

GP1

TM



ATLUS

©ATLUS CO.,LTD
Distributed by Bandai
Distribué per Bandai



B. P. 79,
95313 PONTOIS
FRANCE

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATLUS

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

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

ATLUS
©ATLUS CO.,LTD

LICENSED BY



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



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

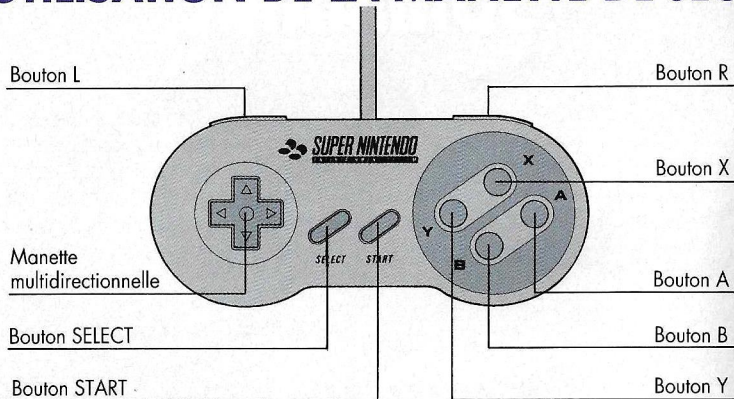
DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO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

SOMMAIRE

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

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

UTILISATION DE LA MANETTE DE JEU



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

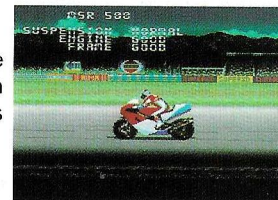
Attention, vous ne pouvez pas vous retirer durant les Préliminaires du Grand Prix (Grand Prix Preliminaries) ni durant la Compétition Finale (FINAL Race).

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

COMMENCER LA PARTIE

■ DEMONSTRATION

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



■ ECRAN TITRE

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



Bouton START Pour obtenir l'Ecran du Mode de Sélection.

Bouton OPTION Pour obtenir l'Ecran des Options.

OPTIONS

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

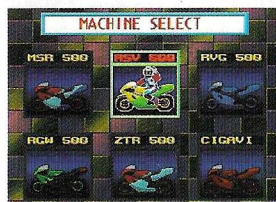
ECRAN DE SELECTION DU MODE

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



ECRAN DE SELECTION

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



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



INSTRUCTIONS I

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



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

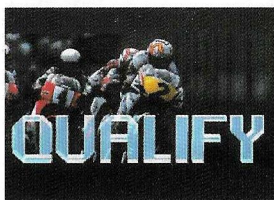
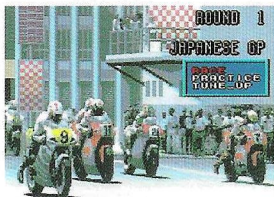


Enregistrer
Effacer
Annuler

ECRAN DE SELECTION

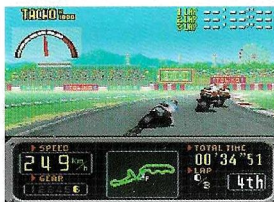
■ RACE - LA COURSE

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



● FINAL - LA FINALE

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



● RESULT - LES RESULTATS

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

RESULT			
NO	TIME	PURC	NAME
1	00'40'50	01	08'4000 ATAKE
2	00'40'52	01	08'4000 DANTE
3	00'42'00	01	08'4000 CHAVEZ
4	00'42'00	01	08'4000 MITSON
5	00'42'00	01	08'4000 HANLEY
6	00'43'47	01	08'4000 SHITTS
7	00'43'00	01	08'4000 RAYTOR
8	00'43'23	01	08'4000 GAFNEY

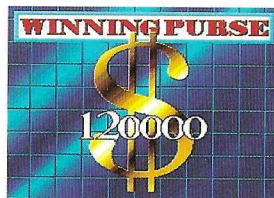
● VRANKING - LE CLASSEMENT

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

RANKING					
NO	NAME	POINT	TRC	NAME	MINI
1	ATAKE	20	3	DAKERA	6
2	DANTE	17	10	GENNON	4
3	CHAVEZ	15	11	BORDE	4
4	MITSON	13	12	TRUIT	2
5	HANLEY	11	13	CASTRO	4
6	SHITTS	10	14	CHEN	4
7	RAYTOR	9	15	SMITH	4
8	GAFNEY	8	16	ROBERT	4

● WINNING PURSE - LES PRIX

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



■ PRACTICE - LES ESSAIS

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



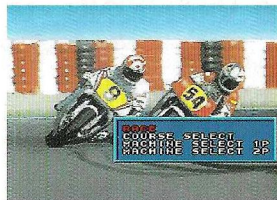
■ TUNE UP - AMELIORATIONS MECANQUES

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



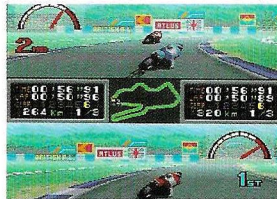
ECRAN DE SELECTION DU MODE

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



■ RACE - LA COURSE

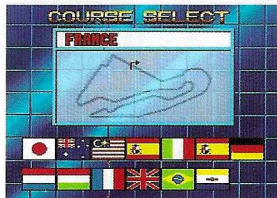
Chaque course comporte trois tours de circuit. Le premier pilote à atteindre la ligne d'arrivée est le vainqueur. Cependant, si vous touchez une autre moto ou entrez en collision avec elle, vous risquez d'être déséquilibré et de tomber : vous seriez alors éliminé.



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

■ COURSE SELECT - SELECTION DES CIRCUITS

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



INSTRUCTIONS II (1P vs 2P)

■ MACHINE SELECT - SELECTION DES MOTOS

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



ECRAN DE SELECTION DU MODE

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



■ PRACTICE - ENTRAINEMENT

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



■ COURSE SELECT - SELECTION DES CIRCUITS

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



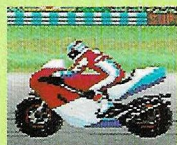
INSTRUCTIONS III - FREE PRACTICE

■ MACHINE SELECT - SELECTION DE LA MOTO

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



CARACTERISTIQUES DES MOTOS



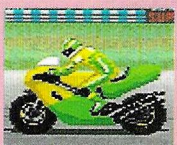
MSR500

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



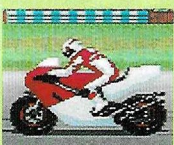
RGW500

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



RSV500

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



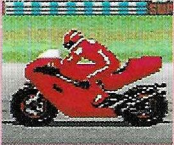
ZTR500

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



RVG500

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



CIGRV1

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

LES MECANICIENS

LOUIS

Louis



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

RILEY

Riley



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

INGRAM

Ingram



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

HANSEN

Hansen



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

QUINCY

Quincy



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

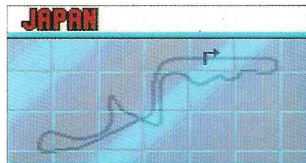
MARLEY

Marley



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

PRESENTATION DES CIRCUITS



Circuit 1 - Japon (Japan)

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

Circuit 2 - Australie (Australia)

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



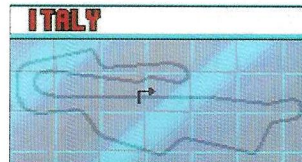
Circuit 3 - Malaisie (Malaysia)

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



Circuit 4 - Espagne (Spain)

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

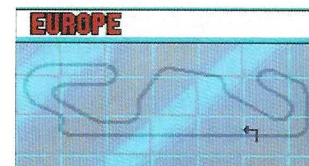


Circuit 5 - Italie (Italy)

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

Circuit 6 - Europe

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



Circuit 7 - Allemagne (Germany)

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

Circuit 8 - Hollande (Holland)

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



MODE D'EMPLOI

PRESENTATION DES CIRCUITS

HUNGARY



Circuit 9 - Hongrie (Hungary)

Attention au premier et au dernier virages de ce circuit !

