

# Nigel Mansell's World Championship R A C I N G



MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING



***SUPER NINTENDO***<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM



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.



*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 acheté la cartouche de jeu NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP\* pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

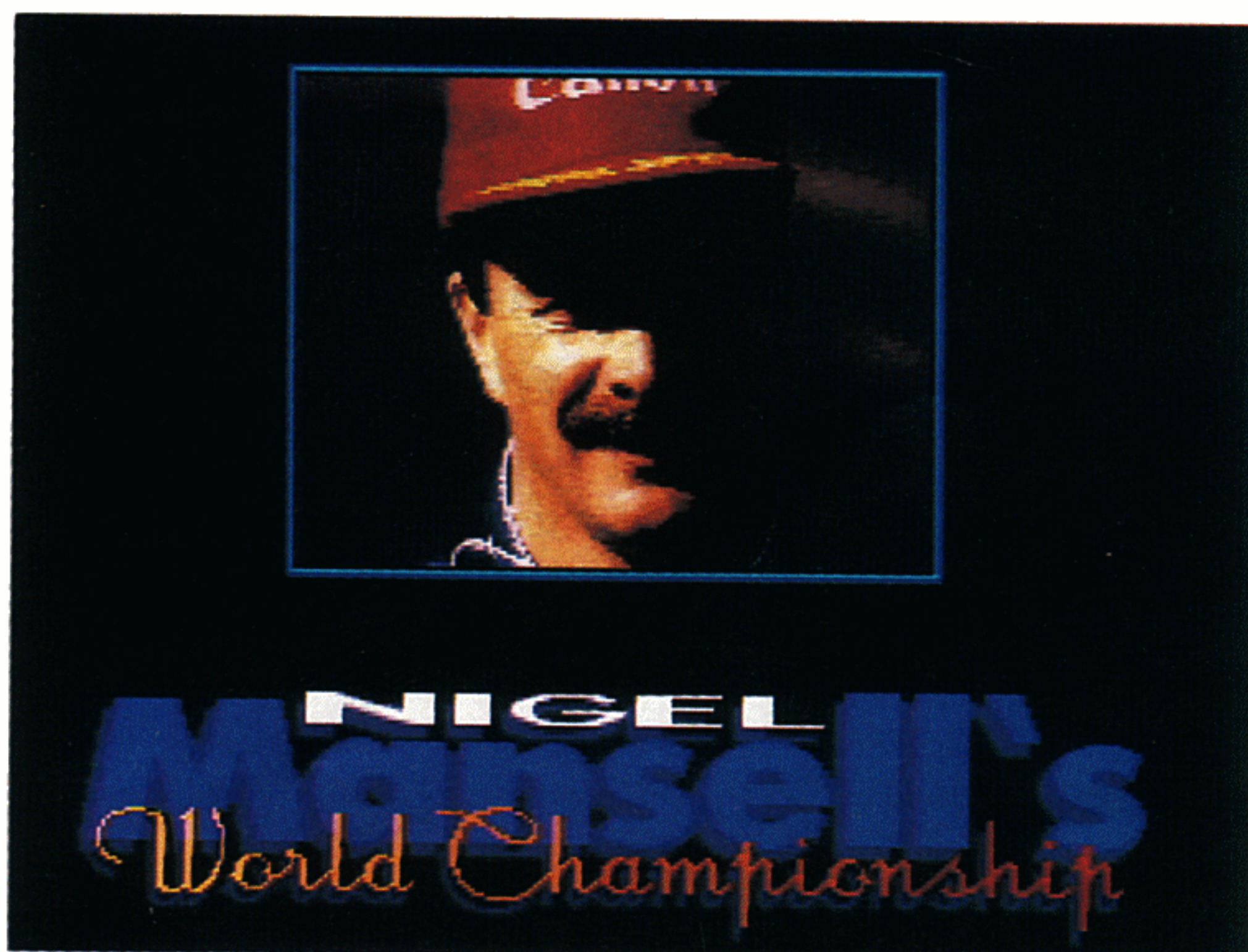
Veuillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.  
GREMLIN IS A TRADEMARK OF GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.  
LICENSED BY FOCA TO FUJI TELEVISION. COPYRIGHT GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED 1993. ALL RIGHTS RESERVED.  
SOURCE CODE COPYRIGHT 1993 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.  
PACKAGING COPYRIGHT 1993 GAMETEK INC.  
LICENSED FROM GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED TO NINTENDO CO., LTD.



# ***Table des Matières***

<b>Mansell - Historique.....</b>	<b>2</b>
<b>L'action.....</b>	<b>6</b>
<b>Piloter votre voiture.....</b>	<b>7</b>
<b>Écran de sélection principal.....</b>	<b>8</b>
<b>Courir sur un circuit .....</b>	<b>9</b>
<b>Courir toute une saison.....</b>	<b>15</b>
<b>Options de contrôle .....</b>	<b>17</b>
<b>Enregistrement de votre nom.....</b>	<b>18</b>
<b>Les conseils de Mansell.....</b>	<b>19</b>
<b>L'entraînement au volant.....</b>	<b>21</b>
<b>Utilisation du mot de passe.....</b>	<b>22</b>





# NIGEL MANSELL



## Mansell-

2

**N**igel Mansell a quelque chose en commun avec beaucoup des grands de la course d'aujourd'hui : il a commencé sa carrière aux commandes d'un kart. Dès le début, il était bien décidé à gagner, et il ne tarda pas à accumuler les victoires. "J'avais dix ans lorsque je participai à ma première compétition. C'était à Shennington, Edge Hill, Banbury. Nous étions là, avec notre Fastakart à une seule roue motrice, muni d'un moteur JLO, et je pensais *"Bon, je vais gagner ma première course"*.

Malheureusement pour Nigel, son pronostic ne se réalisa pas et il ne remporta pas la course... En fait, il ne réussit même pas à la terminer : son moteur tomba du kart !

