

Nigel Mansell's World Championship

R A C I N G



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo[®]

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

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



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

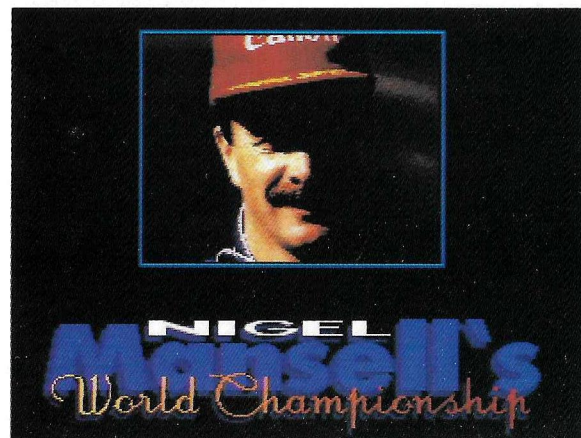
Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP* pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

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

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

Table des Matières

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



NIGEL MANSSELL'S



Mansell - Historique



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

Malheureusement pour Nigel, son pronostic ne se réalisa pas et il ne remporta pas la course... En fait, il ne réussit même pas à la terminer : son moteur tomba du kart ! Cependant les choses s'arrangèrent et bien vite Nigel se retrouva à défendre les couleurs de l'Angleterre dans le Championnat de karting. Il parvint ainsi à gravir les échelons sans problème, jusqu'aux niveaux supérieurs de la compétition. Nigel n'a jamais été du genre à rester en place très longtemps et ayant décidé de passer en Formule Ford, il y réussit en 1976.

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

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

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

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

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S



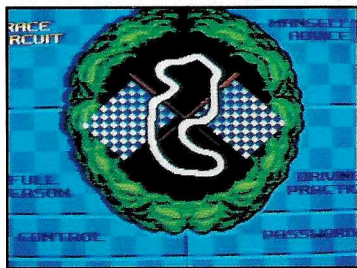
L'action



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

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

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



Piloter votre Voiture



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



WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S



Écran de Sélection Principale



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

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



Single Race- Courir sur Circuit



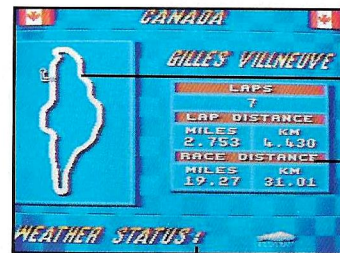
Si vous choisissez "Single Race", vous ne disputerez qu'une seule course. Un premier écran vous permet de choisir votre circuit parmi les 16 proposés. Appuyez sur la **manette multidirectionnelle**

vers le haut ou vers le bas : les pays se déroulent les uns après les autres pour vous permettre de choisir. Mettez en surbrillance la piste sur laquelle vous désirez courir, et appuyez sur le **Bouton A**. L'écran Track Information (informations sur la piste) apparaît.

Track Information - Informations sur la piste

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

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



[1]

[3]

[2]

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

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S

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

Race Car Modifications - Modifier votre voiture

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

10



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

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

1 Tires - Les pneus

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

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

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

2 Aerofoil - Aileron

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

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

3 Gear Ratio - Rapport de la boîte de vitesses

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

11

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S

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

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

4 Gears - Type de boîte de vitesses

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

Qualifying Lap - Tour de qualification

Choisissez Qualification pour participer aux qualifications

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

Go to Race - Passer à la course

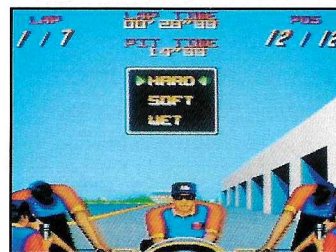
Si vous ne participez pas aux qualifications, vous commencez automatiquement la course au fond de la grille de départ. C'est bien sûr la manière la plus rapide de commencer à jouer, mais il vous sera plus facile de finir dans les premiers si vous commencez la course dans les premières places de la grille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

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

Arrêts aux stands

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

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



Votre écran durant la course

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

NIGEL MANSSELL'S

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

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

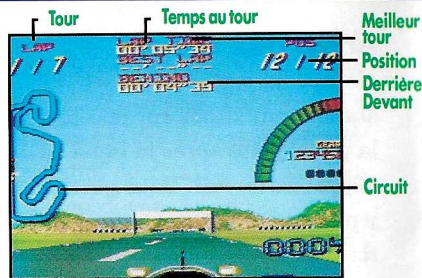
Lap Time (temps au tour) - Vous indique votre temps dans le tour en cours.

