



MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu F-ZERO™ pour votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel afin de bénéficier pleinement de votre nouveau jeu. Prenez soin de conserver le livret pour vous y reporter ultérieurement.

SOMMAIRE

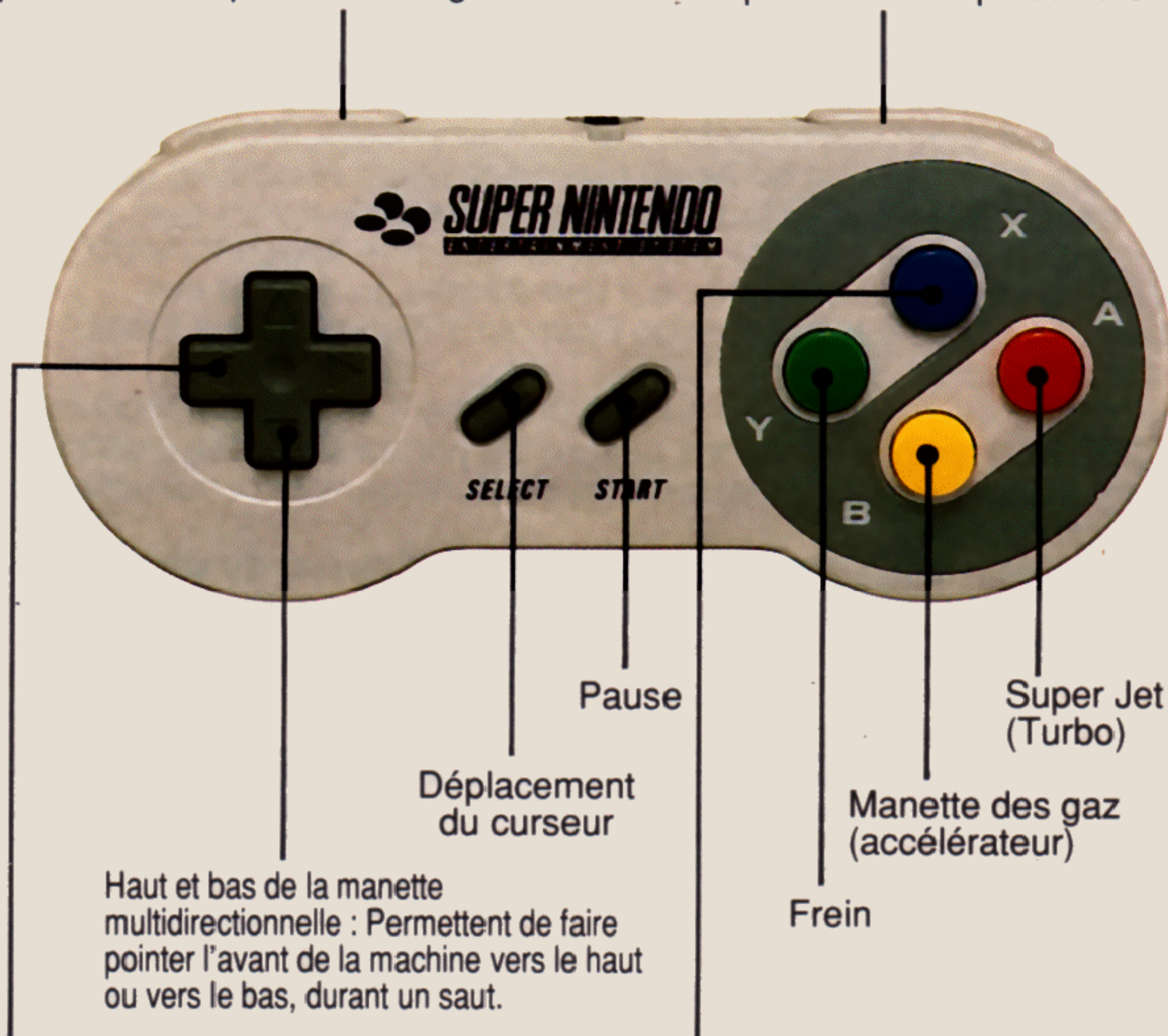
FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE DE JEU	2
L'HISTOIRE DE F-ZERO	3
UTILISATION DE LA MANETTE DE JEU	5
PRINCIPE DU JEU	7
REGLES OFFICIELLES DE F ZERO	11
LES MACHINES ET LEURS PILOTES	14
LES VILLES DES PLANETES SATELLITES ET LEURS CIRCUITS	18
LES CARACTERISTIQUES ET LES DANGERS DE LA PISTE	20
L'HISTOIRE DE CAPTAIN FALCON	21
DERNIERES RECOMMANDATIONS	29

FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE DE JEU

Pour plus de détails sur l'utilisation de la manette, voir plus loin dans le manuel.

Déplacement du poids vers la gauche.

Déplacement du poids vers la droite.



Haut et bas de la manette multidirectionnelle : Permettent de faire pointer l'avant de la machine vers le haut ou vers le bas, durant un saut.

Gauche et droite de la manette multidirectionnelle : Permettent de modifier la direction de la machine.

Pause

Déplacement du curseur

Frein

Frein

Super Jet (Turbo)

Manette des gaz (accélérateur)

Cette cartouche de jeu présente une fonction de sauvegarde par pile qui permet de conserver une partie. ATTENTION : Si vous éteignez et allumez la console plusieurs fois de suite, le contenu de la mémoire peut disparaître.

F-ZERO : DE QUOI S'AGIT-IL ?

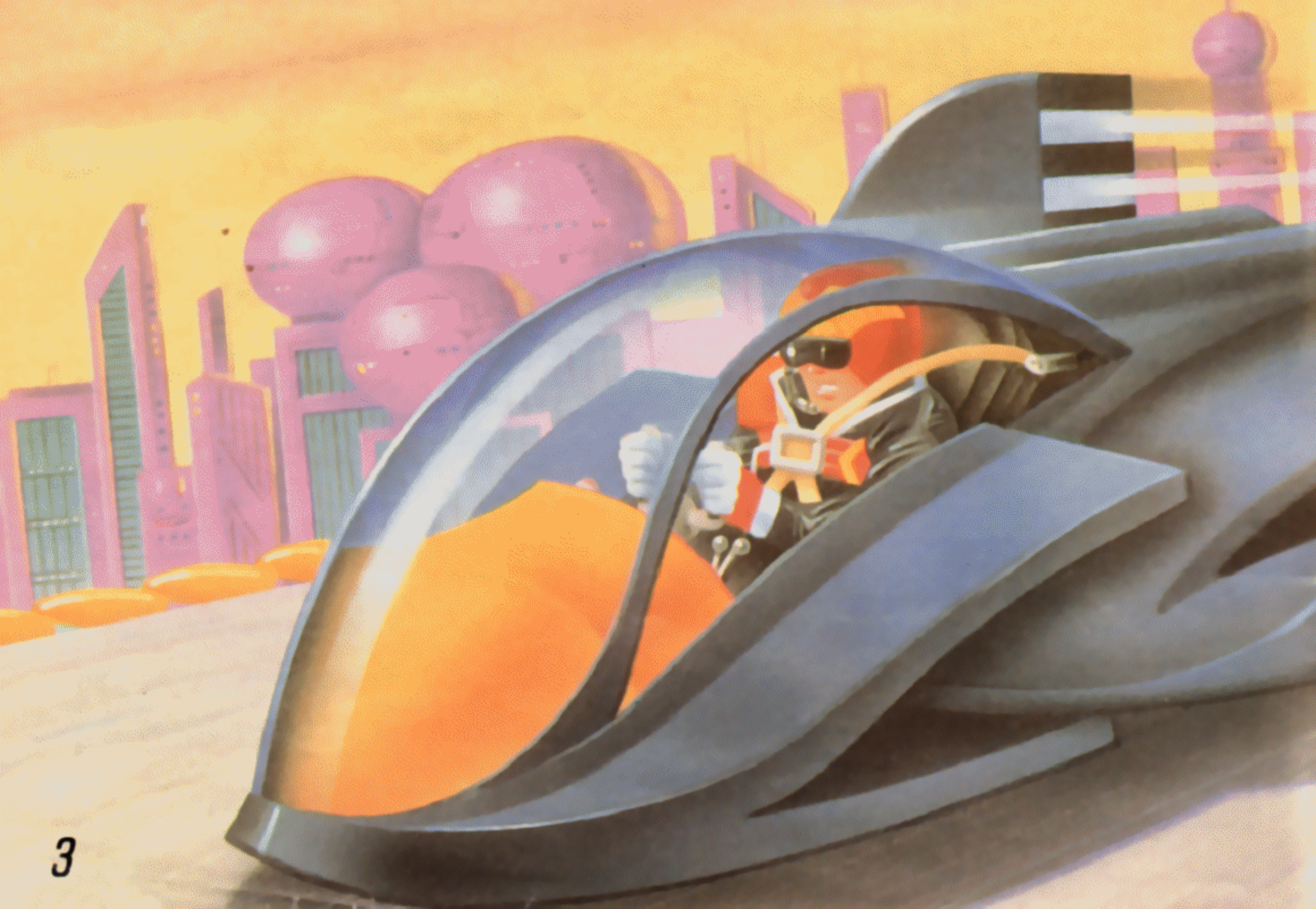
Au cours de la seconde moitié du XX^e siècle, les hommes redoutaient une invasion extra-terrestre. Ils donnaient aux engins spatiaux des extra-terrestres le nom d'OVNI (Objets Volants Non Identifiés). Aujourd'hui, tout cela nous semble tenir du conte de fées.

De nos jours, en l'an 2560, on ne compte plus les rencontres du genre humain avec d'autres formes de vie à travers l'Univers. C'est ainsi que sur Terre, la structure sociale a pris des dimensions cosmiques. Désormais, le commerce, le transfert des connaissances technologiques et les échanges culturels s'opèrent à l'échelle interplanétaire.

En dépit d'un train de vie élevé dont ils n'avaient pas à se plaindre, les multi-milliardaires qui avaient bâti leurs fortunes colossales sur le commerce intergalactique, rêvaient d'un nouveau divertissement susceptible de donner un peu de piment à leur vie oisive. Leurs vœux furent exaucés par l'émergence d'un nouveau projet fondé sur un principe apparemment simple : "Pourquoi ne pas organiser sur une échelle galactique des compétitions similaires aux courses de Formule 1 disputées, il y a des siècles, sur la Terre ?

D'emblée, cette idée rencontra un succès unanime. Les riches négociants habitant des villes enfouies dans les nuages ou perdues sur des astéroïdes aux paysages inhospitaliers, investirent leur fortune dans la construction de circuits de compétition.

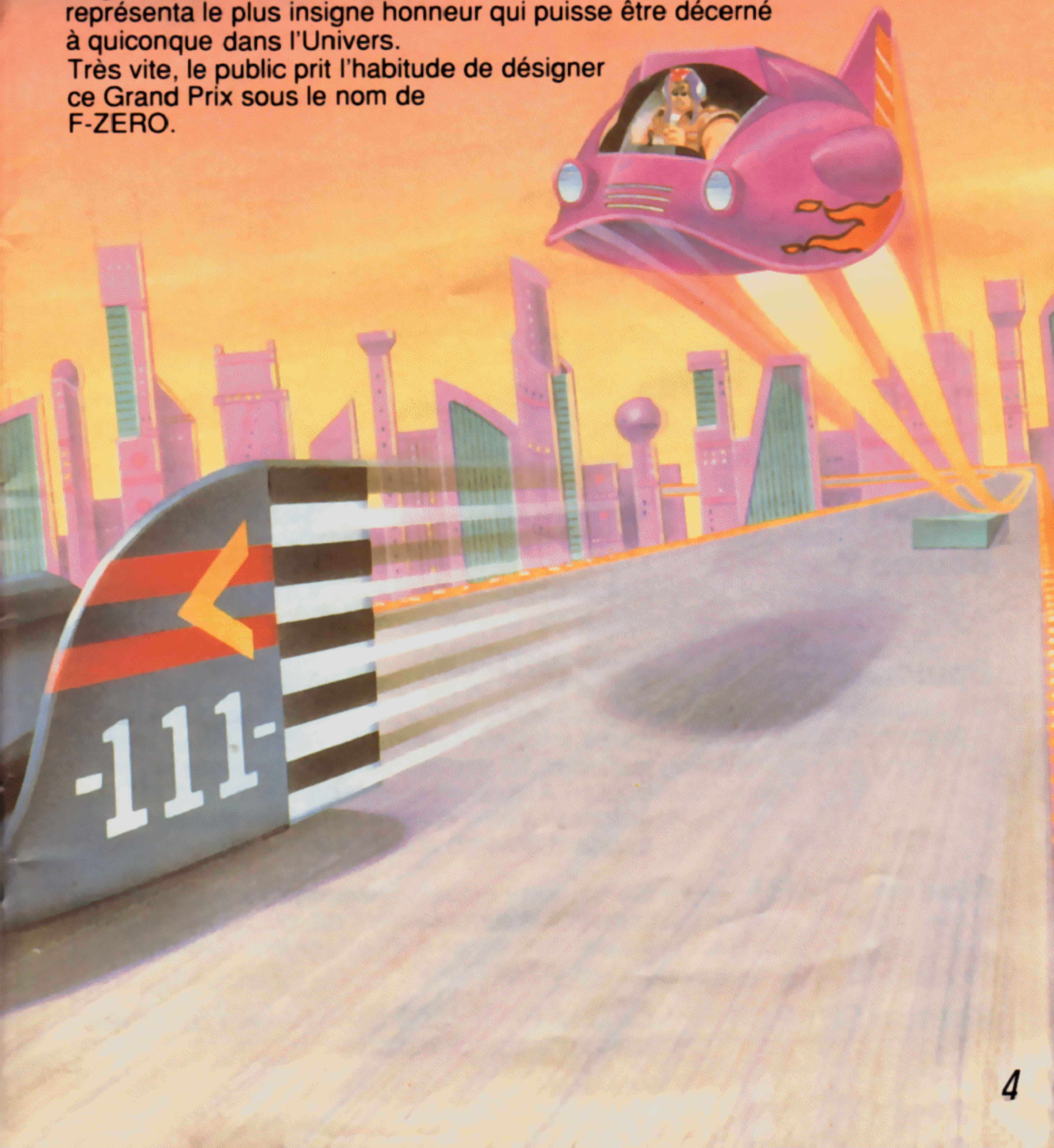
Ces circuits se situaient à 110 mètres au-dessus du niveau du sol et ils étaient maintenus par des faisceaux d'alignement anti-gravité, de part et d'autre de la piste.



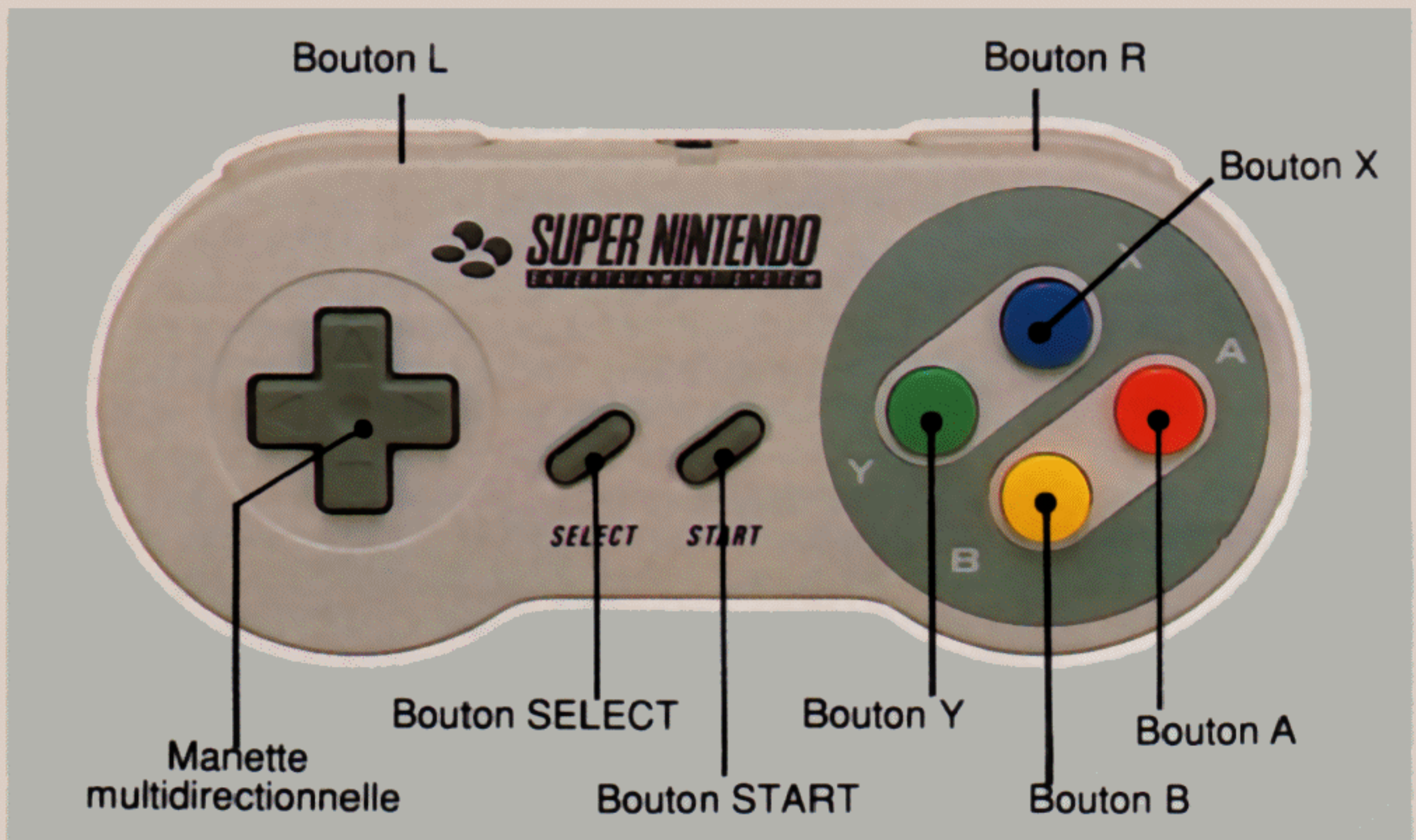
Les machines préparées spécialement pour ces circuits étaient à la pointe du progrès technologique, en matière de magnétisme. Elles étaient conçues pour se déplacer sans roues, en survolant la piste à une hauteur d'environ 30 cm.

Lors du premier Grand Prix, les spectateurs furent choqués par la brutalité de la compétition. En effet, durant la construction, les organisateurs avaient placé divers obstacles et pièges, çà et là, le long du circuit. Mais au fil du temps, le public s'est non seulement habitué à ces dangers mais s'est mis à exiger des sensations de plus en plus fortes. Par la suite, le Grand Prix représenta le plus insigne honneur qui puisse être décerné à quiconque dans l'Univers.

Très vite, le public prit l'habitude de désigner ce Grand Prix sous le nom de F-ZERO.



UTILISATION DE LA MANETTE DE JEU



* Les deux manettes de la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ sont identiques.

* Branchez une manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

Bouton B

Manette des gaz (accélérateur).

Bouton Y

Frein.

Les boutons X et Y servent tous deux au freinage.

Bouton A

Super Jet (Turbo).

(Cette fonction ne peut être utilisée que si l'indicateur "SSS" s'affiche en vert dans la partie inférieure droite de l'écran. Pour mettre le Super Jet en marche, appuyez sur le bouton A, tout en maintenant le bouton B enfoncé. Votre vitesse sera très élevée pendant environ quatre secondes).

Bouton START

Ce bouton permet de marquer une pause pendant le déroulement du jeu. Il peut également servir à effectuer les choix sur l'écran de sélection.

Bouton SELECT

Ce bouton permet le déplacement du curseur sur l'écran de sélection.

+ La manette multidirectionnelle

Gauche/Droite

Pour aller à gauche ou à droite (mouvements du volant).

Haut

Pour pointer l'avant de la machine vers le bas afin de réduire la distance du saut.

Bas

Pour pointer l'avant de la machine vers le haut, afin d'augmenter la longueur du saut (lorsque la machine s'élance à partir d'un mini-tremplin).



Bouton L

Pour déplacer le poids en déportant le centre de gravité vers la gauche.

Bouton R

Pour déplacer le poids en déportant le centre de gravité vers la droite (cette fonction vous permet de vous déporter sur le côté, en glissant, tout en continuant vers l'avant. Le déplacement du poids associé au mouvement du volant ou du guidon vous permettra de mieux prendre les courbes à la corde).

Cette cartouche de jeu présente une fonction de sauvegarde par pile qui permet de conserver les temps, les scores, etc. ATTENTION : Si vous éteignez et allumez la console plusieurs fois de suite, le contenu de la mémoire peut disparaître.

PRINCIPE DU JEU

Introduisez la cartouche de jeu dans la console SUPER NES et mettez cette dernière en marche. Vous verrez s'afficher l'écran Titre illustré ci-contre. Tout d'abord, sélectionnez le mode de jeu (GRAND PRIX ou PRACTICE) en vous servant du bouton SELECT ou en appuyant sur le haut ou le bas de la manette multidirectionnelle. Le mode "PRACTICE" correspond à un entraînement. Pour valider votre choix, il vous suffit d'appuyer sur le bouton START (ou bien sur le bouton A ou B).

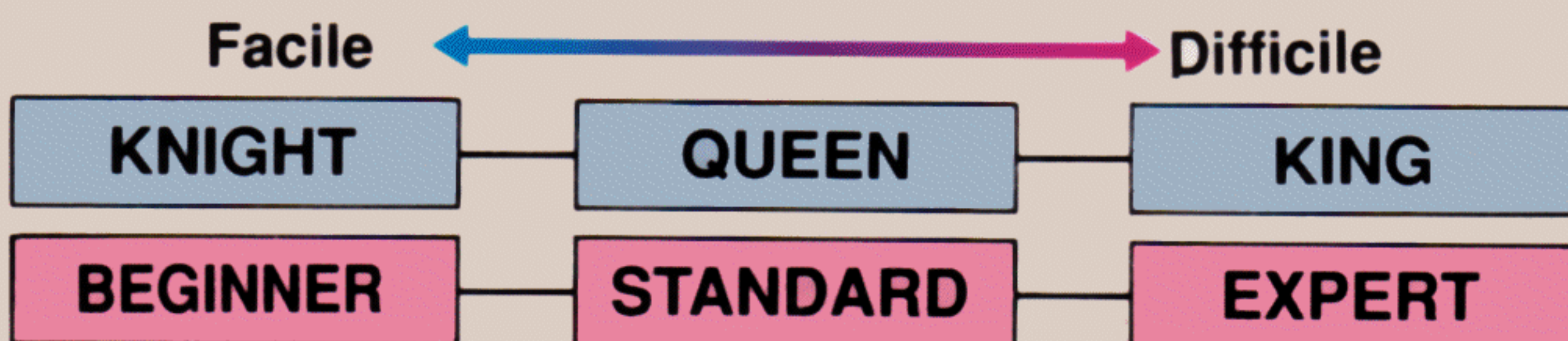


MODE GRAND PRIX

Utilisez le curseur pour sélectionner votre machine (pour plus de détails concernant les performances de chaque machine, reportez-vous à la section "Les machines et leurs Pilotes"). Si vous désirez choisir une autre machine que celle décrite à l'écran, sélectionnez NO, au bas de l'écran et vous retournerez à l'écran précédent. Choisissez ensuite l'équipe ("league") et la catégorie (class) dans lesquelles vous voulez concourir. Choisissez l'une des équipes ("KNIGHT" (= chevalier), "QUEEN" (= reine) ou "KING" (= roi)) et l'une des catégories proposées ("BEGINNER" (= débutant), "STANDARD" (= intermédiaire) ou "EXPERT" (= avancé)) en vous servant du bouton SELECT ou bien en appuyant sur le haut ou le bas de la manette multidirectionnelle.



Niveaux de difficulté des équipes et des catégories.



► L'écran



(1) Affichage des points

Cette valeur correspond au nombre des points que vous avez totalisés jusque-là.

(2) Indicateur de position minimum

Si vous ne franchissez pas la ligne d'arrivée à cette position ou à une meilleure position, vous serez disqualifié.

(3) Indicateur de position

Ce nombre correspond à la position en cours de votre machine. Si cette position est inférieure à la position minimum, le nombre se mettra à clignoter en rouge et vous entendrez un signal sonore.

(4) Configuration du circuit

Le point figurant sur le circuit désigne la position en cours de votre machine.

(5) Indicateur de vérification ("CHECK")

Cet indicateur vous avertit que vous êtes pris en chasse par une machine qui se trouve juste derrière vous.

(6) Indicateur de position adverse

Cet indicateur vous donne la position en cours de la machine qui se trouve devant vous.

(7) Compteur de puissance ("POWER")

La valeur affichée à ce compteur diminue à chaque fois que vous heurtez une autre machine ou la rambarde. Si votre puissance chute au-dessous d'un certain niveau, la vitesse de pointe de votre machine sera réduite. Si le compteur indique "0" (zéro), votre machine ne pourra supporter aucun choc supplémentaire. Dans ce cas, tout nouvel impact contre une autre machine ou contre la rambarde provoquera l'explosion de votre machine et sa sortie du circuit.

(8) Compteur de vitesse ("SPEED")

(9) Indicateur du temps de course

(10) Nombre de machines de rechange

(11) Réserve Super Jet

Le turboréacteur Super Jet est utilisable lorsque l'indicateur "SSS" apparaît en vert. Vous ne pouvez utiliser le turbo que trois fois. Lorsque vous utilisez le Super Jet, l'indicateur "SSS" devient rouge.

► INTERRUPTION DU JEU

Si vous appuyez sur le bouton START en cours de jeu, vous interromprez la partie et vous verrez s'afficher l'écran ci-contre. Selon que vous désirez abandonner ou continuer la partie, sélectionnez "YES" (oui) ou "NO" (non), respectivement. Utilisez la manette multidirectionnelle pour indiquer votre choix et validez à l'aide du bouton START. Si vous avez sélectionné YES alors que vous avez une machine de recharge, vous verrez s'afficher à l'écran les messages : "TRY AGAIN" ou "END GAME". Choisissez l'une de ces deux options, en sachant qu'avec TRY AGAIN, vous retournerez au début de la course commencée et qu'avec END GAME, vous retournerez à l'écran Titre.



MODE PRACTICE

Le mode PRACTICE (ENTRAÎNEMENT) comporte sept circuits du mode GRAND PRIX. Une fois que vous avez sélectionné votre machine, vous devez choisir celle de votre rival. Si vous souhaitez vous entraîner seul, sélectionnez "NO RIVAL" (l'ordre croissant de classement de vos adversaires, d'après leur vitesse est : BLUE FALCON, GOLDEN FOX, WILD GOOSE et FIRE STINGRAY). Dans ce mode, vous ne voyez pas apparaître à l'écran d'autre machine concurrente que celle de l'adversaire que vous avez choisi. Le jeu démarre dès que vous avez défini le circuit sur lequel vous désirez concourir (à l'aide du bouton SELECT ou en appuyant sur le haut ou le bas de la manette multidirectionnelle). Une fois que vous avez effectué cinq tours de circuit, vous verrez s'afficher votre temps par tour de circuit, votre temps total et les meilleurs chronos obtenus jusque-là, sur ces cinq tours. Lorsque l'entraînement est terminé (ou interrompu), vous pouvez choisir entre : recommencer sur le même circuit ("Try Again"), arrêter la partie en cours ("End Game"), changer de circuit ("Change Course") ou changer de machine ou de rival ("Change Car") comme illustré sur l'écran ci-dessous.



RECORDS

Si vous battez un record en mode GRAND PRIX ou à l'entraînement (PRACTICE), vous verrez s'afficher l'écran ci-dessous. Dans ce mode, les dix meilleurs temps et tours de circuits réalisés jusque-là sur l'ensemble des 15 circuits seront enregistrés et affichés. Les records soulignés de rouge sont des records remportés en GRAND PRIX, les records soulignés de vert sont des records remportés à l'entraînement. Les temps s'enregistrent automatiquement dès l'affichage, en fin de course, de la totalité des temps réalisés aux tours de circuit. Si vous appuyez sur l'interrupteur RESET de votre SUPER NES à ce moment précis, vous risquez d'empêcher l'enregistrement. Pour effacer tous les records obtenus sur chacun des circuits, appuyez sur le bouton SELECT lorsque vous êtes sur l'écran RECORDS. Vous verrez s'afficher le message "ERASE? YES/NO" (SUPPRIMER ? OUI/NON). Sélectionnez YES et appuyez sur le bouton START.

(Les records sont sauvegardés dans la mémoire de la cartouche. Ils sont conservés, même lorsque la console est éteinte.)



REGLEMENT OFFICIEL DE F-ZERO

Nous énumérons ci-après les neuf règles officielles du Grand Prix telles que définies par le Comité Exécutif International de F-ZERO. Les pilotes de F-ZERO sont tenus de respecter ces règles lorsqu'ils participent à une course à laquelle des sanctions sont attachées.

- 1** Le but consiste à terminer chaque course parmi les trois premiers pilotes. Cette règle s'applique à l'ensemble des cinq courses composant le championnat de chaque League.
- 2** Dans le cas d'une seule course, les concurrents doivent obtenir le meilleur classement sur cinq tours. Pour chaque tour, le pilote devra atteindre la position minimum fixée, sous peine d'être disqualifié.

1er TOUR	Franchir la ligne d'arrivée parmi les 15 premiers pilotes.
2ème TOUR	Franchir la ligne d'arrivée parmi les 10 premiers.
3ème TOUR	Franchir la ligne d'arrivée parmi les 7 premiers.
4ème TOUR	Franchir la ligne d'arrivée parmi les 5 premiers.
DERNIER TOUR	Arriver parmi les trois premiers pilotes.

Si vous ne remplissez pas ces conditions, vous serez disqualifié.

- 3** Si vous êtes disqualifié, si votre véhicule a explosé ou si vous avez abandonné la course, sachez que vous ne pourrez disputer cette course de nouveau que si vous disposez d'une machine de rechange. Note : Vous n'avez droit qu'à deux machines de rechange au départ du Grand Prix. (Voir Règle 4, Le système de points).
- 4 Le système de points**
Pendant la participation à l'une des courses de chaque Grand Prix, les pilotes se verront attribuer les points suivants, en fonction de leur classement à la fin de chacun des quatre premiers tours de circuit.

1ère position	900 pts
2ème position	600 pts
3ème position	400 pts
à partir de la 4ème position	200 pts

(Aucun point n'est attribué aux pilotes qui n'ont pas atteint la position minimum pour chaque tour de circuit. Voir Règle 2).

Au dernier tour, les points sont assignés selon le barème suivant :

1ère PLACE	2500 pts
2ème PLACE	1500 pts
3ème PLACE	1000 pts

De plus, à chaque fois que votre score totalise 10 000 pts, 20 000 pts ou 30 000 pts, une machine de rechange supplémentaire vous est accordée. Vous n'avez pas le droit de garder en réserve plus de 5 machines de rechange.

5 Super Jet

Il est interdit d'utiliser le Super Jet (S-JET) pendant le premier tour d'une course. Cette mesure est destinée à réduire les probabilités de collisions au démarrage de la course. Les pilotes ont droit à une utilisation du S-JET à chaque fois qu'ils ont achevé un tour de circuit. Il appartient aux seuls pilotes de choisir, pendant la course, le moment où ils mettront leur S-JET en route. Il est possible de cumuler jusqu'à trois utilisations du S-JET par course.

6 Il est extrêmement dangereux de parcourir le circuit dans le sens inverse de la circulation. Dans cette éventualité, le message "REVERSE" s'affiche accompagné d'un signal sonore. Les pilotes doivent aussitôt faire demi-tour pour circuler dans le bon sens.



7

Raccourcis irréguliers

Certains raccourcis sont autorisés, comme par exemple celui qui consiste à voler hors circuit pour réduire la longueur des virages, etc., en se servant d'un mini-tremplin. Cependant il arrive que l'arbitre officiel juge un raccourci exagéré comme étant une faute. Dans ce cas, il peut vous contraindre à retourner à une position antérieure dont il sera seul juge.



8

Les aires de ravitaillement

Sur chaque circuit, des aires de ravitaillement sont aménagées à des endroits fixes ou à proximité de la dernière ligne droite. Les machines peuvent être régénérées à partir d'un véhicule de service, seulement sur l'aire désignée à cet effet. La puissance qui sera transmise à votre machine est proportionnelle au temps que vous aurez passé sur l'aire de ravitaillement. Pour recevoir le maximum de puissance, il est recommandé de traverser cette zone à faible vitesse.



9

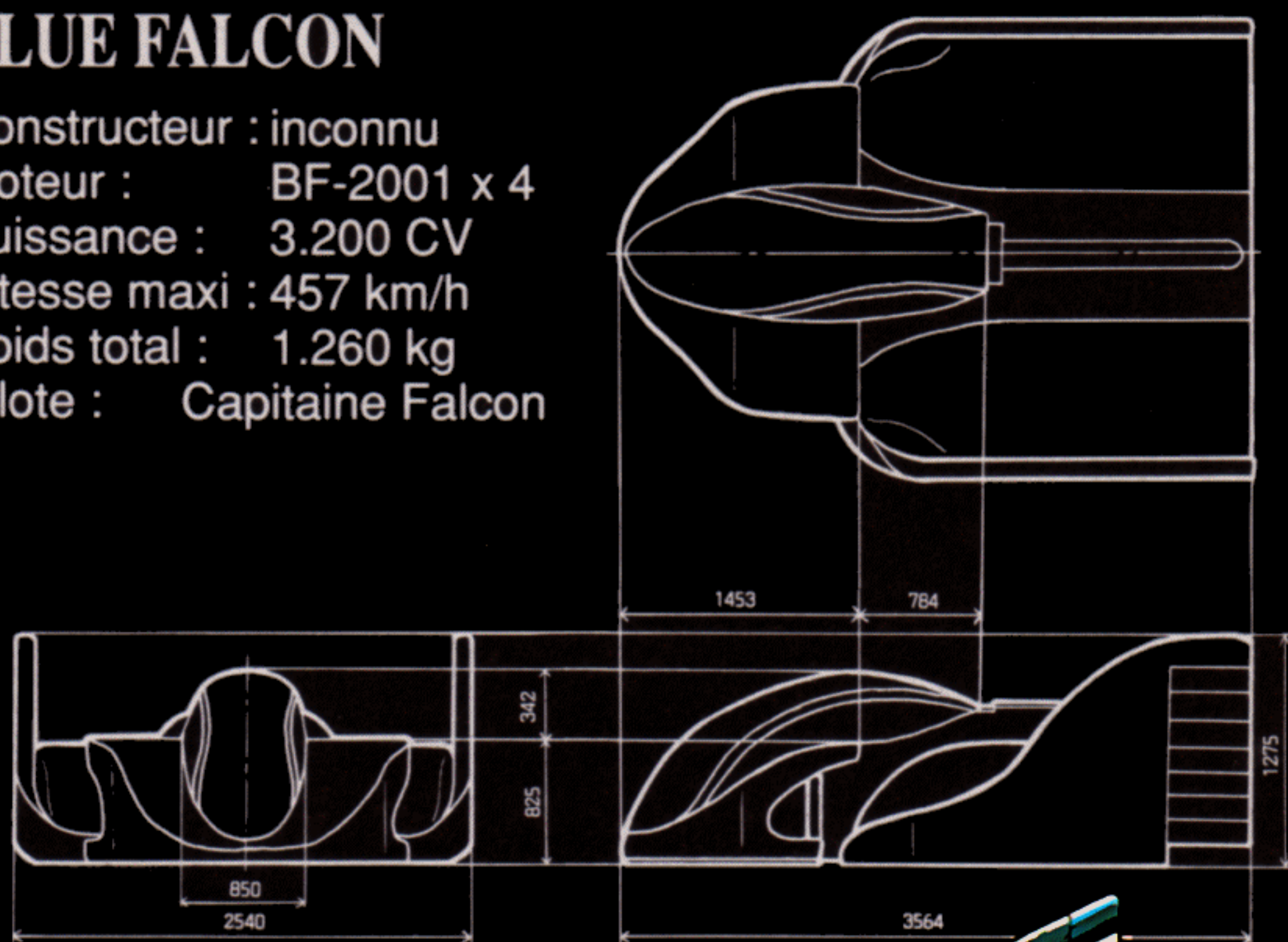
Règle spéciale faisant exception à la Règle 2 :

Cette règle s'applique uniquement aux quatre machines suivantes : BLUE FALCON, GOLDEN FOX, WILD GOOSE et FIRE STINGRAY. Si l'une de ces machines se trouvait à une position inférieure à la 20ème place, à un moment quelconque de la course, l'arbitre serait obligé de disqualifier immédiatement son pilote.

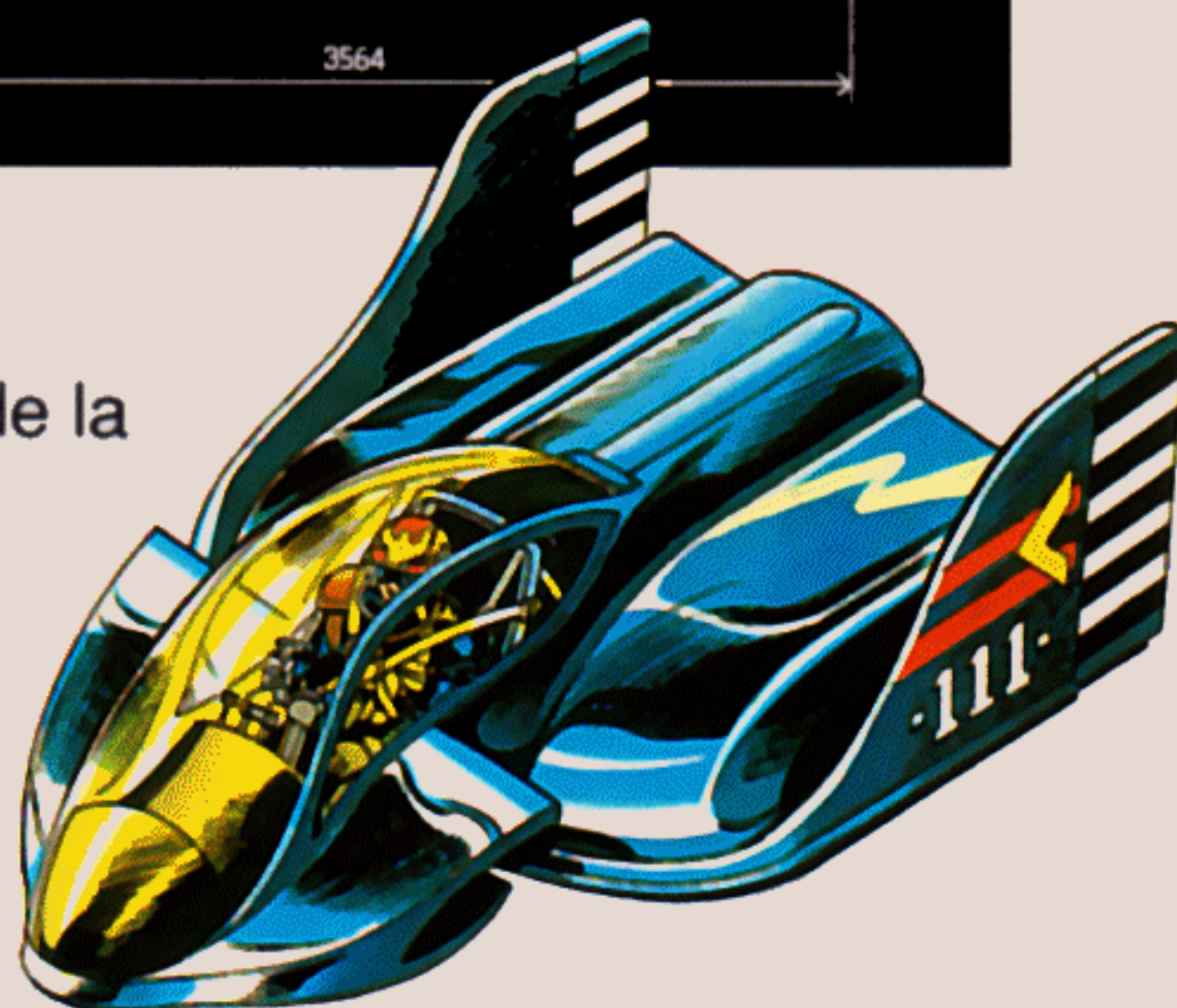
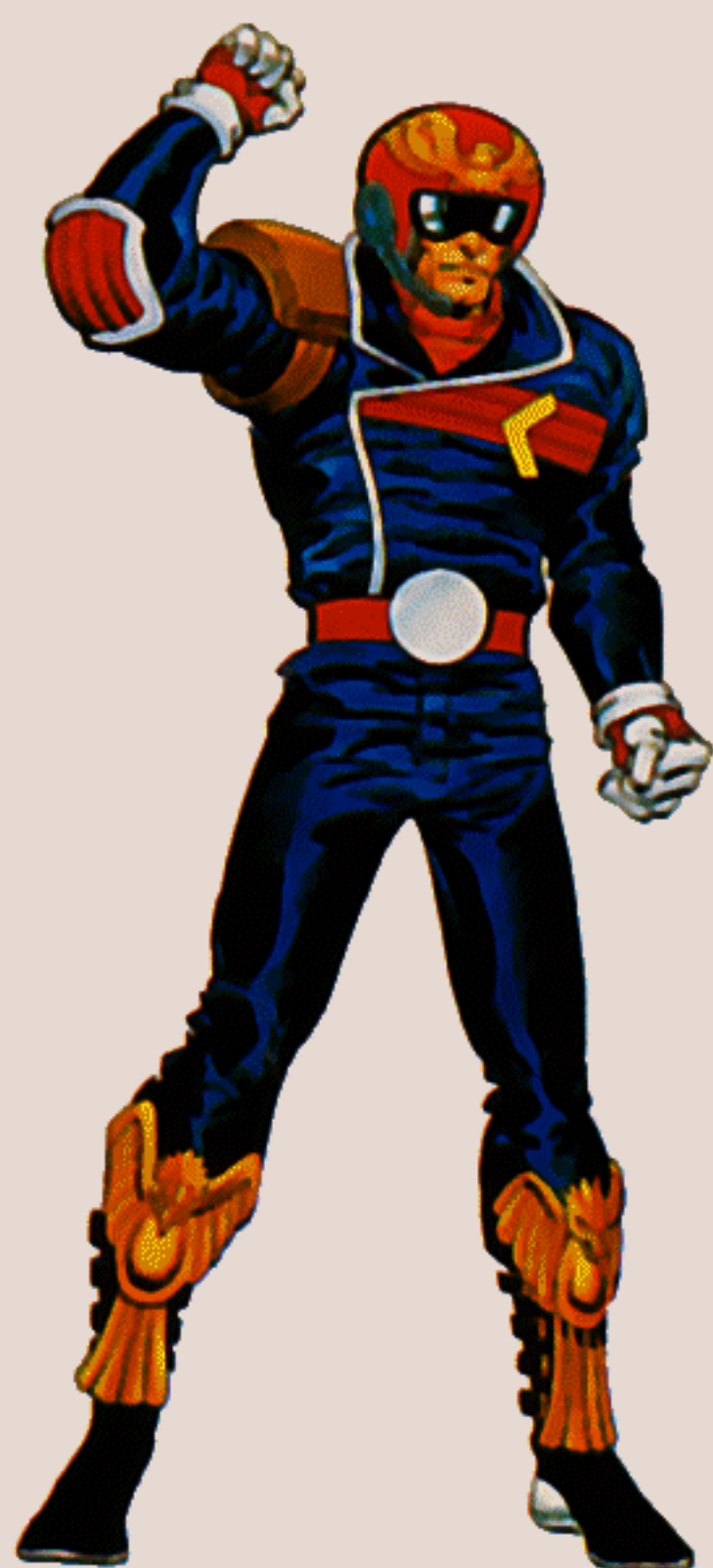
LES MACHINES ET LEURS PILOTES

BLUE FALCON

Constructeur : inconnu
Moteur : BF-2001 x 4
Puissance : 3.200 CV
Vitesse maxi : 457 km/h
Poids total : 1.260 kg
Pilote : Capitaine Falcon



C'est à Capitaine Falcon que cette machine doit sa mise au point finale. Même les débutants seront capables de la piloter efficacement moyennant un entraînement minimum.

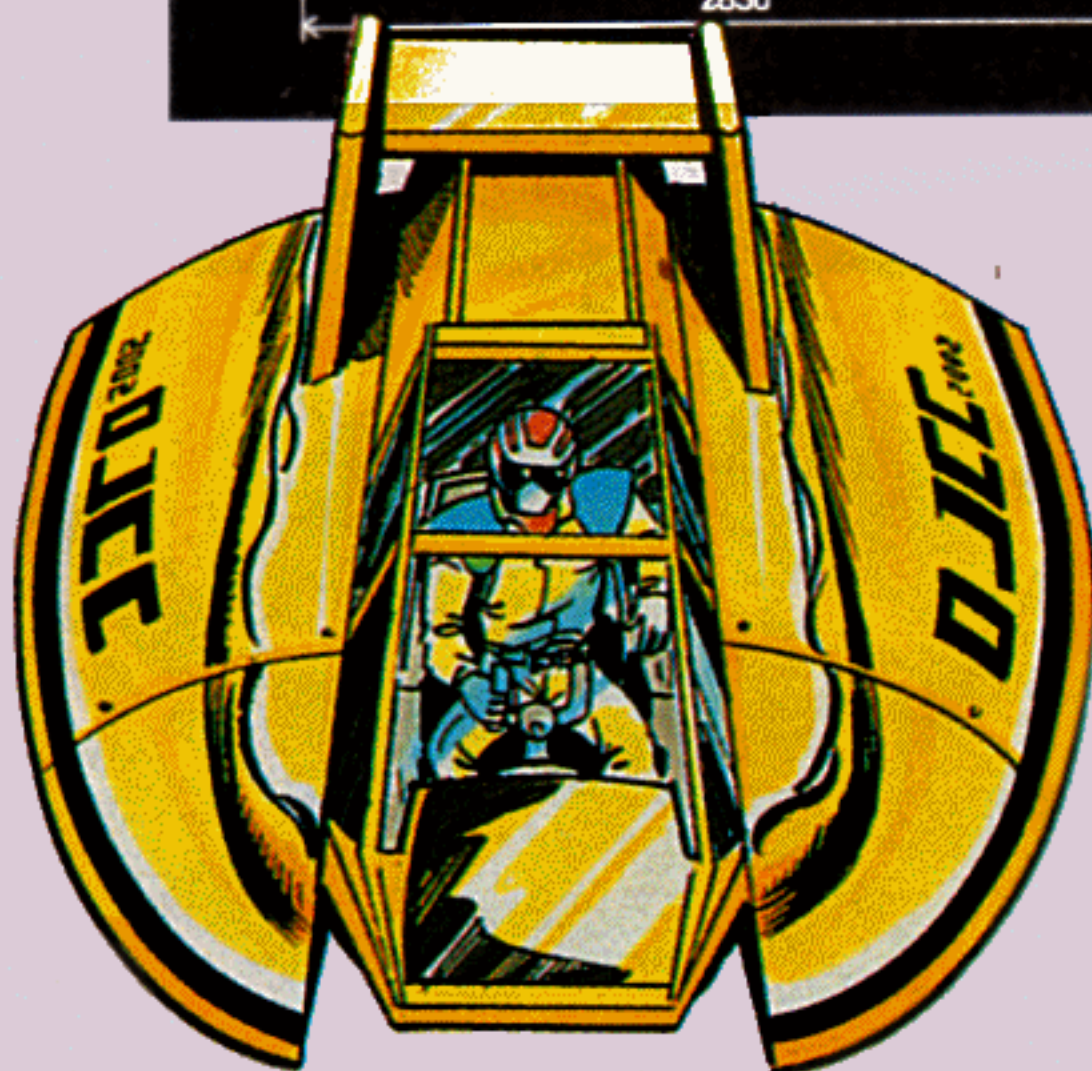
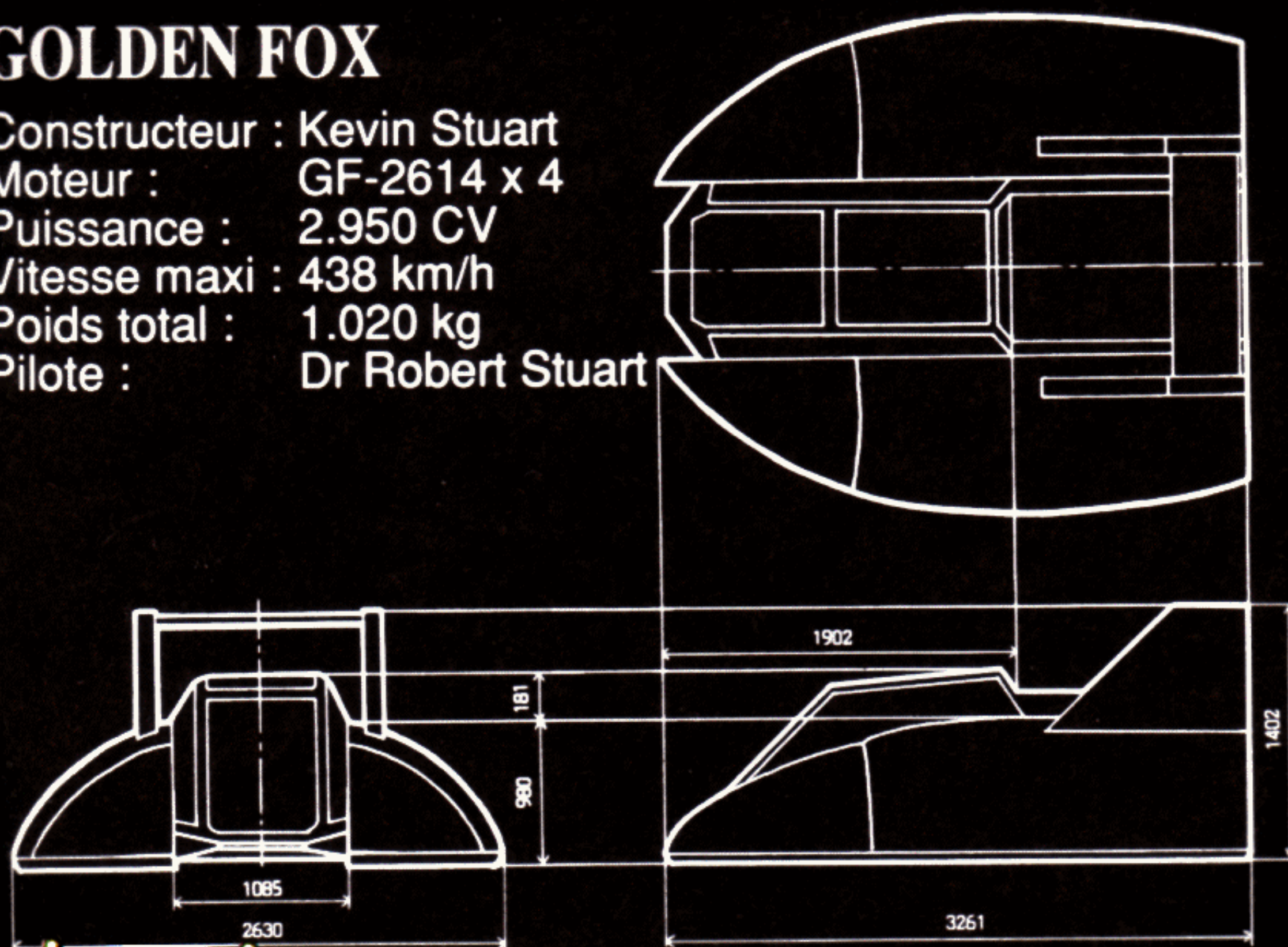


CAPITAINE FALCON

Originaire de Port Town - Age inconnu (certains prétendent qu'il aurait la trentaine). Capitaine Falcon est non seulement un brillant pilote de F-ZERO mais aussi un chasseur de primes réputé et talentueux. Nous savons peu de choses de son passé.

GOLDEN FOX

Constructeur : Kevin Stuart
Moteur : GF-2614 x 4
Puissance : 2.950 CV
Vitesse maxi : 438 km/h
Poids total : 1.020 kg
Pilote : Dr Robert Stuart



Lors de la conception et de la construction de cette machine, son inventeur, Kevin Stuart (aujourd'hui décédé), a privilégié l'accélération. Pour compenser une puissance relativement faible, il avait prévu une carrosserie légère afin de réduire le facteur de charge sur la surface du circuit. Ces caractéristiques ne favorisent pas un bon équilibrage entre la direction et la

puissance du moteur, d'où des virages difficiles. De plus, il est incontestable que Golden Fox réagit assez mal aux impacts. En conséquence, les pilotes de cette machine doivent être hautement qualifiés.

Dr STUART

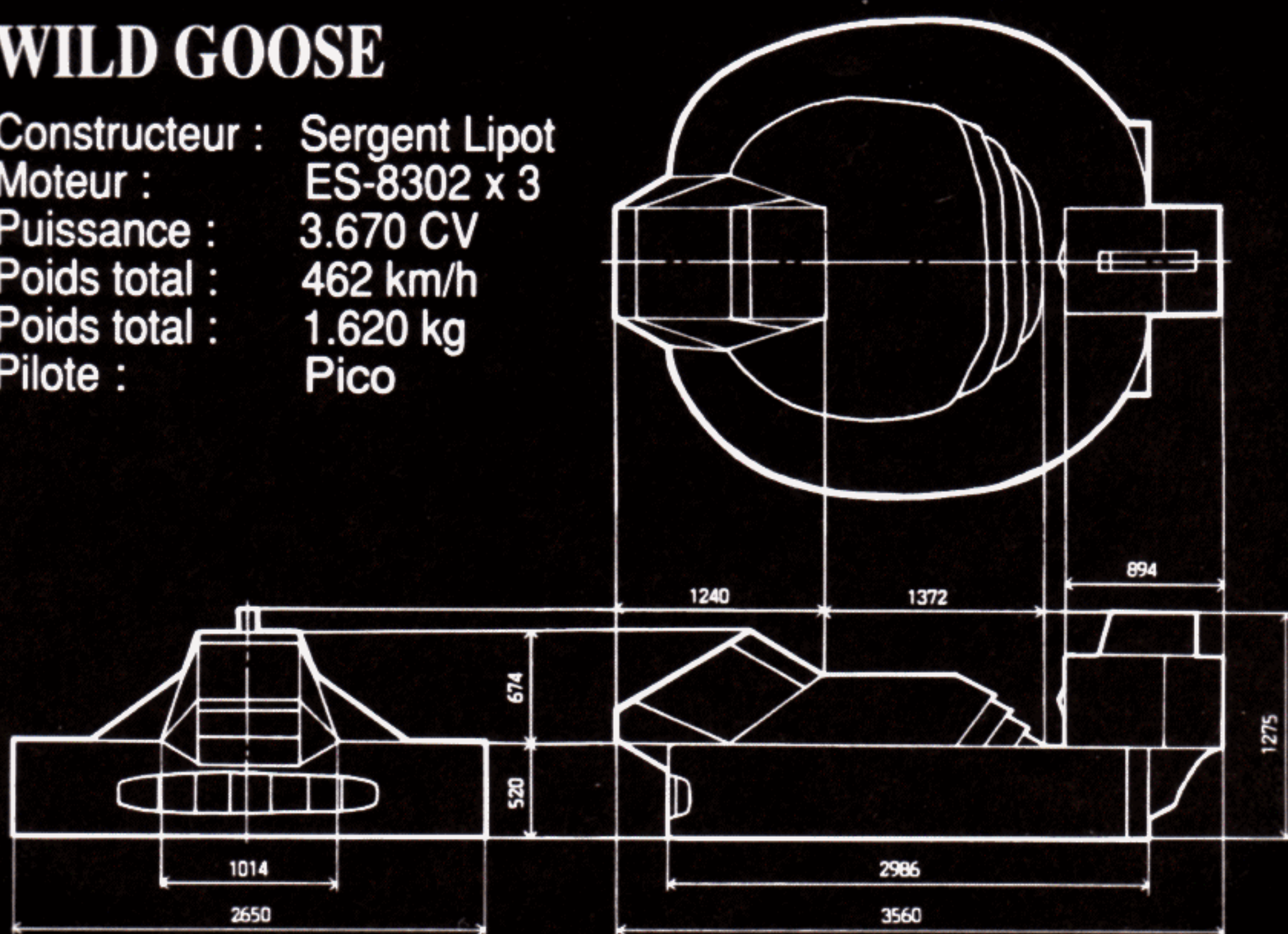
Originaire de Mute City - Nom et prénom : Stuart Robert. Age : 31 ans.

Bien qu'en sa qualité de médecin compétent et estimé il ait adopté le mode de vie de l'élite, il participe au Grand Prix de F-ZERO, aux commandes de la Golden Fox depuis la mort de son père, le scientifique Kevin Stuart.



WILD GOOSE

Constructeur : Sergent Lipot
 Moteur : ES-8302 x 3
 Puissance : 3.670 CV
 Poids total : 462 km/h
 Poids total : 1.620 kg
 Pilote : Pico



Cette machine est conçue pour résister à des dégradations importantes. Lors de sa conception, le principal objectif était de garantir sa compatibilité avec un mode de conduite extrêmement agressif. Le militaire qui l'a inventée est un membre de la tribu Polipoto de

Death Wind, réputée pour son sens aigu du combat.

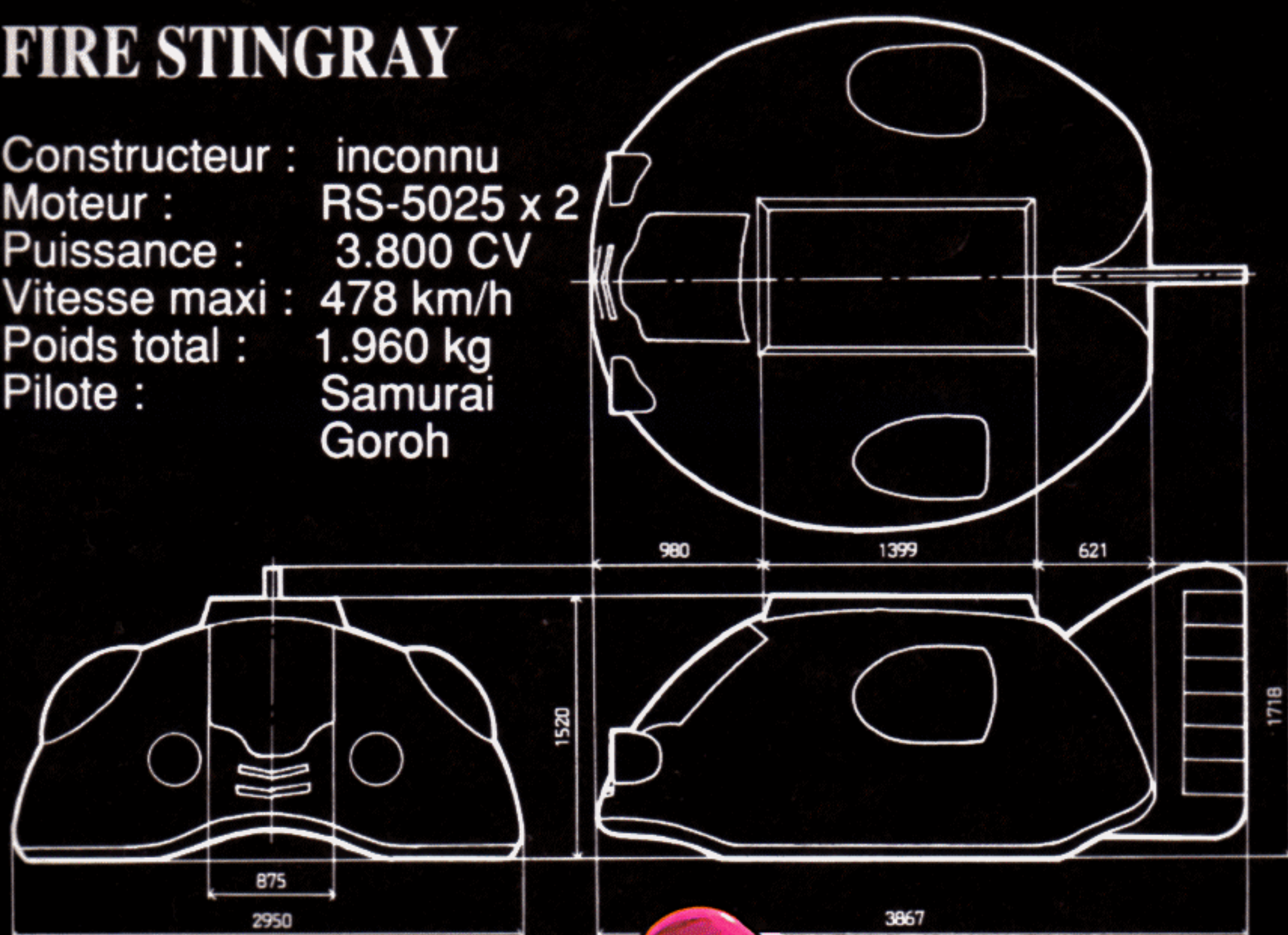
PICO

Originaire de Death Wind - Age : 34 ans - On prétend qu'il serait un ancien soldat de l'Unité Spéciale de Combat de l'Armée de Polipoto. En tant que pilote, Pico se caractérise par une grande agressivité doublée d'une absence totale de sentiments. Officiellement il exerce la profession de pilote de F-ZERO mais le bruit court qu'il est aussi un tueur à gages.

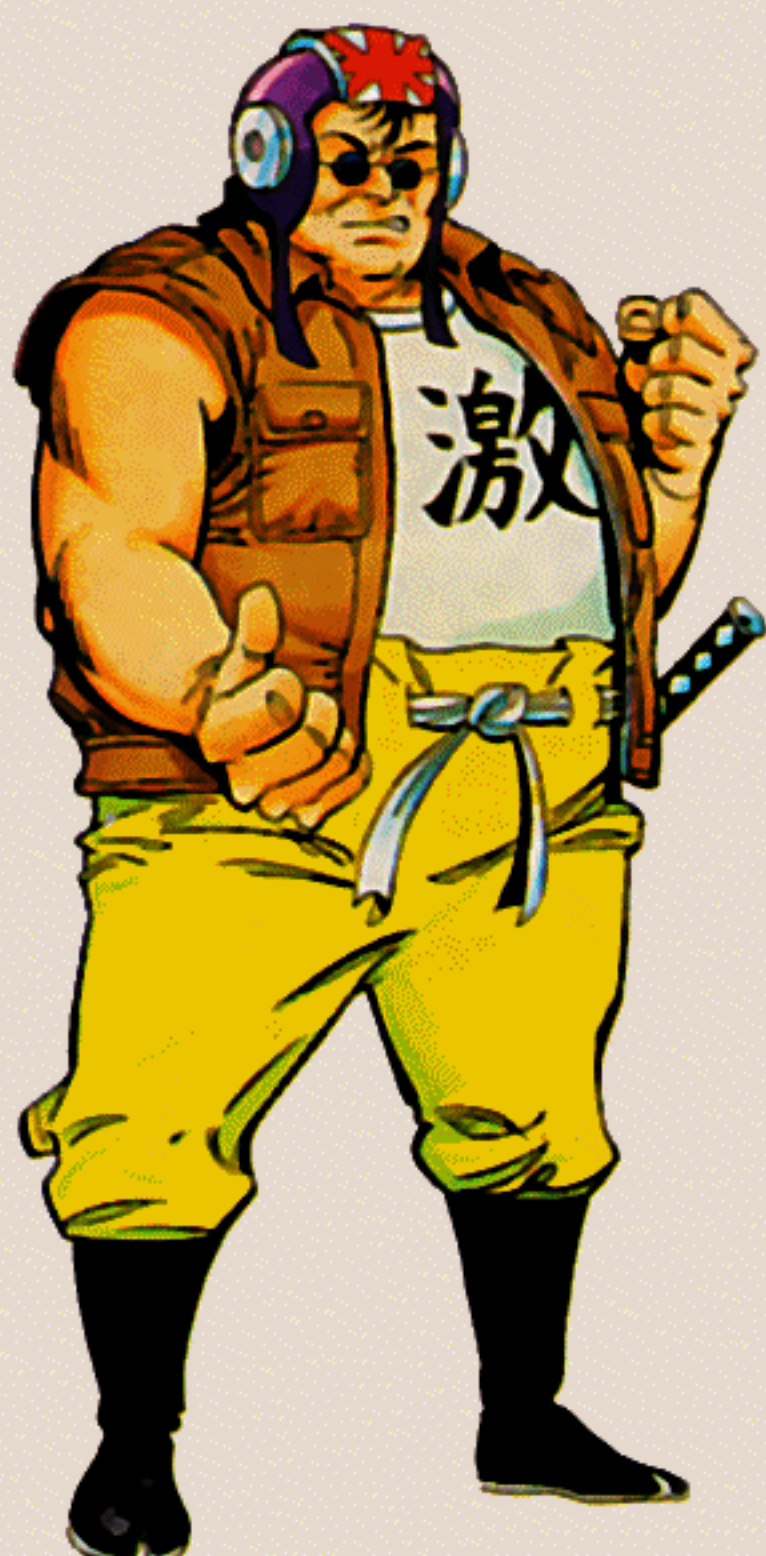
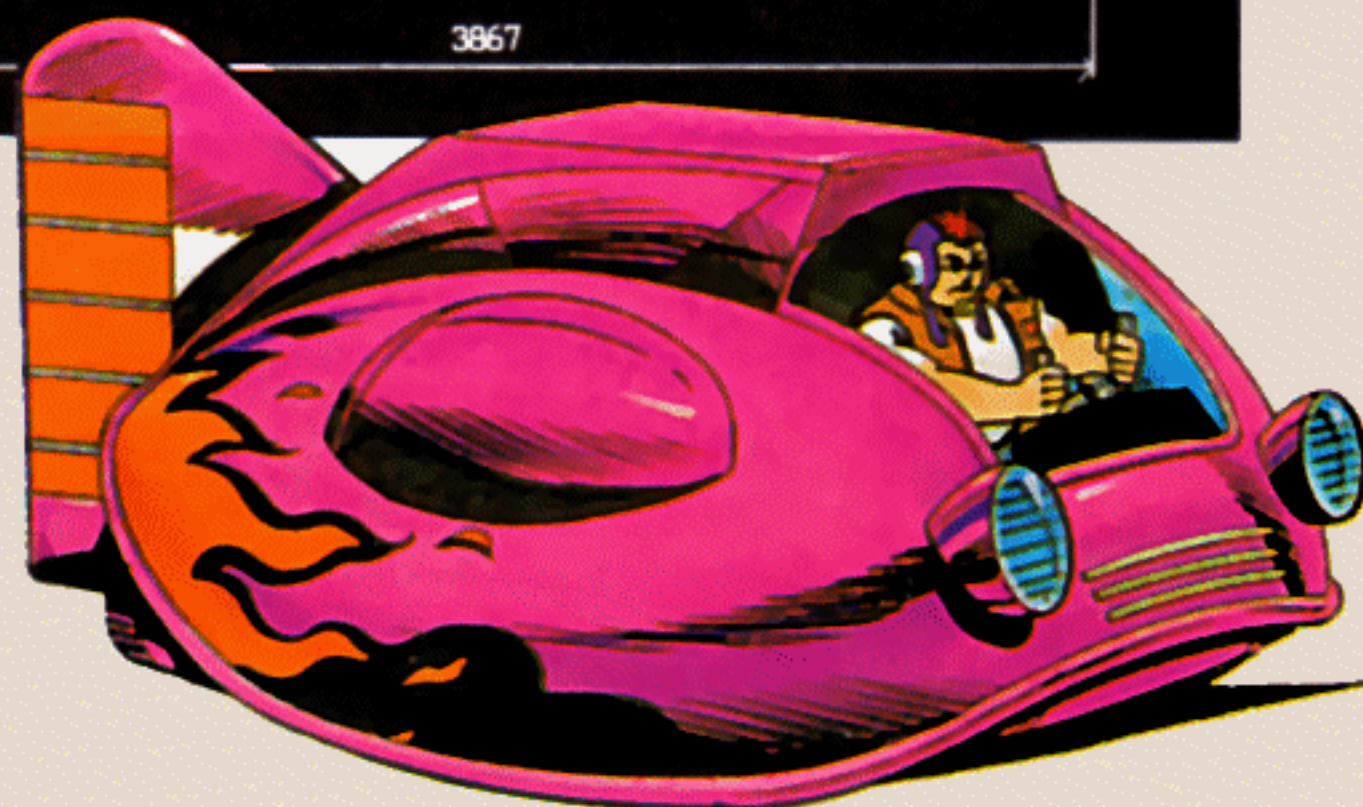


FIRE STINGRAY

Constructeur : inconnu
Moteur : RS-5025 x 2
Puissance : 3.800 CV
Vitesse maxi : 478 km/h
Poids total : 1.960 kg
Pilote : Samurai Goroh



Cette machine équipée de deux moteurs RS-5025 fait la gloire de l'Univers. Malgré une carrosserie lourde et un temps d'accélération très long, elle a battu le record de vitesse devant les trois autres



machines concurrentes. Une utilisation savamment étudiée du S-JET s'avère être décisive pour tirer le meilleur parti de cette machine. De plus, Fire Stingray se distingue par sa haute stabilité dans les virages.

SAMOURAI GOROH

Lieu de naissance : inconnu (on dit qu'il est américain d'origine japonaise). Age : inconnu (on dit qu'il aurait à peine la quarantaine). Il est connu comme étant le leader d'une bande de voleurs sans foi ni loi qui se cache dans le Red Canyon. On sait que pour participer au Grand Prix, il a recours à un pseudonyme. La rumeur veut qu'il ait volé sa machine.

LES VILLES DES PLANETES SATELLITES ET LEURS CIRCUITS

Le Grand Prix F-ZERO comporte 15 circuits situés sur neuf planètes disséminées dans l'Univers. Nous décrivons ci-après les sept circuits rencontrés en mode PRACTICE.

1. MUTE CITY

C'est la plus grande ville de toutes les planètes de la Fédération de l'Espace. Mute City doit sa prospérité au commerce intergalactique. Sa population dépasse les 200 millions d'habitants. A l'origine son nom était Mutant City. C'est ici qu'a lieu la première course des trois divisions du Grand Prix de F-ZERO.



Equipe Knight N° 1

2. BIG BLUE

La surface de cette planète est couverte d'eau à 99%. Le dernier virage de son circuit a reçu un revêtement spécial qui arrête les champs magnétiques. Par conséquent, les pilotes, ici, doivent redoubler d'attention pour ne pas perdre le contrôle de leur véhicule.



Equipe Knight N° 2

3. SAND OCEAN

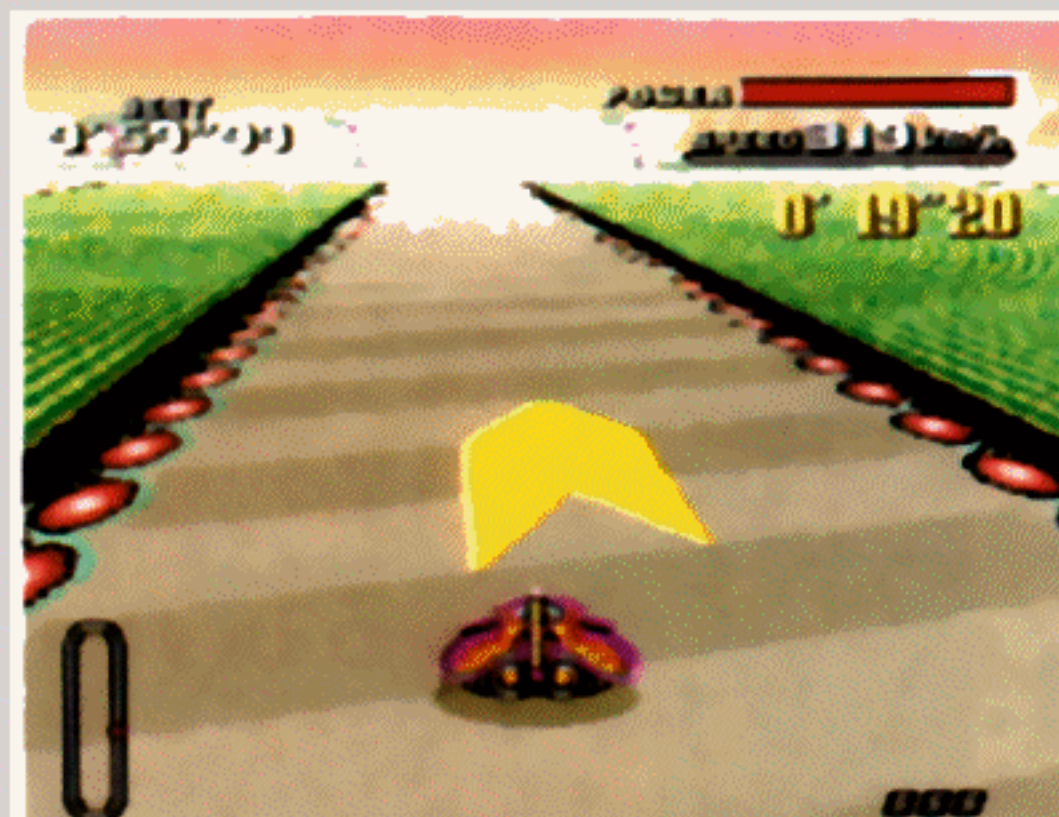
La surface de SAND OCEAN est entièrement recouverte de dunes. Jadis, des animaux primitifs vivaient sur cette planète, mais aujourd'hui seuls des fossiles témoignent de leur existence passée. Ce circuit exige une technique très perfectionnée de pilotage. Gare aux virages en épingle à cheveux ! A vous de décider de la bonne direction à prendre !



Equipe Knight N° 3

4. DEATH WIND

C'est la planète la plus pacifique de tout l'Univers, livrée aux seuls assauts incessants des vents. En dépit de sa conception simple, ce circuit est très délicat en raison de la violence des vents latéraux. Bien souvent, la victoire ou l'échec des pilotes dépend étroitement de leur aptitude à tirer avantage des zones d'accélération maximale.



Equipe Knight N° 4

5. SILENCE

Comme son nom l'indique, il règne sur cette planète une absence totale de bruit. Choisi pour la course finale de la division Knight, ce circuit se compose presque exclusivement de virages à angle droit. Il constitue un bon test d'évaluation des qualités d'appréciation des pilotes et de leur habileté dans les virages.



Equipe Knight N° 5

6. WHITE LAND

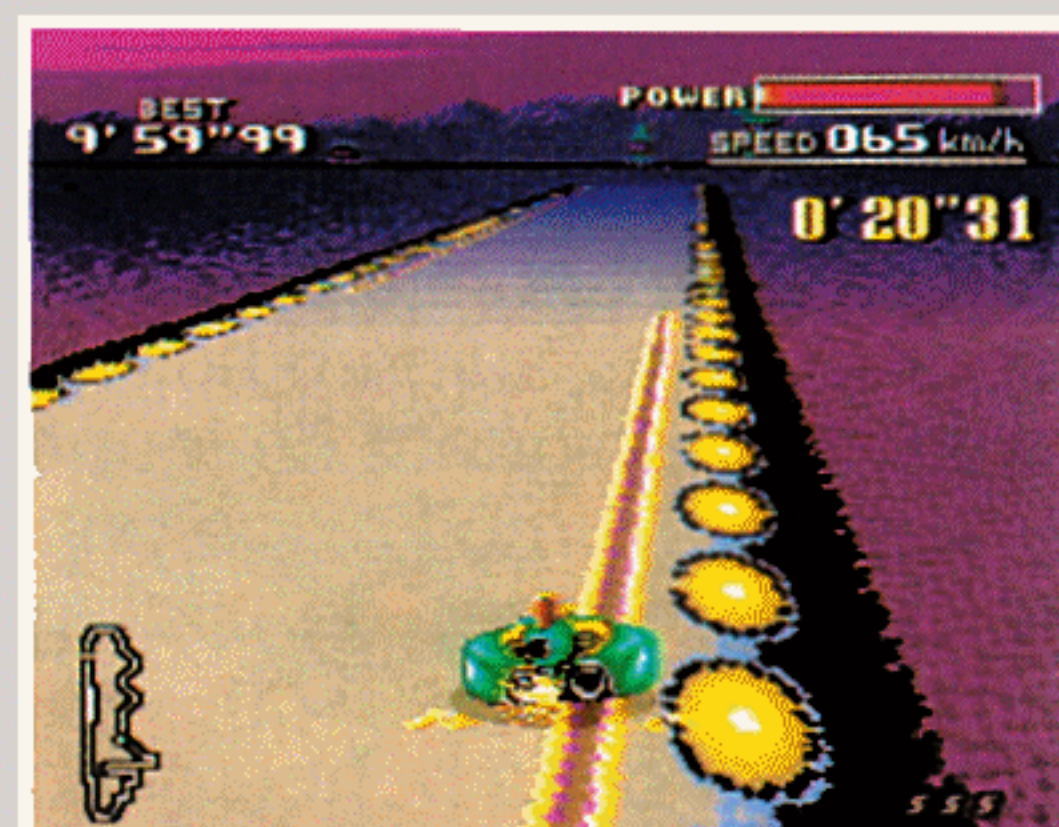
Entièrement recouverte de cristaux, cette planète est sans aucun doute la plus romantique de l'Univers. C'est aussi un circuit extrêmement contraignant en raison de ses deux virages en épingle à cheveux revêtus d'une substance arrêtant les champs magnétiques et de ses aimants placés à proximité des mini-tremplins pour attirer les véhicules vers le bas.



Equipe Queen N° 4

7. PORT TOWN

Cette cité portuaire sert de point de relais pour le commerce intergalactique depuis des temps reculés. Son circuit est reconnu parmi les pilotes comme étant techniquement le plus ardu de tous les circuits. Outre ses divers aimants attirant les véhicules de part et d'autre de son parcours, de ses zones de ralentissement obligatoire, de ses chicanes rapprochées et autres pièges, il offre une grande variété de virages.



Equipe King N° 3

LES CARACTERISTIQUES ET LES DANGERS DE LA PISTE

► Zone à difficultés

Vous rencontrerez de nombreuses sortes de zones à difficultés qui priveront votre machine de sa vitesse et qui vous gêneront dans son pilotage. Les effets de ces zones peuvent légèrement varier en fonction des caractéristiques propres de votre machine. Si vous êtes pris dans les zones à difficultés les plus inoffensives, alors que votre Super Jet (turbo) est en marche, vous pourrez pratiquement maintenir votre vitesse et vous sortir de ce mauvais pas sans trop de mal. Si, au contraire, vous traversez les zones à difficultés les plus impraticables ou les plus denses, vous perdrez inévitablement de la vitesse. Quoi qu'il en soit, essayez d'éviter ces zones.

► Faisceau d'alignement anti-gravité

Cette rambarde a été installée pour empêcher les machines de quitter le circuit et de basculer dans le vide. Attention ! si vous la touchez vous ferez chuter l'indicateur de puissance (POWER).

► Mines terrestres

Si vous heurtez l'une de ces mines, vous diminuerez considérablement votre puissance au compteur et dans la plupart des cas, vous perdrez le contrôle de votre machine. S'agissant de zones à haut risque, nous vous recommandons d'être très vigilant lorsque vous traversez des champs de mines.

► Mini-tremplins

Ces disques à ressorts servent à projeter votre machine très haut dans le ciel. Une fois que vous êtes en altitude, votre vitesse s'accroît, sauf si vous vous déplacez déjà à vitesse maximale. Soyez prudent lorsque vous survolez le circuit car les atterrissages maladroits entraînent une perte de vitesse. Nous vous recommandons de faire très attention lorsque vous êtes aéroporté car un mauvais pilotage peut vous faire perdre votre machine si vous survolez un faisceau d'alignement anti-gravité.

► Aimants (attraction vers le bas)

Après vous être élané à partir d'un mini-tremplin, quand vous passerez au-dessus de ces aimants disposés en bancs, tout en survolant le circuit, vous perdrez de l'altitude et couperez votre élan. ATTENTION ! Si vous tentez de franchir ces bancs d'aimants alors que vous n'êtes pas aéroporté, votre machine entrera directement en contact avec la surface de la piste, entraînant une perte de vitesse et de puissance.

► Aimants (attraction latérale)

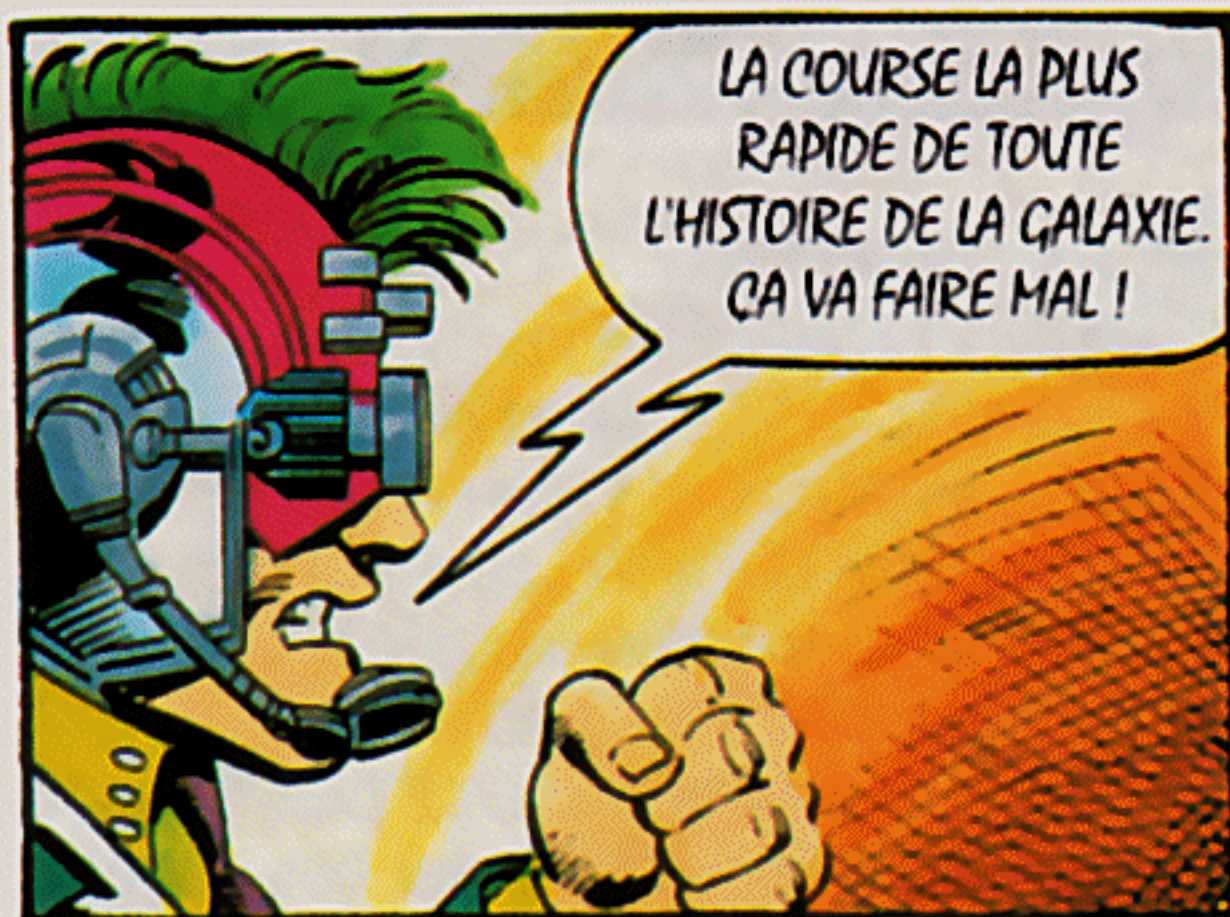
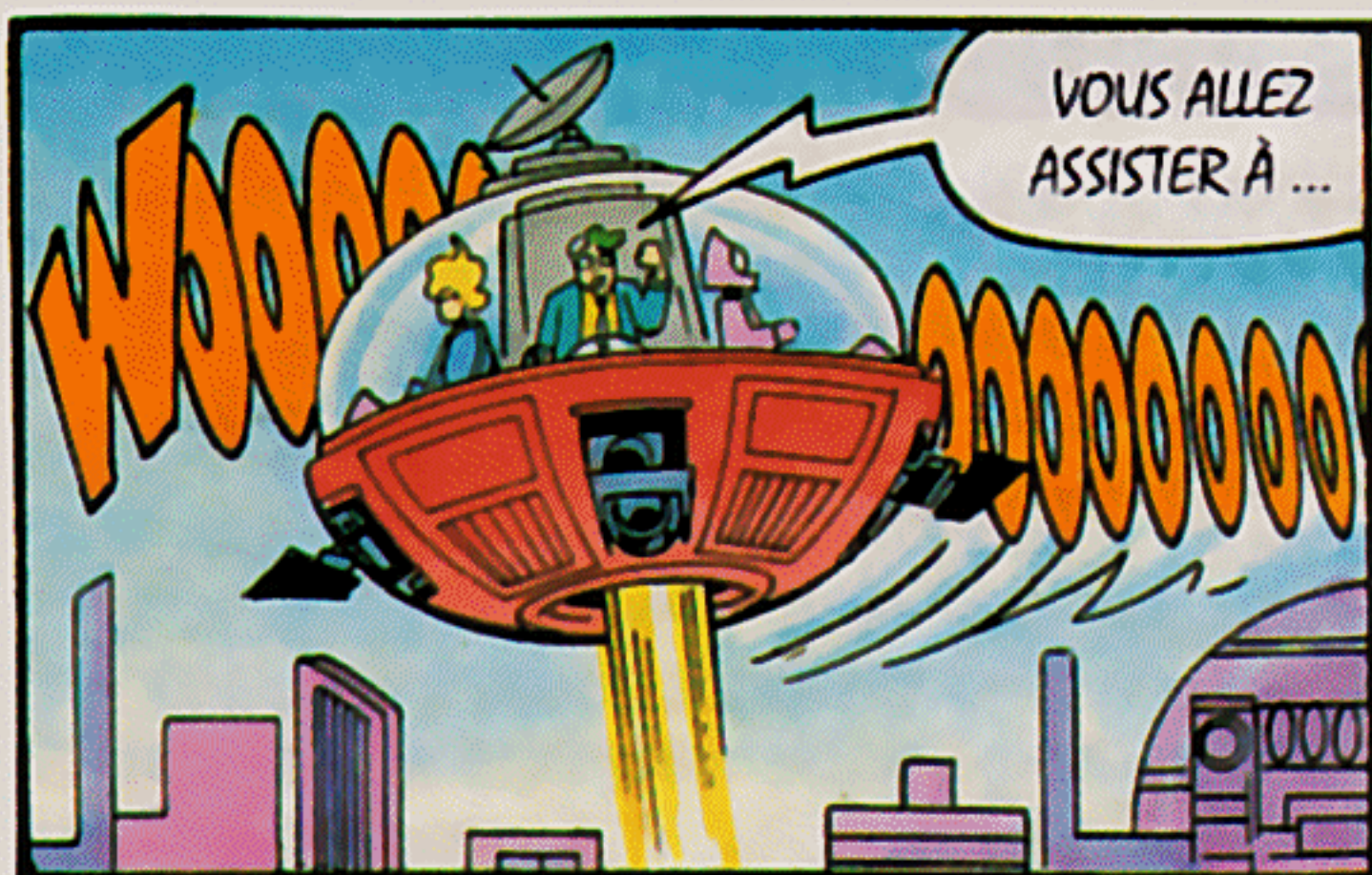
Conçus selon le même principe que les aimants d'attraction vers le bas, ces aimants, placés au bord de la piste attireront votre machine hors du circuit. Pour contrecarrer l'effet de ces aimants, veillez à piloter votre machine dans la direction opposée à l'attraction.

► Revêtement anti-magnétique

Appelé aussi zone de dérapage, ce revêtement fait obstacle à l'adhérence de votre machine à la piste. Aussi, efforcez-vous de garder le contrôle de votre machine lorsque vous traversez cette zone et ne perdez pas de vue que votre machine continue à se mouvoir grâce à l'inertie de la vitesse acquise.

► Zone d'accélération instantanée

Dès que vous pénétrez dans cette zone, votre machine subit une poussée vers l'avant accompagnée d'une vive accélération sur un court instant.



QUELQUES INSTANTS
PLUS TARD ...

JE T'AI ENFIN RATRAPÉ ! TON
SORT EST ENTRE MES MAINS, SALE
LÉZARD GLUANT !

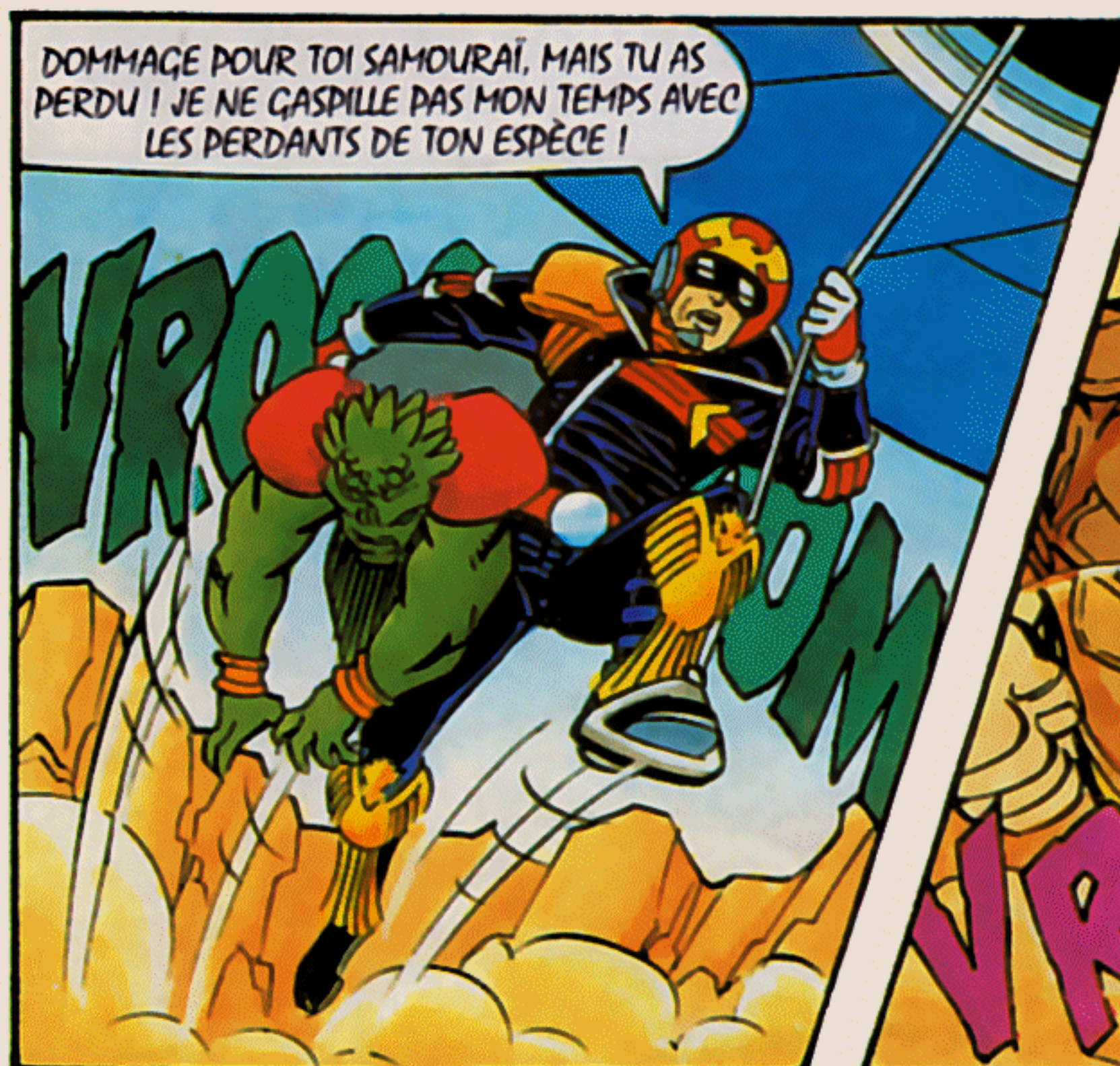
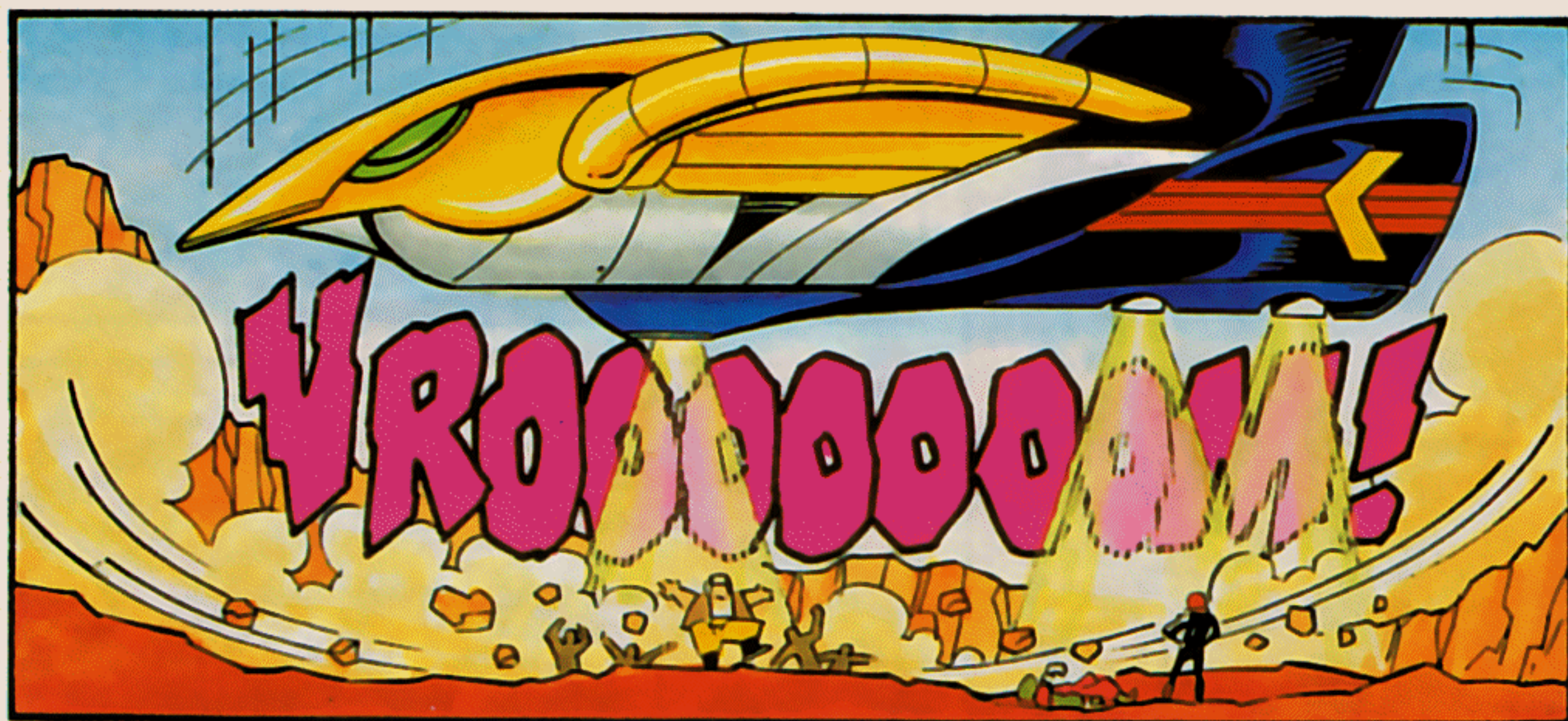
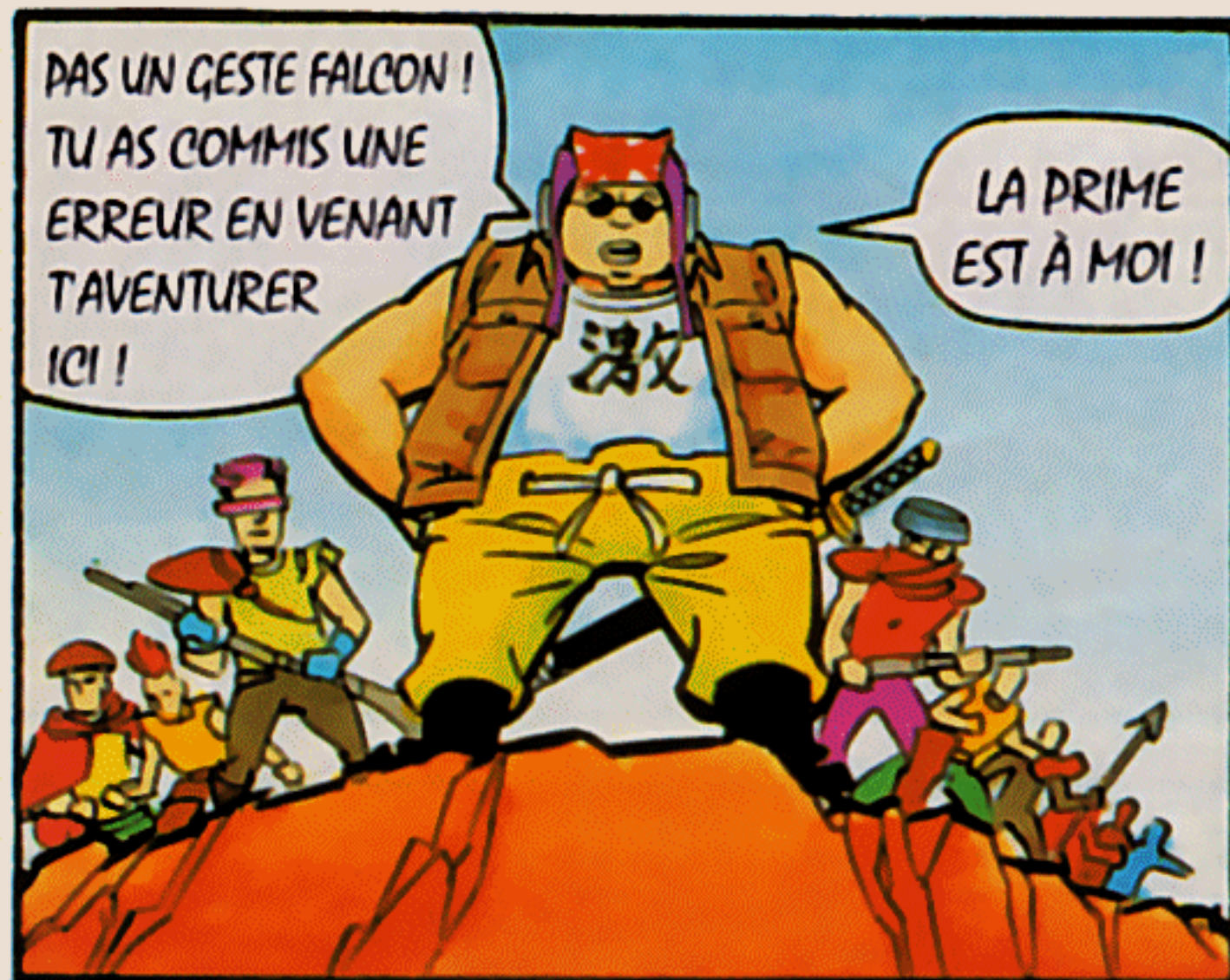
TA DERNIÈRE HEURE
EST ARRIVÉE !

ZAP!

ZAP!

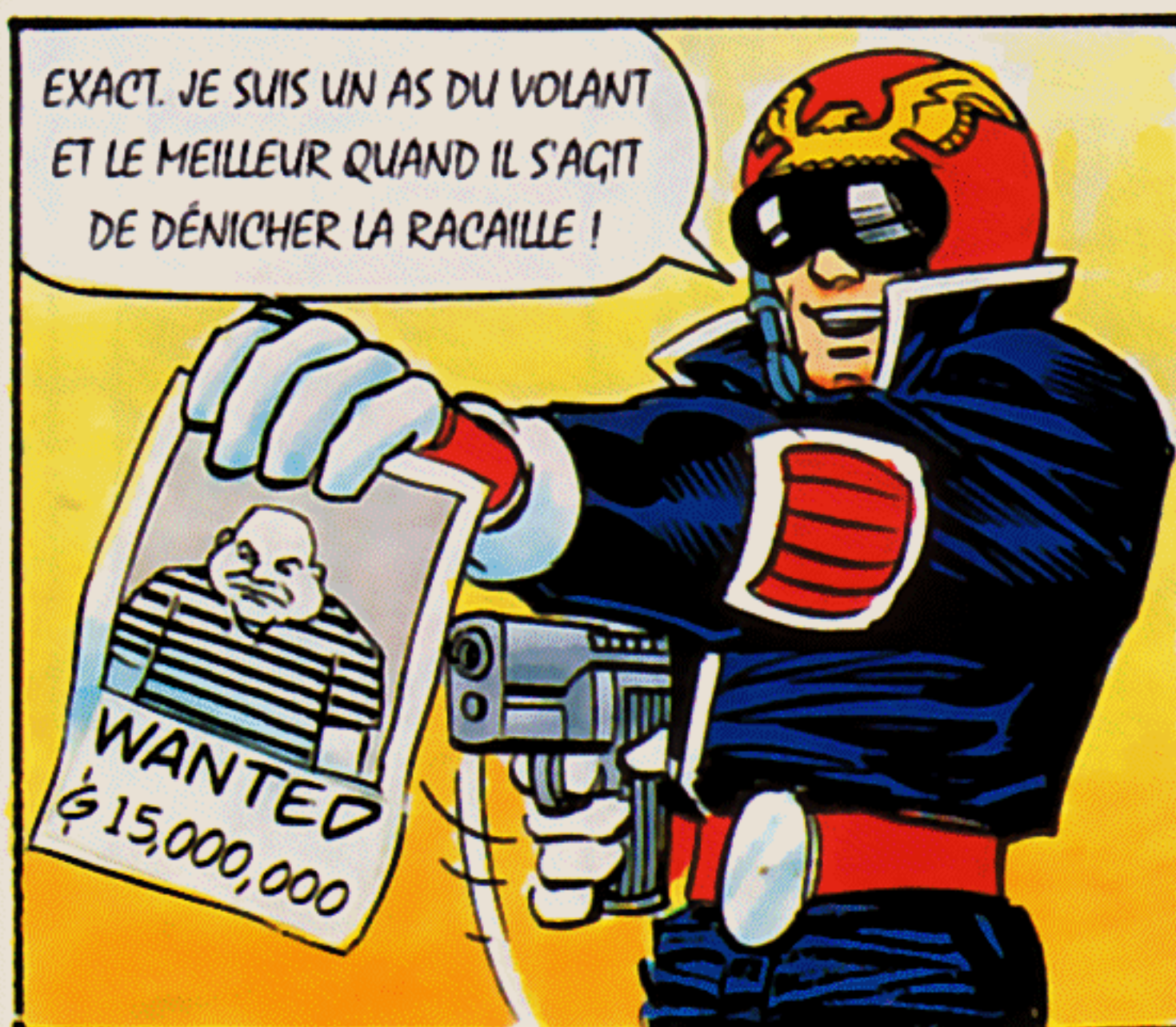
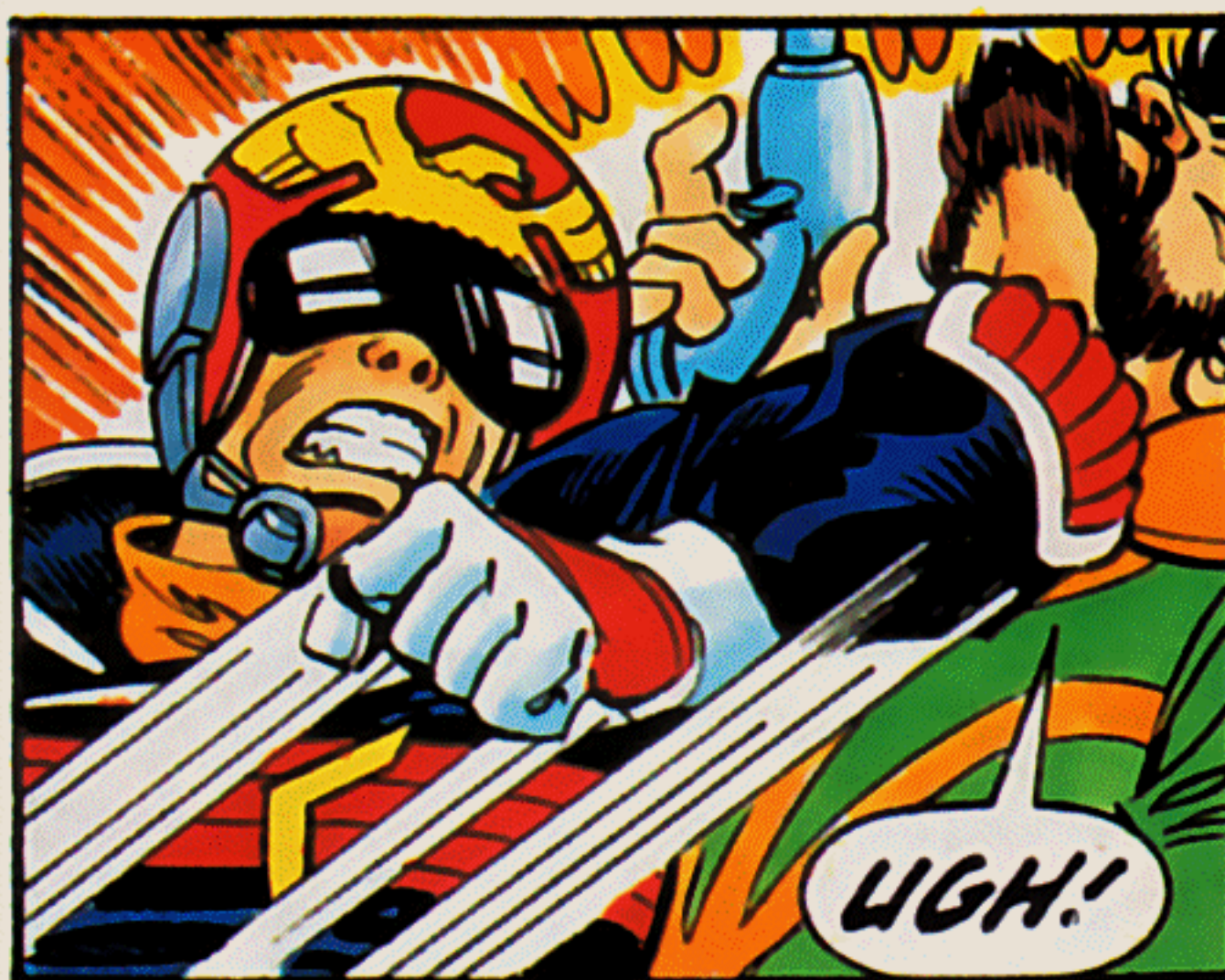
AAAARRGH!

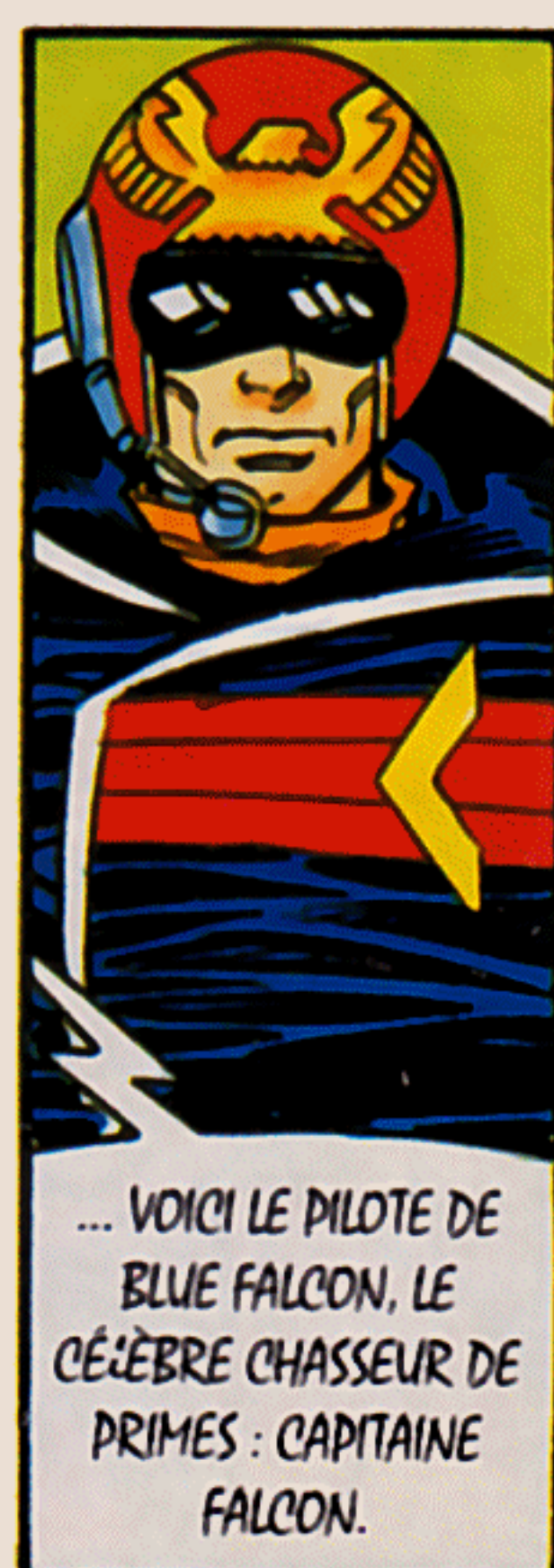
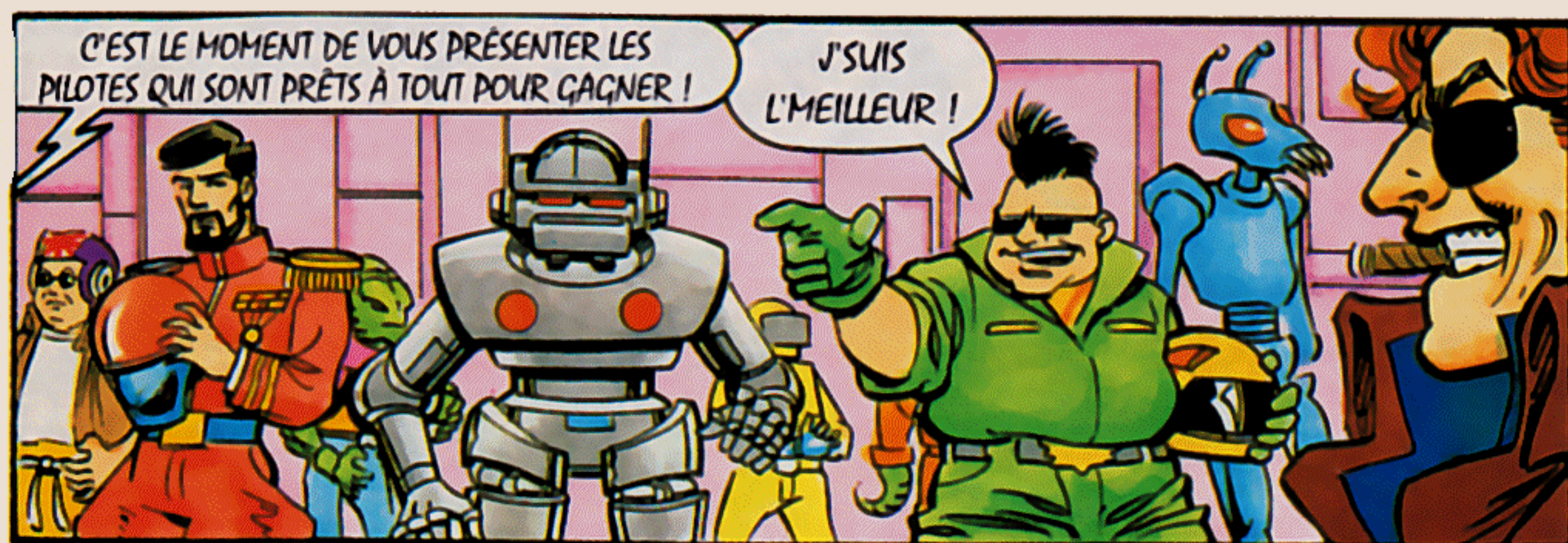
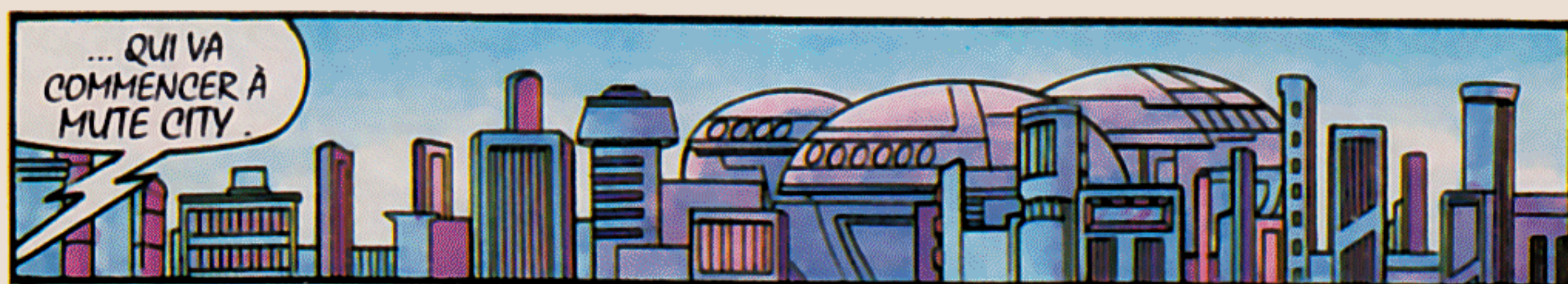
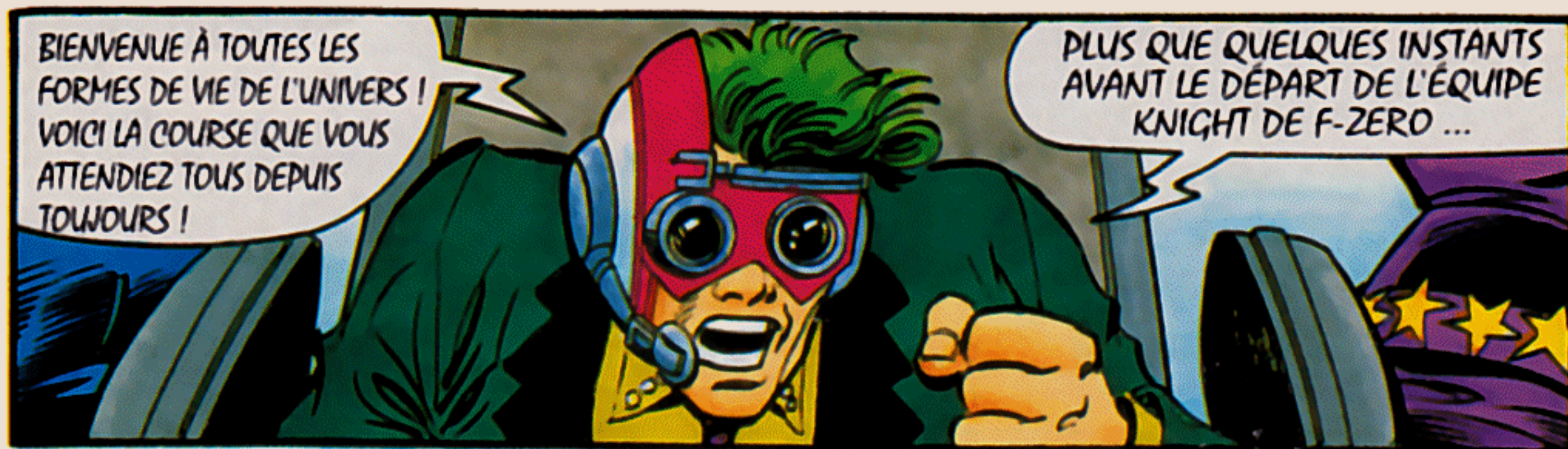
NOM : SCALE HEAD
DOSSIER N° SJ-502-Z-4423
RECHERCHÉ. MORT OU VIF.
RÉCOMPENSE DE 500.000
CRÉDITS GALACTIQUES.
PAS SI MAL !

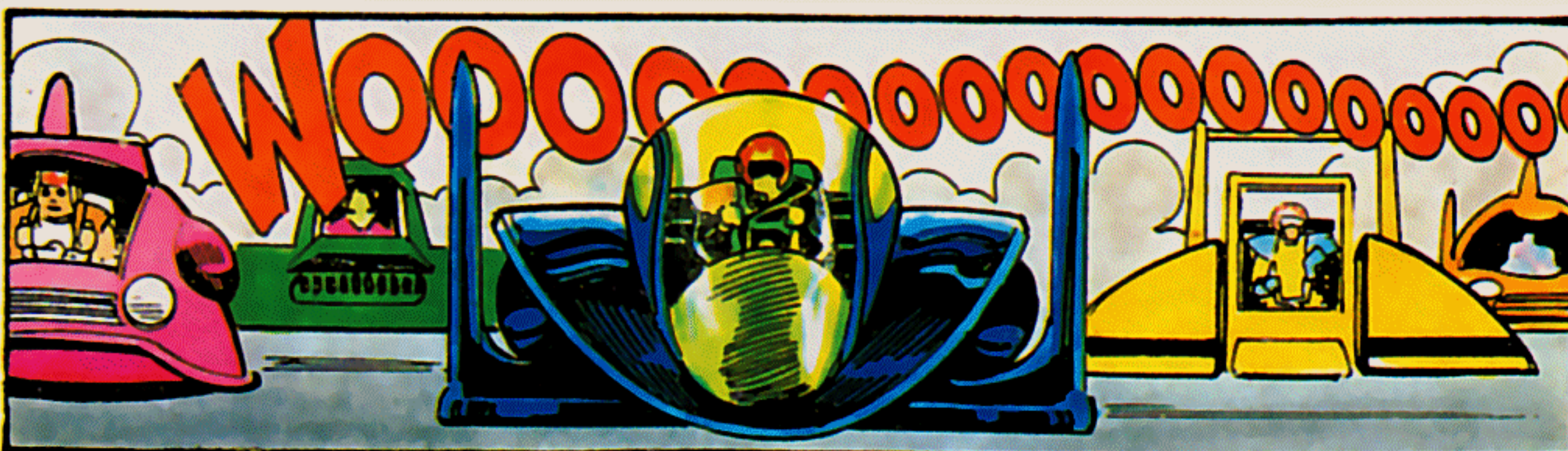
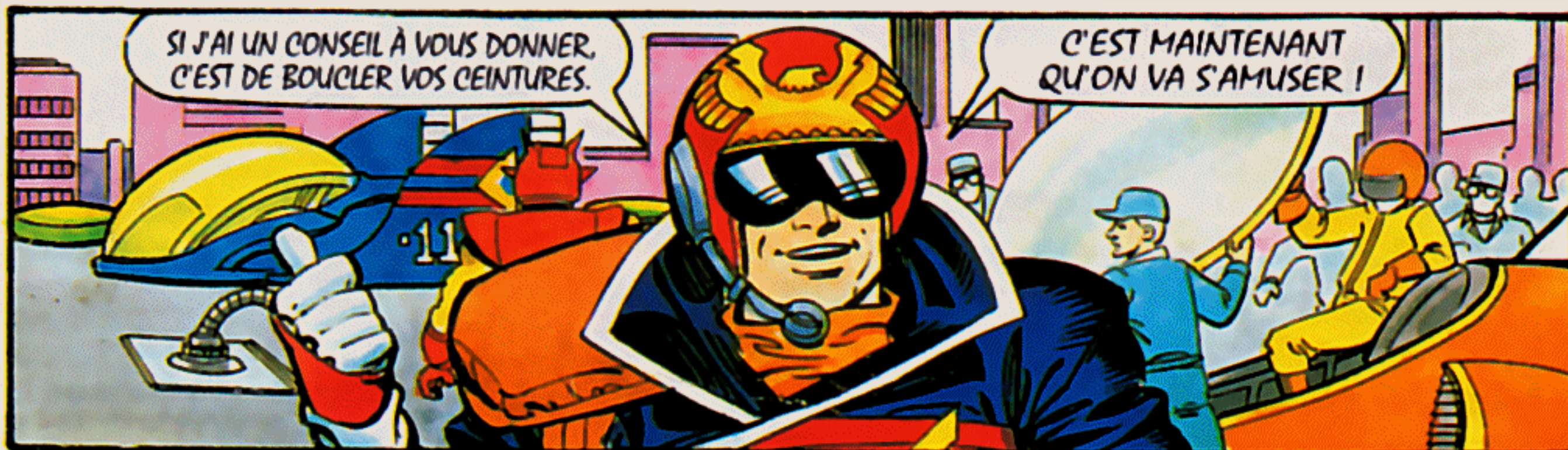
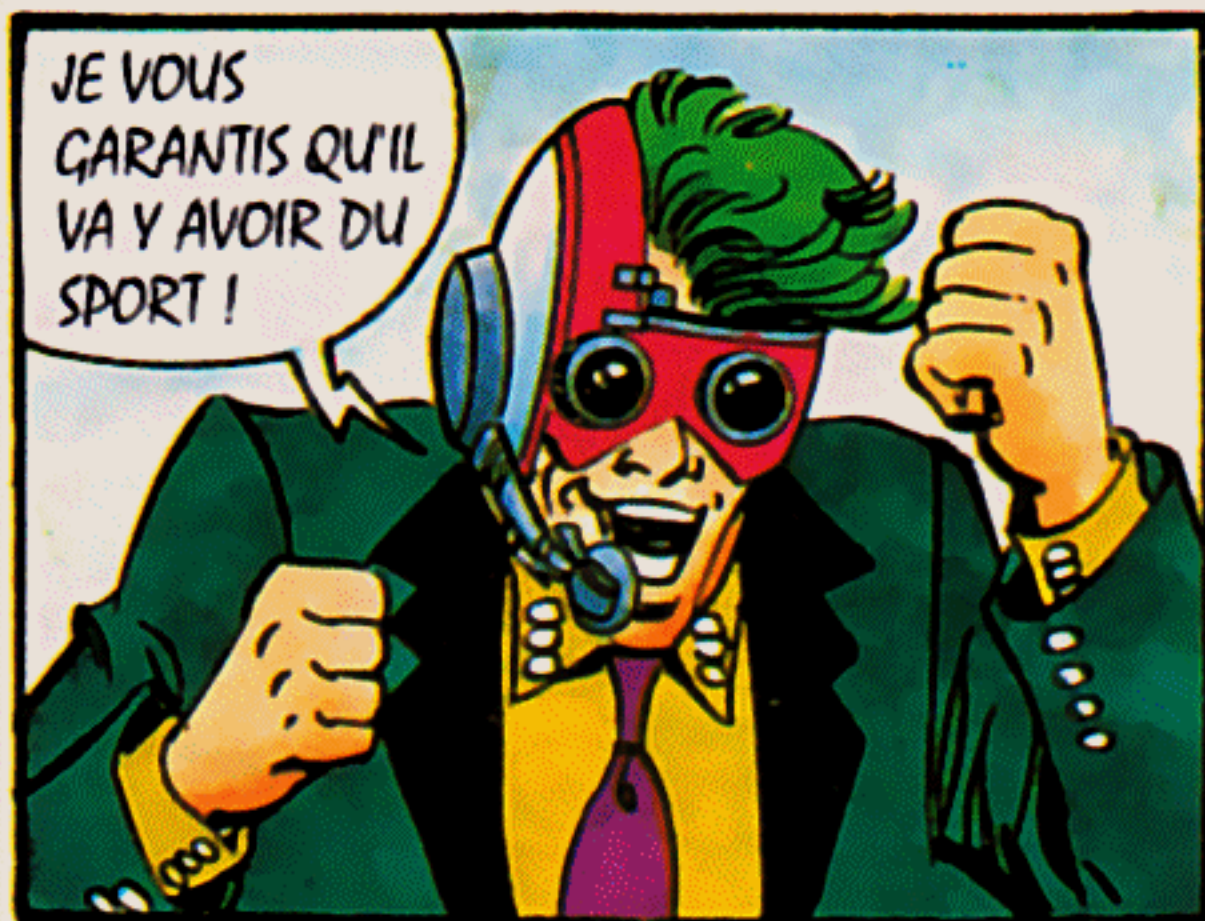


PEU APRÈS ...

MUTE CITY







PARTEZ !!

C'EST PAS DU JEU !
JE RISQUE MA TÊTE !

JE VAIS VOUS MONTRER
COMMENT LES VRAIS
MECS SE BATTENT !

JE DÉTESTE ÊTRE BATTU
PAR UN PILOTE QUI A
DU SANG DE NAVET
DANS LES VEINES !

JE GAGNERAI EN L'HONNEUR
DE TOUTES LES JOLIES FEMMES
D'ICI ET D'AILLEURS !

ENFIN ET SURTOUT...

Si vous démarrez la course avec la manette des gaz (Bouton B) abaissée, vous partirez sur des chapeaux de roue. Mais après ce départ en flèche, le moteur tournera au ralenti pendant un bon moment avant d'accélérer à nouveau.

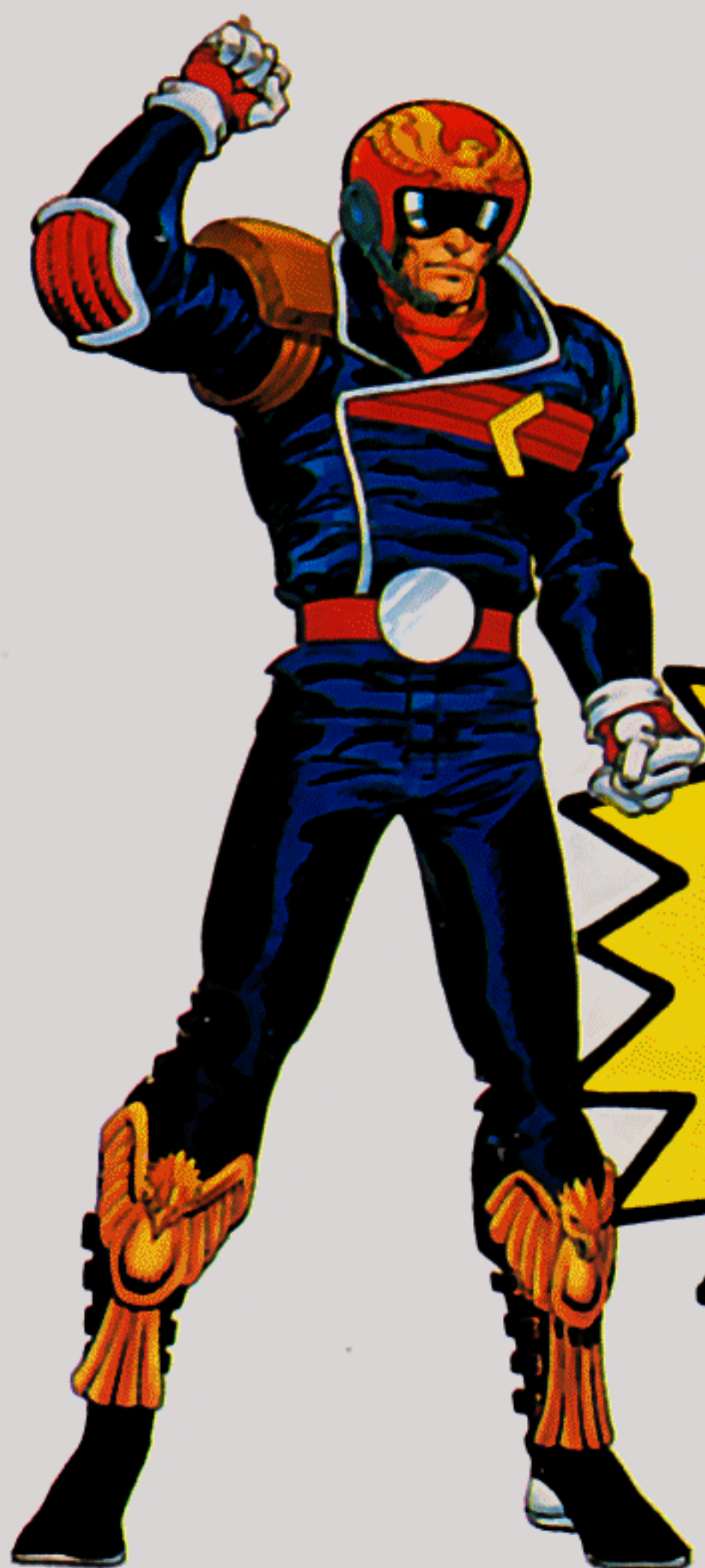
Après un saut, sachez que votre machine prend de la vitesse tant qu'elle survole le circuit. Par conséquent, pour atteindre la vitesse maximale, sachez utiliser les mini-tremplins (veillez cependant à ce que votre machine ne bascule dans le vide pour aller s'écraser bien plus bas !).

Lorsque vous atterrissez après un saut, appuyez sur le bas de la manette multidirectionnelle pour basculer l'avant de votre machine vers le haut. Cette manoeuvre vous évitera de ralentir après l'impact de l'atterrissage.

Si une machine concurrente est sur le point de vous rattraper, vous serez prévenu par le message CHECK. Tâchez de trouver le moyen de l'empêcher de vous doubler.

Si votre machine perd sa stabilité, quitte sa trajectoire et commence à déraper, nous vous conseillons de relâcher momentanément la manette des gaz (Bouton B) de manière à retrouver une bonne adhérence.

Vous serez encore plus ébloui par ce jeu si vous l'utilisez en stéréo. A cet effet, nous vous recommandons d'employer un câble stéréo pour raccorder votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ à votre téléviseur.



DANS CETTE COURSE, IL Y A
DEUX SORTES DE PILOTES :
LES PERDANTS ET MOI !

FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la 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:
16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention: Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

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

Nintendo®



DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON