FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

AN OFFICIAL PRODUCT OF THE FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP



GRAND PRIX MANAGER 2

CD-ROM

MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE

MICROPROSE

GRAND PRIX MANAGER 2



Un produit officiel du championnat du monde de F1 de la FIA
Licence accordée à Fuji Television par FOCA

MICROPROSE

Copyright du jeu © 1996 Edward Grabowski Communications Ltd
Emballage, Documentation, Logo © 1996 MicroProse

Ce manuel, la documentation qui l'accompagne et le CD sont protégés par copyright. Le propriétaire de ce produit est en droit de l'utiliser pour son usage personnel. A l'exception de courtes citations destinées aux revues de presse, personne n'a le droit de transférer, de reproduire, de faire des copies de secours, de donner ou de vendre une partie quelconque de ce manuel ou des informations contenues sur le CD, ni de transmettre sous quelque forme ou quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre sans l'autorisation préalable de l'éditeur. Toute personne reproduisant une partie quelconque de ce programme, sous quelque forme que ce soit, pour quelque raison que ce soit, sera coupable de violation de copyright et sera passible de poursuites à la discrétion du détenteur du copyright.
Location interdite.

Fabriqué en Grande-Bretagne.

Le Vieux Manuel

Table des matières

INTRODUCTION 5
UN PETIT MOT POUR LES VETERANS DE GRAND PRIX MANAGER 5
POUR S'Y RETROUVER 5

POUR COMMENCER 6
INSTALLATION ET CHARGEMENT 6
L'INTERFACE POINTER ET CLIQUER 7
Contrôle avec la souris 7
Contrôle avec le clavier 7
LE MANUEL 7
TUTORIEL DE DEMARRAGE RAPIDE 10
TUTORIEL DE GESTION 10
Organisation de Grand Prix Manager 2
Gérez votre triomphe 10
Prévisions pour le futur 14
Gagner cette saison 16
La configuration de la voiture 17
Analyse des résultats 24
Le prochain circuit 24
Partie perdue 24

NOTES TECHNIQUES - SECTION REFERENCE 25
L'INTERFACE WINDOWS™ 25
Fichier 25
Options 25
Aide 26
PERSONNALISATION 27
Personnaliser 27
Pilotes 27
Changer de pilote 27
Moteurs 27
Points gagnants 27
Ecuries 27
Calendrier des courses 27
Charger/Sauvegarder/Défaut 27
OPTIONS DE CARRIERE 28
Démarrage rapide 28
Contrat à long terme 28
Contrat à court terme 28
Jeu en réseau 29

ECRAN DU MENU PRINCIPAL 29
Concepteur en chef 30
Ingénieur en chef 30
Mécanicien en chef 32
Directeur commercial 32
Pilotes 32
Pilotes blessés 33
R&D 33
Nouveau châssis de la voiture 33
Acquérir la technologie 33
CONCEPTION 34
CONCEPTION DES PIECES INTERNES 34
Réservoir de carburant 34
Système électrique 34
Boîte de vitesses 34
Suspension 34
Freins 34
Transmission 34
EMS 35
Direction 35
Passer en revue les voitures 35
Temps du mécanicien 36
Conseils 36
Nouvelles pièces 36
Regarder 36
CONCEPTION DES PIECES EXTERNES 36
Aileron avant 36
Aileron arrière 36
Réservoirs d'air 37
Aubes 37
Bas étagé 37
Caisses latérales 37

Le vieux Manuel

GRAND PRIX MANAGER 2

Cône de nez 37
Temps du mécanicien 37
Compte-rendu du mécanicien en chef .. 37
Nouvelles pièces 37
Soufflerie 37
Regarder 37
AIDES AU PILOTAGE 39
CONFIGURATION DE LA VOITURE 39
Les ailerons 39
Les rapports de vitesse 40
Equilibrage des freins 40
Lest 40
Centre de gravité 40
Suspension 40
Essais 41
Soufflerie 41
Copier les plans 41
Passer en revue les voitures 41
Temps des mécaniciens 41
Charger/Sauvegarder la configuration .. 41
CONFIGURATION DU PILOTE 41
Acheter des pièces 41
INSTALLATION 42
Réseau de CAO 42
Réseau de FAO 42
Unité de construction de fibre carbone . 42
Soufflerie 42
Unité de fabrication 42
Equipement d'essai 42
FABRICATION 44
FINANCES 44
ALLER A LA BANQUE 45
PERTES ET PROFITS 45
ASSURANCE 45
Tierce partie 45
Blessures 45
Pertes 45
LES CONTRATS 46
Contrat moteur 46
Contrat pneus 46
Contrat pièces détachées 46
Contrat carburant 46
Contrat sécurité 47
VOTRE BUREAU 47
Personnel 47
Le règlement 48
Calendrier des courses 48
E-mail 48
LES SPONSORS 49
Temps des sponsors 49
Contrats avec les sponsors 50
Marchés avec les sponsors 50
ESSAIS 51
Commencer les essais 53
Compte-rendu des essais 53
LA COURSE 53
La préparation 53
Option de transport 54
Les stands 54
Entraînement, qualification, tour de chauffe 55
La course 57
Indicateurs de course 58
RESULTATS 64
INFOS 66
PERDRE UNE PARTIE 66

ANNEXE A - LE REGLEMENT FIA DE 1996 67

ANNEXE B - LA FORMULE GAGNANTE DE MICROPROSE 69

CREDITS 87

Le vieux Manuel



A chaque course, l'équipe doit avoir accès aux pièces de rechange de la carrosserie, aux ailerons, aux ordinateurs et à l'équipement permettant de refaire le plein de carburant. Les petits outils sont rangés dans des chariots spéciaux qui peuvent être déplacés facilement et placés dans le garage de l'équipe sur le circuit.

Le Vieux Manuel

INTRODUCTION

Grand Prix Manager 2 vous permet de jouer le rôle le plus important dans le championnat du monde de F1 de la FIA (Fédération internationale de sport automobile): celui du manager d'écurie. Ce jeu simule le travail des 200 à 300 personnes travaillant pour des écuries telles que Williams, Benetton et Ferrari; les personnes qui doivent faire en sorte que les voitures de F1 arrivent sur le circuit dans les meilleures conditions possibles, conduites par les meilleurs pilotes, avec les meilleurs sponsors et installations possibles.

Les patrons d'écurie, peu nombreux, sont une race à part. L'occasion vous est donnée de rejoindre leurs rangs. Vous devrez faire preuve de connaissances, d'adresse et de sang-froid, et, plus important encore, vous devrez savoir comment gérer vos FONDS. Il arrive qu'une écurie importante dépense des millions en une semaine, et vous serez tenu responsable du moindre centime dépensé.

UN PETIT MOT POUR LES VÉTÉRANS DE GRAND PRIX MANAGER.

Grand Prix Manager 2 n'est pas seulement une version améliorée de *Grand Prix Manager*. Le jeu a été complètement repensé en tenant compte de vos lettres, fax et des commentaires faits sur Internet. Il comprend toutes les règles et équipes de la saison 1996 et a reçu l'approbation du championnat du monde de Formule Un de la FIA quant aux pilotes et membres d'écurie FOCA mentionnés. Grâce au système de menus vous pourrez accéder facilement à toutes les zones importantes du jeu; l'approche est donc plus simple que dans la version précédente.

Vous reconnaîtrez sans doute la qualité de ce jeu dès que vous commencerez à jouer, et, si vous avez aimé *Grand Prix Manager*, vous allez adorer *Grand Prix Manager 2* !

POUR S'Y RETROUVER

Vous trouverez dans le **supplément technique** les instructions concernant l'installation, le démarrage, les parties en réseau et toutes les dernières modifications apportées au jeu. Comme il a été rédigé en dernier, les informations sont plus à jour que celles du manuel.

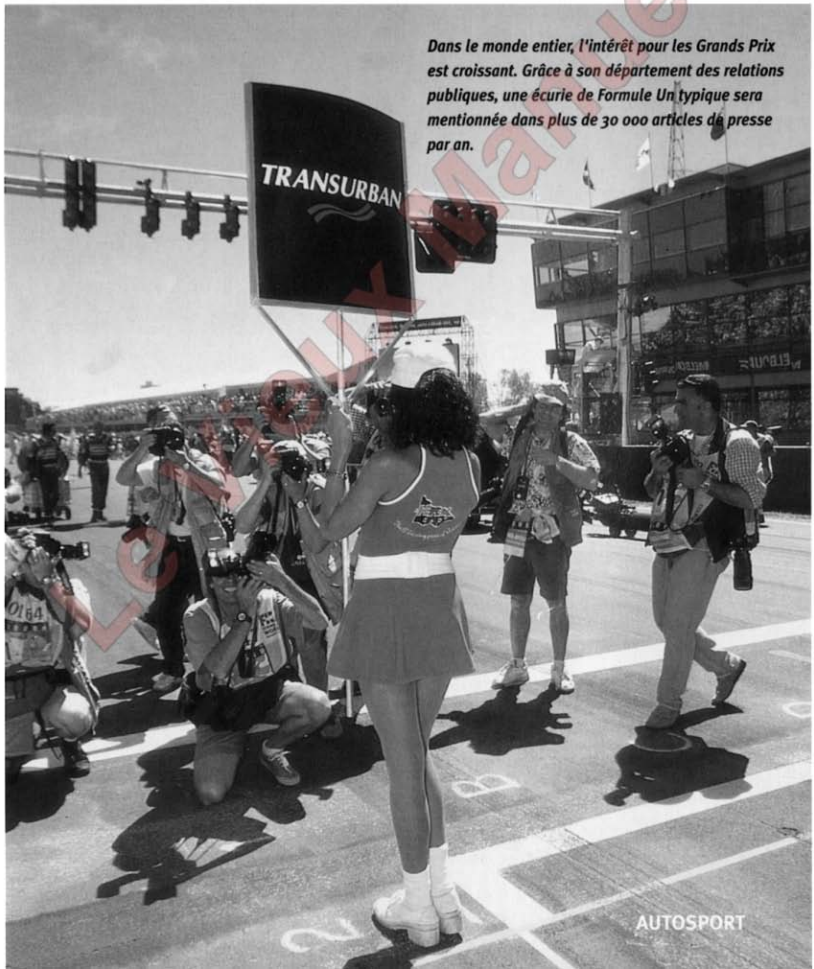
Le fichier **ReadMe** se trouvant sur le CD-ROM contient les modifications les plus récentes (à cause du temps qu'il faut pour l'impression et la reliure, le manuel doit être achevé bien avant que les testeurs aient fait part de leurs dernières trouvailles). Ces informations remplacent même celles du supplément technique.

Pour obtenir des conseils sur une sélection de jeux MicroProse, veuillez contacter MicroProse au numéro spécial suivant: +44 891 555 111
Cet appel est plus onéreux qu'un appel standard et il prendra fin au bout de six minutes (coût total: £2,49). Demandez la permission de la personne payant la facture téléphonique avant d'appeler.

Le Vieux Manuel

INSTALLATION ET CHARGEMENT

Installez et chargez *Grand Prix Manager 2* en vous référant à votre **supplément technique**. Les procédures d'installation et de chargement du jeu sont les procédures standard de Windows™.



Dans le monde entier, l'intérêt pour les Grands Prix est croissant. Grâce à son département des relations publiques, une écurie de Formule Un typique sera mentionnée dans plus de 30 000 articles de presse par an.

Le Vrai Manuel

L'INTERFACE POINTER ET CLIQUER

Vous pouvez jouer à *Grand Prix Manager 2* à l'aide d'une souris et accélérer le jeu grâce aux touches raccourci.

Contrôle avec la souris

On vous demandera souvent de cliquer sur un bouton (ou une icône) particulier à l'écran. Pour ce faire, placez le pointeur de votre souris sur un bouton et appuyez sur le bouton gauche de la souris (BGS).

Contrôle avec le clavier

Boutons texte - lorsque les boutons ne contiennent que du texte, une des lettres sera soulignée. Appuyez sur cette lettre sur le clavier pour activer ce bouton. Boutons icônes - les autres boutons (ceux qui contiennent des icônes) apparaissent en surbrillance lorsqu'ils sont sélectionnés. Appuyez sur la touche TAB pour vous déplacer de l'un à l'autre, et sur la barre d'espacement pour les activer.

LE MANUEL

Ce manuel comprend deux parties principales.

Si vous êtes pressé de commencer à jouer, la partie Démarrage rapide vous aidera à vous y retrouver au début de la saison et à gagner votre premier championnat. Utilisez cette partie comme tutoriel si vous ne savez pas comment gérer un Grand Prix.

La seconde partie est la partie Référence: c'est là que sont expliqués en détail tous les menus, options et expressions.

Vous trouverez en plus une annexe à la fin de ce manuel, intitulée **"La formule gagnante de MicroProse"**. Elle contient des informations *détaillées* sur la façon de gagner dans *Grand Prix Manager 2*. NE LISEZ PAS CETTE PARTIE si vous préférez tout découvrir par vous-même, mais vous pouvez la consulter lorsque vous êtes coincé.

Le Vieux Manuel

TUTORIEL DE DEMARRAGE RAPIDE

- Après avoir chargé *Grand Prix Manager 2* et visionné l'introduction, choisissez l'option **Démarrage rapide** au premier écran qui apparaît.

- Vous verrez apparaître l'écran **Sélectionner le niveau de difficulté.** La première fois que vous jouez, sélectionnez **Débutant.**

Ce tutoriel sert à vous guider rapidement à travers certaines des principales options de jeu et à vous donner les informations élémentaires dont vous aurez besoin pour comprendre le jeu.

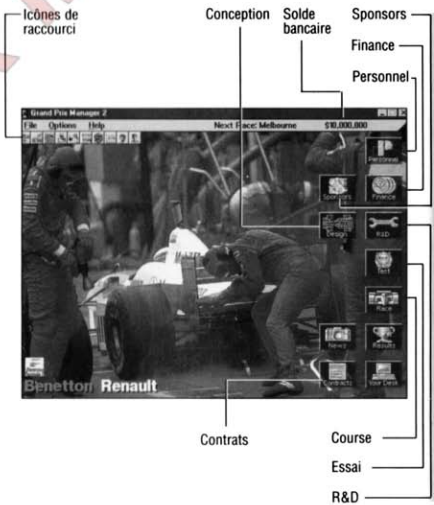
Si vous désirez des explications plus détaillées sur les options qui n'apparaissent pas dans cette partie, reportez-vous à la partie Référence pour voir si elles sont mentionnées.

Grand Prix Manager 2 est un jeu "pointer et cliquer", ce qui fait que la majeure partie des écrans ne nécessite pas d'explications particulières: nous ne répéterons pas continuellement les explications ennuyeuses du genre "cliquez sur OK si vous voulez quitter cet écran"; à vous de cliquer sur le bouton "OK" affiché à l'écran lorsque vous voulez quitter un écran particulier.



Démarrage rapide désigne automatiquement une écurie de course et vous donne une somme d'argent pour commencer à jouer (10 millions de dollars pour Benetton). Vous pouvez changer l'*écurie*, le *nom de l'écurie*, le *manager* et le *logo* de l'écurie. Nous vous conseillons de laisser les détails pré-configurés, au cas où vous seriez responsable de l'écurie **Benetton** avec les pilotes **Jean Alesi** et **Gerhard Berger.**

Une fois que vous aurez réglé le niveau de difficulté, vous accéderez à l'écran de menu principal.



Le Volux Manuel

C'est l'écran qui contient tous les principaux éléments du jeu et c'est le point de départ et de conclusion de la plupart des opérations dans *Grand Prix Manager 2*.

Suivez à présent le tutoriel ci-dessous. Nous n'allons pas vous expliquer tous les boutons sur lesquels il faut cliquer, nous nous contenterons de vous indiquer la meilleure façon d'atteindre la gloire et devenir riche. Pour des informations plus détaillées, référez-vous à la partie **Référence** plus loin dans ce manuel.

Si vous êtes vraiment coincé, nous avons concocté une Formule gagnante MicroProse que vous trouverez dans une annexe à la fin de ce manuel: celle-ci vous donnera des informations très détaillées sur la façon de réussir. Vous n'avez pas à la lire entièrement, contentez-vous de jeter un coup d'œil sur les endroits qui vous causent des difficultés. Attention! Si vous préférez vous débrouiller tout seul, ne lisez pas cette section.

Le Vieux Manuel



La conception complète d'une voiture de F1 peut prendre jusqu'à cinq mois; mais une fois les différents composants créés, la voiture peut être prête pour les essais en 2 semaines.

TUTORIEL DE GESTION

1. Organisation de Grand Prix Manager 2

Vous pouvez configurer *Grand Prix Manager 2* en fonction de votre style de jeu.

Icônes raccourci de configuration



Sous le menu **Options** (en haut à gauche, dans la barre titre de l'écran du Menu principal), la **barre d'outils des Icônes raccourci** permet de configurer les icônes à l'écran que vous utiliserez le plus souvent. Celles-ci apparaîtront en haut de la plupart des écrans (si l'option a été sélectionnée) et vous pourrez les utiliser pour accéder immédiatement aux écrans principaux. Chaque manager a ses préférences, mais contentez-vous pour l'instant de sélectionner (en mettant une coche):

Pièces internes de la voiture, Pièces externes de la voiture, Recherche et Développement (R&D), Essais, Fabrication, Configuration de la voiture, Pertes et profits, E-mail et Temps des sponsors.

Vous pouvez avoir un maximum de 10 icônes raccourci.

2. Gérez votre triomphe

Jetez un coup d' œil sur votre ***personnel*** (cliquez sur le bouton Personnel et sélectionnez une des lignes suivantes):

Pilotes
Concepteurs
Ingénieurs
Mécaniciens



Pour savoir qui travaille pour vous et vous renseigner sur le personnel des écuries concurrentes qui pourrait être disponible pour les prochaines saisons. Le personnel de votre écurie est complet pour cette saison, mais vous devez faire des prévisions pour les années suivantes.

Vous pouvez proposer un marché au personnel existant pour les contrats de la saison suivante, mais n'oubliez pas: il faudra sans doute revoir leur contrat à la hausse si vous voulez les garder dans votre écurie.

Remarque: Si vous désirez modifier les chiffres dans Grand Prix Manager 2, cliquez sur le nombre dans la case; vous verrez apparaître un curseur; insérez ou effacez un chiffre et appuyez sur [Entrée] pour le confirmer.

Le Vieux Manuel

GRAND PRIX MANAGER 2



Un casque permet au manager de l'équipe de rester en contact avec ses deux pilotes pendant la course mais les échanges sont brefs. Les informations standard sont fournies par le biais du panneau des stands.

Le Vieux Manuel

Vérifiez également la qualité des assistants disponibles: pourquoi ne pas essayer de rehausser le niveau d'ensemble des assistants? Choisissez **Excellent** ou **Très bon** pour rehausser leur niveau, et **Moyen** ou **Médiocre** pour le baisser. Ceci aura un impact sur les salaires de l'écurie.

Jeter un coup d'œil sur vos sponsors

Les sponsors sont la plaque tournante des Grands prix. Peu d'écuries de F1 existeraient sans le soutien financier des sponsors. C'est un élément essentiel des courses de Grand prix, et par conséquent un élément essentiel dans *Grand Prix Manager 2*. Vous avez à présent 10 millions de dollars sur votre compte bancaire, mais chaque course peut vous coûter jusqu'à 1 million de dollars ou plus, et à ce rythme, vous vous retrouverez sans le sou aux trois quarts de la saison. Comment rassembler des fonds supplémentaires?

Niveau d'intérêt des sponsors

Vous devez avoir de nombreux contacts avec les sponsors afin qu'ils investissent le plus d'argent possible dans votre écurie. Vous pouvez en trouver davantage en:

affectant du personnel qui devra porter ses efforts sur une société en particulier
utilisant des objets promotionnels
obtenant un bon classement lors des courses de Grand Prix (en marquant des points)

- Sélectionnez le bouton **Sponsors** puis l'option Temps des sponsors. Prenez les **Conseils** donnés en compte et concentrez vos efforts sur la collaboration avec le sponsor sélectionné.
- Augmentez le **Temps alloué** à ce sponsor par le service commercial.
- La qualité de votre directeur commercial et de ses assistants est importante pour gagner la confiance des sponsors.



- Essayez de Proposer un marché et (si le sponsor montre de l'intérêt) sélectionnez un endroit de la combinaison/du casque/de la voiture pour apposer le logo du sponsor. Faites attention cependant, car certains sponsors s'inquiéteront s'ils voient trop de publicité/logos sur votre équipement.

Enfin, si vous remportez des victoires sur le circuit, vous attirerez les sponsors les plus importants. Les efforts que vous consacrez au développement et aux essais de la voiture ne seront pas perdus et vous rapporteront beaucoup d'argent.

Jetez un coup d'œil sur vos contrats (cliquez sur le bouton Contrats et sélectionnez une option)

Vous ne pourrez pas vous lancer dans la course avant d'avoir établi vos contrats, c'est donc une des premières choses à laquelle vous devez penser lorsque vous commencez une nouvelle partie.

Contrat moteur

On fournit un moteur gratuitement aux meilleures écuries, mais celles qui sont moins importantes doivent négocier et payer les fournisseurs de leur moteur. Les managers des meilleures équipes doivent quand même négocier un moteur pour la saison suivante.

Le Vieux Manuel

Contrats pneus/pièces de rechange/carburant



Une fois encore votre succès dépend de ces éléments cruciaux. Vérifiez la qualité du fournisseur et les prix qu'il pratique. Vous pouvez choisir le nombre de courses pour lesquelles vous choisissez de vous engager avec le fournisseur, mais celui-ci préférera peut-être un marché s'étendant sur une saison complète. Vous pouvez marchander, et les sociétés demanderont peut-être moins d'argent pour un engagement sur une plus longue période.

Sécurité

Un contrat concernant la sécurité n'est pas essentiel, mais il est sage d'en établir un si vous avez l'intention de faire des recherches afin d'améliorer la technologie. Dans le cas contraire, vous vous rendrez compte que les autres écuries ont profité de vos durs (et coûteux) travaux pour améliorer leur propre matériel.

***Jetez un coup d'œil sur vos finances* (en cliquant sur le bouton Finances)**

Comme nous l'avons déjà dit, l'argent est roi dans la gestion d'un Grand Prix, et si vous vous retrouvez à court d'argent, vous ne pouvez pas participer aux courses. La première chose à vérifier est donc le relevé bancaire dans le coin supérieur droit de l'écran. Le nombre se trouvant sur la barre de titre vous indique la quantité d'argent dont vous disposez *à la banque.*

Pertes et profits

Pour une description plus détaillée, reportez-vous à la section **Pertes et profits** (probablement représentée par une icône raccourci).



Vous y trouverez tous les détails de vos revenus et dépenses, ainsi que vos faiblesses au niveau financier. Par exemple, si les coûts consacrés aux essais sont extrêmement élevés, où allez-vous procéder aux essais? Sur votre circuit ou sur un autre (il vous faudra alors dépenser de l'argent pour vous y rendre)?

L'argent des prix

L'argent provenant des prix ne suffira pas à maintenir votre écurie à flot au point de vue financier, mais il ne doit pas être négligé pour autant. L'argent offert par la FIA (Fédération internationale de sport automobile) aux écuries à la fin de chaque course est réparti comme suit:

10 000 $ par point
10 000 $ pour la pole position
5 000 $ pour le tour le plus rapide

Le vieux Manuel

En plus de ces chiffres, une somme sera ajoutée pour chaque course, basée sur les résultats de l'année passée. Cette somme est accordée à l'équipe pour sa simple participation. (Dans *Grand Prix Manager 2*, cette somme d'argent est basée sur les résultats de 1995):

25 000 $ pour la 5ème place
50 000 $ pour la 4ème place
75 000 $ pour la 3ème place
100 000 $ pour la 2ème place
125 000 $ pour la première place

Prêts bancaires

Il serait sage de vous familiariser avec les démarches auprès des banques. Faites attention, la banque ne prête que des sommes consistantes et elle prélèvera chaque mois un intérêt important. N'oubliez pas que la banque affiche seulement le capital que vous avez remboursé, pas les intérêts. Par conséquent, sur une somme de 25 000 $, vous pouvez rembourser 9374 $ le premier mois; ceci apparaîtra sur votre compte Perte et profits, mais le remboursement du capital indiqué ne s'élèvera qu'à 7812 $.

Frais généraux

Ces coûts apparaissent dans votre compte Pertes et profits et représentent les frais globaux couvrant le personnel auxiliaire nécessaire à la bonne marche de l'écurie de F1. Plus l'écurie emploiera de personnel, plus ces frais augmenteront.

Prévisions pour le futur

Recherche et développement (Cliquez sur le bouton R&D)



Cela vaut toujours le coup d'avoir vos concepteurs, ingénieurs et mécaniciens occupés à la recherche et au développement de nouveaux projets. Certains de ces projets seront interdits en cours d'année, mais si vous arrivez à deviner les décisions de la FIA, vous pourrez devancer vos rivaux (n'oubliez pas de renforcer la sécurité). En 1996, les seuls développements autorisés concernent les vitesses semi-automatiques: votre équipe peut commencer à travailler sur ce projet.

La conception du *châssis* pour la voiture de l'année suivante est également en cours. Consultez cet écran durant la saison pour vérifier les progrès.

Avec *Acquérir technologie*, vous avez accès aux projets de recherche et développement des écuries concurrentes, tant que leur sécurité n'est pas trop stricte et que vous pouvez vous permettre de payer les frais de recherche. Utilisez cette partie avec soin ou vous risquez de perdre beaucoup d'argent plus tard dans la saison.

Le vieux Manuel

Enfin, lorsque vous planifiez l'avenir de votre écurie, songez à exploiter la possibilité de *construire des installations*. Vous pouvez accéder à l'option Construire des installations à partir du bouton **Conception**; elle vous permet de prévoir les constructions à long terme des installations qui peuvent être utiles à votre équipe:

CAO/FAO
Unité de Construction Fibre de Carbone
Soufflerie
Unité de Fabrication
Equipement d'Essai

Ces installations sont nécessaires à la conception, à la fabrication et aux essais de la voiture. Si vous ne les possédez pas, vous devrez payer pour les louer.

Prévoyez donc soigneusement ce dont vous pensez avoir besoin plus tard.



Le Virtuel Manuel

L'équipe des stands organise l'emplacement auquel la voiture s'arrêtera pendant la course. Afin d'être plus rapide que ses adversaires, l'équipe va s'entraîner en effectuant plus de mille arrêts aux stands chaque année.

Gagner cette saison

Au début de la partie, vous possédez trois voitures déjà équipées de façon standard. Il vous est possible de vous engager dans la course avec ce châssis, mais vous ne gagnerez sûrement pas. L'objectif de *Grand Prix Manager 2* est de gagner des courses, de faire rentrer l'argent qui vous permet d'améliorer vos voitures, vos pilotes et votre écurie de façon à pouvoir gagner encore plus de courses. Vous devez donc ABSOLUMENT configurer et tester votre voiture correctement, c'est TRES IMPORTANT pour votre succès.

Régler votre voiture de la meilleure façon possible

Si vous ne construisez/configurez pas vos voitures au maximum de leurs capacités pour chaque course, vous n'en gagnerez aucune. Vous pouvez améliorer votre voiture avec le temps, au fur et à mesure que vous développez et concevez vos propres pièces, mais au départ, il vous faut acheter des pièces ailleurs pour assembler votre voiture.

A partir du Menu principal:
Cliquez sur le bouton **Conception** et sélectionnez Pièces internes de la voiture dans la liste d'options.



Vous verrez apparaître un écran contenant les différentes parties se trouvant à l'intérieur de la voiture sans être vraiment visibles, telles que les freins et la boîte de vitesses. Les caractéristiques les plus importantes à prendre en compte sont l'**évaluation de la qualité** et le **niveau d'usure**.

La qualité est représentée par l'icône ressemblant à un thermomètre vertical, à gauche de la pièce, et l'usure est représentée par la bande bleue sous la pièce. Vous pouvez améliorer la qualité en concevant de meilleures pièces ; cela prend du temps, vous n'améliorerez pas la qualité de manière extraordinaire du jour au lendemain.

L'évaluation de l'usure devient importante quand vous commencez la course. Si vous ne tenez pas compte de ces niveaux, vous risquez d'avoir des pièces défectueuses pendant la course ou pendant l'épreuve de qualification.

Une autre fonction importante de cet écran réside dans le bouton **Compte-rendu du mécanicien en chef**. Le mécanicien en chef vous indique les endroits de la voiture sur lesquels vous devez concentrer votre attention et montre les pièces qui devraient être fabriquées sur place. N'oubliez pas: les pièces nouvellement fabriquées *doivent* être testées avec soin. Le bouton **Nouv. pièc.** vous donne une option d'assemblage rapide. Vous pouvez aussi **Regarder** les configurations de toutes les autres écuries (lorsque vous jouez au niveau Débutant).

Une fois que vous avez bien vérifié la première voiture, passez à la configuration de la deuxième voiture et faites de même. N'oubliez pas que vous devez faire courir deux voitures dans une course de Grand Prix et que vous avez également une voiture de rechange. Notez ce que vous devriez fabriquer pour améliorer les performances de la voiture (accédez à **Fabrication** dans le menu du bouton **Conception**).

Revieux Market

Enfin, une note sur les réservoirs de carburant. Ils n'ont pas d'évaluation de qualité ou d'usure, mais ils ont un classement en pourcentage. Ceci signifie qu'une fois que le réservoir est plein, la voiture parcourra le pourcentage indiqué de la longueur totale du circuit. Ainsi, un réservoir indiquant 40% permettra à la voiture de couvrir 40% de la distance minimum de chaque course de championnat. Si vous voulez modifier votre stratégie de course, vous pouvez équiper votre voiture de plus gros réservoirs.

L'écran des pièces externes de la voiture est semblable à celui des pièces internes, mais les modifications sont plus visibles (d'où le changement dans le graphisme de la voiture lorsque vous ajoutez un nouvel élément à la carrosserie).

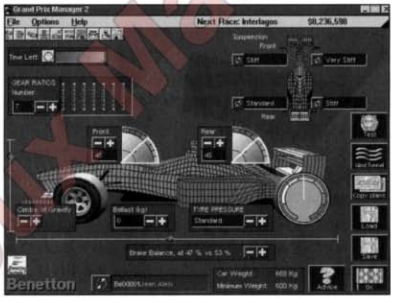


Les boutons Qualité/Usure/Nouvelles pièces/Conseils sont les mêmes que pour les pièces internes. Une des principales différences réside dans le fait que vous pouvez emmener vos voitures à la soufflerie pour vérifier la résistance aérodynamique et la vitesse en ligne directe et dans les virages. Si vous ne possédez pas votre propre soufflerie (ce qui est probablement le cas à ce stade peu avancé du jeu), il vous faudra en louer une, et cela vous coûtera cher.

La soufflerie

La soufflerie sert à vérifier l'effet du flux aérodynamique sur la carrosserie de la voiture et vous permet d'ajuster les ailerons de façon à apporter des corrections pour les lignes droites et les virages. Souvenez-vous que les circuits sont tous différents: certains sont sinueux, alors que d'autres sont constitués de longues lignes droites. Vous jetterez donc un coup d'œil sur les vitesses potentielles du prochain circuit de course du calendrier de F1.

La configuration de la voiture



La configuration de la voiture, à laquelle vous pouvez accéder grâce au bouton **Conception,** vous permet de régler minutieusement la voiture pour la course. Demandez d'abord conseil à votre pilote puis accédez à la section Essais. Vous pouvez également copier les plans d'une voiture à l'autre; si vous voulez configurer entièrement une voiture et répéter exactement la même opération pour les autres voitures, c'est ici que vous pouvez le faire. Souvenez-vous que les pilotes sont tous différents, vous n'obtiendrez donc pas les mêmes résultats avec des voitures qui ont été configurées de la même façon.

La configuration de la voiture vous donne accès à certaines autres sections du jeu, telles que les Essais (voir ci-dessous) et la Soufflerie (voir ci-dessus).

Revelwood Manuel

Installations/Fabrication de pièces
Comme indiqué ci-dessus, la location des installations est onéreuse et il est donc préférable de les construire. Mais ne dépensez pas trop d'argent avant d'avoir des revenus suffisants et un sponsor important.



En revanche, la fabrication est très importante. Prenez en compte le compte-rendu de votre mécanicien et commencez à porter vos efforts sur les faiblesses soulignées. N'oubliez pas que vos ingénieurs devront partager leur temps entre la fabrication de pièces et la recherche et le développement.

Les essais avant la course



Vous pouvez accéder aux essais à partir de différents écrans, mais le bouton principal est le bouton **Essais**, sur l'écran de menu principal. Voici d'abord quelques règles qu'il est bon de rappeler à propos des essais:

Il est nécessaire de procéder à de nombreux essais. Nous vous recommandons d'effectuer les tours d'essai (ne sautez pas cette phase).
Essayez de tester la voiture *deux fois* avant chaque course.
Lorsque vous ajoutez des pièces améliorées, assurez-vous qu'elles ont été entièrement testées.
Prenez en compte ce que vous dit le pilote.

Sélectionner le bouton **Essais**

Lors de la première sélection, vous verrez apparaître un message vous indiquant le coût des tests. Ce dernier peut paraître exorbitant, mais les essais de voitures sont primordiaux. Envoyez vos voitures sur le circuit: choisissez de leur faire faire six ou sept tours. Vérifiez la conception des pièces internes et externes et n'oubliez pas quelles aides au pilotage vous avez choisies. Vous pouvez accéder à la configuration de la voiture (voir ci-dessus) à partir d'ici.

N'oubliez pas de tester *toutes* vos voitures.

La course (sélectionner le bouton Course)
Voici enfin l'occasion d'entrer en compétition pour la première course. Vous pouvez participer à autant d'épreuves que vous voulez, mais les plus importantes sont l'épreuve de qualification et la course elle-même.

Le premier écran qui apparaîtra est l'écran de personnalisation.

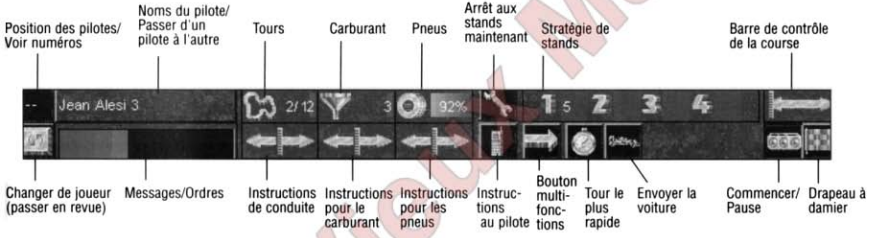
Sélectionner **Qualification** et **Course** (en vous

Le Vieux Manuel

assurant qu'il y a une coche à côté du nom). En quittant cet écran, vous accédez à Options de transport pour le personnel, Equipement et Hospitalité. Vous pouvez régler ces options pour économiser de l'argent à l'avenir, si vos sponsors ne se sont pas montrés aussi généreux que prévu. Faites bien attention si vous choisissez de réduire votre personnel cependant, car ceci pourrait avoir des conséquences néfastes sur les temps d'arrêt aux stands et les réparations.

Epreuve de qualification



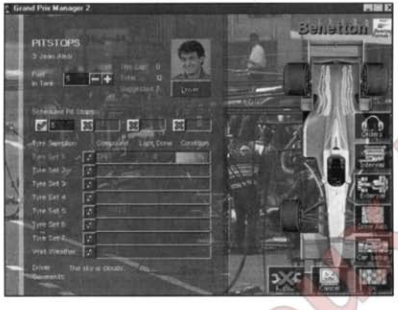






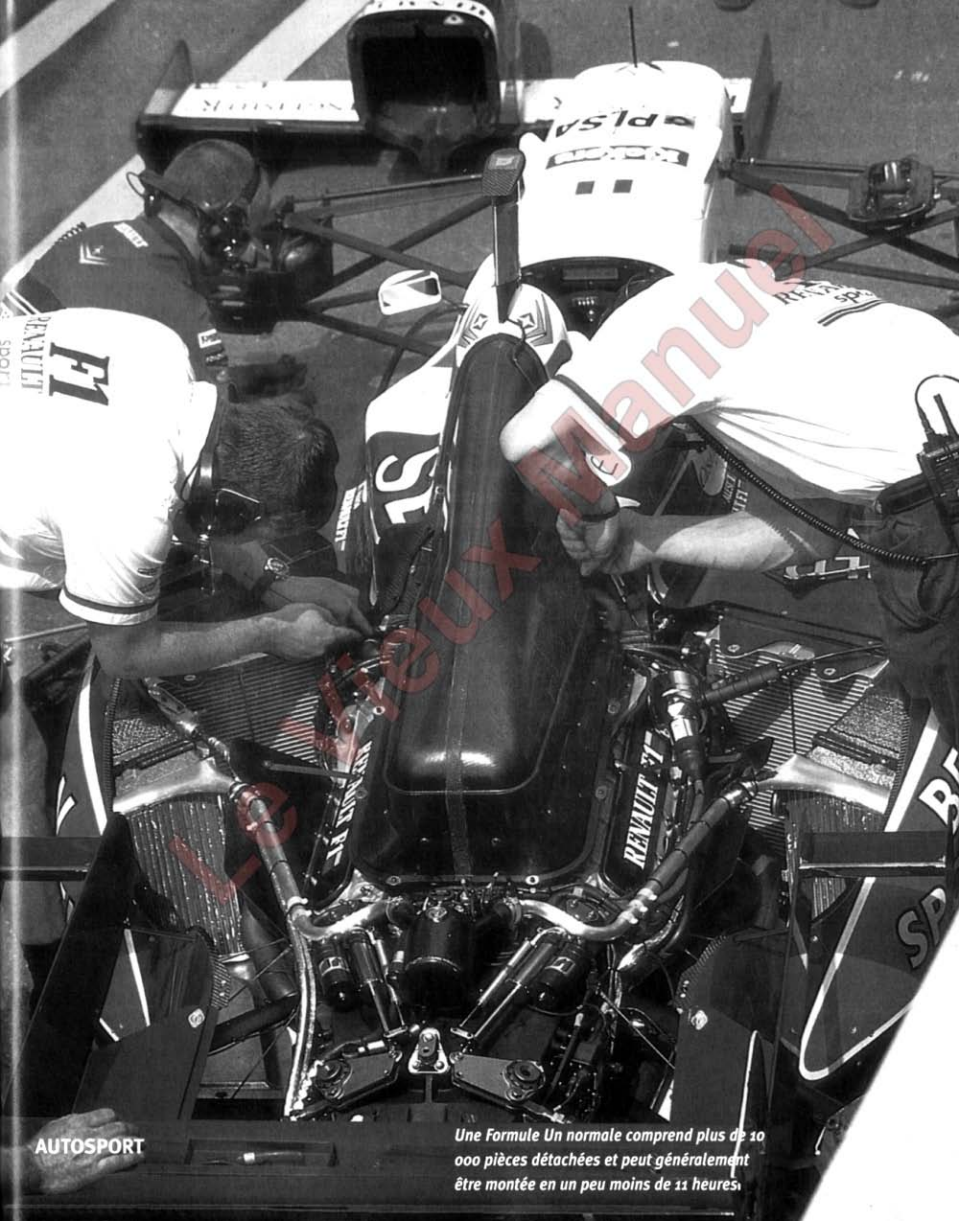
Le Vieux Manuel

L'épreuve de qualification s'effectue sur une période limitée (voir la section sur le règlement de la FIA). Surveillez l'icône météo et faites faire 5 tours de piste aux voitures avant de les ramener aux stands (icône stands) pour effectuer les réglages nécessaires. Pendant l'arrêt aux stands, vous avez la possibilité de changer les pièces internes et externes et d'accéder à l'écran de configuration de la voiture (voir sections précédentes).



- Assurez-vous que vous avez assez de CARBURANT dans le réservoir pour tenir jusqu'au prochain arrêt aux stands.
- Vérifiez que votre voiture est équipée des meilleurs pneus que vous avez (n'oubliez pas que vous avez un nombre limité de pneus - voir la section sur le règlement de la FIA plus loin), et qu'ils sont entièrement neufs.
- Si le temps est à la pluie, vérifiez que vous avez équipé la voiture de pneus pluie.
- Assurez-vous que vous avez donné les bonnes INSTRUCTIONS à vos pilotes (au début, choisissez quelque chose comme "adoptez une vitesse régulière")
- N'oubliez pas de répéter la procédure pour les DEUX voitures.
- Si les choses tournent mal, accédez à l'écran de CONFIGURATION DE LA VOITURE et demandez plus de conseils.
- Le règlement de la FIA exclut les pilotes qui ne franchissent pas la ligne d'arrivée à moins de 107% du temps de la pole position.

Le Vieux Manuel



Le Vieux Manuel

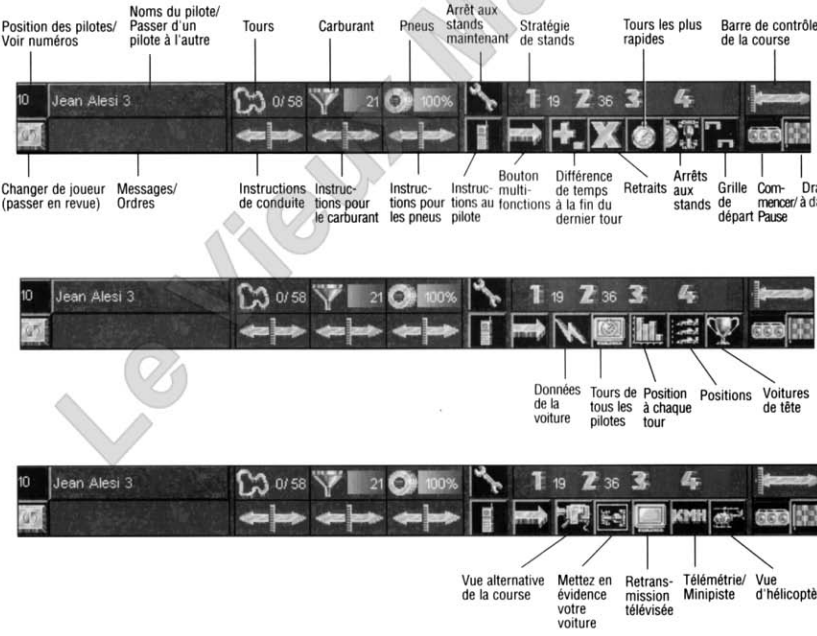
Une Formule Un normale comprend plus de 10 000 pièces détachées et peut généralement être montée en un peu moins de 11 heures.

La course

Les stands (pendant la course)

Les stands sur le circuit de course remplissent les mêmes fonctions que les stands pendant l'épreuve de qualification, mais lorsqu'une voiture arrive aux stands pendant la course, le temps est chronométré et apparaît en secondes à l'écran. Le temps passé aux stands est pris en compte pour le classement de la voiture. Pendant la course, surveillez la météo et n'oubliez pas d'équiper la voiture de pneus-pluie s'il commence à pleuvoir; si vous gardez vos pneus standard, votre voiture risque de déraper ou de ralentir.





Le vieux Manuel

Procédures durant la course

- Familiarisez-vous avec tous les boutons de l'écran de course. Les plus importants sont:

  Position du pilote
  Nombre de tours parcourus
  Carburant restant
  Etat des pneus
  Instructions
  Stratégie d'arrêt aux stands

- N'oubliez pas: vous êtes responsable de DEUX voitures, passez donc de l'une à l'autre pour avoir une vue d'ensemble de la performance de votre équipe.

- De nombreuses choses peuvent mal tourner dans une course de F1, faites donc attention à ce que vous dit le pilote. Donnez des instructions raisonnables: si vous pouvez gagner un point (ce qui fait toute la différence entre la sixième et la septième place), pourquoi ne pas dire à votre pilote de "foncer à mort"?

- Si vous ne souhaitez pas voir les voitures faire des zigzags sur le circuit vu de haut, vous pouvez passer à une vue différente et jeter un coup d'œil sur les temps de tour qui sont continuellement mis à jour sur les écrans d'animation en 3D.



Les autres fonctions sont toutes disponibles à partir de cet écran, y compris les stands.

- Vérifiez la section Référence pour avoir des informations sur les boutons de contrôle spécifiques.

Lorsque la course est terminée, l'écran de résultats pour le championnat des constructeurs et le championnat des pilotes apparaît. Vous y apparaîtrez si vous avez terminé dans les six premiers.

Le vieux Manuel

Analyse des résultats

Où est-ce que vous en êtes, après avoir terminé la première course? Bien moins riche, pour commencer.

- Vérifiez vos pertes et profits en cliquant sur le bouton **Finances** dans le menu principal pour voir la façon dont vous avez dépensé votre argent.

- Jetez un coup d'œil sur les sponsors (le bouton Sponsors se trouve sur l'écran du menu principal) pour voir si quelqu'un a été impressionné par votre performance dans la première course.

- Vérifiez votre E-mail (sous le menu du bouton Bureau) pour voir ce qui est arrivé avec votre contrat et votre personnel. De toute façon, si vous avez terminé dans les six premiers lors de la saison précédente, la FIA vous versera sans doute de l'argent, juste pour vous récompenser de votre participation (reportez-vous au règlement).

Le prochain circuit

Plus que 15 courses avant la fin de la saison! Il vous faut maintenant vous préparer à la prochaine course:

- Regardez votre calendrier (à partir du bouton Bureau) pour voir où se déroulera la prochaine course.
- N'oubliez pas de vérifier toutes les pièces des voitures et de remplacer celles qui sont usées et qui risquent de vous causer des problèmes.
- N'oubliez pas de tester une nouvelle fois les voitures et les pilotes.
- Surveillez régulièrement les sponsors pour voir ceux qui sont intéressés (surtout si vous vous êtes bien comporté pendant la première course).
- Demandez conseil si vous voulez que le service commercial concentre ses efforts sur un sponsor en particulier.
- Faites une prévision approximative du personnel dont vous allez avoir besoin pour la prochaine course afin d'établir vos options de transport.
- Gardez un œil sur la fabrication de pièces "maison" pendant la saison (en cliquant sur le bouton Conception).
- Vérifiez les progrès faits dans la conception du châssis pour l'année suivante (en cliquant sur le bouton R&D).
- Vérifiez le règlement de la FIA pour voir s'il y a du nouveau (en cliquant sur Bureau).
- Vérifiez les progrès du service recherche et développement et assignez-lui de nouveaux projets (cliquez sur le bouton R&D).

Partie perdue

La partie est terminée lorsque votre solde bancaire devient négatif (vous n'avez plus d'argent).

Le Vieux Manuel

NOTES TECHNIQUES - SECTION RÉFÉRENCE

L'INTERFACE WINDOWS™

Grand Prix Manager 2 fonctionne sous Windows™ et a plusieurs options "de style fenêtre". Les voici:



Fichier

Ouvrir un fichier (charger une partie sauvegardée avec une extension .GPS)
Sauvegarder un fichier (sauvegarder une partie en utilisant le nom du dernier fichier sauvegardé avec l'extension .GPS)
Enregistrer sous (sauvegarder une partie sous un nouveau nom avec une extension .GPS)
Redémarrer (reprendre la partie sans avoir à quitter le programme)
Sortir (quitter le jeu et revenir à Windows™)

Options

Son (trois options disponibles: Musique et Haut).

L'option Musique permet d'activer (on) et de désactiver (off) la musique.

L'option Haut vous permet de permuter la qualité du son entre haut et bas: si vous avez un ordinateur avec des spécifications inférieures et que vous avez des problèmes avec le son, sélectionnez l'option "bas".

Personnaliser (pour configurer la voiture, les pilotes, les écuries, les logos, la devise, les points - voir la section **Personnalisation** pour plus de détails).

Barre d' outils des icônes raccourci: ce sont des mini-boutons qui vous offrent un accès immédiat aux parties que vous considérez comme les plus importantes dans le jeu. La façon dont vous configurez ces icônes aura un effet sur la façon dont votre jeu sera organisé. Il vous faudra peut-être plusieurs courses avant d'arriver à configurer la barre d'outils d'une façon satisfaisante. Les icônes raccourci sont affichées en permanence en haut de l'écran du menu principal. Configurez celles dont vous avez besoin selon l'ordre dans lequel vous voulez qu'elles apparaissent à l'écran en cliquant sur les croix ou les marques. Réarrangez-les à votre goût, ou choisissez de les avoir tout le temps à l'écran.

Configuration de l' écran du menu principal: l'écran de menu principal apparaîtra de nombreuses fois au cours de la partie, et c'est là que vous pouvez configurer l'image d'arrière-plan et la disposition des boutons. Faites votre choix à partir des dispositions existantes, ou cliquez et déposez les boutons là où vous le désirez. Lorsque vous quitterez cet écran, les réglages seront confirmés (mais vous pouvez y retourner quand vous voulez pour effectuer des modifications).

Le Vieux Manuel

Informations après la course: choisissez les éléments que vous voulez voir après la course: Infos, Courrier, Championnat des pilotes ou Championnat des constructeurs.

Aide

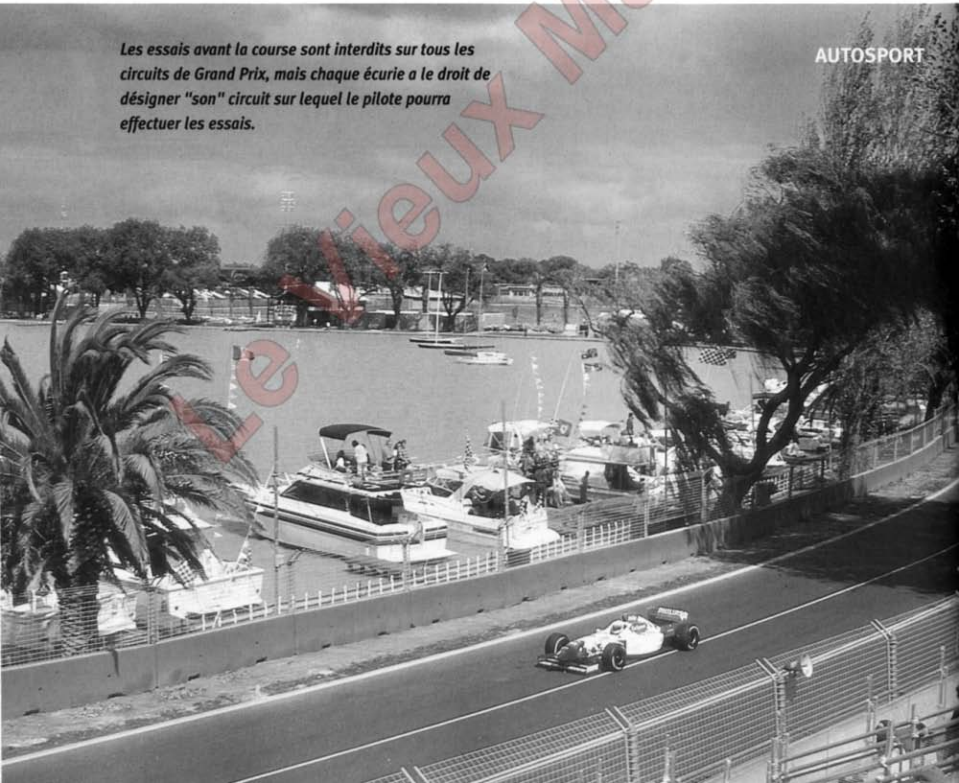
Il existe trois niveaux d'aide dans *Grand Prix Manager 2:*

Aide Windows™ - Pour les joueurs qui ne sont pas familiers avec la gestion de Formule Un. Présente une introduction aux écrans principaux.

Conseils activés (on) / désactivés (off) - Mettez cette option en surbrillance et sélectionnez-la si vous voulez voir apparaître les conseils de votre écurie dans une fenêtre automatique lorsque vous accédez à un écran important.

