



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:

Use complete in BLOCK CAPITALS

CHRISTIAN NAME:

INITIALS

SURNAME

ADDRESS:

TOWN:

COUNTY

POSTCODE

DATE OF BIRTH

D M Y

COMPUTERS OWNED:

DRIVE

PERIPHERALS

NAME OF JSTICKS

WHICH COMPUTER WOULD YOU PURCHASE NEXT?



# User's Manual

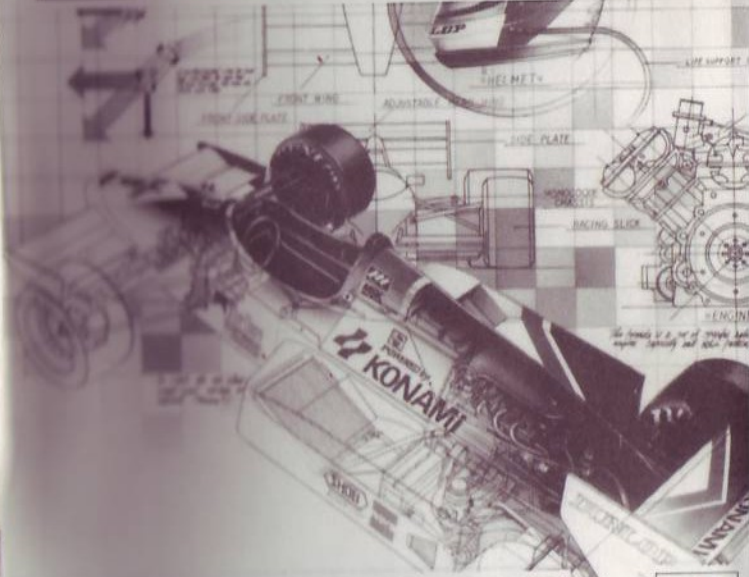
Manuel d'Utilisation



# F-1 SPIRIT™

THE WAY TO FORMULA-1

© KONAMI 1987



## 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.

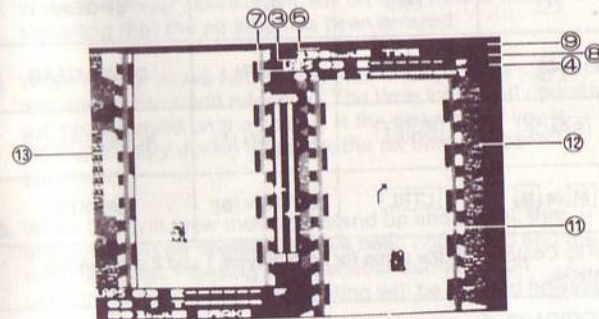
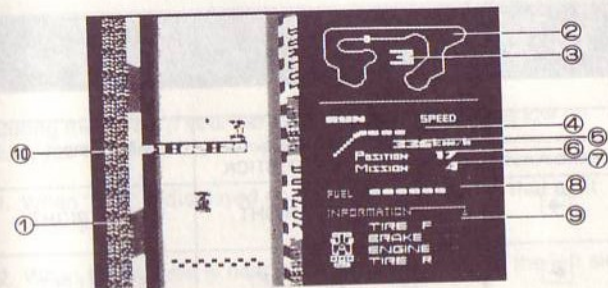
(14) During the race, if you pass a car your position will go up but if the car is behind in laps, this will not improve your position.

(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	
	[D]	RIGHT	STEER RIGHT
	[A]	LEFT	STEER LEFT
	[W]	UP	UP GEAR
	[S]	DOWN	DOWN GEAR
[SPACE]	[SHIFT]	BUTTON (A)	ACCELERATOR
[M] or [N]	[CTRL]	BUTTON (B)	BRAKES

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

KEYBOARD	DESCRIPTION
[F1]	Pause. Game continues when pressed again.
[F5]	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.

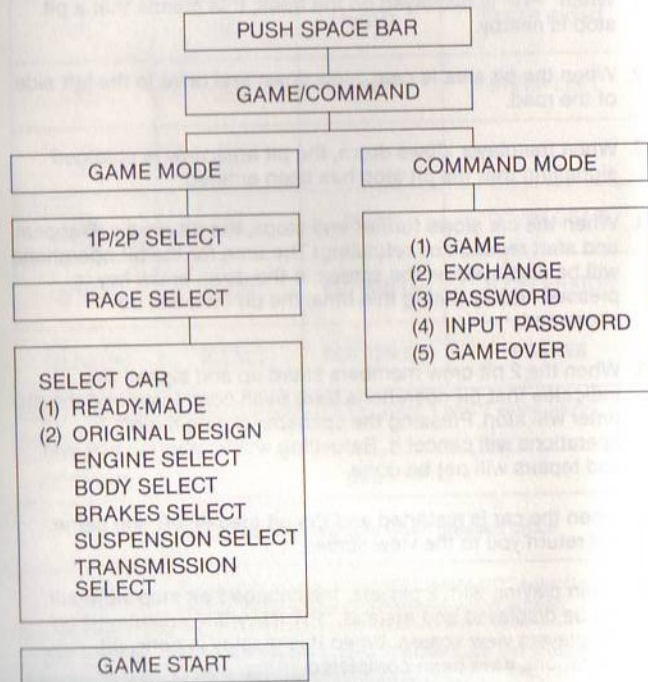
## Pit Stop

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 its 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

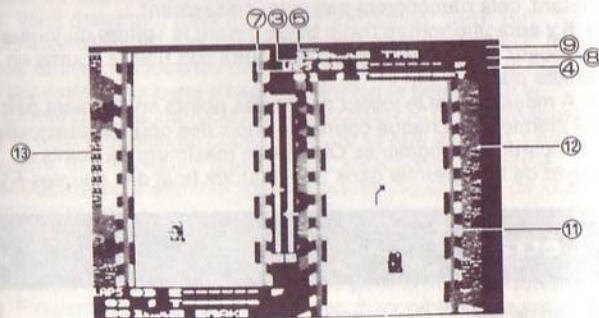
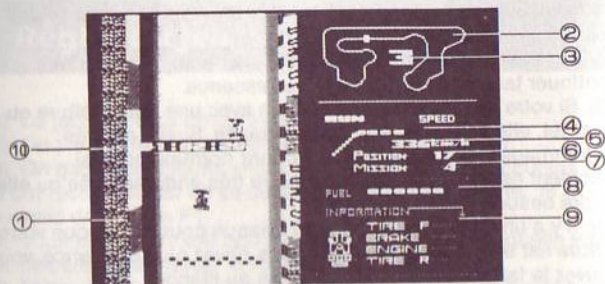
- (1) Ce jeu se joue à un ou à deux.
- (2) On peut utiliser le clavier ou le manche pour jouer.
- (3) On gagne des points en participant aux diverses courses et le but recherché est de se qualifier pour l'ensemble des 16 courses de la série F1.
- (4) Vous pouvez choisir non seulement la course à laquelle 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	
	[D]	A DROITE	VERS LA DROITE
	[A]	A GAUCHE	VERS LA GAUCHE
	[W]	EN HAUT	RAPPORT SUP <sup>R</sup>
	[S]	EN BAS	RAPPORT INF <sup>R</sup>
BARRE ESPACEMENT	[SHIFT]	BOUTON (A)	ACCELERATEUR
[M] ou [N]	[CTRL]	BOUTON (B)	FREINS

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

CLAVIER	DESCRIPTION
[F1]	Pause. Appuyez de nouveau sur F1 pour reprendre le jeu.
[F5]	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.

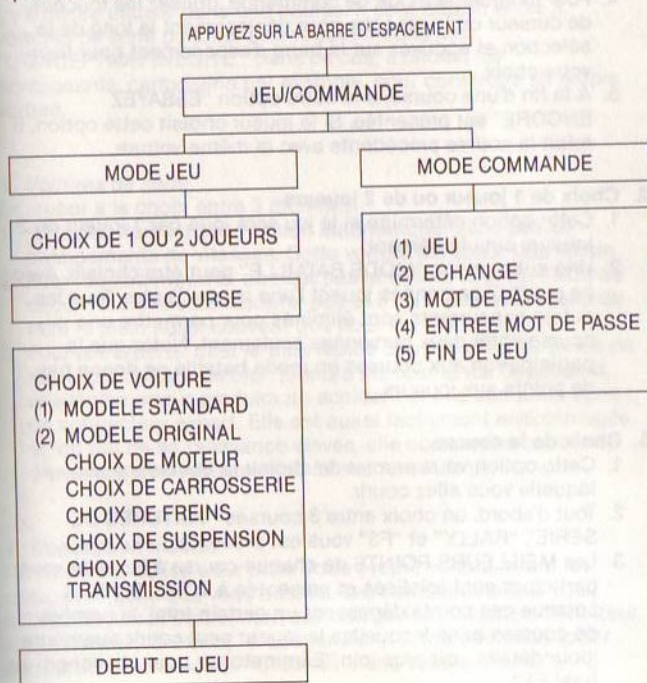
## Arrêt de stand

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.

### Éliminatoires 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 dérapé pendant une course, tournez le volant dans la direction du dérapage pour l'arrêter.
6. Dans les courses de rallye, utilisez le dérapage pour changer la 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