

NUS-NHGP-EUR

F1 POLE POSITION 64



INSTRUCTION BOOKLET

Scanné par Magnio

<http://www.emulation64.fr>



Emulation64.fr

COMMENCER UNE PARTIE AVEC UNE NOUVELLE N64 CONTROLLER PAK™

Si la machine est allumée avec une nouvelle N64 Controller pak™ à l'intérieur (ou sans fichier de sauvegarde pour F1 Pole Position 64), l'écran présenté en-dessous apparaît et des fichiers de sauvegarde sont automatiquement créés. Les fichiers de sauvegarde sont semblables aux instructions qui permettent de sauvegarder les données de F1 Pole Position 64.

CONCERNANT LE MENU POUR LA N64 CONTROLLER PAK™

Quand vous mettez en marche la console alors qu'une N64 Controller pak™ est insérée, vous pouvez accéder au contenu de la N64 Controller pak™ en appuyant sur le bouton start.



Cet écran vous permet de vérifier le contenu de la N64 Controller pak™. Vous pouvez aussi supprimer les données enregistrées. Sélectionnez les données que vous souhaitez supprimer en déplaçant le bouton X en haut et en bas et en pressant le bouton A. Les messages "voulez-vous vraiment supprimer" et "annuler" apparaissent à l'écran. Si vous sélectionnez "voulez-vous vraiment supprimer" et que vous pressez le bouton A, les données sélectionnées disparaissent et le nombre de pages disponibles restantes est augmenté du nombre de pages correspondant aux données supprimées.

COMMENCER LE JEU

Quand vous mettez le jeu en marche, la démo d'ouverture apparaît, et l'écran titre apparaît à la fin de cette démo. Appuyez sur le bouton "START" et sélectionnez le mode de jeu choisi pour démarrer la partie.

CHAMPIONNAT DU MONDE	p. 24	CONTRAT	p. 32
BATTLE	p. 26	RECORD	p. 33
CONTRE LA MONTRE	p. 27	CONFIGURATION	p. 33

CHAMPIONNAT DU MONDE

Dans ce mode vous pouvez prendre le départ des 16 courses du Grand Prix pour devenir champion du monde.

NOM

Sélectionnez les lettres à l'aide de la touche **X** ou du stick multidirectionnel, utilisez le bouton **A** pour confirmer et le bouton **B** pour annuler. Pour terminer appuyez sur le bouton **START**.



SELECTION DU PILOTE

Arrows	Verstappen / Rosset	Benetton	Alesi / Berger
Ferrari	Schumacher / Irvine	Forti	Badoer / Montermini
Jordan	Barrichello / Brundle	Ligier	Panis / Diniz
McLaren	Hakkinen / Coulthard	Minardi	Fisichella / Lamy
Sauber	Frentzen / Herbert	Tyrell	Katayama / Salo
Williams	Hill / X		

8 pilotes supplémentaires sont aussi disponibles pour permettre au joueur de personnaliser ses courses.

Utilisez le bouton **X** ou le stick multidirectionnel pour sélectionner un pilote de la liste ci-dessus, et confirmez à l'aide du bouton **A**.

RESULTATS DE LA COURSE

L'écran des résultats apparaît à la fin de la course. Vous pouvez voir tous les résultats en vous déplaçant sur l'écran à l'aide des boutons de direction **haut/bas**. Appuyez sur le bouton **A** pour obtenir les points du pilote et ceux de l'écurie.

PILOTES	
1ST D. HILL	10PT
2ND M. SCHUMACHER	6PT
3RD M. HAKKINEN	4PT
4TH J.-C. BOLLIGN	2PT
5TH M. SALO	2PT
6TH P. BERIZ	1PT
2ND LARS	6PT

REGLAGES

Ils vous permettent de configurer votre voiture. Vous pouvez changer les réglages autant de fois que vous le souhaitez avant de sélectionner la course.

ESSAI LIBRE

Vous pouvez vous entraîner en faisant des essais libres. Vous pouvez faire 10 tours, ou appuyer sur **START** et sélectionner **QUITTER** pour retourner à l'écran de sélection.

QUALIFICATIONS

Prenez le départ pour les qualifications. Après 10 tours, la grille de départ est mise en place en commençant par le meilleur temps.

La sécurité d'abord !

Ce jeu ne vous permet pas de reprendre la course après un crash. Il est facile de percuter les autres voitures en essayant de les doubler. N'essayez pas de doubler à tout prix, vous devez suivre les autres jusqu'à ce que vous atteigniez un point où vous pourrez doubler avec certitude et sans risque, comme par exemple dans une ligne droite. Vous pouvez alors mettre les gaz et doubler !

ASTUCE**Méfiez vous des tête-à-queue !**

Un signal sonore vous indiquera systématiquement avant un tête-à-queue si vous avez atteint les limites d'adhérence des pneus. Vous pourrez éviter le tête-à-queue en donnant du mou à la direction ou en lâchant l'accélérateur.

ASTUCE

La fréquence des têtes-à-queue dépend à la fois du châssis de la voiture et de l'habileté du pilote, vous savez ce qu'il vous reste à faire !

COURSE

Lancez-vous dans une course décisive (vous avez la possibilité de faire des réglages de dernière minute avant la course).

Si vous vous lancez dans la course sans passer par les qualifications, votre voiture sera en dernière position sur la grille. A l'arrivée, les 6 premiers pilotes obtiennent les points suivants :

- 1ère place = 10 points
- 2ème place = 6 points
- 3ème place = 4 points
- 4ème place = 3 points
- 5ème place = 2 points
- 6ème place = 1 point

POINTS DU CONSTRUCTEUR	
1ST	DR WILLIAMS 11PTS
2ND	DR FERRARI 7PTS
3RD	DR MERCEDES 6PTS
4TH	DR BRUNO 4PTS
5TH	DR BENTON 3PTS
6TH	DR LIGIER 2PTS
7TH	DR JAGUAR 1PT
8TH	DR BARON 1PT
9TH	DR THORNTON 1PT
10TH	DR HERRING 1PT
11TH	DR FORD 1PT
12TH	DR PEARL 1PT
13TH	DR WILLIAMS 11PTS

POINTS

Les résultats actualisés sont affichés (points des pilotes, points du constructeur).

**ENREGISTREMENT DE SAUVEGARDE**

Permet de sauvegarder les données du jeu. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 8 parties.

Technique de défense

Quand la voiture d'un concurrent vous rattrape, vous pouvez lui barrer la route, ce qui vous permet de l'empêcher de passer et de garder votre position dans le classement. Les collisions par l'arrière n'entraînent pas de dommages vous pouvez donc vous en donner à cœur joie. La défense est aussi importante que l'attaque !

ASTUCE

MODE BATTLE

En mode battle vous sélectionnez les pilotes et les circuits et vous jouez contre l'ordinateur.

SELECTION DE LA COURSE

TEMPS

beau
couvert
pluie

COURSE

Vous pouvez sélectionner
l'un des 16 circuits

TOUR

Vous pouvez choisir le nombre de tours de circuits de la course : de 1 à 10 tours.

QUITTER

Passer à l'écran suivant .

SELECTION DU PILOTE

Utilisez le bouton **A** pour confirmer votre sélection.

SELECTION DE L'ADVERSAIRE

Utilisez le bouton **A** pour confirmer votre sélection. Si vous choisissez **TOUS**, tous les pilotes sont sélectionnés.

**Pour annuler la sélection d'un pilote, utilisez le bouton B.*



REGLAGES DE LA MACHINE

Vous pouvez changer les réglages de la voiture à partir de l'écran de réglages. Se référer au paragraphe "réglages" p.29 pour les modalités de la configuration.

RESULTATS

Lorsque la course est terminée, l'écran RESULTATS apparaît. Vous pouvez voir les résultats pour toutes les voitures sélectionnées en utilisant les touches haut/bas. Si vous appuyez sur le bouton **A** les options suivantes apparaissent.

REESSAYER - passe de l'écran de réglages à une autre course en conservant les mêmes conditions.

CHANGER DE COURSE - retourne à l'écran de sélection de la course.

QUITTER - retourne au menu principal.

MODE CONTRE LA MONTRE

En mode **CONTRE LA MONTRE** vous êtes le seul en course pour battre le temps record.

SELECTION DE LA COURSE

Choisissez la course et les conditions climatiques. Les autres réglages ne peuvent pas être modifiés.

SELECTION DU PILOTE

Utilisez le bouton **A** pour confirmer votre pilote parmi les pilotes proposés.

REGLAGES DE LA VOITURE

Vous pouvez changer les réglages de la voiture à partir de l'écran de réglage. Se référer au paragraphe « réglages » p. 29 pour les modalités de réglage.

**Note : le mode CONTRE LA MONTRE commence au stand et se termine automatiquement après 10 tours de circuits.*

RESULTAT DE LA COURSE CONTRE LA MONTRE

Après la fin de la course le temps total pour les 10 tours et le temps du meilleur tour sont affichés.

Si vous appuyez sur le bouton **A** les options suivantes apparaissent :

REESSAYER - passe de l'écran de configuration à une autre course en conservant les mêmes réglages

CHANGER DE COURSE - retourne à l'écran de sélection de la course

QUITTER - retourne au menu principal

Note : en mode CONTRE LA MONTRE, vous ne pouvez pas activer les dommages.

ARRET AU STAND

Suivre la route du stand pour y accéder.
Le passage au stand vous permet de remplacer les pneus et les ailerons endommagés et de refaire le plein.



POUR FAIRE UN CHANGEMENT DE PNEU

- 1) Utilisez le bouton **A** et sélectionnez **PNEU**.
- 2) Déplacez le bouton **X** (stick multidirectionnel) en haut ou en bas pour sélectionner **LISSE** ou **PLUIE**.
- 3) Déplacez le bouton **X** à gauche ou à droite pour sélectionner le type de pneu **A**, **B**, **C**, ou **D**.

POUR REFAIRE LE PLEIN

- 1) Utilisez le bouton **A** et sélectionnez **CARBURANT**.
- 2) Déplacez le bouton **X** (stick multidirectionnel) à gauche ou à droite pour sélectionner le niveau de carburant. Vous pouvez augmenter le niveau d'essence par tranche de 1% en utilisant les boutons **L** et **R**.

POUR LANCER LES OPERATIONS

- 1) Une fois que les opérations au stand ont été sélectionnées, choisissez **OK**.
- 2) Lancez les opérations du stand avec le bouton **A**.

Gardez l'œil sur le temps écoulé au stand !

ASTUCE

Au stand un changement de pneu prend en moyenne 8 secondes et un plein à 100% prend environ 12 secondes. Vous pouvez minimiser la perte de temps en faisant le plein en même temps que vous changez les pneus. Un changement d'aile prend environ 15 secondes, ce qui est une pure perte de temps après le changement de pneu et le plein à 100%. Voilà encore une bonne raison pour éviter les accrochages !



**Avertissement concernant l'arrêt au stand.*

Vous ne pouvez pas réparer ou remplacer le moteur, les suspensions, les freins ou la boîte de vitesse pendant la course.

Elaborez votre stratégie d'arrêt au stand !

ASTUCE

L'accélération varie de manière significative selon que vous ayez rempli votre réservoir d'essence à 10 % ou à 100%. Le temps pour effectuer un tour dépend du choix du type de pneu, du modèle A au modèle D. Voulez-vous survoler la première moitié de la course ? Ou voulez-vous vraiment mettre la gomme dans la seconde moitié de la course ? En prenant en compte votre position sur la grille de départ et les caractéristiques du circuit vous pouvez choisir le type de pneu et le niveau d'essence optimum. Faites attention aux accidents et aux changements climatiques qui peuvent menacer votre stratégie. Gardez un œil sur la météo !

REGLAGES

Les réglages de la voiture sont mis en place par défaut en fonction de la course, mais vous pouvez les modifier selon vos préférences.

QUITTER

Quitter REGLAGES.

DIRECTION

Choisissez la résistance de la direction. **Non modifiable en position droite.*

Type A : la direction ne revient pas à sa position initiale une fois tournée.

Type B : la direction revient légèrement après avoir été tournée.

Type C : après avoir tourné la direction elle revient naturellement au centre quand vous relâchez le bouton X.

Type D : après avoir tourné la direction, elle revient au centre quand vous poussez le bouton X dans la direction opposée.

il y a sept niveaux de dureté de la direction

SOUPLE  DURE

PNEUS

Les pneus LISSE (pour temps couvert) et PLUIE (pour la pluie) existent dans différents types, de A à D.

DURE  GOMME  TENDRE
 Dégradation lente / Faible adhérence Dégradation rapide / Grande adhérence

BOITE DE VITESSE

Il y a trois types de boîtes de vitesse :

Automatique : boîte de vitesse automatique, pas de changement de vitesse.

Semi-automatique : boîte de vitesse automatique mais il est possible de changer les vitesses manuellement.

Manuelle : boîte de vitesse manuelle, nécessite de changer les vitesses manuellement.

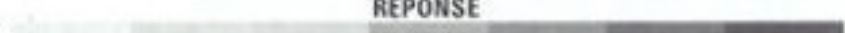
RAPPORT DE VITESSES

ajuste les rapports de vitesse (il y a 7 niveaux)

COURT  HAUT
 pour l'accélération maximale pour la vitesse maximale

FREIN

Ajustez les réglages du freinage (deux sortes) :
 Freinage automatique (assure le freinage pendant la décélération)
 Freinage manuel

SOUPLE  REPONSE DUR

SUSPENSION

SOUPLE  DURE

Difficile de tourner
 Faibles risques de tête-à-queue

Facile de tourner
 Forts risques de tête-à-queue

AILERONS

Ajustent l'adhérence

VITESSE MAXIMALE
 Difficile de tourner
 Augmente la vitesse maximale

FORTE ADHERENCE
 Facile de tourner
 Réduit la vitesse maximale

CARBURANT

Adapte le remplissage initial.
 Véhicule le plus léger < 50% > Véhicule le plus lourd
(utilisez les boutons L et R pour affiner le remplissage)

ARRET AU STAND

Choisissez le type d'arrêt quand vous entrez dans le stand :

COURT Pour remplacer les pneus et les ailerons légèrement endommagés.
NORMAL Pour remplacer les pneus et les ailerons rouges ou jaunes.
LONG Pour remplacer les pneus et les ailerons rouges.

CONTROLE

Définissez le type de manette :

SUPER NINTENDO N'utilise pas le stick analogique.
POSITION GAUCHE Cette position permet un contrôle analogique de l'accélérateur et des freins.
POSITION DROITE Cette position permet un contrôle analogique de la direction.
VOLANT Permet d'utiliser un volant analogique et des pédales.

FICHIERS

Chargez et sauvegardez jusqu'à 16 réglages différents :

CHARGEMENT Charge les données.
SAUVEGARDE Sauvegarde les données.

CHANGEMENT D'AFFICHAGE

Si vous pressez le haut du bouton **C** vous pouvez modifier le type d'affichage.



PANNEAU 1

Il vous donne une carte de la course.
EC indique l'écart qui vous sépare de la voiture de tête.
 Votre position est indiquée par un point jaune clignotant sur la carte.



PANNEAU 2

Il vous donne les classements des voitures de 1 à 7.
A indique l'écart de temps qui vous sépare de la voiture qui vous précède.
B indique l'écart de temps qui vous sépare de la voiture qui vous suit.
 Vous êtes indiqué en rouge.
 Les pilotes qui ont effectué un arrêt au stand sont indiqués en vert.
 Les pilotes qui ont effectué deux arrêts au stand sont indiqués en orange.



PANNEAU 3

Il vous donne les positions des deux pilotes de chaque écurie.



PANNEAU 4

Aucune indication n'est affichée. Course plein écran.

Tenez la distance!

Dans ce jeu, certains concurrents sérieux abandonnent. Plutôt que d'attaquer tout du long sur des circuits comme Monaco ou San Marin, mieux vaut finir la course puisque vous pouvez obtenir des points grâce aux abandons. Une autre tactique consiste à privilégier l'endurance dans vos réglages. Allez jusqu'au bout!...

ASTUCE

Évitez l'explosion du moteur!

Une explosion peut se produire quand il y a trop de charge sur le moteur dans la zone rouge. Réduisez alors la charge en augmentant les rapports de la boîte de vitesse de 1. Vous pouvez éviter la charge excessive en passant la vitesse supérieure avant d'entrer dans la zone rouge, cela vous permet aussi d'économiser du carburant!

ASTUCE

INDICATIONS DE COURSE

VOTRE CLASSEMENT

TABLEAU DE CLASSEMENT

INFORMATIONS

Vous donne les informations de course en temps réel

NIVEAU DE CARBURANT

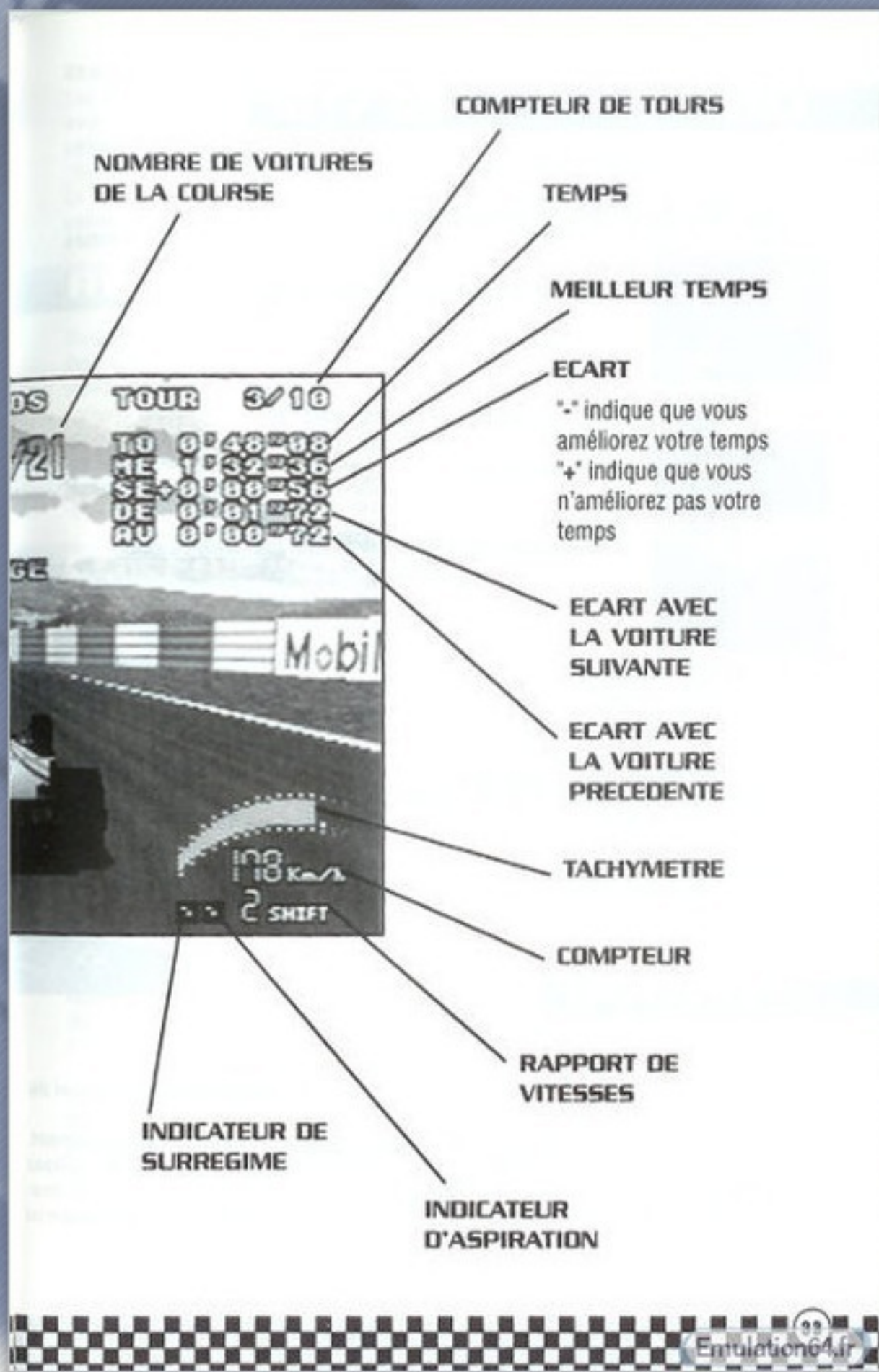
Une alarme se déclenche quand le niveau du réservoir passe en dessous des 10%

INFORMATIONS

- AIL** Indique l'étendue des dommages de l'aile
- PNE** Indique l'usure des pneus
- SUS** Indique l'étendue des dommages de la suspension
- FRE** Indique l'usure des freins
- VIT** Indique des dommages de la boîte de vitesses
- ESSENCE** La grande barre de gauche représente la jauge d'essence



Note: Si vous continuez à conduire avec un niveau de dommages dans le rouge vous risquez de devoir abandonner la course. Les pièces autres que les pneus et les ailerons ne peuvent pas être réparées au stand.



CHANGEMENT DE VUE

Appuyez sur la partie droite du bouton **C** pour changer de vue.

LA VUE F1 POLE POSITION 64

C'est la vue proposée par défaut. La flèche **D** vous indique l'angle de braquage de la voiture.



VUE GENERALE ARRIERE 1

Vue à partir d'un point plus haut que la vue proposée par défaut.



VUE GENERALE ARRIERE 2

Vue à partir d'un point beaucoup plus haut que la vue proposée par défaut.



VUE DEPUIS L'AVANT DE LA VOITURE

Vue prise par une caméra située à l'avant de la voiture. Elle vous permet de ressentir toute la vitesse.

VUE DU COCKPIT

Vue depuis le siège du pilote.

Elle vous permet d'apprécier la course comme si vous y étiez.

VUE DEPUIS LA CAMERA INSTALLEE SUR LA VOITURE

La caméra installée sur la voiture vous donne le point de vue TV.

VUE DYNAMIQUE

Changez de vue selon les conditions et faites-vous plaisir.



CONTRAT

Le mode **CONTRAT** vous permet de changer le contrat d'un pilote.

Sélectionnez le pilote en utilisant la touche de direction ou le stick multidirectionnel de haut en bas.

Validez votre choix avec le bouton **A**. Ensuite choisissez le pilote de remplacement. Sélectionnez l'équipe en utilisant les boutons droite/gauche, pour le pilote utilisez haut/bas. Après avoir sélectionné le pilote de remplacement, confirmez à l'aide du bouton **A**. Quand la nouvelle attribution est faite, utilisez le bouton **B** pour revenir au menu du mode de jeu.

Charger/ Sauvegarder les données

Les données des nouveaux contrats peuvent être sauvegardées en quittant l'écran avec le bouton B. Quand le message "SAUVEGARDER LES RESULTATS" apparaît, sélectionnez **OUI** rapidement.

**Remarque : les anciennes données sont alors détruites et remplacées par les nouvelles.*

Le message "CHARGER LES DONNEES" apparaît immédiatement quand vous validez l'écran CONTRAT. Sélectionnez **OUI** pour charger les données enregistrées.

RECORD

Dans ce mode vous pouvez visualiser les records de tour. Déplacez-vous à l'aide du bouton X ou en actionnant le stick multidirectionnel de gauche à droite.

Indique le type et la résistance de la direction, le type de pneus, les réglages des rapports de boîte de vitesse, les réglages des freins, les réglages de la suspension, les réglages des ailerons. Les réglages utilisés par les meilleurs joueurs sont également présentés.

**Remarque : les courses libres et les tours de qualification ne sont pas enregistrés.*

**CONFIGURATION**

Ce mode vous permet de modifier l'environnement du jeu.

NIVEAU DE DIFFICULTE

FACILE faible vitesse de l'ordinateur.

NORMAL vitesse normale de l'ordinateur.

DIFFICILE grande vitesse de l'ordinateur.

COLLISION

FACILE grande marge de manoeuvre pour entrer en collision avec les autres voitures.

NORMAL marge de manoeuvre normale pour entrer en collision avec les autres voitures.

DIFFICILE marge de manoeuvre minimale pour entrer en collision avec les autres voitures.

DEGATS

DEACTIVE : aucun dégât.

FACILE : peu de dégâts (le niveau des dommages est diminué de moitié).

NORMAL : dégâts normaux (le standard est de un accident sur 10 tours).

DIFFICILE : beaucoup de dégâts (le niveau des dommages est doublé).

ACCIDENT CPU

ACTIVE : vous pouvez jouer en utilisant des données réalistes sur les écuries et les pilotes.

REEL : la course se déroule avec des accidents réalistes, inspirés de la saison 96.

DEACTIVE : aucun accident dû au moteur, au châssis, ou au pilote ne se produit.

FICHIER DE SAUVEGARDE

MANUEL : utilise les réglages par défaut quand vous mettez en marche.

AUTOMATIQUE : reprend automatiquement les données quand vous mettez en marche.

QUITTER

Quitte l'écran de CONFIGURATION et retourne au menu.