Best Lap (meilleur tour) -

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

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

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

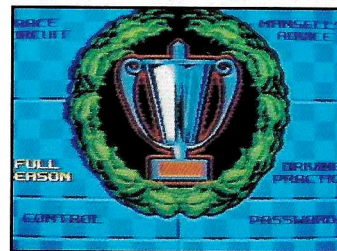


Séquence de fin de course

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



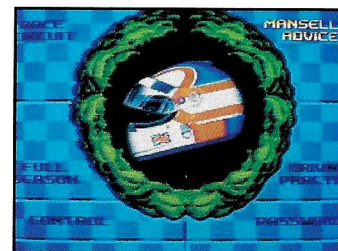
Full Season-Courir toute une Saison



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

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

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



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

NIGEL MANSSELL'S

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



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

16

CONSTRUCTORS LEAGUE		
CONSTRUCTOR		PTS
1. McLAREN HONDA		10
2. WILLIAMS RENAULT		6
3. LOTUS		4
4. BENETTON		3
5. FERRARI		2
6. TYRRELL		1
7. FOOTWORK		0
8. LIGIER		0
9. BARON		0
10. BALLARA		0
11. VENTURI LAROUSSE		0
12. AGIP		0



Options



En choisissant cet écran, vous pouvez définir certaines options.

- 1. Difficulty (niveau de difficulté)** - Arcade / Simulation
- 2. Speed (vitesse)** - en Km/h ou en Miles/h

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

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

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

17

WORLD CHAMPIONSHIP

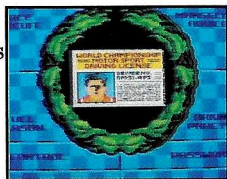
NIGEL MANSSELL'S



Name-Nom



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



lettre, placez la ligne rouge sous DEL et appuyez sur le **Bouton A**. Entrez ainsi votre nom et déplacez ensuite la ligne rouge sous "END", puis appuyez sur le **Bouton A**. Un autre écran s'affiche. Choisissez maintenant votre pays en sélectionnant l'un des drapeaux. Appuyez sur le **Bouton A**. Vous revenez automatiquement au menu principal.



Mansell's Advice-Les conseils de Mansell



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

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

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S

20 Vous pouvez ainsi apprendre et reconnaître le circuit à votre rythme, sans vous soucier des autres pilotes. Vous allez ainsi profiter pleinement de l'expérience de Nigel Mansell. Démarrez. La voiture de Mansell est devant vous. Elle vous indique la manière de faire. Evertuez-vous à la suivre. Lorsque vous abordez un virage, deux vitesses apparaissent à l'écran, celle en bleu est la vitesse idéale, selon Mansell, pour négocier le virage ; la

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

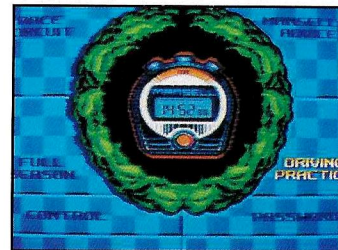


Driving Practice- Entraînement



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

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



WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S



Mot de passe



Vous pouvez à tout moment interrompre une saison



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

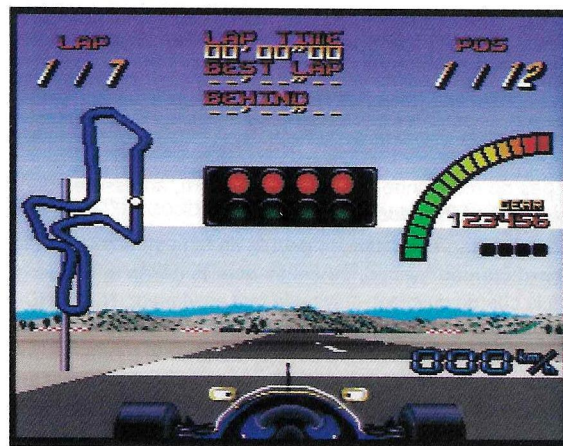
Utilisation du mot de passe

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

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

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

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



WORLD CHAMPIONSHIP

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

(Cartouches)

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

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

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

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

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

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

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

Pour toute information sur les jeux Nintendo,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.

Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

(Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK** («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, **NINTENDO** soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

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

NINTENDO REPAIR SERVICE

Trade Mart, B.P. 271

1020 Bruxelles

BELGIQUE

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

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

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

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

Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

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

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

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI, DE 14H A 18H

[0493]

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.



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.

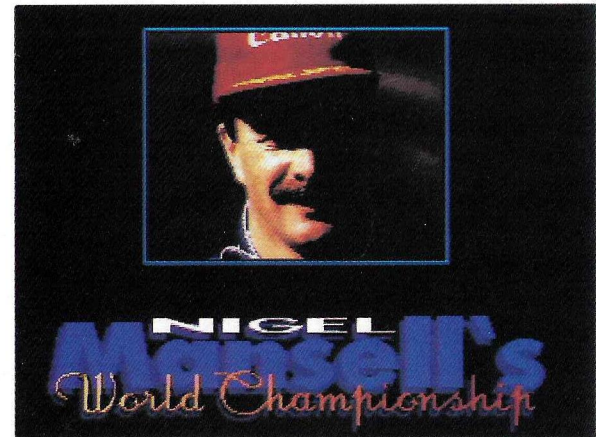
Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP* voor het Super Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding eerst goed door om dit spel grondig te leren kennen en bewaar hem ook om er later iets in te kunnen opzoeken.

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

Inhoud

- Korte geschiedenis van Nigel Mansell30**
- Het spelen van het spel34**
- Het besturen van de wagen35**
- Hoofdmenu36**
- Racen op een circuit37**
- Een heel seizoen racen43**
- Options (Instellingen)45**
- Name (Naam)46**
- Mansells Advice (Mansells Advies)47**
- Driving Practice (Trainen)49**
- Het paswoord gebruiken50**



NIGEL MANSSELL'S



Korte geschiedenis

Nigel Mansell, momenteel één van 's werelds beste autocoueurs, begon zijn racecarrière in karts. Vanaf het begin waren zijn ambities om te winnen overduidelijk. Het duurde dan ook niet lang voor hij overwinningen begon te boeken. "Ik was tien jaar oud, toen ik mijn eerste wedstrijd reed. Die vond plaats in Shennington, Edge Hill, Banbury. Daar stonden we dan... met onze met één wiel aangedreven Fastkart met zijn 310 cc motor. Ik dacht toen bij mijzelf: Oké, ik ga nu mijn eerste race winnen." Maar helaas lukte hem dat niet. Hij reed die wedstrijd zelfs niet eens uit - de motor viel van zijn kart! Maar daarna ging het steeds beter, waardoor Nigel al snel zijn land tijdens kartraces vertegenwoordigde. Hij wist op te klimmen op de ranglijst en kon toen moeiteloos op zwaardere karts overgaan. Maar omdat hij steeds hogerop wilde, begon Nigel al spoedig te denken aan een overstap naar de Formule Ford, wat hem in 1976 lukte.

"Die eerste éénzitter was een Hawke DL II. En mijn eerste race daarin reed ik op Mallory Park.", weet hij zich te herinneren. Dit keer was zijn eerste wedstrijd in een nieuwe categorie wat succesvoller. "Wij wonnen meteen al onze eerste race. Ik was heel blij... zeg maar gerust, dolgelukkig. In totaal deed ik dat jaar aan negen races mee, waarvan ik er zes won. Weliswaar werd ik niet meege-sleept door mijn successen, maar ik vond wel, dat ik het prima gedaan had." Maar nog steeds waren zijn ambities niet bevredigd. "Met die wagen had ik een redelijk goed jaar in de Formule Ford. Ik wist toen, dat ik races kon winnen en dat maakte mij nog ambitieuzer. Ik wilde hogerop, met betere wagens tegen betere tegenstanders rijden. Voor mij was het nooit een spel: ik wilde beroepscoeur worden. Dat zou nog meer ontberingen met zich meebrengen, en het zou bovendien nog meer moeite kosten om geld en sponsors bij elkaar te schrapen, maar we lieten ons daardoor niet ontmoedigen."



van Nigel Mansell

Maar in 1977 leed Nigel een zware tegenslag toen hij zijn nek op twee plaatsen brak en gemakkelijk verlamd had kunnen raken of zelfs had kunnen worden gedood. Maar dat weerhield hem niet, en toen hij weer hersteld was, begon hij meteen met groot enthousiasme aan een nieuw Formule Ford seizoen. "Ik voelde me prima. Ik was blij dat ik weer kon racen en ik reed ook heel goed." De laatste race vond plaats op Silverstone, en Nigel moest niet alleen de voorste startpositie behalen, maar ook de snelste rondetijd maken en de race winnen om het Formule Ford kampioenschap te behalen. En dat lukte hem.

Maar zijn ambities lieten hem niet los. Hij vond, dat hij na het winnen van het Formule Ford kampioenschap aan de Formule 3 toe was. Dat werd een moeizame strijd, waarbij zowel Nigel als zijn vrouw Rosanne allebei lange dagen maakten om geld bij elkaar te krijgen, waardoor Nigel de tijd kreeg om naar sponsors te zoeken. Maar deze speur-

tocht bleef vruchteloos. Dit vertelt Nigel hierover: "Aan het begin van het seizoen 1978 kregen we te horen, dat geen sponsor bereid zou zijn geld in ons te steken, als wij zelf ook niet het nodige wilden inbrengen. Dat wond me dermate op, dat ik tot alles bereid was om geld bij elkaar te krijgen. Als je eenmaal in zo'n situatie zit, ben je bereid zeer extreme dingen te doen, en dat deden we dan ook. We verkochten onze flat." Maar deze riskante stap bracht zijn geld niet op. Mansell wist genoeg bij elkaar te krijgen om zijn eerste race in een fabrieks-March te rijden, nadat hem was verzekerd dat er spoedig een sponsor zou worden gevonden. Maar dat gebeurde niet, waardoor Nigel na vijf maanden door zijn geld heen was. "In totaal moeten die vijf races ons duizenden ponden hebben gekost - geen wagen, geen huis, geen geld. We hoefden niet eens te overwegen ermee op te houden. We moésten wel! We konden gewoon niet meer racen."

