC (musique) | Exemples de musiques d'accompagnement |
| • SE (effets spéciaux) | Exemples d'effets spéciaux |

MODE D'EMPLOI

ECRAN DE SELECTION DU MODE

Participez à la plus importante compétition du monde. Elle se déroule sur 13 circuits dans 12 pays différents. Découvrez si vous avez vraiment l'étoffe des Champions !



ECRAN DE SELECTION

1 Sélectionnez [GP RACE] (Course du Grand Prix). L'écran de Sélection des Motos [MACHINE SELECT] apparaît. Vous avez le choix entre six possibilités. Validez votre choix en appuyant sur le Bouton A.



2 Une fois la moto choisie, l'écran de sélection de boîte de vitesse (GEAR SELECT) s'affiche. Vous avez le choix entre une boîte automatique [AUTOMATIC] et une boîte à six vitesses [6 SPEED]. Si vous sélectionnez [6 SPEED], vous devez dès maintenant décider si vous allez vous servir de la manette multidirectionnelle ou des Boutons L et R pour passer les vitesses ou rétrograder (GEAR UP/DOWN). La boîte manuelle vous donne une meilleure adhérence mais son maniement est plus délicat. Appuyez sur le Bouton A pour valider votre choix ou sur le Bouton B pour l'annuler.



GP-1

INSTRUCTIONS I

3 Ensuite apparaît l'écran de sélection du mécanicien [MECHANIC SELECT]. Vous devez en choisir un. Chaque mécanicien a sa spécialité, choisissez le mieux adapté à votre type de conduite.



4 Pour finir, un dernier écran [RIDER ENTRY] vous permet de confirmer votre choix de moto et de mécanicien ainsi que les caractéristiques et les spécialités de celui-ci. Appuyez sur le Bouton B pour revenir à l'écran précédent. Ensuite, utilisez le curseur sur l'écran pour enregistrer votre nom (six lettres maximum).



CLS

.....Enregistrer

.....Effacer

.....Annuler

MODE D'EMPLOI

ECRAN DE SELECTION

■ RACE - LA COURSE

Vous commencez par un TOUR DE QUALIFICATION (Preliminary). C'est une course contre la montre sur un seul tour de circuit. Votre position de départ dans la COURSE FINALE dépend de votre performance durant ce TOUR DE QUALIFICATION. Vous obtenez la Pole Position si vous réalisez le meilleur temps et vous aurez donc la première place de départ. Plus votre temps durant l'épreuve de qualification est long, plus vous serez loin de la position de départ de la course (la 16ème place étant la dernière).



● FINAL - LA FINALE

Vous disposez de 3 tours de circuits pour l'emporter sur les 15 autres concurrents. Si vous touchez d'autres motos, le contrôle de la vôtre sera plus difficile et vous risquez même de tomber. Les points sont accordés suivant votre place d'arrivée. Le classement général se calcule en tenant compte de toutes les places d'arrivée.



● RESULT - LES RESULTATS

Après chaque course, les résultats sont affichés dans l'ordre d'arrivée.

RESULT			
NO.	TIME	PLAC.	NAME
1	03'48"59	01'05"94	ATLUS
2	03'50"92	01'13"58	DANTE
3	03'52"03	01'15"39	CHAVEZ
4	03'52"89	01'16"65	WILSON
5	03'52"93	01'14"98	HANLEY
6	03'53"47	01'14"97	SHITTS
7	03'54"08	01'16"22	GATOR
8	03'54"23	01'16"65	GAFNEY

● VRANKING - LE CLASSEMENT

Le classement général, ou mondial, de tous les concurrents est indiqué.

RANKING					
NO.	NAME	POINT	NO.	NAME	POINT
1	ATLUS	20	9	ORTEGA	6
2	DANTE	17	10	TENNON	5
3	CHAVEZ	15	11	BUDROE	4
4	WILSON	13	12	THOUT	2
5	HANLEY	11	13	CASAD	0
6	SALTS	10	14	CHEN	0
7	GATOR	9	15	SMITH	0
8	GAFNEY	8	16	ROWELL	0

● WINNING PURSE - LES PRIX

La somme totale que vous avez gagnée est affichée. Vos prix dépendent, bien entendu, de votre place d'arrivée.



