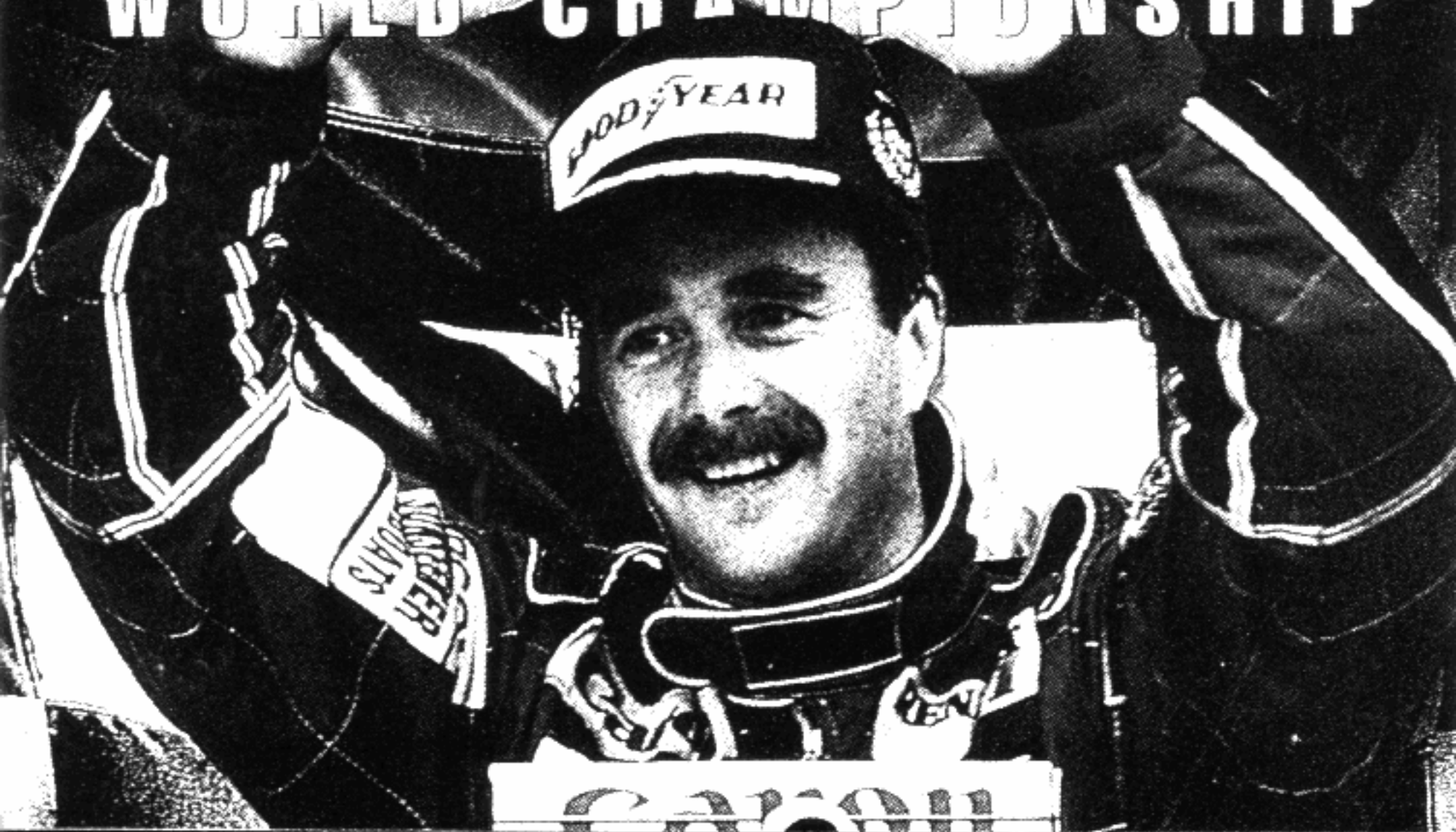


NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



MANUEL D'INSTRUCTIONS

NIGEL MANSELL - BREF HISTORIQUE

Comme bien des pilotes de notre époque, Nigel Mansell débuta sa carrière comme pilote de kart. Il était déterminé à gagner dès le départ, et ses victoires ne se firent pas attendre. “J’avais dix ans lorsque j’ai participé à ma première course de compétition. C’était à Shennington, Edge Hill, Banbury. Nous étions tous sur la ligne de départ avec nos Fastakarts, équipés d’un moteur JLO dont l’arbre de transmission était relié à une seule roue; je me suis dit: “je vais gagner ma première course.” Malheureusement, Nigel ne gagna pas la course. Il ne réussit même pas à la finir, le moteur étant tombé du kart! Les choses s’améliorèrent cependant, et bientôt Nigel Mansell représentait son pays dans la discipline du karting. Il réussit à se hisser parmi les meilleurs, sans trop de problèmes. Ne se contentant pas de peu, Nigel commença à penser à la Formule Ford, et il parvint à ce niveau en 1976.

“La première monoplace que j’ai pilotée était une Hawke DL 11. J’ai commencé par une course à Mallory Park” se souvient Nigel. Cette fois-là, il eut plus de chance pour ses débuts dans une nouvelle catégorie. “C’était la première course, et nous avons gagné. J’étais très content. Non, j’étais enchanté. Sur les neuf

courses auxquelles j'avais participé cette année-là, j'en avais gagné six. Je n'avais pas la grosse tête, mais j'avais quand même bien couru." Même à ce moment-là, ses ambitions n'étaient pas satisfaites. "Cette voiture m'avait permis de faire une bonne première année en Formule Ford. Je savais que je pouvais gagner des courses, et cela me rendait encore plus ambitieux. Je voulais piloter de meilleures voitures, participer à de meilleures compétitions. Ça n'a jamais été un jeu pour moi: j'étais déterminé à devenir pilote de course professionnel. Ça allait être dur physiquement et financièrement, mais je n'allais pas me laisser démonter."

Pourtant, en 1977, Nigel vit sa carrière remise en question lorsqu'il se fit d'une double fracture du cou; il aurait pu être paralysé ou même mort. Ceci ne le découragea pas cependant, et après son arrêt forcé, il rejoignit la saison de Formule Ford, avec un enthousiasme encore plus grand. "Je me sentais bien. J'étais content de recommencer à courir, et je pilotais bien." La dernière course à laquelle il participa était sur le circuit de Silverstone. Mansell avait besoin d'une pôle position; il devait établir le record du tour et gagner la course pour obtenir le titre de Champion de Formule Ford. Il réussit à faire les trois.

Poussé par son ambition, il se mit à penser que s'il avait gagné le Championnat de Formule Ford, l'étape suivante était la Formule Trois. Ceci s'avéra difficile, mais Nigel et sa femme Rosanne travaillèrent énormément et essayèrent de trouver un sponsor. Mais ce fut en vain. Nigel raconte: "Au début de la saison de 1978, on nous a dit que si nous n'étions pas prêts à nous financer nous-mêmes, il n'y avait pas de raison pour qu'un sponsor le fasse. Ceci m'affecta tellement que j'aurais fait n'importe quoi pour avoir de l'argent. Dans une telle situation, vous êtes capable de faire des choses folles; et c'est ce que nous avons fait. Nous avons vendu notre appartement." C'était un risque à prendre, mais malheureusement, ça n'a pas marché. Mansell rassembla assez d'argent pour financer ses premières courses sur une voiture March d'usine, ayant été assuré que le sponsoring suivrait rapidement. Le sponsoring ne se matérialisa pas, et après cinq courses, Mansell n'avait plus d'argent. "En tout, ces cinq courses ont dû coûter 8000 livres. Nous n'avions plus rien, plus de voiture, plus de maison, plus d'argent. Nous ne pouvions pas faire autrement que de laisser tomber. Nous ne pouvions plus courir."

Mansell apprit ensuite que l'équipe de Formule 3 de David Price, sponsorisée par Unipart, cherchait un

second pilote pour la saison de 1979. “Je suis allé voir David à Twickenham, et j’ai dû le convaincre que je valais la peine d’essayer, car j’ai obtenu le poste.” Pour la première fois, Mansell recevait un salaire en tant que pilote. Une saison moyenne suivit, Mansell n’ayant gagné qu’une course. Mais, Colin Chapman commençait à s’intéresser au jeune et ambitieux pilote. Bien qu’il ait dû interrompre les courses en raison de son accident à Oulton Park, Lotus lui offrit de faire quelques essais. Souffrant encore de ses blessures, Mansell n’allait cependant pas laisser passer une telle chance. Il téléphona à son spécialiste et lui demanda de l’aider. “J’allais faire mes premiers essais sur une Formule Un la semaine suivante, et il fallait que j’y aille. Rien n’aurait pu m’en empêcher. Il me donna des calmants.” Mansell fit ses preuves, et en 1980 il travaillait chez Lotus comme pilote d’essai. Après quelques courses impressionnantes, et notamment le meilleur temps de Lotus à Silverstone, Chapman offrit à Mansell la possibilité de participer au Grand Prix d’Autriche. Ceci venait récompenser tous les efforts de Nigel et de sa femme.

“Colin Chapman fut satisfait de voir que j’étais prêt, et je croyais que je l’étais aussi. Ce qui se passait en Formule 3 n’était plus important. J’allais avoir une

chance en Formule Un. C'était tout ce qui m'importait."

Pendant les quatre années qui suivirent, Mansell pilota chez Lotus avec des performances variables. L'écurie Lotus n'était plus aussi puissante que ce qu'elle avait été, et Mansell ne réussit à obtenir à cette époque que quelques troisièmes places et une pôle position.

En 1985, il rejoignit l'écurie Williams, et pendant les quatre années qui suivirent, il affirma sa carrière de pilote dans la tradition classique lors des Grands Prix. Sa victoire à Silverstone en 1987 couronna l'une des courses les plus palpitantes des temps modernes. En 1986 et 1987, il fut classé second au Championnat du Monde; il fut frappé de malchance en Australie, avec une crevaison spectaculaire qui lui fit perdre le titre de Champion du Monde.

En 1989, Nigel rejoignit Ferrari, et malgré une voiture non-compétitive, réussit à gagner l'admiration des fans italiens, qui le surnommèrent le "Lion" après une série de courses spectaculaires. Mais, Nigel visait le Championnat, et en 1991 il retourna chez Williams et se lança dans une lutte acharnée contre McLaren. Une fois de plus, la malchance et "l'épisode du boulon"

mirent fin à ses espoirs, et pour la troisième fois, il se retrouva second au Championnat.

En 1992, malgré tout, Nigel a effectué des performances de conduite remarquables, gagnant les cinq premières courses, et étant le seul pilote à avoir jamais gagné neuf Grands Prix en une saison. Avec encore cinq courses à courir pour la saison, il a assuré la première place au Championnat, première place pour la Grande-Bretagne depuis seize ans.

Nigel Mansell est vraiment un héros sportif, et l'une des personnalités britanniques les plus populaires. Il mérite sa réussite, qu'il a obtenue grâce à sa rage de vaincre, une bonne dose de courage et beaucoup de talent. Bien que l'on ne sache pas ce que l'avenir nous réserve, on peut dire avec certitude que 1992 a été l'année la plus importante pour Nigel.

Toutes les citations de Nigel Mansell ont été tirées du livre "Driven to Win" de Nigel Mansell et Derick Allsop, publié par Arrow Books Limited.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore Cassette

1. Branchez votre joystick, et allumez l'ordinateur et le moniteur.
2. Introduisez la cassette dans le lecteur de cassettes, et appuyez sur les touches Shift et Run-Stop. Suivez ensuite les prompts à l'écran.

Commodore Disquette

1. Branchez votre joystick, et allumez l'ordinateur et le moniteur.
2. Introduisez votre disquette dans le lecteur de disquettes et tapez 'Load"',8,1'.
3. Le jeu se chargera automatiquement. Suivez ensuite les prompts à l'écran.

Spectrum 128/+2

1. Allumez l'ordinateur et la télévision.
2. Introduisez la cassette dans le lecteur de cassettes.
3. Tapez 'Load"' (Return) et appuyez sur la touche 'Play' du lecteur de cassettes. Le jeu se chargera automatiquement. Suivez ensuite les prompts à l'écran.

Spectrum +3

1. Allumez l'ordinateur et le moniteur.
2. Introduisez la disquette dans le lecteur interne, et

utilisez le chargeur interne. Veuillez vous référer au manuel de votre ordinateur pour plus de détails.

3. Suivez ensuite les prompts à l'écran.

Amstrad 464

1. Allumez l'ordinateur et le moniteur.

2. Mettez la cassette dans le lecteur de cassettes interne, et appuyez sur les touches Control et Enter, puis sur la touche 'Play' du lecteur de cassettes.

3. Le jeu se chargera automatiquement. Suivez ensuite les prompts à l'écran.

Amstrad 128

1. Allumez l'ordinateur et le moniteur.

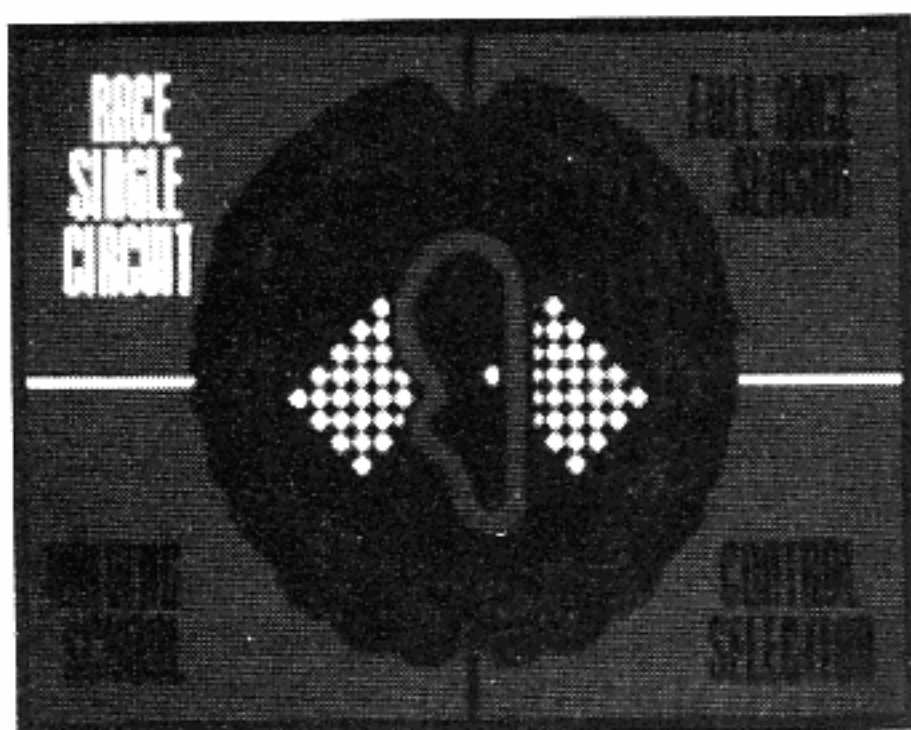
2. Introduisez la disquette dans le lecteur de disquettes interne, et tapez ICPM (Return). Pour obtenir le I, vous devez appuyer simultanément sur les touches Shift et @. Le jeu se chargera automatiquement. Suivez ensuite les prompts à l'écran.

LE JEU

Dans World Championship, vous participez à la saison de Championnat de 1992. Chaque pays et chacun des 16 circuits sont représentés. Votre but est évidemment d'être aussi bon que Nigel Mansell, et de gagner aussi vite que possible le Championnat du monde.

Après chargement

Lorsque vous chargez World Championship, vous voyez apparaître l'Ecran de Sélection Principal (ci-dessous), juste après l'écran titre.



Pour mettre une option en valeur, déplacez le joystick ou appuyez sur les touches correspondantes. Les touches par défaut sont les suivantes: Haut-Q, Bas-A, Gauche-O, Droite-P et Feu-barre d'espacement. La touche Return sert à pauser le jeu. Nous vous expliquerons par la suite comment effectuer une

nouvelle configuration. Pour sélectionner une option, appuyez sur le bouton feu lorsque l'option est mise en évidence.

SECTION UN: CHOISISSEZ UN CIRCUIT (RACE A SINGLE CIRCUIT)

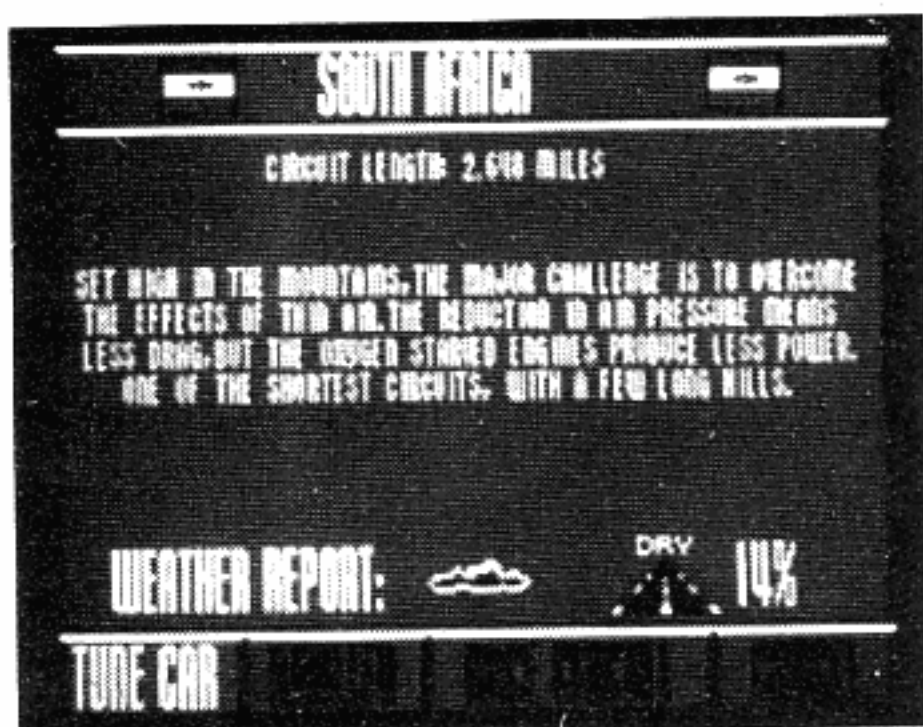
La course (race)

Si vous avez choisi de prendre part à une seule course, un écran apparaîtra, vous permettant de sélectionner votre circuit parmi les seize disponibles. Si vous déplacez le joystick vers le haut ou le bas ou utilisez les touches correspondantes, vous mettrez en valeur les différents pays, et une représentation du circuit s'affichera à droite de l'écran. Lorsque le circuit sur lequel vous voulez courir est mis en évidence, appuyez sur le bouton feu pour faire apparaître l'écran Description du Circuit (Track Information).

L'écran Description du Circuit (Track Information)

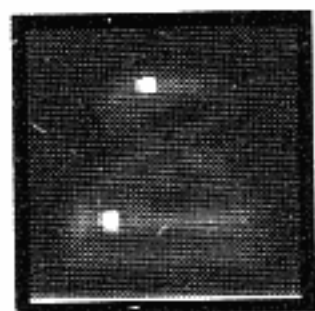
Cet écran vous donne une description du circuit sur lequel vous allez courir; au-dessous, vous avez les prévisions météorologiques, les chances de pluie sont indiquées sous la forme de pourcentage. Au-dessous de ce panneau, vous pourrez effectuer les réglages sur votre voiture (Tune your car), vous qualifier pour la course (Qualify for the race), concourir (Race the

circuit), ou annuler (Cancel). Toutes ces options sont expliquées ci-après. Appuyez sur Feu pour sauter les animations.



Effectuer les réglages de votre voiture (Tuning your car)

Cet écran vous permet de configurer votre véhicule et de l'adapter à chaque course. Le joueur peut configurer la voiture en fonction des conditions météorologiques et du circuit. Vous pouvez modifier 4 paramètres, dont vous trouverez la liste ci-après.



Vitesse (Gears)

Vous avez le choix entre une boîte de vitesses automatique (Auto) ou manuelle (Manual). Automatique est le mode par défaut. Lorsqu'automatique est sélectionné, le joueur n'a pas à passer les vitesses, ce qui

rend le jeu plus facile. Il y a cependant un petit inconvénient; en mode automatique, le changement de vitesse ne s'effectue pas toujours au moment optimal.



Rapports de vitesses (Gear Ratio)

Le joueur a trois choix: court (Low), moyen (Medium): l'option par défaut, et long (High). Des rapports de vitesses "courts" améliorent l'accélération de la voiture, mais réduisent la vitesse maximale. "Moyen" équilibre accélération et vitesse, alors que "long" produit une accélération plus lente, mais une meilleure vitesse maximale. A partir de la description du circuit, le joueur doit déterminer les caractéristiques qui conviennent le mieux, vitesse ou accélération, à chaque circuit.



Pneus (Tyres)

Vous pouvez choisir entre des pneus durs (Hard), mous (Soft): l'option par défaut, et pluie (Wet). Il y a deux paramètres associés aux pneus, l'usure et l'adhérence. Les virages à grande vitesse et les sorties de route augmentent l'usure des pneus. Les pneus durs s'usent plus lentement. Les

pneus peuvent s'user complètement, forçant le joueur à abandonner la course. Si cela se produit, la voiture du joueur sera en dernière position sur le tableau de classement de la course. Les pneus mous améliorent l'adhérence de la voiture dans les virages, mais doivent être changés plus souvent. Dans une course normale, les pneus durs devront être changés une fois, les pneus mous devront probablement être changés deux fois. Le joueur peut s'arrêter aux stands autant de fois qu'il le désire, mais il perd du temps à chaque arrêt. Si le circuit est mouillé, vous devrez utiliser des pneus pluie. Ces pneus s'usent à la même vitesse que des pneus durs si la route est mouillée, mais en cas de route sèche, ils s'usent plus vite que des pneus mous. Si la route est mouillée, les pneus durs et mous rendent la voiture très difficile à contrôler. La condition des pneus est affichée sur le tableau de bord.



Stabilisateur (Aerofoil)

Pour le stabilisateur, vous avez le choix entre incliné (Acute), moyen (Mid): l'option par défaut, et peu incliné (Shallow). Si vous

sélectionnez “incliné”, vous améliorerez la stabilité de la voiture dans les virages, de la même façon que si vous utilisez des pneus mous. Cependant, dans cette position, le stabilisateur augmentera la résistance de la voiture, et réduira donc sa vitesse. Si vous sélectionnez “peu incliné”, votre voiture améliorera ses performances de vitesse, mais sera très instable dans les virages. Lorsque vous avez configuré votre voiture pour la course, sélectionnez le bouton sortie (Exit), et vous retournerez à l'écran de Description du Circuit.

Se qualifier pour la course (Qualify for the race)

Si vous sélectionnez se qualifier (Qualify) sur l'écran de Description du Circuit, vous pourrez concourir pour obtenir une position sur la grille de départ. Le joueur doit effectuer deux tours, et le “temps” qu'il obtient détermine sa place sur la grille de départ. La position de la voiture du joueur sera déterminée en comparant son temps de qualification au temps de référence de chaque circuit.

Comme dans une vraie compétition de Formule Un, le joueur devra éviter les autres voitures sur le circuit, bien qu'il ne soit pas en compétition directe avec elles.

Lorsque le tour de qualification est terminé, le joueur passe à la course.

Concourir (Race the circuit)

Si vous décidez de ne pas effectuer d'essais de qualification, vous serez à l'arrière de la grille de départ. Ceci est probablement la façon la plus rapide de participer à une course, mais il sera plus difficile de terminer parmi les premiers si vous êtes dernier sur la grille de départ. Vous avez le choix.

Annuler (Cancel)

Si vous changez d'avis, cette option vous ramènera à l'écran de Sélection.

LA COURSE

Le joueur peut commencer la course à partir de l'écran de Description du Circuit, ou après un tour de qualification. Si le joueur ne s'est pas qualifié, sa voiture sera la dernière sur la grille de départ. Le tour de qualification permet seulement au pilote d'obtenir une meilleure position de départ. Le joueur affronte onze autres voitures aux capacités variables. Les voitures des concurrents sont regroupées en trois catégories: quatre bonnes, quatre moyennes, et trois médiocres. Chaque course se joue en plusieurs tours, la voiture la plus rapide mettant entre cinquante

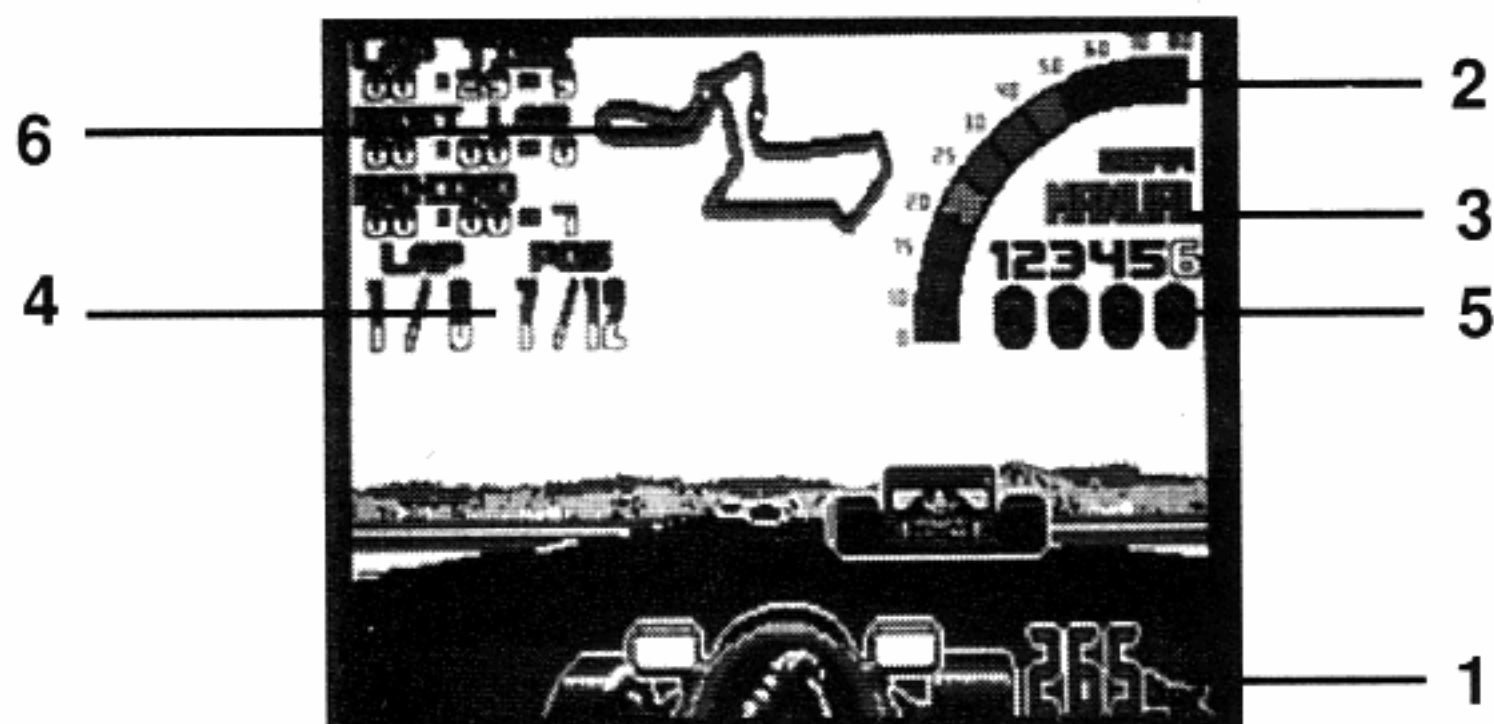
secondes et deux minutes pour effectuer chaque tour, en fonction du circuit. La course se termine lorsque le joueur a fini tous les tours, à moins que tous les concurrents n'aient déjà terminé; dans ce cas le joueur est dernier.

Arrêts aux stands (Pitstops)

Les stands sont situés près de la ligne de départ, à une position propre à chaque circuit; le joueur peut rentrer aux stands à tout moment. Le changement de pneus est la seule raison d'arrêt aux stands. Lorsque la voiture du joueur rentre aux stands, l'écran change, et le joueur devra sélectionner le type de pneus à monter. Les commandes Haut, Bas et Feu permettent de sélectionner l'option voulue. L'arrêt aux stands dure 5 à 9 secondes environ; cette durée est choisie au hasard, et indépendamment du joueur. Toutes les voitures concurrentes font un arrêt aux stands. Le couloir d'arrêt aux stands est séparé du circuit, et indiqué par une série de panneaux sur le bas-côté du circuit.

Ecran Course

En plus de l'affichage du circuit, l'écran Course contient d'autres renseignements décrits ci-dessous:



1. Vitesse

affichage digital à trois chiffres, en MPH ou KM/H (sélectionné à partir de l'écran de Préférences).

2. RPM

affichage barre.

3. Vitesses

numéro de la vitesse, affiché également en mode automatique.

4. Position

position dans la course.

5. Usure des pneus

quatre pneus divisés en deux, indiquant huit niveaux d'usure.

6. Carte de Course

affiche une carte du circuit actuel, chaque véhicule étant représenté par un point.

Séquence de fin de course

A la fin de chaque course, un tableau de classement apparaît, indiquant les temps des 12 voitures; le temps du vainqueur est une valeur absolue, les autres temps sont relatifs à celui du vainqueur. Si le joueur a terminé dans les trois premiers, un écran de récompense animée apparaîtra pour le féliciter de sa performance. Lorsque cette séquence est terminée, le jeu retournera à l'Ecran de Sélection Principal.

SECTION DEUX: LA SAISON DE COURSES (FULL RACE SEASON)

Si vous choisissez cette option, vous aurez la possibilité d'entrer le mot de passe d'un jeu commencé précédemment. Pour cela, suivez les instructions à l'écran. Si vous n'entrez pas de mot de passe, vous commencerez la saison de courses. Votre objectif consiste à obtenir le plus grand nombre de points à la fin des seize courses.

Vous pouvez accéder à une course en la sélectionnant à partir de l'écran Course, ou bien à partir de la saison. Dans les deux cas, la course est identique, mais si cette course fait partie de la saison, vous verrez apparaître un écran de classement vous indiquant votre position dans la saison.

Pour une explication détaillée allant de la sélection de circuit jusqu'à l'écran de classement, reportez-vous à la section course ci-avant. Si la course fait partie d'une saison, vous verrez apparaître un tableau de classement général, après les résultats de la course et l'écran de récompense (si nécessaire). Après avoir terminé chaque course, le joueur obtient des points pour son classement. Les points obtenus sont les suivants:

Premier	10	Quatrième	3
Second	6	Cinquième	2
Troisième	4	Sixième	1

Après chaque course, les points obtenus par le joueur servent à calculer sa position dans le classement général. Après les seize courses, la position finale du joueur est affichée, et s'il est parmi les trois premiers, il y aura une séquence de récompense. Le joueur peut interrompre le jeu au cours d'une saison, sans pour autant perdre sa position et ses points. Vous aurez donc un mot de passe à la fin de chaque course, qui vous permettra de recommencer le jeu là où vous avez obtenu le mot de passe.

Si la course est la dernière d'une saison, et que vous avez terminé dans les trois premiers au classement

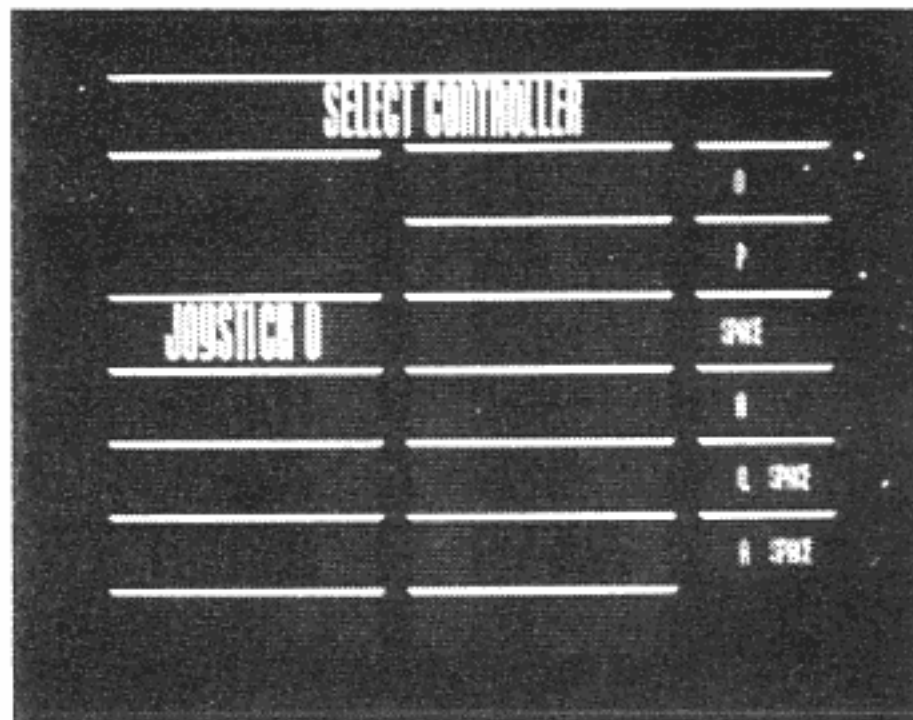
général, un écran apparaîtra vous récompensant d'avoir atteint l'une des trois meilleures positions.

SECTION TROIS: ECOLE DE CONDUITE (DRIVING SCHOOL)

Cette option unique est destinée à permettre au joueur de s'entraîner sur tous les circuits, sans avoir à se préoccuper des autres voitures. La meilleure ligne de conduite sera indiquée sur le circuit. De plus, la vitesse maximum de la voiture est contrôlée, et le temps du tour à battre apparaît sur l'écran. Le joueur doit battre ce temps pour que la vitesse maximum de la voiture passe au niveau supérieur; un nouveau temps à battre s'affichera alors sur l'écran. Le joueur améliorera ainsi sa vitesse, et ses capacités de conduite pour un circuit particulier.

SECTION QUATRE: SÉLECTION DU SYSTÈME DE CONTRÔLE (CONTROL SELECTION)

Cette option vous permet d'indiquer vos préférences pour contrôler la course. Vous avez la possibilité de changer de nom, et de contrôleur. Il y a plusieurs configurations de joystick, et les options clavier et joystick peuvent être définies, vous permettant de sélectionner la méthode de contrôle qui vous convient.



Vous verrez la méthode de contrôle actuellement sélectionnée s'afficher en haut à gauche de l'écran (1). Au-dessous, vous trouverez quatre options, et à droite, les configurations possibles pour chaque option. Pour créer une méthode de contrôle adaptée à l'utilisateur, assurez-vous que la méthode de contrôle que vous voulez utiliser est sélectionnée. Si vous voulez par exemple redéfinir le joystick dans le port 0, vous devez sélectionner d'abord Joystick 0. Sélectionnez ensuite "User Define", puis entrez la touche ou le mouvement du joystick que vous voulez utiliser à la place, les options du côté droit de l'écran étant en surbrillance.

L'option suivante, "Change Driver" (Changer Pilote) vous permettra de sélectionner l'écurie pour laquelle vous voulez courir, et modifier le nom du joueur à votre convenance. Si vous sélectionnez cette option,

vous passerez à un nouvel écran sur lequel vous verrez apparaître le premier pilote. Pour passer au pilote suivant, appuyez sur le bouton feu. Pour changer le nom du pilote, utilisez les directions Haut et Bas, afin de mettre en valeur l'option Driver Name (Nom du Pilote), et appuyez sur Feu. Un curseur clignotant apparaîtra, vous permettant de taper un nouveau nom. Lorsque vous avez terminé de taper le nom, appuyez sur la touche Return. Pour sortir, Mettez en évidence le signe Exit, et appuyez sur le bouton Feu.

L'option suivante, "Choose Preferences" (Choisir préférences), vous permettra de modifier plusieurs paramètres. Il vous suffira simplement de mettre l'option en valeur, et d'appuyer sur Feu pour faire défiler les options disponibles. Le niveau (Level) affecte la difficulté du jeu, en changeant notamment les vitesses maximum des autres véhicules. Rostrum activera ou désactivera le podium des gagnants à la fin de chaque course.

NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP

pour Amstrad et Spectrum, a été programmé par Mike Chilton.

EN CAS DE PROBLÈME

Si vous avez des difficultés pour charger Nigel Mansell's World Championship, renvoyez-le à votre revendeur ou à Gremlin Graphics à l'adresse donnée sur le paquet. Si vous avez des questions à propos du jeu, la ligne spéciale d'assistance Gremlin Graphics est ouverte de 14.00 à 16.00 heure du Royaume-Uni du Lundi au Vendredi, au 0742 753 423.

DROITS D'AUTEUR

Copyright 1992 Gremlin Graphics Software Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et l'information contenue sur les disques souples sont sous droits d'auteur au compte de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit est habilité à utiliser le produit pour son utilisation personnelle seulement. Personne ne peut transférer, donner ou vendre une partie du manuel ou de l'information sur disques sans l'autorisation préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne ou personnes qui reproduit quelque partie que ce soit du programme sous quelque forme que ce soit, à n'importe quelle fin, sera coupable de violation de droits d'auteur et sera l'objet de poursuites civiles à la discrétion du détenteur des droits d'auteur.



© Gremlin Graphics 1992. All rights reserved.
Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House,
2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS, England.