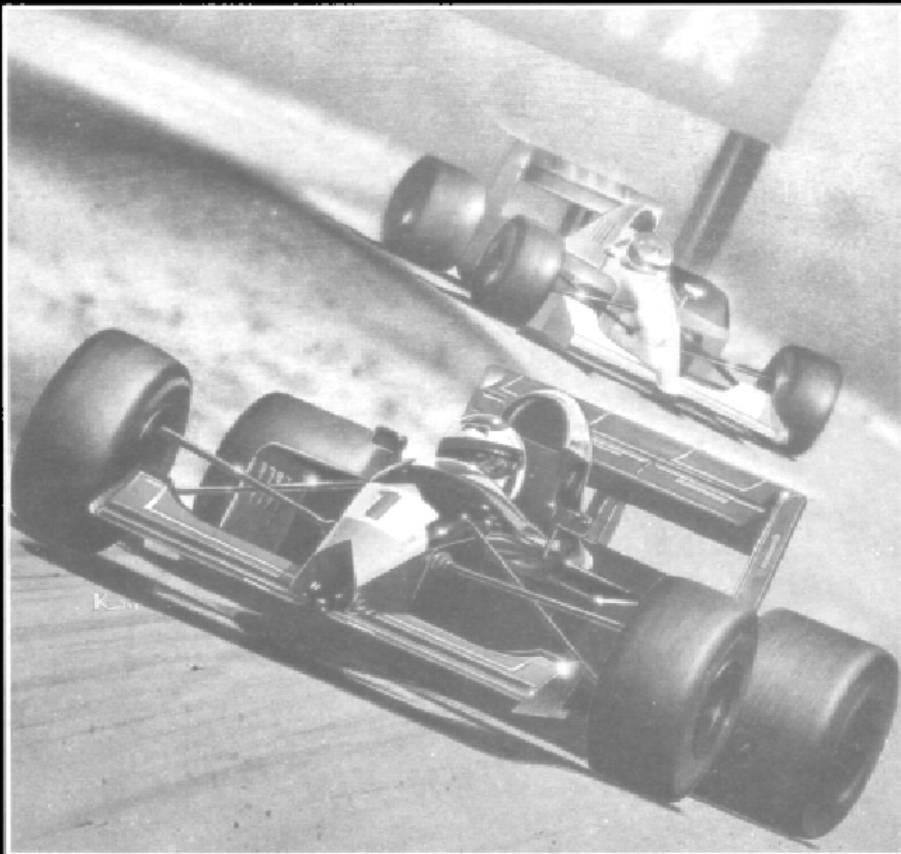


F17 CHALLENGE



TEAM 17

ONE MEG AMIGA

F17 CHALLENGE

F17 Challenge est un jeu de course automobile fascinant de style arcade pour votre Amiga. L'objectif est de devenir champion du monde de Formule 1 en passant par tous les circuits les plus difficiles du monde. Vous avez le choix entre quatre voitures, qui ont chacune des caractéristiques spécifiques et choisir le style de jeu et le niveau de difficulté qui vous conviennent le mieux. Vous verrez que F17 Challenge plaira à une grande gamme de joueurs tant au niveau de la difficulté qu'au niveau des options réalisme/arcade. Amusez-vous bien.

1 CHARGEMENT DE F17 CHALLENGE

"F17 CHALLENGE" fonctionne sur tous les modèles Amiga, nécessite au minimum 1 Mo de RAM et une manette de jeu reliée au port 2. Nous recommandons un lecteur supplémentaire.

- 1) Eteignez votre Amiga, attendez environ 10 secondes et remettez-le en marche
- 2) Uniquement si vous avez un Amiga 1000 : insérez la diskette Kickstart et attendez de voir apparaître l'invite Workbench.
- 3) Insérez DISK 1 dans le lecteur DFO: et le jeu commencera à se charger. Après quelques secondes une séquence de présentation commencera

2 SELECTION PLEIN ECRAN/ECRAN NORMAL

Vous pouvez choisir entre le mode vidéo NTSC ('FULL SCREEN', plein écran) ou PAL ('NORMAL SCREEN', écran normal) si votre machine possède une version récente de la puce 'Fat Agnus' Amiga. Si vous avez un ancien 2000, 500 ou 1000 cette option ne fonctionnera peut-être pas et la taille de l'écran sera la taille normale par défaut.

Pour sélectionner l'un des deux modes d'affichage, déplacez la manette vers la gauche ou vers la droite pour mettre en double brillance l'option désirée et appuyez sur le bouton "feu".

3 MENU PRINCIPAL

Déplacez la manette de jeu vers le haut, à gauche ou à droite pour mettre en double brillance l'une des quatre icônes disponibles et appuyez sur feu.

WORLD CHAMPIONSHIP

Vous devez parcourir chacun des 16 circuits du championnat du monde de Formule 1.

RACE SINGLE CIRCUIT

Vous pouvez choisir n'importe lequel des 16 circuits pour une course hors championnat.

PRACTICE

Une course d'entraînement sur un circuit de test difficile, avec ou sans concurrents.

OPTIONS

Vous pouvez adapter le jeu sur mesure en modifiant diverses options présentées à la section suivante.

4 OPTIONS DE JEU

Ces options adaptent le niveau de difficulté, les options de commande et autres aspects du jeu. Vous pouvez y accéder à partir du menu principal.

Pour modifier les paramètres déplacez le cane orange avec la manette et appuyez sur feu pour vous déplacer entre les diverses options de chaque article.

CAR (VOITURE)

Vous avez le choix entre quatre voitures, qui ont chacune leurs caractéristiques spécifiques. Les voici:

Rouge : moteur puissant, très rapide dans les lignes droites.

Rouge/blanche : donne le meilleur d'elle-même même quand il pleut.

Verte/blanche : moteur puissant structure solide pour les pistes difficiles.

Jaune/Verte : une voiture rapide pour les pistes rapides

GEARS (VITESSES)

Choisissez le mode que vous désirez

AUTO : vitesses automatiques, vous n'avez qu'à accélérer

MANUAL : appuyez sur le bouton 'feu' et déplacez la manette vers le haut (pour la vitesse supérieure) ou vers le bas (pour la vitesse inférieure)

ACCELERATE (ACCELERATION)

BOUTON : appuyez sur le bouton feu pour accélérer. Pour FREINER déplacez la manette vers le bas.

MANETTE : déplacez la manette vers le haut pour accélérer et vers le bas pour FREINER.

TOURS

Choisissez le nombre de tours de piste (5, 8, 10 ou 15).

Si vous choisissez le mode de jeu 'ARCADE' (voir ci-dessous) le nombre de tours est réglé automatiquement sur 3

GAME MODE (MODE DE JEU)

Vous avez le choix entre deux sortes de championnat du monde.

NORMAL : vous parcourrez chaque circuit l'un après l'autre même si vous ne finissez pas la course, et vous pouvez sauvegarder votre position actuelle sur disque.

ARCADE : vous êtes admis au circuit suivant uniquement si vous terminez la course dans l'un des six premiers.

Vous ne pouvez pas sauvegarder sur disque et le niveau de difficulté augmente de circuit à circuit

LEVEL (NIVEAU)

Choisissez le niveau de difficulté.

ROOKIE : le niveau le plus facile.

AVERAGE : niveau moyen

PRO : réservé aux professionnels!

EDIT NAMES (MODIFICATION DES NOMS)

Vous pouvez changer les noms par défaut des conducteurs/équipes. Si vous voulez, vous pouvez taper le nom de tous vos champions et équipes et vous mesurer à eux! Bien sûr, vous pouvez les sauvegarder pour les utiliser plus tard. Suivez les instructions sur l'écran pour charger et sauvegarder ces données.

Votre nom durant la course apparaît dans une couleur différente de celle des autres.

EXIT (SORTIE)

Vous fait revenir au menu principal.

5 PRACTICE (ENTRAINEMENT)

Vous pouvez parcourir la piste de test pour améliorer votre conduite. Lorsque la carte de la piste apparaît, choisissez la présence d'autres voitures sur le circuit (OPPONENTS ON), une course sans aucune autre voiture (OPPONENTS OFF) ou revenez au menu principal (CANCEL). Durant la course appuyez sur la touche "ESC" pour quitter la séance d'entraînement et revenir au menu principal.

6 COMMANDES

Vers la gauche : Virage à gauche

Vers la droite : Virage à droite

Vers le haut/bouton feu : Accélération (voir chapitre 4)

Vers le bas : Freinage

Remarque - si vous choisissez "Manual Gear" (changement de vitesses manuel) les options suivantes sont applicables (voir 4 : "GEARS")

Vers le haut + bouton feu : Vitesse supérieure.

Vers le bas + bouton feu : Vitesse inférieure.

TOUCHES

P = Pause OUI/NON.

I = Panneau état OUI/NON.

ESC = Quitter la course.

7 STATUS PANEL (PANNEAU ETAT)

Vous le trouverez en haut de l'écran. Il vous fournit des informations importantes concernant la course :

Le numéro du tour que vous effectuez, votre chronométrage, vitesse actuelle, pourcentage de dégâts (les dégâts affectent la performance de votre voiture : 100% signifie que vous êtes hors-course), meilleur temps par tour, position actuelle et nombre de voitures dans la course.

Si vous voulez, vous pouvez faire disparaître le panneau état en appuyant sur la touche T.

8 PIT-STOP

Si votre voiture a des dégâts qui approchent 100% nous vous recommandons de vous arrêter au stand de réparation.

Un peu après la ligne de départ/arrivée, sur la droite vous trouverez la voie de réparation (cherchez les douzaines de grands panneaux blancs) Passez sur cette voie et freinez. Une équipe ultra-rapide apparaîtra immédiatement et réparera votre voiture.

Vous pouvez attendre jusqu'à ce que le niveau de dégâts ou DAMAGE redescende à zéro puis il vous surfit d'accélérer à nouveau et de reprendre le circuit. Vous pouvez aussi appuyer sur feu pour arrêter les mécaniciens quand vous pensez que votre voiture est suffisamment réparée et repartir.

Il est très important de garder un œil sur le niveau de dégâts. Nous vous recommandons de faire réparer les hauts niveaux de dégâts très rapidement car de graves dégâts affectent la performance générale de votre voiture. Il faut environ 13 secondes pour réparer entièrement une voiture endommagée à 95% alors pensez-y.

9 RACE SINGLE CIRCUIT

Lorsque vous sélectionnez l'icône 'RACE SINGLE CIRCUIT' l'écran 'SELECT TRACK' (choisissez votre piste) apparaît et vous pouvez choisir l'un des 16 circuits du championnat du monde. Déplacez la manette à gauche et à droite pour parcourir les cartes et appuyez sur feu pour confirmer. En bas de l'écran vous verrez apparaître une nouvelle barre d'options.

QUALIFY

Pour arriver aux premières positions de départ, vous devez vous qualifier. Vous ferez 2 tours pour obtenir le meilleur temps puis, après affichage d'un tableau de résultats vous passerez à la compétition elle-même, à une position de départ basée sur votre meilleur temps durant les 2 tours de qualification.

RACE CIRCUIT

Si vous ne voulez pas vous qualifier, vous pouvez choisir cette option mais vous partirez tout au fond!

CANCEL

Pour revenir au menu principal.

Si vous poussez la manette vers le haut la barre disparaît et vous pouvez sélectionner un autre circuit.

10 CHAMPIONNAT DU MONDE

L'écran WORLD CHAMPIONSHIP vous montre la carte du circuit que vous allez parcourir ainsi que quatre options :

QUALIFY et RACE CIRCUIT

Pour vous qualifier ou amplement prendre part à la course

DISK

Pour sauvegarder ou charger votre position dans le jeu (var ci-dessous). Cette option n'est pas disponible si le "mode Arcade" a été sélectionné.

QUIT

Pour abandonner le championnat du monde.

11 OPERATIONS SUR DISQUE

Vous pouvez sauvegarder votre position actuelle sur disque Lorsque l'écran "DISK ACCESS" apparaît déplacez la manette pour sélectionner l'une des 6 icônes disque et appuyez sur feu. La barre options en bas de l'écran vous permet de SAVE (sauvegarder) le jeu, de LOAD (charger) le jeu ou de CANCEL (annuler) pour revenir au menu précédent. Si vous poussez la manette vers le haut la barre disparaît et vous pouvez sélectionner une autre icône disque.

Vous pouvez aussi sauvegarder les meilleurs tours de piste sur disque. Suivez les instructions sur l'écran Notez que vous pouvez également remettre les temps de tour de piste à zéro dans les options Vous Remettrez ainsi à zéro les tours de piste stockés en "mémoire" à ce moment là. Lorsque vous confirmez les opérations SAVE (sauvegarde) ou LOAD (chargement), suivez les instructions sur l'écran

12 RESULTATS DES COURSES

Après chaque course vous verrez deux tableaux intéressants : le tableau RACE FINISHING RESULTS (résultats de la course) et le tableau DRIVERS CHAMPIONSHIP (championnat conducteurs). Le premier vous donne, pour chaque conducteur, sa position, son nom, son équipe et les points qu'il a obtenus durant la course (10 au vainqueur, 6 au second, 4 au troisième, 3 au quatrième, 2 au cinquième et 1 au sixième). Le second tableau résume les résultats course par course. Appuyez sur feu pour sauter chaque tableau.

13 CREDITS

Conception du jeu	Holodream
Programme	Fabrizio Farenga
Graphiques	Alfredo Siragusa and Raffaele Valensise
Musique	Nicola Tomljanovich
Sound f/x	Raffaele Valensise
Illustration de la couverture	Kevin Jenkins
Support Technique de	Francesco Simula and Massimiliano De Sanctis
Gestion de projet	(Holodream) Raffaele Valensise (Team 17) Martyn Brown
Remerciements spécial à	Max Reynaud Luca Farenga Daniela Liberatori Paolo Baco Rigas Raftopolous Gianluca Sclano Tiziano Toniutti The Small Fishing Game

Produced by Team 17

Copyright Holodream Software/Team 17 Software Ltd.

Team 17 reserves the right to change or modify the program and/or these instructions without notice, in accordance

With our continual development policy

All Product trademarks are acknowledged



**Marwood House, Garden Street, Wakefield, West Yorks.
England. Tel:0924 201846**