

# GRAND PRIX

## ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Un pequeño porcentaje de personas pueden experimentar ataques epilépticos cuando se exponen a determinados tipos de luz o a destellos parpadeantes. La exposición a determinados tipos de luz de fondo en una pantalla de televisión mientras se juega a juegos de ordenador puede inducir a un ataque epiléptico a dichas personas. Ciertas condiciones pueden producir síntomas epilépticos no detectados a personas que no tiene un historial previo de ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia consulte con su médico antes de jugar. Si mientras juega a un juego de ordenador experimenta alguno de los siguientes síntomas: vértigo, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de la consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión, deje INMEDIATAMENTE de jugar y consulte a un médico.



Simergy™

Simergy Ltd., Woodford House, Woodford Road, Watford, Herts. WD17 1DL [www.simergy.com](http://www.simergy.com)

*Hola,*

*Mi nombre es Geoff Crammond y si estás leyendo esto, quiere decir que, probablemente, has comprado Grand Prix 4. ¡Gracias!*

*Grand Prix 4 es la última evolución de la serie Grand Prix, que empecé a escribir hace más de 10 años. Desde entonces, las máquinas y las técnicas han cambiado mucho. Por ejemplo, la magnitud del proyecto ha aumentado enormemente: ¡hemos invertido más de 60 años-hombre de esfuerzo en el juego tan sólo desde que Grand Prix 3 fue publicado en 2000!*

*En Grand Prix 4 podrás observar un gran salto hacia delante en el aspecto del juego, con la inclusión de una nueva maquinaria gráfica diseñada para utilizar toda la potencia del moderno soporte de gráficos por hardware. Y, por primera vez, utilizamos datos de GPS para hacer los circuitos lo más precisos posible: el mismo recorrido, anchura, altura, gradiente y convexidad, así como las cruciales formas y perfiles de los bordillos, están ahí exactamente iguales a los reales.*

*Pero hay cosas que no han cambiado: como siempre, nuestra intención es producir algo tan auténtico como sea posible y que, a la vez, sea jugable al máximo. Esperamos que, al coger la bandera de cuadros tras ganar una emocionante y agotadora carrera, estés de acuerdo en que -como dice en la caja- ¡nada se aproxima más!*

*Geoff*



# GRAND PRIX 4

## INSTALACIÓN

- Introduce el CD de Grand Prix 4 en tu unidad de CD-ROM. Si la ejecución automática está activada, Grand Prix 4 te llevará a la pantalla de instalación.
- Basta con pinchar en el botón 'Instalar' y seguir las instrucciones de la pantalla.
- Si la ejecución automática no está activada, tendrás que pinchar dos veces en el icono 'Mi PC' en el Escritorio de Windows®, luego en el icono del CD-ROM y después en 'Setup.exe'. El programa se instalará sólo.
- Sigue las instrucciones de la pantalla.
- Una vez que Grand Prix 4 esté instalado, aparecerá en el Grupo de Programas del Menú INICIO.

### Cargar

- Selecciona Inicio > Programas > Infogrames > Grand Prix 4. Entonces, el programa arrancará.

### ESTE MANUAL

Este manual está estructurado de forma que presente el juego a los jugadores novatos y les anime a meterse en la simulación para sacarle el máximo partido. Si eres un veterano de Grand Prix 3, estarás familiarizado con los controles básicos y podrás empezar a competir rápidamente, pero date cuenta de que hay diferencias entre Grand Prix 3 y Grand Prix 4, y te vendrá muy bien leer el manual y la Gpaedia para entender todos los controles de la simulación.

#### Gpaedia

Accesible desde el menú, este área proporciona información acerca de la Fórmula 1 en general y de la temporada 2001. También proporciona información útil acerca de la configuración del coche, las paradas en boxes, la mejor manera de utilizarlas y quién hace cada cosa durante la parada en boxes.

### EL FICHERO LÉEME

Aunque este manual te guiará a través de la mayor parte del simulador Grand Prix 4, debido a restricciones de imprenta, puede que no toda la información esté actualizada. Para conocer los últimos cambios, te recomendamos que consultes el fichero Léeme que se encuentra en el CD (seleccionalo pinchando en Léeme en el grupo de Programas).

## CONTENIDO

4

**4**  
**Instalación**

6

**6**  
**Controles**

7

**7**  
**Inicio**

17

**17**  
**Controles de cabina**

21

**21**  
**Vistas de cámara**

23

**23**  
**Director de TV**

23

**23**  
**GPaedia**

24

**24**  
**Circuitos del mundo de la Fórmula 1**

24

**24**  
**Partidas multijugador**

27

**27**  
**Manejo del coche**

62

**62**  
**Créditos**

63

**63**  
**Atención al cliente**



# GRAND PRIX 4

## CONTROLES

A lo largo de este manual encontrarás referencias al acelerador, el freno, los cambios de marchas y la dirección. El manejo de estos controles depende de tu elección entre teclado, joystick, volante o joypad. Los controles de conducción por defecto para el teclado y el joystick son:

### CONDUCIR CON EL TECLADO

Acelerar	A
Frenar	Z
Izquierda	<
Derecha	>
Subir de marcha	tecla A de Acelerar + Espacio
Bajar de marcha	Espacio

(Si usas botones diferentes para subir y bajar de marcha, no necesitas acelerar para subir).

### CONDUCIR CON EL JOYSTICK

Acelerar	Adelante
Frenar	Atrás
Izquierda	Joystick a la Izquierda
Derecha	Joystick a la Derecha
Subir de marcha	Acelerar + Pulsa Disparo
Bajar de marcha	Pulsa Disparo

(Si usas botones diferentes para subir y bajar de marcha, no necesitas acelerar).

**Nota:** Todos los controles anteriores pueden ser reasignados.

## OTRAS TECLAS

### Teclas de Ayuda de Conducción:

Frenos automáticos	F1
Marchas automáticas	F2
Recolocar el coche automático	F3
Indestructible	F4
Mostrar el mejor trazado	F5
Marcha recomendada	F6
Control de la tracción	F7
Dirección asistida	F8
Control de salida	F9

### Teclas de Acción:

Aviso para ir Boxes	Intro/Retorno
Vuelta a Boxes (Clasificación/Práctica)	SHIFT + Q
Abandonar Carrera	Esc
Pausa	P
Pausa (usando un Joystick)	Espacio

### Teclas Diversas:

Ver nombre del conductor	N
Ver ocupación del procesador	O
Disminuir ángulo de visión de la cabina	Menos -
Aumentar ángulo de visión de la cabina	Más +
Información técnica del PC	CTRL + I
Mirada virtual a la izquierda	X
Mirada virtual a la derecha	C

### Teclas de repetición

Repetición	R (cuando el juego está EN PAUSA)
F1	Rebobinar un trozo
F2	Avanzar un trozo
F3	Ver/Pausa
F4	Avanzar cuadro a cuadro
F5	Rebobinado rápido
F6	Rebobinado
F7	Avance
F8	Avance rápido
F9	Mostrar/esconder iconos

### Teclas de vista:

Vista desde la cabina de tu coche	Cursor Derecho
Vista T-Cam	cursor derecho por 2ª vez
Vista lateral desde la pista	Cursor Izquierdo
Todas las vistas desde el coche	Página Arriba (Alternar vistas)
Vista de persecución	Página Abajo
Vista de Persecución Invertida	Borrar
Coche de delante	Cursor Arriba
Coche de atrás	Cursor Abajo
Volver a tu cabina	Inicio
Modo de Director de TV	Insertar

### Teclas de Red:

Salir a la pantalla de Menú	SHIFT + U
-----------------------------	-----------

### Teclas de Enlace para Dos Jugadores:

Enviar mensaje	CTRL + M
Control de liberación de anfitrión en los menús para el otro jugador	CTRL + R
Colgar	CTRL + H

## INICIO

### UNA VUELTA POR MONZA PARA PILOTOS PRINCIPIANTES

- Instala y carga Grand Prix 4 como se ha explicado anteriormente. Después de las animaciones de presentación, tendrás las opciones Menú Ppal., Carrera rápida, Vueltas rápidas o Gpaedia disponibles. Utiliza Carrera rápida si no puedes resistirlo y quieres probar Grand Prix 4 inmediatamente. Pero para los propósitos de este tutorial:





# GRAND PRIX 4

- Pincha en Menú Ppal.

Mientras dure este tutorial de Inicio rápido, correrás con tu propio nombre. Tan sólo necesitas elegir un equipo para el que correr y cambiar el nombre de uno de sus pilotos.

- Pincha en el panel Piloto para ir a la pantalla Elegir piloto.

- En el panel Pilotos, uno de los pilotos ya aparece seleccionado. El nombre del conductor seleccionado por defecto aparece en una banda azul. Pincha en su nombre para deseleccionarlo.

- Ilumina el nombre de tu conductor preferido y pincha en Nombres.

- Escribe tu nombre (o el nombre bajo el que quieras correr) y pincha en OK.

¡Ahora eres el piloto que hayas elegido. El escudo de tu equipo aparece ahora en el fondo de la pantalla. Pulsa OK para volver a la pantalla Menú Ppal. El nombre que escribiste aparecerá indicado como Piloto. Hemos elegido Monza para que hagas tu prueba de calentamiento.

- Pincha en el panel Pista para pasar a la pantalla Pista. A la derecha aparecerá una lista con los circuitos de la temporada 2001 del Campeonato.

- Pincha en Italia. Volverás automáticamente al Menú Ppal.

Aparecerá Italia en el panel Pista. Ahora elige el tipo de carrera que prefieras.

- Pincha en el panel Tipo de Carrera y selecciona Entrenamiento libre.

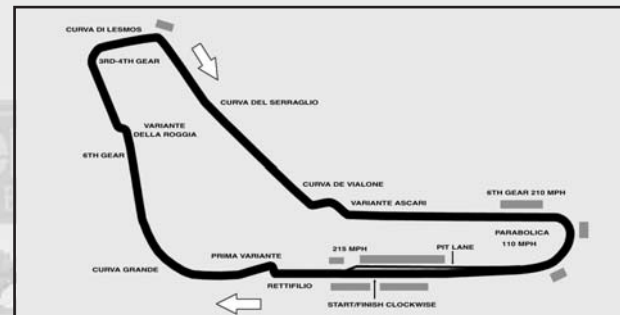
- Pincha en Entrenamiento libre y volverás automáticamente al Menú Ppal. Terminaron los preparativos. ¡Es hora de pilotar!

- Pincha en el botón Jugar. Verás una pantalla de Condiciones meteorológicas que detalla las condiciones actuales de la Pista y cielo y la Previsión de lluvia.

- Pincha en OK para comenzar tu primera sesión de entrenamiento.

Ahora estás sentado en la cabina del Ferrari en Monza. Como en cualquier sesión de prueba, es el momento de chequear los instrumentos y los controles...

- Bajo la pantalla LCD del volante hay una hilera con siete luces. Cada una corresponde a una Ayuda de conducción diseñada para ayudarte a controlar el coche. Las teclas de F1 a F9 las activan y desactivan. En modo Principiante, todas las luces estarán encendidas. Si no lo están, pulsa la tecla F apropiada. Para esta sesión no necesitarás Marcha recomendada (F6). Con las Ayudas de conducción activadas, no tendrás que preocuparte de cambiar de marchas o frenar: se hará automáticamente y el manejo básico de la dirección alrededor del circuito también será asistido. Puedes estrellarte si te sales de la línea de carrera, pero el coche no resultará dañado. Si el coche se sale de la pista, se enderezará automáticamente una vez detenido y se pondrá mirando a la dirección correcta para que puedas seguir con la sesión.



Ahora echa un vistazo al plano de pista de Monza incluido a continuación...

- Localiza la línea de Salida/Llegada y sigue el recorrido con la vista en el sentido de las agujas del reloj hasta que vuelvas a la línea de Llegada. Mira dónde se une el carril de boxes a la pista para que sepas dónde estarás en la pista real. Memoriza el plano para que puedas anticiparte a cada rincón. Al mejorar tus habilidades como piloto y adquirir más experiencia, te darás cuenta de lo importante que es para tu éxito conocer cada circuito.

Tu coche todavía está en el gato mecánico en el garaje.

- Selecciona la opción Abandonar boxes en el LCD, utilizando los controles de Aceleración y Freno, y luego pulsa el botón Cambio de Marchas. El coche bajará del gato y podrás ver una nueva pantalla LCD que aparece en el panel central del volante.

- Pulsa el acelerador lentamente... Tu coche empezará a moverse hacia delante (si no lo hace, comprueba que has pulsado F2 y que el segundo símbolo en el visor de Ayudas de conducción está encendido).

- Dirígete fuera de tu garaje de boxes y conduce por el carril de boxes. Recuerda que, en condiciones de carrera, necesitarás someterte al límite de velocidad de 50 mph/80 kph. Si quieres detener la simulación en cualquier momento, pulsa la tecla P (o Espacio si estás conduciendo con un joystick, volante o joypad). Pulsa P de nuevo para reactivar. Durante esta sesión, detente todas las veces necesarias, y estudia el plano de la pista pulsando Escape y Ver pista. Al salir del carril de boxes, incorpórate a la pista principal, manteniéndote dentro de la línea blanca discontinua. Una vez en el circuito propiamente dicho, la línea blanca será sustituida por una larga línea amarilla discontinua.

- Intenta mantener el centro del volante alineado con la línea blanca discontinua al ir por el circuito. Esta línea blanca es la línea de Ayuda de conducción Mejor Trazado (F5): la línea más rápida posible de entrada y salida de las curvas sin peligro de salirse de la pista. En algún punto antes de la primera curva, deberías ver una señal blanca con una flecha negra torcida a la derecha, las señales con los marcadores de cuenta atrás con 200 y 100. Estas señales muestran los metros que quedan para llegar al giro a la derecha que se aproxima.



# GRAND PRIX 4

• Este es un buen punto para poner la simulación en pausa y comprobar el plano de pista de Monza otra vez: la primera curva de Monza es una combinación derecha-izquierda que crea un chicane doble llamado la Prima Variante.

• Encuentra la Prima Variante en tu mapa de la pista y examina la siguiente curva, la Curva Grande.

Así es como funciona la Fórmula 1: hay que estar atento de la siguiente parte del recorrido y asegurarse de que estás debidamente preparado para recorrerlo.

Sólo conociendo lo que te espera delante podrás optimizar el trazado que tomes para atravesar cada curva.

• Reactiva la simulación volviendo a la pantalla del menú y clicas sobre Volver a cabina.

• Conduce con cuidado por la Prima Variante (no intentes ir muy rápido), a la derecha y luego a la izquierda. Intenta seguir la línea discontinua aunque a veces parezca que apunta fuera de la pista. Si te sales de la pista en cualquier momento, conduce de vuelta hacia ella (la grava o la hierba podrían resultar resbaladizas) para regresar al asfalto. Si te has dado la vuelta y estás mirando al lado equivocado (y sigues teniendo la Ayuda de conducción Recolocar el coche automático (F3) activada), no toques los controles. Espera a que el coche se enderece por sí mismo y apunte a la dirección apropiada.

• Observa cómo la línea de carrera ideal te saca de esta última curva, utilizando toda la anchura de la pista y llevándote al lado izquierdo de la carretera, listo para aproximarte al largo barrido a la derecha: la Curva Grande. Probablemente te darás cuenta de que puedes atravesar esta curva a bastante velocidad.

• Sigue a lo largo de la recta y pasa bajo el puente. Justo tras él, viene una curva a la izquierda.

• Pulsa Escape y el botón Ver pista y echa otro vistazo al plano de la pista. Este giro a la izquierda es la primera parte de la Variante della Roggia: otro chicane. Fíjate en su aspecto e imagina cómo conducirás a través de él.

• Ahora fíjate en el plano en las tres siguientes curvas e intenta imaginar su aspecto desde la cabina.

• Pulsa el botón de pausa de nuevo para continuar.

• Pasa a través del chicane y continúa hacia las dos siguientes curvas a la derecha (Lesmo 1 y Lesmo 2). Ahora estarás ante una larga recta cuesta abajo.

• ¡Acelera! Al moverte, mira al indicador de marchas (el número rojo en el centro del visor del volante) para ver cómo el coche cambia de marchas automáticamente. Escucha el sonido del motor y observa las luces del indicador de rpm al ir subiendo y bajando de marcha. Acostúmbrate a echar un vistazo rápido a los visores y los espejos mientras estás corriendo a toda velocidad. Al final de esta recta hay un extraño chicane llamado la Variante Ascari. Ponte en pausa, mira el plano de pista, analiza y memoriza, reactiva el juego y atraviesa las curvas siguiendo la línea de trazado ideal. Cuanto más puedas confiar en tu memoria, más fácil será conducir velozmente por las curvas.

• Acelera a lo largo de la recta y fíjate en si el cambio automático te sube a la marcha más alta (6ª ó 7ª) antes de que los frenos automáticos te frenen para la Curva Parabolica. Al salir del giro, verás las tribunas, los boxes y una línea de puntos amarilla que marca la entrada al carril de boxes. Recuerda que cada pista tiene su distribución de entrada y salida de boxes particular, y es importante anotarlas como parte de la preparación de tu carrera.

• Continúa siguiendo la línea amarilla discontinua. Ahora estás de vuelta en la recta de salida/llegada: la Rettifilio Tribune.

• Acelera a toda velocidad. Verás la parrilla de salida -los espacios donde los coches se alinean para iniciar la carrera- y una línea blanca gruesa que cruza la pista y que marca el final de esta vuelta.

• Al cruzar la línea, estarás empezando tu primera vuelta limpia: el cronómetro del visor de tiempo de vuelta de tu cabina se iniciará. Puedes poner el juego en pausa en cualquier momento para volver a comprobar el plano de la pista; tu tiempo de vuelta no se verá afectado.

• Cuando termines tu primera vuelta limpia, controla tu tiempo e intenta otra vuelta para ver si puedes batir tu marca anterior.

## CONTROLAR TUS FRENOS

Aunque los frenos automáticos que acabas de utilizar son eficaces, son una Ayuda de conducción. Para conseguir las mejores velocidades de vuelta, necesitarás pisar los frenos tú mismo. Cuando creas haber dominado el volante y la línea de trazado, intenta desconectar la Ayuda de conducción Frenos automáticos:

• Pulsa F1 y comprueba que la luz de los frenos automáticos se ha apagado en el banco de iconos verdes bajo el LCD. ¡Ahora eres tú el que decidirá el mejor momento para frenar mientras sigues dando vueltas por Monza! Verás que esta vez el coche se comporta de manera muy diferente. Recuerda cómo funcionan los frenos dependiendo del controlador que hayas elegido:

**Teclado :** Frenar = Z

**Joystick :** Frenar = Atrás

## CONTROLAR TUS MARCHAS

• Cuando estés preparado para intentar controlar tus marchas, párate en una zona recta del circuito y pulsa F2 para cancelar la Ayuda de conducción Marchas automáticas.

• Ahora pulsa F6 para activar la Ayuda de conducción Marcha recomendada que dejamos desactivada anteriormente. La luz del icono correspondiente se encenderá en el visor. Ahora estás al control de TODOS los cambios de marcha pero, para ayudarte, cuando veas un número en el panel de Marcha recomendada, ésa será la marcha en la que deberás estar al entrar en la SIGUIENTE curva. Comprueba el modo de cambiar de marcha según tu elección de controlador:

**Teclado :** Subir de marcha = tecla A de Acelerar + Espacio

Bajar de marcha = Espacio

**Joystick :** Subir de marcha = Acelerar + Pulsa Disparo

Bajar de marcha = Pulsa Disparo

**Nota :** Si tienes botones distintos para cambiar de marcha, no necesitas acelerar para subir de marcha.





# GRAND PRIX 4

- Practica el cambio de marchas y observa el indicador rojo de marchas.
- Intenta ponerte en punto muerto (N) y acelerar. El motor se revolucionará y hará un ruido agudo.
- Dale un toque al acelerador y fíjate en cómo las revoluciones aumentan en el contador digital de revoluciones. Selecciona primera marcha PERO mantén las revoluciones altas (no mucha potencia o el coche patinará). Aparecerá un '1' en el indicador rojo del cambio de marchas en el centro, mostrándote que has seleccionado correctamente la 1ª. Empezarás a moverte hacia delante...
- Escucha el cambio del tono del motor y mira cómo aumenta tu velocidad en el indicador mph/kph.
- Acelera y observa las luces del indicador de rpm iluminarse al aumentar las revoluciones. Cuando aparezca la luz roja después de las verdes, cambia a segunda marcha (verás un '2' en el visor).
- Intenta llegar hasta cuarta marcha y luego prueba a bajar antes de una curva siguiendo los consejos del indicador de Marcha recomendada.

**Nota:** no es obligatorio frenar para bajar de marcha, pero no debes estar acelerando (aunque si frenas un poco podrás bajar de marcha más rápidamente). Tu coche tiene seis o siete marchas hacia delante, el punto muerto o neutral (N) y la marcha atrás (R). Si estás en marcha atrás, acelera para moverte hacia atrás (igual que el los coches reales).

## ENTRAR A BOXES

Una vez familiarizado con el circuito de Monza y los controles básicos del coche, hay que practicar la vuelta a los boxes.

- En cualquier punto de la carrera, antes de entrar, pulsa la tecla Intro para avisar a tu equipo de que vas a entrar a boxes. La señal de boxes en tu panel de instrumentos se pondrá en verde para darte la señal 'todo despejado' de que puedes entrar. Si la señal está en rojo, te indica que tu equipo está ocupado con el otro coche del equipo. Da otra vuelta antes de volverlo a intentar.

• Entra lentamente por el carril de boxes manteniéndote en la parte interior de la línea amarilla discontinua. La simulación te 'dirigirá' al muelle adecuado y tu equipo de mecánicos empujará el coche dentro del garaje. Mientras tu coche es elevado con gatos por tu equipo, el menú Opciones de boxes aparecerá en el LCD de tu cabina, permitiéndote añadir Combustible, cambiar los Neumáticos, Salir de boxes o ir a las Opciones de configuración. Utiliza las teclas AZ o Arriba/Abajo en el joystick para seleccionar la opción que prefieras en el menú LCD de tu cabina.

**Nota:** Grand Prix 4 incluye unas Opciones de configuración muy detalladas, que van desde las Básicas a las Avanzadas (Nivel 1) y Avanzadas (Nivel 2). Para disfrutar de la simulación al máximo, puedes aprender a configurar el coche según las condiciones de la pista más adelante en este manual.

## REPOSTAR

- Primero selecciona la opción Combustible del menú LCD de la cabina.
- Usa los mandos de dirección a la izquierda/derecha para alterar la cantidad de combustible (en vueltas) que quieres cargar.
- Pulsa espacio o el botón de disparo del joystick para salir del menú Combustible.



## NEUMÁTICOS

- Selecciona Neumáticos del menú LCD de tu cabina. El LCD te mostrará los conjuntos de ruedas disponibles junto con la cantidad de vueltas realizadas con cada uno. En la parte superior del LCD está el tipo de neumático.
- Selecciona mediante las teclas AZ o Arriba/Abajo en el joystick. Cambia el tipo de neumático usando los controles izquierda/derecha. Cuando elijas neumáticos en el LCD, verás tres conjuntos de ruedas marcados O, tres conjuntos marcados r1, r2, r3, tres conjuntos marcados q1, q2, q3 y un conjunto marcado qr. Los conjuntos O son para entrenar. Los r son los dispuestos para la carrera (empiezas la carrera con r1, r2 es para la primera parada en boxes, etc.) pero también puedes utilizarlos para entrenar si ya has usado los otros O. Los q están reservados para las sesiones de clasificación a excepción del qr, que puede utilizarse en clasificación y en carrera.

**Nota:** un conjunto de neumáticos incluye 4 ruedas. Date cuenta de que hay distintos neumáticos para distintas condiciones: dos tipos de Secos -Duros y Blandos- y cuatro tipos de Mojados -Intermedios, Duros, Blandos y Diluvio- y que, antes de empezar tus sesiones de clasificación, tendrás que decidir con qué tipo de Neumáticos secos vas a correr el resto del fin de semana.

- Pulsa espacio o el botón de disparo del joystick para salir de la opción Neumáticos.

## SALIR DE BOXES

Cuando estés preparado para abandonar los boxes, ilumina esta opción en el LCD, pulsa espacio o el botón de disparo y los gatos bajarán. Ahora puedes conducir fuera del garaje, salir por el carril de boxes (¡recuerda el límite de velocidad!) y volver al circuito.

## OPCIONES DE CONFIGURACIÓN

Selecciona Opciones de configuración desde el menú LCD de la cabina.

- Esto te llevará a la pantalla de Configuración en la que podrás ajustar todas las opciones básicas de tu coche: Alerón delantero, Equilibrado de frenos, Alerón trasero, Relación de marchas y Estrategia de paradas en boxes. La pantalla de Opciones de configuración también te permite acceder a todas las opciones de Configuración avanzada (Niveles 1 y 2). Estas opciones están descritas con detalle en la sección Manejo del coche en la página 22.
- Pulsa OK para volver a la pantalla Opciones de boxes.
- Pulsa Volver a cabina para regresar a tu coche.
- Pulsa la tecla Esc para abrir el menú Entrenamiento.
- Selecciona Abandonar entrenamiento para volver a la pantalla Menú Ppal.. Ahora puedes intentar conseguir un buen tiempo de vuelta clasificatoria y participar en una carrera en Monza (a estas alturas deberías conocer la pista bastante bien). Será una Carrera fuera de campeonato para ti sólo.



# GRAND PRIX 4

## UNA SESIÓN DE CLASIFICACIÓN CRONOMETRADA

• Desde la pantalla Menú Ppal., pincha en el panel Tipo de Carrera.

• Pincha en el botón Carrera fuera de campeonato para regresar al Menú Ppal.

• Pincha en el botón Jugar y pasarás a la pantalla de menú del Gran Premio de Italia.

• Selecciona Clasificarse. Se mostrarán las condiciones de Pista y Cielo y la pantalla de Condiciones meteorológicas. Si está lloviendo, querrás instalar neumáticos especiales para suelo mojado. Estos neumáticos mojados varían en función de si sólo llovizna o está cayendo un diluvio. Recuerda que también puedes hacer esto desde los boxes (durante una parada) si las condiciones cambian durante una carrera.

• Pincha en OK. Pasarás a los boxes, pero esta vez un monitor 'telemétrico' aparecerá ante tu cabina, mostrando la lista de todos los pilotos en la sesión de clasificación, con tu nombre iluminado. Idealmente, deberías estar aún en la Dificultad Principiante y tener todas tus Ayudas de conducción (F1 a F9) activadas. Por supuesto, puedes desactivar las que quieras.

Chequea tus neumáticos. Verás que los neumáticos de clasificación q1, q2, q3 y qr están disponibles, además de 7 conjuntos de los cuatro tipos mojados.

**Nota:** Una vez que vayas a las clasificaciones, la elección de neumáticos secos (duros o blandos) en las pantallas de configuración permanecerá fijada durante el resto del fin de semana de carreras. De todas formas, los neumáticos mojados estarán siempre disponibles. No ajustes nada en este momento. Cuando estés preparado, ponte en la línea de salida de tu primera sesión de clasificación.

• Pulsa espacio (o el botón de disparo del joystick) y el monitor telemétrico desaparecerá de tu vista y el coche será bajado de los gatos.

• Usando la experiencia conseguida en la sesión anterior, conduce fuera de los boxes y da una vuelta completa. Recuerda que no te cronometrarán hasta que cruces la línea de salida/llegada por primera vez. En cuanto lo hagas, el cronómetro de vueltas en el panel debajo del LCD empezará a contar y te mostrará tu tiempo de vuelta la próxima vez que cruces la línea de salida/llegada. El tiempo que queda de la sesión de clasificación se muestra en el LCD del volante.

• Cuando hayas registrado dos tiempos de vuelta, regresa a boxes. (Puedes conducir hasta la entrada del carril de boxes o pulsar SHIFT+Q para saltar a boxes).

• Una vez en tu garaje, el coche será elevado con los gatos hidráulicos y el monitor volverá a aparecer ante ti para mostrarte los tiempos de entrenamiento: los cuatro más cercanos a tu marca y el primer puesto. Ahora puedes cambiar el conjunto de neumáticos de clasificación seleccionando Neumáticos y usando los controles izquierda/derecha.

• Ahora puedes ver los otros coches con el monitor de boxes. Pulsa N para mostrar los tiempos de vuelta de los otros coches. Pulsa N de nuevo para apagarlo.

**Nota :** Los neumáticos de clasificación sólo sirven para un número de vueltas limitado y funcionan mejor cuanto más nuevos estén. Puedes cambiar ahora la configuración de tu coche seleccionando Opciones de configuración en el visor LCD. Si no tienes experiencia con las configuraciones de Fórmula 1, quédate con lo que viene por defecto en Grand Prix 4.

• Si quieres acelerar la sesión de clasificación, selecciona el símbolo de avance rápido (>>) en el visor LCD de la cabina.



• Si en cualquier momento quieres abandonar la sesión, pulsa Esc y selecciona Abandonar clasif. Los tiempos no se registrarán y empezará la carrera desde la parte de atrás de la parrilla. Cuando se termine el tiempo, aparecerá la pantalla Fin de la clasificación. Puedes elegir Ver tpos. de la sesión o ir a la pantalla Opciones (en la que puedes alterar Controles, Ayudas de conducción, Sonidos, Guardar o Salir del juego) o Continuar con la Carrera fuera de campeonato.

• Cuando pinches en el botón Continuar, tendrás la opción de hacer un Calentamiento o pasar directamente a la Carrera. El Calentamiento es una buena oportunidad de entrenar en el circuito en condiciones de carrera. Para este tutorial de Inicio rápido, irás directamente a la carrera.

• Cuando selecciones Carrera, verás la parrilla de salida desde el lateral con los coches en sus posiciones de salida.

• Pincha en los botones de control para localizar tu nombre y tu coche y luego pincha en OK. Aparecerán de nuevo las condiciones de pista, cielo y meteorológicas pero, esta vez, tendrás la opción de realizar Cambios de última hora como alterar la Estrategia de paradas en boxes, la Elección de neumáticos (por ejemplo si el tiempo ha cambiado radicalmente) y Opciones de configuración completas (los 3 niveles).

• Pincha en OK cuando estés listo para correr.

## UNA CARRERA FUERA DE CAMPEONATO

Ahora estás en la parrilla de salida en Monza; ¡en algún lugar entre la primera línea de la pole position o la última fila si tu rendimiento no fue muy bueno (o si no conseguiste una clasificación)! Tu visor LCD mostrará el número de vueltas de la carrera. Esto será un porcentaje de la carrera real y puede ser modificado en el menú Opciones. Tu estrategia de paradas en boxes (Sin paradas, Una, Dos o Tres paradas) también está prefijada. Sea cual sea tu posición en la parrilla, podrás ver el semáforo de salida: cinco bancos de cinco coches. Espera a que los bancos de luces se enciendan por orden. Cuando los cinco estén en rojo, espera al momento en el que todos se apaguen. Esto ocurre un número aleatorio de segundos más tarde.

• Cuando las luces rojas se apaguen, ¡empieza la carrera! Es el momento más peligroso de la carrera y también la mejor oportunidad de adelantar puestos en la parrilla. Prepárate para luchar por una posición mientras te diriges a la primera curva. Ten muchísimo cuidado cuando te acerques al área de frenado y prepárate para realizar acciones evasivas para no tocar a los otros coches. Si has seleccionado la Ayuda de conducción F4, será indestructible, pero aún así podrías perder velocidad y quizá ser empujado fuera de la pista por otros coches.

Mientras corres, no alejes la vista de tu visor de cabina y chequea:

• Tu posición = P

• La vuelta en la que te encuentras = L

• El combustible que queda en los depósitos (en vueltas) = F

• Tu temperatura del agua = T

El mejor momento para hacer estos chequeos es durante una de las rectas.





# GRAND PRIX 4

## Salidas en falso

### Opcionales en Novato y Aficionado (ver menú Realismo)

El jugador toma un papel activo en la salida de la carrera. Manteniendo pulsado el botón de Subir de marcha, el jugador puede decidir en que momento empezar a mover el coche. Empezar a moverse (soltando el botón de Subir de marcha) antes de que las cinco luces se hayan apagado constituye una salida en falso y habrá una penalización.

## Paradas en boxes

Si el Indicador de boxes (esquina inferior izquierda de la cabina) se pone en verde, tus mecánicos te están llamando a boxes para una parada planificada (para cambiar neumáticos y repostar) o para una parada no planificada para reparar daños. Entra en boxes en cuanto completes la vuelta en la que te encuentras. Si quieres cancelar esta orden, pulsa Intro y la luz se apagará. De igual forma, si decides que quieres parar, pulsa Intro y el Indicador verde de boxes se encenderá (pulsa Intro de nuevo para cancelar).

## Banderas

A un lado de la pista, puedes ver a directores de carrera agitando distintas banderas a los pilotos: la AMARILLA significa NO ADELANTAR - probablemente ha habido una salida o un accidente en o cerca de la pista. No adelantes. Cuando veas a un director agitando una bandera VERDE, es que la bandera amarilla ha sido cancelada: ¡sigue corriendo! La ROJA indica que hay que detener la carrera inmediatamente. La AZUL significa que un coche más rápido está intentando adelantarte. La cabina tiene LEDs que te avisan de las banderas para indicarte cuáles de las principales están en vigor. Durante la carrera se te dará información sobre quién está consiguiendo las vueltas más rápidas.



## Salir

Si quieres abandonar la carrera en cualquier momento, pulsa Esc. Aparecerá una pantalla de menú: si eliges la opción Salir, puedes Guardar la partida (ver más abajo) y luego volver al Menú Ppal.

## Guardar la partida:

Puedes guardar la carrera en cualquier punto. Para ello:

- Pulsa Esc para congelar la carrera y acceder al menú Carrera.
- Selecciona el botón Opciones.
- Pincha en Guardar para ir a la pantalla Guardar partida.

**Nota:** Los paneles de Opciones te permiten cambiar la ruta y la unidad en tu ordenador pero, por ahora, deja los que aparecen por defecto.

- Pincha en Archivo y pon a tu partida guardada el nombre 'Monza1'.
- Cuando hayas nombrado la partida guardada, pincha en OK y obtendrás una confirmación de que la partida ha sido guardada. Si vuelves a esta pantalla Partida guardada, verás Monza1.ran en el panel de archivos/directorios. Si seleccionas este fichero y miras en el panel de información (abajo a la derecha), verás información detallada acerca de los datos almacenados: Fecha de guardado, Número de jugadores, Hora de guardado, Estado de la carrera (p.ej.: corriendo/en boxes), Tipo de carrera, Vueltas completadas, Pista, Líder de carrera.

- Pincha en el botón Cancelar para volver a la pantalla Opciones.
- Pincha en el botón Volver para regresar a la pantalla Carrera.
- Pincha en Volver a cabina para regresar a la carrera (el juego estará en pausa cuando vuelvas a la cabina).
- Pulsa P para seguir con la carrera.

## Terminar la carrera

- Sigue corriendo hasta que veas la bandera a cuadros ondeando sobre la línea de salida/llegada o veas un mensaje de 'Fin de carrera'. Pasarás a la pantalla Resultados de la carrera.



Esta pantalla permite acceder a varias pantallas más que muestran gran cantidad de información sobre la carrera:

- Resultados completos de carrera Puntos de los pilotos en la carrera
- Mejores vueltas de los pilotos Puntos de las marcas en la carrera
- Récords de circuito Cuadro de vueltas
- Parrilla de salida
- Pincha en el botón Continuar y pasarás a la pantalla Carrera finalizada. Aquí tienes la opción de Correr otra vez en este circuito o Abandonar el circuito (volver al Menú Ppal.). A estas alturas ya te habrás dado cuenta de lo distinto que es correr comparado con los entrenamientos o las sesiones de clasificación. La gran diferencia, por supuesto, es la proximidad de otros coches y la actitud competitiva de otros pilotos; algunos son agresivos, otros se arriesgan, pero todos quieren ganar apasionadamente.

## GANAR EL CAMPEONATO DEL MUNDO

Si has seguido la guía de Inicio rápido hasta aquí, deberías conocer el circuito de Monza bastante bien. Pero ganar un Campeonato del Mundo implica conocer en profundidad las 17 pistas del calendario. Si decides intentar una Temporada de Campeonato, entrarás en el campeonato 2001 y correrás en todas las pistas en el orden correcto. Es un trabajo duro y no hay respuestas sencillas excepto entrenar y definir la configuración del coche correcta. Puedes ganar el Campeonato del Mundo en Grand Prix 4 incluso en el nivel más bajo, empezando con las nueve Ayudas de conducción activadas (de F1 a F9) y con los rivales en sus niveles de rendimiento más bajos. Posteriormente, al avanzar la temporada, puedes empezar a desconectar alguna de las Ayudas de conducción, pero si ganas el Campeonato, seguirá siendo en el nivel más bajo. Para ganar el Campeonato en el nivel más alto, As, tendrás que conducir sólo con las Ayudas de conducción de nivel As conectadas durante toda la temporada.

## CONTROLES DE CABINA

Metida a presión dentro del típico coche de Fórmula 1, encontrarás un montón de información diseñada para ayudarte a sacar el máximo provecho a tu máquina, a diseñar una estrategia de carrera y a tener a





# GRAND PRIX 4

tus rivales bien vigilados. Saber cómo utilizar esta información y reaccionar a ella en una fracción de segundo puede ser la diferencia entre ganar y perder. has probado la carrera. Ahora es el momento de profundizar en la cabina y sus muchos secretos.

## NIVELES DE DIFICULTAD

Estas cinco luces indican la Dificultad que has elegido, el más duro arriba, el más fácil abajo.:

As

Profesional

Semiprofesional

Aficionado

Principiante

La dificultad afecta a los rivales y limita el número de ayudas de conducción que puedes activar.



## AYUDAS DE CONDUCCIÓN

Estos nueve iconos muestran las Ayudas de conducción activas. Cuanto más alta sea la dificultad, menos ayudas estarán activas. Algunas pueden ser activadas y desactivadas desde la cabina.

### F1 - Frenos automáticos

El ordenador aplica los frenos para acomodarse al circuito pero no frenará para evitar a otros coches.

### F2 - Marchas automáticas

El ordenador cambia todas las marchas por ti en el momento adecuado.

### F3 - Recolocar el coche automático

Si te sales de la pista, el ordenador enderezará automáticamente el coche haciendo que apunte en la dirección correcta para que puedas seguir corriendo (mientras el coche no esté gravemente dañado, en cuyo caso será remolcado fuera de la pista).

### F4 - Indestructible

Tu coche no será dañado, no importa lo que te desvíes.

### F5 - Mejor trazado

Una línea blanca discontinua en la pista muestra el "mejor trazado" por el circuito. Mantén esta línea en el punto central de tu cabina.

### F6 - Marcha recomendada

Este indicador de cabina muestra la marcha apropiada a la que debes aproximarte a la siguiente curva.

### F7 - Control de la tracción

Reducirá la aceleración cuando las ruedas traseras derrapen.

### F8 - Dirección asistida

Te ayudará con cualquier maniobra básica de conducción por el circuito que necesite girar el volante.

### F9 - Control de salida

Método de control del embrague que ayuda a conseguir adherencia en las ruedas traseras durante la salida de la carrera.

El Control de salida se desconecta automáticamente después de su uso. Tendrás que volver a conectarlo si quieres usarlo de nuevo más tarde. Un uso excesivo producirá fallos de embrague.

## AYUDAS DE CONDUCCIÓN Y DIFICULTADES

La cantidad de Ayudas de conducción disponibles varía con cada dificultad:

	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9
	Frenos automáticos	Marchas automáticas	Recolocar el coche	Indestructible	trazado recomendado	Mejor	Marcha	Control de Dirección	la tracción asistida
As		✓					✓	✓	✓
Profesional	✓					✓	✓	✓	✓
Semiprofesional	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Aficionado	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Principiante	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

## DISTRIBUCIÓN DE LOS RIVALES

El indicador de Distribución de los rivales muestra la distribución de rendimientos elegida para los demás pilotos. Puedes configurar la Distribución de los rivales accediendo a la pantalla Menú Ppal. > Opciones > Opciones de carrera.

Una línea plana significa que todos los equipos y pilotos tienen el mismo rendimiento potencial.

Una línea creciente simula los rendimientos del 2001 para todos los pilotos y equipos.

Una línea ondulante representa una distribución aleatoria de rendimientos para todos los pilotos y equipos.

## INDICADORES DE RPM

Estos dos bancos de cinco LEDs se irán encendiendo al aumentar tus revoluciones y te indicarán cuándo subir o bajar de marcha. El último LED de cada banco es rojo: cuando se encienda, sube de marcha. Cuando todas las luces se apaguen, baja de marcha. De la misma forma que un contador de revoluciones clásico, el LCD te dice la velocidad a la que está girando tu motor cuando está en una marcha determinada. Mantenerse dentro de los límites de las escalas del LCD te ayudará a subir de marcha en el momento adecuado, evitando tocar el limitador de revoluciones (un dispositivo diseñado para impedir daños al motor por revolucionarlo en exceso, por ejemplo al bajar de marcha). También te mostrará cuándo estás utilizando una marcha demasiado alta, perdiendo velocidad.

Si estás corriendo desde cualquiera de las vistas externas, verás un contador de revoluciones analógico en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Tu marcha actual se muestra en el centro de este contador.

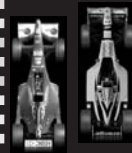
## INDICADOR DE MARCHA

Indica la marcha en la que te encuentras actualmente. Hay, dependiendo del coche que conduzcas, 6 ó 7 marchas directas (7, 6, 5, 4, 3, 2, 1), el punto muerto o neutral (N) y la marcha atrás (R).

## LUCES DE AVISO DE BANDERA

Estos dos grupos de tres luces de aviso de bandera indican el color de la bandera activa en este momento, si hay alguna (bandera amarilla: no adelantar, azul: coche intentando adelantarte). Si las seis luces están parpadeando, mira tus instrumentos o lee el mensaje en el LCD.

Si estás corriendo desde cualquiera de las vistas externas, verás a los directores de pista ondeando las banderas alrededor de la pista.



# GRAND PRIX 4

## INDICADOR DE ESTADO DEL PILOTO

Indica que el coche está siendo conducido por un jugador.

## INDICADOR DE MARCHA RECOMENDADA (F6)

Si la Ayuda de conducción F6 está activada, verás un numerito aquí que te dice en qué marcha tienes que estar antes de la siguiente curva. Es una 'Ayuda inteligente' y la sugerencia variará dependiendo de la configuración que hayas elegido y en factores como la condición de los neumáticos y la cantidad de combustible a bordo.

## INDICADOR DE DAÑOS

Este diagrama señalará cualquier parte del coche defectuosa o dañada. Si hay algo encendido y sigues pudiendo conducir el coche, dirígete cuidadosamente a los boxes, donde repararán el daño.

## INDICADOR DE BOXES

Muestra el estado actual de tu comunicación con los mecánicos de boxes:

**Apagado** - No hay peticiones de boxes.

**Verde** - Tu equipo te ha llamado a boxes (pulsas la tecla Intro para cancelar esta orden).

**Verde** - Has avisado a tu equipo de que vas a entrar en boxes (pulsando la tecla Intro).

**Cruz roja** - Tu equipo de mecánicos está ocupado con el otro coche de tu equipo. Pulsas la tecla Intro para informarles de tu intención de ir a boxes. Pulsas de nuevo para cancelarla.

## VISORES LCD

El visor LCD del centro de tu volante muestra un montón de información importante, dependiendo de lo que estés haciendo en cada fase del fin de semana del Gran Premio.

**Durante la Clasificación/Entrenamiento:**

**Tiempo restante** - Cantidad de tiempo en minutos y segundos que queda para terminar esta parte de la sesión de clasificación.

**Coche** - El número de tu coche.

**Corredores** - El número de coches en la pista.

**Parcial/Mejor** - Tu mejor tiempo de vuelta o parcial.

**Durante la carrera:**

**Carrera de XX vueltas** - El número de vueltas en la carrera.

**Coche** - El número de tu coche.

**Corredores** - El número de coches en la pista.

También recibirás información de tiempos parciales y detalles de tus rivales más cercanos.

## Tiempos Parciales

En cada circuito, hay dos puntos intermedios de cronometraje además de la línea de salida/llegada. Durante el entrenamiento, el tiempo 'parcial' se muestra en el LCD mientras das una vuelta cronometrada. Es el tiempo que intentas batir en el siguiente punto de cronometraje intermedio. Los tiempos parciales vienen del tiempo de la mejor vuelta que hayas dado hasta entonces. Al cruzar el punto de cronometraje intermedio, se mostrará un nuevo tiempo. Si tiene un signo menos, has conseguido un tiempo más rápido.

Durante una carrera, se muestra un intervalo de tiempo cada vez que cruzas la línea de salida/llegada. Muestra la diferencia de tiempo entre tu coche, en que va detrás y el de delante.

## CONTROLES DE BOXES

### Clasificación

El LCD muestra Neumáticos, Combustible, Abandonar boxes, Configuración y (si estás en mitad de una sesión) >> Acelerar tiempo.

Todos los neumáticos están marcados con la cantidad de vueltas dadas con ellos.

### Carrera

El LCD muestra Vueltas de combustible +/- y Paradas restantes +/- . Al entrar en boxes, los mecánicos cambiarán automáticamente tus ruedas por el siguiente conjunto de neumáticos de carrera seleccionado y repostarán el coche de acuerdo con la estrategia actual de paradas en boxes. Si tu posición en la carrera te lo permite, puedes ajustar tu estrategia de paradas aumentando o disminuyendo la cantidad de combustible transportado y el número de paradas a realizar. Utiliza tu Selector o el Controlador para cambiar estos valores.

### Estrategia de boxes

Justo antes de empezar una carrera, el botón Cambios de última hora (que se muestra en la pantalla Clima > Condiciones) te permite alterar la Estrategia de boxes, Configuración (y Elección de neumáticos) teniendo en cuenta las condiciones de la pista. Tu luz de aviso 'Entrar en boxes' (verde) se encenderá cuando cruces la línea de llegada/salida en la vuelta anterior. Recuerda que tienes que entrar en boxes la próxima vez que pases el carril de boxes (o cancelar la llamada pulsando Intro).

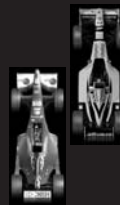
## VISTAS DE CÁMARA

En Grand Prix 4 no estás limitado a la vista de cabina. La simulación te permite acceder a gran cantidad de vistas de cámara diferentes. Y, si acabas de hacer una asombrosa maniobra de adelantamiento o quieres revisar una salida de pista para ver qué fue mal, puedes seleccionar la opción de Repetición.

### VISTA DE CABINA

#### Cursor derecho

La carrera desde la cabina de tu coche. Este es el punto de vista por defecto.



# GRAND PRIX 4

## VISTA T-CAM

Cursor derecho por segunda vez

La carrera desde una popular T-Cam. Este es el punto de vista mostrado a menudo en TV.



## VISTAS DESDE EL COCHE

Página arriba (Alternar vistas)

Puedes ver la acción desde varias cámaras instaladas en tu coche. La tecla Página arriba va pasando a través de todas ellas.



## VISTAS DESDE OTROS COCHES

Cursor arriba/Cursor abajo/Inicio

Puedes 'saltar' a la cabina del coche delante del tuyo pulsando la tecla Cursor arriba. Si la pulsas más veces, irás avanzando (un coche cada vez). De igual forma, puedes moverte hacia atrás por el circuito con la tecla Cursor abajo. La tecla Inicio te hará regresar a tu coche.

## VISTAS LATERALES

Cursor izquierdo

En cualquier momento, observa toda la acción centrada en un coche (usa los cursores Arriba/Abajo para moverte por el circuito). El cursor derecho te hará regresar a la cabina de tu coche.



## VISTA POSTERIOR/ VISTA DE PERSECUCIÓN

Página abajo

Observa cualquier coche justo desde detrás y un poco por encima.



## VISTA FRONTAL / VISTA DE PERSECUCIÓN INVERTIDA

Borrar

Observa cualquier coche justo desde delante y un poco por encima.



## DIRECTOR DE TV

### INSERTAR

El modo Director de TV cambia automáticamente las vistas laterales entre distintos coches y ángulos de cámara. Cuando pulsas la tecla Insertar, se muestra una claqueta durante cinco segundos en la esquina superior derecha de la pantalla. Cuando desactivas el Modo director (seleccionando otra vista) la claqueta aparecerá con una cruz sobre la misma.

### MODO DE REPETICIÓN

Tecla P de Pausa + R

La tecla de Pausa (P) detiene la acción y la tecla R repite la última acción con una 'R' sobreimpresa en la esquina superior izquierda de la pantalla. Puedes cambiar todas las vistas de cámara durante una Repetición (mira arriba). Utiliza las teclas F como se indica en los iconos de repetición para detener, avanzar rápidamente, rebobinar y avanzar imagen por imagen el juego. Al final de la repetición, el juego se queda en modo Pausa. Pulsa R de nuevo para ver la repetición tantas veces como quieras o pulsa P para seguir jugando y volver a tu posición original (en tu cabina si estabas corriendo). La duración de la repetición está determinada por la cantidad de RAM de tu PC y puede modificarse en la sección Opciones gráficas hasta un máximo de 90 minutos.

## GPAEDIA

### ÍNDICE DE GPAEDIA

Configurar um carro de Fórmula Um

Geral

Apresentação de Mark Hemsworth

Finalidade das mudanças de configuração dos carros

Volta com um carro de Fórmula um

Qualificação

Correr no molhado

Pistas rápidas

Pistas lentas





## Manobrar o carro

*Introdução às manobras com o carro*  
*Configuração básica do carro*  
*Configuração padrão do carro*  
*Configuração avançada do carro*  
*Registo dos dados e análise das performances*

## Pilotos

*História e dados*

## Equipas

*História e dados*

## Pistas

*História e dados*

## CIRCUITOS DEL MUNDO DE LA FÓRMULA 1

Puedes consultar los detalles de cada circuito dentro de la Gpaedia del juego.

## SECCIÓN MULTIJUGADOR

Selecciona Multijugador en el Menú Ppal.

Grand Prix 4 te permite jugar la simulación a través de diversos tipos de conexión multijugador: red IPX y red TCP/IP. El panel superior de esta pantalla te facilita la configuración de las siguientes conexiones:

### TIPO DE CONEXIÓN

- **Red IPX (2 o más jugadores):** Partida en red de área local.
- **Red TCP/IP (2 o más jugadores):** Partida en red de área local.

**Nombre del jugador:** Introduce el nombre que vas a utilizar en la partida en red.

**Selección de juego:** El panel inferior de esta pantalla te permite introducir el número de jugadores.

## SELECCIÓN DE SESIÓN

Te permite seleccionar si quieres Ser anfitrión o Unirte a una sesión multijugador.

## NOMBRE DE SESIÓN

Pincha en el nombre por defecto, bórralo y escribe un nombre de sesión para identificar la partida multijugador en una red.

**El botón Configuración:** Este botón te llevará a la pantalla de Configuración multijugador y detectará la configuración técnica del método de enlace que estás utilizando (Puerto, Velocidad en baudios y Dirección TCP/IP).

## CONECTAR

**Las pantallas de conexión:** El botón Conectar te llevará a la pantalla del mismo nombre. Desde ella te podrás conectar para la partida multijugador.

**Partida en red:** La pantalla de conexión (en el panel superior) muestra los nombres de los jugadores, con qué pilotos están jugando y en qué parte del juego se encuentran (Menú Ppal. etc.). El panel inferior muestra el número de jugadores preparados para jugar.

**El botón Chat:** El panel de abajo de la pantalla de conexión permite acceder a la selección de piloto, pista y dificultad. Todos los jugadores puedes acceder a la Selección de piloto pero Pista y Dificultad están controladas por el Anfitrión. El botón de Chat te permite escribir un mensaje para charlar con otros jugadores. Escribe un mensaje en el panel inferior y pulsa el botón Enviar para transmitirlo. Los mensajes de chat aparecerán en el panel central principal de la pantalla de chat, mostrando quién envió el mensaje y cuándo.

**El botón Opciones:** Te permite acceder a todas las opciones del juego: controles de configuración, gráficos, sonido y opciones.

**El botón Abandonar sesión:** Pínchalo para salir de la partida multijugador y volver al modo de un jugador. Si eres el anfitrión de la sesión, el control pasará al siguiente jugador de la sesión.



# PRIX 4

# GRAND

## El botón Cerrar sesión:

Seleccionalo si eres el anfitrión y quieres terminar la sesión de carreras.

• Pincha en Preparado para empezar. La partida esperará hasta que todos los jugadores estén preparados. El mensaje Preparado parpadeará para que pinches en él. Parpadeará con mayor intensidad cuando todo el mundo esté preparado esperando por ti. Una vez que todo el mundo haya pinchado en él, las demás opciones de enlace se pondrán en gris y ya no estarán accesibles.

**Pantalla Clima:** Cuando todos los jugadores hayan pinchado en Preparado, pasarás a la pantalla de Condiciones meteorológicas (Red). Es similar a la pantalla normal del Clima de Grand Prix 4 pero también tiene opciones para ir a la pantalla de Cambios de última hora (y luego a Configuración), a Chat o a Abandonar sesión. También tienes la opción de Continuar/Volver atrás.

Pincha en el botón parpadeante Preparado para indicar que estás preparado para correr.

## Pantalla Cambios de última hora (Red):

Resume las condiciones climatológicas, de pista y cielo y muestra una lista de pilotos, estrategia de parada en boxes y elección de neumáticos. También puedes acceder a la configuración desde aquí, así como al Chat y Abandonar la sesión.

• Pincha en Continuar y en Preparado para empezar a correr.

**La pantalla Enlace para dos jugadores:** Cuando hagas un enlace para una sesión para 2 jugadores, accederás a esta pantalla, que te mostrará los Pilotos seleccionados (en Esta máquina y en la Otra máquina). También puedes elegir un piloto distinto y pasarás a la pantalla Seleccionar piloto. Si pinchas en Otra máquina, el control pasará al jugador de la otra máquina para que elija un piloto y luego devolverá el control a Esta máquina.

• Pincha en el botón Continuar para ir al Menú Ppal.

• Pincha en Conducir para empezar la carrera.

La partida para 2 jugadores tiene los siguientes atajos de teclado:

Enviar mensaje al otro jugador = CTRL + M

Control de liberación de anfitrión en los menús para el otro jugador = CTRL + R

Colgar = CTRL + H

## PARTIDAS MULTIJUGADOR DE 'ASIENTO CALIENTE'

Dos o más jugadores pueden disfrutar de una partida multijugador en el mismo ordenador seleccionando una partida de Asiento caliente.

Para configurar el modo de Asiento caliente, debes seleccionar más de un piloto en la pantalla Seleccionar piloto (a la que se llega desde el Menú Ppal.). El panel central de información de esta pantalla mostrará, por ejemplo, 2 pilotos seleccionados. Las partidas multijugador de Asiento caliente pueden jugarse por cualquier número de jugadores hasta el número máximo de pilotos que puedan empezar una carrera.

La pantalla de configuración funciona de la manera habitual (consulta el gráfico de la página 13), simplemente selecciona un piloto de la lista y pasa a la pantalla de configuración del coche de ese piloto.

## ¿Cómo funciona una partida de 'Asiento caliente'?

El juego asignará cantidades iguales de tiempo a cada piloto humano de la carrera. Por ejemplo, si dos jugadores quieren competir en una carrera a diez vueltas, cada uno selecciona un piloto de la pantalla Seleccionar piloto. Entonces el ordenador elige un piloto humano para que conduzca primero y manejará el coche del rival (además del resto de los coches) en la carrera. Después el ordenador asigna tiempos iguales de conducción a cada piloto humano.

Cuando se acerca el cambio, la luz LED a la derecha del volante parpadeará a modo de aviso y el mensaje 'Automático en 5 segundos' aparecerá en la pantalla. Tendrás que seguir

conduciendo estos cinco segundos. El tiempo se contará hacia atrás en la pantalla y, cuando llegue a cero, el ordenador se hará cargo de tu coche.

Este es el momento en el que tienes que cambiar de asiento con tu rival humano (literalmente, ocupar el 'asiento caliente'). Aparecerá la cabina de su coche (controlado por el ordenador). Después aparecerá el mensaje 'Control en 5 segundos'. Cuando la cuenta atrás llegue a cero, el segundo jugador tendrá el control de su coche y podrá conducir normalmente.

La opción de detener el juego y ver una repetición de las últimas acciones está siempre disponible y puede utilizarse muy eficazmente para no perder detalle y ver cómo los dos coches rivales se adelantan el uno al otro.

Recuerda que para jugar una buena partida en este modo tendrás que poner una cantidad suficiente de vueltas.

Cuando estés el modo de clasificación durante una partida multijugador de asiento caliente, los cambios tendrán lugar cuando vuelvas a boxes. La sesión de clasificación terminará una vez que el tiempo haya concluido y todos los jugadores hayan utilizado la misma cantidad de conjuntos de neumáticos.

## MANEJO DEL COCHE

### INTRODUCCIÓN

Cualquiera puede conducir un coche de Fórmula 1 a toda pastilla. Es fácil. Te subes y lo diriges en línea recta con tu pie pisando el acelerador hasta que llegues al máximo de revoluciones en 6ª marcha. Y allá vas. Conduciendo rápido. Sólo que no hay muchas pistas de Fórmula 1 que consistan sólo en una larga recta. Conduce demasiado rápido en la mayoría de las pistas y terminarás en la primera trampa de grava. Por esto es por lo que los pilotos profesionales hablan de ser 'veloz' en vez de ser simplemente 'rápido'; 'veloz' es la aplicación controlada de velocidad en un circuito de carreras. Para conducir un coche de Fórmula 1 'velozmente', necesitas tres cosas:

- Un coche rápido.
- Conocimiento sobre la mejor ruta por el circuito.
- La habilidad para llevar el coche al límite.

Pero, ¿qué queremos decir con estas cosas y cómo se consiguen?

Un coche rápido es, generalmente, uno con un motor de alta potencia, baja resistencia aerodinámica y una configuración bien equilibrada de suspensión, planta motora y alerones aerodinámicos. Algunas de estas cosas vienen prefijadas por el diseñador y no pueden cambiarse, pero otras quedan bajo el control del piloto para que pueda obtener el máximo rendimiento del coche. El mejor trazado para correr por el circuito está determinado por la distribución de rectas y curvas. Si sigues la guía de Inicio rápido, ya has tenido la oportunidad de experimentar y aprenderte las líneas de Monza. Hay más instrucciones detalladas sobre cómo calcular el trazado ideal en la sección Técnicas de conducción (consulta la Gpaedia). Sin embargo, un coche rápido llevado por la línea ideal de carrera no rendirá muy bien a no ser que sea conducido correctamente y llevado a su límite. Es muy importante entender este concepto porque significa que es crucial para ti, el piloto, desarrollar tu estilo y habilidad conduciendo a la vez que desarrollar tu capacidad para configurar tu coche. La configuración debe acomodarse a tu estilo de conducción y, de la misma forma, tu estilo de conducción debe acomodarse a la configuración. No hay dos pilotos exactamente iguales y, por tanto, sus configuraciones pueden ser distintas. Aún más, siempre es posible mejorar tu estilo de conducción y/o configuración para aumentar tu velocidad, aunque sólo sea una milésima de segundo en una vuelta! Descubrir cómo llevar el coche a sus límites es un proceso complicado pero merece la pena. ¡Y aquí es donde empieza!



## CONFIGURACIÓN BÁSICA

La única forma de tener éxito en los niveles superiores de Grand Prix 4 es involucrarse en 'configurar' tu coche para cada pista en particular. Por ahora, nos concentraremos en probar varias cosas en una sola pista, empezando por la Configuración básica. La opción de Configuración básica está disponible en varios menús del juego, incluyendo el visor LCD de la cabina. Desde el Menú Ppal....

- Selecciona una sesión de Entrenamiento.
- Selecciona Italia para esta demostración.
- Selecciona Jugar y pasarás a estar en la cabina de tu coche en los boxes de Monza. Después, desde el visor LCD de la cabina...
- Selecciona Opciones de configuración desde el menú LCD de la cabina. Esto te llevará a la pantalla de Selección de configuración. Aquí podrás elegir si corres con la configuración de pista por defecto o si quieres crear la tuya propia. Selecciona Editar configuración de usuario.
- Selecciona el botón Configuración y llegarás a la pantalla básica de Configuración. Allí verás tres opciones:

## 1. Configuración básica te permite...

- Alterar el ángulo de los alerones delanteros y traseros.
- Alterar el equilibrio de frenos.
- Alterar tu relación de marchas.
- Alterar tu estrategia de paradas en boxes.
- Crear distintas configuraciones para clasificarte y correr.
- Cargar y guardar tu configuración para todas y cada una de las pistas.
- Cargar y guardar tus configuraciones para distintas condiciones meteorológicas.
- Hacer todo lo anterior para cada piloto.

Otras Opciones básicas de configuración también te permiten Ver otros detalles de la pista y Copiar configuraciones de otra pista.

## 2. Configuración avanzada, que permite...

...tener un mayor control de la configuración pinchando en el botón Avanzada en la parte inferior de esta pantalla. Más información luego.

## 3. Examinar coche, que te permite...

...verificar el estado de la plancha y el desgaste de los neumáticos. Como en todo, las primeras veces te parecerá un lío. No te preocupes. Mientras hayas pasado tiempo suficiente con la configuración por defecto y practicando tu habilidad para conducir rápido al menos por una de las pistas, estarás preparado para empezar a trastear con la configuración de tu coche y observar las diferencias en el rendimiento.

## OPCIONES BÁSICAS DE CONFIGURACIÓN

No hagas nada todavía. Echa un vistazo rápido a las opciones básicas...

## Ajuste de la aerodinámica del alerón delantero/trasero

En términos generales, los alerones de un coche de Fórmula 1 hacen que se pegue a la pista, creando 'empuje hacia abajo'. Esto produce mejor agarre y más velocidad en las curvas pero menos en las rectas por el mayor arrastre aerodinámico. Puedes ajustar la cantidad de alerón delantero y trasero utilizado por el coche, usando una escala de 1 a 20. Cuanto más alto sea el número, más agarre. Ajusta los alerones (delantero y trasero) pinchando en los botones +/-.

## Equilibrio de frenos delanteros/traseros

Los coches de Grand Prix tienen el centro de gravedad bajo, centrado justo detrás del piloto. Si frenas fuerte a velocidad alta, el peso, desde el punto de vista de los neumáticos, se desplaza hacia la parte delantera del coche. Por tanto, los frenos deben estar equilibrados para poder compensar la transferencia de peso durante la deceleración (el frenado).

Puedes cambiar el equilibrio de frenos de tu coche alterando la forma de aplicación de los frenos delanteros y traseros. Recuerda que en seco siempre es mejor frenar más delante que detrás. La escala va del 50% al 75%. Cuanto más bajo sea el número, se aplica más equilibrado en la parte de atrás del coche. Ajusta el equilibrado pinchando en los botones +/-.

## Relación de marchas

Debes configurar las relaciones de marchas de tu caja de cambios para adaptarlas a cada circuito. Esto se suele hacer situando la 6ª/7ª marcha para alcanzar la velocidad más rápida en la recta más larga y luego la marcha más corta para la curva más lenta. El resto de las marchas puede ser distribuido de forma equidistantes entre estas dos, aunque sería deseable afinarlas para las curvas. Pueden instalarse distintos engranajes en la caja de cambios para influir enormemente en la aceleración del coche y su rendimiento en curvas y a alta velocidad.

- Los circuitos con muchas curvas, pocas rectas y muchos chicanes, necesitan marchas 'cortas' -los engranajes están más juntos para obtener aceleraciones rápidas-. Cuando más cerca estén los engranajes unos de otros, menos trabajo tendrá que realizar la marcha corta para llegar a la larga.
- Los circuitos con predominio de rectas largas necesitan marchas 'largas' -los engranajes están más separados- para ayudar al coche a llegar a su velocidad máxima. Cuando más separados estén los engranajes, costará más llegar a las marchas altas, pero la velocidad máxima será mayor. La caja de cambios tiene un rango de 1 a 64. Selecciona +/- para cambiar la relación de marchas.

## PUESTA EN PRÁCTICA

Este es el momento de probar varios cambios en la configuración. Algunos harán que el coche se comporte de manera diferente y notarás cambios importantes al conducir. Otros producirán cambios más sutiles y producirán mejores tiempos de vuelta, suponiendo que tu conducción es igual cada vez. Finalmente, los cambios y sus efectos pueden ser analizados utilizando la Guía de análisis del rendimiento (más información luego).

## Una demostración rápida

Para demostrar cómo los cambios de configuración afectan al coche, intenta el siguiente ejercicio. Haremos un cambio drástico en un alerón trasero para que puedas comparar el efecto, antes y después. Aunque es muy exagerado, el procedimiento que te enseñamos se aplica de la misma forma a otras áreas del coche.





# GRAND PRIX 4

De nuevo, estaremos en Monza en esta sesión. Es una pista rápida con buenas y largas rectas y curvas rápidas, que no requiere demasiado agarre en las curvas. Monza es conocida como una pista de bajo agarre, así que el alerón trasero que crea el agarre que mantiene el coche pegado al suelo se situará normalmente en un ángulo bajo.

- En la pantalla Configuración, observa los botones de ajuste del alerón trasero. Vamos a aumentar el ángulo del alerón trasero significativamente...

- Pincha en el botón más + cinco veces.

- Pincha en el botón Guardar configuración para pasar a la pantalla del mismo nombre.

- En el panel Archivo, llama al fichero 'Setup1.cso' y pincha en OK para volver a la pantalla Configuración.

- Pincha en OK para volver a la pantalla Opciones de boxes y selecciona el botón Volver a cabina. Ahora estarás de vuelta en el coche con el alerón trasero cambiado.

- Selecciona Salir de boxes en el LCD y da dos vueltas para registrar un tiempo en el Grabador de datos.

- Cuando hayas cruzado la línea de salida/llegada, pulsa CTRL + Q para volver a boxes (o conduce hasta ellos si lo prefieres).

- Ahora selecciona Configuración desde el LCD de la cabina para ir al menú Opciones de boxes.

- Selecciona Recuperar datos grabados (verás una barra indicadora mientras los datos se cargan).

- Selecciona Ver datos grabados y entrarás en la pantalla Análisis de rendimiento.

La pantalla Análisis de rendimiento es una utilidad muy potente que te permite seleccionar vueltas y analizar numerosos aspectos de tu rendimiento coche/piloto en cada vuelta.

- Selecciona la Vuelta 1 (debería ser la vuelta completa), pincha en el botón Guardar vuelta y pasarás a la pantalla Guardar rendimiento.

- Introduce un nombre de archivo para la vuelta (Perf1.pao) y pincha en OK.

Acabas de crear una vuelta de Análisis de rendimiento en Monza con un ángulo de alerón elevado.

- Ahora sal de la pantalla (pincha en Volver) y selecciona Configuración en la pantalla Opciones de boxes.

- Devuelve el alerón trasero a su estado original pinchando en el botón menos - 5 veces.

- Pincha en OK y luego en Volver a cabina.

Ahora estarás otra vez en la cabina de tu coche con el alerón trasero en su ángulo original.

- Selecciona Salir de boxes y da dos vueltas para registrar un tiempo en el Grabador de datos, luego pulsa CTRL + Q para volver a boxes (o conduce hasta ellos si lo prefieres), como antes.

- Ahora selecciona Configuración desde el LCD de la cabina para ir al menú Opciones de boxes.

- Selecciona Recuperar datos grabados.

- Selecciona Ver datos grabados para entrar en la pantalla Análisis de rendimiento.

- Selecciona la Vuelta 4 (debería ser la vuelta completa) y pincha en el botón Guardar vuelta para pasar a la pantalla Guardar rendimiento.

- Introduce un nombre de archivo para la vuelta (Perf2.pao) y pincha en OK.

Acabas de crear una vuelta de Análisis de rendimiento en Monza con un ángulo de alerón bajo. Ahora tienes dos vueltas 'pao' guardadas (pa- son las siglas de Análisis de rendimiento (Performance analysis en inglés) y -o es el código de Monza).

- Selecciona Perf1 y pincha en el botón Copiar al fondo (aparecerá en el panel inferior).

- Selecciona Perf2 y pincha en el botón Copiar al primer plano (aparecerá en el panel inferior).

- Pincha en el botón Gráficos vueltas seleccionadas y pasarás a la pantalla Mostrar rendimiento.

- Usa el menú desplegable de Gráficos para seleccionar Gráfico de velocidad y RPM.



El gráfico muestra la vuelta completa.

Consulta la Gpaedia para obtener más información acerca de la utilización de los gráficos de rendimiento.

- Si quieres, ajusta el zoom (pincha en el panel para aumentar la barra verde) para ver más detalles y utiliza los botones +/- para moverte por el gráfico.

- Ahora selecciona la opción Mapa (en el centro). Esto muestra la sección de la pista que está siendo analizada en el gráfico.

¿Puedes localizar la recta más rápida de Monza? ¿Crees que podría disminuir más el ángulo del alerón trasero y conseguir mayor velocidad?

¿Por qué no pruebas? Ahora puedes darte cuenta del funcionamiento del Análisis de rendimiento: probar distintas configuraciones, examinar los resultados en el gráfico y luego elegir la mejor configuración para esa pista en esas condiciones. El Análisis de rendimiento cubre todos los datos medibles, simula los detalles de los circuitos de Fórmula 1 reales y es una faceta muy importante del juego. Encontrarás más información acerca de la grabación de datos en una sección posterior.

# GRAND PRIX 4



Simergy™

Simergy Ltd., Woodford House, Woodford Road, Watford, Herts. WD17 1DL [www.simergy.com](http://www.simergy.com)

*Olá,*

*Chamo-me Geoff Crammond e, se estás a ler isto, quer dizer que adquiriste o Grand Prix 4. Obrigado!*

*O Grand Prix 4 é a versão actualizada da série Grand Prix, que comecei a conceber há mais de dez anos. Tanto as máquinas como a técnica sofreram uma grande evolução desde essa altura. Por exemplo, a magnitude deste projecto aumentou e muito. Mais de sessenta anos de trabalho foram acrescentados desde o lançamento da versão Grand Prix 3, no ano 2000!*

*Na versão Grand Prix 4 vais notar um enorme progresso na aparência do jogo, com a inclusão de um novo motor gráfico, especialmente concebido para maximizar o uso das modernas placas gráficas. E, pela primeira vez, usámos informações de GP5 para aumentar a precisão das pistas de corrida – a mesma disposição, extensão, altura, declive e curvatura, para além da forma e do perfil das curvas, que são da máxima importância. Tudo isto está presente com o máximo rigor, à imagem e semelhança das pistas verdadeiras.*

*Mas há coisas que permanecem inalteradas – como sempre, o nosso objectivo é produzir algo que seja ao mesmo tempo o mais autêntico possível e o mais jogável possível. Esperamos que, quando cruzares a linha da meta no final de uma emocionante e esforçada corrida também tu digas – como vem referido na caixa – não há nada tão real!*

*Geoff*



# GRAND PRIX 4

## INSTALAÇÃO

- Coloca o CD de Grand Prix 4 (Grand Prix 4) na unidade de CD-ROM. Se autorun estiver activado, aparecerá o ecrã de instalação de Grand Prix 4 (Grand Prix 4).
- É só clicares no botão 'Instalar' e obedecer as instruções do ecrã.
- Se autorun não estiver activado, terás de clicar duas vezes no ícone 'Meu Computador' da superfície de trabalho de Windows® e, em seguida, no ícone do CD-ROM e então em 'Setup.exe'. A instalação começará.
- Segue as instruções do ecrã.
- Depois de teres instalado, Grand Prix 4 (Grand Prix 4) aparecerá no grupo de programas do Menu Iniciar.

### Carregar

- Selecciona Iniciar > Programas > Infogramas > Grand Prix 4. Carrega-se assim o jogo.

### ESTE MANUAL

Este manual é feito de maneira a apresentar o jogo aos novatos e incentivá-los a avançar, para aproveitarem ao máximo a simulação real. Se já fores veterano de Grand Prix 3 já conheces os comandos principais e provavelmente podes até começar logo a correr, mas atenção, há diferenças entre Grand Prix 3 e Grand Prix 4, portanto vale a pena ler este manual e a Gpaedia para perceber todos os comandos de simulação.

#### GPaedia

Acessível a partir do menu, esta área fornece informação sobre a Fórmula 1 em geral e a época de 2001. Também fornece informação útil em relação à preparação do carro, "pit stops" (paragens na box), o melhor modo de as usar, e quem faz o quê durante essas paragens.

### O FICHEIRO README

Lembra-te que este manual te conduzirá através da maior parte da simulação de Grand Prix 4 mas, por causa dos limites de impressão, poderá não conter as informações mais actualizadas. Para teres as mais recentes informações é aconselhável consultares o ficheiro Readme que se encontra no CD (clica em Readme no grupo de programas para vê-lo).

## ÍNDICE

34

34

Instalação

36

Comandos

37

Preparação

47

Comandos da Cabina

51

Vistas da Câmara

53

Director de TV

53

Gpaedia

54

As Pistas do Circo  
de Fórmula Um

54

A secção o multijogadores

57

Manobrar o carro

62

Créditos

63

Atendimento dos clientes





# GRAND PRIX 4

## COMANDOS

Em toda parte deste manual, há referências ao Acelerador, ao Travão, à Alavanca de Mudanças e à Direcção. Estes comandos funcionarão de acordo com as preferências do teu teclado, joystick, volante ou joypad. Os comandos predefinidos do teclado e do joystick são:

### COMANDOS PARA CONDUÇÃO COM O TECLADO

Acelerar	A
Travar	Z
Virar à esquerda	<.
Virar à direita	>.
Para passar à marcha superior	Tecla acelerar A + barra de espaço
Para reduzir a	barra de espaço

(Se usares teclas diferentes para aumentar e reduzir a marcha, não será necessário acelerar quando for passar à marcha superior).

### COMANDOS PARA CONDUÇÃO COM O JOYSTICK

Acelerar	para a frente
Travar	para trás
Virar à esquerda	Joystick à esquerda
Virar à direita	Joystick à direita
Para passar à marcha superior	Acelerar + carregar no botão Fire
Para reduzir a	Carregar no botão Fire

(Se usares botões diferentes para aumentar e reduzir a marcha, não será necessário acelerar).

**Observação :** Podes mudar qualquer dos comandos para condução acima indicados.

### OUTRAS TECLAS

Teclas de ajuda para conduzir:	
Auto Brakes (Travagem automática)	F1
Auto Gears (Mudança de Marcha automática)	F2
Auto-right the Car (Carro endireita-se automaticamente)	F3
Indestructible (Indestrutível)	F4
Show Best Line (Mostrar o Melhor Trajecto)	F5
Suggested Gear (Marcha Sugerida)	F6
Traction Control (Comando da Tração)	F7
Steering Help (Ajuda na Direcção)	F8
Comando de arranque	F9

Teclas de acção:	
Quando quiseres ir à box	Enter/Return
Para voltares à box (Qualificação/Treino)	SHIFT + Q
Para sair da corrida	Esc
Pausa	P
Pausa (com Joystick)	Espaço
Rever	R (com o jogo parado em PAUSA)

### Várias Teclas:

Ver o Nome do Piloto	N
Ver a Capacidade do Processador	O
Diminuir o ângulo de visão da Cabina	Menos -
Aumentar o ângulo de visão da Cabina	Mais +
Informações acerca das especificações do PC	CTRL + I
Aparência virtual à esquerda	X
Aparência virtual à direita	C

### Teclas de Repetição:

Repetição	R (com o jogo em PAUSA)
F1	Recuar Cena
F2	Avançar Cena
F3	Play/Pausa
F4	Avançar Frames
F5	Recuo Rápido
F6	Recuar
F7	Avançar
F8	Avanço Rápido
F9	Mostrar/Ocultar Ícones

### Teclas de Visão:

A vista da cabina do teu carro	Seta à direita
Vista da telecâmara	Outra vez a seta à direita
Vista da câmara lateral da pista	Seta à esquerda
Vistas das câmaras de todos os carros	Page Up (para percorrê-las)
Vista de uma luta por uma posição	Page Down
Vista contrária de uma luta por uma posição	Delete
O carro da frente	Seta para cima
O carro de trás	Seta para baixo
Para voltar à cabina	Home
Modo Director de TV	Insert

### Teclas de Rede:

Para escapar para o ecrã do menu	SHIFT + U
----------------------------------	-----------

### Teclas de Ligação de dois Jogadores:

Para mandar mensagens	CTRL + M
Comando da anfitrião para liberar Menus doutro jogador	CTRL + R
Desligar	CTRL + H

## PREPARAÇÃO

### UMA VOLTA EM MONZA PARA PILOTOS ROOKIE (NOVATOS)

- Instala e carrega Grand Prix 4 (Grand Prix 4) da maneira explicada acima. Depois das animações iniciais, podes escolher Main Menu (Menu Principal), Quickrace (Corrida Rápida), Quicklaps (Voltas Rápidas) ou Gpaedia (Gpaédia). Usa Quickrace (Corrida Rápida) se quiseres começar Grand Prix 4 já ao máximo. Senão há este guia de iniciação com instruções...



# GRAND PRIX 4

© GEOFF CRAMMOND'S

- Clica em Main Menu (Menu Principal).

No decorrer deste Quickstart (Início rápido), correrás com o teu nome mesmo.

Deves escolher uma equipa para correres e mudar o nome de um dos seus pilotos.

- Clica no painel Piloto para passar ao ecrã Driver Select (Seleccionar Piloto).

No painel das Equipas, há um piloto já seleccionado (com o número realçado). Clica no nome deste piloto para anular esta selecção.

- Selecciona o nome do piloto que preferires e clica em Edit Names (Editar Nomes).

- Digita o teu nome (ou o nome que fores usar para correr) e clica em OK.

És agora piloto da equipa da tua preferência. O distintivo da tua equipa aparecerá então no fundo do ecrã. Deste ecrã também podes passar às tuas opções individuais de Car Setup (Configuração do Carro) e guardar nomes de pilotos. Mas nesta iniciação, é suficiente clicares em OK e voltar ao ecrã do Menu Principal. O nome que tiveres digitado aparecerá como piloto. A pista de Monza foi a escolhida para realizar o teu primeiro teste.

- Clica no painel Pista para passar ao ecrã da Pista. A lista das pistas da temporada do campeonato de 2001 aparece à esquerda.

- Clica em Itália e selecciona OK para voltar ao Menu Principal.

Aparecerá então Itália no painel da Pista. Escolhe agora o tipo de corrida que quiseses.

- Clica no painel Race Type (Tipo de Corrida) e selecciona Practise (Treino).

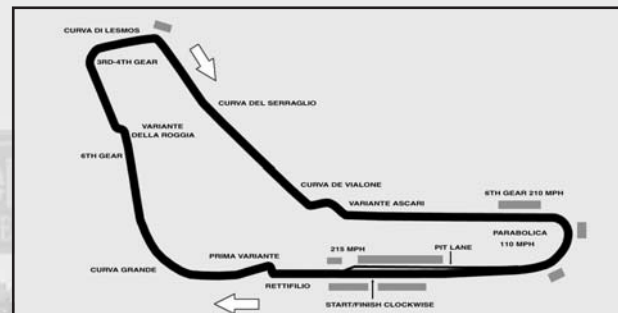
- Clica em OK para voltar ao Menu Principal. Acabaram-se os preparativos. Está na hora de conduzir!

- Clica no botão Drive (Conduzir). Aparece o ecrã do Clima com os pormenores das condições Actuais da Pista e do Céu e a Previsão da probabilidade de chuva.

- Clica em OK para começares o teu primeiro treino.

Estarás então sentado na cabina de uma Ferrari na box de Monza. Como costuma ser em qualquer treino, agora será hora de verificar os instrumentos e os comandos ...

- Em baixo do ecrã de LCD do volante haverá então uma fila de 7 luzes; cada uma corresponde a uma ajuda para conduzir concebida para ajudar-te a dirigir o carro. As teclas de F1 até F9 activam ou desactivam cada uma destas ajudas. No modo Rookie (novato), todas as luzes costumam ficar acesas. Se uma não estiver, prime a tecla F correspondente. A Suggested Gear (Marcha Sugerida) (F6) não é necessária para este treino. Com as Driving Aids (Ajudas para conduzir) activadas, não precisas preocupar-te com a alavanca de mudanças nem com o travão: funcionarão automaticamente e toda a condução básica ao redor da pista também será ajudada. Podes até colidir, e saíres da pista, mas o teu carro não sofrerá danos. Se rodares na pista, o carro voltará à posição certa quando parar de girar, virado na direcção certa, para continuares a corrida.



Vê o mapa da pista de Monza aqui abaixo ...

- Encontra a linha de partida/meta e percorre-a com os olhos na direcção horária até voltares à linha de meta. Vê bem onde a linha das boxes sai da pista para, quando estiveres a correr de verdade, saberes exactamente onde fica. Guarda na memória o mapa da pista para poderes saber com antecedência como serão as curvas. A medida que melhorares as tuas habilidades de piloto, e ficares mais experiente, perceberás como é importante para obter sucessos, conheceres cada uma das pistas.

O teu carro ainda está erguido nos macacos, na garagem.

- Selecciona a opção para Leave the Pits (Sair da Box) no ecrã de LCD, usando os comandos Acelerador e Travão, e prime o botão Mudar de Marcha. O carro desce dos macacos e aparece uma nova janela no ecrã central do Volante.

- Então aperta devagar o acelerador ... O carro começará a andar para a frente (se não começar, assegura-te que premiste a tecla F2 e que o segundo símbolo do painel de Ajudas para conduzir esteja aceso).

- Conduz para fora da garagem da box, e percorre a linha das boxes. Lembra-te que nas condições de corrida, tens de obedecer a velocidade máxima de 50 m. p/ h. ~ 80 km. p/ h neste percurso. Se a qualquer momento quiseses parar esta simulação, clica na tecla 'P' (ou em Espaço, se estiveres a conduzir com um Joystick, Volante ou Joypad). Prime de novo a tecla 'P' para continuar. Durante este treino, para quantas vezes quiseses, para poderes estudares o mapa da pista e preparar-te para o que vier. Ao sair da linha das boxes, entra na pista principal passando por dentro da linha tracejada branca. Quando chegares à pista propriamente dita, esta linha branca é substituída por uma comprida linha tracejada amarela.

- Tenta deixar o meio do volante na mesma linha deste percurso tracejado branco a medida que percorreres a pista. Esta linha branca é a melhor Driving Line Driving Aid (Ajuda para Conduzir: linha para conduzir) (F5): é o percurso mais rápido possível para entrar e sair das curvas sem rodar para fora da pista. Numa certa altura, antes da primeira curva, verás um sinal branco com uma seta preta virada para a direita e, em seguida, marcas decrescentes de 200 e 100, a indicar quantos metros faltam para a curva à direita.



# GRAND PRIX 4

• Ali é um bom sítio para parares a simulação e verificares mais uma vez o mapa da pista de Monza: a primeira curva de Monza é à direita, seguindo-se uma contra-curva à esquerda formando uma chicane chamada Prima Variante .

• Encontra a Prima Variante no teu mapa da pista e examina a curva seguinte, a Curva Grande.

Correr em fórmula um é assim: ficar atento no próximo trecho da pista e estar bem preparado para percorrê-lo. Só se souberes o que há à frente, será possível percorrer o trajecto ideal em cada curva.

• Volta à simulação regressando ao ecrã do menu e clicando em Return to cockpit (voltar à box).

• Conduz com cuidado pela Prima Variante (não tentes correr demais) – primeiro à direita e depois à esquerda . Tenta seguir a linha tracejada mesmo se às vezes parecer que leva para fora da pista. Se acontecer de saíres da pista, conduz de volta para ela (cuidado com a relva escorregadia e a brita) e volta ao asfalto. Se tiveres virado para o lado errado (e ainda tiver ligada a ajuda para conduzir, o Auto-right the Car (Carro endireita-se automaticamente) (F3)), não mexas nos comandos. Espera que o carro endireite-se sozinho e fique virado na direcção certa.

• Vê como o percurso ideal sai desta última curva, a aproveitar toda a largura da pista e levar-te à esquerda da pista, pronto para enfrentar a longa curva à direita: a Curva Grande. Verás que consegues conduzir bastante rápido nesta curva.

• Continua pela recta e passa por baixo da ponte. Logo depois da ponte, corta à esquerda.

• Prime a tecla Escape e o botão Ver Pista e dá mais uma olhada no mapa da pista. Esta curva à esquerda é a primeira parte da Variante della Roggia: outra chicane. Verifica como é e imagina como podes passar por ela.

• Olha então à frente no mapa, as próximas três curvas e tenta imaginar como as verás da cabina.

• Prime de novo o botão de pausa para continuares.

• Conduz pela chicane e passa pelas duas curvas seguintes, à direita (Lesmo 1 e Lesmo 2). Agora passarás por uma recta comprida, em descida.

• Acelera! Ao avançares, olha para o indicador das marchas (o número encamado no meio do painel do volante) a medida que o carro muda de marcha automaticamente. Ouve o barulho do motor e olha o indicador de rpm acender-se a medida que a marcha mudar. Acostuma-te a olhar rapidamente para os painéis e os espelhos a medida que correres. No fim desta recta há uma chicane estranha chamada Variante Ascari. Faz pausa , verifica o teu mapa da pista, analisa e memoriza, liga de novo o jogo e percorre as curvas pelo percurso ideal da pista. Quanto mais tiveres na memória, mais fácil será percorrer as curvas a correr.

• Acelera na recta e vê se a mudança automática de marcha chega até à máxima (6ª ou 7ª) antes da travagem automática reduzir a velocidade para a Curva Parabólica. Ao sair desta curva, verás as arquibancadas, a box e uma linha amarela de pontos a indicar a entrada da linha das boxes. Lembra-te que cada pista tem uma disposição diferente da entrada e da saída da box, e que é importante observar isto como parte dos preparativos para a corrida.

• Continua a seguir a linha branca tracejada. Voltarás à recta da partida/meta: a Tribuna de Rettifilho.

• Acelera ao máximo. Aparece a grelha de partida – são os lugares para os carros na partida da corrida – e uma linha branca grossa que atravessa a pista a indicar o fim da volta.

• Ao cruzares esta linha, começarás a primeira volta em movimento: o timer do painel da tua cabina iniciará a funcionar. Podes fazer pausa no jogo quando quiseres, para verificares de novo o mapa da pista – o tempo da tua volta também pára.

• Depois de terminar a tua primeira volta, verifica o teu tempo e dá mais uma volta para ver se consegues melhorar este tempo.

## COMANDO DOS TEUS TRAVÕES

Apesar dos travões automáticos que estás a usar funcionarem de maneira eficiente, ainda estás a conduzir com ajuda. Para conseguires melhores tempos nas voltas, terás de travar tu mesmo. Quando tiveres confiança na direcção e achares que já conheces bem o percurso da pista, tenta desligar a ajuda para conduzir com Auto Brakes (Travagem automática):

• Prime F1 e verifica se a luz dos travões automáticos apaga-se no painel de ícones verdes na parte de baixo do ecrã. Agora és tu a decidir a melhor momento para travar nas voltas pela pista de Monza! Sentirás que o carro fica diferente. Lembra-te como os travões funcionam de acordo com a tua escolha de controlador:

**Teclado :** Travão = Z

**Joystick :** Travão = Atrás

## COMANDO DAS TUAS MARCHAS

• Quando estiveres pronto para tentar controlar as marchas tu mesmo pára numa recta da pista e prime F2 para desligar a ajuda para conduzir: Mudar de Marcha automaticamente.

• Prime F6 para activar a ajuda para conduzir: Suggested Gear (Marcha Sugerida) que antes no começo deste treino estava desligada. O ícone correspondente acende-se no monitor . Agora comandarás TODAS as mudanças de marcha, mas para guiar-te, haverá um número no painel da Suggested Gear (Marcha Sugerida), está é a marcha para a PRÓXIMA curva. Verifica qual é o método para mudar de marcha do teu controlador:

**Teclado :** Para passar à marcha superior = Acelerar tecla A + Espaço  
Para reduzir a = Espaço

**Joystick :** Para passar à marcha superior = Acelerar + premir o botão Fire  
Para reduzir a = Premir o botão Fire

**Observação :** Se usares botões diferentes para passar à marcha superior e para reduzi-la, não será necessário acelerar quando for passar à marcha superior.





# GRAND PRIX 4

- Treina a mudança de marchas, para cima e para baixo, a ver o indicador das marchas encamado.
- Experimenta passar para o ponto morto (N) e acelerar. O motor a rodar fará muito barulho.
- Aperta o acelerador e vê como as rotações aumentam no teu tacómetro digital, selecciona então a primeira marcha MAS mantém alta as rotações - não demais, senão o carro pode derrapar. O '1' do indicador de mudança de marcha encamado no centro aparecerá a mostrar que conseguiste engrenar a 1ª marcha. Começarás a andar ...
- Observa como o barulho do motor muda e vê a tua velocidade aumentar no velocímetro.
- Acelera mais e vê a luz do tacómetro acender-se a medida que as rotações aumentarem. Quando a luz encamada aparecer no fim das luzes verdes, engrena a segunda marcha (verás um '2' no painel).
- Experimenta ir até a 4ª marcha e então experimenta reduzir a marcha antes de uma curva, a observar o Suggested Gear Indicador (Indicador de Marcha Sugerida)..

**Observação :** não precisas travar para reduzir a marcha, mas não podes acelerar. O teu carro tem seis ou sete marchas para a frente, ponto morto (N) e marcha atrás (R). Quando estiveres na marcha atrás, acelera para recuares (como com um carro de verdade)

## CONDUZIR À BOX

Quando achares que já estás acostumado com a pista de Monza e com os comandos básicos do carro, volta à box.

- A qualquer altura, durante uma volta, se quiseres voltar à box, prime a tecla Return para a tua equipa saber que queres voltar à box. Acende-se o sinal da box verde no teu painel de instrumentos, para avisar-te que está tudo bem para voltares à box. Se o sinal da box for encamado, quer dizer que a tua equipa está ocupada com o outro carro da equipa. Dá mais uma volta antes de tentar outra vez.

- Conduz devagar à box a manter-se do lado de dentro da linha amarela tracejada. A simulação então te 'levará' à box certa, e a equipa da box empurrará o teu carro para dentro da garagem. A medida que a tua equipa erguer o teu carro com os macacos, aparecerá um menu com as Pit Options (opções da box) no teu ecrã LCD da box para poderes pôr Fuel (combustível), trocar de Tyres (pneus), Leave the Pits (Sair da box) ou passar para as Car Setup Options (opções de configuração do carro). Usa as teclas A/Z ou o joystick para cima/para baixo para seleccionar a opção que quiseres no menu do ecrã.

**Observação:** Grand Prix 4 (Grand Prix 4) tem Opções de Car Setup (configuração do carro) extremamente pormenorizadas, desde as básicas (nível 1) até as avançadas (nível 2). Para aproveitares plenamente a simulação, podes aprender muito mais acerca da configuração do carro a considerar as condições da pista, mais adiante neste manual.

## ABASTECER DE COMBUSTÍVEL

- Primeiro selecciona a opção Fuel (combustível) no menu do ecrã da tua cabina.
- Usa os comandos de direcção à esquerda/à direita para mudar a quantidade de combustível (em número de voltas) a ser abastecida.
- Prime a barra do espaço ou no botão fire do joystick para sair do menu do combustível.



## PNEUS

- Selecciona Tyres (pneus) no menu do ecrã da tua cabina. No ecrã da cabina aparecerão os jogos de pneus à disposição e quantas voltas na pista já deste com cada um. Na parte de cima do ecrã aparece o tipo de pneu.
- Selecciona com as teclas A/Z ou o joystick para cima/para baixo. Para mudar de tipo de pneus, usa os comandos à esquerda/à direita. Quando seleccionares Pneus no ecrã, verás que há três jogos de pneus marcados com um '0', três jogos marcados: r1, r2, r3; três jogos marcados: q1, q2, q3 e um jogo marcado qr. Os jogos '0' são para treinos. Os pneus 'r' são os para a corrida (começa-se a corrida com o r1, troca-se pelo r2 na primeira paragem na box etc.), mas também podes usar os pneus de treino se acabarem os outros '0'. Os jogos 'q' são reservados para aos treinos de qualificação excepto um dos jogos 'qr' que pode ser usado quer na qualificação, quer na corrida mesmo.

**Observação :** um conjunto de pneus tem 4 pneus. Presta atenção que há jogos de pneus diferentes para condições diferentes: dois tipos de pneus Dry - Hard and Soft (enxutos - duro e mole) e quatro tipos de pneus wets - Intermediate, Hard, Soft and Monsoon (molhados - intermediário, duro, mole e monção), antes de começares os teus treinos de qualificação terás de decidir que tipo de pneus para enxuto usarás durante o resto do fim-de-semana de corrida.

- Prime a barra de espaço ou o botão fire do joystick para sair da opção dos Pneus.

## SAIR DA BOX

Quando estiveres pronto para sair da box, selecciona esta opção no ecrã, prime a barra de espaço ou o botão fire do joystick e os macacos baixam. Poderás então conduzir para fora da garagem e pela linha das boxes (lembra-te da velocidade máxima!) e voltares à pista.

## OPÇÕES DE CONFIGURAÇÃO DO CARRO

Selecciona as Car Setup Options (opções de configuração do carro) no menu do ecrã da cabina.

- Passarás ao ecrã de Configuração do Carro no qual poderás regular todas as opções básicas do teu carro: Front Wing (asa dianteira), Brake Balance (equilíbrio do travão), Rear Wing (asa traseira), Gear Ratios (proporções das marchas) e Pitstop (paragem na box).

**Strategy (Estratégia).** O ecrã das Opções de Configuração do Carro também dá acesso a todas as opções de Advanced Setup (configuração avançada) (Níveis 1 e 2). Vê pormenores de tudo isto na Car Handling Section (secção manobrar o carro) na página X.

- Prime OK para voltar ao ecrã Pits Options (opções da box).
- Prime Return to Cockpit (voltar à box) para voltares ao teu carro.
- Prime a tecla Esc para abrir o menu de Practice (treino).
- Selecciona Leave Practise (deixar treino) para voltar ao ecrã Main Menu (menu principal). Poderás então obter um bom tempo da volta para a qualificação para participares numa corrida em Monza (agora já deves conhecer bem esta pista). Trata-se de uma corrida única que não faz parte do campeonato.



# GRAND PRIX 4

## UM TREINO DE QUALIFICAÇÃO POR TEMPO

- Do ecrã do Main Menu (menu principal), clica no painel Race Type (tipo de corrida).

- Clica no botão Non-Championship Race (corrida não de campeonato) e clica então em OK para voltares ao Menu Principal.

- Clica no botão Conduzir para voltares ao ecrã do menu Grand Prix da Itália.

- Selecciona Qualificação. Aparecerão os ecrãs das condições da Track (pista) e do Sky (céu) e as do Weather (clima). Se estiver a chover, é melhor usares pneus para condições molhadas. Estes pneus para molhado serão diferentes se for somente um chuvisco miudinho, chuva ou tempestade (monção). Lembra-te que também podes fazer isto na cabina (numa paragem na box) se as condições do clima mudarem durante uma corrida.

- Clica em OK. Irás à box, mas desta vez um monitor 'telemétrico' aparecerá na frente da tua cabina; com uma lista de todos os pilotos no treino de qualificação, com o teu nome realçado. É melhor ainda estar no nível de dificuldade Rookie (novato) com todos as tuas Driving Aids (Ajudas para conduzir) (de F1 a F9) ligadas - mas é claro que podes desligar uma ou mais destas ajudas.

Verifica os teus pneus. Há a disposição os pneus de qualificação q1, q2, q3 e qr, para mais dos sete jogos dos quatro tipos de pneus para molhado.

**Observação :** Depois de ires à qualificação, a escolha de pneu para enxuto (duro ou mole) nos ecrãs de configuração do carro não muda todo o resto do fim-de-semana de corrida. Entretanto haverá sempre a disposição pneus para molhado. Por enquanto deixa assim o carro. Quando estiveres pronto, arranca para o teu primeiro treino de qualificação.

- Prime a barra de espaço (ou no botão fire do comando do joystick) e o monitor telemétrico sairá da frente e o teu carro descerá dos macacos.
- Aproveita da tua experiência adquirida nos treinos anteriores, conduz para fora da box e dá uma volta completa. Lembra-te que só se começa a cronometrar quando cruzares pela primeira vez a linha de partida/meta. Assim que a cruzares, o cronómetro da volta, no painel, na parte de baixo do ecrã, começará a funcionar e o teu tempo para a volta será mostrado quando cruzares outra vez a linha partida/meta. O tempo restante do sessão de qualificação é mostrado no painel do teu volante.
- Depois de teres registado o tempo de duas voltas, volta à box. (Podes ou conduzir pela pista até a entrada das boxes ou carregar em SHIFT + Q para ir imediatamente à box).
- Quando chegares à tua garagem, o teu carro será erguido pelos macacos e aparecerá outra vez o monitor na frente a mostrar os teus tempos registados para a volta até então - os quatro corredores com tempos mais perto dos teus e o que actualmente estiver na primeira posição da grelha. Para trocates de pneus de qualificação, selecciona Pneus e usa o comando à esquerda/à direita.

Poderás então ver os outros carros através do monitor da box.

Prime N para veres os tempos das voltas dos outros carros.

Prime outra vez para desligá-lo.

**Observação :** os pneus de treino de qualificação servem somente para uma poucas voltas e quando mais novos forem, mais eficientes serão. Para mudares a configuração do teu carro selecciona as Car Setup Options (opções de configuração do carro) no monitor. Se as configurações dos carros de fórmula um ainda for uma novidade para ti, deixa as configurações predefinidas de Grand Prix 4 (Grand Prix 4).

- Se quiseres acelerar o treino de qualificação, selecciona o símbolo de à frente rápido (>>) no menu do ecrã da cabina.



- Se quiseres sair do treino antes do fim, prime Esc e selecciona Abandon Qualifying (abandonar qualificação). Nenhum tempo será registado e começarás a corrida no fundo da grelha. Por outro lado, quando acabar-se o tempo, aparecerá o ecrã de Qualifying Over (fim da qualificação). Podes seleccionar a View Full Session Times (visão completa dos tempos do treino), ou passar ao ecrã Options (opções) (onde podes alterar Controls (mudar: os comandos), Driving Aids (ajudas para conduzir), Sound (som), Save (gravar) ou Exit the game(sair do jogo) ou Continue (continuar) com a corrida não de campeonato.

- Se clicares no botão Continue (continuar), poderás eleger o Pre-Race Warm Up (warm up antes da corrida) ou ir directamente para a Race (corrida). O Pre-Race Warm Up (warm up antes da corrida) é uma oportunidade para treinar na pista já inteiramente afinado para a corrida. Nesta Quickstart tutorial (guia para início rápido) vais directo para a corrida.

- Se seleccionares Race (corrida), verás vistas laterais dos carros nas suas posições do treino de qualificação na grelha de partida.

- Clica nos botões de comando para veres o teu nome e o teu carro e clica então em OK. Aparecerão outra vez no ecrã a pista, o céu e a condições do clima, só que desta vez também terás a opção para fazer Last Minute Changes (mudanças do último minuto), nomeadamente: Pitstop Strategy (estratégia de paragens na box), Tyre Choice (escolha de pneus) (por exemplo, se o clima tiver mudado muito) e as full Car Setup Options (opções completas de configuração do carro) (de todos os 3 níveis).

- Clica em OK quando estiveres pronto para a corrida.

## A NON-CHAMPIONSHIP RACE (UMA CORRIDA NÃO DE CAMPEONATO)

Estarás então na grelha de partida de Monza - em algum sítio entre a primeira posição, das manchetes dos jornais, na frente, e a última fila, se a tua performance tiver sido má (ou se não tiveres registado qualquer tempo)! No teu monitor de LCD aparecerá o número de voltas da corrida; que é uma percentagem da corrida de verdade e pode ser mudado no menu Options (opções). A tua estratégia de paragens na box (No Stop, One, Two ou Three Stops (nenhuma, uma, duas ou três paragens) também será definida. Seja qual for a tua posição na grelha, enxergarás bem o semáforo de partida: cinco séries de cinco luzes. Espera estas séries de luzes acenderem-se em sequência. Quando todos as cinco estiverem acesas, presta atenção quando se apagarem; isto será depois de um número de segundos a caso.

- Quando as luzes se apagarem, começa a corrida! É o momento mais perigoso da corrida mas, ao mesmo tempo, a melhor oportunidade para ganhares posições na classificação, portanto fica pronto para lutar pelas posições ao aproximar-te da primeira curva. Toma muito cuidado ao aproximares da travagem e está preparado para desviars e não colidires com outros carros. Se tiveres activado a Ajuda para Conduzir (F4), serás indestrutível, mas andarás mais devagar e poderás ser empurrado para fora da pista por outros carros.

Durante a corrida, verifica sempre o monitor da cabina:

- A tua posição = P
- Em que volta estás = L
- Quando combustível (para quantas voltas) ainda tens = F
- A temperatura da tua água = T

É melhor esperar umas das rectas para verificar isto.





# GRAND PRIX 4

GEOFF CRAMMOND'S

## Falsas Partidas

Opicional em modo Novato ou Amador. O jogador tem um papel activo na partida da corrida. Premindo continuamente o botão Passar à Marcha Superior o jogador pode decidir quando é que o carro arranca. Activar o arranque (libertando a tecla Passar à Marcha Superior) antes que as cinco luzes se tenham apagado, constitui uma falsa partida que será penalizada.

## Paragens na box

Se o Indicador da box (embaixo à direita na cabina) acender-se verde, quer dizer que a tua equipa está a chamar-te à box para uma paragem programada tua (para trocar de pneus e abastecer-te de combustível) ou então uma paragem não planeada, para reparar qualquer estrago. Conduz à box assim que acabares a volta que estiveres a dar. Se quiseres anular esta ordem, prime Return e apaga-se a luz. Da mesma maneira, se decidires ir à box, prime Return e acende-se o indicador da box (prime outra vez em Return para anular).

## Bandeiras

Aos lados da pista, poderão aparecer oficiais da corrida a agitar diferentes bandeiras aos pilotos: a bandeira AMARELA quer dizer É PROIBIDO ULTRAPASSAR - provavelmente alguém rodou ou houve um acidente, na pista ou perto dela. Não ultrapasasses. Se aparecer um oficial a agitar uma bandeira VERDE, quer dizer que a ordem da bandeira amarela foi anulada - continua a correr a vontade! Uma bandeira ENCARNADA indica para parar de correr imediatamente. Uma bandeira AZUL quer dizer que há um carro mais rápido que está a tentar ultrapassar-te. Na cabina há LUZES para avisar quais das bandeiras estão em vigor. Durante toda a corrida, receberás informações acerca de quem der as voltas mais rápidas.



## Abandonar

Se, a qualquer momento, quiseres abandonar a corrida, prime a tecla Esc. Aparecerá um ecrã de menu: se seleccionares a opção Leave race (deixar a corrida), poderás Save (gravar) o jogo (vê a seguir) e voltares então ao Main Menu (menu principal).

## Guardar um Jogo:

Podes guardar uma corrida a qualquer momento. Faz o seguinte:

- Prime Esc para congelar a corrida e passar ao menu Corrida.
- Selecciona o botão Options (opções).
- Clica em Save (guardar) para passar ao ecrã Save Game (guardar jogo).

**Observação :** os painéis de Option (opções) possibilitam mudar o percurso do ficheiro e a unidade do teu computador, mas por enquanto deixa da maneira predefinida.

- Clica no Filename (nome do ficheiro) e chama o jogo guardado de 'Monza!'.  
Depois de dares um nome para o jogo guardado, clica em OK e será confirmado que o jogo foi guardado. Se voltares então ao ecrã Saved Game (jogo gravado), aparecerá Monza!.ran no painel de ficheiros/directórios. Se seleccionares este ficheiro e olhares para o painel de informações (embaixo à direita), verás informações pormenorizadas acerca deste ficheiro guardado: --- Datada em que foi gravado, Número de jogadores

Tempo, condições da corrida guardada (por ex.: na corrida/na box)

Tipo de corrida, voltas dadas

Pista, 1.º classificado.

- Clica no botão Cancel (cancelar) para voltares ao ecrã de Options (opções).
- Clica no botão Back (voltar) para voltares ao ecrã da Corrida.
- Clica em Return to Cockpit (voltar à box) para voltares à corrida (o jogo vai estar parado numa pausa quando voltares à box).
- Prime 'P' para a corrida recomeçar.

## Terminar a Corrida

- Continua a correr até a bandeira xadrez ser agitada na linha de partida/meta ou aparecer uma mensagem de 'Race Over' (corrida terminada). Passarás então ao ecrã dos Race Results (resultados da corrida).



Deste ecrã podes passar para vários ecrãs com informações pormenorizadas acerca da corrida:

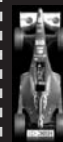
- Full Race Results (resultados completos da corrida) Driver Race Points (pontos dos pilotos nesta corrida)
- Driver Best laps (melhores voltas dos pilotos) Constructor Race Points (pontos do fabricante nesta corrida)
- Circuit Records (recordes da pista) Lap Chart (tabela das voltas)
- Starting Grid (greilha de partida)
- Clica no botão Continuar para passar ao ecrã de Corrida Completada. Há lá opções para Race Again On This Circuit (correr de novo nesta pista) ou para Leave the Circuit (deixar esta pista) (e voltar ao Menu Principal). Nesta altura já deves ter percebido como uma corrida é diferente dos treinos e da qualificação. É claro que a maior diferença é a proximidade dos outros carros e a atitude competitiva dos outros pilotos - alguns são agressivos, outros arriscam muito, todos querem muito ganhar.

## GANHAR O CAMPEONATO DO MUNDO

Se tiveres seguido o guia de início rápido até aqui, já deves conhecer bastante bem a pista de Monza, mas para ganhares o campeonato do mundo é necessário conhecimento íntimo de todas as 17 pistas do calendário. Se activares uma sessão do campeonato, participarás do campeonato de 2001 e correrás em todas as pistas na ordem certa - é duro e não há truques fáceis, é só treinar e definir a configuração certa para o carro. Podes ganhar o campeonato do mundo em Grand Prix 4 (Grand Prix 4) mesmo se começares com o nível mais baixo, com todas as oito Driving Aids (Ajudas para conduzir) ligadas (de F1 até F8) e com os adversários no nível mais baixo de performance. Depois, a medida que avançares na temporada, poderás começar a desligar algumas das ajudas para conduzir, mas mesmo se ganhares o campeonato, será no mais baixo nível. Para ganhares o campeonato com o mais alto nível Ace (Ás), terás de conduzir somente com as Ace Level Driving Aids (Ajudas para conduzir no nível Ás) durante toda a temporada.

## CABINA

Nos carros típicos da fórmula um há montes de informações concebidas para ajudar o piloto a obter a melhor performance do seu carro, a





# GRAND PRIX 4

estabelecer a sua estratégia de corrida e prestar atenção nos adversários. Saber como usar estas informações e conseguir agir numa fracção de segundo, faz a diferença entre ganhar e perder. Já experimentaste correr, agora é hora de examinar um pouco mais profundamente a cabina e os seus muitos segredos.

## NÍVEIS DE DIFICULDADE

Estas cinco luzes indicam o nível de dificuldade seleccionado, o mais difícil está em cima, o mais fácil embaixo:

**Ace (Ás)**

**Pro (Profissional)**

**Semi-Pro (Semi profissional)**

**Amateur (Amador)**

**Rookie (Novato)**

O nível de dificuldade afecta a habilidade dos adversários e também limita a quantidade de ajudas para conduzir que podem ser ligadas.



## DRIVING AIDS (AJUDAS PARA CONDUZIR)

Estes 9 ícones mostram quais ajudas para conduzir estão ligadas. Quanto mais alto for o nível de dificuldade, menos ajudas poderão ser ligadas. Algumas podem ser ligadas e desligadas do interior da cabina.

### F1 - Auto Brakes (Travagem automática)

O computador emprega as funções de travagem apropriadas para a pista, mas não trava para evitar colisões com outros carros.

### F2 - Auto Gears (Mudança de Marcha automática)

O computador mudará para ti todas as marchas no ponto certo.

### F3 - Auto-right the Car (Carro endireita-se automaticamente)

Se rodares para fora da pista, o computador endireitará automaticamente o carro para ficar virado na direcção certa e poderes continuar a corrida (desde que o teu carro não tenha sofrido danos excessivos, neste caso um guindaste tira-o da pista).

### F4 - Indestructible (Indestrutível)

O teu carro não sofrerá danos, mesmo de colisões graves.

### F5 - Ideal Line (Percurso ideal)

Uma linha branca tracejada mostra o 'melhor percurso' ao redor da pista. Mantém esta linha no ponto central da cabina.

### F6 - Suggested Gear (Marcha Sugerida)

Este indicador da cabina mostra qual é a melhor marcha para enfrentares a próxima curva.

### F7 - Traction Control (Comando da Tracção)

Para reduzir a acção do acelerador quando as rodas traseiras derraparem.

### F8 - Steering Help (Ajuda na Direcção)

Para ajudar-te ao conduzires pela pista em quaisquer manobras básicas para as quais for necessário girar o volante.

### F9 - Comando de arranque

Maneira de comandar a embraiagem para ajudar a obter tracção das rodas traseiras na partida de corrida.

O comando de arranque desliga-se automaticamente depois de usado, será necessário ligá-lo outra vez se precisares usá-lo de novo. Se usares demais o comando de arranque, poderás causar falhas na embraiagem.

## AJUDAS PARA CONDUZIR E NÍVEIS DE DIFICULDADE

A quantidade de ajudas para conduzir à disposição depende do nível de dificuldade:

	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9
	Auto Brakes (Travagem automática)	Auto Brakes (Travagem automática)	Auto-right the Car (Carro endireita-se automaticamente)	Indestructible (Indestrutível)	Ideal Line (Percurso ideal)	Suggested Gear (Marcha Sugerida)	Traction Control (Comando da Tracção)	Steering Help (Ajuda na Direcção)	Comando de arranque
Ace (Ás)		✓					✓	✓	✓
Pro (Profissional)		✓				✓	✓	✓	✓
Semi-Pro (Semi profissional)		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Amateur (Amador)		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Rookie (Novato)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

## OPPOSITION SPREAD (DISTRIBUIÇÃO DOS ADVERSÁRIOS)

O indicador da Opposition Spread (distribuição dos adversários) mostra como está dividida a performance escolhida dentre os outros pilotos. Para configurar a Distribuição dos Adversários passa do Menu Principal para Opções até o ecrã das Opções da Corrida.

Uma linha plana indica que todas as equipas e pilotos têm a mesma performance potencial.

Uma linha crescente simula as performances de 2001 para todos os pilotos e equipas.

Uma linha ondulada significa uma distribuição casual da performance para todos os pilotos e equipas

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

## INDICADORES DE RPM

Estas duas séries de cinco LEDs acendem-se a medida que as tuas rotações aumentarem e indicam quando passar para a marcha superior ou reduzi-la. O último LED de cada série é encamado: quando o mesmo acender-se, passa à marcha superior; quando todas as luzes apagam-se, reduz a marcha. Como um tacómetro convencional que mede as rotações por minuto (rpm), estes painéis indicam com que velocidade o teu motor está a rodar numa determinada marcha. Mantém-te dentro dos limites das escalas mostradas e será mais fácil mudar de marcha no momento certo, evite chegar ao limitador de rotações (um dispositivo concebido para evitar danos no motor causados por rotação excessiva, por exemplo, ao reduzir a marcha), para mais de avisar-te quando estiveres a usar uma marcha alta demais e portanto a perder velocidade.

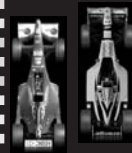
Se correres com qualquer das vistas das câmaras exteriores a bordo, aparecerá um tacómetro análogo no canto esquerdo do ecrã, embaixo. A tua marcha actual será indicada no centro do tacómetro.

## INDICADOR DAS MARCHAS

Indica a marcha engrenada no momento. Dependendo do carro que tiveres, há 6 ou 7 marchas para a frente (7.º, 6.º, 5.º, 4.º, 3.º, 2.º e 1.º), o ponto morto (N), e a marcha atrás (R).

## LUZES DE AVISO DAS BANDEIRAS

Estas duas séries de luzes de aviso das bandeiras indicam a cor da bandeira mostrada no momento, se houver (bandeira amarela - é proibido ultrapassar, bandeira azul - há um carro a tentar ultrapassar-te). Se todos os seis a piscar, olha os instrumentos ou lê a mensagem no ecrã.



# GRAND PRIX 4

Se correres com qualquer das vistas das câmaras exteriores a bordo, parecerão os oficiais da pista a agitar bandeiras ao redor da pista.

## INDICADOR DO ESTADO DO PILOTO

Mostra o carro que o piloto estiver a conduzir.

## SUGGESTED GEAR INDICATOR (INDICADOR DA MARCHA SUGERIDA) (F6)

Se a ajuda para conduzir F6 estiver ligada, haverá aqui um pequeno número a indicar para qual marcha deves passar antes da próxima curva. É uma 'ajuda inteligente' e a sugestão pode variar em função da configuração escolhida para o carro e de factores como o estado dos pneus e a quantidade de combustível a bordo.

## INDICADOR DOS DANOS

Este diagrama realça quaisquer peças do carro com defeito ou danificadas. Se qualquer parte estiver acesa, mas ainda consegues conduzir o carro, volta com cuidado à box para reparar o defeito.

## INDICADOR DA BOX

Mostra o estado actual das comunicações com a tua box e a tua equipa:

**Desligado** - Não há comunicações da box.

**Verde** - Foste chamado à box pela tua equipa (prime a tecla Return para cancelar este pedido).

**Verde** - Avisaste à tua equipa que queres voltar à box (premiste a tecla Return).

**Cruz Encarnada** - A tua equipa está ocupada com o outro carro da equipa. Não entres na box. Prime a tecla Return para avisar à tua equipa que queres voltar à box. Prime outra vez para cancelar.

## MONITORES LCD

O monitor central do volante mostra muitas informações importantes, em função do que estiveres a fazer em qualquer das fases do fim-de-semana do Grand Prix.

**During Qualifying/Practise (Durante Qualificação/Treino):**

**Time to go (Tempo Restante)** - A quantidade de tempo em minutos e segundos que faltar para terminar esta parte dos treinos de qualificação.

**Car (Carro)** - O número do teu carro.

**Runners (Pilotos)** - O número de carros na pista.

**Split/Best (Parcial/Melhor)** - O teu melhor tempo da volta ou parcial.

**Durante a corrida:**

**XX Lap Race (XX Voltas na Corrida)** - O número de voltas de uma corrida.

**Car (Carro)** - O número do teu carro.

**Runners (Pilotos)** - O número de carros na pista.

Também podes ter informações dos tempos parciais e pormenores acerca do adversário mais perto.

## Tempos Split (Parciais)

Em todas as pistas, há dois pontos intermediários para cronometrar, para mais da linha de partida/meta. Durante um treino, um tempo 'parcial' é mostrado no ecrã quando estiveres a dar uma volta cronometrada. É o tempo que estás a tentar melhorar no próximo ponto intermediário. Os tempos parciais provêm do teu melhor tempo obtido até então para a volta. Quando cruzares o ponto intermediário, será mostrado um novo tempo. Se tiver um sinal de menus, já sabes que consegues um tempo melhor.

Durante uma corrida, no ecrã é mostrado um intervalo cronometrado logo depois que cruzares a linha de partida/meta. Mostra a diferença em tempo entre o teu carro e o que estiver atrás, e a do que estiver na frente.

## COMANDOS DAS PARAGENS NA BOX

### Qualifying (Qualificação)

No ecrã aparece: Tyres (Pneus), Fuel (Combustível), Leave the Pits (Sair da box), Car Setup (Configuração do carro) e (se for durante um treino) >> Accelerate Time (Acelerar tempo).

Todos os pneus estão marcados com os números de voltas dados com os mesmos.

### Corrida

No ecrã aparece: Combustível, Voltas + /- e Paragens que faltam +/- . Quando entrares na box, a tua equipa automaticamente trocará os teus pneus pelo conjunto seguinte de pneus de corrida seleccionado, e abastecerá o carro de acordo com a actual estratégia de paragens na box. Em função da tua posição na corrida, poderás mudar a tua estratégia de paragens na box e parar mais ou menos vezes.

Combustível no tanque e parar menos ou mais vezes na box. Usa o teu Selector e o controlador para mudares estes valores.

### Estratégia na box

No ecrã da Car Setup (configuração do carro) básica há um painel para a Pitstop Strategy (estratégia de paragens na box) que pode ser regulado como Automatic (automático) ou Custom (personalizado). Automático possibilita que o próprio computador estabeleça uma estratégia 'sensata' em base à durada e às condições da corrida. Custom (Personalizado) possibilita definir como quiseses, com None, 1 Stop, 2 Stops ou 3 Stops (Nenhuma, 1 Paragem, 2 Paragens ou 3 Paragens). Os gráficos de barras indicam uma percentagem e a volta da corrida na qual vais parar. Logo antes de começar uma corrida, um botão Last Minute Changes (Mudanças do último minuto) (mostrado no ecrã Weather (Clima) > Conditions (Condições)) possibilita que mudes a Pitstop Strategy (estratégia de paragens na box), Car Setup (configuração do Carro) e Tyre Choice (escolha de pneus) a levar em consideração as condições da pista. A tua luz (verde) 'Entra na box' acende-se quando cruzares a linha de partida/meta da volta antes de parares. Lembra-te que deves entrar na box a próxima vez que passares pela linha das box (ou cancelares a chamada carregando em Return).

## VISTAS DA CÂMARA

Em Grand Prix 4 não há somente a vista da cabina. A simulação proporciona-lhe acesso a vistas de muitas outras câmaras; e se acabas de fazer uma manobra atrevida ou desejar rever uma inversão de direcção, para ver o que fizeste errado, podes seleccionar a opção de repetição.

### VISTA DA CABINA

**Tecla da seta à direita**

A corrida vista da cabina do teu carro. É a vista predefinida da corrida.



# GRAND PRIX 4

## VISTA DA TELECÂMARA

Tecla da seta à direita outra vez

A corrida vista por uma telecâmara na plateia. É a que muitas vezes é mostrada na TV



## VISTAS DAS CÂMARAS DO CARRO

Tecla PageUp (para percorrê-las)

Podes ver a acção mediante as várias câmaras instaladas no teu carro. Mediante a tecla PageUp percorres muitas vistas.



## VISTAS DE OUTROS CARROS

Seta para cima/Seta para baixo/Home

Podes 'saltar' à cabina do carro à tua frente se premires a tecla da seta para cima. Se premires de novo, continuarás a avançar (um carro cada vez que premires a tecla). Da mesma maneira, podes percorrer os carros atrás, mediante a tecla da seta para baixo. Prime a tecla Home para voltares ao teu carro.

## VISTAS DAS CÂMARAS AO LADO DA PISTA

Tecla da seta à esquerda

Para ver toda a acção de qualquer dos carros, a qualquer momento, durante a corrida (usa as teclas para cima/para baixo para percorrer o campo). Carrega na seta à direita para voltares à vista da tua cabina.



## VISTA DE UMA LUTA POR UMA POSIÇÃO

Tecla PageDown

Para ver qualquer carro por trás de perto e um pouco acima.



## VISTA CONTRÁRIA DE UMA LUTA POR UMA POSIÇÃO

Tecla Delete

Para ver qualquer carro pela frente e um pouco por cima.



## TV DIRECTOR (DIRECTOR DE TV)

### TECLA INSERT

O modo Director de TV automaticamente passa da vista do lado da pista de um carro para a de outro carro e para diferentes ângulos das câmaras. Quando premires a tecla Insert, uma 'claquete' será mostrada cinco segundos no canto direito de cima do ecrã. Quando desligares o Director Mode (Modo de director) (ao seleccionar qualquer outra vista) a claquete aparecerá riscada por uma cruz.

### MODO DE REPETIÇÃO

Tecla de Pausa P + R

Se premires a tecla de pausa (P) paras a acção e se premires a tecla 'R' reverás uma repetição da acção anterior com um 'R' mostrado no canto superior esquerdo do ecrã. Podes mudar todas as vistas da câmara durante uma repetição (veja acima). Usa as teclas 'F' da maneira mostrada pelos ícones de repetição, para parar, avançar rapidamente, recuar ou avançar o jogo um fotograma de cada vez. No fim da repetição, o jogo volta ao modo de Pausa. Prime outra vez 'R' para ver a repetição quantas vezes desejares, ou prime 'P' para continuar o jogo e voltar à posição original (na tua cabina, se estavas a correr). A duração da repetição é determinada pela quantidade de Ram do teu PC e pode ser mudada na secção Graphics Options (Opções gráficas) até 90 minutos no máximo.

## GPAEDIA (GPAÉDIA)

### ÍNDICE DE GPAÉDIA

Configurar um carro de Fórmula Um  
Geral

Apresentação de Mark Hemsworth  
Finalidade das mudanças de configuração dos carros  
Volta com um carro de Fórmula um  
Qualificação  
Correr no molhado  
Pistas rápidas  
Pistas lentas





## Manobrar o carro

Introdução às manobras com o carro  
Configuração básica do carro  
Configuração padrão do carro  
Configuração avançada do carro  
Registo dos dados e análise das performances

## Pilotos

História e dados

## Equipas

História e dados

## Pistas

História e dados

## AS PISTAS DO CIRCO DE FÓRMULA UM

Há pormenores acerca das pistas na área Gpaedia (Gpaédia) do jogo.

## A SECÇÃO MULTIJOGADORES

Selecione Multiplayer (Multijogadores) no Main Menu (Menu Principal).

Em Grand Prix 4 podes jogar a simulação mediante ligação com vários jogadores do tipo: rede IPX e rede TCP/IP. No painel de cima deste ecrã podes configurar as seguintes ligações:

### TIPO DE LIGAÇÃO

- **IPX Network (Rede IPX - 2 ou mais jogadores)** Para um jogo em rede local.
- **TCP/IP Network (Rede TCP/IP - 2 ou mais jogadores)** Para um jogo em rede local.

**Player Name (Nome do jogador)** Para digitar o nome que usarás num jogo em rede.

**Game Selection (Seleção do jogo)** O painel inferior deste ecrã serve para indicar quantos jogadores serão.

## SESSION SELECTION (SELECÇÃO DE SESSÃO)

Para poderes seleccionar se queres ser o anfitrião ou entrar numa sessão multijogadores.

## SESSION NAME (NOME DA SESSÃO)

Clica no nome predefinido, elimina-o e digita um nome para a sessão, para identificar este jogo multijogadores na rede.

**O botão das configurações** Para passar ao ecrã das configurações Multijogadores e identificar as configurações técnicas (Porta, Baud Rate e endereço TCP/IP) para o método de ligação que usares.

## LIGAÇÃO

**Os ecrãs de ligação** O botão de ligação levar-te-á ao ecrã de ligação. Isto fará implementar o ponto de conexão ao jogo multi-jogador.

**O jogo em rede** No ecrã de ligação aparecem (no painel de cima) os nomes dos jogadores, quais pilotos estão a jogar e em que altura do jogo estão (Menu Principal etc.). No painel de baixo aparece o número de jogadores prontos para começar a jogar.

Do painel mais embaixo do ecrã de ligação podes passar para a selecção de piloto, pista e nível de dificuldade. Todos os jogadores têm acesso à selecção de piloto, mas a pista e o nível de dificuldade são estabelecidos pelo anfitrião.

**O botão de conversação** O botão de conversação serve para poderes digitar uma mensagem para outros jogadores. Digita uma mensagem no painel de baixo e clica no botão Enviar para transmiti-la. As mensagens de conversação aparecem no painel central principal do ecrã de conversação e indicam quem e quando mandou a mensagem.

**O botão das opções** Para acesso a todas as opções do jogo: comandos de configuração, gráfica, som e opções da corrida.

**O botão para sair da sessão** Clica neste botão para sair de um jogo multijogadores e voltar ao modo de um jogador só. Se fores o anfitrião da sessão, o comando de anfitrião passará ao jogador sucessivo na sessão.



# GRAND PRIX 4

# GRAND

## O botão para encerrar uma sessão

Selecciona este botão se fores o anfitrião e quiseses terminar a sessão de corrida.

• Clica em Pronto para começares. O jogo aguarda todos os jogadores estarem prontos.

A mensagem de 'Pronto' piscará a pedir que cliques nela. Piscará mais depressa se todos os outros já estiverem prontos e a aguardar por ti. Depois que todos tiverem clicado em 'Pronto' todas as outras opções de ligação ficam cinzentas e não mais disponíveis.

**Ecrã do clima** Depois que todos os jogadores tiverem clicado em 'Pronto', passas ao ecrã da rede do clima. É similar ao ecrã de clima de Grand Prix 4, mas também tem opções para passar ao ecrã das mudanças do último minuto (e portanto de configuração do carro), de conversação ou para sair da sessão. Também há uma opção para Continuar/Voltar.

Clica no botão 'Pronto' a piscar para indicar que estás pronto para a corrida.

## Ecrã das mudanças do último minuto (rede)

Resume as condições do clima, da pista e do céu e tem uma lista de pilotos, as configurações da estratégia das paragens na box e a escolha de pneus. Deste ecrã também é possível passar para a configuração do carro, e para as opções de conversação e sair da sessão.

• Clica em 'Continuar' e em 'Pronto' para começar a correr.

**O ecrã da ligação para dois jogadores** Quando ligar-te para uma sessão com dois jogadores, passas ao ecrã de ligação de dois jogadores onde são indicados os pilotos seleccionados (nesta máquina e na outra). Podes escolher outro piloto se passares ao ecrã de selecção de pilotos. Se clicares em 'Outra Máquina' o comando passará ao jogador da outra máquina para ser seleccionado outro piloto e depois voltar para 'Esta Máquina'.

• Clica no botão 'Continuar' para passar ao Menu Principal.

• Clica em Conduzir para começar a correr.

O jogo com 2 jogadores tem as seguintes teclas de atalho:

Para mandar mensagens para outros jogadores = CTRL + M

Para o anfitrião passar o comando do menu outros jogadores = CTRL + R

Para desligar-te = CTRL + H

## JOGOS MULTIJOGADORES COM 'BERLINDA'

Dois ou mais jogadores podem enfrentar-se num jogo de Grand Prix 4 multijogadores no mesmo computador se for seleccionado o jogo com berlinda.

Para activar o modo berlinda, é necessário seleccionar mais de um piloto no ecrã de Driver Select (Seleção de Piloto), ao qual se chega a partir do Main Menu (Menu Principal). No painel de informação central do ecrã de selecção de piloto aparece, por exemplo: '2 Pilotos Seleccionados. Multijogadores'.

Os jogos com berlinda podem ser jogados por qualquer quantidade de jogadores até o número máximo de pilotos que puderem começar uma corrida.

O ecrã de configuração do carro funciona como de costume, é suficiente seleccionar um piloto da lista e passar ao ecrã de configuração do carro para o carro do piloto.

## Como funciona um jogo de 'Berlinda'?

O jogo atribuirá períodos de tempo iguais para cada piloto humano na corrida. Por exemplo, se dois jogadores quiserem disputar uma corrida de dez voltas, cada um selecciona um piloto no ecrã de Seleccionar Piloto. O computador escolherá então qual piloto humano começará a conduzir e conduzirá o carro do seu adversário junto com todos os outros carros na corrida. Portanto o computador atribui períodos de tempo iguais para cada piloto humano.

Quando estiver a chegar a hora de mudar, a única luz à direita do volante piscará para avisar e finalmente aparecerá no ecrã a mensagem: 'Automático daqui a 5 segundos'. Ainda conduzirás estes cinco segundos. Há uma contagem decrescente dos segundos no ecrã e, quando chegar ao zero, o computador passará a comandar o teu carro. Nesta altura mudas de lugar com o teu adversário físico (que literalmente senta-se na berlinda). Aparecerá então o seu carro (ainda comandado pelo computador). Aparecerá no ecrã uma mensagem

'Comando daqui a 5 segundos'. Haverá de novo uma contagem regressiva até zero, quando o segundo jogador passará a comandar o seu carro e conduzirá uma corrida como de costume.

As opções para uma pausa no jogo e para rever uma repetição de uma acção recente são sempre disponíveis e podem ser muito úteis aqui para ver-se toda a acção e como os dois pilotos adversários tentam cada um manobrar melhor que o outro.

Lembra-te que para uma boa corrida na berlinda é bom estabelecer um número de voltas não pequeno.

No modo de qualificação num jogo de berlinda, as trocas de piloto são feitas nas paragens na box. Terminará o treino de qualificação quando acabar o tempo e todos os jogadores tiverem usado o mesmo número de conjuntos de pneus.

## MANOBRAR O CARRO

### INTRODUÇÃO

Qualquer um pode dirigir um carro de fórmula um muito depressa. É fácil. Entrar, diriges em frente com o pé no fundo do acelerador até chegar às rotações máximas na 6ª marcha. É só isto. Andar muito depressa. Mas as pistas de fórmula um não são rectas compridas. Se conduzires depressa demais na maioria das pistas, acabas na primeira caixa de brita. É por isto que os pilotos profissionais falam de andar 'rápido' e não somente serem 'velozes' - a 'rapidez' é a aplicação controlada da velocidade ao redor da pista de corrida. Para conduzir um carro de fórmula um 'rapidamente' precisas de três coisas:

• Um carro veloz.

• Conhecimento da melhor trajectória ao redor da pista.

• Capacidade de usar o carro nos seus limites. Mas o que quer dizer tudo isto e como se consegue isto?

Um carro veloz geralmente costuma ter um motor de grande potência, pouca resistência aerodinâmica geral e sistemas de suspensão, de trem de tracção e de asas bem equilibrados. Algumas destas coisas são estabelecidas pelo projectista e não podem ser mudadas, mas outras estão inteiramente ao alcance da capacidade do piloto para serem ajustadas e conseguir melhores performances como o carro. O melhor percurso a ser seguido ao redor da pista é definido pela disposição das curvas e das rectas. Já tiveste a oportunidade de experimentar e aprender os percursos em Monza se tiveres seguido o guia de início rápido. Há mais instruções acerca dos cálculos para o percurso ideal numa corrida descritas com pormenores nas secções das Técnicas para conduzir (vê na página 101). Entretanto, mesmo um carro rápido conduzido no melhor percurso ao redor de uma pista não terá boas performances, excepto se for conduzido correctamente e nos seus limites. É importante assimilar este conceito e o seu significado vital para ti, o piloto, de desenvolveres o teu estilo de condução e eficiência ao mesmo tempo que desenvolveres uma compreensão da configuração do teu carro. A configuração deve ser adequada ao teu estilo de conduzir, da mesma maneira que o teu estilo de condução deve ser adequado à configuração. Não há dois pilotos iguais e portanto as configurações ideais são diferentes. Para mais, é sempre possível melhorares o teu estilo de conduzir e/ou a configuração, para obteres mais velocidade, mesmo se for só um melhoramento de um milésimo de segundo! Descobrir como manobrar o carro e os seus limites é um desafio e um processo que vale a pena. É aqui que tudo começa!



*Voltemos à pista de Monza para este ensaio. É uma pista rápida, com boas rectas compridas e curvas rápidas, em*





# GRAND PRIX 4

que não é necessária muita aderência nas curvas. Monza é conhecida como uma pista de pequena força para baixo, portanto a asa traseira que cria a força para baixo a prender o carro no solo, normalmente será regulada com um ângulo pequeno.

• No ecrã Configuração do Carro, há os botões de ajuste da asa traseira. Vamos aumentar sensivelmente o ângulo da asa traseira ...

• Clica cinco vezes no botão + mais.

• Clica no botão Save Setup (Guardar Configuração) para passar ao ecrã de Guardar Configuração.

• No painel do Nome do ficheiro (Filename), dá um nome ao 'Setup1.cso' guardado e clica em OK para voltares ao ecrã de Configuração do Carro (Car Setup).

• Clica em OK para voltar ao ecrã das Pit Options (Opções da Box) e selecciona o botão Return to Cockpit (Voltar à box). Voltarás então ao teu carro com a asa traseira colocada num novo ângulo.

• Selecciona Leave the Pits (Sair da box) no ecrã e dá duas voltas na pista para marcar tempos no Registo de Dados.

• Depois de passares pela linha de partida/meta, prime CTRL + Q para voltares à box (ou volta à box a conduzir, se preferires).

• Selecciona então Car Setup (Configuração do Carro) no monitor da cabina para passar ao menu das Pit Options (Opções da Box).

• Selecciona Fetch Logged Data (Buscar Dados Registados) para passar ao ecrã da Performance Analysis (Análise da Performance).

• Selecciona View Logged Data (Vista dos Dados Registados) para passar ao ecrã da Performance Analysis (Análise da Performance).

O ecrã da Análise da Performance é um instrumento muito útil que possibilita seleccionar voltas e analisar vários aspectos da performance do carro/piloto em cada volta.

• Selecciona volta 1 (deve ser uma volta completa) e clica no botão Save Lap (Guardar Voltas) para passar ao ecrã de Save Performance (Guardar Performance).

• Digita um nome para o ficheiro (Perf1.pao) e clica em OK.

Assim cria-se uma nova análise da performance de uma volta com um ângulo alto da asa.

• Sai do ecrã (clica em Back - Voltar) e selecciona Car Setup (Configuração do Carro) no ecrã das Pit Options (Opções da Box).

• Para restabelecer a configuração original da asa, clica no símbolo - menos 5 vezes.

• Clica em OK e, em seguida em Return to Cockpit (Voltar à box). Voltarás então à cabina do teu carro com a asa traseira colocada no ângulo original.

• Selecciona Leave the Pits (Sair da box) e dá duas voltas para marcar tempos no registo dos dados, prime então em CTRL + Q para voltares à box (ou volta à box a conduzir, se preferires), como antes.

• Selecciona então Car Setup (Configuração do Carro) no monitor da cabina e passa ao menu das Pit Options (Opções da Box).

• Selecciona Fetch Logged Data (Buscar Dados Registados).

• Selecciona View Logged Data (Vista dos Dados Registados) para passar ao ecrã de Performance Analysis (Análise da Performance).

• Selecciona a volta 4 (deve ser uma volta completa) e clica no botão Save Lap (Guardar Volta) para passar ao ecrã Save Performance (Guardar Performance).

• Digita um nome para esta volta (Perf2.pao) e clica em OK.



Terás então criado uma análise da performance em Monza com pequeno ângulo da asa. Terás agora duas voltas '.pao' guardadas (pa- significa análise da performance e -o é o código para Monza).

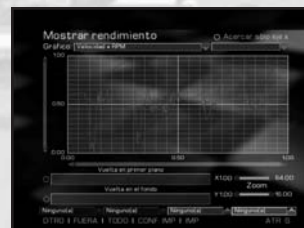
• Selecciona Perf1 e clica no botão Copy to Background (Copiar no Fundo), que aparecerá no painel de baixo.

• Selecciona Perf2 e clica no botão Copy to Foreground (Copiar na Frente), que aparecerá no painel de baixo.

• Clica no botão Graph Selected Laps (Gráfico das Voltas Seleccionadas) para passar ao monitor Performance Display (Visualizar Performance).

• Usa o menu gráfico que aparecerá (na parte de cima do ecrã) para seleccionar o item Speed and RPM (Velocidade e RPM).

• Assegura-te que somente o item Velocidade seja mostrado no primeiro painel que aparecer para ambas as voltas (nos outros três painéis deve haver 'Nenhum').



O gráfico mostra a volta completa. Consulta a Gpaedia para mais informação sobre a utilização de gráficos de performance.

• Se desejares, ajusta o valor X do 'zoom' (clica no painel para aumentares a barra verde) para veres mais pormenores e usa os botões +/- para percorrer todo o gráfico.

• Selecciona então a opção Map (Mapa), no meio. Aparecerá a secção da pista que estiver a ser analisada no gráfico. Consegues descobrir qual é a recta mais rápida de Monza? Achas que podes baixar ainda mais a asa traseira e aumentar a tua velocidade? Por que não experimentas para ver o que acontece? Terás então uma ideia do que é a Análise da Performance: experimentar configurações diferentes do carro, examinar os resultados no gráfico, escolher então a melhor configuração para esta pista, com estas condições. A Análise da Performance abrange todos os dados comensuráveis ao simular os pormenores de uma pista real de fórmula um, é este um aspecto importante do jogo. Há maiores informações acerca do registo de dados mais adiante no manual.



## CRÉDITOS

### 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 (CP56):

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 GENOUX - 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 Spielerische: 0900-400 655 (€1.35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		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 <sup>er</sup> mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€1.24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		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 +31 (0)40 24 466 36 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)		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 +34 91 329 21 00 de 2 <sup>a</sup> a 6 <sup>a</sup> , entre as 9:00 e as 17:00		stecnico@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com
• España	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h		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 Spielerische: 0900 105 173 (2.50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		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.