Cependant les choses s'arrangèrent et bien vite Nigel se retrouva à défendre les couleurs de l'Angleterre dans le Championnat de karting. Il parvint ainsi à gravir les échelons sans problème, jusqu'aux niveaux supérieurs de la compétition. Nigel n'a jamais été du genre à rester en place très longtemps et ayant décidé de passer en Formule Ford, il y réussit en 1976.

*"Ma toute première monoplace fut une Hawke DL 11. J'ai débuté par une course à Mallory Park", se remémore-t-il. Cette fois-ci, sa première aventure dans cette catégorie fut davantage couronnée de succès. "Nous avons décroché une victoire lors de notre première course. J'étais très content, ravi même. En tout, cette année-là, j'ai couru neuf fois et j'ai remporté six courses. Je ne m'emballais pas, mais je sentais que je ne m'étais pas mal débrouillé". Mais ses aspirations n'étaient pas assouvies pour autant. "Cette voiture m'avait permis une assez bonne première année en Formule Ford. Je savais que je pouvais remporter des courses, et cela m'a en fait donné encore plus d'ambition. Je voulais passer à des voitures encore plus puissantes, à des compétitions plus difficiles. Ce n'était jamais un jeu pour moi ; j'étais fermement décidé à devenir pilote de course professionnel. C'était sans doute synonyme de difficultés plus nombreuses, de débrouillardise plus astucieuse pour trouver de l'argent et des sponsors, mais cela n'allait pas m'arrêter."*

# WORLD CHA



# MANSELL'S

## Historique



En 1977, Nigel eut un sérieux coup dur à surmonter lorsque, à la suite de deux fractures cervicales, il risqua la paralysie totale et même la mort... Nullement découragé par cet accident, il revint après son arrêt et s'attaqua de nouveau à la Formule Ford avec plus d'enthousiasme encore *"Je me sentais en forme. J'étais heureux de revenir à la course et je pilotais bien"*. La dernière course se passait à Silverstone, en Angleterre, et Mansell devait absolument obtenir la pole position, réaliser le meilleur temps au tour et gagner la course, afin de remporter le Championnat de Formule Ford. Il réussit ces trois défis.

Constamment poussé par son ambition, il pensait qu'après avoir remporté le Championnat de Formule Ford, il lui faudrait passer à la Formule 3. Cette décision l'entraîna dans un rude combat durant lequel, aidé de sa femme Rosanne, il travailla de longues journées pour trouver de l'argent et des sponsors. Cette quête s'avéra infructueuse. Nigel nous fait le récit de ses déconvenues : *"Au début de la saison 1978, on nous fit comprendre que si*

*nous n'étions pas prêts à nous financer nous-mêmes, il n'y avait pas de raison pour que les sponsors le fassent. Cela m'a enragé à tel point que j'étais prêt à faire n'importe quoi pour trouver de l'argent. De telles situations peuvent vraiment pousser quelqu'un à des extrêmes et c'est exactement ce que j'ai fait. Nous avons vendu notre appartement"*. Mais ce pari sur l'avenir ne se révéla pas un bon calcul. Ayant reçu l'assurance qu'un sponsor se présenterait certainement bientôt, Mansell trouva assez d'argent pour pouvoir payer ses premières courses au volant d'une March d'usine. Mais aucun sponsor ne s'étant manifesté, il ne restait plus rien de son argent au bout de cinq courses. *"En tout, ces cinq courses nous ont coûté toute nos économies. Nous nous sommes retrouvés sans rien - sans voiture, sans maison, sans un sou. La question ne se posait même plus si nous devions ou non abandonner. C'était déjà fait ! C'était dramatiquement simple, nous ne pouvions plus courir."*

3

# CHAMPIONSHIP



# NIGEL MANS

4

C'est alors que Mansell apprit que l'équipe de Formule 3 de David Price, sponsorisée par Unipart, cherchait un deuxième pilote pour la saison 1979. *"J'ai rendu quelques visites à l'entreprise de David à Twickenham et je suis sans doute parvenu à le convaincre que j'en valais la peine puisqu'il m'a donné ma chance."* Cela voulait dire que, pour la première fois de sa vie, Mansell recevait un petit salaire en tant que pilote. Une saison assez banale suivit, durant laquelle Mansell ne réussit à gagner qu'une seule fois. Mais Colin Chapman s'intéressait désormais à ce jeune pilote ambitieux, et bien que Mansell dût encaisser un nouveau coup dur en étant blessé à Oulton Park, on lui offrit de faire un test pour Lotus. Il était toujours handicapé par ses blessures, mais n'allait pas s'arrêter pour autant. Il appela immédiatement son spécialiste pour lui demander de l'aide. *"La semaine suivante, je devais tenter mon premier essai en Formule 1 et il était hors de question que je n'y aille pas. Rien n'aurait pu m'arrêter. Mon médecin m'a prescrit une bonne dose de fortifiants et j'ai foncé !"*

Mansell se montra à la hauteur de la situation et, en 1980, il fut engagé comme pilote d'essai chez Lotus. Suite à quelques tours assez impressionnants, y compris un record de vitesse pour Lotus à Silverstone, Chapman lui offrit sa première occasion de remporter un Grand Prix (en Autriche). Mansell et sa femme voyaient enfin leurs efforts couronnés.

*"Colin Chapman pensait que j'étais prêt, et moi, j'en étais fermement convaincu. Ce qui s'était passé en Formule 3 n'avait plus aucune importance. J'allais pouvoir tenter ma chance en Formule 1. C'est tout ce qui comptait à mes yeux."* Pendant les quatre années qui suivirent, Mansell courut pour Lotus avec des résultats inégaux. Lotus n'étant plus l'écurie qu'elle avait été, le mieux que Mansell put obtenir, ce fut une série de troisièmes places, et une fois la pole position.

En 1985, il rejoignit l'écurie Williams, et durant les quatre années suivantes, le monde de la Formule 1 commença à se rendre compte de son potentiel : Nigel Mansell était un pilote vraiment sensationnel, dans la pure

# WORLD CHA



# MANSELL'S

tradition classique. La course de Silverstone, en 1987, fut incroyablement passionnante et la victoire de Mansell entra dans les annales. En 1986 et 1987, Mansell termina deuxième dans le Championnat du Monde ; la malchance qui avait parfois ralenti sa progression trouva son apogée lors de l'éclatement spectaculaire d'un pneu en Australie, alors qu'il était largement en tête du Championnat.

En 1989, Nigel rejoignit Ferrari, et malgré une voiture peu compétitive, il força l'admiration des supporters italiens qui le surnommèrent "Le Lion" à la suite d'une série de courses dramatiques qui n'entamèrent en rien sa détermination. Mais Nigel avait toujours en vue le Championnat du monde des pilotes : en 1991, il regagna une équipe Williams rajeunie et se lança dans un sévère combat contre l'équipe dominante, McLaren. Encore une fois, la malchance, et la série désormais historique des "problèmes de roue" mirent fin à ses possibilités de victoire et, pour la troisième fois, il finit second du Championnat. En 1992, en dépit de tous les mauvais coups et de toutes les embûches rencontrées, Nigel fit

la démonstration d'une des plus belles séries de performances, remportant les cinq premières courses, et devenant le premier pilote à gagner neuf courses de Grand Prix en une seule saison. Dès le milieu de la saison, les jeux étaient faits et Nigel Mansell était couronné Champion du monde des pilotes... Il restait cinq courses, mais personne ne pouvait plus l'inquiéter. Il est à noter que Nigel Mansell est le premier anglais à réussir cet exploit en seize ans.

Nigel Mansell est un véritable héros sportif. Il est l'un des plus célèbres et des plus populaires de toute l'histoire de la compétition automobile en Grande-Bretagne. Sa renommée, basée sur sa farouche détermination de vaincre, son professionnalisme exemplaire et son courage exceptionnel, est tout à fait méritée.

Quoique l'avenir lui réserve, 1992 restera pour toujours l'année Mansell.

*Toutes les citations de Nigel Mansell sont extraites du livre "Driven to Win", écrit par Nigel Mansell et Derick Allsop, publié en livre de poche par Arrow Books Limited.*

# CHAMPIONSHIP



# NIGEL MANS



## L'action



Nigel Mansell's World Championship vous permet de prendre part à toute la saison du Grand Prix de Formule 1 1992, l'année où Nigel Mansell a remporté son plus grand succès en gagnant le Championnat du Monde. Éprouvez par vous-même le suspense et l'excitation de la Formule 1. Courez dans chacun des pays et sur chacune des seize pistes de

1992, l'année triomphale de Mansell. Votre objectif : égaler ou faire mieux que Nigel Mansell lui-même en remportant le Championnat du monde en aussi peu de courses que possible.

Introduisez la cartouche de jeu et allumez votre Super Nintendo Entertainment System. L'écran de Sélection principal apparaît.



# WORLD CHA

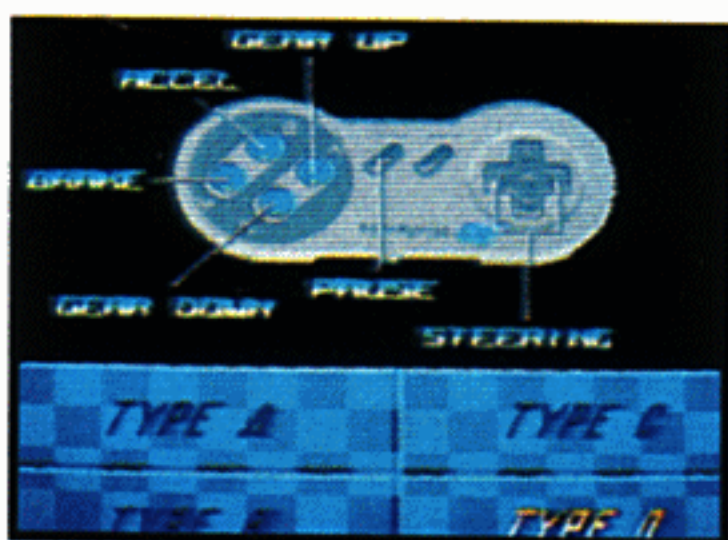
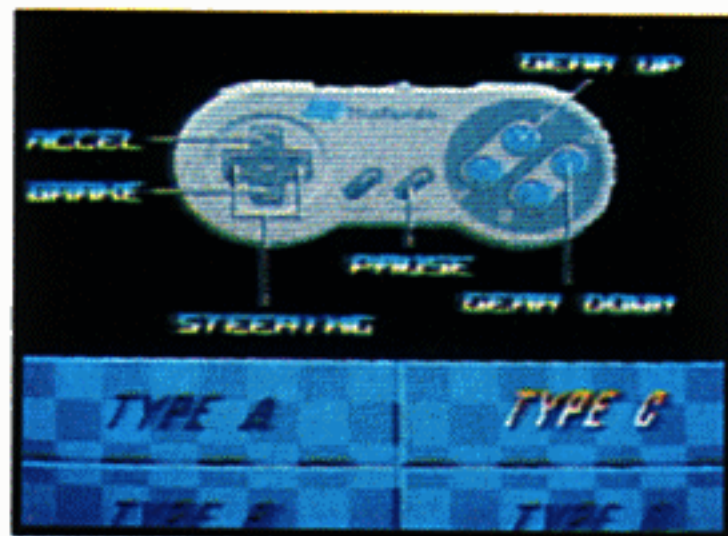
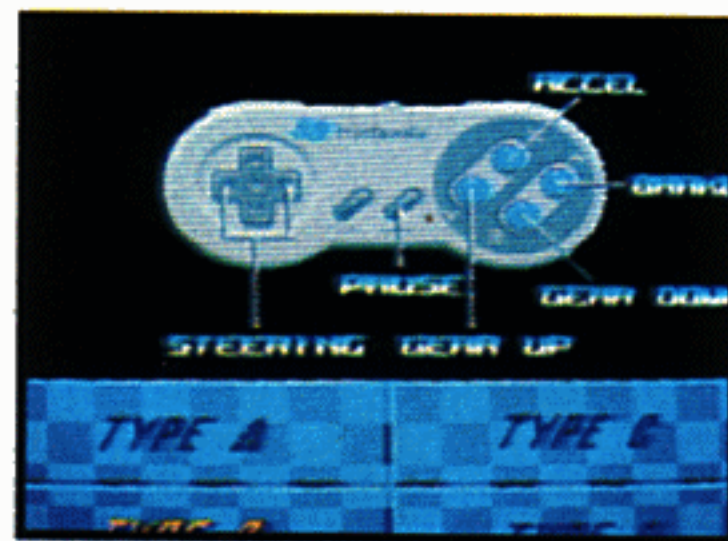


