

# ATTENZIONE!! IMPORTANTI MODIFICHE E/O AGGIUNTE AL MANUALE DI «F.1 MANAGER»

Qui di seguito sono elencate alcune importanti modifiche e/o aggiunte al manuale del gioco che avete acquistato, materiale che non è stato possibile inserire nel manuale in tempo utile per la stampa. Leggere attentamente quanto segue, e tenere il tutto a portata di mano!

## C64/128

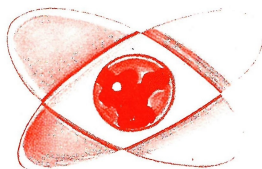
## CARICAMENTO

**C64/128:** Preparare un disco (già formattato) oppure una cassetta per eventuali salvataggi del gioco in corso.

**C128:** entrare in modo C64 (consultare il manuale del computer) e seguire le istruzioni che seguono.

**C64: Disco:** scrivere 'LOAD ":"\*,8,1' (e premere il tasto RETURN). NON chiudere la tacca di protezione dalle scritture accidentali sul disco originale del gioco, in quanto il programma ha bisogno di poter accedere liberamente al disco stesso.

**Cassetta:** inserire il lato A della cassetta, riavvolgerla completamente, scrivere 'LOAD' (e premere il tasto 'RETURN'). Premere poi il tasto 'PLAY' sul registratore. Il programma stesso avvertirà quando girare la cassetta, riavvolgerla, ecc.



## SCELTA DEL TELAIO: SCELTA ALETTONE POSTERIORE

E' possibile scegliere tra 10 alettoni di forme e dimensioni diverse. Più l'alettone è piccolo lateralmente, minore è il carico aerodinamico, rendendolo ideale per i circuiti veloci; viceversa, l'alettone grande è preferibile per i circuiti lenti.

## IL WARM-UP: REGOLAZIONE ALETTONI E AMMORTIZZATORI

Alettoni anteriori e posteriori: il valore regolabile indica l'altezza dal terreno. Più sono alzati rispetto al suolo, minore è l'aderenza, rendendoli preferibili per le piste veloci; al contrario, una alta aderenza li rende ideali per i circuiti più lenti.

Ammortizzatori: un valore alto di carico li rende ottimali per i circuiti sconnessi. Nei circuiti veloci è consigliabile mantenere gli alettoni molto alti e tenere gli ammortizzatori scarichi; il contrario per le piste più lente.

## SOSTE AI BOX

Azionando "PIT" (che comincerà a lampeggiare), appena la macchina del giocatore passerà vicino ai box vi si fermerà per il cambio delle gomme. Ai box: ai lati delle gomme compariranno degli indicatori dello stato dei pneumatici; premere il pulsante del joystick dopo essersi posizionati sugli indicatori rispettivi alle gomme che si intende sostituire. E' possibile sostituire i pneumatici di ogni lato con una singola operazione: agire sul rettangolo posizionato tra i due indicatori stessi. Per tornare in gara, premere il pulsante del joystick dopo essersi posizionati sulla macchina. Il tempo impiegato in queste operazioni è proporzionale al numero di meccanici che formano il team. Bisogna comunque essere veloci: dopo un certo tempo, la macchina ripartirà anche se non si è sostituito ancora nulla.

## FINE GARA: SALVATAGGIO SU DISCO O CASSETTA DELLA SITUAZIONE

Seguire le istruzioni sullo schermo e introdurre un dischetto già formattato o una cassetta; scrivere poi, tramite la tastiera, un numero di 3 cifre (tranne '000' che serve per fare ritorno alla scelta del pilota). Può succedere che sia già presente un numero messo dal computer, come '221', '222', ecc. E' comunque possibile cancellare numeri indesiderati o introdotti per sbaglio, utilizzando il tasto 'INST/DEL'. Premere poi il tasto 'RETURN'. ATTENZIONE: nei salvataggi su disco non è possibile salvare una partita con un nome già presente sul disco stesso; il drive lampeggerà e non salverà nulla.

## MS/DOS

## CARICAMENTO

Il programma, in versione 5½, è contenuto in due dischi: un disco dati (DATA-DISK), riconoscibile dall'apposita scritta, e il disco principale. A computer spento introdurre il disco principale nel drive A e riaccendere il computer; sarà poi il programma ad avvertire quando inserire il secondo disco. ATTENZIONE: non

inserendo il disco richiesto, il programma si bloccherà, con la conseguente perdita di dati.

Per la versione 3½, il programma è contenuto in un disco solo; ignorare pertanto le richieste di inserimento di un secondo disco, premendo ENTER come se lo stesso fosse stato effettivamente inserito.

ATTENZIONE: il DATA-DISK è usato dal programma anche per salvare la partita. Mentre per caricarne una non è necessario che il disco sia aperto alla scrittura, se lo è e si tenta di salvare si bloccherà il programma, e sarà necessario ricominciare tutto dall'inizio.

#### SECURITY CHECK: INSERIMENTO CODICI

Quando il programma mostra una figura e chiede il codice corrispondente, cercare lo stesso sulla tavola allegata al programma ed inserirlo, in maiuscolo, utilizzando la tastiera. Eventuali errori potranno essere corretti spostando indietro il cursore. ATTENZIONE: si ha un solo tentativo a disposizione, pena il bloccaggio del programma.

#### AMIGA

#### CARICAMENTO

Il programma è diviso in due dischetti da 3½. Il primo va inserito nel drive (df0:) prima di accendere il computer; il secondo (riconoscibile dalla scritta DATA-DISK) quando richiesto dal computer. Il gioco utilizza un solo drive, è quindi inutile inserire contemporaneamente i due dischi se si possiedono drives aggiuntivi.

Ogni volta che appare una scritta (tipo "il pilota è già stato ingaggiato", "il progetto è irrealizzabile", "inserire disco 1 o 2", "inserire disco per il salvataggio", ecc.) occorre, per continuare, premere il pulsante sinistro del mouse.

#### SECURITY CHECK: INSERIMENTO CODICI

Si hanno due possibilità per inserire il codice richiesto, dopodiché il programma si bloccherà, con la conseguente perdita della partita in corso.

#### OPZIONI INIZIALI

Durante le scelte è possibile tornare alla scelta del pilota, premendo il pulsante destro del mouse.

#### SCELTA DEL PILOTA

Si sceglie prima il pilota e poi il nome del team (inserire il nome con la tastiera e premere RETURN).

#### MOTORE CUSTOM

Spostarsi con il mouse sui valori che si intende cambiare (cilindri, n° max. giri e valvole per cilindro) e premere il pulsante sinistro. In alto a sinistra comparirà il prezzo del progetto che si tenta di realizzare.

## LA QUALIFICAZIONE

Sospensioni: regolabili da '1' (sospensioni molto cariche) a '5' (sospensioni scariche).

Nella qualificazione, se si verificano incidenti, si hanno tre tentativi. Le marce sono 6 (più folle). Si parte in quinta poiché i tempi vengono presi durante la corsa.

## IL WARM-UP E LA GARA

Dopo la griglia di partenza si correrà un giro, partendo da fermi. Nel warm-up e nel giro di ricognizione eventuali incidenti non influenzeranno lo svolgimento della gara.

Se non si vuole correre il warm-up o il giro di ricognizione è sufficiente premere il tasto destro del mouse.

Tenere il motore al massimo dei giri per più di 12 secondi surriscalda e rovina il motore.

Se ci si ritira dalla gara, quando compare lo schermo con i dati relativi al distacco dal pilota che conduce la gara, basta premere il tasto destro del mouse per arrivare subito alla premiazione. E' comunque utile continuare a vedere la gara per imparare le tattiche dei diversi piloti.

Le scritte sullo stato della nostra macchina non appaiono durante la gara, in quanto è tutto visibile sul monitor ai box.

## FINE GARA: IL SALVATAGGIO DELLA PARTITA

Se si intende salvare la situazione su disco occorre eseguire esattamente quanto segue:

1) scegliere l'opzione 'salva la partita';

2) la spia del drive si spegnerà; inserire ORA (e non prima) un dischetto (è indifferente vergine o formattato) per il salvataggio. Controllare che sia abilitata la scrittura (il foro deve essere coperto). Premere quindi il pulsante sinistro del mouse. ATTENZIONE: eventuali dati presenti su tale dischetto saranno cancellati. Segnarsi sull'etichetta del disco stesso un riferimento alla partita appena salvata; se verrà salvata una nuova partita sullo stesso dischetto, la precedente verrà cancellata.

3) durante il salvataggio, lo schermo sarà vuoto; terminato il salvataggio, estrarre il disco ed inserire il disco richiesto (premere poi il pulsante sinistro del mouse).

Eventuali sbagli, come ad esempio non inserire un disco e premere lo stesso il pulsante sinistro del mouse, oppure inserire per il salvataggio un disco protetto dalla scrittura (e cioè con il foro visibile) possono bloccare il programma con conseguente perdita dei dati e della partita in corso.

E' consigliabile comunque prepararsi un disco già formattato, per avere la sicurezza che lo stesso non sia difettoso pregiudicando così il corretto svolgimento delle operazioni di cui sopra.

## ALLA FINE DI OGNI GRAN PREMIO

Alla fine di ogni Gran Premio, se si è raggiunto un budget sufficiente, sarà possibile scegliere un nuovo motore e/o un nuovo team.