

MODE D'EMPLOI  
LIBRETTO DI ISTRUZIONI  
MANUAL DE INSTRUCCIONES  
HANDLEIDING



# F-ZERO X

NINTENDO<sup>64</sup>



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



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

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu F-ZERO™ X pour votre Nintendo<sup>®</sup> System.

Veillez 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.

**▲ ATTENTION!**

LA NINTENDO<sup>®</sup> PERMET DE VOIR DES IMAGES ET DES SIMULATIONS 3D D'UN RÉALISME SAISSANT. CERTAINES PERSONNES PEUVENT ÊTRE AFFECTÉES DE VERTIGES, NAUSEES OU AUTRES MALAISES DU MEME TYPE. SI VOTRE ENFANT PRÉSENTE CES SYMPTÔMES, DEMANDEZ-LUI D'ARRÊTER DE JOUER PENDANT QUELQUES INSTANTS ET DE REPRENDRE LA PARTIE PLUS TÂRD.

# LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

La manette multidirectionnelle de la manette Nintendo<sup>64</sup> est dotée d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.



Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

Si le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant la manette multidirectionnelle ne pourront donc pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision.

Assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

En cas de problème, contactez le service clientèle de Nintendo au 08-36-68-77-55 ou votre réparateur Nintendo agréé le plus proche.

Pour jouer à ce jeu, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.



En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à ce jeu connectez la manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

Si vous changez la connexion pendant une partie, vous pourrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.



Vous pouvez jouer à ce jeu jusqu'à 4 joueurs en même temps.

Pour cela, branchez autant de manettes que de joueurs à partir du port 1.

# TABLE DES MATIERES

Commandes et fonctions .....	5
Etes-vous prêt? .....	6
Grand Prix .....	7
Particularités et réglages des véhicules .....	8
Présentation de l'écran .....	10
Practice .....	11
Règlement officiel de F-Zero X .....	12
Time Attack .....	14
Fantôme .....	15
Death Race .....	17
VS Battle .....	18



# COMMANDES ET FONCTIONS

## START/Pause

Pour ajuster les réglages de votre engin ou relancer une course en pause.

**Bouton R** → Braquer à droite

↶ + **R** : Braquer et virer à droite

↷ + **R** : Déraper à gauche

## Bouton C gauche:

Pour passer de l'indicateur de tours au radar de course (uniquement en mode VS Battle de trois à quatre joueurs).

## Bouton C haut/droite:

Pour changer l'angle de la caméra.

## Bouton C bas:

Pour utiliser les aérofreins.

## Bouton A: Accélérer

## Bouton B: Turbo

Le turbo peut être utilisé dans le deuxième tour. Appuyez sur le Bouton B tout en maintenant enfoncé le Bouton A. Votre vitesse augmentera instantanément, mais votre énergie diminuera.

## Bouton Z: Braquer à gauche

↶ + **Z** : Braquer et virer à gauche

↷ + **Z** : Déraper à droite

**Z** **Z** : Bouton Z deux fois  
Attaque latérale gauche

**R** **R** : Bouton R deux fois  
Attaque latérale droite

Maintenez enfoncé R et Z, puis appuyez Z fois sur Z

**R** + **Z** **Z** : Attaque cyclone (axe gauche)

Maintenez enfoncé Z et R, puis appuyez Z fois sur R

**Z** + **R** **R** : Attaque cyclone (axe droit)

## Stick multidirectionnel:

### Direction

Plus vous actionnez le stick multidirectionnel, plus le virage est serré.



## Pendant un saut

Activer le stick multidirectionnel en avant pour accélérer (le cas sera plus court).

Activer le stick multidirectionnel vers l'arrière pour augmenter la longueur du saut (le véhicule sera plus lent).

# ÊTES-VOUS PRÊT?

## PRÉPARATION

Insérez la cartouche du jeu F-Zero X dans votre console Nintendo<sup>®</sup> et mettez-la sous tension. Lorsque l'écran s'allume, appuyez sur START pour accéder au menu principal.

Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner un mode de jeu.

Sur tous les écrans de sélection, les Boutons START et A serviront toujours à confirmer vos choix. Appuyez sur le Bouton B pour annuler et revenir à l'écran précédent.



## TIME ATTACK

Seul en course... À vous de faire le meilleur temps!

## DEATH RACE

Essayez d'envoyer les autres bolides à la casse...

## GP RACE

Le grand jeu!



## VS BATTLE

Prêt à affronter deux à quatre joueurs!

## PRACTICE

Entraînez-vous sur l'un des circuits du mode Grand Prix.

## OPTIONS

Réglez les options pour le mode VS BATTLE, le son et la suppression de parties enregistrées.

# GRAND PRIX

Vingt-neuf concurrents vous défierent sur ce circuit prévu pour jouer en solo...

## CHOIX DE CATEGORIE

Avant de vous lancer dans un Grand Prix, vous devez choisir un niveau de difficulté: Novice, Standard ou Expert. Plus le niveau de difficulté est élevé, plus les adversaires sont coriaces...



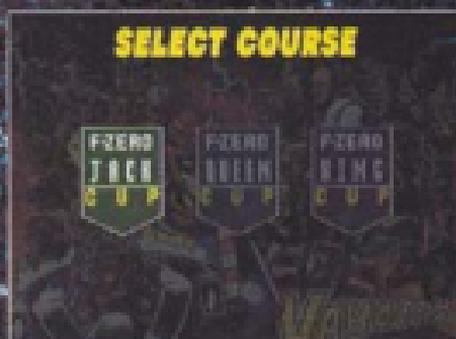
## CHOIX DE LA COURSE

Vous devez ensuite choisir une Coupe (Cup). Trois coupes différentes vous sont proposées, comprenant chacune six circuits. Les pilotes débutants voudront sûrement commencer par la coupe la plus simple.

**JACK CUP** Débutant

**QUEEN CUP** Intermédiaire

**KING CUP** Avancé



## SELECT COURSE



**MUTE CITY**  
FZERO RACE

Sélectionnez une coupe et un petit descriptif du premier circuit apparaîtra en bas de l'écran. Appuyez sur le Bouton A pour passer à l'écran de choix du véhicule.

Carte du circuit

Nom du circuit

Surnom (bref descriptif de la course)

## PARTICULARITES ET REGLAGES DES VEHICULES

30 bolides sont disponibles, mais, au début, vous ne pourrez faire votre choix que parmi les six premiers. Chaque engin a diverses particularités.

Body (Carrosserie), Boost (Turbo) et Grip (Tenue de route) sont notés de A à E (A étant parfait, E étant le pire) et figurent sur le côté gauche de l'écran.



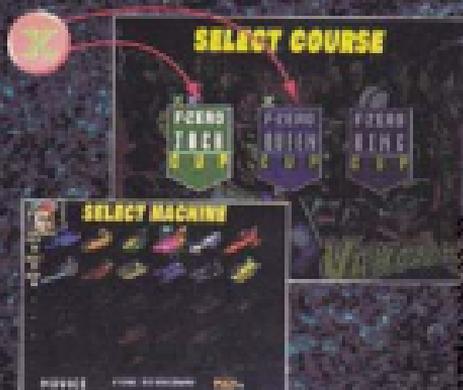
**BODY.** Il s'agit de la gestion de la résistance de la carrosserie. Un véhicule qui a un taux élevé de résistance s'abîmera moins en cas de crash avec d'autres engins ou contre les rails de sécurité.

**BOOST.** Si vous choisissez un bolide ayant un haut niveau de turbo, votre vitesse augmentera de façon importante à chaque fois que vous enclencherez le turbo.

**GRIP.** Un engin ayant un niveau élevé de tenue de route collera littéralement à la piste dans les virages ou sur les surfaces courbes du circuit.

## VÉHICULES SUPPLÉMENTAIRES

À chaque fois que vous remportez une coupe, un "X" apparaît dans l'écran de sélection de course. Dès que vous obtenez trois "X", vous pouvez choisir un engin dans le deuxième groupe de véhicules. Le troisième ne sera disponible que si vous disposez de six "X" et, pour le quatrième groupe, il vous faudra attendre d'en avoir neuf.



Il existe trois catégories de courses dans chacune des trois coupes. Cela signifie que vous pouvez obtenir au total neuf "X". Mais cela ne vous donne accès qu'à 24 véhicules. Comment faire pour pouvoir profiter du dernier groupe de véhicules? À vous de le découvrir...

## REGLAGES DU MOTEUR

Après avoir choisi votre bolide, afin de le personnaliser, vous pouvez parfaire les réglages de son moteur. Vous pouvez choisir de privilégier l'accélération ou la vitesse maximale. Actionnez le stick multidirectionnel vers la GAUCHE ou la DROITE pour bouger la flèche.



Appuyez sur le Bouton R ou sur le Bouton Z pour changer la couleur de votre engin. Appuyez sur les Boutons C pour le faire pivoter et l'observer sous toutes ses coutures.

### ACCÉLÉRATION

Très utile pour les parcours techniques qui comprennent beaucoup de virages. Cela permet également des démarrages rapides et facilite les dérapages. Cela évitera à votre vitesse de décroître quand vous traverserez la zone périlleuse. Toutefois, les niveaux de votre vitesse maximale, de votre turbo et de votre tenue de route seront moins importants.

### VITESSE MAXIMALE

Modifiez votre véhicule pour les courses rapides qui comprennent de nombreuses lignes droites. La vitesse maximale, le turbo et la tenue de route augmenteront un peu, mais vous serez moins rapide au démarrage et les dérapages seront difficiles.

## CAPACITES

Chaque bolide est unique et ses capacités dépendent de sa taille et de son poids.

	Accélération	Vitesse max.	Turbo	Tenue de route	Braqu.	Résistance aux chocs
Léger	Bonne	Lent	Puissant	Bonne	Court	Risque de dommages graves par des véhicules lourds
Lourd	Mauvaise	Rapide	Faible	Mauvaise	Long	Aucun problème

## PRESENTATION DE L'ECRAN



### COMPTEUR D'ÉNERGIE

Quand votre bolide subit des dégâts, ce compteur diminue graduellement. Quand il devient noir, votre véhicule explose et vous devez abandonner.

Dans le deuxième tour, le compteur va changer de couleur et passer du rouge au vert. Cela indique que vous pouvez utiliser le turbo. Vous pouvez vous en servir autant de fois que vous le désirez, mais il fera diminuer votre énergie. Pour vous recharger, passez par les stands.

### TOUR EN COURS/ NOMBRE DE TOURS

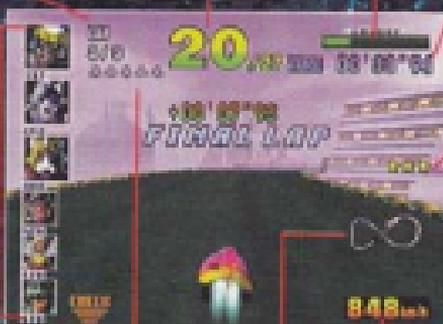
### TOP SIX

Présentation des six meilleurs pilotes. Si l'ordre change, les images changeront également.

### INDICATEUR D'ADVERSAIRE

Si un concurrent est à proximité, ce signal se déclenche.

### NIVEAU & VEHICULES RESTANTS



### VEHICULES DE RESERVE

Nombre de véhicules restants en réserve.

### VITESSE

### RADAR DE COURSE

Carré vert = Peloton,  
Carré bleu = En tête

### TEMPS

Le temps au tour apparaît brièvement à chaque fois que vous passez la ligne d'arrivée.

### NOMBRE D'ADVERSAIRES ELIMINES

Quand vous éliminez un rival, vous obtenez une étoile. Chaque étoile recharge légèrement votre compteur d'énergie. Pour cinq étoiles, vous obtenez un engin bonus.

## ECRAN PAUSE



### CONTINUER RETRY

Pour reprendre la course

Pour recommencer la course. Vous perdez un véhicule.

### SETTINGS

Pour réajuster les réglages de votre véhicule et recommencer la course. Vous perdez un véhicule.

### QUIT

Pour quitter et retourner à l'écran de sélection.

Si vous ne disposez pas de véhicules de réserve, **RETRY** et **SETTINGS** ne seront pas disponibles.



## TEMPS DIFFÉRENTIEL

À chaque fois que vous terminez un tour, le temps qui vous sépare de la voiture de tête est indiqué au centre de l'écran. Si c'est vous qui menez la course, c'est le temps entre vous et le deuxième qui apparaîtra.

Appuyez sur le Bouton L pour que le temps différentiel soit indiqué sous TIME.



## ADVERSAIRES

À partir de la deuxième course en coupe, ainsi que pour toutes les courses qui lui succéderont, un repère vous signale le véhicule de tête (si c'est vous qui menez, il indiquera la position du deuxième).

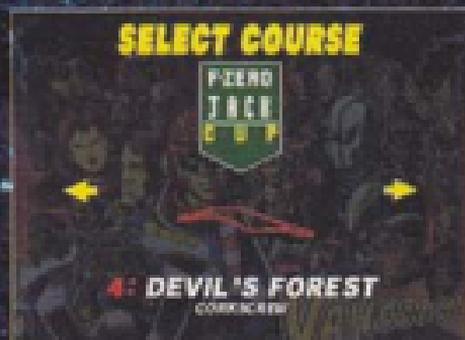
Pour réussir une coupe, vous devez faire attention au score. Si votre adversaire mène largement au point, vous devrez chercher un moyen de l'éliminer.

## PRACTICE

Dans l'écran de sélection, choisissez **PRACTICE** pour vous entraîner pour le Grand Prix (adversaires inclus) dans la coupe de votre choix. Après avoir déterminé la difficulté et la coupe, choisissez une course en actionnant le stick multidirectionnel vers la **GAUCHE** ou la **DROITE**.

Les engins disponibles pour courir en Grand Prix sont également disponibles en **PRACTICE**. Lors de la course, vous pouvez mettre en **PAUSE** et changer de véhicule et/ou de course. C'est un bon moyen de trouver les meilleurs bolides pour chaque parcours.

- Il n'y a pas de limite au nombre de tours. Seul le temps au tour est indiqué.
- Vous pouvez utiliser le turbo à tout moment.



# REGLEMENT OFFICIEL DE F-ZERO X

Voici les règles officielles du Grand Prix F-Zero X telles qu'elles ont été établies par la Direction exécutive des circuits officiels F-Zero X. Tous les pilotes qui veulent participer au Grand Prix doivent observer scrupuleusement ces règles.

## 1: Règles de base

- 1-1 Pour mener à bien une coupe, vous devez finir les six courses qui la composent.
- 1-2 Chaque course se court sur trois tours. Un classement général est établi à la fin de chaque course.
- 1-3 Votre position de départ dépendra de votre classement à l'arrivée de la course précédente. Plus vous terminez près de la première place lors d'une course, plus loin vous vous trouverez dans la grille de départ de la suivante. Par exemple, si vous terminez 1<sup>er</sup> de la première course, vous partirez 20<sup>e</sup> dans la deuxième.
- 1-4 Un pilote qui termine une course se verra octroyer des points. La somme de ces points dépend de votre place sur la ligne d'arrivée. Sera déclaré vainqueur le pilote qui aura accumulé le plus de points au bout des six courses.

Class.-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Points:	100	93	87	81	74	71	66	61	58	54	50	47	44	41	38	35	33	31	29	27	25	23	22	21	20	19	18	17	16	15

### RESULTS

1	AMERICA GARDNER	1:00:00	1:00:00
2	THE DRILL	1:00:05	1:00:05
3	JOHN GARBER	1:01:01	1:01:01
4	JOEY JOHNSON	1:01:01	1:01:01
5	BLUZZE TALKER	1:01:01	1:01:01
6	ANTONIO COSTA	1:01:01	1:01:01

Résultats de la course

### TOTAL RANKING

1	AMERICA GARDNER	100
2	THE DRILL	93
3	JOHN GARBER	87
4	JOEY JOHNSON	81
5	BLUZZE TALKER	74
6	ANTONIO COSTA	71

Score total et classement

Les triangles rouges et bleus indiquent les changements au sein du classement général.

- 1-5 Quand six courses ont été courues, si deux pilotes ou plus se retrouvent ex aequo à la première place, celui qui est arrivé premier le plus souvent sera déclaré vainqueur. S'il y a un litige pour désigner le vainqueur, celui qui a le score total le plus élevé à l'issue des six courses remportera le titre.

## 2: Abandon

- 2-1 Si un engin ne peut plus courir, quitte la piste ou si son compteur d'énergie est noir, le pilote doit **ABANDONNER**. Son bolide est détruit par la Direction exécutive des circuits officiels.
- 2-2 Si le pilote choisit **RÉTRY** (recommencer la course) ou **CHANGE SETTINGS** (changement des réglages) pendant une course, cela est considéré comme un **ABANDON** et l'article 2-1 est applicable.

## 3- Utiliser les véhicules de réserve et faire un nouvel essai

- 3-1 Un pilote engagé dans une coupe aura le droit d'utiliser des véhicules de réserve. Un pilote ne pourra abandonner et recommencer la course en cours que s'il possède des véhicules de réserve.
- 3-2 En mode NOVICE, un pilote a le droit à cinq véhicules de réserve. Ce nombre est réduit à quatre en mode STANDARD et à trois en mode EXPERT. Un engin de plus sera accordé à un pilote à chaque fois qu'il force à l'abandon cinq bolides adversés.
- 3-3 Si un pilote abandonne et qu'il n'a pas de véhicule de réserve, la partie est terminée.

## 4- Interdictions

- 4-1 L'utilisation du turbo est prohibée pendant le premier tour de chaque course.
- 4-2 Si un pilote conduit dans le sens inverse de la course, la Direction exécutive des circuits officiels lui présentera un signal REVERSE (demi-tour). Le pilote devra alors changer de direction immédiatement.



## 5- Installations de piste

- 5-1 Les pilotes ont le droit de recharger leur compteur d'énergie dans les stands. L'énergie totale emmagasinée dépend du temps passé par les pilotes dans les stands.
- 5-2 Les installations suivantes sont nécessaires à la compétition. Il n'appartient pas aux concurrents de contester leur raison d'être.



### Surface lisse

La vitesse est plus importante temporairement.



### Piège

Votre engin est propulsé en l'air et votre compteur d'énergie diminue.



### Plateau de saut

Votre engin saute en l'air.



### Zone périlleuse

Votre engin est ralenti temporairement.

# TIME ATTACK

Choisissez un engin et essayez de terminer une course en établissant un record. Si votre temps est suffisamment bas, vous pourrez tourir contre le véhicule-fantôme des développeurs (STAFF GHOST).

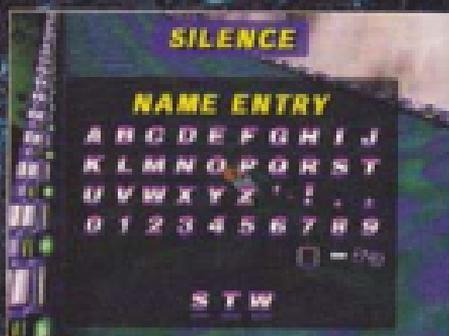
## CHOIX DE LA COURSE ET DU VEHICULE

Dans l'écran de sélection, choisissez TIME ATTACK, puis votre course et votre bolide.

## RESULTATS

Vous obtenez les résultats d'une course dès que vous avez parcouru les trois tours. Appuyez sur le Bouton A pour consulter les cinq meilleurs temps. Si votre temps est supérieur à l'un de ceux figurant dans la liste, vous pouvez enregistrer vos initiales.

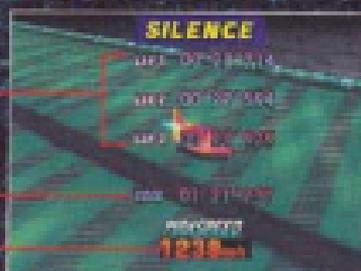
Tous les records sont sauvegardés dans la mémoire du jeu.



TEMPS AU TOUR

TEMPS TOTAL

VITESSE MAXIMALE



La vitesse de votre bolide subira les effets de l'altitude sur certains parcours. Ces différences ne sont pas prises en compte dans votre vitesse maximale cumulée.

MEILLEUR TEMPS

VEHICULE UTILISE

NOM DU JOUEUR



VITESSE MAXIMALE  
VEHICULE EN COURSE  
MEILLEUR TOUR

## FANTÔME

Si vous participez de nouveau à une course que vous venez de terminer, un véhicule fantôme apparaîtra.

Ce fantôme est un engin translucide qui retrace votre performance précédente. Mesurez-vous à lui et essayez d'améliorer votre temps. Une même course peut accueillir jusqu'à trois fantômes. Si vous changez de parcours, les fantômes disparaîtront.



Au moment de choisir une course, si vous sélectionnez **WITHOUT GHOST**, le fantôme ne sera pas activé.

- Si la course n'est pas terminée, ou s'il vous faut plus de trois minutes pour la terminer, le fantôme ne sera pas activé.
- Vous pouvez améliorer les performances du fantôme même si trois fantômes apparaissent sur un parcours.

## SAUVEGARDER UN FANTÔME

Les performances du véhicule fantôme seront effacées si vous arrêtez votre console sans sauvegarder. Pour sauvegarder, sélectionnez **GHOST SAVE**. Alors que trois fantômes peuvent participer à une même course, vous ne pouvez en sauvegarder qu'un seul.

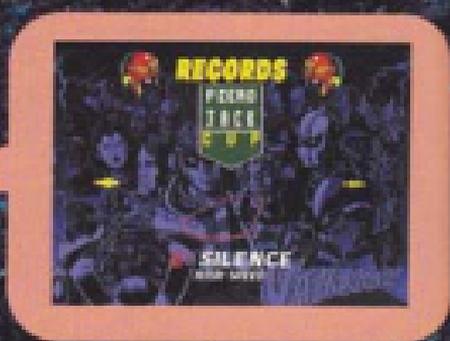
Quand un fantôme est sauvegardé, le parcours et le temps sont indiqués. Pour récupérer sur des données sauvegardées, sélectionnez **GHOST SAVE**. Vous devez indiquer si vous souhaitez remplacer la sauvegarde précédente. Répondez **YES** (OUI) et appuyez sur le Bouton A.



- Quand il y a deux fantômes ou plus sur une même course, le plus rapide sera le nouveau fantôme.
- Soyez prudent quand vous effacez d'anciens fantômes. Vous pourriez détruire l'une de vos meilleures performances !

# ECRAN DES PERFORMANCES/SUPPRESSION DES RESULTATS EN TIME ATTACK

Sélectionnez **RECORDS** dans **TIME ATTACK** pour consulter les meilleurs temps de chaque course. C'est là que vous pouvez effacer une course ou les performances d'un fantôme (pour effacer toutes les données, allez sous **OPTIONS**).

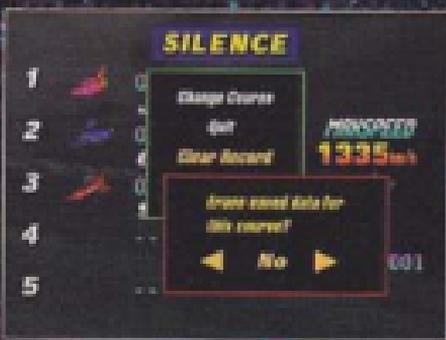


Actionnez le stick multidirectionnel vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** pour consulter les meilleurs temps des autres courses.

Une course incluant un fantôme sauvegardé porte ce signe.



Les réglages moteur sont indiqués également.



Appuyez sur le **Bouton A** pour accéder au menu. Pour effacer les temps d'un parcours, sélectionnez **CLEAR RECORD**. Sélectionnez **GHOST CLEAR** pour effacer les performances des fantômes sur ce parcours. Confirmez vos choix en appuyant sur le **Bouton A**.

# DEATH RACE

En mode DEATH RACE, votre but est d'éliminer 29 bolides avant qu'ils ne vous éliminent. Poussez-les hors de la piste, provoquez des carambolages, faites ce qu'il faut pour gagner!

- Il n'y a qu'un parcours et pas de niveau de difficulté.
- Les meilleurs temps seront sauvegardés dans la mémoire du jeu.
- Il n'y a aucune limite au nombre de tours et le turbo peut être utilisé immédiatement.

## VEHICULES ADVERSES ENCORE EN COURSE

Quand le nombre de véhicules adverses atteint zéro, la partie est terminée.



### MEILLEUR TEMPS

Vous obtenez une étoile pour chaque véhicule détruit. Vous n'obtenez rien si un engin adverse va s'écraser contre un autre.

## ASTUCES POUR OBTENIR UN SCORE ELEVE

- ★ Attaquez les groupes de bolides adverses. De cette manière, vous pouvez en détruire plusieurs d'un seul coup.
- ★ Les engins les plus rapides peuvent détruire les autres plus facilement.
- ★ Piloter un véhicule plus lourd et plus résistant représente un avantage.
- ★ Regardez souvent derrière vous!



# VS BATTLE

En mode VS BATTLE, deux à quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément. Prenez quand même soin d'avoir suffisamment de manettes... Les choix de la course et des véhicules se déroulent comme pour les autres modes.

## REGLAGES DES OPTIONS

Avant de commencer une partie VS BATTLE, assurez-vous du réglage de vos options. Dans OPTIONS, faites les modifications nécessaires avec le stick multidirectionnel.



## VS COMPUTER (2 OU 3 JOUEURS)

Sélectionnez WITH : quatre véhicules participeront à tous les modes multijoueurs. (Les véhicules non utilisés par les joueurs seront dirigés par l'ordinateur.)

## VS SLOT

Sélectionnez WITH et, si vous abandonnez, vous laisserez votre futur dans les mains du hasard...

## VS HANDICAP

Réglez le handicap des autres joueurs pour rendre la partie plus intéressante!

## SOUND MODE

Choisissez entre les fonctions STEREO ou MONAURAL.

## ALL DATA CLEAR

Effacez toutes les données sauvegardées.

## EXIT

Revenez à l'écran de sélection

## L'ECRAN EN VS BATTLE

Le classement du pilote est indiqué dans le coin inférieur gauche de l'écran de chacun des joueurs. Dans une partie à trois ou quatre joueurs, appuyez sur le bouton **Y** pour passer de l'indicateur de tour au radar de course.



2J VS



3J VS



4J VS

## CLASSEMENT

Comme en Grand Prix, les courses se déroulent sur trois tours. Si un ou deux pilotes abandonnent, celui qui a renoncé le premier sera classé dernier.

## POINTS

Quand la course est terminée, des points sont accordés en fonction du classement. La distribution des points dépend du nombre de véhicules engagés dans la course.

	2 véhicules	3 véhicules	4 véhicules
1 <sup>re</sup> place	5 points	5 points	5 points
2 <sup>e</sup> place	0 point	3 points	3 points
3 <sup>e</sup> place		0 point	1 point
4 <sup>e</sup> place			0 point

CLASSEMENT  
TOTAL

VS RESULTS			
1 <sup>st</sup> Player	1	5 pts.	+0 V
2 <sup>nd</sup> Player	2	3 pts.	+0
3 <sup>rd</sup> Player	3	1 pts.	+0
4 <sup>th</sup> Player	4	0 pts.	+0

NOMBRE DE  
VICTOIRES

TOTAL DES  
POINTS

- Si vous sélectionnez WITH en VS Computer (pour 2 ou 3 joueurs) dans les OPTIONS, les engins contrôlés par l'ordinateur obtiendront des points.
- Si vous quittez le mode VS sans éteindre la console, vous retrouverez votre total des points quand vous reviendrez et relancerez une partie en mode VS.

## SLOT GAME

Dans l'écran **OPTIONS**, sélectionnez **WTH**. Si vous abandonnez avant les autres joueurs, un jeu de hasard vous sera proposé. Appuyez sur le Bouton **B** pour lancer les rouleaux et sur le Bouton **A** pour les arrêter. Si vous obtenez trois images identiques, vous pouvez faire perdre au véhicule de l'un de vos adversaires la moitié de son énergie (tout dépend du groupe d'images que vous tirez).



Si trois "X" apparaissent, l'engin de tête perdra la totalité de son énergie.

## HANDICAP

La modification de l'option **HANDICAP** (dans l'écran **OPTIONS**) offre un avantage au véhicule le plus lent.

- |    |   |
|----|---|
| +1 | Le turbo ne consomme plus autant d'énergie. |
| +2 | Le turbo consomme encore moins d'énergie.   |



## AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.

La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.

NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dus à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.

Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants:

**POUR LA FRANCE**, appelez le S.O.S. NINTENDO au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute) ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute).

**POUR LA BELGIQUE**, appelez le NINTENDO EXPERT WORLD au 0900.00900 (6,05 Fb/20 sec.)

## ATTENTION

### *POUR LA FRANCE SEULEMENT*

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

### *POUR LA BELGIQUE SEULEMENT*

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

## FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A SIX MOIS

Nintendo France garantit pendant une période de six mois à compter de la date d'achat tout logiciel, console ou accessoire Nintendo distribué par Nintendo France (ci-après "le produit").

1. Tout produit qui présenterait un défaut d'origine sera, au choix de Nintendo France, soit réparé gratuitement, soit remplacé, et retourné en port payé, à condition que le produit soit renvoyé à Nintendo France au plus tard six mois après la date d'achat. Au cas où vous ne souhaiteriez pas que le produit défectueux soit remplacé, vous devez le préciser expressément et par écrit lors du retour de ce produit à Nintendo France, auquel cas ce produit sera réparé si cela est possible. Sinon, il sera remplacé dans les conditions prévues à la présente garantie.
2. Pour tout problème rencontré, adressez votre produit en recommandé et en port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à:

### STOCK EXPRESS

S.A.V. NINTENDO FRANCE

18 Bd Arago

ZI de Villemilan

91320 WISSOUS

Tel: 08 36 68 77 55 (2,23 FTTC par minute)

3. N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés. Tout produit retourné sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou dont la garantie est périmée sera aux choix de Nintendo France soit réparé, soit remplacé à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. Nintendo France vous fera connaître par devis le coût de l'intervention. Un chèque bancaire, mandat ou CCP pour le montant correspondant au devis, libellé à l'ordre de Nintendo France, devra être joint préalablement à toute réparation ou remplacement.
4. Cette garantie ne s'appliquera pas si le produit a été détérioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou s'il a été modifié après son acquisition.
5. 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.
6. Tout produit remplacé ne donnant pas satisfaction, pourra être retourné à Nintendo France dans le délai de 7 jours suivant sa réception. À défaut de retour dans le délai de 7 jours, le remplacement sera considéré définitivement accepté par le client. Les frais de port retour correspondants sont à la charge de Nintendo France uniquement pour les produits sous garantie.

### POUR TOUTE INFORMATION SUR LES JEUX NINTENDO

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO

par téléphone au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute)

ou par Minitel au 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute)

ou écrivez à NINTENDO FRANCE - BP 14 - 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

# POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Vous êtes bloqué dans un niveau?  
Vous êtes perdu dans un labyrinthe?  
Votre cartouche de jeu vous pose des  
problèmes?

N'hésitez pas et appelez nos conseillers  
en jeux ! Pour vous, ils feront l'impossible!  
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront  
des difficultés les plus incroyables.

## **POUR NOUS CONTACTER:**

### ***EN FRANCE***

**Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24**

**S.O.S. NINTENDO**

**par téléphone au 08 36 68 77 55\***

**ou par Minitel au 3615 NINTENDO\***

**Ou écrivez à Nintendo France  
Service Consommateurs - BP 14  
95311 CERGY PONTOISE CEDEX**

**BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT**  
**GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS**  
 Nintendo<sup>®</sup> GAME PAKS

CONTACT DATA BELGIUM ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO<sup>®</sup> Game Pak ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériel ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, CONTACT DATA BELGIUM soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche. Pour faire jouer cette garantie, retournez votre cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

CONTACT DATA BELGIUM  
 Coremannsstroaf 34  
 2600 Berchem  
 Belgique  
 Tél. 03/287.09.11

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de CONTACT DATA BELGIUM, soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au :

03/287.09.11

Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de CONTACT DATA BELGIUM, devra être joint à votre envoi.

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

**Nintendo<sup>®</sup>**

**EXPERT**

**0900-00 900**



Pour toutes  
 informations appelez  
 7 jours sur 7 et  
 24 h. sur 24 h.  
 le 0900-00 900

(R4-05 / 20 sec.)

**Nintendo®****EXPERT****0900-00 900**

WORLD

En cas de coup dur, branche-toi sur le  
Nintendo EXPERT World.

Des conseillers percutants se tiennent à ta  
disposition et plus de problèmes.

Tu veux connaître les nouveautés  
Nintendo?

Tu veux participer à des concours?

Tu veux utiliser les boîtes aux lettres  
vocales?

**1 seul numéro,  
compose le 0900-00 900\*  
et**

**le Nintendo Expert World**

le centre nerveux de Nintendo en Belgique  
te répondra en moins de temps  
qu'il ne faut.



NINTENDO ESPAÑA S.A.  
C/ Anales, 1-Edificio D, MINIPARC 1  
El Soto de la Moraleja - ALCOBENDAS  
28109 MADRID  
<http://www.nintendo.es>

Prodotto da Nintendo. Made in Japan  
Importato da Linea GIO S.p.A.  
Via Vittorino, 2/12-50019 Cornigliano,  
Sesto F. no. (Firenze)-Italy

Distributed by Nintendo  
Distribue par Nintendo  
Distributed by Contact Data Belgium  
Distribue par Contact Data Belgium

IMPRIMÉ EN ALLEMAGNE  
PRINTED IN GERMANY