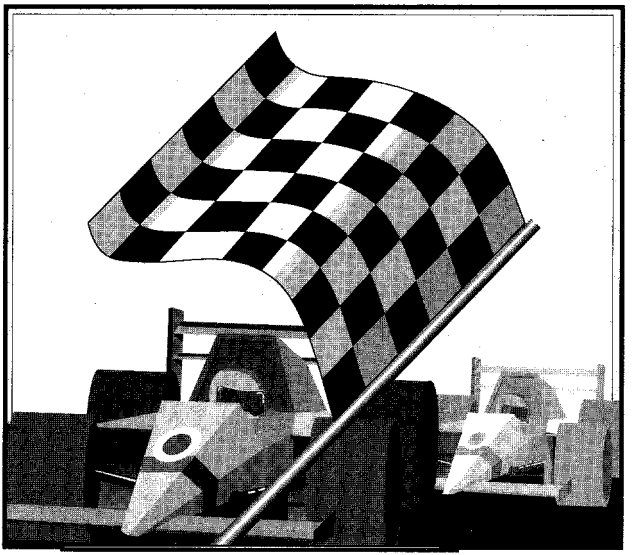
GRAND PRIX



Les caractéristiques de jeu décrites dans la documentation peuvent varier sur certains ordinateurs.

Copyright de Jeu © Geoff Crammond
Copyright du Manuel © MicroProse Software 1991

Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire GL8 8DA
Tel: 0666 504326 Fax: 0666 504331

CREDITS

Conception de Jeu et Programmation de.....Geoff Crammond
Topographie du Circuit de.....Norman Surplus
Programmation supplémentaire de.....Pete Cooke
Graphismes et Animations Bitmap de.....Mark Scott
Musique de.....Dave Lowe
Effets Sonores de.....Ten Pin Alley
Tests de Qualité de.....Andrew Luckett
.....Steve Perry
.....Pete Moreland
Design d'Intro de.....Jim Bambra
Produit et Dirigé par.....Steve Perry Assisté de Martin Moth
Publié par.....Paul Hibbard
Assisté de Pete Moreland pour MicroProse Ltd.
Manuel écrit par.....Alkis Alkiviades
Illustrations de.....Artistix Tel : 0705 252125
Conception du Manuel.....Joanna Smith
Emballage.....Julie Burness
Photographie par.....John Townsend

Avec tous nos remerciements à Footwork Grand Prix International et Honda UK.

TABLE DES MATIERES

page

Introduction **7**
Les différents documents **8**
Vue d'ensemble **9**
Leçon de conduite rapide **12**
Contrôle Joystick 13
Contrôle Clavier 14
Un tour de Monza pour Novices 5
Contrôle de vos freins 19
Contrôle de la boîte de vitesses 19
Retourner aux Stands 21
Essais chronométrés/Session de qualification 22
Course Hors-Championnat 23
Guide rapide pour gagner le Championnat du Monde 24
Contrôle de la voiture de Formule Un **26**
Méthodes de contrôle 27
Son 28
Les commandes de conduite de base 28
Commandes du Cockpit **30**
Le Cockpit 31
Affichages digitaux 37
Les Stands **40**
Résumé 41
Options de préparation de la voiture 42
Tableau d'analyse des problèmes mécaniques 46

TABLE DES MATIERES

page

Vues de caméra et répétitions de séquences....48
- Vues du bord de la piste....49
- Vue “Chase” (poursuite)....49
- Vue “Reverse Chase” (poursuite inversée)....49
- Vues d’une autre voiture....50
- Mode Replay (répétition)....50
- Mode Replay pour une action éloignée....51
- Mode Démo....51

Conditions météorologiques, Accidents et Discipline....52

Le Menu Principal....55
- Sélection du pilote et de l’écurie....55
- Chargement/Sauvegarde d'un jeu....56
- Options de préparation....57
- Essais sur circuits....59
- Course de Grand Prix Hors-Championnat....60
- Saison de Championnat du Grand Prix....62
- Rétrospective de l'histoire du Championnat....64

Mode multi-joueurs....65

Les circuits du monde....67
- Le circuit de Phoenix....68
- Le circuit d'Interlagos....70
- Le circuit d’Imola....72
- Le circuit de Monaco....74
- Le circuit de Montréal....76

TABLE DES MATIERES

page
Le circuit de Mexico City....78
Le circuit de Magny-Cours....80
Le circuit de Silverstone....82
Le circuit de Hockenheim....84
Le circuit de Hungaroring....86
Le circuit de Spa-Francorchamps....88
Le circuit de Monza....90
Le circuit d'Estoril....92
Le circuit de Barcelone....94
Le circuit de Suzuka....96
Le circuit d'Adélaïde....98

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION

Vous avez regardé la saison du Grand Prix de Formule 1 á la télévision. Vous avez suivi le Championnat et la compétition entre les vingt-quatre plus grands pilotes du monde. Vous avez lu les compte-rendus sportifs, les articles des magazines, vous avez vu des images de train de vie prestigieux dans la presse à sensation. Mais savez-vous ce que c'est que d'attacher sa ceinture dans le cockpit éclatant, de revêtir le casque aux couleurs vives et d'attendre sur la grille de départ jusqu'à ce que le feu vert vous propulse dans les seize courses de la saison du Grand Prix? A présent, vous pouvez empoigner le volant pour le défi ultime à vos talents de pilote!

Microprose Formula One Grand Prix ne laisse aucune place à l'à-peu-près. Le légendaire Geoff Crammond, célèbre pour "Revs" et "Stunt Car Racer", a conçu une simulation qui vous met directement à la place du pilote. Cependant, la simulation ne concerne pas uniquement les courses, elle tente aussi de montrer les décisions complexes devant être prises par les équipes lors de la préparation d'une voiture pour un circuit particulier. Votre voiture peut-elle supporter une augmentation des ailes? Devriez-vous réajuster les rapports de vitesses?

Et le Pilote Novice, qui n'a jamais vraiment piloté de voiture? Nous avons inclus une Première Leçon pour Débutant, qui guide le Novice sur plusieurs tours du célèbre circuit de Monza.

Contrairement à la plupart des jeux de course automobile, MicroProse Formula One Grand Prix montre les sites des 16 circuits originaux, avec de nombreux détails. Si vous avez le temps, vous pourrez admirer le yacht dans le port de Monaco ou le Dome de la ville de Mexico!

LES DIFFERENTS DOCUMENTS

CE MANUEL

comprend une leçon de conduite rapide pour débutants, des diagrammes des circuits, des instructions détaillées du fonctionnement et de l'histoire du Grand Prix de Formule 1 moderne. Il s'applique à tous les systèmes d'ordinateur.

LE SUPPLEMENT TECHNIQUE

vous donne des instructions spécifiques sur le chargement et/ou l'installation de la simulation sur votre ordinateur. Il contient également une référence complète de tous les graphismes et de toutes les touches utilisés dans le jeu.

LA CARTE DE REFERENCE CLAVIER

donne en un coup d'œil les fonctions de toutes les touches utilisées dans le jeu. Conçue pour être posée près de votre écran d'ordinateur.

VUE D'ENSEMBLE

MicroProse Formula One Grand Prix est une simulation complète de toute la Saison du Championnat. A la fin des 16 courses, il y a deux trophées à gagner: le Championnat des Pilotes et celui des Constructeurs.

C'est toujours difficile de gagner, ne serait-ce qu'une seule course de Grand-Prix; et au niveau le plus élevé, vous vous rendrez compte que c'est extrêmement difficile. Cependant, pour les pilotes moins expérimentés, nous avons inclus 5 niveaux de difficulté avec 6 aides de conduite importantes, qui, une fois activées, vous permettront de piloter la voiture en toute liberté sut une ligne idéale pré-établie. Vous pouvez même choisir de redistribuer les performances au volant de tous les autres pilotes.

Vous pouvez gagner le Championnat au niveau de difficulté le plus faible mais ce n'est qu'au niveau le plus élevé que vous recevrez la consécration suprême.

Les principaux éléments de la simulation sont:

Leçon Rapide de Pilotage

Il s'agit d'un petit tour sur le circuit de Monza pour les Novices. C'est le meilleur moyen de s'habituer à piloter la voiture de Formule 1 et de se familiariser avec le circuit.

Cockpit et Commandes de Voiture

Essayez d'apprendre et de comprendre toutes les commandes du cockpit jusqu'à ce qu'elles n'aient plus de secret pour vous. Habituez-vous à regarder dans les deux rétroviseurs et à être attentif à ce qui se passe derrière vous.

Préparation de la voiture

Vous devez savoir comment votre voiture se comporte sur chaque circuit avec des réglages différents d'ailes, de pneus, de freins et de vitesses. N'ayez pas peur de faire des expériences! A mesure que vous vous améliorerez et affinerez vos talents de pilotage, vous vous rendrez compte de l'importance de choses telles qu'une bonne pression descendante des ailes.

Rentrer aux Stands

Il est essentiel de savoir où se trouvent les Stands sur chaque circuit et d'êcapable d'y aller et d'en sortir rapidement et sans se tromper.

Essais sur Circuits

Servez-vous de ces sessions pour essayer les différents réglages de voiture, vous entraîner aux différents styles de pilotage et vous familiariser à tous les circuits. Vous êtes seul sur le circuit, il n'y a donc pas le stress d'être le plus rapide. Essayez de vous faire une idée de ce que serait un bon temps de tour pour chaque circuit.

Essais Libres

Familiarisez-vous avec les performances des autres voitures et la stratégie qu'elles utilisent pour les dépassements. Ces essais servent à préparer votre voiture avant les essais de qualification et vous aurez un avant-goût de ce peut donner un circuit avec d'autres voitures lancées à pleins gaz.

Problèmes avec votre voiture

Cela vous donne la possibilité d'observer la manière dont se comporte votre automobile sur le circuit. Vous serez orienté vers des solutions possibles.

Essais de Qualification/Chronométrés

Essayez de bien vous placer sur la grille de départ. C'est à ce moment-là que la tension sera la plus forte. Tenez compte de la durée vie limitée des pneus de qualification.

Essais d'avant-course

C'est votre dernièchance d'essayer et de modifier les réglages choisis avant la course.

Course Hors-Championnat

Mesurez-vous à tous les autres pilotes et mettez les gaz pour gagner une course complète de Grand Prix. Apprenez à faire un bon départ au feu vert. Surveillez le déroulement de la course. Evitez les collisions car elles rendront la voitore plus difficile à conduire et moins performante.

Arrêts aux Stands pendant une Course

Entraînez-vous à rentrer aux stands rapidement et efficacement pour un changement de pneu chronométré et à rejoindre le circuit aussitôt après.

La Saison Complète de F1

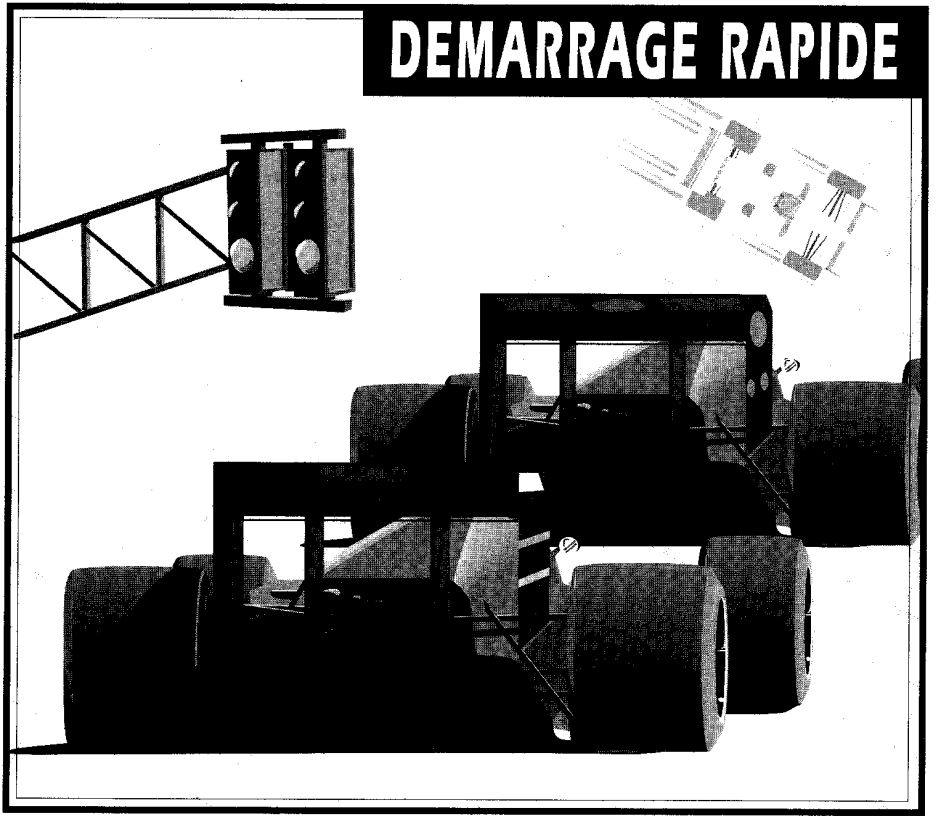
Si vous réussissez avec compétence toutes les épreuves décrites ci-avant, vous êtes prêt à entreprendre une saison complète au niveau de votre choix. Pourrez-vous sutvivre à seize courses difficiles?

Championnats de fin de saison

Le classement final du Championnat des Pilotes et des Constructeurs.

Le Manuel

Pour plus de renseignements sur les équipes participant au Grand Prix, les circuits, les conseils de conduite et l,ambiance générale du Grand Prix.


DEMARRAGE RAPIDE

CONTROLE JOYSTICK/CLAVIER

Ce manuel fera référence à l'Accélérateur, au Frein, an Changement de Vitesses et à la Direction. Vous pourrez contrôler ces fonctions à l'aide du clavier et du joystick. La touche K sert à permuter mode Clavier/mode Joystick. La simulation est initialement en mode Joystick, car c'est la méthode recommandée.

Si vous avez un Joystick connecté à votre ordinateur, reportez-vous au diagramme 1 ci-contre.

Joystick = Contrôleur

Bouton Feu = Sélecteur

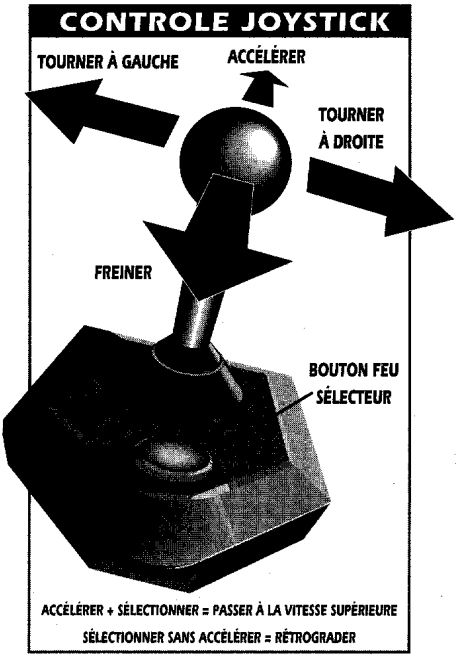
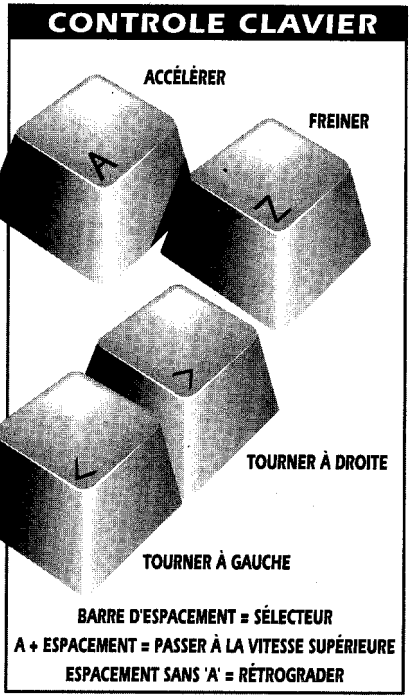


Diagramme 1



Si vous utilisez le clavier, reportez-vous au diagramme 2 ci-contre.

A/Z = Contrôleur - Accélérer/Freiner

</> = Contrôleur - Tourner à Gauche/Tourner à Droite

Barre d'espacement = Sélecteur

Cette simulation ne fonctionne pas avec le contrôle-souris, sauf pendant la sélection des menus. Les touches directionnelles du clavier peuvent également être utilisées pour mettre en évidence les options de menu.

Diagramme 2

Chargement

Installez et/ou chargez la simulation comme expliqué dans le Supplément Technique, et suivez tous les prompts à l'écran jusqu'à ce que le **Menu Principal** (Main Menu) apparaisse.

Choisissez **Race Set-Up Options** (Options de Préparation de Course). Trouvez **Race Distance** (Distance de Course) et diminuez le nombre à **10 %**. Trouvez **Level of Difficulty** (Niveau de Difficulté) et sélectionnez **Rookie** (Novice). Retournez au **Menu Principal**.

Mettez en évidence le Menu **Driver Select** (Sélection de Pilote).

Sélectionnez un pilote. Si vous le souhaitez, vous pouvez effacer le nom en utilisant la touche de retour arrière et taper votre propre num à la place. Appuyez à nouveau sur le Sélecteur. Puis sélectionnez 'Driver Selection Complete' (Sélection de pilote terminée).

Mettez en évidence **Practise any Circuit** (Essais sur Circuit) avec votre Contrôleur et appuyez sur le Sélecteur.

Mettez en évidence le Menu **Circuit Select** (Sélection de Circuit).

Sélectionnez **Monza**. Vous obtiendrez une vue du circuit. Choisissez **Info**. Cela vous donnera les Records de Tour ainsi que la Distance. Sélectionnez **OK**.

Vous vous retrouverez alors dans les **Stands** de Monza, en Italie.

Regardez les commandes du cockpit. Accélérez avec le Contrôleur et écoutez le bruit du moteur.

LEÇON DE CONDUITE RAPIDE

Appuyez sur les touches de Fonction **F1, F2, F3, F4, F5** et vérifiez que 5 des 6 symboles du tableau de bord sont allumés. Chaque touche de fonction active une aide de conduite pour vous aider à contrôler votre voiture. N'appuyez pas sur la touche de Fonction F6.

Vous n'avez pas besoin de vous inquiéter du changement de vitesses ou du freinage. Vous pouvez avoir un accident si vous vous écartez de la trajectoire de course, mais votre voiture ne sera pas endommagée par les "collisions". Si vous faites un dérapage, la voiture se rétablira d'elle-même, *après s'être immobilisée.* Elle se mettra dans la bonne direction pour continuer la course.

Reportez-vous à la page 90 du manuel. Vous verrez un diagramme du circuit de Monza. Cherchez la ligne de Départ (Start) puis suivez le circuit du doigt jusqu'à la ligne d'Arrivée (Finish). Marquez le manuel à cette page.

Monza est un excellent circuit d'entraînement. Il est rapide, avec quelques bons virages qui vous habituent à un bon rythme de conduite. Il est également entouré de nombreux espaces libres, ce qui vous permet de sortir de la piste sans percuter de murs en béton.

Vous êtes encore aux Stands, sur le cric. Appuyez sur le Sélecteur, puis, lorsque votre voiture a été abaissée, accélérez avec votre Contrôleur. Vous commencerez à avancer. Sinon, vérifiez que vous avez bien appuyé sur la Touche de Fonction F2 et que le symbole est allumé sur le tableau de bord.

Lorsque vous quitterez le stand, vous arriverez sur le circuit en suivant la ligne jaune pointillée. Une fois sur le circuit, la ligne jaune disparaîtra et vous verrez une longue ligne blanche pointillée; comme celle qui sépare les deux côtés d'une route normale. Essayez d'aligner le milieu du volant sur la ligne pointillée tandis que vous faites le tour du circuit. C'est la meilleure ligne de conduite : la trajectoire idéale pour pouvoir prendre les virages à la plus grande vitesse possible.

Le premier virage de Monza tourne à gauche puis rapidement à droite, puis à nouveau à gauche et à droite. C'est une double chicane appelée *Variante Goodyear.*

Si vous utilisez un joystick, appuyez sur la barre d'espacement pour interrompre la simulation. Sinon, appuyez sur P.

LEÇON DE CONDUITE RAPIDE

Trouvez la *Variante Goodyear* sur la carte de votre manuel et étudiez également le virage suivant: la *Curva Grande.*

Maintenant, appuyez à nouveau sur la touche pause pour reprendre le jeu.

Vous devriez maintenant voir un panneau blanc avec une flèche noire orientée vers la gauche. Puis des panneaux comptant à rebours **: 200** et **100**.

Ces nombres vous indiquent le nombre de mètres qui restent avant d'arriver au virage à gauche.

Faites attention dans la chicane. Essayez de suivre la ligne pointillée, même si elle semble parfois loin du centre de la piste.

Continuez sur la courte ligne droite et prenez le long virage à droite *Curva Grande*. Vous vous rendrez compte que vous pouvez aller assez vite dans ce virage.

Juste après le pont bleu vous verrez un autre panneau vous prévenant d'un virage à droite. Appuyez sur la touche pause pour interrompre le jeu et jeter un coup d'œil sur la carte du manuel.

C'est la *Curva della Roggia*: une autre chicane.

Regardez les 3 virages suivants sur votre carte. Essayez d'imaginer la vue que vous en aurez de votre cockpit.

Appuyez sur la touche pause pour continuer.

Prenez la chicane puis faites attention dans les deux virages à droite. Vous aurez ensuite une longue descente en ligne droite.

Accélérez sur la ligne droite.

LEÇON DE CONDUITE RAPIDE

Prenez le temps de jeter un coup d'œil sur l'indicateur de vitesse rouge situé à droite du volant, car la voiture change de vitesses automatiquement. Ecoutez le bruit du moteur et regardez la bande de puissance rouge monter et descendre sur le compteur d'accélération.

A la fin de la ligne droite se trouve une chicane inhabituelle, appelée *Variante Ascari.*

Interrompez à nouveau la simulation et étudiez la chicane sur la carte. Essayez de mémoriser la forme de tous les virages, puis reprenez le jeu et essayez de franchir la série de virages.

Petit à petit, vous vous rendrez compte que mieux vous savez aborder les virages et plus il vous sera facile de les franchir à la bonne vitesse.

Accélérez le long de la ligne droite et regardez s'il y a passage automatique en 6ème vitesse avant que les freins automatiques ne vous ralentissent pour la Curva Parabolica. Ne vous inquiétez pas si cela n'a pas lieu. Essayez d'accélérer dans le virage.

En sortant du virage, vous verrez deux tribunes, les stands et une ligne jaune pointillée qui marque l'entrée aux stands. Continuez à suivre la ligne blanche pointillée.

Vous êtes maintenant dans la dernière ligne droite.

Vous verrez alors la Grille de Départ, les 26 emplacement où sont placées les voitures avant le départ de la course, et une ligne blanche continue et épaisse en travers de la piste, marquant la fin d'un tour.

Franchissez cette ligne (la ligne de départ/d'arrivée). C'est la fin du premier tour, mais vous n'aurez pas de temps de tour tant que vous n'aurez pas fait un tour complet partant de la ligne de Départ/d'Arrivée.

Continuez et faites un autre tour. Essayez de vous souvenir des virages et des lignes droites. Jetez de temps en temps un coup d'œil à la carte. Lorsque vous aurez terminé le tour, on vous donnera un temps de tour. Essayez un autre tour. Essayez d'aller plus vite!

LEÇON DE CONDUITE RAPIDE

CONTROLE DE VOS FREINS

Lorsque ce circuit ne vous fait plus peur, appuyez sur la **Touche de Fonction F1**. Vérifiez que le premier symbole n'est plus allumé. Maintenant, vous devrez contrôler vos freins par vous-même.

Les freins sont commandés par votre Contrôleur. Observez les diagrammes du début de cette section. Cette fois, c'est vous qui allez contrôler le freinage dans les mêmes virages.

Lancez-vous dans un nouveau tour de Monza. Vous sentirez la différence! Essayez d'utiliser les freins au bon moment.

CONTROLE DE LA BOITE DE VITESSES

Arrêtez-vous sur une section en ligne droite du circuit.

A présent, vous êtes bien habitué à l'utilisation des freins. Appuyez une fois sur la **Touche de Fonction F2**, puis appuyez sur la **Touche de Fonction F6**. Ce procédé annulera le Changement de Vitesses Automatique et activera l'Indicateur de Vitesse Idéale. Le symbole "portail" devrait disparaître et un indicateur bleu apparaîtra juste au-dessous de l'indicateur de vitesse rouge. Dorénavant, vous serez responsable de tous les changements de vitesses, mais lorsque vous verrez un nombre affiché dans le cercle bleu, ce sera *la vitesse suggérée pour le prochain virage*

Vérifiez la méthode de changement de vitesses (reportez-vous aux diagrammes de la Leçon

Rapide). Entraînez-vous à changer de vitesses et à surveiller l'indicateur de vitesse rouge. Essayez d'obtenir N sur l'indicateur. Lorsque vous êtes au Point Mort (Neutral), Accélérez. Le moteur devrait s'emballer et émettre un son aigü. L'indicateur rouge devrait monter sur le compteur arrondi r.p.m. N'ayez pas peur d'endommager le moteur.

Appuyez sur l'accélérateur jusqu'à ce que la bande rouge arrive près de la marque 11. Puis appuyez sur le Sélecteur pour changer de vitesses *et maintenez-le enfoncé.*

Vous devriez être passé en 1ère vitesse; ceci est indiqué par le 1 sur l'indicateur de changement de vitesses. (Si ce n'est pas le cas, voire Contrôleur n'était sans doute pas poussé vers l'avant lorsque vous avez appuyé sur le Sélecteur. Essayez à nouveau). Vous n'avancez pas parce que l'embrayage est enclenché (le Sélecteur est maintenu enfoncé).

Maintenant, le Contrôleur étant toujours poussé vers l'avant, relâchez le Sélecteur!

Vous commencez à avancer. Ecoutez le changement de ton dans le bruit du moteur. L'indicateur mph devrait indiquer la vitesse à laquelle vous allez.

Accélérez à nouveau et regardez la bande de puissance rouge monter jusqu'à 12 environ sur le cadran. Changez alors de vitesses comme précédemment. L'indicateur indiquera maintenant 2.

Essayez d'aller jusqu'à la quatrième vitesse au moins.

Puis, essayez de rétrograder pour prendre un virage, en tenant compte de l'indicateur de vitesse suggérée (le nombre dans le cercle bleu). Remarque: il n'est pas nécessaire de freiner lorsque vous rétrogradez.

Il est difficile de maîtriser les changements de vitesses même si vous êtes un pilote chevronné. Cependant, essayez de vous entraîner à passer les vitesses. Vous avez six vitesses avant, le Point Mort, la Direction Assistée (vous pouvez uniquement rétrograder dans cette vitesse), et la Marche Arrière.

Lorsque vous êtes en Marche Arrière, **R** (Reverse) apparaît sur l'indicateur de vitesse. Accélérez avec le Contrôleur pour reculer, exactement comme avec une voiture normale.

RETOURNER AUX STANDS

Lorsque vous pensez bien connaître le circuit Monza et les commandes de base de la voitore, entraînez-vous à retourner aur **Stands**. Toutes les réparations
ont lieu dans les Stands, et c'est là que les pneus sont changés.

Vous avez certainement remarqué la **Ligne Jaune Pointillée** juste avant la ligne droite de la tribune prindpale. C'est la ligne conduisant au **Couloir des Stands**.

Faites un circuit complet, pendant lequel vous pouvez appuyer sur "Return", à n'importe quel moment, pour informer votre équipe de vos intentions de vous arrêter. Vous venez le signal des stands s'allumer en jaune sur votre tableau de bord. Ceci vous permettra de vous engager dans le couloir des stands lorsque vous verrez la ligne pointillée. Engagez-vous doucement dans le **Couloir des Stands**. Vous verrez plusieurs membres de l'équipe des stands qui attendent. Tout en continuant à avancer, dirigez-vous vers les Stands. Le programme vous dirigera vers le bon stand mais vous *devrez vous arrêter* au niveau de l'homme se trouvant directement devant vous.

La voiture sera mise sur le cric et un panneau sera placé devant la voiture, vous disant de garder le pied sur le frein. Une sélection de types de pneus apparaîtra sur l'afficbage digital mais ne vous inquiétez pas de cela maintenant. Appuyez sur le Sélecteur pour faire redescendre la voiture. Vous pouvez maintenant sortir des Stands. Faufilez-vous dans le Couloir des Stands, puis rejoignez *prudemment* le circuit.

Appuyez sur **ESC** pour retourner au **Menu Principal**. Choisissez **Non-Championship Race** (Course Hors-Championnat) puis **Qualifying/Timed**

Practice (Essais Chronométrés/de Qualification). Vous vous retrouverez dans tes Stands, sur le cric, mais cette fois, un écran apparaîtra devant votre voiture. La liste des pilotes de la session de Qualificafion sera affichée, y compris vous-même (en évidence). Vous verrez également l'affichage des différents choix de Pneus A B C D Q W.

Vous devez choisir Q. Entraînez-vous cependant à déplacer le Contrôleur à gauche et à droite pour voir l'effet produit. Puis, revenez à Q. Vous serez équipé de Pneus de Qualification, bons pour environ trois tours rapides. Vous avez quatre de pneus pour cette session mais vous pouvez utiliser d'autres pneus si vous le souhaitez.

Vous êtes encore au niveau **Novice**. Si vous voulez utiliser les Vitesses Automatiques, le Frein Automatique ou toute autre Aide de conduite, vous en avez le droit.

Appuyez sur le Sélecteur. L'écran sera enlevé et votre voiture sera redescendue du cric.

Sortez des Stands pour rejoIndre le cricruit et faltes un tour complet Vous ne serez choronométré qu'après avoir franchi la Ligne de Départ/d'Arrivée. Vous verrez alors le chronomètre de votre voiture se déclencher. Faltes alors un tour de orcuit et votrre temps de tour sera affiché lorsque vous passez la ligne.Vous devez retourner aux Stands maintenant, mais si vous avez été retenu pour une raison quetconque, il se peut que vos pneus tiennent pendant un autre tour rapide. Mais n'y allez pas trop fort, à moins que vous ne vottiiez savoir ce que c'est que de rouler sur des pneus lisses.

Allez à votre stand, attendez que votre voiture soit mise sur le cric. L'écran devrait réapparaître devant vous, avec les différents temps des autres pilotes dans la session d'Essais Chronométrés. La session peut durer jusqu'à 2 heures. Pour accélérer le temps, Accélérez avec le Contrôleur. Les temps des autres pilotes apparaîtront alors très brièvemenl. Si vous voulez tenter de battre un temps

particuliérement rapide, Accélérez à nouveau avec le Contrôleur pour désactiver la fonction Temps Accéléré, puis rejoignez normalement le circuit Si vous voulez quitter la session, appuyez sur Esc Cependant, vous ne pouvez quitter la sesuon avant que les pilotes non sélectionés n'aient tous fait au moins un tour complet en temps accéléré.

Lorsque la session de Qualification est terminée, vous verrez les résultats. Sélectionnez "Continue" et vous aurez l'option **Pre-Race Practice Session** (Session d'Essais d'Avant-Course). Ne la sélectionnez pas. Allez directement à la course.

COURSE HORS -CHAMPIONNAT

Vous vous retrouverez sur la Grille de Départ à Monza avec 25 autres voitures. Si vous avez réussi un temps de tour correct, vous serez placé en fonction de la
performance des autres pilotes. Si vous n'avez pas eu de temps, si vous avez fait un mauvais temps, ou si vous êtes passé directement à ce niveau, vous serez placé à l'arrière de la grille de départ.

Où que vous soyez, vous venez le portique de départ, avec une rangée de 3 feux rouges et une rangée de 3 feux verts. Aucun ne devrait être allumé.

Attendez que les feux rouges s'allument. C'est un avertissement que le départ aura lieu dans 4 à 7 secondes. Maintenez la pédale d'embrayage enfoncée en première (cf précédemment).

Lorsque les feux verts s'allument, accélérez!

Essayez d'éviter les erinuis au premier virage, le temps que les voitures commencent à prendre leurs positions.

Faites le nombre de tours de circuit indiqué sur l'affichage, mais surveillez l'Indicateur de Stands (en bas à droite du cockprt). S'il passe au jaune, c'est pour vous prévenir par radio que vous devez aller aux Stands pour changer de pneus ou faire les réparations nécessaires. Passez

aux Stands dès que possible, car votre performance diminuera si vous ne cbangez pas de pneus. Le changement de pneus sera chronométré! Si vous ne désirez pas rentrer aux stands, informez votre Ecurie en appuyant sur"Return", ce qui annule le signali des stands

Faites le nombre de tours indiqué. Une fois la course terminée, vous n'aurez plus de puissance. Puis, vous verrez apparaître l'écran des résultats. Si vous voulez vous retirer de la course avant la fin, appuyez sur "ESC". Les autres pilotes termineront alors la course en temps accéléré.

GUIDE RAPIDE POUR GAGNER LE CHAMPIONNAT DU MONDE

Les autres circuits

Si vous pensez bien connaître le circuit Monza après avoir suivi la Leçon Rapide, vous devez étudier les 15 autres circuits avec autant d'intensité pour gagner le Championnat du Monde. Vous pouvez gagner le Championnat du Monde au niveau le plus faible, en utilisant toutes les Aides de Conduite (de **F1** à **F6**) et en réglant les adversaires à leur plus bas niveau de performance. *Mais vous devez.connaître les circuits comme le fond de votre poche.*

Utilisation des Aides de Conduite

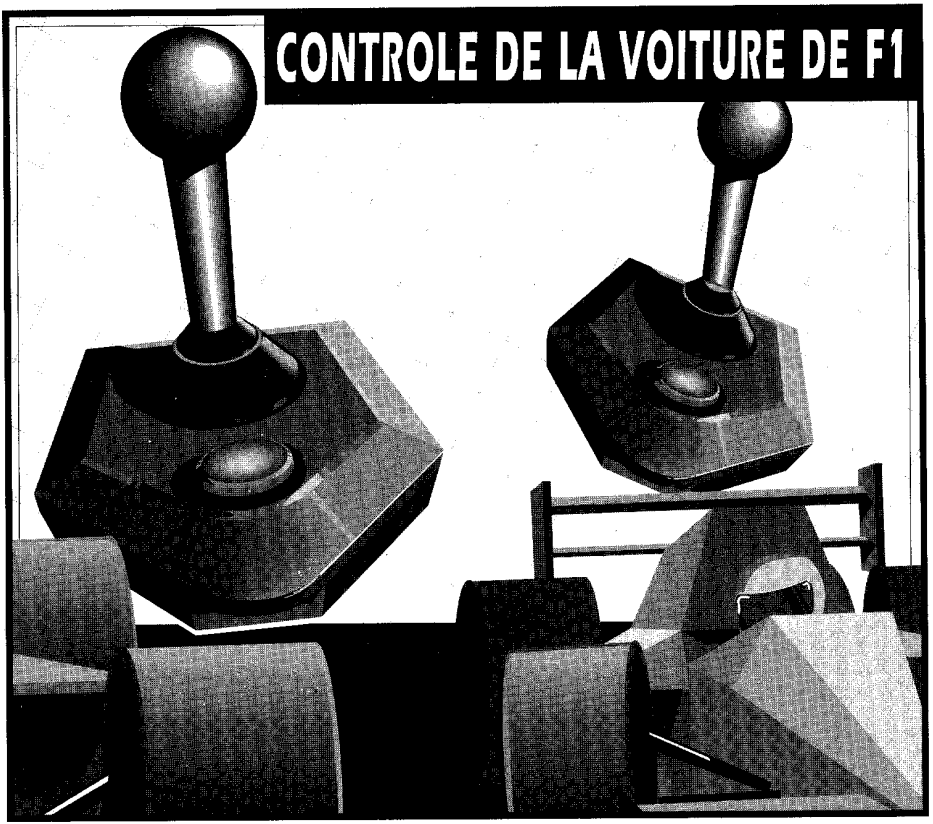
Vous commencerez probablement la saison avec toutes les aides de conduite mais, à mesure que vous progresserez, il se peut que vous préfériez contrôler vous-même les freins et la boîte de vitesses. En effet, avec les aides de conduite, vous ne pourrez gagner un Championnat du Monde qu'au niveau le plus bas. Vous n'avez pas le droit d'utiliser d'Aides de Conduite lorsque vous concourez au top niveau.

La ligne de conduite est probablement la partie de la simulation la plus difficile à maîtriser. Pour gagner le Championnat au top niveau, vous devrez vous habituer à

conduire sans. Appuyez sur la **Touche de Fonction F5** pour désactiver la ligne idéale et essayez de faire un tour de circuit sans cette ligne. Le point de repère le plus important sera alors la bordure colorée qui apparaît à l'approche de chaque virage. Essayez de mémoriser les endroits où vous commencez à freiner et à braquer à l'approche de chaque virage et consultez la section Conseils de Conduite du manuel, aux pages 122-143.

Ultilisation du manuel

Les gens pensent parfois qu'il est inutile de lire les dernières pages d'un manuel de simulation ordinateur pour gagner le jeu. Cependant, *nous vous conseillons de lire le manuel de A*à *Z.* Il vous permettra d'avoir une connaissance approfondie des courses et des autres pilotes, et vous donnera de nombreux conseils et tuyaux pour gagner. N'oubliez pas: MicroProse Formula One Grand Prix est une simulation, c'est beaucoup plus qu'un simple jeu de course automobile.


CONTROLE DE LA VOITURE DE F1

CONTROLE DE LA VOITURE DE FORMULE UN

METHODES DE CONTROLE

Ce manuel fera référence à l'Accélérateur, au Frein, au Changement de Vitesses ex à la Direction. Vous pourrez contrôler ces fonctions par clavier et joystick.

Clavier/Joystick (Touche K)

La Touche K permute mode Clavier/mode Joystick.

Si vous avez un joystick branché sur votre ordinateur, étudiez le diagramme 1.

Joystlck *= Contrôleur*
Bouton Feu *= Sélecteur*

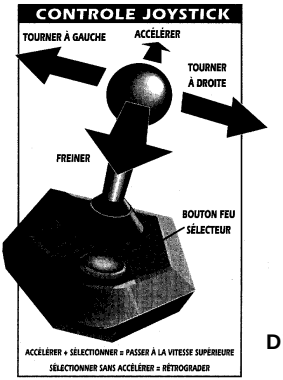


Diagramme 1

Si vous jouez à panir du clavier uniquement, étudiez le diagramme 2.

A/Z *Contrôleur - Accélérer/Freiner*
</> *= Contrôleur - Tourner à Gauche/à Droite*
Barre d'espacement *= Sélecteur*

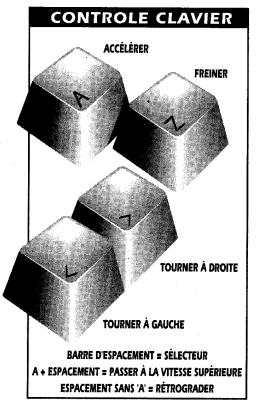


Diagramme 2

NB En mode Contrôle Joystick, touxes les touches de Contrôle Clavier sont désactivées, sauf lorsque les menus sons affichés.

Pour plus de détails au sujet des Contrôleurs sur votre ordinateur, veuillez-vous reporter au Supplément Technique.

MicroProse Formula 0ne Grand Prix ne fonctionne pas avec le contrôle-souris, sauf lorsque les menus sont affichés.

CONTROLE DE LA VOITURE DE FORMULE UN

SON

Le bruit d'un moteur de Formule l est très important dans la simulation, car, comme dans une véritable course automobile, c'est une borine indication pour savoir

quand changer de vitesses.

Son (+/-)

Pour Augmenter/Baisser le son, utilisez les touches +/-.

LES COMMANDES DE CONDUITE DE BASE

Etudiez les diagrammes illustrant votre méthode de contrôle.

Pour passer à la vitesse supérieure

La séquence est: Marche Arrière - Point Mort - 1ère - 2nde - 3ème - 4ème - 5ème - 6ème.

Commencez au Point Mort. Accélérez avec le Contrôleur et appuyez une fois sur le Sélecteur.1 apparaîtra sur l'indicateur de vitesse rouge et la voiture commencera à avancer.

Accélérez à nouveau, jusqu'à ce que la bande de puissance rouge arrive entre 11et 12. Puis, tout en continuant à accélérer, appuyez sur le Sélecteur. Vous venez de changer de vitesse, le chiffre 2 apparaît sur l'indicateur et le bruit du moteur change. Accélérez de nouveau pour augmenter la puissance, puis appuyez une nouvelle fois sur le Sélecteur Vous venez de passer la troisième!

Pour Rétrograder

La sequence est: 6ème - 5ème - 4ème - 3ème - 2nde - 1ère - Point Mort - Direction Assistée

Marche Arrière.

Sans accélérer avec le Contrôleur, appuyez sur le Sélecteur. Le chiffre sur l'Indicateur de Vitesse ira en décroissant.

Direction assistée

Vous pouvez seulement *rétrograder* dans cette vitesse. Si vous n'avez pas activé la Touche de Fonction F3, ou Si vous concourez à un Niveau qui ne vous permet pas de l'utiliser, vous pourrez vous remettre de tout dérapage en *rétrogradant* dans cette vitesse. L'indicateur rouge s'allumera.



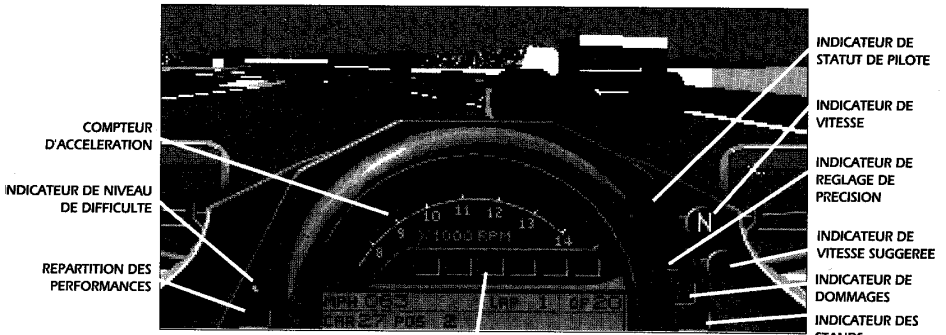
Pour vous rétablir après un dérapage, accélerez à l'arrêt, tout en braquant dans la direction opposée à celle que vous voulez prendre, puis braquez dans la direction souhaitée, sans accélérer et passez la première dès que vous êtes dans la bonne direction.

Marche Arrière

Vous devez rétrograder en Marche Arrière. Lorsque le R apparaît sur l'indicateur de vitesse, accélérez avec le Contrôleur pour reculer, comme avec une vraie voiture.

COMMANDES DU COCKPIT





Résumé

Avant de commencer une course, un tour de qualification ou une session d'essais, vous devez vous familiariser avec le cockpit de la voiture MicroProse Formula One. Il faut que vous puissiez assimiler toutes les informations qui vous sont présentées en un clin d'oeil. En effet, aux vitesses auxquelles vous roulerez sur des circuits tels que Monza, une seconde perdue suffira à faire la différence entre une collision catastrophique et une manoeuvre de dépassement de premier ordre. A 200 miles à l'heure, la voiture parcourra 90 mètres dans cette seconde!

Il est très important de savoir qui se trouve derrière vous et qui essaie de vous dépasser. Certaines voitures zigzagueront de droite à gauche, cherchant une ouverture au moment d'un virage essentiel ; soyez conscient de leur présence. Elles essaieront de passer et si vous montrez la moindre faiblesse ou si vous leur en laissez la place, elles vous dépasseront. Sans vouloir préconiser un manquement à l'Etiquette de la Course Automobile, il n'est pas rare que les pilotes fassent n'importe quoi pour empêcher les autres voitures de les doubler.

Cinq niveaux de difficulté (A partir du Menu Principal)

Les niveaux de difficulté à votre choix sont indiqués par une rangée de cinq voyants à gauche du volant. Si le voyant vert le plus bas est allumé, vous êtes au niveau Novice. Si le voyant le plus haut est allumé, vous concourez au top niveau. Les niveaux correspondent et contrôlent le nombre d'Aides de Conduite que vous pouvez utiliser.

Les niveaux sont:

Ace (top niveau)
Pro
Amateur
Rookie (Novice)

Répartition des Peformances (A partir du Menu Principal)

Juste au-dessous des indicateurs de Niveau de Difficulté, il y a un tableau indiquant les choix que vous avez pour la répartition des performances entre les autres pilotes.



Performance de 1991 pour les équipes ex les pilotes



Toutes les équipes et les pilotes ont la même performance potentielle.



Répartition au hasard

Compteur d'Accélération

Au centre de l'écran, juste au-dessous de la partie supérieure du volant, vous verrez le Compteur d'Accélération, un grand cadran qui affiche la rpm de votre moteur en millièmes, de 7 à 14. Si vous accélérez au Point Mort pour emballer le moteur, une bande rouge montera sur le cadran. C'est l'indicateur le plus important pour savoir comment à quelle vitesse votre moteur tourne dans telle ou telle vitesse.

Il est important que vous soyez dans la bonne vitesse au hon moment. La règle de base est d'essayer de maintenir les accélérations entre 10.000 et 12.000 rpm. Si vous passez la mauvaise vitesse, vous perdrez de la puissance, ou d'être en régime excessif et d'endommager le moteur. Vous devriez toujours connaître le point optimal de votre Compteur d'Accélération pour les changements de vitesses, afin de choisir le meilleur moment.

Indicateur de Vitesse

A droite du volant se trouve l'Indicateur de Vitesse. Il vous indique dans quelle vitesse vous vous trouvez. Il y a 6 vitesses avant, le point mort (N), la marche arrière (R) et une vitesse pour se "rétablir après un dérapage".

Indicateur de Vitesse suggérée (Activé par F6)

Si l'aide de conduite F6 est activée, vous verrez un indicateur bleu juste au-dessous de l'indicateur de vitesse normal (rouge). Il sert à vous indiquer la vitesse suggérée pour le prochain virage. C'est une aide "intelligente" qui variera en fonction du réglage de la voiture: ailes, freins, vitesses et pneus.

Indicateur de Statut de Pilote

A droite du volant se trouve un autre petit voyant (LED). S'il est Vert, cela signifie que vous avez actuellement une vue à partir du cockpit de votre propre voiture. Si vous choisissez d'avoir une vue à partir du cockpit d'un autre pilote, utilisez les Touches Flèches Haut/Bas. Le

voyant s'éteindra A moins que vous ne soyez en Mode Replay (Répétition), utilisez cette optionà vos risques et périls, car votre voiture ne sera pas contrôlée par l'ordinateur

Indicateur de réglage de précision (Alt/D)

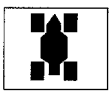
Juste au-dessous de l'Indicateur de Vitesse se trouve l'Indicateur de Réglage de Précision. Il y a 3 niveaux de précision dans MicroProse Formula One Grand Prix et vous pouvez passer de l'un à l'autre en maintenant enfoncé Alt/D

Au plus haut niveau, 2 triangles verts sont allumés et vous verrez le paysage, les tribunes, et les spectateurs.

En appuyant une fois sur Alt/D, vous faites disparaître toutes les grandes constructions.

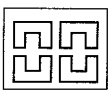
Continuez à appuyer sur Alt/D : les petites construction, les arbres et les buissons disparaîtront.

Pour revenir au niveau de précision initiale, avec tous les détails du paysage, appuyez à nouveau sur Alt/D.



Indicateur de dommages

L'indicateur de dommages est situé juste au-dessous de l'indicateur de réglage de précision; Il est opéré depuis les stands par Radio Télémétrie. Ceci vous montrera les dommages aux ailes avant et/ou arrière, et s'il est allumé il est conseillé de conduire très prudemment. Rentrer aux stands réparera tous les dommages.



Indicateur de Stands

Sous l'Indicateur de dommages se trouve l'Indicateur de Stands, opéré par Radio Télémétrique à partir des Stands.

COMMANDES DU COCKPIT

Il y a 3 modes:

GRIS Les Stands sont vides Passez quand vous voulez.

JAUNE Vous êtes appelé aux Stands ou vous avez manifesté l'intention de vous y arrêter.

CROIX ROUGE Les Stands sont occupés par l'autre voiture de votre équipe. L'équipage des stands n'est pas disponible, et il se pourrait que vous soyez obîlgé d'attendre si vous vous y rendez.

Aides de Conduite

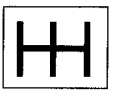
Le tableau d'Aides de Conduite est la rangée de 6 cases située juste sous le Compteur d'Accélération. Les Aides de Conduite correspondent directement au Niveau de Difficulté que vous avez choisi.

F1 Freins Automatiques



L'ordinateur contrôle entièrement le freinage pour que vous restiez en piste, mais ne freinera pas pour éviter d'autres voitures.

F2 Vitesses automatlques



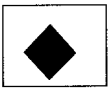
L'ordinateur change de vitesses pour vous quand il pense que c'est le bon moment

F3 Dérapage Contrôlé



Si un dérapage vous fart sortir de la piste, lorsque vous vous serez immobilisé, l'ordinateur vous remettra dans la bonne direction pour continuer la course A condition que la voiture soit en état de rouler.

F4 Mode Indestructible



Votre voiture ne subira aucun dommage dans ce mode, quelle que soit la gravité de la collision.

FS Ligne Idéale



Une ligne blanche pointillée vous indique quelle est la meilleure ligne de conduite sur le ctrcuit que vous avez choisi. Si vous alignez le point central de votre cockpit sur la ligne idéale, vous obtiendrez la meilleure ligne de conduite.

F6 Vitesse Idéale



Vous indique la vitesse dans laquelle vous devez être au prochain virage.

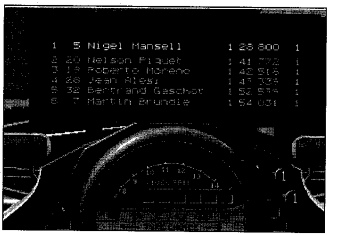
En Mode Novice, vous pouvez activer les Aides de Conduite de F1 à F6 à partir du cockpit. Cependant, Si vous concourez à un niveau plus élevé, vous ne pourrez par recourir à autant d'aides.

Résumé: Niveau* de *DifficultélAides de Couduite. Disponibles

Ace (top niveau)	Aucune Aide de conduite
Pro	F5, F6
Semi-Pro	F3, F4, F5, F6
Amateur	F2, F3, F4, F5, F6
Rookie (Novice)	F1, F2, F3, F4, F5, F6

Ecran

Pendant les Essais de Qualification/Chronométrés, vous serez placé dans les Stands et un Ecran Télémétrique apparaîtra devant votre cockpit. L'Ecran affiche la liste des autres pilotes participant à la course, avec les renseignements suivants:



POS position actuelle sur la grille de départ
N numéro de pilote
DRIVER nom du pilote
LAPTIME meilleur temps de tour jusqu'à présent
SET jeux de pneus de qualification utilisés
TIME le temps qui reste pour les essais de qualification
CARS OUT le nombre de voitures déjà sur la piste

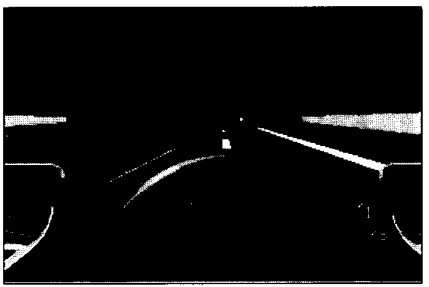
Si vous regardez l'écran, vous verrez les meilleurs temps de tour des autres pilotes pour le circuit. Le temps de tour le plus rapide est placé au-dessus de tous les autres. Vous serez placé au centre du tableau d'affichage avec vos rivaux les plus proches de chaque côté, à moins que vous ne soyez le pilote le plus rapide!

Vous pouvez accélérer le temps nécessaire pour que tous les pilotes finissent leurs essais de qualification en Accélérant avec le Contrôleur. Vous pouvez également quitter la session d'essais chronométrés/de qualification en appuyant sur la touche ESC. Cependant, vous ne pouvez pas quitter la session avant que tous les pilotes non-sélectionnés aient fait au moins un tour complet en temps accéléré.

A B C D (Q) W
◄ TYRE CHOICE ►

Lorsque votre voiture est sur le cric aux stands, la ligne du haut sur le tableau de lecture digitale affichera :

TYRES: A B C D Q W Avec le Contrôleur, déplacez vous à gauche/droite pour sélectionner les pneus choisis: Pneus Pluie (W) Composants de A (dur) à D (très mous), et Pneus de Qualification (Q).



Affichage Essais de Qualification

KM/MPH Votre vitesse sur le circuit
CAR Le numéro de la voiture de votre équipe
POS Votre position actuelle sur la grille
LAPTIME Votre temps de tour actuel
BEST Votre meilleur temps de tour précédent

Freinez avec le Contrôleur pour accéder aux Menus de Préparation de la voiture (Set-Up Menus).

MPH 161	LAPTIME 1:08.
CAR 26 POS 1 BEST	1:48.179

***Affichage Course**:*

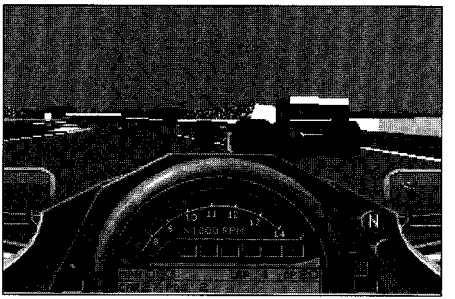
KM/MPH Votre vitesse

LAP/OF Le nombre de tours effectué par rapport au nombre total de tours

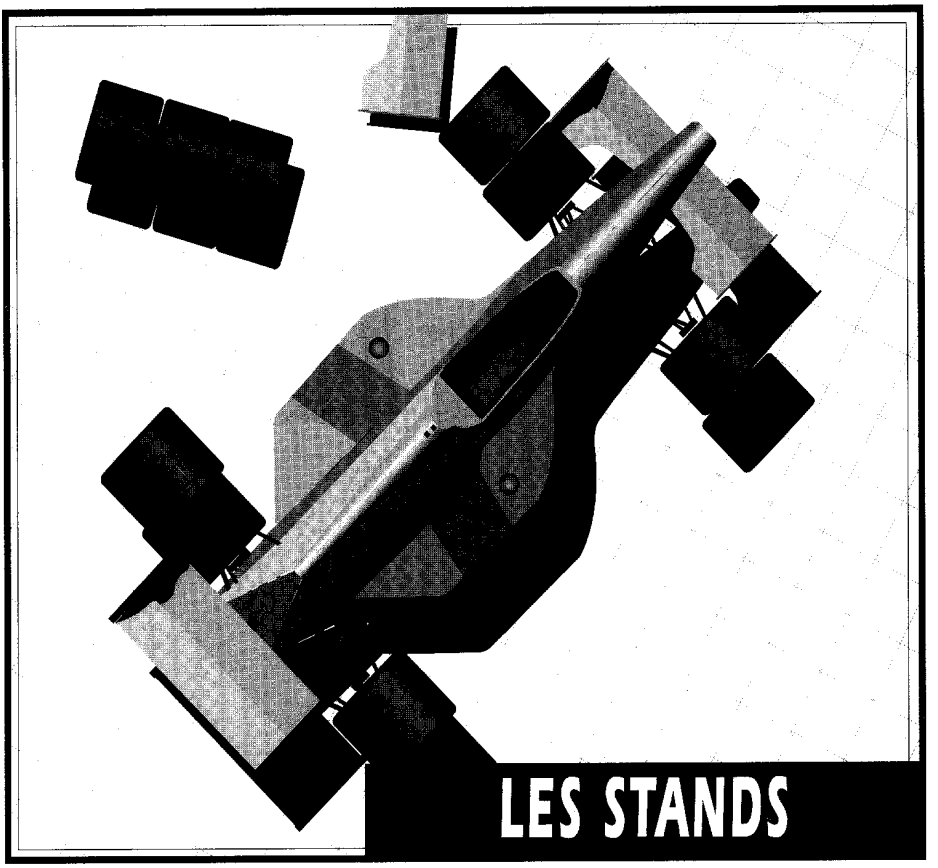
CAR Votre numéro de voiture

POS Votre position dans la course

Appuyez sur la touche N pour afficher le nom du pilote actuel sur l'Affichage Digital.



MPH **063**	LAP **1** OF **20**
CAR **27** POS **2**	


LES STANDS

LES STANDS

RESUME

Vous commencez tous les échauffements ou les essais de qualification/chronométrés dans le couloir des stands. De là vous pouvez choisir de continuer avec la combinaison que vous avez actuellement ou de changer certains des réglages de la voiture. Vous avez aussi la possibilité de revenir aux stands à n'importe quel moment pendant les essais pour changer les réglages de votre voiture.

Pour un Pilote Novice, la préparation de la voiture vous semblera à première vue très compliquée mais ne vous en faites pas! Gardez la préparation que vous avez et apprenez a conduire rapidement sur les circuits, ensuite revenez à cette section et ajustez vos réglages. N'ajustez qu'un réglage à la fois avant de l'essayer dans une session d'essais. *C'est là que vous remarquerez la différence dans la pertormance.*

Comme chacun des 16 circuits est unique, il est nécessaire d'équiper votre voiture de F1 avec la combinaison correcte d'ailes, de rapports de vitesses, de répartition de freinage, et de pneus. Il est conseillé d'étudier la configuration des drcuits dans ce manuel (pages 67 à 90) et d'étudier les résumés et les notes de reconnaissance du circuit; cela vous donnera une idée du type de combinaison dont vous avez besoin mais rien ne vaut l'expérience. Essayez de faire quelques tours avec des ajustages différents et observez la tenue de route de la voiture dans les virages et dans les lignes droites. Comparez votre performance avec d'autres voitures à l'entraînement, retournez aux stands et réglez vos ajustages, puis faites un autre essai.

Si vous avez des problèmes avec la préparation de vot re voiture et trouvez difficile de piloter dans les virages par exemple, veuillez consulter le tableau des problèmes de réglages à la fin de ce chapitre.

OPTIONS DE PREPARATION DE LA VOITURE

Ajusfage de la pressIon* descendante des *ailes avant/arrière

Généralement, les ailes d'une Formule 1 collent la voiture à la piste. Ceri donne plus d'adhérence et plus de stabilité à la voiture, vous permettant de mieux contrôler la trajectoire dans les virages mais réduisant la vitesse dans les lignes droites en raison d'une plus grande résistance.

Vous pouvez ajuster la "quantité" d'ailes avant et arrière que la voiture utilise. Ceci figure sur une échelle de 1 à 64. Plus le nombre est important, plus la pression descendante sera forte.

Ajustez les ailes à l'avant et à l'arrière en appuyant sur +/-.

Répartition de frelnage avant/arrière

Les voitures de Grand Prix ont un centre de gravité bas, centré juste derrière le pilote. Si vous freinez fortement lorsque vous êtes en pleine vitesse le poids se déplace sur l'avant du véhicule. Pour cette raison, il doit y avoir une répartition du freinage pour faire face au transfert de poids pendant la décélération (ralentissement).

Vous pouvez changer la répartition de freinage de votre voiture en modifiant la façon dont vous appliquez les freins avant et arrière. Il est toujours préférable de freiner davantage à l'avant qu'à l'arrière. Idéalement les roues arrière devraient commencer à ralentir dès que les roues avant commencent à sentir les effets des freins.

L'échelle passe de 32 à l'arrière à 0 au milieu et remonte à 32 à l'avant. Déplacez le curseur de façon à obtenir le degré de répartition correct.

Rapports de vitesses

Vous devez ajuster les rapports de vitesses de votre boîte de vitesses afin de les adapter à chaque circuit. En général, ceci est réalisé en ajustant la 6ème vitesse pour l'allure la plus rapide pouvant être atteinte sur la ligne droite la plus longue La première vitesse est ensuite réglée pour le virage le plus lent. Le reste des vitesses se situe quelque part entre les deux.

La sélection des rapports de vitesses est très importante. La boîte de vitesses peut être équipée de pignons différents, ce qui peut avoir un effet très important sur l'accélération de la voiture, sa performance dans les virages et sa vitesse maximale.

Les circuits tortueux comportant de nombreuses chicanes et peu de lignes droites nécessitent des "rapports courts" pour une accélération rapide.

Sur les autres circuits, qui ont de longues lignes droites, vous avez besoin de "rapports longs" pour donner à la voiture la vitesse maxima dont elle a besoin pour se maintenir au niveau de ses adversaires.

Le boîte de vitesses varie de1 à 64. Déplacez le curseur pour ajuster le rapport de chaque vitesse.

Plus les pignons sont rapprochés, plus il est facile de passer de la vitesse la plus basse à la vitesse la plus haute (rapports courts).

Plus les pignons sont éloignés les uns des autres, plus il est difficile de passer aux vitesses supérieures, mais plus vous irez vite en vitesse maxima (rapports longs).

LES STANDS

Choix. des pneus

Vous avez le choix entre différents types de pneus quand vous êtes en condition de course. Vous pouvez choisir des pneus de qualification lorsque vous participez à des essais chronométrés/de qualification, et lorsque vous êtes prêt à faire un tour de chauffe; sinon, vous pouvez utiliser n'importe quelle autre combinaison. Remarque, votre choix est limité à 4 jeux de pneus de qualiflcation.

Pour changer les pneus, rentrez aux stands pendant une course/un essai lorsque l'Indicateur des stands vous indique que vos pneus ont besoin d·être changés, ou appuyez sur Return pour indiquer que vous arrivez. Si vous êtes en mode d'essais, appuyez sur Q pour quitter immédiatement un tour chronométré.

Lorsque vous êtes sur le cric, déplacez le Contrôleur à gauchè/droite pour sélectionner voe pneus.

COMPOSANT "D"/ TRES MOU

Pneus spongieux qui procurent une adhérence excellente par temps sec, mais qui s'usent assez rapidement et ne dureront pas toute une course.

COMPOSANT "C" / TRES MOU

Ceux-ci adhèrent un peu moins que les "D" mais s'usent mois facilement. Vous devrez probablement les changer au moins une fois pendant une course normale.

COMPOSANT "B"/MOYEN

Ils adhèrent moins que les "C" sur la piste, mais ils sont plus résistants et dureront en général toute la course sans que vous ayez besoin de les changer.

COMPOSANT "'A"/DUR

Un pneu dur qui tiendra certainement d'un bout de la course à l'autre mais qui adhère moins que "B" dans les virages

Q-PNEUS DE QUALIFICATION

Valables pour TROIS tours environ, incluant le tour de chauffe et le tour de ralentissement. Comme ils sont très collants ils ne durent pas. Vous êtes limité à 4 jeux de pneus par période de qualification. Quelquefois, si vous êtes prudent, vous pouvez réussir à faire un autre tour avec ces pneus.

W-PLUIE

Ces pneus ont une chape pour la conduite par temps de pluie. Si la course doit s'effectuer dans des conditions humides, les pneus pluie sont déjà montés.

Quitter Session (ESC)

Vous pouvez décider de mettre fin à la session en cours en appuyant sur ESC.

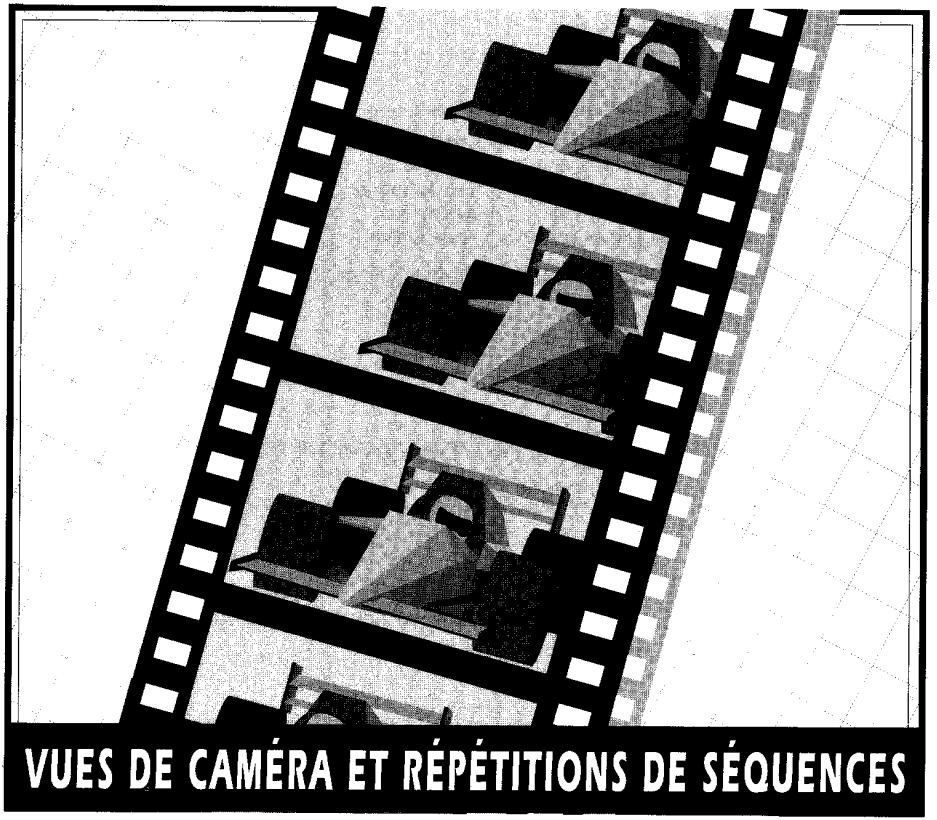
Sauvegarder* la *préparation de* la *voiture

Lorsque vous êtes dans les Stands, vous pouvez sauvegarder la Préparation que vous avez choisie pour votre voiture en déplaçant le Contrôleur vers l'arrière pour accéder aux options de Préparation (Set UP).

LES STANDS

Problème	La voiture ne tient pas la route dans les virages	La voiture prend les virages trop rapidement	Les autres voitures sont beaucoup plus rapides dans les lignes droites et le virage qui les précède.	La voiture n'adhère pas dans les virages.	Perte de contrôle lors d'une course par temps de pluie.
Cause	Sous-virage	Sur-virage	Pression descendante trop importante/Rapport de vitesses trop court/Vitesse insuffisante dans le virage précédent.	Pression descendante insuffisante/Vitesse trop importante.	Manque d'adhérence des pneus.
Remède	Augmenter l'aile avant/ Peut-être réduire l'aile arrière.	Diminuer l'aile avant/Augmenter l'aile arrière.	Réduire les ailes avant et arrière/Utiliser des rapports de vitesses plus longs/Accélérer.	Augmenter les ailes avant et arrière/Ralentir.	Monter des pneus pluie.
Autres Options	Répartir le freinage vers l'arrière/Monter des pneus plus mous.	Répartir le freinage vers l'avant/Monter des pneus plus durs.	Monter des pneus au composant plus mou pour prendre les virages plus rapidement/Vérifier la ligne de conduite.	Choisir des pneus au composant plus mou.	Adapter le style de conduite aux conditions.

Problème	**La voiture manque de reprise sur de courtes distances.**	**La voiture a tendance à déraper quand vous freinez dans les virages.**	**La voiture ne va pas assez vite dans les virages ou dans les lignes droites**	**Diminution graduelle de la performance.**	**Les pneus s'usent trop rapidement.**
Cause	Rapports de vitesses trop longs.	Sous-freinage/Freinage trop tardif.	L'étagement des vitesses.	Usure des pneus.	Le composant des pneus montés n'est pas adapté aux réglages actuels de la voiture.
Remède	Réduire les espaces entre les vitesses.	Répartir lé freinage vers l'avant/Freiner plus tôt.	Allonger les rapports de vitesses.	Monter un noveau jeu de pneus.	Monter un composant plus dur/Augmenter l'angle de carrossage.
Autres Options	Monter des pneus plus mous si vos roues patinent.	Pneus plus mous/Augmenter les ailes.	Réduire les ailes.	Aucune	Aucune


VUES DE CAMÉRA ET RÉPÉTITIONS DE SÉQUENCES

VUES DE CAMERA ET REPETITIONS DE SEQUENCES

Vous pouvez déplacer la caméra à tout moment en utilisant les touches de contrôle caméra. Certaines options de caméra sont principalement prévues pour le replay (répétition) ou l'observation d'autres voitures lorsque vous êtes disqualifié. Il serait difficile de piloter aux endroits d'où sont prises ces vues

VUES DU BORD DE PISTE

(Flèche Gauche/Droite)

A tout moment pendant la course, vous pouvez voir toute l'action centrée sur n'importe quelle voiture en appuyant sur la Touche Flèche Gauche. La touche Flèche Droite vous -ramènera à votre cockpit.

VUE "CHASE" (POURSUITE)

(Touche Help)

Vous pouvez voir n'importe quelle voiture de derrière et du-dessus du cockpit.

VUE "REVERSE CHASE" (POURSUITE INVERSÉE)

(Touche "Undo" Annuler)

Vous pouvez voir n'importe quelle voiture de l'avant ainsi que l'action qui se déroule derrière elle.

VUES DE CAMERA ET REPETITIONS DE SEQUENCES

VUES D'UNE AUTRE VOITURE

(Flèche Haut/Flèche Bas/"Home")

Vous pouvez vous déplacer dans le cockpit de la voiture qui vous précède, en appuyant sur la touche flèche Haus (Up). Si vous appuyez une seconde fois, vous vous déplacerez d'une aucre voiture vers l'avant et ainsi de suite.

De même, vous pouvez vous déplacer d'une voiture vers l'arrière en appuyant sur la touche flèche Bas (Down) et si vosis appuyez à nouveau, vous vous déplacerez encore plus vers l'arrière. En appuyant sur "Home" vous retournerez à votre propre véhicule. Un petit "voyant" (LED) à droite du tableau de bord est allumé quand vous êtes dans votre voiture, mais il s'éteint lorsque vous observez d'un autre cockpit.

Attention, *votre* voiture est en danger lorsque vous utilisez cettte option en dehors du Mode Replay (Répétition).

MODE REPLAY (REPETITION)

(Pause/Replay (R))

Le bouton Pause interrompt l'action et R permet de repasser les 20 demières secondes d'action. Vous pouvez déplacer librement la caméra pendant le Replay. A la rm du Replay, le jeu est en mode pause, prêt à continuve la course. Are moment, vous pouvez reprendre le jeu, la caméra retournera alors à Sa postion mitiale et vous reprendrez le contrôle de votre voiture. Si vous préférez, vous pouvez appuyer à nouveau sur 'R' pour un autre Replay, la caméra pestsnt de 55 position arruelie. Vous pouvez repasser un nombre illimité de fois un événement qui a vu lieu sur la piste.

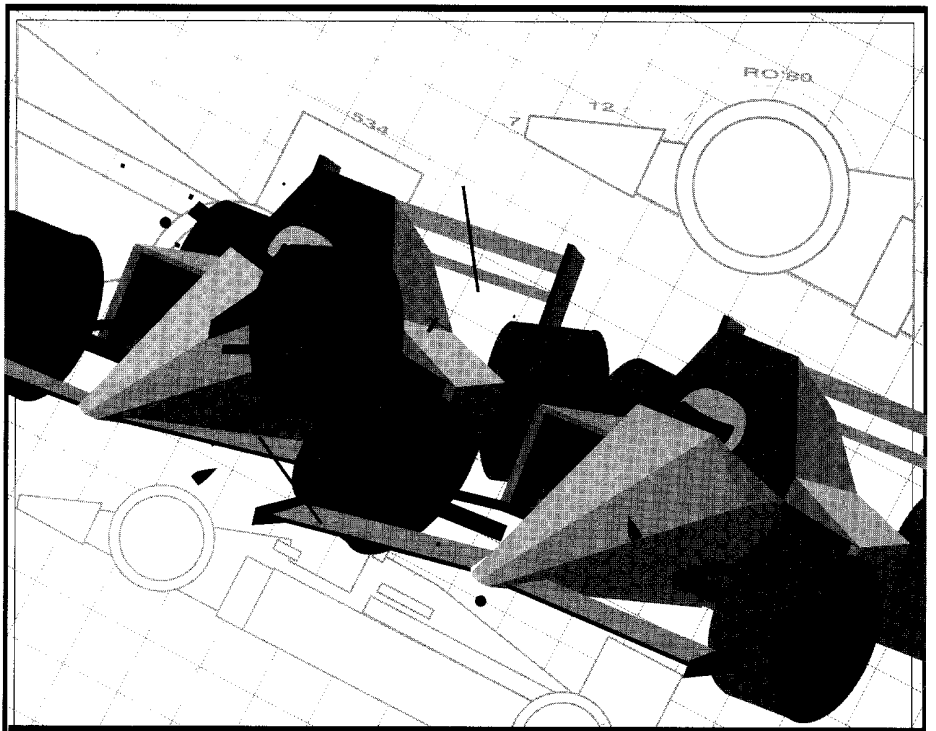
MODE REPLAY POUR UNE ACTION ELOIGNEE

(Touche Insert)

Après avoir reçu le message qu'une voiture a été disqualifiée de la course, vous pouvez voir un replay de l'événement (si celui-ci est suffisamment récent) en appuyant sur Pause suivi de Insert. Ceci a l'effet d'un Replay normal mais la caméra part de la voiture concernée. Si l'événement n'est pas suffisamment récent, 'Insert' n'aura pas d'effet

MODE DEMO (DEMONSTRATION)

Vous pouvez regarder une course en Mode Demo, depuis n'importe quel circuuit en dé-sèlectionnant tous les pilotes puis en entrant dans n'importe quel mode conduite ou course. C'est souvent une bonne façon de voir le circuit s'il est rapide ou tortueux. Avoir votre manuel ouvert à la page du diagrarmme du circuit sera un autre avantage; suivez la voiture quand elle se lance dans les lignes droites et les virages, observez bien les zones où la plupart des pilotes dépassent et prenez des notes sur certaines caractéristiques comme le "sillage". Vous pouvez aussi faire défiler tous les cockpits en utilisant les Touches Flèches (haut/bas). Appuyez sur ESC (Escape) pour retourner au Menu Principal.



CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES, ACCIDENTS ET DISCIPLINE

CONDITIONS METEOROLOGIQUES, ACCIDENTS ET DISCIPLINE

Wet Weather

Au cours de la saison de Grand Prix, certaines courses se dérouleront dans des conditions pluvieuses. Le ciel sera gris et votre voiture sera déjà équipée de pneus pluie. Si vous voulez survivre dans cette course, vous devez conduire prudemment. Un danger imminent vous sera signalé par un Officiel agitant un drapeau jaune.

Tête-à-queue

Le dérapage le plus fréquent, qui vous fera quitter la piste, arrive lorsque vous prenez un virage trop rapidement. Vous vous apercevrez que ceci arrive assez souvent au départ. Si le circuit a de larges zones herbeuses ou des bandes d'arrêt d'urgence, vous pouvez reprendre la course, mais vous vous apercevrez que, si vous essayez de piloter avecdes pneus de Grand Prix lisses sur des surfaces glissantes, vous n'avancerez pas vite. Il est conseillé d'abandonner la vitesse de récupération, de redresser et de passer la première. Faites attention aux voitures qui sont lancées et qui peuvent vous couper la route et revenez sur la piste. Ils se peut que vos pneus soient un peu bizarres pendant un moment.

Accidents

Lorsque vous entrez en collision avec d'autres voitures sur le circuit les deux véhicules peuvent être endommagés, et l'un d'entre vous peut partir en tête-à-queue incontrôlable. Si vous arrivez encore à piloter cela veut dire que les dégâts ne sont pas assez impotants pour vous empêcher de participer à la course, mais vous devez rentrer aux stands dès que possible pour réparer. Percuter des murs ou des barrières aura un effet similaire.

Il existe trois niveaux d'accident qui vous disqualifieront. Si vous avez eu un accident, il se peut que la grue évacue votre véhicule ou qu'il soit poussé hors de la piste par les officiels de la piste.

Si vous venez de subir un accident qui a mis fin à vos espoirs dans une course de championnat, vous avez la possibilite d'accélérer les événements et d'obtenir les résultats de la course ou bien de regarder la course se dérouler depuis le cockpit d'un autre pilote. Lorsque vous faites des Essais sur Circuits, vous pouvez recommencer des stands avec une voiture de réserve.

***Discipline de* course**

Un incident dangereux, tel qu'une collision ou de la pluie, vous sera signalé par un Drapeau Jaune.

Un Drapeau Vert vous informe que la voie est libre.

Pour une description détaillée des drapeaux de course veuillez consulter la section Drapeaux de ce manuel (page 111).

MENU PRINCIPAL

Le Menu Principal est l'écran que vous verrez le plus souvent dans la simulation. C'est le point de départ/d'arrivée de toutes lés courses, essais, chargements et sauvegardes. Il donne 8 options au joueur:

Sélection du Pilote/de l'Ecurie (Driver/Team Selection)

Chargement/Sauvegarde du jeu (Load/Save Game)

Préparation (Set Up)

Essais sur circuit (Practice any Circuit)

Course de Grand Prix Hors-Championnat (Non-Championship Grand Prix Race)

Saison de Championnat du Grand Prix (Grand Prix Championship Season)

Options de Jeu (Game Options)

Rétrospective de l'Histoire du Championnat (Review Championship History)

SELECTION DU PILOTE ET DE L'ECURIE

Sélectionner l'écurie

Vous avez le choix entre les dix-huit écuries qui sont sur l'écran. Vous pouvez changer le nom des écuries. Pour plus d'information au sujet des Ecuries et des Pilotes de la saison 1991 reportez-vous aux pages 100-109.

MENU PRINCIPAL

Sélectionner le Pilote/Introduire un nouveau Pilote

Choisissez dans la liste des pilotes. Apppuyez sur Select et le numéro du pilote s'allumera sur le tableau de droite. Pour effacer un pilote "existant" mettez son nom en évidence, appuyez sur le Sélecteur, puis appuyez sur la touche de retour en arrière et effacez le nom. Tapez le nom choisi et appuyez sur le Sélecteur. Vous verrez alors le numéro du pilote choisi changer de couleur Si vous changez d'avis, vous pouvez Dêselectionner ou retourner au nom par défaut. Il se peut que vous vouliez sélectionner plus d'un pilote si vous voulez jouer en mode Multi-Pilote (Multi-Driver). Sélectionnez Choose Another Team (Choisir une autre écurie) et vous retoumerez au Menu d'Ecurie. Pour plus de détails sur le Mode Multi-Pilote voir page 65.

Lorsque vous avez achevé vos sélections vous pouvez retourner au menu principal.

CHARGEMENT/SAUVEGRADE D'UN JEU

Dans un Championnat du Monde, le fichier sauvegardé sera toujours mis à jour afin d'indiquer votre position tout au long de la saison, mais vous pouvez
sauvegarder n'importe quel course à n'importe quel moment, en appuyant sur ESC (Escape).

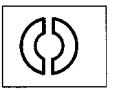
Vous pouvez charger une course sauvegardée précédemment à partir du point où vous vous étiez arrêté. Si vous vous trouviez au milieu d'une course, le jeu reprendra en Mode Pause avec une répétition de 20 secondes. Appuyez sur P pour continuer.

MENU PRINCIPAL

OPTIONS DE REGLAGES

Realism level) (niveau de réalisme)

FREINS AUTOMATIQUES F1



Lesfreins sont contrôlés par l'ordinateur.

VITESSES AUTOMATIQUES F2



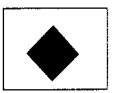
Les changements de vitesses sont sélectionnés par l'ordinateur.

DERAPAGES CONTROLES F3



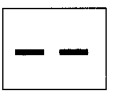
Si cette option est sélectionnée la voiture se remettra automatiquement dans la bonne direction en cas de décapage, après s'être immobilisée.

INDESTRUCTIBLE F4



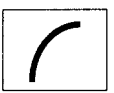
La voiture que vous conduisez ne s'écrasera pas ou ne sera affectée par aucune collision et ne subira pas de dommagee.

MEILLEURE LIGNE F5



Une ligne blanche pointillée apparaîtra pour vous indiquer la meilleure ligne de conduite à suivre sur chaque circuit.

VITESSE SUGGEREE F6



Un indicateur bleu de vitesse apparaîtra pour vous suggérer la vitesse idéale pour aborder le prochaIn virage.

(Toutes les options ci dessus peuvent être permutées pendant une course en appuyant sur les touches de Fonction de F1 à F6 suivant les restrictions du niveau de dlfficulté. Voir page 36).

Options de Course

DISTANCE DE COURSE

Choisissez la distance que vous voulez pour les courses, sous la forme d'un pourcentage de la vraie distance. De 10% à 100%. Dans une course de 60 tours 10 % vous donnera 6 tours. Ceci s'applique à tous les circuits si vous concourez pendant une Saison de Courses et ne pourra pas être modifié durant un championnat.

PERIODE DE QUALIFICATION

Choisissez le temps dont vous voulez disposer pour une session d'essais de qualification, de 5 à 120 minutes. Ceci s'applique à tous les circuits si vous concourez dans une Saison de Courses, jusqu'à ce que vous le modifiez de nouveau.

NIVEAU D'ADVERSAIRE

Vous pouvez décider du niveau des adversaires auquels vous voulez faire face en sélectionnant le niveau de difficulté que vous désirez de Top Niveau (Ace) à Novice (Rookie).

Le niveau de difficulté que vous avez déjà choisi est indiqué par cinq voyants alignés à gauche du volant dans le cockpit du pilote. Si le voyant vert du bas est allumé, vous pilotez au niveau Novice Rookie); si le voyant le plus haut est allumé, vous concourez alors au Top niveau. les niveaux déterminent aussi le nombre d'Aides de Conduite auxquelles vous avez accès. Vous pouvez changer de niveau au cours d'un Championnat mais le championnat global sera décidé en fonction du niveau le plus bas auquel vous avez concouru.

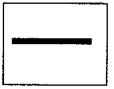
Les niveaux sont:

Ace (Top Niveau)
Pro
Semi-Pro
Amateur
Rookie (Novice)

REPARTITION DES PERFORMANCES

Performance 

Les pilotes et les voitures sont basés suc les de 1991: performances de la saison 1991. CertaIns pilotes sont toujours classés d'autres apparaissent réguliérement un peu plus bas dans le classement.

Performance égale façon pour tous : 

Tous les pilotes performent deégale. Toutes les voitures ont la même puissance et les mêmes performances.

Performance au hasard: 

Tous les pilotes et les voitures réalisent des performances prises au hasard.

ESSAIS SUR CIRCUITS

Cette option vous donne la possibilité de connaître tous les circuits sans être en compétition avec d'autres vuitures.

Menu Sélection Pilote (Select Driver)

Le Menu Sélection Pilote apparaît si vous n'avez pas déjà choisi un pilote et une équipe.

Menu Sélection Circuit (Select Circuit)

Vous avez un choix de 16 circuits de Grand Prix pour vous entraîner. Vous pouvez faire vos essais sur tous, dans n'importe quel ordre. C'est seulement lorsque vous commencez la saison des Championnats du monde que vous serez obligé de courir chaque circuit dans l'ordre prédéterminé. Mettez en évidence la piste que vous avez choisie et appuyez sur le Sélecteur.

MENU PRINCIPAL

Vous aurez une vue du circuit. Vous pouvez choisir de consulter les Informations sur ce circuit, de retourner au circuit précédent ou d'aller au prochain circuit dans l'ordre, ou bien d'obtenir une Vue “directe".

Sélectionnez OK lorsque vous avez fait votre choix. Vous vous retrouverez alors dans les Stands, dans la voiture de votre choix.

Essais (Practice)

Votre voiture apparaîtra dans le garage des Stands attendant que vous ajustiez les Réglages ou que vous vous entraîniez en gardant les combinaisons actuelles sur le circuit de votre choix. Lors de cette session, vous ne concourez pas et il n'y aura pas d'autre pilote à l'entrainement sur la même piste. Rentrez aux Stands en pilotant ou bien en appuyant sur Q.

COURSE DE GRAND PRIX HORS CHAMPIONNAT

Menu de Sélection Pilote/Equipe

Cette option apparaîtra si aucun pilote ou équipe n'a été choisi. Vous pouvez choisir une équipe et un pilote existants ou introduire un nouveau pilote.

Menu de Sélection du Circuit

Pour une course avec 26 voitures, sélectionnez n'importe quel circuit de Grand Prix. Ceci ne fera pas partie de la saison de Championnat du Monde. Entraînez-vous sur tous les circuits et apprenez à les connaître avant de vous lancer dans une saison complète.

Essais Libres

Votre voiture apparaîtra dans le garage des Stands attendant que vous ajustiez les Réglages,

ou que vous pilotiez avec la combinaison que vous avez sur le circuit de votre choix. Vous avez un maximum de 120 minutes pour les essais libres. Vous avez toujours la possibilité de Quitter/Sauvegarder ou de continuer.

Essais de Qualification/Chronométrés

Vous commencez dans les Stands et vous avez droit à une session d'essais de qualification chronométrés par course. Ceci peut durer pendant un maximum de 2 heures ou un minimum de 5 minutes. Vous pouvez choisir de rentrer aux Stands à n'importe quel moment si vous avez l'impression que vous avez fait un bon temps. Un Ecran Télémétrique sera placé dans votre cockpit, au-dessus du tableau de bord et vous pourrez contrôler les temps des autres pilotes. Si vous remarquez que les autres pilotes améliorent leurs temps par rapport au vôtre, vous avez la possibilité de ressortir (à condition qu'il vous reste assez de temps pour les essais).

Vous êtes limité à 4 jeux de pneus de qualification par session.

Vous pouvez accélérer le temps pour les autres pilotes en déplaçant le contrôleur vers l'avant et en le relâchant. Ceci permet d'activer/de désactiverla commande d'accélération du temps.

Vous pouvez abandonner le tour de qualification que vous êtes en train de faire en appuyant sur Q. Vous retournerez aux Stands. Esc (Escape) vous ramène au menu principal.

S'il vous arrive d'établir un record de tour dans une course ou session de qualification, l'ordinateur sauvegarde cette information sous le nom du pilote que vous avez choisi, à condition que vous utilisiez l'option "Save" lorsque vous quittez le jeu.

Essais d'avant-course

Vous avez aussi la possibilité de vous échauffer avant la course, avec votre préparation de course (carburant, ajustages). Cette session est limitèe à 1 heure (ou en proportion d'1 heure). C'est la dernière chance qu'il vous est donnée de savoir quel sera le comportement de votre voiture pendant la course. Faites attention, il peut y avoir beaucoup d'autres voitures sur le drcuit.

MENU PRINCIPAL

La Course

Lorsque vous vous êtes entraîne, que vous connaissez le circuit, et que vous vous êtes qualifié pour une bonne position sur la ligne de départ, vous pouvez vous inscrire à la course elle-même. Si vous n'avez pas fait un bon temps, ou pas de temps du tout vous serez quand même sur la grille de départ mais à l'arrière.

Vous serez placé sur la grille de départ parmi les 25 autres voitures attendant le signal des feux Rouge et Vert. Après avoir accompli le nombre de tours indiqués, on vous donnera le classement final de la course (Final Race Positions). La course ne compte pas pour les points de Championnat

SAISON DE CHAPIONNNAT DU GRAND PRIX

Commencer la Saison/Charger un Jeu Sauvegardé

Commencez à Phoenix dans le Grand Prix américain et poursuivez votre chemin jusqu'à Adélaîde, la seizième et dernière course, en utilisant les meilleurs réglages de voiture “concoctés” pendant les essais, et la connaissance des différents circuits que vous aurez acquise. Si vous commencez une saison complète, la première piste apparaîtra sur l'écran. Si vous êtes au milieu d'une saison, la dernière piste apparaîtra et vous pourrez charger une saison sauvegardée et continuer la compétition.

Essais Libres

Votre voiture apparaîtra dans le garage des Stands attendant que vous ajustiez les réglages, ou que vous courriez avec la combinaison que vous avez sur le circuit de votre choix. Vous avez un maximum de 120 minutes pour les essais libres. Vous avez toujours la possibilité de Quitter ou de Sauvegarder.

Essais de Qualification/Chronométrés

Vous commencez dans les Stands et vous avez droit à une session d'essais de qualification chronométrés par course. Ceci peut durer pendant un maximum de 2 heures ou un minimum de 5 minutes. Vous pouvez choisir de rentrer aux Stands à n'importe quel moment si vous avez l'impression que vous avez fait un bon temps. Un Ecran Télèmétrique sera placé dans votre cockpit, au-dessus du tableau de bord et vous pourrez contrôler les temps des autres pilotes. Si vous remarquez que les autres pilotes améliorent leurs temps par rapport au vôtre, vous avez la possibilité de ressortir (à condition qu'il vous reste assez de temps pour les essais).

Vous êtes limité à 4 jeux de pneus de qualification par session.

Vous pouvez accélérer le temps pour les autres pilotes en déplaçant le contrôleur vers l'avant et en le relâchant Ceci permet d'activer/de désactiver la commande d'accélération du temps.

Vous pouvez abandonner le tour de qualification que vous êtes en train de faire en appuyant sur Q. Vous retournerez aux Stands. Esc (Escape) vous ramène au menu principal.

S'il vous arrive d'établir un record de tour dans une course ou session de qualification, l'ordinateur sauvegarde cette information sous le nom du pilote que vous avez choisi, à condition que vous utilisiez l'option “Save” lorsque vous quittez le jeu.

Essais d'avant course

Vous avez aussi la possibilité de vous échauffer avant la course, avec votre combinaison de course (carburant, ajustages). Cette session est limitée à 1 heure (ou en proportion d'1 heure). C'est la dernière chance qu'il vous est donné de savoir quel sera le comportement de votre voiture pendant la course. Faites attention, il peut y avoir beaucoup d'autres voitures sur le circuit

La première course de la saison

Lorsque vous vous êtes entraîné, que vous connaîssez le circuit et que vous vous êtes qualifié pour une bonne position sur la grille de départ, vous serez inscrit à la course elle-

même et vous vous retrouverez sur la grille de départ parmi les 25 autres voitures attendant le signal des feux Rouge et Vert. Lorsque vous aurez terminé la course, le Classement Final de la Course (Final Race Positions) apparaîtra, ainsi que le Classement des Pilotes dans le Championnat et le Classement des Constructeurs du Championnat.

Prochain circuit de la saison

Si vous êtes au milieu d'un Championnat vous pouvez sauvegarder la saison ou bien continuer et passer au circuit suivant. Si vous avez achevé la dernière course de la saison vous verrez apparaître le tableau final des points.

Options de Jeu

Animations

Vous pouvez choisir les animations que vous désirez voir apparaître sur l'écran lors de la simulation.

All (Toutes), Victory (Victoire), None (Aucune),
Tours Multi-joueurs

Spécifiez le nombre de tours par joueur lors d'une course en mode multi-joueurs.

RETROSPECTIVE DE L'HISTOIRE DU CHAMPIONNAT

Avant de continuer une saison, vous pouvez étudier le tableau des points d'un Championnat sauvegardé.

Positions des pilotes dans le Championnat

Etudiez ce qui s'est passé dans les courses précédentes, qui a gagné le plus de points et qui est le pilote le plus régulier.

Positions des constructeurs du Championnat

Ce tableau récapitule les points accordés aux équipes et indique les constructeurs dominants.

MODE MULTI-JOUEURS

En choisissant plus d'un pilote, vous pouvez appliquer le Mode Multi-Joueurs à n'importe quelle course

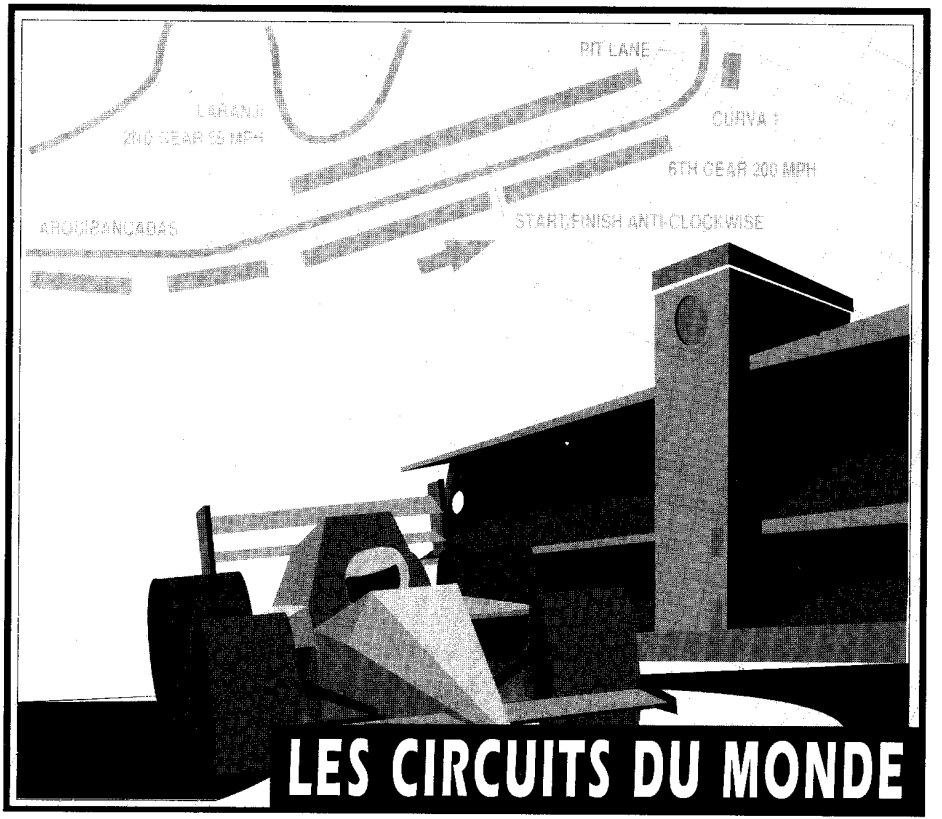
Ce programme accorde un temps égal à chaque joueur. Par exemple, si deux joueurs veulent concourir dans une course de dix tours, chacun d'eux tape son nom dans le Menu de sélection du pilote; l'ordinateur choisit alors un des joueurs pour piloter en premier et pilote l'autre voiture ainsi que les voitures restant sur la grille de départ.

Un “manager de programme” accordera un temps égal à chaque joueur et signalera le changement. le voyant rouge à droite du volant cllgnotera pendant 15 secondes pour avertir le joueur du changement. Ensuite, un autre signal, de 5 secondes sera donné avant que le second joueur puisse prendre le contrôle de sa voiture. Pendant cetre période, vous pourrez interrompre et reprendre le jeu si le nouveau joueur veut voir un peu plus longtemps l'action récente de sa voiture.

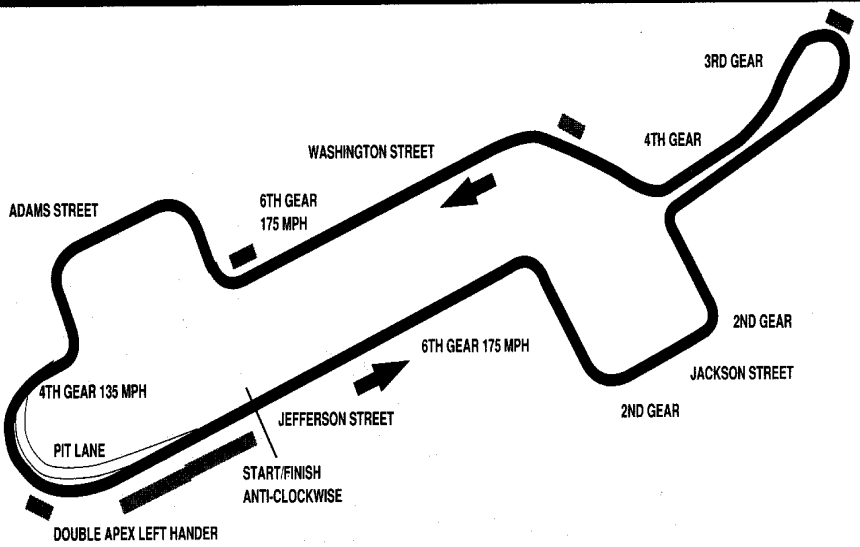
Les joueurs peuvent contrôler le nombre de changements pendant la course, en spécifiant le nombre de tours par joueur dans le Menu d'Options de Jeu.

Souvenez-vous de prévoir assez de tours afin que chaque personne ait une bonne chance de piloter.

En mode de qualification, 35 joueurs peuvent prendre part à la course. Les changements s'effectuent lorsque les joueurs rentrent aux stands. La session se termine automatiquement lorsque la période accordé à cette session s'achève, et que tous les joueurs ont utilisé le même nombre de jeux de pneus. Vous pouvez utiliser ESC pour quitter. Mais, souvenez-vous seulement les 26 plus rapides seront qualifiés - les joueurs se qualifieront toujours, de préférence aux voitures contrôlées par l'ordinateur.


PIT LANE
CURVA 1
6TH GEAR 200 MPH
START/FINISH ANTI-CLOCKWISE
LES CIRCUITS DU MONDE

PHOENIX CIRCUIT



CIRCUIT DATA

Circuit Length: 2.280 miles/3.668km
Race Distance: 81 laps, 190.392 miles/306.342 km
Location: Phoenix, USA

LES CIRCUITS

GRAND PRIX DES ETATS UNIS

C'est la première courue de la saison. Tous les coureurs sont tendus et énervés, inquiets de bien commencer leur année de Grands Prix.

Phoenix est un circuit de ville, avec des bosses, des trous et des surfaces très différentes. Ces changements de surface peuvent être très éprouvants pour un pilote qui n'est pas au meilleur de sa forme. La plupart des virages sont à 90 degrés. Les occasions de doubler sont rares et difficiles, surtout lorsque le pilote se trouvant devant ne vous facilite pas la tâche. C'est le genre de circuits qui peut être très difficile lorsque vous essayez d'obtenir un très bon temps de qualification et que vous vous trouvez bloqué.

PHOENIX GRAND PRIX CIRCUIT,
PHOENIX, ARIZONA, USA

Longueur du Circuit : ..... 2,28 miles/3,668 km

Nombre de Tours : 81

Distance Totale : ....190,392 miles/306,342 km

Record du Tour (Qualificatif) : .. 1m.21 ,434sec

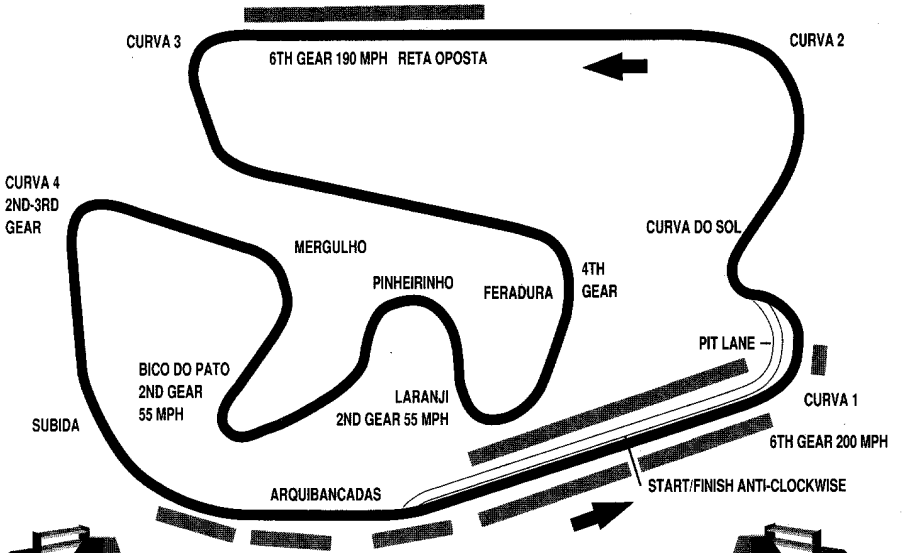
Record du Tour (Course) : 1m.26,758sec

Le circuit est dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ; les voitures filent dans **Jefferson Street** à toute vitesse, en sixième, atteignant 175mph, avant d'essayer de se doubler au freinage dans le virage à droite vers **Madison Street.** Les virages sont toujours délicats sur cette piste : les surfaces variées donnent à la voiture plusieurs niveaux d'adhérence, particulièrement dans les premiers tours, lorsque le caoutchouc n'est pas encore usé par les lignes du circuit.

Vous prenez un virage à gauche vers **Jackson Street**, en deuxième, puis une série de virages à gauche et à droite à 90 degrés et un virage en épingle à cheveux, en troisième. Vous avez de nouveau des virages à gauche et à droite, avant d'accélérer dans **Washington Street.** Celle-ci et Jefferson Street sont les deux principales lignes droites où vous pouvez doubler, Après la ligne droite, c'est un droite- gauche très rapide vers **Adam Street**. Vous tournez à gauche à nouveau, puis à droite, en quatrième, la vitesse maximale est de 135mph pour le prochain virage à gauche, avant de terminer à toute allure dans la ligne droite d'arrivée.

La plupart des pilotes affirment que Phoenix est un circuit très difficile. Les voitures sont également mises à code épreuve. Les pneumatiques s'usent plus vite; les moteurS et les boîtes de vitesses souffrent également, tout particulièrement quand il fait chaud.

INTERLAGOS CIRCUIT



CIRCUIT DATA

Circuit Length: 2.688 miles/4.325km
Race Distance: 71 laps, 190.848 miles/307.075 km
Location: Autodromo José Carlos Pace, Interlagos, Brazil

LES CIRCUITS

GRAND PRIX DU BRESIL

Un circuit qui met les transmissions à rude épreuve avec de nombreux changements de vitesse. Le long virage à gauche peut rendre la course très fatigante pour les pilotes qui doivent combattre la tension de leurs muscles du cou. Il faut absolument être rapide dans les deux longues lignes droites à prendre à 200 mph, les voitures sonx donc réglées avec plus de garde au sol au départ. Cependant, la conduite sur les sections intemes de la piste en est beaucoup plus difficile puisque les roues perdent leur adhérence et donc la voiture devient instable et nerveuse.

AUTODROMO JOSE CARLOS PAC E,
INTERLAGOS, BRÉSIL

Longueur du Circuit .... 2,699 miles/4,325 km

Nombre de Tours : 71

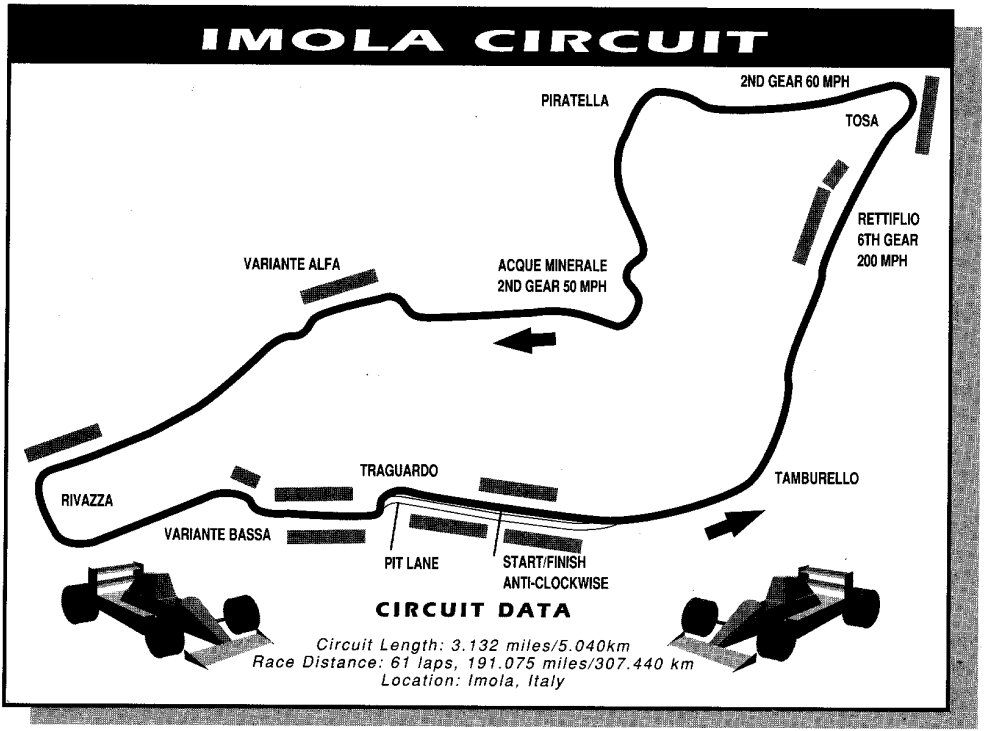
Distance Totale : 190,848 miles/307,075 km

Record du Tour (Qualificatif) : 1m.16,392sec

Record du Tour (Course) : 1m 19,089sec

Après la ligne droite des stands, que vous prenez à 200 mph, en sixième, vous tournez à gauche et à droite pour **Curva 1**et **Curva de Sol**. La série de virages se termine avec la longue **Curva 2** à gauche et l'accélération dans **Reta Oposta**, en sixième, à 190 mph. Vous arrivez à deux petits virages à gauche, puis à **Curva 3** et vous foncez dans **Feradura** en quatrième. A partir de ce moment, vous devez adopter un bon rythme pour pouvoir emprunter une séries de virages sinueux très lents : **Laranji** (en deuxième, à 55 mph), puis **Pinheirinho, Bico do Pato** (en deuxième, à 55 mph) et enfin, **Merghulho**.

Le virage suivant, **Curva 4**, doit être pris en deuxième ou en troisième, car c'est un virage à gauche cahoteux et lent. Ce virage est très important puisqu'il vous permet, si vous le prenez correctement, de bien vous positionner à l'approche du long virage à gauche qui conduit vers la ligne droite des stands, **Arquibancadas**. Si vous allez à toute vitesse dans **Subida**, il est tout à fait possible de vous aligner pour vous faire “porter” ; mettez-vous dans le sillage de la voiture devant vous et doublez-la.


IMOLA CIRCUIT
2ND GEAR 60 MPH
PIRATELLA
TOSA
RETTIFLIO
6TH GEAR
200 MPH
VARIANTE ALFA
ACQUE MINERALE
2ND GEAR 50 MPH
TRAGUARDO
TAMBURELLO
RIVAZZA
VARIANTE BASSA
PIT LANE
START/FINISH
ANTI-CLOCKWISE
CIRCUIT DATA
Circuit Length: 3.132 miles/5.040km
Race Distance: 61 laps, 191.075 miles/307.440 km
Location: Imola, Italy

GRAND PRIX DE SAN MARIN

AUTODROMO, ENZO ET
DINO FERRARI, IMOLA, ITALIE

Longueur du Circuit : ...3,132 miles/5,040 km

Nombre de Tours : 61

Distance Totale : 191,075 miles/307,440 km

Record du Tour (Qualificatif) : 1m.21,877sec

Record du Tour (Course) : 1m 26,531sec

Un circuit inégal et destructeur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, où les voitures doivent porter l'aileron baissé et se battre pour garder leur adhérence ou pour éviter de prendre la bordure.

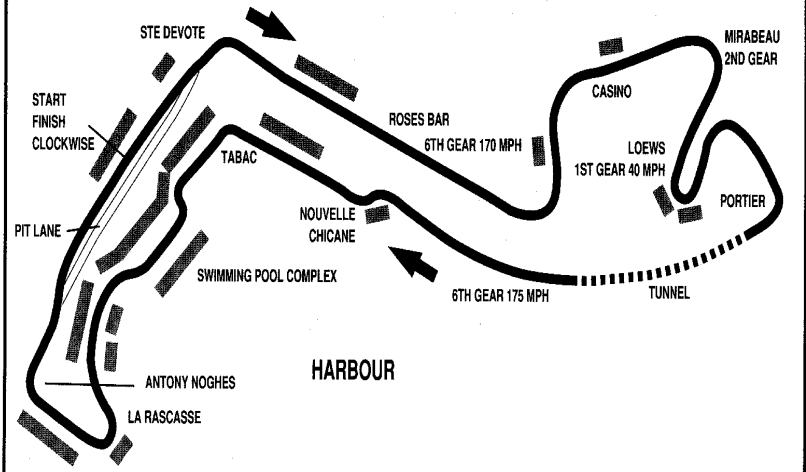
Après la grille de départ, vous foncez vers **Tamburello**, un long virage à gauche rapide, en sixième, que vous pouvez prendre à des vitesses supérieures à 170 mph. Vous accélérez dans **Rettifiolo** pour que la voiture atteingne 200 mph, avant de freiner pour **Tosa**, un virage à gauche serré, sur côté de bosse, que vous prenez en deuxième, à 60 mph. A ce moment là, vous avez la possibilité de ne freiner qu'au dernier moment pour pouvoir doubler, mais ce n'est pas facile. Recommencez à accélérer jusqu'au haut de la côte, pour arriver à un virage à gauche rapide, **Piratella**, que vous pouvez prendre très vite en quatrième ; passez en cinquième à la sortie du virage.

Descendez ensuite la pente jusqu'au long virage à gauche vers la chicane **Acque Minerale**. Vous êtes en côté de bosse et vous n'avez aucune visibilité ; vous ne pouvez pas voir le “s” avant d'arriver dessus, en deuxième, à 50 mph. A ce moment là, vous aurez tendance à ”rebondir” d'un côté de la piste à l'autre et de nombreux pilotes dérapent dans ce virage.

Ensuite, vous allez à toute allure jusqu'à la petite chicane, **Variante Alfa**, et descendez vers deux virages à gauche cahoteux, **Rivazza**, qui secouent tellement votre voiture que vous ne voyez pratiquement pas où vous allez.

Vous repassez en cinquième, pour approcher **Bassa**, une chicane à droite qui ne vous permet pas de voir où se trouve la fin du virage. Vous filez dans **Traguardo** et atteignez la ligne droite d arrivée.

MONACO CIRCUIT





CIRCUIT DATA

Circuit Length: 2.068 miles/3.328km
Race Distance: 78 laps, 161.332 miles/259.584 km
Location: Monte Carlo, Monaco



LES CIRCUITS

GRAND PRIX DE MONACO

CIRCUIT DE MONACO, MONACO	
Longueur du Circuit :	2,068 miles/3.328km
Nombre de Tours :	78
Distance Totale :	161,332 miles/259,584
Record du Tour (Qualificatif) :	1m.20,344sec
Record du Tour (Course) :	1m 24,368sec

Les tours de qualification sur ce circuit sont très importants parce qu'il est pratiquement impossible de doubler qui que ce soit, à moins qu'un pilote ne fasse une erreur ou qu'il n'ait un acrident

Les voitures ont une garde au sol minimale et la suspension n'est pas tout à fait adaptée aux nombreuses bosses du parcours.

Après avoir passé la difficulté du premier virage, **Sainte Devote**, où toutes les voitures essaient de passer en même temps, vous traversez **Roses Bar** à toute vitesse, en sixième, à 170 mph. C'est une très grande ligne droite en côte, mais remplie de déclivités, de bosses et de trous rebouchés qui font vibrer et cogner votre voiture.

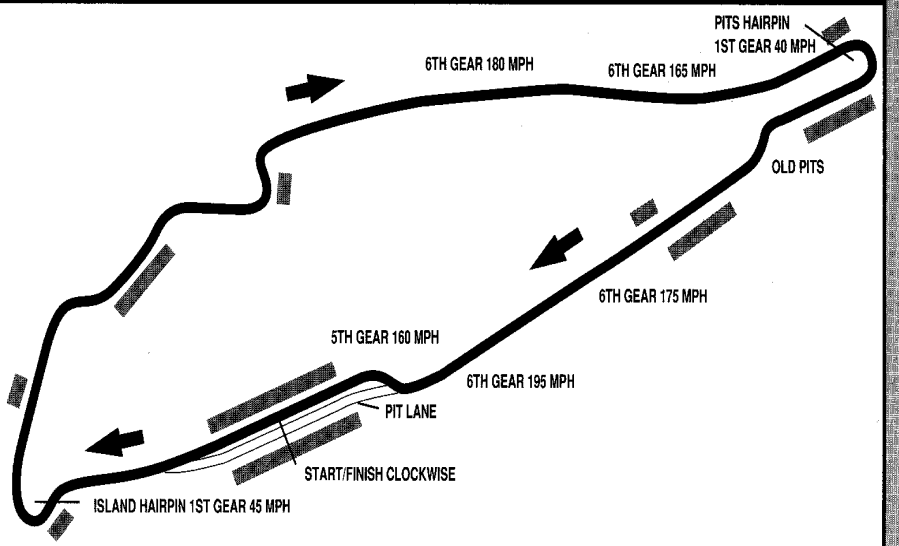
Vous arriver au **Casino**, prenez le virage à gauche très serré, puis vous tournez rapidement à droite en descente, en côté de bosse, frôlant presque le mur, alors que la route devient plus étroite, glissante et très cahoteuse.

Ensuite, c'est **Mirabeau** ; un virage serré simple à prendre en deuxième. Vous accélérez au maximum, puis, vous freinez jusqu'à presque immobiliser la voiture pour **Loews**. C'est un virage en épingle à cheveux, que vous prenez en première à 40 mph, car il vous faut un rayon de braquage maximum (de nombreux pilotes augmentent le rayon de braquage de leur voiture spécialement pour cette course). Il y a en général, une queue de voitures à cet endroit là, et si vous ne vous trouvez pas dans les six premières, vous devrez attendre votre tour.

Vous accélérez doucement dans **Portier**, puis progressivement dans le **Tunnel**, en troisième, quatrième et cinquième. L'éclairage a été amélioré de sorte que vous n'avez plus d'éffet de surprise lorsque vous quittez la lumière du jour, mais vous devez être prudent ; la saleté, la graisse et l'huile ne sont pas netroyées par la pluie ici, et ce n'est pas le meilleur endroit pour déraper.

Vous foncez en sixième à près de 175 mph, gardez bien votre droite et vous vous ailguez pour la **Nouvelle Chicane**. Vous devez la prendre vite, en quatrième. C'est un zig-zag à gauche et à droite et votre conduite doit être tout à fait précise pour cette section plus étroite. Si vous touchez une seule fois la bordure, la course est terminée pour vous. Après la Chicane, vous allez à toute vitesse, en cinquième, car la piste s'élargit. Vous vous dirigez vers **Tabac** et le **Swimming Pool Complex**. Vous prenez deux virages en “s”, accélérez légèrement, freinez fortement et touchez presque les barrières avec le côté droit de la voiture. Puis, c'est La **Rascasse**, en deuxième, vers **Antony Noghes**. Vous accélérez à la sortie de ce virage, passez toutes vos vitesses avec fracas et foncez, en sixième, vers la ligne droite d'arrivée.

MONTREAL CIRCUIT



CIRCUIT DATA

Circuit Length: 2.753 miles/4.430km
Race Distance: 69 laps, 189.975 miles/305.670 km
Location: Circuit Gilles Villeneuve, Montreal, Canada

GRAND PRIX DU CANADA

CIRCUIT GILLES VILLENEUVE,
MONTREAL, CANADA

Longueur du Circuit : ... 2,753 miles/4,430 km

Nombre de Tours : 69

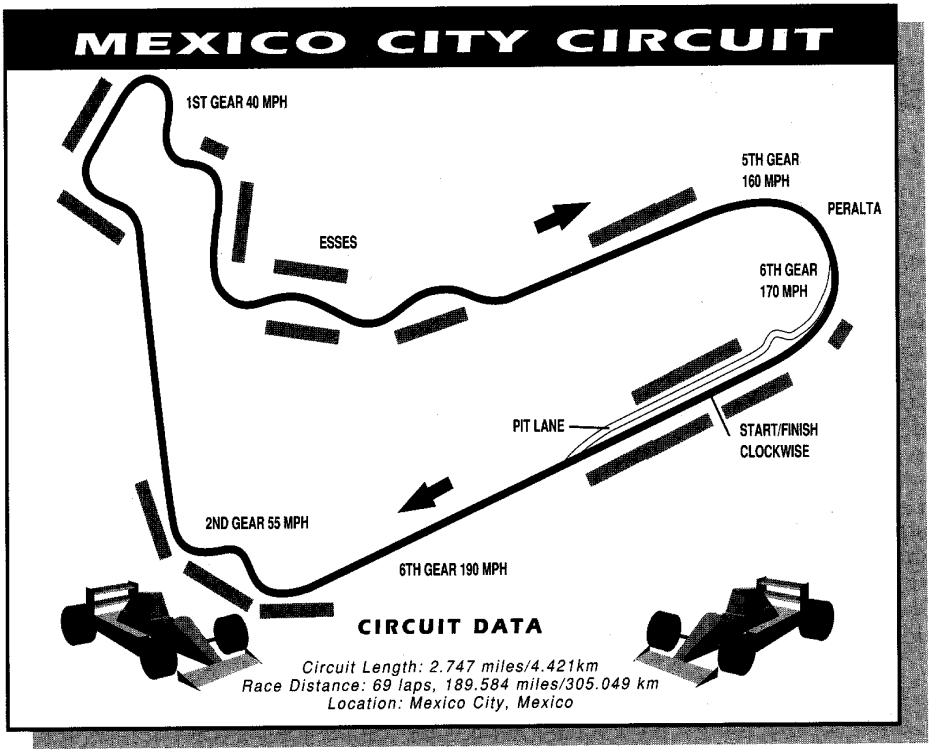
Distance Totale : 189,975

Record du Tour (Quallicatif) : 1 m.19,837sec

Record du Tour (Course) : m.22,077sec

Un circuit rapide qui comprend une succession de freinages secs et d'accélérations rapides. Les pilotes mettent une garde au sol très grande, ce qui rend les sections plus lentes, difficiles à emprunter et la surface inégale d'autant plus dangereuse.

Après le départ, les voitures passent un virage gauche/droite, **Island Hairpin**, en première, à 45 mph. Les voitures patinent dangereusement à la sortie de ce virage et vous devez accélérer autant que possible jusqu'au très long virage en “s”, que vous pouvez approcher en cinquième, à 160 mph. Ensuite, vous vous engagez en sixième, entre 180 et 185 mph, dans la ligne droite de l'autre côté de la ligne d'arrivée, avant de freiner pour rétrograder en première, à une vitesse de 40 mph, pour **Pits Hairpin**. Les pilotes doivent absolument essayer de sortir aussi vite que possible de ce virage. Il est suivi par une série à droite puis à gauche. Vous traversez ensuite ce que l'on considère être la partie du circuit la plus dangereuse, avec des grands murs en ciment de chaque côté de la piste. Vous filez dans **Old Pits**, passez en sixième et accélérez dans la ligne droite à 175-185-195 mph. C'est la partie du circuit la plus rapide, qui conduit au virage le moins apprécié par les pilotes. Vous repassez en cinquième, à 160 mph, pour un droite-gauche rapide. Il est très facile ici de mordre la bordure ou de déraper soit à l'entrée du virage, soit à la sortie ; par contre, si vous arrivez à bien vous en sortir, vous avez la puissance nécessaire pour la ligne droite d'arrivée.


MEXICO CITY CIRCUIT
1ST GEAR 40 MPH
5TH GEAR
160 MPH
PERALTA
ESSES
6TH GEAR
170 MPH
PIT LANE
START/FINISH
CLOCKWISE
2ND GEAR 55 MPH
6TH GEAR 190 MPH
CIRCUIT DATA
Circuit Length: 2.747 miles/4.421km
Race Distance: 69 laps, 189.584 miles/305.049 km
Location: Mexico City, Mexico

LES CIRCUITS

GRAND PRIX DU MEXIQUE

C'est un circuit difficile, très cahoteux, qui requiert de nombreux changements de vitesses, mais il est cependant très rapide. La garde au sol des voitures est plus haute et presque 20% de la puissance est perdue à cause de l'altitude, ce qui est compensé par une résistance moins grande. Sur ce parcours, la concentration est indispensable. Si vous sortez de votre ligne, vous verrez que votre voiture n'adhère pas aussi bien à cette partie de la piste, plus poussiéreuse. La piste mexicaine peut présenter également des bosses dangereuses, qui peuvent sérieusement endommager votre voiture et vous couper la respiration.

AUTODROMO HERMANOS RODRIGUEZ,
MEXICO CITY, MEXIQUE

Longueur du Circuit : 2,747 miles/4,421 km

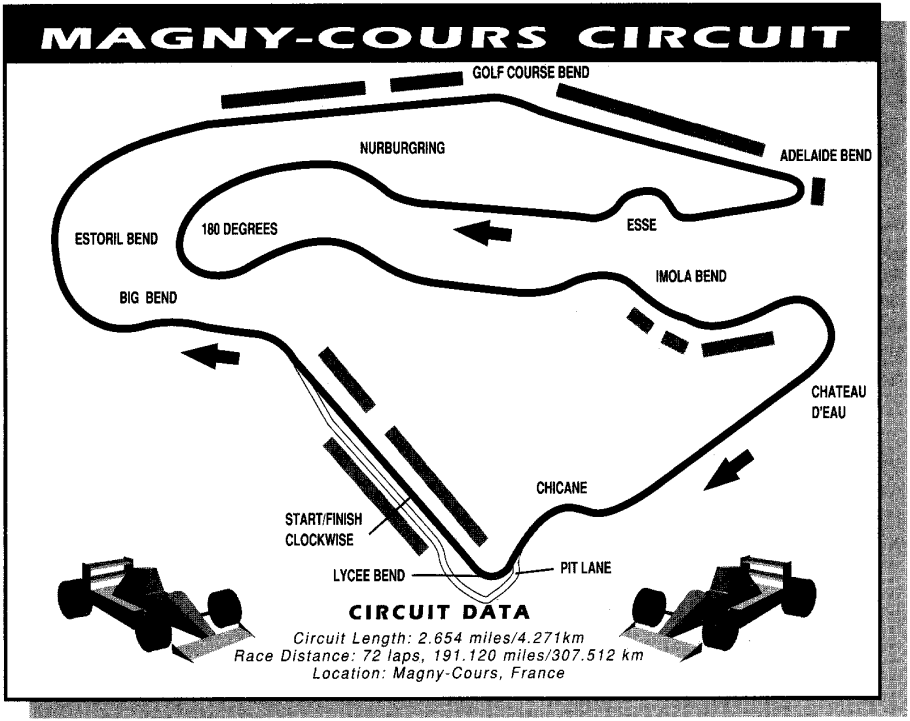
Nombre de Tours : 69

Distance Totale : 189,584 miles/305,049 km

Record du Tour (Qualificatif) : 1m.16,696sec

Record du Tour (Course) : 1m.16,788sec

Vous prenez une longue ligne droite, la plus rapide du parcours et l'endroit le plus favorable au dépassement, en sixième, à 190 mph. Vous devez ensuite freiner très sec avant le premier virage, pour rouler à seulement 55 mph, en deuxième ou en troisième. Vous avez une série de virages à droite, à gauche et à droite, avant une ligne droite plus courte. Vous vous dirigez à toute vitesse vers une autre longue série de virages, les **Esses**. Vous trouverez qu'il est plus facile de les emprunter si vous arrivez à prendre le rythme, puisqu'ils sont tous très identiques. Une fois que vous avez atteint la ligne droite de l'autre côté de la ligne d'arrivée, vous passez en sixième et vous dirigez vers **Peralta**. C'est le fameux virage que vous devez prendre en cinquième, à 160 mph et qui est très éprouvant pour tous les pilotes. Vous sortez du virage pour accélérer de nouveau et passer les tribunes à 170 mph.


MAGNY-COURS CIRCUIT
GOLF COURSE BEND
NURBURGRING
ADELAIDE BEND
ESTORIL BEND
180 DEGREES
ESSE
IMOLA BEND
BIG BEND
CHATEAU D'EAU
CHICANE
START/FINISH
CLOCKWISE
LYCEE BEND
PIT LANE
CIRCUIT DATA
Circuit Length: 2.654 miles/4.271km
Race Distance: 72 laps, 191.120 miles/307.512 km
Location: Magny-Cours, France

LES CIRCUITS

GRAND PRIX DE FRANCE

C'est une course toute nouvelle dans le Championnat du Monde. Un parcours régulier et éprouvant, qui fait un tour sur lui-même, avec des virages rapides en quatrième-cinquième, des virages en épingle à cheveux, en première et avec également une longue ligue droite, à vitesse maximale. Magny-Cours a été construit pour attirer autant les spectateurs de Formule Un que les équipes de Télévision. Le circuit présente des virages circulaires réguliers et les voitures sont réglées avec une garde au sol moins haute. Il y a cinq ligues droites rapides, ce qui signifie que l'accélération et la conduite à grande vitesse sont bien plus importances que la fraction de seconde que vous pouvez gagner dans les virages, grâce à votre garde au sol réduite.

CIRCUIT DE NEVERS
MAGMY-COURS, FRANCE

Longueur du Circuit : 2,654miles/4,271km

Nombre de Tours : 72

DistanceTotale : ....191,120 miles/307,51 km

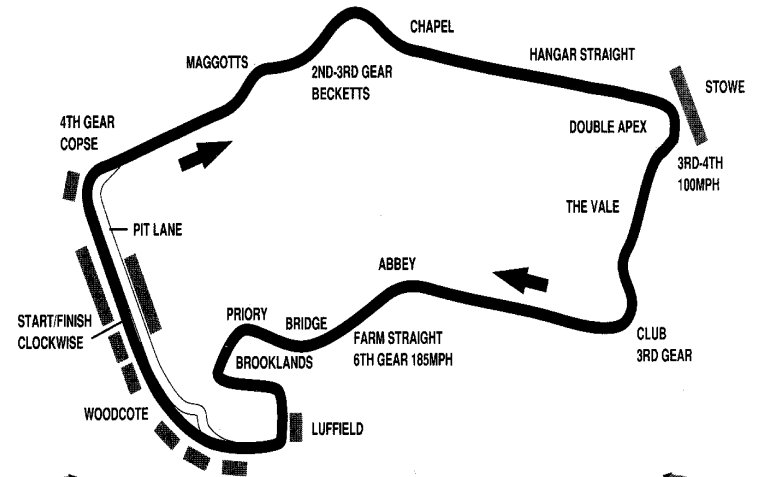
Record du Tour (Qualificatif) : 1m.14,559sec

Record du Tour (Course) : 1m.19,168sec

Après la ligue droite des stands, vous vous lancez à grands fracas dans un virage à gauche rapide qui devient un virage à gauche lent, **Big Bend**, puis vous arrivez à un virage à droite long et large, **Estoril Bend**. Vous le prenez en quatrième ou en cinquième pour vous propulser dans la longue ligue droite de l'autre côté de la ligue d'arrivée. Vous passez le **Golf Course Bend**, à une vitesse maximale de 190 mph. Après la section la plus rapide, vous freinez très fort pour le virage en épingle à cheveux à prendre en première, **Adelaide Bend.** Vous arrivez à la partie interne du parcours. Vous atteignez le **Esse** en deuxième ou en troisième et une ligue droite courte avant **Nurburgring**, un peut virage à droite. Ensuite, il y a un large virage à gauche qui vous conduit à une courbe à 180 degrés à deux sommets. Vous arrivez à une nouvelle ligne droite courte pratiquement parallèle à la précédente.

Un virage à gauche, en cinquième, **Imola**, vous conduit au virage rapide, en quatrième, **Chateau d'Eau**. Il y a une autre courte ligue droite, sous le pont et dans la **Chicane**, avant de vous aligner sur la droite pour le **Lycee Bend**. Vous accélérez ensuite au maximum jusqu'à la ligue d'arrivée.

SILVERSTONE CIRCUIT



CIRCUIT DATA

Circuit Length: 3.202 miles/5.153km
Race Distance: 60 laps, 192.000 miles/309.180km
Location: Northamptonshire, Great Britain

LES CIRCUITS

GRAND PRIX DE GRANDE-BRETAGNE

SILVERSTONE, NORTHAMPTONSHIRE, GRANDE-BRETAGNE

Longueur du Circuit : ...3,202 miles/5,153 km

Nombre de Tours : 60

Distance Totale : .....192 miles/309,180 km

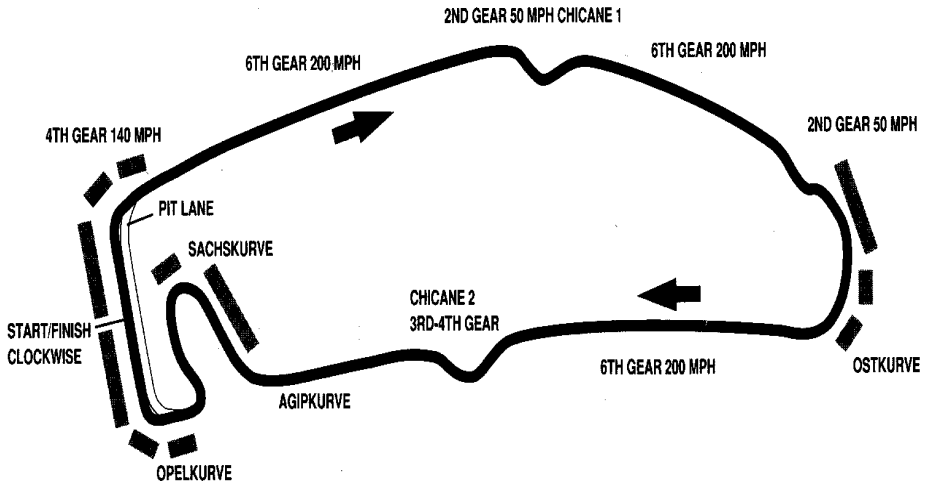
Record du Tour (Qualificatif) : 1m.20,939sec

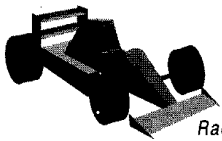
Record au Tour (Course) : 1m.26,379sec

Le circuit a été modifié pour le Championnat de 1991 parce qu'il était considéré comme trop dangereux. Un virage comme le **Club Corner**, que vous prenez en sixième à 185 mph, sans piste de dégagement, était particulièrement dangereux.

Copse est un virage à prendre en quatrième, avant d'arriver à une ligne droite rapide en direction de **Maggotts**, où vous vous lancez dans le **Becketts** en forme de "s", en deuxième ou troisième. Il ralentit considérablement les voitures et donne à la foule un spectacle beaucoup plus passionnant. Les voitures s'éloignent ensuite bruyamment de **Chapel**, pour parcourir **Hangar Straight**, sous le pont, et se diriger vers la courbe à droite à deux sommets, **Stowe** ; vous la prenez en troisième ou quatrième à 100 mph. Après les **Vale**, vous devez emprunter le **Club**, un virage à gauche, en troisième, qui vous conduit à la ligne droite **Abbey**, l'endroit le plus favorable aux dépassements. En sixième, à 185 mph, vous débouchez sur la **Farm Straight** et sur un virage à droite rapide sous le **Bridge**, vers **Priory** et **Brooklands**. Vous avez deux virages à gauche, en deuxième ou troisième, suivis par deux virages à droite qui prennent fin à **Luffield**. Vous repartez alors à toute vitesse dans **Woodcote** et jusqu'à la ligne d'arrivée.

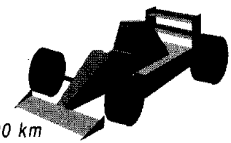
HOCKENHEIM CIRCUIT





CIRCUIT DATA

Circuit Length: 4.227 miles/6.802km
Race Distance: 45 laps, 190.236 miles/306.090 km
Location: Heidelberg, Germany



GRAND PRIX D'ALLEMAGNE

HOCKENHEIMRING, HEIDELBERG, ALLEMAGNE

Longueur du Circuit: ... 4,227 miles/6,802 km

Nombre de Tours : 45

Distance Totale : ..190,236 miles/306,90 km

Record du Tour (Qualificatif) : 1m.37,087sec

Record du Tour (Course) : 1m.43,569sec

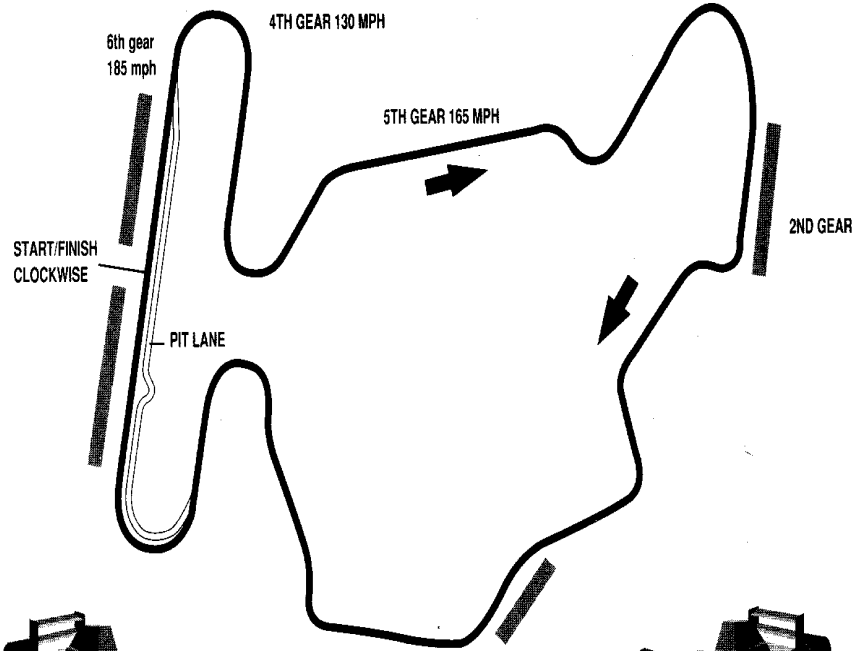
Il y a trois chicanes sur le circuit, une rapide et deux lentes. Le reste du parcours est une série de lignes droites. Ce qui signifie que pour pouvoir atteindre des vitesses élevées, la garde au sol doit être pratiquement à son maximum, et la conduite des voitures sans adhérence est infernale et très instable dans les virages.

Dès le départ, vous avez un virage à droite en quatrième, à 140 mph. Vous appuyez sur l'accélérateur jusqu'à ce que vous soyez en sixiéme, à 200 mph, dans la section la plus rapide du parcours. Vous devez freiner très dur pour la **Chicane 1** qui vous déporte sur la droite et qui doit être prise en deuxième, à 50 mph. Cependant, Si vous ne vous alignez pas correctement, il se peut que vous ayez à rétrograder encore. Vous recommencez à monter dans les vitesses, pour aller à 200 mph dans le grand virage à droite. Vous devez freiner de nouveau avant la chicane suivante, que vous devez prendre en deuxième, à 50 mph. Vous en sortez pour vous lancer dans **Ostkurve**, l'un des virages les plus rapides de toutes les courses du championnat. Vous le prenez en sixième, à 200 mph. Vous devez ralentir pour la **Chicane 2**, rétrograder en quatrième ou en troisième, puis accélérer à nouveau à la fin de la ligne droite jusqu'à **Agipkurve.** C'est la partie la plus difficile du circuit qui a tendance à user les pneumatiques rapidement. Les pilotes ne peuvent pas vraiment trouver un rythme pour ces virages et ils perdent toute leur concentration dans les longues lignes droites.

Vous approchez **Sachskurve**, rétrogradez en quatrième, alignez votre voiture pour le virage à droite, enfoncez le pied, allez sur le côté et vous passez en deuxième pour prendre le virage en épingle à cheveux. Vous accélérez et alignez votre voiture pour le virage serré à droite ; vous freinez légèrement et sortez vite de **Opelkurve**, en troisième, pour vous diriger vers la ligne droite d'arrivée.

Hockenheimring est un bon circuit pour le dépassement, mais les chicanes lentes demandent des freinages assez brutaux et les freins ont tendance à refroidir dans les longues lignes droites, les rendant moins efficaces. La plupart des pilotes éprouvent des difficultés à maintenir un rythme satisfaisant dans cette course.

HUNGARORING CIRCUIT



CIRCUIT DATA

Circuit Length: 2.466 miles/3.968km
Race Distance: 77 laps, 189.851 miles/305.536 km
Location: Hungaroring, Budapest, Hungary

GRAND PRIX DE HONGRIE

HUNGARORING, BUDAPEST, HONGRIE

Longueur du circuit :.... 2,466 miles/3.968 km

Nombre de Tours : 77

Distance Totale : 119,851 miles/305,536 km

Record du Tour (Qualificatif) : 1m.16,147sec

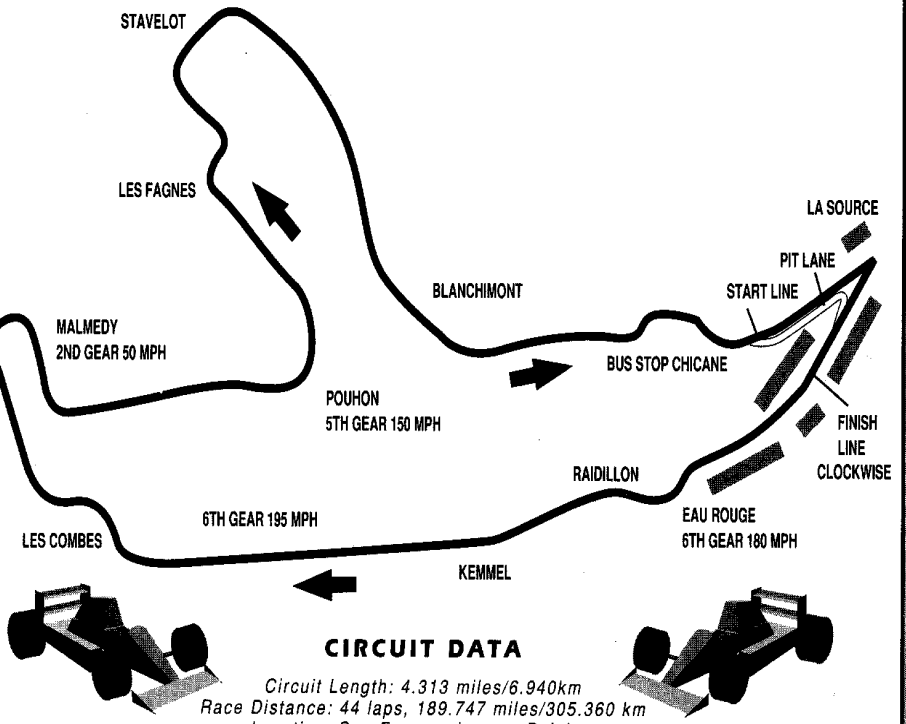
Record du Tour (Course) : 1m.21,547sec

Un circuit difficile mais relativement lent avec un grand nombre de virages et quelques lignes droites. Il est très difficile de doubler sur ce parcours et vous devez faire preuve de beaucoup de patience pour attendre le moment propice. En général, les voitures sont réglées avec une petite garde au sol pour pouvoir bénéficier d'une bonne adhérence dans les nombreux virages.

Vous quittez la ligne de départ à grands fracas, en descente, et montez à toute vitesse en sixième, à 185 mph. La ligne droite des stands est la partie de la course la plus propice aux dépassements. Vous passez ensuite les premiers virages circulaires réguliers, à 130 mph en quatrième et la courte ligne droite de l'autre côté de la ligne d'arrivée. Vous arrivez à une courbe à gauche à deux sommets, avant un virage à droite long et large. Vous accélérez en cinquième, jusqu'à 165 mph, allez vers la gauche et vous arrivez à une autre courbe à deux sommets. Vous ralentissez pour la chicane à prendre en deuxième et vous vous engagez dans une série de virages rapides, avant le virage circulaire régulier, **Pit Lane**. Vous débouchez ensuite sur la longue ligne droite d'arrivée.

Etant donné la nature de la piste avec ses virages, les vitesses moyennes sont plutôt basses, envicon 105-110 mph. Les pneumatiques s'usent rapidement puisque les pilotes perdent patience et essaient de sortir des virages plus vite que ne le permettraient les pneumatiques. La plupart des équipes voient leurs pilotes s'arrêter pour les changements de pneumatiques, plus tôt que prévu, un bon moyen de sortir des queues de voitures qui se forment sur ce circuit.

SPA-FRANCORCHAMPS CIRCUIT



CIRCUIT DATA

Circuit Length: 4.313 miles/6.940km
Race Distance: 44 laps, 189.747 miles/305.360 km
Location: Spa-Francorchamps, Belgium

CIRCUIT DE SPA-FRANCORCHAMPS,
FRANCORCHAMPS, BELGIQUE

Longueur du Circuit : ...4,313 miles/6,940 km

Nombre de Tours : 44

Distance Totale : .189,747 miles/305,360 km

Record du Tour (Qualificatif) : 1m.47,811sec

Record du Tour (Course) : 1m.55,087sec

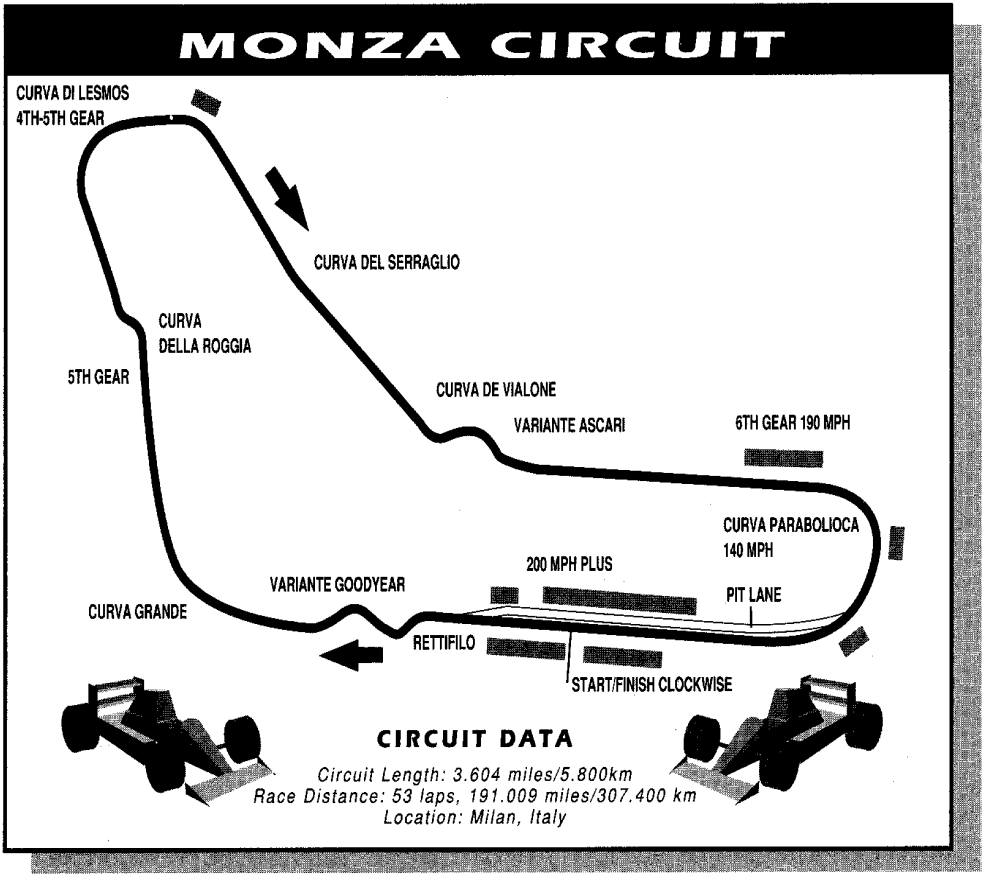
Rapide, éprouvant et vivifiant, Spa est l'un des circuits favoris des pilotes de Grands Prix. Sa combinaison de virages à prendre en sixième et cinquième est remarquable. Il a aussi de bons virages en épingle à cheveux, à prendre en première, et des chicanes, à prendre en deuxième. En général, les voitures sont réglées avec une garde au sol plus haute.

Dès la ligne de départ, les voitures n'ont que très peu de temps avant d'atteindre le premier virage en épingle à cheveux, **La Source**, à 45 mph. Ce virage est souvent le théâtre de nombreuses collisions au premier tour, puisque 26 voitures freinent pour passer de 160 mph à 45 mph, tous en essayant désespérément de se doubler. Ensuite, c'est une course dans le passage de vitesses, en descente, à 180 mph en sixième, vers le creux **Eau Rouge**, un petit virage à gauche. Vous vous placez sur la droite, pour la côte vers **Raidillon**. Vous ne pouvez pas vous permettre de vous tromper sur cette ligne de conduite ; une erreur et la course est finie pour vous!

Accélérez autant que possible dans **Kemmel** ainsi que dans la longue ligne droite jusqu'à 195 mph, faufilez-vous dans **Les Combes** et prenez ensuite **Malmedy** en deuxième. C'est un virage à 180 degrés très difficile, en descente et sur côté de bosse. Après, c'est **Pouhon**, un virage à gauche extrêmement difficile que vous empruntez en sixième, puis en cinquième à 150 mph.

Vous traversez **Les Fagnes** et **Stavelot** dans une série de virages rapides qui vous conduisent à un long virage large à droite, puis à gauche, vers **Blanchimont**, puis vous freinez sec avant la **Bus Stop Chicane**. Bus stop est le virage que les pilotes aiment le moins, car, pour être rapide, vous devez rouler sur les bordures, ce qui est plutôt dangereux.

Les conditions atmosphériques sont toujours un facteur important à Spa-Francorchamps. En général, il est plutôt humide, ce qui crée de petites rigoles dangereuses qui traversent la piste et obligent les pilotes à modifier leur ligne de conduite.


MONZA CIRCUIT
CURVA DI LESMOS
4TH-5TH GEAR
CURVA DEL SERRAGLIO
CURVA
DELLA ROGGIA
5TH GEAR
CURVA DE VIALONE
VARIANTE ASCARI
6TH GEAR 190 MPH
CURVA PARABOLICA
140 MPH
200 MPH PLUS
VARIANTE GOODYEAR
PIT LANE
CURVA GRANDE
RETTIFILO
START/FINISH CLOCKWISE
CIRCUIT DATA
Circuit Length: 3.604 miles/5.800km
Race Distance: 53 laps, 191.009 miles/307.400 km
Location: Milan, Italy

GRAND PRIX D'ITALIE

Monza est un circuit où les cris des foules hystériques sont canalisés par des officiels encore plus hystériques. Les pilotes sont plongés dans cette atmosphère et sont encouragés à donner la meilleure performance possible, tout particulièrement s'ils pilotent une voiture italienne.

Les voitures portent l'aileron baissé pour profiter de la ligne droite très rapide de départ/arrivée, **Rettifilo**, qui est parcourue à des vitesses supérieures à 200 mph. La piste a été modifiée de façon à la rendre plus sûre, avec l'introduction de **Variante Goodyear**, à prendre en deuxième, une chicane qui conduit vers le fameux **Curva Grande**, en cinquième.

AUTODROMO NAZIONALE DI MONZA, MILAN, ITALIE

Longueur du Circuist : ... 3,604 miles/5,80 km

Nombre de Tours : 53

DistanceTotale : ..191,009 miles/307,400 km

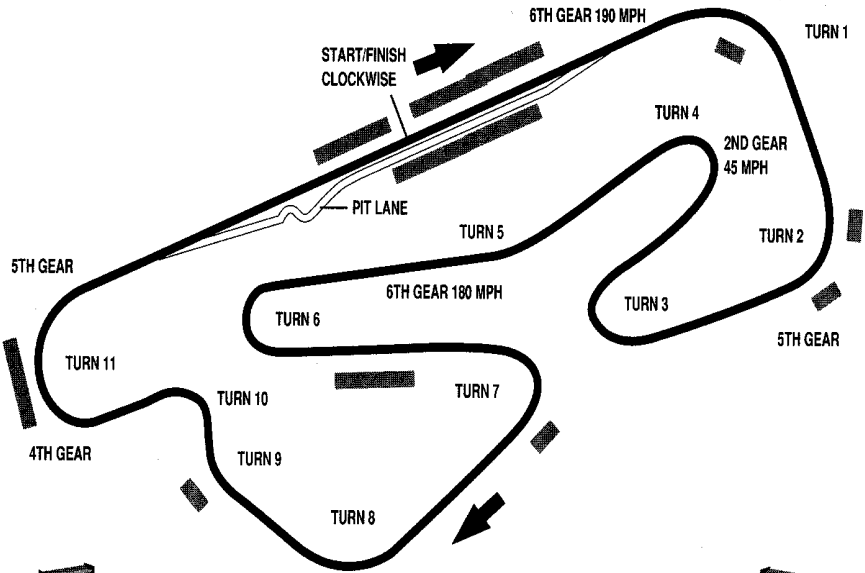
Record du Tour (Qualificatif) : 1m.21,114sec

Record du Tour (Course) : 1m.26,061sec

Vous foncez vers Lesmos en cinquième, une autre chicane à prendre en deuxième, **Curva della Roggia**, avant le double virage à droite **Curva di Lesmos**. Vous empruntez la première partie en quatrième, puis de plus en plus vite, pour prendre la deuxième partie à toute vitesse. Vous devez prendre ces virages tout à fait comme il faut puisque la plus petite erreur vous ralentira considérablement et vous mettra dans une situation désavantageuse pour la ligne droite, de l'autre côté de la ligne d'arrivée, à parcourir à 180 mph, **Curva del Serraglio**.

Vous arrivez à une chicane délicate, **Variante Ascari**. Vous en sortez en cinquième et descendez à toute vitesse **Rettifilo Centro**, à une vitesse maximum de190 mph. Vous devez ensuite freiner très fort pour le fameux **Curva Parabolica**, un virage à droite rapide à 180 degrés que vous prenez en quatrième, à 140 mph. Vous accélérez jusqu'à 160 mph à la sortie du virage, puis vous vous dirigez sur les chapeaux de roues vers la ligne d'arrivée avec le pied à fond sur la pédale, en sixième.

ESTORIL CIRCUIT



CIRCUIT DATA

Circuit Length: 2.703 miles/4.350km
Race Distance: 71 laps, 191.951 miles/308.850 km
Location: Autodromo do Estoril, Portugal

LES CIRCUITS

GRAND PRIX DU PORTUGAL

AUTODROMO DO ESTORIL, PORTUGAL

Longuer du Circuit : ..... 2,703 miles/4,350 km

Nombre de Tours : 71

Distance Totale : .191,951 miles/308,850 km

Record de Tour (Qualificatif) : 1m.13,001sec

Record de Tour (Course) : 1m.18,306sec

Estoril est un circuit difficile et fatiguant qui comprend quelques longs virages circulaires réguliers et des lignes droites plutôt cahoteuses. Si la voiture commence prés du début de la grille de départ, il est alors plus sage de donner moins de garde au sol pour pouvoir faire face aux virages. Cependant, si vous commencez très loin sur la ligne de départ, vous devez alors utiliser moins de garde au sol, car sinon, vous trouverez qu'il vous est très difficile de doubler.

La ligue de départ/arrivée est au malieu de la plus longue ligne droite du circuit. Les voitures vont jusqu'à une vitesse de 190 mph, en sixième, avant d'arriver à **Turn 1**, essayant de se doubler les uns les autres, avant de rétrograder pour le virage à prendre en quatrième. **Turn 2** est un autre virage à droite profond. Vous repassez en cinquième pour la courte ligne droite, freinez sec pour **Turn 3**, le **Martini Bridge Bend**, une courbe à droite serrée à deux sommets. Vous dever absolument vous aligner correctement dans la partie interne de la piste à Estoril, pour éviter les bordures et les bords sabloneux et gras.

Turn 4 est pratiquement la copie conforme du virage précédent. Vous prenez le virage à gauche, en deuxième, à 45 mph, puis, passez toutes vos vitesses rapidement. Vous vous faufilez dans le petit virage à droite, **Turn 5** et foncez en sixième, à 180 mph. Cette section est probablement la plus favorable au dépassement de toute la course.

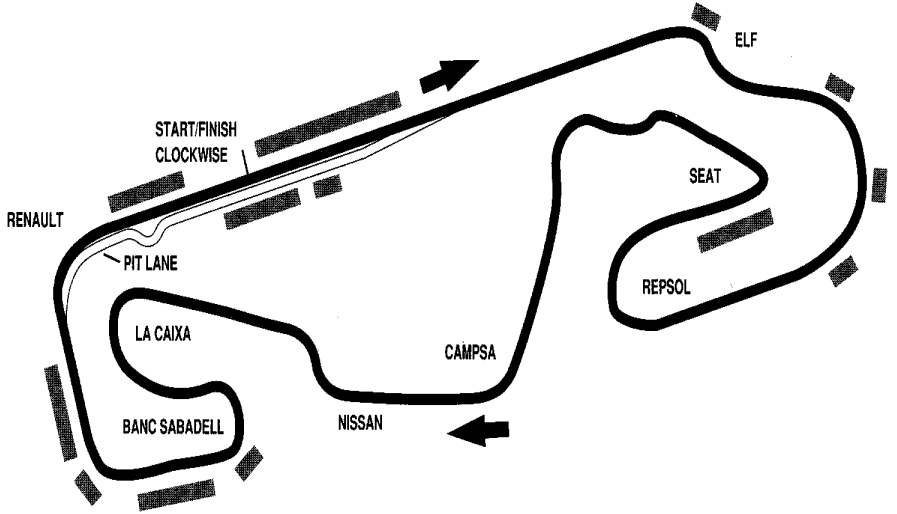
Vous passez **Turn 6**, un virage qui commence très serré puis s'élargit. Vous accélérez ensuite dans une courte ligne droite et entrez dans une longue série de virages rapides, **Turns 7-8-9-10**.

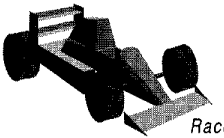
Il est indispensable de prendre un bon rythme dans ces virages, de rester concentré, d'accélérer, de ralentir et de freiner dur.

Le dernier virage avant la ligne droite des stands, **Turn 11**, est un véritable défi pour tout pilote de Formule Un. C'est un long virage large qui forme un cercle régulier, que vous devez emprunter en quatrième et quitter en cinquième, accélérant continuellement, envous plaçant dans une position favorable au depassement.

Estoril est un circuit qui est non seulement dur pour les vitesses et les freins, mais aussi pour les pneumatiques ; les longs virages profonds signifient que de nombreux pilotes retournent aux stands beaucoup plus tôt que prévu, à cause de la chaleur et de la surface irrégulière de la piste.

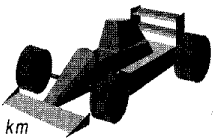
BARCELONA CIRCUIT





CIRCUIT DATA

Circuit Length: 2.950 miles/4.747km
Race Distance: 65 laps, 191.768 miles/308.555 km
Location: Barcelona, Spain



LES CIRCUITS

GRANDE PRIX D'ESPAGNE

CIRCUIT DE CATALUNYA,
BARCELONA, ESPAGNE

Longueur du Circuit : .. 2,950 miles/4,747 km

Nombre de Tour : 65

Distance Totale : 191,761 miles/308,555 km

Record du Tour (Qualificatif) : 1m.18,751sec

Record du Tour (Course) : 1m.22,837sec

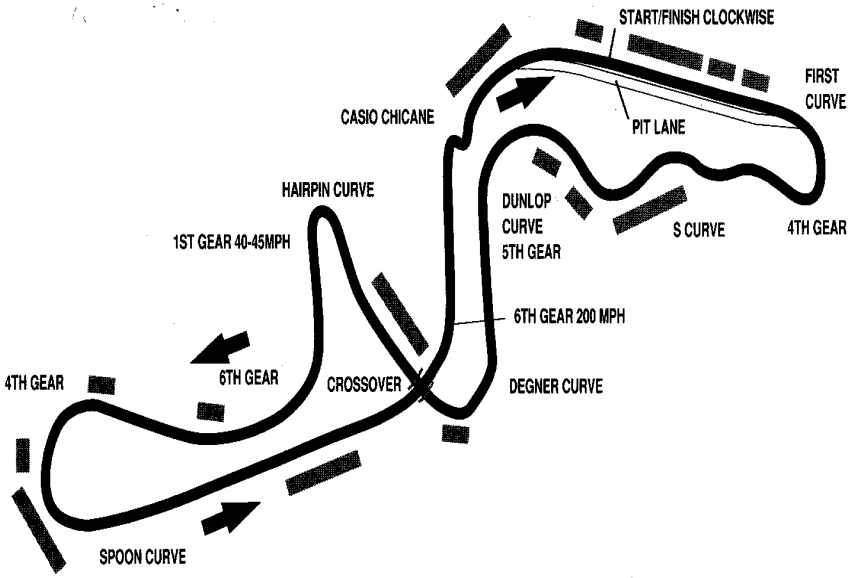
C'eut un nouveau circuit qui a une gamme très étendue de virages, des lents, à prendre en deuxième, et des rapides, à prendre en quatrième/cinquième et il comprend une très longue ligne droite de dépassement, à prendre à 200 mph. Sa forme ressemble beaucoup à celle d'Estoril, mais sa surface est bien plus lisse. Les pilotes devront faire un compromis entre la garde au sol dont ils ont besoin pour de nombreux virages et la vitesse voulue pour la ligne droite des stands. La plupart d'entre eux choisiront d'appliquer une garde au sol très haute et essaieront de ménager leur voiture dans la section interne du parcours.

Depuis le départ, vous accélérez progressivement, foncez en sixième vers **Elf**, un virage à gauche lent. Si vous n'êtes pas en pole position, vous pouvez doubler plus facilement au freinage. Vous arrivez à un petit virage à gauche, avant un long virago à droite profond, à prendre en quatrième, dont vous devez sortir en cinquième. Vous accélérez dans la courte ligne droite en direction de **Repsol**, un virage qui tourne sur lui-même, mais dont l'angle s'élargit progressivement. Vous devez ensuite donner toute la puissance dans **Seat**, freiner, rétrograder en deuxième, à 45 mph, et accélérer. Vous arrivez alors à un petit virage à gauche et un petit virage à droite. Vous prenez **Wurth** en quatrième et vous vous dirigez à toute vitesse vers **Campsa**, un virage à droite rapide, à prendre en troisième/quatrième.

Ensuite vous prenez à droite puis à gauche, vous traversez **Nissan**, puis, sur les chapeaux de roues, vous filez vers **La Caixa**. Vous affrontez alors un autre virage serré qui va en s'élargissant. Vous y engagez votre voiture, vous l'alignez dès que vous le pouvez et lorsque le virage s'élargit, vous vous placez sur l'extérieur de la piste. Vous n'avez plus le temps d'accélérer avant **Banc Sabadell**, un long virage régulier circulaire.

Vous commencez votre approche de la ligne droite. Vous allez sur la droite, accélérez, prenez de nouveau à droite, **Renault**, en troisième, passez la quatrième, poussez votre cinquième avant de passer la sixième, et vous vous lancez à toute vitesse dans la ligne droite d'arrivée.

SUZUKA CIRCUIT



CIRCUIT DATA

Circuit Length: 3.641 miles/5.859km
Race Distance: 53 laps, 192.952 miles/310.527km
Location: Shiroko, Japan

LES CIRCUITS

GRAND PRIX DU JAPON

SUZUKA SHIROKO JAPON

Longueur du Circuit : ..3,641 miles/5,859 km

Nombre de Tours : 53

Distance Totale : 192,952 miles/310,527 km

Record du Tour (Qualificatif) : 1m.36,996sec

Record de Tour (Course) : 1m.43,506sec

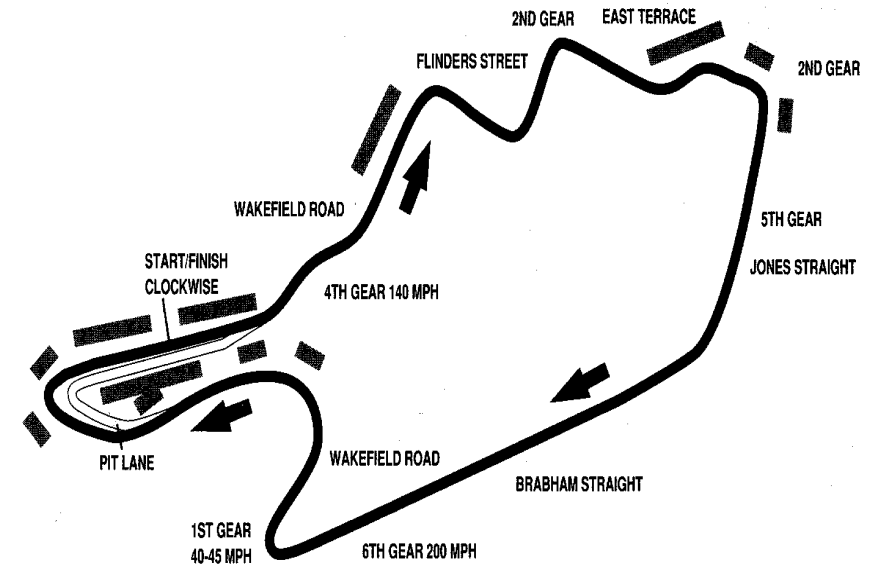
Un parcours sinueux, intéressant, le seul circuit en forme de huit du Grand Prix. Des virages difficiles, à prendre en sixième, qui combinent avec des virages en épingle à cheveux en première, qui rendent essentiels les arrêts pour changement de pneumatiques. Vous avez besoin de beaucoup de garde au sol parce que vous avez trois longues lignes droites et les voitures sont en général plus paresseuses dans les virages.

Vous devez prendre la ligne droite des stands en sixième, avec une puissance de 190 mph ; vous pouvez en profiter pour doubler. Vous rétrogradez ensuite en cinquième pour la **First Curve**. Vous placez votre voiture sur la gauche de la piste, rétrogradez en quatrième et accélérez à la sortie du virage.

Vous arrivez maintenant à une série de virages à prendre en quatrième (**The S Curve**). Vous empruntez ceux-ci en conduisant aussi près de la ligne que possible. Vous quittez **Dunlop Curve** en accélérant en cinquième. La piste monte, votre visibilité est très mauvaise pour le virage à gauche vers lequel vous vous dirigez. Les voitures se sentent légères lorsque vous passez à grand fracas le sommet cahoteux et redescendez vite, vers les deux virages à droite **Degner Curve** et **Crossover**. Vous roulez maintenant sous le circuit et vous approchez, à seulement 40 mph, de **Hairpin Curve**, à prendre en première. Ce virage peut endommager considérablement vos pneumatiques, surtout si vous essayez d'en sortir trop vite, et que vous faites patiner vos roues arrières Vous devez aligner votre voiture pour la longne courbe à gauche à deux sommets. Vous devez vous y engager en quatrième, mais ralentir dans la deuxième moitié de **Spoon Curve**, puisqu'il est très farile de déraper à cet endroit.

Vous arrivez maintenant à l'une des lignes droites les plus rapides, en sixième, à 180 mph. Vous allez alors vers la gauche, les deux mains sur le volant, dirigeant votre voiture avec précaution dans la lente **Casino Chicane**. Vous pouvez maintenant vous lancer à toute allure sur la ligne d'arrivée.

ADELAIDE CIRCUIT





CIRCUIT DATA

Circuit Length: 2.349 miles/3.780km
Race Distance: 81 laps, 190.292 miles/306.180 km
Location: Adelaide, Australia



MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Microprose Ltd, The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY.