

# Team Suzuki

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### Commodore Amiga

1. Introduisez la disquette dans le lecteur de disques incorporé.
2. Branchez la souris sur le port numéro 1.
3. Allumez l'ordinateur/la télévision et le jeu se chargera alors automatiquement.

### Atari ST

1. Introduisez la disquette dans le lecteur de disques incorporé.
2. Branchez la souris sur le port numéro 0.
3. Allumez l'ordinateur/la télévision et le jeu se chargera alors automatiquement.

### Le Jeu Team Suzuki

Le but de Team Suzuki est, bien sûr, d'être le pilote le plus rapide du monde et de terminer en première position après une saison de seize circuits choisis parmi les pistes les plus passionnantes et les plus difficiles du monde. Cela ne sera pas aisé: sept autres prétendants essaieront d'atteindre le même but mais le défi sera dur et captivant. Etes-vous à la hauteur? Il n'y a qu'un moyen de le savoir...

### Le menu principal

Bien que Team Suzuki soit plus une simulation qu'un jeu d'arcades, les commandes et le système des menus sont conçus de manière à faciliter au maximum votre progression à travers le jeu. En conséquence, la plupart des informations dont vous aurez besoin sont affichées sur l'écran. Pour choisir une option quelconque, vous n'aurez qu'à placer le pointeur de la souris sur cette information et à appuyer sur le bouton de gauche.

Après le chargement du jeu, le premier écran qui se présentera à vous sera l'écran de choix des motos selon la grosseur de leurs cylindres et de choix entre entraînement, course simple ou saison complète. La moto la plus petite, ayant une capacité de 125 cm<sup>3</sup>, a des vitesses automatiques et est donc la moto la plus facile à contrôler. Les grosses cylindrées ont des vitesses manuelles et sont plus rapides; il est donc beaucoup plus difficile de gagner avec ces motos.

Si vous choisissez l'entraînement, vous passez directement à un circuit vide sur lequel vous pouvez vous familiariser avec les commandes de la moto.

Cette écran vous permet également de choisir les méthodes de contrôle. Il existe trois séries de commandes:

#### Les commandes normales:

La commande HELP vous permet non seulement de faire des sélections à partir du menu des options mais aussi de permuer entre les commandes normales et les autres commandes. Les commandes normales sont:

- Bouton de droite de la souris: Accélérer.
- Bouton de gauche de la souris: Freiner.
- CTRL: Monter d'une vitesse.
- SHIFT: Rétrograder.

### **Autres Commandes:**

Bouton de droite de la souris et roulement de la souris vers l'avant: Augmenter les tours par minute / Accélérer.

Bouton de gauche de la souris et roulement de la souris vers l'arrière: Monter d'une vitesse.

Bouton de droite de la souris et roulement de la souris vers l'arrière: Freiner.

Bouton de gauche de la souris et roulement de la souris vers l'arrière: Rétrograder.

### **Commandes de joystick:**

Voici les commandes de joystick disponibles:

Gauche: virer à gauche.

Droite: virer à droite.

Haut: accélérer.

Bas: freiner.

Haut et Feu: monter d'une vitesse.

Bas et Feu: rétrograder.

### **“Par-dessus votre épaule”**

Dans n'importe quel mode, vous avez la possibilité de regarder derrière vous pour vérifier si les coureurs se rapprochent de vous ou s'ils sont sur le point de vous rattraper. Pour cela, appuyez sur la barre d'espacement. Relâchez-la pour retourner à la vision normale.

## **Course Simple**

Le choix de cette course vous fait passer à un autre menu ayant les options suivantes:

Extra Tracks (pistes supplémentaires): Cette option vous permet de charger des pistes, en plus des seize pistes qui sont déjà présentes.

Qualify (se qualifier): Allez directement au damier pour vous qualifier. Cette qualification a lieu avant chaque course. Quel que soit votre temps de qualification, vous vous qualifierez pour la course mais votre position sur le damier sera déterminée par votre tour de piste le plus rapide.

Laps per race (tours de piste par course): Le défaut pour le nombre de tours par course est 5. Ce chiffre peut être modifié afin de permettre jusqu'à cinquante tours par course. Les tours sont augmentés de cinq à chaque fois que vous cliquez sur le bouton de droite de la souris et diminués de cinq quand vous cliquez sur le bouton de gauche.

Track (piste): Cette option vous permet de modifier la piste sur laquelle se déroulera la course simple. Utilisez les boutons de la souris pour passer d'une piste à l'autre jusqu'à ce que vous trouviez la piste qui vous convient. Vous aurez aussi l'option d'introduire votre nom à cet écran, dans le tableau bleu portant la mention "PLAYER ONE" (joueur un). Servez-vous de la touche Backspace (Rappel Arrière) pour effacer le nom qui se trouve dans ce tableau et y taper le vôtre.

## **Saison Complète**

Si vous sélectionnez cette option, les choix suivants vous seront offerts:

### **Load Game (charger le jeu):**

Vous pouvez charger et sauvegarder votre position après chaque course si vous le souhaitez. Cette option vous permet aussi de charger une position sauvegardée. En même temps que vous sauvegardez vos propres données, vous sauvegarderez également les données de tous les autres motocyclistes.

### **Save Game (sauvegarder le jeu):**

Cette option vous permet de sauvegarder une position sur disquette après une course quelconque. Les instructions se rapportant à cette opération sont affichées sur l'écran. La possibilité de sauvegarder sur RAM (mémoire vive) existe mais vous ne pouvez l'utiliser que trois fois par saison.

### **Extra Tracks (pistes supplémentaires):**

voir plus haut.

### **Qualify (se qualifier):**

voir plus haut.

### **Laps per race (tours de piste par course):**

voir plus haut.

Cet écran affiche le classement actuel des concurrents à la fin de chaque course. Vous pouvez aussi taper votre nom sur cet écran de la même manière qu'il vous a été indiqué auparavant.

## **La Course**

Une fois que vous êtes dans la course, un indicateur situé au coin supérieur gauche enregistre, dans l'ordre, le temps de votre tour de piste actuel, votre meilleur temps et le nombre de tours qui restent.

### **Dégâts à la moto**

Si votre moto entrait en collision avec une autre, si elle venait à sortir carrément de la route ou encore, si vous tombiez de votre moto, vous subiriez une certaine quantité de dégâts. Sur les motos de 125 cm<sup>3</sup>, les dégâts subis sont moins importants que ceux qui sont subis sur les plus grosses cylindrées, ce qui fait que ce niveau n'est pas trop difficile. Un message indiquant la nature des dégâts clignotera sur votre écran. Si vous subissez trop d'accidents pendant une course, votre moto sera si endommagée que vous serez obligé d'abandonner la course.

### **Indicateur de position**

A la fin de chaque tour de piste, votre position clignotera sur l'écran. Il en sera de même à chaque fois que vous dépasserez un adversaire.

### **Autres options**

Team Suzuki est probablement le jeu de polygones à scrolling le plus régulier qui existe et il peut même être rendu plus régulier et plus rapide. Voici comment le faire: En même temps qu'il calcule la position de tous les polygones et qu'il les trace sur l'écran, l'ordinateur doit également tracer votre tableau de bord. Essayez de prendre part à la course sans l'aide de votre tableau de bord, ce qui épargnera le soin à votre ordinateur de penser au tableau et lui donnera plus de temps pour rendre les polygones plus réguliers.

Comme option par défaut et afin d'avoir un jeu plus régulier et plus rapide, les autres motos sont dépourvues de pilotes. Cependant, les pilotes existent. Ils peuvent être appelés à l'écran ou retirés. Bien que le jeu ne soit pas aussi régulier si les autres motos sont conduites par leurs pilotes, cette dernière option injecte quand même plus de réalisme à la course. Il vous appartient, bien sûr, de choisir la combinaison que vous voulez. Voici les touches correspondant à ces options:

Avec/Sans les pilotes: M

Avec/sans tableau de bord: C

Ces options peuvent être utilisées à tout moment du jeu, même pendant la course. Elles vous permettent de trouver le genre de course qui vous convient le mieux.

## Points de vue

La moto peut être vue à partir de votre propre perspective ou à partir d'un nombre infini d'autres points.

- 1 - Vue avant à partir de la moto.
- 2 - Vue arrière à partir de la moto.
- 3 - Vue d'une position fixe de la caméra.
- 4 - Angles de vue de la caméra par rapport à la moto.
- 5 - Angles de vue de la caméra par rapport au nord.

Les vues 4 et 5 peuvent être modifiées à l'aide des touches de clavier suivantes:

2 - Rotation vers le haut.

4 - Rotation à gauche.

6 - Rotation à droite.

8 - Rotation vers le bas.

Touche de direction "Haut" - Zoom.

Touche de direction "Bas" - Sortie de zoom.

Ces options ne s'appliquent qu'en mode d'entraînement. Pendant la course, vous êtes limité aux options 1, 2 et 3 seulement.

## Répétitions

En mode d'entraînement, les quinze à trente dernières secondes d'une course sont enregistrées. Vous pouvez les revoir à la fin d'une course. Pour cela, appuyez sur la touche R.

## Autres touches

Q - Quitter la qualification ou la course actuelle.

ESCAPE - Quitter le jeu entièrement.

BACKSPACE - Pause. Appuyer sur une touche quelconque pour continuer.

< - Assombrissement de l'écran.

> - Eclaircissement de l'écran.

P - Afficher la position.

D - Afficher les dégâts.

## Generique

Programmation

Karl West

Musique

MC Slack

Présentation artistique supplémentaire

Jer O'Carroll

Mention spéciale à toute l'équipe de Suzuki pour son soutien généreux et à Team Suzuki pour son aide.