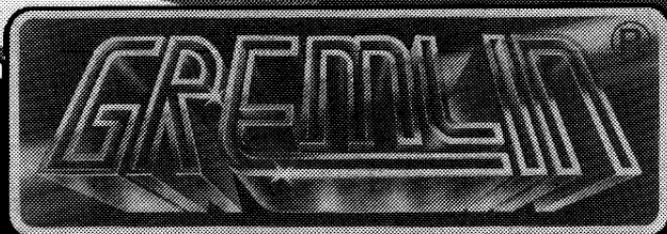
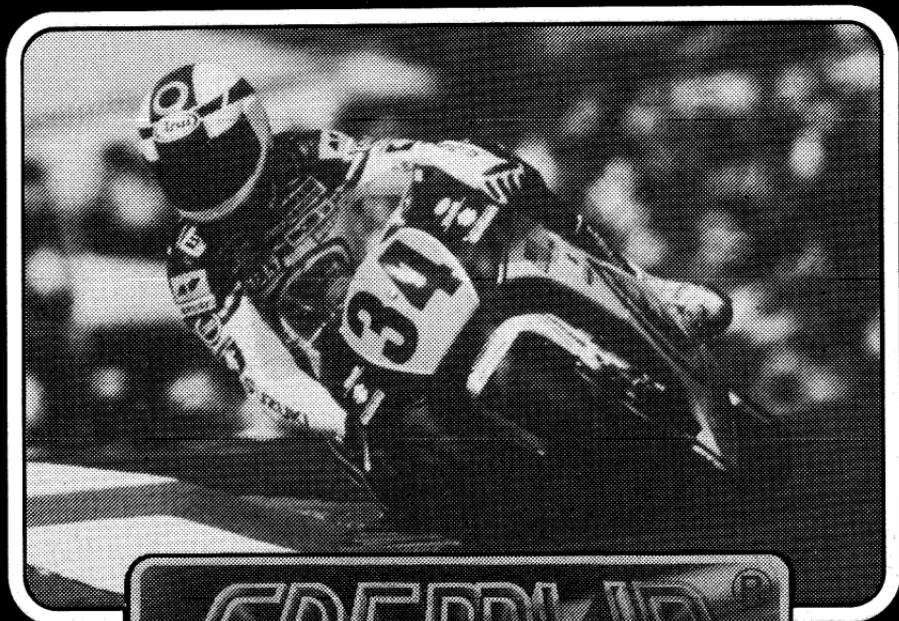


TEAM
SUZUKI

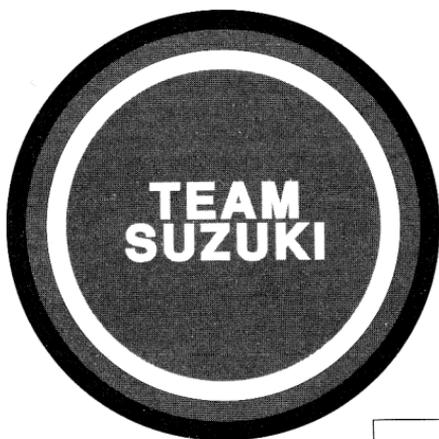
TEAM SUZUKI

INSTRUCTION BOOKLET





Presents



Helmet 1

Team Suzuki

Team Suzuki is the result of months of close co-operation between Gremlin Graphics and Team Suzuki, both of whom wanted to make sure that this product would be the closest thing to real bike racing that could ever be experienced on any home computer. Whatever technical or circuit information Gremlin Graphics wanted, Team Suzuki were more than happy to provide, from straightforward general technical information to videos of the circuits taken from a camera strapped to the side of a bike. This high level of exchange has allowed Gremlin Graphics to produce what we believe is the ultimate motorbike racing simulator, and we feel that once you have shared the Team Suzuki experience, you will agree.

Virus Warning

Turn your computer off for at least thirty seconds before you attempt to load Team Suzuki.

Loading Instructions

Commodore Amiga

1. Insert the disk into the built in disk drive.
2. Connect the mouse to port number 1.
3. Turn on the computer and monitor/television, and the game will now load automatically.

Atari ST

1. Insert the disk into the built in disk drive.
2. Connect the mouse to port number 0.
3. Turn on the computer and monitor/television, and the game will now load automatically.



Helmet 2

Playing Team Suzuki

Obviously, the aim of Team Suzuki is to be the fastest driver in the world, and to finish in first position over a season of sixteen races round various circuits chosen from some of the most exciting and challenging tracks in the world. It won't be easy, with seven other racers all with the same aim, but it will be an absorbing and demanding challenge. Reckon you're up to it? Only one way to find out....

The Main Menu

Although Team Suzuki is more of a simulation than an arcade game, the controls and menu system have been designed to make working your way through the game as straightforward as possible. As a consequence, most of the information you will need is presented on the screen, and to chose any particular option, just move the mouse pointer over it and hit the left button.

On loading the game, the first screen you will be faced with will offer you the choice of motorbike by engine size, and the choice of practice, a single race, or a full season. The smallest bike, the 125cc, has automatic gears, and is therefore the easiest to control. The larger bikes, as well as having manual gears, are faster, and so winning on these bikes is much more difficult.

Practice will take you straight to the grid of an empty circuit, where you will be able to familiarise yourself with the controls of the bike.

You will also make your choice of control methods on this screen. There are three sets of controls, indicated over the page.



Helmet 3

Normal Controls

As well as being able to choose from the options menu, pressing the HELP key will toggle between the normal and alternative controls. Normal controls are:

Right Mouse button: Increase Revs.

Left Mouse button: Decrease Revs.

CTRL: Change up a gear (not used on 125cc).

Shift: Change down a gear (not used on 125cc).

Alternative Controls

Right Mouse button and roll mouse forward: Increase revs/
Accelerate.

Left Mouse button and roll mouse forward: Change up a gear.

Right Mouse button and roll mouse backward: Brake.

Left Mouse button and roll mouse backward: Change down a gear.

Joystick Controls

Joystick controls are also available, and are as follows:

Left: Steer left

Right: Steer right

Up: Accelerate

Down: Brake

Up and Fire: Change up a gear

Down and Fire: Change down a gear

'Over Shoulder'



Helmet 4

In any mode, there is an option to look over your shoulder and check out who's approaching you, or catching up with you. This is done by pressing the space bar. Releasing the space bar will return you to the normal viewpoint.

Single Race

Choosing the single race option will take you to another menu with the following options.

Extra Tracks: This option is included to allow tracks other than the sixteen already included to be loaded in. These tracks will be made available from Gremlin Graphics at a later date.

Qualify: Go straight to the grid to qualify. Qualifying takes place before any race. Whatever time you achieve in qualifying, you will qualify for the race, but your position on the grid is determined by your fastest lap time, even if you crash or quit.

Laps per race: The default for the number of laps per race is five, but this can be changed, allowing up to fifty laps per race. The number is changed in jumps of five laps each time, and is changed up by clicking on the right mouse button, and down by clicking on the left.

Track: This allows you to change the track that the single race will take place on. Use the left and right mouse buttons to move through the tracks until you find the one that you wish to race on.

You will also be given the option to enter your name on this screen at any point by simply typing it in and hitting the return key.

Full Season

If you choose this option, then the choices you will be offered are as follows:

Load Game: You will be given the opportunity to load and save your position after every race should you wish to do so. This option allows you to load up a saved



Helmet 5

position. As well as saving your own data, this will store data for all of the other riders.

Save Game: This option allows you to save a position to disk after any race. The instructions on how to do this are presented on screen. Although the option to save to ram is available, this can only be used three times a season.

Extra Tracks: A for single race.

Qualify: A for single race.

Laps per race: A for single race.

On this screen the current standing of the racers will also be indicated after each race has been completed. Again you will be given the option to enter your name on this screen. Type your name and it will automatically be entered into the league table.

Racing

Once you are in the race, an indicator in the top left hand corner will indicate your current lap time, your best time underneath this, and the number of laps to be completed underneath this.

Bike Damage

Should your bike collide with another bike, or move too far off the road you will sustain a certain amount of damage. A message will be flashed up onto the screen indicating the nature of the damage, and should you have too many collisions during one race your bike will become so damaged it will not be able to complete the race, and your race will be over.



Helmet 6

Position Indicator

As you complete a lap in a race, your position will be flashed up onto the screen as well as when you overtake an opponent.

Other Options

Team Suzuki is probably the smoothest scrolling polygon racing game ever, but believe it or not, it can be smoother and faster. Here's how. As well as working out the position of all the polygons and then drawing them to the screen, the computer also has to draw your dashboard sprite. If you think you can manage the race without the dashboard sprite, then try it. Because the computer doesn't have to think about the dashboard, it can spend more of its time making the polygons smoother.

As the default option, the other bikes are left riderless in order to keep the game smooth and fast. However, there are riders available, and these can also be toggled on and off. Although the game isn't quite as smooth with riders on the other bikes, it does heighten the realism. Of course, which combination you prefer to use when playing Team Suzuki is up to you. The keys to alter the options are as follows:

Toggle Riders on/off:M

Toggle Bike dashboard on/off:C

These options can be toggled at any point during the game, including whilst you are racing. This allows you to experiment to find the option with which you are most comfortable.

Viewpoints

As well as the standard first person perspective point of view, the bike can also be watched from several other points of view when in practice mode

- 1-Front view from the bike.
- 2-Back view from the bike.
- 3-Fixed Position Camera view.
- 4-Camera view angles relative to the bike.
- 5-Camera view angles relative to North.



Helmet 7

Views four and five can be altered by using the following keys on the keypad.

2-Rotate up.

4-Rotate left.

6-Rotate right.

8-Rotate down.

Up Arrow key-Zoom in.

Down Arrow key-Zoom out.

These options only apply during practice, and during racing you are limited to the options 1,2 and 3 only.

Action Replay

After a race the last fifteen to thirty seconds of a race are recorded and are shown following the conclusion of a race.

Other Keys

Q: Quit qualification, or race you are currently competing in.

ESCAPE:Quit the game completely.

BACKSPACE: Pause. Any key will continue the game.

<: Darken the screen.

>: Lighten the screen.

P: Display position

D: Display damage

Any Problems?

If you have any problems with Team Suzuki, you can telephone

the Gremlin Helpline on 0742 753 423 between the hours of 2.00pm and 4.00pm GMT on any weekday. If the software proves to be faulty, then return it to Gremlin Graphics at Carver House, 2-4 Carver Street Sheffield, South Yorkshire S1 4FS.



Helmet 8

Copyright Notice

This manual and the information contained on the floppy disks are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use the product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disk without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

Credits

Programming	Karl West
Music	MC Slack
Additional artwork	Jer O'Carroll

Special thanks to all at Suzuki for their generous support and to Team Suzuki for their help.



Helmet 9

Keyboard Controls

HELP	Toggle between normal and alternate controls		
CTRL	Change up a gear (normal mode only)		
SHIFT	Change down a gear (normal mode only)		
SPACE	Look over shoulder		
M	Toggle riders on/off	D	Display damage
C	Toggle bike dash-board on/off	P	Display position
1	Front view from bike	2	Back view from bike
3	Fixed position camera view	4	Camera view Angle relative to bike
5	Camera view Angle relative to north		

Keypad (In view modes 4&5 above)

2	Rotate up	4	Rotate left
6	Rotate right	8	Rotate down
Up Arrow	Zoom in	Down Arrow	Zoom out
Q	Quit qualification/race	ESC	Quit game completely



Helmet 10

Team Suzuki

“Team Suzuki” est le résultat de plusieurs mois de coopération étroite entre Gremlin Graphics et Team Suzuki qui, ensemble, étaient décidés à faire de ce produit l'expérience informatique la plus proche de la vraie course de motos. Gremlin Graphics a obtenu de Team Suzuki toutes les informations techniques ou de circuit nécessaires, depuis les informations techniques générales jusqu'aux vidéos des circuits filmées avec une caméra accrochée sur le côté d'une moto. Ce haut niveau d'échange a permis à Gremlin Graphics de produire ce qui, d'après nous, est l'ultime simulation de la course de motos. Nous pensons que vous serez d'accord avec nous quand vous aurez vécu l'expérience de “Team Suzuki”.

Précaution contre les virus: Eteignez votre ordinateur pendant au moins trente secondes avant d'essayer de charger Team Suzuki.

Instructions de Chargement

Commodore Amiga

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

Atari ST

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



Helmet 11

Le Jeu Team Suzuki

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

Le menu principal

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

Après le chargement du jeu, le premier écran qui se présentera à vous sera l'écran de choix des motos selon la grosseur de leurs cylindres et de choix entre entraînement, course simple ou saison complète. La moto la plus petite, ayant une capacité de 125 cm³, a des vitesses automatiques et est donc la moto la plus facile à contrôler. Les grosses cylindrées ont des vitesses manuelles et sont plus rapides; il est donc beaucoup plus difficile de gagner avec ces motos.



Helmet 12

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

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

Les commandes normales:

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

Bouton de droite de la souris: Accélérer.

Bouton de gauche de la souris: Freiner.

CTRL: Monter d'une vitesse.

SHIFT: Rétrograder.

Autres Commandes:

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

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

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

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

Commandes de joystick:

Voici les commandes de joystick disponibles:

Gauche: virer à gauche.

Droite: virer à droite.

Haut: accélérer.

Bas: freiner.

Haut et Feu: monter d'une vitesse.

Bas et Feu: rétrograder.



Helmet 13

14 “Par-dessus votre épaule”

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

Course Simple

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

Extra Tracks (pistes supplémentaires): Cette option vous permet de charger des pistes, en plus des seize pistes qui sont déjà présentes. Ces pistes seront disponibles chez Gremlin Graphics à une date ultérieure.

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

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



Helmet 14

Track (piste): Cette option vous permet de modifier la piste sur laquelle se déroulera la course simple. Utilisez les boutons de la souris pour passer d'une piste à l'autre jusqu'à ce que vous trouviez la piste qui vous convient. Vous aurez aussi l'option d'introduire votre nom à cet écran, dans le

tableau bleu portant la mention "PLAYER ONE" (joueur un). Servez-vous de la touche Backspace (Rappel Arrière) pour effacer le nom qui se trouve dans ce tableau et y taper le vôtre.

Saison Complète

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

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

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

Extra Tracks (pistes supplémentaires): voir plus haut.

Qualify (se qualifier): voir plus haut.

Laps per race (tours de piste par course): voir plus haut.

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

La Course

Une fois que vous êtes dans la course, un indicateur situé au coin supérieur gauche enregistre, dans l'ordre, le temps de votre



Helmet 15

16 tour de piste actuel, votre meilleur temps et le nombre de tours qui restent.

Dégâts à la moto

Si votre moto entrait en collision avec une autre, si elle venait à sortir carrément de la route ou encore, si vous tombiez de votre moto, vous subiriez une certaine quantité de dégâts. Sur les motos de 125 cm³, les dégâts subis sont moins importants que ceux qui sont subis sur les plus grosses cylindrées, ce qui fait que ce niveau n'est pas trop difficile. Un message indiquant la nature des dégâts clignotera sur votre écran. Si vous subissez trop d'accidents pendant une course, votre moto sera si endommagée que vous serez obligé d'abandonner la course.

Indicateur de position

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

Autres options

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



Helmet 16

Comme option par défaut et afin d'avoir un jeu plus régulier et plus rapide, les autres motos sont dépourvues de pilotes. Cependant, les pilotes existent. Ils peuvent

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

Avec/Sans les pilotes: M

Avec/sans tableau de bord: C

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

Points de vue

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

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

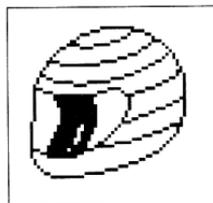
Les vues 4 et 5 peuvent être modifiées à l'aide des touches de clavier suivantes:

- 2 - Rotation vers le haut.
- 4 - Rotation à gauche.
- 6 - Rotation à droite.
- 8 - Rotation vers le bas.

Touche de direction "Haut" - Zoom.

Touche de direction "Bas" - Sortie de zoom.

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



Helmet 17

18 Répétitions

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

Autres touches

Q - Quitter la qualification ou la course actuelle.

ESCAPE - Quitter le jeu entièrement.

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

< - Assombrissement de l'écran.

> - Eclaircissement de l'écran.

P - Afficher la position.

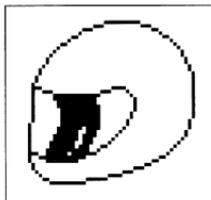
D - Afficher les dégâts.

Des problèmes?

Si Team Suzuki vous pose un problème quelconque, vous pouvez téléphoner à Gremlin Graphics au numéro 0742 753 423 entre 14h et 16h GMT, les jours de la semaine. Si le logiciel s'avérait défectueux, renvoyez-le à Gremlin Graphics, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield, South Yorkshire S1 4FS.

Notice de droits d'auteur

Ce manuel et les informations contenues sur les disquettes sont sous le copyright de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit ne peut l'utiliser qu'à des fins personnelles. Il est interdit de transférer, donner ou vendre une partie quelconque de ce manuel ou les informations contenues dans la disquette sans la permission préalable de Gremlin Graphics Limited. Toute personne



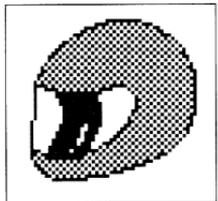
Helmet 18

reproduisant une partie quelconque de ce programme, dans un médium et pour une raison quelconques, sera coupable de violation des droits d'auteur et pourrait encourir des poursuites judiciaires, à la discrétion du détenteur des droits d'auteur.

Generique

Programmation	Karl West
Musique	MC Slack
Présentation artistique supplémentaire	Jer O'Carroll

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



Helmet 19

Team Suzuki

“Team Suzuki” ist das Resultat monatelanger, enger Zusammenarbeit zwischen Gremlin Graphics und dem Suzuki-Team, die beide ein Interesse daran hatten, daß dieses Produkt einem wirklichen Motorrad-Rennen so nahe kommt, wie es auf einem Heimcomputer nur irgend möglich ist. Das Suzuki-Team war mehr als bereit, Gremlin Graphics bei der Klärung von technischen Fragen oder was Informationen über die Rennstrecke betraf, behilflich zu sein. Die Skala der Fragen reichte von allgemeinen Problemen technischer Natur bis zu Videos vojn der Rennstrecke, die von einer an der Seite eines Motorrades befestigten Kamera aufgenommen wurden. Dieser Austausch an Informationen erlaubte es Gremlin Graphics, die unserer Meinung nach beste Motorradrennen-Simulation produzieren, und wir sind überzeugt, daß auch Sie nach dem ersten Spiel dem zustimmen werden.

Virus-Warnung

Schalten Sie Ihren Computer für mindestens 30 Sekunden ab, bevor Sie “Team Suzuki” laden.

Ladeanweisung

Commodore Amiga

1. Diskette in das eingebaute Laufwerk eingeben.
2. Maus in Port1 anschließen.
3. Computer und Monitor/Fernsehgerät einschalten; das Spiel wird nun automatisch geladen.



Helmet 20

Atari ST

1. Diskette in das eingebaute Laufwerk eingeben.

2. Maus in Port 0 anschließen.
3. Computer und Monitor/Fernsehgerät einschalten; das Spiel wird nun automatisch geladen.

Das Spiel

Das Ziel des Spiels ist es natürlich, der schnellste Fahrer der Welt zu sein und nach einer Saison von 16 Rennen auf mehreren Strecken, die aus den spannendsten und schwierigsten Rennstrecken der Welt ausgesucht wurden, den ersten Platz zu belegen. Es wird nicht einfach sein, da sieben andere Rennfahrer das selbe Ziel im Auge haben, aber dies macht das Spiel zu einer anspruchsvollen und fesselnden Herausforderung. Werden Sie's schaffen? Sie können es nur auf eine Weise herausfinden.

Das Hauptmenü

Obwohl "Team Suzuki" eher eine Simulation als ein Arcade-Spiel ist, wurden die Steuerung und die Menüs so angelegt, daß die Bedienung so einfach wie möglich für Sie ist. Daher sind die meisten Informationen, die Sie brauchen, auf dem Schirm dargestellt, und wenn Sie eine bestimmte Option wählen möchten, brauchen Sie nur den Cursor über die Option zu führen und den linken Mausknopf drücken.

Nachdem das Spiel geladen wurde, erscheint als erstes ein Schirm, auf dem Sie Ihr Motorrad je nach Kubikzahl wählen können; daraufhin können Sie sich für eine Übungsfahrt, ein Einzelrennen oder eine Rennsaison entscheiden. Das kleinste Motorrad mit 125 Kubik Hubraum, hat automatische Gangschaltung und ist daher leicht zu steuern. Die schwereren Maschinen haben nicht nur manuelle Gangschaltung, sondern sind auch schneller, was einen Sieg auf ihnen schwieriger macht.



Helmet 21

Die Übungsfahrt bringt Sie geradewegs an den Start einer leeren Strecke, auf der Sie sich mit der Steuerung der Maschine vertraut machen können.

Sie können auf diesem Schirm auch die Art der von Ihnen gewünschten Steuerung wählen. Es gibt drei Arten der Steuerung, die im folgenden aufgeführt sind.

Normale Steuerung

Diese Option kann vom Menü aus gewählt werden und auch, wenn Sie die HELP-Taste drücken, die zwischen normaler und alternativer Steuerung hin- und herschaltet.

Rechter Mausknopf: Beschleunigen

Linker Mausknopf: Bremsen

CTRL: Hochschalten

Shift: Runterschalten

Alternative Steuerung

Rechter Mausknopf und Vorwärtsrollen der Maus: Höhere Drehzahl/Beschleunigen.

Linker Mausknopf und Vorwärtsrollen der Maus: Hochschalten

Rechter Mausknopf und Rückwärtsrollen der Maus: Bremsen.

Linker Mausknopf und Rückwärtsrollen der Maus:

Runterschalten.

Joystick-Steuerung

Die Steuerung durch den Joystick ist ebenfalls möglich und wird wie folgt gehandhabt:

Links: Nach rechts steuern.

Hoch: Beschleunigen.

Runter: Bremsen.

Hoch und Feuer: Hochschalten.

Runter und Feuer: Runterschalten.

“Über die Schulter”



Helmet 22

In jedem Steuerungsmodus haben Sie die

Möglichkeit, über Ihre Schulter zurückzublicken, um festzustellen, wer sich Ihnen nähert oder droht, Sie einzuholen. Drücken Sie dafür die Leertaste. Beim Loslassen der Leertaste werden Sie zum normalen Blickwinkel zurückgebracht.

Einzelrennen

Diese Option läßt ein weiteres Menü erscheinen, auf dem Ihnen die folgenden Optionen zur Verfügung stehen.

Extra Tracks: Mit dieser Option können weitere als die bereits vorhandenen 16 Rennstrecken geladen werden. Diese Rennstrecken werden zu einem späteren Zeitpunkt von Gremlin Graphics angeboten werden.

Qualify: Sie gehen direkt an den Start für eine Qualifikationsrunde. Qualifikationen finden vor jedem eigentlichen Rennen statt. Egal, welche Zeit Sie in der Qualifikation erreichen, Sie werden sich immer für das Rennen qualifizieren, aber Ihre Startposition wird durch Ihre schnellste Rundenzeit bestimmt.

Laps per race: Die Anzahl der Runden in einem Rennen ist auf fünf eingestellt, aber diese Zahl kann bis auf 50 Runden pro Rennen erhöht werden. Die Einstellung erfolgt in Sprüngen von jeweils fünf Runden, wobei Sie den rechten Mausknopf drücken, um die Rundenzahl zu erhöhen, und den linken Mausknopf, um die Anzahl der Runden zu verringern.

Track: Mit dieser Option können Sie die Rennstrecke, auf der das Einzelrennen ausgetragen wird, bestimmen. Benutzen Sie den linken und rechten Mausknopf, um die einzelnen Rennstrecken anzuschauen, bis Sie die gewünschte erreicht haben. Sie können ebenfalls Ihren Namen in den blauen Kasten eintragen, der momentan die Bezeichnung "PLAYER ONE" trägt.



Helmet 23

- 24 Löschen Sie den dort eingetragenen Namen mit der Rücktaste und tippen Sie einfach Ihren Namen ein.

Rennsaison

Nachdem Sie diese Option gewählt haben, stehen die folgenden Menüs zu Ihrer Verfügung:

Load Game: Nach jedem Rennen haben Sie die Möglichkeit, Ihre erreichte Rennplatzierung zu speichern oder zu laden. Diese Option erlaubt Ihnen, eine gespeicherte Platzierung zu laden. Nicht nur Ihre eigenen Daten werden gespeichert, sondern auch die aller anderen Fahrer.

Save Game: Mit dieser Option können Sie Ihre Rennplatzierung nach jedem Rennen auf Diskette speichern. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Schirm. Sie haben auch die Möglichkeit, auf RAM zu speichern, aber diese Option steht Ihnen nur dreimal pro Rennsaison zur Verfügung.

Extra Tracks: Vgl. oben.

Qualify: Vgl. oben.

Laps per race: Vgl. oben.

Auf diesem Schirm wird auch die augenblickliche Position der Fahrer nach jedem Rennen angegeben. Auch hier haben Sie die Möglichkeit, Ihren Namen auf die oben beschriebene Weise einzugeben.

Das Rennen



Helmet 24

Wenn das Rennen begonnen hat, wird Ihre Rundenzeit in der oberen linken Ecke des Schirms angezeigt, darunter Ihre beste Rundenzeit und wieder darunter die Anzahl der verbleibenden Runden.

Motorradschäden

Sollten Sie mit einem anderen Motorrad

zusammenstoßen, sich zu weit von der Piste entfernen oder gar vom Motorrad fallen, so wird Ihr Motorrad zu einem bestimmten Anteil beschädigt. Auf den 125 Kubik Maschinen ist das Ausmaß der Beschädigung geringer als auf den schwereren Maschinen, was dieses Level etwas einfacher macht. Auf dem Schirm erscheint eine Nachricht, die die Art der Beschädigung angibt; sollten sich während eines Rennens mehrere Kollisionen ereignen, so kann es sein, daß Ihr Motorrad so schwer beschädigt ist, daß es aus dem Rennen gezogen werden muß.

Plazierungsanzeige

Wenn Sie ein Runde beendet haben, wird Ihre Position auf dem Schirm angezeigt; dies geschieht auch, wenn Sie einen anderen Fahrer überholt haben.

Andere Optionen

“Team Suzuki” ist wahrscheinlich das am glattesten scrollende Polygon-Rennspiel, das je geschaffen wurde, aber, halten Sie sich fest, es kann noch reibungsloser und schneller gemacht werden. Und zwar so: Der Computer muß nicht nur die Position aller Polygone berechnen und sie auf den Bildschirm bringen, sondern zusätzlich noch Ihr Armaturenbrett-Sprite zeichnen. Wenn Sie glauben, das Rennen ohne das Armaturenbrett-Sprite fahren zu können, dann versuchen Sie es. Da der Computer nicht das Armaturenbrett einbeziehen muß, kann er mehr Zeit darauf verwenden, die Polygone gleichmäßig zu machen.

Die anderen Motorräder sind in der ursprünglichen Einstellung ohne Fahrer gelassen, um das Rennen glatter und schnell zu machen. Doch stehen Ihnen auch Fahrer zur Verfügung, die wiederum ein- und ausgeschaltet werden können.



Helmet 25

Obwohl das Spiel nicht so glatt läuft, wenn sich auf den anderen Motorrädern Fahrer befinden, erhöht diese Option auf der anderen Seite die Realitätsnähe des Spiels. Es kommt darauf an, welche Kombination Ihnen beim Spielen von "Team Suzuki" lieber ist. Mit den folgenden Tasten können Sie die vorhandenen Optionen wählen:

Fahrer ein- oder ausschalten: M-Taste

Armaturenbrett ein- oder ausschalten: C-Taste

Diese Optionen können zu jedem Zeitpunkt während des Spiels geändert werden, sogar mitten im Rennen. Dadurch können Sie herausfinden, welche Option die für Sie bequemste ist.

Das Blickfeld

Zusätzlich zum normalen Blickwinkel aus Spielersicht kann das Motorrad auch aus einer Reihe von weiteren Perspektiven beobachtet werden, die fast eine unendliche Zahl von Blickwinkeln erreicht.

- 1 - Frontalsicht vom Motorrad aus.
- 2 - Rückansicht des Motorrads.
- 3 - Feststehende Kamera.
- 4 - Kamerawinkel in Relation zum Motorrad.
- 5 - Kamerawinkel auf Norden ausgerichtet.

Blickwinkel Vier und Fünf können verändert werden, indem Sie die folgenden Tasten der Tastatur betätigen:

2 - Nach oben drehen

4 - Nach links drehen

6 - Nach rechts drehen

8 - Nach unten drehen

Pfeiltaste Hoch - Ranziehen

Pfeiltaste Runter - Herausgehen



Helmet 26

Diese Optionen können nur während der Übungsfahrt gewählt werden; während des Rennens stehen Ihnen nur Optionen 1, 2

und 3 zur Verfügung.

Wiederholung

Im Übungsmodus werden die letzten 15 bis 30 Sekunden eines Rennens aufgezeichnet und können nach Abschluß des Rennens abgerufen werden, indem Sie die R-Taste drücken.

Andere Tasten

Q: Verlassen der Qualifikationsrunde oder des Rennens, an dem Sie gerade teilnehmen.

ESCAPE: Verlassen des Spiels

Rücktaste: Pause. Das Drücken jeder anderen Taste bringt Sie ins Spiel zurück.

<: Schirm dunkler einstellen

>: Schirm heller einstellen

P: Plazierung im Rennen anzeigen

D: Beschädigungen anzeigen

Probleme?

Wenn irgendwelche Schwierigkeiten beim Spielen von "Team Suzuki" auftreten sollten, so können Sie die Gremlin Graphics Helpline werktags unter der Nummer (0044) 742 753 423 zwischen 14 und 16 Uhr MEZ anrufen. Sollte die Software defekt sein, so schicken Sie sie bitte an Gremlin Graphics, Carver House, 2-4 Carver Street, GB Sheffield S1 4FS zurück.

Copyright

Dieses Handbuch und die Informationen, die auf der Diskette enthalten sind, sind durch Gremlin Graphics urheberrechtlich geschützt. Der Besitzer dieses Produkts ist nur berechtigt, es für eigene Zwecke zu benutzen. Die Übertragung, Verschenkung oder der Verkauf des Handbuchs oder



Helmet 27

Teile daraus wie auch der Informationen auf der Diskette sind ohne vorherige Genehmigung von Gremlin Graphics Software Limited nicht gestattet. Wer Teile des Programms kopiert, macht sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und kann strafrechtlich verfolgt werden.

Mitarbeiternachweis

Programmierung	Karl West
Musik	MC Slack
Zusätzliche Grafik	Jer O'Carroll

Besonderer Dank gilt allen Mitarbeitern von Suzuki für ihre wertvolle Hilfe und dem Suzuki-Team für ihre Unterstützung.



Helmet 28

Team Suzuki

Team Suzuki è il risultato di parecchi mesi di stretta collaborazione tra la Gremlin Graphics e il Team Suzuki, entrambi decisi a fare di questo prodotto la più fedele rappresentazione di una corsa motociclistica mai realizzata per i video giochi. Tutte le informazioni tecniche e di gara necessarie alla Gremlin Graphics sono state prontamente fornite dal Team Suzuki, dalle semplici informazioni tecniche generali ai video dei circuiti, ripresi da una telecamera mobile montata sul fianco di una moto. Questo elevato livello di scambi ha permesso alla Gremlin Graphics di produrre quello che riteniamo sia il definitivo simulatore di corsa per moto, e pensiamo che dopo aver provato l'esperienza del Team Suzuki, anche tu sarai d'accordo.

Avvertenze Anti Virus

Spegni il computer per almeno trenta secondi prima di caricare il programma.

Istruzioni di Caricamento

Commodore Amiga

1. Inserisci il dischetto nell'unità disco incorporata.
2. Collega il mouse alla porta 1..
3. Accendi il computer e il monitor/televisore, e il gioco si carica quindi automaticamente.

Atari ST

1. Inserisci il dischetto nell'unità disco incorporata.
2. Collega il mouse alla porta 0..
3. Accendi il computer e il monitor/televisore, e il gioco si carica quindi automaticamente.



Helmet 29

Esecuzione

Ovviamente, lo scopo del Team Suzuki è quello di diventare il pilota più veloce del mondo e di finire primo in classifica dopo una stagione di sedici gare in vari circuiti, scelti tra le più prestigiose e impegnative piste mondiali. Non sarà facile, con altri sette corridori che hanno le stesse ambizioni, ma sarà una sfida dura e intensa. Pensi di essere all'altezza? C'è solo un modo per saperlo...

Menu Principale

Sebbene Team Suzuki sia più una simulazione che un gioco arcade, il sistema di controllo e i menu sono stati progettati per farti progredire nel gioco nel modo più semplice possibile. Di conseguenza, molte delle informazioni che ti servono appaiono sullo schermo, e per scegliere una data opzione, basta muoverti sopra il puntatore mouse e premere il pulsante sinistro.

Al caricamento, la prima videata che appare ti offre una scelta di moto per cilindrata, oltre alla scelta tra prove, gara singola o calendario completo. La moto più piccola, la 125cc, dispone di cambio automatico ed è quindi la più facile da controllare. Le moto più grosse, oltre ad avere il cambio manuale, sono più veloci e quindi è più difficile vincere su queste macchine.

In prova, vai dritto alla partenza di un circuito vuoto, dove potrai familiarizzarti con il controllo della moto.

In questa videata, puoi scegliere anche i metodi di controllo. Nella pagina seguente sono indicate le tre serie di controlli disponibili.

Controlli Normali

Oltre a poter scegliere dal menu opzioni, premendo il tasto HELP (AIUTO) puoi passare dai controlli normali a quelli alternativi. Questi sono:



Helmet 30

Pulsante Destro del Mouse: Accelera.

Pulsante Sinistro del Mouse: Frena.

CTRL: Sale di una marcia.

Shift: Scala d una marcia.

Controlli Alternativi

Pulsante Destro del Mouse e scorrere mouse in avanti: Aumenta giri/Accelera.

Pulsante Sinistro del Mouse e scorrere mouse avanti: Sale di una marcia.

Pulsante Destro del Mouse e scorrere mouse indietro: Frena.

Pulsante Sinistro del Mouse e scorrere mouse indietro: Scala una marcia.

Controlli Joystick

Sono disponibili anche i seguenti controlli joystick:

Sinistra: Piega a sinistra

Destra: Piega a destra

Su: Accelera

Giù: Frena

Su e Fuoco: Sale di una marcia

Giù e Fuoco: Scala una marcia

'Sbirciata'

In ogni modulo, c'è un'opzione per dare un'occhiata sopra la spalla per controllare chi si avvicina o chi ti sta per riprendere. Questo viene effettuato premendo la barra spaziatrice. Quando rilasci la barra, ritorni alla visuale normale.



Helmet 31

Corsa Singola (Single Race)

Scegliendo l'opzione di corsa singola, vai in un altro menu con le seguenti opzioni.

Piste Supplementari (Extra Tracks): Questa opzione è stata inclusa per permetterti di caricare altre piste oltre le sedici già comprese. Queste altre piste saranno disponibili in data da stabilirsi.

Qualificazione (Qualify): Vai dritto in griglia per qualificarti. Le qualificazioni si svolgono prima di ogni corsa. Qualunque sia il tempo che ottieni in qualificazione, sei comunque in gara ma la posizione sulla griglia di partenza dipende dal giro più veloce realizzato.

Giri di corsa (Laps per race): Il numero di giri predeterminato per ogni corsa è cinque, ma può essere modificato fino a consentire un massimo di cinquanta giri per gara. Il numero viene cambiato in scatti di cinque giri alla volta e il cambio per aumentare si effettua con un clic sul pulsante destro del mouse e quello per diminuire con un clic con il pulsante sinistro.

Pista (Track): Questa ti permette di cambiare la pista su cui effettuare la corsa singola. Usa i pulsanti sinistro e destro del mouse per scorrere tra le varie piste, fino a quando non trovi quella su cui vuoi gareggiare. Inoltre, hai anche l'opzione di scrivere il tuo nome sul pannello azzurro sullo schermo su cui c'è scritto 'PLAYER ONE' (GIOCATORE UNO). Usa il tasto indietro per cancellare e scrivici il tuo nome..



Helmet 32

Calendario Completo (Full Season)

Se scegli questa opzione, le scelte che ti vengono offerte sono le seguenti:

Carica Gioco (Load Game): Ti viene data la possibilità di caricare e salvare la tua posizione dopo ogni corsa, se lo desideri. Questa opzione ti permette di caricare una posizione salvata. Oltre a salvare i tuoi dati, questa registra anche i dati di tutti gli altri piloti.

Salva Gioco (Save Game): Questa opzione ti permette di salvare una posizione su disco dopo ogni corsa. Le istruzioni per farlo appaiono sullo schermo. Sebbene sia disponibile l'opzione per salvare in RAM, questa può essere utilizzata solo tre volte in una stagione.

Piste Supplementari (Extra Tracks): Vedi Sopra.

Qualificazioni (Qualify): Vedi Sopra.

Giri di Corsa (Laps per race) Vedi Sopra.

Su questa videata è indicata anche la classifica dei corridori dopo il completamento di ogni corsa. Anche qui, hai di nuovo l'occasione di scrivere il tuo nome sullo schermo nello stesso modo precedentemente indicato.

La Corsa

Una volta in gara, un indicatore nell'angolo alto a sinistra segnala il tuo tempo sul giro in corso, con il tuo miglior tempo subito sotto e sotto ancora il numero di giri da completare.

Danni alla Moto

Se la tua moto entra in collisione con un'altra, o esce di pista, e se addirittura cadi dalla moto, subisci una data quantità di danni.



Helmet 33

Sulla 125cc, i danni subiti risultano minori che sulle macchine più grosse, facendo di questo un livello facile. Un messaggio appare sullo schermo segnalando la natura del danno e, qualora tu subisca molti incidenti nel corso di una gara, la moto risulterà talmente danneggiata da non poter finire la gara e pertanto la tua corsa termina.

Indicatore di Posizione

Al termine di un giro di gara, la tua posizione appare sullo schermo, come pure quando superi un concorrente.

Altre Opzioni

Team Suzuki è forse il gioco più facile da scorrere ma, incredibile ma vero, puoi farlo scorrere ancora più fluidamente e rapidamente. Ed ecco come. Oltre a calcolare la posizione di tutti i poligoni e poi disegnarla sullo schermo, il computer deve anche disegnare lo sprite del cruscotto. Se pensi di poter fare a meno dello sprite del cruscotto, provaci pure. Poiché il computer non deve pensare ad occuparsi del cruscotto, vuol dire che può dedicarsi interamente a rendere più scorrevoli i poligoni.

Come opzione predeterminata, le altre moto sono senza corridore per poter rendere il gioco più rapido e scorrevole. Tuttavia ci sono dei piloti a disposizione, e anche questi possono essere attivati o disattivati. Sebbene il gioco non risulti altrettanto scorrevole quando ci sono i piloti sulle altre moto, ne accentua comunque il realismo. Naturalmente, sta a te decidere la combinazione che preferisci. I tasti per modificare le opzioni sono i seguenti:

Pilota attivo/disattivo: M

Cruscotto attivo/disattivo: C



Helmet 34

Queste opzioni possono essere manovrate in qualsiasi momento del gioco, compreso durante lo svolgimento della gara. Questo ti permette di sperimentare per trovare l'opzione con cui ti senti più a tuo agio.

Punti di visuale

Oltre alla normale prospettiva in prima persona, la moto può anche essere vista da diversi altri punti di visualizzazione, in pratica da un numero infinito di visualizzazioni.

- 1 - Vista frontale dalla moto.
- 2.- Vista posteriore dall moto.
- 3 - Vista da Telecamera Fissa
- 4.- Vista con angolature relative alla moto.
- 5.- Vista con angolature relative al Nord.

Le visualizzazioni quattro e cinque possono essere modificate mediante i tasti seguenti sul tastierino.

- 2 - Ruota in su.
- 4 - Ruota a sinistra.
- 6 - Ruota a destra.
- 8 - Ruota in giù.
- Tasto freccia Su - Zoomata.
- Tasto freccia Giù - Toglie zoomata.

Queste opzioni sono applicabili solo nelle prove, mentre durante la gara sei limitato alle sole opzioni 1, 2 e 3.

Ripetizione

In modulo di prova, gli ultimi quindici trenta secondi della corsa sono registrati e possono essere richiamati al termine della gara. Questo si effettua premendo il tasto R.

Altri Tasti

Q: Abbandona le qualificazioni, oppure la corsa in cui stai gareggiando.

ESC: Abbandona del tutto il gioco.

INDIETRO: Pausa. Per continuare, premi un tasto qualsiasi.

<: Scurisce lo schermo.



Helmet 35

- >: Schiarisce lo schermo.
 P: Fa apparire la posizione.
 D: Fa apparire i danni.

Problemi?

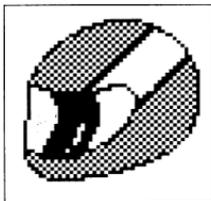
Se riscontri dei problemi nell'eseguire Team Suzuki, puoi telefonare alla Assistenza Gremlin al numero 0742 753 423 tra le 2 e le 4 pomeridiane di ogni giorno feriale. Qualora il software risultasse difettoso, rimandalo alla Gremlin Graphics, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield, South Yorkshire S1 4FS.

Avviso di Copyright

I diritti d'autore del presente manuale e le informazioni contenute nei dischetti, sono proprietà della Gremlin Graphics Limited. L'acquirente può disporre del prodotto per solo uso personale. Nessuna facoltà di trasferire, donare o vendere qualsivoglia parte del manuale o delle informazioni dei dischetti è consentita ad alcuno senza la previa autorizzazione della Gremlin Graphics Sosoftware Limited. Chiunque riproduca qualunque parte del programma, con qualunque mezzo e per qualsivoglia motivo, contravviene al diritto d'autore ed è passibile di sanzioni a norma di codice civile, a discrezione dei titolari del diritto.

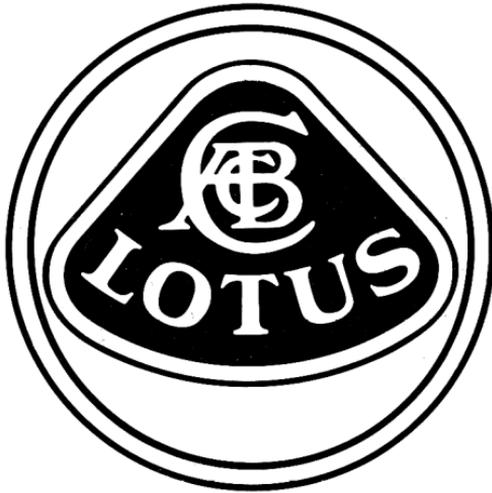
Titoli

Programmazione	Karl West
Commento Musicale	MC Slack
Collaborazione Artistica	Jer O'Carroll



Helmet 36

Un ringraziamento particolare a tutta la Suzuki per il generoso sostegno e al Team Suzuki per il prezioso aiuto accordatoci.





**Gremlin Graphics Software Limited,
Carver House, 2- 4 Carver Street, Sheffield, S1 4FS.
Telephone (0742) 753423**