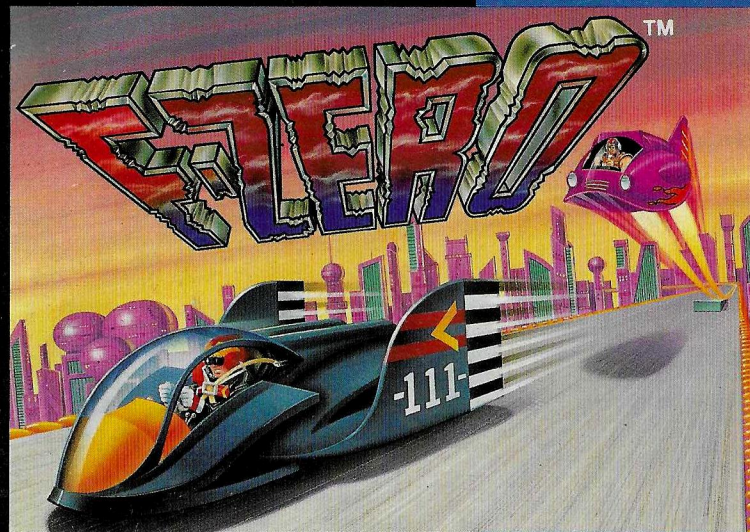


SNSP-FZ-FAH



MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING



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

**PAL VERSION**

**Nintendo**<sup>®</sup>

**BAN  
DAI**

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

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON

**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.

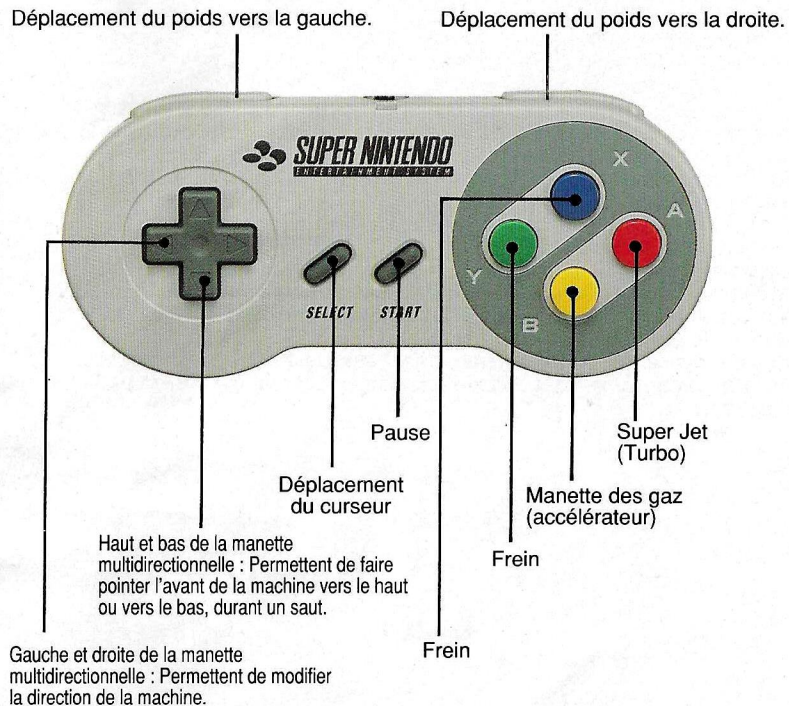
## SOMMAIRE

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

Les mots suivis de TM & ® sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd. © 1992 Nintendo Co., Ltd.

# FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE DE JEU

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



*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<sup>e</sup> 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 multimilliardaires 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 ?

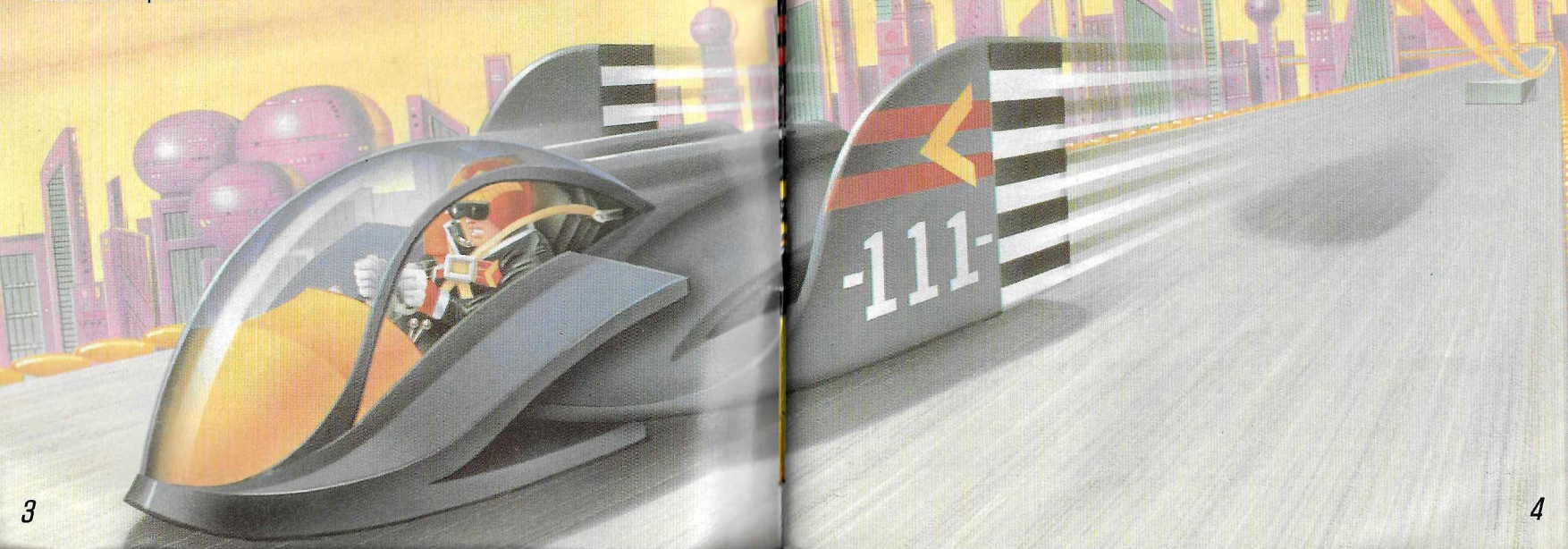
D'emblée, cette idée rencontra un succès unanime. Les riches négociants habitant des villes enfouies dans les nuages ou perdues sur des astéroïdes aux paysages inhospitaliers, investirent leur fortune dans la construction de circuits de compétition.

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.

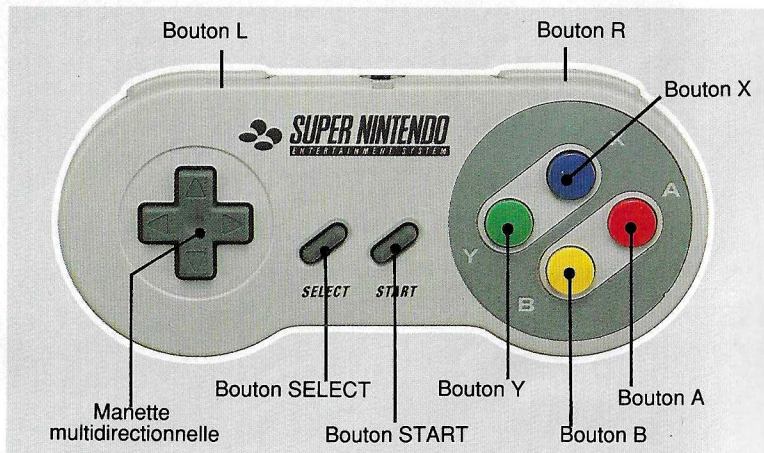
Les machines préparées spécialement pour ces circuits étaient à la pointe du progrès technologique, en matière de magnétisme. Elles étaient conçues pour se déplacer sans roues, en survolant la piste à une hauteur d'environ 30 cm.

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.

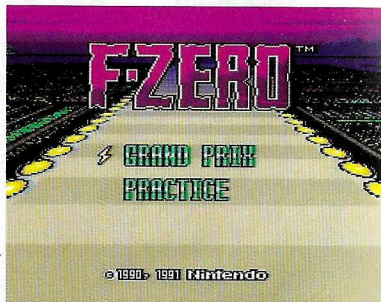
## Bouton R

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

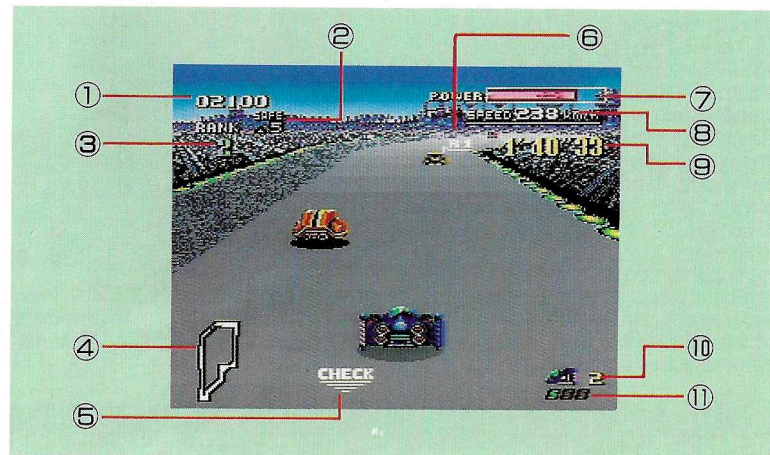
Utilisez le curseur pour sélectionner votre machine (pour plus de détails concernant les performances de chaque machine, reportez-vous à la section "Les machines et leurs Pilotes"). Si vous désirez choisir une autre machine que celle décrite à l'écran, sélectionnez NO, au bas de l'écran et vous retourneriez 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.