Boutons conseils - Si vous jouez au niveau débutant, l'option de boutons conseils sera disponible.

Le vieux Manuel



Les essais avant la course sont interdits sur tous les circuits de Grand Prix, mais chaque écurie a le droit de désigner "son" circuit sur lequel le pilote pourra effectuer les essais.

AUTOSPORT

PERSONNALISATION

Vous pouvez configurer *Grand Prix Manager 2* de la façon dont vous voulez. A partir du menu déroulant **Options**, sélectionnez **Personnaliser**.

Personnaliser



Pilotes

Choisissez un pilote à personnaliser, puis cliquez sur les caractéristiques que vous voulez modifier (grâce aux "étoiles" + ou -). Vous pouvez également changer le nom, la nationalité (en sélectionnant un drapeau différent), l'âge, le numéro de la voiture, la disponibilité du pilote (peut-on louer ses services?), son salaire et ses antécédents.

Changer de pilote

Sélectionnez le pilote que vous voulez changer, puis son remplaçant.

Moteurs

Sélectionnez les détails que vous voulez changer: nom, fabricant, ou qualité.

Points gagnants

Vous pouvez changer le système de points attribués, y compris ceux du meilleur temps de circuit et de la pole position.

Ecuries

Changez le nom de l'écurie, le nom du manager, le circuit de l'écurie, le moteur (en cliquant sur le logo moteur), le logo de l'écurie (en cliquant sur le logo écurie), la couleur des voitures, le numéro du joueur et sa nature (joueur véritable ou contrôlé par ordinateur). Rappelez-vous, vous devez avoir un minimum de 10 écuries pour une saison donnée, et un nombre de joueurs humains ne dépassant pas quatre. *Remarque: si vous choisissez l' option multijoueurs vous verrez un bouton d' option "passer en revue les joueurs humains" sur l' écran du menu principal.*

Concepteurs en chef
Ingénieurs en chef
Mécaniciens en chef
Directeurs commerciaux

Ces options fonctionnent toutes de la même façon et vous permettent de changer un nom, de changer d'écurie (vous aurez une liste pour faire votre choix) et modifier la qualité (classement + ou -).

Calendrier des courses

Vous pouvez changer le calendrier des courses de la saison. Sélectionnez le circuit que vous voulez changer, puis la carte de celui par lequel vous voulez le remplacer.

Charger/Sauvegarder/Défaut

Pour charger ou sauvegarder une configuration personnalisée en tant que fichier .CFG. Défaut permet de rétablir les configurations pré-définies du jeu (saison 1996).

Le veux Manuel

OPTIONS DE CARRIÈRE

Au début de la partie, on vous demandera de sélectionner la carrière que vous voulez embrasser. Faites votre sélection entre **Démarrage rapide, Contrat à long terme, Contrat à court terme** et **Jeu en réseau.** Vous pouvez également charger une partie précédemment sauvegardée en tant que fichier .GPS.

Démarrage rapide

C'est la manière la plus rapide de vous lancer dans *Grand Prix Manager 2*. Configurez les options Nom de l'écurie, Nom du manager, Sélectionner écurie et Changer le logo de l'équipe.

Contrat à long terme



Si vous sélectionnez **Contrat à long terme**, vous contrôlerez tous les aspects du jeu, à travers les 10 saisons d'action trépidante de Grand Prix. Si vous jouez au niveau débutant, nous vous conseillons de choisir une des trois premières équipes de la saison 1996 (vous obtiendrez de l'argent rien que pour participer à une course si vous êtes parmi les 5 premières écuries de la saison 1995).

Une fois que vous aurez sélectionné une écurie, vous accéderez aux options de **personnalisation** (voir ci-dessus).

Mode multijoueurs

Le mode multijoueurs est activé lorsque vous sélectionnez 2 joueurs 'humains" ou plus à l'écran **Contrat à long terme.** Cliquez sur la colonne "Joueur" (vous pouvez permuter entre Ordinateur, Pas de joueur et Humain). Vous pouvez avoir un maximum de 4 joueurs humains. Jouez normalement et passez d'une équipe à l'autre lorsque vous réglez les options.

L'écran du **menu principal** contient un bouton "passer en revue" qui permet de voir les équipes de "joueurs humains".

L'écran d'**arrêt aux stands** permet également à toutes les équipes de joueurs humains de se préparer (rappelez-vous qu'il y a deux pilotes par écurie); ensuite vous accéderez à l'écran de course.

A l'écran de **course,** vous pourrez passer en revue les écuries en utilisant le bouton "passer en revue" sous l'indicateur de position du pilote.

Dans tous les cas, repérez le nom de l'écurie et le logo qui correspondent à la vôtre.

A la fin de la course ou de la saison, vous pouvez comparer les résultats.

Contrat à court terme

Choisissez un des cinq scénarios dans la description donnée et jouez sur une période de temps de trois saisons de championnat.

Le Work Manual

Jeu en réseau

Le jeu en réseau de *Grand Prix Manager 2* vous permet d'essayer votre stratégie contre vos amis. Essayez d'imaginer ce que vous pouvez ressentir en les coiffant au poteau pour prendre la pole position, grâce à la configuration que vous avez décidée pour votre Monza.

Pour plus de détails ou de mises à jour sur les jeux en réseau, consultez votre supplément technique.

Niveau de difficulté

Lorsque vous aurez sélectionné un type de jeu parmi les options ci-dessus, on vous demandera de sélectionner un niveau de difficulté.

Vous avez le choix entre:
Débutant (conseillé aux nouveaux joueurs de *Grand Prix Manager 2* - vous permet de regarder les configurations, conceptions, ... des écuries concurrentes)

Amateur
Semi-pro
Pro
As

Vous accéderez ensuite à l'écran du menu principal.

ECRAN DU MENU PRINCIPAL - PERSONNEL

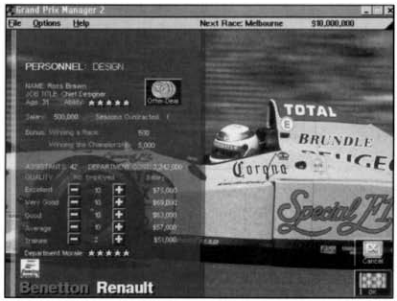


Afin d'améliorer la conception de la voiture, vous avez besoin d'une bonne écurie. Pensez également à harmoniser sa composition. C'est bien beau de payer des sommes énormes pour avoir des pilotes expérimentés, mais il faut aussi penser à la relève.

N'oubliez pas: les contrats expirent, et il faut penser à les renouveler.

Le Vieux Manuel

Concepteur en chef



Le Concepteur en Chef a besoin de primes d'encouragement, comme tout le monde, et d'une bonne équipe. Vous pouvez choisir le nombre d'assistants et leur statut: excellents, très bons, bons, moyens ou médiocres. Chacun reçoit un salaire approprié par saison de Grand Prix. Si vous êtes mécontent de votre concepteur, vous pouvez tenter d'en engager un nouveau en cliquant sur le bouton **Proposer un marché**. Cliquez sur un nom de la liste de l'agence de recrutement et vous verrez apparaître l'écran de négociations.

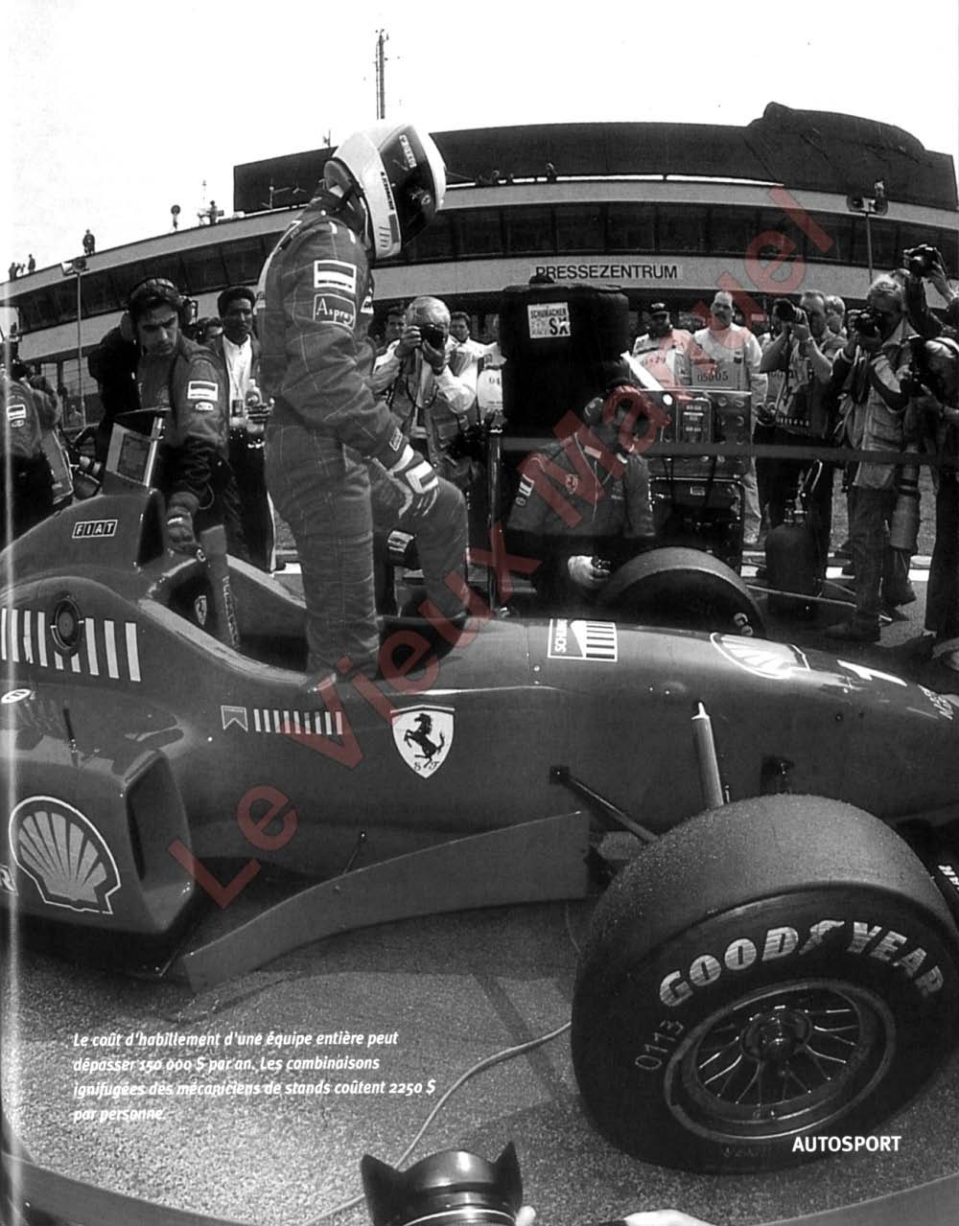
Négocier des contrats

Faites une offre en modifiant les quantités indiquées à l'écran (cliquez sur les chiffres puis effacez/remplacez). Un contrat dure au minimum une saison. Le chef recruté remplacera le chef en place au début de la saison suivante. Vous pouvez recruter à nouveau la même personne, ce qui revient à prolonger son contrat. Les chefs ne doivent pas recevoir des salaires inférieurs à ceux des assistants de niveau excellent.

Ingénieur en chef

L'ingénieur en chef est celui qui met en pratique le travail de votre concepteur en construisant les nouvelles pièces. Comme pour le concepteur en chef, vous pouvez tenter d'attirer un nouvel ingénieur en chef en lui proposant un marché séduisant. Pour cela, cliquez sur le bouton Proposer un marché puis sur le nom de la personne qui vous intéresse sur la liste. Voir ci-dessus pour les négociations.

Virgin Manuals



Le coût d'habillement d'une équipe entière peut dépasser 150 000 $ par an. Les combinaisons ignifugées des mécaniciens de stands coûtent 2250 $ par personne.

AUTOSPORT

Le vieux Marcel

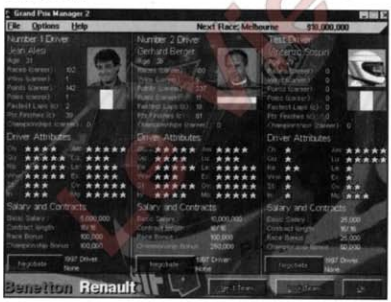
Mécanicien en chef

Et, bien entendu, pour aider l'ingénieur en chef, vous avez besoin d'un mécanicien en chef qui dirige l'équipe qui va installer les nouvelles pièces. Comme pour les deux autres chefs, vous pouvez changer de mécanicien en passant à l'écran des négociations et en engageant ou en renvoyant des assistants de tous niveaux.

Directeur commercial

Pour commercialiser l'image de marque de votre écurie, vous avez besoin d'un directeur commercial. Il fera en sorte qu'il se passe beaucoup de choses au niveau des sponsors courants et potentiels. Les meilleurs directeurs commerciaux peuvent vous aider à amortir une grande partie du coût de la gestion d'une équipe de Formule Un. Ils valent littéralement leur pesant d'or. Leur prime est liée à la quantité d'argent qu'ils ont récupérée par le biais de sponsors. Vous pouvez essayer d'attirer n'importe quel directeur commercial dans votre écurie.

Pilotes



Vous avez besoin de trois pilotes dans votre écurie: deux pour piloter les voitures et un troisième pour les remplacer au cas où l'un d'entre eux se blesserait. Chaque pilote est jugé en fonction de ses compétences et de son tempérament. Leurs détails sont classés par étoiles comme suit:

Tempérament
Rapidité
Fiabilité
Adresse par temps de pluie
Endurance
Intelligence
Ambition
Chance
Leadership
Expérience
Dépassement
Moral

Chacun de ces éléments aura un effet direct sur la conduite du pilote et sur sa performance au cours d'une saison. Ces chiffres, bien entendu, changent au cours de la saison, au fur et à mesure que le pilote gagne de l'expérience ou que son moral monte ou baisse.

Vous pouvez, bien entendu, négocier avec les pilotes, tout comme vous le faites avec le concepteur, l'ingénieur et le mécanicien. En proposant un marché intéressant, vous devriez pouvoir attirer deux bons pilotes principaux et un bon pilote de rechange pour votre équipe.

Négocier des contrats
Fonctions du bouton **Négocier**:

Pilote existant
Ceci vous permet de faire une offre au pilote travaillant déjà pour vous.

Jeux Manuel

Nouveau pilote
Cliquez sur un nouveau pilote de la liste. Ceci vous permet de cliquer sur des pilotes débutants ou expérimentés et de négocier avec eux.

Changer de position
Vous permet de choisir un nouveau rôle pour vos pilotes. Un pilote secondaire deviendra le premier pilote, ou un pilote effectuant les essais sera promu dans l'équipe de course.

Voir l'écurie/Ecurie suivante
Vous pouvez consulter les détails des pilotes de toutes les autres écuries pour les comparer ou en vue de futures négociations.

Pilotes blessés

En cliquant sur le bouton Pilotes blessés, vous verrez quels pilotes sont hors-course.

ECRAN DU MENU PRINCIPAL - R&D



La recherche et le développement permettent à votre écurie de prendre de l'avance sur les autres en développant de nouvelles technologies qui, même si elles ne sont pas légales pour le moment, peuvent le devenir lors des saisons suivantes. Les conseils que vous recevez au cours d'une saison se révèlent alors utiles.

Sélectionnez le projet sur lequel vous voulez concentrer vos efforts et assignez-y des concepteurs, des ingénieurs et des mécaniciens.

Nouveau châssis de la voiture

Il vous faudra DES CETTE SAISON consacrer du temps au châssis de la voiture qui courra pendant la prochaine saison. Vous verrez apparaître à l'écran un indicateur de progrès visuel qui vous informera de l'évolution de la conception. Sélectionnez le temps que vous voulez consacrer au châssis.

Acquérir la technologie

Cette option vous permet de tenter "d'acquérir" la technologie des écuries concurrentes. Sélectionnez l'équipe sur laquelle votre "enquête" portera. Vous serez informé du prix qu'elle vous coûtera. Si la sécurité est trop stricte, tout tombera à l'eau.

Le Vieux Manuel

ECRAN DU MENU PRINCIPAL - CONCEPTION

La création, la fabrication et la personnalisation de votre voiture sont des étapes très importantes de la course. Après tout, même si vous avez les meilleurs pilotes et directeurs commerciaux mais que la voiture n'est pas à la hauteur, vous terminerez au bas de la grille de départ, vous aurez des problèmes à gagner des courses, à attirer de bons pilotes, concepteurs et sponsors, et vous finirez par faire faillite.

Conception des pièces internes



Les boutons suivants vous permettent de choisir différentes pièces déjà existantes pour en équiper votre voiture.

Réservoir de carburant
Etant donné les stratégies qu'utilisent les équipes pour faire le plein de carburant, il est important que votre voiture soit équipée d'un réservoir de capacité correcte. Vous pouvez avoir un grand réservoir (100%) qui pèse lourd mais vous permet d'aller plus loin avec un minimum d'arrêts aux stands, ou un réservoir plus petit (40%, 50%, etc.) qui rend la voiture plus légère (et plus rapide) mais qui nécessite davantage d'arrêts pour faire le plein. Cliquez sur le bouton portant une marque, puis cliquez sur la pièce que vous voulez pour installer le réservoir de carburant.

