



# CHAMPIONSHIP SPRINT

Atari Games (1986)



document par Asthalis



[asthalis.fr](http://asthalis.fr)  
[asthalis@free.fr](mailto:asthalis@free.fr)

## SOMMAIRE

|  |          |
|--|----------|
| <b>1. A PROPOS DE CE DOCUMENT</b> .....      | <b>2</b> |
| En bref.....                                 | 2        |
| Conditions d'utilisation.....                | 2        |
| <b>2. ENVIRONNEMENT DU JEU</b> .....         | <b>3</b> |
| Cadre général.....                           | 3        |
| Architecture.....                            | 3        |
| Vie, énergie et temps.....                   | 3        |
| Portes.....                                  | 4        |
| Sauts et raccourcis.....                     | 4        |
| Bonus.....                                   | 4        |
| Archivage du score.....                      | 5        |
| <b>3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE</b> ..... | <b>6</b> |
| Interface de MAME.....                       | 6        |
| Déplacements.....                            | 6        |
| Accélération.....                            | 6        |



## 1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

### En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de **jeux d'arcade** qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Championship Sprint**. Son but est de décrire brièvement le jeu pour faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX D'ARCADE / CHAMPIONSHIP SPRINT / DOCUMENTS](#)

*N.B. :*

*L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.*

*Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.*

### Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation est à la discrétion de l'auteur.



## 2. ENVIRONNEMENT DU JEU

### Cadre général

Championship Sprint est un jeu de pilotage en vue aérienne jouable en solo ou à 2 simultanément. Chaque joueur contrôle une voiture et sa mission consiste à boucler 4 tours sur chaque circuit en arrivant vainqueur.

Il peut récolter sur la piste des points supplémentaires ou des bonus pour améliorer sa voiture (voir plus loin).



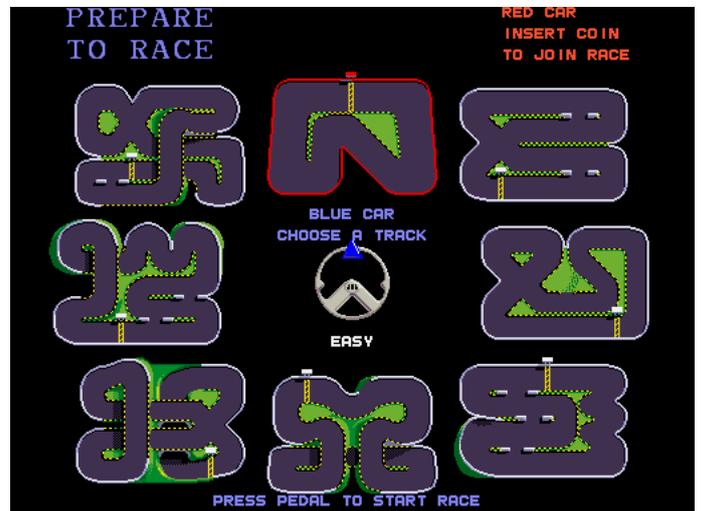
### Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de tableaux correspondant chacun à un circuit. L'écran couvre l'ensemble de chaque circuit, affiché en vue aérienne.

Le jeu comporte 8 circuits et le joueur peut choisir sur lequel démarrer le championnat.

2 circuits sont référencés « easy » (faciles), 2 autres « medium » (moyens), 2 autres « hard » (difficiles) et les 2 derniers « very hard » (très difficiles).

Une fois le 1<sup>er</sup> circuit choisi, l'enchaînement des autres tracés est imposé.



### Vie, énergie et temps

La voiture du joueur peut encaisser quelques contacts légers en perdant un minimum de temps mais un choc plus violent provoque un accident, après quoi le joueur doit attendre quelques secondes un véhicule de remplacement (amené par hélicoptère).

Dans la limite des performances du plus rapide des concurrents, le temps pour terminer une course n'est pas imposé.





### Portes

Certains circuits sont équipés de portes mobiles qui permettent, pendant le laps de temps où elles restent ouvertes, de proposer des raccourcis au joueur et à ses concurrents pour gagner du temps.



### Sauts et raccourcis

Certains circuits comportent une rampe permettant de sauter par dessus une chicane pour gagner du temps.

**Attention ! un saut mal négocié peut se terminer en accident !**

De même, d'autres circuit proposent d'étroits raccourcis dans certains virages.



### Bonus

Si le joueur parvient à récolter 3 clés plates, des bonus lui sont proposés en fin de course pour améliorer les performances de sa voiture.

**Super traction** : meilleure adhérence

**Higher top speed** : vitesse de pointe améliorée

**Turbo acceleration** : accélération améliorée

**Fast Chopper** : hélicoptère plus rapide (en cas d'accident)

Chacune de ces caractéristiques comprend 5 niveaux d'amélioration.





### Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 30 meilleurs du jeu, il est retenu dans le tableau des scores et le joueur peut entrer son nom (3 caractères).

CHAMPIONSHIP SPRINT RACING TEAM

|    |       |     |    |      |     |    |      |
|----|-------|-----|----|------|-----|----|------|
| 1  | 10000 | RWJ |    |      |     |    |      |
| 2  | 9900  | KFT |    |      |     |    |      |
| 3  | 9800  | RBD |    |      |     |    |      |
| 4  | 9700  | HAL | 13 | 8800 | SSI | 22 | 7900 |
| 5  | 9600  | WN  | 14 | 8700 | UPS | 23 | 7800 |
| 6  | 9500  | KM  | 15 | 8600 | PR  | 24 | 7700 |
| 7  | 9320  | SWC | 16 | 8500 | EIG | 25 | 7600 |
| 8  | 9300  | DW  | 17 | 8400 | RNR | 26 | 7500 |
| 9  | 9200  | MN  | 18 | 8300 | TE  | 27 | 7400 |
| 10 | 9100  | DIG | 19 | 8200 | A   | 28 | 7300 |
| 11 | 9000  | DUG | 20 | 8100 | T   | 29 | 7200 |
| 12 | 8900  | JAM | 21 | 8000 |     | 30 | 7100 |

1 COIN PER CREDIT



### 3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

#### Interface de MAME

Dans Championship Sprint, chaque joueur dispose d'un volant (transposé en un contrôleur à 2 directions au clavier, par défaut les touches fléchées gauche et droite pour le joueur 1) et d'un bouton **accélération** (Ctrl par défaut pour le joueur 1).

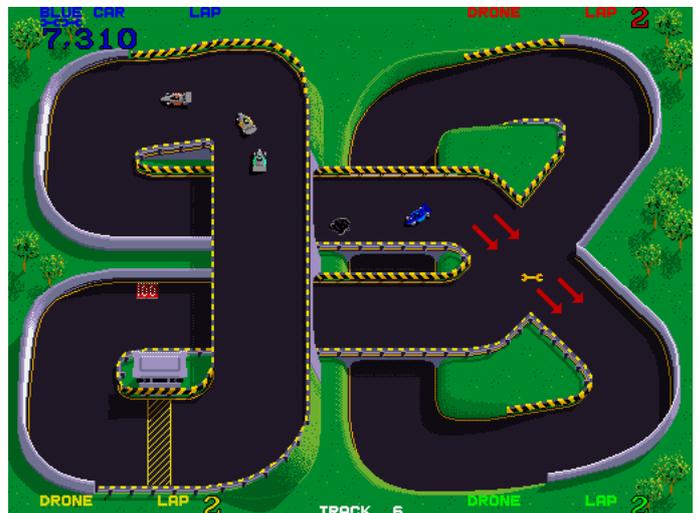


#### Déplacements

Chaque joueur utilise son contrôleur pour diriger sa voiture sur la piste.

Tout en visant la victoire, un joueur peut guider sa voiture pour récolter des clés plates (bonus proposés au bout de 3 exemplaires) et des points supplémentaires.

Il doit aussi éviter des dangers (flaques d'huile, tornades, etc.)



#### Accélération

Chaque joueur accélère avec le bouton correspondant. Sa voiture freine d'elle-même dès que le joueur n'accélère plus.