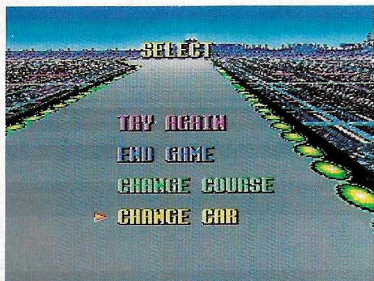
## ► INTERRUPTION DU JEU

Si vous appuyez sur le bouton START en cours de jeu, vous interrompez 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

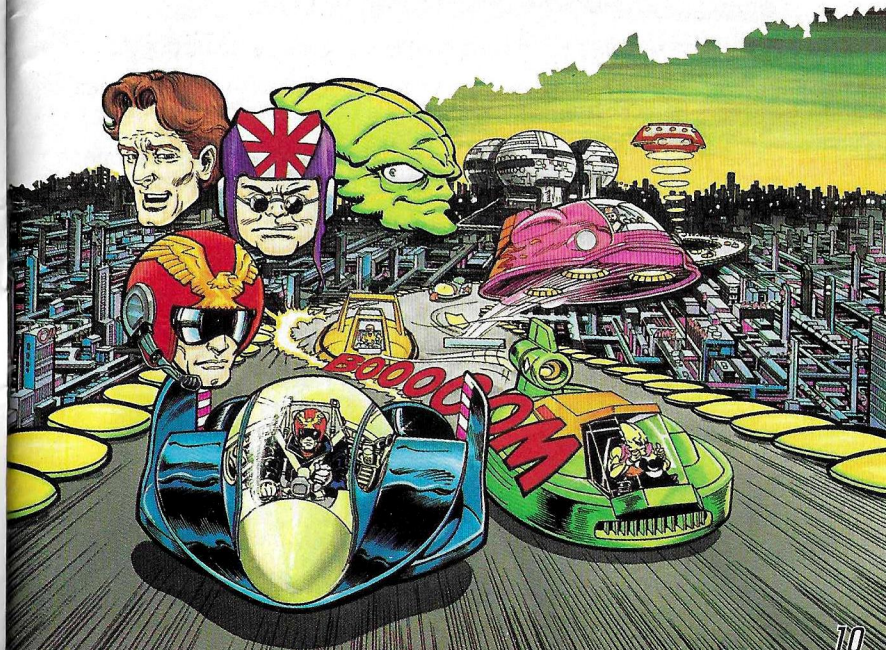
Le mode PRACTICE (ENTRAÎNEMENT) comporte sept circuits du mode GRAND PRIX. Une fois que vous avez sélectionné votre machine, vous devez choisir celle de votre rival. Si vous souhaitez vous entraîner seul, sélectionnez "NO RIVAL" (l'ordre croissant de classement de vos adversaires, d'après leur vitesse 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.

<b>1er TOUR</b>	Franchir la ligne d'arrivée parmi les 15 premiers pilotes.
<b>2ème TOUR</b>	Franchir la ligne d'arrivée parmi les 10 premiers.
<b>3ème TOUR</b>	Franchir la ligne d'arrivée parmi les 7 premiers.
<b>4ème TOUR</b>	Franchir la ligne d'arrivée parmi les 5 premiers.
<b>DERNIER TOUR</b>	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 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.

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

(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 :

<b>1ère PLACE</b>	<b>2500 pts</b>
<b>2ème PLACE</b>	<b>1500 pts</b>
<b>3ème PLACE</b>	<b>1000 pts</b>

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.



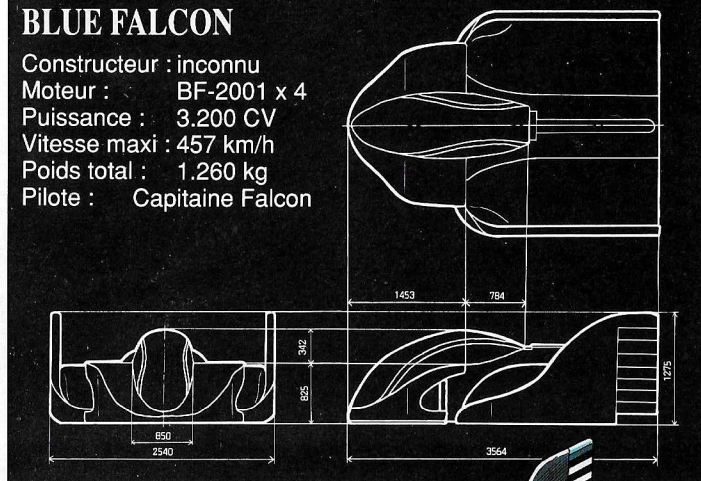
## 9 Règle spéciale faisant exception à la Règle 2 :

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.

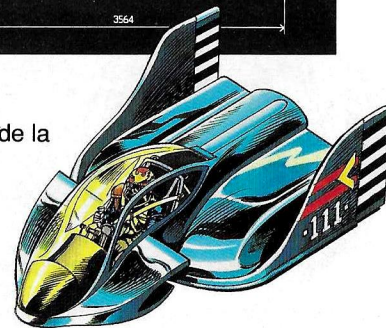
# LES MACHINES ET LEURS PILOTES

## 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.

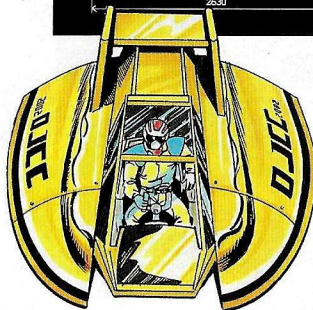
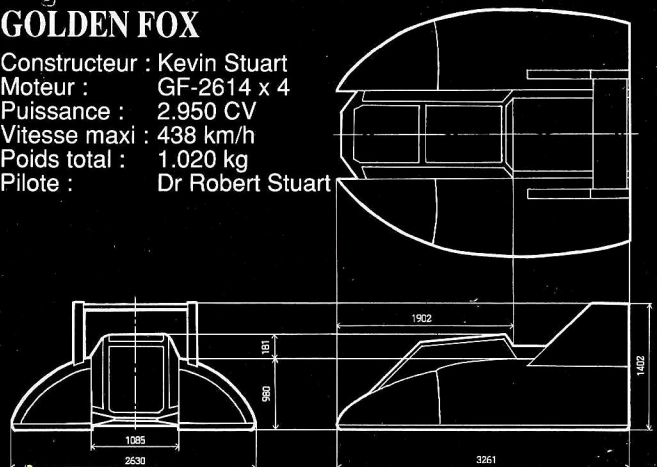


## CAPITAINE FALCON

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

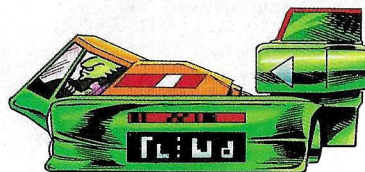
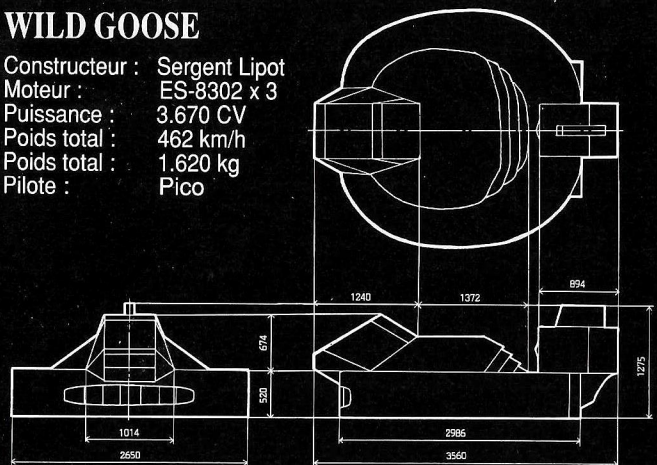
Originaire de Mute City - Nom et prénom : Stuart Robert. Age : 31 ans.

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.

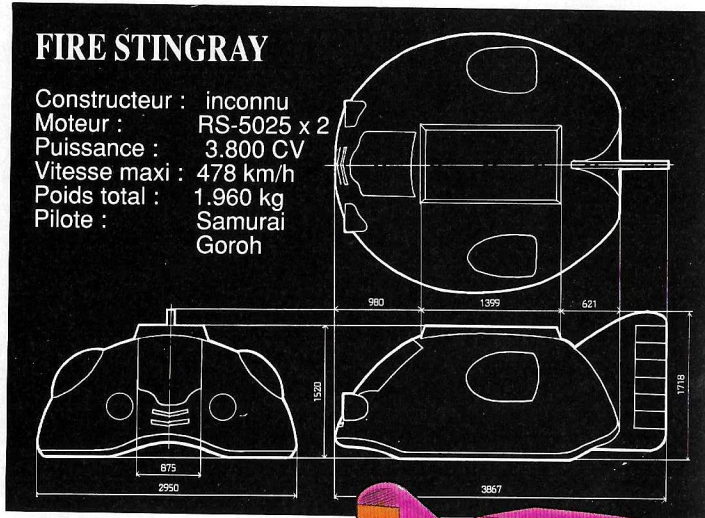
### PICO

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.

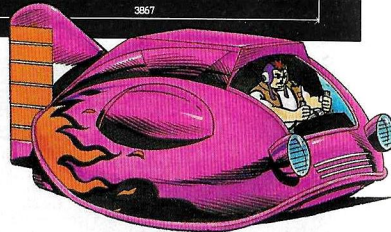


## FIRE STINGRAY

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.



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.



VOUS ALLEZ ASSISTER À ...



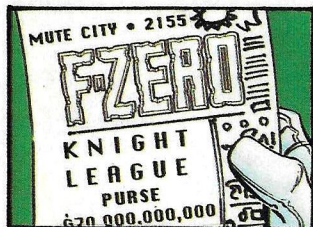
LA COURSE LA PLUS RAPIDE DE TOUTE L'HISTOIRE DE LA GALAXIE. CA VA FAIRE MAL !



# F-ZERO

L'HISTOIRE DE CAPITAINE FALCON

© 1990 Nintendo



MUTE CITY • 2155

## F-ZERO

KNIGHT LEAGUE PURSE  
620 000 000 000



CAPITAINE FALCON ! LA COURSE VA COMMENCER !

J'ARRIVE ... MAIS J'AI UNE PETITE AFFAIRE À RÉGLER D'ABORD !



RENDEZ-VOUS DANS DIX MINUTES, EXACTEMENT !

DIX MINUTES ! ENTENDU. SOYEZ PRUDENT CAPITAINE !



QUELQUES INSTANTS PLUS TARD ...

JE T'AI ENFIN RATTRAPÉ ! TON SORT EST ENTRE MES MAINS, SALE LÉZARD QUANT !



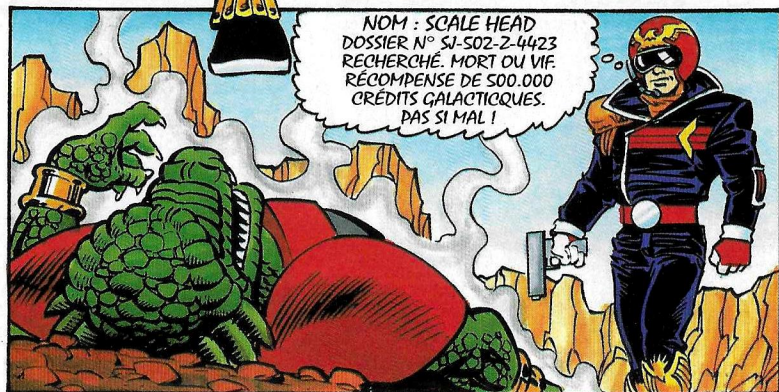
TA DERNIÈRE HEURE EST ARRIVÉE !



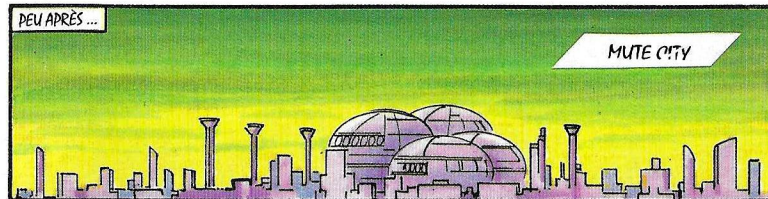
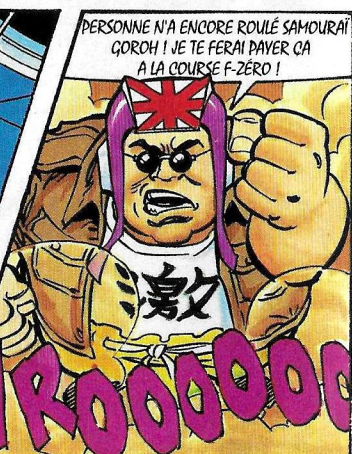
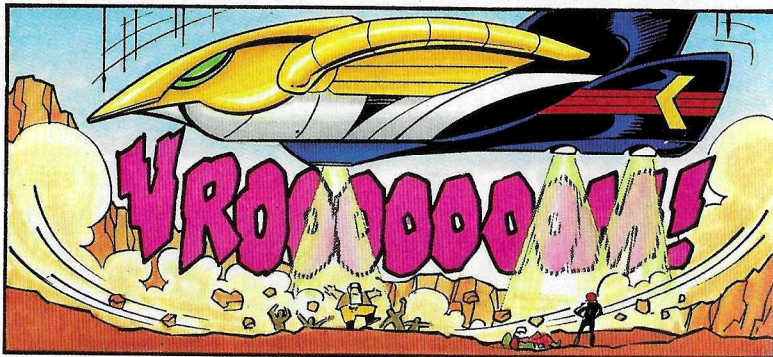
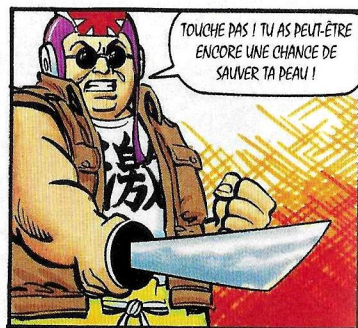
ZAP!  
ZAPI!



AAAARRGH!



NOM : SCALE HEAD  
DOSSIER N° SJ-502-2-4423  
RECHERCHE. MORT DU VIF.  
RÉCOMPENSE DE 500.000 CÉDITS GALACTIQUES.  
PAS SI MAL !



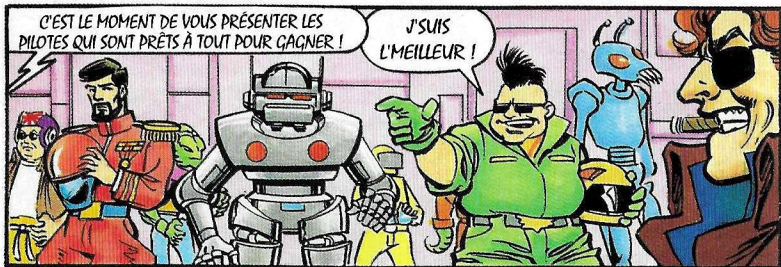


BIENVENUE À TOUTES LES FORMES DE VIE DE L'UNIVERS ! VOICI LA COURSE QUE VOUS ATTENDEZ TOUS DEPUIS TOUJOURS !

PLUS QUE QUELQUES INSTANTS AVANT LE DÉPART DE L'ÉQUIPE KNIGHT DE F-ZERO ...



... QUI VA COMMENCER À MUTE CITY.



C'EST LE MOMENT DE VOUS PRÉSENTER LES PILOTES QUI SONT PRÊTS À TOUT POUR GAGNER !

J'SUIS L'MEILLEUR !



VOICI SAMOURAI GOROH AU VOLANT DE SA FIRE STINGRAY !



... ET DR STUART, LE TALENTUEUX PILOTE DE LA GOLDEN FOX ...



... ARRIVÉE REMARQUÉE DE PICO, LE FOU DU VOLANT, À BORD DE SA WILD GOOSE !



... VOICI LE PILOTE DE BLUE FALCON, LE CÉLÈBRE CHASSEUR DE PRIMES : CAPITAINE FALCON.



JE VOUS GARANTIS QU'IL VA Y AVOIR DU SPORT !



EH FALCON ! POURQUOI RISQUES-TU TA VIE À COURIR ?



TU FERAS MIEUX DE LAISSER LA COMPÉTITION À DES HOMMES DE TALENT ... COMME MOI !



AH AH ! JE ME RÉGALE À LA SEULE PENSÉE QUE BIENTÔT LA PISTE SERA JONCHÉE DES ÉPAVES EN FLAMMES DE MES SATANÉS CONCURRENTS ...

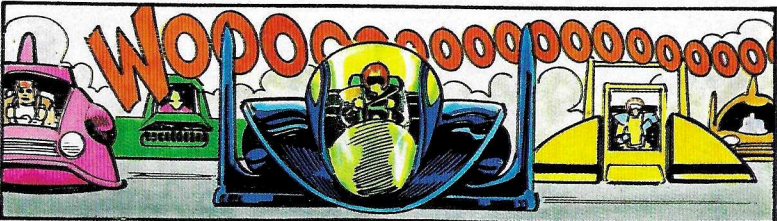


SI J'AI UN CONSEIL À VOUS DONNER, C'EST DE BOUCLER VOS CEINTURES.

C'EST MAINTENANT QU'ON VA S'AMUSER !



PILOTES ! À VOS MACHINES ! F-ZERO VA COMMENCER ! DIX ... NEUF ... HUIT ...



# PARTÉZ !!

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 dérapier, 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 !

0292

## 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.

**WAARSCHUWING: LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTEN-INFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE WORDT GEBRUIKT.**



*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 Nintendo-systeem.*

Hartelijk dank voor het kopen van deze spelcassette met F-ZERO™ voor het Super Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding eerst goed door, zodat je weet hoe je nieuwe spel werkt. Bewaar hem ook om er later iets in te kunnen opzoeken.

