

WARN-UP

MANUALE ITALIANO

Commodore Amiga



© Copyright 1992

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

La confezione contiene due dischetti; uno denominato "WARM-UP" mentre l'altro "WARM-UP DISK 2". Il programma necessita di entrambi i dischetti anche se durante la fase di gioco viene utilizzato soltanto il secondo per minimizzare il cambio dei dischetti.

E' indispensabile scollegare o spegnere (nei modelli in cui è possibile), a computer spento, eventuali drive esterni. Essendo il gioco particolarmente complesso e avido di memoria si recuperano così diversi preziosi KB di memoria.

- Spegnere il computer, prima di caricare il gioco, per almeno 10 secondi;
- Accendere il computer e inserire il dischetto "WARM-UP";
- Dopo qualche secondo compare la presentazione del gioco;
- Premere il pulsante di fuoco (fire) del joystick per proseguire;
- Il programma continua nel caricamento;
- Alla richiesta su schermo "INSERT DISK 2 IN DF0", togliere il dischetto dal drive ed inserire il dischetto "WARM-UP DISK 2";
- Dopo qualche secondo compare il menu di gioco.

Avvertenze:

Non togliere mai, durante la partita, il dischetto dal drive dato che il computer deve utilizzarlo per caricare, di volta in volta, le varie situazioni di gioco. Inoltre è indispensabile che il dischetto "WARM-UP DISK 2" non sia protetto da scrittura dato che il computer lo utilizza per salvare i vari record durante la gara.

Il gioco funziona indistintamente su Amiga aventi 512KB o 1MB di Ram. Tuttavia nei modelli aventi 1MB o più di Ram il programma aggiunge automaticamente alcune caratteristiche in più, rispetto alla versione 512KB, tra cui un maggior numero di monoposto e scuderie in gara, maggior velocità generale di gioco, minor numero di caricamenti e tempi d'attesa.

Utilizzare il joystick in port 2.

PREFAZIONE

In alcuni dei precedenti giochi GENIAS avevamo inserito nella prima parte del manuale la Prefazione facendo una cosa innovativa e inconsueta nel campo dei videogiochi. L'iniziativa ha avuto successo, a giudicare dalle numerose lettere che ci sono giunte, e, come spesso succede in questi casi, "qualcuno" ha pensato bene di imitarla (male) con l'unico scopo di fare della "pubblicità" e della retorica piuttosto che stabilire un vero dialogo con gli utenti. All'interno dello Staff Genias abbiamo così organizzato un'apposita sezione che si occupa di leggere/archiviare/rispondere alle Vostre lettere. Ciò significa che se avete delle critiche costruttive da fare, idee, suggerimenti o altro potrete scrivere all'indirizzo sotto indicato. Tutta la corrispondenza verrà sistematicamente inserita in un'apposito programma che provvederà a memorizzarne le parti salienti in un'archivio dati. Questo ci permetterà di sapere, in pochi secondi, quali sono stati i pregi e/o difetti riscontrati in ogni singolo programma da noi realizzato e ci permetterà, nei futuri giochi, di migliorarne la qualità'. Inoltre, l'archivio fornirà indicazioni utili su quali siano le vostre preferenze nel campo dei games e quindi influenzarci nelle scelte che faremo prima di ciascuna realizzazione. Tutta la corrispondenza che ci giunge viene letta anche se, spesso per l'enorme quantità delle lettere, non è possibile rispondere a tutti.

Nel lasciarVi nel fantastico mondo della Formula 1, Vi porgiamo un caloroso saluto da parte di tutto lo Staff della Genias.

Per i suggerimenti, idee, critiche scrivere a:

MultiMedia
divisione Genias
(sezione corrispondenza)
via Galilei 10
40055 Castenaso (Bologna)

Per collaborare come programmatore (inviare eventuale demo) scrivere a:

MultiMedia
divisione Genias
(selezione collaboratori)
via Volta 2
40055 Castenaso (Bologna)

MENU DI GIOCO

Il menu di gioco permette di effettuare diverse scelte. Due file di icone (figure) indicano le varie possibilità. La prima cosa da fare è selezionare una delle icone della fila superiore. Per far ciò è sufficiente muovere la leva del joystick, a sinistra o a destra, e confermare con il pulsante di fuoco (fire) l'icona evidenziata da un riquadro rosso. Una volta selezionata l'icona della fila superiore è possibile, con la stessa procedura, sceglierne una della fila inferiore.

Ma vediamo in dettaglio, partendo dalla prima fila di icone, le funzioni di ciascuna di esse:

CHAMPIONSHIP

Permette di disputare un intero campionato di F1, per un totale di 16 gare in altrettanti circuiti internazionali. Al termine di ciascuna gara, in base al piazzamento conseguito, vengono assegnati dei punti: 10 al primo, 6 al secondo, 5 al terzo e così via fino al sesto classificato. Al termine delle 16 gare vince il titolo chi ha conseguito il maggior numero di punti. E' possibile scegliere la propria monoposto tra le diverse scuderie disponibili tenendo però presente che ciascuna macchina possiede delle caratteristiche proprie (velocità, tenuta di strada, robustezza, accelerazione ecc.). Una volta selezionata la monoposto il computer provvederà a controllare (pilotare) automaticamente tutte le altre. Prima di ogni gara vi è una sessione di prove (Warm-Up) dove è possibile modificare l'assetto della propria macchina per adeguarla alle caratteristiche del tracciato. Inoltre durante queste prove viene formata la griglia di partenza in base ai tempi su giro ottenuti.

ONE RACE

Viene disputata una sola gara scelta tra le 16 disponibili. E' possibile scegliere la monoposto, il circuito e quindi gareggiare. Come nel modo CHAMPIONSHIP è necessario affrontare la sessione di prove. La differenza principale, rispetto alla modalità CHAMPIONSHIP, è il fatto che il gioco termina alla fine della corsa con la premiazione dei primi 3 arrivati.

PRACTICE

Un metodo per impratichirsi sulla monoposto. Nessuna macchina in pista e la possibilità di fermarsi ripetutamente ai box per modificare l'assetto della macchina.

DEMO

Una opzione dimostrativa del gioco. Le macchine completamente gestite dal computer si affrontano su tutti 16 i tracciati. Premere il tasto ESC per uscire da questa opzione.

Nella seconda fila di icone troviamo invece i livelli di difficoltà:

BABY

Per delle gare facili. Gli avversari hanno appena preso la patente ...

NORMAL

Qui le cose si fanno più difficili con avversari più agguerriti ...

SUPER

Per il pilota professionista. Gli avversari non perdonano la minima distrazione ...

LE MONOPOSTO

Vi sono diverse macchine da F1 disponibili, ciascuna con proprie caratteristiche tra le quali:

SPEED massima velocità raggiungibile

ACCELERATION ... massima accelerazione

AERODINAMICS ... assetto aerodinamico

STRENGHT robustezza agli urti

GEAR tipo di cambio, manuale o automatico. Se è del tipo

manuale bisogna provvedere a cambiare marcia tramite il joystick mentre con il cambio automatico questo viene fatto automaticamente dal computer.

Con un buon uso del cambio manuale si possono ottenere delle prestazioni più elevate rispetto a quello automatico, a scapito però di una maggior difficoltà di guida.

Tutti questi parametri sono in ogni caso influenzati dai settaggi eseguiti ai box (tipo di gomme, alettoni, sospensioni ecc.).

Una volta scelta la vettura, utilizzando la leva del joystick sinistra/destra confermando con il pulsante di fuoco (fire), è necessario inserire il proprio nome.

CONTROLLO DELLA MONOPOSTO

La macchina viene controllata completamente tramite il joystick. La risposta del joystick è del tipo "analogico". Ciò significa che più si tiene premuta la leva in una certa direzione e più aumenta l'effetto.

Ad esempio se si vuole effettuare una piccola correzione verso destra è sufficiente un piccolo tocco ("impulso") sulla leva del joystick in quella direzione. Tenendo più a lungo la leva, si aumenta notevolmente il grado di sterzata delle ruote.

Quindi con la leva sinistra/destra si sterza la macchina (con movimento relativo alla direzione della macchina stessa: cioè come se ci trovassimo all'interno della macchina).

La leva verso l'alto invece rappresenta l'acceleratore, mentre verso il basso il freno. Più si tiene la leva verso il basso è più forte diventa la frenata fino a "inchiodare" le ruote.

Con le diagonali del joystick si ottengono effetti combinati.

La sensibilità dello sterzo è possibile regolarla durante le prove pre-gara nel box per adattarla in base al proprio stile di guida e caratteristiche del tracciato.

CAMBIO MANUALE O AUTOMATICO

Se si possiede il cambio automatico è possibile accelerare anche con il pulsante di fuoco (fire) del joystick anziché utilizzare la leva del joystick verso l'alto.

Invece con il cambio manuale il pulsante di fuoco (fire) è necessario per cambiare marcia. In questo caso con il pulsante premuto e la leva del joystick verso l'alto la marcia aumenta mentre con la leva verso il basso diminuisce.

LE PROVE DI QUALIFICAZIONE (WARM-UP)

Le prove servono, oltre che a settare la monoposto ai box, per determinare la griglia di partenza in base ai tempi conseguiti dalle varie macchine. Sono a disposizione 6 giri per riuscire a ottenere il miglior tempo possibile. Nei box è possibile modificare l'assetto della macchina, cioè interagire con diversi parametri atti a preparare la monoposto per uno specifico circuito e/o stile di guida. Una serie di icone, in basso sullo schermo, permettono di accedere a diverse opzioni.

Sulla destra, selezionando VIEW TIMES, si possono monitorare in tempo reale, i migliori tempi degli altri concorrenti (comandati dal computer). Naturalmente è necessario attendere che questi abbiano fatto almeno un giro prima di vederne i risultati. Premere il pulsante di fuoco (fire) per uscire da questa opzione.

Sulla sinistra, selezionando GO, è possibile uscire in pista. Premendo il tasto ENTER (RETURN) sulla tastiera è possibile interrompere la sessione di prove e passare direttamente alla gara. Naturalmente con i tempi realizzati fino a quel punto.

Le icone centrali, qui di seguito descritte, solo quelle che permettono di modificare l'assetto della vettura:

TYRES (Gomme);

- tipo A ... morbide, consentono maggior aderenza ma si consumano presto
- tipo B ... intermedie
- tipo C ... dure, minor aderenza ma si usurano poco

WINGS FRONT (Alettoni anteriori);

Valori d'inclinazione più elevati comportano una maggiore stabilità e tenuta ma a scapito di una minor velocità di punta e viceversa.

WINGS REAR (Alettoni posteriori);

Una inclinazione elevata permette maggior accelerazione e stabilità ma a scapito di una maggior usura delle gomme e delle velocità di punta.

SHOCKS (Sospensioni);

Più elevato è il fattore e più dure risultano le sospensioni. La stabilità, tenuta, ripresa e consumo delle gomme sono molto influenzati da questo fattore. Da decidere di volta in volta a seconda del tipo di tracciato.

SENSIBILITY (Sensibilità Sterzo);

Modifica la sensibilità dello sterzo a seconda dello stile di guida, tracciato o dal tipo di joystick utilizzato.

IN GARA

Le vetture vengono posizionate sulla griglia di partenza in base all'ordine dei tempi ottenuti durante le prove. Dopo qualche secondo scatta il verde e inizia la gara. Ogni tracciato deve essere percorso per un certo numero di giri prima che la gara sia completata. In ogni caso è sempre possibile interrompere la corsa premendo il tasto ENTER (RETURN); la gara viene sospesa considerando valide le posizioni all'ultimo passaggio sul traguardo.

Durante la gara bisogna far attenzione a diverse cose. Innanzitutto è preferibile uscire di pista il meno possibile per evitare di consumare troppo le gomme (perdita di aderenza) e di danneggiare troppo l'auto. Ci sono due indicatori (TYRES e DAMAGE) che indicano il grado di usura delle gomme e di danneggiamento dell'auto. Per riparare questi "guasti" è sufficiente fermarsi ai box. La macchina ai box viene controllata dal computer e "presa in consegna" appena superato l'ingresso. Per aumentare la velocità di sostituzione delle gomme (e riparazioni in genere) è sufficiente premere ripetutamente il pulsante fire del joystick. Terminata la riparazione la macchina riparte automaticamente e viene restituita al giocatore all'uscita dei box. Può accadere che ferme ai box vi siano altre vetture; in questo caso è necessario aspettare il proprio turno per uscire dai box.

Premendo il tasto P durante il gioco si attiva il modo pausa. Premere il pulsante di fuoco (fire) del joystick per proseguire. Per tornare in qualsiasi momento al menu principale, abbandonando quindi qualificazioni, campionato, gara o pratica, è sufficiente premere il tasto ESC.

Buon Divertimento!

I marchi nominati nel programma "Warm-Up" e tutti gli altri nomi di società o persone sono di proprietà dei legittimi possessori e sono utilizzati esclusivamente per la massima aderenza alla realtà che si intende simulare con questo software.

Credits
Warm-Up Game
Coding
Davide Dardari
Graphics
Marco Dardari
Animations
Francesco Dardari
Music
Marco Filippini
Warm-Up Intro Sequence
Coding
Fabrizio Farenga
Addictional Coding
Francesco Simula
Graphics
Alfredo Siragusa
Music
Nicola Tomljanovich
Intro Sequence Concept
Raffaele Valensise
Game Concept
Stefan Roda
Dardari Bros
Product Manager
Stefan Roda
Produced by
Riccardo Arioti

MultiMedia Ltd. reserves all rights to make improvements in the merchandise described in this manual at any time it wishes, without giving prior notice. The computer program "WARM-UP" and it's associated documentation and materials are protected by national and international copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, copying, hiring, lending, translation, broadcasting and public performance are prohibited without the express written permission of MultiMedia. All rights of the author are reserved worldwide. Commodore 64 and AMIGA are a trademark of AMIGA-COMMODORE INC. IBM is a trademark of International Business Machines Corp. MS-DOS is a trademark of MICROSOFT Corp. GENIAS and "WARM-UP" are trademarks of MultiMedia.

Copyright 1992 MultiMedia, via Volta 2/a, 40055 Castenaso (Bologna), Italy