



NTSC U/C

PlayStation®

# FORMULA 1



## Precautions

- This disc contains software for the PlayStation home video game console. Never use this disc on any other hardware, as it could damage it.
- This disc conforms to PlayStation specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation.
- Read the PlayStation Instruction Manual carefully to ensure correct usage.
- When inserting this disc in the PlayStation, always place it label side up.
- When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge.
- Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth.
- Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.
- Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

## Health Warning

For your health, rest about 10 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

**See back page of this manual for Customer Service Nos.**

© 1997 Playmate Inc. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, or sale, or use otherwise, without permission, is prohibited. Distribution or alteration of this product or any trademark or copyright used that forms part of this product are prohibited. Distributed by Playmate Inc. Designed by Shiro Gotohse (owned by NCCO in the US). The program has been produced with the Unity Game engine, which is not compatible with direct to hardware operation. Unity and the  are trademarks of Unity Laboratories Learning Corporation.



## QSound Virtual Audio GUIDE TO OPTIMAL LISTENING

Congratulations! The FORMULA 1 game you have purchased incorporates QSound Virtual Audio from QSound Labs, Inc. QSound is a patented, innovative process that creates a dramatically enhanced soundfield extending far beyond the bounds of regular stereo. The result is an audio experience of unparalleled realism.

The following guidelines will help you get the maximum benefit from QSound Virtual Audio.

Since QSound is a stereo process, you will need a stereo playback system. The aim of the following suggestions is simply to set up your system symmetrically, so that both left and right speakers are similarly arranged.

Both speakers should be placed at the same distance from the listening position. Make sure both speakers are at the same angle. (Facing straight forward or turned slightly toward the listening position, whichever is your preference.) Arrange both speakers at the same height.

Your speakers should not be too far apart.

If your system has a balance control, be sure it is centered. If, on the other hand, each speaker has its own volume control, adjust them so that the speakers are as closely matched in relative volume as possible.

Although enhancement can be heard off axis, dramatic sound localization will be heard when you are centered between the speakers. By taking a little time to set up your system properly, you will maximize your enjoyment of the QSound audio enhancement built into FORMULA 1.

# **FORMULA 1**

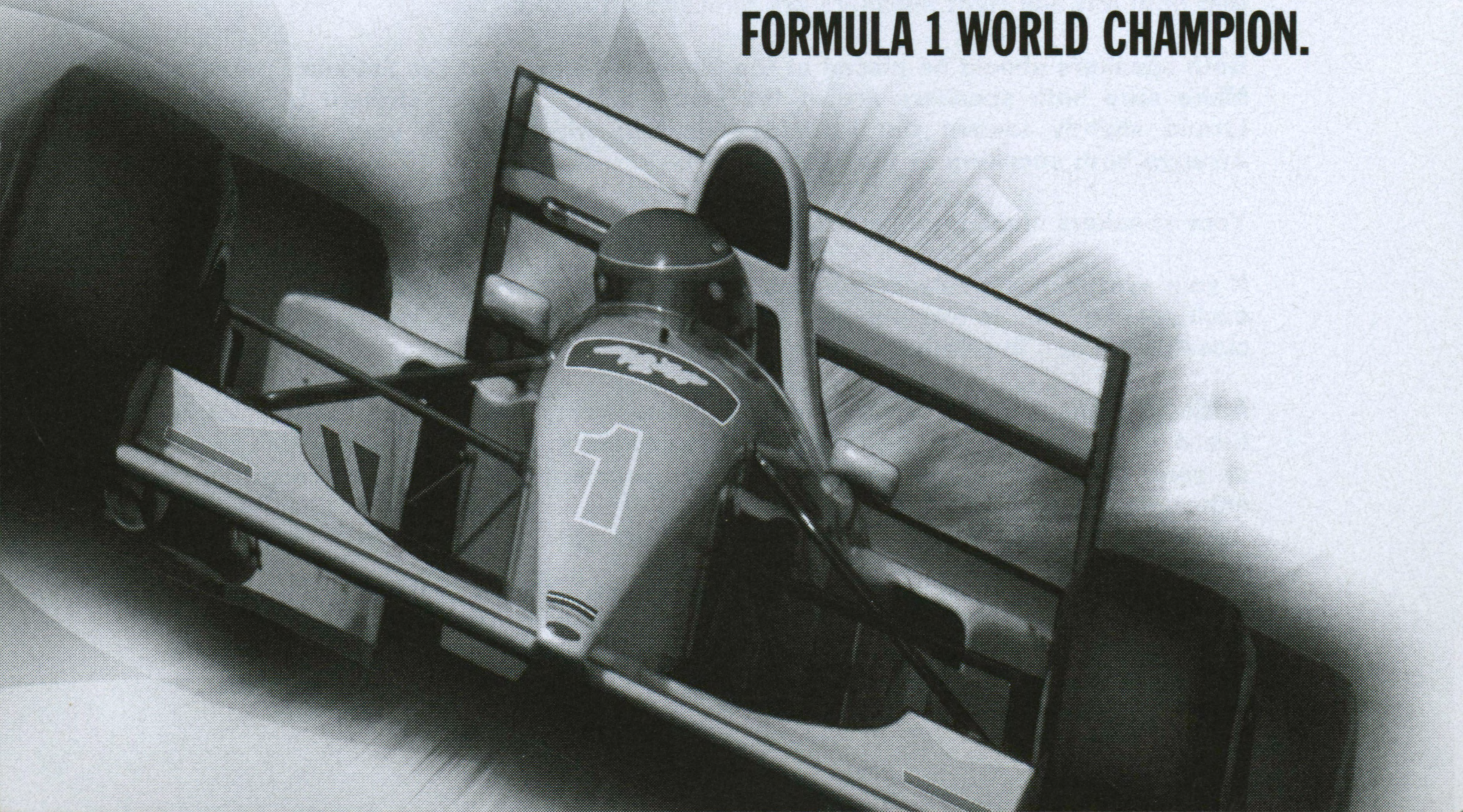
Welcome to Formula 1 - the **ONLY** official Formula 1 racing game for the PlayStation™.

Experience the glamour and excitement of a full F1 season as you take on the formidable challenge issued by the biggest names in Formula 1 competition. Schumacher or Hill? Hakkinen or Herbert? The choice is yours as you take your pick from

**13 teams, 35 drivers and 17 circuits**

in an attempt to win the most coveted title in modern motor racing -

**FORMULA 1 WORLD CHAMPION.**



## THE STARTING GRID

To load and run Formula 1 on your PlayStation™, follow these simple instructions.

1. Set up your PlayStation™ in accordance with the instruction manual supplied with the system.  
It is advised that you do not insert or remove peripherals or Memory cards once the power has been turned on.
2. Insert Controller 1 into Controller port 1 on your PlayStation™.
3. Follow your system directions to open the disc cover and place the CD into the hole of the drive, ensuring the printed side faces upwards.
4. Close the disc cover and switch the system on to begin play.

**RED LIGHT!!**

Okay, you're all set up, and ready to race. Get the engine revving, hit the redline and get it on...

**GREEN LIGHT!!**

Formula 1 has two game environments, the menus and the races. When in the menu system, use the Directional buttons on your Controller to move the highlighting effect over the option of your choice. Press the X button to select the option currently highlighted.

**GO!!!**

**FORMULA 1**  **3**

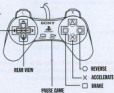
## IN GAME CONTROLS

### Front View



### Top View

MOVE CAR  
LEFT AND RIGHT



N.B.

This is the default Controller set up.

4

# FORMULA 1

## THE F1 RACING MENUS

Once loaded, the game will allow you to choose between an English, French, German, Spanish or Italian language version. Use the left or right Directional buttons on your Controller to scroll through the choices. Press the X button to select the language of your choice. This is followed by the intro sequence and then the license screen. Press the X button on your Controller if you wish to bypass the intro, after which you will be taken on to the main menu screen.

In the main menu screen use the Directional buttons on your Controller to move the highlighting effect and then press the X button to implement your choice.

Select One Player to begin a new one player race. Select Two Player to begin a new two player race via the Link cable. Select Quick Race if you want to get straight into an arcade style single race with a preset choice of team, driver and track. Select Options to access the Game Options screen. Select Resume to resume either a current championship that you have exited in order to save, or a loaded Memory card championship.

Before the racing begins you may configure the game to suit your personal requirements. To do so simply select Options from the main menu screen. Use the Directional buttons on your Controller to move the highlighting effect around the Game Options screen and press the X button to make your choice. You will then be able to modify a large range of in-game settings, as follows.

## *Controller*

Take your pick from one of eight different pre-set Controller set ups. If you are using an Analog Controller such as an *analog* you will be able to access other menu headings to the left of the Controller diagram. Use these to offer a range of settings that are specific to this type of controller.

*Formula 1* supports the *analog*, *Mad Catz* and *Perforce* analogue controllers.

## *Control*

Allows you to adjust the volume levels of the commentary, music, crowd noise and other sound effects. You may also select between Mono, Stereo, 5 Sound or Dolby Surround. Enter the CD Player screen to make selections from the track listings.

## *High Score*

See if you can top the high score table.

## *Control Set Up*

Allows you to adjust the horizontal and vertical positions of the game window on your television.

## *Memory Card*

Select this to gain access to a sub menu where you can load and save games and carry out other operations to your Memory card set up. **N.B.** It is essential that you do not remove or insert a Memory card when the operations below are in progress.

G

**FORMULA 1**

### *Loading a Game*

Insert a Memory card with previously saved games on it into your Console. Using the same highlight and select procedure as above, move from the main menu screen to the Memory card screen. Once there use the up and down Directional buttons on your Controller to move the highlighting effect over the "Load" option. Next, use the left and right Directional buttons to scroll through the list of saved games. Press the X button to select the saved game that you wish to load. Your choice will then be loaded from the Memory card. Return to the Main Options menu by pressing the triangle button on your Controller and then select Resume.

### *Saving A Game - Championship Racing*

If you wish to save a game, ensure that you have a Memory card inserted into your Console. Following the end of a race and the results screen you will be shown an options screen. Using the Directional buttons on your Controller move the highlighting effect over the Return to Front End option and press the X button to select it. This will take you back to the main menu screen. Using the same highlight and select procedure as above, move from the main menu screen to the Memory card screen. Once there use the up and down Directional buttons on your Controller to move the highlighting effect over the "Save" option and press the X button to select it. A slot will appear just to the right of the listed options. Name the slot by using the up and down Directional buttons to scroll through the alphabet and pressing the X button to select each letter. When you have named the slot, press the X button on your Controller and the game will then be saved to that slot. Finally, use the same highlight and select process to choose "Exit" and quit the screen. Select Resume from the main menu if you then wish to continue with the championship.

### *Saving a Game - Default Options*

If you wish to save your default game preference settings choose all your preferred settings in the front end and then save a game named 'Default'. If the PlayStation™ is turned on while the Memory card with the 'Default' save game is in Memory card slot 1 then these settings will be automatically loaded into the front end for you.

### *Delete*

Choose this if you wish to erase previously saved games from your Memory card. Use the same highlight and select procedure as before to choose the game you wish to delete.

### *Format Card*

Select this to format a new Memory card. **N.B.** You cannot reformat a previously formatted Memory card

### *Exit*

Takes you back one screen. Alternatively you can press the triangle button on your Controller to back up one screen anywhere in the main game menu.

When you have configured the game to your satisfaction, use the Directional buttons to move the highlighting effect over the Exit box and press the X button to select it. This will take you back to the Main Menu screen.



**FORMULA 1**

### *Quick Race*

Choose Quick Race for an instant arcade style race with a choice of team, driver and track. Selecting this will take you straight into the game where all options will be the same as the last options chosen.

However, if you choose One or Two Player racing you will then be prompted to decide between Arcade or Grand Prix racing.

### *Arcade*

A style of racing that allows you to simply pick up and play. The cars are more robust and easier to handle than in the Grand Prix mode. In this mode you are racing against the clock as well as other drivers. The clock in the centre of the screen starts with a number of seconds as it - the time given depends on the length of the track currently selected. As time counts down you can earn extensions and further race time by putting in good lap times and passing checkpoints.

### *Grand Prix*

Individual car and driver behaviour has been calculated according to the official Formula 1 records from the 1995 season. Choosing to race as Rubens Barrichello will mean that your car will have a different performance to say that of Michael Schumacher. The cars in Grand Prix mode can also be tweaked allowing you to make final adjustments to downforce, handling etc. But be warned. The difference in car handling between Grand Prix and Arcade mode certainly takes some getting used to! Pit stops are available for both Arcade and Grand Prix racing.

After selecting either Grand Prix or Arcade mode you will move on to another screen where you can make decisions about the race and car performance as follows.

### *Single Race*

Exactly what it says. A single one off race either against the rest of the field or as a duel. (see note on Fuel p.22)

### *Championship*

Find out whether you've really got what it takes. Put you in the driving seat for a whole Championship season of up to 12 races.

### *Ladder*

One car is marked as the car that you must finish ahead of. Over a 12 round Ladder you are given 1 attempt to beat the marked car with the ultimate object being to beat one driver from each of the other 11 teams. But be warned. As you make progress, the skill and ability of the driver in the marked car increases.

### *Car Set up*

Budgeted for optimum performance this feature allows you to give your vehicle some essential final tweaks. In both arcade and Grand Prix modes you can choose manual or automatic gear shift, brake assist on/off, and steering assist on/off. You may also adjust the downforce and set the starting fuel load. 100% fuel will take you the full race distance. Less than 100% will mean having to make pit stops for fuel.

### Race Set Up

Allows you to make final adjustments to the weather conditions, tyre wear, car damage, race length and race order. You may also apply boost which means that during racing slower cars will catch up the faster ones.

Following this screen you will move onto another screen where you can make further essential adjustments as follows.

### Trail Level

Use the Directional buttons on your Controller to move the arrow pointer across Easy, Medium or Hard. For the Formula 1 series 'Easy' mode with with steering and brake assist is recommended.

### Rounds

Allows you to adjust the number of rounds/races over which the Championship takes place. (Grand Prix mode only)

### Game Type

Use the Directional buttons on your Controller to move the arrow between the choice of Full Grid (24-26 other cars) or Duel (a head to head race against one opponent). Note that there is no qualifying session for Duel racing. Press the B button to make your choice.

When you have completed these adjustments you will move on to the first of 3 screens which allow you to make choices regarding the team that you race for, the F1 driver whose style you will adopt, track selection and race qualification.

### *Team, Car & Driver Selection Screen*

Use the Directional buttons on your Controller to scroll through the choices. Press the **X** button to make your choice.

Take your pick from the 15 Formula One racing teams, cars and drivers of the 2005 season.

When you have finished making your choices use the same highlight and select procedure as before to click on Continue. You will now be taken to the Circuit Selection screen.

### *Circuit Selection (Only available in single race mode)*

The 17 Grand Prix circuits from across the globe are available, each track featuring its own unique driving characteristics.

When you have selected the track of your choice use the same highlight and select procedure as above to click on Continue. You will now move onto the Pre-Race screen.

### *Pre-Race*

The final screen before the race begins allows you to make the choice between Practice, Qualifying or Race. Practice allows you to have an unlimited number of laps to get used to the currently selected track and is followed by a qualifying session (not available in Dual or Quick race mode) and then the race itself. Choose qualify in Grand Prix mode and you will have twelve laps in which to achieve your best lap time (1 lap in Arcade mode). This time will then be compared to all the other drivers qualification times and will dictate your grid position in the race proper which follows. If you do not wish to qualify then select

Race when you will start the race proper. However, your grid position will automatically be lost. Therefore it makes sense to practice and then qualify to achieve the best position possible on the starting grid.

**N.B.** Any adjustments to car downforce and fuel load that you make during practice and qualifying sessions will be carried over into the race proper.

#### **IN-RACE MENUS**

Press the **START** button on your Controller at any time during racing and you will pause the game and gain access to the in-game menu. Using the same highlight and select procedure as before you may continue the race or end the current practice, qualifying or racing session which will then move automatically on to the next part of the game i.e. will move from practice to qualify, qualify to race and race to the race results screen.

You may also choose options which will allow you to alter a wide range of in-game settings, as well as letting you abandon the race altogether. Abandoning the race will quit the current race or championship altogether and return you to the track end screen.

#### **PIT STOP MENUS**

During racing in either arcade or Grand Prix mode you may need to make a pit stop to refuel, repair damage etc. Once you clear into the pit lane your car will be automatically taken to your team's garage and the pit stop menu will come up on screen. Use the directional buttons on your Controller to move the highlighting effect around the menu choices. Press the **X** button on your Controller to make your choice. You may repair front and rear wings, change your tyres, refuel and adjust the downforce settings. Press the **X** button again when you are happy with the changes made and move on to the next menu

choice. Each change you make will take a number of seconds to complete so make your pit stop decisions carefully. As you become more skilled at moving around the pit stop menu your pit stop timings should come down. When you have completed your pit stop select the "Go" icon in the menu to leave the pit lane and rejoin the race.

### *End Of Race Menu - Single Race*

Following the completion of a single race you will be presented with the race results screen. Following this you will be shown a menu which allows you to choose between replaying the race, restarting the race or going back to the front end screen.

### *End Of Race Menu - Championship*

Following the completion of each race you will be presented with the championship results screen which shows your standing in the championship. Following this you will be shown a menu which allows you to choose between continuing the championship, replaying the race or returning to the front end. Returning to the front end will allow you to save your progress to a Memory card.

(see section on pages 8 to 9 "Saving A Game")

### *TV Cameras and Replays*

Replays can be viewed from the TV cameras that are positioned at various points around the track - just like the real thing! Once you have chosen Replay from the End Of Race menu and the replay is rolling press the SELECT button on your Controller to bring up the camera menu. Holding the SELECT button down press the Square button which will toggle between TV and in-car cameras. Press the Triangle button to move the view to the car in front of that currently selected and the X button to the car behind. Pressing the circle button will take you back into your own vehicle.

## CREDITS

### GENERAL CREDITS

#### Programming/Design

Martyr Chudley  
Walter Lyndale  
Phil Scaje  
Jonathan Beer  
Keith Pickford  
David Al-Sabi

#### Artwork

Jon Dugdale  
Steve Healey  
Ralf Björnsson  
Mark Mander  
Rick Leary

#### General

Sarah Dixon

#### Game Construction, Proprietary

3D Engine & Dynamics  
3D Utilities & Test Driver  
Sound & Music Systems  
Hardware Support & Code Structure  
Artificial Intelligence

#### 3D Models, Intro & Promo Artwork

3D Artist & Extra Artwork  
3D Artist & Utility Assistance  
3D/2D Artwork & Front-end Design  
Textures & Backgrounds

Business & FI Research

# FORMULA 1

## FOREWORD

### *Production*

Steve Biling  
Richard Barber  
Bill Allen

### *Music and Control*

Philp Morris  
Mike Clarke  
Tim Wright  
Stuart Ellis  
Studio Facilities  
Sound Effects & Intro Theme

### *Liquid music*

Back to Skala-Ral by Joe Sabriani (Sabriani)

Summer Song by Joe Sabriani

Executive Producer  
Associate Producer  
Early Production

Music Manager  
In-Cover Music  
SFX and Intro Sound  
Lead Guitar  
Sound Company, London  
Tim Wright

From the CD *Flying in a Blue Dream*  
Published by Strange Beautiful Music  
Licensed by RELATIVITY RECORDS

(Sabriani)  
From the CD *The Librarian*  
Published by Strange Beautiful Music  
Licensed by RELATIVITY RECORDS

## *Liturgical tracks*

*Intro by Steve Vai (2x)*

## *Commentary*

*Murray Walker (2x)*

*Jackie Mac*

*Phillipe Allot*

*Carlos Bera*

*Luigi Chizzini*

## *Marketing and PR*

*Michaela Stokes*

*Don O'Connell*

*Nichola Harris*

## *Packaging*

*Row Thomas*

*Richard Turner, Keith Reynolds*

*Phil Rogers*

*From the CD-Man Gave Records*

*Published by GY Music*

*Licensed by RELATIVITY RECORDS*

*UK Commentary*

*German Commentary*

*French Commentary*

*Spanish Commentary*

*Italian Commentary*

*Product Manager*

*PR Manager*

*Marketing Assistance*

*Manual and Packaging Text*

*Manual and Packaging Artwork*

*General Design*

**FORMULA 1**

## Titling and QA

Fergal Carroll

Chris Watson

Jason Pail

Alex Naver

Gary Nichols

Paul Needles

Brian Parkison

Stuart Allen

Graig Brown

Mark James

Chris Graham

Jonathan Wild

Martin James

Lee O'Connor

Brian Walsh

Thomas Ross

Alex McBratn

QA Manager

QA Operations

QA Techns

10

# FORMULA 1

## *Organization worldwide*

**Germany** Wolfgang

**Italy** Zaborowski

**Thierry** Goss

**Benoit** Loris

**Blaise** Leffly

**Stefanie** Wood

**Germany** Product Manager

**Germany** PR

**French** Product Manager

**French** PR

**Australian** Product Manager

**Australian** PR

## *Formula One Assistance*

**Mike** Marks in Formula 1?

**Francis-Michel** Grogins

**Max** Lalot

**Contacts** and Assistance

**Photograph**

**Jordan** Grand Prix

**FOCA**, Fuji Television

**General** Help

**License** Assistance

**FORMULA 1**



## Q SOUND VIRTUAL AUDIO GUIDE POUR UNE ÉCOUTE OPTIMALE

Félicitations **FORMULA ONE**, le jeu que vous venez d'acheter, utilise le procédé QSound Virtual Audio de QSound Labs Inc. QSound est un procédé breveté, innovateur, qui améliore le champ sonore de façon spectaculaire et dépasse toutes les performances atteintes par les technologies sonores stéréo traditionnelles. Le résultat est un réalisme audio sans précédent.

Les lignes directrices qui suivent vous aideront à tirer profit de QSound Virtual Audio au maximum.

QSound étant un procédé stéréo, il vous faut posséder une chaîne de lecture stéréo. Les suggestions qui suivent ont pour objectif de vous aider dans la configuration de votre système, de manière à obtenir une symétrie sonore des haut-parleurs gauche et droit.

Vos haut-parleurs doivent être placés à égale distance du point d'écoute. Assurez-vous qu'ils sont tous les deux placés selon le même angle (vous faisant face ou dirigés vers le point d'écoute, selon votre préférence). Placez les haut-parleurs à la même hauteur.

La distance entre les haut-parleurs ne doit pas être trop importante.

Si vous possédez un lecteur permettant de régler le balance, assurez-vous que celui-ci est centré. Si, dans le cas contraire, chaque haut-parleur est équipé d'un bouton permettant de contrôler le volume de façon indépendante, il vous faut régler chaque bouton de façon à ce que le volume de chaque haut-parleur soit similaire.

Même que vous puissiez profiter de son amélioré sans vous trouver dans l'axe des deux haut-parleurs, vous obtiendrez une focalisation sonore spectaculaire si vous vous placez entre eux. Utilisez peu à peu de temps à la configuration de votre système, car vous optimiserez le plaisir de jouer avec le son QSound intégré de **FORMULA ONE**.

# FORMULA 1

Bienvenue à Formula 1 - le SEKI, jeu de course de Formula 1 officiel pour la PlayStation™.

Vivez toute l'expérience palpitante d'une saison entière de F1 en relevant le formidable défi lancé par les plus grands noms de la compétition de Formula 1. Schumacher ou Hill? Räikkönen ou Herbert? À vous de choisir. Vous avez le choix entre

**13 équipes, 35 pilotes et 17 circuits**

pour tenter de remporter le titre le plus convoité en course automobile moderne -

**Champion du monde de Formula 1.**



## LA GRILLE DE DÉPART

Pour charger et exécuter Formula 1 sur votre PlayStation™, suivez ces simples instructions.

1. Régler votre PlayStation™ selon le mode d'emploi fourni avec le système.
2. Insérer la Manette 1 dans le premier Port de l'unité de commande de votre PlayStation™. Ne jamais connecter un Disquedat ou périphérique ou une carte mémoire alors que le console est sous tension (ON).
3. Suivez les instructions pour ouvrir le Covertisseur de disques et mettre le disque en place, face imprimée vers le haut.
4. Fermez le Covertisseur de disques et mettez le système en marche pour commencer à jouer.

### FEU ROUGE!!

OK, tout est prêt et la course peut commencer. Faites tourner le moteur, avancez jusqu'à la ligne rouge et...

### FEU VERT!!!

Formula 1 propose deux environnements de jeu: les menus et les courses. Avec le système de menus, utilisez les touches directionnelles de votre Manette pour déplacer l'effet de surbrillance sur l'option de votre choix. Appuyez sur la touche [CRUISE] pour sélectionner l'option actuellement en surbrillance.

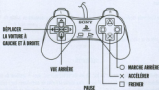
### GO!!!

**FORMULA 1**  **3**

CHANGEMENT DE VITESSE (MANUEL)



FAIRE ALTERNER VUE DU JOU



R.É.:

Il s'agit ici de réglage par défaut de la manette.

4

**FORMULA 1**

## LES MENUS DE COURSE F1

Après le chargement, un menu vous propose de choisir parmi les versions suivantes : Anglais, Français, Espagnol, Espagnol et Italien. Utilisez les touches directionnelles DROITE ou GAUCHE de votre manette pour passer d'une langue à l'autre. Appuyez sur la touche [CROIX] pour effectuer votre sélection. Le choix de la langue est suivi d'une séquence d'intros et de l'écran de licences. Appuyez sur la touche [CROIX] de votre manette si vous souhaitez sauter l'intro. Vous passerez ensuite à l'écran de menu principal.

À l'écran de menu principal, utilisez les touches directionnelles de votre manette pour déplacer l'effet de scintillement et appuyez sur la touche [CROIX] pour effectuer vos sélections.

Sélectionnez One Player (Un joueur) pour commencer une course à un joueur. Sélectionnez Two Player (Deux joueurs) pour commencer une course à deux joueurs par l'intermédiaire du câble de liaison PlayStation™. Sélectionnez Quick Race (Course rapide) si vous voulez vous lancer tout droit dans une course de style arcade avec un choix fixe d'équipe, de pilote et de piste. Sélectionnez Options pour accéder à l'écran Game Options (Options de jeu). Sélectionnez Resume (Reprendre) pour reprendre soit un championnat en cours que vous avez quitté pour le sauvegarder, soit un championnat chargé sur votre mémoire.

Avant de vous lancer dans la course, vous pouvez configurer le jeu selon vos préférences personnelles. Il vous suffit de sélectionner Options à l'écran de menu principal. Utilisez les touches directionnelles de votre manette pour déplacer l'effet de scintillement sur l'écran Game Options et appuyez sur la touche [CROIX] pour faire votre choix. Vous pourrez alors modifier un grand nombre de réglages de jeu, comme suit :

### *Controler (Manette)*

Choisissez l'une des huit configurations de manette. Si vous utilisez une manette analogique telle que la manette ou toute autre manette analogique, vous pourrez accéder à d'autres fibres de menu à gauche du diagramme de manette. Utilisez-les pour modifier plusieurs réglages particuliers à ce type de manette.

Formula 1 est compatible avec les manettes analogiques officielles, Mad Catz et Perforce.

### *Sound (Son)*

Vous pouvez ajuster le volume de commentaire, de la musique, des bruits de fond et autres effets sonores. Vous pouvez également sélectionner Bass, Stereo, 4 Surround ou Dolby Surround. Passez à l'écran CD Play pour faire vos sélections parmi la liste de plages.

### *High Score (Meilleurs scores)*

Regardez si vous pouvez arriver en haut de tableau des meilleurs scores.

### *Control Set Up (Configuration d'écran)*

Vous pouvez ajuster les positions verticale et horizontale de la fenêtre de jeu sur votre télévision.

### *Memory Card (Carte Mémoire)*

Sélectionnez cette option pour accéder à un sous-menu dans lequel vous pouvez charger et sauvegarder des jeux et accéder à d'autres modifications à la configuration de votre carte mémoire. N.B. Vous ne devez JAMES retirer ou insérer une carte mémoire pendant que les opérations ci-dessous sont en cours.

### *Charger une partie*

Insérez une carte mémoire contenant des parties précédemment sauvegardées dans votre appareil PlayStation™. En suivant la même méthode de mise en surbrillance et de sélection que ci-dessus, passez de l'écran du menu principal à l'écran de la carte mémoire. Une fois que vous y êtes, utilisez les touches directionnelles HAUT et BAS de votre manette pour placer l'effet de surbrillance sur l'option "Load" (Charger). Ensuite, utilisez les touches directionnelles GAUCHE et DROITE pour faire défiler la liste des parties sauvegardées. Appuyez sur la touche [CROIX] pour sélectionner la partie sauvegardée que vous souhaitez charger. Retournez au menu Main Options (Options principales) en appuyant sur la touche [TRIANGLE] de votre manette et sélectionnez "Resume" (Reprendre). Votre choix sera alors chargé à partir de la carte mémoire.

### *Sauvegarder une partie - Course de championnat*

Si vous souhaitez sauvegarder une partie, vérifiez s'il y a bien une carte mémoire insérée dans votre console PlayStation™. Après la fin d'une course et l'écran des résultats, vous verrez un écran d'options. À l'aide des touches directionnelles de votre manette, mettez l'effet de surbrillance sur l'option "Return to Front End" (Retour à l'écran de départ) et appuyez sur la touche [CROIX] pour la sélectionner. Cette action vous ramènera à l'écran du menu principal. À l'aide de la même méthode de mise en surbrillance et de sélection que ci-dessus, passez de l'écran du menu principal à l'écran de la carte mémoire. Une fois que vous y êtes, utilisez les touches directionnelles HAUT et BAS de votre manette pour mettre l'effet de surbrillance sur l'option "Save" (sauvegarder) et appuyez sur la touche [CROIX] pour la sélectionner. Une liste apparaît tout juste à droite de la liste des options. Donnez un nom à la liste en utilisant les touches directionnelles HAUT et BAS pour passer d'une lettre de l'alphabet à l'autre et en appuyant sur la touche [CROIX] pour sélectionner chaque lettre. Une fois que vous avez donné un nom à la liste, appuyez sur la touche [CROIX] de votre manette et la partie sera sauvegardée et associée à cette liste. Enfin, utilisez la même méthode de mise en surbrillance et de sélection pour choisir "Exit" (Sortir) et quitter l'écran. Sélectionnez "Resume" (Reprendre) au menu principal si vous voulez ensuite continuer le championnat.

### *Sauvegarder une partie - Options par défaut*

Si vous souhaitez sauvegarder vos réglages de préférences par défaut, choisissez l'un des réglages préférés à l'écran de départ et sauvegardez une partie intitulée "Default". Si la carte contenant la partie "Default" se trouve dans la piste 1 de la carte mémoire quand vous mettez la PlayStation™ en marche, vos réglages sont automatiquement chargés à l'écran de départ.

### *Supprimer (Effacer)*

Choisissez cette option si vous souhaitez effacer des parties sauvegardées de votre carte mémoire. Utilisez la même méthode de mise en surbrillance et de sélection que précédemment pour choisir la partie à effacer.

### *Formater Carte (Formater carte)*

Sélectionnez cette option pour formater une nouvelle carte mémoire. N.B.: Vous ne pouvez pas reformater une carte déjà formatée.

### *Exit (Sortir)*

Vous ramène en arrière d'un écran. Vous pouvez également appuyer sur la touche [TRIANGLE] de votre manette pour revenir en arrière d'un écran où que vous vous trouviez dans les principaux menus de jeu. Une fois que le jeu est configuré comme vous le souhaitez, utilisez les touches directionnelles pour mettre l'effet de surbrillance sur la case Exit et appuyez sur la touche [CROIX] pour la sélectionner. Ces actions vous ramèneront à l'écran Main Menu (menu principal).



**FORMULA 1**

## Options Race (Course rapide)

Choisir Quick Race pour une course de style arcade immédiate avec un choix d'équipe, de pilote et de circuit. Si vous sélectionnez cette option, vous passerez directement au jeu où toutes les options seront les mêmes que les dernières options choisies.

Toutefois, si vous choisissez de jouer à 1 ou 2 joueurs, vous devrez choisir entre une course Arcade ou Grand Prix.

## Arcade

Un style de course qui vous permet de jouer tout de suite. Les voitures sont plus robustes et plus faciles à manier qu'en mode Grand Prix. En mode Arcade, vous courrez contre la montre ainsi que contre d'autres pilotes. Le chronomètre au centre de l'écran indique un certain nombre de secondes - le temps donné dépend de la longueur de la piste actuellement sélectionnée. Au fur et à mesure de compte à rebours, vous pouvez gagner des prolongations en réalisant des bons temps de tours et en passant des postes de contrôle.

## Grand Prix

Le comportement individuel des voitures et des pilotes a été calculé en se basant sur les données officielles de la saison 1995 de Formule 1. Si vous choisissez d'être le pilote Sebastian Barrichello, votre voiture se conduira différemment de celle de Michael Schumacher, par exemple. En mode Grand Prix, les voitures peuvent également être mises au point pour vous permettre d'effectuer des réglages techniques finaux. Faites attention. La différence entre la tenue de route des voitures de Grand Prix et des voitures d'Arcade est considérable. Des arrêts au stand sont possibles aux deux modes.

Une fois que vous aurez sélectionné le mode Grand Prix ou Arcade, vous passerez à un autre écran auquel vous devrez prendre des décisions en ce qui concerne les courses et la performance des voitures.

# FORMULA 1

### *Single Race (Une seule course)*

Se passe d'application. Une seule course contre tous les autres ou en duel. (voir note sur le Duel p. 17)

### *Championship (Championnat)*

Évaluez si vous avez vraiment le temps qu'il faut. Cette option vous met sur le siège de pilote pour toute une saison de championnat, comprenant un maximum de 12 courses.

### *Ladder (Échelle)*

Une voiture est marquée comme étant la voiture devant laquelle vous devez finir. Avec une échelle de 12 tours, vous disposez de 3 tentatives pour battre la voiture marquée. L'objectif suprême est de battre un pilote de chacune des 12 autres équipes. Faites attention. Plus vous progressez, plus le pilote de la voiture marquée est habile.

### *Car Set Up (Réglages de la voiture)*

Conçu pour optimiser la performance, ce dispositif vous permet d'effectuer certaines mises au point sur votre voiture. Aux modes Arcade et Grand Prix, vous pouvez choisir un changement de vitesse manuel ou automatique, le freinage assisté (ou non) et la direction assistée (ou non). Vous pouvez également ajuster la force d'attraction vers le bas et régler la charge de carburant de départ. Une charge de carburant de 100% vous permet de parcourir toute la distance de la course. Moins de 100% signifie que vous devrez vous arrêter au stand pour vous ravitailler en carburant.

### Race Set Up (Réglages de course)

Vous pouvez modifier les réglages des conditions météorologiques, de l'usure des pneus, de l'endommagement de la voiture, de la longueur et de l'ordre de la course. Vous pouvez également appliquer un "boost" (suralimentaire), ce qui signifie que, pendant la course, les voitures plus lentes pourront rattraper les plus rapides.

Après cet écran, vous passerez à un autre écran auquel vous pourrez effectuer d'autres mises au point essentielles.

### Race Level (Niveau d'habileté)

Utilisez les touches directionnelles de votre manette pour mettre le pointeur en forme de flèche sur Easy (facile), Medium (moyen) ou Hard (difficile). Pour les débutants, le mode "Easy" avec freinage et direction assistés est recommandé.

### Race Mode (Tours)

Vous pouvez ajuster le nombre de tours/courses de championnat. (Mode Grand Prix uniquement).

### Race Type (Type de jeu)

Utilisez les touches directionnelles de votre manette pour mettre la flèche sur "Full Grid" (Grille complète) (24-28 autres voitures) ou Duel (une course contre un seul adversaire). Notez qu'il n'y a pas de course de qualification pour la course en Duel. Appuyez sur la touche [CROSS] pour faire votre choix. Une fois que vous aurez effectué toutes ces mises au point, vous passerez au premier des 3 écrans qui vous permettront de choisir l'équipe pour laquelle vous courrez, le pilote de F1 dont vous adopterez le style, le pilote et les qualifications.

### *Screen de sélection de l'équipe, de la voiture et du pilote*

Utilisez les touches directionnelles de votre manette pour faire défiler les choix. Appuyez sur la touche [CRUISE] pour sélectionner.

Faites votre choix parmi les 12 équipes, voitures et pilotes de la saison 1995 de Formule 1.

Quand vous aurez terminé, utilisez la même méthode de mise en surveillance et de sélection que précédemment pour cliquer sur Continue. Vous passerez ensuite à l'écran Circuit Selection.

### *Sélection de Circuit*

*(disponible uniquement en mode de course individuelle)*

Les 12 circuits de Grand Prix, aux quatre coins du monde, sont disponibles et chaque pilote a ses caractéristiques propres.

Une fois que vous aurez sélectionné un pilote, utilisez la même méthode de mise en surveillance et de sélection que ci-dessus pour cliquer sur Continue. Vous passerez ensuite à l'écran Pre-Race (Pré-course).

### *L'écran pré-course*

Le dernier écran avant le début de la course vous permet de choisir entre Practice (entraînement), Qualifying (qualification) ou Race (course). L'entraînement vous permet de faire un nombre illimité de tours pour vous habituer à la piste actuellement sélectionnée et est suivi d'une séance de qualification (non disponible en mode Real ou Quick Race) puis de la course elle-même. Choisissez la qualification en mode Grand Prix et vous aurez deux tours pour établir votre meilleur temps de tour (1 tour en mode Arcade). Ce temps sera alors comparé aux temps de qualification de tous les autres pilotes et déterminera les positions sur la grille de départ de la course à proprement parler. Si vous ne souhaitez pas passer

par la qualification, sélectionnez Race et vous commencerez la course. Toutefois, vous serez automatiquement mis(e) en dernière position sur la grille de départ. Il est donc logique que vous vous entraîniez et que vous vous qualifiez pour obtenir la meilleure position possible sur la grille de départ.

**N.B.** Toute modification de la force d'attraction vers le bas et des charges de carburant de la voiture effectuée pendant l'entraînement et les séances de qualification sera conservée pour la course.

#### *Après un crash*

Appuyez sur la touche [START] de votre manette à tout moment pendant la course et vous sortirez la piste sur passe pour accéder au menu de jeu. En utilisant la même méthode de mise en carburance et de sélection que précédemment, vous pouvez continuer la course ou terminer la séance d'entraînement, de qualification ou la course en cours, ce qui vous fera automatiquement passer à la phase suivante de jeu à savoir, de l'entraînement à la qualification, de la qualification à la course et de la course à l'écran des résultats.

Vous pouvez aussi choisir des options qui vous permettront de modifier un éventail important de réglages de jeu ou bien tout simplement abandonner la course. L'abandon entraîne la sortie de la course ou de championnat en cours et le retour à l'écran de départ.

#### *Après l'arrêt des travaux*

Pendant la course, en mode Arcade ou Grand Prix, vous aurez peut-être besoin de vous arrêter au stand pour vous approvisionner en carburant, faire des réparations, etc. Dès que vous tourez dans le voie d'accès au stand, votre voiture est automatiquement amenée au garage de l'équipe et le menu de l'arrêt au stand apparaît sur l'écran. Utilisez les touches directionnelles de votre manette pour déplacer l'effet de carburance sur les choix disponibles. Appuyez sur la touche [CROSS] de votre manette pour effectuer votre choix. Vous pouvez réparer les ailes avant et arrière, changer les pneus, faire le plein de carburant et ajuster les réglages de force d'attraction vers le bas. Appuyez de nouveau sur la touche

[CROSS] quand vous êtes satisfait(e) des changements effectués et passez au choix de menu suivant. Chaque changement prend un certain nombre de secondes et vous devez donc faire très attention quand vous prenez vos décisions. Quand vous serez plus habitué(e) au menu de l'arrêt au stand, vos temps d'arrêt devraient diminuer. Une fois que vous avez terminé votre arrêt au stand, sélectionnez l'option "Go" du menu pour quitter le stand et reprendre la course.

### *Menu de fin de course - Course individuelle*

Après une course individuelle, l'écran des résultats apparaît. Après cet écran, vous verrez un menu qui vous permettra de choisir entre rejouer la course, recommencer la course ou retourner à l'écran arrêt.

### *Menu de fin de course - Championnat*

Après chaque course, l'écran des résultats de championnat apparaît. Il montre votre position dans le championnat. Après cet écran, vous verrez un menu qui vous permettra de choisir entre continuer le championnat, rejouer la course ou retourner à l'écran de départ. Le retour à l'écran de départ vous permettra de sauvegarder votre progression sur une carte mémoire.

(voir section p4-5 "Sauvegarder une partie")

### *Caméras TV et relais*

Les relais peuvent être vus à partir des caméras TV qui sont positionnées autour du circuit - tout comme dans la réalité. Une fois que vous avez choisi Replay (ralenti) au menu "End Of Race" (Fin de course) et que le ralenti est en cours, appuyez sur la touche SELECT de votre manette pour faire apparaître le menu caméra. Sans lâcher la touche SELECT, appuyez sur la touche [CARRÉ] pour alterner entre les caméras TV et les caméras à bord de la voiture. Appuyez sur la touche [TRIANGLE] pour passer à la vue de la voiture en tête de celle qui est actuellement sélectionnée et sur la touche [CROSS] pour passer à la vue de la voiture qui se trouve derrière. Appuyez sur la touche [CIRCLE] pour retourner à votre propre véhicule.

## CRÉDITS

### SCÉNARIE CRÉATEURS

#### Programmation

Marlyn Dudley

Walter Lyndale

Phil Saps

Jonathan Amor

Keith Pickford

David Al-Dabi

Conception de jeu, propriétaire

Moteur & dynamique 3D

Dispositif 3D & plate-forme

Son et menu

Assistance matériel & structure code

Intelligence artificielle

#### Présentation graphique

Jan Duplain Mapefflin

Steve Heaney

Hall Bjornson

Mark Mander

Rick Loay

3D, présentation graphique intro & presse

Artiste 3D & présentation graphique extra

Artiste 3D & assistance dispositif

Présentation graphique 3D/2D & conception event

Textures & tables de fond

#### Général

Sarah Ross

Affaires & recherche FI

# FORMULA 1

## **PERSONNEL**

### **Producteurs**

Steve Nifong  
Richard Baxter  
Bill Ekin

Producteur délégué  
Producteur adjoint  
Chef de production

### **Principaux artistes**

Philby Morris  
Mick Clarke  
Tim Wright  
Stuart Ellis  
Studio

Effets sonores à l'échelle de l'arbre

### **Directeur musical**

Musique de jeu  
Effets sonores et son intro  
Culture principale  
Sound Company, Londres  
Tim Wright

### **Plages personnalisées**

Bank to Shallow-Hal par Joe Sabriani (Sabriani)

By CD Firing in a Hot Room,  
Géité par Strange Beautiful Music  
Adapté par RELATIVITY RECORDS

Summer Song par Joe Sabriani (Sabriani)

By CD The Unfinished  
Géité par Strange Beautiful Music  
Adapté par RELATIVITY RECORDS

## *Préface*

Écrit par Steve Vai (USA)

## *Conversations*

Murray Walker (GB)

Jochen Mass

Philippe Allot

Carlos Rees

Luigi Chizzari

## *Marketing et relations publiques*

Melinda Bolten

Gus O'Connell

Melinda Harris

## *Conditionnement*

Ron Thomas

Richard Turner, Keith Hopwood

De CD Mike Lane Secord

Écrit par Ty To Meir

Rédigé par RELATIVITY RECORDS

Commentaire GB

Commentaire allemand

Commentaire français

Commentaire espagnol

Commentaire italien

Responsable produit

Responsable RP

Assistance marketing

Texte du manuel et de l'emballage

Présentation graphique du manuel et de  
l'emballage

# FORMULA 1

17

## Équipe et personnes clés

**Foerges Carroll**

Président et directeur  
général

**Manager (R)**

Président et directeur  
général

**Chris Watson**

Président et directeur  
général

**Operations (R)**

Président et directeur  
général

**Joan Poff**

Président et directeur  
général

**Events (R)**

Président et directeur  
général

**Ran Rauer**

Président et directeur  
général

Président et directeur  
général

**Cory Nichols**

Président et directeur  
général

Président et directeur  
général

**Paul Tweeds**

Président et directeur  
général

Président et directeur  
général

**Eve Parkinson**

Président et directeur  
général

Président et directeur  
général

**Stuart Allen**

Président et directeur  
général

Président et directeur  
général

**Graig Brown**

Président et directeur  
général

Président et directeur  
général

**Mark Jones**

Président et directeur  
général

Président et directeur  
général

**Chris Graham**

Président et directeur  
général

Président et directeur  
général

**Jonathan Wild**

Président et directeur  
général

Président et directeur  
général

**Martin James**

Président et directeur  
général

Président et directeur  
général

**Lee O'Connor**

Président et directeur  
général

Président et directeur  
général

**Brian Walsh**

Président et directeur  
général

Président et directeur  
général

**Thomas Bee**

Président et directeur  
général

Président et directeur  
général

**Ran McElrath**

Président et directeur  
général

Président et directeur  
général

*Psygnosis dans le monde entier*

**Clemens Wangerin**

**Ingo Zaborowski**

**Thierry Genre**

**Benoite Lavie**

**Diane Lefley**

**Stefanie Wassell**

**Manager produit allemand**

**Relations publiques Allemagne**

**Manager produit français**

**Relations publiques France**

**Manager produit australien**

**Relations publiques Australie**

*Assistance Formule Un*

*Qui travaille en Formule Un:*

**François-Michel Grégoire**

**Marc Labat**

**Contacts et Assistance**

**Photographies**

**Jordan Grand Prix**

**FOCA, Fuji Television**

**Assistance générale**

**Assistance Licence.**

1-800-345-7539  
1-800-345-7539  
1-800-345-7539  
1-800-345-7539  
1-800-345-7539  
1-800-345-7539

1-800-345-7539  
1-800-345-7539  
1-800-345-7539  
1-800-345-7539  
1-800-345-7539  
1-800-345-7539

1-800-345-7539

1-800-345-7539

© 2004 Sony

PlayStation

PlayStation

**Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.**  
**Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance**  
**technique concernant la PlayStation.**



## Customer Service Numbers

• Australia	02 611 4574
• Austria	0222 61051 111
• Belgium	025 020 593
• Denmark	31 23 24 04
• France	01 30 89 15 15
• Germany	069 68 54 33 00
• Ireland	+44 (0) 990 333 555
• Italy	06 33018241
• Netherlands	049 562 46 47
• New Zealand	09 479 7459
• Norway	66 90 43 10
• Spain	902 102 102
• Sweden	(+46) 08 510 100 50
• Switzerland	062 243 0 555
• UK	0990 99 88 77
• Greece	(0030-1) 6877701
• Portugal	(01) 354 02 30

