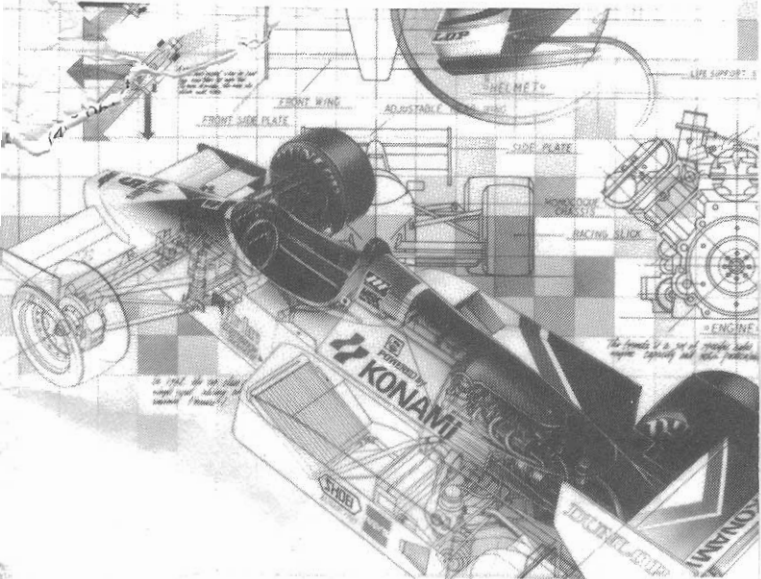


F-1 SPIRIT™

THE WAY TO FORMULA-1



User's Manual



Manuel d'Utilisation
 Bedienungsanleitung Manual del Usuario

How to play

- (1) 1 or 2 players.
- (2) Either the keyboard or a joystick can be used to play the game.
- (3) Points are gained as you compete in the various races and the objective is to qualify for all 16 of the F1 series races.
- (4) You can not only choose what race you will be participating in, but also what car is to be used.
- (5) After the power is turned ON and the space bar is pressed (or joystick button) the screen will display the starting selection menu.
- (6) First, you must choose either the "GAME" or "COMMAND" option. In order to start the game choose "GAME". Select "GAME" by using the cursor keys on the keyboard (or the joystick) and press the spacebar (or button on the joystick). (See below for details on "COMMAND".)
- (7) Next choose if the game will be played by "1 PLAYER" or "2 PLAYERS". If the game is to be played by 2 players, selecting the "BATTLE-MODE" will eliminate all other competitors to enable a "one to one" match.
- (8) Choose the race to participate in. The points that each player has acquired in the previous races will determine the selection of races for the next driving event.
- (9) Finally, selection of cars that can be used for that race will be presented. If "READY-MADE" is selected, the player can choose among the 3 "off the rack" cars. If "ORIGINAL-DESIGN" is selected, you can choose what type of engine, brakes, etc., from the 5 parts list, to design your own custom car.
- (10) When all selections are completed, the race will start. Avoid the other cars and try to pass as many of the other competitors as possible to get the best position at the finish line. If you finish within the top 9 cars, you will earn points.
- (11) If you crash during the race, you will be able to continue as

long as you have fuel remaining.

(12) If your car hits another car or an object, your car will crash and may be damaged. If your car is badly damaged, the car will be unable to run normally and when the car is involved in a serious crash, the car may be greatly damaged or lose a large amount of fuel.

(13) There is one pit stop located in each of the courses. When your car is damaged or is out of fuel you can get repaired and refuelled at the pit stop.

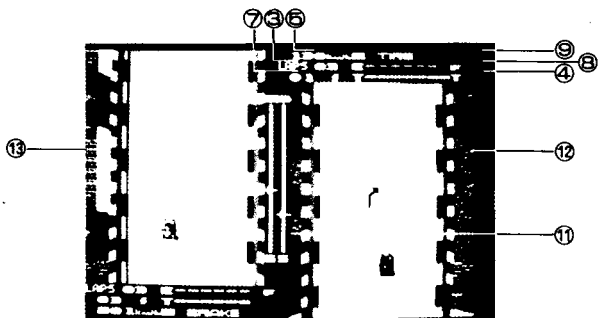
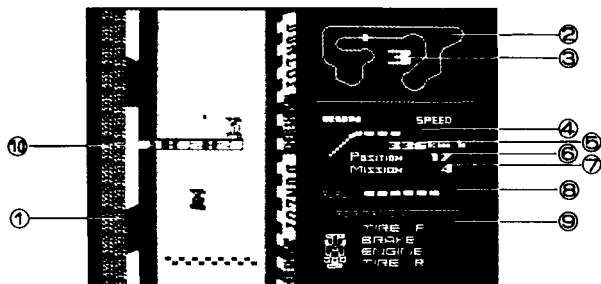
(14) During the race, if you pass a car your position will go up but if the car is behind in laps, this will not improve your position.

(15) In front of the player's car, there will be a blue rival car. If this car is not passed, the player will not be able to finish the race in the first position.

(16) As the player gains points by finishing within the top 9 cars for each race, the selection of races to compete in will increase. Gain as many points as you can and try to finish first in the final heat of the F1 races.













The Screen

- | | |
|-------------------|--|
| 1. Play screen | : Player view screen |
| 2. Course map | : Displays current course and position |
| 3. Laps remaining | : Displays no. of laps to go including current lap. |
| 4. Tachometer | : Displays RPM of engine. |
| 5. Speedometer | : Displays speed. |
| 6. Position | : Displays current position. |
| 7. Gear | : Displays what gear the engine is currently in. (1-4) |
| 8. FUEL | : Fuel gauge. |





9. Machine message : Calls attention to any trouble with the car.
10. Lap time : Displays time for 1 lap.
11. Position map : Displays current location.
12. Play screen (1) : Player 1 view screen.
13. Play screen (2) : Player 2 view screen.

The Controls

Controls			Movement
KEYBOARD (PLAYER 1)	KEYBOARD (PLAYER 2)	JOYSTICK	
		RIGHT	STEER RIGHT
		LEFT	STEER LEFT
		UP	UP GEAR
		DOWN	DOWN GEAR
		BUTTON (A)	ACCELERATOR
		BUTTON (B)	BRAKES

(NOTE): Controls are the same for both players 1 and 2 when using joysticks.

KEYBOARD	DESCRIPTION
	Pause. Game continues when pressed again.
	Returns screen to "GAME/COMMAND" selection screen when pressed in any selection screen.

(NOTE2): When using the F1 and F5 keys, if other keys are pressed, the commands will not be accepted.

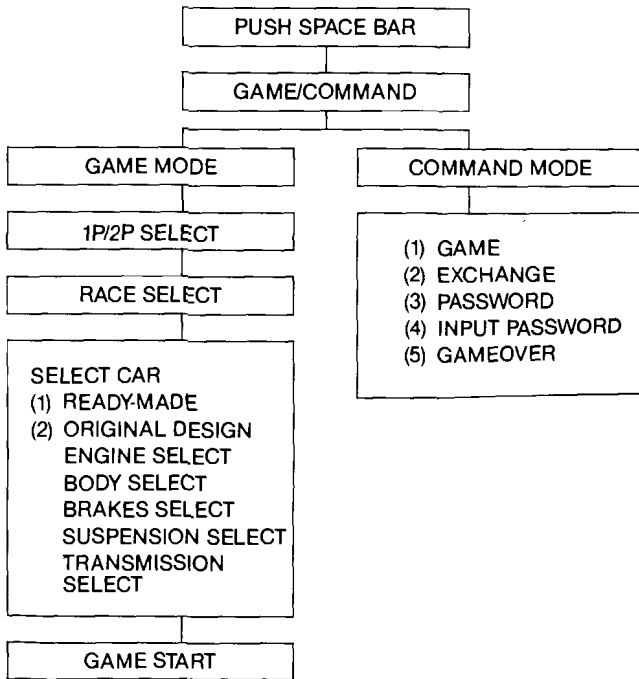
Pit Stop

During the game, if your car is damaged or is running low on fuel, you can enter a pit stop for repairs or to refuel.

1. When "PIT" is displayed on the track, this means that a pit stop is nearby.
2. When the pit area is near, slow down and drive to the left side of the road.
3. When the player slows down, the pit area view is enlarged signalling that the pit stop has been entered.
4. When the car slows further and stops, the pit crew will appear and start repairs and refuelling. The time for the pit operations will be displayed on the screen. If the down arrow key is pressed rapidly during this time, the pit time will be shortened.
5. When the 2 pit crew members stand up and signal, this indicates that pit operations have been completed and the pit timer will stop. Pressing the spacebar during the pit operations will cancel it. Refuelling will be aborted however, and repairs will not be done.
6. When the car is restarted and the pit area is left, the game will return you to the view screen.
7. When playing with 2 players, the enlarged pit stop view will not be displayed and instead, "PIT IN" will be displayed on the players view screen. When this display is gone, pit operations have been completed.

Selection Modes

In "F1 Spirit", the player can freely choose what race to compete in and what car to use in that race. This selection is done before starting the game.



1. Game/Command Select





1. Turn the power on and press the spacebar to start.
2. When "GAME" is selected, the options to start the game will be presented.
3. If "COMMAND" is selected, the command mode be entered.
4. To select the mode, use the cursor keys or the joystick to move along the selection and press the spacebar to enter your selection.
5. After a race has ended, another option "TRY-AGAIN" will be given. If this option is selected, the player may retry the previous race using the same car.

2. 1 player/2 player Select

1. This option determines whether the game is to be played by 1 player or 2 players simultaneously.
2. Another option, "BATTLE MODE" may also be selected. When this mode is played by 2 players against each other, all other competitors will be eliminated to allow the players a "one on one" match race.
Note that races played in the "BATTLE MODE" will not give players any points.

3. Race Select

1. This option allows you to choose what race you will participate in.
2. At first the 3 race selections "STOCK", "RALLY", and "F3" will be presented.
3. The BEST POINTS for each raced entered will be totalled and displayed in TOTAL POINTS. When the TOTAL POINTS acquired surpass a certain total, the number of races that the player will be able to participate in will increase. (For details see page on The Road to the Final F1 Challenge.)

• Selection of races is done with   up/down cursor keys; however, selection of the F1 race is done with   right/left cursor keys.

4. Car Select

In the car selection mode, the player can select what car to use in a race. The player can choose either from 3 "READY-MADE" stock cars or design an original car with the "ORIGINAL DESIGN" selection. In this mode the player can choose freely among parts to be used in the car, such as the body, to construct their own machine.

1. *Ready-Made*

The player can choose among the following 3 types of cars.

1. For beginners. The car is equipped with automatic transmission so there is no need for shifting. This car is also resistant to damage.
2. For medium class players. Not the fastest car on the track - however, it has good mileage and does not have to be refuelled as often as other cars.
3. For experts. Has the fastest speed of all three cars. The handling is excellent and allows cutting tight corners. However, a slight mistake will result in a crash and so requires high level driving techniques. Also, it is easily damaged and because of it's high horse power, consumes much fuel resulting in low mileage.

2. *Original Design*

This mode is used to design your own car to your own specifications for whatever purpose you desire. The parts that may be selected to be used in your custom car may be chosen from the following categories: 1. Engine, 2. Body, 3. Brakes, 4. Suspension, and 5. Transmission. (For details on selections, see "Designing an Original Car")

Designing an Original Car

When "ORIGINAL DESIGN" is selected for a car, you will be able to choose what parts are to be used for your customized car. The procedure to design your own car follows.

1. Engine Select

The first selection to be made when designing an original car is the engine. There are 6 selections to choose from for each race.

When selecting an engine, keep in mind the engine's characteristics, your driving techniques, and the course to be driven. Engines with increasing horse power will have an opposite ratio of mileage or in other words will consume more fuel

2. Body Select

There are 3 types of bodies to be selected from for each race.

1. Strong-Body

This body is made to withstand damage resulting from collisions with other cars and objects. For this reason, the body is heavy and although its strong point is resistance to damage, it decreases the car's overall speed.

2. Balanced-Setting

This body is made with an equal stress in both damage resistance and speed increase.

3. Light-Weight

This body is designed to take advantage of the engine's ability with little speed decrease. However, in order to achieve this light weight, it sacrifices durability and therefore is easily damaged.

3. Brakes Select

There are 3 types of brakes to choose from for each race.

1. *Brake A*: Weak braking power but offers stability.
2. *Brake B*: Better braking power but becomes weak if the brakes are kept on.
3. *Brake C*: Momentary braking is most effective but the period of effectiveness is short and pumping the brakes may be required at times.

4. Suspension Select

The suspension affects the steering.

1. *Suspension A*: "Soft" steering. Offers smooth turning and therefore eliminates many accidents. However speed must be decreased to a large degree for sharp curves.
2. *Suspension B*: "Medium" steering. Offers enough of touch to eliminate most accidents and enough cornering for most curves. However, speed must still be decreased for sharp turns.
3. *Suspension C*: This suspension will allow for sharp cornering without much decrease in speed; however, a small mistake can result in loss of control.

5. Transmission Select

There are 2 types of transmissions offered. Selection 1 is the automatic type and 2 is manual.

1. *Transmission A*: Automatic. Shifting gears is not necessary.
2. *Transmission B*: Acceleration at low speeds is good; however, acceleration control at medium high speeds is poor.
3. *Transmission C*: Acceleration at low speeds is poor; however, acceleration control at medium high speeds is good.

Command Mode

The command mode is selected at the very first selection menu. This mode offers options such as passwords and other selections that allow smooth play of the game.

GAME Returns you to the GAME/COMMAND selection menu.

PASSWORD When this command is selected a 24 letter password will appear and record player 1 point score.

INPUT PASSWORD When this command is selected, the password previously given is entered. If the password is correct "CORRECT" will be displayed and the INPUT PASSWORD command completed. If an incorrect password is entered, "WRONG" will be displayed.

EXCHANGE When playing with 2 players, and the second player would like his score to be recorded in password form then this command can be used. Simply select, using the cursor keys, and, after pressing the space bar chose the password option. Once you have memorised the code, select exchange once again, if you want to return the players to their original positions. If fail to re-select exchange, the players positions on the screen, and their scores, will be swapped.

GAMEOVER This game does not end. In order to start the game from the very beginning, select this command.

The Road to the Final F1 Challenge

1. In this game, the objective is not to "clear a screen" in order to go on to the next screen but instead a set total of points is required for each race. You must obtain that number of points (TOTAL POINT) in order to qualify and go on to the next race.
2. By finishing within the top 6 positions, you will gain from 9 to 4 points for each race.

3. To qualify for the final F1 heat see the following:

	TOTAL-POINTS needed
STOCK, RALLY, F3	
ENDURANCE, F3000	12 points
F1 Round 1	25 points
F1 Round 2, 3	33 points
F1 Round 4, 5	48 points
F1 Round 6, 7	65 points
F1 Round 8, 9	84 points
F1 Round 10, 11	105 points
F1 Round 12, 13	128 points
F1 Round 14, 15	153 points
F1 Round 16	180 points

Techniques

1. In order to obtain effective accelerations, gear shifting is required. First, in low gear and observe the tachometer. When it hits the red zone shift into the next gear. In this manner get the "feel" for the timing when shifting gears.
2. Note the characteristics of the parts and learn how to make the best of them. The engines have their own particularities.
3. The key that may determine defeat or winning depends on how you handle curves. When cornering, slightly lower your speed and approach it from the outside. Then increase speed and turn into the curve. Keep "OUT-IN-OUT" and "SLOW-IN-FAST-OUT" in your head for cornering.
4. Keep pit time to a minimum in order to eliminate lost time. There is no need for a full tank of fuel when there is only 1 lap to go.
5. If your car starts to skid during a race, turning the handle towards the direction of the skid will stop it.
6. In rally races, use skids to change directions.

Règles du jeu

- (1) Ce jeu se joue à un ou à deux.
- (2) On peut utiliser le clavier ou le manche pour jouer.
- (3) On gagne des points en participant aux diverses courses et le but recherché est de se qualifier pour l'ensemble des 16 courses de la série F1.
- (4) Vous pouvez choisir non seulement la course à laquelle vous participerez, mais aussi la voiture que vous utiliserez.
- (5) Lorsque vous avez branché l'ordinateur et appuyé sur la barre d'espacement (ou sur le bouton du manche), l'écran présente le menu de sélection de départ.
- (6) Vous devez tout d'abord choisir une option: "JEU" ou "COMMANDE". Pour commencer le jeu, choisissez "JEU". Pour cela, utilisez les touches de curseur sur le clavier (ou le manche) et appuyez sur la barre d'espacement (ou le bouton sur le manche) (voir les instructions sur "COMMANDE" ci-dessous).
- (7) Il vous faut ensuite choisir si le jeu va être joué par 1 ou 2 joueurs. Si vous voulez jouer à deux, sélectionnez le mode "BATAILLE" pour éliminer tous les autres joueurs afin de jouer "un contre un".
- (8) Choisissez la course à laquelle vous désirez participer. Les points que chaque joueur a gagné dans la course précédente déterminent la sélection des courses pour la manche suivante.
- (9) Finalement, un choix des voitures disponibles pour cette course vous sera présenté. Si vous choisissez "MODELE STANDARD", vous pouvez choisir entre trois voitures de type courant. Si vous choisissez "CONCEPTION INEDITE", vous pouvez choisir le type du moteur, des freins, etc, à partir d'une liste de 5 équipements afin de créer votre propre modèle personnalisé.
- (10) Quand vous avez fait tous les choix, la course commence. Evitez les autres voitures et essayez de doubler le plus de concurrents possible pour arriver à la meilleure place à la ligne

d'arrivée. Si vous finissez dans les 9 premiers, vous gagnez des points.

(11) Si vous avez un accident durant la course, vous pourrez continuer tant qu'il vous restera de l'essence.

(12) Si votre voiture entre en collision avec une autre voiture ou un objet, elle sera peut-être endommagée. Si elle est très endommagée, elle ne pourra pas courir normalement; si l'accident est grave, elle sera peut-être très endommagée ou elle perdra beaucoup de carburant.

(13) Il y a un arrêt au stand durant chaque course. Lorsque votre voiture est endommagée ou que vous n'avez plus d'essence, vous pouvez la faire réparer et faire le plein au stand.

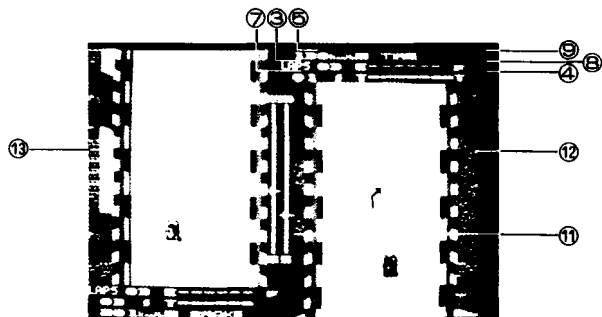
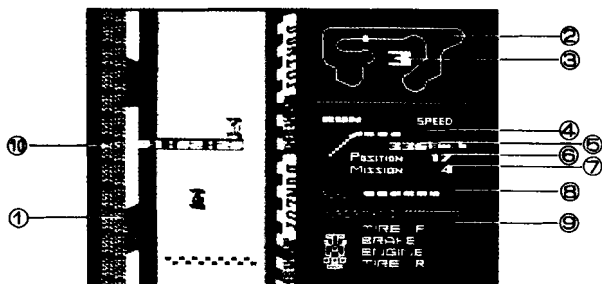
(14) Durant la course, si vous doublez une autre voiture, vous gagnez une place mais si vous avez un certain nombre de tours de retard, cela n'améliorera pas votre classement.

(15) Il y aura une voiture rivale bleue devant la voiture du joueur. Si le joueur ne la double pas, il ne pourra pas finir la course en première place.

(16) A mesure que le joueur gagne des points en finissant parmi les 9 premiers de chaque course, le choix des courses auxquelles il peut participer augmente. Obtenez le maximum de points et essayez de finir premier dans l'éliminatoire final des courses F1.













L'écran

- | | |
|------------------------|--|
| 1. Ecran de jeu | : écran vu par le joueur |
| 2. Carte de course | : présente course et position actuelles |
| 3. Tours que restent | : présente nombre de tours que reste y compris tour actuel |
| 4. Tachymètre | : présente le régime du moteur (t/mn) |
| 5. Compteur de vitesse | : présente la vitesse |
| 6. Position | : présente position actuelle |
| 7. Rapport de boîte | : présente la vitesse actuelle du moteur (1 à 4) |
| 8. CARBURANT | : jauge à carburant |





- 9. Message de la voiture : signale toute anomalie de la voiture
- 10. Temps de tour : présente le temps au tour
- 11. Position sur carte : présente l'emplacement actuel
- 12. Ecran de jeu (1) : écran de vue de joueur 1
- 13. Ecran de jeu (2) : écran de vue de joueur 2

Les commandes

Commandes			Mouvement
CLAVIER (JOUEUR 1)	CLAVIER (JOUEUR 2)	MANCHE	
		A DROITE	VERS LA DROITE
		A GAUCHE	VERS LA GAUCHE
		EN HAUT	RAPPORT SUP ^R
		EN BAS	RAPPORT INF ^R
		BOUTON (A)	ACCELERATEUR
		BOUTON (B)	FREINS

REMARQUE: Les commandes sont les mêmes pour les deux joueurs lorsqu'ils utilisent des manches.

CLAVIER	DESCRIPTION
	Pause. Appuyez de nouveau sur F1 pour reprendre le jeu.
	Lorsqu'on appuie sur F5 dans tout écran de sélection, l'écran "JEU/COMMANDE" réapparaît.

REMARQUE 2: Si vous utilisez les touches F1 ou F5 en même temps que d'autres touches, les commandes ne seront pas acceptées.

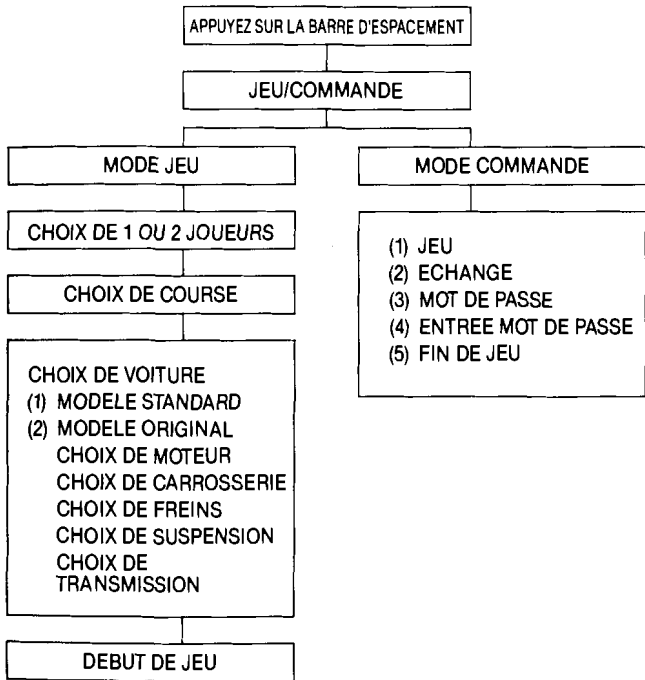
Arret de stand

Durant le jeu, si votre voiture est endommagée ou s'il ne vous reste presque plus d'essence, vous pouvez vous arrêter au stand pour dépannage ou faire le plein d'essence.

1. Lorsque l'écran présente l'indication "STAND", cela signifie que vous êtes près d'un stand.
2. Lorsque la zone du stand est proche, ralentissez et conduisez du côté gauche de la piste.
3. Lorsque le joueur ralentit, l'image de la zone de stand s'agrandit, signalant qu'il est entré au stand.
4. Lorsque la voiture continue à ralentir et s'arrête, l'équipe de stand apparaît et commence les réparations et le plein. Le temps pris par ces opérations est affiché sur l'écran. Si on appuie rapidement sur la touche portant une flèche vers le bas durant cette période, le temps de stand est ralenti.
5. Lorsque les deux membres de l'équipe de stand se lèvent et donnent le signal, cela indique que les opérations de stand sont finies et le compteur de temps de stand s'arrête. Si on appuie sur la barre d'espacement durant les opérations de stand, on arrête ce compteur mais les réparations et le plein ne seront pas faits.
6. Lorsque la voiture redémarre et quitte le stand, l'écran de vue reparait.
7. Lorsqu'on joue à deux, la vue agrandie du stand n'est pas présentée mais l'indication "STAND" est affichée sur l'écran de vue du joueur. Lorsque cette indication disparaît, les opérations de stand sont finies.

Modes de sélection

Dans le jeu "Esprit de F1" ("F1 Spirit"), le joueur peut choisir librement la course à laquelle il désire participer et la voiture qu'il désire utiliser. Ce choix se fait avant de commencer le jeu.



1. Choix de commande de jeu





1. Mettez l'ordinateur sous tension et appuyez sur la barre d'espacement pour commencer le jeu.
2. Lorsque "JEU" est choisi, les options pour commencer le jeu sont présentées.
3. Si "COMMANDE" est choisie, le mode de commande doit être indiqué par le joueur.
4. Pour indiquer le mode de commande, utilisez les touches de curseur ou la manche pour déplacement le long de la sélection et appuyez sur la barre d'espacement pour fixer votre choix.
5. A la fin d'une course, une autre option "ESSAYEZ ENCORE" est présentée. Si le joueur choisit cette option, il refait la course précédente avec la même voiture.

2. Choix de 1 joueur ou de 2 joueurs

1. Cette option détermine si le jeu sera joué par 1 joueur ou 2 joueurs simultanément.
2. Une autre option "MODE BATAILLE" peut être choisie. Avec ce mode, 2 personnes jouent l'une contre l'autre. Tous les autres concurrents sont éliminés pour permettre une course entre deux personnes seulement. Notez que la participation aux courses en mode bataille ne donne pas de points aux joueurs.

3. Choix de la course

1. Cette option vous permet de choisir la course dans laquelle vous allez courir.
2. Tout d'abord, un choix entre 3 courses "VOITURES DE SERIE", "RALLY" et "F3" vous est présenté.
3. Les MEILLEURS POINTS de chaque course à laquelle vous participez sont totalisés et présentés à TOTAL POINTS. Lorsque ces points dépassent un certain total, le nombre de courses dans lesquelles le joueur peut courir augmente (pour détails, voir plus loin "Eliminatoires pour challenge final F1").

• La sélection de courses se fait avec les touches   (touches de curseur ver le haut et vers le bas); cependant, la sélection de la course F1 se fait avec les touches de curseur   (droite/gauche)

4. Choix de la voiture

En mode de sélection de la voiture, le joueur choisit la voiture qu'il désire utiliser dans une course. Il peut choisir entre 3 voitures de série ou créer une voiture inédite avec "CONCEPTION INEDITE". Dans ce cas, il choisit les composants, carrosserie par exemple, pour construire sa propre voiture.

1. Voitures de série

Le joueur a le choix entre 3 modèles:

1. pour débutants: transmission automatique, danc pas de changements de vitesses. Cette voiture est aussi très solide.
2. Pour joueurs moyens: ce n'est pas la voiture la plus rapide du circuit, mais elle consomme peu et il n'est pas nécessaire de faire le plein aussi souvent que pour les autres voitures.
3. Pour les experts: c'est la plus rapide des trois. Bonne tenue de route, permettant de bien prendre les tournants. Cependant, une légère erreur produira un accident et elle demande donc un conducteur expert. Elle est aussi facilement endommagée et, du fait de sa puissance élevée, elle consomme beaucoup d'essence, d'où nécessité de faire souvent le plein.

2. Conception inédite

Ce mode est utilisé pour créer votre propre voiture, ayant les caractéristiques que vous désirez. Les composants que vous pouvez choisir appartiennent aux catégories suivantes: 1. moteur, 2. carrosserie, 3. freins, 4. suspension, 5. transmission. (pour détails sur ce choix, voir "Création d'une voiture inédite").

Création d'une voiture inédite

Lorsque vous choisissez "CONCEPTION ORIGINALE", vous pouvez choisir les composants qui seront utilisés pour construire votre voiture personnalisée. Voici comment procéder:

1. Choix du moteur

C'est le premier choix à faire pour la conception d'une voiture originale. Il y a six choix pour chaque course.

Pour le choix du moteur, gardez à l'esprit les caractéristiques du moteur, votre façon de conduire, le parcours de la course. Les moteurs plus puissants consomment davantage d'essence. Par exemple, le moteur 5 est le plus puissant et donc le plus rapide. C'est aussi celui qui consomme le plus. Par ailleurs, le point fort du moteur 2 est sa faible consommation mais sa puissance.

2. Sélection de la carrosserie

Pour chaque course, on a le choix entre 3 types de carrosseries.

1. Carrosserie anti-chocs

Conçue pour résister aux dégâts pouvant être provoqués par des collisions avec d'autres voitures ou objets. C'est donc une carrosserie lourde et quoiqu'elle ait l'avantage de la solidité, elle diminue la vitesse générale de la voiture.

2. Carrosserie moyenne

Dans la conception de cette carrosserie, on a accordé une importance égale à la résistance aux chocs et à la vitesse.

3. Carrosserie légère

Cette carrosserie est conçue pour tirer profit de la puissance du moteur et augmenter la vitesse. Cependant, cette réduction de poids s'accompagne d'une diminution de la résistance et elle est donc facilement endommagée.

3. Sélection des freins

Pour chaque course, on peut choisir entre 3 types de freins.

1. *Freins A*: faible pouvoir de freinage, mais bonne stabilité.
2. *Freins B*: meilleur pouvoir de freinage, mais s'affaiblissent si on s'en sert constamment.
3. *Freins C*: le freinage est très efficace, mais la période d'efficacité est courte et il peut parfois être nécessaire d'appuyer plusieurs fois et continuellement.

4. Choix de la suspension

La suspension affecte la direction.

1. *Suspension A*: direction "molle". Permet de prendre les tournants en douceur et donc d'éviter des accidents. Demande cependant une diminution importante de la vitesse pour les tournants en épingle à cheveux.
2. *Suspension B*: direction moyenne. Assez sensible pour éviter la plupart des accidents, assez bonne dans les tournants pour la plupart des cas. Elle demande cependant une réduction de la vitesse pour les tournants en épingle à cheveux.
3. *Suspension C*: cette suspension permettra de prendre des tournants en épingle à cheveux sans grande diminution de la vitesse, mais une petite erreur peut vous faire perdre le contrôle de votre voiture.

5. Sélection de la transmission

Il y a un choix entre deux types de transmission. La sélection 1 est automatique, la sélection 2 manuelle.

1. *Transmission A*: automatique. Il n'est pas nécessaire de passer les vitesses.
2. *Transmission B*: bonne accélération à basses vitesses, mais contrôle de l'accélération aux vitesses moyennes médiocre.
3. *Transmission C*: accélération à basses vitesses médiocre, mais le contrôle de l'accélération à vitesses moyennes est bon.

Mode Commande

Le mode commande peut être choisi lorsque l'écran présente le tout premier menu de sélection. Il offre des options telles que mot de passe et autres options pour le bon déroulement du jeu.

JEU Vous renvoie au menu de sélection JEU/COMMANDE.

MOT DE PASSE Lorsque cette commande est choisie, un mot de passe de 24 lettres apparaît et note le nombre de points du joueur 1.

MOT DE PASSE D'ENTREE Lorsque cette commande est choisie, on tape le mot de passe donné précédemment. Si c'est le bon, l'écran indique "CORRECT"; si ce n'est pas le bon, l'écran indique "FAUX".

ECHANGE Lorsqu'on joue à deux, et que le deuxième joueur aimerait que son score soit enregistré sous forme d'un mot de passe, il pourra utiliser cette commande. Il suffit de la sélectionner avec les touches de curseur puis, après avoir appuyé sur la barre d'espacement, de choisir l'option mot de passe. Une fois que vous aurez le code en mémoire, repassez à nouveau à EXCHANGE si vous désirez que les joueurs reviennent à leurs positions d'origine. Si vous ne repassez pas par EXCHANGE, les positions des joueurs sur l'écran, et leurs scores, seront inversés.

FIN DE JEU Ce jeu ne finit pas de lui-même. Pour commencer le jeu au début, sélectionner cette commande.

Eliminatoires pour challenge final F1

1. Dans ce jeu, l'objectif recherché n'est pas de passer d'un écran à l'autre mais d'obtenir le nombre de points requis pour chaque course. Vous devez obtenir ce nombre de points (TOTAL POINTS) afin de vous qualifier pour la course suivante.

2. En finissant dans les 6 premiers, vous obtenez de 9 à 4 points pour chaque course.

3. Pour se qualifier pour la dernière éliminatoire F1, voir ci-dessous:

TOTAL-POINTS nécessaire

VOITURES ORDINAIRES, RALLYE, F3

ENDURANCE, F3000

12 points

F1 Parcours 1

25 points

F1 Parcours 2, 3

33 points

F1 Parcours 4, 5

48 points

F1 Parcours 6, 7

65 points

F1 Parcours 8, 9

84 points

F1 Parcours 10, 11

105 points

F1 Parcours 12, 13

128 points

F1 Parcours 14, 15

153 points

F1 Parcours 16

180 points

Techniques

1. Il faut passer les vitesses pour obtenir une bonne accélération. Tout d'abord, en première, observez le tachymètre. Lorsque l'aiguille entre en zone rouge, passez à la vitesse suivante. Habituez-vous ainsi au temps nécessaire pour le changement de vitesses.
2. Notez les caractéristiques des composants et apprenez comment en tirer le meilleur parti. Chaque moteur est différent.
3. Le point essentiel, qui vous fait perdre ou gagner une course, est la prise des tournants. Pour prendre un tournant, ralentissez **légèrement et approchez-le** de l'extérieur. Accélérez ensuite et tournez. Les principes sont donc: "EXTERIEUR/INTERIEUR/EXTERIEUR" et "ENTREE LENTE/SORTIE RAPIDE".
4. Restez le moins de temps possible au stand pour gagner du temps. Il n'est pas nécessaire d'avoir un réservoir plein lorsqu'il ne reste plus qu'un tour de piste.
5. Si votre voiture commence à dérapier durant une course, tournez le volant dans la direction du dérapage pour l'arrêter.
6. Dans les courses de rallye, utilisez le dérapage pour changer le direction.

Spielanleitung

- (1) 1 oder 2 Spieler.
- (2) Das Spiel kann mit Tastatur oder Joystick gespielt werden.
- (3) Beim 'Fahren' der verschiedenen Rennen werden Punkte gewonnen. Ziel des Spiels ist die Qualifikation für alle 16 Rennen der F1-Serie.
- (4) Man kann nicht nur wählen, an welchem Rennen man teilnehmen will, sondern auch, welchen Wagen man dafür möchte.
- (5) Nach Einschalten des Geräts (ON) und Drücken der Leertaste (oder des Joystick-Knopfs) wird das Startwahlmenü auf dem Bildschirm angezeigt.
- (6) Zuerst muß man zwischen "GAME" (Spiel) und "COMMAND" (Befehlsmodus) wählen. Das Spiel beginnt, wenn man mit den Cursortasten auf der Tastatur (oder mit dem Joystick) "GAME" anwählt und dann die Leertaste (oder den Joystick-Knopf) drückt. (Näheres über den Befehlsmodus "COMMAND" siehe unten.)
- (7) Dann wählen, ob das Spiel mit "1 PLAYER" (1 Spieler) oder "2 PLAYERS" gespielt werden soll. Wird das Spiel mit 2 Spielern gespielt, dann kann man durch die Wahl des "BATTLE-MODE" (WETTKAMPF) alle anderen Wettkämpfer ausschalten und "einer gegen einen" spielen.
- (8) Wählen Sie, an welchem Rennen Sie teilnehmen wollen. Die Anzahl der Punkte, die jeder Spieler in den vorhergehenden Rennen gewonnen hat, bestimmt die Auswahl der Rennen für die nächste Veranstaltung.
- (9) Zum Schluß wird die Auswahl der für dieses Rennen verfügbaren Wagen angezeigt. Wenn er sich für "READY-MADE" entscheidet, kann der Spieler zwischen 3 Wagen "vom Fließband" auswählen. Entscheidet er sich für "ORIGINAL DESIGN", dann kann er sich seinen Wagen selbst 'bauen', indem er Motortyp, Bremsen usw. von der Liste der 5 Bauteile auswählt.
- (10) Sobald alles gewählt ist, beginnt das Rennen. Genügend Abstand zu den anderen Wagen halten und versuchen, möglichst viele Rivalen zu überholen, um die beste Position für die Ziellinie zu

erreichen. Wenn Sie als einer der ersten 9 Wagen ins Ziel fahren, bekommen sie Punkte.

(11) Wenn Sie während des Rennens einen Auffahrunfall haben, können Sie solange weiterfahren wie der Kraftstoff reicht.

(12) Wenn Ihr Wagen auf einen anderen oder auf ein Hindernis auffährt, kann er durch den Aufprall beschädigt werden. Falls er stark lädiert ist, kann er nicht normal weiterfahren, und bei einem schweren Auffahrunfall kann er sehr große Schäden davontragen oder viel Kraftstoff verlieren.

(13) Auf jeder Rennstrecke gibt es einen Boxenhalt. Wenn Ihr Wagen beschädigt ist oder einen leeren Tank hat, können Sie zur Reparatur und zum Tanken an die Boxen fahren.

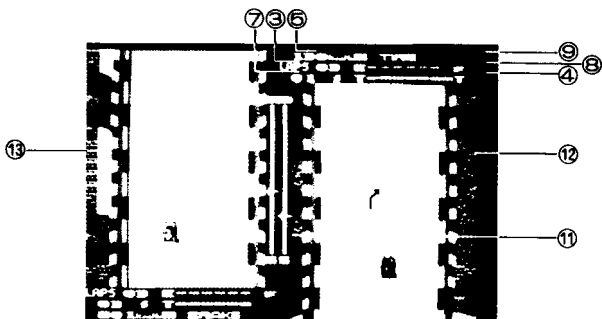
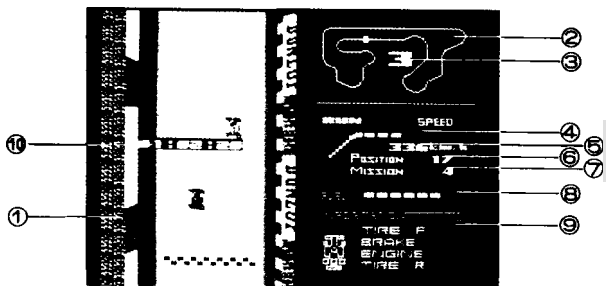
(14) Wenn Sie während des Rennens einen anderen Wagen überholen, verbessert sich Ihre Plazierung. Handelt es sich jedoch um einen überrundeten Wagen, dann bleibt die Plazierung unverändert.

(15) Vor dem Wagen des Spielers fährt der blaue Wagen eines Rivalen. Wenn er diesen Wagen nicht überholt, kann der Spieler nicht als erster ins Ziel fahren.

(16) Immer wenn der Spieler Punkte bekommt, weil sein Wagen unter den ersten 9 ins Ziel fährt, vergrößert sich die Auswahl der Rennen, an denen er teilnehmen kann. Versuchen Sie, möglichst viele Punkte zu bekommen und im F1 - Entscheidungsrennen als erster über die Ziellinie zu fahren.




Bildschirmanzeigen

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Spielanzeige | : Bild aus der Sicht des Spielers. |
| 2. Streckenplan | : Zeigt die aktuelle Fahrtrichtung und den Standort an. |
| 3. Verbleibende Runden | : Zeigt die Anzahl der noch verbleibenden Runden an, einschließlich der angefangenen. |
| 4. Drehzahlmesser | : Zeigt die Motordrehzahl in U/Min an. |
| 5. Tachometer | : Zeigt die Fahrgeschwindigkeit an. |
| 6. Plazierung | : Zeigt die aktuelle Plazierung an. |
| 7. Gang | : Zeigt an, welcher Gang gerade eingelegt ist (1-4). |



- | | |
|----------------------------------|--|
| 8. KRAFTSTOFF | Kraftstoffanzeige |
| 9. Technische
Störungsmeldung | Aufforderung zur Überprüfung von
Schwierigkeiten mit dem Wagen. |
| 10. Rundenzeit | Zeigt die für eine Runde benötigte Zeit
an. |
| 11. Standortkarte | : Zeigt den aktuellen Standort an. |
| 12. Spielanzeige (1) | : Bild aus der Sicht von Spieler 1. |
| 13. Spielanzeige (2) | : Bild aus der Sicht von Spieler 2. |

Spielsteuerung

Steuertasten			Funktion Tastatur
TASTATUR (SPIELER 1)	TASTATUR (SPIELER 2)	JOYSTICK	
	D	RECHTS	NACH STEUERN
	A	LINKS	NACH LINKS STEUERN
	W	HOCH	HOCHSCHALTEN
	S	RUNTER	RUNTERSCHALTEN
SPACE	SHIFT	KNOPF (A)	GAS
M oder N	CTRL	KNOPF (B)	BREMSEN

(ANM.): Bei Verwendung von Joysticks sind die Steuerfunktionen für beide Spieler (1 und 2) gleich.

TASTATUR	BESCHREIBUNG
F1	Pause. Zur Fortsetzung des Spiels erneut drücken.
F5	Bringt die Bildschirmanzeige zum Wahlmenü "GAME/COMMAND" zurück, ganz gleich, welches Bild gerade angewählt ist.

(ANM.2): Wenn bei Verwendung der Funktionstasten F1 und F5 gleichzeitig andere Tasten gedrückt sind, werden die Befehle nicht ausgeführt.

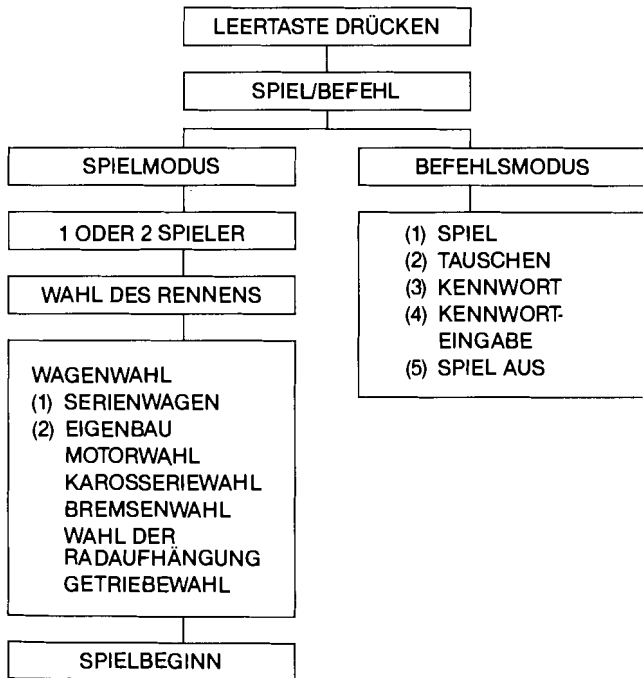
Boxenhalt

Wenn Ihr Wagen während des Rennens beschädigt wird oder zu wenig Kraftstoff im Tank hat, können Sie zur Reparatur und zum Auftanken an die Boxen fahren.

1. Wenn das Wort "PIT" auf der Strecke erscheint, dann bedeutet das, daß Sie sich einem Boxenhalt nähern.
2. Bei der Annäherung an die Boxen den Wagen verlangsamen und an den linken Straßenrand fahren.
3. Sobald der Spieler den Wagen verlangsamt, wird die Boxen-anzeige vergrößert. Das bedeutet, daß der Wagen jetzt an den Boxen ist.
4. Wird der Wagen weiter verlangsamt und dann zum Stehen gebracht, erscheint die Boxenmannschaft und beginnt mit der Reparatur und dem Auftanken. Die Zeit für die Arbeit an den Boxen wird auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn man den nach unten zeigenden Pfeil während dieses Vorgangs schnell drückt, wird die Boxenzeit verkürzt.
5. Wenn die beiden Mitglieder der Boxenmannschaft aufstehen und Zeichen geben, dann bedeutet das, daß die Arbeiten an den Boxen abgeschlossen sind, und die Boxenstoppuhr wird angehalten. Durch Drücken der Leertaste während der Arbeit an den Boxen wird der Boxenhalt abgebrochen. Dann wird aber auch nicht aufgetankt und der Wagen wird nicht repariert.
6. Sobald der Wagen wieder anfährt und die Boxen verläßt, sind Sie wieder im Rennen und es erscheint die normale Spielanzeige.
7. Beim Spiel mit 2 Spielern erscheint keine vergrößerte Boxenanzeige. Stattdessen erscheint im Anzeigefeld für diesen Spieler die Meldung "PIT IN". Sobald diese Anzeige verschwindet, sind die Arbeiten an den Boxen abgeschlossen.

Wahlfunktionen

Bei F-1 Spirit kann der Spieler frei wählen, mit welchem Wagen er welches Rennen fahren möchte. Die Wahl erfolgt jeweils vor Beginn des Spiels.



1. Wahlfunktion Spiel/Befehl





1. Strom einschalten und das Spiel durch Drücken der Leertaste beginnen.
2. Bei Anwahl von "GAME" werden die Wahlmöglichkeiten für den Spielbeginn angezeigt.
3. Bei Anwahl von "COMMAND" steigt man in den Befehlsmodus ein.
4. Zur Moduswahl geht man zunächst mittels Cursortasten (oder Joystick) durch das Menü und gibt dann den gewünschten Modus durch Drücken der Leertaste ein.
5. Nach jedem Rennen wird als weitere Wahlmöglichkeit "TRY AGAIN" (nochmal) angeboten. Wenn sich der Spieler dafür entscheidet, darf er das vorige Rennen im gleichen Wagen noch einmal fahren.

2. Wahlfunktion 1 oder 2 Spieler

1. Mit dieser Wahlfunktion wird bestimmt, ob das Spiel von einem oder von 2 Spielern gleichzeitig gespielt werden soll.
2. Man kann auch eine weitere Wahlfunktion anwählen, die "BATTLE MODE" (Wettkampf) heißt. Dabei spielen 2 Spieler gegeneinander und alle anderen Wettkämpfer werden ausgeschaltet, damit sich die Spieler "einer gegen einen" im Rennen messen können. Bitte beachten, daß die Spieler für Rennen im "BATTLE MODE" keine Punkte bekommen.

3. Wahl des Rennens

1. Mit dieser Wahlfunktion können Sie bestimmen, an welchem Rennen Sie teilnehmen.
2. Zunächst werden drei Wahlmöglichkeiten angezeigt: "STOCK" (Karambolage), "RALLY" (Rallye) und "F3" (Formel III).
3. Die BESTE PUNKTZAHL aus jedem Rennen wird jeweils zur angezeigten GESAMTPUNKTZAHL hinzugezählt. Wenn die erreichte GESAMTPUNKTZAHL eine bestimmte Grenze überschreitet, erhöht sich die Zahl der Rennen, an denen der Spieler teilnehmen kann. (Näheres dazu auf der Seite 'Der Weg zur Formel I Endausscheidung').

• Die Anwahl der Rennen erfolgt normalerweise über die Cursortasten   (hoch/runter), doch das F1-Rennen wird mit den Cursortasten   (rechts/links) angewählt

4. Wagenwahl

Im Wagenwahlmodus kann der Spieler bestimmen, mit welchem Wagen er ein Rennen fahren will. Er kann sich einen der 3 "READY-MADE" Serienwagen aussuchen oder er kann sich mit der Wahlfunktion "ORIGINAL DESIGN" einen Spezialwagen nach seinen eigenen Vorstellungen 'bauen', indem er die Bauteile dafür selbst zusammenstellt.

1. Serienwagen

Der Spieler hat die Auswahl zwischen 3 Wagentypen:

1. Für Anfänger. Der Wagen ist mit Automatikgetriebe ausgestattet. Man braucht also nicht zu schalten. Dieser Wagen ist auch besonders robust.
2. Für mittelmäßige Spieler. Nicht der schnellste Wagen auf der Strecke, aber er schafft viele Kilometer mit wenig Kraftstoff, d.h. man braucht nicht so oft aufzutanken wie bei anderen Wagen.
3. Für Experten. Der schnellste von allen drei Wagen. Fährt sich ausgezeichnet und schneidet auch scharfe Kurven. Doch schon ein kleiner Fehler kann zu einem Aufprall führen, weshalb das Können des Fahrers wirklich erstklassig sein muß. Dieser Wagen ist außerdem schadensanfälliger und verbraucht wegen seiner hohen PS-Leistung auch mehr Kraftstoff, schafft also weniger Kilometer.

2. Eigenbau

Mit dieser Wahlfunktion können Sie sich einen Spezialwagen nach Ihren eigenen Vorstellungen und für den von Ihnen gewünschten Zweck selbst konstruieren. Die Bauteile für Ihren Eigenbauwagen können Sie sich aus den nachstehenden Kategorien selbst zusammenstellen: 1. Motor, 2. Karosserie, 3. Bremsen, 4. Radaufhängung und 5. Getriebe. (Näheres über die Bauteilwahl unter "Konstruktion eines Eigenbauwagens").

Konstruktion eines Eigenbauwagens

Wenn "ORIGINAL DESIGN" für einen Rennwagen angewählt ist, können Sie bestimmen, welche Bauteile für Ihren Eigenbauwagen verwendet werden sollen. Das Verfahren zur Konstruktion Ihres Eigenbauwagens ist nachstehend beschrieben.

1. Motorwahl

Bei der Konstruktion eines Eigenbauwagens wird als erstes der Motor gewählt. Dazu gibt es für jedes Rennen 6 Wahlmöglichkeiten. Bei der Wahl des Motors müssen Sie neben den Eigenschaften des Motors auch Ihre Fahrtechnik und die Beschaffenheit der Strecke berücksichtigen. Motoren mit höherer PS-Leistung schaffen weniger Kilometer, weil sie mehr Kraftstoff verbrauchen. Motor (5) hat z.B. die meisten PS und schafft deshalb auch die höchste Drehzahl von allen 6 Motoren. Das bedeutet aber auch, daß dieser Motor weniger Kilometer schafft als alle anderen. Bei Motor (2) dagegen ist die Kilometerleistung besser als die Drehzahl.

2. Karosseriewahl

Für jedes Rennen kann man zwischen 3 verschiedenen Karosserietypen wählen:

1. *Robuste Karosserie*

Diese Karosserie ist so robust gebaut, daß sie Zusammenstöße mit anderen Wagen oder Hindernissen ohne größere Schäden übersteht. Die Karosserie ist also sehr schwer, und obwohl das den Vorteil hat, daß man weniger Blechschäden davonträgt, fährt ein Wagen mit dieser Karosserie insgesamt langsamer.

2. *Ausgewogene Karosserie*

Beim Bau dieser Karosserie wurden Robustheit und Beschleunigung zu gleichen Teilen berücksichtigt.

3. *Leichte Karosserie*

Diese Karosserie ist so gebaut, daß sie die Motorleistung bei möglichst geringem Geschwindigkeitsverlust optimal ausnutzt. Um diese Leichtigkeit zu erreichen, mußte man natürlich bei der Haltbarkeit Kompromisse machen. Deshalb ist dieser Wagen besonders schadensanfällig.

3. Bremsenwahl

Für jedes Rennen kann man zwischen 3 verschiedenen Bremsentypen wählen:

1. *Bremse A*: Schwache, aber sehr gleichbleibende Bremskraft.
2. *Bremse B*: Bessere Bremskraft, die jedoch bei längerem Bremsen nachläßt.
3. *Bremse C*: Sehr wirksam bei kurzem Bremsen. Die Bremswirkung läßt jedoch schnell nach und muß zeitweise durch 'Pumpen' verstärkt werden.

4. Wahl der Radaufhängung

Die Radaufhängung beeinflußt die Lenkung.

1. *Radaufhängung A*: "Weiche" Lenkung. Ermöglicht gleichmäßiges Kurvenfahren und verhindert dadurch viele Unfälle. Vor scharfen Kurven muß jedoch stark verlangsamt werden.
2. *Radaufhängung B*: "Mittelmäßige" Lenkung. Bietet genügend Spiel, um die meisten Unfälle zu verhindern und genügend Einschlag für die meisten Kurven. Vor scharfen Kurven muß jedoch immernoch verlangsamt werden.
3. *Radaufhängung C*: Mit dieser Radaufhängung kann man scharfe Kurven nehmen, ohne den Wagen allzusehr zu verlangsamen. Andererseits kann man aber schon bei einem kleinen Fehler die Kontrolle über den Wagen verlieren.

5. Getriebewahl

Es stehen zwei Getriebe zur Auswahl: Wahlmöglichkeit 1 ist ein Automatikgetriebe und 2 ist ein Schaltgetriebe.

1. *Getriebe A*: Automatik. Es braucht nicht geschaltet zu werden.
2. *Getriebe B*: Beschleunigung bei niedriger Geschwindigkeit ist gut, aber die Beschleunigung bei mittlerer bis hoher Geschwindigkeit ist schlecht.
3. *Getriebe C*: Beschleunigung bei niedriger Geschwindigkeit ist schlecht, aber die Beschleunigung bei mittlerer bis hoher Geschwindigkeit ist gut.

Befehlsmodus

Der Befehlsmodus wird aus dem allerersten Wahlfunktionsmenü angewählt und bietet Wahlmöglichkeiten, wie Kennworte und andere Funktionen, die zu einem reibungslosen Spielablauf beitragen.

SPIEL Bringt Sie zum Wahlmenü "GAME/COMMAND" zurück.

KENNWORT Wenn dieser Befehl erteilt wird, erscheint ein Kennwort mit 24 Buchstaben, unter dem die Punktzahl von Spieler 1 aufgezeichnet wird.

KENNWORTEINGABE Wenn dieser Befehl erteilt wird, wird das vorher angezeigte Kennwort eingegeben. Ist das Kennwort richtig, erscheint die Meldung "CORRECT" und der Befehl zur Kennworteingabe wird ausgeführt. Bei Eingabe eines falschen Kennworts erscheint die Meldung "WRONG".

TAUSCHEN Beim Spiel mit zwei Spielern können mit dieser Funktion die Punkte des zweiten Spielers unter einem Kennwort aufgezeichnet werden. Dazu einfach mit den Cursor-Tasten nach Drücken der Leertaste das gewählte Kennwort eingeben. Nach Speichern des Kodes nochmals die Option "EXCHANGE" (Tauschen) aufrufen, um zu den ursprünglichen Spielpositionen zurückzukehren. Ansonsten werden die Positionen der Spieler auf dem Bildschirm und ihre Punktezahl miteinander vertauscht.

SPIEL AUS Dieses Spiel hat eigentlich kein Ende. Um wieder ganz von vorn anzufangen, muß man diesen Befehl eingeben.

Der Weg zur Formel I Endausscheidung

1. Bei diesem Spiel geht es nicht darum, eine Bildschirmanzeige "abzugrasen", um dann zur nächsten übergehen zu können, sondern es wird für jedes Rennen eine Gesamtpunktzahl (TOTAL POINT) vorgegeben, die man jeweils als Qualifikation für das nächste Rennen erreichen muß.

2. Für eine Platzierung unter den ersten 6 bekommen Sie in jedem Rennen 9 bis 4 Punkte.

3. Wenn Sie sich für die Formel I Endausscheidung qualifizieren wollen, müssen Sie folgende Leistungen erbringen:

KARAMBOLAGE, RALLYE, FORMEL III	Erforderliche GESAMTPUNKTZAHL
DAUERRENNEN, F3000	12 Punkte
F1 Runde 1	25 Punkte
F1 Runde 2, 3	33 Punkte
F1 Runde 4, 5	48 Punkte
F1 Runde 6, 7	65 Punkte
F1 Runde 8, 9	84 Punkte
F1 Runde 10, 11	105 Punkte
F1 Runde 12, 13	128 Punkte
F1 Runde 14, 15	153 Punkte
F1 Runde 16	180 Punkte

Tips

1. Um wirksam zu beschleunigen, muß man zum richtigen Zeitpunkt schalten. Zunächst einen niedrigen Gang einlegen und den Drehzahlmesser beobachten. Sobald es in den roten Bereich geht, den nächsthöheren Gang einlegen. Das müssen Sie etwas üben, bis Sie es "im Gefühl" haben, wann Sie schalten müssen.
2. Sehen Sie sich die Merkmale der einzelnen Bauteile genau an und lernen Sie, wie man sie optimal ausnutzt. Besonders die Motoren haben ihre Eigenheiten.
3. Der wichtigste Punkt, der über Sieg oder Niederlage entscheiden kann, ist Ihre Kurvenbeherrschung. Vor jeder Kurve den Wagen etwas verlangsamen und von außen an die Kurve heranfahren. Dann beschleunigen und in die Kurve einfahren. Merken Sie sich für die Kurvenfahrt die Stichworte "AUSSEN-INNEN-AUSSEN" und "LANGSAM REIN - SCHNELL RAUS".
4. Bleiben Sie nicht zulange an den Boxen, damit Sie nicht unnötig Zeit verlieren. Sie brauchen keinen vollen Tank, wenn Sie nur noch eine Runde zu fahren haben.
5. Wenn Ihr Wagen während eines Rennens ins Rutschen kommt, drehen Sie das Steuer in Rutschrichtung. Dann rutscht er nicht mehr.
6. Bei Rallyes kann man sich das Rutschen für den Richtungswechsel zunutze machen.

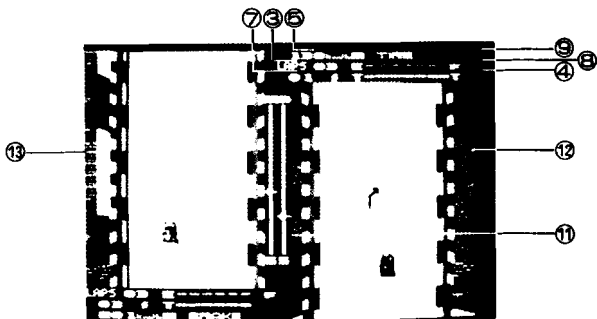
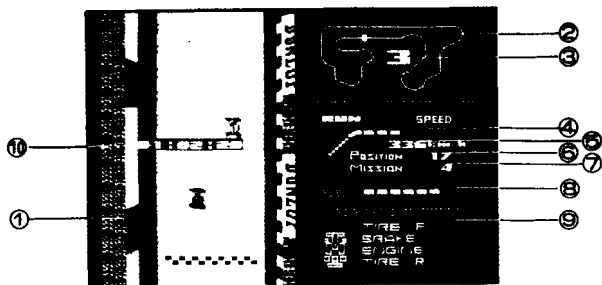
Cómo jugar

- (1) Uno o dos jugadores.
- (2) Se puede emplear el teclado o "joy sticks".
- (3) Se consiguen puntos a medida que se completan las diferentes carreras y el objetivo es clasificarse en las 16 carreras de la serie F1.
- (4) No sólo se puede elegir la carrera en la que se vaya a participar, sino también el coche que se ha de utilizar.
- (5) Después de haber encendido el aparato y pulsado el espaciador (o el botón del "joy stick") la pantalla exhibe el menú de arranque.
- (6) Primero, deberá elegirse bien la opción "JUEGO" o bien la de "MANDO". Para empezar el juego se elige "JUEGO". Se elige "JUEGO" usando las teclas del cursor que se encuentran en el teclado (o el "joy stick") y se pulsa el espaciador (o botón en el "joy stick"). (Véanse más abajo los detalles correspondientes a "MANDO").
- (7) A continuación se elige si ha de intervenir un jugador ("1 JUGADOR") o dos ("2 JUGADORES"). Si han de intervenir más de dos jugadores, la selección de "MODO DE BATALLA" elimina a los demás competidores para hacer posible un "mano a mano".
- (8) Se elige la carrera en la que se va a participar. Los puntos que cada jugador logre en las carreras anteriores determinará la selección de carreras en el próximo acontecimiento automovilístico.
- (9) Finalmente, aparecerá la selección de los coches que pueden usarse en esta carrera. Si se selecciona "YA LISTO", el jugador podrá elegir entre los tres coches que se encuentran fuera del "rack". Si se selecciona "DISEÑO ORIGINAL", se podrá elegir el tipo de motor, frenos, etc., de la lista de cinco partes, para diseñar un coche de encargo.
- (10) Cuando se hayan cumplimentado todas las selecciones, empezará la carrera. Deben evitarse los otros coches y, más bien, intentar pasar a tantos competidores como sea posible a fin de lograr el mejor puesto en la meta. El jugador que acabe entre los nueve primeros puestos ganará puntos.
- (11) Si un coche se estrella durante la carrera, podrá continuar a condición de que aún le quede combustible.

- (12) Si un coche le da un golpe a otro coche o a un objeto, ese coche chocará y podrá dañarse. Si un coche se daña severamente, no podrá correr con normalidad y si se encuentra involucrado en un choque serio, podrá encontrarse severamente dañado o que ha perdido gran cantidad de combustible.
- (13) Hay una parada de servicio ("box") situada en cada uno de los circuitos. Cuando un coche se ha dañado o se le ha agotado el combustible, podrá ser reparado y recargado de combustible en el "box".
- (14) Durante la carrera, si un coche pasa a otro, la posición de aquél mejora, pero si el coche que se halla detrás lo aventaja, esto no mejora su posición.
- (15) Delante del coche del jugador habrá un coche rival de color azul. Si a este coche no se lo pasa, el jugador no podrá acabar la carrera en el primer puesto.
- (16) A medida que el jugador logra puntos por haber acabado entre los nueve primeros coches, la selección de carreras en las que se ha de intervenir aumentará. Deben lograrse tantos puntos como se pueda e intentar acabar en el primer puesto en la recta final de las carreras de los F1.

La Pantalla

- | | |
|------------------------|--|
| 1. Pantalla de jugador | : Jugador ve la pantalla. |
| 2. Mapa de circuitos | : Ve el circuito en curso y su posición |
| 3. Vueltas que faltan | : Ve las vueltas que faltan, que incluye la vuelta en curso. |
| 4. Tacómetro | : Ve RPM del motor. |
| 5. Velocímetro | : Ve la velocidad. |
| 6. Posición | : Ve posición actual. |
| 7. Caja de cambios | : Ve la velocidad en que se halla el motor. (1 a 4). |
| 8. Combustible | : Indicador de combustible. |
| 9. Mensaje de máquina | : Indica cualquier problema del coche. |



- 10. Tiempo de una vuelta : Ve el tiempo invertido en una vuelta.
- 11. Mapa de posición : Ve ubicación actual.
- 12. Pantalla de juego (1) : Pantalla del jugador 1.
- 13. Pantalla de juego (2) : Pantalla del jugador 2.

Los Controles

Controles			Movimientos
TECLADO (JUGADOR 1)	TECLADO (JUGADOR 2)	"JOY STICK"	
→	D	DERECHA	GIRO DERECHA
←	A	IZQUIERDA	GIRO IZQUIERDA
↑	W	ARRIBA	ALTA VELOCIDAD
↓	S	ABAJO	BAJA VELOCIDAD
ESPACIADOR	MAYUSCULAS	BOTON (A)	ACELERADOR
M o N	CTRL	BOTON (B)	FRENOS

(NOTA): Los controles son los mismos para ambos jugadores cuando usan "joy sticks".

TECLADO	DESCRIPCION
F1	Pausa. El juego continúa cuando se pulsa esta tecla otra vez.
F5	Devuelve la pantalla a la selección "JUEGO/MANDO" cuando se pulsa en cualquier pantalla de selección.

(NOTA 2): Cuando se están utilizando las teclas F1 y F5, si se pulsan otras teclas, los mandos no serán aceptados.

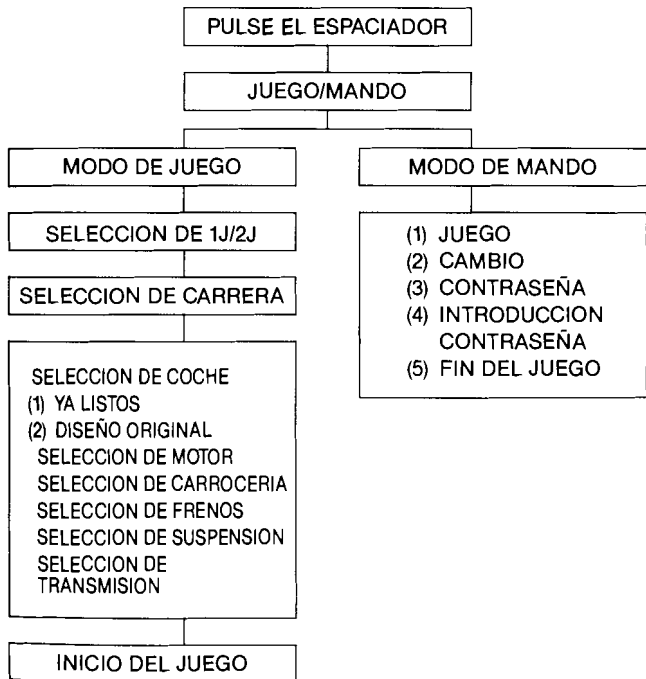
Parada de 'box'

Durante el juego, si se daña un coche o se le está agotando el combustible, se puede parar en el "box" para su reparación o para recargar combustible.

1. Cuando aparece "BOX" en el circuito, quiere decir que la parada de "box" se halla próxima.
2. Cuando se aproxima el "box", debe reducirse la marcha y conducir hacia la izquierda de la calzada.
3. Cuando el jugador reduce la marcha, la visualización del área del "box" se amplía, indicando que se ha entrado en el "box".
4. Cuando el coche reduce su marcha más y se para, la dotación del "box" aparecerá y emprenderá las reparaciones y la recarga de combustible. El tiempo requerido para las operaciones en el "box" aparecerá en pantalla. Si se pulsa la tecla "hacia abajo" rápidamente durante este tiempo, el tiempo en el "box" se acorta.
5. Cuando los dos miembros de la dotación del "box" se levantan y hacen señales, significa que se han terminado las operaciones en el "box" y el temporizador del "box" se para. Si se pulsa la barra espaciadora durante las operaciones en el "box" éstas cesan. La recarga de combustible no se realiza y las reparaciones no se llevan a cabo.
6. Cuando se vuelve a arrancar el coche y se deja el área del "box", el juego vuelve a la pantalla de visualización.
7. Cuando participan dos jugadores, no se ve el "box" ampliado y en su lugar aparece las palabras "EN BOX" en la pantalla de visualización de los jugadores. Cuando desaparece esta indicación, significa que las operaciones del "box" han terminado.

Modos de Selección

En "F1 Spirit", el jugador puede elegir libremente la carrera en la que va a competir y el coche que va a utilizar en dicha carrera. Esta selección se hace antes de empezar el juego.



1. Selección de Juego/Mando





1. Encienda el aparato y pulse el espaciador para empezar.
2. Cuando se selecciona "JUEGO", se presentan las opciones para empezar el juego.
3. Si se selecciona "MANDO", se entra en el modo de mando.
4. Para seleccionar el modo, se usan las teclas del cursor o el "joy stick" para desplazarse por las selecciones y se pulsa el espaciador para entrar en la elección.
5. Cuando se haya terminado una carrera, se dará otra opción de "NUEVO INTENTO". Si se selecciona esta opción, el jugador puede intentar de nuevo la carrera anterior utilizando el mismo coche.

2. Selección de 1 Jugador/2 Jugadores

1. Esta opción determina si en el juego va a intervenir un jugador o dos jugadores simultáneamente.
2. También puede seleccionarse otra opción, "MODO DE BATALLA". Cuando intervienen dos jugadores, jugando el uno contra el otro, todos los demás competidores serán eliminados para permitir a los jugadores una carrera "mano a mano". Tómese nota de que las carreras del "MODO DE BATALLA" no dan puntos a los jugadores.

3. Selección de Carrera

1. Esta opción permite la selección de la carrera en la que se desea participar.
2. AL principio, aparecerán en pantalla las tres carreras "STOCK", "RALLY" Y "F3".
3. Los mejores puntos correspondientes a las carreras en las que se ha participado serán totalizados y expuestos en "TOTAL PUNTOS". Cuando el "TOTAL PUNTOS" conseguido supera cierto total, el número de carreras en el que pueda participar el jugador aumentará. (Para más detalles, véase la página que trata sobre El Camino al Reto Final del F1).

• La selección de carreras se hace con las teclas  y  del cursor; sin embargo, la selección de la carrera F1 se hace con las teclas  y  del cursor.

4. Selección de Coches

En el modo de selección de coches, el jugador puede seleccionar el coche que se ha de emplear. El jugador puede elegir cualquiera de los tres coches "YA LISTOS" tipo "stock" o diseñar un coche original con la selección "DISEÑO ORIGINAL". En este modo, el jugador puede elegir libremente las piezas que se van a usar en el coche, como la carrocería, y así construir su propia máquina.

1. Ya Listo

El jugador puede elegir entre los tres tipos de coches siguientes:

1. Para principiantes. El coche está equipado con transmisión automática, por lo que no hay necesidad de cambiar velocidades. Este coche, asimismo, es resistente a daños.
2. Para jugadores tipo medio. Sin ser el coche más veloz del circuito tiene, sin embargo, un buen kilometraje y no tiene que recargarse de combustible con la frecuencia de otros coches.
3. Para expertos. Es el más veloz de los tres coches. Su manipulación es excelente y permite las curvas cerradas. Sin embargo, un ligero error da como resultado un choque y, por tanto, requiere un alto nivel de técnica en la conducción. Asimismo, se daña con facilidad y, debido a su alta potencia, consume mucho combustible, da como resultado un kilometraje bajo.

2. Diseño Original

Se usa este modo para diseñar un coche propio de acuerdo con especificaciones propias, para el fin que se desee. Las piezas que pueden seleccionarse para su utilización en el coche "de encargo" podrán elegirse entre las categorías siguientes:

1. Motor, 2. Carrocería, 3. Frenos 4. Suspensión, y 5. Transmisión. (Para más detalles de selección, véase la sección "El Diseño de un Coche Original").

El Diseño de un Coche Original

Cuando se selecciona "DISEÑO ORIGINAL" para un coche, se podrán elegir las piezas que se han de usar para el coche hecho "de encargo". El procedimiento para diseñar un coche propio es como sigue:

1. Selección de Motor

La primera selección que debe hacerse cuando se diseñe un coche original es la del motor. Existen seis selecciones para cada carrera. Al elegir un motor, deben tenerse en cuenta las características del motor, las técnicas de conducción del jugador y el circuito de la carrera. Los motores con potencia progresiva estarán en relación inversa con el kilometraje, en otras palabras, consumirán más combustible. Por ejemplo, el motor (5) tiene la mayor potencia y, por tanto, tiene la mayor velocidad de los seis motores. Sin embargo, esto también resulta en que este motor tiene el peor kilometraje de todos. Por otra parte, el punto fuerte del motor (2) es su kilometraje y no su velocidad.

2. Selección de carrocería

Hay tres tipos de carrocería a seleccionar para cada carrera.

1. Carrocería Fuerte

Esta carrocería está hecha para aguantar los daños producidos por choques con otros coches y objetos. Por ello, la carrocería es pesada y, a pesar de que su punto fuerte es su resistencia a daños, hace que la velocidad general del coche se reduzca.

2. Fijación de Equilibrio

Esta carrocería está hecha con tensiones iguales tanto en la resistencia a daños como en los aumentos de velocidad.

3. Peso Ligero

Esta carrocería está diseñada para aprovecharse de la capacidad del motor con poca reducción de velocidad. Sin embargo, para conseguir este peso ligero sacrifica su durabilidad y, por tanto, se daña con facilidad.

3. Selección de Frenos

Hay tres tipos de frenos de los cuales elegir para cada carrera.

1. *Frenos A*: Potencia de frenado débil, pero ofrece estabilidad.
2. *Frenos B*: Mejor potencia de frenado, pero se debilitan si se sigue pisando los frenos.
3. *Frenos C*: El frenado momentáneo es de lo más efectivo, pero el período de efectividad es corto y puede que de vez en cuando sea necesario un bombeo de los frenos.

4. Selección de Suspensión

La suspensión afecta a la dirección

1. *Suspensión A*: Dirección "suave". Ofrece giros suaves y, por tanto, elimina muchos accidentes. Sin embargo, la velocidad debe reducirse bastante en curvas muy cerradas.
2. *Suspensión B*: Dirección "moderada". Ofrece suficiente tacto para eliminar la mayoría de los accidentes y suficiente capacidad para tomar la mayoría de las curvas. Sin embargo, deberá reducirse la velocidad para las curvas cerradas.
3. *Suspensión C*: Esta suspensión permitirá tomar curvas cerradas sin reducir demasiado la velocidad; sin embargo, un leve error puede resultar en pérdida del control.

5. Selección de Transmisión

Hay dos tipos de transmisiones. La selección 1 es del tipo automático y 2 es del tipo manual.

1. *Transmisión A*: Automática. Cambio de velocidades no es necesario.
2. *Transmisión B*: La aceleración a velocidades bajas es buena; sin embargo, el control de la aceleración a velocidades entre moderadas y altas es pobre.
3. *Transmisión C*: La aceleración a velocidades bajas es pobre; sin embargo, el control de la aceleración a velocidades entre moderadas y altas es bueno.

Modo de mando

Se selecciona el modo de mando en el primer menú de selección. Este menú ofrece opciones tales como contraseñas y otras selecciones que permiten un juego sin problemas.

JUEGO Devuelve al menú de selección JUEGO/MANDO.

CONTRASEÑA Cuando se selecciona este mando aparece una contraseña de 24 letras y registra la puntuación del jugador 1.

INTRODUCCION DE CONTRASEÑA Cuando se selecciona este mando, la contraseña dada anteriormente es introducida. Si la contraseña es correcta, la palabra "CORRECTO" aparecerá en pantalla y se completará el mando INTRODUCCION DE CONTRASEÑA. Si se introduce una contraseña incorrecta, la palabra "INCORRECTO" aparecerá en pantalla.

INTERCAMBIO Cuando intervienen dos jugadores y el segundo jugador desea que su puntuación se registre en forma de contraseña, entonces se puede usar este mando. Simplemente seleccione, usando las teclas del cursor, y, tras pulsar la barra espaciadora, elija la opción de contraseña. Una vez que haya memorizado el código, seleccione INTERCAMBIO otra vez, si desea que los jugadores vuelvan a sus posiciones originales. Si no vuelve a seleccionar INTERCAMBIO, la posición de los jugadores en la pantalla y sus puntuaciones permanecerán intercambiados.

FIN DEL JUEGO Este juego no termina. Para empezar el juego desde el principio, debe seleccionarse este mando.

El Camino al Reto del F1 Final

1. En este juego, el objetivo no es "despejar una pantalla" para continuar con la pantalla siguiente; en su lugar se requiere un conjunto de puntos para cada carrera. Se debe obtener ese número de puntos (TOTAL PUNTOS) para clasificarse y continuar con la carrera siguiente.

2. Por acabar entre los seis primeros puestos se pueden conseguir entre 9 y 4 puntos por carrera.

3. Para clasificarse para el último calentamiento del F1 debe observarse lo que sigue a continuación.

STOCK, RALLY, F3	TOTAL-PUNTOS necesarios
RESISTENCIA, F3000	12 puntos
F1 Pista 1	25 puntos
F1 Pista 2, 3	33 puntos
F1 Pista 4, 5	48 puntos
F1 Pista 6, 7	65 puntos
F1 Pista 8, 9	84 puntos
F1 Pista 10, 11	105 puntos
F1 Pista 12, 13	128 puntos
F1 Pista 14, 15	153 puntos
F1 Pista 16	180 puntos

Técnicas

1. A fin de obtener aceleraciones efectivas, se necesitan hacer cambios de velocidad. Primero en baja velocidad y observando el tacómetro. Cuando llega a la zona roja, debe cambiarse a la velocidad siguiente. Así, se coge el "tacto" del momento oportuno para cambiar de velocidad.
2. Hay que fijarse en las características de las piezas y aprender cómo aprovecharlas al máximo. Los motores tienen sus propias particularidades.
3. La clave, que determina la derrota o la victoria, depende de cómo se manejan las curvas. Al tomar las curvas, debe reducirse ligeramente la velocidad y atacarlas desde fuera. Luego debe aumentarse la velocidad y girar. Al tomar las curvas hay que mantener en la cabeza "FUERA-DENTRO-FUERA" y "SOPLAR-DENTRO-RAPIDO-FUERA".
4. Debe mantenerse a un mínimo el tiempo en los "boxes" para eliminar el tiempo perdido. No hay tiempo para un tanque lleno de gasolina cuando sólo queda una vuelta.
5. Si el coche empieza a derrapar durante la carrera, el giro del manillar hacia la dirección del derrape lo parará.
6. En carreras "rally", se deben utilizar los derrapes para cambiar de dirección.

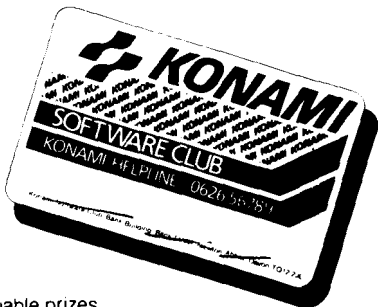
KONAMI **SOFTWARE CLUB**

MONTHLY NEWSLETTER

- **Information:** Future releases
Arcade and computer games reviewed.
- **Programmers Profiles:** Meet the experts behind the games.
- **Letters:** Exchange news and views with other members.
- **Game play:** Hints 'n' tips.

MERCHANDISE

Special discounts on a unique range of Konami branded merchandise.



COMPETITIONS

Great software and other valuable prizes.

COMPUTERISED MEMBERSHIP

Embossed membership card with computer link personalised number allows us to give your enquiry our personal attention.

FREE DRAW

Periodic random draw of members numbers for surprise giveaways.

ANNUAL MEMBERSHIP £3.95

KONAMI **SOFTWARE CLUB**

**Konami Software Club,
Bank Buildings,
Bank Street,
Newton Abbot,
Devon,
TQ12 2JL.**

Fill in your details and send with cheque
or postal order (£3.95), made payable to
Konami Software Club, to:

Please complete in BLOCK CAPITALS

CHRISTIAN NAME: _____ | INITS: _____ | SURNAME _____

ADDRESS: _____

CITY/TOWN _____

COUNTY _____

POSTCODE _____

TEL: _____

DATE OF BIRTH

D

M

Y

COMPUTERS OWNED: _____

D/DRIVE _____

PERIPHERALS _____

MAKE OF J/STICKS _____

WHICH COMPUTER WOULD YOU PURCHASE NEXT? _____