■ PRACTICE - LES ESSAIS

Vous pouvez faire 3 tours d'essai sur le circuit avant la COURSE FINALE. Appuyez sur START pour mettre la séance d'essai en mode pause. Si vous voulez arrêter la séance d'essais, appuyez en même temps sur les Boutons L et R pendant le mode pause.



■ TUNE UP - AMELIORATIONS MECANIKES

Vous pouvez utiliser l'argent que vous avez gagné pour acheter des pièces de meilleure qualité pour votre moto. Citons parmi celles-ci : les Suspensions Avant et Arrière (Front Suspension / Rear Suspension), le Moteur (Engine) et le Châssis (Frame). En les remplaçant, vous aurez un meilleur contrôle de votre moto et tomberez moins souvent.



MODE D'EMPLOI

ECRAN DE SELECTION DU MODE

Dans le mode 1P VS 2P (2 joueurs l'un contre l'autre), l'écran se divise en deux. Le Joueur 1 occupe la partie supérieure et le Joueur 2 la partie inférieure.



■ RACE - LA COURSE

Chaque course comporte trois tours de circuit. Le premier pilote à atteindre la ligne d'arrivée est le vainqueur. Cependant, si vous touchez une autre moto ou entrez en collision avec elle, vous risquez d'être déséquilibré et de tomber : vous seriez alors éliminé.



Après la course, le Temps Total (Total Time) et le Meilleur Temps (Best Time) de chaque concurrent sont affichés.

■ COURSE SELECT - SELECTION DES CIRCUITS

Vous avez le choix entre 13 circuits dans 12 pays différents. Utilisez la manette multidirectionnelle pour sélectionner un circuit et validez votre choix en appuyant sur le Bouton A.



GPI-1

INSTRUCTIONS II (1P vs 2P)

■ MACHINE SELECT - SELECTION DES MOTOS

Chaque joueur peut choisir la moto qu'il désire. Utilisez la manette multidirectionnelle pour sélectionner une moto puis validez votre choix avec le Bouton A. Pour annuler votre sélection, appuyez sur le Bouton B.



MODE D'EMPLOI

ECRAN DE SELECTION DU MODE

Après avoir sélectionné une moto, utilisez ce mode pour vous entraîner sur n'importe quel circuit.



■ PRACTICE - ENTRAINEMENT

Vous avez droit à trois essais. Le temps de chaque tour d'essai est inscrit dans l'angle supérieur droit de l'écran. Le temps total est indiqué en bas à droite. Si vous ne sélectionnez ni circuit, ni moto, l'ordinateur choisira automatiquement le circuit [JAPON] et la moto [].



■ COURSE SELECT - SELECTION DES CIRCUITS

Sélectionnez un des 13 circuits des 12 pays en déplaçant le curseur avec la manette multidirectionnelle, puis en appuyant sur le Bouton A.



INSTRUCTIONS III - FREE PRACTICE

■ MACHINE SELECT - SELECTION DE LA MOTO

Sélectionnez une des six motos disponibles. Choisissez le type de boîte de vitesse que vous désirez et appuyez sur le Bouton A pour valider votre choix. Appuyez sur le Bouton B pour annuler.



