Nintendo

GAME BOY™

PALCOM™
SOFTWARE

DMG-FZ-FAH

THE SPIRIT OF F-1™



INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI



Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Game Boy Systeem waarborgt.

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 des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système Game Boy.

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

LICENSED BY

Nintendo®

Le vieux Manuel

BIENVENUE DANS LE MONDE DE PALCOM !

Attachez votre ceinture et poussez votre moteur ! Vous êtes sur le point de courir contre les meilleurs pilotes des circuits de Formule 1 dans The Spirit of F-1 (L'Esprit de la Formule 1) de PALCOM. Avant votre départ des stands, nous vous conseillons de lire attentivement les instructions données dans ce manuel.

TABLE DES MATIERES

LAISSEZ-VOUS GAGNER PAR L'ESPRIT F 1 4

A FOND POUR LA POLE POSITION 5

MOTEURS EN MARCHE ! 9

NE PERDEZ PAS LE CONTROLE ! 9

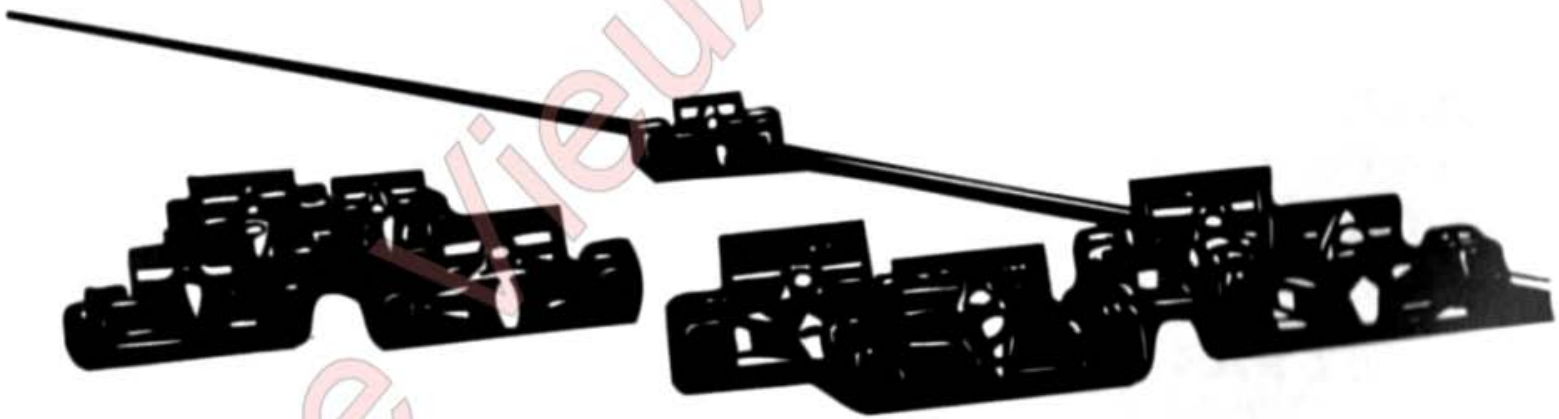
EN AVANT POUR LA COMPETITION !.....13

Le Vieux Manuel



LAISSEZ-VOUS GAGNER PAR L'ESPRIT F 1

A vous les sensations de la course automobile ! Avec le jeu The Spirit of F-1, vous connaîtrez le rythme infernal qui vous fait battre le cœur et vous tord les tripes, celui des courses de Grands Prix. Installez-vous aux commandes d'une Formule 1 de type Indianapolis et rejoignez la piste. Faites quelques tours d'essai et réglez votre bolide pour l'adapter à la piste de votre choix. Après quelques tours de qualification, vous serez prêt à vous mesurer aux Grands. Essayez une seule course, ou bien allez-y pour toute la saison du championnat.



Le vieux Manuel

A FOND POUR LA POLE POSITION

The Spirit of F-1 vous propose trois types de voitures de course répondant à différentes techniques de conduite. Vous pouvez piloter une Formule 3, une Formule 3000, ou bien une authentique Formule 1.

