

GRAND PRIX

AVVISO SULL'EPILESSIA

Una percentuale estremamente ridotta di individui può essere vittima di attacchi epilettici quando viene esposta ad alcuni particolari schemi luminosi o a luci intermittenti. L'esposizione a tali effetti luminosi o a schermi televisivi può provocare, in tali individui, l'insorgere di un attacco epilettico durante il gioco. Alcune condizioni possono indurre sintomi epilettici anche in persone che non hanno mai manifestato in precedenza questa patologia. Se voi, o un altro membro della vostra famiglia, avete evidenziato in passato sintomi di epilessia, consultate il vostro medico di fiducia prima di cominciare a giocare. Se, durante una sessione di gioco, riscontrate uno dei sintomi dell'epilessia (vertigini, visione alterata, tic oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento, movimenti involontari e convulsioni), smettete IMMEDIATAMENTE di giocare e contattate il vostro medico.



Simergy™

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

Salve,

Il mio nome è Geoff Crammond e, se state leggendo queste righe, probabilmente avete acquistato Grand Prix 4. Grazie!

Grand Prix 4 è la più recente evoluzione della serie Grand Prix, che ho cominciato a realizzare oltre 10 anni fa: nel frattempo i computer e la tecnologia hanno compiuto passi da gigante. Per esempio, la scala complessiva del progetto è cambiata enormemente: dall'uscita di Grand Prix 3, nel 2000, oltre 60 anni-uomo sono stati spesi per arrivare alla creazione di questa nuova versione di Grand Prix per Xbox!

Con Grand Prix 4 per Xbox potrete essere testimoni di un notevole balzo in avanti dal punto di vista della qualità grafica del gioco, grazie a un nuovo motore appositamente progettato per sfruttare le potenzialità dell'hardware di Xbox. Per la prima volta, inoltre, abbiamo sfruttato dei dati della rete satellitare GPS per rendere i tracciati di gara quanto più realistici possibile: configurazione, larghezza, altezza, gradiente e campanatura, così come cordoli e profili di uscita, ora saranno assolutamente fedeli alle loro controparti reali.

Alcune cose, però, sono rimaste praticamente invariate: come sempre, infatti, il nostro obiettivo è stato quello di realizzare un gioco che fosse il più autentico possibile, senza però nulla togliere alla giocabilità e al divertimento. Speriamo vivamente che riuscirete a tagliare il traguardo per primi, dopo aver condotto una gara entusiasmante: solo allora potrete affermare anche voi, con noi, che non esiste niente che si avvicini di più alla realtà.

Geoff



GRAND PRIX 4

INSTALLAZIONE

- Inserite il CD di Grand Prix 4 nel vostro lettore CD-ROM. Se la funzione AutoPlay è attiva, dopo alcuni secondi verrà visualizzata la schermata d'installazione di Grand Prix 4.
- Cliccate sul pulsante 'Installa' e seguite le istruzioni che compaiono a video.
- Se la funzione AutoPlay non è attiva, fate un doppio clic sull'icona 'Risorse del computer', presente sul desktop di Windows® e, quindi, sull'icona del vostro lettore CD-ROM. Nella finestra che si apre, fate un ultimo doppio clic sulla voce 'Setup.exe'. Si avvierà così l'installazione della simulazione.
- Seguite le istruzioni che compaiono su schermo.
- Una volta completata l'installazione di Grand Prix 4, il gruppo di programmi del gioco comparirà nel menu Start.

Caricamento

- Selezionate Start > Programmi > Infogrames > Grand Prix 4. Il gioco verrà così caricato.

QUESTO MANUALE

Questo manuale è strutturato in modo da presentare il gioco ai nuovi piloti, incoraggiandoli ad approfondire gli aspetti più avanzati della simulazione. Se siete veterani di Grand Prix 3, conoscerete di sicuro i controlli di base del gioco e potrete probabilmente scendere rapidamente in pista: sapete, però, che esistono molte differenze fra Grand Prix 3 e Grand Prix 4, per cui troverete molto utile leggere il manuale e la GPedia per comprendere appieno tutti i nuovi controlli della simulazione.

GPedia

Accessibile tramite il menu, questa funzione fornisce informazioni sulla Formula 1 in generale e sulla stagione 2001 in particolare. Qui troverete anche molti utili consigli sull'assetto della vettura, sulle soste ai box, su come sfruttare al meglio questi elementi e su cosa accade durante i Gran Premi.

IL FILE README

In questo manuale, troverete descritta buona parte delle funzioni di Grand Prix 4, ma, a causa dei tempi di stampa da rispettare, le informazioni riportate potrebbero non essere le più aggiornate. Per la documentazione relativa alle ultime modifiche apportate al gioco, vi consigliamo di consultare il file ReadMe presente sul CD (che si può aprire anche tramite il gruppo di programmi del gioco, selezionando la voce 'Vedi ReadMe').

SOMMARIO

4
Installazione

6
Comandi

7
Come iniziare

17
L'abitacolo

21
Visuali della telecamera

23
Regista TV

23
GPedia

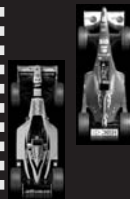
24
I circuiti del mondiale di Formula 1

24
Multigiocatore

27
Il comportamento della vettura

32
Riconoscimenti

33
Servizio clienti



COMANDI

In questo manuale, troverete spesso dei riferimenti all'acceleratore, al freno, al cambio e allo sterzo. La modalità d'uso di questi controlli dipende dal dispositivo di controllo che utilizzate, scegliendo fra tastiera, joystick, volante o joypad. I controlli di guida standard da tastiera e con un joystick sono i seguenti:

COMANDI DI GUIDA DA TASTIERA

Acceleratore	A
Freno	Z
Svolta a sinistra	<
Svolta a destra	>
Marcia superiore	Tasto A (acceleratore) + spazio
Marcia inferiore	Spazio

(Se utilizzate dei tasti separati per inserire e scalare le marce, non dovrete accelerare quando vorrete passare alla marcia superiore.)

COMANDI DI GUIDA CON JOYSTICK

Acceleratore	Avanti
Freno	Indietro
Svolta a sinistra	Joystick a sinistra
Svolta a destra	Joystick a destra
Marcia superiore	Acceleratore + pulsante di fuoco
Marcia inferiore	Pulsante di fuoco

(Se state usando dei tasti separati per inserire e scalare le marce, non accelerate.)

Nota: tutti i controlli di guida qui sopra elencati possono essere modificati a piacere.

ALTRI TASTI

Tasti degli aiuti alla guida:	
Freno automatico	F1
Cambio automatico	F2
Direzione vettura automatica	F3
Indistruttibilità	F4
Traiettoria ideale	F5
Marcia consigliata	F6
Acceleratore assistito	F7
Sterzo assistito	F8
Partenza assistita	F9

Tasti delle azioni:	
Preavviso di rientro ai box	Invio
Rientro ai box (qualifiche/prove libere)	Maiusc + Q
Abbandonare la gara	Esc
Pausa	P
Pausa (quando usate il Joystick)	Spazio

Tasti vari:	
Mostrare il nome del pilota	N
Occupazione del processore	O
Ridurre l'angolo della visuale dal posto di guida	Meno -
Aumentare l'angolo della visuale dal posto di guida	Più +
Specifiche del PC	Ctrl + I
Visuale virtuale sinistra	X
Visuale virtuale destra	C

Tasti del replay	
Replay	R
F1	Inizio replay
F2	Fine replay
F3	Esecuzione / pausa
F4	Fotogramma per fotogramma
F5	Riavvolgimento rapido
F6	Riavvolgimento
F7	Avanti
F8	Avanti veloce
F9	Mostra / nascondi icone

Tasti delle visuali:	
Visuale dal posto di guida	Freccia destra
Visuale T-cam	Freccia destra una seconda volta
Visuale da bordo pista	Freccia sinistra
Visuali dalla vettura	PagSu (scorre)
Visuale a inseguimento	PagGiù
Visuale dal davanti	Canc
Vettura davanti	Freccia su
Vettura dietro	Freccia giù
Ritorno al vostro posto di guida	Home
Modalità regista TV	Ins

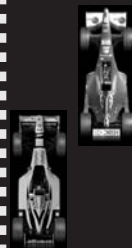
Tasti di rete:	
Ritorno alla schermata del menu	Maiusc + U

Tasti per il gioco a due in collegamento:	
Invia messaggio	CTRL + M
Controllo nei menu dall'host all'altro giocatore	CTRL + R
Riattaccare	CTRL + H

COME INIZIARE

UN GIRO A MONZA PER PILOTI DEBUTTANTI

- Installate e caricate Grand Prix 4 secondo le istruzioni riportate precedentemente. Dopo le animazioni di apertura, potrete scegliere fra Menu principale, Gara rapida, Giro veloce e GPedia. Se sapete già come funziona il gioco e volete vedere subito di che cosa è capace Grand Prix 4, selezionate Gara rapida: per questo tutorial, comunque...



GRAND PRIX 4

- Cliccate su Menu principale.

Per tutta la durata di questo tutorial di Partenza rapida, gareggerete usando il vostro nome. A tale scopo, vi basterà scegliere una scuderia e, quindi, modificare il nome di uno dei piloti.

- Cliccate sul pannello Pilota per aprire la schermata Selezione pilota.

Sul lato sinistro del pannello Piloti, uno dei piloti è già selezionato (il numero è evidenziato). Cliccate sulla foto del pilota in questione per disattivarlo.

- Evidenziate il nome del pilota che preferite e cliccate su Modifica nome.

- Digitate il vostro nome (o quello con cui volete scendere in pista) e premete Invio.

Ora siete il pilota che avete prescelto. Lo stemma della vostra squadra compare sullo sfondo della schermata. Ora cliccate su OK per ritornare al Menu principale. Il nome che avete inserito comparirà come nome del Pilota. La pista dove, per la prima volta, capirete che cosa vuol dire guidare una Formula 1 è quella di Monza.

- Cliccate sul pannello Circuito e si aprirà la relativa schermata. Sulla sinistra compare l'elenco dei tracciati che compongono il Campionato del Mondo 2001.

- Cliccate su Italia: tornerete automaticamente al Menu principale.

Nel pannello Circuito sarà ora visibile Italia. Adesso dovete scegliere il tipo di gara che volete affrontare.

- Cliccate sul pannello Tipo di gara e selezionate Prove.

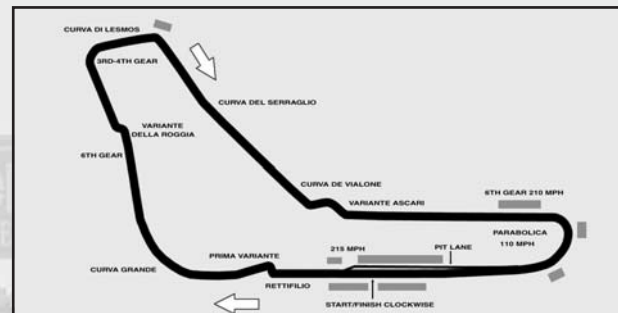
Tornerete automaticamente al Menu principale. I preparativi sono finiti: è arrivato il momento di scendere in pista!

- Cliccate sul pulsante Guida. Vi troverete così nella schermata Meteo, dove vedrete i dettagli delle condizioni attuali della pista e del cielo, come pure le Previsioni sul rischio di pioggia.

- Cliccate su OK per iniziare la vostra prima sessione di prove.

Adesso siete seduti nell'abitacolo della Ferrari, ferma ai box di Monza. Come in tutte le sessioni di prove, è il momento di controllare gli strumenti e i comandi...

Sotto il pannello LCD presente sul volante si trova una fila di 7 luci, ognuna delle quali corrisponde a uno dei sistemi di aiuto alla guida ideati per assistervi nel controllo della vettura. I tasti da F1 a F9 attivano e disattivano questi dispositivi; nella modalità Principiante le luci dovrebbero essere tutte accese. In caso contrario, premete i tasti funzione necessari. Tenete presente che la marcia consigliata (F6) non è necessaria per questo tutorial. Quando gli aiuti alla guida sono attivi, non vi dovete preoccupare del cambio delle marce o delle frenate: queste funzioni saranno gestite automaticamente dalla vostra vettura, che vi aiuterà anche nel mantenimento delle traiettorie di base lungo il circuito. Anche nel caso di incidenti, provocati dall'allontanamento dalla traiettoria ideale, la vostra Formula 1 non subirebbe alcun danno. Se finirete in testacoda, la vettura si riporterà automaticamente nella direzione corretta non appena si fermerà, permettendovi così di tornare subito in pista.



Ora esaminate attentamente la raffigurazione del circuito di Monza...

- Trovate la linea del traguardo e, quindi, spostatevi con lo sguardo in senso orario lungo il percorso, fino a quando non tornerete al punto iniziale. Fate attenzione al punto in cui la corsia dei box vi immette in pista, in modo da sapere senza possibilità di errori dove vi ritroverete sul circuito. Man mano che farete esperienza di guida, comprenderete appieno quanto la conoscenza approfondita di ogni circuito sia fondamentale per arrivare al successo.

La vostra vettura, intanto, è ancora ferma ai box, sollevata da terra.

- Selezionate l'opzione Esci dai box sul pannello LCD, usando i comandi dell'acceleratore e del freno per spostare la selezione e il comando del cambio marcia per confermare. I meccanici poseranno a terra la vettura e sul visore LCD, al centro del volante, compariranno dei nuovi dati.

- Premete con cautela sull'acceleratore... La vostra vettura comincerà a muoversi in avanti (se così non fosse, controllate di aver premuto F2 e che il secondo simbolo degli aiuti alla guida sia attivato).

- Sterzate per uscire dal vostro box e avviatevi verso la corsia dei box. Ricordate che, in condizioni di gara, dovrete rispettare il limite di velocità in questa corsia, che è pari a 80 chilometri orari. Se volete mettere in pausa la simulazione, in qualsiasi momento, è sufficiente premere il tasto P (oppure lo Spazio se state giocando con un joystick, un volante o un joypad). Per tornare a giocare, premetelo di nuovo. Durante questa sessione di prove, mettete in pausa il gioco tutte le volte che lo ritenete necessario, in modo da poter studiare la configurazione del circuito, premendo il tasto Esc e selezionando Vedi tracciato. Uscendo dalla corsia dei box, portatevi sul circuito vero e proprio, lasciandovi alle spalle la linea bianca tratteggiata. Una volta in pista, questa linea bianca sarà sostituita da una lunga linea tratteggiata gialla.

- Cercate di mantenere la zona centrale del volante allineata con la linea tratteggiata, mentre procedete lungo il circuito. Questa linea, infatti, è quella generata dall'aiuto alla guida della traiettoria ideale (F5): essa rappresenta il percorso più breve per entrare in curva e uscire senza rischiare di perdere il controllo della vettura. Poco prima della prima curva, dovrete vedere dei cartelli bianchi con una freccia nera che punta verso destra, che riportano prima 200 e poi 100: questi valori indicano la distanza espressa in metri prima che il circuito pieghi a destra, come indicato dalla freccia.



GRAND PRIX 4

• Questo è un buon momento per mettere in pausa la simulazione e tornare a osservare la mappa della pista di Monza: la prima curva di Monza è una combinazione destra-sinistra che rappresenta la chicane nota come Prima Variante.

• Localizzate la Prima Variante sulla mappa del circuito e, quindi, passate a osservare la svolta successiva, la Curva Grande.

Il segreto della Formula 1 è tutto qui: sapere che cosa vi aspetta nel prossimo settore del percorso ed essere preparati in anticipo ad affrontarlo. Soltanto conoscendo a perfezione ogni settore del circuito potrete ottimizzare la vostra traiettoria di corsa fra una curva e l'altra.

• Riattivate la simulazione tomando alla schermata del menu e selezionando TORNA ALLA GUIDA.

• Passate con attenzione attraverso la Prima Variante (non esagerate con l'acceleratore), a destra e poi a sinistra. Cercate di restare sulla linea tratteggiata anche quando avete l'impressione che essa vi stia conducendo fuori dal tracciato. Se vi capita di uscire di pista, sterzate per riportarvi sull'asfalto (potreste incontrare delle difficoltà sull'erba e sulla ghiaia). Se finite in testacoda e vi ritrovate rivolti nella direzione sbagliata (e avete attivato l'aiuto alla guida della Direzione vettura automatica, tasto F3), non toccate i comandi, ma aspettate che la vettura faccia tutto da sola e ritorni nel senso di marcia corretto.

• Guardate come la linea di gara ideale vi porta fuori dall'ultima curva, utilizzando l'intera larghezza della pista e spingendovi sul lato sinistro del tracciato, pronti per affrontare la lunga svolta a destra che vi attende, la Curva Grande. Scoprirete che questo tratto di pista può essere affrontato a una velocità decisamente elevata.

• Proseguite lungo il rettilineo che si apre dinanzi a voi, passate sotto il ponte e preparatevi ad affrontare una svolta a sinistra.

• Premete il tasto Esc, premete Vedi tracciato e osservate di nuovo il circuito: questa curva a sinistra è la prima parte della Variante della Roggia, un'altra chicane. Guardate come si presenta la pista e provate a immaginare come affrontare l'ingresso in curva.

• Adesso passate a esaminare le tre curve che seguono, cercando di capire come ve le troverete davanti seduti nell'abitacolo.

• Premete di nuovo il tasto P per tornare a guidare.

• Superate la chicane e, quindi, affrontate le due curve a destra che vi attendono (Prima e Seconda di Lesmo). A questo punto, dinanzi a voi si stende un lungo rettilineo in discesa.

• Accelerate! Mentre avanzate lungo la pista, guardate l'indicatore della marcia (il numero rosso al centro del visore sul volante) e osservate come funziona il cambio automatico. Ascoltate il rombo del motore e guardate le luci dell'indicatore dei giri del motore che si accendono man mano che le marce salgono e vengono scalate. Cercate di abituarvi fin da subito a gettare delle rapide occhiate ai dati sul visore LCD e agli specchietti retrovisori, mentre procedete ad alta velocità. Alla fine di questo rettilineo, si trova una chicane piuttosto insolita, la Variante Ascari. Attivate la pausa, esaminate la mappa della pista, analizzatela e memorizzatela: quando siete pronti, tornate alla guida e cercate di percorrere le curve restando sempre sulla traiettoria ideale. Più riuscirete a memorizzare le caratteristiche del circuito, più facilmente affronterete le varie curve a velocità elevata.

• Accelerate sul rettilineo che si apre davanti alla vostra Ferrari e state a vedere se il cambio automatico riesce a mettere la marcia più alta (la 6a o la 7a) prima che entri in funzione la frenata assistita in vista della Curva Parabolica. All'uscita di quest'ultima curva vedrete le tribune, i box e una linea gialla tratteggiata, che denota l'ingresso della relativa corsia. Ricordate che l'ingresso nella, e l'uscita dalla, corsia dei box variano molto da una pista all'altra e che anche questi elementi vanno studiati con grande attenzione durante le fasi di preparazione della gara.

• Continuate a seguire la linea bianca tratteggiata: arriverete, così, sul rettilineo del traguardo, il Rettifilo delle Tribune.

• Continuate ad accelerare fino a raggiungere la velocità massima. Supererete la griglia di partenza, sulla quale si schierano le vetture all'inizio di una gara, fino ad arrivare su una spessa linea continua che taglia trasversalmente il tracciato, denotando la fine del giro.

• Non appena passate su questa linea, avrà inizio il vostro primo giro lanciato: il cronometro presente nel vostro pannello LCD comincia a tenere il conto dei secondi. Ricordate che potete mettere in pausa il gioco in qualsiasi istante per tornare a esaminare la pianta del circuito: il vostro tempo sul giro non ne sarà in alcun modo influenzato.

• Quando portate a compimento il vostro primo giro lanciato, prendete nota del vostro tempo e provate a spingere ancora più al limite la vostra vettura, cercando di ottenere un tempo ancora migliore.

CONTROLLARE DA SOLI IL FRENO

Anche se il freno assistito è indubbiamente molto comodo, è pur sempre un sistema di aiuto alla guida. Per ottenere dei tempi sul giro veramente degni di nota, dovrete pensare voi a frenare quel tanto che basta. Quando ritenete di aver ormai compreso come sterzare e come seguire la traiettoria di gara, provate a disattivare l'aiuto alla guida del Freno automatico.

• Premete F1 e controllate che la spia del freno automatico si sia spenta, nella fila di icone verdi sottostante il pannello LCD. Adesso sarete voi a scegliere il momento più opportuno per frenare, migliorando giro dopo giro! Noterete subito che "sentirete" la macchina in un modo molto diverso: ecco un veloce ripasso sul funzionamento del freno a seconda del dispositivo di controllo usato.

Tastiera : Freno = Z

Joystick : Freno = Indietro

CONTROLLARE DA SOLI IL CAMBIO

• Quando vi sentite pronti per manovrare personalmente il cambio, fermatevi lungo un rettilineo del circuito e premete il tasto F2 per disattivare il Cambio automatico.

• Ora premete il tasto F6 per attivare l'aiuto alla guida della Marcia consigliata, che non era stato utilizzato nelle fasi precedenti di questa sezione: la relativa spia si illuminerà sul cruscotto. Adesso siete voi a controllare TUTTI i cambi di marcia: con lo scopo di guidarvi, però, vedrete un numero nel pannello della Marcia consigliata, che vi mostrerà quella che dovrete utilizzare quando affronterete la PROSSIMA curva. Ripassate il metodo usato per cambiare marcia con il vostro dispositivo di controllo:

Tastiera : Marcia superiore = Tasto A (acceleratore) + spazio

Marcia inferiore = Spazio

Joystick : Marcia superiore = Acceleratore + pulsante di fuoco

Marcia inferiore = Pulsante di fuoco

Nota : se disponete di un pulsante dedicato esclusivamente al controllo del cambio, non avrete bisogno di accelerare per inserire la marcia superiore.



GRAND PRIX 4

- Fate pratica inserendo o scalando le marce e osservate l'indicatore rosso della marcia inserita.
- Provate a mettere in folle (N) e ad accelerare: il motore salirà di giri ed emetterà un rombo acuto.
- Premete sull'acceleratore e osservate come i giri del motore salgono sul contagiri digitale, quindi inserite la prima marcia **SENZA** far calare il regime del motore: attenti, però, a non dare troppa potenza, altrimenti le ruote potrebbero pattinare. Comparirà il valore '1' sull'indicatore rosso della marcia, per avvertirvi che avete appena inserito con successo la prima. Inizierete immediatamente a muovervi in avanti...
- Ascoltate il cambiamento nella tonalità del suono del motore e guardate aumentare la vostra velocità sul tachimetro.
- Continuate ad accelerare e notate come, al raggiungimento di un alto numero di giri, si accendono le spie indicatrici sul cruscotto. Quando compare la luce rossa posta alla fine della serie di spie verdi è il momento di inserire la seconda (sul visore comparirà il valore '2').
- Cercate di salire di marcia fino a innestare la quarta, quindi scalate prima di arrivare in curva tenendo conto del consiglio che vi viene dato dall'indicatore della Marcia consigliata.

Nota : non è necessario che freniate quando scalate, ma non è possibile scalare una marcia mentre state accelerando. La vostra vettura ha sei (o sette) marce, la folle (N) e la retromarcia (R). Se siete in retromarcia, accelerando vi sposterete all'indietro (proprio come con una normale automobile).

ENTRARE NEI BOX

Una volta che avrete imparato a conoscere la pista di Monza e i controlli di base della vettura, è il momento di provare a rientrare ai box.

- In un qualsiasi momento durante il giro al termine del quale volete rientrare ai box, premete il tasto Invio per far sapere ai vostri meccanici che state per arrivare. Sul vostro cruscotto si illuminerà la spia verde dei box, che vi comunica che è tutto pronto e che potete rientrare. Se questa spia fosse rossa, i meccanici sarebbero impegnati con la vettura del vostro compagno di squadra: in questo caso, sarete obbligati a fare un altro giro di pista prima di potervi fermare.

- Entrate lentamente nella corsia dei box, restando all'interno della linea gialla tratteggiata. Sarà il programma a 'dirigervi' automaticamente nel box giusto e i meccanici spingeranno la vettura all'interno del garage. Non appena la vostra vettura viene sollevata da terra dai meccanici, sul visore LCD del cruscotto compare il menu delle opzioni dei box, che vi permette di imbarcare benzina, di cambiare le gomme, di uscire dai box e di regolare l'assetto della vettura. Usate i tasti A/Z oppure le direzioni su e giù del joystick per selezionare l'opzione che vi interessa sul visore LCD.

Nota : Grand Prix 4 vi offre la possibilità di eseguire delle regolazioni estremamente approfondite dell'assetto della vostra vettura, tramite le opzioni di base e quelle avanzate (livelli 1 e 2). Per sfruttare al meglio la simulazione, potete consultare le prossime sezioni del manuale, dove potrete imparare a regolare la vostra vettura in base alle condizioni del tracciato.

RIFORNIRSI DI CARBURANTE

- Per prima cosa, selezionate l'opzione Benzina dal menu presente sul visore LCD.
- Usate i controlli sinistra/destra dello sterzo per modificare la quantità di carburante (indicata in giri) da imbarcare a bordo della vettura.
- Premete Spazio, oppure il pulsante di fuoco del joystick per chiudere il menu del carburante.



CAMBIARE LE GOMME

- Selezionate Gomme dal menu sul pannello LCD, che vi mostrerà tutti i set di gomme a vostra disposizione, con i giri che sono già stati compiuti con ogni singolo set. Nella parte superiore del visore LCD è indicato il tipo di gomme.
- Effettuate la vostra scelta usando i tasti A/Z o le direzioni su/giù sul joystick. Potete cambiare il tipo di gomme usando i controlli per sterzare a sinistra e a destra. Quando selezionate Gomme sul visore LCD, potete vedere tre set di gomme con accanto il valore 0, tre set di gomme identificati con le sigle r1, r2 e r3, tre set di gomme siglati q1, q2 e q3 e un set indicato con la sigla qr. I set di tipo 0 sono per le prove libere. Le gomme di tipo 'r' sono quelle che sono riservate per la gara (r1 a inizio della corsa, r2 montate alla prima sosta ai box e così via), ma potete comunque decidere di utilizzarle durante le prove libere, se avete già utilizzato i quattro set 0. Le gomme di tipo 'q' sono riservate alla sessione di qualifica, con l'eccezione del set 'qr', che può essere utilizzato in qualifica e in gara.

Nota: un set di gomme è composto da quattro coperture. Ricordate che esistono diversi tipi di gomme per diverse condizioni di gara: ci sono due mescole per l'asciutto, dure e morbide, e quattro mescole per il bagnato, intermedie, dure, morbide e Monsoon. L'ultima cosa da tenere presente è che prima dell'inizio delle qualifiche dovrete decidere quale tipo di gomme da asciutto utilizzare per il resto del weekend di gara.

- Premete Spazio o il pulsante di fuoco del joystick per chiudere il menu delle gomme.

USCIRE DAI BOX

Quando siete pronti a uscire dai box, evidenziate quest'opzione sul visore LCD e premete Spazio o il pulsante di fuoco: la vostra vettura verrà posata a terra. A questo punto, potete percorrere la corsia dei box (tenendo presente il limite di velocità) e tornare in pista.

L'ASSETTO DELLA VETTURA

Selezionate Assetto dal menu presente sul visore LCD.

- Si apre così la schermata Assetto vettura, dove potete intervenire per regolare tutti gli elementi di base della vostra vettura: l'allettone anteriore, la ripartizione della frenata, l'allettone posteriore, i rapporti del cambio e la strategia delle soste ai box. Dalla schermata delle opzioni di base potete anche accedere alle regolazioni avanzate dell'assetto (livelli 1 e 2): per una descrizione dettagliata di queste ultime, consultate il capitolo Il comportamento della vettura.
- Selezionate OK per tornare alla schermata delle opzioni dei box.
- Usate l'opzione Ritorna al posto di guida per tornare a sedervi nell'abitacolo.
- Premete il tasto Esc per aprire il menu delle Prove.
- Selezionate Abbandona prove per tornare alla schermata del Menu principale. Adesso siete pronti per cercare di strappare un buon tempo sul giro in qualifica e affrontare una gara sul circuito di Monza, che ormai dovrete conoscere piuttosto bene. Vi cimenterete in una gara singola, non facente cioè parte del Campionato Mondiale.



GRAND PRIX 4

LA SESSIONE DI QUALIFICHE

• Dalla schermata del Menu principale, cliccate sul pannello Tipo di gara.

• Cliccate sul pulsante Gara extra campionato e, quindi, tornate al Menu principale.

• Cliccate sul pulsante Guida e vi ritroverete nella schermata del menu Gran Premio d'Italia.

• Selezionate Qualifiche. Comparirà la schermata che illustra le condizioni della pista e del cielo, nonché la situazione meteorologica. Se sta piovendo, dovrete utilizzare delle gomme specifiche per il bagnato, che possono comunque variare a seconda che sia in corso una leggera ploggerellina, una pioggia normale o un violento acquazzone. Ricordate che potete compiere quest'operazione dall'interno dell'abitacolo, durante una sosta ai box, qualora le condizioni meteo dovessero mutare nel corso di un Gran Premio.

• Cliccate su OK. Vi ritroverete ai box, ma questa volta di fronte al vostro posto di guida verrà posto un monitor, sul quale vedrete elencati tutti i piloti che prendono parte alle qualifiche, col vostro nome evidenziato. A questo punto, dovrete essere ancora al livello di difficoltà Principiante e con tutti gli aiuti alla guida (da F1 a F9) attivi: se lo volete, naturalmente, potrete comunque disattivare uno o più di questi sistemi.

Controllate le vostre gomme: vedrete che avrete a disposizione i set di gomme q1, q2, q3 e q4, oltre ai sette treni di gomme dei quattro tipi di mescole da bagnato.

Nota : quando scegliete le gomme da asciutto per le qualifiche (fra dure e morbide), prendete una decisione che resterà valida per tutto il resto del weekend di gara. Le gomme da bagnato, invece, sono sempre tutte disponibili. Per adesso lasciate perdere l'assetto della vettura: non appena siete pronti, lanciatevi nella vostra prima sessione di qualifica.

• Premete Spazio (o il pulsante di fuoco se usate un joystick) e il monitor della telemetria sarà allontanato, mentre la vostra vettura verrà posata a terra.

• Facendo ricorso a quanto avete imparato nelle sessioni di prova precedenti, uscite dai box e completate un giro di pista. Ricordate che il vostro tempo non viene preso fino a quando non passate una prima volta sulla linea del traguardo: non appena lo fate, il cronometro sotto il visore LCD comincia a correre e tiene tenuta traccia del vostro tempo sul giro fino a quando non superate nuovamente il traguardo. Il tempo rimanente prima della conclusione della sessione di qualifica è visibile sul pannello LCD presente sul volante.

• Quando avete ottenuto due tempi sul giro, fate ritorno ai box: potete farlo guidando normalmente, oppure premendo i tasti Maiusc + Q, per tornare immediatamente nel vostro box.

• Una volta sollevati da terra, il monitor tornerà a essere posizionato dinanzi a voi, mostrandovi la vostra posizione nella griglia di partenza provvisoria. Oltre al vostro tempo, sono visibili quelli dei quattro piloti che vi sono più vicini e il tempo della pole position. Ora potete cambiare le gomme da qualifica selezionando Gomme e quindi usando i comandi della sterzata.

A questo punto, potete tenere sotto controllo le prestazioni delle altre vetture, sfruttando l'apposito monitor.

Premete il tasto N per visualizzare i tempi sul giro delle altre vetture e premetelo nuovamente per nascondervi.

Nota : le gomme da qualifica rendono al meglio per un numero di giri limitato. Più nuove sono, migliore è il loro rendimento. A questo punto, potete dedicarvi alle modifiche dell'assetto della vettura, selezionando Assetto sul visore LCD. Se non avete mai regolato in precedenza l'assetto di una vettura di Formula 1, comunque, vi consigliamo per il momento di non modificare le impostazioni standard di Grand Prix 4.

• Se volete far trascorrere più velocemente la sessione di qualifica, selezionate il simbolo dell'avanti veloce (>) dal menu presente sul visore LCD.



• Se volete concludere la sessione prima che essa finisca normalmente, premete il tasto Esc e selezionate l'opzione Abbandona le qualifiche. Tenete presente che, in questo modo, i tempi ottenuti non saranno validi e voi dovrete iniziare la gara dall'ultima posizione della griglia. Allo scadere del tempo compare la schermata Qualifiche terminate: a questo punto, potrete decidere di vedere i tempi della sessione appena conclusa, aprire il menu Opzioni (da dove potete modificare i controlli, gli aiuti alla guida, le opzioni sonore e, infine, uscire dal gioco), oppure continuare nello svolgimento della gara extra campionato.

• Quando cliccate sul pulsante Continua avrete la possibilità di scendere ancora in pista nel Warm-up pre-gara: se non intendete sfruttarlo, potrete andare direttamente sulla griglia per la gara. Il Warm-up pre-gara vi consente di svolgere delle prove sul circuito con la vettura in assetto da gara. Per questo tutorial, comunque, non è necessario: preparatevi ad affrontare subito la gara.

• Quando cliccate su Gara, vedrete una visuale laterale delle vetture, schierate sulla griglia in base alle posizioni conquistate durante le qualifiche.

• Usate i comandi per trovare il vostro nome e la vostra vettura e, quindi, cliccate su OK. Ancora una volta compariranno su schermo le condizioni della pista, del cielo e del tempo; questa volta, però, avrete la possibilità di eseguire eventuali Ultime modifiche, come per esempio un cambio nella Strategia delle soste ai box, una diversa Scelta di gomme (in caso di mutate condizioni del tempo), oppure un intervento radicale sull'Assetto della vettura (in tutti e tre i livelli disponibili).

• Cliccate su OK quando vi sentite pronti a partire.

UNA GARA EXTRA CAMPIONATO

Adesso siete sulla griglia di partenza di Monza, in una posizione che può variare dalla gloriosa pole position all'ultima fila dello schieramento, conseguenza di un tempo non proprio esaltante (oppure di un tempo semplicemente non ottenuto). Sul vostro visore LCD vedrete riportato il numero di giri che compongono la gara: quest'ultimo è una percentuale della vera distanza di gara e si può modificare nel menu Opzioni. Anche la vostra strategia delle soste ai box è già pronta (Nessuna, 1, 2 o 3 soste). Qualunque sia la vostra posizione sulla griglia, potrete comunque vedere il segnale di partenza: una fila di cinque luci. Aspettate che la fila di luci si accenda in sequenza: quando tutte e cinque sono rosse e la tensione è alle stelle, dovete solo attendere che le luci si spengano. Questo accadrà dopo un intervallo di tempo casuale, nell'arco di pochi secondi.

• Non appena le luci rosse si spengono, la gara ha inizio! La partenza è il momento più pericoloso dell'intera corsa ed è anche la vostra migliore occasione per recuperare posizioni: tenetevi pronti a lottare con i denti per difendervi al momento della prima staccata. Fate particolare attenzione mentre vi avvicinate alla frenata e siate pronti a eseguire delle manovre di emergenza per evitare di rimanere coinvolti in eventuali incidenti. Se avete attivato il sistema di aiuto alla guida F4, la vostra vettura è indistruttibile. Potrete comunque essere rallentati dagli altri concorrenti, oppure buttati fuoripista.

Durante la gara, tenete sempre d'occhio il visore sul volante per ricavarne le seguenti informazioni:

- La vostra posizione = P
- Il n° del giro attuale = L
- La benzina rimasta nel serbatoio (in giri) = F
- La temperatura dell'acqua = T

Naturalmente, il momento migliore per osservare questi dati è mentre si percorre un tratto rettilineo.



GRAND PRIX 4

False partenze

Opzionali ai livelli Principiante e Dilettante (consultate il menu del realismo).

Il giocatore svolge un ruolo attivo nella fase di partenza. Tenendo premuto il pulsante per inserire la marcia superiore potete decidere in quale momento cominciare a muovervi. Una decisione anticipata (rilasciando il pulsante del cambio marcia prima che le luci di partenza si siano spente) provoca una falsa partenza, che sarà sanzionata con una penalità.

Soste ai box

Se l'indicatore dei box (in basso a destra nell'abitacolo) diventa verde, significa che i vostri meccanici vi stanno richiamando ai box per una sosta pianificata (per cambiare le gomme e fare rifornimento di benzina), oppure per una sosta imprevista, magari per riparare dei danni alla vettura. Non appena arrivate alla fine del giro in corso, entrerete nei box. Se volete annullare l'ordine, premete Invio per spegnere la spia. Allo stesso modo, se decidete di rientrare ai box senza che nessuno vi abbia chiamato, premete Invio per accendere la spia e avvisare i meccanici (premendo nuovamente Invio, annullerete la comunicazione).

Bandiere

Lungo i margini del tracciato vi capiterà di vedere i commissari di gara, che sventoleranno ai piloti bandiere di diverso colore: la bandiera GIALLA significa NIENTE SORPASSI. Probabilmente qualcuno è finito in testacoda o si è verificato un incidente. Non superate nessuno, almeno fino a quando non vedete un commissario che espone la bandiera VERDE, segnale che indica la riapertura delle ostilità. La bandiera ROSSA sospende immediatamente la gara. La bandiera BLU vi comunica che una vettura più veloce della vostra sta cercando di superarvi. Nell'abitacolo della vostra monoposto sono presenti dei LED di avviso, per farvi sapere quali bandiere sono state esposte. Nel corso della gara, man mano che si completeranno i giri, riceverete informazioni su chi sarà riuscito a far segnare il tempo migliore.

Ritirarsi dalla gara

Se decidete di interrompere la gara in corso, vi sarà sufficiente premere il tasto Esc. Comparirà subito una schermata: selezionando l'opzione Abbandona la gara, avrete la possibilità di salvare la partita (consultate il prossimo paragrafo) e di ritornare, quindi, al Menu principale.

Salvare il gioco :

Potete salvare la gara in corso in qualsiasi momento, seguendo questa procedura :

• Premete Esc per mettere in pausa la gara e accedere al menu Gara.

• Selezionate il pulsante Opzioni.

• Cliccate su Salva per aprire la schermata Salva partita.

Nota : i pannelli delle opzioni vi permettono di modificare il percorso e il disco di memorizzazione. Per adesso, comunque, lasciateli così come sono.

• Cliccate su Nome file e date come nome alla vostra partita salvata 'Monza!'.
 • Quando avete scelto il nome per la partita salvata, cliccate su OK: riceverete una conferma dell'avvenuto salvataggio. Se aprirete la schermata Partita salvata, vedrete comparire il file Monza!.ran nel pannello dei file e delle cartelle. Selezionando questo file ed esaminando il pannello delle informazioni (in basso a destra), potrete ottenere dei dati dettagliati riguardanti il salvataggio in questione:

Data di salvataggio
 Ora di salvataggio
 Tipo di gara
 Circuito

Numero di giocatori
 Condizione di gara (in gara, ai box...)
 Giri completati
 Leader della corsa

• Cliccate sul pulsante Annulla per tornare al menu Opzioni.

• Cliccate sul pulsante Indietro per tornare al menu Gara.

• Cliccate su Ritorna al posto di guida per tornare in pista (il gioco sarà automaticamente messo in pausa).

• Premete il tasto P per riprendere la gara.

Concludere la gara

• Continuate a gareggiare fino a quando non vedete sventolare la bandiera a scacchi sulla linea del traguardo, oppure fino a quando non compare il messaggio 'Gara conclusa'. Dopo pochi istanti verrete trasferiti nella schermata Risultati di gara.



Da questa schermata potete accedere a diverse funzioni, che forniscono informazioni dettagliate sulla gara appena conclusa:

- CRisultati della gara completa Punti del Mondiale Piloti

- Giri migliori del pilota

Punti del Mondiale Costruttori

- Record del circuito

Grafico del giro

- Griglia di partenza

• Cliccate sul pulsante Continua e passerete alla schermata Gara completata. Da qui potrete scegliere tra le opzioni Gareggia ancora su questo circuito e Abbandona il circuito (quest'ultima vi fa ritornare al Menu principale). A questo punto, avrete ormai notato la grande differenza che passa fra una gara e una semplice sessione di prova o di qualifica. La cosa che si nota di più, ovviamente, è la presenza in pista di altre vetture e i diversi comportamenti degli altri piloti; alcuni sono molto aggressivi, altri sfruttano solo le occasioni migliori... Tutti, comunque, hanno in testa un solo pensiero: la vittoria.

CONQUISTARE IL CAMPIONATO DEL MONDO

Se avete seguito con attenzione questa guida alla Partenza rapida, dovrete ormai conoscere piuttosto bene il circuito di Monza. Per arrivare a vincere il Campionato del Mondo, però, dovrete riuscire a dominare alla perfezione tutti e 17 i circuiti che ne compongono il calendario. Se decidete di cimentarvi in un Mondiale comincerete dal primo tracciato della stagione 2001 e quindi li affronterete uno dopo l'altro, nella loro sequenza reale. Dovrete lavorare duro e le uniche cose che vi permetteranno di arrivare al successo saranno la pratica e la ricerca dell'assetto di gara migliore per la vostra vettura. In Grand Prix 4, come primo tentativo, potete puntare alla vittoria nel Campionato del Mondo al livello minimo di difficoltà, iniziando con tutti e nove gli aiuti alla guida attivi (da F1 a F9) e con l'abilità degli avversari impostata sul valore più basso. Con il procedere della stagione, poi, potrete disattivare via via alcuni degli aiuti alla guida: anche così facendo, però, un'eventuale vittoria nel Campionato sarà sempre una vittoria conseguita al livello minimo. Per conquistare il Mondiale al livello di difficoltà massimo (Asso), dovrete guidare con gli aiuti alla guida concessi a questo livello di gioco disattivati per l'intera durata della stagione.

L'ABITACOLO

Negli angusti limiti dell'abitacolo di una moderna vettura di Formula 1 sono rinchiusate miriadi di informazioni, ideate per aiutare il pilota a sfruttare al meglio la sua vettura, a elaborare una strategia di gara corretta e a tenere



GRAND PRIX 4

sotto controllo gli avversari. Sapere come usare queste informazioni e come reagire in una frazione di secondo può fare la differenza fra una brillante vittoria e una bruciante sconfitta.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Queste cinque luci indicano a quale livello di difficoltà state gareggiando: il più difficile è quello superiore, il più facile quello inferiore.

Asso

Professionista

Semi-pro

Dilettante

Principiante

Il livello di difficoltà influenza l'abilità dei piloti avversari e il numero di sistemi di aiuti alla guida che avrete a disposizione.



AIUTI ALLA GUIDA

Queste nove icone mostrano quali aiuti alla guida sono attivi. Maggiore è il livello di difficoltà, meno sono gli aiuti attivi. Alcuni di questi sistemi si possono attivare e disattivare direttamente dall'interno dell'abitacolo.

F1 - Freno automatico

Il computer frena a seconda delle caratteristiche del circuito, ma non per evitare i contatti con le altre vetture.

F2 - Cambio automatico

Il computer cambia le marce al posto vostro, quando il regime del motore raggiunge determinati livelli.

F3 - Direzione vettura automatica

Se finite in testacoda fuori dal tracciato, il computer riporterà automaticamente la vettura nella giusta direzione, permettendovi di riprendere la gara (posto che non abbiate subito dei danni troppo gravi, tali da obbligarvi al ritiro).

F4 - Indistruttibilità

La vostra vettura non subirà mai danni, a prescindere dalla gravità degli incidenti.

F5 - Mostra traiettoria ideale

Una linea bianca tratteggiata presente sulla superficie dell'asfalto mostra la 'traiettoria ideale' tracciata da percorrere. Cercate di tenere questa linea sempre al centro del volante.

F6 - Marcia consigliata

Questo indicatore sul cruscotto mostra la marcia migliore per affrontare la prossima curva.

F7 - Acceleratore assistito

Si tratta di un sistema che riduce la potenza quando le ruote posteriori pattinano.

F8 - Sterzo assistito

Usando questo sistema il computer vi aiuterà in tutte le manovre lungo il circuito che richiedono l'uso del volante.

F9 - Partenza assistita

Una sorta di controllo della frizione, che garantisce aderenza ottimale al posteriore durante la partenza del Gran Premio. La partenza assistita si disattiva automaticamente dopo l'uso e si riattiva, qualora ritorni a essere necessaria. Un uso troppo frequente di questo aiuto può provocare un guasto della frizione.

AIUTI ALLA GUIDA E LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Il numero di aiuti alla guida disponibili varia a seconda del livello di difficoltà del gioco:

	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9
	Freno automatico	Cambio automatico	Direzione vettura automatica	Indistruttibilità	Mostra traiettoria ideale	Marcia consigliata	Acceleratore assistito	Sterzo assistito	Partenza assistita
Asso		✓					✓	✓	✓
Professionista		✓				✓	✓	✓	✓
Semi-pro		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Dilettante		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Principiante	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

RIPARTIZIONE DEGLI AVVERSARI

L'indicatore Ripartizione avversari mostra quale tipo di distribuzione delle abilità avete scelto fra gli altri piloti. Potete impostare quest'opzione accedendo alla schermata Menu principale > Opzioni > Opzioni di gara.

Una linea piatta significa che tutti i piloti possono fornire potenzialmente le medesime prestazioni; una linea in salita indica l'applicazione a piloti e scuderie dei livelli di abilità reali del 2001.

Una linea ondulata rappresenta una distribuzione casuale di abilità e prestazioni fra macchine e piloti.

INDICATORI RPM

Queste due file di cinque LED si accendono man mano che aumenta il regime del motore, fungendo da aiuto per cambiare marcia sempre al momento giusto. Il LED finale su ogni lato è rosso: quando si accende, inserite la marcia superiore. Quando tutte e cinque le luci sono spente, passate a quella inferiore. Come in un tradizionale contagiri che misura i giri al minuto del motore (RPM), sul visore LCD potete vedere a quale velocità gira il vostro motore con la marcia che state utilizzando. Restando all'interno della scala delimitata sul visore LCD vi riuscirà più facile cambiare al momento giusto, evitando di far entrare in funzione il limitatore (un dispositivo che evita al motore di subire danni dovuti a un fuorigiri, per esempio quando si scala troppo presto una marcia). Questo strumento serve anche per capire se e quando state usando una marcia troppo alta per la vostra velocità attuale, perdendo così in prestazioni.

Quando garegiate con una delle visuali esterne, potrete vedere un contagiri analogico nell'angolo inferiore sinistro dello schermo. La marcia attualmente in uso sarà visualizzata al centro di tale contagiri.

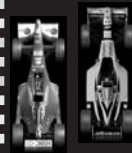
INDICATORE DELLA MARCIA

Qui potete vedere quale marcia state utilizzando in un dato momento. Ci sono sei marce per il movimento in avanti (7, 6, 5, 4, 3, 2, 1), la folle (N) e la retromarcia (R).

SPIE DI AVVISO DELLE BANDIERE

Questi due gruppi di tre spie di avviso delle bandiere indicano il colore delle bandiere eventualmente esposte (bandiera gialla = non sorpassare; bandiera rossa = gara sospesa; bandiera blu = dare strada). Se tutte e sei le luci lampeggiano, controllate le letture dei vostri strumenti, oppure leggete il messaggio sul visore LCD.

Quando garegiate con una delle visuali esterne, potrete vedere i commissari di gara intenti a sventolare le bandiere a bordo pista.



INDICATORE DELLO STATO DEL PILOTA

Questo dato mostra che la vettura è controllata da un giocatore umano.

INDICATORE DELLA MARCIA CONSIGLIATA (F6)

Se l'aiuto alla guida F6 è attivo, vedrete comparire qui un piccolo numero, che vi comunica quale marcia dovreste utilizzare nell'affrontare la prossima curva. Questo è un sistema di aiuto 'intelligente', in quanto il consiglio varia a seconda dell'assetto che avete scelto per la vostra vettura, come pure in base ad altri elementi come la condizione delle gomme e la quantità di carburante presente a bordo.

INDICATORE DEI DANNI

Questo diagramma evidenzia qualsiasi componente difettosa o danneggiata presente sulla vostra Formula 1. Se una sezione è evidenziata, ma potete comunque continuare a guidare, dovreste cercare di tornare con cautela ai vostri box, dove i danni subiti potranno essere riparati.

INDICATORE DI AVVISO AI BOX

Questa spia vi comunica lo stato attuale delle vostre comunicazioni con i box:

Spento - Nessuna richiesta di rientrare ai box.

Verde - Siete stati invitati a tornare ai box dalla vostra squadra (premete il tasto Invio per annullare l'ordine).

Verde - Avete avvisato i vostri meccanici che state per rientrare ai box (premendo il tasto Invio).

Croce rossa - I box sono attualmente occupati dall'altra vettura della vostra scuderia. Non rientrate. Premete il tasto Invio per informare i vostri meccanici che avete intenzione di rientrare ai box. Premete di nuovo Invio per annullare la comunicazione precedente.

IL VISORE LCD

Il visore LCD presente sul volante contiene numerose informazioni importanti, che variano a seconda di quanto sta accadendo durante le varie fasi di un weekend di gara.

Durante le qualifiche/le prove libere:

Tempo - Il tempo, indicato in minuti e secondi, che manca alla fine della sessione in corso.

Vettura - Il numero della vostra vettura.

Piloti - Il numero di monoposto presenti in pista.

Parziale/Migliore - I vostri parziali o il vostro tempo migliore.

Durante la gara:

XX Giri totali - Il numero totale dei giri che compongono la gara.

Vettura - Il numero della vostra vettura.

Piloti - Il numero di monoposto presenti in pista.

Riceverete, inoltre, informazioni sui tempi intermedi e dati relativi ai piloti che vi precedono e vi seguono.

Tempi intermedi

Su ogni pista esistono due punti di rilevamento dei tempi intermedi, oltre a quello rappresentato dalla linea del traguardo. Durante le prove libere, i tempi intermedi compaiono sul visore LCD nel corso di un qualunque giro cronometrato. Il tempo visualizzato è quello che state cercando di migliorare all'arrivo al prossimo punto di cronometraggio: i vari tempi intermedi mostrati vengono ricavati dal vostro giro migliore. Non appena superate uno dei due punti di rilevamento compare un nuovo valore: se è preceduto dal segno meno, significa che siete in vantaggio rispetto al vostro miglior giro.

Nel corso di una gara, sul visore LCD viene visualizzato un distacco quando passate sulla linea del traguardo. Il valore fa riferimento al tempo che vi separa dalla macchina che vi precede in classifica e da quelle che vi seguono.

COMANDI DURANTE LE SOSTE AI BOX

Qualifiche

Sul visore LCD sono presenti le seguenti opzioni: Gomme, Benzina, Esci dai box, Assetto e (durante la sessione) Tempo accelerato.

Tutte le gomme riportano il numero di giri di pista che hanno già percorso.

Gara

Sul visore LCD sono presenti: Benzina giri: +/- e Soste: +/-.

Quando rientrate ai box, i meccanici cambiano automaticamente le gomme con il successivo set di pneumatici selezionati e riforniscono la vettura secondo l'attuale strategia delle soste ai box. Se la situazione lo richiede, potete modificare la strategia aumentando o diminuendo il carburante da imbarcare e incrementando o riducendo il numero delle soste ai box da effettuare. Usate il vostro dispositivo di controllo per selezionare e modificare questi valori.

La strategia delle soste ai box

Appena prima di cominciare una gara, troverete a vostra disposizione il pulsante Ultime modifiche (nella schermata delle condizioni del tempo), che vi permetterà di modificare la Strategia delle soste ai box e l'assetto della vettura (nonché la scelta delle gomme), tenendo conto di eventuali e improvvise variazioni nelle condizioni di gara. La spia di avviso per il rientro ai box (verde) si accenderà non appena passerete sulla linea del traguardo all'inizio del giro nel quale dovete rientrare. Ricordatevi che dovete rientrare ai box la prossima volta che passerete dinanzi all'imbocco della relativa corsia, a meno che non annulliate l'ordine premendo il tasto Invio.

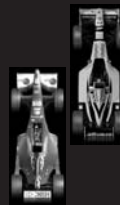
VISUALI DELLA TELECAMERA

In Grand Prix 4 non siete limitati alla visuale dal vostro abitacolo: la simulazione vi permette di inquadrare l'azione utilizzando un grande numero di visuali. Se avete appena compiuto un sorpasso mozzafiato, oppure se volete rivedere un testacoda per capire dove avete sbagliato, potete farlo utilizzando la funzione di replay.

VISUALE DAL POSTO DI GUIDA

Tasto freccia destra

La gara vista dall'abitacolo della vostra vettura. Questa è la visuale standard.



GRAND PRIX 4

VISUALE T-CAM

Tasto freccia destra una seconda volta

La gara inquadrata dalla popolare telecamera a T sopra la vettura, spesso ammirata in televisione.



VISUALI DI BORDO

Tasto PagSu (ciclo)

Potete ammirare la gara da svariate telecamere poste in diverse posizioni sulla vostra vettura. Il tasto PagSu vi permette di scorrere fra le diverse visuali di questo tipo disponibili.



VISUALI DELLE ALTRE VETTURE

Freccia su/freccia giù/Home

Potete 'saltare' nell'abitacolo della vettura che vi precede premendo il tasto freccia su. Premendolo di nuovo vi sposterete sempre più avanti lungo il tracciato (una vettura per ogni pressione). Nello stesso modo potete procedere a ritroso lungo i piloti presenti in pista, col tasto freccia giù. Il tasto Home vi fa tornare a bordo della vostra Formula 1.

VISUALE DA BORDO PISTA

Tasto freccia sinistra

Visualizza tutto quello che accade a una vettura in un qualsiasi momento della gara (usate i tasti freccia su e giù per spostarvi fra i vari piloti). Il tasto freccia destra vi fa tornare alla visuale dall'abitacolo.



VISUALE A INSEGUIMENTO

Tasto PagGiù

Ammirate qualsiasi vettura da una posizione appena dietro e sopra di essa



VISUALE DAL DAVANTI

Tasto Canc

Ammirate qualsiasi vettura da una posizione appena davanti e sopra di essa.



REGISTA TV

TASTO INS

La modalità Regista TV attiva automaticamente diverse visuali da bordo pista, seguendo vetture diverse da un grande numero di inquadrature. Quando premete il tasto Ins, sullo schermo diviene visibile per cinque secondi un ciak cinematografico, nell'angolo superiore destro. Non appena disattivate la modalità Regista TV (selezionando una qualsiasi altra visuale), il ciak comparirà di nuovo, ma questa volta sbarrato.

IL REPLAY

Tasto P (pausa) + R

Il tasto P mette in pausa il gioco e il tasto R mostra un replay di quanto avvenuto in pista nei secondi precedenti, visualizzando anche la lettera 'R' nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Potete attivare qualsiasi visuale vogliate durante un replay (le visuali sono state descritte nei paragrafi precedenti). Una volta finito il replay il gioco si blocca in pausa: voi potrete allora premere ancora R per rivedere ancora una volta il replay, oppure premere il tasto P per continuare il gioco (tomando nel vostro abitacolo, se stavate guidando). La durata del replay è definita dalla quantità di RAM presente nel vostro PC e si può modificare tramite le opzioni grafiche, fino ad arrivare a una durata massima pari a 90 minuti.

GPEDIA

SOMMARIO DELLA GPEDIA

Regolare l'assetto di una vettura di Formula 1

Note generali

Introduzione a Mark Hemsworth

Perché modificare l'assetto

Descrizione di una vettura di Formula 1

Qualifiche

Gara sul bagnato

Circuiti veloci

Circuiti lenti

Menu di gioco

Assetto della vettura

Assetto avanzato di livello 1 e 2

Verificare la vettura

Controllare la vettura

Introduzione al controllo della vettura

Assetto di base

Assetto standard

Assetto avanzato

Registrazione dei dati e analisi delle prestazioni

Piloti

Storia e dati

Scuderie

Storia e dati

Tracciati

Storia e dati

I CIRCUITI DEL MONDIALE DI FORMULA 1

I dettagli su ogni tracciato si trovano nella sezione GPedia del gioco.

L'AZIONE MULTIGIOCATORE

Selezionate Multigiocatore dal Menu principale.

Grand Prix 4 vi permette di simulare una gara tramite un grande numero di connessioni multigiocatore, che spaziano dalla connessione dalla rete IPX alla rete TCP/IP. Il pannello superiore della schermata vi permette di scegliere fra i seguenti tipi di connessione:

TIPO DI CONNESSIONE

- **Rete IPX (2 o più giocatori):** Avviate una partita su una LAN.
- **Rete TCP/IP (2 o più giocatori):** Avviate una partita su una LAN.

Nome giocatore: *Inserite il nome con cui volete essere chiamati durante una partita in rete.*

Selezione partita: *Il pannello inferiore della schermata vi permette di specificare il numero di giocatori.*

SELEZIONA SESSIONE

Quest'opzione vi permette di decidere se essere l'host di una sessione multigiocatore, oppure se prendere parte a una sessione già esistente.

NOME SESSIONE

Cliccate sul nome standard, eliminatelo e, quindi, digitate quello che preferite, in modo da contraddistinguere in rete la vostra partita.

Il pulsante Impostazioni: *Quest'opzione apre la schermata Impostazioni multigiocatore, che permette di specificare i parametri tecnici (porta, baud rate e indirizzo TCP/IP) del tipo di connessione che state utilizzando.*

LA CONNESSIONE

La schermata di connessione: *Il pulsante di connessione apre l'apposita schermata, che permette di stabilire la connessione per la partita multigiocatore.*

Il gioco in rete: *La schermata di connessione mostra, nel pannello superiore, i nomi dei giocatori e dei piloti con i quali stanno giocando, oltre alla posizione in gioco (menu principale, eccetera). Il pannello inferiore mostra, invece, il numero di giocatori che sono pronti a scendere in pista.*

Il pannello più basso della schermata Collegamento in corso permette di scegliere il pilota da utilizzare, il circuito dove gareggiare e il livello di difficoltà. Tutti i giocatori possono scegliere i piloti che preferiscono, ma circuito e livello di difficoltà sono impostati dall'host.

Il pulsante Chat: *Questo pulsante vi permette di scrivere un messaggio da inviare agli altri giocatori. Digitate quello che volete nel pannello inferiore e poi cliccate su Invia per trasmettere: il messaggio comparirà nel pannello centrale della schermata di chat, con l'indicazione di chi lo ha inviato e di quando lo ha fatto.*

Il pulsante Opzioni: *Usate questa funzione per accedere alle opzioni di gioco, che permettono di impostare i controlli, le opzioni grafiche, sonore e quelle di gara.*

Il pulsante Abbandona sessione: *Cliccate su questa funzione per chiudere la partita multigiocatore e tornare alla modalità a singolo giocatore. Se eravate l'host della sessione in corso, il vostro posto verrà preso dal giocatore che vi segue in lista.*



PRIX 4

GRAND

Il pulsante Chiudi sessione:

Cliccate qui se, in qualità di host, volete concludere la sessione di gara.

• Cliccate su Pronto per cominciare. Il gioco aspetterà che tutti i partecipanti siano pronti.

Il messaggio Pronto lampeggerà su schermo, per comunicarvi di cliccare. Esso lampeggerà più intensamente se sarete voi l'ultimo a doversi dichiarare pronto. Quando tutti sono pronti, le altre opzioni di collegamento non sono più selezionabili.

Schermata delle condizioni meteo: Una volta che tutti i giocatori hanno cliccato su Pronto, passerete alla schermata delle condizioni meteo di rete. Questa è del tutto simile alla normale schermata di Grand Prix 4, ma contiene anche l'opzione per accedere alle modifiche dell'ultimo minuto (e all'assetto della vettura), per usare la chat o per uscire dalla sessione. Potete anche decidere di continuare o di tornare indietro.

Cliccate sul pulsante Pronto per indicare che siete pronti a scendere in pista.

Schermata delle modifiche dell'ultimo minuto (rete):

Qui sono riportate le condizioni del tempo e del circuito. Sono inoltre visibili l'elenco dei piloti, la strategia delle soste ai box e la scelta delle gomme. Ci sono anche le opzioni per accedere all'assetto della vettura, per usare la chat o per uscire dalla sessione.

• Cliccate su Continua e su Pronto per iniziare la gara.

La schermata della connessione a due giocatori: Quando vi collegate per una sessione di gioco a due partecipanti si apre questa schermata, che vi mostra i piloti selezionati (per la vostra vettura e per quella del rivale). Potete decidere di cambiare pilota, aprendo così la rispettiva schermata di selezione. Potete trasferire il controllo all'altro giocatore con l'apposito pulsante: egli, una volta scelto il pilota, dovrà fare altrettanto.

• Cliccate sul pulsante Continua per aprire il menu principale.

• Cliccate su Guida per dare inizio alla gara.

Il gioco a due partecipanti ha i seguenti tasti funzione:

Invia messaggio all'altro giocatore = CTRL + M

Cedere il controllo dei menu all'altro giocatore = CTRL + R

Riattaccare = CTRL + H

LE PARTITE MULTIGIOCATTORE (SEDIA ROVENTE)

Due o più giocatori possono sperimentare il brivido del 'multigiocatore' a Grand Prix 4 giocando su un solo computer, mediante la modalità Sedia rovente.

Per creare una partita in questa modalità, dovete selezionare più di un pilota nella schermata Selezione pilota, alla quale si accede dal Menu principale. Il pannello informativo centrale presente in questa schermata mostrerà, per esempio, 2 piloti selezionati. Modalità Sedia rovente.

Alle partite di questo tipo può prendere parte lo stesso numero di partecipanti di una gara.

Tutte le opzioni relative all'assetto della monoposto funzionano nel modo usuale (descritto a pagina 13) dovete semplicemente selezionare un pilota dall'elenco e, quindi, aprire la schermata dell'assetto relativa alla sua vettura.

Come si gioca nella modalità Sedia rovente?

Il programma assegna dei periodi di tempo uguali a ogni giocatore umano che prende parte alla gara. Se, per esempio, volete sfidare un vostro amico sulla distanza di dieci giri, dovete iniziare scegliendo ognuno un pilota nella schermata Selezione pilota. A questo punto, il computer decide quale di voi scenderà in pista per primo e condurrà la vettura dell'altro pilota (oltre, naturalmente, a tutte le altre). A voi e al vostro amico vengono assegnati cinque giri di guida, suddividendo così a metà la durata della gara.

Quando si avvicinerà il momento del cambio di controllo da un giocatore all'altro, il LED singolo che si trova a destra del volante comincerà a lampeggiare e su schermo comparirà il messaggio Automatico fra 5 secondi. Per questi cinque secondi sarete ancora voi a controllare la vostra vettura, mentre su schermo scorrerà il conto alla rovescia: quando scoccherà lo zero, il computer assumerà la guida della vostra monoposto.

A questo punto, dovrete cedere il posto al vostro amico (da qui il nome 'Sedia rovente' e su schermo verrà visualizzato il posto di guida della sua vettura, ancora guidata dal computer. Dopo pochi istanti comparirà il messaggio Controllo fra 5 secondi, seguito di nuovo da un conto alla rovescia. Non appena i secondi scenderanno a zero, il vostro amico comincerà a guidare e lo farà fino alla conclusione della gara, oppure fino al termine del suo turno di guida.

Potrete mettere normalmente il gioco in pausa e rivedere un replay di quanto accaduto in pista: queste opzioni saranno particolarmente utili in questa modalità di gioco, per ammirare come le vostre vetture battaglini e si sorpassino una con l'altra.

Ricordatevi che, affinché la modalità Sedia rovente sia divertente da utilizzare, ogni partecipante deve poter guidare per un numero di giri sufficientemente elevato.

Quando state affrontando le qualifiche in una partita nella modalità Sedia rovente, il cambio di turno ha luogo non appena rientrate al box. La sessione di qualifica si conclude allo scadere del tempo e quando tutti i partecipanti hanno utilizzato il medesimo numero di set di gomme.

IL COMPORTAMENTO DELLA VETTURA

INTRODUZIONE

Chiunque potrebbe guidare una macchina di Formula 1. È facile. Ci si siede e ci si lancia su un rettilineo, spingendo a fondo sull'acceleratore fino a quando il motore non arriva in sesta, al massimo dei giri. Ecco fatto: state andando e andate veloci. Peccato che non siano molti i circuiti di Formula 1 che consistono di un unico, velocissimo rettilineo. Guidando troppo velocemente, sulla maggior parte dei tracciati, concluderete la vostra corsa nella via di fuga della prima curva. E per questo che i piloti professionisti parlano di 'essere' veloci e non semplicemente di 'andare' veloci: 'essere' veloci significa controllare la velocità della vettura in ogni settore del circuito, spingendola al massimo. Per poter 'essere' veloci su una vettura di Formula 1 vi servono tre cose:

• Una monoposto veloce.

• Una conoscenza perfetta della traiettoria da seguire in pista.

• La capacità di spingere la vettura ai suoi limiti

Ma che cosa significano questi tre elementi e come è possibile ottenerli?

Una vettura veloce è solitamente una monoposto dotata di un motore di grande potenza, di una bassa resistenza aerodinamica e di una regolazione bilanciata di sospensioni, meccanica e alettoni. Alcuni di questi fattori sono di competenza del progettista e non possono essere modificati, mentre altri sono a disposizione della capacità del pilota di regolarli per consentire alla vettura di esprimersi al meglio. La traiettoria ideale da seguire lungo il tracciato viene determinata dalla successione di curve e rettilinei. Avete già avuto occasione di imparare a conoscere il tracciato di Monza, se avete seguito il tutorial Partenza rapida: troverete altre istruzioni sul calcolo delle traiettorie di guida nella sezione Tecniche di guida (all'interno della GPedia). Resta il fatto che anche una vettura veloce che procede sulla traiettoria ideale non otterrà tempi degni di nota, se non verrà guidata nel modo corretto e spinta al limite. Questo è un concetto molto importante da assimilare e significa che voi, in qualità di pilota, dovete sviluppare il vostro stile di guida almeno tanto quanto la vostra capacità di regolare la vettura. L'assetto che sceglierete dovrà essere quello adatto alle vostre caratteristiche di pilota e, analogamente, anche il vostro stile di guida si dovrà adattare al comportamento della vettura: non esistono due piloti che siano perfettamente uguali e, di conseguenza, non esiste un assetto che sia perfetto per tutti. Scoprirete presto che il miglioramento è sempre possibile, affinando la vostra tecnica o intervenendo sull'assetto della monoposto, e che anche un miglioramento di un solo millesimo di secondo rappresenta un importante passo avanti. Scoprire come spingere la vettura ai suoi limiti e quindi tenerla in pista è un procedimento difficile, ma appagante. Siete pronti a provarci?



REGOLAZIONI DI BASE DELLA VETTURA

L'unico modo per vincere ai livelli di difficoltà più elevati in Grand Prix 4 è sviluppare un assetto della vostra monoposto specifico per ogni circuito. Per adesso, però, ci limiteremo a concentrarci su alcuni aspetti peculiari di un solo tracciato, occupandoci delle regolazioni di base della vettura.

Potete accedere all'opzione Assetto vettura, che permette le regolazioni di base, da diverse schermate di gioco, compresa quella del visore LCD presente sul volante. Dal Menu principale...

- Selezionate una sessione di Prove.
- Selezionate Italia per questa dimostrazione.
- Selezionate Guida e vi calerete nell'abitacolo della vostra monoposto sulla pista di Monza.
- Selezionate le opzioni dell'assetto dal visore LCD: si aprirà così la schermata di selezione dell'assetto, che vi permetterà di decidere di gareggiare con l'assetto predefinito, oppure di crearne uno personalizzato. Selezionate l'opzione di modifica.
- Cliccate sul pulsante Assetto vettura per accedere alla schermata delle relative opzioni di base. Avrete a vostra disposizione tre voci:

1. Assetto vettura, che vi permette di...

- Modificare l'angolazione degli alettoni.
- Intervenire sulla ripartizione della frenata.
- Alterare i rapporti del cambio.
- Modificare la strategia delle soste ai box.
- Creare assetti diversi per gara e qualifiche.
- Caricare e salvare il vostro assetto per ogni singolo circuito.
- Caricare e salvare il vostro assetto per ogni diversa condizione meteorologica.
- Eseguire tutte le operazioni appena descritte per ogni pilota.

Due altre opzioni di base vi permettono di visualizzare un altro circuito per studiarne i dettagli e di copiare l'assetto della vettura da quello di un altro tracciato.

2. Assetto avanzato vettura, che vi permette di...

...disporre di un controllo più approfondito su ogni aspetto della vettura, cliccando sul pulsante Avanzato presente nella parte inferiore dello schermo. Quest'opzione sarà descritta a fondo più avanti.

3. Verifica vettura, che vi permette di...

...controllare il consumo delle gomme e del fondo piatto, argomento di cui si discuterà nelle prossime pagine.

Scoprirete presto che i primi tentativi di intervenire su questi elementi avranno spesso esiti bizzarri. Non preoccupatevi. Cominciate a studiare almeno una pista utilizzando l'assetto standard della vettura e le prime idee su come intervenire sull'assetto in modo da produrre un miglioramento apprezzabile delle prestazioni.

OPZIONI DELL'ASSETTO DI BASE DELLA VETTURA

Per adesso, non modificate ancora niente: date piuttosto un'occhiata alle opzioni di base...

Regolazione del carico aerodinamico sugli alettoni

In termini generici, gli alettoni spingono una vettura di Formula 1 verso terra, garantendole aderenza al suolo e maggiore velocità in curva: in rettilineo, però, l'aumento della resistenza aerodinamica provocherà una riduzione della velocità massima. Potete regolare l'angolazione degli alettoni della vettura, usando una scala variabile da 1 a 20. Più alto è il valore, maggiore sarà il carico aerodinamico. Entrambi gli alettoni si regolano cliccando sui pulsanti '+' e '-'.

Ripartizione della frenata anteriore/posteriore

Le vetture da Gran Premio hanno un centro di gravità molto basso, che si trova appena dietro la posizione del pilota. Quando frenate con violenza ad alta velocità, il peso, sostenuto dalle ruote, si sposta verso la parte anteriore della vettura: per questo motivo, la potenza frenante deve essere ripartita in modo da sostenere il trasferimento del peso durante le fasi di decelerazione.

Potete modificare la ripartizione della forza frenante della vettura andando ad alterare il modo in cui vengono applicati i freni anteriori e posteriori. Ricordate che, in condizioni di pista asciutta, è sempre meglio avere maggior forza frenante sull'avantreno che sul retrotreno. La scala dei valori spazia dal 50% al 75%. I valori inferiori applicano più forza frenante al retro della monoposto. La ripartizione della frenata si effettua cliccando sui pulsanti '+' e '-'.

Rapporti del cambio

Dovete regolare i rapporti del cambio in modo da ottimizzarli per ogni singolo circuito. Solitamente, questo si ottiene impostando la sesta o la settima marcia per raggiungere la velocità più elevata possibile sul rettilineo più lungo del tracciato e, quindi, regolando la marcia più bassa per affrontare la curva più lenta. Tutte le altre marce vengono regolate in modo da coprire la distanza fra quella più bassa e quella più alta, per poi intervenire con delle regolazioni in base alle caratteristiche del tracciato. La selezione dei rapporti del cambio è estremamente importante. Nella scatola del cambio possono essere montati diversi ingranaggi, in grado di modificare l'accelerazione della vettura e il suo comportamento in curva e alle massime velocità.

- I tracciati tortuosi, con pochi tratti rettilinei e molte chicane, hanno bisogno di marce molto 'vicine' fra di loro, in modo da permettere un'accelerazione bruciante. Più vicini sono i rapporti del cambio, minore sarà il lavoro che la marcia più bassa deve svolgere per poter arrivare a quella superiore.
- I circuiti che presentano rettilinei molto lunghi richiedono, analogamente, delle marce 'lunghe', con i rapporti del cambio molto distanziati fra loro. In questo modo, la vettura può raggiungere velocità più elevate, perché ogni marcia deve svolgere un lavoro maggiore prima di poter raggiungere il numero di giri necessario per inserire la marcia superiore. I rapporti del cambio spaziano su una scala di valori che varia da 1 a 64. Cliccate sui pulsanti '+' e '-' per modificarli.

METTERE IN PRATICA QUESTI CONCETTI

Adesso è il momento di cominciare a lavorare sull'assetto. Alcune modifiche che apporterete influenzeranno molto il comportamento della vettura, cosa della quale vi accorgerete non appena scenderete in pista. Altre variazioni, invece, non saranno così determinanti, ma garantiranno un miglioramento nei tempi sul giro, posto che guidiate in modo costante. Gli effetti di qualsiasi modifica sono comunque visibili utilizzando l'Analisi della prestazione, che sarà descritta più avanti.

Una rapida dimostrazione

Per illustrare come le variazioni nell'assetto influenzino la vettura, provate a eseguire il seguente esercizio. Effettuate un radicale cambio di assetto dell'ala posteriore, che vi consentirà di cogliere subito la differenza. Senza dubbio, vi troverete in una situazione limite, che comunque riproduce il procedimento che si applica a qualsiasi regolazione dell'assetto.



GRAND PRIX 4

Ancora una volta, sfrutterete la pista di Monza come base per la prova. Si tratta di un circuito veloce, con rettilinei lunghi e curve molto rapide, che non necessita di una grande tenuta in curva. Monza è nota per essere una pista da basso carico aerodinamico, per cui l'alettone posteriore, responsabile di buona parte della forza che 'incolla' la vettura al terreno, sarà normalmente regolato con un'inclinazione ridotta.

- Nella schermata Assetto vettura, trovate i pulsanti di regolazione dell'ala posteriore. Ora dovreste aumentare in modo significativo l'angolazione dell'alettone...

- Cliccate cinque volte sul pulsante '+ '.

- Cliccate sul pulsante Salva assetto auto, che apre la relativa schermata.

- Nel pannello Nome file, usate come nome 'Setup1.cso' e cliccate su OK per tornare alla schermata dell'assetto.

- Cliccate su OK per tornare alla schermata delle Opzioni della sosta ai box e selezionate il pulsante Ritorna al posto di guida. Ora vi trovate nuovamente nella vostra vettura, con l'alettone posteriore impostato sulla nuova angolazione.

- Selezionate Esci dai box sul visore LCD e guidate per due giri di pista, in modo da far segnare un tempo.

- Dopo aver superato la linea del traguardo, premete Ctrl + Q per tornare ai box (o tornateci guidando, se preferite).

- Ora selezionate Assetto dal visore LCD per aprire la schermata delle Opzioni della sosta ai box.

- Selezionate Richiama dati memorizzati (comparirà una barra per indicare il caricamento dei dati).

- Ora usate l'opzione Visualizza dati memorizzati per aprire la schermata dell'Analisi della prestazione.

- Selezionate il giro numero uno (dovrebbe essere quello completo) e cliccate sul pulsante Salva giro per aprire la schermata Salva prestazione.

- Scegliete un nome per il giro (Perf1.pao) e cliccate su OK. Avete appena salvato un giro a Monza che include l'analisi della prestazione con l'alettone posteriore molto inclinato.

- Ora uscite dalla schermata (cliccate su Indietro) e selezionate Assetto vettura nella schermata delle Opzioni della sosta ai box.

- A questo punto, ripristinate la configurazione originale dell'alettone posteriore, cliccando cinque volte sul simbolo '- '.

- Cliccate su OK e su Ritorna al posto di guida. Tornerete così seduti nella vostra Formula 1, con l'ala posteriore impostata nella sua condizione originale.

- Selezionate Esci dai box sul visore LCD e guidate per due giri di pista, in modo da far segnare un tempo. Dopo aver superato la linea del traguardo, premete Ctrl + Q per tornare ai box (o tornateci guidando, se preferite). Tutto come prima.

- Ora selezionate Assetto dal visore LCD per aprire la schermata delle Opzioni della sosta ai box.

- Selezionate Richiama dati memorizzati.

- Ora usate l'opzione Visualizza dati memorizzati per aprire la schermata dell'Analisi della prestazione.

- Selezionate il giro numero quattro (dovrebbe essere anch'esso completo) e cliccate sul pulsante Salva giro per aprire la schermata Salva prestazione.

- Scegliete un nome per il giro (Perf2.pao) e cliccate su OK. Ora avete salvato un giro a Monza che include l'analisi della prestazione con l'alettone posteriore poco inclinato. Adesso avete due giri '.pao' salvati (dove pa- sta per analisi della prestazione e -n è il codice di Monza).

- Selezionate Perf1 e cliccate sul pulsante Copia sullo sfondo (comparirà nel pannello inferiore).

- Selezionate Perf2 e cliccate su Copia in primo piano (comparirà nel pannello inferiore).

- Cliccate sul pulsante Grafica giri selezionati per aprire la schermata Visualizza prestazione.

- Dal menu a tendina Grafico (presente nella parte superiore dello schermo), selezionate la traccia di velocità e RPM.



Ora il grafico mostra un giro completo. Consultate la GPedia per informazioni più dettagliate sull'uso dell'analisi delle prestazioni.

- Se lo volete, regolate il valore di zoom sull'asse X (cliccate sul pannello per aumentare la barra verde) per ottenere un livello di dettaglio maggiore. Potete spostarvi per coprire l'intera durata del giro usando i pulsanti '+' e '-'.

- Ora selezionate l'opzione Mappa (al centro). In questo modo, potete vedere la sezione di pista attualmente analizzata con il grafico. Riuscite a capire qual è il punto più veloce della pista di Monza? Pensate di poter ridurre ulteriormente l'angolazione dell'ala posteriore, per andare ancora più veloci? Perché non ci provate? Bene! A questo punto, dovrete avere un'idea della funzione dell'Analisi della prestazione: confrontare assetti diversi per arrivare, tramite l'osservazione dei dati, a scegliere l'assetto migliore per il circuito e le condizioni attuali. L'Analisi della prestazione copre tutti i dati rilevabili relativi a un giro di pista e, simulando alla perfezione tutti i dettagli reali delle piste di Formula 1, è uno degli aspetti più avanzati dell'intero programma. Ulteriori informazioni sulla registrazione dei dati si trovano nelle prossime pagine di questo manuale.



GRAND PRIX 4



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 LOUVE

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.

