

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Amiga: Accendi il computer ed inserisci il disco.

Atari ST: Accendi il computer ed inserisci il disco "Disk 1". Inserisci il disco "Disk 2" quando richiesto.

C64: accendi il computer, disinnesta eventuali periferiche e collega il joystick in porta 2.

- *Disco:* Digita LOAD"*", 8, 1 e premi RETURN.

- *Cassetta:* Inserisci il lato 1 della cassetta e premi contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP; premi Play sul registratore. Quando apparirà il messaggio "Turn tape, rewind and press play", inserisci il lato 2 della cassetta, riavvolgila all'inizio e premi il tasto Play.

INIZIANO I PREPARATIVI...

Al termine del caricamento appare un puntatore a forma di mano. Usa il joystick per spostarlo ed il pulsante di fuoco per attivare le selezioni. Potrai scegliere la scuderia con la quale desideri partecipare al campionato. Ogni vettura è abbinata ad una scuderia con una caratteristica superiore rispetto alle altre:

FERRERI
MC LOREN
WILLIAM
LEYHOUSE

ENGINE
CHASSIS
TYRES
BRAKES

- motore più potente
- telaio migliore
- treno di gomme migliore
- impianto frenante migliore

Quando hai effettuato la scelta della squadra con la quale gareggiare, vengono visualizzate le immagini dei quattro componenti installati a bordo della vettura.

Premendo il pulsante di fuoco, hai la possibilità di scegliere un pilota fra gli otto disponibili. Ogni pilota ha un nome, ma se desideri, puoi cambiarlo digitando il nuovo nome tramite la tastiera.

C64: Scegli il pilota spostando il puntatore sulle bandiere. Una volta selezionato, puoi modificare il nome o confermarlo premendo RETURN.

Amiga/Atari ST: Scegli la nazionalità del pilota spostando il puntatore sulle bandiere. Una volta confermata scorri i piloti posizionandoti sulla freccia rossa. Spostandoti sul nome del pilota, hai la possibilità di modificarlo. Per confermare le tue scelte posizionali sulla scheda e selezionala. Apparirà la firma del pilota; premi fuoco per continuare.

TUTTI IN PISTA!

Prima di ogni gara vengono visualizzate le caratteristiche del circuito ed il punteggio minimo da ottenere per passare al prossimo Gran Premio.

Ogni gara è divisa in due parti:

Giro di qualificazione: Prima di partecipare al Gran Premio dovrai cercare di conquistare la migliore posizione sulla griglia di partenza. Per far questo dovrai percorrere un giro di pista da solo nel minore tempo possibile. Al termine verranno visualizzati i tempi degli altri concorrenti con le relative posizioni. Per velocizzare la visualizzazione di tali tempi e posizioni, tieni premuto il pulsante di fuoco del joystick.

Gran Premio: Ogni gara è suddivisa in 5 giri, al termine dei quali verranno date le posizioni ed i punti guadagnati.

COME GOVERNARE LA VETTURA

Joystick su: l'auto accelera progressivamente; da 0 a 160 km/h con il cambio in posizione LO, da 160 a 320 km/h con il cambio in posizione HI.

Pulsante fuoco: alterna lo stato del cambio nelle posizioni LO e HI. Per effettuare un regolare cambio di marcia premi il tasto di fuoco quando il contagiri è al massimo; per scalare la marcia, decelera fino a portare la barra del contagiri alla metà del regime.

Joystick giù: l'auto frena progressivamente.

Joystick destra/sinistra: per far sterzare l'auto. Alle alte velocità la sterzata è limitata.

LA STRUMENTAZIONE

Sotto all'area di gioco c'è un pannello che riporta tutte le informazioni necessarie al controllo della vettura.

CHECK PANEL

Nella parte inferiore sinistra dello schermo viene visualizzato il Check Panel che indica quali parti della vettura sono state danneggiate:

C64: Una sequenza di colori ti informa sullo stato del componente guasto. La differente colorazione è abbinata alla gravità del danno, in ordine bianco, giallo, viola e nero. Il limite di guardia è raggiunto dal colore giallo.

Amiga/Atari ST: Quando un componente della vettura è gravemente danneggiato, esso lampeggia sul Check Panel. E' consigliabile cambiarlo al più presto.