Inscrivez votre nom (Enter your name)

Pour commencer, insérez la cartouche et allumez votre Game Boy. Après les écrans Titre, appuyez sur le BOUTON START. Pour inscrire votre nom, utilisez la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour sélectionner une lettre, et le BOUTON A pour confirmer. Continuez jusqu'à ce que vous ayez complété le nom que vous avez choisi (6 lettres au maximum). Si vous faites une erreur, appuyez sur le BOUTON B pour revenir en arrière. Appuyez sur le BOUTON START quand vous avez terminé.

Ecran de sélection de Jeu (Game Select Screen)

Servez-vous de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour faire monter ou descendre la flèche et procéder à votre sélection. Appuyez sur le BOUTON START pour continuer.

- *Course d'Essai (Practice Race)* — Il n'y a que vous, votre voiture et la route dégagée. C'est une bonne façon de connaître les pistes avant de participer à une véritable course.
- *Course Simple (Single Race)* — Mesurez-vous à l'un des meilleurs pilotes dans une épreuve de votre choix.
- *Courses en série (Series Circuit)* — Une série de courses de championnat sur les meilleurs circuits du monde. Le nombre de courses dépend du type de votre bolide. Pour les voitures de Formule 3, la série comprend 5 courses. Vous devez réaliser 8 courses en Formule 3000, et 16 épreuves épuisantes vous attendent pour la Formule 1.

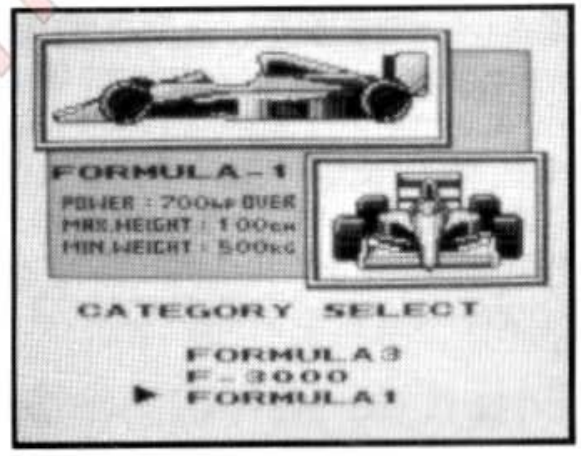
  Chaque pilote reçoit des points en fonction de sa position à l'arrivée de chaque course. Par exemple, le premier reçoit 9 points, le deuxième 6 points, le troisième 4 points, le quatrième

Le Vieux Manuel

3 points, le cinquième 2 points et le sixième 1 point. Les totaux sont comptabilisés pendant la saison, et le titre de champion est attribué au pilote ayant cumulé le plus grand nombre de points à la fin de toutes les courses du championnat.

Ecran de Sélection de Catégorie (Category Select Screen)

Choisissez votre voiture à l'aide de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE. Appuyez sur le BOUTON START pour continuer.



- *Formule 3* La plus petite voiture de course, la F 3 comporte un moteur dérivé de la série. Les courses de Formule 3 sont très populaires comme elles constituent le terrain d'entraînement de nombreux pilotes de Formule 1.
- *F 3000* Ces voitures sont légèrement plus petites que les "Formule 1". Les coûts étant réduits sur le moteur et le châssis, les courses de Formule 3000 sont remportées essentiellement grâce à la technique de pilotage.
- *Formule 1* Le summum du sport automobile moderne. Chaque année, 16 épreuves de Grand Prix se déroulent de par le monde afin de décerner le titre de champion du monde. Des sommes énormes sont consacrées au développement technologique et aux équipes de pointe pour les écuries de Formule 1.

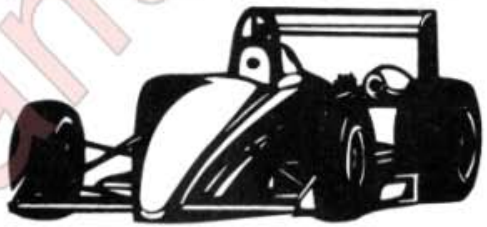
Ecran de Sélection de Parcours (Course Select Screen)

A partir de l'écran Course d'Essai ou Course Simple, vous pouvez choisir la piste sur laquelle vous voulez courir. Utilisez la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour vous déplacer vers le haut ou vers le bas de la liste, puis appuyez sur le BOUTON START pour continuer.

Le Vieux Manuel

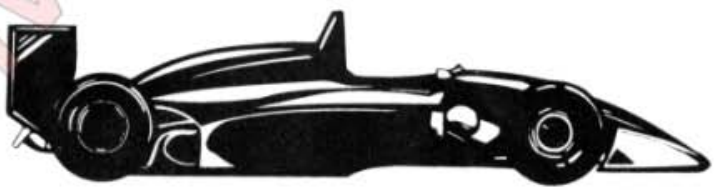
Ecran de Sélection d'Ecurie (Team Screen)

Les options de Sélection d'Ecurie vous proposent deux choix de voitures pré-réglées, ou vous permettent de construire la vôtre. Appuyez sur Haut ou sur Bas de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour vous déplacer sur la liste, puis appuyez sur le BOUTON START pour continuer.



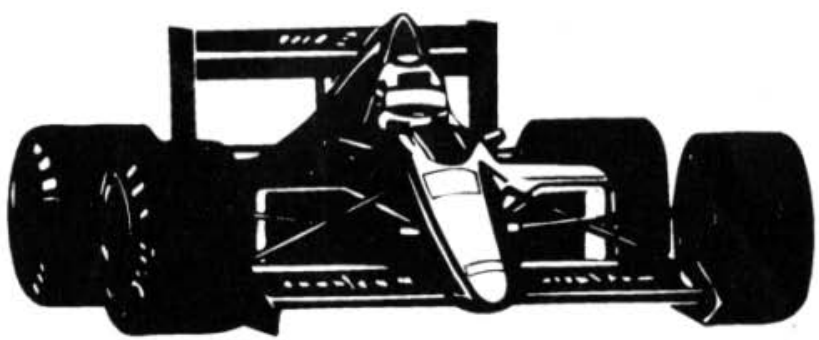
F 3 & F 3000 :

- Ecurie A : bonne sur les circuits rapides. Accélération faible. Boîte de vitesses manuelle.



- Ecurie B : accélération rapide, mais vitesse de pointe plus faible. Le changement de vitesses automatique est plus adapté aux pilotes novices.

F 1 :



- Ecurie A : pour les circuits à faible ou moyenne vitesse (nombreux virages). Bonne tenue de route, mais usure des pneus plus rapide. Boîte de vitesses manuelle.

- Ecurie B : pour les circuits à grande vitesse. La vitesse maximale est élevée, mais l'accélération est faible. Boîte de vitesses automatique.

Le Vieux Manuel

Les Voitures :

- Créez votre propre voiture : après avoir étudié la piste, vous pouvez choisir le moteur, la transmission, les ailes et les pneus de votre voiture. Utilisez le BOUTON A pour vous déplacer parmi les options mentionnées ci-dessous, et la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour vous déplacer verticalement parmi les articles de chaque liste. Appuyez sur le BOUTON START pour continuer.

Engine (Moteur) : Choisissez grande vitesse et faible accélération pour une performance optimale sur les pistes ovales, petite vitesse et forte accélération sur les circuits sinueux, ou une position intermédiaire.

Transmission : Choisissez la transmission automatique ou manuelle. La transmission manuelle a deux vitesses — une grande ("Hi") et une petite ("Low").

Wing (Ailes) : Ajustez-les pour augmenter l'adhérence (Down Force) ou l'effet au vent (Wind Effect). L'adhérence augmente votre stabilité dans les virages et vous permet de les prendre à grande vitesse ; cependant, votre résistance à l'air est plus élevée, ce qui abaisse votre vitesse maximale possible. Pour combattre ce phénomène, augmentez l'effet au vent. Vous augmentez ainsi votre vitesse maximale, mais vos prises de virage sont moins stables.

Tires (Pneus) : Vous disposez de quatre types de pneus. Les pneus tendres (soft tires) adhèrent fermement à la route afin de répondre plus rapidement dans les virages. Les pneus durs (hard tires) ont une plus grande longévité, mais répondent plus lentement. Les pneus intermédiaires (medium tires) se placent entre ces deux types. Il y a également les pneus "Q" pour les épreuves de qualification — ils sont très tendres, mais ne durent que deux tours.

Le Vieux Manuel

MOTEURS EN MARCHE !

Le ciel est clair, vos mécaniciens ont réglé la voiture, et vous êtes prêt pour la course ! Vous allez démarrer du stand. Appuyez simplement sur le BOUTON B pour accélérer et sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour vous diriger. Si vous avez choisi la transmission par boîte manuelle, utilisez alors le BOUTON A pour passer les vitesses.

NE PERDEZ PAS LE CONTROLE !

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE
Appuyez sur Haut ou sur Bas pour vous déplacer sur les listes d'options. Appuyez sur Gauche ou sur Droite pour diriger votre voiture pendant la course.

BOUTON SELECT
N'est pas utilisé pendant le jeu.

BOUTON START
Appuyez pour confirmer vos choix. Egalement utilisé pour faire une PAUSE pendant la course.



BOUTON A
Appuyez pour choisir les options pendant les phases de sélection. Appuyez pour passer les vitesses pendant les courses.

BOUTON B
Appuyez pour accélérer.

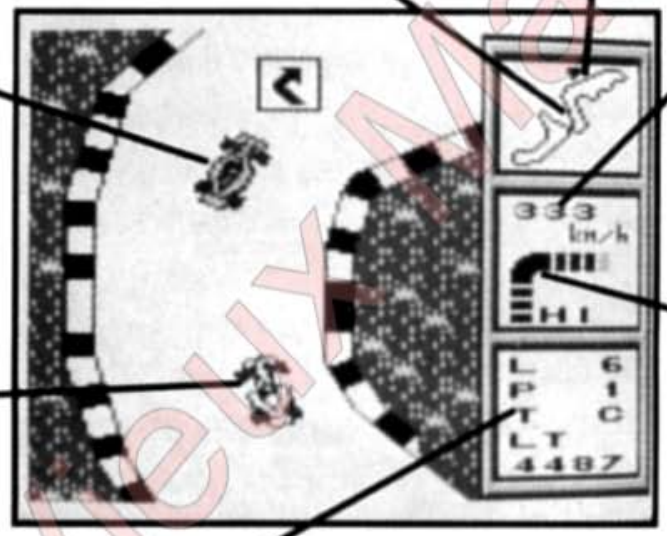
Le vieux Manuel

Indications à l'écran

CARTE DU CIRCUIT
Affiche le plan du circuit actuel de course.

LIGNE DE DEPART

VOITURE DU CONCURRENT



INDICATEUR DE VITESSE
Indique votre vitesse en kilomètres/heure (km/h).

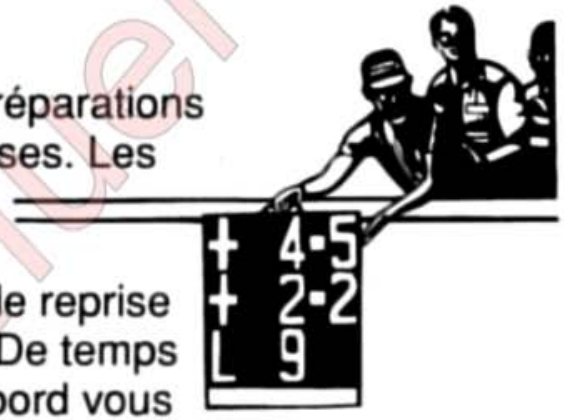
COMPTE-TOURS/EMBRAYAGE
Indique le nombre de tours/minute de votre moteur pour que vous sachiez quand changer de vitesse (en mode de transmission manuelle). Quand la ligne est pleine, passez en grande vitesse.

VOTRE VOITURE

PANNEAU D'INFORMATION
Affiche les informations de course fournies par votre équipe.

Le Vieux Manuel

ARRETS AUX STANDS



Les pilotes ont la possibilité de s'arrêter aux stands pour des réparations pendant les tours d'essai, les tours de qualification et les courses. Les dérapages fréquents hors du circuit ou les nombreuses collisions provoquent l'usure de votre voiture et vous obligent à vous arrêter à votre stand. Si votre engin manque de reprise dans les virages, vous pouvez avoir besoin d'un arrêt-pneus. De temps en temps, vous recevrez un message de votre ordinateur de bord vous informant, entre autres, qu'il vous faut passer à votre stand. Si vous vous arrêtez quand le signal d'avertissement clignote, vos mécaniciens seront peut-être en mesure de procéder aux réparations à temps pour vous permettre de continuer la course. Si vous ne vous arrêtez pas, vous risquez de perdre et votre temps et la course.



Options au stand

- *Repair (Réparation)* : vous indique l'état de vos pneus (mesuré en pourcentage d'usure), ainsi que celui de vos ailes, suspension, moteur et transmission. Le signal "OK" indique que ces systèmes ne peuvent pas être modifiés. "NG" veut dire que le système est "NO GOOD" ("pas valable"). Utilisez la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour déplacer la flèche parmi les options. Appuyez sur le BOUTON A pour confirmer votre choix.

Le Vieux Manuel

- *Exit Pit (Sortie du stand)* : quitter le stand sans procéder à des réparations.
- *Qualified (Qualifié)* : cette option est disponible pendant les tours de qualification. Elle vous permet de terminer les qualifications et de passer directement à la course. Le temps de votre meilleur tour détermine si vous avez la pole position ou si vous devez vous placer à l'arrière avec la meute des autres coureurs.
- *End Race (Fin de la Course)* : pendant les courses d'essai, cette option vous permet de terminer la course et de retourner au début du jeu. En Course Simple et en Courses en série, elle vous donne la possibilité de quitter la course en cours.
- *Race Completed (Terminer la Course)* : met un terme à la course d'essai.



Le Vieux Manuel

EN AVANT POUR LA COMPETITION !

Deux joueurs ou plus

Vous pouvez connecter le câble Game Link pour 2 joueurs, ou utiliser l'Adaptateur pour Jouer à Quatre 4 pour que 2 à 4 personnes puissent jouer ensemble.

Câble Game Link seulement

Connectez le câble et deux personnes peuvent jouer en même temps. Le matériel suivant est nécessaire :

Game Boy.....2

Cartouches.....2

Câble Game Link 1

- A l'écran Titre, appuyez sur le BOUTON START.
- Dans les modes suivants, la personne appuyant sur le BOUTON START doit également faire les sélections :

  GAME SELECT (SELECTION DE JEU)

  CATEGORY SELECT (SELECTION DE CATEGORIE)

  COURSE SELECT (SELECTION DE PARCOURS)
- Pour les autres modes, les deux joueurs peuvent faire les sélections.

Le Vieux Manuel

Adaptateur pour Jouer à Quatre et câbles Game Link

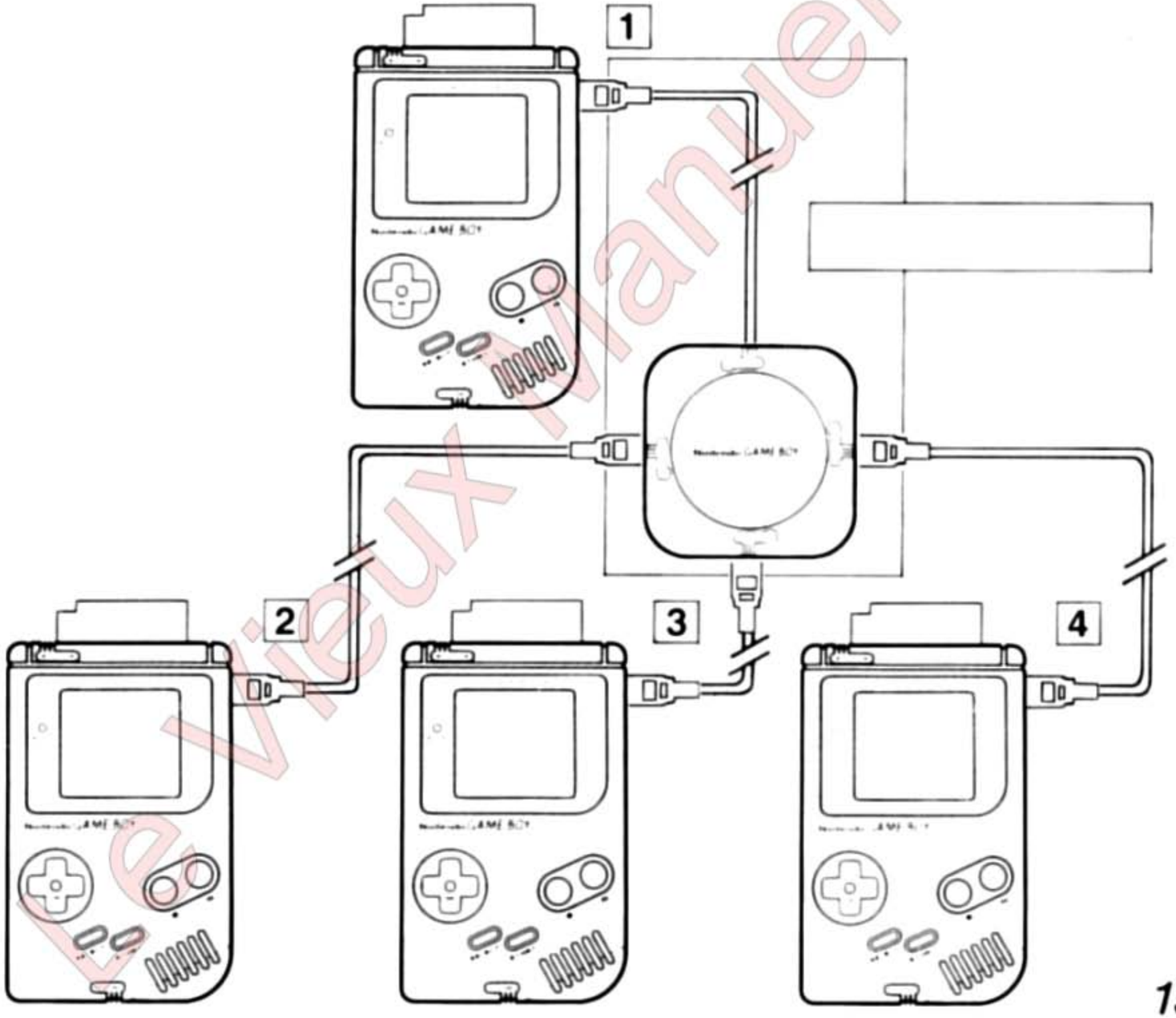
- Matériel nécessaire :

Game Boy.....4
Cartouches.....4
Câble Game Link.....3
Adaptateur 4 Joueurs.....1

- Connectez le Game Link faisant partie de l'Adaptateur 4 Joueurs sur le premier Game Boy. Connectez à l'adaptateur les câbles venant des deuxième, troisième et quatrième Game Boy.
- Après avoir vérifié les connexions, allumez le premier Game Boy (ON), et ensuite les autres.
- La sélection de chaque mode de jeu se fait sur le premier Game Boy — celui relié au câble de l'adaptateur.
- A l'écran "ENTER YOUR NAME" (Inscrivez votre nom), tous les joueurs doivent inscrire leur nom, sinon le jeu ne peut pas démarrer.
- Si les câbles ne sont pas connectés correctement, ou que l'un d'eux se détache pendant la partie, le jeu s'arrête. Veillez à ce que tous les Game Boy soient branchés correctement avant de commencer la course !
- Notes pour les parties à plusieurs joueurs : lorsqu'un joueur termine une course, le classement en ce point de la course lui est présenté. Lorsque le joueur suivant termine la course, les résultats peuvent être différents. Quand tous les joueurs ont terminé, appuyez sur le BOUTON START pour afficher le classement définitif de tous les pilotes.

Le Vieux Manuel

ADAPTATEUR POUR JOUER A QUATRE



Le vieux manuel

0892

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

BANDAI S.A. garantit cette cartouche pour le GAME BOY de Nintendo contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche Game Boy défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche Game Boy avec votre facture d'achat à votre revendeur local Nintendo ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.
Attention : Nintendo S.A.V.
B.P. 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX
FRANCE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.
Les cartouches Game Boy retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.
Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche Game Boy a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

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

Le Vieux Manuel

1291b

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, BANDAI soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE
TEL: 02-478.90.48, ext. 60/61

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI 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 02-478.90.48, extension 60/61.
Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

Le vieux Manuel

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 10H A 13H

ET DE 14H A 18H

Le Vieux Manuel

WELKOM IN DE WERELD VAN PALCOM!

Doe de gordel om en breng de motor op toeren, want de strijd tegen de beste coureurs uit het Formule-1-circuit gaat bijna beginnen in The Spirit of F-1. Wees echter verstandig door nog vóór de start de hierna volgende instructies goed door te lezen.

INHOUD

DE GEEST VAN DE FORMULE 1 20

DE STRIJD OM DE VOORSTE STARTPOSITIE 21

START DE MOTOREN! 25

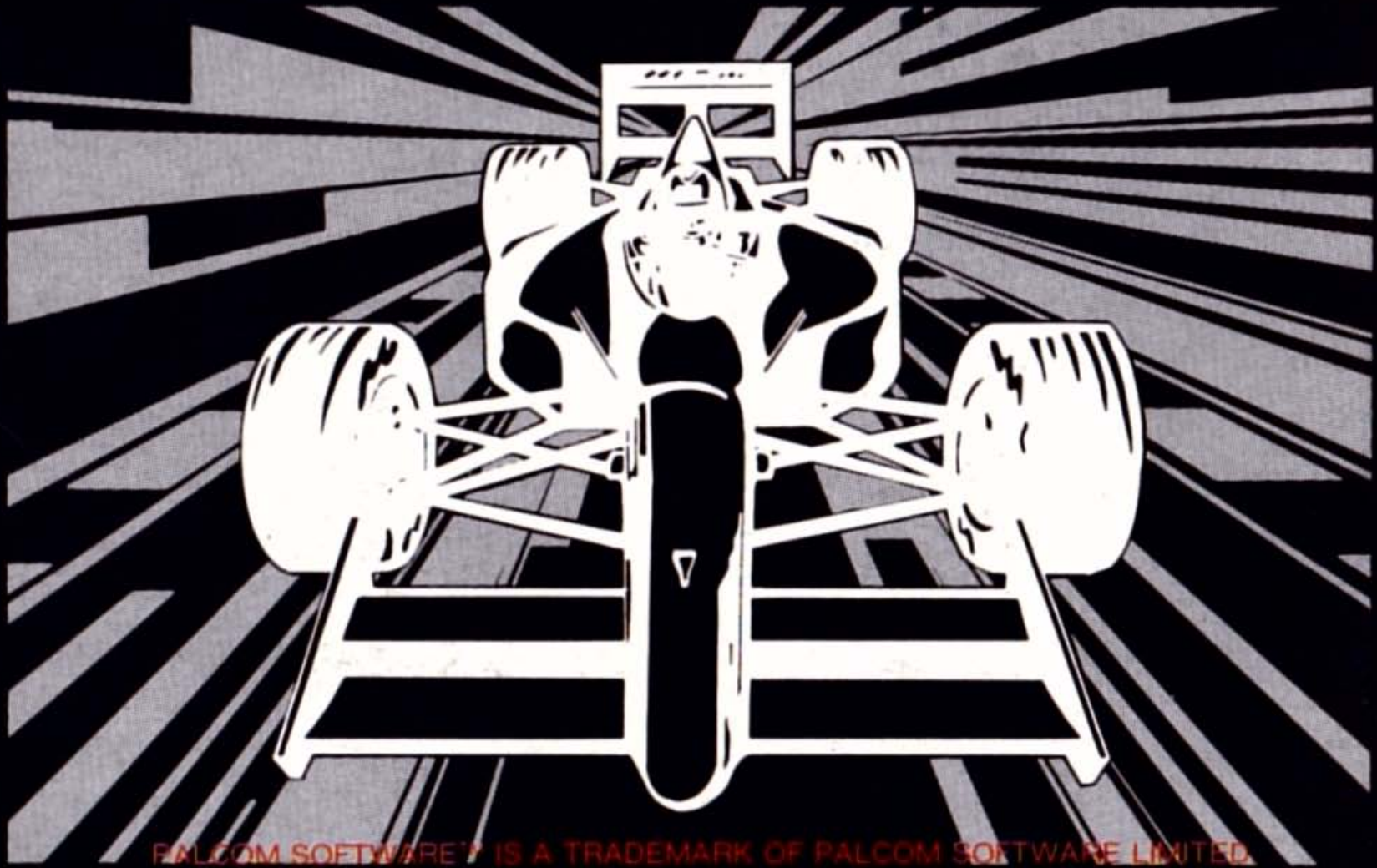
HET GERAAS ONDER CONTROLE HOUDEN.....25

TEGEN ANDEREN SPELEN 29



Le vieux Manuel

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUÉ PAR BANDAI



PALCOM SOFTWARE™ IS A TRADEMARK OF PALCOM SOFTWARE LIMITED.
THE SPIRIT OF F-1™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.
©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON