

GRAND PRIX

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées

ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.



Simergy™

Simergy Ltd., Woodford House, Woodford Road, Watford, Herts. WD17 1DL - www.simergy.com - 01923 200000

Bonjour,

Je m'appelle Geoff Crammond et, si vous lisez ces lignes, c'est probablement parce que vous avez acheté Grand Prix 4. Permettez-moi de vous en remercier.

Grand Prix 4 est le dernier en date de la série des jeux Grand Prix, que j'ai commencé à concevoir voici plus de 10 ans. Ordinateurs et techniques ont énormément évolué depuis, et la taille du projet a fait de même. Ainsi, en cumulant tous les efforts déployés par l'équipe chargée du développement, nous avons voué à ce jeu plus de 60 années de travail depuis la parution de Grand Prix 3, en l'an 2000 !

Vous constaterez, avec Grand Prix 4, un gigantesque bond en avant dans l'approche visuelle du jeu, grâce à l'inclusion d'un nouveau moteur graphique spécialement conçu pour tirer la quintessence des cartes vidéo actuelles. Et, pour la toute première fois, nous avons pu baser nos circuits sur des relevés GPS d'une précision extrême, ce qui nous permet de vous les proposer plus fidèles que jamais : les tracés sont identiques aux traces réels, ainsi que la largeur des pistes ou encore l'arrondi des courbes et les changements d'élévation.

Mais certaines choses sont restées les mêmes et, parmi elles, notre envie de vous proposer une simulation aussi authentique que possible, tout en restant éminemment jouable. Et nous espérons qu'en voyant le drapeau à damier agité devant le museau de votre voiture pour célébrer votre victoire après une course particulièrement disputée, vous serez d'accord pour dire avec nous, comme l'affirme l'emballage du jeu, qu'il n'existe aucune simulation plus proche de la réalité.

Geoff



GRAND PRIX 4

INSTALLATION

- Insérez le CD de Grand Prix 4 dans votre lecteur de CD-ROM. Si l'option de Notification d'insertion automatique est activée, Grand Prix 4 vous amènera directement à l'écran d'installation.
- Cliquez simplement sur Installer et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.
- Si l'option de Notification d'insertion automatique est désactivée, cliquez à deux reprises sur l'icône Poste de travail de votre Bureau Windows®, puis sur l'icône du lecteur de CD-ROM, et enfin cliquez sur Setup.exe. L'installation du jeu commence.
- Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.
- Une fois l'installation terminée, Grand Prix 4 apparaît dans le groupe Programmes de votre menu DEMARRER.

Chargement

- Sélectionnez Démarrer > Programmes > Infogrames > Grand Prix 4. Le jeu se chargera alors automatiquement.

A PROPOS DE CE MANUEL

Ce manuel a été conçu de manière à présenter le jeu aux débutants et à les encourager à rechercher la simulation la plus réaliste qui soit. Si vous connaissez déjà Grand Prix 3, les commandes vous seront déjà familières et vous pourrez sans doute jouer avec un minimum de temps d'adaptation. Mais vous devez néanmoins garder à l'esprit qu'il existe d'importantes différences entre Grand Prix 3 et Grand Prix 4. Il vous sera donc utile de lire ce manuel ainsi que la GPaedia afin d'apprendre à connaître toutes les commandes et options que le jeu met à votre disposition.

GPaedia

Cette option accessible depuis le menu offre de nombreux renseignements sur la Formule 1 en général et la saison 2001 en particulier. Elle aborde également la configuration de la voiture, les arrêts aux stands, la meilleure stratégie de course à appliquer, et enfin qui fait quoi durant un arrêt aux stands.

LE FICHIER LISEZMOI

Ce manuel a pour fonction de vous accompagner tout au long du processus d'apprentissage de Grand Prix 4 mais, pour des raisons de place disponible et de délai d'impression, il est possible qu'il ne contienne pas les dernières informations en date sur le jeu. C'est pour cette raison que nous vous conseillons de consulter le fichier LisezMoi, que vous trouverez sur le CD-ROM (vous pouvez y accéder en cliquant sur LisezMoi à partir du groupe Programmes).

TABLE DES MATIERES

4

4
Installation

6

6
Commandes

7

7
Commencer à jouer

17

17
Commandes du baquet

21

21
Caméras

23

23
Réalisateur TV

23

23
GPaedia

24

24
**Circuits du Championnat
du Monde de Formule 1**

24

24
Section multijoueur

27

27
Leçon de pilotage

62

62
Crédits

63

63
Support clients



GRAND PRIX 4

COMMANDES

Vous trouverez, tout au long de ce manuel, des références à l'accélération, au freinage, aux changements de vitesses et à la direction (braquage à gauche/à droite). L'utilisation de ces commandes dépend de vos préférences personnelles, et surtout du périphérique (clavier, joystick, manette, volant) que vous souhaitez utiliser. Voici les commandes assignées par défaut au clavier et au joystick :

COMMANDES DE PILOTAGE AU CLAVIER

Accélérer	A
Freiner	Z
Virage à gauche	<
Virage à droite	>
Monter les rapports de transmission	touche A (pour accélérer) + barre d'espace
Descendre les rapports de transmission	barre d'espace

(Si vous utilisez des touches différentes pour monter ou descendre les rapports, il n'est pas nécessaire d'accélérer lorsque vous montez les rapports.)

COMMANDES DE PILOTAGE AU JOYSTICK

Accélérer	Joystick vers l'avant
Freiner	Joystick vers l'arrière
Virage à gauche	Joystick vers la gauche
Virage à droite	Joystick vers la droite
Monter les rapports de transmission	accélérer + bouton de tir
Descendre les rapports de transmission	bouton de tir

(Si vous utilisez des touches différentes pour monter ou descendre les rapports, il n'est pas nécessaire d'accélérer lorsque vous montez les rapports.)

Remarque : toutes les commandes précédentes peuvent être réassignées.

AUTRES TOUCHES

Touches d'aide au pilotage :	
Freinage automatique	F1
Boîte automatique	F2
Remise dans le bon sens	F3
Indestructible	F4
Afficher meilleure trajectoire	F5
Rapport suggéré	F6
Antipatinage	F7
Aide à la direction	F8
Démarrage automatique	F9

Touches d'action :	
Arrêt aux stands demandé	Entrée/retour
Retour aux stands (qualifications/essais)	MAJ + Q
Quitter la course	Echap
Pause	P
Pause (en jouant avec le joystick)	barre d'espace

Touches diverses :

Afficher le nom du pilote	N
Afficher le taux d'occupation du processeur	O
Diminuer l'angle de vue du baquet (ou cockpit)	- (moins)
Augmenter l'angle de vue du baquet (ou cockpit)	+ (plus)
Informations sur les caractéristiques du PC	CTRL + I
Vue virtuelle gauche	X
Vue virtuelle droite	C

Touches de ralenti

Ralenti	R (lorsque le jeu est sur PAUSE)
F1	Sauter un passage vers l'avant
F2	Sauter un passage vers l'arrière
F3	Lecture/Pause
F4	Avance image par image
F5	Retour arrière rapide
F6	Retour arrière
F7	Avance
F8	Avance rapide
F9	Montrer/cacher les icônes

Touches caméra :

Baquet de la F1	Flèche droite
T-Cam	Deux fois Flèche droite
Caméra de bord de piste	Flèche gauche
Toutes les caméras embarquées	Page haut (passe successivement d'une caméra à l'autre)
Vue de poursuite	Page bas
Vue arrière	Suppr
Voiture de devant	Flèche haut
Voiture de derrière	Flèche bas
Retour au baquet	Début
Mode réalisateur TV	Inser

Touches réseau :

Revenir à l'écran menu	MAJ + U
------------------------	---------

Touche connexion deux joueurs :

Envoyer un message	CTRL + M
Remettre le contrôle des menus à l'autre joueur (pour l'hôte)	CTRL + R
Raccrocher	CTRL + H

COMMENCER À JOUER

UN TOUR À MONZA POUR LES DÉBUTANTS

- Installez et lancez Grand Prix 4 comme expliqué précédemment. Après les animations d'introduction, le jeu vous proposera les choix suivants : Menu principal, Course rapide, Tours rapides ou GPaidia. Choisissez Course rapide si vous voulez vous jeter dans le bain sans plus attendre. Dans ce guide, nous partirons toutefois du principe que vous avez besoin d'être guidé pas à pas.



GRAND PRIX 4

© GEOFF CRAMMOND '94

Dans ce cas :

- Cliquez sur Menu principal.

Pendant toute la durée de ce didacticiel en mode Course rapide, vous courrez sous votre vrai nom. Il vous suffit de choisir une écurie et de changer le nom de l'un de ses pilotes.

- Cliquez sur Pilote pour accéder à l'écran Choix du pilote.

- L'un des pilotes est déjà sélectionné dans la liste des Pilotes. Cliquez sur son nom pour le désélectionner.

- Surlignez le pilote de votre choix et cliquez sur Modifier noms.

- Entrez votre nom (ou le surnom que vous vous êtes choisi) et cliquez sur OK.

Vous êtes désormais le pilote que vous venez de définir. Le symbole de votre écurie apparaît à l'arrière-plan. À partir de cet écran, vous pouvez également accéder aux options de configuration de votre voiture et sauvegarder les noms des pilotes. Mais pour le moment, dans ce didacticiel, cliquez simplement sur OK pour revenir à l'écran du Menu principal, sur lequel s'affiche le nom de votre Pilote. La piste sur laquelle vous ferez vos premiers tours de roue est le circuit de Monza.

- Cliquez sur Circuit pour accéder à l'écran Circuit. La liste de tous les circuits de la saison 2001 apparaît à droite.

- Cliquez sur Italie pour revenir automatiquement à l'écran Menu principal.

"Italie" apparaît désormais dans la fenêtre Circuit. Choisissez maintenant le type de course qui vous intéresse.

- Cliquez sur le volet Type course, puis sur Essais libres.

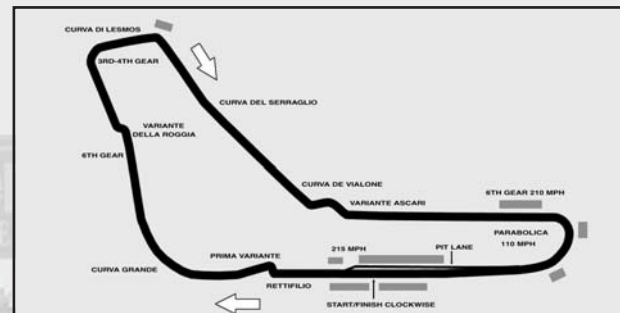
- Cliquez sur OK pour revenir à l'écran du Menu principal. Voilà, les préparatifs sont terminés. En piste !

- Cliquez sur Jouer. Vous verrez apparaître un écran Météo détaillant les conditions de Piste et ciel, ainsi que le risque de pluie (Prévisions météo).

- Cliquez sur OK pour débiter votre première séance d'essais.

Vous vous trouvez désormais installé dans le baquet (ou cockpit) de votre Ferrari, à l'intérieur des stands de Monza. Avant de vous élancer, prenez donc le temps de jeter un œil à vos instruments.

- Une rangée de sept indicateurs lumineux se trouve sous l'affichage à cristaux liquide du volant, chacun de ces indicateurs correspondant à une aide au pilotage facilitant la conduite de la voiture. Les touches F1 à F9 permettent d'activer ou de désactiver chacune de ces options. En mode Débutant, toutes les lumières devraient être allumées. Si ce n'est pas le cas, allumez celles qui restent éteintes en appuyant sur la touche F correspondante. Le Rapport suggéré (F6) n'est pas nécessaire pour cette séance d'essais. Une fois les Aides au pilotage activées, vous n'avez plus à vous préoccuper du freinage ou des changements de vitesse, le jeu s'en chargeant à votre place. Il vous aidera également à suivre le tracé du circuit. Le fait de quitter la piste pourra se solder par un accident, mais sans que votre voiture ne soit en rien endommagée. De même, en cas de tête-à-queue, votre F1 se remettra automatiquement dans la bonne direction après s'être arrêtée.



Et maintenant, intéressez-vous au tracé du circuit de Monza...

- Trouvez la ligne de départ puis suivez le tracé dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à avoir accompli un tour complet. Vérifiez où se trouve l'entrée des stands afin de savoir précisément à quel moment vous vous trouverez sur la piste, et mémorisez le circuit au mieux afin de pouvoir anticiper les virages. Au fur et à mesure que vous progresserez et acquérez de l'expérience, vous verrez qu'il est crucial de connaître chaque circuit afin de tirer le meilleur parti de la voiture à chaque course.

Mais votre voiture n'a toujours pas quitté le garage...

- Sélectionnez l'option Quitter les stands sur l'écran à cristaux liquides en utilisant les commandes d'accélération et de freinage, puis appuyez sur la touche de changement de rapport. Votre voiture sera posée au sol, et vous verrez alors apparaître un nouvel indicateur lumineux au centre de la fenêtre du volant.
- Appuyez lentement sur l'accélérateur et votre voiture se mettra en mouvement (si ce n'est pas le cas, vérifiez que l'indicateur de la deuxième aide au pilotage en partant de la gauche est bien allumé ; sinon, appuyez sur F2).
- Sortez du garage et remontez l'allée des stands. Rappelez-vous qu'en conditions de course, vous n'aurez jamais le droit de dépasser la vitesse de 80 km/h (50 mph) dans cette zone. Si vous souhaitez mettre le jeu en pause, appuyez sur la touche P (ou la barre d'espace si vous pilotez à l'aide d'un joystick, d'une manette ou d'un volant). Appuyez une nouvelle fois sur P pour reprendre la partie. Au cours de cette séance d'essais, n'hésitez pas à utiliser l'option de pause aussi souvent que vous le désirez et à étudier le tracé du circuit en appuyant sur Echap et en sélectionnant Voir circuit. En sortant de l'allée des stands, rejoignez la piste principale, en veillant bien à ne pas franchir la ligne blanche discontinue. Une fois sur le circuit, celle-ci sera remplacée par une longue ligne jaune discontinue.
- Essayez de conserver le point central du volant dans l'axe de la ligne blanche discontinue lors de votre tour de circuit. Cette ligne blanche est une autre aide au pilotage, la Meilleure trajectoire possible (F5), autrement dit, celle qui vous permettra de réaliser les meilleurs temps dans les virages, tout en vous évitant de sortir de la piste. Avant d'arriver au premier virage, vous devriez voir un panneau blanc orné d'une flèche noire courbée vers la droite, puis des indicateurs de distance montrant 200 et 100. Il s'agit là du nombre de mètres restant avant l'entrée du virage à droite que vous allez aborder.



GRAND PRIX 4

• Le moment est bien choisi pour mettre le jeu en pause et étudier une fois encore le tracé de Monza. Comme vous le voyez, le premier virage de Monza est une combinaison droite-gauche, le tout constituant une chicane, appelée la Prima Variante.

• Trouvez la Prima Variante sur votre plan du circuit et examinez le virage suivant, la Curva Grande.

Car tel est le secret de la Formule 1 : connaître suffisamment le circuit pour anticiper les virages et se positionner au mieux avant d'arriver dessus. Ce n'est qu'en sachant ce qui vous attend que vous pourrez optimiser vos trajectoires sur chaque circuit.

• Quittez le mode pause en revenant à l'écran des menus et cliquez sur Revenir Cockpit.

• Négociez prudemment la chicane Prima Variante (sans essayer d'aller trop vite) - droite, puis gauche. Essayez de toujours suivre la ligne discontinue, même si elle semble parfois s'éloigner de l'axe de la piste. Si jamais vous quittez la piste, revenez dessus (l'herbe ou les graviers pourront éventuellement vous faire dériver). Si vous vous retrouvez dans le mauvais sens suite à un tête-à-queue (et si l'aide au pilotage Remise dans le bon sens est toujours activée), ne touchez à rien. La voiture va se remettre d'elle-même dans le bon sens ; il vous suffit d'attendre.

• Voyez comment la trajectoire idéale vous fait sortir de ce virage, en utilisant toute la largeur de la piste et en vous amenant vers la partie gauche du tracé pour vous préparer à l'approche de la longue courbe à droite baptisée Curva Grande. Vous verrez qu'il est possible de la négocier à très grande vitesse.

• Avez la ligne droite et passez sous le pont. Attention, un nouveau virage à gauche vous attend juste derrière.

• Appuyez sur Echap et sélectionnez Voir circuit pour vous intéresser de nouveau au tracé du circuit. Ce virage constitue la première partie de la Variante della Roggia, qui n'est autre qu'une nouvelle chicane. Regardez comment celle-ci se présente, et essayez d'imaginer comment la négocier au mieux.

• Cela fait, examinez les trois virages suivants sur le plan, et essayez de vous représenter comment vous les verrez depuis l'intérieur de votre baquet.

• Appuyez sur le bouton de pause pour reprendre la simulation.

• Passez la chicane et les deux virages à droite qui suivent (Lesmo 1 et Lesmo 2). Vous abordez désormais une ligne droite en descente.

• Accélérez à fond en jetant un œil à l'indicateur des vitesses (le chiffre rouge situé au centre du volant) alors que votre voiture monte automatiquement les rapports de transmission. Écoutez le bruit du moteur et regardez les lumières de l'indicateur de tours par minute s'allumer puis s'éteindre à chaque changement de vitesse. Habituez-vous à jeter de rapides coups d'œil à vos instruments et à vos rétroviseurs, même à grande vitesse. Au bout de la ligne droite, vous arrivez à une étonnante chicane appelée Variante Ascari. Mettez le jeu sur pause, analysez et mémorisez le tracé, relancez le jeu et négociez la succession de virages en suivant la trajectoire idéale. Et n'oubliez pas : plus vous pourrez compter sur votre mémoire, plus vous pourrez aborder les virages rapidement.

• Accélérez dans la ligne droite et voyez si le changement de rapport automatique vous permet de monter sur le plus haut rapport (6e ou 7e) avant que le freinage automatique ne vous ralentisse pour la Curva Parabolica. A la sortie de la courbe, vous verrez les gradins, les stands et une ligne jaune discontinue signalant l'entrée de l'allée des stands. Souvenez-vous que la disposition de l'entrée et de la sortie des stands est différente d'un circuit à l'autre. Là encore, ce sont des données qu'il vous faudra mémoriser à l'avance.

• Continuez à suivre la ligne blanche discontinue, qui vous ramène à la ligne droite du départ/de l'arrivée : la Rettifilino Tribune.

• Mettez le pied au plancher. Vous passerez sur la grille de départ (les emplacements sur lesquels se positionnent les voitures avant le départ de la course) puis une large bande blanche transversale à la piste, la ligne d'arrivée, qui marque la fin de ce tour.

• Dès que vous la franchirez, vous démarrerez votre premier tour avec départ lancé, et le chronomètre se mettra automatiquement en marche. Vous pouvez mettre le jeu en pause aussi souvent que vous le souhaitez afin de contrôler à nouveau le tracé du circuit - votre temps au tour n'en sera pas pénalisé.

• Une fois votre premier vrai tour de piste bouclé, jetez un coup d'œil à votre temps avant de vous engager dans le tour suivant afin de voir si vous pouvez faire mieux.

CONTRÔLER VOUS-MÊME LE FREINAGE

Même si l'option de freinage automatique que vous avez utilisée est efficace, il s'agit d'abord et avant tout d'une aide au pilotage. Si vous voulez obtenir les meilleurs temps au tour possibles, vous aurez tout intérêt à freiner vous-même. Lorsque vous pensez avoir acquis une maîtrise suffisante de vos trajectoires pour le faire, essayez de désactiver la fonction Freinage automatique.

• Appuyez sur F1, et vérifiez que l'indicateur lumineux correspondant dans la rangée de symboles verts au-dessous de l'afficheur à cristaux liquides s'est éteint. C'est désormais vous qui déterminez à quel moment freiner lorsque vous abordez les courbes de Monza. Attention, car la voiture risque de répondre d'une tout autre façon ! Souvenez-vous que la commande que vous devez utiliser pour freiner dépend du périphérique que vous avez décidé d'employer :

Clavier : Freiner = Z

Joystick : Freiner = Joystick vers l'arrière

CONTRÔLER VOUS-MÊME LES RAPPORTS DE TRANSMISSION

• Lorsque vous vous sentirez prêt à changer vous-même les vitesses, arrêtez-vous sur une ligne droite et appuyez sur F2 pour désactiver l'option Boîte automatique.

• Appuyez désormais sur F6 pour activer l'option Rapport suggéré que nous avions laissée de côté en début de séance. L'indicateur lumineux correspondant s'allume. C'est désormais à vous d'effectuer manuellement TOUTS les changements de vitesse mais, pour vous aider, un chiffre s'affichera dans la fenêtre Rapport suggéré, pour vous indiquer le rapport de vitesse sur lequel vous devez vous trouver à l'entrée du virage SUIVANT. Vérifiez bien que vous vous souvenez comment changer de rapport en fonction du périphérique choisi :

Clavier : Monter les rapports de transmission = accélérer (touche A) + barre d'espace

Descendre les rapports de transmission = barre d'espace

Joystick : Monter les rapports de transmission = accélérer + bouton de tir

Descendre les rapports de transmission = bouton de tir

Remarque : si vous utilisez des touches différentes pour monter ou descendre les vitesses, il n'est pas nécessaire d'accélérer lorsque vous montez les rapports.



GRAND PRIX 4

- Entraînez-vous à passer les vitesses en surveillant toujours l'indicateur de rapport de vitesses (rouge).
- Essayez de passer au point mort (N) avant d'accélérer. Le moteur s'emballera et émettra un bruit très aigu.
- Appuyez brièvement sur l'accélérateur et regardez le nombre de tours/minute augmenter sur le compte-tours à cristaux liquides. Passez ensuite la première, mais maintenez un régime moteur suffisamment élevé - mais n'accélérez pas non plus trop fort, car votre voiture risquerait de partir en tête-à-queue. Le chiffre "1" apparaîtra au centre, pour confirmer que vous avez bien passé la première vitesse. Votre FI se mettra alors à avancer lentement.
- Ecoutez le changement de tonalité du son du moteur, vous verrez s'élever votre vitesse.
- Accélérez et regardez s'allumer les témoins lumineux au fur et à mesure que le régime moteur augmente. Lorsque la lumière rouge s'allume au bout de la rangée de lumières vertes, passez en seconde (à ce moment, le chiffre "2" s'affichera à l'écran).
- Essayez de monter jusqu'en quatrième, puis redescendez les vitesses avant le virage en tenant compte du Rapport suggéré.

Remarque : il n'est pas nécessaire de freiner pour descendre les rapports de transmission, mais vous ne pourrez pas le faire si vous êtes en train d'accélérer. Votre voiture dispose de six ou sept vitesses normales, un point mort (N) et une marche arrière (R). En marche arrière, il suffit d'accélérer pour se déplacer vers l'arrière (comme lorsqu'on est au volant d'une voiture normale).

ENTRER DANS LES STANDS

Lorsque vous vous sentirez à l'aise sur le circuit de Monza et dans l'utilisation des commandes de base de votre voiture, entraînez-vous à rentrer aux stands.

- Pendant le tour au cours duquel vous souhaitez rentrer aux stands, appuyez sur la touche Entrée afin de faire savoir à votre écurie que vous avez l'intention de rentrer aux stands. L'indicateur des stands sur votre tableau de bord devient vert pour confirmer que vous pouvez rentrer. S'il reste rouge, cela signifie que les mécaniciens s'occupent de la seconde voiture de votre écurie. Dans ce cas, faites un tour supplémentaire avant de tenter une nouvelle fois votre chance.



- Avancez lentement dans l'allée des stands, sans franchir la ligne jaune discontinuée. Le jeu vous dirigera alors vers l'endroit voulu, et vos mécaniciens pousseront votre voiture dans le garage. Tandis que votre équipe soulève votre voiture, un menu Options aux stands s'affichera, qui vous permet d'ajouter du Carburant à votre voiture, d'en changer les Pneus, de Quitter les stands ou d'accéder aux Options de configuration. Utilisez les touches A et Z (ou déplacez votre joystick vers l'avant ou vers l'arrière) afin de sélectionner l'option souhaitée.

Remarque : Grand Prix 4 propose des Options de configuration extrêmement détaillées, qui s'étendent des bases aux configurations avancées (niveau 1 ou 2). Pour apprécier au mieux le jeu, ce manuel vous apprendra également à modifier la configuration de votre voiture en fonction du circuit et des conditions de course.

RAVITAILLEMENT EN ESSENCE

- Sélectionnez d'abord l'option Carburant sur votre affichage à cristaux liquides.
- Utilisez les commandes de braquage pour choisir la quantité d'essence embarquée (en tours de piste).
- Appuyez sur la barre d'espace (ou le bouton de tir du joystick) pour quitter ce menu.

CHANGER DE PNEUS

- Sélectionnez Pneus sur votre affichage à cristaux liquides. Ce dernier vous montre les jeux de pneus disponibles, en indiquant combien de tours vous avez effectué avec chacun d'entre eux. Le type de pneus s'affiche en haut de l'écran.
- Sélectionnez le type de pneus qui vous convient le mieux à l'aide des touches A et Z (ou en déplaçant votre joystick vers l'avant ou vers l'arrière). Vous pouvez changer de type de pneus en utilisant les commandes gauche/droite. Lorsque vous sélectionnez l'option Pneus sur l'écran, le jeu vous propose trois jeux de pneus marqués 0, trois autres marqués r1, r2, r3, trois autres encore marqués q1, q2, q3, et enfin un dernier portant la mention gr. Les jeux de pneus "0" sont réservés aux essais. Ceux de type "r" sont pour mis de côté pour la course (le jeu r1 au début de la course, puis r2 au premier ravitaillement, etc.), mais vous avez également la possibilité de les utiliser lors des essais si vous avez déjà utilisé tous vos jeux de pneus de type "0". Enfin, les pneus de type "q" sont réservés aux qualifications, et ceux de type "gr" peuvent être utilisés, au choix, soit en qualifications, soit durant la course.

Remarque : un jeu de pneus se compose de quatre pneus. Il existe divers types de pneus, répondant à différentes conditions de courses : deux types de pneus pour course sur le sec (durs et tendres), et quatre types pour course sur le mouillé (durs, tendres, intermédiaires et mousson). Avant le début des qualifications, vous devez choisir avec quels types de pneus pour piste sèche vous comptez courir tout le long du week-end.

- Appuyez sur la barre d'espace (ou le bouton de tir du joystick) pour quitter cette option.

QUITTER LES STANDS

Lorsque vous êtes prêt à ressortir des stands, surlignez cette option sur l'affichage à cristaux liquides et appuyez sur la barre d'espace (ou le bouton de tir du joystick) pour que votre voiture soit libérée par les mécaniciens. Vous pouvez alors ressortir des stands (sans oublier la limite de vitesse !) et reprendre la course.

OPTIONS DE CONFIGURATION

Sélectionnez Options de configuration sur votre affichage à cristaux liquides.

- Cela vous amènera à l'écran de Configuration de la voiture, à partir duquel vous pourrez modifier tous les réglages de base de votre FI : Aileron avant, Répartition du freinage, Aileron arrière, Rapports de transmission et Stratégie d'arrêts aux stands. L'écran Options de configuration de la voiture vous permet également d'accéder à toutes les options de Configuration avancée (niveaux 1 et 2). Pour de plus amples détails à ce sujet, voir Leçon de pilotage.
- Appuyez sur OK pour revenir à l'écran des Options aux stands.
- Appuyez sur Revenir cockpit pour revenir à votre voiture.
- Appuyez sur la touche Echap pour ouvrir le menu Essais.
- Sélectionnez Quitter les essais pour revenir au Menu principal. Essayez maintenant de réaliser un bon tour de qualification avant de vous aligner au départ de la course de Monza (vous devriez suffisamment connaître le circuit pour cela). Le jeu vous propose là de prendre part à une course unique hors championnat.



GRAND PRIX 4

SÉANCE D'ESSAIS CHRONOMÉTRÉS

• A partir du Menu principal, cliquez sur Type de course.

• Cliquez sur Course hors championnat puis sur OK pour revenir au Menu principal.

• Cliquez sur le bouton Jouer pour accéder au menu du Grand Prix d'Italie.

• Sélectionnez Qualifications. L'écran Piste et ciel et Météo apparaît. S'il pleut, choisissez des pneus adaptés à la conduite sur le mouillé. Ce ne sont pas les mêmes si les précipitations prennent la forme d'une fine bruine, d'une pluie soutenue ou d'un orage (ou mousson, selon la région du monde). N'oubliez pas que vous pouvez également effectuer cette modification depuis votre baquet (au cours d'un arrêt aux stands) si les conditions changent en cours de course.

• Cliquez sur OK. Vous vous retrouverez de nouveau aux stands mais, cette fois-ci, un écran de télémétrie apparaîtra devant vous. Il dresse la liste de tous les pilotes prenant part à la séance de qualifications, votre nom étant surligné. Normalement, vous devriez encore être au niveau de difficulté Débutant et avoir activé toutes les aides au pilotage (F1 à F9) - mais rien ne vous y oblige, bien sûr.

Vérifiez vos pneus. Vous remarquerez que les jeux de qualification q1, q2, q3 et q4 sont disponibles, ainsi que sept jeux de pneus pluie parmi les quatre types disponibles.

Remarque : une fois que la séance de qualifications commence, votre choix de pneus de temps sec (durs ou tendres) est définitif pour le week-end de compétition. Les pneus pluie restent toutefois toujours disponibles. N'effectuez encore aucun réglage sur la voiture. Lorsque vous vous sentirez prêt, lancez-vous pour votre première séance de qualifications.

• Appuyez sur la barre d'espace (ou le bouton de tir du joystick) pour faire disparaître l'écran de télémétrie et prendre le contrôle de votre voiture.

• Mettez à profit l'expérience que vous avez accumulée jusque-là pour quitter les stands et effectuer votre premier tour. Souvenez-vous que vous ne commencerez à être chronométré qu'à partir du moment où vous franchissez la ligne de départ pour la première fois. Dès lors, le chronomètre situé sous l'écran à cristaux liquides se déclenchera et le temps réalisé s'affichera lorsque vous bouclerez votre tour. Le temps restant avant la fin de la séance de qualifications est indiqué par votre affichage à cristaux liquides.

• Après avoir réalisé deux tours chronométrés, retournez aux stands (vous pouvez le faire en pilotant jusqu'à l'entrée de l'allée des stands, ou en appuyant sur MAJ + Q pour y accéder instantanément).

• De retour au garage, votre voiture sera de nouveau surélevée et l'écran de télémétrie réapparaîtra pour vous indiquer les temps réalisés jusqu'à maintenant lors des essais (les quatre temps les plus proches du vôtre, et la pole position actuelle). Vous pouvez désormais changer vos pneus de qualifications en utilisant les commandes gauche/droite.

Vous pouvez maintenant afficher les temps réalisés par les autres voitures.

Appuyez sur N pour faire apparaître les temps au tour des autres voitures.

Appuyez de nouveau sur N pour les faire disparaître.

Remarque : les pneus de qualifications se dégradent très rapidement et ne sont véritablement performants que quand ils sont neufs. Vous pouvez modifier les réglages de votre voiture en sélectionnant Options de configuration sur l'affichage à cristaux liquides. Si vous connaissez encore assez mal cette partie du jeu, conservez pour le moment les réglages par défaut de Grand Prix 4.

• Si vous voulez accélérer la séance de qualifications, cliquez sur le symbole d'avance rapide (>>) sur l'affichage à cristaux liquides.



• Si vous souhaitez quitter la séance de qualifications avant son terme, appuyez sur Echap et sélectionnez Abandonner qualif. Dans ce cas, aucun temps au tour ne sera comptabilisé pour vous, et vous commencerez la course à l'arrière de la grille. Lorsque le temps imparti s'achèvera, l'écran Qualifications terminées s'affichera. Vous pouvez, au choix, Voir les temps de la séance, accéder à l'écran Options (où vous pourrez modifier les commandes, les aides au pilotage ou le son, mais aussi sauvegarder votre partie ou quitter le jeu) ou Continuer, c'est-à-dire poursuivre votre course hors championnat.

• Lorsque vous cliquerez sur Continuer, le jeu vous proposera de participer au Warm Up ou de débiter la Course sans attendre. Le Warm Up vous permet de vous entraîner une dernière fois sur le circuit, en conditions de course. Pour ce didacticiel de Démarrage rapide, nous considérerons que vous choisissiez de participer de suite à la course.

• En sélectionnant l'option Course, vous voyez apparaître les voitures de côté, dans l'ordre correspondant au résultat de la séance de qualifications.

• Cliquez sur les boutons de commande jusqu'à trouver votre nom et votre voiture, puis validez en cliquant sur OK. Une fois encore, les conditions de piste et les conditions climatiques s'afficheront à l'écran mais, cette fois-ci, vous aurez également la possibilité d'effectuer des Changements de dernière minute, comme par exemple le fait de changer votre Stratégie d'arrêt ou votre Choix de pneus (si la météo a brusquement évolué, par exemple), et d'accéder à toutes les Options de configuration (aux 3 niveaux possibles).

• Cliquez sur OK dès que vous êtes prêt à prendre le départ.

COURSE HORS CHAMPIONNAT

Vous voilà désormais sur la grille de départ de Monza, vraisemblablement entre la pole position et la dernière ligne, si vos performances étaient insuffisantes (cette dernière vous étant attribuée d'office si vous n'avez réalisé aucun temps en qualifications). Votre affichage à cristaux liquides vous indique le nombre de tours que comprend la course. Il s'agit là d'un pourcentage de la course réelle, que vous pouvez modifier à partir du menu Options. Votre stratégie d'arrêts aux stands (Aucun arrêt, Un, Deux ou Trois arrêts) est elle aussi déterminée à l'avance. Quelle que soit votre position sur la grille, vous pourrez voir les feux de départ, cinq rangées de cinq feux disposés à l'horizontale. Ils s'allument les uns après les autres. Lorsque tous deviennent rouges, attendez le moment où ils s'éteignent pour vous lancer - cela se produit un nombre aléatoire de secondes plus tard).

• La course commence dès que les feux rouges se sont éteints. Le départ est de loin le moment le plus dangereux, mais aussi celui où vous aurez le plus de possibilités de doubler. Soyez prêt à jouer des épaules pour gagner des places tandis que vous vous dirigez vers le premier virage ! Soyez extrêmement prudent lorsque vous vous approchez de la zone de freinage, et tenez-vous prêt à éviter les autres voitures, des fois que celles-ci se trouvent un peu trop près de vous. Si vous avez activé l'aide au pilotage F4, vous serez Indestructible, mais cela n'empêchera pas les impacts de vous ralentir, voire de vous faire quitter la piste. Au fil de la course, surveillez les éléments suivants sur votre affichage à cristaux liquides :

- Votre position = P
- Le tour en cours = L
- Le carburant qu'il vous reste (en tours) = F
- La température de votre moteur = T

Il vaut mieux effectuer ces vérifications dans les lignes droites.



GRAND PRIX 4

Faux départs

En option pour les modes Débutant et Amateur (voir le menu réalisme).

Le joueur participe activement à la course. En maintenant la touche Monter un rapport, il peut décider à quel moment faire partir la voiture. S'il démarre (en relâchant la touche Monter un rapport) avant le signal de départ, il fera un faux départ et sera sanctionné.

Arrêts aux stands

Si l'Indicateur de stands (en bas à droite du cockpit) devient vert, votre écurie vient de vous appeler pour que vous vous arrêtez aux stands, en accord avec la stratégie établie avant le départ (pour faire le plein et changer les pneus), ou de façon imprévue si vous avez subi des dégâts dans un accrochage. Dans ce cas, entrez aux stands dès la fin du tour en cours. Si vous souhaitez annuler cet ordre, appuyez sur Entrée et la lumière disparaîtra. De la même manière, si vous voulez rentrer aux stands alors que cela n'est pas prévu, appuyez sur Entrée, et l'indicateur de stands deviendra vert (une fois encore, appuyez sur Entrée pour annuler cet ordre).

Drapeaux

Sur le bord de la piste, vous verrez peut-être des commissaires de piste agiter des drapeaux. Si cela se produit, des drapeaux JAUNES indiquent qu'il est INTERDIT DE DÉPASSER, sans doute parce qu'il y a eu un tête-à-tête ou un accident sur la piste. Ne dépassez alors aucune voiture. Les drapeaux VERTS signalent que l'ordre précédent est annulé, et que la course peut reprendre - accélérez à bloc ! Si les drapeaux sont ROUGES, la course cesse immédiatement. Enfin, des drapeaux BLEUS indiquent que vous devez laisser passer une voiture plus rapide qui vous suit. Les indicateurs lumineux de l'affichage à cristaux liquides indiquent la présence des principaux drapeaux. Tout au long de la course, vous recevez des informations vous indiquant qui a réalisé le meilleur tour.

Abandonner

Si vous souhaitez quitter la course à quelque moment que ce soit, appuyez sur la touche Echap. Un menu vous sera alors proposé. Si vous choisissez Quitter, il vous sera possible de Sauvegarder votre partie (voir ci-dessous) avant de revenir au Menu principal.

Sauvegarder la partie :

Vous pouvez sauvegarder la partie en cours à n'importe quel moment. Voici comment procéder :

- Appuyez sur la touche Echap pour mettre le jeu en pause et accéder au menu Course.
- Sélectionnez Options.
- Cliquez sur Sauv pour accéder à l'écran de Sauvegarde.

Remarque : les fenêtres d'Options vous permettent de modifier le chemin d'accès et le lecteur utilisés pour vos sauvegardes, mais il vaut mieux ne pas y toucher pour le moment.

- Cliquez sur Fichier : et appelez votre partie "Monza".
- Une fois cela fait, cliquez sur OK pour obtenir la confirmation que votre partie a bien été sauvegardée. Si vous revenez à cet écran Partie sauvegardée, vous verrez qu'il contient désormais un fichier Monza.ran dans la fenêtre des fichiers et répertoires. Si vous sélectionnez ce fichier et regardez la fenêtre d'information (en bas à droite), vous y verrez des informations spécifiques à ce fichier de sauvegarde :

Date de la sauvegarde	Nombre de joueurs
Heure de la sauvegarde	Etat de la course au moment de la sauvegarde (par ex. en course ou aux stands).
Type de course	Nombre de tours effectués
Circuit	Leader de la course

- Cliquez sur Annule pour revenir au menu Options.
- Cliquez sur Ret pour revenir à l'écran Course.
- Cliquez sur Revenir au cockpit pour reprendre la course (la partie se mettra en pause lorsque vous revenez au cockpit).
- Appuyez sur P pour reprendre la course.

Finir la course

- Continuez la course jusqu'à ce que vous voyiez le drapeau à damier agité au-dessus de la ligne d'arrivée, ou que le message Course terminée s'affiche à l'écran. Vous pourrez alors accéder à l'écran du Résultat de la course.

Cet écran vous permet d'accéder à un certain nombre d'autres écrans, qui affichent un grand nombre d'informations sur la course :

- Classement final course Classement des pilotes
- Meilleur tour Classements constructeurs
- Record du circuit Evolution du classement
- Grille de départ

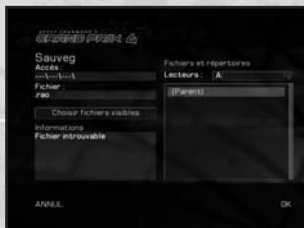
- Cliquez sur Continuer pour accéder à l'écran Course terminée, qui vous proposera les options suivantes : Courir à nouveau sur ce circuit ou Quitter le circuit (ce qui vous ramènera au Menu principal). La course que vous avez effectuée a dû vous montrer combien cette expérience était différente des essais et des séances de qualifications, l'énorme différence étant bien évidemment la proximité des autres voitures et le comportement des autres pilotes, dont certains sont très agressifs ou prennent parfois des risques excessifs par soif de victoire.

REMPORTER LE CHAMPIONNAT DU MONDE

Si vous avez suivi le guide de Démarrage rapide jusqu'à maintenant, vous devez commencer à bien connaître le circuit de Monza, mais il est bien plus difficile de remporter le championnat du monde, puisqu'il faut pour cela apprendre à connaître les 17 circuits qui constituent la saison complète. Si vous décidez de jouer en mode championnat, vous prendrez part à la saison 2001, et disputerez toutes les courses dans l'ordre exact de déroulement du grand prix. Cela est très difficile et il n'y a pas de solution miracle : il vous faudra multiplier les entraînements et trouver à chaque fois les meilleurs réglages possibles. Vous pouvez remporter le championnat de Grand Prix 4, même au plus faible niveau de difficulté, en commençant par activer les neuf aides au pilotage (F1 à F9), et avec des adversaires à leur plus bas niveau. Ensuite, au fur et à mesure de la saison, vous pouvez essayer de désactiver certaines aides au pilotage mais, dans ce cas, si vous remportez le championnat, ce sera tout de même au plus bas niveau possible. Pour le remporter au plus haut niveau possible (celui des As), il vous faudra piloter en ne bénéficiant que des aides au pilotage pour As, et ce durant toute la saison.

COMMANDES DU BAQUET

Une Formule 1 regorge d'informations destinées à aider le pilote à tirer la quintessence de sa voiture et à appliquer au mieux la stratégie définie à l'avance sans perdre ses adversaires de vue. Pour remporter le



GRAND PRIX 4

championnat, il est vital de savoir comment utiliser ces renseignements et en tirer profit en l'espace d'une fraction de seconde. Vous savez désormais ce qu'est le monde de la course automobile, et il est donc temps de percer à jour les secrets de votre bolide.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Ces cinq indicateurs lumineux indiquent le niveau de difficulté choisi, le plus difficile se trouvant au sommet de la liste :

Ace
Pro
Semi-Pro
Amateur
Débutant

Le niveau de difficulté affecte la capacité de vos adversaires et limite le nombre d'aides au pilotage que vous pouvez activer.



AIDES AU PILOTAGE

Ces neuf symboles indiquent quelles aides au pilotage sont actives. Plus le niveau de difficulté est élevé, moins vous avez droit aux aides au pilotage. Certaines peuvent être activées ou désactivées depuis l'intérieur du baquet.

F1 - Freinage automatique

L'ordinateur freine de manière à négocier les virages du circuit, mais ne freine pas pour éviter les autres voitures.

F2 - Boîte automatique

L'ordinateur change de vitesse au moment optimal.

F3 - Remise dans le bon sens

Si jamais vous effectuez un tête-à-queue, l'ordinateur vous remettra aussitôt dans le bon sens (à condition que votre voiture ne soit pas trop endommagée, bien sûr, sans quoi une grue l'évacuera du circuit).

F4 - Indestructible

Votre voiture n'est jamais endommagée, même par les plus terribles accidents.

F5 - Trajectoire idéale

Une ligne blanche discontinue vous indique la trajectoire idéale à suivre pour négocier au mieux toutes les difficultés du circuit. Essayez de la garder à tout moment au centre de votre baquet.

F6 - Rapport suggéré

Cet indicateur vous suggère le meilleur rapport de vitesse possible à l'attaque du virage suivant.

F7 - Antipatinage

Cette option réduit automatiquement les gaz lorsque les roues arrière se mettent à patiner.

F8 - Aide à la direction

Cette "super direction assistée" vous aide à effectuer toutes les manœuvres exigeant de tourner le volant.

F9 - Démarreur automatique

Cette forme d'antipatinage assure une bonne motricité aux roues arrière lors du départ de la course.

Cette option se désactive automatiquement après usage, ce qui signifie qu'il vous faudra la réactiver si jamais vous devez de nouveau vous en servir. Attention toutefois à ne pas trop y faire appel, sans quoi votre embrayage finira par en souffrir.

AIDES AU PILOTAGE ET NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Le nombre d'aides au pilotage disponibles varie en fonction du niveau de difficulté :

	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9
	Freinage auto	Boîte auto	Remise ds bon sens	Indestructible	Trajectoire idéale	Rapport suggéré	Antipatinage	Aide à la direction	Démarreur automatique
Ace		✓					✓	✓	✓
Pro		✓				✓	✓	✓	✓
Semi-pro		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Amateur		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Débutant	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

VALEUR DES ADVERSAIRES

L'indicateur de Valeur des adversaires permet d'évaluer vos performances par rapport à celles des autres pilotes. Vous pouvez configurer cet indicateur en sélectionnant le chemin d'accès suivant : Menu principal > Options > Options de course.

Une ligne horizontale signifie que toutes les écuries et tous les pilotes ont le même potentiel.

Une ligne montante simule les performances de 2001 pour les pilotes et écuries.

Une courbe indique une distribution aléatoire des performances pour tous les pilotes et écuries.

INDICATEURS DE TOURS/MINUTE

Ces deux rangées de cinq diodes s'allument au fur et à mesure que votre régime moteur augmente, vous indiquant ainsi le meilleur moment pour changer de vitesse. La dernière diode de chaque rangée est rouge : dès qu'elle s'allume, passez la vitesse supérieure. Lorsque toutes les diodes s'éteignent, redescendez d'un rapport. A l'instar d'un compte-tours normal, ce système vous indique la vitesse à laquelle vitesse tourne votre moteur. Si vous restez dans les limites des rangées de diodes, cela vous aidera à passer les vitesses au meilleur moment, et d'éviter ainsi d'atteindre le rupteur d'allumage (système destiné à éviter d'endommager le moteur en raison d'un surrégime, par exemple lors d'un rétrogradage), ainsi que de vous montrer si vous utilisez un rapport trop haut et ne tirez ainsi pas parti de la pleine puissance de votre moteur. Si vous utilisez l'une des caméras extérieures embarquées sur votre voiture, vous verrez un compteur de tours analogique dans le coin inférieur gauche de l'écran. Votre rapport de vitesse actuel est indiqué en son centre.

INDICATEUR DE RAPPORT

Il vous indique votre rapport de transmission actuel. Selon la voiture que vous pilotez, la boîte de vitesses possédera six ou sept vitesses normales (7, 6, 5, 4, 3, 2, 1), ainsi qu'un point mort (N) et une marche arrière (R).

INDICATEURS DE DRAPEAUX

Ces deux rangées de trois indicateurs signalent la couleur des drapeaux agités par les commissaires de piste, le cas échéant (jaune : défense de doubler, bleu : laissez passer la voiture qui vous suit). Si les six témoins lumineux sont allumés, consultez vos instruments ou lisez le message qui s'inscrit sur votre affichage à cristaux liquides. Si vous utilisez l'une des caméras extérieures embarquées sur votre voiture, vous verrez les commissaires de piste agiter leurs drapeaux tout autour de la piste.



GRAND PRIX 4

INDICATEUR DE PRÉSENCE PILOTE

Signifie que la voiture est contrôlée par un joueur, et non par l'ordinateur.

INDICATEUR DE RAPPORT SUGGÉRÉ (F6)

Si l'aide au pilotage F6 est activée, un numéro vous indiquera le rapport conseillé à l'entrée du prochain virage. Il s'agit là d'une aide évolutive, le rapport de vitesse suggéré n'étant pas le même en fonction de la configuration que vous avez choisie et d'autres éléments tels que l'usure des pneus et la quantité de carburant embarqué.

INDICATEUR DE DÉGÂTS

Les parties de la voiture endommagées (ou défectueuses) sont surlignées sur ce diagramme. Si une section s'allume vous pouvez encore conduire la voiture, rentrez prudemment aux stands pour que les mécaniciens la réparent.

INDICATEUR DES STANDS

Vous indique l'état de vos communications avec les stands :

Eteint - Aucune requête de la part des stands.

Vert - Vous venez d'être appelé aux stands par votre écurie (appuyez sur la touche Entrée pour annuler cet ordre).

Vert - Vous venez de prévenir votre écurie que vous rentrez aux stands (en appuyant sur la touche Entrée).

Croix rouge - Les mécaniciens sont occupés sur l'autre voiture de votre écurie. Restez sur la piste et appuyez la touche Entrée pour informer votre écurie que vous avez l'intention de rentrer aux stands. Appuyez de nouveau sur cette même touche pour annuler votre requête.

AFFICHAGE À CRISTAUX LIQUIDES

L'affichage à cristaux liquides visible au centre de votre volant fournit des informations aussi nombreuses qu'importantes, qui varient en fonction de ce que vous faites à tout moment au cours du week-end.

Durant les essais/qualifications :

Temps restant - Le temps restant avant la fin de la séance de qualifications (en minutes).

Voiture - Votre numéro de voiture.

Concurrents - Le nombre de voitures sur la piste.

Meilleur/intermédiaire - Votre meilleur temps au tour ou temps intermédiaire.

Pendant la course :

Course de XX tours - Le nombre de tours que comprend la course.

Voiture - Votre numéro de voiture.

Concurrents - Le nombre de voitures en course.

Vous recevez également des informations sur vos temps intermédiaires et les temps de vos plus proches rivaux.

Temps intermédiaires

Chaque circuit est doté de deux points de chronométrage intermédiaires en plus de ligne de départ/d'arrivée. Durant les séances d'essais, les temps intermédiaires s'affichent à chacun de vos tours, sachant que le temps intermédiaire à battre est systématiquement celui de votre meilleur tour. Dès que vous franchissez la ligne virtuelle sur laquelle s'effectue le chronométrage, votre nouveau temps intermédiaire actuel s'affiche. S'il est précédé du signe "moins", cela signifie que vous êtes en avance sur le temps de référence.

Durant une course, des intervalles de temps apparaissent à chaque fin de tour sur l'écran à cristaux liquides, quelques instants après que vous avez franchi la ligne d'arrivée. Ils indiquent l'écart de temps entre votre voiture et celle qui la précède d'une part, et celle qui la suit d'autre part.

COMMANDES D'ARRÊT AUX STANDS

Qualifications

L'affichage à cristaux liquides vous fournit les informations ou vous propose les options suivantes : Pneus, Carburant, Quitter les stands, Configuration de la voiture, ainsi que >> Temps accéléré (uniquement en cours de séance). Le nombre de tours que vous avez parcourus avec vos pneus est indiqué en regard de ces derniers.

Course

L'affichage à cristaux liquides indique le nombre de tours que vous pouvez encore parcourir (en fonction de l'essence qu'il reste dans votre réservoir), le nombre d'arrêts aux stands que vous devrez effectuer avant la fin de la course et le type de pneus.. Chaque fois que vous rentrez aux stands, les mécaniciens changeront automatiquement vos pneus et vous rajouteront de l'essence en fonction de la stratégie choisie.

Si votre position actuelle vous le permet, il vous est possible de modifier votre stratégie de course en augmentant ou en diminuant la quantité d'essence embarquée, ainsi que le nombre d'arrêts aux stands.

Stratégie d'arrêts aux stands

Juste avant le début de la course, il est possible d'utiliser l'option Changements pour procéder à d'éventuels changements de dernière minute (cette option s'affiche sur l'écran Météo > Conditions), ce qui vous permet de modifier votre Stratégie d'arrêts ou votre Configuration de voiture (ainsi que votre Choix de pneus) en tenant compte des conditions en vigueur. L'indicateur signalant que vous devez rentrer aux stands (lumière verte) s'allume dès que vous franchissez la ligne de départ du tour auquel vous devez vous arrêter. N'oubliez surtout pas de rentrer aux stands avant de franchir une nouvelle fois la ligne (ou annulez votre retour aux stands en appuyant sur la touche Entrée).

CAMÉRAS

Grand Prix 4 ne vous restreint pas à une vue subjective depuis le baquet de votre Formule 1. Au contraire, ce simulateur vous offre un grand nombre de caméras parmi lesquelles faire votre choix. Et si jamais vous voulez revoir un splendide dépassement ou un tête-à-queue afin de mieux comprendre votre erreur, rien ne vous empêche de vous les repasser au ralenti.

VUE DU BAQUET

Touche Flèche droite

La course, comme si vous vous trouviez dans le baquet de votre voiture. Cette vue est celle que propose le jeu par défaut.



GRAND PRIX 4

VUE T-CAM

Touche Flèche droite une deuxième fois

La course telle que la montre la célèbre T-Cam. C'est souvent ainsi qu'on la voit à la télévision.



CAMÉRAS EMBARQUÉES

Touche Page haut (passe d'une caméra à l'autre)

Vous pouvez voir la course depuis plusieurs caméras fixées sur votre voiture. La touche Page haut vous permet de passer d'une caméra à l'autre.



CAMÉRAS EMBARQUÉES SUR LES AUTRES VOITURES

Touches Flèche haut/Flèche bas/Début

Vous pouvez "sauter" dans le baquet de la voiture qui vous précède en appuyant sur la touche Flèche haut. Si vous appuyez encore sur cette touche, vous remonterez toute la course, voiture après voiture. De même, la touche Flèche bas vous permet de vous placer dans les voitures qui vous suivent. La touche Début vous ramène à votre voiture.

CAMÉRAS DE BORD DE PISTE

Touche Flèche gauche

Suivez la voiture de votre choix à tout moment de la course (en utilisant les touches Flèche haut et Flèche bas pour la sélectionner). La touche Flèche droite vous ramène à votre propre voiture.



VUE POURSUITE

Touche Page bas

Regardez la voiture de votre choix comme si vous vous trouviez juste derrière, légèrement au-dessus d'elle.



VUE DE DERRIÈRE

Touche Suppr

Regardez la voiture de votre choix comme si vous vous trouviez juste devant, légèrement au-dessus d'elle.



RÉALISATEUR TV

TOUCHE INSER

Le mode Réalisateur TV fait automatiquement défiler les vues depuis le bord du circuit d'une voiture à l'autre en utilisant différents angles de caméra. Lorsque vous appuyez sur la touche Inser, un "clap" apparaît pendant cinq secondes en dans le coin supérieur droit de l'écran. Il apparaîtra de nouveau, mais barré d'une croix, si vous quittez le mode Réalisateur TV (en sélectionnant n'importe quelle autre caméra).

MODE RALENTI

Touches pause P + R

La touche P met le jeu en pause, et la touche R offre un ralenti de la séquence précédente, en affichant la lettre "R" dans le coin supérieur gauche de l'écran. Vous pouvez changer de caméra aussi souvent que vous le souhaitez en cours de ralenti (voir plus haut). Utilisez les touches F comme l'indiquent les symboles des commandes du ralenti pour mettre l'image en pause, avance rapide, retour en arrière ou avance image par image. A la fin du ralenti, le jeu reste en mode pause. Vous pouvez alors appuyer de nouveau sur R pour visionner une nouvelle fois le ralenti (vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez), ou sur P pour revenir à la course. La durée du ralenti est déterminée par la mémoire vive disponible dont dispose votre ordinateur, et peut être modifiée grâce à l'option Graphismes, sans pour autant pouvoir dépasser un maximum de 90 minutes.

CONTENU DE GPAEDIA

CONFIGURATION D'UNE FORMULE 1

Généralités

Introduction de Mark Hemsworth
Pourquoi modifier la configuration de la voiture
Visite guidée d'une F1
Qualifications
Course sur piste mouillée
Circuits rapides
Circuits lents



Leçon de pilotage

Introduction
Les bases de la configuration
Procédure de configuration standard
Procédure de configuration avancée
Enregistrement des données et analyse des performances

Pilotes

Historique et données

Ecuries

Historique et données

Circuits

Historique et données

CIRCUITS DU CHAMPIONNAT DU MONDE DE FORMULE 1

La section GPedia du jeu propose des informations détaillées sur chacun des circuits.

LA SECTION MULTIJOUEUR

Sélectionnez Multijoueur à partir du Menu principal.

Grand Prix 4 vous permet de jouer à plusieurs par le biais de divers types de connexion : réseau IPX et réseau TCP/IP. La fenêtre supérieure de cet écran vous permet de configurer les connexions suivantes :

TYPE DE CONNEXION

- **Réseau IPX (2 joueurs ou plus):** Partie sur un réseau local.
- **Réseau TCP/IP (2 joueurs ou plus):** Partie sur un réseau local.

Nom du joueur: Entrez le nom sous lequel vous souhaitez être connu au cours d'une partie en réseau.

Type de partie multijoueur: La fenêtre inférieure de cet écran vous permet de définir le nombre de joueurs.

SÉLECTION DU TYPE DE SESSION

Cette option vous permet de déterminer si vous souhaitez héberger une partie ou vous joindre à une partie multijoueur existante.

NOM DE LA SESSION

Cliquez sur le nom par défaut, effacez-le et entrez à la place un nom identifiant votre session de jeu multijoueur sur un réseau.

Paramètres: Ce bouton vous amène à l'écran des paramètres multijoueur, et détectera le type de connexion choisi (port utilisé, vitesse de connexion et protocole d'adresse TCP/IP).

SE CONNECTER

L'écran de connexion: Le bouton Connexion vous amène à l'écran de connexion, lequel vous permet de vous connecter aux autres joueurs pour une partie multijoueur.

Jouer en réseau: L'écran Connexion mentionne (en haut de l'écran) le nom des joueurs, ainsi que le pilote que chacun incarne et dans quelle portion du jeu ils se trouvent actuellement (Menu principal, etc.). La fenêtre située au-dessous indique le nombre de joueurs prêts à jouer. Enfin, la fenêtre inférieure permet d'accéder au choix du pilote, du circuit et du niveau de difficulté. Tous les joueurs peuvent accéder aux fonctions de choix du pilote, le choix du circuit et du niveau de difficulté étant quant à eux du ressort de l'hôte.

Le bouton Discussion: Ce bouton vous permet de rédiger des messages pour correspondre avec les autres joueurs (saisissez votre message dans la fenêtre inférieure de l'écran et cliquez sur Envoyer pour l'envoyer à son destinataire). Les messages s'afficheront dans la fenêtre centrale de l'écran de discussion, en indiquant l'expéditeur du message et le moment de l'envoi.

Le boutons Options: Celui-ci vous permet d'accéder aux options du jeu, pour modifier les choix des commandes, les options de graphisme, de son et de course.

Le bouton Quitter la session: Cliquez sur ce bouton pour quitter le jeu en mode multijoueur et revenir en mode un joueur. Si vous êtes l'hôte de la partie, le joueur suivant sur la liste deviendra automatiquement le nouvel hôte lorsque vous quitterez la session.



PRIX 4

GRAND

Le bouton Fermer la session:

Sélectionnez cette instruction si vous êtes l'hôte et si vous souhaitez mettre un terme à la partie

- Cliquez sur Prêt pour commencer. Le jeu attend que tous les joueurs cliquent sur la même instruction, le message "Prêt" clignotant afin d'inciter chacun à en faire de même (il se met à clignoter de plus en plus rapidement si les autres joueurs sont déjà prêts et n'attendent plus que vous). Une fois que tout le monde a cliqué, les autres options de connexion apparaissent en grisé et deviennent indisponibles.

L'écran Météo: Une fois que tous les joueurs ont cliqué sur Prêt, vous accédez à l'écran Météo. Il ressemble à l'écran Météo standard de Grand Prix 4, mais vous propose également de vous rendre à l'écran des Changements de dernière minute (et, depuis celui-ci, à l'écran de Configuration de la voiture), ainsi que les options Discussion ou Quitter la session. Enfin, il vous laisse l'option de Continuer/Revenir.

Cliquez sur le bouton Prêt clignotant pour indiquer que vous êtes prêt à prendre le départ.

L'écran des Changements de dernière minute (en réseau):

Cet écran récapitule les conditions de course (piste, météo) et vous propose une liste des pilotes, assortie du choix des pneus et des paramètres de votre stratégie d'arrêt aux stands. Depuis cet écran, vous pouvez accéder à l'écran de Configuration de la voiture, ainsi qu'aux options Discuter ou Quitter la session.

- Cliquez sur Continuer et Prêt pour commencer à jouer.

L'écran de connexion à deux joueurs: Lorsque vous vous connectez pour jouer à deux, le jeu vous amène à cet écran, qui vous montre les pilotes sélectionnés (votre ordinateur et celui de l'autre joueur). Vous pouvez également décider d'incarner un autre pilote en accédant à l'écran Choix du pilote. Si vous cliquez sur Autre machine, les commandes passeront à l'ordinateur de l'autre joueur. Vous pourrez les reprendre en cliquant sur Cette machine.

- Cliquez sur Continuer pour accéder au Menu principal.
- Cliquez sur Jouer pour prendre le départ.

Le mode 2 joueurs propose les raccourcis claviers suivants :

Envoyer un message à l'autre joueur = CTRL + M

Passer le contrôle à l'autre joueur (pour l'hôte) = CTRL + R

Raccrocher = CTRL + H

PARTIES MULTIJOUEUR DE TYPE "HOTSEAT"

Deux joueurs ou plus peuvent jouer à Grand Prix 4 sur le même ordinateur en sélectionnant une partie en mode Hotseat.

Pour ce faire, vous devez sélectionner plusieurs pilotes à partir de l'écran Choix du pilote (accessible depuis le Menu principal). La fenêtre d'informations centrale vous indiquera, par exemple, "2 pilotes sélectionnés. Multijoueur."

En mode Hotseat, le nombre de joueurs n'est limité que par le nombre maximum de pilotes pouvant prendre part au départ d'une course.

L'écran Configuration de la voiture fonctionne comme d'habitude (voir page 13). Il suffit simplement de sélectionner un pilote parmi la liste proposée, puis d'accéder normalement à l'écran de configuration de la voiture de ce pilote.

Comment fonctionne une partie en mode "Hotseat"

L'ordinateur accorde autant de temps à chacun des joueurs humains pendant la course. Par exemple, si deux joueurs décident de s'affronter sur 10 tours, ils choisissent chacun un pilote à partir de l'écran Choix du pilote. L'ordinateur détermine alors lequel des deux joueurs commence, la voiture de l'autre étant pilotée par l'ordinateur (ainsi que toutes les autres voitures, bien évidemment). L'ordinateur accorde alors un temps de pilotage égal à chaque pilote humain. Lorsque le moment du "passage de relais" approche, la diode située à droite du volant clignote et le message "Automatique dans 5 secondes" s'affiche à l'écran.

Le joueur qui est aux commandes le restera jusqu'au terme du compte à rebours, les secondes s'égrenant à l'écran. A "0", l'ordinateur prend le contrôle de la voiture, tandis que l'adversaire humain peut s'installer aux commandes. L'écran affiche alors le baquet de sa voiture, qui est encore pilotée par l'ordinateur, puis le message "Contrôle dans 5 secondes" s'affiche à l'écran. A "0", le second joueur prend le contrôle de sa voiture, et poursuit la course comme d'habitude.

Il est toujours possible de mettre le jeu sur pause et de revoir une action au ralenti. Cette option est même particulièrement recommandée pour ne rien manquer des temps forts de la course, et notamment comment les deux voitures rivales bataillent pour prendre la tête de la course.

Souvenez-vous de choisir une course suffisamment longue pour que chaque participant puisse jouer plus de quelques instants.

Lors des qualifications en mode Hotseat, les changements de joueur s'effectuent à chaque retour aux stands. La séance de qualifications s'achève dès que le temps imparti est terminé et que tous les joueurs ont utilisé le même nombre de jeux de pneus.

LEÇON DE PILOTAGE

INTRODUCTION

Tout le monde peut aller vite au volant d'une Formule 1 ; cela ne pose pas le moindre problème. Il suffit de s'installer dans le baquet, de mettre le contact et d'appuyer sur l'accélérateur jusqu'à se retrouver à fond de 6e. Ce n'est pas plus compliqué que ça. Le problème, c'est qu'il n'y a pas beaucoup de circuits qui ne soient constitués que d'une longue ligne droite. Et, dans la plupart des cas, quand on va trop vite, on finit dans le bac à sable dès la première courbe. C'est pour cela que les pilotes préfèrent dire qu'ils sont "rapides" plutôt qu'ils vont "vite". Pour eux, être "rapide" consiste à toujours piloter à la limite, sans jamais quitter la piste. Trois éléments sont indispensables pour pouvoir se montrer "rapide" en Formule 1 :

- Une voiture rapide.
- Une grande connaissance du circuit et de la trajectoire à suivre.
- La capacité à tirer le maximum de la voiture.

Mais que signifient exactement ces termes, et comment y parvient-on ?

En règle générale, une voiture rapide est dotée d'un moteur puissant, d'un bon facteur d'aérodynamisme et d'une excellente configuration équilibrant l'effet des suspensions, des trains roulants et des ailerons aérodynamiques. Certains paramètres dépendent intrinsèquement de la conception de la voiture, mais d'autres peuvent être intégralement modifiés par le pilote, afin de tirer la quintessence de la voiture - c'est ce que l'on les appelle les réglages.

La meilleure trajectoire est déterminée par les enchainements de virages et de lignes droites. Si vous avez choisi l'option Démarrage rapide, vous avez déjà eu l'occasion d'apprendre à connaître le tracé du circuit de Monza. De plus amples précisions sur le calcul de la trajectoire idéale vous sont présentées dans la section Techniques de pilotage (pour plus de détails, consultez la GPædia).

Mais il ne suffit pas de posséder une voiture rapide et de suivre la meilleure trajectoire possible - encore faut-il être capable de tirer la quintessence de sa voiture. C'est pour cette raison que vous, pilote, devez acquérir en même temps un style de conduite et une connaissance du pilotage qui vous permettront d'aller le plus rapidement possible, tout en y adaptant vos réglages. La configuration de votre voiture doit être adaptée à votre style de pilotage et, de même, votre style de pilotage doit être adapté à la configuration de votre F1. Tout le monde conduit différemment, aussi deux pilotes choisiront rarement la même configuration. Et n'oubliez pas qu'il est toujours possible d'améliorer vos temps en choisissant un réglage plus pointu ou en modifiant très légèrement votre conduite pour tirer parti au mieux des réglages choisis, même si cela ne vous permet que de gagner 1/1000e de seconde au tour !

Apprendre comment tirer le maximum de sa voiture est difficile mais passionnant. Voici par où commencer.



LES BASES DE LA CONFIGURATION

La seule manière pour vous de vous mesurer aux meilleurs pilotes de Grand Prix 4 consiste à prendre part aux réglages de votre voiture pour chaque circuit. Pour le moment, nous allons nous concentrer sur un circuit assez facile, en commençant par les bases de la configuration.

L'option Configuration de voiture est disponible à partir de nombreux menus du jeu, et même depuis l'affichage à cristaux liquides à l'intérieur de votre cockpit.

- Sélectionnez une séance d'Essais.
- Sélectionnez Italie pour procéder à vos premiers réglages.
- Sélectionnez Jouer et vous vous retrouverez dans le baquet de votre voiture. Vous voici à Monza ! Puis, à partir de l'affichage à cristaux liquides de votre cockpit...
- Sélectionnez Options de configuration. Cela vous amènera à l'écran de sélection de la configuration (Sélectionner config.), où vous pourrez choisir de courir avec la configuration par défaut ou de créer une configuration personnalisée. Sélectionnez alors Modif config utilisateur.
- Sélectionnez le bouton de Configuration de la voiture. Cela vous amènera à l'écran de configuration de base. Trois options vous sont alors proposées :

1. Config - bases vous permet de...

- Modifier l'angle des ailerons (avant/arrière).
- Modifier la répartition du freinage.
- Modifier vos rapports de transmission.
- Déterminer votre stratégie d'arrêt aux stands.
- Créer des configurations différentes pour les qualifications ou la course.
- Charger et sauvegarder vos configurations pour chaque circuit.
- Charger et sauvegarder vos configurations en fonction des conditions climatiques.
- Faire tout cela pour le pilote de votre choix.

Les autres options de l'écran Configuration - bases vous permettent de vous intéresser à un Autre circuit ou d'utiliser la configuration que vous avez choisie pour un autre circuit (Copie config).

2. Configuration avancée vous permet de...

...mieux contrôler la configuration de votre voiture en cliquant sur le bouton Avancé situé en bas de l'écran. Nous en reparlerons plus tard.

3. Inspecter voiture vous permet de...

...vérifier l'usure du plancher et des pneumatiques. Là encore, nous verrons cela plus tard. Tout cela risque de vous paraître extrêmement complexe au début, mais ne vous en faites pas. Commencez par vous habituer au circuit en profitant de la configuration par défaut et entraînez-vous à réaliser des bons temps autour d'un circuit au moins et, lorsque vous vous sentirez suffisamment sûr de vous, vous pourrez modifier un ou deux réglages ; et vous devriez alors constater une évolution des performances de votre voiture.

CONFIGURATION DE VOITURE - OPTIONS DE BASE

Ne touchez à rien, mais commencez juste à regarder les options de base qui vous sont proposées...

Inclinaison des ailerons

En règle générale, les ailerons d'une Formule 1 ont pour fonction de la plaquer au sol, ce que l'on appelle l'appui aérodynamique. Ce phénomène confère une meilleure adhérence à la voiture et donc plus de vitesse dans les courbes mais, dans le même temps, son accélération est limitée en ligne droite car son aérodynamisme souffre de cette configuration.

Vous pouvez modifier la force de l'appui aérodynamique généré par l'aileron avant (que l'on appelle également "moustaches") et l'aileron arrière de la voiture en utilisant une échelle de 1 à 20. Plus la valeur est élevée, plus l'appui aérodynamique est important. Cliquez sur les boutons +/- pour modifier le réglage.

Répartition du freinage avant/arrière

Les Formules 1 ont un centre de gravité extrêmement bas, qui est situé juste derrière le pilote. Si vous freinez fort à grande vitesse, les masses - supportées par les roues - se déplacent vers l'avant de la voiture. Il est donc nécessaire de répartir l'action des freins au mieux afin de prendre en compte ce déplacement du centre de gravité au cours des décélérations violentes.

On procède en choisissant quelle doit être la puissance relative des freins avant et arrière. Souvenez-vous toujours que, sur piste sèche, il vaut mieux avoir une puissance de freinage plus importante à l'avant qu'à l'arrière. L'échelle qui vous est proposée va de 50% à 75%, plus la puissance de freinage est transférée vers l'arrière. Modifiez la répartition grâce aux boutons +/-.

Rapports de transmission

Vos rapports de transmission doivent être modifiés pour chaque circuit. On le fait généralement en réglant la 6e ou la 7e comme vitesse maximale possible sur le circuit (au bout de la plus grande ligne droite) et la 1ère pour la vitesse d'entrée dans le virage le plus serré. Après cela, il ne reste plus qu'à répartir de manière égale les vitesses restantes entre ces deux rapports, même s'il est préférable d'adapter les rapports aux différents virages.

Cette étape est extrêmement importante, car les différents pignons de boîte que vous choisirez d'utiliser influenceront considérablement sur l'accélération de la voiture, mais aussi sur sa vitesse maximale et son comportement dans les courbes.

- Les rapports doivent être "courts" - c'est-à-dire que les pignons sont plus rapprochés - pour les circuits présentant peu de lignes droites et de nombreuses chicanes. Cela vous permet d'accélérer rapidement, au détriment de la vitesse de pointe. Plus les pignons sont rapprochés les uns des autres, moins le rapport inférieur doit fournir d'efforts pour atteindre la plage d'utilisation du rapport supérieur.
- Par contre, les rapports plus "longs" - les pignons sont plus espacés entre eux - sont préférables pour les circuits proposant davantage de lignes droites. Plus les pignons sont espacés les uns des autres, plus l'effort qu'ils doivent fournir pour atteindre la plage d'utilisation du rapport supérieur est élevé, mais plus la vitesse de pointe sur le dernier rapport sera élevée. Les rapports peuvent être réglés de 1 à 64. Modifiez-les en cliquant sur les boutons +/-.

MISE EN PRATIQUE

Il est désormais temps d'essayer vos modifications. Certains réglages influent directement sur le comportement de la voiture, comme vous vous en apercevrez de suite. D'autres sont plus difficiles à déceler, mais vous finirez par constater qu'ils vous permettent d'améliorer votre temps au tour, du moins si vous conduisez de manière constante. Enfin, tous les réglages et leurs effets peuvent être décortiqués à l'aide du Guide d'analyse des performances (dont nous parlerons ultérieurement).

Démonstration rapide

Afin de voir à quel point les modifications de la configuration peuvent influencer sur les performances de la voiture, livrez-vous à l'exercice suivant, qui consiste à modifier de façon très importante l'inclinaison de l'aileron. La procédure a bien évidemment été exagérée à l'extrême, dans le but de vous montrer l'importance de la configuration, avant et après ; cette procédure s'applique en principe aux autres zones de la voiture



GRAND PRIX 4

Nous allons retourner à Monza, piste rapide proposant de longues lignes droites et des virages ne nécessitant pas une énorme adhérence, car peu serrés. On dit de ce circuit qu'il est à faible appui aérodynamique, ce qui signifie qu'en temps normal, l'aileron est presque réglé à l'horizontale (angle quasiment nul, puisque c'est l'angle qui génère l'effet de force).

- Sur l'écran de Configuration de voiture, cherchez les boutons de réglage de l'aileron arrière. Nous allons augmenter l'angle de ce dernier façon très importante...

- Cliquez cinq fois de suite sur le bouton +.

- Cliquez sur Sauvegarder config, ce qui vous amènera à l'écran de Sauvegarde de configuration.

- Dans la fenêtre de dialogue Nom de fichier, nommez votre configuration "Config1.cso" et cliquez sur OK afin de revenir à l'écran Configuration de voiture.

- Cliquez une nouvelle fois sur OK pour revenir à l'écran des Options aux stands, et sélectionnez Revenir cockpit.

Vous vous retrouvez dans votre voiture, et l'angle de votre aileron arrière aura été modifié.

- Sélectionnez Quitter stands sur l'écran à cristaux liquides, et effectuez deux tours de piste afin que votre temps soit chronométré.

- Une fois que vous aurez franchi la ligne d'arrivée, appuyez sur CTRL + Q pour retourner aux stands (ou rendez-vous y au volant de votre voiture, si vous préférez).

- Sélectionnez maintenant Config depuis votre affichage cockpit pour accéder au menu Options aux stands.

- Sélectionnez Récupérer les données enregistrées (une barre lumineuse vous indique la progression de la sauvegarde).

- Sélectionnez Voir les données enregistrées pour accéder à l'écran d'Analyse des performances.

L'écran d'Analyse des performances est un utilitaire très puissant qui vous permet de sélectionner un tour de votre choix et d'analyser de nombreux paramètres de votre conduite et/ou du comportement de votre voiture.

- Sélectionnez Tour 1 (il devrait s'agir du tour complet) et cliquez sur Sauvegarder le tour pour accéder à l'écran de Sauvegarde des performances.

- Indiquez un nom de fichier (Perf1.pao) et cliquez sur OK.

Vous venez de créer un tour d'analyse des performances à Monza pour une voiture dotée d'un aileron réglé à un angle élevé.

- Quittez maintenant cet écran (en cliquant sur Ret), et sélectionnez Configuration de voiture à partir de l'écran Options aux stands.

- Ramenez ensuite l'aileron arrière à sa position initiale en cliquant cinq fois sur le symbole "-".

- Cliquez sur OK puis sur Revenir cockpit.

Vous vous retrouverez maintenant dans le baquet de votre voiture, et l'inclinaison de l'aileron arrière aura été ramenée à sa valeur initiale.

- Comme précédemment, sélectionnez Quitter stands et effectuez deux tours de piste afin que votre temps soit chronométré, puis appuyez sur CTRL + Q pour retourner aux stands (ou revenez-y au volant de votre voiture, si vous préférez).

- Cela fait, sélectionnez Config sur l'afficheur à cristaux liquides de votre cockpit pour accéder au menu Options aux stands.

- Sélectionnez Récupérer les données enregistrées.

- Sélectionnez Voir les données enregistrées pour accéder à l'écran d'Analyse des performances.

- Sélectionnez Tour 4 (il devrait s'agir du tour complet) et cliquez sur le bouton Sauvegarder le tour pour accéder à l'écran de Sauvegarde des performances.

- Choisissez un nom de fichier (Perf2.pao) et cliquez sur OK.

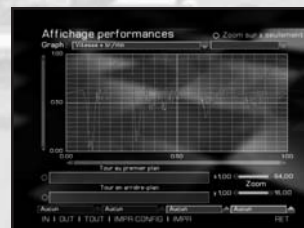
Vous venez de créer un tour d'analyse des performances à Monza pour une voiture dotée d'un aileron réglé à un angle faible. Vous disposez désormais de deux fichiers de type ".pao" (le "p" et le "a" signifiant "analyse des performances", tandis que le "o" est la lettre code pour Monza).

- Sélectionnez Perf1 et cliquez sur Copier en arrière-plan (le fichier s'affichera dans la partie inférieure de l'écran).

- Sélectionnez Perf2 et cliquez sur Copier au premier plan (le fichier s'affichera dans la partie inférieure de l'écran).

- Cliquez sur Graphique tours sél. Pour accéder à l'écran d'Affichage des performances.

- Utilisez le menu déroulant (situé en haut de l'écran) pour sélectionner la courbe Vitesse + trs/mn.



Le graphique montre le tour complet.

Reportez-vous à la Gpaedia pour plus de détails sur la manière d'utiliser les graphiques de performance.

- Vous pouvez si vous le souhaitez augmenter la valeur de zoom (cliquez sur la fenêtre pour augmenter la barre verte) et utiliser les touches +/- pour faire défiler le graphique dans son intégralité.

- Sélectionnez ensuite l'option Carte (au centre). Elle vous indiquera la portion de circuit analysée par le graphique.

Pouvez-vous voir à quel endroit on atteint la vitesse la plus élevée à Monza ? Pensez-vous être capable d'atteindre une vitesse plus élevée encore en réduisant davantage l'angle de l'aileron arrière ? Pourquoi ne pas essayer ?

Vous savez maintenant quel est l'intérêt de l'analyse des performances : cela vous permet d'essayer différentes configurations de voiture, puis d'examiner les résultats avec soin afin de pouvoir choisir les meilleurs réglages possibles. Cette option prend en compte toutes les données mesurables. Elle reproduit fidèlement le comportement d'une Formule 1 et constitue donc un élément incontournable du jeu.



GRAND PRIX

Gezondheidswaarschuwing

Een zeer gering aantal mensen is vatbaar voor bepaalde lichteffecten of lichtpatronen. Het kijken naar televisiebeelden of het spelen van videospelletjes kan bij deze mensen een epileptische aanval veroorzaken. Dit kan ook voorkomen bij iemand die nog nooit eerder een aanval heeft gehad. Als jij of iemand anders in je familie aan epilepsie lijdt, adviseren wij je om voor het spelen van een videospel je huisarts te raadplegen. Ga meteen naar je huisarts als zich tijdens het spelen één van volgende symptomen voordoet: duizeligheid, wazig zicht, spiertrekkingen of andere ongecontroleerde bewegingen, flauwvallen, desoriëntatie of krampen.



Simergy

Simergy Ltd., Woodford House, Woodford Road, Watford, Herts. WD17 1DL www.simergy.com

Hallo,

Mijn naam is Geoff Crammond en als je dit leest, betekent dat waarschijnlijk dat je Grand Prix 4 hebt gekocht. Bedankt!

Grand Prix 4 is de nieuwste deel uit de Grand Prix-reeks, waaraan ik ruim 10 jaar geleden ben begonnen. Computers en techniek zijn sindsdien ingrijpend veranderd. Zo is bijvoorbeeld de gehele omvang van het project enorm toegenomen. Sinds het verschijnen van Grand Prix 3 in 2000 zijn meer dan 60 manjaren werk in dit spel gestoken!

In Grand Prix 4 zul je een enorme sprong voorwaarts zien wat betreft het uiterlijk van het spel. Dit werd mogelijk door de nieuwe graphics-engine die speciaal is ontwikkeld om alle mogelijkheden van de moderne grafische kaarten uit te buiten. Bovendien maken we voor het eerst gebruik van GPS-gegevens om de circuits zo precies mogelijk weer te geven: het baanontwerp, de breedte, hoogte, hellingshoek en welving van de bochten, maar ook de zeer belangrijke vorm en profielen van de kerbstones, komen nu exact overeen met de werkelijkheid.

Maar sommige dingen veranderen nooit - zoals altijd is het ons streven om iets te produceren dat zo authentiek mogelijk is, terwijl het tegelijkertijd ook zo speelbaar mogelijk blijft. We hopen dat je het bij het passeren van de finishvlag, na het winnen van een enerverende en uitputtende race, met ons eens bent dat - zoals op de verpakking staat - geen game dichter bij de werkelijkheid komt!

Geoff



GRAND PRIX 4

INSTALLATIE

- Plaats de Grand Prix 4 cd-rom in de cd-romspeler. Als de optie bericht bij automatisch invoegen is geactiveerd zal het installatiescherm van Grand Prix 4 worden geopend.
- Klik op de knop 'Install' en volg de instructies die in beeld verschijnen.
- Als de optie bericht bij automatisch invoegen niet is geactiveerd moet je op het Windows® Bureaublad dubbelklikken op het icoontje 'Deze Computer'. Dubbelklik hierna op het icoontje voor de cd-romspeler en vervolgens op 'Setup.exe'. De simulatie wordt nu geïnstalleerd.
- Volg alle instructies die in beeld verschijnen.
- Zodra Grand Prix 4 is geïnstalleerd zal het terug te vinden zijn in 'Programma's' in het START-menu.

Laden

- Selecteer Start > Programma's > Infogrames > Grand Prix 4. Het spel wordt nu geladen.

DEZE HANDLEIDING

Deze handleiding is zo ingedeeld dat nieuwe spelers een introductie tot het spel krijgen en zij bovendien worden aangespoord hier dieper op in te gaan om zoveel mogelijk elementen van de werkelijke simulatie onder de knie te krijgen. Als je een ervaren Grand Prix 3 speler bent, zul je bekend zijn met de standaard besturingsfuncties en kun je waarschijnlijk vrij snel beginnen te racen. Denk er echter wel aan dat er wat verschillen bestaan tussen Grand Prix 3 en Grand Prix 4. Het loont dus zeker de moeite om de handleiding en de GPædia te lezen om alle besturingsfuncties van de simulatie te begrijpen.

GPædia

Dit onderdeel kan worden geopend in het menu en biedt informatie over Formule 1 in het algemeen en over het seizoen 2001. Je vindt hier ook nuttige informatie met betrekking tot het afstellen van de wagen, pitstops, hoe deze het beste kunnen worden gebruikt en wie precies wat doet tijdens een pitstop.

HET BESTAND "README"

Deze handleiding zal je wegwijzen maken in de meeste onderdelen van Grand Prix 4, maar het is mogelijk dat hij niet de meest actuele informatie bevat vanwege de tijd die nu eenmaal nodig is voor het drukken van de handleiding. We adviseren daarom om voor de allernieuwste informatie het bestand "Readme" te raadplegen. Dit bestand staat op de cd-rom en kan worden geselecteerd door in de programmagroep te klikken op "Readme".

INHOUDSOPGAVE

34

34
Installatie

36
Besturing

37
Het spel beginnen

47
Instrumentarium in de cockpit

51
Camerastandpunten

53
TV-regisseur

53
GPædia

54
De circuits van het Formule 1 Wereldkampioenschap

54
Multiplayer

57
Rijgedrag

62
Credits

63
Klantenservice



BESTURING

Door deze gehele handleiding zul je verwijzingen aantreffen naar het gaspedaal, de remmen, schakelen en sturen. Hoe deze werken is afhankelijk van je voorkeur voor besturing met het toetsenbord, joystick, stuurwiel of joypad. De standaard besturingsfuncties voor toetsenbord en joystick zijn:

BESTURING MET HET TOETSENBORD

Gas geven	A
Remmen	Z
Naar links sturen	<
Naar rechts sturen	>
Opschakelen	gas geven met toets A + Spatiebalk
Terugschakelen	Spatiebalk

(Als je afzonderlijke toetsen gebruikt voor het op- en terugschakelen is het niet nodig om gas te geven terwijl je opschakelt.)

BESTURING MET EEN JOYSTICK

Gas geven	Naar voren duwen
Remmen	Naar achteren trekken
Naar links sturen	joystick naar links
Naar rechts sturen	joystick naar rechts
Opschakelen	Gas geven + vuurknop indrukken
Terugschakelen	Vuurknop indrukken

(Als je afzonderlijke knoppen gebruikt voor het op- en terugschakelen moet je geen gas geven.)

Opmerking: Alle bovenstaande besturingsfuncties kunnen worden gewijzigd.

OVERIGE TOETSEN

Toetsen voor racehulp:	
Auto Brakes (automatisch remmen)	F1
Auto Gears (automatisch schakelen)	F2
Auto-right the Car (wagen automatisch rechtzetten)	F3
Indestructible (onverwoestbaar)	F4
Show Best Line (ideale lijn weergeven)	F5
Suggested Gear (aanbevolen versnelling)	F6
Traction Control (tractieregelsysteem)	F7
Steering Help (stuurhulp)	F8
Launch control (starthulp)	F9

Actietoetsen:	
Toestemming vragen om Pit binnen te komen	Enter/Return
Terug naar Pits (kwalificatie/training)	SHIFT + Q
Race opgeven	Esc
Pauze	P
Pauze (bij gebruik van een joystick)	Spatiebalk

Overige toetsen:	
Naam van de coureur tonen	N
Processorbelasting bekijken	O
Kijkhoek uit cockpit verlagen	- (min)
Kijkhoek uit cockpit verhogen	+ (plus)
Technische gegevens van de pc	CTRL + I
Virtueel naar links kijken	X
Virtueel naar rechts kijken	C

Toetsen voor herhalingen	
Herhaling	R (als het spel is GEPALZEERD)
F1	Blok terugspoelen
F2	Blok vooruitspoelen
F3	Afspelen/Pauze
F4	1 beeld vooruit
F5	Snel terugspoelen
F6	Terugspoelen
F7	Vooruitspoelen
F8	Snel vooruitspoelen
F9	icoontjes tonen/verbergen

Toetsen voor spelaanzicht:	
Zicht vanuit de cockpit van je wagen	Pijltoets rechts
T-Cam	pijltoets rechts indrukken
Baancamera's	Pijltoets links
Boordcamera's alle wagens	Page Up (Bladeren)
Volgcamera	Page Down
Omgekeerde volgcamera	Delete
Voorliggende wagen	Pijltoets omhoog
Achterliggende wagen	Pijltoets omlaag
Terug naar eigen cockpit	Home
Regisseur-stand	Insert

Toetsen voor netwerk:	
Alle deelnemers terug naar Menu'schem	SHIFT + U

Toetsen voor Two Player Link:	
Bericht verzenden	CTRL + M
Bediening menu's van host overgeven aan andere speler	CTRL + R
Verbinding verbreken	CTRL + H

HET SPEL BEGINNEN

EEN RONDE OP MONZA VOOR ROOKIES

• Installeer en laad Grand Prix 4 zoals hiervoor is beschreven. Na de inleidende beelden kun je een keuze maken uit de opties Main Menu (Hoofdmenu), Quickrace (Snelle race), Quicklaps (Snelle ronde) of Gpaedia. Selecteer Quickrace als je snel kennis wilt maken met Grand Prix 4. Maar in het kader van deze rijles...



GRAND PRIX 4

GEOFF CRAMMOND'S

- Klik op Main Menu.

Voor de duur van deze Quickstart lessen zul je onder je eigen naam aan de race deelnemen. Hiervoor moet je het team selecteren waarvoor je wilt rijden en de naam van een van de coureurs wijzigen.

- Klik op de venster Driver (Coureur) om het scherm Driver Select (Coureur selecteren) op te roepen.

- In het scherm Teams is een van de coureurs al geselecteerd. Klik op de naam van de coureur om de selectie ongedaan te maken.

- Selecteer de naam van de coureur die je voorkeur heeft en klik op Edit Names (Namen wijzigen).

- Typ je naam in (of de naam waaronder je aan de race wilt deelnemen) en klik op OK.

Je bent nu een coureur die racet voor het team van je keuze. In de achtergrond van het beeld verschijnt het logo van je team. Vanaf dit scherm kun je ook toegang krijgen tot je individuele Car Setup (wagenafstelling-) opties en de naam van de coureur opslaan. Maar voor deze oefening, klik je op OK en keer je terug naar het Main Menu. De naam die je hebt ingetypt wordt nu getoond als de Driver. Monza is uitverkoren als het circuit waarop je rijvaardigheden eens danig aan de tand zullen worden gevoeld.

- Klik op het venster Track (Circuit). Je komt nu terecht in het scherm Track. Rechts in beeld verschijnt een lijst met de circuits van het seizoen 2001.

- Klik op Italy (Italië) waarna je automatisch terugkeert naar het Main Menu.

In het venster Track is nu Italië verschenen. Kies het soort race dat je wilt rijden.

- Klik op het venster Race Type (Soort race) en selecteer Free Practise (Vrije training).

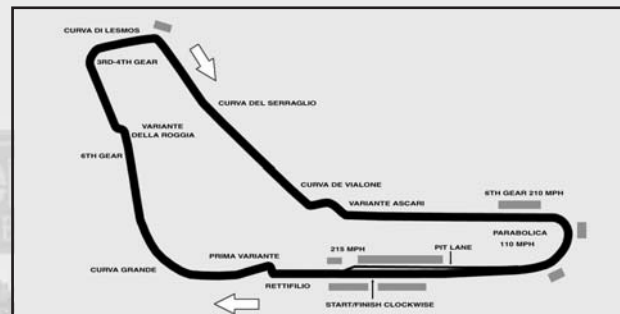
- Hierna keer je automatisch terug naar het Main Menu. Alle voorbereidingen zijn nu verricht. Het is tijd om te racen!

- Klik op de knop Drive (Racen). Je zult het scherm Weather (Weer) te zien krijgen met informatie over het huidige circuit (Current Track) de toestand van de Lucht (Sky) en de voorspelde kans op regen (Forecast).

- Klik op OK om te beginnen aan je eerste trainingssessie.

Je zit nu in de cockpit van je Ferrari in de pits op Monza. Net als bij elke andere trainingssessie is dit het moment waarop de instrumenten en de besturing worden getest...

- Onder het LCD-scherm op het stuurwiel, bevindt zich een rij met zeven lampjes. Elk daarvan correspondeert met een Driving Aid (Racehulp) die is ontworpen om je te helpen bij het besturen van de wagen. Met de toetsen F1 tot en met F9 kunnen al deze racehulpen worden in- en uitgeschakeld. In het speltype Rookie (Groentje) zouden alle lampjes moeten branden. Als dat niet zo is, druk dan op de betreffende F-toets. Suggested Gear (Aanbevolen versnelling - F6) is voor deze sessie niet nodig. Als de Driving Aids zijn geactiveerd, hoeft je jezelf geen zorgen te maken over schakelen of remmen: dit gebeurt automatisch en je krijgt ook hulp bij de standaard stuurbewegingen op het circuit. Het is mogelijk dat je een crash maakt als je te ver van de ideale lijn afwijkt, maar je wagen zal geen schade oplopen. Als je door een slip naast de baan raakt, zal de wagen - zodra die tot stilstand is gekomen - automatisch worden rechtgezet op het circuit met de neus in de goede richting. Je kunt hierdoor meteen weer verder met de sessie.



Bestudeer nu de plattegrond van het circuit van Monza hieronder...

- Zoek de Start/Finishlijn en laat je ogen de baan volgen met de wijzers van de klok mee, tot je weer terug bent bij de Finishlijn. Controleer op welk punt de pitstraat samenkomt met het circuit, zodat je exact weet wanneer je weer op het racecircuit bent. Onthoud het baanontwerp zodat je kunt anticiperen op de bochten. Naarmate je racekwaliteiten verbeteren en je meer ervaring hebt opgedaan, zul je beseffen hoe belangrijk het is elk circuit te kennen als je broekzak, om successen te behalen.

Je wagen staat momenteel nog op de krikken in de pitbox.

- Selecteer op het LCD de optie Leave the Pits (Pits verlaten) door de Bedieningsfuncties voor gas geven en remmen te gebruiken. Druk vervolgens op de knop of toets voor het schakelen. De wagen komt omlaag van de krikken en je ziet een nieuw LCD-schermje verschijnen in het vensterje op het stuurwiel.

- Druk nu het gaspedaal langzaam in... Je wagen begint vooruit te rijden (als dat niet gebeurt, controleer dan of je toets F2 hebt ingedrukt en dat het tweede lampje voor de Racehulp brandt).

- Stuur de pitbox uit en rijd de pitstraat uit. Denk eraan dat je tijdens de echte race bent gebonden aan een snelheidslimiet van 50 mijl (80 km/u) in de pitstraat. Je kunt de simulatie op ieder gewenst moment pauzeren door op de toets P te drukken (of de Spatiebalk, als je een joystick, stuurwiel of joypad gebruikt). Druk nogmaals op P om verder te spelen. Tijdens deze sessie, kun je net zo vaak pauzeren als je nodig vindt zodat je de plattegrond van het circuit kunt bestuderen en kunt anticiperen op wat gaat komen. Nadat je de pitstraat bent uitgereden en bij het hoofdcircuit bent aangekomen, moet je nog even wachten met het passeren van de onderbroken witte streep. Eenmaal op het werkelijke circuit aanbeland, wordt de witte streep vervangen door een lange gele stippellijn.

- Probeer als je op het circuit rijdt het midden van het stuurwiel in lijn te houden met de witte stippellijn. Deze witte lijn is de Best Driving Line, de ideale lijn die wordt afgebeeld nadat de betreffende racehulp is geactiveerd met de F5-toets. Het geeft de snelst mogelijke racelijin aan om bochten aan te snijden en uit te sturen zonder van de baan te raken. Op een bepaalde moment voor de eerste bocht zul je een wit bord zien met een zwarte, naar rechts gebogen pijl en daarna afstandsbornen met de aanduiding 200 en 100. Deze bornen geven aan hoeveel meter je nog bent verwijderd van de bocht naar rechts.



GRAND PRIX 4

- Dit is een goed moment om de simulatie te pauzeren en het ontwerp van het circuit van Monza nog eens te bekijken. De eerste bocht op Monza is een rechterbocht die wordt gevolgd door een scherpe bocht naar links. Deze chicane draagt de naam Prima Variante.
- Zoek de Prima Variante op de plattegrond van het circuit en bekijk de volgende bocht, de Curva Grande.

Dit is nu precies waar het bij het racen in de Formule 1 om draait: jezelf bewust zijn van het volgende deel van het circuit en ervoor zorgen dat je goed bent voorbereid om daar zonder kleerscheuren doorheen te komen. Alleen als je weet wat je te wachten staat kun je iedere bocht optimaal insturen.

- Laat de simulatie weer verder lopen door terug te gaan naar het hoofdscherm en op te Return to Cockpit klikken.
- Stuur voorzichtig door de Prima Variante (probeer niet te snel te gaan) – rechts en dan links en vervolgens weer enigszins naar rechts naar een kort recht stuk. Probeer de stippellijn te blijven volgen, ook al lijkt deze soms naar een plek naast de baan te leiden. Als je daadwerkelijk van de baan raakt, stuur je de wagen terug naar het asfalt (pas op, want gras of gravel kunnen glibberig zijn). Als je een slip hebt gemaakt en met de neus van de wagen in de verkeerde richting staat (en de racehulp Auto-right the Car (Automatisch rechtzetten van de wagen) is geactiveerd met behulp van de toets F3), moet je overal van afblijven. Wacht tot de wagen vanzelf weer in de juiste richting wordt gezet.
- Merk op hoe de ideale lijn je uit deze laatste bocht laat komen door de volle breedte van de baan te gebruiken en je naar de linkerzijde van de weg te leiden, klaar voor de nadering van de lange flauwe bocht naar rechts, de Curva Grande. Je zult waarschijnlijk merken dat je deze bocht behoorlijk snel kunt nemen.
- Rij het rechte stuk af en ga onder de brug door. Meteen na de brug komt een bocht naar links.
- Druk op de Escape en op de knop View Track (Circuit bekijken) en kijk opnieuw naar de plattegrond van het circuit. Deze linker bocht is het eerste deel van de Variante della Roggia: een nieuwe chicane. Controleer hoe deze eruit ziet en visualiseer hoe je hem zult nemen.
- Kijk nu wat verderop op de plattegrond naar de drie bochten en probeer je voor te stellen hoe deze eruit zien vanuit de cockpit.
- Druk nogmaals op de pauzeknop om verder te gaan.
- Stuur door de chicane en steven af op de volgende twee bochten naar rechts (Lesmo 1 en Lesmo 2). Hierna wacht je een lang, aflopend, recht stuk.
- Geef gas! Werp een blik op de versnellingsindicator (het rode getal in het midden van het display op het stuurwiel) terwijl de wagen snelheid maakt en automatisch opschakelt. Luister naar het geluid van de motor en bekijk de lampjes van de toerentellers terwijl er wordt op- en teruggeschakeld. Leer jezelf aan om regelmatig een snelle blik te werpen op de displays en in de spiegels te kijken terwijl je met hoge snelheid rijdt. Aan het einde van dit rechte stuk ligt een ongewone chicane die de Variante Ascari heet. Pauzeer, controleer de plattegrond, analyseer en onthoud de informatie, laat het spel weer verder lopen en rij door de bochten terwijl je de ideale lijn volgt. Hoe meer je in je geheugen kunt prenten, des te eenvoudiger het nemen van de bochten met hoge snelheid wordt.
- Accelereer op het rechte stuk en kijk of de automatische versnelling de hoogste versnelling (de 6e of 7e) bereikt voordat de automatische remhulp je weer vaart laat minderen voor de Curva Parabolica. Als je uit de bocht komt zie je de tribunes, de pits en een gele stippellijn die de ingang van de pitstraat markeert. Denk eraan dat de ingang van de pit op elk circuit anders is; het is belangrijk om deze te bekijken als onderdeel van je voorbereidingen op de race.
- Blijf de witte stippellijn volgen. Je bent nu weer terug op het rechte stuk bij de start/finish: de Rettifilino Tribune.

- Geef vol gas. Je ziet de starting grid – de plekken waar de wagens staan opgesteld voor de start van de race – en een dikke ononderbroken witte streep in de breedte van het asfalt. Deze markeert het einde van deze ronde.
- Als je de streep passeert begin je aan je eerste 'flying lap', een volle ronde op snelheid: op het display in de cockpit begint de klok te lopen die rondetijd aangeeft. Je kunt het spel op elk gewenst moment pauzeren om nog eens naar de plattegrond van het circuit te kijken – dit heeft geen invloed op je rondetijd.
- Bekijk na het voltooiën van je eerste volle ronde je rondetijd en rij nog een rondje om te zien of je die vorige rondetijd kunt verbeteren.

ZELF REMMEN

Ook al is de gebruikte remhulp voor automatisch remmen effectief, het blijft maar een hulpmiddel voor bij het racen. Om de snelst mogelijke rondetijden te halen moet je zelf de remmen bedienen. Als je ervan overtuigd bent dat je het sturen en volgen van de ideale lijn onder de knie hebt, schakel dan de racehulp Auto-brakes (Automatisch remmen) uit:

- Druk op F1 en controleer of het lampje voor automatisch remmen in de rij groene lampjes onder het LCD is gedoofd. Het is nu aan jou te bepalen wat het beste moment is om te remmen terwijl je je rondjes maakt op Monza! De wagen zal nu heel anders aanvoelen. De bediening van de remmen is afhankelijk van de gekozen besturingsmethode:

Toetsenbord : Remmen = Z

Joystick : Remmen = Naar achteren trekken

ZELF SCHAKELEN

- Als je er klaar voor bent om te proberen zelf te schakelen, zet je de wagen stil op een recht stuk van het circuit. Druk dan F2 in om de racehulp Auto-gears (Automatische versnelling) uit te schakelen.
- Druk vervolgens op F6 om de eerder tijdens deze sessie uitgeschakelde racehulp Suggested Gear (Aanbevolen versnelling) weer te activeren. Het corresponderende icoontje licht op in het display. Je bepaalt nu zelf ALLE gekozen versnellingen, maar om je terzijde te staan zie je regelmatig een getal verschijnen in het schermje Suggested Gear. Dit getal geeft aan in welke versnelling je zou moeten rijden bij het ingaan van de VOLGENDE bocht. De manier van schakelen is afhankelijk van de gekozen besturingsmethode:

Toetsenbord : Opschakelen = Gas geven (Toets A) + Spatiebalk

Terugschakelen = Spatiebalk

Joystick : Opschakelen = Gas geven + Vuurknop indrukken

Terugschakelen = Vuurknop indrukken

Opmerking : Als je aparte knoppen gebruikt voor het schakelen, dan hoeft je geen gas te geven om op te schakelen.



GRAND PRIX 4

- Defen het op- en terugschakelen en let daarbij op de rode versnellingsindicator.
- Probeer de wagen in z'n vrij te zetten (N) en geef dan gas. De motor maakt toeren en je hoort een hoog geluid.
- Trap het gas in en kijk hoe het aantal toeren op de digitale toerenteller oploopt. Schakel dan naar de eerste versnelling, maar zorg ervoor dat je toeren blijft draaien -niet teveel, want dan kan de wagen gaan spinnen. Op de rode versnellingsindicator in het midden wordt de '1' zichtbaar om aan te geven dat je in eerste versnelling hebt geschakeld. Je begint vooruit te rijden...
- Luister naar de veranderingen in het motorgeluid en kijk op de snelheidsmeter hoe je snelheid toeneemt.
- Accelereer en let op de lampjes van de toerenteller die beginnen te branden naarmate de motor meer toeren maakt. Als het rode lampje aan het einde van de reeks groene lampjes gaat branden moet je naar de tweede versnelling opschakelen (in het s chempje zie je een '2').
- Probeer op te schakelen tot en met de vierde versnelling en probeer dan terug te schakelen voor een bocht door te letten op de indicator Suggested Gear.

Opmerking : Je hoeft niet te remmen als je terugschakelt, maar je moet geen gas geven. Je wagen heeft zes of zeven versnellingen vooruit, een vrijstand (N) en een achteruit (R). Als de achteruit is ingeschakeld, moet je gas geven om achteruit te rijden (net als in een echte auto).

DE PITS BINNENRIJDEN

Als je eenmaal bekend bent met het circuit van Monza en de basisbesturing van de wagen, kun je het binnenrijden van de pits oefenen.

- Druk op elk gewenst moment tijdens de ronde voorafgaande aan je bezoek aan de pits op de Enter-toets om je pit crew te laten weten dat je binnen wilt komen. Op het instrumentenpaneel wordt het pitlampje groen, om aan te geven dat je binnen mag komen. Als het pitlampje rood is, is de crew bezig met de andere wagen van je team. Rij dan nog een rondje door voordat je het opnieuw probeert.



- Rij langzaam de pitstraat in, aan de binnenkant van de onderbroken gele streep. De simulatie zal je dan naar het correcte vak 'dirigeren', waar de pitcrew je wagen zal terugduwen in de pitbox. Terwijl je wagen wordt opgekrakt door je crew, verschijnt het menu Pit Options (Pit-opties) in het LCD van de cockpit. Hierdoor kun je aangeven wat er dient te gebeuren: Fuel (Brandstof) bijtanken, Tyres (Banden) wisselen, Leave the Pits (Pits verlaten) of de Car Setup Options (Opties voor wagenafstelling) oproepen. Gebruik de toetsen A en Z, of beweeg de joystick naar voren/naar achteren om in het LCD-scherm van de cockpit de gewenste optie te selecteren.

Opmerking : Grand Prix 4 bevat extreem gedetailleerde Car Setup Options, variërend van Elementair tot Geavanceerd (Level 1) en Geavanceerd (Level 2). Om ten volle van de simulatie te kunnen genieten, vind je verderop in deze handleiding veel informatie over het afstellen van de wagen voor de omstandigheden op de circuits.

BIJTANKEN

- Selecteer eerst de optie Fuel (Brandstof) in het LCD-menu in de cockpit.
- Draai het stuur naar links of rechts om de hoeveelheid te tanken benzine (aangegeven in aantal ronden) te veranderen.
- Druk op de spatiebalk of op de vuurknop van de joystick om het menu Fuel te verlaten.

BANDEN

- Selecteer in het LCD-menu in de cockpit de optie Tyres (Banden). Het LCD laat zien welke sets banden beschikbaar zijn en het aantal ronden dat elke set al is gebruikt. Boven het LCD staat het type band.
- Druk op de toetsen A of Z of beweeg de joystick naar voren/naar achteren voor het maken van een selectie. Kies een ander type band door naar links of rechts te sturen. Na het selecteren van de optie Tyres in het LCD-scherm zie je drie sets banden die zijn gemerkt met 0, drie sets gemerkt met r1, r2, r3, drie sets gemerkt met q1, q2, q3 en een set gemerkt met qr. De sets met 0 zijn voor de trainingen. De sets van het type 'r' zijn bestemd voor de race (r1 zijn de banden waarmee je de race begint, r2 worden bij de eerste bandenwissel gemonteerd, enz.). Je kunt deze sets echter ook tijdens het trainen gebruiken als je de andere sets van type 0 hebt verbruikt. De sets van type q zijn gereserveerd voor de kwalificatiesessies, met uitzondering van de ene set qr welke zowel voor de kwalificatie als tijdens de race kan worden gebruikt.

Opmerking : Een set bestaat uit 4 banden. Denk eraan dat de verschillende bandensets zijn bestemd voor verschillende condities: twee soorten droogweerbanden (Dry) - Hard (Hard) en Soft (Zacht) en vier typen regenbanden (wets) - Intermediate, Hard, Soft en Monsoon. Voordat je begint met de kwalificatiesessies zul je moeten beslissen welk type droogweerbanden je wilt gebruiken tijdens de rest van het raceweekend.

- Druk op de spatiebalk of op de vuurknop van de joystick om de optie Tyres te verlaten.

DE PITS UITRIJDEN

Als je klaar bent om de pits weer te verlaten moet je de optie Leave the pits selecteren op het LCD-scherm.. Druk vervolgens op de spatiebalk of de vuurknop om de krikken omlaag te laten komen. Je kunt hierna de pitbox uitrijden om via de pitstraat (denk aan de snelheidsbeperking!) weer het circuit op te rijden.

OPTIES VOOR WAGENAFSTELLING

Selecteer de optie Car Setup Options in het LCD-menu in de cockpit.

- Hierdoor verschijnt het scherm Car Setup, waar je alle basisopties voor je wagen kunt aanpassen, te weten: Front Wing (Voorvleugel), Brake Balance (Rembalans), Rear Wing (Achtervleugel), Gear Ratios (Versnellingsbakverhouding) en Pitstop Strategy (Pitstopstrategie). Het scherm Car Setup Options biedt ook toegang tot alle opties voor Advanced Setup (Geavanceerde afstelling) (Levels 1 en 2). Zie het hoofdstuk Rijgedrag voor meer gedetailleerde informatie hierover.
- Klik op OK om terug te keren naar het scherm Pits Options.
- Klik op de optie Return to Cockpit (Terug naar cockpit) om weer in je wagen te klimmen.
- Druk op de toets Esc om het menu Practise (Trainen) te openen.
- Selecteer Leave Practise (Training beëindigen) om terug te keren naar het Main Menu (Hoofdmenu). Je kunt nu proberen een snelle kwalificatieronde te rijden en deel te nemen aan een race op Monza (je zou het circuit zo langzamerhand tamelijk goed moeten kennen). Dit is een op zichzelf staande race die niet meetelt voor het Kampioenschap.



GRAND PRIX 4

EEN KWALIFICATIESESSIE MET TIJDMETING

- Klik in het scherm met het Main Menu (Hoofdmenu) op het venster Race Type (Soort race).
 - Klik op de knop Non-Championship Race (Niet meetellend voor Kampioenschap), klik op OK, en keer terug naar het Hoofdmenu.
 - Klik op de knop Drive (Rijden), waarna het menu-scherm Italian Grand Prix (Grand Prix van Italië) wordt geopend.
 - Selecteer Qualifying (Kwalificatie). Het scherm voor de condities van Track (Baan), Sky (Lucht) en Weather (Weer) verschijnt nu. Als het regent kun je het beste regenbanden monteren. Het soort regenbanden is afhankelijk van de hoeveelheid neerslag: light drizzle (motregen), rain (regen) of very heavy rain (monsoon) (stortbui - moesson). Denk eraan dat je dit ook tijdens de race vanuit de cockpit (tijdens een pitstop) kunt doen als de condities tijdens een race veranderen.
 - Klik op OK. Je gaat nu naar de Pits, maar ditmaal zie je voor je cockpit een 'telemetrie' monitor verschijnen. Deze geeft een overzicht van alle rijders die met een kwalificatiesessie bezig zijn. Je eigen naam is gemarkeerd. Het is het beste als je nu nog de moeilijkheidsgraad Rookie gebruikt en alle Driving Aids (racehulpen) (F1 tot en met F9) hebt ingeschakeld. Het staat je echter vrij een of meer van de racehulpen uit te schakelen.
- Controleer je banden. Je zult zien dat de kwalificatiebanden q1, q2, q3 en qr beschikbaar zijn, plus zeven sets van de vier typen voor nat weer.



Opmerking : Zodra je begint met de kwalificatie staat het type droogweerbanden (Hard of Zacht) dat je hebt gekozen in het scherm Car Setup (Afstelling van de wagen) vast voor het gehele weekend. Regenbanden zijn echter altijd beschikbaar. Wijzig op dit moment nog niets aan de afstelling van de wagen. Als je klaar bent, kun je beginnen aan je eerste kwalificatiesessie.

- Druk op de spatiebalk (of de vuurknop van de joystick) om de telemetrie-monitor opzij te laten schuiven en de wagen te laten zakken.
- Gebruik de ervaring die je in de eerdere sessie hebt opgedaan en verlaat de pits voor het rijden van een volle ronde. Denk eraan dat de rondetijd pas begint te lopen nadat je de start/finish lijn voor de eerste maal passeert. Zodra dat gebeurt wordt de klok voor de rondetijd in het schermje onder het LCD gestart. De rondetijd wordt getoond nadat je de start/finish lijn opnieuw bent gepasseerd. De tijd die nog resteert voor de kwalificatiesessie wordt in het LCD op je stuurwiel getoond.
- Keer terug naar de pits als je twee rondetijden hebt vastgelegd. (Je kunt zowel doorrijden tot bij de ingang van de pitstraat bent gekomen of de toetsen SHIFT + Q indrukken om direct in de pits te belanden.)
- Als je in de garage bent zal je wagen omhoog worden gekrikt en verschijnt de monitor weer voor je. Hierop zie je de trainingstijden tot nu toe - de vier rondetijden die het dichtst bij je eigen tijd liggen en de huidige leider van het klassement. Je kunt een andere set kwalificatiebanden monteren door de optie Tyres (Banden) te selecteren en naar links of rechts te sturen.

Je kunt de andere wagens bekijken via de Pit monitor.

Druk op N om de rondetijden van de andere wagens op te roepen.

Druk nogmaals op N om deze weer uit te schakelen.

Opmerking : Kwalificatiebanden gaan maar een beperkt aantal ronden mee en hoe nieuwer ze zijn, hoe effectiever. Je kunt de afstelling van de wagen aanpassen door Car Setup Options (Opties voor wagenafstelling) te selecteren in het LCD-scherm. Als je nog geen ervaring hebt met het afstellen van Formule 1 wagens kun je het beste de standaardinstellingen van Grand Prix 4 blijven gebruiken.

- Als je de kwalificatiesessie wilt bespoedigen kun je in het LCD-menu het symbool voor versneld vooruitspoelen (>>) selecteren.

- Je kunt de sessie voortijdig beëindigen door de Esc-toets in te drukken en Abandon Qualifying (Kwalificatie verlaten) te selecteren. Er wordt dan geen rondetijd vastgelegd en je start de race op de laatste plaats op de starting grid. Als de tijd is verstreken verschijnt het scherm Qualifying Over (Kwalificatie afgelopen). Je kunt dan alle tijden van de kwalificatiesessie bekijken (View Full Session Times) of naar het Optiescherm (Options screen) gaan. Hier vind je de opties Alter Controls (Besturingsconfiguratie aanpassen), Driving Aids (Racehulp), Sound (Geluid), Save (Opslaan) of Exit the game (Spel afsluiten), of doorgaan met de niet voor het kampioenschap tellende race (Continue with the Non-Championship Race).
- Als je op de knop Continue (Doorgaan) klikt, krijg je de keuze uit een Pre-Race Warm Up (Opwarmingsronde) of direct deelnemen aan de Race. De Pre-Race Warm Up geeft je de kans om op het circuit te oefenen onder de racecondities. Voor deze Quickstart (Snelstart)-les ga je direct naar de race.
- Na het selecteren van Race zie je de wagens van opzij in de startopstellingen die tijdens de kwalificaties zijn behaald.
- Klik op de bedieningsknoppen om je eigen naam en wagen te vinden en klik hierna op OK. Opnieuw zullen de condities van het circuit, de lucht en het weer worden getoond. Maar ditmaal krijg je de mogelijkheid om nog wat Last Minute Changes (Allerlaatste wijzigingen) aan te brengen, zoals het veranderen van de Pitstop Strategy (Pitstopstrategie), Tyre Choice (Bandenkeuze) - bijvoorbeeld als het weer drastisch is omgeslagen - en volledige Car Setup Options (voor alle 3 levels).
- Klik op OK als je klaar bent voor de race.

EEN RACE DIE NIET MEETELT VOOR HET KAMPIOENSCHAP

Je staat nu in de startopstelling van Monza - ergens tussen een opzienbarende eerste plaats of helemaal achteraan als je prestaties teleurstellend waren (of je er niet in geslaagd bent een rondetijd neer te zetten)! Je LCD-scherm toont het aantal ronden waaruit de race bestaat. Dit is een fractie van de werkelijke race, maar kan in het Optiemenu worden gewijzigd. Je pitstopstrategie (No Stop (Geen stop), One (Een), Two (Twee) of Three Stops (Drie stops) is ook vooraf bepaald. Ongeacht je plaats in de startopstelling kun je de startlichten zien. Dit zijn vijf rijen van vijf lampen. Wacht tot alle lampen in volgorde gaan branden. Als alle rijen rood branden moet je letten op het moment dat ze allemaal doven. Dit gebeurt een willekeurig aantal seconden later.

- Als de rode lampen zijn uitgegaan, is de race begonnen! Dit is het gevaarlijkste moment van de race, maar ook de beste kans om een paar plaatsjes te winnen. Bereid je voor op het gedrang terwijl je op de eerste bocht afstevent. Wees extra voorzichtig als je de remzone nadert en wees voorbereid op het maken van een uitwijkende manoeuvre om te voorkomen dat je de andere wagens raakt. Als je de Racehulp F4 hebt geactiveerd, dan ben je onverwoestbaar, maar je kunt nog steeds tijd verspelen en misschien door andere wagens van het circuit worden afgedrukt.

Raadpleeg de cockpitmonitor tijdens de race regelmatig voor:

- Je positie = P
- De ronde waarin je momenteel zit = L
- De resterende brandstof (in aantal ronden) = F
- Je watertemperatuur = T

Dit kun je het beste doen op een van de rechte stukken.



GRAND PRIX 4

Valse Start

Is een optie voor Rookie en Amateur (zie "realism" menu).

De speler heeft een actieve rol bij de start van de race. Door de opschakel-knop ingedrukt te houden kan de speler beslissen op welk moment hij de wagen wil lanceren. Het starten (door de opschakel-knop los te laten) voordat de vijf startlichten uit zijn gegaan, heeft een valse start tot gevolg waarna je een strafpunt ontvangt.

Pitstops

Als de Pits Indicator (rechtsonder in de cockpit) groen wordt, roept je crew je binnen voor een geplande pitstop (voor het wisselen van banden en het bijtanken) of voor een niet geplande pitstop voor het herstellen van schade. Rij de pits binnen zodra je de huidige ronde hebt voltooid. Als je de opdracht om de pits binnen te komen wilt afwijzen moet je op Enter drukken, waarna het lampje uitgaat. Als je zelf besluit dat je een pitstop wilt maken, druk dan op Enter. Het groene lampje voor de Pit Indicator gaat dan branden (druk nogmaals op Enter om het verzoek te annuleren).

Vlaggen

Langs het circuit kun je baancommissarissen zien die naar de coureurs zwaaien met verschillende vlaggen: GEEL betekent NIET PASSEREN - waarschijnlijk is er een wagen geslipt of is er een ongeluk geweest op, of vlak naast, het circuit. Haal niet in. Als je een baancommissaris ziet met een GROENE vlag, dan wordt daarmee de eerder uitgevaardigde gele vlag herroepen - je kunt weer vol gas gaan! ROOD betekent dat je onmiddellijk met de race moet stoppen. BLAUW betekent dat een snellere wagen je probeert te passeren. In de cockpit bevinden zich waarschuwingslampjes waarop je kunt zien welk vlagsignaal van kracht is. Gedurende de hele race krijg je informatie over wie de snelste rondetijden heeft behaald.

Opgeven

Mocht je ooit de race willen opgeven, druk dan op de toets Esc. Er verschijnt dan een menu. Als je de optie Leave race (Race afbreken) selecteert kun je de optie Save (Opslaan) gebruiken (zie hieronder) om het spel op te slaan en terug te keren naar het Main Menu (Hoofdmenu).

Het spel opslaan:

Je kunt het spel op onderstaande manier op elk gewenst moment opslaan:

- Druk op Esc om de race te pauzeren en het Race-menu op te roepen.
- Selecteer de knop Options (Opties).
- Selecteer Save om het scherm Save Game (Spel opslaan) te openen.

Opmerking : Met behulp van de Option-vensters is het mogelijk het pad en de stationsaanduiding voor je computer te wijzigen. Laat deze voor dit moment echter nog even op de standaardinstellingen staan.

- Klik op Filename (Bestandsnaam) en noem je opgeslagen spel 'Monza1'.
- Klik op OK als je het opgeslagen spel een naam hebt gegeven. Je krijgt nu een bevestiging dat het spel is opgeslagen. Als je later terugkeert naar het scherm Saved Game (Opgeslagen spellen), dan zie je in het venster met bestanden/mappen het bestand Monza1.ran. Als je dit bestand selecteert en naar het informatievenster kijkt (rechtsonder), dan zie je gedetailleerde informatie over dit specifieke bestand: ---

Date saved (Datum van opslag) Number of Players (Aantal spelers)

Time saved (Tijdstip van opslaan) Race condition (Race conditie, bijvoorbeeld tijdens op de baan/in de pits)

Race Type (Soort race) Laps completed (Aantal afgelegde ronden)

Track (Circuit) Race Leader (Leider in de race)

- Klik op de knop Cancel (Annuleren) om terug te keren naar het Optie-scherm.
- Klik op de knop Back (Terug) om terug te keren naar het Race-scherm.
- Klik op Return to Cockpit (Terug naar cockpit) om terug te keren naar de race (het spel is gepauzeerd op het moment dat je terugkeert in de cockpit).
- Druk op P om de race te vervolgen.

De race finishen

- Blijf racen totdat je de zwart-wit geblokte vlag boven de start/finish lijn ziet worden gezwaaid, of totdat je het bericht 'Race Over' (Race voorbij) ziet. Je komt dan terecht in het scherm Race Results (Uitslag van de race).

Dit scherm geeft je toegang tot een aantal schermen met uitgebreide informatie over de race:

- Full Race Results (Complete uitslag van de race) Driver Race Points (Punten voor de coureur)
- Driver (Coureur) Best laps (Snelste ronden) Constructor Race Points (Punten voor de constructeur)
- Circuit (Circuit) Records Lap Chart (Overzicht ronderecords)
- Starting Grid (Startopstelling)
- Klik op de knop Continue (Doorgaan). Je komt nu terecht bij het scherm Race Completed (Race afgerond). Hier heb je de opties om nogmaals te racen op dit circuit (Race Again On This Circuit) of het circuit te verlaten (Leave the Circuit) en terug te keren naar het Hoofdmenu. Je zult inmiddels wel hebben gemerkt hoe groot het verschil voelt tussen een race en het rijden van trainings- en kwalificatiesessies. Het grote verschil is uiteraard de aanwezigheid van andere wagens en de prestatiedrang van de overige coureurs - sommigen zijn agressief, anderen nemen risico's, maar ze hebben allemaal een sterke wil om te winnen.

HET WERELDKAMPIOENSCHAP WINNEN

Als je de Quickstart (Snelstart)-gids tot nu toe hebt gevolgd, dan zou je het circuit van Monza zo langzamerhand behoorlijk goed moeten kennen. Voor het winnen van het Wereldkampioenschap is echter vereist dat je grondige kennis verwerft van alle 17 circuits op de racekalender. Als je deelneemt aan een kampioenschapseizoen sta je ingeschreven voor het seizoen 2001 en race je in de correcte volgorde op alle circuits - dat is hard werken en er zijn geen simpele antwoorden, afgezien van hard trainen en zoeken naar de juiste afstelling van de wagen. Het is mogelijk het Wereldkampioenschap te winnen in Grand Prix 4, zelfs op de laagste moeilijkheidsgraad waarbij alle negen Driving Aids (Racehulpen - FI tot en met F9) zijn ingeschakeld en voor de tegenstander de laagste prestatiegraad te selecteren. Naarmate je in het seizoen vordert kun je beginnen een paar van de Racehulpen uit te schakelen, maar als je het kampioenschap wint, dan blijft dat op het laagste level. Om het kampioenschap in de wacht te slepen op het hoogste level (dat van Ace (Expert)) moet je het gehele seizoen rijden met uitsluitend de Ace Level Driving Aids (Racehulpen voor Expert-level).

INSTRUMENTARIUM IN DE COCKPIT

De beperkte ruimte van een typische Formule 1 wagen is volgepropt met een schat aan instrumenten die zijn ontworpen om de coureur informatie te leveren die hem kan helpen het maximale rendement uit zijn machine te halen, zijn racestrategie uit te stippelen en een oogje op de tegenstanders te houden. Weten hoe deze informatie moet worden



GRAND PRIX 4

geïnterpreteerd en daar in een fractie van een seconde op reageren kan het verschil betekenen tussen winnen en verliezen. Je hebt inmiddels een voorproefje gehad van het racen, maar nu is het tijd wat dieper te duiken in de cockpit en de vele geheimen die deze herbergt.

MOEILIKHEIDSGRADEN

Deze vijf lampjes geven de gekozen moeilijkheidsgraad weer, waarbij de moeilijkste bovenaan staat en de makkelijkste onderaan:

Ace (Expert)

Pro (Professional)

Semi-Pro (Semi-professional)

Amateur (Amateur)

Rookie (Groentje)

De moeilijkheidsgraad heeft invloed op de vaardigheid van de tegenstanders en beperkt tevens het aantal racehulpen dat je kunt inschakelen.



DRIVING AIDS (RACEHULPEN)

Deze negen icoontjes laten zien welke Racehulpen zijn geactiveerd. Hoe hoger de moeilijkheidsgraad, des te minder van deze hulpfuncties zijn ingeschakeld. Een aantal ervan kan vanuit de cockpit worden aan- en uitgezet.

F1 - Auto Brakes (Automatisch remmen)

De computer voert de remfuncties uit waar het circuit dat nodig maakt, maar zal niet remmen om andere wagens te ontwijken.

F2 - Auto Gears (Automatisch schakelen)

De computer schakelt voor je op het juiste punt.

F3 - Auto-right the Car (Wagen automatisch rechtzetten)

Als je van de baan raakt zal de computer de wagen automatisch rechtzetten met de neus in de goede richting, zodat je door kunt racen (als je wagen tenminste niet teveel schade heeft opgelopen, in dat geval zal deze van het circuit worden getakeld).

F4 - Indestructible (Onverwoestbaar)

Je wagen kan geen schade oplopen, ongeacht hoe erg de gemaakte schuiver was.

F5 - Ideal Line (Ideale lijn)

Een witte stippellijn toont de ideale lijn voor het circuit. Hou deze lijn in het middelpunt van de cockpit.

F6 - Suggested Gear (Aanbevolen versnelling)

Deze indicator in de cockpit laat zien welke versnelling je het beste kunt gebruiken bij het inrijden van de volgende bocht.

F7 - Traction Control (Tractieregelsysteem)

Hierdoor wordt automatisch gas teuggenomen als de achterwielen spinnen.

F8 - Steering Help (Stuurhulp)

Deze functie helpt bij alle elementaire rijmanoeuvres op het circuit waarbij het draaien aan het stuur vereist is.

F9 - Launch control (Starthulp)

Een vorm van controle over het koppelingspedaal om te zorgen voor optimale grip van de achterwielen tijdens de start van de race.

Launch control wordt na gebruik automatisch uitgeschakeld. Als je dit hulpmiddel opnieuw nodig hebt dien je deze zelf te reactiveren. Overmatig gebruik van de Launch control leidt tot mankementen aan aanbevolen versnelling.

RACEHULP EN MOEILIKHEIDSGRADEN

Het aantal beschikbare Driving Aids (Racehulpen) varieert naar gelang de geselecteerde moeilijkheidsgraad:

	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9
	automatisch remmen	automatisch schakelen	wagen automatisch rechtzetten	onverwoestbaar	ideale lijn weergeven	aanbevolen tractieregelsysteem versnelling	stuurhulp	starthulp	
Ace		✓					✓	✓	✓
Pro		✓				✓	✓	✓	✓
Semi-pro		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Amateur		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Rookie	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

KRACHTSVERHOUDINGEN

De indicator voor Opposition Spread (Krachtsverhoudingen) toont de door jou gekozen rijvaardigheid in vergelijking met de overige deelnemers. Je kunt de Opposition Spread wijzigen door achtereenvolgens de schermen Main Menu (Hoofdmenu) > Options (Opties) > Race Options (Race opties) te openen.

Een horizontale lijn geeft aan dat alle teams en coureurs dezelfde potentiële vaardigheden bezitten.

Een stijgende lijn simuleert de prestaties van alle coureurs en teams die deelnamen aan het seizoen 2001.

Een golvende lijn geeft aan dat de prestaties van alle teams en coureurs willekeurig worden bepaald.

TOERENTELLERS

Deze twee rijen van vijf LED's zullen gaan branden als je toerental oploopt en geven aan wanneer je moet op- of terugschakelen. De laatste LED van iedere rij is rood: als deze gaat branden moet je opschakelen. Als alle lampjes uitgaan, moet je terugschakelen. Net als een conventionele toerenteller die het aantal toeren per minuut weergeeft, vertellen de LED's je bij welke snelheid de motor teveel toeren maakt in een bepaalde versnelling. Door te letten op de limieten die worden aangegeven door de LCD schaalverdelingen zal een aantal dingen worden vergemakkelijkt, zoals het op het juiste moment naar een hogere versnelling schakelen, het voorkomen dat de toerentalbegrenzer inschakelt (een voorziening die is ontworpen ter voorkoming van schade aan de motor ten gevolge van een te hoog toerental, bijvoorbeeld na het terugschakelen). Ze geven het ook aan als je een te hoge versnelling gebruikt, waardoor je snelheid verliest.

Mocht je tijdens de race het zicht via een van de externe boordcamera's hebben ingeschakeld, dan zie je een analoge toerenteller in de linker benedenhoek van het beeldscherm. Je huidige versnelling wordt in het midden van deze teller afgebeeld.

VERSNELLINGSINDICATOR

Deze vertelt je in welke versnelling je momenteel zit. Afhankelijk van de wagen die je bestuurt zijn dat 6 of 7 versnellingen vooruit (7, 6, 5, 4, 3, 2, 1), vrij (N) en achteruit (R).

WAARSCHUWINGSLAMPJES VOOR VLAGGEN

Deze twee sets van drie waarschuwinglampjes geven, indien van toepassing, aan welke vlag momenteel van kracht is (gele vlag - niet passeren, blauwe vlag - andere wagen probeert je in te halen). Als alle zes lampjes knipperen moet je instrumentenpaneel raadplegen of het bericht op de LCD lezen.

Mocht je tijdens de race het zicht via een van de externe boordcamera's hebben ingeschakeld, dan zie je de baancommissarissen rondom het circuit met de vlaggen zwaaien.



ISTATUSINDICATOR RIJDER

Deze geeft aan of de wagen wordt bestuurd door een menselijke speler.

INDICATOR AANBEVOLEN VERSNELLING (F6)

Als de F6 racehulp is geselecteerd, dan zie je hier een klein cijfertje dat je vertelt in welke versnelling je zou moeten rijden voordat je de volgende bocht ingaat. Dit is een 'intelligent hulpmiddel' en de suggestie die je wordt gedaan zal variëren afhankelijk van de afstelling die je voor de wagen hebt gekozen en zaken als de conditie van de banden en de hoeveelheid brandstof aan boord.

SCHADE-INDICATOR

In dit diagram lichten defecte of beschadigde onderdelen van de wagen op. Als een onderdeel van dit diagram oplicht, en je kunt nog steeds met de wagen rijden, rij dan voorzichtig terug naar de pits om de schade te laten herstellen.

PITS-INDICATOR

Deze geeft de huidige status aan van de communicatie tussen de pitcrew en de coureur:

Uit - Geen verzoeken om de pits binnen te komen van kracht.

Groen - Je bent de pits binnengeroepen door je team (druk op Enter om deze opdracht in de wind te slaan).

Groen - Je hebt je team gewaarschuwd dat je de pits binnen gaat komen (door op de Enter-toets te drukken).

Rood kruis - Je pit crew werkt momenteel aan de andere wagen van je team. Blijf uit de pit. Druk op Enter om je crew te laten weten dat je de pits binnen wilt komen. Druk nogmaals op Enter om dit te annuleren.

LCD-SCHERMS

Het LCD-scherm op het stuurwiel voorziet je van veel belangrijke informatie, afhankelijk van de situatie tijdens de verschillende onderdelen van het raceweekende.

Tijdens kwalificatie/training (Qualifying/Practise):

Time to go (Resterende tijd) - De hoeveelheid tijd in minuten en seconden die je nog over hebt om het eerste deel van de kwalificatiesessie te voltooien.

Car (Wagen) - Het nummer van jouw wagen.

Runners (Rijders) - Het aantal wagens op de baan.

Split/Best (Tussen-/recordtijd) - Je snelste ronde- of tussentijd.

Tijdens de race:

XX Lap Race (XX Raceronden) - Het aantal ronden in deze race.

Car (Wagen) - Het nummer van jouw wagen.

Runners (Rijders) - Het aantal wagens op de baan.

Je ontvangt ook informatie over tussentijden en de afstand tot de dichtstbijzijnde tegenstander.

Tussentijden

Op elk circuit bevinden zich, behalve bij de start/finish lijn, nog twee tussenliggende tijdwaarnemingsposten. Tijdens trainingen wordt een 'split' time (tussentijd) getoond op het LCD als je een ronde met tijdmeter rijdt. Dit is de tijd die je probeert te verbeteren bij de volgende tijdwaarnemingspost. De tussentijden zijn die van de snelste ronde die je tot nog toe hebt gereden. Als je de tijdwaarnemingspost passeert zie een nieuwe tussentijd verschijnen. Als dit wordt vergezeld van een minteken, dan weet je dat dit je snelste tussentijd is.

Tijdens een race verschijnt, korte tijd na het passeren van de Start/Finish lijn, het tijdverschil tussen je eigen wagen en de wagens direct voor en achter je.

BESTURING TIJDENS PITSTOPS

Tijdens de kwalificaties

Op het LCD-scherm zie je Tyres (Banden), Fuel (Brandstof), Leave the Pits (Pits verlaten), Car Setup (Wagenafstelling) en (tijdens de sessie): >> Accelerate Time (Tijd versnellen)

Bij alle banden wordt het aantal ronden weergegeven dat ermee is gereden.

Tijdens de race

Op het LCD-scherm zie je Fuel Laps +/- (Brandstof in aantal ronden +/-) en Stops to Go +/- (Resterende pitstops +/-). Als je de pits binnenkomt zal de crew automatisch je banden verwisselen met de volgende set banden die voor de race is geselecteerd en de wagen bijtanken volgens de geldende pitstopstrategie. Als je positie in de race het rechtvaardigt, kun je de pitstopstrategie wijzigen door de bij te tanken hoeveelheid brandstof te verhogen of te verlagen en het aantal nog te maken pitstops wijzigen. Selecteer hiervoor het te wijzigen onderdeel en stuur naar links of rechts om de waarden aan te passen.

Pitstopstrategie

vlak voor het begin van de race kun je met behulp van de knop Last Minute Changes (Allerlaatste wijzigingen - deze knop is te vinden in het scherm Weather (Weer) > Conditions (Conditie)) nog veranderingen aanbrengen in de Pitstop Strategy, Car Setup en Tyre Choice (Bandenkeuze) om in te spelen op veranderde baancondities. Het waarschuwingsscherm om de pits binnen te komen (groen) zal oplichten als je de start/finish lijn passeert in de ronde die voorafgaat aan de geplande pitstop. Denk eraan dat je de volgende keer dat je bij de pitstraat komt de pits moet binnenrijden (of het verzoek moet annuleren door op Enter te drukken).

CAMERASTANDPUNTEN

Het spelaanzicht in Grand Prix 4 is niet beperkt tot het zicht vanuit de cockpit. De simulatie geeft je toegang tot een groot aantal andere camera-standpunten. En als je net een adembenemende inhaalmanoeuvre hebt uitgevoerd, of een spin nog eens wilt bekijken om te zien wat er nu precies fout ging, dan kun je een herhaling starten.

ZICHT VANUIT DE COCKPIT

Rechter pijltoets

De race gezien vanuit de cockpit van je wagen. Dit is het standaard spelaanzicht.



GRAND PRIX 4

T-CAM

Rechter pijltoets nogmaals indrukken

De race gezien vanuit de populaire T-Cam. Dit is het beeld dat vaak op televisie wordt getoond.



BOORDCAMERA'S

PageUp (Bladeren)

Je kunt de actie bekijken vanuit het standpunt van diverse camera's die aan je wagen zijn gemonteerd. Met de PageUp-toets blader je door een groot aantal perspectieven.



ZICHT VANUIT ANDERE WAGENS

Pijltoets omlaag/Pijltoets omhoog/Home

Je kunt in de cockpit van de wagen voor je 'springen' door op de Pijltoets omhoog te drukken. Elke volgende keer dat je op deze toets drukt brengt je één wagen naar voren. Je kunt op dezelfde manier teruggaan in het deelnemersveld door middel van de Pijltoets omlaag. Door de Home-toets in te drukken, keer je weer terug naar je eigen wagen.

BAANCAMERA'S

Linker pijltoets

Bekijk tijdens de race alle actie gecentreerd op een willekeurige wagen. (Gebruik de Pijltoetsen omhoog/omlaag om door het deelnemersveld te lopen). Met behulp van de Pijltoets rechts keer je terug naar het zicht vanuit je eigen cockpit.



VOLGCAMERA

PageDown

Bekijk elke willekeurige wagen door de lens van een camera vlak achter en iets boven die wagen.



OMGEKEERDE VOLGCAMERA

Delete

Bekijk elke willekeurige wagen door de lens van een camera vlak voor en iets boven die wagen.



TV-REGISSEUR

INSERT

In de stand TV Director (TV-regisseur) wordt automatisch gewisseld tussen verschillende wagens en camerastandpunten. Als je de Insert-toets indrukt verschijnt rechtsboven in beeld vijf seconden lang een 'scènenummer-bord'. Als je de stand TV-regisseur uitschakelt (door een ander zicht te selecteren), dan wordt het scènenummer-bord weergegeven met een kruis erdoor.

HERHALINGEN

Pauzeren met toets P + R

Met de pauzetoets (P) wordt de actie onderbroken, waarna door het indrukken van toets R de voorafgaande actie wordt herhaald. Linksboven in beeld wordt dan een 'R' getoond. Tijdens een herhaling kun je alle camerastandpunten wijzigen (zie hierboven). Gebruik de F-toetsen zoals wordt aangegeven op de herhalings-icoontjes om het beeld te pauzeren, snel vooruit te spoelen, terug te spoelen en beeld voor beeld te bekijken. Als de herhaling is afgelopen blijft het spel gepauzeerd. Druk nogmaals op toets R om de herhaling zo vaak te bekijken als je wilt, of druk op toets P om verder te spelen en terug te keren naar je oorspronkelijke positie (in je cockpit als je met de race bezig was). De lengte van de herhaling wordt bepaald door de hoeveelheid RAM in je PC en kan in het onderdeel Graphics Options (Beelddopties) worden gewijzigd tot een maximale lengte van 90 minuten.

GPAEDIA

INHOUD GPAEDIA

Setting up a Formula One car (Afstelling van een Formule 1 wagen)

General (Algemeen)

Introduction to Mark Hemsworth (Kennismaking met Mark Hemsworth)

Purpose of changing a car's set-up (Doel van het wijzigen van een afstelling)

Tour of a Formula One car (Rondleiding langs een Formule 1 wagen)

Qualifying (Kwalificatie)

Wet race

Fast circuits (Snelle circuits)

Slow circuits (Trage circuits)



Car handling (Rijgedrag van de wagen)

- Car handling introduction (Inleiding)
- Basic car set-up (Basisafstelling van de wagen)
- Standard car set-up (Standaardafstelling van de wagen)
- Advanced car set-up (Geavanceerde afstelling van de wagen)
- Data logging & performance analysis (Gegevens verzamelen en prestaties analyseren)

Drivers (Coureurs)

- History & data (Biografie en gegevens)

Teams (Teams)

- History & data (Biografie en gegevens)

Tracks (Circuits)

- History & data (Biografie en gegevens)

DE CIRCUITS VAN HET FORMULE 1 WERELDKAMPIOENSCHAP

Details van alle circuits kun je vinden in het onderdeel GPædia.

MULTIPLAYER

Selecteer Multiplayer in het Main Menu (Hoofdmenu).

Grand Prix 4 biedt de mogelijkheid de simulatie via een aantal verschillende multiplayer-verbindingen te spelen: via een IPX-netwerk en een TCP/IP-netwerk. In het bovenste venster in dit scherm kunnen de volgende verbindingen worden opgezet:

CONNECTION TYPE (SOORT VERBINDING)

- **IPX Network (2 or more players) (IPX-netwerk (2 of meer spelers))** Een spel via een lokaal netwerk.
- **TCP/IP Network (2 or more players) (TCP/IP-netwerk (2 of meer spelers))** Een spel via een lokaal netwerk.

Player Name (Naam van de speler) Voer de naam in waaronder je te herkennen bent in een spel via een netwerk.

Game Selection (Spelselectie) Het onderste venster biedt ruimte om het aantal spelers in te voeren.

SESSION SELECTION (SELECTEER EEN SESSIE)

Hier kun je aangeven of je als host wilt fungeren of wilt deelnemen aan een multiplayer-sessie (Join a multiplayer session).

SESSION NAME (NAAM VAN DE SESSIE)

Klik op de standaardnaam, wis deze en type een naam in voor de sessie die het multiplayer-spel identificeert op een netwerk.

De knop Settings (Instellingen) Deze brengt je terug naar het scherm Multiplayer Settings (Multiplayerinstellingen) en detecteert de technische instellingen (Poort, Baud Rate en TCP/IP-adres) voor het gekozen soort verbinding.

VERBINDING MAKEN

Het verbindingenscherm De knop Connect (Verbinden) opent het scherm 'verbinden'. Hierin kunnen de verbindingen voor multiplayer-spellen worden ingesteld.

Netwerkspel Het verbindingenscherm toont (in het bovenste venster) de namen van de spelers, als welke coureurs zij spelen en in welk gedeelte van het spel deze zich bevinden (Hoofdmenu, etc). Het venster daaronder toont het aantal spelers dat klaar is om te spelen.

Via het onderste gedeelte van het verbindingenscherm kun je naar de opties voor het selecteren van Driver (Coureur), Track (Circuit) en Difficulty Level (Moelijkheidsgraad). Alle spelers hebben toegang tot de selectie van een coureur, maar het circuit en de moeilijkheidsgraad kunnen alleen door de host worden ingesteld.

De Chat-knop Met de Chat-knop kun je een bericht intikken om met andere spelers te chatten. Typ het bericht in het onderste venster in en druk op de knop Send (Verzenden) om het te versturen. De chat-berichten verschijnen in het hoofdvenster van het chat-scherm. Hier zie je wie het bericht heeft verzonden en wanneer dat is gebeurd.

De knop Options (Opties) Via deze knop krijg je toegang tot alle spelopties: setup controls (instelling besturing), graphics (beeld), sound (geluid) en race options (race-opties).

De knop Leave Session (Sessie verlaten) Klik op deze knop om het multiplayer-spel te verlaten en terug te keren naar een spel voor 1 speler. Als je de host bent van de sessie, dan wordt de host-functie overgedragen aan de volgende speler in de sessie.



GRAND PRIX 4

GRAND

De knop Close Session (Sessie sluiten)

Selecteer deze knop als je de host bent en de racesessie wilt beëindigen.

- Klik op Ready (Gereed) om te beginnen. Het spel wacht tot alle spelers hebben aangegeven klaar te zijn. Het bericht Ready zal knipperen om aan te geven dat je erop moet klikken. Het zal intensiever knipperen als alle andere spelers gereed zijn en alleen nog op jou wachten. Nadat iedereen op Ready heeft geklikt worden alle verbindingsopties uitgeschakeld zodat je ze niet meer kunt kiezen.

Het scherm Weather (Weer) Zodra alle spelers op Ready hebben geklikt, ga je naar het scherm Weather Network (Weer in netwerkspel). Dit is vergelijkbaar met het standaard weerscherf van Grand Prix 4, maar heeft ook opties om het scherm Last Minute Changes (Allerlaatste wijzigingen) op te roepen (en vervolgens de Car Setup (Wagenafstelling)), te chatten of de sessie te verlaten. Ook is de optie Continue (Verder)/Go Back (Terug) geactiveerd.

Klik op de knipperende knop Ready om aan te geven dat je klaar bent voor de race.

Het scherm Last Minute Changes (Allerlaatste wijzigingen) voor netwerk-spellen

Hier vind je een overzicht van de condities van het weer, het circuit en de lucht. Ook zijn hier de Driver list (Lijst met coureurs), de instellingen voor de Pitstop Strategy (Pitstopstrategie) en de Tyre choice (Bandenkeuze) te vinden. Bovendien kun je van hieruit de Car Setup en de opties Chat en Leave Session (Sessie verlaten) bereiken.

- Klik op Continue en Ready om de race te starten.

Verbindingsscherf voor 2 spelers Als je een verbinding tot stand brengt voor een sessie voor 2 spelers, dan kom je terecht in het scherm Two-Player Link (Verbindingsscherf voor 2 spelers). Hier zie je de Selected Drivers (Geselecteerde coureurs) (This Machine en Other Machine (Deze en Andere computer)). Je kunt ook een andere rijder kiezen. In dat geval wordt het scherm Driver Select (Selecteer een coureur) geopend. Als je klikt op Other Machine (Andere computer) wordt de controle aan de andere speler doorgegeven voor het selecteren van een andere rijder, waarna het spel terugkeert naar This Machine (Deze computer).

- Klik op de knop Continue om naar het Main Menu (Hoofdmenu) te gaan.

- Klik op Drive (Rijden) om de race te starten.

Het spel voor 2 spelers kent de volgende sneltoetsen:

Bericht aan de andere speler zenden = CTRL + M

Controle over het Host-menu doorgeven aan de andere speler = CTRL + R

Verbinding verbreken = CTRL + H

'HOTSEAT' MULTIPLAYER-SPELLEN

Twee of meer spelers kunnen een Grand Prix 4 'multiplayerspel' spelen op dezelfde computer, door een Hotseat-spel te kiezen.

Om Hotseat te kunnen spelen moet je meer dan 1 coureur selecteren in het scherm Driver Select (Coureur selecteren). Dit scherm is bereikbaar via het Main Menu (Hoofdmenu). Het centrale informatievenster in het scherm Driver Select zal dan, bijvoorbeeld, tonen '2 Drivers Selected. Multiplayer.' (2 rijders geselecteerd. Multiplayer.).

Hotseat-spellen kunnen door elk gewenst aantal spelers, tot het maximale aantal rijders dat aan de start van een race verschijnt.

Het scherm Car Setup (Wagenafstelling) functioneert op de gebruikelijk manier (zie pagina 43). Selecteer gewoon een coureur uit de lijst en open het scherm Car Setup voor de wagen van die coureur.

Hoe werkt een 'Hotseat'-spel?

Het spel wijst alle menselijke deelnemers aan de race een gelijke hoeveelheid tijd toe. Als er bijvoorbeeld twee spelers tegen elkaar willen rijden in een race over 10 ronden, dan selecteren deze allebei een coureur in het scherm Driver Select. De computer wijst dan de menselijke speler aan die als eerste gaat racen. De wagen van de menselijke tegenstander (en die van alle computerrijders) wordt door de computer bestuurd. De computer wijst vervolgens elke menselijke speler een gelijke hoeveelheid speeltijd toe.

Als de spelerswisseling nadert gaat de LED (het lampje) rechts naast het tuurwiel flitsen als waarschuwing en uiteindelijk verschijnt de mededeling 'Automatic in 5 Seconds' ('Automatisch na 5 seconden') in beeld. Gedurende deze vijf seconden bestuur je de wagen nog. De seconden worden afgeteld op het scherm en als de teller op 0 staat neemt de computer de besturing van de wagen over.

Dat is het moment waarop je van stoelen kunt wisselen met je menselijke tegenstander (die dus letterlijk op een 'hotseat' (warme stoel) gaat zitten). Nu verschijnt de cockpit van zijn/haar wagen (nog steeds bestuurd door de computer). Hierna verschijnt het bericht 'Control in 5 Seconds' ('Besturing over 5 seconden') in beeld. Wederom wordt afgeteld tot 0, waarna de tweede speler de besturing van zijn of haar wagen overneemt en de race zoals gewoonlijk rijdt.

De optie om het spel te pauzeren en een herhaling te bekijken van de recente actie is altijd beschikbaar en kan erg bruikbaar zijn om alle acties terug te bekijken om te zien hoe de beide rivalen elkaar te slim af zijn.

Denk eraan dat je voldoende ronden moet instellen voor de race om tijdens een hotseat-race genoeg speltijd te krijgen.

Als je tijdens een hotseat-race bezig bent met de kwalificatie, dan vinden de spelerswisselingen plaats als je terugkeert in de pits. De kwalificatiesessie is afgelopen zodra de beschikbare tijd is verstreken en alle spelers hetzelfde aantal bandensets hebben verbruikt.

RIJGEDRAG

INLEIDING

Iedereen kan hard rijden in een Formule 1 wagen. Dat is simpel. Je stapt in, laat de neus recht vooruit wijzen en geeft net zolang vol gas totdat je het maximale toerental in de zesde of zevende versnelling hebt bereikt. Et voilà. Je rijdt hard. Er zijn echter helaas niet al teveel Formule 1 circuits die alleen uit een lang recht stuk bestaan. Op de meeste circuits geldt de regel dat als je te hard rijdt je al snel zult belanden in de eerste de beste grindbak. Daarom spreken professionele coureurs altijd over 'snel zijn' in plaats van gewoon 'hard rijden' - 'snel' is de gecontroleerde toepassing van snelheid rond een race circuit. Om 'snel' te zijn in een Formule 1 wagen zijn drie dingen nodig:

- Een wagen die hard kan rijden.
- Kennis van de ideale lijn van het circuit.
- Het vermogen om op de grenzen te rijden van wat mogelijk is met de wagen.

Maar wat bedoelen we hiermee en hoe kunnen we dat bereiken?

Een snelle wagen heeft doorgaans een motor met een relatief hoog vermogen, een lage luchtweerstand en een goed op elkaar aangepaste afstelling van ophanging, aandrijflijn en aerodynamische vleugels. Een aantal van deze elementen wordt bepaald door de ontwerper en kan niet worden veranderd, maar andere kunnen volledig door de coureur worden afgesteld en zo de wagen betere prestaties laten leveren. De ideale lijn op een circuit wordt bepaald door het ontwerp van de bochten en rechte stukken. Je hebt al een kans gehad om te experimenteren en de ideale lijn op Monza te leren kennen als je de Snelstartgids hebt doorlopen. Meer instructies over de manier waarop je de ideale lijn kunt berekenen vind je in het hoofdstuk Rijtechnieken (zie hiervoor de GPædia). Maar zelfs de snelste wagen die volgens de meest ideale lijn over een circuit wordt gestuurd, zal niet erg goed presteren als deze niet op de correcte manier, en tot op de grens, wordt gereden. Het is belangrijk dit te beseffen en daarom is het voor jou, de coureur, van cruciaal belang zowel je rijstijl en rijvaardigheid te ontwikkelen, als te begrijpen hoe je de wagen moet afstellen. De afstellingen moeten aansluiten bij je persoonlijke rijstijl en die rijstijl moet op zijn beurt weer zijn afgestemd op de afstellingen. Geen twee coureurs zijn exact gelijk en dus kunnen de voor hen optimale afstellingen verschillen. Belangrijker is dat het altijd mogelijk is je rijstijl en/of afstellingen te verbeteren om meer snelheid te krijgen, zelfs al betekent dit een rondetijd die slechts eenduizendste sneller is! Als je ontdekt hoe je tot op de uiterste grenzen van de wagen kunt rijden, is dat niet alleen een ware uitdaging, maar ook een proces dat veel voldoening schept. En dit is waar het allemaal begint!



BASISAFSTELLING VAN DE WAGEN

De enige manier om succes te boeken op de hoogste levels in Grand Prix 4 is door je te verdiepen in de optimale afstellingen van je wagen voor elk afzonderlijk circuit. Voorlopig zullen we ons concentreren op het uitproberen van een paar dingen op slechts één circuit, te beginnen met de basisafstelling van de wagen.

De optie Basic Car Setup (Basisafstelling van de wagen) kan via diverse menu's worden bereikt, waaronder via het LCD-scherm in de cockpit. Vanuit het Main Menu (Hoofdmenu) kom je hier op de volgende manier terecht:

- Selecteer een Practise (Trainings)-sessie.
- Selecteer voor deze demonstratie Italy (Italië).
- Selecteer Drive (Racen) en je verschijnt in de cockpit van je wagen in de pits van Monza. Vanuit hier gebruik je het LCD-scherm in de cockpit...
- Selecteer Car Setup (Wagenafstelling) op het LCD in de cockpit. Hierdoor kom je terecht in het scherm Select Car Setup (kies Car Setup). Hier kun je kiezen in de default track setup (standaard circuitafstelling) te racen, of je kunt je eigen afstelling bepalen. Kies daarvoor Edit user setup (Bewerken gekozen gebruikersafstelling).

- Selecteer de knop Car Setup en je komt terecht in het scherm Basic Car Setup. Je ziet hier drie opties:

1. In Basic Car Setup kun je...

- De hoek van de voor- en achtervleugels wijzigen.
- De rembalans wijzigen.
- De versnellingsbakverhoudingen wijzigen.
- De pitstopstrategie aanpassen.
- Afzonderlijke afstellingen creëren voor de kwalificatiesessie en de race.
- De afstellingen voor elk afzonderlijk circuit laden en opslaan.
- De afstellingen voor verschillende weersomstandigheden laden en opslaan.
- Alle bovenstaande handelingen verrichten voor iedere coureur.

Andere opties bij de Basic Car Setup geven de mogelijkheid details van een ander circuit te bekijken (View Other Track) en om de gebruikte afstellingen voor een ander circuit te kopiëren (Copy The Setups From another track).

2. In Advanced Car Setup (Geavanceerde wagenafstelling) kun je...

...een diepgaander controle krijgen over de afstelling van de wagen door te klikken op de knop Advanced (Geavanceerd) onder in dit scherm. Hierover later meer.

3. In Inspect Vehicle (Wagen inspecteren) kun je...

...kijken naar de mate van slijtage van de plank (het glijblok aan de onderzijde van de wagen) en de banden. Meer hierover volgt later. Net als bij veel dingen in het leven geldt ook hier dat je eerste voorzichtige stappen ontmoedigend kunnen lijken. Maak je geen zorgen. Als je genoeg tijd heeft besteed aan het rijden met de standaardinstellingen en er na lang trainen in bent geslaagd om daarmee op minstens een van de circuits snelle tijden neer te zetten, ben je er klaar voor om aan de afstelling van de wagen te gaan sleutelen. Je zult dan al snel het verschil in rijgedrag en prestaties merken.

OPTIES VOOR DE BASISAFSTELLING VAN DE WAGEN

Doe nog eventjes niets. Kijk in plaats daarvan eerst naar de beschikbare basisopties...

Front/Rear Wing Downforce Adjust (Aanpassen van de neerwaartse kracht van de voor- en achtereveugel)

Eenvoudig gezegd zorgen de vleugels van een Formule 1 wagen ervoor dat deze tegen het wegdek wordt gedrukt door het creëren van een 'neerwaartse kracht'. Hierdoor wordt de grip beter, waardoor je meer snelheid in de bochten krijgt, maar het resulteert ook in een lagere snelheid op de rechte eind, doordat er meer luchtweerstand ontstaat. Dit levert een betere controle op in bochten maar resulteert ook in een lagere snelheid op het rechte eind doordat er meer luchtweerstand ontstaat. Je kunt de hoek van de voor- en achtereveugel van de wagen aanpassen op een schaalindeling van 1 tot 20. Hoe hoger het getal, hoe meer neerwaartse kracht. Stel de vleugels (voor en achter) bij door te klikken op de knoppen +/-.

Front/Rear Brake Balance (Rembalans voor/achter)

Grand Prix wagens hebben een laag zwaartepunt, gecentreerd vlak achter de coureur. Als je bij hoge snelheid hard remt verschuift het gewicht - en dat zie je aan de banden - naar de voorkant van de wagen. Daarom moeten remmen worden afgesteld om bestand te zijn tegen de gewichtsverplaatsing tijdens de vertraging (remmen).

Je kunt de rembalans van je wagen wijzigen door de manier waarop de voor- en achterremmen zich gedragen. Denk eraan dat het bij droog weer altijd beter is dat de voorremmen meer afremmen dan de achterremmen. De schaal loopt van 50% tot en met 75%. Hoe lager het percentage, des te meer de balans wordt verplaatst naar de achterzijde van de wagen. Stel de balans in door te klikken op de knoppen +/-.

Gear Ratios (Versnellingsbakverhouding)

Je moet de versnellingsbakverhouding voor elk afzonderlijk circuit afstellen. Dit gebeurt doorgaans door de 6-de of de 7-de versnelling af te stellen op de hoogst mogelijke snelheid op het langste rechte stuk. Vervolgens wordt de 1 aagste versnelling afgesteld op de traagste bocht. De rest van de versnellingen kunnen hier eerst gelijkmatig tussen worden verdeeld, maar het kan wenselijk zijn om de versnellingen op de andere bochten af te stellen. De versnellingsbak kan worden uitgerust met verschillende tandwielen die een belangrijk effect kunnen hebben op het acceleratievermogen en de prestaties van de wagen in bochten en op topsnelheid.

- Bochtige circuits met weinig lange rechte stukken en veel chicanes vereisen een 'korte' tandwieloverbrenging - de tandwielen staan dicht bij elkaar - voor een snelle acceleratie. Hoe dichter de tandwielen bij elkaar staan, des te minder werk de lagere versnelling hoeft te verrichten om de erboven gelegen versnelling te bereiken.
- Circuits met voornamelijk lange rechte stukken vereisen een 'lange' tandwieloverbrenging - de tandwielen staan verder uit elkaar - om de wagen een hogere topsnelheid te laten bereiken. Hoe verder de tandwielen uit elkaar staan, des te meer werk de versnelling moet verrichten om de erboven gelegen versnelling te bereiken. Daar staat echter meer snelheid in de hoogste versnelling tegenover. De versnellingsbak heeft een bereik van 1 tot en met 64. Klik op de knoppen +/- om de versnellingsbakverhouding te wijzigen.

DE TOEPASSING IN DE PRAKTIJK

Het moment is nu aangebroken om een aantal van deze veranderingen aan de afstelling te testen. Een aantal wijzigingen dat je aanbrengt zal ervoor zorgen dat het gedrag van de wagen verandert en kunnen tot gevolg hebben dat je tijdens het rijden aanzienlijke veranderingen waarneemt. Andere aanpassingen zullen een subtielere uitwerking hebben die resulteren in een betere rondetijd, ervan uitgaande dat je inmiddels zodanig kunt rijden dat je consistente tijden behaalt. Aangebrachte wijzigingen, en hun effecten, kunnen worden geanalyseerd met behulp van de Performance Analysis Guide (Gids voor prestatie-analyse) (hierover later meer).

Een snelle demonstratie

Om te demonstreren hoe de afstelling het gedrag van de wagen kan beïnvloeden moet je het volgende eens proberen. We passen een ingrijpende correctie toe aan voor de afstelling van een achtereveugel zodat je het effect, voor en na, kunt vergelijken. Hoewel overdreven, gaat deze procedure in principe ook op voor de andere onderdelen van de wagen.



GRAND PRIX 4

We zullen ook deze sessie afwerken op Monza. Dit is een snel circuit met goede rechte stukken en snelle bochten die geen overdadige grip vereisen. Monza staatbekend als een low downforce-circuit, dus de achtervleugel die de neerwaartse kracht creëert die de wagen op de grond houdt is normaal gesproken ingesteld op een kleine hoe.

- Kijk in het scherm Car Setup (Wagenafstelling) naar de knoppen voor het aanpassen van de achtervleugel. We gaan de hoek van de achtervleugel aanzienlijk vergroten...
- Klik vijf keer op de knop +.
- Klik op de knop Save Setup (Afstelling opslaan). Je komt nu in het scherm Save Setup.
- Voer in het venster Filename (Bestandsnaam) de naam 'Setup1.cso' in en klik op OK om terug te keren naar het scherm Car Setup.
- Klik op OK om terug te keren naar het scherm Pit Options (Pit-opties) en selecteer de knop Return to Cockpit (Terug naar de cockpit). Je zit nu weer in de wagen en de achtervleugel is op de nieuwe hoek ingesteld.
- Selecteer Leave the Pits (De pits verlaten) op het LCD-scherm en rijd twee ronden om een tijd vast te leggen in de Data Logger (Datarecorder).
- Druk op CTRL + Q als je de start/finish lijn bent gepasseerd om terug te keren naar de pits (je kunt ook terugrijden als je dat liever doet).
- Selecteer nu Car Setup in de cockpit-LCD om naar het menu Pit Options te gaan.
- Selecteer Fetch Logged Data (Opgeslagen gegevens ophalen) (je ziet een balkje dat aangeeft dat de data wordt ingeladen).
- Selecteer View Logged Data (Opgeslagen gegevens bekijken). Je komt nu terecht in het scherm Performance Analysis (Prestatie-analyse).

Het scherm Performance Analysis is een uiterst krachtig hulpmiddel waarmee je ronden kunt selecteren en talrijke aspecten van de prestaties van je wagen/rijder kunt analyseren voor elke ronde.

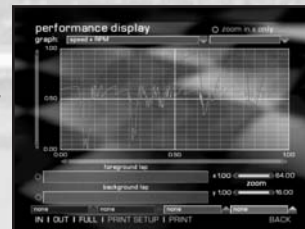
- Selecteer Lap 1 (Ronde 1- dit behoort de volledige ronde te zijn) en klik op de knop Save Lap (Ronde opslaan). Het scherm Save Performance (Prestatie opslaan) wordt nu geopend.
 - Voer een bestandsnaam in voor de ronde (Perf1.pao) en klik op OK.
- Je hebt nu een analyse van de prestaties gecreëerd voor een ronde op Monza met een achtervleugel in een steile hoek.
- Verlaat dit scherm door op Back (Terug) te klikken en selecteer Car Setup in het scherm Pit Options.
 - Breng de achtervleugel terug in de oorspronkelijke stand door vijf keer op het teken - te klikken.
 - Klik op OK en daarna op Return to Cockpit. Je zit nu weer in de wagen en de achtervleugel is op de oorspronkelijke hoek ingesteld.
 - Selecteer Leave the Pits en rijd twee ronden om een tijd vast te leggen in de Data Logger (Datarecorder). Druk op CTRL + Q als je de start/finish-lijn bent gepasseerd om terug te keren naar de pits (je kunt ook weer terugrijden als je dat liever doet).
 - Selecteer nu Car Setup in de cockpit-LCD om naar het menu Pit Options te gaan.
 - Selecteer Fetch Logged Data.
 - Selecteer View Logged Data. Je komt nu terecht in het scherm Performance Analysis.
 - Selecteer Lap 4 (Ronde 4 - dit behoort de volledige ronde te zijn) en klik op de knop Save Lap. Het scherm Save Performance wordt nu geopend.
 - Voer een bestandsnaam in voor deze ronde (Perf2.pao) en klik op OK.
- Je hebt nu een analyse van de prestaties gecreëerd voor een ronde op Monza met een achtervleugel in een vlakke hoek. Hiermee heb je nu twee opgeslagen '.pao' ronden (waarbij pa- staat voor Performance Analysis en -o is de code voor Monza).



- Selecteer Perf1 en klik op de knop Copy to Background (Kopieer naar de achtergrond). (De gegevens zullen verschijnen in het onderste venster).
- Selecteer Perf2 en klik op de knop Copy to Foreground (Kopieer naar de voorgrond). (De gegevens zullen verschijnen in het onderste venster).
- Klik op de knop Graph Selected Laps (Grafiek maken van geselecteerde ronden). Je komt nu terecht in het scherm Performance Display (Prestaties tonen).
- Gebruik het afrolmenu Graph (Grafiek - boven in beeld) en selecteer de Speed & RPM (snelheid en toerentellers) grafiek.

De grafiek toont de ene complete ronde.

Zie GPaedia voor meer informatie over het gebruik van de grafieken met prestaties.



- Desgewenst kun je voor meer details inzoomen op de X-waarde (klik op het venster om de groene balk te vergroten). Gebruik de knoppen +/- om de grafiek over de volle lengte te bekijken.
- Selecteer nu de optie Map (Plattegrond) (in het midden van het beeld). Je ziet nu welk gedeelte van het circuit wordt geanalyseerd in de grafiek. Probeer met dit hulpmiddel eens het snelste rechte stuk van Monza te vinden. Denk je dat je de achtervleugel nog lager kunt afstellen om een snellere tijd te boeken? Daar kun je alleen achter komen door het eens te proberen. Je hebt nu een idee gekregen van het nut van de Performance Analysis: verschillende afstellingen van de wagen uittesten, het resultaat bestuderen in de grafiek en dan de beste afstelling kiezen voor het betreffende circuit onder de huidige condities. Performance Analysis beslaat alle meetbare gegevens met betrekking tot de prestatie, het simuleert werkelijk bestaande details van Formule 1 circuits en is een krachtig onderdeel van het spel. Meer informatie over het opslaan van gegevens volgt verderop in de handleiding.



GRAND PRIX 4

GEOFF CRAMMOND'S

CREDITS

SIMERGY

Game Design & Programming:
Geoff Crammond

PERFORMANCE ANALYSIS

& TEST DRIVING: David Surplus

FOR MICROPROSE

STUDIO MANAGER & EXECUTIVE

PRODUCER: Nick Court

PRODUCER: Phil Gilbert

SOFTWARE ENGINEERING MANAGER:

Nick Thompson

ART DIRECTOR: Andy Cook

LEAD PROGRAMMER: Gareth Jones

PROGRAMMING:

Neil Alford - Jason Barstow -
Jalea Clements - Simon Michael -
Matt Patterson - Duncan Rooth -
Jeremy Sallis - Nick Thompson -
Jason Turner

ADDITIONAL PROGRAMMING

Neil Duffield - Julian Foxall -
Steve Haggerty - Tim Round

AUDIO SYSTEMS, PROGRAMMING,

& ADDITIONAL SOUND DESIGN

Nigel Brown

LEAD ARTIST: Andy Cook

ARTISTS: Pete Austin -
Carl Edwards - Maff Evans -
Eddie Garnier - Lisa Godwin -
Jeffrey Miranda - Greg Shill -
David Smith

ADDITIONAL ARTWORK:

Halli Bjornsson - Noel Liche

TRACK REFERENCE SURVEYS:

Norman Surplus

AUDIO PRODUCER: John Broomhall

ORIGINAL MUSIC: James Hannigan

ADDITIONAL LOCATION

RECORDING: Pete Guppy

MOTION CAPTURE STUDIO

MANAGER: Tony Wills

MOTION CAPTURE ARTISTS:

Dave Hingley - Andrew Lee -
Rob Millington - Mick Sheehan

ALL MOTION CAPTURE

UNDERTAKEN WITH THE KIND
ASSISTANCE OF THE ORANGE
ARROWS FORMULA ONE TEAM.

GPAEDIA VIDEO PRODUCTION

FEATURING: Mark Hemsworth

SCRIPT: Mark Hemsworth

Ossi Oikarinen - Andy Cook

SOUND & ORIGINAL MUSIC:

John Broomhall

CAMERA: Matthew Grant

EDITING: Matthew Grant -

Andy Grierson

DIRECTED BY: John Broomhall -

Andy Cook

PRODUCED BY: Phil Gilbert

THANK YOU...

John Cook - Laura McNamara -
Andy Rogers of Jemlar
(www.jemlar.com) - Nvidia
Logitech - Steinberg Software for
audio production systems

SPECIAL THANKS GO TO

the Orange Arrows Formula One
Team for all their help during the
development of this product

OFFICE MANAGER:

Christine Upham

ADMINISTRATION ASSISTANT

Pat Edwards

INFOGRADES EUROPE

VP RACING LABEL:

Arthur Houtman

EXECUTIVE PRODUCER

Richard Courtois

VP EUROPEAN MARKETING:

Larry Sparks

CORE GAMES MARKETING

DIRECTOR:

Franck Heissat

MARKETING MANAGER:

Cyril Voiron

PRODUCT MANAGER:

Jerome Delziani

LICENSING: Guillemette Tronel

DESIGN STUDIO:

Michel Mégoz - Rose-May Mathon -

Vincent Hattenberger

MARKETING COORDINATION:

Cecile Gillet - Jenny Clark -

Marie-Emilie Requien -

Catherine Esteoule

LOCALIZATION:

Sylviane Pivot - Fabien Roset -

Riddoch Heather - Christelle Dozoul

CERTIFICATION & PLANNING

SUPPORT GROUP (CP5G):

Jean-Marcel Nicolai -

Rebecca Pernered - Emilie Balivy -

Caroline Fauchille - Jérôme Di Tullio

THANKS TO

Stéphane Calixte - Carl Cavers -
Alexis Vanot

SOFTWARE FUNCTIONALITY

TESTING MANAGER: Olivier ROBIN

SOFTWARE FUNCTIONALITY

TESTING TEAM: Bruno TRIBIA -

Stéphane BRION

GAMEPLAY EVALUATION SERVICE

MANAGER: Dominique MOREL

GAMEPLAY EVALUATION SERVICE

TEAM: Emmanuel DESMARIS -

William JALLAIN - Yann SCHIED

ENGINEERING SERVICES

MANAGER:

Philippe LOUVET

COMPATIBILITY LAB

CO-ORDINATOR:

Emeric POLIN

PRE-MASTERING CO-ORDINATOR:

Stéphane ENTERIC

TESTERS:

Gerard BARNAUD - Guillaume CLUT

Stéphane DIREMSZIAN -

David ERCHOFF-COSTET -

Fabien FAURE -

Olivier GENOULX - Pascal GUILLEN

Christophe LAMOUR -

Regis PHILIBERT - Mathias Krumins

Nicolas Danière - Charles Alvarez.

ATARI

Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2.48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€1.35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	www.atari.de
• Belgique	PC: +32 (0)2 72 18 663	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0.34 € / min) (24h/24) 3615 Infogrames (0.34 € / min) Technique: 0825 15 80 80 (0.15 € / min du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€1.24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0190 771 883	www.atari.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2 ^a a 6 ^a , entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 (2.50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900 105 173	www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 / min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.*	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