Circuit 10 - France

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

FRANCE



ENGLAND



Circuit 11 - Angleterre (England)

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

Circuit 12 - Brésil (Brazil)

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

BRAZIL



SOUTH AFRICA



Circuit 13 - Afrique du Sud (South Africa)

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

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

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

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

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

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

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

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

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

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

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

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

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

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

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

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

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

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

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

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

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

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

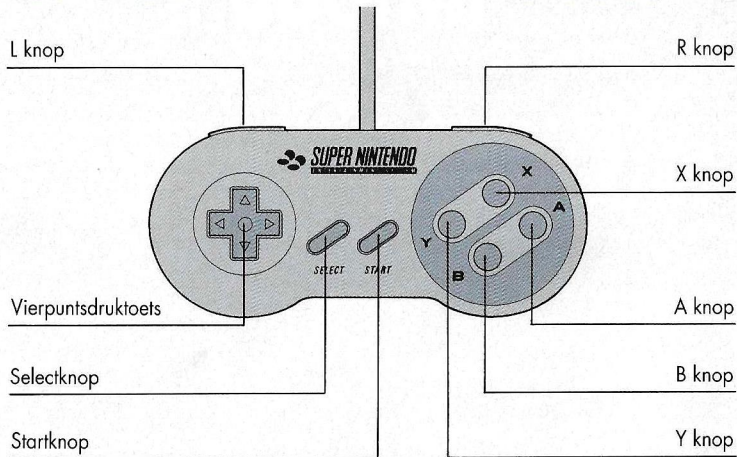
Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo, appelez le **S.O.S. NINTENDO** au 16 (1) 34.64.77.55. Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours sur7.

INHOUD

Elke motorcoureur droomt ervan wereldkampioen te worden. Geen andere racecompetitie ter wereld kan zich qua spanning en sensatie met de Wereld Grand Prix meten! Geniet van het gevoel op de beste circuits ter wereld tegen topcoureurs te racen, verbeter de motor door overwinningen te boeken en werk hard aan het ontwikkelen van alle kwaliteiten die nodig zijn om van een talentvolle coureur een wereldkampioen te maken!

INLEIDING	23
HET GEBRUIK VAN DE CONTROLLER	24
HET STARTEN VAN HET SPEL	25
KEUZESCHERM - INSTRUCTIES I	26
SELECTIESCHERM	28
KEUZESCHERM - INSTRUCTIES II	30
KEUZESCHERM 0 INSTRUCTIES III	32
DE MOTOREN	34
DE MONTEURS	35
DE CIRCUITS	36

HET GEBRUIK VAN DE CONTROLLER



- Vierpuntsdrukoets:Oprachten selecteren en motor besturen (links/rechts).
- Selectknop:Wordt bij dit spel niet gebruikt.
- Startknop:Het spel starten en tijdens het spel pauzeren.
- A knop:Een commando uitvoeren/gas geven.
- B knop:Een commando annuleren/remmen.
- B knop:Een commando annuleren/remmen.
- L/R knop:Als tijdens een pauze in het spel in de oefenstand of in de stand 1P vs 2P (speler 1 tegen speler 2) de L en de R knop tegelijkertijd worden ingedrukt, kan de speler zich uit dit spel terugtrekken.

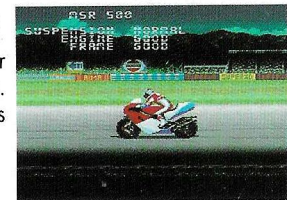
(Terugtrekken is echter niet mogelijk tijdens de "Grand Prix Preliminaries" (inleidende races voor de Grand Prix) of tijdens de finalerace.)

(Terugtrekken is echter niet mogelijk tijdens de "Grand Prix Preliminaries" (inleidende races voor de Grand Prix) of tijdens de finalerace.)

Het starten van het spel

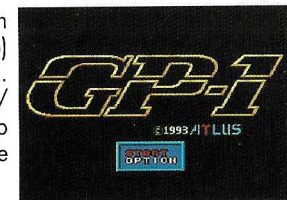
■ OPENINGSDEMONSTRATIE

Doe de cassette met GP-1 in het Super Nintendo Entertainment System en zet dit aan. Dan verschijnen de technische specificaties van de zes verschillende motoren.



■ TITELSCHERM

Als tijdens de openingsdemonstratie op een willekeurige knop (behalve de L of de R knop) wordt gedrukt, verschijnt het titelscherm. Gebruik de vierpuntsdrukoets (omhoog/omlaag) om een keuze te maken en de A knop om die te bevestigen (B knop om hem te herroepen).



Start.....Druk hierop om naar het keuzescherf te gaan

OptionDruk hierop om naar het "Option"-scherf te gaan

Option

- Sound" (geluid) Kies voor Stereo of Mo
- Music (muziek) Voorbeelden achtergrondmuziek ("BGM")
- SE Voorbeelden geluidseffecten ("SE")

KEUZESCHERM

Race op 13 verschillende circuits in 12 verschillende landen en ontdek wat ervoor nodig is om wereldkampioen te worden!!!