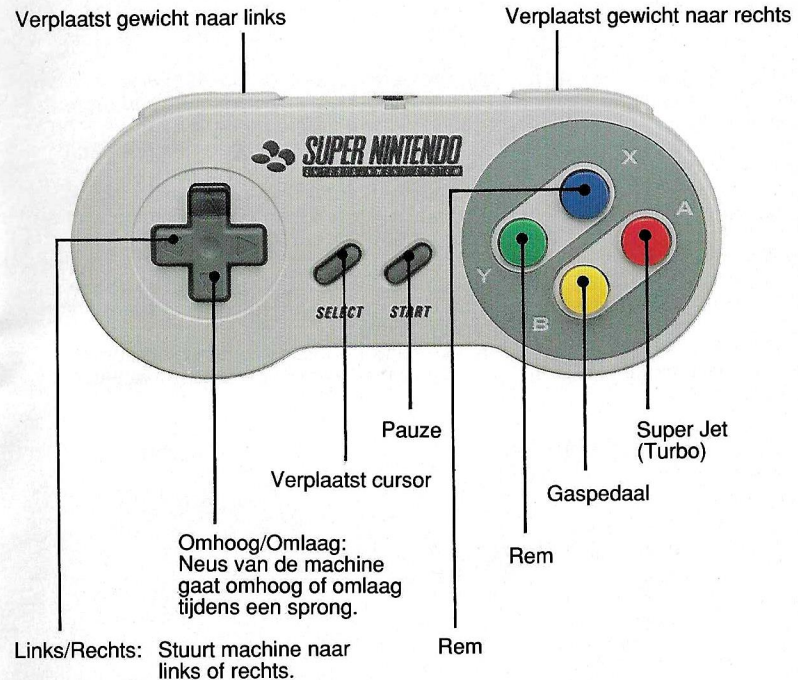
## INHOUD

HOE DE CONTROLLER WERKT .....	34
WAT IS F-ZERO? .....	35
DETAILS VAN DE WERKING VAN DE CONTROLLER .....	37
HOE JE HET SPEL SPEELT .....	39
OFFICIËLE REGELS VAN F-ZERO .....	43
DE MACHINES EN HUN COUREURS .....	46
KENNISMAKING MET DE SATELLIETSTEDEN EN DE CIRCUITS .....	50
BIJZONDERHEDEN OVER EN GEVAREN OP DE BAAN .....	52
HET VERHAAL VAN KAPITEIN FALCON .....	53
BELANGRIJKE SLOTOPMERKINGEN .....	61

™ en ® zijn handelsmerken van Nintendo Co., Ltd.  
© 1992 Nintendo Co., Ltd.

# HOE DE CONTROLLER WERKT

Zie Hoofdstuk "DETAILS VAN DE WERKING VAN DE CONTROLLER" voor een verdere gedetailleerde beschrijving van de werking van de controller.



*In deze cassette kunnen gegevens over racetijden e.d. worden vastgelegd. Als de AAN/UIT-knop of de RESET-knop herhaaldelijk AAN en UIT wordt gezet, kunnen de in het geheugen opgeslagen gegevens verloren gaan.*

# WAT IS F-ZERO?

In de tweede helft van de 20ste eeuw werd de mensheid bevangen door de vrees voor een invasie van buitenaardse wezens. Buitenaardse ruimtevaartuigen werden UFO's (Unidentified Flying Objects = ongeïdentificeerde vliegende voorwerpen) genoemd. Vandaag de dag klinkt dit ons als een sprookje in de oren.

We leven nu in het jaar 2560. Dankzij de talloze ontmoetingen van de mens met buitenaardse levensvormen in het gehele heelal heeft het sociale leven op aarde kosmische afmetingen aangenomen. Handel en de uitwisseling van technologie en cultuur vinden nu op interplanetaire schaal plaats.

De multimiljardairs, die hun enorme vermogen in de interplanetaire handel hebben verdiend, zijn weliswaar tevreden over hun rijkeluis-bestaan, maar willen in hun vrije tijd ook wel eens op nieuwe manieren worden onderhouden. Aan die behoefte is inmiddels tegemoet gekomen door een oproep voor een nieuw project, gebaseerd op het ogenschijnlijk simpele uitgangspunt: "Waarom zouden we niet een soort race-competitie organiseren, op een galactische schaal wel te verstaan, vergelijkbaar met de F1- (Formule 1) races die ooit, eeuwen geleden op aarde werden georganiseerd?"

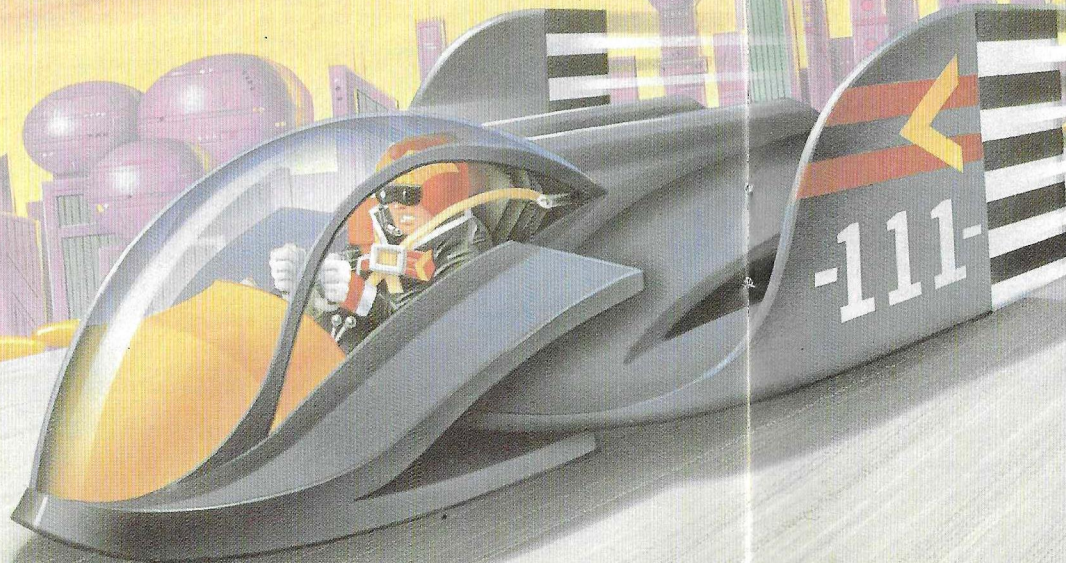
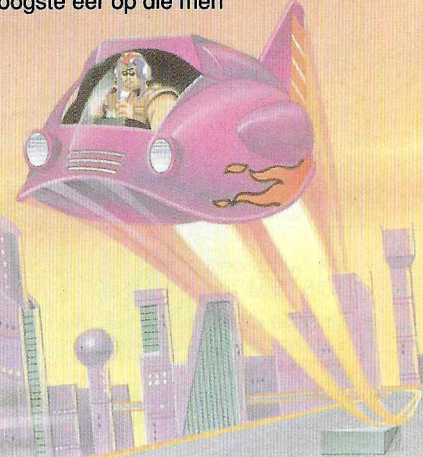
Iedereen was meteen enthousiast over dit idee. Rijke kooplui uit de steden in de wolken of asteroïden waar het milieu vrijwel onleefbaar is investeerden hun vermogen in de aanleg van race-circuits.

Deze banen liggen tot op zo'n 100 meter hoogte boven de grond en worden op hun plaats gehouden door anti-zwaartekracht-stralen aan beide zijden ervan.

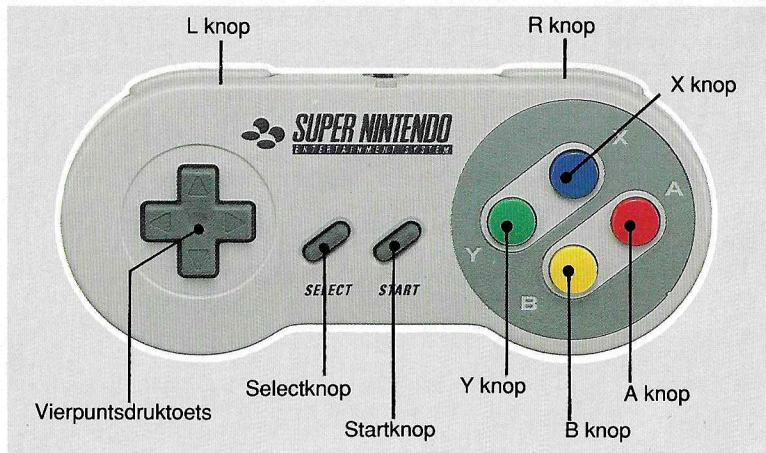
In de racemachines die voor deze competitie werden ontwikkeld zijn de nieuwste ontwikkelingen op het gebied van supermagnetische technologie verwerkt en zij bewegen zich zonder wielen voort, waarbij ze een centimeter of 30 boven het wegdek zweven.

Toen de eerste Grand Prix werd gehouden, waren de mensen bijzonder boos over de hardheid van de races. Tijdens de constructie hadden de organisatoren namelijk verschillende hindernissen en vallen over de baan verspreid. Maar naarmate de tijd verstreek raakte men gewend aan deze gevaren en wilde men de races zelfs nog opwindender maken. Mettertijd leverde het winnen van deze race de hoogste eer op die men maar in het heelal kon verwerven.

Na vrij korte tijd werd deze Grand Prix simpelweg de "F-ZERO" genoemd.



# DETAILS VAN DE WERKING VAN DE CONTROLLER



- De beide controllers van het SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ zijn identiek.
- Doe de stekker van een controller in contact nr. 1 aan de voorzijde van het control deck van het SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

<b>B knop</b>	Gaspedaal
<b>Y knop</b>	Rem Zowel de X als de Y knop fungeren als rem.
<b>A knop</b>	Super Jet (Turbo) (Deze mag alleen worden gebruikt als het "SSS"-teken rechts onder op het scherm groen wordt. Ontsteek de Super Jet door op de A knop te drukken terwijl de je de B knop ingedrukt houdt. Je verplaatst je dan ca. vier seconden lang met zeer hoge snelheid).
<b>Startknop</b>	Om te pauzeren (spel stilleggen). Ook om instellingen op het keuzescherf te veranderen.
<b>Selectknop</b>	Om de cursor over het keuzescherf te verplaatsen.

