

# Dreamcast™



Dreamcast.

# F1 WORLD GRAND PRIX II

for Dreamcast

PUBLISHED BY

 VIDEO SYSTEM



## EPILEPSY WARNING

Please read the manual and particularly this paragraph, before using this video game system or allowing your children to use it. A responsible adult should go through with any minors, the operator instructions of the Dreamcast before allowing play to take place. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy, or has never had an epileptic seizure. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of seizures or epilepsy. If you or anyone in your family have ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

### For your health

- Sit away from the television screen, as far as the length of the Controller cable allows. We advise that you sit a minimum of 6.5 feet (about 2 meters) away from the television screen.
- Preferably, the game should be played on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 minutes per hour while playing any video game.

## GETTING STARTED

This GD-ROM can only be used with the Dreamcast System. Do not attempt to play this GD-Rom on any other CD player - doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Dreamcast system by following the instructions in your Dreamcast System Instruction manual. Plug in Control pad 1. For 2-4 player games, plug in pads 2-4 also.
2. Place the Dreamcast GD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Dreamcast logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press A, B, X, Y and Start simultaneously to return to the game title screen. Press A, B, X, Y and Start simultaneously again to return to the Dreamcast control panel.
5. If you turn on the power without inserting a GD, the Dreamcast control panel appears. If you wish to play a game, place the Dreamcast GD-ROM in the unit and the game will automatically boot up.

**Important:** Your Dreamcast GD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Dreamcast System has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

## HANDLING YOUR DREAMCAST GD-ROM

- The Dreamcast GD-ROM is intended for use exclusively with the Dreamcast System.
- Be sure to keep the surface of the GD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

## Précautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

## DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

**Important:** votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

## MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.



## ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΕΠΙΛΗΨΙΑ

Παρακαλώ διαβάστε τις οδηγίες και ειδικά αυτή την παράγραφο πριν χρησιμοποιήσετε αυτό το σύστημα παιχνιδιομηχανής ή επιτρέψετε στα παιδιά σας να το χρησιμοποιήσουν. Ο υπεύθυνος ενήλικος οφείλει να μεταφέρει σε κάθε ανήλικο τις οδηγίες λειτουργίας του Dreamcast πριν του επιτρέψει να ξεκινήσει το παιχνίδι. Μερικοί άνθρωποι είναι επιδεκτικοί σε επιληπτική κρίση ή σε απώλεια συνείδησης όταν εκτεθούν σε κάποια μορφή φωτεινής αναλαμπής ή σε φωτεινά επαναλαμβανόμενα σήματα στην καθημερινή τους ζωή. Τέτοια άτομα μπορεί να πάθουν κρίση παρακολουθώντας τηλεοπτικές εικόνες ή παίζοντας κάποια βιντεοπαιχνίδια. Αυτό μπορεί να συμβεί ακόμα και αν το άτομο δεν έχει ιστορικό επιληψίας ή δεν έχει πάθει ποτέ επιληπτική κρίση. Εάν εσείς ή κάποιος από την οικογένειά σας είχατε ποτέ συμπτώματα σχετιζόμενα με την επιληψία (κρίση ή απώλεια συνείδησης) όταν εκτεθήκατε σε φωτεινές αναλαμπές συμβουλευτείτε τον γιατρό σας προτού να παίξετε. Συμβουλευτούμε τους γονείς να παρακολουθούν την χρήση των βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά τους. Εάν εσείς ή το παιδί σας παρουσιάσετε τα παρακάτω συμπτώματα (ζάλη, θολή όραση, τραβήγματα ή σπασμοί στους μύς των ματιών, απώλεια συνείδησης, αποπροσανατολισμό, οποιαδήποτε ακούσια κίνηση ή σπασμό ενώσω παίζετε βιντεοπαιχνίδια, διακόψτε αμέσως την χρήση και συμβουλευτείτε τον γιατρό σας.

## ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΑΣ

- Καθίστε μακριά από την οθόνη της τηλεόρασης τόσο όσο επιτρέπουν το μήκος των καλωδίων των χειριστηρίων. Πρέπει να καθόσαστε σε απόσταση περίπου δύο μέτρων από την τηλεόραση.
- Είναι προτιμότερο να χρησιμοποιείτε για το παιχνίδι μια μικρή τηλεόραση.
- Αποφεύγετε να παίξετε αν είσαστε κουρασμένοι ή αν σας λείπει ύπνος.
- Βεβαιωθείτε ότι το δωμάτιο στο οποίο παίζετε είναι καλά φωτισμένο.
- Για κάθε μία ώρα παιχνιδιού κάντε τουλάχιστον 0' λεπτά διάλειμμα.

## ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ

Αυτός ο GD-ROM δίσκος μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποκλειστικά με το σύστημα Dreamcast. Μη δοκιμάσετε να παίξετε τον GD-ROM δίσκο σε άλλο μηχάνημα για CD μπορεί να προκαλέσετε βλάβη στα ακουστικά ή στα μεγάφωνα.

- 1 Ξεκινήστε την χρήση του Dreamcast ακολουθώντας τις οδηγίες που περιλαμβάνονται στο φυλλάδιο των οδηγιών του. Συνδέστε ένα χειριστήριο. Για 2 έως 4 παίκτες συνδέστε 2 έως 4 χειριστήρια αντίστοιχα.
  - 2 Τοποθετήστε τον GD-ROM με την τυπωμένη πλευρά πάνω στη θέση του και κλείστε το πορτάκι.
  - 3 Πιέστε τον διακόπτη που γράφει Power για να ανάψει το μηχάνημα και να φορτώσει το παιχνίδι. Το παιχνίδι αρχίζει μετά την εμφάνιση του λογότυπου του Dreamcast στην οθόνη. Εάν δεν εμφανιστεί τίποτα σήσητε το σύστημα και σιγουρευτείτε ότι είναι τοποθετημένο και συνδεδεμένο σωστά.
  - 4 Εάν θέλετε να σταματήσετε το παιχνίδι ενώ βρίσκεται σε εξέλιξη ή να το ξαναξεκινήσετε αφού τελειώσει πατήστε A B X Y και Start ταυτόχρονα για να γυρίσετε στην οθόνη τίτλων και επαναλάβετε για να γυρίσετε στην οθόνη ελέγχου του Dreamcast.
  - 5 Εάν ανάψετε το μηχάνημα χωρίς να βάλετε τον δίσκο εμφανίζεται η οθόνη ελέγχου του Dreamcast. Εάν θέλετε να παίξετε τοποθετήστε ένα δίσκο και το παιχνίδι θα ξεκινήσει αυτόματα.
- Σημαντικό: Ο Dreamcast GD-ROM δίσκος σας περιλαμβάνει έναν κώδικα ασφαλείας που του επιτρέπει να διαβαστεί. Σιγουρευτείτε ότι διατηρείτε τον δίσκο καθαρό και πάναντε τον με προσοχή. Εάν το Dreamcast δυσκολεύεται να διαβάσει τον δίσκο βγάλτε τον δίσκο και καθαρίστε τον προσεκτικά με κινήσεις από το κέντρο προς την περιφέρεια του δίσκου.

## ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟΝ DREAMCAST GD-ROM ΔΙΣΚΟ ΣΑΣ

- Ο Dreamcast GD-ROM δίσκος προορίζεται για χρήση αποκλειστικά με το Dreamcast.
- Βεβαιωθείτε ότι διατηρείτε την επιφάνεια του δίσκου ελεύθερη από βρομιές και γδαρσίματα.
- Μην τον αφήνετε στον ήλιο ή στο καλοριφέρ ή κοντά σε άλλη πηγή θερμότητας.



---

## ENGLISH

---

### THE DREAMARENA

Dreamcast is the only console that lets you communicate with the rest of the world! As a Dreamcast owner, the Dreamarena is exclusive to you. This special online area not only allows you to surf the internet, but also is designed to maximise your enjoyment of your Dreamcast games.

Check it out and you can:

- Pick up hints and tips to improve you scores.
- Write your own games reviews and post them on the site.
- Chat to other gamers.
- Send and receive e-mail.
- Buy the latest equipment to keep one step ahead of other players.
- Find lifestyle articles, news and sport designed especially for you.

To visit the Dreamarena, just insert your Dreamkey GD into the console and follow the simple instructions.

---

## FRANÇAIS

---

### DREAMARENA

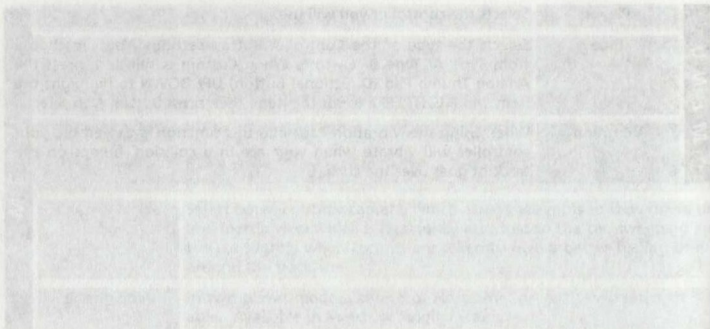
Dreamcast est la seule console qui vous permet de communiquer avec le reste du monde ! Tous les utilisateurs de Dreamcast bénéficient d'un accès exclusif à Dreamarena. Cet espace Online vous est réservé, et vous permet non seulement de surfer sur Internet, mais aussi d'obtenir des informations sur votre console afin de rendre vos parties sur Dreamcast encore plus époustouflantes.

Entrez dans l'arène et vous pourrez :

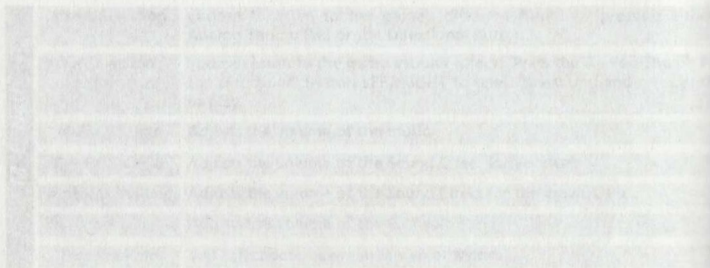
- Glaner des astuces et des conseils pour améliorer vos scores.
- Réaliser vos propres critiques de jeux vidéos et les mettre sur le site.
- "Chatter" avec d'autres joueurs.
- Envoyer et recevoir des mails.
- Acquérir les équipements les plus modernes du marché pour rester à la page.
- Consulter nos articles sur la vie quotidienne, l'actualité ou le sport.

Pour vous rendre sur Dreamarena et surfer sur le Web, insérez le GD Dreamkey dans votre console et suivez les instructions.

## Display Options



## Sound Options



## Table des matières

### 1. Utilisation de la manette

Manette Dreamcast	40
Race Controller	42

### 2. Informations affichées

### 3. Début de la partie

### 4. Présentation des modes de jeu

1 joueur	52
2 joueurs	55
Télédiffusion	55
Galerie	56
Options	56

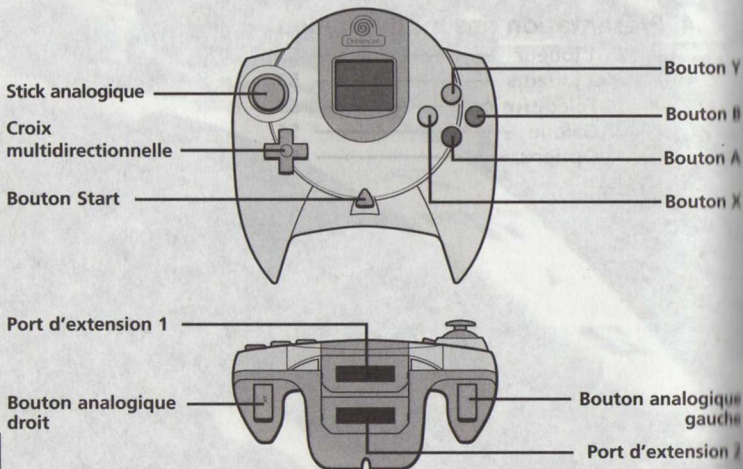


# 1. Utilisation de la manette

Il est possible de configurer le Dreamcast Controller et le Race Controller sur les types suivants : A, B ou Personnalisé. Pour régler les paramètres, sélectionnez Options du système à partir de l'écran Mode des options. Le menu Options du système s'affiche. Sélectionnez Manette et les sélections suivantes apparaissent à l'écran :

- **Type A** Actionnez le bouton analogique droit pour accélérer et le bouton analogique gauche pour freiner. La fonction analogique permet au joueur de disposer d'une plus grande maîtrise de son véhicule de Formule 1.
- **Type B** Cette configuration ressemble à celle des manettes numériques.
- **Personnalisé** Vous pouvez également personnaliser votre manette à votre convenance.

## Manette Dreamcast



..... Manette Dreamcast .....

	Type A	Type B	Menu
<b>Bouton Start</b>	Pause	Pause	Non utilisé
<b>Stick analogique</b>	Direction	Direction	Sélectionner élément
<b>Croix multidirectionnelle</b>	Direction	Direction	Sélectionner élément
<b>Bouton A</b>	Passage à la vitesse supérieure	Accélération	Confirmer élément
<b>Bouton B</b>	Vue de l'arrière	Vue de l'arrière	Annuler élément
<b>Bouton X</b>	Rétrogradation	Freinage	Non utilisé
<b>Bouton Y</b>	Changement de vue	Changement de vue	Non utilisé
<b>Bouton analogique D</b>	Accélération	Passage à la vitesse supérieure	Non utilisé
<b>Bouton analogique G</b>	Freinage	Rétrogradation	Non utilisé

**Marche arrière**

Pour faire marche arrière, appuyez de façon continue sur le bouton de freinage.

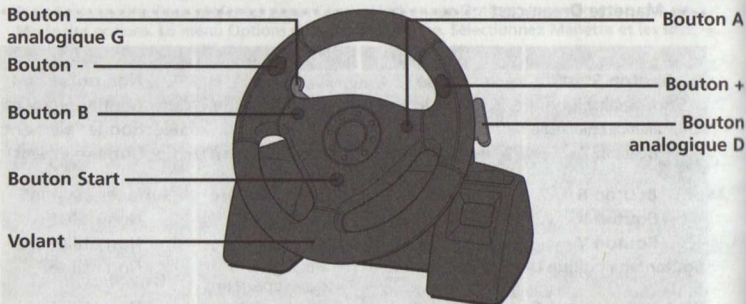
..... Rediffusion / Télédiffusion .....

<b>Bouton Start</b>	Pause	<b>Bouton A</b>	Non utilisé
<b>Stick analogique</b>	Non utilisé	<b>Bouton B</b>	Vue de l'arrière
<b>Croix multidirectionnelle</b>	Sélectionner voiture	<b>Bouton X</b>	Non utilisé
		<b>Bouton Y</b>	Changement de vue

**REINITIALISATION**

Appuyez sur le bouton Start tout en maintenant les boutons A, B, X et Y de votre manette enfoncés. La fonction de vibration est réinitialisée et vous êtes ramené à l'écran TITRE.

## Race Controller



### ..... Race Controller .....

	Type A	Type B	Menu
<b>Bouton Start</b>	Pause	Pause	Non utilisé
<b>Volant</b>	Direction	Direction	Sélectionner élément
<b>Bouton +</b>	Passage à la vitesse supérieure	Accélération	Sélectionner élément
<b>Bouton -</b>	Rétrogradation	Freinage	Sélectionner élément
<b>Bouton A</b>	Changement de vue	Changement de vue	Confirmer élément
<b>Bouton B</b>	Vue de l'arrière	Vue de l'arrière	Annuler élément
<b>Bouton analogique D</b>	Accélération	Passage à la vitesse supérieure	Sélectionner élément
<b>Bouton analogique G</b>	Freinage	Rétrogradation	Sélectionner élément

**Marche arrière**

Pour faire marche arrière, appuyez continûment sur le bouton de freinage.



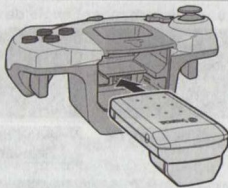
..... Rediffusion / Télédiffusion .....

Bouton Start	Pause	Bouton A	Non utilisé
Volant	Sélectionner voiture	Bouton B	Vue de l'arrière
Bouton +	Non utilisé		
Bouton -	Changement de vue		

**VIBRATION PACK**

Le Vibration Pack (vendu séparément) peut être connecté au port d'extension 2 de votre manette. Dans ce cas, cette dernière vibre lorsque la voiture dérape ou roule sur le gravier. Vous pouvez activer et désactiver cette fonction à partir de l'écran Options de la manette.

\*Le Vibration Pack ne peut pas être utilisé en conjonction avec le Race Controller.



**VISUAL MEMORY (VM)**

Le Visual Memory (vendu séparément) permet de sauvegarder et de charger les données de jeu des courses.

\*Ne mettez jamais la console Dreamcast hors tension pendant l'enregistrement des fichiers de jeu VM. Veuillez également à ne pas retirer la carte mémoire et à ne pas débrancher la manette, ni aucun autre périphérique, pendant cette opération.

## 2. Informations affichées

The screenshot shows a racing game's dashboard with the following elements:

- Left side labels:**
  - Temps en tour (Lap Time)
  - Meilleur temps (Best Lap)
  - Temps record (Record)
  - Jauge de carburant (Fuel Gauge)
  - Indicateur de dégâts (Damage Indicator)
- Dashboard data:**
  - 0: 01,3 (Lap Time)
  - 1: 36,693 (Best Lap)
  - 1: 17,070 (Record)
  - 19/22 (Lap / Total)
  - 2/3 (Gear / Max Gear)
  - 240 kph (Speed)
  - 6 (Clutch / Gear)
  - SIEMENS (Sponsor)
  - R. BARRICHELLO (Driver Name)
  - 19 (Car Number)
- Right side labels:**
  - Icônes de virage (Corner Icons)
  - Classement / Tours (Classification / Laps)
  - Compteur de vitesse / Vitesse enclenchée (Speedometer / Clutch Speed)
  - Tachymètre (Tachometer)
  - Circuit (Circuit)
  - Sous-titre (Subtitle)

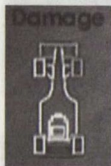
### Changement de l'angle de la caméra

Vous pouvez changer l'angle de vue de la caméra pendant le jeu en appuyant sur le bouton Y.










### Indicateur de dégâts

Cette icône passe du blanc au rouge au fur et à mesure que les dégâts augmentent.



Ailes	A mesure que l'icône passe au rouge, l'appui aérodynamique de la voiture diminue.
Moteur	Lorsque le voyant est rouge, il est impossible d'augmenter la puissance.
Pneus	Lorsque l'icône commence à clignoter, la voiture perd en traction et en vitesse. Dès que la vitesse du clignotement augmente, la voiture perd presque toute sa capacité de traction et une crevaison est possible.
Suspension	A mesure que l'icône passe au rouge, la maîtrise et la stabilité deviennent de plus en plus faibles.
Endommagement des roues	Lorsque l'icône prend la couleur rouge, la voiture devient de plus en plus difficile à manoeuvrer, jusqu'à ce que la roue se détache.

## Drapeaux

 Drapeau à damiers	S'affiche pour indiquer la fin de la course.
 Drapeau jaune	Indique la présence d'un accident sur la piste. Quand ce drapeau flotte, vous n'avez pas le droit de doubler d'autres voitures.
 Drapeau vert	Indique que la voie a été dégagée.
 Drapeau bleu	Indique qu'un concurrent est sur le point de vous rattraper. Vous devez laisser passer la voiture qui vous suit lorsque vous apercevez ce drapeau. Si vous refusez de laisser la priorité après l'affichage de 5 drapeaux bleus, vous serez pénalisé(e) par un drapeau noir.
 Drapeau rouge	Drapeau noir et blanc (drapeau noir comportant un numéro de voiture) : S'affiche pour sanctionner un pilote qui n'a pas respecté les règles du jeu, c'est-à-dire qui n'a pas tenu compte du drapeau jaune, qui a pris des raccourcis, qui a roulé en sens inverse, etc. Ce drapeau sert à donner un avertissement à un pilote donné.
 Drapeau noir et blanc	(drapeau noir comportant un numéro de voiture) S'affiche pour sanctionner un pilote qui n'a pas respecté les règles du jeu, c'est-à-dire qui n'a pas tenu compte du drapeau jaune, qui a pris des raccourcis, qui a roulé en sens inverse, etc. Ce drapeau sert à donner un avertissement à un pilote donné.
 Drapeau noir	S'affiche pour indiquer que le pilote est disqualifié de la course.

## Icônes de virage

Ces icônes renseignent le pilote sur la direction, le degré et le nom des virages.



## 3. Début de la partie



Ce jeu est destiné à 1 ou à 2 joueurs. Avant de mettre la console Dreamcast sous tension, connectez la manette ou les autres périphériques aux ports de manette de la console. Insérez correctement le GD-Rom du jeu F1 World Grand Prix, refermez le couvercle et appuyez sur le bouton POWER.

\*Lors de la mise sous tension de la console Dreamcast, ne touchez pas au stick analogique, ni aux boutons analogiques D/G du Dreamcast Controller ou du Race Controller. Cela pourrait en effet perturber la procédure d'initialisation et entraîner un dysfonctionnement de l'appareil.

Lorsque vous voyez apparaître l'écran de titre, appuyez sur le bouton Start pour passer à l'écran de sélection de mode.

### Choix de la langue

A partir de l'écran des options, sélectionnez Options du système pour faire apparaître l'écran Options du système. Choisissez ensuite l'option Langue, qui vous donne le choix entre les versions anglaise, française, allemande, espagnole et italienne du jeu.

### Sélection du mode de jeu

A partir du menu Sélection de mode, vous pouvez sélectionner les différents modes de jeu suivants.

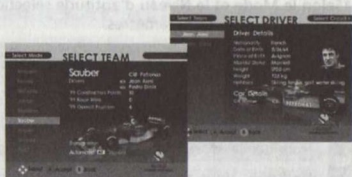
M E N U	1 joueur	Choisissez ce mode lorsque vous souhaitez jouer seul(e)	» P. 52
	2 joueurs	Choisissez ce mode pour jouer à deux.	» P. 55
	Télédiffusion	Ce mode vous permet de regarder une des courses de la saison 1999.	» P. 55
	Galerie	Ce mode vous permet d'obtenir des informations sur un pilote / une écurie et les différents circuits.	» P. 50
	Options	Ce mode vous permet de modifier différents paramètres de jeu.	» P. 50

## Sélection de l'écurie, du pilote et du circuit

### Sélection de l'écurie et du pilote

Faites votre choix parmi les 11 équipes et les deux pilotes disponibles. Vous pouvez également sélectionner votre mode de changement de vitesses : AT (transmission automatique) et MT (transmission manuelle).

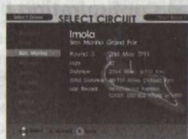
\*Les paramètres concernant le niveau d'aptitude et la difficulté peuvent être modifiés en mode Options du pilote.



### Sélection du circuit

Choisissez un des 16 circuits disponibles.

\*Pour déterminer le nombre de tours et les conditions météorologiques, allez dans Options de course.



## Départ de la course



Une fois que le circuit est sélectionné, le chargement de la course est initialisé. On vous fait alors faire un tour d'hélicoptère au-dessus du circuit. La course débute ensuite.





**Suspension**

Permet de régler le degré de suspension de votre véhicule. En sélectionnant **Détail**, vous pourrez configurer plusieurs paramètres dont l'angle du carrossage et la hauteur de votre voiture, par exemple.

**Sensibilité des freins**

Permet de régler l'intensité de freinage.

**Équilibrage des freins**

Permet de modifier le rapport entre les roues avant et arrière.

**Direction**

Cette rubrique permet de modifier la sensibilité de la direction. Pour régler le temps de réaction et le verrouillage de la direction, choisissez l'option **Détail**.

**Paramètres**

**Sauvegarde** : Pour sauvegarder la configuration que vous avez sélectionnée sur la VM.

**Chargement** : Pour charger la configuration que vous avez enregistrée sur la VM.

**Configuration par défaut** : Pour rétablir les paramètres par défaut de votre voiture.

**APPUI AERODYNAMIQUE**

Il est créé par la circulation de l'air au-dessus des ailes de la voiture et plaque cette dernière au sol. Plus l'appui aérodynamique est important, plus la tenue de route de la voiture est grande. Si l'appui aérodynamique est trop important, néanmoins, la vitesse de la voiture s'en ressent.

**SURVIRAGE / SOUS-VIRAGE**

La voiture prend différemment les virages suivant l'équilibrage des ailes avant et arrière. Si l'angle de l'aile avant est supérieur à celui de l'aile arrière, la voiture a tendance à faire des tête-à-queue (survirage). En revanche, si l'angle de l'aile arrière est supérieur à celui de l'aile avant, les virages sont plus difficiles à prendre (sous-virage). Selon leur conception, certaines voitures ont tendance à survirer et d'autres à sous-virer.

**Position**

Indique votre position actuelle et le temps que vous avez enregistré pendant la séance de qualification. En sélectionnant le bouton A, vous pouvez visionner la course en avance rapide. Libre à vous de décider si vous souhaitez poursuivre ou mettre fin à la séance après avoir pris connaissance du temps enregistré par votre rival.

CURRENT STANDINGS				
APRIL 2004				
PRACTICE SESSION				
	ON TRACK	LAP	BEST LAP	
<input type="checkbox"/> Wilson	0:00	1	1:27.521	
<input type="checkbox"/> Lopez	0:00	1	1:28.183	
<input type="checkbox"/> Gonzalez	0:00	1	1:28.807	
<input type="checkbox"/> Johnson	0:00	1	1:29.848	
<input type="checkbox"/> Hernandez	0:00	1	1:31.189	
<input type="checkbox"/> Foster	0:00	1	1:42.194	

7 LAP/SESSION

APRIL 2004 - PRACTICE SESSION

## ■ Interruption de la partie

Si vous appuyez sur le bouton Start pendant une partie, cette dernière sera temporairement interrompue pour vous permettre d'effectuer les sélections suivantes :

\*Les noms des paramètres varient selon le mode de jeu. Certaines sélections sont en outre impossibles dans certains modes.

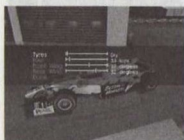


M E N U

Poursuivre la course	Pour poursuivre la course.
Options d'affichage	Pour modifier ce qui est affiché à l'écran pendant le jeu. Ces paramètres peuvent également être modifiés à partir des Options du système.
Options sonores	Pour régler le son et la musique joués pendant les courses. Ces paramètres peuvent également être modifiés à partir des Options du système.
Paddock	Pour retourner à l'écran Paddock. (Championnat)
Recommencer	Pour recommencer la même course à partir du début.
Abandonner	Pour abandonner la course et passer à l'écran Résultats de la course.
Fin de la course	Pour abandonner la course et passer à l'écran Résultats de la course.
Fin de l'apprentissage	Pour mettre fin aux explications et passer à l'écran Sélection des circuits.

## ■ Arrêts au stand

Pendant la course, vous pouvez vous arrêter au stand pour faire le plein, changer de pneus et faire réparer vos ailes/votre suspension (Cf. plus bas).



M E N U

Pneus	Vous avez le choix entre les pneus Secs / Intermédiaires / Pluie / Pluie battante / *et l'option Garder. *Si vous ne souhaitez pas changer de pneus.
Carburant	Pour déterminer la quantité de carburant à mettre dans le réservoir.
Aile avant / arrière	Sélectionnez cette option pour modifier l'angle des ailes.
Terminé	Sélectionnez cette option pour activer le personnel du stand. Plus cette option est choisie rapidement, plus vite vous pouvez quitter le stand.

## Fin de la course

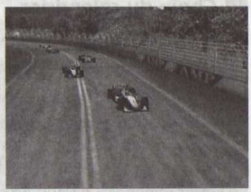
En fin de course, vous pouvez vérifier les résultats et reVISIONNER la course.

\*Les noms des paramètres varient selon le mode de jeu. Certaines sélections sont en outre impossibles dans certains modes.

M E N U	Rediffusion	Pour rediffuser le dernier tour de la course.
	Sauvegarder la rediffusion	Pour sauvegarder les données de la rediffusion sur la VM (si cette dernière est insérée). Pour visionner la rediffusion, allez dans Galerie.
	Résultats	Pour voir s'afficher les résultats de la course, le classement des pilotes et les points obtenus.
	Recommencer	Pour recommencer la même course du début.
	Sauvegarder la voiture fantôme	Pour sauvegarder une voiture fantôme.
	Sauvegarder la partie	Pour sauvegarder le résultat du Grand Prix.
	Prochain Grand Prix	Pour passer au stade suivant du championnat.
	Retourner au menu	Pour sortir du mode actuel et retourner à l'écran de sélection de mode initial.

## Rediffusion

Vous pouvez visionner les rediffusions de différents points de vue.



### SAUVEGARDER LA REDIFFUSION

Pour sauvegarder la rediffusion, choisissez l'option Sauvegarder la rediffusion à partir de l'écran de fin de course. Les données enregistrées peuvent être visionnées dans la Galerie.

## 4. Présentation des modes de jeu

### 1 joueur

#### Course simple

Vous allez participer à une course simple de votre choix dans le Grand Prix mondial de formule 1 de la saison 1999.

#### Championnat

Entrez dans une sphère où l'imitation est à s'y méprendre. Participez au Championnat du monde de formule 1 de la saison 1999 et essayez de décrocher le titre de champion du monde. Vous pouvez choisir le degré de réalisme que vous souhaitez. Vous avez le choix entre Événements complets et Grille & Météo. Ces paramètres sont accessibles à partir des Options de course, dans la rubrique Événements de 99. Cf. page 57 pour tout complément d'information.

#### Commencer le mode Championnat

Si vous souhaitez recommencer la partie sur de nouvelles bases, sélectionnez Nouveau puis choisissez votre écurie, votre pilote et les options de course. En revanche, si vous souhaitez jouer à une partie antérieurement sauvegardée, sélectionnez Charger et choisissez le fichier dans lequel vous avez enregistré les données de cette partie.



#### Choix du calendrier

La course progresse selon le calendrier suivant :

**Séance d'essai du vendredi** Course d'entraînement effectuée le vendredi.

**Séance d'essai du samedi** Course d'entraînement effectuée le samedi.

#### Qualifications

Votre position sur la grille lors de la séance finale dépend des résultats obtenus pendant les qualifications. Vous pouvez effectuer un maximum de 12 tours. Le pilote le plus rapide prend la pole position de la séance finale.

#### Echauffement

Il s'agit de la dernière séance d'entraînement avant la séance finale.

#### Course finale

Vous disputez 16 courses au total. Les points des pilotes sont attribués en fonction de la position obtenue dans chaque course. Le pilote obtenant le meilleur score général est proclamé champion.



## SEANCE DE QUALIFICATION

Cette séance dure 60 minutes et votre position actuelle change en temps réel. Si d'autres pilotes obtiennent un meilleur temps que vous après votre départ de la séance, votre position baisse dans le classement.

Pour vérifier votre position actuelle et le temps restant, sélectionnez Position, à partir du menu Paddock.

## STAND OCCUPE

Lorsque la voiture de votre coéquipier s'arrête au stand, le voyant « STAND OCCUPE » (« Pit Busy ») s'allume à l'écran. Tant que ce voyant reste allumé, vous ne pouvez pas passer au stand. Si vous essayez d'y aller, votre voiture est automatiquement ramenée sur le circuit.

## REGLE DE 107%

Lorsque les Règles sont activées et que le temps de qualification que vous avez obtenu lors des préliminaires est égal ou supérieur à 107 % de celui du pilote arrivé en première place, vous ne pouvez pas disputer la course.

\*Vous pouvez modifier ces Règles à partir des Options de course. Lorsqu'elles sont activées, elles sont effectives et les drapeaux sont utilisés.

## USAGE LIMITÉ DES PNEUS SECS

En mode Championnat, vous devez sélectionner le type de pneus avant de vous lancer dans les séances de qualification et les séances ultérieures.

Une fois que vous avez choisi des pneus secs, vous devez utiliser ce type de pneus pendant l'échauffement et la séance finale. Libre à vous de choisir le type de pneus que vous voulez utiliser.



MENU

Séance	Pour sélectionner la séance à laquelle vous voulez participer.
Eviter le Grand Prix	Cette option vous permet de ne pas disputer le Grand Prix actuel.
Résultats	Pour consulter votre score actuel, dont votre position dans la séance de qualification et les points du pilote.
Sauvegarder la partie	Pour sauvegarder les données de chaque séance, sélectionnez l'option de sauvegarde de partie.
Retourner au menu	Pour mettre fin au mode actuel et retourner à l'écran de sélection de mode initial.

## Contre la montre

Vous disputez la course seul(e) afin de perfectionner votre technique de course. Cet entraînement est encore plus efficace si vous vous mesurez à la voiture fantôme.



## VOITURE FANTÔME

La voiture fantôme est la réplique de la voiture détenant votre meilleur temps ou le meilleur temps que vous avez chargé. Si vous battez la voiture fantôme en mode Meilleurs temps, la nouvelle voiture fantôme actualise ces données pour reprendre à son compte votre meilleur temps.

\* Pour configurer une voiture fantôme, sélectionnez l'option Activer ou Charger à partir de Sélection des voitures fantômes, dans l'écran Paddock.

## SAUVEGARDE DES DONNÉES DE LA VOITURE FANTÔME

Dès que vous améliorez votre meilleur temps, vous obtenez une nouvelle voiture fantôme. Une fois que vous avez effectué un tour au moins, l'option de sauvegarde de la voiture fantôme est activée dans l'écran des résultats de la course. Si l'option de sauvegarde de la voiture fantôme est sélectionnée, il est possible de sauvegarder les données de la nouvelle voiture fantôme.

## Apprentissage

Ce mode vous enseigne comment conduire pour gagner et vous montre les points difficiles de chaque circuit. Une voiture commandée par intelligence artificielle roule automatiquement sur le circuit et des explications vous sont fournies aux points clés.



## 2 joueurs

### Course à deux joueurs

Deux joueurs se mesurent l'un à l'autre.

### Course simple

Deux joueurs se mesurent l'un à l'autre et sont accompagnés d'une grille complète de voitures commandées par intelligence artificielle.



## CONFIGURATION DE LA COURSE A DEUX JOUEURS

Pour modifier la manière dont l'écran est divisé, sélectionnez Options d'affichage dans Options du système. Les paramètres de Rattrapage peuvent être modifiés à partir des Options de course.

MENU

Écran partagé

Pendant les courses à deux joueurs et les courses simples, il est possible de diviser l'écran horizontalement ou verticalement.

MENU

Rattrapage

Pour déterminer les handicaps des courses à deux joueurs.

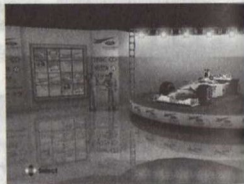
## Télédiffusion

Ce mode vous permet de suivre une course simulée de la saison 1999. Vous pouvez choisir l'angle de vue de votre choix, comme pour les rediffusions. Cf. page 51 pour tout complément d'information.



## Galerie

Cette rubrique permet de consulter les informations relatives aux écuries et aux circuits. Il est également possible de visionner les rediffusions dans ce mode lorsqu'elles ont été sauvegardées sur la VM.



## Options

Pour modifier différents paramètres de jeu.

### Options du pilote

Pour régler la difficulté et la fonction d'assistance.

M E N U	Niveau d'aptitude	Les paramètres pouvant être sélectionnés dans chaque option diffèrent selon les niveaux d'aptitude sélectionnés dans cette rubrique. <b>Arcade</b> : Pour les débutants. <b>Simulation</b> : Pour des mouvements se rapprochant davantage de ceux des vraies voitures de F1. <b>Normal</b> : Niveau intermédiaire (pour un effet de niveau Simulation mais avec des attributs de niveau Arcade).
	UC	Pour sélectionner le niveau d'aptitude des voitures commandées par intelligence artificielle (l'unité centrale).
	Direction	Lorsque cette option est activée, votre voiture est automatiquement remise dans sa trajectoire normale dès qu'elle en sort.
	Accélération	Lorsque cette option est activée, les fonctions d'accélération sont automatiquement réglées pour empêcher les dérapages.
	Freinage	Lorsque cette option est activée, la voiture freine automatiquement aux abords des virages.



## Options de course

Les options suivantes vous permettent de sélectionner les conditions de course.

M E N U	Tours	Pour régler le nombre de tours de la course.
	Météo	Pour déterminer les conditions météorologiques.
	Règles	Pour activer ou désactiver les règles et drapeaux de Formule 1.
	Stand	Quand cette option est activée, votre voiture tombe à court de carburant et l'état de vos pneus se détériore pendant la course.
	Dégâts	Pour configurer les dégâts de votre voiture. Si vous choisissez l'option Réel et décidez de parcourir plus de 12 tours, vous devrez faire face à divers problèmes mécaniques (secousses de la voiture à grande vitesse, abandon immédiat en cas de sortie de la trajectoire, problèmes de vitesses et suralimentation). A ces problèmes s'ajouteront les dégâts normaux.
	Evénements de 99	Pour déterminer le degré de réalisme de la simulation des courses de 1999. Grille & Météo : Météo du jour de la course de la saison 99 et grille de départ Paramètres intégraux : Si vous choisissez de parcourir plus de 12 tours, les abandons et les positions sont simulés ainsi que la météo et la grille.
	Grille de départ	Vous avez le choix entre les positions 1 à 22.
Rattrapage	Lorsque cette option est activée, les performances du joueur en moins bonne position sont améliorées pour que la course soit plus serrée.	

## Options du système

Pour régler les paramètres relatifs à l'affichage et aux sons.

### Langue

Langue

Sélectionnez la rubrique Langue, qui vous permet de choisir entre les versions anglaise, française, allemande, espagnole et italienne du jeu.

## Options d'affichage

M E N U	Type de vitesse	Pour modifier la mesure du compteur de vitesse.
	Trajectoire optimale	Lorsque cette option est activée, le parcours idéal et la trajectoire la plus rapide du circuit (trajectoire optimale) s'affichent sur la piste.
	Sous-titres	Lorsque cette option est activée, des commentaires apparaissent régulièrement à l'écran.
	Icônes de virage	Lorsque cette option est activée, les icônes de virage s'affichent.
	Superpositions	Lorsque cette option est activée, vous voyez s'afficher la carte du parcours, le compte-tours et les informations sur la course.
	Mode caméra	Vous avez le choix entre une caméra statique, qui essaie toujours de suivre la voiture, et un angle d'inertie, qui est moins rigidement attaché à la voiture et qui tourne légèrement autour du véhicule, dans les virages. Cet angle donne un meilleur aperçu des conditions de conduite sur piste.
	Ecran partagé	Dans le mode à deux joueurs, vous pouvez diviser l'écran à l'horizontale ou à la verticale. Cette option est disponible dans les courses à deux voitures et les courses simples.

## Options sonores

M E N U	Sélection de la musique	En appuyant sur le stick analogique ou sur les boutons de la croix directionnelle, vous pouvez écouter les différents morceaux du jeu.
	Sélection des effets spéciaux	Pour écouter les effets sonores du jeu. Appuyez sur le stick analogique ou sur les boutons GAUCHE/DROITE de la croix multidirectionnelle pour sélectionner le son, et appuyez sur le bouton A pour l'écouter.
	Volume de la musique	Pour régler le volume de la musique.
	Volume des effets spéciaux de la voiture	Pour régler le volume des effets sonores de votre voiture.
	Volume ambiant	Pour régler le volume des effets sonores de foule, etc.
	Volume de la radio du stand	Pour régler le volume de la radio du stand.
	Mode stéréo	Vous avez le choix entre les options Mono et Stéréo.

## Options de la manette

Joueur	Pour sélectionner la manette que vous souhaitez utiliser.
Type	Pour sélectionner le type de configuration des boutons de votre manette. Vous avez le choix entre les options de type A, de type B ou de type personnalisé. Si vous sélectionnez le mode Personnalisé, appuyez sur le stick analogique (croix multidirectionnelle) du HAUT/BAS pour mettre en évidence le paramètre requis et sur les boutons de DROITE/GAUCHE pour le configurer. Appuyez ensuite sur le bouton A pour faire votre sélection.
Vibration	Si vous utilisez le Vibration Pack et que cette option est activée, la manette se met à vibrer chaque fois que votre voiture entre en collision, cahote ou sort de la trajectoire de la piste.



# Dreamcast™

© 1999, 2000 VIDEO SYSTEM CO., LTD.



"Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleihen oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5