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S

Toen hoorde Mansell, dat het Formule 3 team van David Price, dat door Unipart werd gesponsord, een tweede coureur zocht voor het seizoen 1979. *"Ik bezocht toen een paar keer Davids bedrijf in Twickenham en het is me toen kennelijk gelukt hem ervan te overtuigen van het feit, dat het de moeite waard zou zijn het eens met mij te proberen, want ik mocht voor hem gaan rijden."* Zo verdiende Mansell voor het eerst een bescheiden salaris als coureur. Er volgde een weinig spectaculair seizoen, waarin Mansell maar één keer wist te winnen. Maar toen kreeg Colin Chapman belangstelling voor deze jonge, ambitieuze coureur. En zelfs nadat Mansell weer een tegenslag had moeten incasseren toen hij op Oulton Park gewond raakte, werd hem een testrit in een Lotus aangeboden. Mansell had nog steeds last van zijn verwondingen, maar niets kon hem meer weerhouden. Al snel belde hij zijn specialist om weer beter te worden. *"In de week daarop moest ik voor het eerst in een Formule 1 wagen rijden. Niets kon mij meer tegenhouden. Die dokter gaf me een handvol pijnstillers en daar ging ik."*

Mansell wist zichzelf te bewijzen, zodat hij in 1980 als testrijder voor Lotus reed. Na een aantal indrukwekkende prestaties, waaronder de snelste tijd die een Lotus ooit op Silverstone had gemaakt, bood Chapman Mansell de mogelijkheid aan een Grand Prix race in Oostenrijk mee te doen. Dat was uiteindelijk het resultaat van al het harde werk dat Mansell en zijn vrouw hadden verzet.

"Colin Chapman was ervan overtuigd, dat ik er klaar voor was, en ikzelf ook. Het deed er niet meer toe wat er in de Formule 3 was gebeurd. Ik krijg nu mijn kans in de Formule 1. Dat was het enige dat voor mij telde." In de daarop volgende jaren reed Mansell met wisselend succes voor Lotus. Maar Lotus was niet meer de grootmacht die dit bedrijf ooit was geweest. De beste resultaten die Mansell in die periode wist te behalen, waren drie derde plaatsen, waarvan één uit voorste startpositie.

In 1985 stapte hij over naar het Williams team en in de vier daarop volgende jaren wist hij zijn potentieel als een werkelijk opwindende en indrukwekkend Grand Prix

coureur in de ware zin des woords waar te maken - zijn overwinning op Silverstone in 1987 was één van de spannendste races van deze tijd. Zowel in 1986 als in 1987 behaalde hij de tweede plaats in het wereldkampioenschap. De pech die hem af en toe tijdens zijn vorderingen als coureur achtervolgde, bereikte voor het eerst een spectaculair hoogtepunt toen zijn wagen in Oostenrijk in brand vloog, net terwijl hij hard op weg was naar het wereldkampioenschap.

In 1989 sloot Nigel zich bij Ferrari aan en ondanks het feit, dat hij niet over een wagen beschikte die echt goed kon meekomen, wist hij de bewondering van de Italiaanse raceliefhebbers op te wekken en werd hij, na een aantal dramatische en vastberaden races, door hen "De Leeuw" genoemd. Maar Nigel was vasbesloten wereldkampioen te worden. Daarom sloot hij zich in 1991 weer aan bij het verjongde Williams team, waarna hij zichzelf in een geweldige strijd stortte met het overheersende McClaren team. Maar opnieuw gooiden pech en het inmiddels beroemd geworden "wielbout-incident" roet in het eten, waardoor hij voor de derde keer

tweede werd in het wereldkampioenschap. Ondanks veel tegenslagen en ontberingen, reed Nigel in 1992 één van de beste series races uit de geschiedenis van de autosport, waarvan hij de eerste vijf won en waarbij hij tevens de eerste coureur werd die erin slaagde negen Grand Prix overwinningen in één seizoen te boeken. Natuurlijk werd hij toen ook voor het eerst wereldkampioen, als eerste Britse coureur in 16 jaar, hoewel er dat seizoen nog vijf races moesten worden verreden.

Nigel Mansell is een ware sportheld en één van de bekendste en populairste persoonlijkheden die Engeland in jaren heeft voortgebracht. Zijn succes, dat gebaseerd was op zijn wil om te winnen en op een mate van moed en vaardigheid die nauwelijks te bevatten is, is ten volle verdiend. Wat de toekomst ook mag brengen, 1992 zal altijd Nigels jaar blijven.

Alle citaten van Nigel Mansell komen uit het boek "Gedreven om te Winnen" door Nigel Mansell en Derick Allsop, een pocketuitgave van Arrow Books Limited.

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S

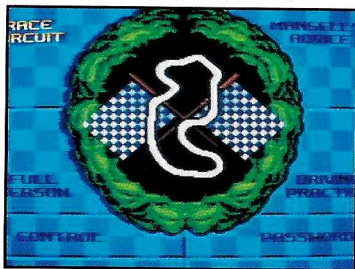


Het spelen van het spel



In Nigel Mansell's World Championship neemt de speler deel aan het volledige Grand Prix raceseizoen 1992, het jaar waarin Mansell zijn grootste succes wist te boeken door het wereldkampioenschap Formule 1 te behalen. Hier is de kans om zelf de spanning en sensatie van Formule 1 racen te ervaren. Ieder land en elk van de 16 circuits waarop Mansell tijdens

zijn triomfantelijke seizoen 1992 heeft gereden, komt erin voor. Probeer nu zelf maar eens het succes van Nigel Mansell te evenaren en het wereldkampioenschap in zo min mogelijk races te behalen. Als de cassette in de Super NES zit en deze is aangezet, verschijnt als eerste het hoofdmenu-scherm.