# MANSELL'S

## *Piloter votre Voiture*



Quatre manières différentes de piloter votre voiture de course vous sont proposées : appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas pour les afficher tour à tour à l'écran. Lorsque la configuration de votre choix apparaît à l'écran, appuyez sur le **Bouton A** pour revenir au menu principal.



# CHAMPIONSHIP



# NIGEL MA



## Écran de Sélection Principal



L'écran de Sélection principal donne accès aux diverses options disponibles. Utilisez la manette multidirectionnelle pour les mettre en surbrillance

puis appuyez sur le **Bouton A** pour valider celle que vous désirez. Les options sont expliquées dans les pages qui suivent.

8



# WORLD CHA



# ANSELL'S



## Single Race - Courir sur Circuit

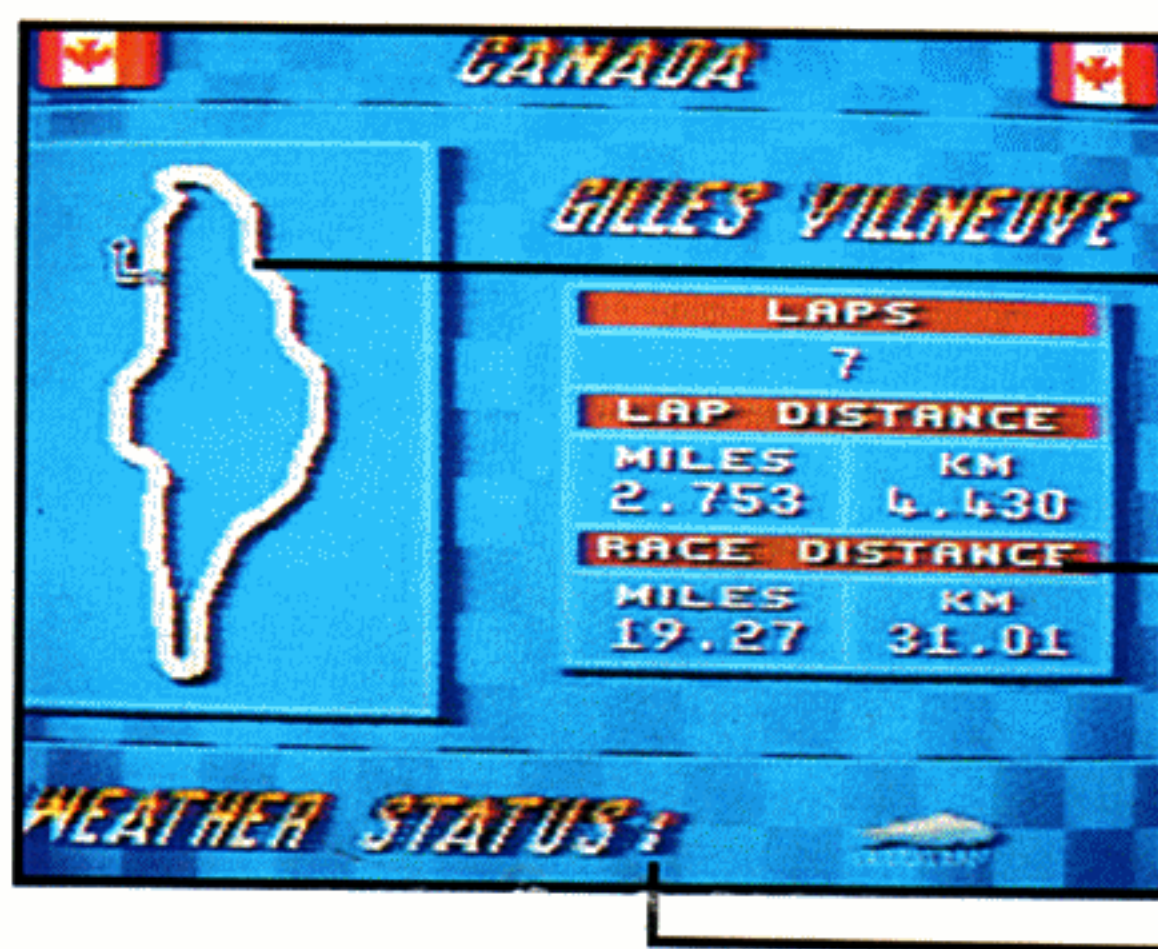


Si vous choisissez "Single Race", vous ne disputerez qu'une seule course. Un premier écran vous permet de choisir votre circuit parmi les 16 proposés. Appuyez sur la **manette multidirectionnelle** vers le haut ou vers le bas : les pays se déroulent les uns après les autres pour vous permettre de choisir. Mettez en surbrillance la piste sur laquelle vous désirez courir, et appuyez sur le **Bouton A**. L'écran Track Information (informations sur la piste) apparaît.

