AMIGA: nel piccolo monitor a sinistra puoi leggere i nomi dei principali motori che correrano in pista. Utilizzando le frecce con il mouse, il cursore si sposterà accanto ai nomi dei motori: selezionando "TUTTI" la stampante simulata a destra nello schermo sfornerà immediatamente una scheda tecnica del motore che hai scelto. La scritta "NOT FOR SALE" indica che il motore in questione non è in vendita.
C64: muovendo il joystick comparirà il motore ed a lato dello stesso le sue caratteristiche principali: "CYLINDERS" (numero dei cilindri), "VALVES x cyl" (numero di valvole per cilindro), "MAX RPM" (massimo numero di giri al minuto che il motore riesce compiere), "MAX POWER" (potenza raggiunta dal motore (espressa in cavalli), "COST" (costo del motore).
MS/Dos: dei sei motori a vostra disposizione tre sono turbo e tre sono aspirati. Il campionato 1988 ha messo in luce come i primi siano i più potenti ma anche caratterizzati da una minore quantità di carburante a disposizione e quindi soggetti a problemi di consumi. Gli aspirati sono più indicati per gare d'attacco mentre i turbo vanno usati con più parsimonia ed acume tattico.

MOTORE CUSTOM

Ci troviamo nel laboratorio di ricerca; puoi costruirti il tuo motore provando a variare diversi parametri: CILINDRI: variando il numero di cilindri si agisce sul potenziale di un motore: esso è frazionato in più cilindri ed, in teoria, dovrebbe riuscire a sviluppare più cavalli di potenza, raggiungendo un maggior numero di giri al minuto e mantenendo nel contempo una certa affidabilità. Va tenuto presente però che più cilindri ha un motore, maggiore è il suo consumo di carburante. VALVOLE: il numero di valvole per cilindro, oltre a migliorare la potenza globale del motore, contribuisce ad ottimizzarne il rendimento, ossia a distribuirne la potenza il più uniformemente lungo la durata del suo utilizzo. GIRI AL MINUTO (rpm): chiere più giri ad un motore equivale ad ottenere più cavalli, rischiando però una scarsa affidabilità dei materiali, un elevato consumo di carburante, alti costi di progettazione.
AMIGA: hai un pannello di controllo su cui operare le scelte che contraddistingueranno il motore che hai costruito: il numero di cilindri ("CYLINDERS"), il numero di valvole per cilindro ("VALV. x cyl."), il numero massimo di giri ("MAX RPM"). Modificando questi parametri in successione (con il mouse sui valori scelti) apparirà un'ipotesi di realizzazione del motore con le caratteristiche sopra indicate; avrai così delle indicazioni approssimative su: affidabilità ("ENDURANCE"), potenza ("POWER"), consumo di carburante ("FUEL") e costo ("COST") del motore che hai progettato. A questo punto puoi decidere di realizzare il progetto (tasto "OK"), apportare ulteriori modifiche, o tornare allo schermo delle schede tecniche (tasto "CANCEL").
C64: lo schermo è diviso in tre parti: un pannello di costruzione (verde), uno di comandi diviso in sei quadrati, ognuno contenente un comando o un pannello di controllo. Muovendo con il joystick il cursore sul pannello di comandi e premendo il pulsante, è possibile modificare i parametri di costruzione nel primo pannello. "SET: seleziona il parametro precedente, "SET: seleziona il parametro seguente, "+": aumenta il valore corrente,"-"DEC: decrementa il valore corrente, "OK": realizza il progetto attuale. Portando il cursore sul punto interrogativo con il joystick e premendo il pulsante dello stesso, nel pannello di controllo appariranno, sotto forma di grafico, le caratteristiche approssimative del motore da realizzare: "ENDURANCE": potenza del motore, "RESISTENZA": resistenza alle sollecitazioni, "EFFETTIVO": resa del motore, "CONSUMO": consumo energetico, "SURRISCALDAMENTO": surriscaldamento sotto sforzo, "COSTO": costo totale del motore. I parametri di costruzione nel primo pannello sono:
"PROJECT BUDGET": denaro investito nel progetto. Questo parametro influisce sensibilmente su tutte le caratteristiche (soprattutto sul consumo). "TEST BUDGET": denaro investito nel collaudo. E'importante per la resa e la resistenza. "MATERIAL QUALITY": qualità dei materiali. Un motore costruito con buoni materiali resiste alle sollecitazioni e può raggiungere temperature molto elevate senza soffrirne. "ELECTRONIC PARTS": denaro investito nel sviluppo delle parti elettroniche. Anche questo parametro contribuisce ad ottimizzare i consumi. "CYLINDERS": numero dei cilindri, "VALVES x cyl.": numero di valvole per cilindro, "MAX RPM": massimo numero di giri al minuto che il motore potrà raggiungere. Un valore molto alto rende il motore più "maneggevole' ma, per evitare che questo penalizzi la resistenza, è bene che il "PROJECT BUDGET" sia elevato. Quando tutte le caratteristiche ti sembreranno soddisfacenti, sposta il cursore su "OK" e premi il pulsante del joystick. Dopo un breve momento verrà visualizzato il costo reale di costruzione ("COST") e la potenza raggiunta ("MAX POWER").

SCELTA DEL TELAIO

La scelta del telaio è estremamente importante perchè determinerà il tipo di pista che sarà più congeniale alla vostra macchina. I telai più costosi e quindi più raffinati si adattano meglio alle piste veloci mentre i meno costosi sono migliori nelle piste lente.
C64: muovendo il joystick in alto ed in basso, potrai selezionare uno dei dieci telai a disposizione. Muovendo il joystick a destra ed a sinistra otterrai le informazioni circa il telaio selezionato. Alcuni termini che troverai: TENUTA (tenuta di strada), RAFFREDDAMENTO (raffreddamento del motore tramite le prese d'aria), SICUREZZA (sicurezza per il pilota in caso di incidente), RESISTENZA (resistenza alle sollecitazioni).o Premendo il pulsante, sarà possibile scegliere il telaio selezionato; si procederà poi alla scelta dell'alettone posteriore ed anteriore, ed alla verniciatura della vettura con una delle 14 tinte disponibili.
MS/Dos: scegliere uno dei 6 telai disponibili, premendo i tasti corrispondenti.

ULTIME SCELTE

AMIGA: con i fondi rimasti ora il team di assistenza che, durante le gare, metterà a punto la tua vettura. Naturalmente, più ingegneri ("ENGINEERS") e più meccanici ("MECHANICS") hai a disposizione, più veloci saranno i cambi di gomme da effettuare durante la corsa. L'ultimo schermo riguarda i colori del tuo team. Agendo sulle componenti R G B (rosso, verde e blu), puoi modificare alcune porzioni di colore della tua macchina. Hai a disposizione due colori, da selezionare con i tasti "1st COLOR" (primo colore) e "2st COLOR" (secondo colore). Una volta trovata la combinazione che più ti piace premi il tasto "OK".
C64: con i fondi rimasti crea il team di assistenza che, durante le gare, metterà a punto la tua vettura. Muovendo il joystick puoi aggiungere ("ALTRO") o togliere ("OGLI") al tuo team sia ingegneri che meccanici. Un team formato da 2 ingegneri ed una ventina di meccanici è già soddisfacente. I meccanici si servono sopratutto durante la sosta della vettura ai box. Maggiore è il numero di meccanici nel tuo team, minore sarà il tempo impiegato a compiere le operazioni necessarie. Gli ingegneri sono indispensabili per un buon rendimento della vettura e per la compatibilità reciproca delle varie parti. Un ottimo motore tarato in maniera poco adatta al telaio può avere una resa mediocre, inferiore a quella raggiungibile. Nota che non puoi lasciare questo schermo se non hai almeno 1 ingegnere ed 1 meccanico. Nello schermo successivo vedrai la macchina completamente montata e verniciata, il pilota ed il motore scelti, e potrai scegliere, muovendo il joystick e premendo il pulsante sull'opzione desiderata, se confermare ("CONFERMA") o rifare le tue scelte ("RIFARE").
MS/Dos: un pò in base al budget rimasto ed anche a seconda della tattica di gara dovete poi scegliere la composizione del vostro team: migliore sarà il team e più veloce sarà il cambio gomme o le riparazioni effettuate ai box. Dopo aver effettuato l'acquisto d'occhio durante il corso del campionato. Ricordate che ogni volta che il vostro pilota uscirà di pista o romperà il motore dovrete sborsare del denaro per le riparazioni. Inoltre è obbligatorio essere sempre in attivo pena il mancato sviluppo di una vettura tra una gara e l'altra.

LA GARA

AMIGA: ora puoi scegliere se collaudare la tua vettura in un'Gran Premio di prova o se affrontare un intero Campionato Mondiale. Per fare questo dovrai scegliere, non appena apparirà la richiesta, tra "SINGLE GRAND PRIX" e "WORLD CHAMPIONSHIP" Nel primo caso dovrai successivamente optare per uno dei 16 tracciati a disposizione, scegliendo la bandiera della nazione che ospita il Gran Premio; dovrai poi qualificarti, fare qualche giro di "warm-up" e correre una breve gara di soli 4 giri. Durante la corsa puoi premere la barra spaziatrice della tastiera per far comparire i dati sull'andamento in gara della tua vettura. Nel secondo caso non dovrai fare altro che attendere la scheda tecnica del primo Gran Premio che disputerai. La scheda in questione mostra un disegno della pista, la sua lunghezza, i records in qualificazione ("QUAL.") ed in gara ("RACE") di ognuno di essi viene riportato il detentore, il nome su cui è stato realizzato, l'anno, il tempo e la velocità media ("AVerage SPeed").
C64: se all'inizio era stato selezionato "CIRCUITO UNICO", nuovamente il pilota potrà selezionare il Gran Premio da disputare e vedere una sua scheda di presentazione. Nella scheda appariranno: 'STATO' (di svolgimento del Gran Premio) e relativa bandiera, 'CITTA' (dove verrà svolto), mappa del percorso, 'LUNG. GIRO' (lunghezza di un giro in metri). Se invece avete partecipato ad un campionato, vi verranno mostrati i dati relativi al prossimo Gran Premio da correre.

LA QUALIFICAZIONE

GOMME	- MESCOLA	- TEMPERATURA	- FONDO STRADALE	
A	dura	da 25°	abrasivo	gara
B	intermedia	da 17° a 25°	normale	gara
C	morbida	fino a 17°	viscido	gara
D	morbida	da 25°	abrasivo	qualifica
F	morbidissima	fino a 25°	normale	qualifica

AMIGA: nello schermo "PREPARE TO QUALIFY" (prepararsi alla qualificazione) potrai scegliere quali gomme usare, come impostare gli alettoni, come regolare le sospensioni. "TYRES" (pneumatici), "WINGS" (alettoni): per regolare sia gli alettoni anteriori che quelli posteriori, "REAR" (posteriore): basta agire sui corrispondenti pulsanti simulati, "SUSPENSIONS" (sospensioni): le sospensioni anteriori e posteriori possono essere regolate scegliendo un grado di 'durezza' da 1 a 5. Fatte queste scelte sarà la pilota cimentarsi in prove di qualifica: il massimo rendimento. Apparso lo schermo che mostra la tua macchina in pista e il cruscotto, tieni premuto il tasto sinistro del mouse per far salire di giri il motore mantenendolo tra 7000 e 8000 giri (il numero dei giri è indicato dalla barretta rossa nel contagiri, il numero dei giri può salire fino a circa da 5000 a 14.500 giri al minuto) e prendi il via! Se fai girare il motore ad un regime troppo basso o troppo alto, rischi di lasciarlo spegnere ("ENGINE OFF"). Una volta che la vettura è partita, premi il tasto sinistro del mouse per passare alla marcia "FIRST" sul cruscotto un indicatore ti mostrerà che sei nella marcia "HI"(alta). Per tornare alla marcia più bassa basta premere nuovamente il tasto destro. Non effettuare i cambi al momento giusto, o oltre a far'i perdere velocità, ti danneggia notevolmente il motore. Dopo ogni giro vedrai apparire i tempi che hai ottenuto e la griglia di partenza ("GRID START") che si va via via formando. Scegli "PIT" per tornare ai box e mettere ulteriormente a punto la vettura.
C64: nello schermo "PREPARAT PER LA QUALIFICAZIONE" potrai scegliere quali gomme usare, come impostare gli alettoni, come regolare le sospensioni. "TYRES" (gomme): ci sono due tipi di gomme da qualifica: D, F. Per selezionarne uno, muovi il cursore sul corrispondente tipo e premi il pulsante del joystick. "WINGS" (alettoni): per regolare sia gli alettoni anteriori che quelli posteriori, muovi il cursore su: "REAR INC": per caricare l'alettone posteriore, "REAR DEC": per scaricare l'alettone posteriore, "FRONT INC": per caricare l'alettone anteriore, "FRONT DEC": per scaricare l'alettone anteriore, "SUSPENSIONS" (sospensioni): le sospensioni anteriori e posteriori possono essere regolate scegliendo un grado di durezza da 1 a 5, che potrai modificare all'interno del menù degli alettoni. Fatte queste scelte, muovi il cursore su "OK" e premi il pulsante del joystick. Vedrai apparire una prospettiva soggettiva della pista ed il semaforo spento. Spingendo il joystick in avanti, il semaforo comincerà ad illuminarsi. Muovendo il joystick verso: avanti: la vettura accelera; indietro: la vettura frena; destra e sinistra: la vettura sterza. Premendo il pulsante del joystick e contemporaneamente spingendolo avanti o indietro si passerà alle marce superiori o inferiori. La marcia ("GEAR") è indicata a destra del cruscotto, mentre a sinistra è indicato il tipo di motore ("RPM x 100"), e più in basso la velocità espressa in Km/h. Attento a non spingerti eccessivamente contro il bordo della pista (la vettura viene rallentata notevolmente e le gomme ne risentono in modo particolare).
MS/Dos: dopo aver effettuato le scelte o caricato una vecchia partita sarà annunciato il nome del Gran Premio che si sta per affrontare con i nomi dei detentori dei giri più veloci in prova ed in gara e quindi, in una schermata successiva, il vostro budget ed i punti mondiali conquistati. Premendo poi il tasto 'F' si procederà poi alla scelta dell'alettone posteriore ed anteriore, ed alla verniciatura della vettura con una delle 14 tinte disponibili.
MS/Dos: scegliere uno dei 6 telai disponibili, premendo i tasti corrispondenti.

ULTIME SCELTE

AMIGA: con i fondi rimasti ora il team di assistenza che, durante le gare, metterà a punto la tua vettura. Naturalmente, più ingegneri ("ENGINEERS") e più meccanici ("MECHANICS") hai a disposizione, più veloci saranno i cambi di gomme da effettuare durante la corsa. L'ultimo schermo riguarda i colori del tuo team. Agendo sulle componenti R G B (rosso, verde e blu), puoi modificare alcune porzioni di colore della tua macchina. Hai a disposizione due colori, da selezionare con i tasti "1st COLOR" (primo colore) e "2st COLOR" (secondo colore). Una volta trovata la combinazione che più ti piace premi il tasto "OK".
C64: con i fondi rimasti crea il team di assistenza che, durante le gare, metterà a punto la tua vettura. Muovendo il joystick puoi aggiungere ("ALTRO") o togliere ("OGLI") al tuo team sia ingegneri che meccanici. Un team formato da 2 ingegneri ed una ventina di meccanici è già soddisfacente. I meccanici si servono sopratutto durante la sosta della vettura ai box. Maggiore è il numero di meccanici nel tuo team, minore sarà il tempo impiegato a compiere le operazioni necessarie. Gli ingegneri sono indispensabili per un buon rendimento della vettura e per la compatibilità reciproca delle varie parti. Un ottimo motore tarato in maniera poco adatta al telaio può avere una resa mediocre, inferiore a quella raggiungibile. Nota che non puoi lasciare questo schermo se non hai almeno 1 ingegnere ed 1 meccanico. Nello schermo successivo vedrai la macchina completamente montata e verniciata, il pilota ed il motore scelti, e potrai scegliere, muovendo il joystick e premendo il pulsante sull'opzione desiderata, se confermare ("CONFERMA") o rifare le tue scelte ("RIFARE").

F1 MANAGER

Prodotto e diretto da Francesco Carlà
Concetto di gioco: Nicola Paggin
Cover by Patrizio Fiorino
Cover art direction: Antonio Tabanelli
Manuale by Federico "wiz" Croci

Amiga version:
programma: Dario Pennisi e Giuliano C. Peritore
consulenza tecnica: Massimiliano De Sanctis
grafica e sonoro: Raffaele Valensise

C64 version:
programma, grafica e sonoro: Ivan Venturi

Ms/Dos version:
programma, grafica e sonoro: Dino Olivieri

(C) 1989 SIMULMONDO srl
tutti i diritti riservati
SIMULMONDO srl - Viale Berti Pichat 26 - 40127 - Bologna (Italy)
tel. 051/251338 - fax 051/6570349

AVVERTENZA

Ogni possibile cura ed attenzione è stata posta nella stesura del presente manuale; in ogni caso vi preghiamo di segnalarci eventuali errori, inesattezze od omissioni che rileverete. Se rispedirete la cartolina di garanzia inclusa nella confezione del gioco riceverete registrazione del prodotto e come utente privilegiato e riceverete così, tra le altre cose, eventuali aggiornamenti del manuale.

PREMESSA

Questo gioco è stato scritto per colmare una lacuna nel campo della simulazione sportiva al computer. Tutti i giochi finora creati sono di tipo arcade e basati principalmente sull'abilità di controllo dei movimenti piuttosto che sulla tattica. F1 MANAGER non tralascia del tutto l'aspetto del pilota, ma accentua sopratutto l'abilità di riuscire a gestire la propria condotta sia in gara che al momento delle scelte tecniche. Se questo gioco ha la caratteristica di essere meno immediato e meno facile da dominare, bisogna considerare però che esso porta ad ottenere un maggiore realismo nella simulazione. Infatti il pregio maggiore di questo programma è proprio il coinvolgimento totale nel ruolo di manager di corse, che diventa ancora più reale al momento della totale comprensione dei meccanismi di gioco.

CARICAMENTO

Preparare un dischetto già formattato per eventuali 'salvataggi' della partita in corso.
Amiga 500/2000: con il computer spento, inserire il primo disco (kickstart). Accendere il computer ed a seguito del caricamento. E' consigliabile l'uso di un secondo drive, dove inserire il secondo dischetto.
Amiga 1000: inserire prima di tutto il Kickstart 1.2, e poi il dischetto del gioco, alla richiesta del Workbench 1.2. Per il gioco, usare il mouse in porta 1.
C64: a computer spento, togliere ogni cartuccia e spegnere la stampante, se collegata. Inserire il dischetto nel drive, accendere il computer e scrivere LOAD"F1 MANAGER",8,1 (RETURN) (non dimenticate lo spazio tra "F1" e "MANAGER" !!) Dopo il caricamento, lo svolgimento del gioco si interagisce con il programma tramite il joystick in porta 1 per un giocatore ed il joystick in porta 2 per il secondo giocatore (opzionale).
MS/Dos: 512K Ram richiesti, scheda video CGA + stampante (opzionale). Inserire il dischetto nel drive A: ed accendere il computer. Il programma si caricherà automaticamente. Per interagire con il programma bisognerà sempre premere il tasto corrispondente all'opzione prescelta.

SECURITY CHECK (solo Amiga e MS/Dos)

Durante alcune pause del gioco comparirà un ideogramma: cercate sulla tavola allegata (solo alle versioni per Amiga e MS/Dos) il codice corrispondente ed inseritelo usando la tastiera. Protezioni d'obbligo, per impedire l'ingresso ai box ai non autorizzati!

OPZIONI INIZIALI

AMIGA: una volta avuto accesso al gioco dovrai scegliere tra (a) "NEW GAME" (per iniziare una nuova partita) e (b) "CONTINUE A SAVED GAME" (per continuare una partita dal punto in cui la si era registrata precedentemente).
C64: appena avviato il gioco, dovrai scegliere tra le seguenti opzioni: "CIRCUITO UNICO": disputerai un solo gran premio, che selezionerai più avanti tra i 16 del campionato. "CAMPIONATO": così parteciperai al campionato mondiale e correrai tutti i 16 gran premi. "CARICAMENTO": qui potrai riprendere una partita interrotta precedentemente e salvata. Per ricaricarla (o salvarla) occorre assegnarle un nome formato da 3 numeri (tranne '000', che serve per passare direttamente alla scelta del pilota).
Ms/Dos: per prima cosa scegliere la velocità del proprio sistema (se non la conoscete consultate il manuale del vostro computer o scegliete la più bassa); indicate poi se volete iniziare una nuova partita oppure continuare una partita già salvata su disco in precedenza. Se scegliete di iniziare una nuova partita vi sarà chiesto, prima di tutto, il numero di giocatori che disputeranno il campionato e quindi un giocatore per volta passerete alla fase delle scelte.

TEAM MANAGER

Un munifico sponsor vi ha fornito un finanziamento con cui dovrete gestire gli acquisti iniziali e tutti il resto della stagione.

SCELTA DEL PILOTA

AMIGA: scegliere un nome per la tua scuderia ("TEAM NAME") ed ingaggiare uno dei 6 piloti disponibili.
C64: muovendo il joystick in alto ed in basso potrai selezionare uno dei 16 piloti a disposizione, del quale otterrai la scheda personale muovendo il joystick verso destra o sinistra.
MS/Dos: scegli il pilota da ingaggiare tra i dodici che compaiono nello schermo premendo il tasto corrispondente.

SCELTA DEL MOTORE

Sei davanti alla prima delle scelte che influiranno decisivamente sull'andamento del gioco: la scelta del motore da montare sulla tua vettura.

LA PRENOTAZIONE

Ora puoi scegliere se collaudare la tua vettura in un'Gran Premio di prova o se affrontare un intero Campionato Mondiale. Per fare questo dovrai scegliere, non appena apparirà la richiesta, tra "SINGLE GRAND PRIX" e "WORLD CHAMPIONSHIP" Nel primo caso dovrai successivamente optare per uno dei 16 tracciati a disposizione, scegliendo la bandiera della nazione che ospita il Gran Premio; dovrai poi qualificarti, fare qualche giro di "warm-up" e correre una breve gara di soli 4 giri. Durante la corsa puoi premere la barra spaziatrice della tastiera per far comparire i dati sull'andamento in gara della tua vettura. Nel secondo caso non dovrai fare altro che attendere la scheda tecnica del primo Gran Premio che disputerai. La scheda in questione mostra un disegno della pista, la sua lunghezza, i records in qualificazione ("QUAL.") ed in gara ("RACE") di ognuno di essi viene riportato il detentore, il nome su cui è stato realizzato, l'anno, il tempo e la velocità media ("AVerage SPeed").
C64: se all'inizio era stato selezionato "CIRCUITO UNICO", nuovamente il pilota potrà selezionare il Gran Premio da disputare e vedere una sua scheda di presentazione. Nella scheda appariranno: 'STATO' (di svolgimento del Gran Premio) e relativa bandiera, 'CITTA' (dove verrà svolto), mappa del percorso, 'LUNG. GIRO' (lunghezza di un giro in metri). Se invece avete partecipato ad un campionato, vi verranno mostrati i dati relativi al prossimo Gran Premio da correre.

LA QUALIFICAZIONE

GOMME	- MESCOLA	- TEMPERATURA	- FONDO STRADALE	
A	dura	da 25°	abrasivo	gara
B	intermedia	da 17° a 25°	normale	gara
C	morbida	fino a 17°	viscido	gara
D	morbida	da 25°	abrasivo	qualifica
F	morbidissima	fino a 25°	normale	qualifica

AMIGA: nello schermo "PREPARE TO QUALIFY" (prepararsi alla qualificazione) potrai scegliere quali gomme usare, come impostare gli alettoni, come regolare le sospensioni. "TYRES" (pneumatici), "WINGS" (alettoni): per regolare sia gli alettoni anteriori che quelli posteriori, muovi il cursore su: "REAR" (posteriore): basta agire sui corrispondenti pulsanti simulati, "SUSPENSIONS" (sospensioni): le sospensioni anteriori e posteriori possono essere regolate scegliendo un grado di 'durezza' da 1 a 5. Fatte queste scelte sarà la pilota cimentarsi in prove di qualifica: il massimo rendimento. Apparso lo schermo che mostra la tua macchina in pista e il cruscotto, tieni premuto il tasto sinistro del mouse per far salire di giri il motore mantenendolo tra 7000 e 8000 giri (il numero dei giri è indicato dalla barretta rossa nel contagiri, il numero dei giri può salire fino a circa da 5000 a 14.500 giri al minuto) e prendi il via! Se fai girare il motore ad un regime troppo basso o troppo alto, rischi di lasciarlo spegnere ("ENGINE OFF"). Una volta che la vettura è partita, premi il tasto sinistro del mouse per passare alla marcia "FIRST" sul cruscotto un indicatore ti mostrerà che sei nella marcia "HI"(alta). Per tornare alla marcia più bassa basta premere nuovamente il tasto destro. Non effettuare i cambi al momento giusto, o oltre a far'i perdere velocità, ti danneggia notevolmente il motore. Dopo ogni giro vedrai apparire i tempi che hai ottenuto e la griglia di partenza ("GRID START") che si va via via formando. Scegli "PIT" per tornare ai box e mettere ulteriormente a punto la vettura.
C64: nello schermo "PREPARAT PER LA QUALIFICAZIONE" potrai scegliere quali gomme usare, come impostare gli alettoni, come regolare le sospensioni. "TYRES" (gomme): ci sono due tipi di gomme da qualifica: D, F. Per selezionarne uno, muovi il cursore sul corrispondente tipo e premi il pulsante del joystick. "WINGS" (alettoni): per regolare sia gli alettoni anteriori che quelli posteriori, muovi il cursore su: "REAR INC": per caricare l'alettone posteriore, "REAR DEC": per scaricare l'alettone posteriore, "FRONT INC": per caricare l'alettone anteriore, "FRONT DEC": per scaricare l'alettone anteriore, "SUSPENSIONS" (sospensioni): le sospensioni anteriori e posteriori possono essere regolate scegliendo un grado di durezza da 1 a 5, che potrai modificare all'interno del menù degli alettoni. Fatte queste scelte, muovi il cursore su "OK" e premi il pulsante del joystick. Vedrai apparire una prospettiva soggettiva della pista ed il semaforo spento. Spingendo il joystick in avanti, il semaforo comincerà ad illuminarsi. Muovendo il joystick verso: avanti: la vettura accelera; indietro: la vettura frena; destra e sinistra: la vettura sterza. Premendo il pulsante del joystick e contemporaneamente spingendolo avanti o indietro si passerà alle marce superiori o inferiori. La marcia ("GEAR") è indicata a destra del cruscotto, mentre a sinistra è indicato il tipo di motore ("RPM x 100"), e più in basso la velocità espressa in Km/h. Attento a non spingerti eccessivamente contro il bordo della pista (la vettura viene rallentata notevolmente e le gomme ne risentono in modo particolare).
MS/Dos: dopo aver effettuato le scelte o caricato una vecchia partita sarà annunciato il nome del Gran Premio che si sta per affrontare con i nomi dei detentori dei giri più veloci in prova ed in gara e quindi, in una schermata successiva, il vostro budget ed i punti mondiali conquistati. Premendo poi il tasto 'F' si procederà poi alla scelta dell'alettone posteriore ed anteriore, ed alla verniciatura della vettura con una delle 14 tinte disponibili.
MS/Dos: scegliere uno dei 6 telai disponibili, premendo i tasti corrispondenti.

ULTIME SCELTE

AMIGA: con i fondi rimasti ora il team di assistenza che, durante le gare, metterà a punto la tua vettura. Naturalmente, più ingegneri ("ENGINEERS") e più meccanici ("MECHANICS") hai a disposizione, più veloci saranno i cambi di gomme da effettuare durante la corsa. L'ultimo schermo riguarda i colori del tuo team. Agendo sulle componenti R G B (rosso, verde e blu), puoi modificare alcune porzioni di colore della tua macchina. Hai a disposizione due colori, da selezionare con i tasti "1st COLOR" (primo colore) e "2st COLOR" (secondo colore). Una volta trovata la combinazione che più ti piace premi il tasto "OK".
C64: con i fondi rimasti crea il team di assistenza che, durante le gare, metterà a punto la tua vettura. Muovendo il joystick puoi aggiungere ("ALTRO") o togliere ("OGLI") al tuo team sia ingegneri che meccanici. Un team formato da 2 ingegneri ed una ventina di meccanici è già soddisfacente. I meccanici si servono sopratutto durante la sosta della vettura ai box. Maggiore è il numero di meccanici nel tuo team, minore sarà il tempo impiegato a compiere le operazioni necessarie. Gli ingegneri sono indispensabili per un buon rendimento della vettura e per la compatibilità reciproca delle varie parti. Un ottimo motore tarato in maniera poco adatta al telaio può avere una resa mediocre, inferiore a quella raggiungibile. Nota che non puoi lasciare questo schermo se non hai almeno 1 ingegnere ed 1 meccanico. Nello schermo successivo vedrai la macchina completamente montata e verniciata, il pilota ed il motore scelti, e potrai scegliere, muovendo il joystick e premendo il pulsante sull'opzione desiderata, se confermare ("CONFERMA") o rifare le tue scelte ("RIFARE").
MS/Dos: un pò in base al budget rimasto ed anche a seconda della tattica di gara dovete poi scegliere la composizione del vostro team: migliore sarà il team e più veloce sarà il cambio gomme o le riparazioni effettuate ai box. Dopo aver effettuato l'acquisto d'occhio durante il corso del campionato. Ricordate che ogni volta che il vostro pilota uscirà di pista o romperà il motore dovrete sborsare del denaro per le riparazioni. Inoltre è obbligatorio essere sempre in attivo pena il mancato sviluppo di una vettura tra una gara e l'altra.

LA GARA

AMIGA: ora puoi scegliere se collaudare la tua vettura in un'Gran Premio di prova o se affrontare un intero Campionato Mondiale. Per fare questo dovrai scegliere, non appena apparirà la richiesta, tra "SINGLE GRAND PRIX" e "WORLD CHAMPIONSHIP" Nel primo caso dovrai successivamente optare per uno dei 16 tracciati a disposizione, scegliendo la bandiera della nazione che ospita il Gran Premio; dovrai poi qualificarti, fare qualche giro di "warm-up" e correre una breve gara di soli 4 giri. Durante la corsa puoi premere la barra spaziatrice della tastiera per far comparire i dati sull'andamento in gara della tua vettura. Nel secondo caso non dovrai fare altro che attendere la scheda tecnica del primo Gran Premio che disputerai. La scheda in questione mostra un disegno della pista, la sua lunghezza, i records in qualificazione ("QUAL.") ed in gara ("RACE") di ognuno di essi viene riportato il detentore, il nome su cui è stato realizzato, l'anno, il tempo e la velocità media ("AVerage SPeed").
C64: se all'inizio era stato selezionato "CIRCUITO UNICO", nuovamente il pilota potrà selezionare il Gran Premio da disputare e vedere una sua scheda di presentazione. Nella scheda appariranno: 'STATO' (di svolgimento del Gran Premio) e relativa bandiera, 'CITTA' (dove verrà svolto), mappa del percorso, 'LUNG. GIRO' (lunghezza di un giro in metri). Se invece avete partecipato ad un campionato, vi verranno mostrati i dati relativi al prossimo Gran Premio da correre.

LA QUALIFICAZIONE

GOMME	- MESCOLA	- TEMPERATURA	- FONDO STRADALE	
A	dura	da 25°	abrasivo	gara
B	intermedia	da 17° a 25°	normale	gara
C	morbida	fino a 17°	viscido	gara
D	morbida	da 25°	abrasivo	qualifica
F	morbidissima	fino a 25°	normale	qualifica

AMIGA: nello schermo "PREPARE TO QUALIFY" (prepararsi alla qualificazione) potrai scegliere quali gomme usare, come impostare gli alettoni, come regolare le sospensioni. "TYRES" (pneumatici), "WINGS" (alettoni): per regolare sia gli alettoni anteriori che quelli posteriori, muovi il cursore su: "REAR" (posteriore): basta agire sui corrispondenti pulsanti simulati, "SUSPENSIONS" (sospensioni): le sospensioni anteriori e posteriori possono essere regolate scegliendo un grado di 'durezza' da 1 a 5. Fatte queste scelte sarà la pilota cimentarsi in prove di qualifica: il massimo rendimento. Apparso lo schermo che mostra la tua macchina in pista e il cruscotto, tieni premuto il tasto sinistro del mouse per far salire di giri il motore mantenendolo tra 7000 e 8000 giri (il numero dei giri è indicato dalla barretta rossa nel contagiri, il numero dei giri può salire fino a circa da 5000 a 14.500 giri al minuto) e prendi il via! Se fai girare il motore ad un regime troppo basso o troppo alto, rischi di lasciarlo spegnere ("ENGINE OFF"). Una volta che la vettura è partita, premi il tasto sinistro del mouse per passare alla marcia "FIRST" sul cruscotto un indicatore ti mostrerà che sei nella marcia "HI"(alta). Per tornare alla marcia più bassa basta premere nuovamente il tasto destro. Non effettuare i cambi al momento giusto, o oltre a far'i perdere velocità, ti danneggia notevolmente il motore. Dopo ogni giro vedrai apparire i tempi che hai ottenuto e la griglia di partenza ("GRID START") che si va via via formando. Scegli "PIT" per tornare ai box e mettere ulteriormente a punto la vettura.
C64: nello schermo "PREPARAT PER LA QUALIFICAZIONE" potrai scegliere quali gomme usare, come impostare gli alettoni, come regolare le sospensioni. "TYRES" (gomme): ci sono due tipi di gomme da qualifica: D, F. Per selezionarne uno, muovi il cursore sul corrispondente tipo e premi il pulsante del joystick. "WINGS" (alettoni): per regolare sia gli alettoni anteriori che quelli posteriori, muovi il cursore su: "REAR INC": per caricare l'alettone posteriore, "REAR DEC": per scaricare l'alettone posteriore, "FRONT INC": per caricare l'alettone anteriore, "FRONT DEC": per scaricare l'alettone anteriore, "SUSPENSIONS" (sospensioni): le sospensioni anteriori e posteriori possono essere regolate scegliendo un grado di durezza da 1 a 5, che potrai modificare all'interno del menù degli alettoni. Fatte queste scelte, muovi il cursore su "OK" e premi il pulsante del joystick. Vedrai apparire una prospettiva soggettiva della pista ed il semaforo spento. Spingendo il joystick in avanti, il semaforo comincerà ad illuminarsi. Muovendo il joystick verso: avanti: la vettura accelera; indietro: la vettura frena; destra e sinistra: la vettura sterza. Premendo il pulsante del joystick e contemporaneamente spingendolo avanti o indietro si passerà alle marce superiori o inferiori. La marcia ("GEAR") è indicata a destra del cruscotto, mentre a sinistra è indicato il tipo di motore ("RPM x 100"), e più in basso la velocità espressa in Km/h. Attento a non spingerti eccessivamente contro il bordo della pista (la vettura viene rallentata notevolmente e le gomme ne risentono in modo particolare).
MS/Dos: dopo aver effettuato le scelte o caricato una vecchia partita sarà annunciato il nome del Gran Premio che si sta per affrontare con i nomi dei detentori dei giri più veloci in prova ed in gara e quindi, in una schermata successiva, il vostro budget ed i punti mondiali conquistati. Premendo poi il tasto 'F' si procederà poi alla scelta dell'alettone posteriore ed anteriore, ed alla verniciatura della vettura con una delle 14 tinte disponibili.
MS/Dos: scegliere uno dei 6 telai disponibili, premendo i tasti corrispondenti.

ULTIME SCELTE

AMIGA: con i fondi rimasti ora il team di assistenza che, durante le gare, metterà a punto la tua vettura. Naturalmente, più ingegneri ("ENGINEERS") e più meccanici ("MECHANICS") hai a disposizione, più veloci saranno i cambi di gomme da effettuare durante la corsa. L'ultimo schermo riguarda i colori del tuo team. Agendo sulle componenti R G B (rosso, verde e blu), puoi modificare alcune porzioni di colore della tua macchina. Hai a disposizione due colori, da selezionare con i tasti "1st COLOR" (primo colore) e "2st COLOR" (secondo colore). Una volta trovata la combinazione che più ti piace premi il tasto "OK".
C64: con i fondi rimasti crea il team di assistenza che, durante le gare, metterà a punto la tua vettura. Muovendo il joystick puoi aggiungere ("ALTRO") o togliere ("OGLI") al tuo team sia ingegneri che meccanici. Un team formato da 2 ingegneri ed una ventina di meccanici è già soddisfacente. I meccanici si servono sopratutto durante la sosta della vettura ai box. Maggiore è il numero di meccanici nel tuo team, minore sarà il tempo impiegato a compiere le operazioni necessarie. Gli ingegneri sono indispensabili per un buon rendimento della vettura e per la compatibilità reciproca delle varie parti. Un ottimo motore tarato in maniera poco adatta al telaio può avere una resa mediocre, inferiore a quella raggiungibile. Nota che non puoi lasciare questo schermo se non hai almeno 1 ingegnere ed 1 meccanico. Nello schermo successivo vedrai la macchina completamente montata e verniciata, il pilota ed il motore scelti, e potrai scegliere, muovendo il joystick e premendo il pulsante sull'opzione desiderata, se confermare ("CONFERMA") o rifare le tue scelte ("RIFARE").
MS/Dos: un pò in base al budget rimasto ed anche a seconda della tattica di gara dovete poi scegliere la composizione del vostro team: migliore sarà il team e più veloce sarà il cambio gomme o le riparazioni effettuate ai box. Dopo aver effettuato l'acquisto d'occhio durante il corso del campionato. Ricordate che ogni volta che il vostro pilota uscirà di pista o romperà il motore dovrete sborsare del denaro per le riparazioni. Inoltre è obbligatorio essere sempre in attivo pena il mancato sviluppo di una vettura tra una gara e l'altra.

LA GARA

AMIGA: ora puoi scegliere se collaudare la tua vettura in un'Gran Premio di prova o se affrontare un intero Campionato Mondiale. Per fare questo dovrai scegliere, non appena apparirà la rich