KEUZESCHERM

1 Als voor "GP Race" wordt gekozen, verschijnt het "Machine Select"- (motorkeuze-) scherm.. Kies één van de zes motoren uit en druk op de A knop.



2 Na het kiezen van de gewenste motor, verschijnt het "Gear Select"- (versnellingskeuze-) scherm, waarop voor "Automatic" (automatisch) of "6 Speed" (6 versnellingen) kan worden gekozen. Wie voor "6 Speed" kiest, moet vervolgens bepalen of voor het op- en terugschakelen de vierpuntsdruktoets wordt gebruikt of de L en de R knop. De handmatige versnellingsbak geeft de coureur meer controle, maar is moeilijker onder de knie te krijgen. Druk op de A knop om een keuze te bevestigen of op de B knop om die te herroepen.



INSTRUCTIES I

3 Daarna verschijnt het "Mechanic Select" (monteurskeuze-) scherm, waarop een monteur moet worden uitgekozen. Elke monteur heeft zijn eigen specialiteiten. Kies er dus een uit wiens kwaliteiten goed bij de eigen racestijl passen.



4 Tenslotte verschijnt het "Rider Entry" (coureurs-invoer) scherm. Hierop kunnen de keuze van de motor en de monteur nog eens worden gecontroleerd, evenals de technische specificaties van de motor en de specialiteiten van de monteur. Druk op de B knop om naar het vorige scherm terug te gaan. Gebruik vervolgens de cursor om de naam van de coureur in maximaal zes letters in te voeren.

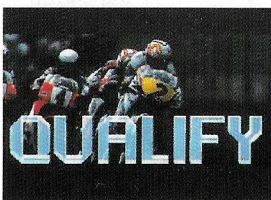


Enter
Wissen
Scherm schoonmaken

SELECTIESCHERM

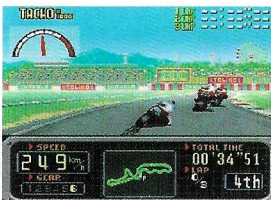
■ RACE - RACE

De speler begint met de "Qualifier Race" (kwalificatierace), waarbij één ronde tegen de klok wordt gereden. De startpositie tijdens de "Final Race" (finale) hangt af van de tijd die tijdens deze kwalificatierace wordt gerealiseerd. Degene met de beste tijd start op "Pole Position" (de beste startpositie, helemaal voorin). Hoe slechter de tijd, hoe verder de startpositie van een coureur naar achteren ligt (de 16e plaats is de slechtste).



● FINAL - FINALE

Drie ronden lang krijgt de speler de kans het uit te vechten tegen 16 coureurs, inclusief zichzelf. Wie andere motoren raakt, krijgt moeite zijn of haar eigen motor onder controle te houden en kan zelfs ten val komen. Punten worden toegekend op basis van volgorde van aankomst en het uiteindelijke puntenaantal wordt op basis daarvan berekend.



● RESULT - RESULTAAT

Na elke race worden de resultaten van die ronde in volgorde van binnenkomst weergegeven.

RESULT			
NO.	TIME	PLACE	NAME
1	00'48"48	01	BRAND
2	00'49"48	01	DANTE
3	00'49"48	01	CRUIZEX
4	00'49"48	01	WILSON
5	00'49"48	01	HANLEY
6	00'49"47	01	SHOTT
7	00'49"48	01	GATOR
8	00'49"48	01	ROBELO

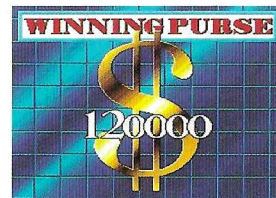
● RANKING - RANGORDE

Hier worden de posities van de coureurs op de wereldranglijst getoond.

RANKING				
NO.	NAME	POINT	NO.	NAME
1	BRAND	20	9	CRUIZEX
2	DANTE	17	10	WILSON
3	CRUIZEX	15	11	ROBELO
4	WILSON	13	12	TROUT
5	HANLEY	11	13	CASTRO
6	SHOTT	10	14	GREEN
7	GATOR	9	15	SHOTT
8	CRUIZEX	8	16	ROBELO

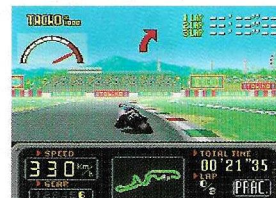
● WINNING PURSE - GEWONNEN PRIJZENGELD

Hier wordt het prijzengeld getoond dat de speler in totaal heeft gewonnen. Het bedrag hangt af van de positie van de speler bij de finish.



■ PRACTICE - TRAINEN

Voor de finalerace mag de speler drie ronden lang op het circuit trainen. Druk desgewenst tijdens de oefenstand op de startknop om te pauzeren en druk tijdens die pauze tegelijkertijd op de L en de R knop om ermee op te houden.



■ TUNE UP - MOTOR AFSTELLEN

Met het prijzengeld kunnen betere onderdelen voor de motor worden gekocht, zoals "Front Suspension" (voorwielophanging), "Rear Suspension" (achterwielophanging), "Engine" (motor) en "Frame". Door de motor aldus te verbeteren, wordt hij beter bestuurbaar waardoor de kans op een val vermindert.



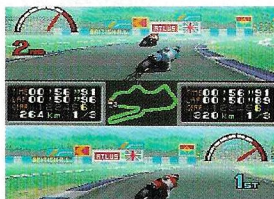
KEUZESCHERM

In de stand voor twee spelers wordt het scherm in tweeën gedeeld, met speler 1 bovenin en speler 2 onderin.



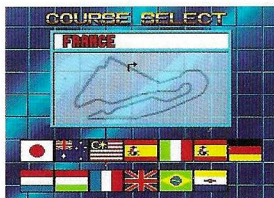
RACE - RACE

Elke race duurt drie ronden. De speler die als eerste eindigt wint. Maar als de motor van de andere speler wordt geraakt of daar tegenaan wordt gereden, wordt de eigen motor moeilijk bestuurbaar en is de kans op een val die tot uitschakeling leidt groot.



COURSE SELECT - CIRCUITKEUZE

Kies uit 13 uitdagende circuits in 12 verschillende landen. Gebruik de vierpuntsdruktoets om een circuit uit te kiezen en druk op de A knop om deze keuze te bevestigen.



INSTRUCTIES II (1P VS 2P)

MACHINE SELECT - KEUZE MOTOR

Elke speler mag zelf een motor uitkiezen. Gebruik daarvoor de vierpuntsdruktoets en bevestig deze keuze met de A knop. Met de B knop kan hij worden herroepen.



KEUZESCHERM

Gebruik na het uitkiezen van de motor deze stand om op elk gewenst circuit te trainen.



■ PRACTICE - TRAINEN

Er mogen drie oefenrondes worden gereden. De tijd van elke ronde verschijnt in de rechter bovenhoek van het scherm, de totaaltijd in de rechter benedenhoek. Als een speler niet zelf een circuit of een motor uitkiest, selecteert de computer automatisch het Japanse circuit en de [] als de motor.



■ COURSE SELECT - KEUZE CIRCUIT

Kies één van de 13 circuits in 12 verschillende landen door de cursor met de vierpuntsdruktoets over het scherm te verplaatsen en daarna op de A knop te drukken.



INSTRUCTIES III - VRIJ TRAINEN

■ MACHINE SELECT - KEUZE MOTOR

Kies één van de zes beschikbare motoren uit, bepaal de gewenste versnellingsbak en druk op de A knop om deze keuze te bevestigen. Met de B knop kan deze keuze worden herroepen.



DE MOTOREN



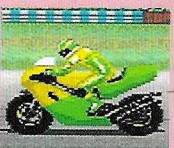
MSR500

OphangingNormaal
MotorGoed
FrameGoed



RGW500

OphangingNormaal
MotorNormaal
FrameGoed



RSV500

OphangingGoed
MotorNormaal
FrameNormaal



ZTR500

OphangingNormaal
MotorGoed
FrameGoed



RVG500

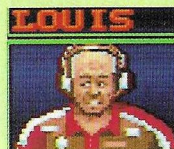
OphangingGoed
MotorNormaal
FrameGoed



CIGRV1

OphangingGoed
MotorNormaal
FrameGoed

DE MONTEURS



LOUIS
Louis

OphangingUitstekend
MotorNormaal
FrameNormaal



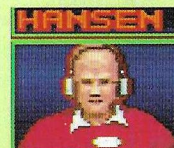
RILEY
Riley

OphangingNormaal
MotorNormaal
FrameUitstekend



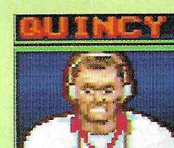
INGRAM
Ingram

OphangingUitstekend
MotorNormaal
FrameNormaal



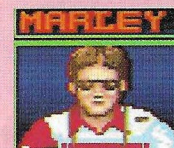
HANSEN
Hansen

OphangingGoed
MotorNormaal
FrameUitstekend



QUINCY
Quincy

OphangingNormaal
MotorUitstekend
FrameNormaal

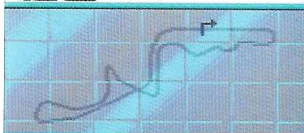


MARLEY
Marley

OphangingNormaal
MotorUitstekend
FrameNormaal

DE CIRCUITS

JAPAN



Ronde 1 - Japan:

Technisch gezien één van de meest vooraanstaande circuits. Pas op voor de vele bochten en slingers die veel stuurmanskunst vereisen, evenals een uitstekende timing bij het schakelen.

Ronde 2 - Australië:

Door zijn vele kleine bochten, vereist dit circuit een soepele hand van sturen.

AUSTRALIA



Ronde 3 - Maleisië:

Dit is een vrij gemakkelijk en snel circuit. Het vereist een goede racestrategie en een prima positionering om hier successen te boeken.

MALAYSIA



Ronde 4 - Spanje:

Dit circuit is heel bochtig. Kijk uit voor de laatste bocht.

SPAIN



ITALY



Ronde 5 - Italië:

Dit circuit heeft een lang recht stuk, waardoor het hier op snelheid aankomt.

Ronde 6: Europa:

Ook dit circuit heeft een lang recht stuk. Maar er zijn ook stukken met tal van kleine bochten achter elkaar. Laat de motor daarom perfect afstellen!

EUROPE



GERMANY



Ronde 7 - Duitsland:

Een vrij gemakkelijk, ovaal circuit. De motor moet daarom in topconditie zijn. Kijk uit voor de laatste bocht.

Ronde 8 - Holland:

Weer een circuit met verschillende, technisch moeilijk te nemen bochten. Hier worden alle eigenschappen van de motor tot het uiterste beproefd.

HOLLAND



DE CIRCUITS

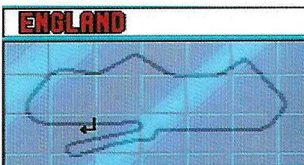
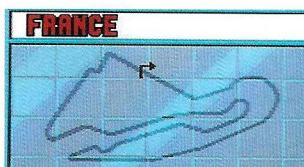


Ronde 9 - Hongarije:

Kijk op dit circuit goed uit voor de eerste en de laatste bocht.

Ronde 10 - Frankrijk:

Een circuit met allemaal rustige bochten achter elkaar. De haarspeldbochten moeten echter goed getimed worden. Een razendsnel reactievermogen is vereist!

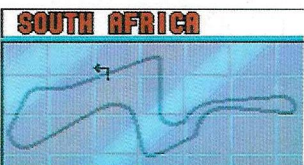


Ronde 11 - Engeland:

Ook dit is een ovaal circuit dat eveneens een goede racestrategie en een prima positionering vereist. Kijk uit voor de laatste bocht!

Ronde 12 - Brazilië:

Dit is echt heel makkelijk. Als de motor goed is afgesteld, wordt de droom om wereldkampioen te worden haalbaar. Zorg ervoor bochten af te snijden en het veld goed te controleren om niet te worden gepasseerd!



Ronde 13 - Zuid-Afrika:

Dit circuit heeft twee haarspeldbochten, maar als de motor goed is afgesteld en de coureur over een goede timing beschikt, kunnen deze zeer snel worden genomen.

0693

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTE
BANDAI S.A. («BANDAI») garandeert aan de eerste consumentkoper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System («cassette») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Als er een toch defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90-dagen garantie, zal BANDAI de cassette kosteloos herstellen of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert U de cassette aan uw dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

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

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90-dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt U van tevoren over de kosten met de BANDAI S.A. Agent Beladis tussen 09.00 en 17.00 uur, onder nummer 02/478.20.80 (België).

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

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
Telefoonnummer 03440 - 32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.