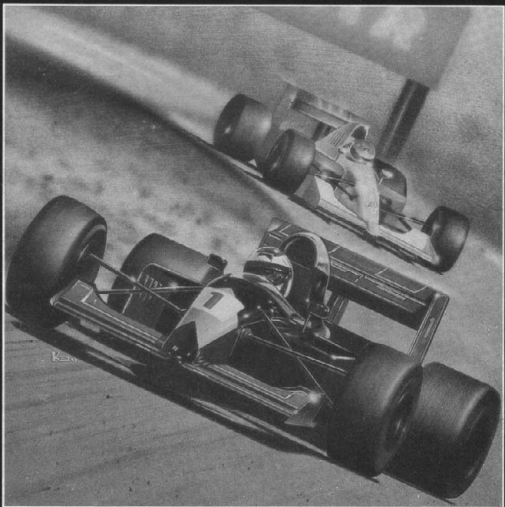


# F17 CHALLENGE



**F17**

ONE MEG AMIGA

## ENGLISH

F17 Challenge is an exciting arcade style race game for your Amiga, the aim is to become the World F17 Champion by racing your way around the worlds toughest circuits. Select from four different cars, each with its own characteristics and choose the style of game and skill level that's best for you. You'll find that F17 Challenge caters for a wide range of players in both skill levels and realism/arcade options.

### 1 LOADING F17 CHALLENGE

"F17 CHALLENGE" runs on any Amiga model, requires at least 1 Meg of RAM and one joystick connected to port 2. An extra drive is recommended.

- 1) Turn off your Amiga, wait for about 10 seconds and then turn it back on.
- 2) Amiga 1000 owners only: insert the "Kickstart" disk and wait for the Workbench prompt screen.
- 3) Insert DISK 1 into drive DF0: and the game will commence loading, after a short time a presentation sequence will begin.

### 2 SCREEN SELECTION

You can choose between the NTSC (FULL SCREEN) or PAL (NORMAL SCREEN) video mode if your machine has a recent version of the Amigas "Fat Agnus" chip. If you have an old 2000, 500 or 1000 then this option might not work and the screen size will default to normal.

To select one of the two display modes, move the joystick left or right to highlight the desired option and press the fire button.

### 3 MAIN MENU

Move the joystick up, down, left, right to highlight one of the four available icons and press fire.

#### WORLD CHAMPIONSHIP

You have to race all of the 16 circuits of the F17 World Championship.

#### RACE SINGLE CIRCUIT

You can choose any of the 16 circuits to enjoy a non-Championship race.

### PRACTICE

You will race on a difficult test-track, with or without opponents.

### OPTIONS

You can customize the game by modifying various options outlined in the next section.

## 4 GAME OPTIONS

These customize the skill level, control options and other aspects of the game. They are accessed via the main menu.

To modify the parameters move the orange square using the joystick and press fire to switch through the available options of each item.

### CAR

There are four cars available, each with it's own characteristics, these are as follows;

Red	: powerful engine, very fast in straight tracks.
Red/White	: reaches its best even during wet races.
Green/White	: Powerful engine, strong structure for difficult tracks.
Yellow/Green	: a fast car for fast tracks.

### GEARS

Select the gearshift of your car.

AUTO	: automatic gear, just accelerate!
MANUAL	: push the fire button and move the joystick up (shift up) or down (shift down).

### ACCELERATE

BUTTON	: push the fire button to accelerate; to BRAKE move the joystick down.
STICK	: move the joystick up to accelerate; to BRAKE move the stick down.

### LAPS

Choose the lap number (5, 8, 10 or 15). If you select the "ARCADE" Game Mode (see below), the lap number is automatically set to 3.

## ENGLISH

### GAME MODE

You can choose between two kinds of World Championship.

**NORMAL** : you will race each circuit one after the other even if you don't complete the race and you can save your current position to disk.

**ARCADE** : you are admitted to the subsequent circuit only if you end the race in the top six positions. You cannot save to disk, the difficulty level gradually grows from circuit to circuit and the lap number is fixed to 3.

### LEVEL

Select the difficulty level.

**ROOKIE** : The easiest level.

**AVERAGE** : The intermediate level.

**PRO** : Strictly for the professionals!

### EDIT NAMES

You can modify the default drivers/team names. In theory you could enter all your favourite real-life drivers and teams and compete against them! It's possible to save these for later use. Follow the on-screen instructions for loading & saving this data. The driver-name that will be yours during the race is shown in a different colour to the rest.

**EXIT** - Go back to the Main Menu.

### 5 PRACTICE

You can race the test-track to improve your driving ability. When the track map appears, choose if you want to race with other cars on the circuit (**OPPONENTS ON**), race with no other car (**OPPONENTS OFF**) or go back to the Main Menu (**CANCEL**). During the race press "ESC" key to quit the practice session and go back to the Main Menu.

### 6 CONTROLS

Joystick left : Steer left

Joystick right : Steer right

Joystick up / Fire button : Accelerate (Chapter 4)

Joystick down : Brake

Note - if Manual Gear is selected the following applies (see 4: GEARS)

Joystick up + Button : Gear up

Joystick down + Button : Gear down

### KEYS

P = Pause ON/OFF

I = Toggle Status Panel On/Off

ESC = QUIT the race

### 7 STATUS PANEL

You find it on the top of the screen; it gives you important information about the race:

Your current lap and lap time, current speed, gear, percentage damage (damage affects your cars performance - 100% means you are out of the race), best lap-time, current position and the number of cars in the race.

If you like, the status panel can be turned off by pressing the "I" key.

### 8 PIT-STOP

If your car has a damage percentage near to 100%, we suggest that you to stop at the pits. Just a little after the start/finish line, on the right, there's the pit-lane (look for the dozens of big white signs!).

**Enter this line and brake.** Immediately a fast team of guys will appear and proceed to repair your car; you can wait until the **DAMAGE** level reaches zero, then just accelerate to re-enter the circuit, or you can press fire to stop the mechanics when you think enough damage has been fixed, and leave the pits.

Keeping your eyes peeled on the **DAMAGE** rating is very important, we recommend that you get high levels of damage repaired as soon as possible as heavy damage affects the cars overall performance. It takes about 13 seconds to fully repair a 99% damaged car so do bear this in mind.

## ENGLISH

### 9 RACE SINGLE CIRCUIT

When the "RACE SINGLE CIRCUIT" icon is selected, the "SELECT TRACK" screen appears and you can choose one of the 16 circuits of the World Championship. Move the joystick left and right to scroll the maps and press fire to confirm. On the bottom of the screen appears a new options bar:

**QUALIFY** - To reach the first positions of the grid, you have to qualify; you will race 2 laps to get the fastest lap time and then, after a result table, you will be involved in real competition, at a grid position based on how fast your second (or best) lap-time was.

**RACE CIRCUIT** - If you don't want to qualify, you can select this option but you will start at the back of the grid!  
**CANCEL** - To go back to the Main Menu.

If you push the joystick up the bar disappears and you can select another circuit.

### 10 WORLD CHAMPIONSHIP

The "WORLD CHAMPIONSHIP" screen shows you the map of the circuit you are going to race and four options: **QUALIFY** and **RACE CIRCUIT** - To qualify or race the circuit;

**DISK** - To save or load your game position (see below). This option is not available if the "Arcade mode" has been selected.

**QUIT** - To abandon the World Championship.

### 11 DISK OPERATIONS

You can save your current game position to disk. When the "DISK ACCESS" screen appears move the joystick to select one of the 6 disk icons and press fire; the options bar on the bottom of the screen allows you to **SAVE** the game, **LOAD** the game or **CANCEL** to go back to the previous menu. If you push the joystick up the bar disappears and you can select another disk icon.

You may also save the best-laps to disk, follow on-screen instructions to do so. Note that you may also reset the lap-times in the options, this will also reset the ones stored in "memory" at the time you reset them.

When you confirm the **SAVE** or **LOAD** operations, follow the on-screen instructions.

### 12 RACE RESULTS

After each race you will see two interesting tables: the **RACE FINISHING RESULTS** table and the **DRIVERS CHAMPIONSHIP** table. The first one shows, for each driver, his position, his name, his team and the points earned in the race (10 to the winner, 4 to the second, 4 to the third, 3 to the fourth, 2 to the fifth, 1 to the sixth). The second one sums up the results race by race.

Press fire to skip each table.

### 13 CREDITS

Game design	Holodream
Program	Fabrizio Farenga
Graphics	Alfredo Siragusa and Raffaele Valensise
Music	Nicola Tomljanovich
Sound fix	Raffaele Valensise
Cover illustration	Kevin Jenkins
Technical support by	Francesco Simula and Massimiliano De Sanctis
Project Management	
(Holodream)	Raffaele Valensise
(Team 17)	Martyn Brown
Special Thanks to	
Max Reynaud	Luca Farenga
Daniela Liberatori	Paolo Bacci
Rigas Raftopoulos	Gianluca Scano
Tiziano Toniutti	The Small Fishing Game

Produced by Team 17

Copyright Holodream Software/Team17 Software Ltd.

Team17 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.

# 1 F17 Challenge Laden

F17 CHALLENGE läuft auf jedem Amiga-Modell, benötigt mindestens 1 Meg RAM und einen Joystick (Steuerknüppel), der an Port 2 angeschlossen ist. Ein zusätzliches Diskettenlaufwerk wird empfohlen.

- 1) Schalten Sie Ihren Amiga aus, warten Sie 10 Sekunden und schalten Sie wieder ein.
- 2) Nur für Amiga 1000 Benutzer: Legen Sie die "Kickstart"- Diskette ein und warten Sie auf die "Workbench" - Aufforderung auf dem Bildschirm.
- 3) Legen Sie DISKETTE 1 in Laufwerk DFO ein: das Spiel wird geladen, und nach kurzer Zeit erscheint eine Bildmaskenabfolge.

# 2 Vollständige Bildschirm/Normale Bildschirmwahl

Sie können zwischen NTSC (FULL SCREEN) oder PAL (NORMAL SCREEN) Videomodus wählen, wenn Ihr Computer eine neue Version des Amiga "Fat Agnus" Chip hat. Bei alten Amigas 2000, 500 oder 1000 kann diese Option möglicherweise nicht eingestellt werden, in diese Fall wird die Bildschirmgröße auf den Standardwert zurückgestellt.

Zur Wahl einer dieser beiden Darstellungsformen bewegen Sie den Joystick (Steuerknüppel) nach links oder rechts, um die erwünschte Option hervorzuheben, und drücken den Feuerknopf.

# 3 Hauptmenü

Den Joystick (Steuerknüppel) aufwärts, abwärts, nach links oder rechts schieben, um eine der vier Abbildungen hervorzuheben, und Feuer drücken.

**Weltmeisterschaft** - Sie müssen Rennen alle 16 Rennen der F17 Weltmeisterschaft fahren.

**Einzelrennen** - Sie können eine der 16 Rennstrecken wählen und ein Rennen fahren, das nicht zur Meisterschaft gezählt wird.

**Übungsstrecke** - Sie fahren ein Rennen auf einer schwierigen Teststrecke mit oder ohne Gegner.

**Optionen** - Sie können das Spiel an Ihre eigenen Wünsche anpassen, indem Sie die verschiedenen Optionen, die im nächsten Teil beschrieben werden, modifizieren.

# 4 Spieleoptionen

Über diese Optionen werden der Schwierigkeitsgrad, die Steueroptionen und andere Aspekte des Spiels eingestellt. Sie werden über das Hauptmenü aufgerufen.

Um die Parameter zu modifizieren, verschieben Sie das orangefarbene Viereck mittels des Joysticks (Steuerknüppel) und drücken Feuer, um die einzelnen Optionen durchzulaufen.

**WAGEN** - Es stehen vier Wagen mit den folgenden Merkmalen zur Verfügung:

Rot	Leistungsfähiger Motor, sehr schnell auf geraden Strecken.
Rot/Weiß	Erreicht äußerste Leistungsfähigkeit sogar bei nassen Rennstrecken.
Grün/Weiß	Leistungsfähiger Motor, starke Bauart für schwierige Strecken.
Gelb/Grün	Ein schneller Wagen für schnelle Strecken.

**GÄNGE** - Wählen Sie die Gangschaltung für Ihren Wagen. Auto Automatische Gangschaltung, nur Gas geben!

**Normale** Drücken Sie den Feuerknopf und Gangschaltung schieben Sie den Joystick (Steuerknüppel) aufwärts (shift up) oder abwärts (shift down).

# BESCHLEUNIGUNG

Knopf	Drücken Sie den Feuerknopf, um Gas zu geben; um zu BREMSEN, schieben Sie den Joystick (Steuerknüppel) abwärts.
Stick	Schieben Sie den Joystick (Steuerknüppel) aufwärts, um Gas zu geben; um zu Bremsen, Schieben Sie den Knüppel abwärts.

**RUNDEN** - Wählen Sie die Anzahl der Runden (5, 8, 10 oder 15). Wenn Sie den "ARKADE"-Spielmodus (siehe unten) wählen, wird die Rundenanzahl automatisch auf 3 eingestellt.

## DEUTSCH

### SPIELMODUS

Sie können zwischen zwei Arten von Weltmeisterschaften wählen.

- NORMAL** Sie werden auf jeder Rennstrecke nacheinander ein Rennen fahren, sogar wenn Sie das Rennen nicht vervollständigen, und Sie können Ihre gegenwärtige Position speichern.
- ARKADE** Sie werden hier auf der nächsten Rennstrecke zugelassen, wenn Sie das letzte Rennen in Position 1 bis 6 vervollständigt haben. Sie können nicht speichern, der Schwierigkeitsgrad wird von Rennstrecke zu Rennstrecke erhöht, die Rundenanzahl ist auf 3 festgelegt.

### GRAD

Wählen Sie den Schwierigkeitsgrad.

- |                  |                                    |
|------------------|------------------------------------|
| Rookie           | Die einfachste Stufe.              |
| Durchschnittlich | Die mittelmäßige Stufe.            |
| Profi            | Nur für professionelle Rennfahrer! |

### NAMEN NEU EINSTELLEN

Sie können die voreingestellten Fahrer-/Teamnamen ändern. Sie könnten die Namen wirklicher Rennfahrer und Teams eintragen und im Wettbewerb gegen sie teilnehmen! Natürlich können Sie diese Namen für später speichern. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm zum Laden und Speichern dieser Daten. Ihr Fahrername während des Rennens erscheint in einer anderen Farbe.

### EXIT

Zurück zum Hauptmenü.

### 6 Übung

Sie können auf der Teststrecke üben, um Ihre Fahrfähigkeit zu verbessern. Wenn die Streckenkarte erscheint, können Sie wählen, ob Sie mit anderen Wagen auf der Strecke fahren ("GEGNER AN") oder ohne andere Wagen ("GEGNER AUS") oder ob Sie zum Hauptmenü zurückkehren ("CANCEL") wollen. Während des Rennens können Sie die "ESC"-Taste drücken, um die Übungszeit zu beenden, und zum Hauptmenü zurückkehren.

### 6 Steuerung

- |                     |                            |
|---------------------|----------------------------|
| Links               | Links steuern              |
| Rechts              | Rechts steuern             |
| Aufwärts/Feuerknopf | Gas geben (siehe Absatz 4) |
| Abwärts             | Bremsen                    |

Beschleunigen - wenn Normale Gangschaltung gewählt wird, ist das folgende zutreffend (siehe 4 GÄNGE)

- |                     |                           |
|---------------------|---------------------------|
| Aufwärts+Feuerknopf | Einen Gang hochschalten   |
| Abwärts+Feuerknopf  | Einen Gang runterschalten |

### TASTEN

- |     |                                       |
|-----|---------------------------------------|
| P   | = Pause AN/AUS                        |
| I   | = umschalten auf Statusanzeige AN/AUS |
| ESC | = Rennen BEENDEN                      |

### 7 Statusanzeige

Diese erscheint am oberen Ende des Bildschirms und gibt Ihnen wichtige Informationen über das Rennen

Ihre gegenwärtige Runde und Rundenzeit, gegenwärtige Geschwindigkeit, Gang, Schadenprozentsatz (Schaden beeinträchtigt die Leistungsfähigkeit Ihres Wagens - 100% bedeutet, Sie fallen aus dem Rennen aus), beste Rundenzeit, gegenwärtige Position und die Anzahl der Wagen im Rennen.

Der Statusanzeiger kann durch Betätigen der "I" Taste ausgeschaltet werden.

### 8 Pitstop

Wenn Ihr Wagen einen Schadensprozentsatz von 100% aufweist, schlagen wir vor, daß Sie einen Pitstop machen. Kurz hinter der Start/Ziellinie ist rechts eine Pitstopbahn (halten Sie Ausschau nach den vielen weißen Schildern!). Fahren Sie dann auf diese Bahn und bremsen Sie. Es erscheint sofort ein Mechanikerteam, die sofort anfangen, Ihren Wagen zu reparieren; Sie können warten, bis der SCHADENgrad null erreicht, und dann sofort Gas geben, um wieder auf die Rennstrecke zu fahren, oder Sie drücken Feuer, um die Mechaniker zu stoppen, wenn Sie glauben, daß die Schadensbehebung ausreicht und verlassen dann den Pitstop.

## DEUTSCH

Sie müssen den Schadensprozentsatz ständig im Auge behalten. Bei hohen Prozentsätzen den Schaden sofort reparieren lassen, da schwere Schäden die Leistungsfähigkeit der Wagen beeinträchtigen. Beachten Sie, daß es etwa 13 Sekunden dauert, um einen Wagen mit 99% Schaden vollständig zu reparieren.

### 9 Einzelrennen

Wenn die "EINZELRENNEN"-Abbildung gewählt wird, erscheint die "STRECKE WÄHLEN" Bildschirmseite, und Sie können eine der 16 Rennstrecken der Weltmeisterschaft wählen. Schieben Sie den Joystick (Steuerknüppel) nach links und rechts, um die Karten zu verschieben, und drücken Sie Feuer, um zu wählen. Am unteren Ende des Bildschirms erscheint eine neue Optionsanzeige:

**Qualifizieren** - Um die ersten Positionen des Startgitters zu erreichen, müssen Sie sich erst qualifizieren; Sie fahren 2 Runden, um Ihre beste Rundenzeit zu erreichen. Auf der Grundlage der Zeit der zweiten (oder besten) Runde wird dann Ihre Startposition im eigentlichen Wettbewerb festgelegt.

**Rennstrecke** - Wenn Sie sich nicht qualifizieren möchten, dann können Sie diese Option wählen, und am hinteren Ende des Startgitters starten!

**Cancel** - Zurück zum Hauptmenü.

Wenn Sie den Joystick (Steuerknüppel) nach oben drücken, verschwindet die Anzeige, und Sie können eine neue Rennstrecke wählen.

### 10 Weltmeisterschaft

Die "WELTMEISTERSCHAFT"-Bildschirmseite zeigt Ihnen die Karte der Rennstrecke, auf der Sie das Rennen fahren, und vier Optionen:

**Qualifizieren und Rennstrecke** - Sie können sich qualifizieren oder ein Rennen fahren

**Disette** - Dient zum Speichern oder Laden der Spielposition (siehe unten). Diese Option steht nicht zur Verfügung, wenn "Arkade-Modus" gewählt wurde.

**QUIT** - Beenden der Weltmeisterschaft.

### 11 Diskettenablauf

Sie können Ihre gegenwärtige Spielposition auf der Diskette speichern. Wenn die "DISK ACCESS" (Diskettenzugriff) Bildschirmseite erscheint, verschieben Sie den Joystick (Steuerknüppel), um eine der 6 Diskettenabbildungen zu wählen und drücken Feuer, die Optionsanzeige am unteren Bildschirm ermöglicht Ihnen, das Spiel zu SPEICHERN, zu LADEN oder zu BEENDEN, um zum vorherigen Menü zurückzukehren. Wenn Sie den Joystick (Steuerknüppel) aufwärts schieben, verschwindet die Anzeige, und Sie können eine andere Diskettenabbildung wählen.

Sie haben die Möglichkeit, die besten Rundenzeiten auf Diskette zu speichern. Dazu die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen. Beachten Sie auch, daß die Rundenzeiten in den Optionen zurückgestellt werden können, wodurch im Speicher vorhandenen ebenfalls zurückgestellt werden.

Wenn Sie den SPCHEER- oder LADE-Ablauf bestätigen, folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

### 12 Rennergebnisse

Nach jedem Rennen werden zwei interessante Tabellen angezeigt - die Rennendresultate-Tabelle und die Fahrermeisterschaft-Tabelle. Die erste Tabelle zeigt die Position jedes Fahrers, seinen Namen, sein Team und die erreichten Punkte in dem Rennen an (10 für den Sieger, 6 für den Zweiten, 4 für den Dritten, 3 für den Vierten, 2 für den Fünften, 1 für den Sechsten). Die zweite Tabelle gibt die Summe der Ergebnisse für jedes Rennen an.

Drücken Sie Feuer, um die Tabelle zu überspringen.

## FRANCAIS

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 1Mo 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 disquette '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 carré 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).

## FRANCAIS

### 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.

### 6 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 'I'.

### 8 PIT-STOP

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

## FRANCAIS

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 suffit 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 oeil 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 simplement prendre part à la course. **DISK**

Pour sauvegarder ou charger votre position dans le jeu (voir 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.

## 1 CARICAMENTO DEL GIOCO

"F17 CHALLENGE" gira su tutti i computer Amiga, necessita di almeno 1 Megabyte di RAM e di un joystick collegato nella Port 2. Si consiglia l'utilizzo di un disk drive esterno.

- 1) Spegner il computer, attendere almeno 20 secondi e riaccendere.
- 2) I possessori di Amiga 1000 devono inserire il disco di "KickStart" e attendere che compaia lo schermo di richiesta del "WorkBench".
- 3) Inserire il disco 1 nel drive interno e il gioco verrà automaticamente caricato. Dopo pochi secondi comparirà una sequenza introduttiva.

## 2 FULL SCREEN/NORMAL SCREEN

E' possibile scegliere tra il modo video NTSC ("FULL SCREEN") o PAL ("NORMAL SCREEN") solo se il computer dispone di un microprocessore "Fat Agnus". Questa opzione non verrà neppure visualizzata nel caso si possieda un vecchio modello di Amiga 500, 1000 o 2000.

Per scegliere il modo di visualizzazione desiderato muovere il joystick a sinistra a destra evidenziando l'opzione richiesta, quindi premere il pulsante di fuoco.

## 3 MENU' PRINCIPALE

Muovere il joystick su, giù, a destra o a sinistra per evidenziare una delle quattro opzioni disponibili e premere il pulsante.

**WORLD CHAMPIONSHIP** - Fa accedere direttamente al Campionato del Mondo, in cui si dovranno affrontare uno dopo l'altro i 16 tracciati che ne fanno parte.

**RACE SINGLE CIRCUIT** - Consente di selezionare uno dei 16 tracciati per una gara di prova, non valida ai fini del Campionato.

**PRACTICE** - Per prendere confidenza con la propria vettura non c'è nulla di meglio di un difficile circuito-test da affrontare con o senza avversari.

**OPTIONS** - Entrando in questo menu' e' possibile personalizzare il gioco modificando le varie opzioni descritte qui di seguito.

## 4 OPZIONI DI GIOCO

E' possibile personalizzare il livello di difficoltà, il tipo di controllo del veicolo, e tutti gli altri aspetti del gioco.

Per modificare le opzioni disponibili spostare con il joystick il riquadro arancione e premere il pulsante per variare i dati.

**CAR** - Sono disponibili quattro automobili, ognuna con le proprie caratteristiche:

Rossa	: Dotata di un potente motore e' ottima nel rettilineo.
Bianco/Rossa	: E' il massimo in caso di pioggia".
Verde/Bianca	: Motore e telaio potenti, per i tracciati difficili.
Gialla/Verde	: Una macchina veloce per percorsi veloci.

**GEARS** - Seleziona il tipo di cambio:

AUTO	: Cambio automatico, basta accelerare...
MANUAL	: Per scalare le marce si deve spingere il joystick in avanti (marce più alte) o indietro (marce più basse) tenendo premuto il pulsante.

**ACCELERATE** - Seleziona il controllo dell'acceleratore.

BUTTON	: si accelera premendo il pulsante, si frena tirando indietro il joystick.
STICK	: si accelera premendo il joystick in avanti; si frena tirando indietro il joystick.

**LAPS** - Seleziona il numero di giri per gara: 5, 8, 10 o 15. Nel caso in cui si selezioni la modalità di gioco "ARCADE" (vedi oltre), il numero di giri viene automaticamente impostato a 3.

**GAME MODE** - Questa opzione consente di scegliere fra due tipi di Campionato del Mondo.

**NORMAL** : si accede al Gran Premio successivo a prescindere dal risultato conseguito nel precedente ed e' possibile registrare su disco l'andamento del gioco.

## ITALIANO

**ARCADE** : si accede al Gran Premio successivo solo se si e' giunti al traguardo fra i primi 6. Non e' possibile registrare su disco l'andamento del gioco, il livello di difficulta' cresce gradualmente di circuito in circuito ed il numero di giri e' automaticamente fissato a 3

**LEVEL** - Per selezionare il livello di difficulta':

**ROOKIE** : Il livello piu' semplice

**AVERAGE** : Il livello intermedio

**PRO** : Roba da professionisti

**EDIT NAMES** - E' possibile modificare i nomi dei piloti e delle scuderie. In teoria si possono inserire i veri nomi dei protagonisti del Campionato Mondiale di Formula 1 e gareggiare contro di loro! Naturalmente e' possibile registrare questi dati per usarli nelle volte successive che "F17 CHALLENGE" viene caricato: muovere il joystick a destra e sinistra per evidenziare le icone di SALVATAGGIO, CARICAMENTO o USCITA e premere il pulsante per confermare l'operazione. Il pilota che correrà nel team prescelto e' quello indicato dalla freccia.

**RESET BEST LAPS** - I migliori tempi vengono registrati su disco; se si desidera ripristinare i tempi originali e' sufficiente selezionare questa opzione.

**EXIT** - Riporta al menu principale.

### 6 PRATICA

Per migliorare la propria abilita' di guida e' possibile correre quanti giri si desiderano su un tracciato-test. Al di sotto del riquadro riportante la mappa del tracciato, compaiono tre opzioni:

**OPPONENTS ON** : nel circuito sono presenti macchine avversarie

**OPPONENTS OFF** : nel circuito non ci sono avversari  
**CANCEL** : per tornare al menu principale

Una volta in pista basta premere il tasto "ESC" per tornare al menu principale.

### 6 CONTROLLI

Joystick a destra	: sterza a destra
Joystick a sinistra	: sterza a sinistra
Joystick in avanti/Pulsante	: accelera (vedi Capitolo 4)
Joystick indietro	: frena

Nota: se si e' selezionato il cambio manuale valgono i seguenti comandi: (vedi capitolo 4: "GEARS")

Joystick in avanti + Pulsante: marcia piu' alta  
Joystick indietro + Pulsante: marcia piu' bassa

### TASTIERA

**P** = Pausa attivata / disattivata  
**I** = Pannello informativo invisibile / visibile  
**ESC** = Abbandona la gara

### 7 IL PANNELLO INFORMATIVO:

E' presente nella parte superiore dello schermo per fornire informazioni utili sull'andamento della gara:

**LAP TIME** - Il tempo che stai impiegando per percorrere un giro

**SPD KM/H** - La tua velocita' espressa in Km/h

**GEAR** - La marcia correntemente inserita

**DAMAGE** - La percentuale del danneggiamento che ha subito la tua vettura (influisce sulle prestazioni); una percentuale di 100% significa che la vettura e' fuori gara.

**BEST LAP** - Il tuo miglior tempo

**LAP/TOT** - Indica il numero di giri percorsi accanto al totale da percorrere

**POS/TOT** - Indica la tua posizione sul numero totale di concorrenti in pista

Questo pannello puo' essere reso invisibile premendo il tasto "I".

### 8 I BOX

De la tua vettura ha accumulato una percentuale di danneggiamento vicina al 100%, ti suggeriamo di fermarti ai box per effettuare alcune riparazioni. La presenza della corsia di decelerazione e' indicata dai cartelli bianchi con la scritta "PIT": devi inserirti nella corsia che compare a destra e frenare

repentinamente. Un team di meccanici inizierà a riparare i danni subiti dalla tua vettura mentre un cronometro scandirà il tempo impiegato. Quando la percentuale indicata dalla scritta "DAMAGE" raggiunge lo zero, i meccanici sollevano le braccia e l'indicazione "GO!" ti avverte che puoi ripartire: accelera e rientra in pista. Se desideri, puoi ripartire anche prima che i meccanici abbiano completato le riparazioni, devi premere il pulsante e accelerare.

Cerca di tener d'occhio la percentuale di danneggiamento: se hai accumulato troppi danni, le prestazioni della tua vettura caleranno sensibilmente... E ricorda che per riparare completamente un danneggiamento del 99% ci vogliono almeno 13 secondi di fermata al box.

## 9 SCELTA DEL CIRCUITO

L'opzione "RACE SINGLE CIRCUIT" porta allo schermo "SELECT TRACK" in cui è possibile scegliere uno dei 16 circuiti del Campionato del Mondo. Muovendo il joystick lateralmente vedrai scorrere tutte le mappe dei tracciati, contraddistinte dalla nazione di appartenenza, dal nome stesso del circuito e dalla lunghezza espressa in metri. Premendo con il pulsante si conferma la scelta e in fondo allo schermo compaiono 3 opzioni:

**QUALIFY** - La qualificazione è fondamentale per conquistare posizioni più avanzate sulla griglia di partenza. La tua macchina ha due giri a disposizione per cercare di completare il tracciato nel minor tempo possibile. Il tuo risultato verrà poi notificato in uno schermo riassuntivo, dopo il quale passerai direttamente alla gara vera e propria.

**RACE CIRCUIT** - Saltando le prove di qualificazione, vieni collocato in ultima posizione nella griglia di partenza, pronto a correre un Gran Premio non valido, però, ai fini del Campionato del Mondo.

**CANCEL** - Ti riporta al menu principale. Premendo il joystick in avanti la barra scompare e si può selezionare un tracciato diverso.

## 10 IL CAMPIONATO DEL MONDO

Lo schermo "WORLD CHAMPIONSHIP" ti mostra, al di sotto della mappa del tracciato, varie possibilità di scelta: **QUALIFY** e **RACE CIRCUIT** - Consentono, rispettivamente,

di effettuare le prove di qualificazione e di correre il Gran Premio (vedi oltre);

**DISK** - Per accedere al menu di salvataggio/caricamento da disco (opzione non disponibile se si è selezionata la modalità di gioco "ARCADE");

**QUIT** - Per ritirarsi dal Campionato del Mondo.

## 11 OPERAZIONI SU DISCO

"F17 CHALLENGE" ti consente di registrare su disco l'andamento del gioco; in questo modo puoi riprendere in un secondo tempo dallo stesso punto in cui avevi interrotto. Hai a disposizione 6 posizioni di salvataggio. Con il joystick scegli uno dei 6 dischi che compaiono nello schermo "DISK ACCESS" e premi il pulsante. In fondo al video comparirà una barra con 3 opzioni:

**SAVE GAME** - Per registrare il gioco corrente;

**LOAD GAME** - Per caricare il gioco precedentemente salvato;

**CANCEL** - Per tornare al menu precedente.

Premendo il joystick in avanti la barra scompare e si può scegliere un dischetto differente.

Vengono registrati su disco anche i tuoi migliori tempi conseguiti in ciascun circuito (vedi Capitolo 5).

Una volta confermate le operazioni di salvataggio o caricamento, i dati vengono automaticamente registrati su disco.

## 12 RISULTATI DELLA GARA

Al termine di ciascun Gran Premio vengono mostrate in successione alcune tabelle che riassumono i tuoi risultati: **RACE FINISHING RESULTS**

Riporta la posizione raggiunta, il nome del pilota, il team di appartenenza e i punti guadagnati (10 per il vincitore, 6 al secondo classificato, 4 al terzo, 3 al quarto, 2 al quinto, 1 al sesto);

### DRIVERS CHAMPIONSHIP

Riporta la posizione nella classifica riassuntiva, il nome del pilota, il team e i punti totalizzati in totale.

Per scorrere le varie tabelle è sufficiente premere il pulsante.



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