LED PANEL

Sotto il contachilometri sono visualizzate cinque icone che mostrano i componenti dell'autovettura. Quando lampeggiano indicano:

C64: Si è in presenza di un danno permanente. Nella parte alta dello schermo lampeggia un'icona quando cambia lo status del livello di usura del pezzo danneggiato.

Amiga/Atari ST: Il limite di guardia è stato raggiunto.

ALTRI STRUMENTI

Nella parte in basso a destra dello schermo viene visualizzato (da sinistra verso destra):

- la posizione del cambio nella posizione LO oppure HI;
- il livello del carburante (FUEL);
- il tempo trascorso dall'inizio della gara;
- la tua posizione in gara.

INFORMAZIONI DI CIRCUITO

Nella parte superiore dello schermo vengono visualizzate delle icone che segnalano:

- CURVE: curva a destra, curva a sinistra e strettoia (solo C64).
- PIT: la distanza per iniziare la decelerazione per entrare nei box.
- SEMAFORO: inizio della gara.
- CRONOMETRO: giro di qualificazione (solo Amiga/Atari ST)

EFFETTI NEGATIVI SUL FUNZIONAMENTO DELLA VETTURA

- Se il cambio della marcia non viene effettuato correttamente puoi danneggiare il motore compromettendo le prestazioni generali dell'auto.
- Se urti i bordi laterali della pista oppure entri in collisione con le altre vetture subirai un danno al telaio e alle gomme.
- Se sterzi troppo inizieranno a consumarsi le gomme.

FERMATA AI BOX

Prima di raggiungere il traguardo, sulla destra della pista, troverai un bivio che conduce ai box nei quali potrai effettuare le riparazioni sulla vettura. Giunto ai box verrà visualizzata la tua vettura circondata dalla squadra dei meccanici pronti ad effettuare le riparazioni necessarie. A questo punto il gioco entra in pausa. Potrai così riflettere e decidere in quale ordine effettuare i lavori. Non appena muovi il joystick, parte il cronometro e appare il puntatore che dovrai spostare sulle icone che visualizzano i componenti guasti:

TYRE	Gomme
CHASSIS	Telaio
BRAKE	Freni
FUEL	Carburante
ENGINE	Motore
GO	Fine delle riparazioni e ritorno in gara

STATUS DELLE ICONE

Lo status viene visualizzato con differenti colori:

ROSSO/VIOLA	Parte guasta
BLU/VERDE	Parte in riparazione
VERDE	Parte funzionante

Per effettuare le riparazioni, sposta il puntatore sull'icona del componente che desideri sistemare e premi il pulsante di fuoco. Il meccanico inizierà i lavori.

Quando il pezzo è stato aggiustato sposta nuovamente il puntatore sull'icona e premi il pulsante di fuoco per confermare l'operazione. Appena terminate tutte le riparazioni sposta il puntatore sull'icona GO e premi il pulsante di fuoco. Ti ritroverai così all'uscita dei box e potrai riprendere la gara.

TERMINE DELLA GARA

Al termine dei 5 giri verrà visualizzato l'ordine di arrivo dei concorrenti ed assegnati i punti. I primi sei arrivati hanno inoltre diritto ad un premio in denaro.

<u>Posizione</u>	<u>Punti</u>	----- PREMIO -----	
		<u>Amiga/Atari ST</u>	<u>C64</u>
1°	9	\$ 9.000	\$ 900
2°	6	\$ 6.000	\$ 600
3°	4	\$ 4.000	\$ 400
4°	3	\$ 3.000	\$ 300
5°	2	\$ 2.000	\$ 200
6°	1	\$ 1.000	\$ 100

L'accesso ai Gran Premi successivi al G.P. USA, avviene secondo il seguente schema:

NAZIONE

G.P. BRAZIL
G.P. S. MARINO
G.P. MONACO
G.P. MEXICO
G.P. FRANCE
G.P. ENGLAND
G.P. GERMANY
G.P. ITALIA

QUALIFICA PER PARTECIPARE

qualificato fra i primi dieci
qualificato fra i primi dieci
avere almeno 1 punto
avere almeno 3 punti
avere almeno 6 punti
avere almeno 12 punti
avere almeno 18 punti
avere almeno 26 punti

COME MIGLIORARE LA VETTURA

Al termine di ogni Gran Premio ti viene data la possibilità di accedere all'acquisto delle parti di ricambio (SHOP) o di continuare con il prossimo circuito. Durante la fase di acquisto vengono visualizzati i componenti attualmente installati sulla vettura.

C64: Nella parte inferiore destra è visualizzato uno schema della vettura con il tipo di componente installato.

Posizionandoti sulla freccia si torna alla gara.

Posizionandoti sulla chiave inglese, verranno visualizzati altri tipi di componenti.

Per acquistare un componente posizionati sulla scheda corrispondente e premi il pulsante di fuoco.

Amiga/Atari St: Viene data la possibilità di scegliere il tipo di pezzi da acquistare selezionando l'icona corrispondente. Nella parte in alto a destra dello schermo vengono visualizzate tre icone rappresentanti (da sinistra verso destra):

- USCITA: ritorna al menu principale dello SHOP
- ACQUISTO: acquista il componente visualizzato
- PROSSIMO: visualizza il prossimo componente

Nella parte inferiore destra dello schermo sono visualizzati il denaro che possiedi in quel momento ed il prezzo dei componenti che desideri acquistare.

ELENCO DEI COMPONENTI ACQUISTABILI

ENGINE (Motore)

I motori si differenziano per il numero dei cilindri, consumo di carburante e resistenza:

COWORTH	8 cilindri type 1	3,5 Litres V8	600 HP - 11000 Rpm
HONDOR	8 cilindri type 2	3,5 Litres V8	650 HP - 11000 Rpm
FERRERI	10 cilindri type 3	3,5 Litres V10	700 HP - 11500 Rpm
TURBO	10 cilindri type 4	3,5 Litres V10	750 HP - 11500 Rpm

CHASSIS (Telaio)

Un telaio più aerodinamico offre una tenuta di strada migliore alle alte velocità:

GREEN ARROW	Type 1	Cx 0,24	Endurance 34%	Height cm 104
JET CARS	Type 2	Cx 0,22	Endurance 53%	Height cm 101
LIGHTNING	Type 3	Cx 0,20	Endurance 68%	Height cm 98
SPACE	Type 4	Cx 0,18	Endurance 86%	Height cm 95

TYRES (Gomme)

Ci sono due marche, ognuna con due diverse mescole:

FIRELLI	Type 1	Antiskid 35%	Hot 38%	Balance 3/6'
FIRELLI	Type 2	Antiskid 55%	Hot 50%	Balance 5/1'
OLDYEAR	Type 3	Antiskid 68%	Hot 61%	Balance 6/5'
OLDYEAR	Type 4	Antiskid 86%	Hot 83%	Balance 8/1'

BRAKES (Freni)

La scelta dei freni è molto importante:

WEAK ONE	Type 1	Stopping 32%	Endurance 41%	Overheat F. 302
FRENO	Type 2	Stopping 56%	Endurance 56%	Overheat F. 339
STOPPIT	Type 3	Stopping 78%	Endurance 80%	Overheat F. 375
HARD 7	Type 4	Stopping 99%	Endurance 93%	Overheat F. 402

NOTA: ogni volta che si acquista un componente il valore del pezzo posseduto in precedenza viene rimborsato.

USO DEI CODICI NELLO SHOP

Dopo i primi due Gran Premi, acquistando dei componenti ti verrà chiesto un codice tratto dal manuale per ordinare il pezzo in magazzino; inserendo un codice errato è possibile che ti venga consegnato il pezzo sbagliato.

Esempio:

Appare: Enter Code A5

Digita: **20K0** e premi **RETURN**

F1 G.P. CIRCUITS

Il suo codice di programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright della S.C. Srl e non possono essere riprodotti, presi a nolo o trasmessi in nessuna forma senza il permesso scritto della S.C. Srl. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

Magnetica Development ha dedicato molto tempo alla realizzazione di questo gioco: spera che lo sforzo compiuto non sia stato vano e augura buon divertimento.

- Project Manager
- Programma

Antonio Farina
Computermania - Magnetica Developement

C64
Amiga
Atari ST

Omid Ehsani
Gerardo Iula
Emiliano Gusmini

- Grafica Giuseppe Tresoldi

- Musica

Paolo Galimberti

- Game Tester

Maurizio Nandesi

F1 G.P. CIRCUITS - © 1991 IDEA

IDEA è un marchio registrato della S.C. Srl