Het besturen van de wagen



De wagen kan op vier verschillende manieren worden bediend. Door op de boven- en onderkant van de vierpunts-druktoets te drukken, verschijnt elk van deze mogelijkheden één voor één op het scherm. Druk zodra de gewenste keuze op het scherm staat op de A knop om naar het hoofdmenu terug te gaan.



NIGEL MANSSELL'S



Hoofdmenu



Op het hoofdmenuscherm kan de speler de verschillende mogelijkheden uitkiezen. Doe dat door er met de vierpuntsdrukttoets naartoe te gaan en de

verschillende keuzes te laten oplichten. Druk zodra de gewenste keuze oplicht op de **A knop**. Elk van de mogelijkheden wordt hierna beschreven.

36



Racen op een circuit

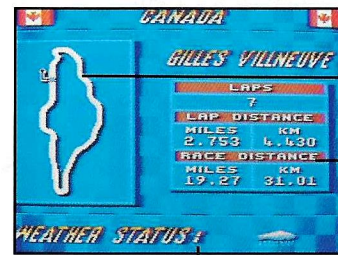


Als de speler ervoor kiest aan maar één race mee te doen, verschijnt er een scherm waarop elk van de 16 circuits kan worden uitgekozen. Door met de vierpuntsdrukttoets naar boven en naar beneden te gaan, kan een land worden uitgezocht. Als het circuit waarop de speler wil racen oplicht, kan het scherm met informatie over dat circuit worden opgeroepen door op de **A knop** te drukken.

Scherm met informatie over het circuit

Hierop staat een plattgrond van het circuit [1] waarop de

speler straks gaat racen, met daarbij wat details en daaronder het weer alsmede de kans op regen [2]. Ook staat hier het baanrecord, evenals wat informatie over het circuit [3].



[1]

[3]

[2]

37

Als daarna op de **A knop** wordt gedrukt, verschijnt het instelings-scherm. Hiermee is het

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S

mogelijk de wagen aan te passen, aan een kwalificatieronde (Qualify) mee te doen of meteen te gaan racen (Race). Elk van deze mogelijkheden wordt hier-na uitgelegd.

Wijzigingen aan de race-auto

Hiermee is het mogelijk de wagen aan te passen voor een bepaald circuit. Wie meteen wil gaan racen, moet "Race" laten oplichten en op de **A knop** drukken.

38



De speler kan de wagen aanpassen aan de weersomstandigheden en aan de conditie van het circuit. Gebruik de **linker-** of **rechterkant** van de

vierpuntsdruktoets om de gewenste keuze te laten oplichten en gebruik de **boven-** of **onderkant** van deze toets om van keuze te veranderen. Er zijn vier afstel mogelijkheden die als volgt kunnen worden veranderd:

1 "Tires" (banden)

Er kan worden gekozen voor "Hard" (harde), de standaard-keuze, "Soft" (zachte) en "Wet" (natte) banden. Er zijn twee mogelijkheden in verband met de keuze van de banden, namelijk slijtage en greep op de weg. Als bochten snel worden genomen en als de wagen van de baan raakt, slijten de banden sneller; harde banden slijten echter minder snel. Natuurlijk kunnen de banden ook volledig verslijten, waardoor de speler zich uit de race moet terugtrekken. In zo'n geval verdient de speler vanzelfsprekend geen punten. De banden mogen in de

pits zo vaak als de speler dat maar wil worden verwisseld, hoewel dat natuurlijk tijd kost. Zachte banden geven een betere greep op de weg, waardoor de wagen sneller door bochten kan, maar zij moeten ook sneller worden verwisseld. Tijdens een normale race, hoeven harde banden maar één keer te worden verwisseld; bij zachte banden kan dat twee keer nodig zijn. Als er regenwater op de baan ligt, moeten er natte banden worden gebruikt. Als het circuit nat is, slijten deze natte banden iets langzamer dan harde. Maar op een droge baan slijten natte banden sneller dan zachte. Zowel harde als zachte banden hebben weinig greep op een natte baan, waardoor de wagen moeilijk in de hand te houden is. Op het controlepaneel wordt onder meer de conditie van de banden getoond.

2 Aerofoil (stabilisatorvleugel)

Voor wat de vleugels betreft, kan worden gekozen uit "High" (hoog), "Mid" (middelmatig, de standaardinstelling) en "Low" (weinig). Als de vleugel op "High" staat, kunnen de bochten sneller worden genomen, net als met zachte banden. Maar door deze stand wordt de luchtweerstand van de wagen groter, waardoor hij minder snel optrekt. Met de vleugel in de lage stand trekt de wagen sneller op, maar kan hij minder snel door de bochten.

3 Gear Ratio (versnellingsverhoudingen)

Hier moet worden gekozen voor "Low" (laag), "Medium" (middelmatig, de standaardinstelling) en "High" (hoog). Met een lage versnelling trekt de wagen sneller op, maar wordt de topsnelheid minder. "Medium" biedt een goed evenwicht tussen acceleratie en snelheid, terwijl de

39

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S

wagen met een "High" versnelling minder snel optrekt maar wel een hogere topsnelheid bereikt.

Op basis van de informatie over het circuit, moet de speler bepalen welke karakteristieken - topsnelheid of acceleratievermogen - het beste bij een bepaald circuit passen.

4 Versnelling

Hier kan worden gekozen uit een "Manual" (met de hand bediende) of een "Automatic" (automatische) versnellingsbak. Deze laatste is standaard. Als voor een automatische versnellingsbak (Auto) wordt gekozen, hoeft de speler niet meer te schakelen, waardoor het spel gemakkelijker wordt. Maar dat heeft wel een nadeel, want het toerental waarbij dan wordt geschakeld is niet het optimale toerental.

Qualifying Lap (kwalificatieronde)

Als voor "Qualify" wordt geko-

zen, krijgt de speler de kans om te racen voor een voorste startpositie. Er moet één ronde worden verreden. Vervolgens wordt dan op grond van de rondetijd bepaald, hoeveel wagens er bij de start van de race voor die van de speler staan.

Race (ga naar race)

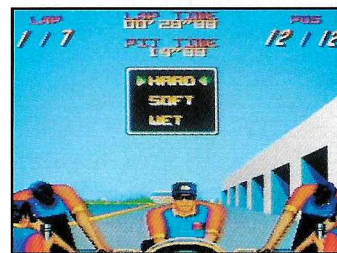
Wie besluit zich niet voor de race te kwalificeren, start automatisch helemaal achterin het veld. Zo kan weliswaar het snelst aan de race worden meegedaan, maar het wordt veel gemakkelijker voorin te eindigen, als ook vanuit een positie voorin het veld wordt gestart. De keus is aan de speler. De speler neemt het op tegen elf andere wagens met verschillende capaciteiten. De wagens van de verschillende coureurs worden in drie klassen verdeeld, bestaande uit vier goede wagens, vier middelmatige en

drie zwakke. Elk race vindt plaats over vijf ronden.

Pitstops

Op vrijwel elk circuit liggen de pits naast de baan, vlak achter de startlijn. De speler mag tijdens elke ronde de pits aandoen. Op de circuits zijn de pits te herkennen als een aparte baan of strook, die door een rij grote verkeerszuilen van de hoofdbaan is afgescheiden. Zij zijn ook op de kaart van het circuit te zien die tijdens de race op het scherm staat. De enige reden om de pits aan te doen is om banden te verwisselen. Als de wagen van de speler de pits binnenrijdt, moet hij eerst worden stilgezet door te remmen. Vervolgens kiest de speler bijvoorbeeld een nieuw stel banden door met de vierpuntsdruktoets omhoog en omlaag te gaan tot de pijl bij het gewenste type banden staat, waarna op

de **A knop** moet worden gedrukt. Daarna verschijnt op het scherm een geanimeerde weergave van het wisselen van de banden. De pitstop kost vijf tot negen seconden. Die tijd wordt willekeurig vastgesteld en kan dus niet door de speler worden beïnvloed. Alle deelnemende wagens maken één pitstop.



Het racescherm

Op het racescherm staan niet alleen het circuit en dergelijke, maar ook andere relevante gegevens die op de volgende pagina worden beschreven:

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S

Lap (ronde) - Geeft het rondenummer aan. "Current Lap" (huidige ronde) / "Total Laps" (totale aantal ronden).

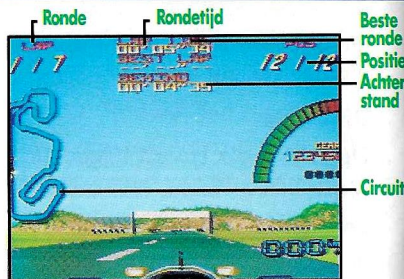
Circuit - Dit is een kaart van het huidige circuit, waarop twaalf stippen staan, waarmee elk van de twaalf deelnemende Grand Prix wagens wordt weergegeven. De wagen van de speler wordt weergegeven door een witte stip.

Lap Time (rondetijd) - Deze geeft een indicatie van de tijd voor de huidige ronde.

42 Best Lap (beste ronde) - Deze geeft de beste ronde aan die de speler tijdens de race op dit circuit heeft gereden.

Behind (achter) - Hiermee wordt het aantal seconden achterstand aangegeven van de wagen van de speler ten opzichte van de wagen daarvoor. Als de speler de eerste plaats verovert, verandert deze mededeling in "In Front" (vooraan). De tijd geeft dan het aantal seconden voorsprong op de tweede wagen weer.

Pos. (positie) - Geeft de huidige positie aan, van 1/12 tot 12/12.

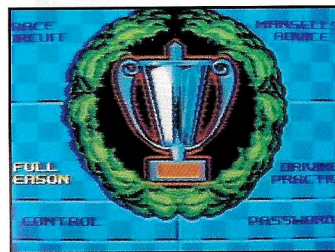


Beelden na afloop van de race

Aan het einde van elke race, verschijnt de tabel met resultaten waarop, in aflopende volgorde, de finishposities van de coureurs worden getoond, evenals het aantal punten dat zou zijn behaald als dit een onderdeel van een volledig raceseizoen zou zijn geweest. Als de speler bij de eerste drie is geëindigd, verschijnt er een prijsuitreikingsscherm waarop de prestatie van de speler ophicht. Na afloop van dit gedeelte, gaat het spel weer terug naar het hoofdmenu-scherm.



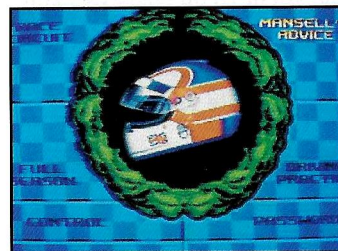
Een heel seizoen racen



Als voor "Full Season" (volledig seizoen) wordt gekozen, verschijnt het eerste circuit op het scherm.

Na elke race wordt een paswoord verstrekt, waardoor het spel kan worden gesaved om er later weer mee door te gaan.

Lees voor een volledige uitleg van het spel, vanaf het kiezen van het circuit tot en met het resultatenschermb, het gedeelte hiervoor betreffende één race.



NIGEL MANSSELL'S

Als de race een onderdeel vormt van een volledig seizoen, verschijnen na de race de resultaten en de beelden van de prijsuitreiking (als die plaatsvindt) en een tabel met puntentotalen. Elke keer als een speler een individuele race uitrijdt, krijgt hij of zij op basis van zijn of haar finishpositie punten toegewezen. Die punten staan op de volgende pagina.



Na elke race wordt het puntentotaal van de speler berekend om zijn of haar totaalpositie te bepalen. Wanneer het hier de laatste race van het seizoen betreft en de speler wereldkampioen wordt, verschijnt er een prijsuitreikingsscherm met daarop de prestatie van de speler.

44

CONSTRUCTORS LEAGUE		
CONSTRUCTOR		PTS
1. MCLAREN HONDA		10
2. WILLIAMS RENAULT		6
3. LOTUS		4
4. BENETTON		3
5. FERRARI		2
6. TYRRELL		1
7. FOOTWORK		0
7. LIGIER		0
7. ARDEN		0
7. BARRERA		0
7. VENTURI LAROUSSE		0
7. AGIP		0



Options (Instellingen)



Op het "Options"-scherm kunnen verschillende keuzes worden ingesteld:

- "Difficulty" (moeilijkheid)**
- "Arcade" (snel) / "Simulation" (simulatie).
- "Speed" (snelheid)**
- Kilometers per uur / Mijlen per uur.

3. "Audio" - "Sound effects" (geluidseffecten) / "Music" (muziek).

Maak een keuze door op de **boven- of onderkant** van de **vierpuntsdruktoets** te drukken. Met de **linker- of rechterkant** hiervan kan een andere keuze worden gemaakt.

45

WORLD CHAMPIONSHIP

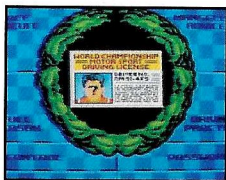
NIGEL MANSSELL'S



Name (Naam)



Als voor "Name" wordt gekozen, verschijnt



er een scherm met een paneel waarop de huidige naam staat en daaronder een paneel met alle letters. Verplaats met de vierpuntsdruktoets de rode lijn, tot deze onder de gewenste letter staat, en druk vervolgens op de **A knop**. Als er een letter moet worden gewist, zet dan de



rode lijn onder "DEL" en druk op de **A knop**. Ga zo door, totdat de gewenste naam volledig is ingevuld. Zet de rode lijn vervolgens onder "END" en druk op de **A knop**. Nu verschijnt er een scherm waar voor een nationaliteit kan worden gekozen door één van de vlaggen te laten oplichten en dan op de **A knop** te drukken. Daarna verschijnt het hoofdmenu weer.



Mansell's Advice (Mansells advies)



Als voor "Mansell's Advice" wordt gekozen, kan op elk van de 16 circuits worden getraind, waarbij Mansell aanwijzingen geeft. Eerst verschijnt het scherm waarop het circuit kan worden uitgekozen. Als die keus is gemaakt, verschijnt er een beschrijving van het betreffende circuit. Daarna verschijnt het scherm waarop de wagen kan worden afgesteld. Als dat is gebeurd, verschijnt er een scherm met een beschrijving van het circuit, gevolgd door een kaart waarop ook de snel-

heden staan die Nigel Mansell voor dat circuit aanbeveelt. Daarna gaat de speler meteen door naar de startlijn van het gekozen circuit, waar een aantal belangrijke verschillen te zien is. Ten eerste zijn er maar twee wagens te zien: die van de speler en die van Mansell, welke voor die van de speler staat. Daarna verschijnt Mansell zelf op het scherm. Die geeft dan bij verschillende punten van het circuit tips over de beste wijze van rijden. Met deze mogelijkheid kan de speler

NIGEL MANSSELL'S

leren racen en het circuit leren kennen, zonder zich zorgen te hoeven maken over de andere coureurs. Bovendien profiteert hij of zij dan van Mansells grote race-ervaring. Als de speler gaat rijden, volgt Mansells wagen de beste lijn die er is. Probeer zijn wagen zo goed mogelijk te volgen. Bij het naderen van bochten, worden er twee snelheden aangegeven.

48 De topsnelheid, die in blauw wordt vermeld, geeft een indicatie van de ideale snelheid die Mansell voor het nemen van

deze bocht aanbeveelt.

Daaronder staat in rood de huidige snelheid van de speler. Nadat een ronde is uitgereden, verschijnt er een nieuw scherm, waarop Mansell de prestatie van de speler tijdens deze ronde beoordeelt. Hij beoordeelt de speler dan op basis van wagenbeheersing, bochten nemen en remmen met cijfers in de vorm van een percentage. Tevens verschijnt er een vierde getal, dat het gemiddelde van de andere drie weergeeft.



Driving Practice (Trainen)



Met de optie "Driving Practice" kan de speler op een speciaal circuit trainen, zonder zich zorgen te hoeven maken over andere wagens. Als hij of zij hiervoor heeft gekozen, wordt de speler naar de startlijn gebracht om te proberen sneller te rijden dan de aangegeven tijd. Tijdens het racen wordt de topsnelheid van de wagen beperkt, waardoor de speler de snelheid langzaam kan opvoeren en zich helemaal op accuraat en vaardig rijden kan concentreren in plaats van zo snel mogelijk te rijden. Lukt

het de aangegeven tijd te evenaren, dan wordt de topsnelheid opgevoerd en verschijnt er een snellere tijd die de speler wederom moet zien te halen. Op het scherm staat de huidige rondetijd en de tijd die moet worden gehaald, de "Limit" (limiet).



49

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S



Het paswoord gebruiken



Tijdens het seizoen kan een speler besluiten te stoppen,

waarbij de positie en de punten kunnen worden behouden. In verband daarmee verschijnt er na elke race die tijdens het seizoen wordt uitgeden een paswoord op het scherm. Schrijf dit op om het later weer te kunnen gebruiken. Als dan het juiste paswoord wordt ingevoerd, kan het eerder gespeelde spel gewoon worden voortgezet.



Invoeren van een paswoord

Paswoorden worden meteen na het kiezen van "Full Season" ingevoerd, op dezelfde manier als, waarop namen worden ingevoerd, dus door met de boven- of onderkant van de vierpunts-

druktoets elke letter te veranderen en met de linker- of rechterkant van deze toets naar de volgende letters te gaan. Druk na het invoeren van het paswoord op de **A knop**.

Na het invoerscherm voor het paswoord verschijnt het scherm met informatie over het circuit. Van hier af verloopt alles precies hetzelfde als bij één enkele race. Nadat de cassette met World Championship in de Super NES is gedaan, verschijnt eerst het scherm waarop de naam moet worden ingevoerd. Met de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets wordt de knipperende letter veranderd, met de linker- of rechterkant van deze toets kan de letter worden veranderd die op dat moment oplicht. Druk zodra de naam goed is ingevoerd op de **A knop**. Daarna verschijnt het hoofdmenu.

GREMLIN GRAPHICS:

Producers:

James North-Hearn
Peter Cook
Tony Casson

Programmers:

Ashley Bennett
Ritchie Brannon

Additional Programming:

Matt Donkin

Graphic Artist:

Paul Gregory

Musician:

Pat Phelan

Music Programmer:

Paul Hiley

GAMETEK:

Producers:

Rod Humble
Jim Masterson

Production Coordinator:

Sherry Dunnigan

Manual Written by:

Jim Masterson
Stacey Ruderman

Game Testers:

Simon Shout
Lee Campbell
Robert Millington
Antony Howe
Stacey Ruderman

Art Director:

Stephen Curran

Illustration by:

Mike Backus

Manual and Package

Design by:

Griffes Advertising

WORLD CHAMPIONSHIP

180 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. («Nintendo») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo Netherlands B.V. de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Nintendo Service (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel dit, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.	Nintendo Repair Service
T.a.v. Technische Dienst	Postbus 271
Postbus 6123	1020 Brussel
4000 HC TIEL	BELGIË
NEDERLAND	Tel. 02-4789048
Tel. 03440-14234	

52

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo Netherlands B.V. - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Nintendo Service in Nederland - tussen 9.00 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.

Als na inspectie door de Nintendo Service blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal het naar u worden teruggezonden.

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.

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.

VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN?

BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee!

Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland	03440-32222
In België	02 - 478 92 08

53

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag
tussen 11.00 en 19.00 uur
en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

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

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad.

Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!