## + Vierpuntsdruktoets

### Links/Rechts

Naar links of rechts sturen (beweging stuurwiel).

### Omhoog

Richt neus machine naar beneden, waardoor de sprongvlucht-afstand kleiner wordt.

### Omlaag

Richt neus machine omhoog, waardoor de sprongvlucht-afstand groter wordt. (Als de machine van een springplaat op het circuit springt).



### L knop

Verplaatst gewicht, waardoor zwaartepunt naar links gaat.

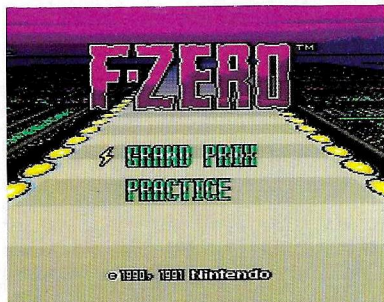
### R knop

Verplaatst gewicht, waardoor zwaartepunt naar rechts gaat. (Hierdoor kun je je opzij verplaatsen (glijden) terwijl je vooruit gaat. Door tegelijkertijd het gewicht te verplaatsen en aan het stuur te draaien kun je haarscherp een bocht nemen).

*In deze cassette kunnen gegevens over racetijden e.d. worden vastgelegd. Als de AAN/UIT-knop of de RESET-knop herhaaldelijk AAN en UIT wordt gezet, kunnen de in het geheugen opgeslagen gegevens verloren gaan.*

# HOE JE HET SPEL SPEELT

Doe de cassette in het control deck van het SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM en zet dit pas daarna aan. Je ziet dan het titelscherm dat hier rechts is afgebeeld. Kies de gewenste speelstand ("GRAND PRIX" of "PRACTICE" (= oefenen)) met de Selectknop of met de boven- of onderkant van de Vierpuntsdruktroets. Bevestig je keuze door op de Startknop te drukken (of op de A of de B knop).



## GRAND PRIX

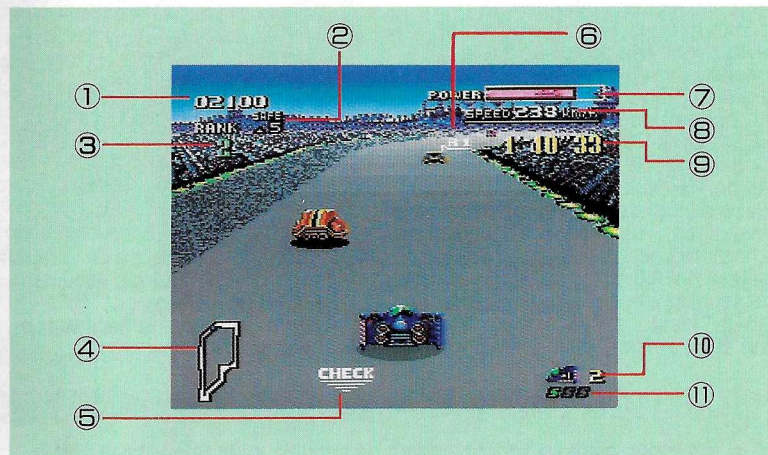
Kies eerst je machine met de cursor. (zie Hoofdstuk DE MACHINES EN HUN COUREURS voor nadere informatie over de prestatie-karakteristieken van elke machine). Wil je een andere machine kiezen, kies dan voor "NO" (nee) onder aan het scherm. Hierdoor kom je in het vorige scherm. Kies vervolgens de "League" (Divisie) en de "Class" (Klasse) waarin je wilt racen. Gebruik de Selectknop of de boven- of onderkant van de Vierpuntsdruktroets om één van de "Leagues" ("KNIGHT" (= ridder), "QUEEN" (= koningin) of "KING" (= koning)) en één van de klassen ("BEGINNER" (= beginnening), "STANDAARD" (= standaard) of "EXPERT") te kiezen.



De moeilijkheidsgraden van de divisies en de klassen zijn als volgt:



## Op het scherm



- Puntenweergave**  
Hier zie je het aantal punten dat je tot nu toe in totaal hebt behaald.
- Weergave doel-rang**  
Als het je niet lukt in deze rang of een hogere de doellijn te passeren, word je gediskwalificeerd.
- Weergave rang**  
Dit is de huidige rang van je machine. Als die lager is dan de doel-rang, gaat het nummer rood opflikkeren en klinkt er een waarschuwingssignaal.
- Het circuit**  
De stip op de baan geeft de huidige positie van je machine weer.
- "CHECK"-signaal**  
Dit geeft aan dat je wordt achtervolgd en dat die machine zich vlak achter je bevindt.
- Weergave rang tegenstander**  
Deze toont de huidige rang van de machine vóór je.
- Krachtsmeter**  
Deze meter loopt elke keer als je tegen een andere machine of tegen de vangrail botst terug. Als je krachtniveau onder een bepaalde grens komt, wordt de topsnelheid van je machine minder. Als de meter op 0 ("nul") staat, kan je machine geen botsingen meer hebben. Iedere klap tegen een andere machine of tegen de vangrail leidt dan tot een explosie waardoor je verongelukt ("Crash Out").
- Snelheidsmeter**
- Weergave racetijd**
- Aantal reservemachines**
- Super Jet reserve**

Als de Super Jet (turbo) groen is, kun je hem gebruiken. Maar het aantal keren dat je Super Jet gebruikt wordt maar drie keer bewaard. De weergave wordt rood als hij wordt gebruikt.

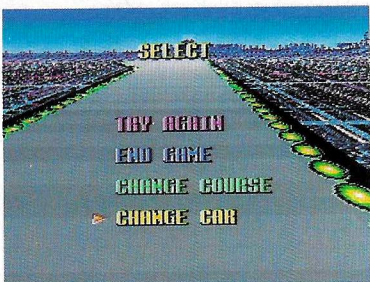
## ▶ OPGEVEN

Als je tijdens het spelen op de Startknop drukt, wordt het spel stil gelegd voor een pauze en zie je het scherm hier rechts. Bepaal of je wilt opgeven ("Give Up") of doorgaan ("Continue") door respectievelijk voor "YES" (ja) of "NO" (nee) te kiezen. (Doe dit met de linker- of rechterkant van de Vierpuntsdruktoets en door je keuze met een druk op de Startknop te bevestigen). Als je voor "YES" kiest en je hebt nog een reservemachine over, zie je "TRY AGAIN" (probeert het opnieuw) of "END GAME" (einde spel) op het scherm verschijnen. Bepaal je keuze uit deze twee. Als je voor "TRY AGAIN" kiest, gaat het scherm terug naar het begin van het circuit waarop je was. Kies je voor "END GAME", dan ga je terug naar het titelscherm.



## “PRACTICE”(OEFENEN)

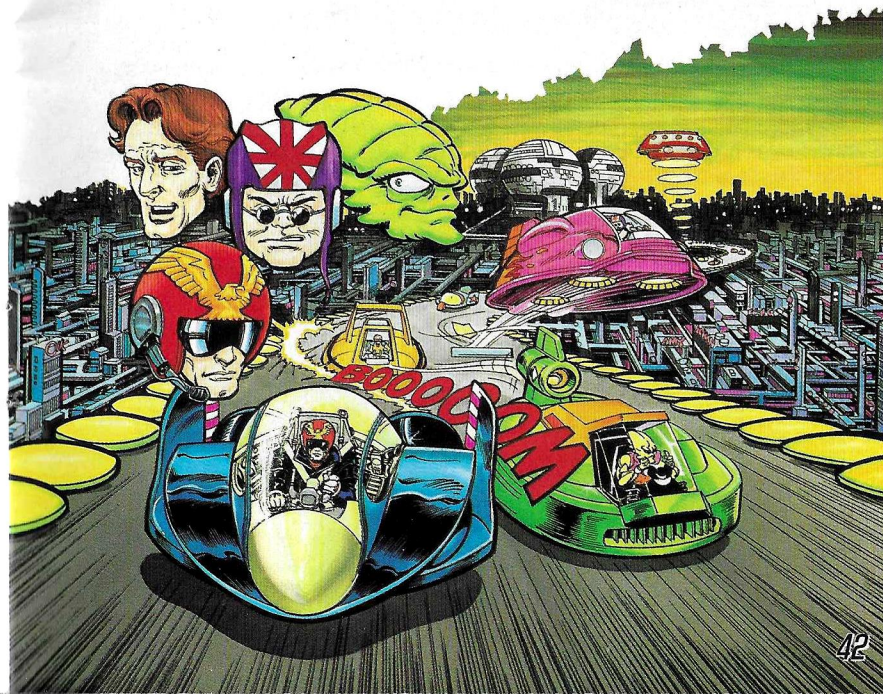
Dit is een oefenstand waarin zeven van de circuits voorkomen die je ook in de GRAND PRIX stand aantreft. Nadat je je machine hebt uitgekozen, kies je eerst de machine van de tegenstander waartegen je wilt racen. Als je niet tegen een rivaal wilt racen, kies dan "NO RIVAL" (geen rivaal). (De snelheid van je tegenstander neemt in de volgende volgorde toe: BLUE FALCON, GOLDEN FOX, WILD GOOSE en FIRE STINGRAY). In deze stand zie je geen andere machine dan die van je rivaal welke je hebt uitgekozen op het scherm. Zodra je het circuit waarop je wilt racen hebt uitgekozen (met de Selectknop of met de boven- of onderkant van de Vierpuntsdruktoets), begint het spel. Na vijf rondes zie je je rondetijd, je totale tijd en de vijf beste tijden tot nu toe. Nadat je het circuit hebt gerond (of hebt opgegeven), kun je dezelfde race opnieuw proberen, stoppen met het huidige spel, een nieuw circuit uitkiezen, overgaan op een andere machine of een andere tegenstander uitkiezen zoals aangegeven op het scherm hieronder.



## RECORDS

Als je in de "PRACTICE"-stand of in de "GRAND PRIX"-stand een nieuw record vestigt, verschijnt het "RECORDS"-scherm. Hierop worden voor alle 15 circuits de tien beste tijden en rondetijden die tot nu toe op de betreffende circuits zijn gerealiseerd bijgehouden en getoond. De met rood onderstreepte records zijn GRAND PRIX-records, de met groen onderstreepte records zijn "PRACTICE"-records. De tijden worden automatisch vastgelegd als de rondetijden volledig kunnen worden getoond nadat het circuit is afgerond. Als dit gebeurt en het SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM wordt gereset, kan het zijn dat de tijd niet wordt vastgelegd.

Wil je alle records van alle banen wissen, druk dan in het "RECORDS"-scherm op de Selectknop. Je ziet dan de mededeling "ERASE? YES/NO" (wissen? ja/nee). Kies voor "YES" en druk op de Startknop. (Dankzij een batterij blijven records in het geheugen van de spelcassette bewaard, ook als het systeem wordt uitgezet).



# OFFICIËLE REGELS VAN F-ZERO

Hier zijn de negen officiële regels voor het Grand Prix Racen zoals die door het uitvoerende comité van F-ZERO zijn vastgesteld. F-ZERO-coureurs zijn aan deze regels gebonden als zij aan een officiële race meedoen.

- 1 Het doel is elk circuit uit te rijden en daarbij op alle vijf circuits van een bepaalde divisie bij de eerste drie te eindigen.
- 2 Tijdens één race over vijf ronden moeten de machines hun startposities bevechten. Elke ronde moet binnen een bepaalde aankomstpositie worden uitgereden, anders volgt diskwalificatie.

**1e RONDE** Behoor bij de eerste 15 bij het passeren van de finish.

**2e RONDE** Behoor bij de eerste 10 bij het passeren van de finish.

**3e RONDE** Behoor bij de eerste 7 bij het passeren van de finish.

**4e RONDE** Behoor bij de eerste 5 bij het passeren van de finish.

**FINALERONDE** Behoor bij de eerste 3 bij het passeren van de finish.

Als je dit niet haalt, word je gediskwalificeerd.

- 3 Als je wordt gediskwalificeerd, uitvalt of je terugtrekt, mag je dat circuit alleen nog maar opnieuw proberen als je nog een machine over hebt. N.B: Bij de aanvang van de Grand Prix mag je maar twee reservemachines gebruiken. (Zie Regel 4, Het Puntensysteem).

## 4 Het puntensysteem

Als je aan een bepaalde race in een bepaalde divisie in de Grand Prix deelneemt, krijgen de coureurs de aantallen punten zoals hieronder weergegeven op grond van hun rangorde aan het einde van elk van de eerste vier ronden.

1e PLAATS	900 pntn
2e PLAATS	600 pntn
3e PLAATS	400 pntn
4e PLAATS of lager	200 pntn

(Coureurs krijgen geen punten als het ze niet lukt de voor elke ronde vereiste finishpositie te halen. Zie regel 2).

De laatste ronde levert de volgende puntenaantallen op.

1e PLAATS	2500 pntn
2e PLAATS	1500 pntn
3e PLAATS	1000 pntn

Iedere keer als je 10.000 punten, 20.000 punten of 30.000 punten scoort krijg je ook nog een extra reserve-machine. Je mag maximaal vijf reserve-machines behouden.

## 5 Over Super Jet

Tijdens de eerste ronde op een circuit mag er geen Super Jet worden gebruikt. Dit is om botsingen aan het begin van de race te voorkomen. Coureurs mogen steeds als zij een ronde hebben uitgereden één keer van S-JET gebruik maken. Elke coureur bepaalt zelf op welk punt van de baan hij S-JET wil gebruiken. Per race mag er in totaal drie keer van S-JET gebruik worden gemaakt.

- 6 Het is uiterst gevaarlijk tegen de verkeersstroom in over het circuit te rijden. Als dit gebeurt, zie je het woord "REVERSE" (draai om) en hoor je een waarschuwingssignaal. Coureurs moeten dan razendsnel hun machine omkeren en in de goede richting gaan.



## 7 Overtredingen door het kiezen van snellere routes

Het is toegestaan een snellere route te kiezen, zoals buiten de baan vliegen om afstand te nemen voor bochten e.d. door een springplaat te gebruiken. Het kiezen van een extreem veel snellere route kan echter door een officiële waarnemer als een overtreding worden aangemerkt, waarna je genoodzaakt wordt terug te gaan naar een positie die door de betreffende waarnemer wordt vastgesteld.



## 8 Over pitstops

Op elk circuit wordt aan het laatste rechte stuk of daar dichtbij een gebied aangewezen waarop zich een rij pits bevindt. De machines kunnen hun energie uitsluitend weer laten herstellen bij de daarvoor officieel aangewezen wagen in het aan hen toegewezen pitsgebied. De hoeveelheid energie die in je machine kan worden geladen hangt af van de tijd die je in de pits doorbrengt. Als je je energieniveau wilt maximaliseren, moet je zoveel mogelijk tijd in de pits doorbrengen.



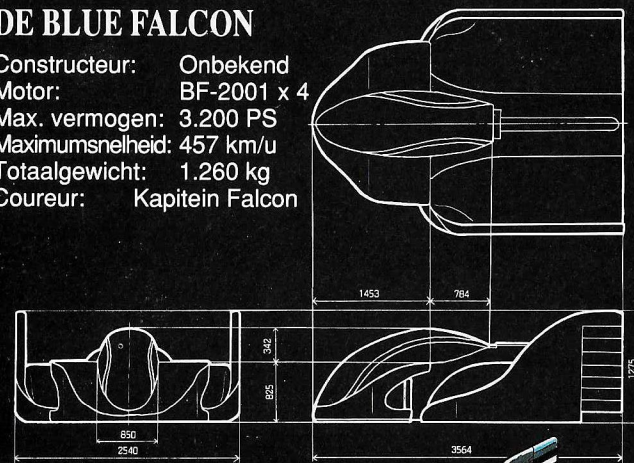
## 9 Speciale regel als variant op Regel 2:

Deze regel geldt uitsluitend voor de volgende vier machines: BLUE FALCON, GOLDEN FOX, WILD GOOSE en FIRE STINGRAY. Als één van deze machines op een gegeven moment in een race terugvalt naar een positie die bij de 20e plaats hoort, is de officiële waarnemer verplicht de betreffende coureur onmiddellijk te diskwalificeren.

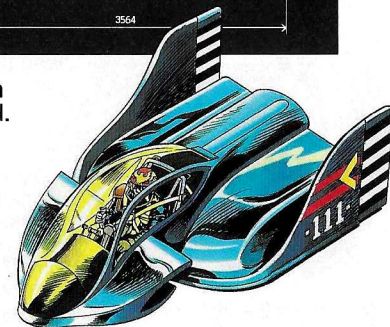
# DE MACHINES EN HUN COUREURS

## DE BLUE FALCON

Constructeur: Onbekend  
Motor: BF-2001 x 4  
Max. vermogen: 3.200 PS  
Maximumsnelheid: 457 km/u  
Totaalgewicht: 1.260 kg  
Coureur: Kapitein Falcon



Deze machine is door Kapitein Falcon volledig en zeer evenwichtig afgesteld. Zelfs beginners kunnen hem na slechts enkele trainingstochten goed berijden.

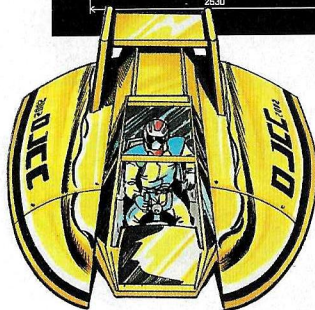
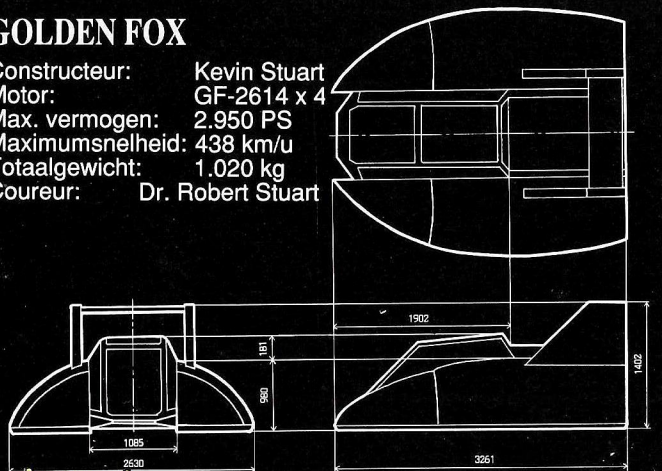


## KAPITEIN FALCON

Uit Port Town. Leeftijd onbekend. (naar verluidt begin 30.) Niet alleen is hij een doorgewinterde F-ZERO-coureur, maar ook een bekende en getalenteerde premiejager. Over zijn verleden is weinig bekend.

## GOLDEN FOX

Constructeur: Kevin Stuart  
Motor: GF-2614 x 4  
Max. vermogen: 2.950 PS  
Maximumsnelheid: 438 km/u  
Totaalgewicht: 1.020 kg  
Coureur: Dr. Robert Stuart



Bij het ontwerpen en bouwen van deze machine, heeft de ontwikkelaar ervan, Kevin Stuart (inmiddels overleden) voorrang gegeven aan acceleratie. Ter compensatie van het relatief beperkte motorvermogen is de carrosserie heel licht gehouden om de zwaartekracht op het oppervlak van het circuit te verminderen. Hierdoor is het moeilijk een goed evenwicht te vinden tussen wendbaarheid en motorvermogen, waardoor

deze machine zich moeilijk laat hanteren in bochten. Ontegengesteld kan de Golden Fox bijzonder slecht tegen botsingen. Alleen zeer ervaren coureurs kunnen deze machine goed besturen.

### Dr. STUART

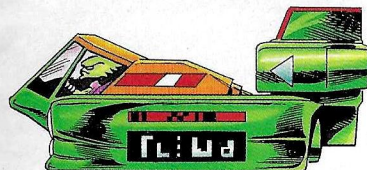
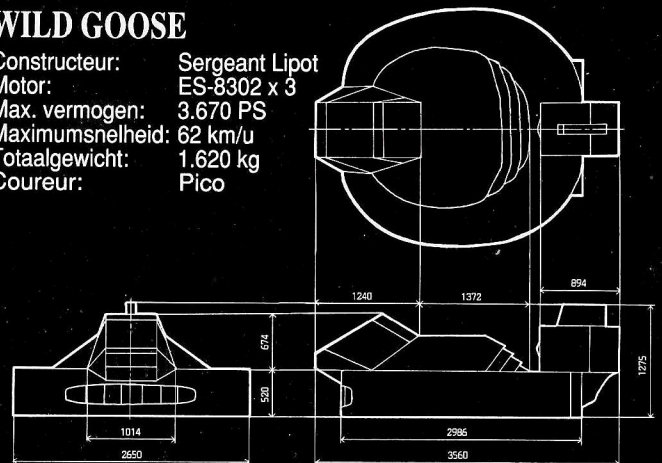
Uit Mute City. Volledige naam: Robert Stuart. Leeftijd: 31.

Hoewel hij zich als zeer gerespecteerd arts tot de bevoorrechten mag rekenen, heeft hij sinds de dood van zijn vader, de geleerde Professor Kevin Stuart, deelgenomen aan de F-ZERO Grand Prix races als bestuurder van de Golden Fox.



## WILD GOOSE

Constructeur: Sergeant Lipot  
Motor: ES-8302 x 3  
Max. vermogen: 3.670 PS  
Maximumsnelheid: 62 km/u  
Totaalgewicht: 1.620 kg  
Coureur: Pico



Deze machine is speciaal ontworpen om bestand te zijn tegen zeer zware schade. Hij is in de eerste plaats ontwikkeld voor een zeer agressieve stijl van racen. De soldaat die de Wild Goose heeft ontwikkeld behoort tot de Polipoto-stam uit Death

Wind (Dodenwind) - een zeer vechtlustige stam.

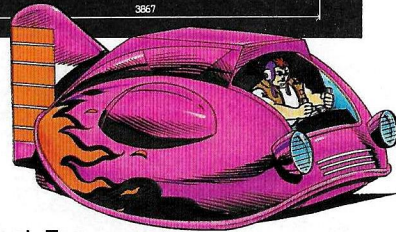
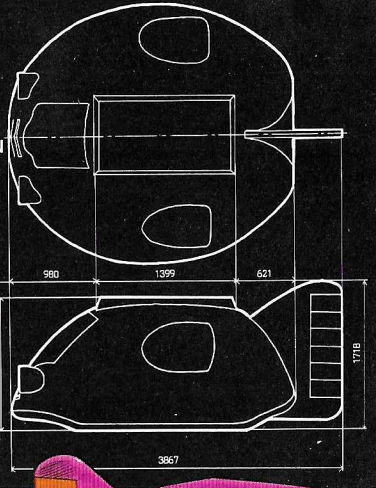
### PICO

Afkomstig uit Death Wind. Leeftijd: 34. Men beweert dat hij een voormalig soldaat is die in de Speciale Gevechtseenheid van het Polipoto-leger heeft gediend. Hij is een zeer agressieve coureur en zijn kille hart past daar perfect bij. Officieel is hij F-ZERO-coureur, maar men zegt dat hij ook een uitstekende huurmoordenaar is.



## FIRE STINGRAY

Constructeur: Onbekend  
 Motor: RS-5025 x 2  
 Max. vermogen: 3.800 PS  
 Maximumsnelheid: 478 km/u  
 Totaalgewicht: 1.960 kg  
 Coureur: Samurai Goroh



Deze machine heeft twee RS-5025-motoren, de trots van het heelal. Het is een zware machine die nogal traag optrekt. Maar van alle vier de machines die hier beschreven staan heeft hij wel de hoogste snelheid



gerealiseerd. Een uitgekiend en goed gedoseerd gebruik van de S-JET vormt de sleutel tot het gebruik ervan. Hij scoort ook erg hoog door zijn stabiele gedrag in bochten.

## SAMURAI GOROH

Geboorteplaats: Onbekend (men denkt dat hij een Amerikaan van Japanse afkomst is).  
 Leeftijd: Onbekend (vermoedelijk begin 40).  
 De leider van een afvallige dievenbende die zich volgens zeggen in het Red Canyon verschuilt. Het is bekend, dat hij onder een schuilnaam aan de Grand Prix meedoet en men beweert ook dat zijn machine van diefstal afkomstig is.

De F-ZERO Grand Prix vindt plaats over 15 circuits die zich op negen over het gehele heelal verspreide planeten bevinden. Hieronder worden de zeven circuits voor de "PRACTICE"-stand besproken.

## 1. MUTE CITY

Dit is de grootste stad op alle planeten van de Ruimtefederatie. Mute City heeft zijn welvaart te danken aan de interstellaire handel en telt meer dan 200 miljoen inwoners. Oorspronkelijk heette deze plaats Mutant City (Mutantenstad). Hier worden de openingsraces voor alle drie de divisies van de F-ZERO Grand Prix gehouden.



Knight League Nr. 1

## 2. BIG BLUE

99% Van het oppervlak van deze planeet is met water bedekt. De laatste bocht van dit circuit is met een speciale laag behandeld die magnetische velden tegenhoudt. Coureurs moeten hier oppassen dat zij niet hulpeloos wegglijden.



Knight League Nr. 2

## 3. SAND OCEAN

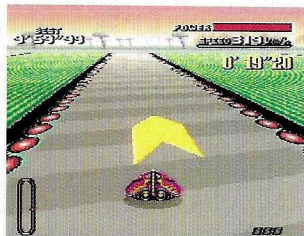
Het gehele oppervlak is bedekt met duinen. Heel, heel lang geleden leefden er primitieve dieren op deze planeet, maar nu zijn daarvan alleen nog maar fossiele resten te vinden. Op dit circuit moeten zeer hoogwaardige rijtechnieken worden gebruikt. Zorg ervoor dat je in de scherpe bochten goed de juiste lijn aanhoudt.



Knight League Nr. 3

## 4 DEATH WIND

Dit is de vreedigste plaats van het heelal. Hier waaien voortdurend felle winden. Hoewel het ontwerp van dit circuit eenvoudig is, is het smal en door de harde rukwinden van opzij erg moeilijk te begaan. Vaak hangen verlies of winst af van de vaardigheid van de coureur in het gebruik van de sprintzones.



Knight League Nr. 4

## 5. SILENCE

Een waarlijk geluidloze planeet waar niet het geringste geluid te horen is. Dit laatste circuit van de Knight-divisie bevat vrijwel allemaal rechte bochten. Het nemen daarvan is een ware beproeving van het beoordelingsvermogen en de stuurvaardigheid van de coureur.



Knight League Nr. 5

## 6. WHITE LAND

Deze meest romantische planeet van het heelal is bedekt met kristallen. Dit zeer zware circuit heeft twee haarspeldbochten met een speciale laag om magnetische velden tegen te houden en bij de springplaten bevinden zich magneten die je naar beneden trekken.



Queen League Nr. 4

## 7. PORT TOWN

Deze havenstad is van oudsher een overslagplaats voor de interstellaire handel. Het circuit alhier staat bij de coureurs bekend als het moeilijkste en meest veeleisende van allemaal. Niet alleen bevat het magneten die je naar links of rechts trekken, maar ook geforceerde vaartvermindering-zones, smalle doorgangen en andere vallen. Bovendien zijn er allerlei soorten bochten in opgenomen.



King League Nr. 3

## BIJZONDERHEDEN OVER EN GEVAREN OP DE BAAN

### ► Ruwe stukken

Er zijn allerlei soorten ruwe stukken waardoor je machine vaart mindert en moeilijk bestuurbaar wordt. Het effect van zo'n ruw stuk verschilt per machine, afhankelijk van de individuele eigenschappen ervan. Als je dreigt vast te lopen in één van de minst ruwe stukken en je Super Jet (Turbo) gebruikt, moet het je bijna zeker lukken je snelheid te handhaven en los te breken. Maar als je in één van de zwaarste ruwe stukken terecht komt, is het onvermijdelijk dat je wat snelheid verliest vóór het je lukt los te breken. Je kunt maar beter niet door deze gebieden heen gaan.

### ► Anti-zwaartekracht-geleidestraal

Deze vangrail is aangebracht om te voorkomen dat er machines uit de baan vliegen en over de rand vallen. Probeer hem niet aan te raken, want dan loopt je energiemeter terug.

### ► Landmijnen

Als je een landmijn raakt, loopt je energiemeter drastisch terug en wordt je machine vaak volledig onbestuurbaar. Omdat een mijneveld uiterst gevaarlijk is, moet je er heel voorzichtig doorheen sturen.

### ► Springplaat

Door deze springplaat schiet je machine heel hoog de lucht in. Tenzij je je topsnelheid al bereikt hebt, ga je in de lucht steeds sneller. Wees voorzichtig als je boven de baan vliegt, want een foute landing kost je snelheid. Zorg ervoor dat je in de lucht heel voorzichtig bent, want als je je machine slordig bestuurt, kun je hem kwijt raken als hij over de Anti-zwaartekracht-geleidestraal vliegt.

### ► Magneten die je naar beneden trekken

Deze magneten zijn in groepen geplaatst. Ga je er overheen terwijl je boven de baan zweeft (nadat je een springplaat hebt geraakt), dan verliest je machine hoogte waardoor je minder ver springt. **WAARSCHUWING!** Als je er overheen probeert te komen terwijl je niet door de lucht vliegt, komt je machine in direct contact met het oppervlak van de baan waardoor je zowel snelheid als vermogen verliest.

### ► Magneten die je naar links of rechts trekken

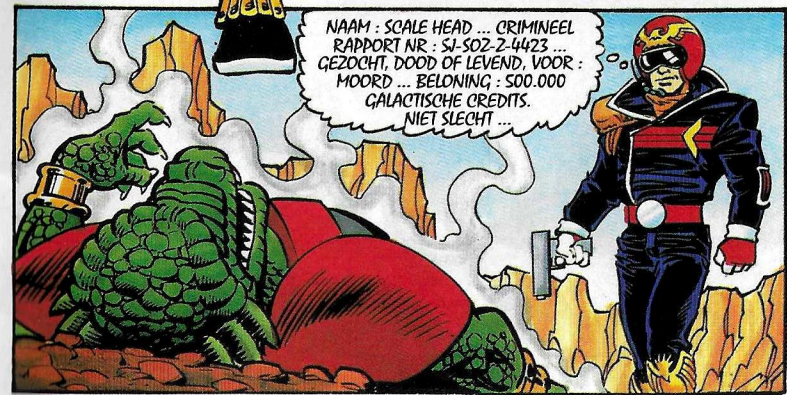
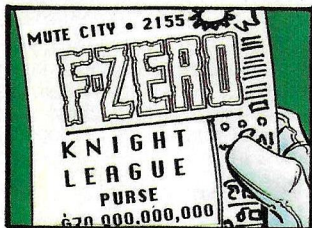
Ze zijn ontworpen op basis van dezelfde theorie als die voor magneten die je naar beneden trekken en geplaatst aan de rand van de baan, waardoor ze je machine uit zijn koers trekken. Ga er langs door tegenstuur te geven.

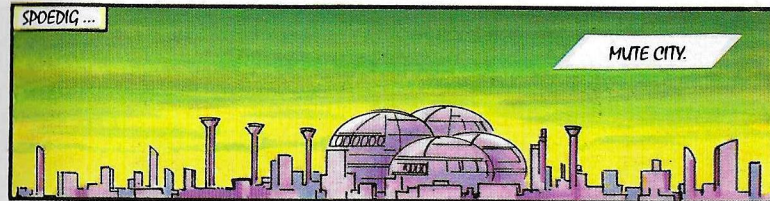
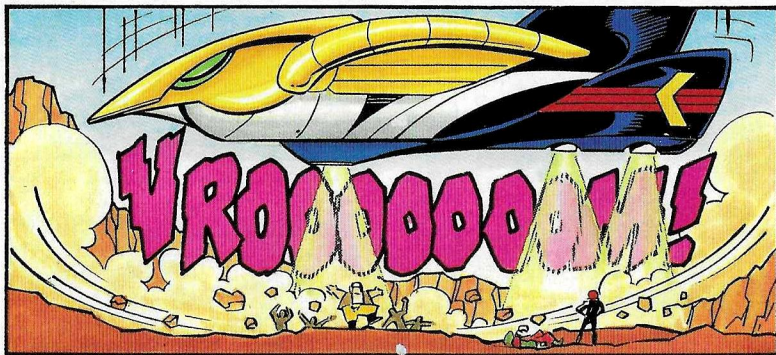
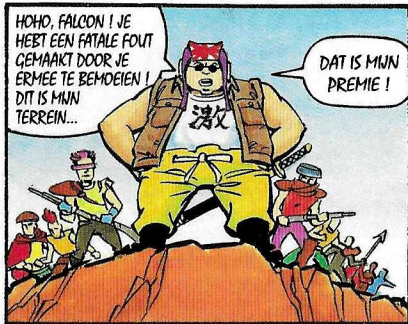
### ► Laag die magnetische velden blokkeert

Ook bekend als de Slipzone. Het is belangrijk dat je je machine in de hand houdt als je door dit gebied heen gaat, want deze laag blokkeert je magnetische greep op de baan. Denk er aan dat je machine zuiver door de combinatie van snelheid en gewicht verder gaat als hij hier langs komt.

### ► Sprintzone

Als je deze zone binnenkomt, schiet je machine met een hele korte versnellingsexplosie naar voren.







GEGROET, ALLE LEVENSVORMEN IN HET HEELAL! DIT IS DE RACE WAAROP JULLIE ALLEMAAL HEBBEN GEWACHT!

OVER ENKELE OGENBLIKKEN ZAL DE EERSTE RONDE VAN DE F-ZERO KNIGHT-DIVISIE ...



... STARTEN IN MUTE CITY.



LATEN WE EERST DE COUREURS DIE ALLES OP HET SPEL ZETTEN OM U TE VERMAKEN AAN U VOORSTELLEN!

IK HEB DEZE RACE IN M'N ZAK



HIER HEBBEN WE EEN INSCRJFING VAN HET ALLERLAATSTE MOMENT ... SAMURAI GOROH IN DE FIRE STINGRAY



VERVOLGENS DR. STUART, DE FANTASTISCHE BESTUURDER VAN DE GOLDEN FOX



HIER IS DIE WOEST RINDENDE DODER, PICO IN ZIJN WILD GOOSE ...



EN HIER HEBBEN WE DE BESTUURDER VAN DE BLUE FALCON, DE BEROEMDE PREMIEJAGER KAPTEIN FALCON!



MET ZO'N DEELNEMERSVELD WORDT HET VAST EEN SPANNENDE RACE!



HÉ, FALCON ...! WAAROM VERDIEN JE JE GELD NIET LIEVER MET JE REVOLVER ...



... EN LAAT JE HET RACEN AAN MEESTERS IN DIE KUNST OVER ... ZOALS IK.



JAAA! STRAKS LIGT DE BAAN VOL ROKENDE RESTEN VAN DE VERWOESTE EN BRANDENDE MACHINES VAN MIJN TEGENSTANDERS. DE GEDACHTE ALLEEN AL GEEFT ME EEN KICK! IK KAN NAUWELIJKS WACHTEN!



JULLIE KUNNEN BETER JE KINBANDEN VASTMAKEN, JONGENS.

NU BEGINT DE PRET.



COUREURS ...! NAAR UW MACHINES! LAAT F-ZERO BEGINNEN! TIEN ... NEGEN ... ACHT ...



# START !!

DIT IS MIJN WEDSTRIJD.  
HIER HANGT VOOR MIJ  
ALLES VAN AF !

NU ZUL JE EENS ZIEN  
HOE KERELS KNOKKEN !

IK MOET ER NIET AAN  
DENKEN DAT IK VERLIES  
VAN EEN COUREUR MET  
ROOD BLOED !

IK ZAL WINNEN OM ALLE MOEDE  
VROUWEN WAAR DAN OOK TE  
EREN!

# DIE

# BELANGRIJKE SLOTOPMERKINGEN

Als je met het gaspedaal (B knop) helemaal ingedrukt aan de race begint, start je met een krachtige sprint. Maar na die oorspronkelijke versnelling houdt je motor even in, waarna het wat tijd kost om weer opnieuw te versnellen.

Tijdens een sprong gaat je machine sneller vooruit als je door de lucht vliegt. Probeer dus je beste snelheid te halen en ontwijk de springplaten niet. (Zorg er echter voor dat je machine niet over de zijrand van de baan schiet en in de diepte aan diggelen valt!).

Als je na een sprong landt, druk dan op de onderkant van de Vierpuntsdruktoets om de neus van je machine omhoog te brengen. Hierdoor wordt voorkomen dat de snelheid van je machine door de schok van de landing terugloopt.

Als een machine van een tegenstander je van achteren benadert, word je gewaarschuwd door het CHECK-teken. Zoek naar een mogelijkheid te voorkomen dat die machine je passeert.

Als je machine zijn stabiliteit kwijt raakt en begint te slippen of te glijden, laat dan heel even het gaspedaal (de B knop) los om je greep op de baan te herstellen.

Dit spel maakt veel meer indruk als je de geluiden ervan in stereo kunt beluisteren. Wij bevelen aan hiervoor een speciaal stereosnoer tussen je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM en je TV aan te sluiten.



ER ZIJN IN DEZE RACE TWEE  
SOORTYEN COUREURS ...IK  
EN DE VERLIEZERS !

0292

## 90 DAGEN GARANTIE

### Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTE

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System ("cassette") gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90-dagen garantie, zal BANDAI de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u de cassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs, aan:

BANDAI B.V.  
T.a.v. Nintendo  
Technische Dienst  
Postbus 6123  
4000 HC TIEL  
NEDERLAND  
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.  
T.a.v. Nintendo  
Technische Dienst  
Postbus 271  
1020 BRUSSEL  
BELGIE  
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo Technische Dienst - tussen 09.00 en 17.00 uur, onder nummer 03440-14234 (Nederland) of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik, of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.