### Track Information - Informations sur la piste

L'écran Track Information vous donne le tracé exact du circuit [1] sur lequel vous allez prendre le départ et au-dessous

les conditions météorologiques et le pourcentage de risques de pluie [2]. Le meilleur temps au tour est également indiqué ainsi que quelques informations sur le circuit [3].



[1]

[3]

[2]

9

Appuyez sur le **Bouton A** pour passer à Race Options (écran des options de course). Cet écran vous donne la possibilité de modifier votre voiture, de prendre part au tour de qualification, ou de passer directement

# MPIONSHIP



# NIGEL MA

à la course. Chacune de ces options est détaillée ci-après.

## Race Car Modifications - Modifier votre voiture

Cette option vous permet de préparer votre voiture et de l'adapter en fonction de la course que vous allez disputer. Pour passer directement à la course, mettez en surbrillance le mot "Race", et appuyez sur le **Bouton A**.

10



Vous avez la possibilité de préparer votre voiture en fonction des conditions météo ou du circuit. Utilisez la manette multidirectionnelle vers la **DROITE**/

**GAUCHE** pour mettre votre choix en surbrillance. Si vous changez d'avis, appuyez sur la manette **multidirectionnelle** vers le **HAUT/ BAS**. Les quatre paramètres suivants peuvent être modifiés :

### 1 Tires - Les pneus

*Vous pouvez choisir entre des pneus durs (Hard) tendres (Soft) ou pluie (Wet). L'option Hard est le choix par défaut. Deux paramètres sont liés aux pneus : la vitesse d'usure et l'adhérence. Prendre les virages à vive allure et rouler en dehors de la piste sont deux facteurs qui augmentent le taux d'usure ; les pneus durs s'usent moins rapidement. Bien sûr, si les pneus sont usés jusqu'à la corde, vous ne pouvez plus rouler et vous ne pouvez donc pas gagner de points ! Vous pouvez vous arrêter autant de fois que vous le voulez à votre stand... mais cela prend du temps...*

# WORLD CHA



# ANSELL'S

*Les pneus tendres (Soft) ont une meilleure adhérence au sol et permettent de mieux négocier les virages, mais ils doivent être changés plus souvent. Une course normale nécessite un seul changement de pneus s'ils sont durs, alors qu'il est probable que des pneus tendres nécessiteront deux changements.*

*S'il a plu et que la piste est mouillée, il est conseillé d'utiliser des pneus spéciaux (Wet). Ils s'usent un peu moins vite dans ce cas, mais si la piste est sèche, ils s'usent plus vite que les pneus tendres. Sur une piste humide, les pneus durs et tendres n'adhèrent pas bien et il sera difficile de garder le contrôle de la voiture. Le panneau de contrôle indique l'état des pneus.*

## **2 Aerofoil - Aileron**

*Pour les ailerons, on a le choix entre les positions Hautes*

*(High), Moyennes (Mid) - qui est le choix par défaut - et Basses (Shallow). Un aileron en position Haute augmente la capacité de la voiture à négocier les virages, un peu comme les pneus tendres. Cependant, dans cette position, l'aileron augmente la surface portante de la voiture, la freinant dans l'air et réduisant l'accélération. Un aileron placé en position Basse donne une meilleure accélération, mais il devient plus ardu de négocier les virages...*

## **3 Gear Ratio - Rapport de la boîte de vitesses**

*Vous avez trois choix : Court (Low), Moyen (Medium) - qui est le choix par défaut - ou Long (High). Les rapports Courts augmentent l'accélération de la voiture, mais réduisent sa vitesse de pointe. Les rapports Longs diminuent les possibilités d'accélération, mais permettent une meilleure vitesse de pointe.*

11

# CHAMPIONSHIP



*Moyen est un bon équilibre entre accélération et vitesse de pointe.*

*Consultez l'écran qui vous donne des informations sur la piste (Track Information) pour déterminer la caractéristique la plus utile pour chaque circuit : vitesse ou accélération.*

## **4 Gears - Type de boîte de vitesses**

12

*Vous avez le choix entre une boîte de vitesses Manuelle (Manual) ou Automatique (Auto) - choix par défaut. En boîte automatique, vous n'avez pas besoin de vous soucier des passages de vitesse, ce qui facilite le jeu... Mais attention au revers de la médaille : le moment auquel les vitesses sont passées n'est pas toujours le plus opportun.*

## **Qualifying Lap - Tour de qualification**

Choisissez Qualification pour participer aux qualifications

qui décident de votre place sur la grille de départ. Vous devez effectuer un tour. De votre chrono sur ce tour dépendra le nombre de voitures qui se trouveront devant la vôtre...

## **Go to Race - Passer à la course**

Si vous ne participez pas aux qualifications, vous commencez automatiquement la course au fond de la grille de départ. C'est bien sûr la manière la plus rapide de commencer à jouer, mais il vous sera plus facile de finir dans les premiers si vous commencez la course dans les premières places de la grille de départ. A vous de choisir...

Vos concurrents sont au nombre de 11 et leurs voitures sont plus ou moins performantes. Elles sont réparties en trois catégories : quatre bonnes, quatre moyennes, et trois mauvaises. Chaque course se déroule en cinq tours.



# ANSELL'S

## Arrêts aux stands

Hormis un cas ou deux, les stands sont situés sur le côté de la piste, juste après la ligne de départ du circuit. Vous pouvez y pénétrer à n'importe quel tour. Sur les circuits de course, on pourra reconnaître les stands au moyen d'une file ou d'une allée distincte, qui sera séparée du reste de la piste par une série de grosses bornes. Les stands sont également indiqués sur la carte du circuit, qui est visible à l'écran pendant la course. Vous n'entrez dans les stands que pour changer de pneumatiques. Pour y entrer, freinez puis choisissez le type de pneu en utilisant la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas, jusqu'à ce que la flèche indique le type de pneu voulu. Appuyez ensuite sur le Bouton A. L'écran affiche alors une séquence d'animation mon-

trant le changement des pneus. L'arrêt aux stands prend entre 5 et 9 secondes, la durée étant déterminée de manière aléatoire, sans que vous ne puissiez intervenir. Toutes les voitures adverses s'arrêtent une fois aux stands.



13

## Votre écran durant la course

Durant la course, le circuit se déroule sous vos yeux. Mais l'écran comporte beaucoup d'autres informations décrites à la page suivante :

# CHAMPIONSHIP



# NIGEL MA

**Lap (tour)** - Indique le numéro du tour. Tour actuel/Nombre total de tours.

**Circuit (circuit)** - Carte du circuit sur lequel vous courez. Les douze points représentent les voitures qui participent au Grand Prix. La vôtre est symbolisée par le point blanc.

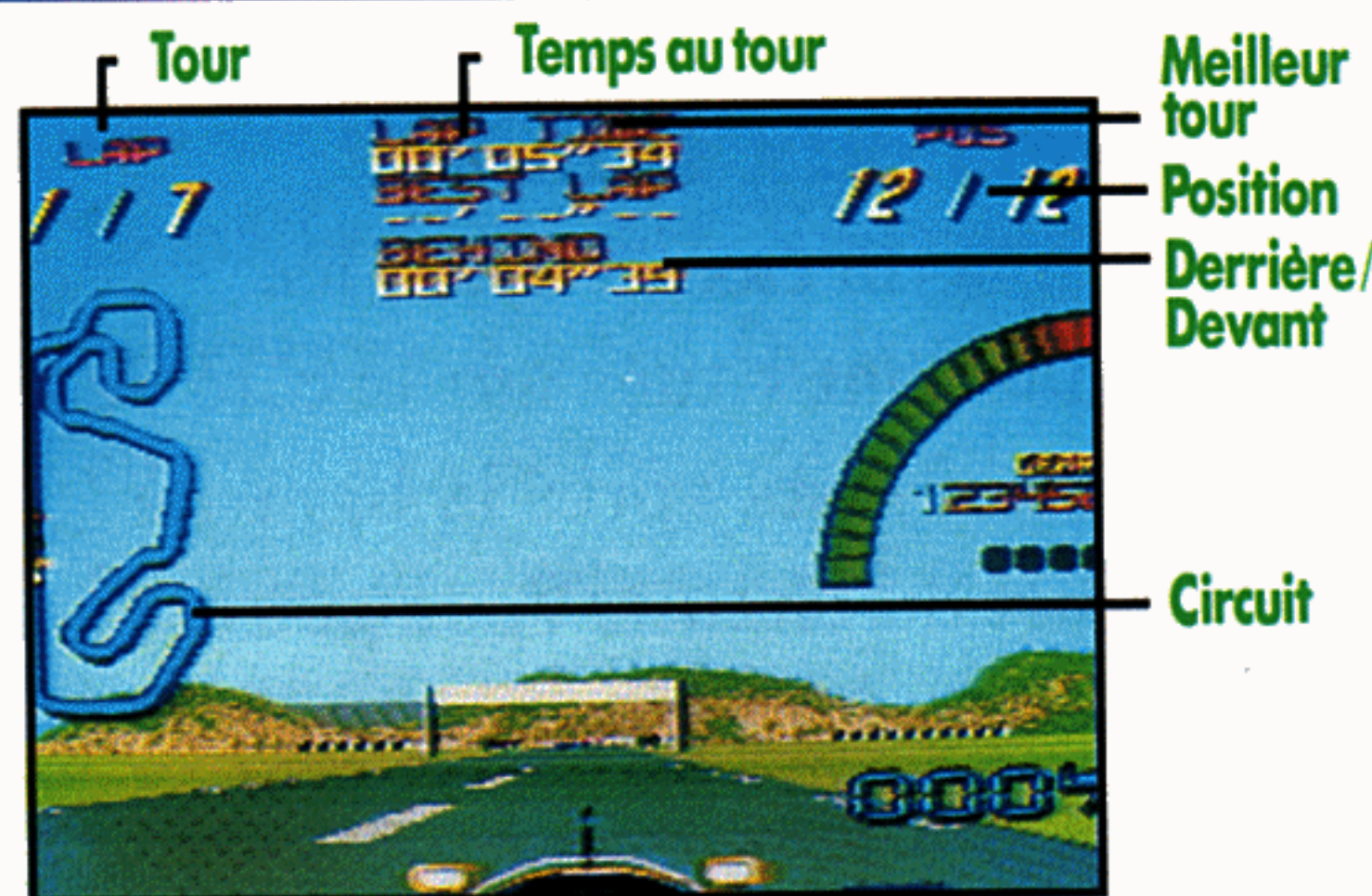
**Lap Time (temps au tour)** - Vous indique votre temps dans le tour en cours.

**Best Lap (meilleur tour)** -

14 Votre meilleur temps au tour sur ce circuit, dans cette course.

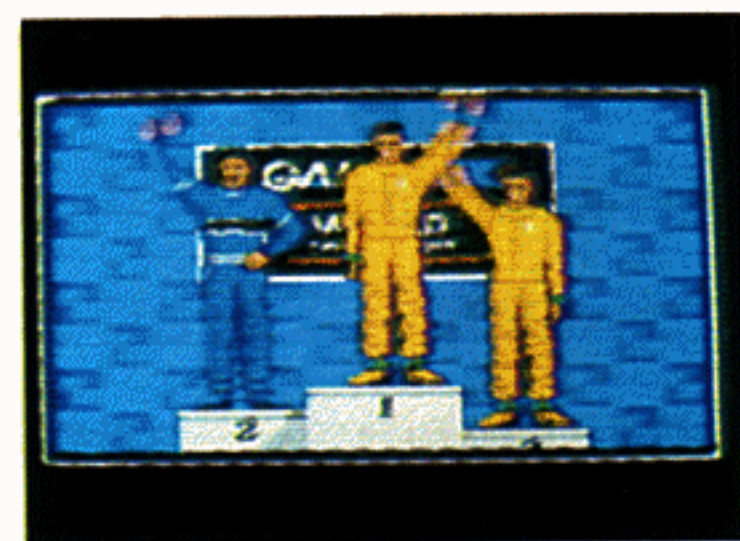
**Behind (derrière)** - Vous indique combien de secondes vous séparent de la voiture devant vous. Si vous passez en tête, le message affiché sera "Devant" (In front), et le temps indiqué sera les secondes d'avance vous avez sur la voiture qui est juste derrière vous.

**Position (position)** - Vous indique votre position actuelle, entre 1 et 12.



## Séquence de fin de course

A la fin de chaque course, un tableau des résultats apparaît, avec, par ordre décroissant, les positions occupées par les pilotes à la fin de la course et les points qu'ils ont remportés, si cette course s'inscrit dans une saison de championnat. Si vous avez terminé dans les trois premiers, un écran de récompense apparaît, mettant en valeur votre exploit. Vous revenez ensuite à l'écran de Sélection principal.



# WORLD CHA



# MANSSELL'S



## *Full Season-Courir toute une Saison*



Si vous avez choisi Courir toute une saison, alors vous verrez tout d'abord l'écran d'information sur la piste.

A partir de là, vous évoluez exactement comme pour une Course unique. Qui plus est, après chaque course, on vous attribuera un mot de passe qui

vous permettra de "sauvegarder" un jeu, afin d'y revenir par la suite.



Pour plus d'explications concernant les opérations à suivre entre le choix du circuit et l'écran de résultats, référez-vous à la section sur la Course unique, expliquée ci-dessus.

15

# CHAMPIONSHIP



# NIGEL MA

Si la course fait partie d'une saison complète de compétition, alors, après les résultats de la course et la séquence de récompense (si cela se doit) se terminent par l'affichage du tableau des points généraux. A la fin de chaque course, vous gagnez un certain nombre de points en fonction de votre place à l'arrivée. Les points attribués sont indiqués à la page suivante.



Après chaque course, vos points sont totalisés pour calculer votre position générale. Si cette course se trouve être la dernière de la saison et si vous remportez le Championnat du Monde, un écran spécial apparaîtrait...

16

CONSTRUCTORS LEAGUE		
CONSTRUCTOR		PTS
1. McLAREN HONDA		10
2. WILLIAMS RENAULT		6
3. LOTUS		4
4. BENETTON		3
5. FERRARI		2
6. TYRRELL		1
7. FOOTWORK		0
7. LIGIER		0
7. RARCH		0
7. DALLARA		0
7. VENTURI LARROUSSE		0
7. AGIP		0

# WORLD CHA



# MANSELL'S



## Options



En choisissant cet écran, vous pouvez définir certaines options.

**1. Difficulty (niveau de difficulté)** - Arcade / Simulation

**2. Speed (vitesse)** - en Km/h ou en Miles/h

**3. Audio (son)** - Sound effects / Music - (bruitage).

Appuyez sur **HAUT** ou **BAS** pour choisir une option.

Appuyez sur **GAUCHE** ou **DROITE** pour changer l'option choisie.



# NIGEL MA



## Name-Nom



Cette option vous donne accès à un écran sur lequel se trouve le nom déjà enregistré, et, en dessous, les lettres de l'alphabet. Pour choisir une lettre, utilisez la manette multidirectionnelle et déplacez la ligne rouge jusqu'à ce qu'elle soit située sous la lettre désirée, puis appuyez sur le **Bouton A**. Pour effacer une



lettre, placez la ligne rouge sous DEL et appuyez sur le **Bouton A**. Entrez ainsi votre nom et déplacez ensuite la ligne rouge sous "END", puis appuyez sur le **Bouton A**. Un autre écran s'affiche.

Choisissez maintenant votre pays en sélectionnant l'un des drapeaux.



Appuyez sur le **Bouton A**.

Vous revenez automatiquement au menu principal.



# WORLD CHA



# MANSSELL'S



## ***Mansell's Advice - Les conseils de Mansell***



Cette option vous donne accès à une séance d'entraînement sous la supervision de Nigel Mansell lui-même. L'écran Track Selection apparaît. Choisissez un circuit. Celui-ci est décrit, puis l'écran de préparation de la voiture apparaît. Une fois la voiture préparée, la piste est décrite et une carte apparaît. Elle comporte des indications préparées par Nigel Mansell (vitesse recommandée, etc.).

Vous vous retrouvez ensuite sur la ligne de départ ! Là les choses changent. Tout d'abord il n'y a que deux voitures visibles, la vôtre, et celle de Mansell, devant. Mansell, lui-même, apparaît à l'écran... à divers endroits du circuit, il vous explique la meilleure manière de piloter... Vous êtes "en direct" avec votre entraîneur !

19

# CHAMPIONSHIP



# NIGEL MANS

Vous pouvez ainsi apprendre et reconnaître le circuit à votre rythme, sans vous soucier des autres pilotes. Vous allez ainsi profiter pleinement de l'expérience de Nigel Mansell.

Démarrez. La voiture de Mansell est devant vous. Elle vous indique la manière de faire. Evertuez-vous à la suivre.

Lorsque vous abordez un virage, deux vitesses apparaissent

**20** à l'écran, celle en bleu est la vitesse idéale, selon Mansell, pour négocier le virage ; la

vitesse en dessous, en rouge, est votre vitesse actuelle. Une fois que vous avez accompli un tour du circuit, un nouvel écran s'affiche : ce sont les commentaires de Mansell sur votre conduite ! Tout est passé en revue par le maître : votre pilotage, votre aptitude à négocier les virages, et votre freinage. Chaque rubrique est notée sous forme de pourcentage. Le quatrième chiffre représente la moyenne des trois autres.

# WORLD CHA



# MANSELL'S



## **Driving Practice- Entraînement**



Cette option vous permet de vous entraîner sur un circuit spécial, sans vous soucier des autres voitures. Votre seul objectif : égaliser puis battre le record indiqué à l'écran. Lors de cette épreuve, la vitesse maximale de votre voiture est limitée, vous devez vous concentrer sur la précision de votre conduite, et non foncer aussi vite que vous pouvez.

Si vous arrivez à égaliser le temps indiqué, la vitesse maximale de votre voiture est augmentée. Sur l'écran, le temps du tour actuel est affiché, aux côtés de votre meilleur temps au tour, et du temps que vous devez battre.



21

# CHAMPIONSHIP

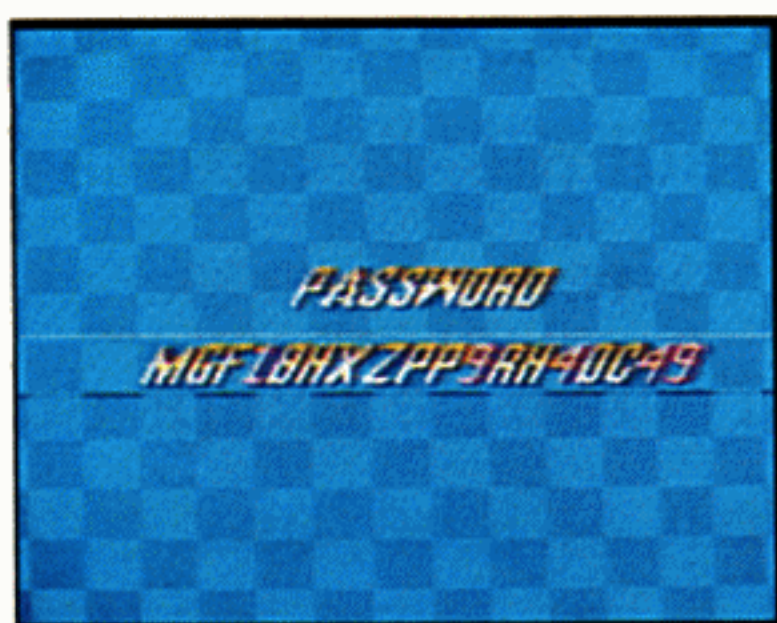




## Mot de passe



Vous pouvez à tout moment interrompre une saison



22

pour la reprendre plus tard, sans perdre les points que vous avez gagnés. Lorsque vous jouez en mode "Full Season", un mot de passe vous est donné après chaque course. Notez-le soigneusement pour l'utiliser par la suite. Lorsque vous reprenez une partie, il vous suffit d'indiquer le mot de passe pour recommencer là où vous vous étiez arrêté.

### Utilisation du mot de passe

Entrez le mot de passe après avoir choisi le mode "Full Season". Il s'inscrit à l'écran de

la même manière que le nom, en utilisant la **manette multidirectionnelle** vers le **HAUT** et le **BAS**, et vers la **GAUCHE** et la **DROITE** (pour passer d'une lettre à l'autre). Une fois le mot de passe entré, appuyez sur le **Bouton A**.

Lorsque vous introduisez votre cartouche de jeu dans votre console, le premier écran qui apparaît est celui qui vous permet d'entrer votre nom.

Appuyez sur la **manette multidirectionnelle** vers le haut et vers le bas, pour changer la lettre qui clignote, et vers la gauche et la droite, pour changer la lettre surlignée. Une fois le nom indiqué, appuyez sur le **Bouton A**. L'écran de Sélection principal apparaît alors.



# ANSELL'S



23

# CHAMPIONSHIP



FRANCE SEULEMENT

**GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS****Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS**  
(Cartouches)

**NINTENDO FRANCE** garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

**NINTENDO S.A.V.****BP 797****95004 CERGY PONTOISE CEDEX**

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

**24**

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information 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/7.



## **GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS**

**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
(Cartouches)**

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») 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 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO 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 :

**25**

**NINTENDO REPAIR SERVICE  
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 NINTENDO 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.



# **POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO**

Les robots-mutants entravent votre progression ?  
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en  
jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des  
difficultés les plus incroyables.

**POUR NOUS CONTACTER :**

**EN FRANCE**

**(16 1) 34 64 77 55**

**DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H**

**(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)**

**ou 24H sur 24,**

**3615 NINTENDO**

**EN BELGIQUE**

**02/478.92.08**

**DU LUNDI AU VENDREDI, DE 14H A 18H**

[0493]







## **GREMLIN GRAPHICS :**

### **Producers :**

James North-Hearn  
Peter Cook  
Tony Casson

### **Programmers :**

Ashley Bennett  
Ritchie Brannon

### **Additional Programming :**

Matt Donkin

### **Graphic Artist :**

Paul Gregory

### **Musician :**

Pat Phelan

### **Music Programmer :**

Paul Hiley

## **GAMETEK :**

### **Producers :**

Rod Humble  
Jim Masterson

### **Production Coordinator :**

Sherry Dunnigan

### **Manual Written by :**

Jim Masterson  
Stacey Ruderman

### **Game Testers :**

Simon Shout  
Lee Campbell  
Robert Millington  
Antony Howe  
Stacey Ruderman

### **Art Director :**

Stephen Curran

### **Illustration by :**

Mike Backus

### **Manual and Package Design by :**

Griffes Advertising





DISTRIBUTED BY NINTENDO  
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON