



FERRARITM
GRAND PRIX
CHALLENGE

INSTRUCTION MANUAL

FLYING
EDGE

A division of Acclaim Entertainment, Inc.

SEGA
MEGA DRIVE

CHTIGT JEDOCH IN KEINER WEISE IHRE GESETZLICHEN RECHTE.

computerprogramm zusammen mit der begleitenden Dokumentation un
ubehör unterliegen dem nationalen und internationalen Urheberrecht. Da
in irgendeinem Wiedergabesystem, die Reproduktion und Übersetzung
und Verleihen, sowie die Ausstrahlung und öffentliche Vorführung sin
tliche Genehmigung von Flying Edge. strengstens untersagt.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE MANUEL



16 voitures personnalisées • 16 circuits complets • une infinité de combinaisons

Ferrari Grand Prix Challenge vous donne plus de moyens de piloter une voiture de course qu'aucun autre jeu de ce genre.

Choisissez la réalité, la course de championnat, ou entraînez-vous partout dans le monde. Et que diriez-vous d'une compétition acharnée en tête-à-tête avec vos amis?

Vous pouvez choisir votre voiture et votre pilote. Vous pouvez même décider de la position de vos adversaires sur la ligne de départ.

Vous pouvez contrôler les conditions météorologiques. Courez par temps couvert sur une route glissante, ou optez pour la pluie. Choisissez ensuite les pneus adéquats, et entraînez-vous dans les pires conditions.

Pour ce qui est de personnaliser votre voiture, Ferrari Grand Prix Challenge vous donne une infinité d'options! Faites votre choix entre quatre types de pneus, trois types de suspensions, d'ailes, de freins. Vous pouvez même choisir votre type de moteur. Vous pouvez également sélectionner la transmission manuelle ou automatique.



C'est la plus fidèle reproduction des courses de Formule 1 que vous ayez jamais vue. 5, 4, 3, 2, 1, prêts, partez!

COMMENCER.

1. Préparez votre Sega Megadrive comme indiqué dans le manuel d'utilisation.
2. Vérifiez que la console est éteinte (OFF). Introduisez ensuite la cartouche Ferrari Grand Prix Challenge dans le Megadrive.
3. Allumez la console (ON). Vous verrez bientôt apparaître l'écran SEGA.
4. Appuyez sur START lorsque l'écran titre apparaît.

IMPORTANT.

Si l'écran SEGA n'apparaît pas, éteignez la console (OFF). Assurez-vous que votre système est correctement branché, et la cartouche à sa place, l'étiquette face à vous. Allumez de nouveau la console (ON). Vérifiez toujours que le bouton

est en position OFF avant d'introduire ou d'enlever la cartouche.

AVERTISSEMENT POUR LES POSSESSEURS DE TELEVISIONS A GRAND ECRAN GEANT:

Les images immobiles risquent de provoquer l'endommagement permanent du tube-image ou de nuire au phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez un usage répété ou extensif de jeux vidéo sur des télévisions à grand écran.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

Cette cartouche est conçue uniquement pour le Sega Megadrive.

PRECAUTIONS D'EMPLOI.

1. Ne pas mouiller!
2. Ne pas plier!
3. Ne pas infliger de choc violent!



avant d'introduire ou d'enlever la

LES POSSESSEURS DE TELEVISION A
pages immobiles risquent de causer
permanent du tube-image ou de marquer
à rayons cathodiques. Evitez l'usage
jeux vidéo sur des télévisions à écran

DE LA CARTOUCHE.
conçue uniquement pour le Sega

PLOI.

choc violent!

4. Ne pas exposer directement à la lumière du soleil!
5. Ne pas endommager ou dénaturer!
6. Ne pas placer à proximité d'une source de température élevée!
7. Ne pas exposer à proximité de diluants, benzine, etc!

- En cas d'humidité, sécher complètement avant utilisation.
- Pour nettoyer, essuyer avec un chiffon doux imbibé d'eau savonneuse.
- Remettre dans la boîte après utilisation.
- Faire des pauses lors de longues sessions de jeu.

**REMARQUE: FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE CONVIENT
À 1 OU 2 JOUEURS.**

COMMENCER.

Déplacez le bouton directionnel vers le haut ou vers le bas

pour sélectionner un mode. Appuyez ensuite sur le Bouton A.

GRAND PRIX DE CHAMPIONNAT DU MONDE.

Vous devez disputer 16 courses dans 16 pays différents. Essayez d'obtenir des points pour chaque course et pour le Championnat du Monde.

ESSAIS LIBRES - Commencez où vous voulez et choisissez parmi les 20 courses. Vous pouvez choisir votre voiture, la personnaliser et contrôler les conditions météo.

ESSAIS CHRONOMETRES - Si vous voulez courir en tête à tête, choisissez cette option. Jouez contre un ami ou battez-vous contre l'ordinateur.

OPTIONS - Elles vous permettront de modifier les

commandes. Appuyez sur le bouton-D vers le haut ou le bas pour sélectionner une option de A à E. Appuyez sur A pour faire apparaître la configuration. Sélectionnez EXIT (Sortie) et appuyez sur le Bouton A pour confirmer votre sélection et retourner à l'écran MODE SELECT (Sélection de mode).

LES COMMANDES.

Bouton directionnel (Bouton-D): Déplace la voiture vers la gauche ou la droite lorsqu'elle roule. Déplace le curseur lors des sélections.

Bouton-D vers le HAUT - Passe à la vitesse supérieure.

Bouton-D vers le BAS - Rétrograde.

Bouton-D gauche/droite -Vire à gauche/droite.
Bouton Start -Commence le jeu.
-Pause/Reprend le jeu.

26

Bouton A

-Accélère.
-Confirme les sélections.

Bouton B

-Freine.

VOTRE NOM DE GRAND PRIX ET VOTRE MOT DE PASSE

Lorsque vous sélectionnez Grand Prix sur l'écran MODE SELECT (Sélection de mode), choisissez un nouveau jeu ou un jeu sauvegardé, et entrez votre nom.

Pour entrer votre nom: Utilisez le Bouton-D pour sélectionner la lettre. Appuyez sur le Bouton A. Lorsque vous avez entré votre nom, placez le curseur flèche sur END (FIN) et appuyez sur le Bouton A.

Pour entrer votre mot de passe: Entrez toutes les lettres du code comme expliqué ci-dessus et appuyez sur le

Bouton A.

CHANGER DE CATEGORIE.

Lorsque vous courez en mode Grand Prix, vous êtes automatiquement affecté à une catégorie. Les voitures de catégorie D sont les plus faciles à conduire, celles de catégorie A sont les plus difficiles. Si vous vous améliorez en tant que pilote, vous passerez à une catégorie plus élevée.

Lors des Essais Libres et des Essais Chronométrés, vous pouvez sélectionner votre catégorie. Lors d'un Grand Prix vous ne pouvez sélectionner que les catégories permises.

CHOISISSEZ VOTRE POSITION.

Vous ne trouverez l'écran de Départ (Starting position) qu'en mode Entraînement (Practice).

- Accélère.
- Confirme les sélections.
- Freine.

MOD DE GRAND PRIX ET VOTRE MOT DE PASSE

Lorsque vous sélectionnez Grand Prix sur l'écran MOD (sélection de mode), choisissez un nouveau jeu de données à regarder, et entrez votre nom.

Entrez votre nom: Utilisez le Bouton-D pour entrer la lettre. Appuyez sur le Bouton A. Lorsque vous avez entré votre nom, placez le curseur flèche sur END (FIN) et appuyez sur le Bouton A.

Entrez votre mot de passe: Entrez toutes les lettres de votre mot de passe comme expliqué ci-dessus et appuyez sur le

Bouton A.

CHANGER DE CATEGORIE.

Lorsque vous courez en mode Grand Prix, vous êtes automatiquement affecté à une catégorie. Les voitures de catégorie D sont les plus faciles à conduire, celles de catégorie A sont les plus difficiles. Si vous vous améliorez en tant que pilote, vous passerez à une catégorie plus élevée.

Lors des Essais Libres et des Essais Chronométrés, vous pouvez sélectionner votre catégorie. Lors d'un Grand Prix vous ne pouvez sélectionner que les catégories permises.

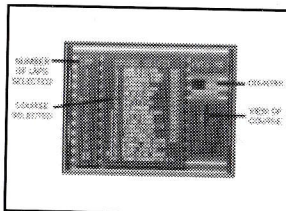
CHOISISSEZ VOTRE POSITION.

Vous ne trouverez l'écran de Départ (Starting position) qu'en mode Entraînement (Practice).

Pour choisir un pilote: Appuyez sur le Bouton-D vers le haut ou le bas, jusqu'à ce que vous obteniez le pilote désiré. Appuyez ensuite sur le Bouton A.

Pour choisir une position: Appuyez sur le Bouton A pour placer le pilote à l'écran, dans la position numérotée qui clignote.

CIRCUIT.



- Nombre de tours sélectionnés (Number of laps selected)
- Circuit sélectionné (Course selected)
- Pays (Country)
- Voir circuit (View course)

Lors des Essais Libres ou Chronométrés, vous pouvez choisir les circuits sur lesquels vous désirez courir. Les 16 premiers circuits sont des vrais

circuits de Grand Prix. Les quatre derniers circuits sont là pour le défi et le plaisir.

Pour sélectionner le nombre de tours: Appuyez sur le Bouton-D vers le haut ou le bas, et appuyez sur le Bouton A.

Pour sélectionner un circuit: Appuyez sur le Bouton-D vers le haut ou le bas pour sélectionner un pays, et appuyez sur le Bouton A. Appuyez sur le Bouton A pour continuer, ou utilisez le Bouton-D pour indiquer "NO" (non) et sélectionner un pays différent.

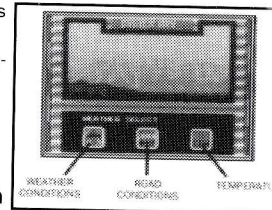
LA METEO.

Dans le mode Grand Prix de Championnat (Grand Prix Championship) vous obtiendrez un bulletin météorologique que vous ne pourrez pas modifier. Mais dans les modes Essais Libres (Practice Race) et Essais Chronométrés (Time Trial) vous pouvez contrôler le temps!

- Conditions météorologiques (Weather conditions).
- Conditions de la route (Road conditions).
- Température.

Pour modifier le temps:

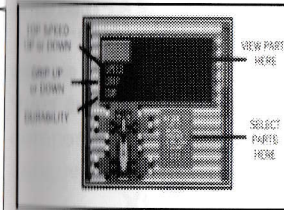
Appuyez sur le Bouton-D à gauche/droite jusqu'à ce que vous obteniez la combinaison de conditions désirée. Appuyez ensuite sur le Bouton A.



PERSONNALISEZ VOTRE VOITURE.

Les règles du Grand Prix de Formule 1 sont plutôt strictes, mais vous pouvez quand même personnaliser votre voiture.

- Ajuster la vitesse maximale (Top speed up or down).
- Ajuster l'adhérence (Grip up or down).
- Résistance (Durability).
- Voir différentes parties (View parts here).



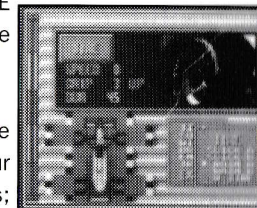
- Sélectionner parties (Select here).
Cet écran de personnalisation est disponible dans les modes.

Pour choisir et personnaliser une partie de la voiture:

Appuyez sur le Bouton-D vers le haut/bas. Lorsque la flèche indique la catégorie de voiture désirée, appuyez sur le Bouton A.

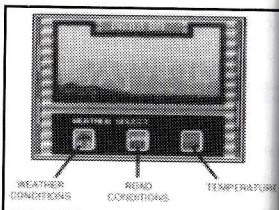
Vous verrez ensuite une liste de choses à personnaliser. Lorsque vous choisissez TYRE (Pneus) vous verrez apparaître ce qui suit:

Pour choisir une partie personnalisée: Appuyez sur le Bouton-D vers le haut/bas;



ns météorologiques
onditions).
s de la route (Road con-
ure.

Modifier le temps:
sur le Bouton-D à
droite jusqu'à ce que
niez la combinaison de conditions désirée. Appuyez
sur le Bouton A.

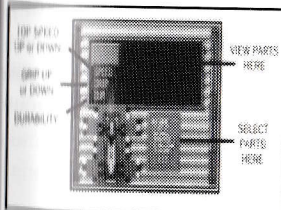


PERSONNALISEZ VOTRE VOITURE.

s du Grand Prix de Formule 1 sont plutôt strictes
s pouvez quand même personnaliser votre voiture

ter la vitesse maximale (Top speed up or down).
ter l'adhérence (Grip up or down).
stance (Durability).

différentes parties (View parts here).



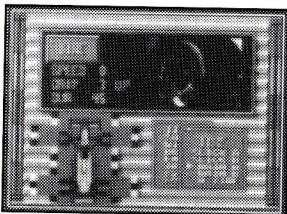
- Sélectionner parties (Select parts here).
Cet écran de personnalisation est disponible dans les trois modes.

Pour choisir et personnaliser une partie de la voiture:

Appuyez sur le Bouton-D vers le haut/bas. Lorsque la flèche indique la catégorie de voiture désirée, appuyez sur le Bouton A.

Vous verrez ensuite une liste de choses à personnaliser. Lorsque vous choisissez TYRE (Pneus) vous verrez apparaître ce qui suit:

Pour choisir une partie personnalisée: Appuyez sur le Bouton-D vers le haut/bas;

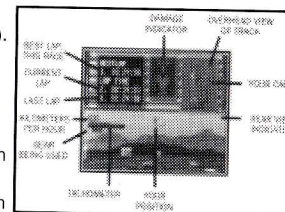


lorsque la flèche est sur la partie désirée, appuyez sur le Bouton A.

L'ECRAN COURSE.

Tout en gardant vos yeux sur le circuit, vous devez vous concentrer sur l'écran pour savoir ce qui se passe.

- Meilleur tour dans cette course (Best lap this race).
- Tour actuel (Current lap).
- Dernier tour (Last lap).
- Kilomètres/heure (Kilometres per hour).
- Vitesse enclenchée (Gear in use).
- Compteur de tours (Tachometer).
- Votre position (Your position).
- Indicateur arrière (Rear view indicator).
- Votre voiture (Your car).
- Vue aérienne du circuit (Overhead view of track).
- Indicateur de dégâts (Damage indicator).



INDICATEUR DE DÉGÂTS.

Lorsqu'une partie de votre voiture est endommagée, il changera de couleur et se mettra à clignoter.

INDICATEUR DE VIRAGE (CURVE INDICATOR).

Lorsque vous vous approchez d'un virage important, cet indicateur vous avertit.

INDICATEUR ARRIÈRE (REAR VIEW INDICATOR).

Il vous indique ce qui se passe derrière vous. Une voiture jaune correspond à une voiture se rapprochant au loin. Une voiture orange correspond à une voiture qui vous rattrape, et une voiture rouge indique que votre adversaire est juste derrière vous.

ARRÊTS AUX STANDS (PIT STOPS).

Les lignes blanches que vous apercevez lorsque vous êtes en vue aérienne du circuit vous indiquent où se trouvent les stands.

30

POUR VOUS ARRÊTER AUX STANDS (TO MAKE A PIT STOP)

Allez jusqu'au couloir des stands indiqué par un "P", puis freinez et arrêtez-vous sur la partie noire à gauche du circuit. Vous irez aux stands automatiquement lorsque vous vous arrêterez.

LES CIRCUITS DE GRAND PRIX

Circuit américain.

C'est un circuit qui sillonne les rues, est semé de virages à 90° et comporte également deux virages en épingle à cheveux. Doubler peut s'avérer difficile. Vos pneus seront usés par les virages serrés et la chaleur de l'asphalte. Vous devrez donc envisager un arrêt aux stands.
Longueur 2,28 miles.

Circuit brésilien.

Des virages serrés, et inclinés entre deux lignes droites forment de ce circuit un vrai cauchemar pour votre transmission.

Longueur 2,699 miles.

Circuit de Saint Marin.

Vous aurez besoin d'une bonne traction pour ce circuit composé d'un enchaînement de chicanes et de bosses.
Longueur ... 3,132 miles.

Circuit de Monaco.

Les trous et les bosses de ce circuit nécessitent une suspension souple. Attention aux deux épingles à cheveux.
Longueur ... 2,068 miles.

Circuit canadien.

Les lignes droites se terminent par des épingles à cheveux. Vous aurez besoin de bons freins sur ce circuit!
Longueur ... 2,753 miles.

Circuit mexicain.

Vous perdrez 20% de votre puissance car le circuit est

VOUS ARRÊTER AUX STANDS (TO MAKE A PIT STOP)
usqu'au couloir des stands indiqué par un "P", pu
z et arrêtez-vous sur la partie noire à gauche du circuit
irez aux stands automatiquement lorsque vous vol
erez.

CIRCUITS DE GRAND PRIX

Circuit américain.
un circuit qui sillonne les rues, est semé de virages
et comporte également deux virages en épingle
aux. Doubler peut s'avérer difficile. Vos pneus sero
par les virages serrés et la chaleur de l'asphalte. Vou
z donc envisager un arrêt aux stands.
Longueur 2,28 miles.

Circuit brésilien.
virages serrés, et inclinés entre deux lignes droites fo
circuit un vrai cauchemar pour votre transmission.

Longueur 2,699 miles.

Circuit de Saint Marin.
Vous aurez besoin d'une bonne traction pour ce circuit
composé d'un enchaînement de chicanes et de bosses.
Longueur ... 3,132 miles.

Circuit de Monaco.
Les trous et les bosses de ce circuit nécessitent une
suspension souple. Attention aux deux épingles à cheveux!
Longueur ... 2,068 miles.

Circuit canadien.
Les lignes droites se terminent par des épingles à cheveux.
Vous aurez besoin de bons freins sur ce circuit!
Longueur ... 2,753 miles.

Circuit mexicain.
Vous perdrez 20% de votre puissance car le circuit est à

6000 pieds au-dessus du niveau de la mer. Choisissez une
suspension souple qui résistera aux trous et aux bosses.
Longueur ... 2,747 miles.

Circuit français.
Un nouveau circuit où les épingles à cheveux se succèdent,
vous obligeant à choisir de bons freins et des pneus à forte
adhérence.
Longueur ... 2,654 miles.

Circuit britannique.
Composé de lignes droites, de chicanes, et de virages très
serrés, ce circuit regroupe tous les pièges.
Longueur ... 3,202 miles.

Circuit allemand.
Passant en partie dans la forêt, ce circuit est l'un des plus
dangereux.
Longueur ... 4,227 miles.

Circuit hongrois.

Un labyrinthe de virages et d'épingles à cheveux prolongés par une petite ligne droite.
Longueur ... 2,466 miles

Circuit belge.

De grands virages, d'autres plus serrés, associés à une pluie fréquente vous pousseront peut-être à utiliser des pneus pluie.

Circuit italien.

Le circuit est rapide au début, mais préparez-vous à rétrograder en seconde et à utiliser vos freins pour certains virages.
Longueur ... 3,604 miles.

Circuit portugais.

Les épingles à cheveux se succèdent, tout comme les virages inclinés. Gardez un œil sur vos vitesses, vos freins

et vos pneus.

Longueur ... 2,703 miles.

Circuit espagnol.

La surface lisse du circuit vous permet de rouler avec une suspension moins souple.
Longueur ... 2,950 miles.

Circuit japonais.

Le seul circuit du Grand Prix à former un huit. Plusieurs virages nécessitant le passage en première vous obligeront à envisager un arrêt pour changer de pneus.
Longueur ... 3,641 miles.

Circuit australien.

Tous les pièges de ce circuit mettront votre boîte de vitesses à rude épreuve.
Longueur ... 2,349 miles.

CIRCUITS BONUS.

Pour un peu plus d'entraînement essayez ces circuits bonus.

TRUCS.

- Les débutants doivent commencer en mission automatique; ils pourront passer en mission manuelle après entraînement.
- Freinez dans les virages serrés; évitez de percuter un panneau de signalisation bas côté!
- Les pneus de qualification ont une meilleure adhérence, utilisez-les pour les essais.

vos pneus.
longueur ... 2,703 miles.

Circuit espagnol.

La surface lisse du circuit vous permet de rouler avec une suspension moins souple.
longueur ... 2,950 miles.

Circuit japonais.

Le seul circuit du Grand Prix à former un huit. Plusieurs virages nécessitant le passage en première vous obligeront à envisager un arrêt pour changer de pneus.
longueur ... 3,641 miles.

Circuit australien.

Tous les pièges de ce circuit mettront votre boîte de vitesses à rude épreuve.
longueur ... 2,349 miles.

CIRCUITS BONUS.

Pour un peu plus d'entraînement essayez l'un des quatre circuits bonus.

TRUCS.

- Les débutants doivent commencer avec une transmission automatique; ils pourront passer à une transmission manuelle après entraînement.
- Freinez dans les virages serrés; il vaut mieux freiner que de percuter un panneau de signalisation sur le bas côté!
- Les pneus de qualification ont une meilleure adhérence, utilisez-les pour les essais de qualification.

GARANTIE LIMITEE.

Flying Edge garantit à l'acheteur initial de ce produit Flying Edge que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel Flying Edge est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et Flying Edge n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, Flying Edge accepte de réparer ou de remplacer (c'est à lui de décider) gratuitement, tout produit logiciel Flying Edge, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à: Flying Edge, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP, Angleterre. Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la cartouche.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel Flying Edge résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.



FLYING EDGE

A division of Acclaim Entertainment, Inc.

- THIS GAME IS LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE SEGA MEGADRIVE
- SEGA AND MEGADRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD.
- FLYING EDGE · 4 WALCOTE PLACE · WINCHESTER · HANTS · SO23 9AP
- PRINTED IN JAPAN
- Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)