MODE D'EMPLOI

CARACTERISTIQUES DES MOTOS



MSR500

Suspension.....Normale
Moteur.....Bon
Châssis.....Bon



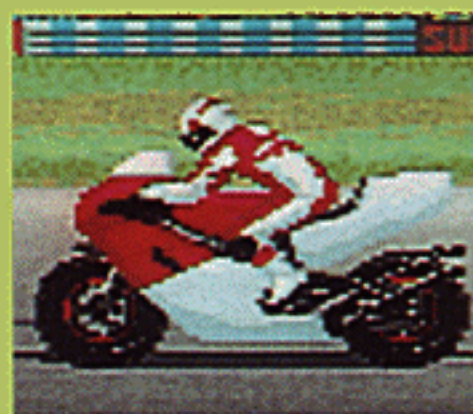
RGW500

Suspension.....Normale
Moteur.....Normal
Châssis.....Bon



RSV500

Suspension.....Bonne
Moteur.....Normal
Châssis.....Normal



ZTR500

Suspension.....Normale
Moteur.....Bon
Châssis.....Bon



RVG500

Suspension.....Bonne
Moteur.....Normal
Châssis.....Bon



CIGRVI

Suspension.....Bonne
Moteur.....Normal
Châssis.....Bon

LES MECANICIENS

LOUIS

Louis



Suspension.....Excellent
Moteur.....Normal
Châssis.....Normal

RILEY

Riley



Suspension.....Normal
Moteur.....Normal
Châssis.....Excellent

INGRAM

Ingram



Suspension.....Excellent
Moteur.....Normal
Châssis.....Normal

HANSEN

Hansen



Suspension.....Bon
Moteur.....Normal
Châssis.....Excellent

QUINCY

Quincy



Suspension.....Normal
Moteur.....Excellent
Châssis.....Normal

MARLEY

Marley

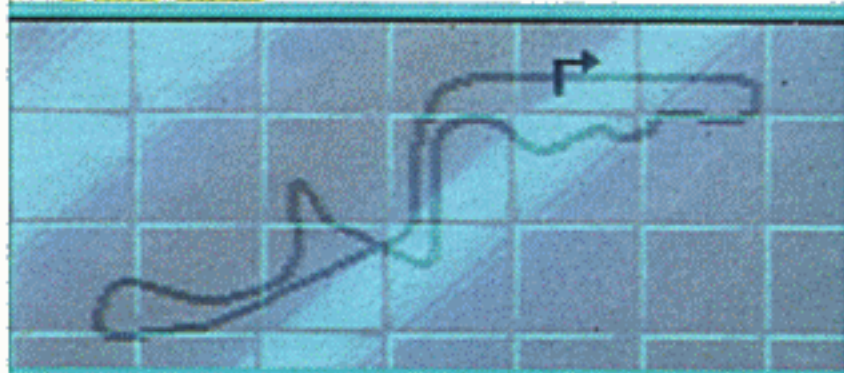


Suspension.....Excellent
Moteur.....Normal
Châssis.....Normal

MODE D'EMPLOI

PRESENTATION DES CIRCUITS

JAPAN



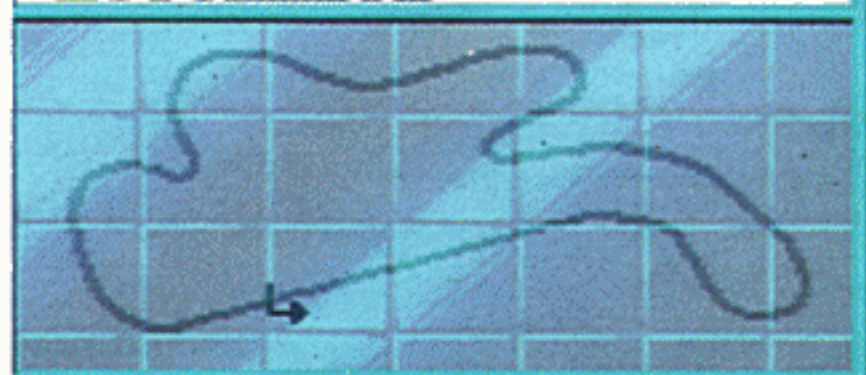
Circuit 1 - Japon (Japan)

Ce circuit est de conception très moderne. Attention ! Ses nombreux virages nécessitent une conduite attentive et une parfaite synchronisation de vos changements de vitesses.

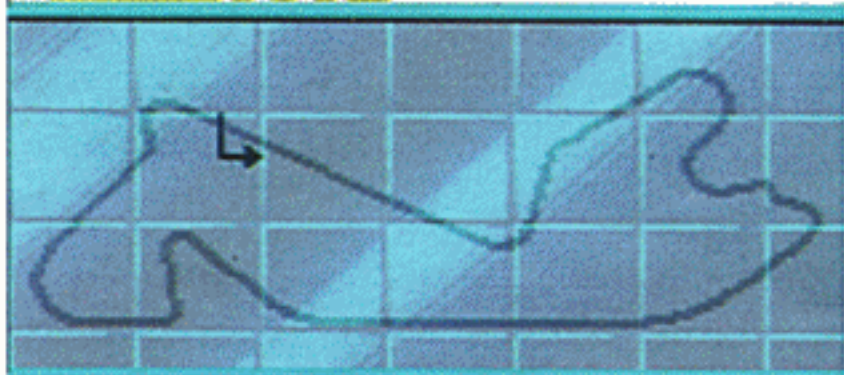
Circuit 2 - Australie (Australia)

Ce circuit nécessite une grande attention pour prendre en douceur ses nombreux petits virages.

AUSTRALIA



MALAYSIA



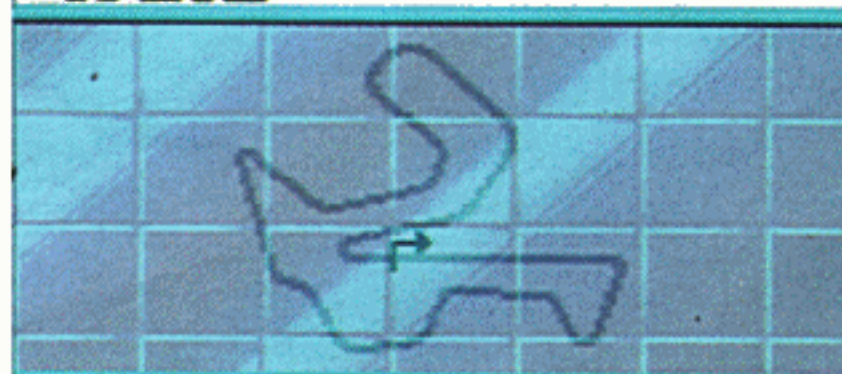
Circuit 3 - Malaisie (Malaysia)

Relativement facile par rapport aux autres, ce circuit rapide exige une très bonne stratégie de course et un positionnement excellent pour obtenir de bons résultats.

Circuit 4 - Espagne (Spain)

Celui-ci présente de très nombreux virages. Le dernier vous donnera du fil à retordre... Méfiez-vous !

SPAIN



ITALY



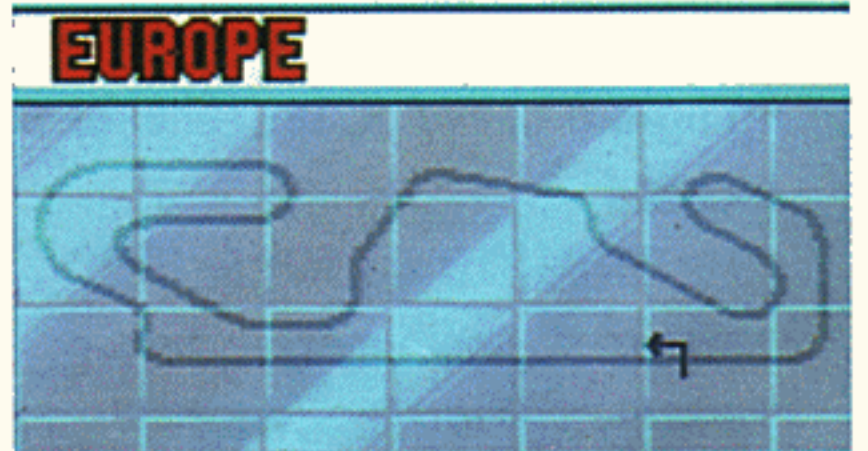
Circuit 5 - Italie (Italy)

Il y a une longue ligne droite, alors soyez prêt à foncer : la vitesse pure !

Circuit 6 - Europe

Ce circuit présente lui aussi une longue ligne droite. Attention à la série de virages qui se suivent de près. Préparez bien votre machine !

EUROPE



GERMANY



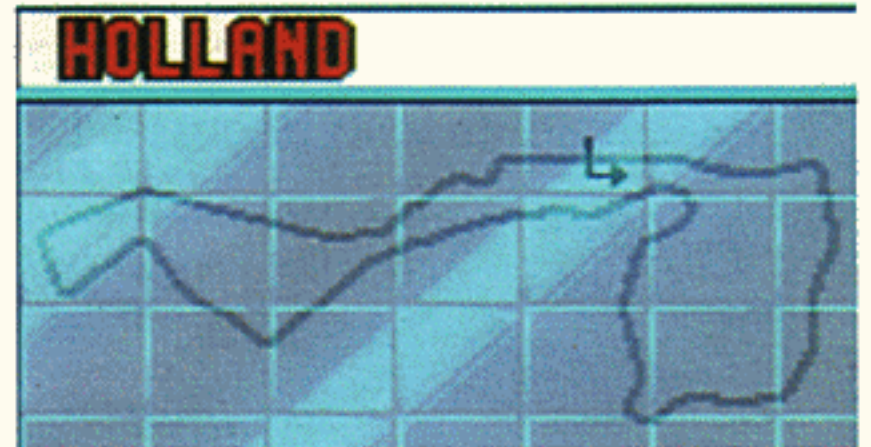
Circuit 7 - Allemagne (Germany)

C'est un circuit de forme ovale relativement facile. Votre moto doit néanmoins être en bonne condition. Attention au dernier virage !

Circuit 8 - Hollande (Holland)

Voici un autre circuit très étudié, présentant de très nombreux virages. Idéal pour tester votre moto.

HOLLAND



MODE D'EMPLOI

PRESENTATION DES CIRCUITS

HUNGARY



Circuit 9 - Hongrie (Hungary)

Attention au premier et au dernier virages de ce circuit !


Circuit 10 - France

Ce circuit enchaîne les virages les uns après les autres. Appliquez-vous à bien négocier ceux en épingle à cheveux. Les réflexes sont ici la clef du succès !

FRANCE



ENGLAND

A pixelated map of England is shown on a blue grid background. A small black arrow points to the location of the 1966 World Cup final at Wembley Stadium.

Circuit 11 - Angleterre (England)

Voici un autre circuit de forme ovale. Ici aussi vous devez faire preuve d'une bonne stratégie et d'un excellent positionnement. Attention au dernier virage !

Circuit 12 - Brésil (Brazil)

Un circuit facile. Si vous avez choisi les pièces adéquates pour votre moto, votre rêve de devenir le Champion du monde a une bonne chance de se réaliser. Prenez les virages à angle droit et contrôlez le terrain pour empêcher les autres concurrents de vous dépasser !

[illegible]

Circuit 13 - Afrique du Sud (South Africa)

Il y a deux virages en épingle à cheveux, mais si la mécanique est fin prête et que votre synchronisation est excellente, vous aurez alors de très bonnes chances de pouvoir les prendre à toute vitesse.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

*À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo
par vous-même ou votre enfant.*

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)**

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche avec un double de votre facture d'achat à votre revendeur local, ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.
B.P. 79,
95313 PONTOISE
FRANCE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02-478.20.80.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,
appelez la HOTLINE NINTENDO au 02 - 478 92 08
du lundi au vendredi de 14h à 18h.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)**

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.
B.P. 79,
95313 PONTOISE
FRANCE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.
Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours sur 7.



ATLUS

©ATLUS CO.,LTD

Distributed by Bandai

Distribué par Bandai



B.P.79,
95313 PONTOIS
FRANCE

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON