

Italiano



INSTALLAZIONE DI FORMULA ONE 99

Formula One 99 può essere eseguito solo su Windows 95™ o Windows 98™.

Inserire semplicemente il CD Formula One 99 nell'unità CD-ROM e Install Shield™ vi guiderà attraverso la procedura di installazione. Se, per qualsiasi motivo, non dovesse avviarsi l'esecuzione automatica (Autorun), occorrerà:

1. Fare clic su START.
2. Fare clic su Esegui.
3. Digitare D:SETUP e premere INVIO (dove D rappresenta la lettera dell'unità CD-ROM).
4. Fare clic su OK.

In alternativa, se Autorun non dovesse funzionare, fare doppio clic sull'icona CD-ROM nel gruppo Risorse del computer per avviare l'installazione.

AVVIO DI FORMULA ONE 99

Durante l'installazione di Formula One 99, nel menu Start verrà creato un gruppo di programma per Formula One 99. Per avviare Formula One 99:

1. Fare clic su START o andare al punto 4 se si è creato un collegamento a Formula One 99 sul desktop.
2. Andare su Programmi.
3. Andare su Psygnosis.
4. Andare su Formula One 99
5. Selezionare l'icona Formula One 99.

COMANDI PREDEFINITI DI FORMULA ONE 99

TASTIERA

Tasto A – Acceleratore (si usa anche per confermare le opzioni)

Tasto Z – Freno

Barra spaziatrice – Retromarcia

Tasto Maiusc sinistro – Limitatore della velocità (si usa per evitare l'accelerazione nelle corsie dei box)

Tasti cursore – Sterzo

Tasto ESC – Pausa del gioco e accesso alle opzioni del gioco. Premere nuovamente per tornare al gioco.

Tasto PgGiù – Vista posteriore

Tasto PgSu – Vista alternativa

Tasto S – Marcia superiore (guida manuale)

Tasto X – Marcia inferiore (guida manuale)

JOYSTICK ANALOGICO e JOYSTICK DIGITALE

A causa della grande varietà di joystick sul mercato, si consiglia di configurare i comandi secondo le proprie preferenze se si usa questo tipo di periferica di input. Per le istruzioni sulla configurazione, consultare la sezione del manuale intitolata Controller (Controllers) nel capitolo Menu Opzioni (Options Menu).

USO DELLE SCHERMATE DI MENU

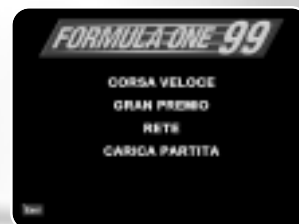
Per accedere alla maggior parte delle schermate di menu precedenti al gioco si usa un mouse convenzionale. Usare il mouse per spostare il cursore e fare clic sull'opzione prescelta. In alternativa, si può spostare il cursore del mouse usando i tasti cursore. Quando l'opzione prescelta è evidenziata, premere il tasto 'INVIO' per selezionarla.

Agli altri menu, in particolare quelli all'interno del gioco, si accede usando esclusivamente la tastiera. In questi casi, evidenziare semplicemente le varie opzioni usando i tasti cursore, quindi premere il tasto 'A' per selezionare le opzioni scelte.

AVVIO DEL GIOCO

Premere il tasto INVIO per saltare la sequenza introduttiva e accedere al menu principale (Main Menu).

MENU PRINCIPALE



GARA VELOCE

vedere di seguito Menu Gara veloce (Quick Race Menu).

GRAN PREMIO

vedere di seguito Menu Gran Premio (Grand Prix Menu).

MULTIPLAYER

vedere di seguito Menu Multiplayer.

CARICAMENTO GIOCO

vedere di seguito Caricamento gioco (Load Game).

GARA VELOCE



La Gara veloce (Quick Race) consiste in un giro lanciato, seguito da tre giri di gara. Il giro lanciato decide le posizioni della griglia di partenza per l'evento principale, in cui ci sarà solo divertimento sfrenato: la Gara veloce (Quick Race) non prevede rallentamenti dovuti a guasti, rifornimenti di carburante, pit stop o penalità. Quindi preparatevi a mandare su di giri il motore!

MENU CIRCUITI

Usare il mouse per fare clic sulle frecce sinistra e destra e scorrere l'elenco dei circuiti. Fare clic su OK per confermare la scelta.

MENU TEAM/PILOTI

Usare il mouse per scorrere l'elenco dei team e dei piloti e visualizzarne le statistiche. Fare clic su OK per confermare la scelta.
NOTA: Se disponibili, si possono selezionare i piloti di riserva; fare clic sulle apposite frecce sullo schermo per alternare i piloti.

MENU IMPOSTAZIONE GARA

NOTA: Il menu Impostazione gara (Race Setup Menu) è disponibile solo in modalità GRAN PREMIO (GRAND PRIX). Nella Gara veloce (Quick Race) si possono modificare solo le condizioni meteorologiche (Weather) e il livello di abilità (Skill Level).

Fare clic su una delle seguenti opzioni della gara: Incidenti/Testacoda (Crash/Spins), Danneggiamenti (Damage), Lunghezza della gara (Race Length), Consumo di carburante (Fuel Usage), Condizioni meteorologiche (Weather), Livello di abilità (Skill Level), Usura dei pneumatici (Tyre Wear), Bandiere/Regolamenti (Flags/Rules), Guasti meccanici (Failures), Assistenza alla partenza (Grid Assist) o Assistenza ai box (Pit Assist). Quindi si può fare clic sulle frecce destra e sinistra per visualizzare le impostazioni di ciascuna opzione. Fare clic su OK per confermare le scelte.

Le impostazioni Incidenti/Testacoda (Crash/Spins) e Danneggiamenti (Damage) consentono di decidere il livello di realismo del gioco in caso di problemi in pista. L'impostazione predefinita è per entrambi Disattivato (Off), ossia sarà meno probabile avere un incidente serio e la monoposto non verrà messa fuori gioco in caso di incidente. Una volta diventati piloti esperti di Formula One 99 probabilmente vorrete giocare con maggiore realismo e potrete modificare queste impostazioni.

Il parametro Lunghezza della gara (Race Length) consente di scegliere il numero di giri della gara. In modalità Gran Premio (Grand Prix) il numero minimo di giri è 5. Questo valore può essere incrementato gradualmente fino a raggiungere una lunghezza di gara completa.

Inizialmente, il parametro Consumo di carburante (Fuel Usage) è disattivato e non occorre preoccuparsi di rifornimenti e strategie di gara. Per un maggiore realismo, riattivate il Consumo di carburante (Fuel Usage).

Le condizioni meteorologiche possono influire moltissimo sul risultato di una gara. Usate l'impostazione Condizioni meteorologiche (Weather) per scegliere le condizioni preferite per la gara. Formula One 99 dispone di un'impostazione Realistica (Realistic), ossia le condizioni meteorologiche possono cambiare durante il week-end della gara. L'impostazione Realistica (Realistic) riproduce il clima probabile in ciascun circuito, quindi, ovviamente, la pioggia sarà più probabile su alcuni circuiti piuttosto che su altri. Proprio come nella vita reale, le condizioni meteorologiche potrebbero essere anche imprevedibili, potrebbero essere diverse ogni volta che si visita un particolare circuito. Verificate le previsioni meteorologiche nella schermata Weekend della gara (Race Weekend) per sapere cosa aspettarsi, ma non dimenticate che le previsioni non sono sempre affidabili.

L'impostazione Livello di abilità (Skill Level) consente di decidere quanti altri piloti abili saranno in pista e influisce inoltre sulla dinamica della propria vettura. Una volta diventati esperti, probabilmente desidererete aumentare il livello di abilità per rendere la gara più impegnativa ed emozionante.

Il parametro Usura dei pneumatici (Tyre Wear) per definizione è disattivato (Off) e non occorre preoccuparsi del degradarsi dei pneumatici durante la gara. Attivatelo per introdurre un po' più di azione nelle gare grazie ai pit stop per la sostituzione dei pneumatici.

Formula One 99 consente di correre con gli stessi regolamenti a cui sono soggetti i piloti dei gran premi. Perciò, subirete una penalità (Time Penalty) in caso di falsa partenza o di superamento dei limiti di velocità nelle corsie dei box. Potreste essere soggetti a penalità anche per aver preso una scorciatoia, ma questo dipende dal fatto che abbiate guadagnato tempo o una posizione o che ripetiate l'infrazione. Se non scontate la penalità entro tre giri sarete squalificati. Nell'impostazione Bandiere/Regolamenti (Flags/Rules) potete scegliere di disattivare i regolamenti e vedere solo le bandiere di segnalazione, benché l'impostazione predefinita preveda che entrambi le opzioni, Bandiere (Flags) e Regolamenti (Rules) siano disattivate (off).

L'impostazione Guasti meccanici (Failures) consente di decidere l'affidabilità delle vetture e il fatto che una vettura abbia un guasto e esca di gara.

Assistenza alla partenza (Grid Assist) significa che potrete rimanere sulla linea di partenza con il pollice sull'acceleratore senza incorrere in falsa partenza. La vettura non si sposterà fino a quando non si spegneranno le luci rosse.

Si può avere assistenza anche per i pit stop attivando Assistenza ai box (Pit Assist). In questo modo si attiva automaticamente il limitatore di velocità quando ci si avvicina alla corsia dei box e lo si disattiva quando si rientra in pista. Questa opzione impedisce anche che il motore si fermi quando si riparte dopo un pit stop.

NOTA: In modalità GUIDA DI PROVA (TEST DRIVE), è accessibile solo l'impostazione Condizioni meteorologiche (Weather) nel menu Impostazione gara (Race Setup Menu).

MENU MESSA A PUNTO DELLA VETTURA (CAR SETUP MENU) <<Sub Heading 2>>
NOTA: Questa opzione è disponibile solo in modalità GRAN PREMIO (GRAND PRIX). In modalità Gara veloce (Quick Race Mode) non occorre preoccuparsi della messa a punto della vettura perché verrà scelta automaticamente una messa a punto adeguata a ciascun circuito. In questa modalità è sempre selezionato il cambio automatico.

Ciascuna modifica della messa a punto implicherà un aspetto positivo e uno negativo, ma se occorre personalizzare la vettura, qui è dove si può fare. Non esistono decisioni giuste o sbagliate e anche una decisione maldestra non rappresenterà una totale perdita di tempo, purché serva da lezione. Nella messa a punto di una vettura da Formula Uno, la sperimentazione accoppiata all'esperienza è la chiave per il successo.

Usare i tasti cursore per selezionare una delle tre messe a punto preimpostate per la vettura (da P1 a P3), o una delle messe a punto configurabili dal giocatore (da S1 a S3). Le messe a punto preimpostate non possono essere modificate, ma quelle configurabili dall'utente sì e le modifiche apportate verranno salvate quando si esce dalla schermata.

Le tre messe a punto preimpostate sono P1 – messa a punto per alta velocità (High Speed), P2 – messa a punto per velocità media (Medium Speed) e P3 – messa a punto per bassa velocità (Low Speed). La messa a punto appropriata per il circuito attualmente selezionato è evidenziata in verde.

La schermata di messa a punto della vettura (Car Setup) contiene due tipi di parametri. I sei al di sopra della riga rossa corrispondono ad una messa a punto realistica di una vettura da Formula Uno. I tre al di sotto della riga consentono di facilitare il gioco.

NOTA: I tre parametri al di sotto della riga rossa sono globali nel gioco e non sono memorizzati come parte dei valori preimpostati. Se se ne modifica uno, l'impostazione rimarrà inalterata quando si richiama uno dei sei valori preimpostati.

Inizialmente le tre messe a punto definite dal giocatore, da S1 a S3, riflettono i tre valori preimpostati, ma le si può modificare e le modifiche verranno mantenute per tutto il gioco.

Se si seleziona una messa a punto definita dal giocatore, da S1 a S3, e quindi si preme il tasto 'A', si possono modificare le impostazioni. Usare i tasti cursore per evidenziare una delle seguenti opzioni della vettura: alettone anteriore (front wing), alettone posteriore (rear wing), sospensioni (suspension), equilibratura dei freni (brake balance), rapporti del cambio (gear ratios), selezione dei pneumatici (tyre select), servosterzo (steer assist), servofreno (brake assist) o selezione del cambio

(gear select).

La selezione di una messa a punto preimpostata consente di modificare esclusivamente il servosterzo, il servofreno e la selezione del cambio.

Premere il tasto 'A' per confermare la scelta, quindi usare i tasti cursore sinistro e destro per modificare le impostazioni di ciascuna opzione. Fare clic su OK per tornare al menu Gara veloce (Quick Race Menu).

I parametri dell'alettone anteriore e dell'alettone posteriore controllano la forza di aderenza applicata alla vettura. La forza di aderenza serve a mantenere l'aderenza dei pneumatici nelle curve strette; maggiore è la forza di aderenza, maggiore può essere la velocità in curva. Lo svantaggio consiste nel fatto che gli alettoni rappresentano un peso e riducono la velocità massima della vettura nei rettilinei. Occorre trovare un'impostazione che consenta una sufficiente tenuta in curva senza sacrificare troppo la velocità nei rettilinei.

Per ottenere il miglior controllo in curva, modificare la messa a punto delle sospensioni. Una messa a punto morbida funziona bene in un circuito difficile e irregolare come Montecarlo e una messa a punto dura è ideale per un circuito con molti rettilinei veloci, come Hockenheim.

I freni anteriori devono lavorare molto più di quelli posteriori, perché in frenata il peso della vettura si sposta sulle ruote anteriori. L'impostazione dell'equilibratura dei freni consente di modificare la proporzione della forza frenante applicata alle ruote anteriori. In caso di forte frenata, le ruote posteriori tendono a perdere aderenza e a scappare prima di quelle anteriori, quindi sul retro non viene applicata molta forza frenante e occorre aumentare l'equilibratura sui freni anteriori.

I piloti parlano di 'marce lunghe' e 'marce corte' quando si riferiscono al rapporto finale dell'asse posteriore. Il rapporto del cambio si sceglie per sfruttare al meglio la vettura su ciascun particolare circuito. Le 'marce lunghe' consentono velocità massime maggiori a spese dell'accelerazione. Per un circuito più lento con molte curve si consiglia un rapporto 'più corto' che consenta di accelerare rapidamente dopo le curve.

Questa stagione sono disponibili solo due miscele di pneumatici: dura e morbida e sono entrambe disponibili sia per pneumatici da bagnato sia per pneumatici da asciutto. I pneumatici morbidi consentono una maggiore tenuta, ma hanno una durata inferiore rispetto a quelli duri.

Le impostazioni del servosterzo e del servofreno servono a facilitare il controllo della vettura. Per definizione, queste impostazioni sono disattivate (off).

Per definizione, il cambio è impostato su Automatico (Auto), ma si può scegliere quello Semiautomatico (Semi-auto) o Manuale (Manual). Il cambio semiautomatico consente di passare manualmente alle marce superiori mentre si accelera, ma di scolare alle marce inferiori in modo automatico quando si frena.

MENU OPZIONI

Impostazione dell'audio

Uscita

Fare clic sulle frecce sinistra e destra per scegliere le uscite audio 'MONO', 'STEREO'.
Fare clic su OK per confermare.

Modalità

Fare clic sulle frecce sinistra e destra per scegliere SOLO EFFETTI (FX ONLY), EFFETTI E MUSICA (FX AND MUSIC), EFFETTI E TELECRONACA (FX AND COMMENTARY) o EFFETTI E COLLEGAMENTO RADIO CON I BOX (FX AND PIT RADIO).

Volume

Fare clic sulle apposite frecce sinistra e destra o trascinare gli appositi dispositivi di scorrimento per modificare il volume, EFFETTI (EFFECTS), VOCE (SPEECH) o MUSICA (MUSIC). Fare clic su OK per confermare.

Punteggi migliori

Fare clic sulle frecce sinistra e destra per scorrere le varie tabelle dei punteggi migliori delle gare. Verranno visualizzati posizione, nome del giocatore, nome del pilota, livello di abilità e giro record (Gara veloce/Quick Race) o totale punti (Campionato/Championship). Fare clic su INDIETRO (BACK) per tornare alla schermata precedente.

Menu Controller

Fare clic sulle frecce sinistra e destra per visualizzare alternativamente TASTIERA (KEYBOARD), ANALOGICO (ANALOG) o DIGI JOY, a seconda del metodo di comando prescelto.

Usare il mouse per fare clic sulla funzione da modificare, quindi premere il tasto o il pulsante del joystick che si desidera usare. Ripetere la procedura quante volte sarà necessario, quindi fare clic su OK per confermare le scelte. Se, in qualsiasi momento, si desidera tornare alle impostazioni di gioco predefinite, fare clic su IMPOSTA PREDEFINITI (SET DEFAULTS).

Schermo

Fare clic sulle frecce sinistra e destra per selezionare il DRIVER GRAFICO (GRAPHICS DRIVER) appropriato per il proprio hardware oppure selezionare una dimensione di schermo specifica.

GARA

Selezionare questa opzione per qualificarsi per la gara.

MENU GRAN PREMIO

La modalità Gran Premio (Grand Prix) consente di guidare in condizioni realistiche, sia che si scelga di fare una sola gara (Single Race) o un intero campionato (Championship).

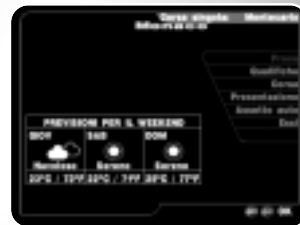
GARA SINGOLA

Il menu Gara singola (Single Race Menu) ripete il menu Gara veloce (Quick Race Menu) (descritto in precedenza nel manuale), con la differenza che quando si seleziona GARA (RACE) si accede al menu Weekend della gara (Race Weekend Menu) (per ulteriori informazioni, vedere la sezione Menu Weekend della gara (Race Weekend Menu)).

CAMPIONATO

Il menu Campionato (Championship Menu) ripete il menu Gara veloce (Quick Race Menu) (descritto in precedenza nel manuale), con la differenza che quando si seleziona GARA (RACE) si accede al menu Weekend della gara (Race Weekend Menu).

Menu Weekend della gara



Usare i tasti cursore per evidenziare Prove (Practice), Qualificazione (Qualify) o Gara (Race) (consultare la sezione del manuale intitolata COME SI GIOCA (PLAYING THE GAME)), Anteprima circuito (Track Preview) o Messa a punto della vettura (Car Setup) (consultare la sezione del manuale intitolata GUIDA DI PROVA (TEST DRIVE)) o Esci (Quit). Premere il tasto 'A' per confermare la selezione. Scegliere Esci per tornare al menu Campionato (Championship Menu).

GUIDA DI PROVA

Il menu Guida di prova (Test Drive Menu) ripete il menu Gara veloce (Quick Race Menu) (descritto in precedenza nel manuale), ad eccezione di un'opzione aggiuntiva: PROVA (TEST).

Scegliere PROVA (TEST) per accedere al sottomenu Guida di prova (Test Drive):

PROVA

È ora di provare la vettura e guidarla in pista prima di poter anche solo pensare alle qualificazioni!

Per interrompere la sessione di guida di prova, premere il tasto ESC. Quindi si potrà scegliere CONTINUA (CONTINUE) per riprendere la guida di prova; TERMINA PROVA (END TESTING) per tornare al sottomenu; OPZIONI (OPTIONS) per visualizzare un piccolo sottoinsieme di opzioni interne al gioco (vedere la sezione Menu In-Game (In-Game Menu) nel manuale) o ESCI (QUIT) per tornare al menu Guida di prova (Test Drive Menu).

ANTEPRIMA CIRCUITO

Qui si può visualizzare in anteprima il circuito e farsi un'idea delle curve e delle chicane. Un giro o due di anteprima è quanto basta per stimolarvi l'appetito. Provare a memorizzare ogni circuito per essere in grado di concentrarvi esclusivamente sulle prestazioni della vettura senza dover guardare la cartina.

Per interrompere l'Anteprima circuito (Track Preview), premere il tasto ESC. Quindi si potrà scegliere CONTINUA (CONTINUE) per tornare all'anteprima; TERMINA ANTEPRIMA CIRCUITO (END TRACK PREVIEW) per tornare al menu Weekend della gara (Race Weekend Menu) o ESCI (QUIT) per uscire.

MESSA A PUNTO DELLA VETTURA

A questo punto ci si può dedicare alla messa a punto della vettura prima di provarla. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione del manuale intitolata Menu Messa a punto della vettura (Car Setup Menu).

ESCI

Usare i tasti cursore per evidenziare SÌ (YES) o NO (NO) e premere il tasto 'A' per confermare. Scegliere SÌ (YES) per tornare al menu Guida di prova (Test Drive Menu).

OPZIONI

Consultare la sezione del manuale intitolata Menu Opzioni (Options Menu).

NETWORK MENU

Vi porta sul circuito insieme a un massimo di altri 8 concorrenti umani su una Rete locale (IPX). Se volete aumentare il numero degli avversari potete aggiungere delle vetture IA.

JOIN SESSION

Vi consente di entrare in una sessione di gioco già in corso.

START SESSION

Il primo giocatore che cliccherà su START SESSION sarà l'host e quindi controllerà le seguenti opzioni della corsa:

TRACK

Seleziona dove si svolge la corsa.

LAPS

Seleziona la lunghezza della corsa.

DAMAGE

Attiva/disattiva i danni alla macchina.

CRASHES

Seleziona la gravità dei testate coda scegliendo tra Low (Bassi), Medium (Medi) o High (Alti).

AI CARS

Disattivarle per una gara solo tra umani o lasciatela attivata per scoprire se guida meglio l'uomo o la macchina!

VELOCITÀ DELLA RETE

Scegliete tra Slow (Lenta), Medium (Media) o Fast (Veloce).

VIA

Dà il via a una sezione in rete. Cliccate su Go quando tutti i giocatori saranno entrati nelle corsa e tutte le opzioni della corsa saranno state impostate.

MENU CARICA PARTITA

Per accedere a una partita di Formula One 99 precedentemente salvata, premete il tasto A.

Utilizzando i tasti cursori, selezionate la partita dalla quale volete caricare l'elenco, quindi premete di nuovo il tasto 'A'.

MENU DI GIOCO



CONTINUA

Premete il tasto ESC per continuare la corsa.

RITIRATI DALLA CORSA

Premete il tasto 'A' per visualizzare il messaggio ARE YOU SURE? (CONFERMI?). Quindi premete il tasto cursore freccia sinistro e apparirà la parola YES (SÌ). Quindi, premete il tasto 'A' per accedere al menu Race Result (Risultato della corsa).

OPZIONI

Apparirà un piccolo sottomenu di opzioni dal quale potrete modificare le impostazioni durante una corsa.

DISPLAY

Commuta il display SPEED (VELOCITÀ) da chilometri orari (Kph) a miglia orarie (mph). Attiva la GRAPHICS (GRAFICA) sullo schermo in caratteri Transparent (Trasparente) o Solid (Solida), oppure la disattiva.

AUDIO

Il rumore dei Motori può essere regolato fino al 100% o disattivato. Questo vale anche per la telecronaca di gioco o la musica, qualora fosse stata selezionata dal menu Sound Setup (Impostazione audio).

MAPPA

La mappa di gioco visualizzerà le posizioni sul circuito. La vostra vettura verrà evidenziata in verde.

TRAIETTORIA DI GARA

Il percorso più veloce su un circuito prende il nome di RaceLine. I piloti cercano di seguire questa traiettoria in quanto garantisce tempi migliori e rende difficile i sorpassi da parte dei concorrenti. Andando avanti nel Gran Prix, la RaceLine diventa sempre più evidente per i segni delle gomme lasciate dai pneumatici. In Formula One 99 potete scegliere di visualizzare o meno la RaceLine, oppure potete impostarla su Normal (Normale) o High Visibility (Alta Visibilità).

ESCI

Premete il tasto 'A' e selezionate YES per uscire.

MENU FERMATE AI BOX

Le fermate ai box possono decidere la corsa in Formula One. Nel corso della gara, il vostro team ai box vi invierà dei messaggi audio per informarvi quando dovete fermarvi a fare rifornimento, per il cambio gomme e la sostituzione degli alettoni. Ignorate i consigli del vostro team a vostro rischio e pericolo.

Ricordate: sulle corsie dei box vanno osservati i limiti di velocità altrimenti rischierete una penalità Stop/Go.

Quando entrerete nella corsia dei box la vostra vettura verrà automaticamente esaminata e portata nel garage della squadra.

FERMATE AI BOX NELLA QUALIFICAZIONE

Il menu Pitstop visualizza il tempo residuo nella sessione e le seguenti opzioni:

Sul circuito

Selezionate Go Track per i giri di qualificazione. Il timer inizierà a girare solo quando sarete usciti dai box e comincerete il vostro giro. Terminato il giro di qualificazione, cominciate a rallentare e tornate all'entrata dei box, cercando di non ostacolare i piloti impegnati nel loro giri di qualificazione.

Impostazione fermate ai box

Qui è dove potete modificare l'impostazione della vostra vettura per migliorare i vostri tempi sul circuito attuale. Potete regolare solo un numero limitato di parametri, dato che nelle sessioni di qualificazione non avete abbastanza tempo a disposizione per poter modificare drasticamente la vostra vettura. Approfittate delle sessioni di allenamento e riscaldamento per impostare la vostra vettura in modo da dover apportare solamente qualche piccolo ritocco nel giro di qualificazione. Ovviamente, se le condizioni atmosferiche dovessero cambiare durante la sessione, potreste essere costretti a cambiare il tipo di gomme.

Usate i tasti cursori per evidenziare le opzioni, premete il tasto 'A' per confermare, quindi usate di nuovo i tasti cursori per scorrere le scelte visualizzate. Infine, premete il tasto 'A' per confermare la selezione.

Se Fuel Usage (Utilizzo carburante) è stato impostato su ON sul menu Race setup, selezionate Fuel (Carburante) per scegliere la quantità di carburante che volete che il vostro team metta nel serbatoio. Questo parametro mostra il numero dei giri che potete completare con la quantità di carburante selezionata.

Selezionate il pulsante PS per accedere alla videata delle impostazioni prestabilite e del giocatore. Da qui potete selezionare un'impostazione prestabilita, da P1 a P3, o un'impostazione di un giocatore, da S1 a S3. Premete il tasto ESC per tornare sul menu Pit Setup.

Su questa videata ci sono due contatori: quello a destra mostra il tempo trascorso dall'inizio della fermata ai box, mentre quello a sinistra effettua il conteggio alla rovescia del tempo residuo per completare il cambio delle gomme e il rifornimento. Se selezionate un'impostazione del giocatore prestabilita o decidete di modificare una determinata impostazione, incrementerete il lavoro del vostro team ai box e quindi sul contatore di sinistra verrà aggiunto del tempo. Se il team riesce a portare a termine il compito supplementare nel periodo indicato, non verrà aggiunto nessun tempo.

Quando il conto alla rovescia arriva a zero, il pulsante rosso OK si trasformerà nel pulsante verde Go (Vai). Utilizzate i tasti freccia per evidenziare GO e premete il tasto 'A' per confermare le scelte del Pit Setup. Verrete riportati sul menu PitStop.

Classifica qualificazione

Scegliete Qualifying Standings per vedere chi detiene il giro più veloce e la vostra posizione provvisoria alla griglia di partenza.

Avanza tempo

La sessione di qualificazione dura un'ora, ma non dovete aspettare per sessanta minuti se non lo desiderate. Evidenziate Advance Time e premete il tasto 'A' per spostare l'orologio avanti a scatti di 5 minuti. Fatelo un paio di volte e poi esaminate Qualifying Standings. Vedrete che gli altri piloti avranno già segnato alcuni dei tempi che voi dovrete cercare di battere.

Termina qualificazione

Premete il tasto 'A' e selezionate YES (SI) per tornare sul menu Race Weekend (Week-end della corsa).

Esci

Premete il tasto 'A' e selezionate YES per uscire.

FERMATE AI BOX IN GARA

Mentre guidate sulla corsia dei box, ricordate di attivare il limitatore di velocità premendo il tasto MAIUSC sinistro. Il controllo della vostra vettura non sarà più nelle vostre mani quando entrerete nella corsia dei box e verrà visualizzato il menu Pit Stop. Questo menu è identico al menu Pit Setup di Qualifying Mode, fatta eccezione per il pulsante verde 'Drive Thru' (Attraversa) al centro. Premete il pulsante 'A' quando è evidenziato e la fermata ai box verrà interrotta. Riprenderete il controllo della vettura quando giungerete alla fine della corsia dei box.

Se volete effettuare una fermata ai box, la vostra vettura si fermerà ai vostri box (non occorre premere il tasto 'A' e di passare davanti box). Il pulsante Drive Thru diventerà il pulsante rosso "OK" e comincerà il conto alla rovescia. Adesso il Pit Stop funzionerà esattamente nello stesso modo del Pit Setup in Qualifying Mode, solo che premendo GO riprenderete il controllo della vettura e potrete uscire dai box.

Fate attenzione però! Se premete OK nella seconda parte del conto alla rovescia prima che si trasformi in GO, il vostro motore potrebbe bloccarsi. Al conto alla rovescia potrebbe essere aggiunto del tempo mentre il team cerca di far ripartire il motore utilizzando un aviatore elettrico.

Ricordate di disattivare il limitatore di velocità sulla corsia in uscita dai box premendo il tasto MAIUSC sinistro.

FERMATE AI BOX NEL COLLAUDO

In Test Drive Mode le fermate ai box sono uguali a quelle di Race Mode con un pulsante Drive Thru per annullare le fermate ai box. Dato che la durata delle fermate ai box non ha alcuna rilevanza durante il collaudo (non state gareggiando contro nessuno), potrete scegliere tra diverse opzioni di allestimento dell'auto. Potete accedere alle impostazioni prestabilite e dei giocatori, evidenziando il pulsante PS e premendo il tasto 'A'. Non c'è nessun conto alla rovescia e il pulsante Drive Thru diventa automaticamente il pulsante GO quando la vostra vettura si ferma.

FERMATE AI BOX NELL'ALLENAMENTO

Le fermate ai box in Practice Mode somigliano molto a quelle di Test Drive Mode (descritte precedentemente), con una vasta gamma di impostazioni da poter modificare. Tuttavia, il conto alla rovescia viene comunque attivato per allenarvi nelle fermate ai box.

IMPOSTAZIONE DELLA VETTURA

Anche se leggermente meno particolareggiata, la videata Car Setup alla quale si accede dal menu Race Weekend funziona esattamente come la videata Car Setup associata ai menu Single Race (Corsa singola) e Championship (Campionato) (descritti precedentemente).

MENU RISULTATI DELLA CORSA

VIDEATA RISULTATI GARA VELOCE

Al termine della gara, verranno visualizzati i sei primi posti. Se non rientrate tra i primi sei, la vostra posizione verrà visualizzata in fondo alla lista. Utilizzate i tasti freccia in su e giù per evidenziare e premete il tasto 'A' per confermare una delle seguenti opzioni:

MENU PRINCIPALE – tornate sul menu principale.

REPLAY – rivedete la corsa in tempo reale. Alcuni replay delle corse potrebbero non essere mostrati integralmente.

RETRY (RITENTA) – tornate a correre sullo stesso circuito.

VIDEATA RISULTATI GRAND PRIX

Questa videata è identica alla videata Quick Race Results, ma mostrerà i punti conquistati da ognuno dei piloti. Concludendo la corsa al primo posto, vincerete 10 punti, al secondo 6, al terzo 4, al quarto 3, al quinto 2 e al sesto 1. Chi termina la corsa al settimo posto, o dopo, vince 1 punto.

In Single Race Mode, le opzioni del menu sulla destra della videata funzionano come la videata Quick Race Results.

In Championship Mode potete scegliere se visualizzare il Replay (come sopra), scegliere Retry (come sopra) o Continue. Evidenziate Continue e premete il tasto 'A' per accedere al Results Table (Tabellone dei risultati) per controllare la vostra

posizione. Premete il tasto 'A' per accedere al Drivers Championship Table (Tabellone Campionato piloti) e controllate chi conduce il Campionato. Premete di nuovo il tasto 'A' per accedere al Constructors Championship Table (Tabellone Campionato costruttori).



Salva partita

Premete il tasto 'A' per salvare il Campionato attuale. Utilizzate i tasti cursori per selezionare dalla lista dei blocchi di memoria e premete il tasto 'A' per confermare la scelta.

Esci dalla partita

Premete il tasto 'A' per tornare sul menu principale e annullare il Campionato in corso.

Prossima corsa

Premete il tasto 'A' per andare direttamente sul prossimo Grand Prix in programma.

INSERISCI IL TUO NOME

Se siete riusciti a guadagnarvi un posto nella Classifica dei record, qui potrete inviare il vostro nome. Utilizzate i tasti freccia per evidenziare una lettera dell'alfabeto, quindi premete il tasto 'A' per confermare. Utilizzate lo spazio per inserirlo nel vostro nome o utilizzare l'icona freccia per eliminare una lettera. Infine, evidenziate OK e premete il tasto 'A' per confermare ed entrerete per sempre nella Classifica dei record, almeno fino a quando non lo batterete!

NOTA: a questo punto potete salvare due tipi di record: il giro più veloce nelle corse singole o il punteggio totale nel campionato, a seconda del tipo di gara che state correndo

COME GIOCARE

Formula One 99 ti farà provare le vere emozioni di un week-end di gara. È consigliabile iniziare con una sessione di prove libere, accedere successivamente alla sessione di prove di qualificazione e infine partecipare all'evento principale. Se decidi di buttarti subito nella mischia, inizierai dall'ultima posizione sulla griglia. Di conseguenza, dovresti sfruttare al meglio le sessioni di prove libere e prove di qualificazione prima di partecipare a una gara.

PROVE LIBERE

La sessione di prove libere del venerdì (giovedì a Monaco) è la prima tappa del week-end di gara. Ci sono due sessioni, una alle 11 e l'altra alle 13. Puoi collaudare e sperimentare diverse messe a punto della vettura, fino a quando otterrai il rendimento ottimale per quel circuito. Una volta in pista, devi capire come affrontare ogni curva e memorizzare il circuito. Dovresti anche memorizzare i punti in cui aumentare o scalare una marcia.

Ci sono altre due sessioni di prove libere durante il week-end di gara, una sabato mattina e l'altra domenica mattina.

IMPORTANTE: se imposti GEAR SELECT su MANUAL o SEMI-AUTOMATIC sul menu Car Setup, un contagiri sarà disponibile sotto al numero della marcia inserita quando piloti la vettura. Quando acceleri, i LED del contagiri si illuminano da sinistra a destra. Quando il LED rosso si illumina, il motore ha raggiunto il numero massimo di giri e dovresti inserire una marcia più alta. Un contagiri è visualizzato anche in alto sull'abitacolo nella visuale dall'abitacolo.

QUALIFICAZIONI

Nelle gare di Formula Uno la sessione di prove di qualificazione è di vitale importanza nella preparazione della gara. I piloti vanno alla caccia del tempo più veloce sul giro, che viene comparato con quello degli altri piloti per determinare la posizione sulla griglia di partenza. Migliore è la posizione sulla griglia, maggiori sono le possibilità di terminare la gara guadagnando dei punti.

Una sessione di prove libere ha luogo al mattino, mentre le prove di qualificazione hanno luogo nel primo pomeriggio. Il risultato delle prove di qualificazione può spesso dettare l'orientamento tattico di una squadra durante la gara. Una buona tattica per una vettura che si è qualificata nelle retrovie della griglia è di iniziare la gara con un carico limitato di carburante. Grazie ad una strategia di sosta ai box che consente alla vettura di fare rifornimento quando bloccata nel traffico, un pilota abile potrebbe utilizzare il peso inferiore sulla vettura per guadagnare posizioni.

In Formula One 99, hai a disposizione dodici giri (e un'ora di tempo) per ottenere il tempo di qualificazione. Il cronometro (sulla destra della videata) conterà alla rovescia l'ora di qualificazione. È consigliabile effettuare un giro di lancio per acquistare fiducia nei tuoi mezzi, un giro contro il tempo e un giro per rallentare. Infine, devi scegliere con attenzione il momento in cui entrare in pista. Se entri troppo presto la pista potrebbe essere scivolosa, se entri troppo tardi potresti rimanere bloccato nel traffico e compromettere il tentativo di ottenere un giro veloce. La decisione è tutta tua..

Utilizzate la funzione Edit Grid (Modifica Griglia) per riprodurre la griglia di partenza di una corsa reale. Utilizzate i tasti freccia per posizionare i puntatori vicino al pilota che volete spostare, premete il tasto 'A' per selezionare il pilota, spostate i puntatori sulla nuova posizione e completate di nuovo il tasto 'A' per confermare la posizione sulla griglia. Ripetete questo procedimento fino a quando tutti i piloti saranno nell'ordine corretto. Spostate i puntatori in fondo all'elenco fino a quando OK non sarà evidenziato e premete il tasto 'A' per confermare l'impostazione della vostra nuova griglia.

GARA

La grande gara. Se accedi direttamente alla gara inizierai dal fondo della griglia, pertanto è meglio fare pratica e ottenere un buon tempo di qualificazione.

BANDIERE

Le gare di Formula Uno sono controllate da un sistema di bandiere mostrate ai piloti dagli ufficiali di gara posti su ogni curva del circuito. In Formula One 99 99 le bandiere sono visualizzate in alto sulla videata accanto all'indicatore della velocità. Le bandiere e i regolamenti che le controllano possono essere attivate o disattivate sul menu Race Setup

BANDIERA NERA

Una bandiera nera è mostrata al pilota quando ha ricevuto una penalità tempo o è stato squalificato dalla gara. Il testo sullo schermo che accompagna la bandiera nera chiarisce il tipo di penalità in cui il pilota è incorso.

Penalità tempo

Una penalità tempo è assegnata se un pilota anticipa la partenza prima che le luci rosse si spengano, taglia una curva, supera il limite di velocità nella corsia dei box o ignora tre bandiere blu consecutive.

Il pilota deve scontare la penalità entro i tre giri successivi entrando ai box e fermandosi per 10 secondi al suo garage. Questa è chiamata penalità Stop/Go. Se una penalità tempo è assegnata durante gli ultimi cinque giri della gara, invece che scontare una penalità Stop/Go, 25 secondi saranno sommati al tempo totale del pilota.

Squalifica

Un pilota può essere squalificato se non sconta una penalità Stop/Go o per guida pericolosa. Se dovesse accadere in Formula One 99, la videata scomparirà e ritornerai alla videata del menu.

BANDIERA BLU

La bandiera blu è utilizzata per avvertire un pilota che sta per essere superato da una vettura più veloce e per facilitare la manovra di sorpasso. Se ignorerà tre successive bandiere blu incorrerà in una penalità tempo.

BANDIERA GIALLA

La bandiera gialla avvisa di una situazione di pericolo sul tratto di pista successivo, come un incidente o la presenza di rottami. I piloti devono rallentare e prepararsi a fermarsi. È vietato effettuare sorpassi quando le bandiere gialle sono visualizzate.

BANDIERA A SCACCHI

Indica al pilota la conclusione della gara.

CONDIZIONI ATMOSFERICHE

Le condizioni atmosferiche sono uno dei principali fattori che influenzano il risultato di un gran premio. In condizioni di bagnato, è necessario utilizzare pneumatici con un battistrada scolpito che disperda l'acqua. Se la vettura va troppo veloce su una pista bagnata, il battistrada potrebbe non liberarsi per tempo dell'acqua e i pneumatici potrebbero perdere contatto con la pista. Questo processo è chiamato aquaplaning. Se la vettura subisce l'effetto aquaplaning, il pilota perde il controllo e la macchina potrebbe uscire di pista.

Un altro motivo per rallentare sul bagnato è che gli spruzzi della vettura che ti precede riducono sensibilmente la visibilità. Le vetture sono dotate di una luce posteriore rossa per renderle più visibili agli altri piloti.

Se le condizioni atmosferiche cambiano durante la gara, il risultato potrebbe diventare imprevedibile. Scegliere il momento giusto per cambiare le gomme da asciutto con quelle da bagnato o viceversa è fondamentale e ti dà la possibilità di superare in astuzia gli avversari.

I pneumatici da pioggia si surriscaldano se sono utilizzati quando la pista si è asciugata compromettendone la tenuta e accelerandone il deterioramento. Naturalmente, i pneumatici da asciutto hanno poca tenuta in condizioni di bagnato.

La videata prima della gara visualizza le previsioni meteorologiche del week-end. Questo potrebbe influenzare considerevolmente la messa a punto della vettura. Fai particolare attenzione a come la temperatura potrebbe influenzare la pista e i pneumatici. Inoltre, una minima possibilità di pioggia dovrebbe farti riconsiderare l'intera strategia.

STRATEGIE SOSTE AI BOX

Le vetture di Formula Uno possono rifornirsi di carburante e cambiare i pneumatici durante una gara. Sebbene i meccanici lavorino velocemente per cambiare tutti e quattro i pneumatici ed effettuare il rifornimento di carburante, spesso in meno di dieci secondi, il pilota perde molto più tempo in ogni sosta ai box. Questo è dovuto al limite di velocità nella corsia dei box e alla lunghezza delle corsie di entrata e uscita dei box. Su alcuni circuiti, possono essere persi oltre 45 secondi per effettuare una sosta ai box.

E allora, perché effettuare delle soste ai box? Perché alla partenza non si riforniscono di carburante sufficiente per portare a termine la gara? Perché non scelgono pneumatici che non si consumano a metà gara?

CARBURANTE

Il carburante è pesante e il peso è nemico della velocità. Le squadre misurano il carburante in chilogrammi poiché sono più interessati al peso che alla quantità di carburante. Ogni dieci chilogrammi di carburante trasportato aumentano il tempo sul giro di un quarto di secondo. Una vettura di Formula Uno utilizza dieci chilogrammi di carburante ogni venti chilometri in condizioni normali di gara. Se una vettura trasportasse abbastanza carburante per portare a termine una gara, i tempi sul giro nelle fasi iniziali della gara sarebbero molto lenti a causa del peso extra.

Le squadre devono trovare un compromesso tra il tempo perso a causa del carburante extra trasportato e quello perso nelle soste ai box per rifornirsi di carburante. È sempre meglio effettuare almeno una sosta ai box in ogni gran premio. Su alcuni circuiti, due soste, o persino tre, sono la strategia migliore. Questo consente alle vetture di aver a bordo carichi limitati di carburante ed effettuare tempi veloci sul giro. La velocità delle vetture compensa il tempo perso ai box. Un carico di carburante limitato riduce anche il consumo dei pneumatici e dei freni, migliorando quindi l'affidabilità.

PNEUMATICI

Le vetture di Formula Uno utilizzano pneumatici molto più soffici di quelli utilizzati dalle vetture stradali. Questi conferiscono una tenuta di strada eccezionale, ma si deteriorano velocemente. Se le vetture si fermano in ogni caso per il rifornimento di carburante, è logico utilizzare dei pneumatici che durino abbastanza a lungo da completare entrambe le frazioni della gara. In questo modo i pneumatici avranno maggiore aderenza. Nel tentativo di ridurre la velocità in curva, negli ultimi anni la F.I.A. ha introdotto diversi nuovi regolamenti riguardanti i pneumatici. Nel 1998 sono

stati introdotti i pneumatici scolpiti; i pneumatici anteriori avevano tre scanalature, quelli posteriori quattro. Nella stagione 1999 sia i pneumatici anteriori che quelli posteriori hanno quattro scanalature. Ci sono anche due tipi di pneumatici: pneumatici da asciutto, con quattro scanalature parallele e da bagnato con scolpitura a zigzag. È possibile scegliere tra due mescole, dure e

morbide. Le mescole morbide forniscono maggiore aderenza, ma si consumano più velocemente. Questo significa che sono necessari più cambi gomme durante la gara. La Bridgestone è l'unica azienda fornitrice di pneumatici di Formula Uno per la stagione 1999.

SFRUTTARE AL MEGLIO LA SOSTA AI BOX

I meccanici devono svolgere un lavoro fantastico per effettuare il rifornimento di carburante e cambiare tutti e quattro i pneumatici in meno di dieci secondi. Un errore potrebbe costare la gara. Non tutto è nelle mani dei meccanici, anche il pilota può contribuire enormemente alla riuscita della sosta ai box. Secondi preziosi possono essere salvati pilotando il più velocemente possibile all'entrata e all'uscita della corsia dei box. Naturalmente è importante attivare il limitatore di velocità nella zona dei garage. Un altro fattore importante per effettuare un'ottima sosta ai box è la scelta del giro giusto in cui effettuare la sosta. Ovviamente, deve essere prima che la vettura esaurisca il carburante! Un pilota potrebbe scegliere di effettuare la sosta ai box alcuni giri prima del previsto se si trova bloccato nel traffico e sperare di trovare la pista libera all'uscita dai box. È anche utile che un pilota sappia quando i suoi rivali entrano ai box in modo da poter effettuare alcuni giri veloci mentre la pista è libera. Potrebbe riuscire a guadagnare alcune posizioni quando ritorna in pista dopo la sua sosta ai box. Il migliore consiglio è di anticipare la sosta ai box se sei bloccato nel traffico e rimanere in pista il più a lungo possibile se la pista è libera.

STRATEGIE DI FRENATA

Forse la cosa più sorprendente delle vetture di Formula Uno è la potenza dei freni. Sono possibili delle decelerazioni di quasi 4 g che arrestano la vettura da 320 km all'ora in 100 metri. Dischi di carbonio sono utilizzati al posto dei normali dischi d'acciaio risparmiando in questo modo 2 Kg per ogni ruota. La temperatura operativa dei dischi è di circa 900° e questo è il motivo per cui diventano incandescenti.

Frenare bruscamente per affrontare una curva stretta alla fine di un lungo rettilineo può essere una delle poche possibilità di sorpasso nelle gare di Formula Uno. Quando ti avvicini alla fine del rettilineo cerca di mettere la tua vettura di fianco a quella che stai cercando di superare. Chi frena per ultimo sarà in grado di imporre la linea di gara nella curva. Questa manovra richiede abilità e coraggio. Se la completi a dovere, potresti effettuare una grande manovra di sorpasso.

Ma se dovessi commettere un errore, probabilmente uscirai di pista. Anche se dovessi riuscire a mantenere la vettura in pista, avvicinandoti alla curva troppo velocemente sarai costretto ad uscire largo dalla curva. Questo consentirà al tuo avversario di infilarsi sulla tua linea di gara e accelerare prima di te in uscita di curva.

Poiché i freni sono così potenti e le vetture così veloci, è molto facile bloccare i freni causando il consumo irregolare dei pneumatici. Questo comprometterà il controllo della vettura e sarà necessario sostituire i pneumatici.

Quando una vettura decelera frenando bruscamente, la sua massa viene spostata sulle ruote anteriori. Questo aumenta il rischio che le ruote posteriori si blocchino e slittino. Per risolvere quest'inconveniente, la forza frenante è concentrata sulle ruote anteriori.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

In Formula One 99, se disattivate Grid Assist, potrete scegliere di cominciare a correre utilizzando la frizione. Per farlo, tenete premuti 'S' e i pulsanti 'X' e potrete vedere i giri del motore senza muovervi. Quando le luci rosse si accendono, premete la frizione, aumentate i giri del motore e quindi, quando le luci si spengono, lasciate la frizione, rilasciando i pulsanti 'S' e 'X'.

Non otterrai punti se non termini la gara, quindi la strategia di un pilota deve essere una combinazione di tattiche aggressive e difensive. Alcune volte devi essere coraggioso e cercare la vittoria, altre volte, specialmente se la vettura è danneggiata dovrai accontentarti di finire a punti. Spingendo la vettura oltre i limiti potrebbe danneggiarsi irrimediabilmente e non otterrai punti per il campionato.

Se cerchi di evitare i problemi e sfrutti le occasioni favorevoli, traendo vantaggio dagli errori degli avversari, otterrai degli ottimi risultati. Naturalmente ci vuole molta fortuna per vincere un campionato, ma un vero campione riconoscerà il momento giusto per forzare gli avversari a commettere degli errori.

Poiché i sorpassi sono molto difficili in Formula Uno, è importante qualificarsi nelle prime posizioni. Il segreto per qualificarsi bene è una buona preparazione. Assicurarsi di conoscere ogni centimetro della pista e sapere come guidare un giro perfetto sono solo l'inizio della preparazione. La vettura deve anche essere messa a punto in base alle caratteristiche di ogni circuito. Tuttavia, vale la pena sperimentare nelle prove libere del venerdì per vedere se riesci a migliorare la messa a punto in base al tuo stile di guida.

Ricordatevi di salvare una impostazione per l'asciutto e una per il bagnato nel caso in cui le condizioni atmosferiche dovessero mutare durante la corsa. Potete accedere alla relativa impostazione dal menu PitStop.

CREDITS

STUDIO 33

Cars
Tracks

Graphic Design
Textures
Project Management
3D Engine
3D Effects
Lighting
AI
Dynamics
Front-end
Game Programming

Sound
CD Creation
Tools
Managing Director
Support

Special Thanks

Simon Forster, Darrell Gallagher
Beverley Bright, Carl Dalton, Simon Forster, Dominic Giles,
Paul Houlders, Skulina Kjartansdottir, Jeremy Ramsay, Murti Schofield
Lee Wagner
Darrell Gallagher
Ralph Ferneyhough
Nick Koufou, John White
Paul Carter, Phil Hilliard, Daniel Treble
Paul Carter, Nick Koufou
Chris Carty
Phil Hilliard
David Looker
Eric Cheung, Ralph Ferneyhough, Paul Harper,
Fraser McLachlan
Jason Tinkler
Phil Hilliard, Fraser McLachlan
Ron Oulton
John White
Luke Boumphrey, John Carter, Sandra Connor, Ian Hall, Matt Jenkins,
Martin MacGill, Shaun Morris, Dave Newhouse, Sean Parkinson,
Richard Read, Val Reekie, Tom Shepherd, Rich Yandle
YeonKyung Kim, Bizarre Creations

PSYGNOSIS

Producer
Product Development Manager
Associate Producer
Head of External Development
Software Development Vice President
Director of International Software Operations
Communications
Technical Advisor
Sound Engineer
International Product Manager
Materials Co-ordinators
Business Affairs
Additional Packaging Design
Manual written by
Manual adapted by
Commentary written by
Commentary edited by
Senior QA Supervisor
QA Supervisor
Lead Tester
Test Team

Technical Manager
Technical Assistants

Guideline Auditor
Software Operations
FMV Intro Sequence Artists

Intro Sequence Producers
Intro Sequence Editing
Post Production
Intro Sequence Music
In-game Music
French/Finnish Translations
Italian/Spanish Translations
German Translation
Special Thanks To

Michael Johnson
Clemens Wangerin
Emma Greenfield
Steve Riding
Juan Montes
Shawn Layden
Alison Hill
Ewen Honeyman
Mike de Belle
Suzanne McGlynn
Martin Harrow, Ric Tyson, Jo Rothwell
Joanne Stuttgart
Richard Turner
Russell Coburn & Michael Johnson
Damon Fairclough
Michael Johnson & Will Shiers
Russell Coburn & Michael Johnson
Dave Parkinson
Stuart Allen
Dean Ashley
Alan McArdle, Colin Berry, Matt Brooks, Rob
Sutton John Hale, Jason Platt, Paul French, Chris
Cubbin, Pete Wallace, Shaun Durney, Barclay Christmas
Peter Walton
BJ Edwards, Mark Lockitt, Chris Stanley,
Craig Duddle
Neil Clarke
Vanessa Wood, Jennifer Rees
Dan Levy, Adam Burnett, Brian McGrath,
Gary Burley, Christian Lavoie, John Dwyer,
Dave Crook, Jeff Bramfitt
Lol Scragg, Emma Greenfield
Steve Gilbert
Steve Gilbert, Dan Levy
Daniel L Griffiths
Mike Clarke
SDL
Project Synthesis
4-Real Intermedia
Tim Adams, Martin Brundle, Murray Walker, Sutton
Motorsport Images, Everette Surrat, Jenson Button,
everyone at the FOA circuit department, everyone in
the F1 industry, Mia Sharizman Ismail and the team
at the Sepang Circuit (Malaysia), George Fornay,
Simon Rutter, David Reeves, David Patton, Scott
Gerrod, Heiko Wasser, Pierre Van Vliet, Dave Lewis,
Dave Hill, Ted Kravitz, Paul Virr, Roger Schoenberg,
Peter Gawthorne, Sacha Woodward-Hill and Laura
McNamara from the Formula One Administration,
Ltd. and all those we possibly forgot. Thank you!

