



**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: _____ UNITS: _____ 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? _____



User's Manual

Manuel d'Utilisation
Bedienungsanleitung Manual del Usuario

F-1 SPIRIT™

THE WAY TO FORMULA-1

© KONAMI 1987



Règles du jeu

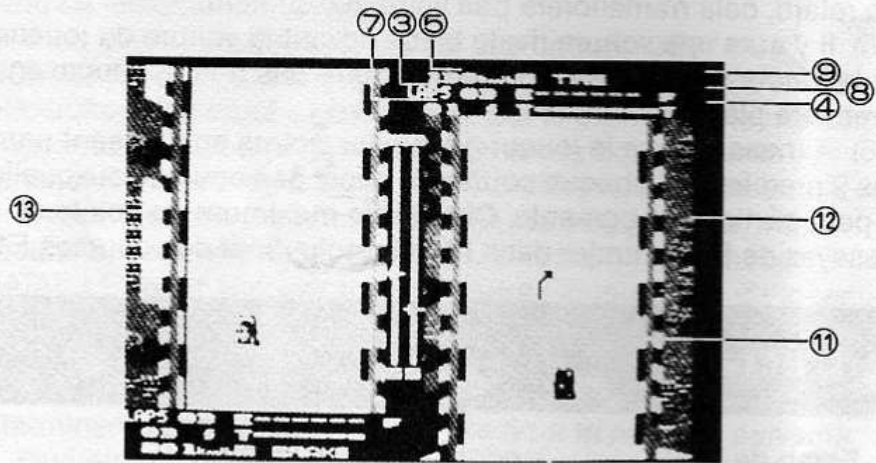
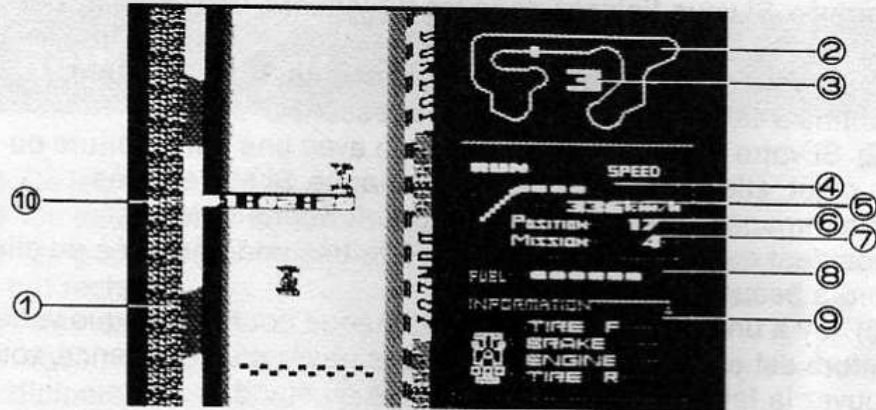
- (1) Ce jeu se joue à un ou à deux.
- (2) On peut utiliser le clavier ou le manche pour jouer.
- (3) On gagne des points en participant aux diverses courses et le but recherché est de se qualifier pour l'ensemble des 16 courses de la série F1.
- (4) Vous pouvez choisir non seulement la course à laquelle 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 ^R
↓	S	EN BAS	RAPPORT INF ^R
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.

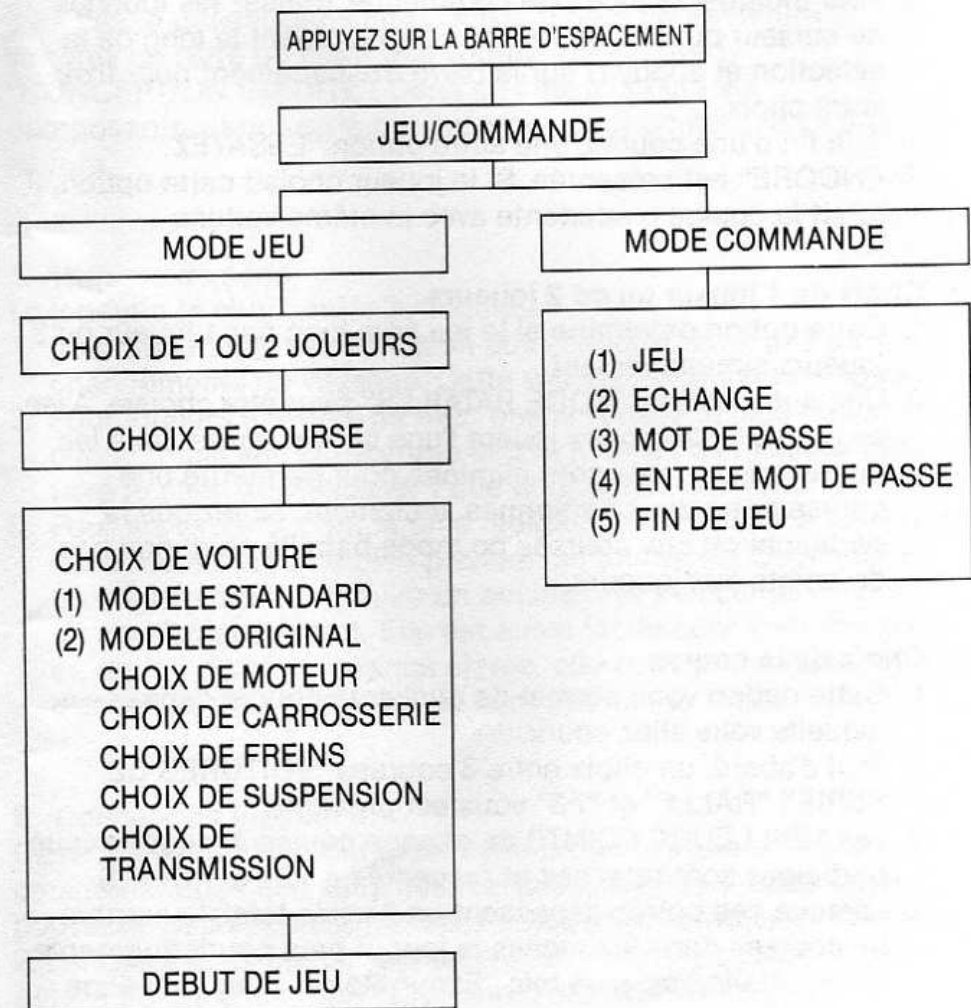
Arret de stand

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 reparaît.
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.