Système électrique
Obtenir le bon système est une question d'équilibrage du poids, de fiabilité et de coût. Plus le système est lourd, moins il sera cher et fiable.

Système de refroidissement
Les moteurs haute performance génèrent une très grande chaleur et vous aurez besoin d'un système de refroidissement très efficace. Cette section vous permet de décider du système que vous voulez utiliser pour faire circuler de l'air froid dans la voiture.

Boîte de vitesses
La conception de la boîte de vitesses a beaucoup changé au cours des dernières années. On est passé du levier de vitesses manuel traditionnel à un système de vitesses semi-automatiques sur le volant. Aujourd'hui, les boîtes de vitesses sont dotées de systèmes de surveillance/contrôle électroniques tout comme le reste de la voiture.

Suspension
Il est important de choisir le bon type de suspension pour améliorer le freinage et la maniabilité. Bien entendu, le modèle le plus cher n'est pas forcément le plus efficace.

Freins
Il vous faut des freins qui ne fondent pas lorsqu'ils sont soumis à des températures élevées, qui soient légers et qui puissent supporter une utilisation intensive.

Transmission
La transmission est le système qui transfère la puissance créée par le moteur aux roues.

Le Vieux Manuel

E.M.S.
L'E.M.S (Système de Gestion du Moteur) surveille ce qui se passe dans le bloc moteur haute performance et transmet ses observations à l'équipe du stand.

Direction
Le choix du bon système est une question d'équilibre entre la sensibilité de fonctionnement et le poids. Dans les voitures de Formule Un, la géométrie du système de direction détermine la quantité d'effort requise par le pilote pour réaliser un certain angle de virage avec les pneus.

"Passer en revue" les voitures
Le bouton de défilement de voitures situé dans le coin inférieur gauche de l'écran vous permet de modifier la conception externe des autres voitures de votre écurie.

Des tableaux d' évaluation de la qualité et de l' usure se trouvent sous chaque élément ou à côté .

Le Vieux Manuel



Au cours des dernières années, il y a eu de nombreux changements dans la conception de la boîte de vitesses. Ainsi, on s'est éloigné de l'utilisation du levier manuel traditionnel pour passer à un système de vitesses semi-automatique monté sur le volant.

Temps du mécanicien
Il indique le temps dont vos mécaniciens disposent. Si ce temps s'écoule, vous ne pourrez plus travailler sur la voiture. Pour avoir davantage de temps, vous devez soit réduire le temps consacré à la recherche et au développement, soit engager davantage de personnel (ou un meilleur personnel).

Conseils
Un compte-rendu du mécanicien en chef. Prenez en compte ce qu'il vous dit car il sait de quoi il parle. Il vous donnera des conseils extrêmement utiles sur les ajustements à apporter à la conception interne pour améliorer:

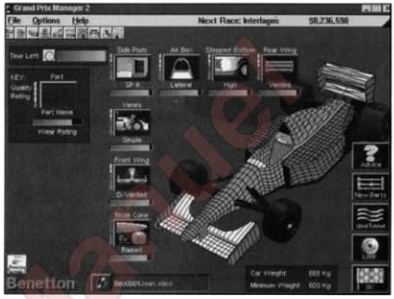
la puissance du moteur
l'accélération du moteur
l'aérodynamique du châssis
les pièces internes du châssis
l'état de la voiture
le poids de la voiture

Nouvelles pièces (Nouv. pièc.)
Vous pouvez changer la conception interne globale de la voiture en sélectionnant ce bouton. Vous pourrez ainsi gagner du temps si vous voulez:

réparer des pièces usées
équiper la voiture de pièces plus légères
équiper la voiture de pièces de meilleure qualité
équiper la voiture de pièces moins chères

Regarder
En cliquant sur cette option, vous pouvez jeter un coup d'œil sur la conception interne des voitures des autres écuries. Vous ne pouvez accéder à cette option si vous jouez à un niveau autre que débutant.

Conception des pièces externes



Les pièces externes ont autant d'importance que les pièces internes. Les pneus, les tuyaux et les ailerons ont tous un effet important sur la performance et la maniabilité, il vaut donc mieux passer un peu de temps à tester les différentes conceptions pour voir quelles sont les meilleures combinaisons. Les boutons suivants vous permettent de choisir différentes pièces pour les monter sur votre voiture:

Aileron avant
L'aileron avant sert à augmenter la vitesse dans les virages en fournissant la quantité requise de force descendante. Ce sont la conception et l'angle de cet aileron qui déterminent la quantité de force descendante appliquée et donc l'efficacité de la voiture dans les virages.

Aileron arrière
Il s'agit en fait d'une aile d'avion inversée. Les ailerons arrière créent une force descendante permettant une meilleure tenue de route. Une force descendante trop importante entraîne un excès de résistance, et par conséquent des vitesses de pointe moins élevées.

Le Vieux Manuel

Réservoir d'air
Si le radiateur et le moteur ne reçoivent pas suffisamment d'air froid, la voiture chauffe et tombe en panne. La taille et la position du canal de refroidissement déterminent le niveau de circulation d'air. N'oubliez pas que si vous changez d'autres éléments externes, vous risquez de devoir également changer le canal de refroidissement.

Aubes
Ces aubes sont utilisées pour augmenter la circulation d'air vers le canal de refroidissement. En faisant des expériences avec les versions simple, double, ventilée et 'maison', vous pouvez refroidir le moteur d'une manière beaucoup plus efficace.

Bas étagé
Un autre élément qui contribue à l'effet de sol. Le bas étagé est conçu de manière à ce que la voiture ne décolle pas du circuit à grande vitesse.

Caisses latérales
Fonctionnent essentiellement comme des dispositifs de refroidissement, mais elles ont l'avantage supplémentaire d'offrir un point solide sur le châssis pour la sécurité du pilote.

Cône de nez
Sélectionnez un type de cône de nez parmi ceux qui apparaissent. Vous devrez peut-être ajuster le cône de nez pour vous conformer au règlement de la FIA.

Des tableaux d' évaluation de la qualité et de l' usure se trouvent sous chaque élément ou à côté.

Temps du mécanicien
Cette barre indique le temps dont disposent vos mécaniciens. Si ce temps s'écoule, vous ne pourrez plus travailler sur la voiture. Pour avoir davantage de temps, vous devez soit réduire le temps consacré à la recherche & conception, soit engager davantage de personnel (ou un meilleur personnel).

Compte-rendu du mécanicien en chef
Vous pouvez bénéficier des conseils du mécanicien en chef. Prenez en compte ce qu'il vous dit car il sait de quoi il parle. Il vous donnera des conseils extrêmement utiles sur:

la puissance du moteur
l' accélération du moteur
l' aérodynamique du châssis
les pièces internes du châssis
l' état de la voiture
le poids de la voiture

Nouvelles pièces (Nouv. pi`ec.)
Vous pouvez changer la conception externe globale de la voiture en sélectionnant ce bouton. Vous pourrez ainsi gagner du temps si vous voulez:

réparer des pièces usées
équiper la voiture de pièces plus légères
équiper la voiture de pièces de meilleure qualité
équiper la voiture de pièces moins chères

Soufflerie
Une fois que vous aurez installé les pièces appropriées sur la carrosserie de votre voiture, vous pourrez voir comment elle se comporte dans la soufflerie. Si vous n'avez pas de soufflerie, vous devrez en louer une, et c'est relativement cher (50 000 $). Il s'agit ici d'une partie extrêmement importante du processus de conception externe. La soufflerie est composée des boutons **Commencer/Arrêter** et des ajusteurs **d'Ailerons avant/arrière**. Examinez les informations données sur l'ordinateur pour déterminer le meilleur réglage permettant d'atteindre une meilleure vitesse de pointe en ligne droite et dans les virages.

Regarder
Si vous cliquez sur ce bouton, vous pourrez voir ce que font les autres équipes sur le plan de la conception de voitures. Cette option n'est pas accessible quand vous jouez à des niveaux de difficulté supérieurs à Débutant.

Le Vieux Manuel



Des pièces de rechange doivent être transportées pour remplacer celles qui sont cassées, détruites ou usées lors des courses et des essais. Une équipe de Formule Un parcourt en moyenne 175 000 kilomètres par an et le coût du transport peut s'élever à 3 millions de dollars par saison.

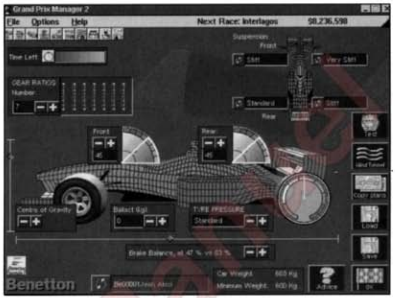
Revue Manuel

Aides au pilotage



Les fabricants de voitures et les équipes de course sont tous impliqués dans le développement d'une gamme d'aides au pilotage utiles. Il s'agit d'éléments ajoutés qui augmentent les chances qu'a le pilote de bien se placer dans la course. Malheureusement, certaines de ces aides sont interdites pendant telle ou telle saison de Grand Prix par la FIA mais, sur 10 saisons, qui sait ce qui sera permis? Si votre voiture est équipée d'une aide au pilotage, sa description sera cochée. Un bouton grisé apparaît si la pièce n'est pas disponible. Un drapeau noir apparaît si l'aide est interdite. Cliquez sur le bouton **Regarder** (si vous êtes en mode débutant) pour voir ce que les autres équipes font.

Configuration de la voiture



Cet écran vous permet de régler les paramètres individuels des voitures de votre écurie:

Les ailerons

Les ailerons fournissent une "force descendante", qui maintient la voiture sur la route dans les virages ou à des vitesses très élevées. Un réglage correct des ailerons est essentiel. Vous pouvez ajuster le réglage de l'angle de deux façons: en cliquant sur la ligne blanche et en la déplaçant vers le haut ou vers le bas, ou en vous servant des boutons + et - pour obtenir un réglage plus précis.

Aileron avant

L'aileron avant est utilisé pour contrôler l'équilibre aérodynamique de la voiture. Il n'a pas d'effet sur la résistance aérodynamique, mais un aileron avant trop important peut avoir un effet sur la quantité d'air arrivant sur l'aileron arrière, ce qui réduit la force descendante à l'arrière de la voiture.

Aileron arrière

L'aileron arrière crée une force descendante qui agit sur la voiture en lui donnant une meilleure tenue de route.

Le Jeu Manuel

Les circuits tels que Monaco (avec beaucoup de virages et peu de lignes droites), nécessitent une force descendante élevée (en augmentant les réglages de l'aileron arrière), alors que pour les circuits tels que Hockenheim, il vous faut une force descendante basse (en diminuant les réglages de l'aileron arrière). Sur les autres circuits tels que Suzuka, il vous faut une force moyenne (compromis entre élevé et bas), à cause du mélange de longs virages et de lignes droites rapides.

Les rapports de vitesses
Vous devez régler les rapports de votre boîte de vitesses en fonction de chaque circuit. Différents écarts de dents peuvent être équipés sur la boîte de vitesses, ce qui peut avoir un effet déterminant sur l'accélération, la vitesse de pointe et la prise de virage de la voiture.

Changements de vitesse courts
Lorsque vous courez sur des circuits sinueux ayant peu de lignes droites, il vous faut des changements de vitesse courts pour pouvoir accélérer rapidement. Plus les dents sont proches les unes des autres, plus vous passez rapidement à la vitesse supérieure.

Changements de vitesse longs
Pour les circuits à longues lignes droites, il vous faut des changements de vitesse longs pour arriver à avoir une bonne vitesse de pointe. Plus les dents sont écartées les unes des autres, plus il vous faut de temps pour passer d'une vitesse à l'autre, mais vous irez bien plus vite à la vitesse supérieure.

Vous pouvez régler le nombre de vitesses de 4 à 7 en cliquant sur les dents individuelles et en les faisant glisser en position.

Pression des pneus
Une pression inférieure augmente l'adhérence des pneus mais accélère leur usure.

Equilibrage des freins
L'équilibrage des freins sert à éviter que la direction soit trop sensible lorsque vous freinez dans les virages. Si c'est le cas, il vous faut déplacer l'équilibrage des freins vers l'avant.

Lest
Le lest est le poids ajouté à la voiture pour atteindre le poids minimum légal. Une fois que vous avez configuré une voiture, vous risquez d'apprendre qu'elle est trop légère et donc illégale (voir le règlement de la FIA). Vous devrez alors ajouter du lest et réajuster le centre de gravité.

Centre de gravité
En général, le poids est réparti à 55% sur les roues arrière et 45% sur les roues avant. Cependant, cette répartition change si vous utilisez des pneus ou des freins différents. Si la voiture ne prend pas bien les virages, c'est peut–être un problème de centre de gravité.

Suspension: avant droit/gauche; arrière droit/gauche
Il y a 5 degrés de rigidité pour les ressorts des quatre roues. L'importance de la rigidité varie en fonction des circuits. En général, si tous les ressorts sont rigides, la hauteur de la voiture par rapport à la route sera moindre et la force descendante sera plus importante, mais l'adhérence de la voiture sera moindre et l'usure des pneus sera plus rapide. Si les ressorts sont plus souples, l'adhérence sera meilleure, l'usure des pneus sera moindre mais la voiture ne sera sans doute pas aussi sensible.

Revelux Manual

Vous pouvez également sélectionner:

Essais
Vous fait accéder à l'écran des essais. Pour améliorer les réglages de votre voiture, il est préférable de faire des essais et de travailler en étroite collaboration avec votre pilote. Référez-vous à la section Essais de ce manuel page 51.

Soufflerie
Vous fait accéder à la soufflerie.

Copier les plans
Vous permet de copier la configuration de la voiture pour les deux autres voitures de l'écurie. Chaque châssis a un numéro de référence, imprimé à gauche du nom du pilote, dans la case se trouvant au bas de l'écran.

"Passer en revue" les voitures
Cliquez sur cette option pour faire apparaître les deux autres voitures et voir leur configuration.

Temps des mécaniciens
Elle indique le temps dont vos mécaniciens disposent. Si ce temps s'écoule, vous ne pourrez plus travailler sur la voiture. Pour avoir davantage de temps, vous devez soit réduire le temps consacré à la recherche et au développement, soit engager davantage de personnel (ou un meilleur personnel).

Charger/Sauvegarder la configuration
Les configurations de voiture sont sauvegardées ou chargées avec l'extension .CSU.

Configuration du pilote



Cet écran vous permet d'ajuster le châssis/les pilotes entre la voiture 1, la voiture 2, et la voiture de rechange/d'essai.

Acheter des pièces
Vous pouvez acheter un nouveau châssis de voiture (si nécessaire).

Le vieux Manuel

Installations



Cet écran vous permet de construire de nouvelles installations sur les lieux de votre écurie. Les options disponibles sont:

Réseau de CAO
Utile pour l'utilisation du Temps de Conception.

Réseau de FAO
Utile pour l'utilisation du Temps d'Etude Technique.

Unité de construction fibre de carbone
Utile pour la construction à bas prix, sur place, des pièces externes.

Soufflerie
Vous permet de réaliser des économies sur la location d'une soufflerie et permet aussi d'améliorer les capacités des nouveaux châssis.

Unité de fabrication
Utile pour la construction maison des pièces internes.

Equipement d'essai
Vous permet de tester les principales pièces nouvelles de la voiture telles que le châssis et le moteur, ce qui réduit la quantité de temps que vous passerez sur le circuit d'essais.

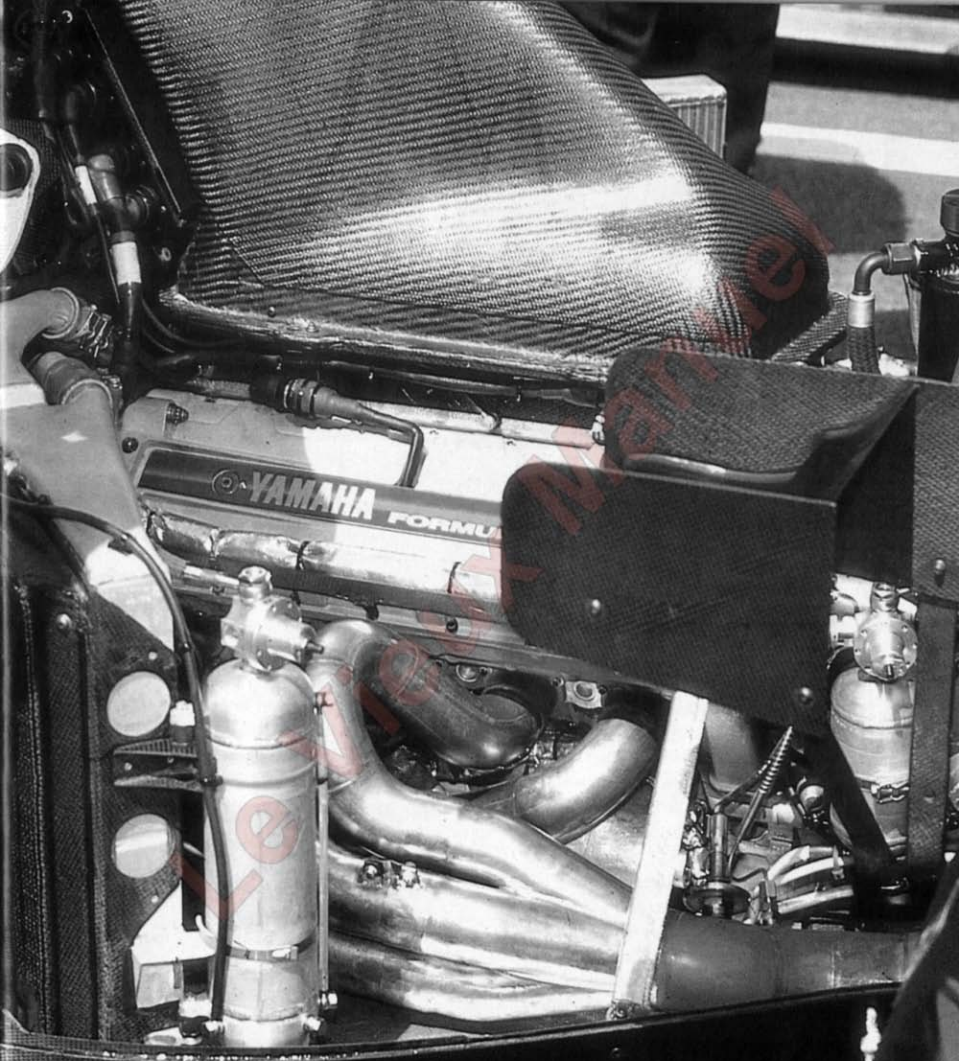
Chaque installation aidera vos services de recherche et développement ainsi que vos essais, mais pour chacune vous devez tenir compte des éléments suivants:

Coût de la fabrication
Coût de la vente (si vous n'en voulez plus)
Coûts d'entretien mensuels

Cliquez sur la case pour construire une installation et vous recevrez des indications concernant son coût et la date à laquelle elle sera prête.

N'oubliez pas qu'il faut du temps pour construire une installation et qu'il est donc important de prévoir à l'avance pour la saison suivante.

Le Vieux Manuel



Certains fournisseurs donnent des moteurs gratuitement aux meilleures écuries; c'est une économie considérable qui exige, cependant, que ces écuries fassent la preuve qu'elles vont continuer à faire partie de l'élite pendant plusieurs saisons.

Fabrication



Cet écran vous permet de créer des pièces maison pour votre voiture pour cette saison. Il indique le pourcentage de temps passé par les ingénieurs sur les pièces maison et les activités du service de recherche et développement. Vous pouvez modifier les valeurs en cliquant sur les boutons + et -.

Quand le travail sera terminé, vous recevrez un e-mail pour vous en avertir et la pièce apparaîtra sur l'étagère de pièces. Quand vous voudrez installer cette pièce, vous devrez payer le prix indiqué. Pour mettre l'accent sur le fait qu'il s'agit d'une pièce nouvellement disponible, nous l'appelons "pièce maison" jusqu'à la fin de la saison. En général, sa qualité est meilleure que celle d'une pièce disponible dans le commerce.
Si vous n'avez pas d'unité de fabrication (pièces internes) et/ou d'unité de construction fibre de carbone (pièces externes), vous devrez louer des unités de fabrication, ce qui coûte très cher. Deux compte-rendus (compte-rendus sur la fabrication des pièces internes et externes) sont disponibles. Ils vous donnent des renseignements sur les activités de vos ingénieurs.

ECRAN DU MENU PRINCIPAL - FINANCES

Comme toujours, l'argent joue un rôle essentiel. Il ne suffit pas de rassembler les bonnes pièces, de les monter et de mettre un pilote au volant pour créer une voiture capable de gagner une course.

Aller à la banque

Si vous êtes à court d'argent et que vous voulez vous en procurer rapidement, la banque n'hésitera pas à vous aider, du moins, au début. Cependant, attendez-vous à payer des intérêts. Vous pourrez **Emprunter** ou **Rembourser** des sommes d'argent sélectionnées.

Si vous avez fait un prêt, vous verrez les détails suivants:

Montant emprunté
Taux d' intérêt
Montant de l' intérêt
Dette totale
Remboursement par course
Montant versé
Montant à verser
Nombre de remboursements à effectuer

Jeux Mac

Pertes et profits



Si vous voulez savoir où vous en êtes, passez à cet écran. Il vous donnera des informations sur vos revenus et vos dépenses. Accordez une attention particulière à Revenus (les rentrées d'argent), Dépenses (les sorties d'argent) et Solde bancaire (l'argent que vous avez à la banque).

Assurance

La Formule Un est loin d'être sans risques et votre prime d'assurance va être très élevée. N'hésitez surtout pas à faire cette dépense car s'il vous arrive le pire, vous aurez au moins la consolation d'un gros versement sur votre compte en banque.

Tierce partie
Au début de la saison tous les pilotes ne sont pas assurés au-dessus du tiers. Vous paierez toujours le tarif d'assurance au tiers mais vous pouvez choisir des options supplémentaires, à savoir, Blessures et Pertes.

Blessures
Rembourse le salaire du pilote pour les courses manquées et rembourse les frais de maladie.

Pertes
Le salaire de toute une année sera remboursé si un pilote doit se retirer de l'écurie.

Les primes sont payées par course et l'assurance (à l'exception du tiers) peut être annulée à tout moment en changeant les coches à côté des détails de la couverture. Remarquez que le coût de la prime est calculé en fonction de l'expérience et du salaire du pilote.

Le Vieux Manuel

ECRAN DU MENU PRINCIPAL - LES CONTRATS

Contrat moteur

Il n'est pas facile de trouver le bon moteur pour votre voiture. Ne vous imaginez pas que vous obtiendrez le moteur que vous voulez en allant tout simplement voir le fabricant. Vous devez d'abord dresser une liste des moteurs qui vous conviendraient et essayer de faire adopter votre écurie de course par les sociétés. Certains fournisseurs donnent des moteurs gratuitement aux meilleures écuries, une économie considérable qui exige, cependant, que vous démontriez que vous allez être la meilleure écurie pendant plusieurs saisons.

Vous verrez les données de moteur suivantes:

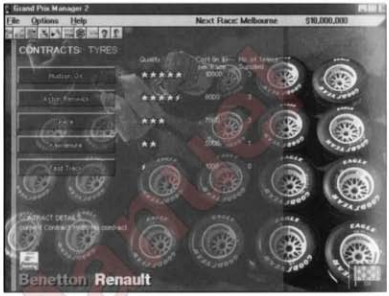
Nom du moteur
Fabricant
Puissance en chevaux
Poids
Age
Autres Equipes
Qualité

Sous **Détails du contrat** , vous verrez:

Saisons du contrat
Coût par moteur

Vous aurez le choix entre **Proposer un marché** et **Regarder** les moteurs des autres écuries.

Contrat pneus



Les producteurs de pneus participent au sport parce qu'il représente un précieux banc d'essai de R&D. Le contrat pneus que vous choisissez devra être payé, alors choisissez bien.

Contrat pièces détachées

Votre écurie aura besoin de pièces détachées pour que vos voitures restent en course. Vous devrez donc signer un contrat avec une société de pièces détachées. Plus ce contrat coûte cher, plus les pièces que vous obtiendrez seront de bonne qualité. Sélectionnez la société de votre choix puis entrez les détails du contrat que vous voulez en cliquant sur **Proposer un marché.**

Contrat carburant

Bien que le règlement de la FIA stipule que le carburant que vous utilisez doit être standard, il vous faudra quand même un fournisseur de carburant.

Le Vieux Manuel

Contrat sécurité

Si vous n'avez pas mis en place un bon système de sécurité et que vous développez une nouvelle technologie, d'autres écuries risquent de s'intéresser de près à votre travail. Il vaut donc mieux protéger vos innovations technologiques et vos nouveaux modèles en investissant dans une équipe de sécurité.

ECRAN DU MENU PRINCIPAL - BUREAU

Personnel

Cette option vous donne un résumé de tous ceux qui travaillent pour vous durant la saison en cours et la saison suivante, ainsi que les points que vous avez gagnés et votre position dans les championnats du monde de la FIA.

Preview Manual



AUTOSPORT

C'est la société Goodyear (fournisseur exclusif des Formules Un pour la saison 1996) qui fournit les pneus pour chaque Grand Prix. Les grandes écuries ont des contrats leur garantissant des pneus gratuits, alors que les petites écuries doivent payer 550 $ par pneu.

Le règlement



Au fur et à mesure que la campagne des 10 saisons progresse et que l'équipe de recherche fait des découvertes, la FIA, l'organisme dirigeant de la course de Grand Prix, impose de nouvelles règles. Ces règles portent sur tout, du poids total de la voiture au moteur qui l'entraîne, en passant par les pneus et les aides au pilotage spéciales.

Pour produire une voiture conforme au règlement, vous devrez vous tenir au courant des toutes dernières décisions de la FIA. Vous trouverez tous les renseignements dont vous aurez besoin dans le **Règlement** qui se trouve sur Bureau. Ne présumez pas que ces décisions ne seront imposées qu'à la fin de la saison. De temps en temps, la FIA impose une décision avant le début d'une course. Donc, avant de préparer votre voiture, regardez s'il y a du nouveau. Il arrive souvent qu'une aide au pilotage que vous venez juste de créer soit interdite. Si vous participez à la course avec une voiture qui n'est pas conforme, vous vous ferez attraper et vous en subirez les conséquences.

Calendrier des courses

La saison de Grand Prix d'aujourd'hui est composée de courses qui se déroulent dans plusieurs pays du monde. Elle est une véritable épreuve de préparation. Ce n'est qu'en tenant compte de toutes les courses à venir et des diverses exigences qu'elles imposent à l'écurie et aux voitures que vous réussirez. Vous trouverez les détails de toutes les courses dans le calendrier des courses qui se trouve sur Bureau.

E-Mail



Cliquez sur le bouton **E-Mail** et vous verrez une série de messages. Pour lire un message, il vous suffit de cliquer dessus. Vous recevrez des messages de toutes sortes de gens, que ce soit d'un membre quelconque de votre écurie ou d'un sponsor très riche, et vous devriez donc consulter votre courrier régulièrement.

Hoyaux Frantz

ECRAN DU MENU PRINCIPAL - LES SPONSORS

Des milliers de personnes vont aux courses de Grand Prix, des millions de personnes les regardent à la télévision et des millions d'autres les suivent dans les journaux et les magazines. Le Grand Prix est toujours un grand événement. Profitez de tout ce tapage médiatique pour négocier des contrats de sponsoring impliquant vos pilotes, votre écurie et vos voitures. Les sponsors seront heureux de bénéficier d'une bonne publicité.

Temps des sponsors



Cette option comprend les informations suivantes:

Nom de la société
Richesse (représentée par des dollars)
Pays
Temps alloué (par vous pour vos négociations avec les sponsors)
Intérêt (affiché par les sponsors)

Vous verrez également les boutons suivants:

Conseils du directeur commercial
Votre directeur commercial vous donnera son avis quant à la meilleure personne à approcher pour conclure des affaires.

Contrats
Ce bouton fait apparaître un autre écran qui montre les contrats actuels, avec les détails concernant la société, l'emplacement (du plus cher au moins cher), la valeur (par course) et les courses restantes.

Proposer un marché
Si vous proposez un marché à un sponsor, vous devez choisir les parties de la voiture, du casque ou de la combinaison qui serviront d'espaces publicitaires. La valeur du marché dépendra de l'emplacement du logo sur la voiture, le casque ou la combinaison.
Si une offre a été faite, on vous communiquera sa durée et sa valeur par course.

Le Manuel Officiel

Marchandisage



En vendant les droits d'utiliser le logo de votre écurie à une série de fabricants de marchandise, vous pouvez améliorer votre revenu ou votre prestige au cours d'une saison. Chaque article vous fera *gagner de l'argent* ou sera *distribué à perte* pour vous aider à promouvoir l'image de marque de votre écurie. L'intérêt des fabricants variera avec le temps, en fonction de la performance de votre écurie.

Moitié inférieure de l'écran
Ces articles de promotion entraîneront une perte mais rehausseront l'image de marque de l'écurie auprès des sponsors. Les articles figurant en haut sont les plus efficaces avec les sponsors, tandis que les articles du bas ont le moins d'effet.

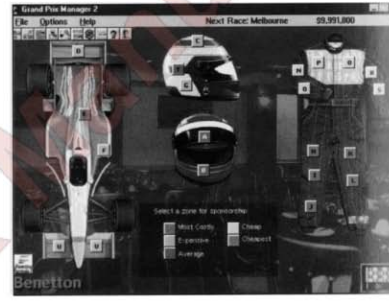
Moitié supérieure de l'écran
Il s'agit d'articles de marchandisage très appréciés. Cliquez sur les X pour faire apparaître l'offre sous forme de revenu par course.

Contrats avec les sponsors

Résumé des contrats:

Société
Emplacement
Valeur (par course)
Courses restantes

Marchés avec les sponsors



Résumé des marchés conclus grâce à la vente d'espace sur la voiture, le casque ou la combinaison. Il existe 5 gammes de prix identifiés par des couleurs, allant du plus cher au moins cher.

Le Vieux Manuel

ECRAN DU MENU PRINCIPAL - ESSAIS

Il s'agit ici de l'un des éléments les plus importants du programme de développement. En testant votre voiture sur une piste, vous pourrez déterminer si les changements que vous avez effectués auront un impact sur la performance de la voiture. En ajustant puis en essayant et en ajustant de nouveau, vous pouvez régler votre voiture à la perfection avant une course.

Tous les essais sont effectués sur le circuit. Chaque écurie choisit donc un circuit qui devient *son* circuit d'essai. N'oubliez pas que plus votre circuit est loin de votre base, plus le transport de votre équipement d'essai coûtera cher. Essayez donc d'opter pour un circuit proche de votre base. Tant que les courses programmées ailleurs ne sont pas terminées, vous ne pourrez tester votre voiture que sur votre circuit.



La majeure partie de l'argent des écuries de F1 provient des sponsors. Il faut convaincre ces derniers que les millions qu'ils injectent dans l'écurie et le sport lui-même représentent un bon investissement.

Les Heureux Manuels

Testing
Si vous êtes Benetton et que vous choisissez Silverstone en Angleterre comme votre circuit d'essai, vous ne pourrez pas tester votre voiture à Interlagos, au Brésil, avant la fin de la course qui s'y déroule.

Lorsque vous arrivez au testing, vous verrez à l'écran les commentaires de vos pilotes concernant les réglages actuels des voitures, puis vous pouvez ajuster les réglages, conformément aux souhaits de vos pilotes.



Réglages
Vous pouvez ajuster/changer les éléments suivants lors d'une séance d'essais:
Pièces internes (même chose que l'écran Conception)
Pièces externes (même chose que l'écran Conception)
Aides au pilotage (même chose que l'écran Conception)
Configuration de la voiture (même chose que l'écran Conception)

Après avoir procédé à tous les changements nécessaires, vous quitterez cet écran et passerez à celui des options de stands.



Dans les **Stands**, vous verrez les options suivantes:

Pilote - cette option vous permet de permuter entre les trois pilotes (avec leurs portraits).
Nombre de tours - vous y entrez le nombre de tours que vous voulez faire effectuer à votre voiture pendant cette séance d'essais.
Centre d'intérêt - sélectionnez un sujet sur lequel votre écurie se concentrera afin d'essayer de combler les lacunes durant les essais.

Performance de la voiture
Talent du pilote
Arrêts aux stands
Familiarisation avec la piste
Endurance
Améliorations de la voiture

Pneus - Sélectionnez les pneus à utiliser pendant cette séance d'essais.

Le Vieux Manuel

Commencer les essais

Démarrage des essais. Vous en obtenez des comptes-rendus.

Compte-rendu des essais

Ce compte-rendu comprend les détails suivants: pilote, identité de la configuration, meilleur temps de tour et commentaire de votre pilote. Retenez, en particulier, le temps du tour et ne négligez pas les conseils du pilote. Faites des tours d'essai. Ils servent à tester les nouveaux châssis et les nouvelles pièces, et à améliorer leur performance durant une course.

A la fin des essais, votre mécanicien en chef analysera lui aussi la performance de la voiture. Pour obtenir son rapport et celui du pilote, retournez à l'écran des options d'essai et activez le bouton Suivant. Suivez leurs conseils et mettez-vous au travail immédiatement.

ECRAN DU MENU PRINCIPAL - LA COURSE

Une fois que votre voiture fonctionne comme vous le voulez et que vous avez tout ce qu'il vous faut (pilotes, sponsors, sécurité, assurance, transport et équipe de soutien) il est temps de passer à la piste. Sélectionnez le bouton **Course**.

La préparation

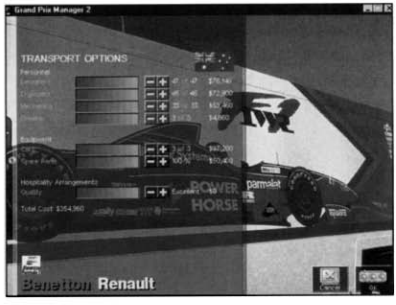
Un week-end de Grand Prix comprend cinq étapes (règlement de la FIA, 1996). Vous pouvez participer à toutes ces étapes ou simplement à la course. Les étapes sont les suivantes:

- Entraînement libre
- Qualification
- Tour de chauffe
- Tour de parade
- Course

Quel que soit le nombre d'étapes auxquelles vous décidez de participer, elles ont toutes lieu à partir de l'écran de la course principale. A partir de cet écran, vous pouvez contrôler la course de votre pilote, surveiller sa performance et celle de la voiture et choisir les arrêts aux stands.

Le Vieux Manuel

Options de transport



Avant de rejoindre la piste, vous devez choisir tout ce que vous voulez prendre avec vous: personnel et matériel. Pour faire des modifications, utilisez les boutons + (plus) et - (moins).

Les stands



Arrêt aux stands

Cet écran apparaîtra avant que votre voiture ne soit autorisée à rejoindre la piste pour une séance d'entraînement, une épreuve de qualification ou une course. Il apparaîtra également quand votre Stratégie de Stand exige qu'un pilote s'arrête aux stands. Au départ, à partir de cet écran, vous pouvez changer les pneus, faire le plein de carburant, ajouter/échanger des pièces internes/externes et des aides au pilotage et (pas durant un arrêt de course) tenter de réparer des dégâts éventuels.

Vous pouvez vérifier si vous avez les bons pneus, Normal ou Pluie. Dans *Grand Prix Manager 2*, vous disposez de 7 trains de pneus normaux et d'autant de pneus pluie que vous voulez. Vous êtes autorisé à changer vos pneus à chaque arrêt aux stands. N'oubliez pas que si vous ne changez pas vos pneus, vous reprendrez la course avec des pneus usés.

Vérifiez le chiffre indiqué par l'affichage automatique des arrêts aux stands et assurez-vous que le nombre d'arrêts indiqué pour votre type de Stratégie est correct. Si la course se déroule sur 71 tours, une

Le Vieux Manuel

bonne stratégie consisterait à avoir un arrêt aux tours 27 et 51. Pour modifier les chiffres affichés (stratégie de stands, poids de carburant), cliquez sur le chiffre que vous voulez changer. Vous verrez apparaître un curseur qui vous permettra d'effacer le chiffre actuel et de le remplacer par un autre. Appuyez sur [Entrée] pour confirmer.

Vérifiez si vous avez suffisamment de carburant pour arriver au premier arrêt. Il est conseillé de prévoir assez de carburant pour faire 2 ou 3 tours supplémentaires, ce qui permettrait à votre pilote de pousser à fond dans les tours les plus importants et gagner du temps.

Répétez l'opération pour le Pilote 2 (et pour le pilote d'essai s'il ne s'agit pas d'une séance de course) en cliquant sur le bouton **Pilote**.

Arrêts chronométrés
Lorsque vous cliquez pour sortir de l'écran Stands et accéder au mode Course, on vous informera du temps que vous avez passé aux stands et vous retournerez à l'écran de course.

Tableaux de stands
Il sont affichés après chaque tour de piste effectué par la voiture que vous avez sélectionnée. Cliquez pour retourner à la course. Ils peuvent être désactivés à partir de l'option **Radio** du **Tableau de Contrôle de la Course**.
Voici les informations affichées sur ces tableaux:

C = numéro de la voiture
P = position actuelle
T = temps du dernier tour
B = numéro de la voiture se trouvant derrière vous (ou X s'il n'y en a aucune)
F = numéro de la voiture se trouvant devant vous (ou X s'il n'y en a aucune)

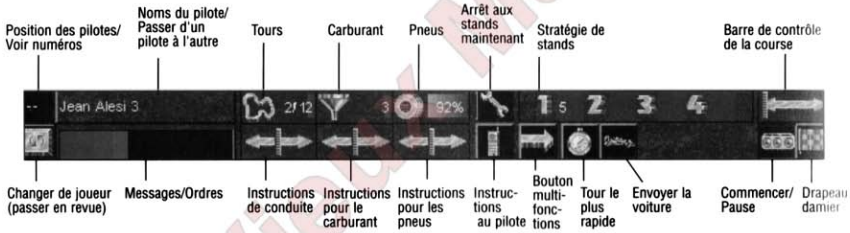
Entraînement, qualification, tour de chauffe

Si vous avez choisi de participer à ces étapes de la course, il est temps de commencer. **Entraînement** vous donne l'occasion de vous familiariser avec les réglages dont vous disposez pour la piste. **Qualification** est une phase extrêmement importante car elle détermine les positions sur la grille, et sur certains circuits, il est vital que vous commenciez aussi proche de la pole position que possible. **Tour de chauffe** permettra à votre moteur d'atteindre la température de course et d'améliorer sa performance. Chaque course a lieu à partir de l'écran de course standard qui affiche une vue aérienne du circuit. Pour commencer une phase, cliquez sur les **Trois Feux**. Pour mettre fin à une phase, cliquez sur le **Drapeau à Damier**. L'écran de course est expliqué plus en détails dans le chapitre suivant. Certaines options du Tableau de Contrôle de la Course ne seront pas accessibles pour les séances d'entraînement et de qualification et les tours de chauffe.

Le vieux manuel

Qualification







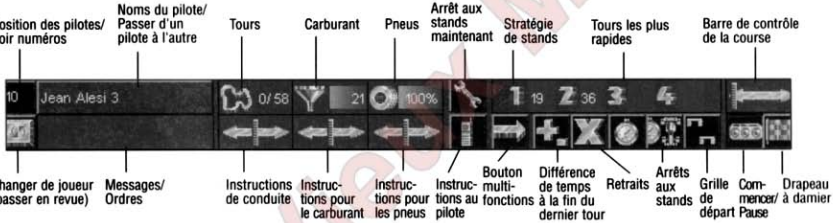


Le Vieux Manuel

La course

Pour commencer la course, cliquez sur les Trois Feux. Les voitures démarreront dans l'ordre dans lequel elles se sont qualifiées et le Grand Prix commencera. Vous devriez tout surveiller et donner des ordres à vos pilotes. Vous accédez à toutes les fonctions à partir des boutons disposés sur le Panneau de Contrôle au bas de l'écran.









LeVieuxManuel

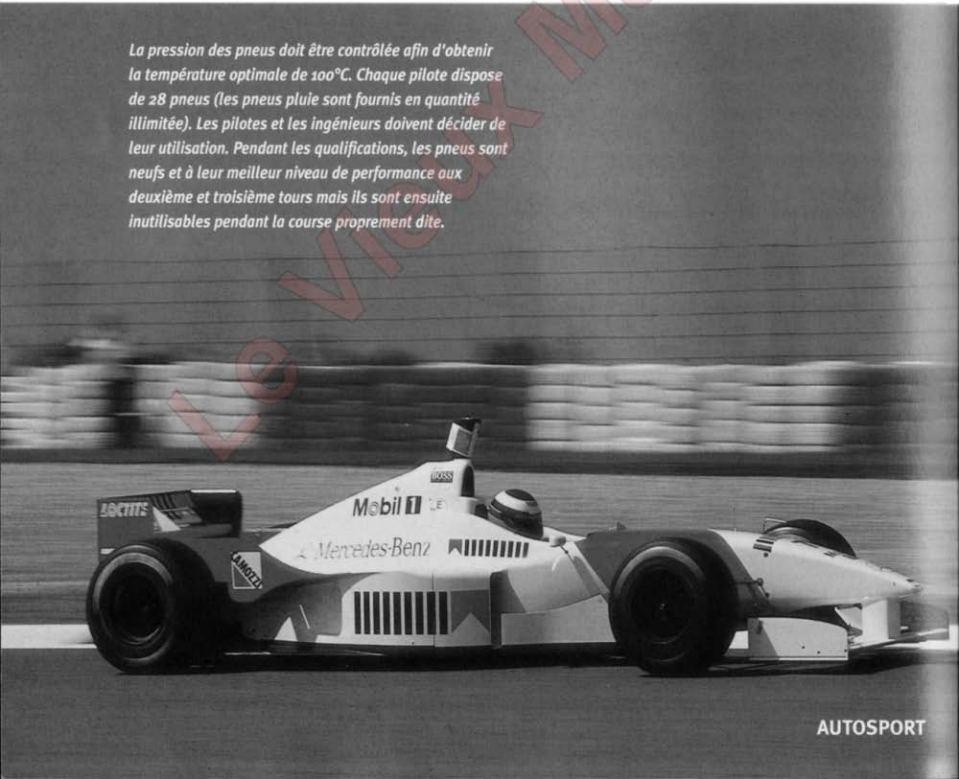
Indicateurs de course

[De haut en bas et de gauche à droite]
Rangée une

10 **Position du pilote/Voir les numéros**
La position actuelle dans la course du pilote sélectionné. Cliquez sur le tableau et placez le curseur de la souris sur une des voitures pour voir les numéro de course et les informations sur les pilotes.

Jean Alesi 3 **Nom du pilote/Passer d'un pilote à l'autre**
Le nom de l'un de vos deux pilotes. Cliquez sur le tableau pour passer de l'un à l'autre. N'oubliez pas que les données indiquées ne concernent que le pilote sélectionné. Vous ne pouvez obtenir des renseignements sur l'autre pilote ou lui donner des ordres que si son nom est affiché sur le Tableau de Contrôle.

La pression des pneus doit être contrôlée afin d'obtenir la température optimale de 100°C. Chaque pilote dispose de 28 pneus (les pneus pluie sont fournis en quantité illimitée). Les pilotes et les ingénieurs doivent décider de leur utilisation. Pendant les qualifications, les pneus sont neufs et à leur meilleur niveau de performance aux deuxième et troisième tours mais ils sont ensuite inutilisables pendant la course proprement dite.



Le Vieux Manuel



Tours
Indique les tours terminés par rapport au nombre de tours maximum pour le pilote sélectionné.



Carburant
Affiche la quantité de carburant dont dispose la voiture du pilote sélectionné. Chaque unité de carburant équivaut à un tour de piste dans des conditions de *conduite normale*.



Pneus
L'usure des pneus est indiquée en pourcentage décroissant (100% = neuf).



Arrêt au stand maintenant (Clef à molette)
Ordonnez à votre pilote de rejoindre les stands quelle que soit votre stratégie de stands. Il s'arrêtera aux stands avant d'entamer son prochain tour. Ces arrêts lui permettront de faire le plein, de changer de pneus ou, s'il pleut, de mettre des pneus pluie.

Stratégie de stands



Affiche les ordres d'arrêt aux stands que vous avez donnés à votre pilote. Durant une course, vous pouvez envoyer une voiture aux stands 4 fois au maximum. Vous pouvez changer de Stratégie de stands quand la voiture est dans les stands.



Barre de contrôle de la course
Déplacez la barre de réglage (en pointant et cliquant) vers la gauche ou vers la droite pour changer la vitesse à laquelle s'effectue la course. Les managers inexpérimentés devraient régler l'option d'accélération du temps au minimum, jusqu'à ce qu'il se soient habitués au jeu.

[Rangée une, partie inférieure]



Changer de joueur
Cette option vous permet de passer d'un joueur à l'autre, parmi les quatre qui font une partie multijoueurs sur un seul ordinateur.



Messages/ordres
Cette option affiche les messages des pilotes ou les événements qui se produisent durant une course. Surveillez cet écran. Votre pilote pourrait bien manquer de carburant et demander la permission de retourner aux stands.



Barre d'instructions concernant la conduite (Piste)
Vous permet de donner des instructions à votre pilote durant la course. Pointez et cliquez sur la barre et déplacez la souris vers la gauche pour dire à votre pilote de ralentir, vers la droite pour lui faire signe d'accélérer. Si vous lui ordonnez d'appuyer à fond sur le champignon, il risque de connaître des ennuis mécaniques.



Barre d'instructions concernant l'utilisation de carburant (Entonnoir)
Vous permet de donner à votre pilote des instructions concernant l'utilisation de carburant. Pointez et cliquez sur la barre de réglage et déplacez la souris vers la gauche pour dire à votre pilote de ralentir et d'économiser du carburant, vers la droite pour lui dire de ne pas s'en soucier. Ne le poussez pas jusqu'à la limite, car sa consommation de carburant augmenterait de manière très sensible.



Barre d'instructions concernant l'utilisation de pneus (Pneus)
Vous permet de donner à votre pilote des instructions concernant l'utilisation des pneus. Pointez et cliquez sur la barre de réglage et déplacez la souris vers la gauche pour dire à votre pilote de faire attention à ses pneus, vers la droite pour lui dire de ne pas s'en soucier. Ne le poussez pas jusqu'à la limite pendant longtemps, car il risque d'endommager les pneus de sa voiture.

Le Jeu Vidéo

Instructions au pilote
Vous permet de donner des instructions spécifiques (telles que "Bloquez le conducteur qui est derrière vous") au pilote actuellement sélectionné. Sélectionnez vos instructions dans la liste affichée à l'écran.

Bouton multifonctions (3 modes durant la qualification)
L'écran de la course de qualification affiche une série de boutons différents. Ils sont disposés en trois rangées auxquelles vous pouvez accédez à l'aide du bouton flèche.

Rangée une

Tours les plus rapides
Indique les temps des tours les plus rapides pour la phase actuelle.

Envoyer la voiture sur la piste
Cliquez pour envoyer la voiture sélectionnée effectuer ses tours de qualification.

Rangée deux

Données de la voiture
Contient des informations détaillées sur la voiture spécifiée: pneus, temps, arrêts aux stands, efficacité des pièces internes et externes.

Positions
Indique la position de vos pilotes et les concurrents les plus proches.

Voitures de tête
Affiche les six premières voitures, le meilleur temps de tour du pilote actuellement sélectionné et le temps de son dernier tour.

Rangée trois

Voiture mise en évidence
Vos voitures seront entourées d'une case. Les autres seront toutes affichées en jaune.

Télémétrie/Mini piste



Le **télémètre** indique la distance et la vitesse actuelle, le diagramme de la vitesse du tour précédent étant affiché au-dessous. Vous devriez toujours comparer les deux tours pour voir à quels endroits du circuit vous perdez du temps. Si vous perdez du temps dans les prises de virages, essayez d'augmenter la force descendante. La ligne bleu foncé montre les données du tour actuel, la ligne noire, votre tour le plus rapide, et la ligne rouge, la différence entre les deux tours. Donc, quand la ligne rouge monte en pointe, cela signifie que la voiture a fait des progrès par rapport au meilleur tour. Cette fonction vous permet également de voir le temps du dernier tour du pilote sélectionné ainsi que le temps de son meilleur tour. La **mini piste** montre la position de votre voiture sur la piste, accompagnée de marqueurs indiquant l'emplacement des prises de temps intermédiaires.

Le vieux Manuel



Vue d'hélicoptère
Suivez votre voiture en vue rapprochée à partir d'un hélicoptère. Cette fenêtre peut être élargie.



Bouton multifonctions (3 modes durant la course)
Cette option permute entre trois séries de boutons:
i. Fonctions de course
ii. Informations pour le pilote
iii. Fonctions diverses

Rangée une: fonctions de course (de gauche à droite)



Différences de temps à la fin du dernier tour
Affiche la liste de toutes les voitures engagées dans la course, ainsi que les différences de temps entre elles à la fin du dernier tour.



Retraits
Affiche les positions des voitures actuelles, ainsi que les voitures qui se sont retirées de la course, y compris les tours auxquels elles se sont retirées et la raison de leurs retraits.



Tours les plus rapides
Affiche les temps des tours les plus rapides de la phase actuelle.



Arrêts aux stands
Affiche les temps d'arrêts aux stands de tous les concurrents sous forme de tableau de comparaison.



Grille de départ
L'ordre de la course sur la grille de départ.

Rangée deux: informations pour les pilotes (de gauche à droite)



Données de la voiture
Affiche tous les détails se rapportant à votre voiture: position dans la course, pneus, temps, arrêts aux stands, efficacité des pièces internes et externes.



Tours de tous les pilotes
Affiche les temps de tous les pilotes tout au long de la course. Le meilleur temps d'un pilote est mis en évidence. Sélectionnez **Suivant/Précédent** ou **Regarder** pour voir les temps des pilotes des autres écuries. (P) indique un arrêt aux stands.



Position à chaque tour
Affiche un diagramme indiquant la position de votre voiture à la fin de chaque tour durant toute la course.



Positions
Affiche la position de vos pilotes et des concurrents les plus proches.



Voitures de tête
Affiche les six premières voitures, le meilleur temps de tour du pilote actuellement sélectionné et le temps de son dernier tour. Le meilleur temps du leader de la course représente son temps de conduite total durant la course. Les temps des autres voitures représentent la différence entre elles et la voiture du leader, mesurée au moment où elles franchissent la ligne de départ ou l'un des points intermédiaires autour de la piste.

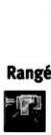
Le Vieux Manuel



La pression peut quelquefois varier de 9 p.s.i. entre les pneus "froids" et "chauds", mais pendant la course, elle ne doit pas dépasser 1 p.s.i., ou le réglage en sera affecté. C'est pour cette raison qu'on utilise des couvertures chauffantes pour réchauffer les pneus pendant deux heures à une température de 85°C.

Le vieux Manuel

Rangée trois: fonctions diverses (de gauche à droite)



Vue alternative de la course



Une vue différente de la course mais sans la vue aérienne de la piste. Cet écran comprend un résumé de tous les boutons disponibles dans l'écran Course et affiche des informations constamment mises à jour concernant les positions et temps de tour des voitures. Il vous permet de contrôler vos voitures exactement de la même manière que dans l'écran Course. Il comprend également une télévision qui retransmet la course sans interruption.
Cet écran fonctionne de la même manière que l'écran Course tout en affichant constamment les détails suivants: positions, pilotes, écuries, temps de course, tours effectués. Les arrêts aux stands fonctionnent exactement de la même manière. Vous allez directement aux stands, puis vous revenez à cet écran.



Mettez en évidence votre voiture

Vos voitures seront entourées d'une case. Les autres voitures seront toutes affichées en jaune.



Retransmission télévisée

Sélectionnez les actions que vous voulez voir en 3D durant une course. La course sera "gelée" jusqu'à ce qu'à la fin des séquences en 3D.



Télémétrie/Mini piste



Le **télémètre** indique la distance et la vitesse actuelle, le diagramme de la vitesse du tour précédent étant affiché au-dessous. Vous devriez toujours comparer les deux tours pour voir à quels endroits du circuit vous perdez du temps. Si vous perdez du temps dans les prises de virages, essayez d'augmenter la force descendante. La ligne bleu foncé montre les données du tour actuel, la ligne noire, votre tour le plus rapide, et la ligne rouge, la différence entre les deux tours. Donc, quand la ligne rouge monte en pointe, cela signifie que la voiture a fait des progrès par rapport au meilleur tour. Cette fonction vous permet également de voir le temps du dernier tour du pilote sélectionné ainsi que le temps de son meilleur tour.
La **mini piste** montre la position de votre voiture sur la piste, accompagnée de marqueurs indiquant l'emplacement des prises de temps intermédiaires.



Vue d' hélicoptère

Suivez votre voiture en vue rapprochée à partir d'un hélicoptère. Cette fenêtre peut être élargie.



Lumières (Commencer/Mettre en pause)

Cliquez sur cette option pour commencer l'entraînement/ la qualification/la course. Cliquez à nouveau pour mettre le jeu en pause.

Beta Version Manual



Drapeau à damier
Accélère le temps et calcule automatiquement les résultats de la phase actuelle.

Météo
L'icône météo est affichée en haut, à droite. Durant la course, si le temps change, l'icône changera. Il existe cinq conditions météorologiques:

Soleil
Nuages
Crachin
Pluie
Averse

Inspecteurs
Après la course, les voitures seront inspectées par les responsables de la course, dans le Parc Fermé. Si votre voiture n'est pas conforme au règlement, vous en serez informé et vous serez pénalisé: lourde amende ou interdiction de course. Vous pouvez faire appel. Les appels peuvent être sans résultat ou bien se terminer par une annulation ou une augmentation de la pénalité!

ECRAN DU MENU PRINCIPAL - RÉSULTATS

Championnat des pilotes
Affiche les positions et les points des pilotes durant la saison en cours.

Championnat des constructeurs
Affiche les positions et les points des constructeurs durant la saison en cours.

Classement annuel des pilotes
Affiche les résultats par course de la saison en cours. Vue par **Points** ou par **Position**.

Carrière
Vous permet de voir les résultats de l'année précédente de vos pilotes sous forme de résumé en **Points** ou sous forme graphique.

Dernière course
Vous permet de voir les résultats du dernier Grand Prix, avec vos pilotes mis en évidence.

Vainqueurs précédents
Vous permet de voir les précédents vainqueurs du championnat (pilotes et constructeurs) et leurs points.

Le Vieux Manuel



Les courses de Grand Prix font toujours l'actualité et les managers peuvent exploiter ce tapage publicitaire en vendant des accords de sponsoring sur les tenues des pilotes; les emplacements les plus visibles sont les plus chers.

Le Vieux Manuel

INFOS

Il se passe toujours quelque chose dans le monde du Grand Prix et, en tant que dirigeant d'une écurie, vous devriez vous tenir au courant des développements. Vous trouverez toutes sortes de nouvelles intéressantes dans ces journaux auxquels vous avez accès à partir de l'écran principal. Ignorez les détails à vos risques et périls.

PERDRE UNE PARTIE

La partie se termine dès que votre solde bancaire devient négatif (il ne vous reste plus d'argent).

Le Vieux Manuel

ANNEXE A
LE REGLEMENT FIA DE 1996

Grand Prix Manager 2 est basé sur le règlement de la saison 1966 du championnat du monde de Formule Un de la FIA. Vous devez donc vous familiariser avec certains aspects du règlement pour bien comprendre ce qui se passe dans le jeu. Le règlement a pour but d'empêcher tout favoritisme durant la course ou la qualification. Toutefois, il change constamment durant la période de temps couverte par ce jeu. Faites attention aux nouvelles décisions prises par la FIA (lorsque vous êtes à **Bureau**).

Points de championnat

Les points sont décernés à chaque course des championnats des pilotes et constructeurs comme suit:

1er: 10 points
2ème: 6 points
3ème: 4 points
4ème: 3 points
5ème: 2 points
6ème: 1 point

Procédures durant la course

i. Entraînement libre

1. L'entraînement libre comprend quatre séances qui se déroulent le vendredi et le samedi (dans le cas de Monaco, le jeudi et le samedi).

2. Le vendredi, l'entraînement est divisé en deux séances d'une heure chacune, de 11h à midi et de 13h à 14h. Les séances du samedi durent 45 minutes chacune, de 9h à 9h45 et de 10h15 à 11h. (Dans *Grand Prix Manager 2*, les entraînement libres se font en une séance).

3. Chaque jour d'entraînement libre est limité à 30 tours par pilote au maximum. Il appartient à l'écurie d'allouer les tours. Toutefois, les tours ne peuvent pas "être utilisés" pour le jour suivant. Chaque écurie dispose donc de 60 tours d'entraînement au total.

4. Vous ne pouvez pas utiliser de voiture de rechange durant les séances d'entraînement libre.

ii. Qualification

1. Les épreuves de qualification se disputent maintenant sur une seule période d'une heure, le samedi du week-end de la course, entre 13h et 14h.

2. Les pilotes individuels peuvent choisir un maximum de 12 tours pour la qualification. Un tour compte s'il est *entamé* avant la fin de la séance d'une heure.

3. Le meilleur temps de tour du pilote sera retenu comme son temps de qualification.

4. Pour se qualifier à une course, les pilotes doivent tous réussir un temps inférieur à 107% du temps établi par le pilote le plus rapide de la séance. Par exemple, si le temps de pole position est de 1m 25s, les concurrents doivent terminer à moins de 1m 30,95s pour se qualifier. Les autres ne sont pas qualifiés pour la course, MAIS la FIA se réserve le droit d'admettre n'importe quel pilote/écurie.

5. La position sur la grille reflète le temps de qualification.

Le Vieux Manuel

iii. Tours de chauffe

1. Les tours de chauffe se déroulent le dimanche (jour de la course), quatre heures et demie avant le début de la course. Ils durent 30 minutes.

iv. Distance de course

1. Une course doit se faire sur une distance de 190 miles (305 km) au minimum, mais doit être limitée à deux heures au plus. Si, en raison de mauvais temps, ce temps est dépassé, le leader de la course sera déclaré vainqueur.

v. Vitesse maximum lors de l'entrée aux stands

1. La vitesse à l'entrée aux stands est limitée. Elle varie d'un circuit à l'autre. En général, cette limite se situe entre 50 et 75 mph (80 et 120 km/h).

vi. Pénalité de 10 secondes

1. Les infractions au règlement qui ne sont pas assez sérieuses pour mériter le drapeau noir (par exemple démarrage d'une voiture en la poussant ou excès de vitesse à l'entrée des stands) seront pénalisées: le pilote retournera à ses stands pour un arrêt forcé de 10 secondes.

Tableaux des stands

Ces tableaux sont affichés à la fin de chaque circuit pour les deux voitures. Ils comprennent les informations suivantes:

C = numéro de la voiture
P = position actuelle
T = temps du dernier tour
B = numéro de la voiture qui suit
(ou X s'il n'y en a aucune)
F = numéro de la voiture de devant
(ou X s'il n'y en a aucune)

Le Vieux Manuel

ANNEXE B

ATTENTION: NE LISEZ PAS CETTE PARTIE SI VOUS NE VOULEZ PAS D'AIDE

LA FORMULE GAGNANTE DE MICROPROSE

Grand Prix Manager 2 semble, à première vue, assez simple à jouer, mais il cache toute une série d'équations complexes qui reproduisent ce qui se passe actuellement dans le monde de la Formule Un. Voici quelques informations qui vous aideront à comprendre le fonctionnement de *Grand Prix Manager 2* et, par conséquent, à gagner en utilisant la stratégie habituelle de Formule Un.

Argent

Pour réussir en Formule Un, vous aurez besoin de beaucoup d'argent. Pour gérer une écurie de pointe, vous devez trouver plus de 40 millions de dollars. Voici comment faire:

Sélection d'une écurie de pointe

Grand Prix Manager 2 est basé sur les écuries d'aujourd'hui (1996). Le choix d'une écurie prestigieuse (Benetton, Williams, Ferrari ou McLaren) vous conférera donc un énorme avantage.
Voici le prix de départ de certaines écuries:

	Niveau débutant $	*Niveau as $*
Benetton	*10 millions*	*6 millions*
Jordan	*7 millions*	*4,2 millions*
Forti	*2 millions*	*1,2 millions*

Si vous choisissez Forti, vous risquez de connaître beaucoup de problèmes durant le jeu.

Sponsors

C'est eux qui vous fourniront la plus grande partie de votre argent. Habituez-vous à consulter l'écran **Temps des Sponsors** avant le début de chaque course. L'indicateur de richesse vous montre les sociétés qui ont le plus d'argent à investir en Formule Un.

Il faut du temps et beaucoup d'efforts pour attirer les sponsors. Nous vous recommandons donc de renforcer le personnel de votre service commercial immédiatement et de consacrer du temps à quelques sociétés seulement, pour commencer. Générez de l'intérêt puis réduisez l'allocation de temps à 5% par exemple (si vous ne soutenez pas les sponsors, ils se désintéresseront rapidement de vous et vous passerez encore plus de temps à essayer de les attirer à nouveau).

Les meilleures sociétés exigent une plus grande allocation de temps. Elles exigent également des résultats positifs sur les pistes. Si vous choisissez donc une petite écurie, inutile d'essayer d'attirer les sociétés les plus riches. Elles ne viendront jamais. Notez que le succès que recherchent les sociétés est plus le succès de l'année précédente que celui de l'année en cours. Soyez donc patient.

Le vieux Manuel



Les investisseurs et sponsors éventuels doivent être attirés par la valeur de l'écurie, ses qualités techniques et la reconnaissance de la marque qu'ils obtiendront au cours des Grands Prix retransmis par la télévision.

Le Vieux Manuel

Ne sautez pas sur le premier marché qu'elles vous offrent. Plus vous leur consacrez du temps, plus le marché peut s'améliorer. Si vous pouvez vous permettre d'attendre, vous verrez que les plus grandes quantités d'argent sont réservées aux marchés portant sur quatre courses. Attendez qu'un gros client "morde" avant de laisser partir les meilleurs espaces publicitaires sur votre voiture.

De même, lorsque vous fixez le niveau d'hospitalité sur l'écran précédant la course, ne soyez pas trop avare, surtout si vous êtes sponsorisé par de grandes sociétés, car elles risquent de réduire l'intérêt qu'elles vous accordent. Si un Grand Prix se tient dans le pays de votre sponsor, n'oubliez pas de rehausser le niveau de votre accueil, sinon votre sponsor réduira considérablement l'intérêt qu'il porte à votre écurie.

Marchandisage

Comparé aux revenus provenant des sponsors, le marchandisage ne vous rapportera pas grand-chose; mais si vous faites partie des écuries de pointe, il peut vous faire gagner pas mal de sous. N'affectez donc pas plus de 15% de votre personnel à cette activité. Les articles de promotion risquent de vous coûter de l'argent, mais ils tendent à aider le service commercial dans son travail. Vous n'aurez pas à vous en servir si vous êtes une grande écurie. Toutefois, pour les écuries de moindre importance, ils permettent d'attirer l'attention des sponsors plus rapidement.

Les articles de promotion des meilleures écuries (celles de l'année précédentes) sont évidemment les articles les plus recherchés par les sponsors et les plus chers.

Argent provenant de la FIA

A la fin de chaque course, vous recevrez peut-être de l'argent de la FIA. Dans la réalité, personne ne connaît exactement la valeur des sommes versées à chaque écurie, mais elle est basée principalement sur votre performance durant la course et sur votre réputation. Par exemple, l'écurie Williams peut complètement rater la course (les deux pilotes ne réussissent même pas à se qualifier) et recevoir plus d'argent qu'une petite écurie.

La FIA subventionne aussi les frais de transport des meilleures écuries.

Pilotes à louer

Dans *Grand Prix Manager 2*, il existe des pilotes (dont certains sont excellents) qui vous paieront pour conduire vos voitures. Ils peuvent vous faire gagner beaucoup d'argent, surtout si vous êtes une écurie de moindre importance. Essayez de les dénicher et de vous assurer leurs services dès que possible.

La banque

Si vous représentez une écurie de pointe, vous ne devriez pas avoir besoin de la banque. Dans le cas contraire, ne refusez pas l'argent qu'on vous offre: prenez-le! En général, les banques ne prêtent qu'aux écuries nanties. Inutile donc de vous endetter et de compter sur la banque pour vous sortir d'affaire (après tout, *GP2* est basé sur la réalité!).

Le Vieux Manuel

Comment joindre les deux bouts

Si vous avez des ennuis financiers, voici quelques suggestions qui pourraient vous être utiles:

- Faites vos essais et configurez votre voiture avant la course, de manière à emmener un minimum de personnel au circuit et réduire ainsi les frais de transport.
- Si l'une de vos meilleures voitures est sérieusement endommagée, utilisez la voiture de rechange au lieu d'en acheter une neuve immédiatement.
- Choisissez les pièces à remplacer entre les courses; concentrez-vous sur celles qui sont en-dessous de 75%.
- Si vous avez de sérieux ennuis financiers, ne vous entraînez pas les jours de course.
- Si vous avez construit des installations, vendez-les.
- Débarrassez-vous du pilote d'essai.

Contrats

Pièces de rechange

Optez pour le meilleur marché que vous puissiez vous permettre. N'hésitez pas à marchander. Les prix ne sont que des prix suggérés. Un petit avertissement: en général, plus la durée du contrat est longue, plus le prix est avantageux. Cependant, à la fin de chaque année, la qualité des pièces de rechange risque de se détériorer. Dans ce cas, vous auriez payé cher un produit de qualité inférieure! Si votre écurie est riche, n'acceptez des marchés que pour l'année en cours et négociez avant le début de la première course.

Pneus

Les conseils concernant les pièces de rechange s'appliquent également aux pneus. Certains pneus sont très chers et ont un effet déterminant sur la performance de votre voiture. Donc, pas d'erreur!

Carburant

Mêmes conseils que précédemment, mais attention: vérifiez que le carburant que l'on vous recommande est bon pour votre moteur. Si le carburant conseillé n'est pas classé parmi les trois meilleurs, optez pour un carburant de qualité. Autrement, choisissez celui que vous recommande votre fournisseur.

Mettre des bâtons dans les roues des concurrents

Sécurité & Acquérir

Si vous voulez utiliser l'option Acquérir, vous devez avoir la meilleure équipe de sécurité possible. Toutefois, prenez garde: cette méthode d'acquisition de renseignements est dangereuse; vous risquez de vous faire prendre. Essayez plutôt de conclure des affaires (c'est moins risqué). Une bonne équipe de sécurité vous protégera contre les autres écuries qui risquent de s'intéresser d'un peu trop près à vos activités.

Passage en revue de la course

Cette section vous permettra de passer la course en revue.

Pièces internes et externes de la voiture

Equipez votre voiture de nouvelles pièces de rechange après chaque course ou séance d'essai particulièrement éprouvante. Cependant, n'utilisez pas toujours vos meilleures pièces: leur poids augmente parallèlement à leur valeur. Utilisez l'option Essai pour évaluer l'effet du poids d'une nouvelle pièce sur la voiture. Faites d'abord 10 tours avec la voiture telle qu'elle est actuellement configurée, puis changez la pièce et continuez.

Le Jeux Hatier

Ensuite, utilisez l'option **Conseils** qui vous suggérera ce qu'il faudra faire.

Conseil: Nous devons améliorer la *puissance de notre moteur*
Action: Utilisez Fabrication pour fabriquer les pièces nécessaires, sinon la voiture risque de tomber en panne durant la course

Conseil: Nous devons améliorer l'*accélération de notre moteur*
Action: Utilisez Fabrication pour fabriquer les pièces nécessaires et améliorer votre performance durant la course

Conseil: Nous devons améliorer l'*aérodynamique du châssis*
Action: Utilisez Fabrication pour fabriquer les pièces nécessaires et améliorer votre performance durant la course

Conseil: Le châssis a besoin d'être testé
Action: Testez la voiture jusqu'à ce que le mécanicien en chef soit satisfait (parfois plus de 300 tours), sinon la performance de votre voiture risque d'en souffrir énormément

Conseil: Pièces dans un piètre état
Action: Si vous êtes riche, remplacez-les toutes, autrement, remplacez celles qui sont à moins de 75%

Remarque: l'ordre des pièces reflète l'importance des effets qu'elles risquent d'entraîner. N'oubliez pas que vous disposez de deux voitures; n'en réparez pas qu'une seule!

Ces conseils sont disponibles pour les **pièces internes** aussi bien que pour les **pièces externes**.

Aides au pilotage
Les aides au pilotage améliorent la performance de votre voiture. Si vous équipez votre véhicule de l'un des ces instruments, vous devez le tester.
Attention: n'équipez pas votre voiture de pièces interdites. Vous risqueriez fort de vous faire prendre et d'avoir à faire face à l'ignominie d'une amende ou autre pénalité.

Configuration de la voiture
Si vous suivez les **Conseils** ci-dessus, la configuration de votre voiture sera très bonne. Essayez donc de ne pas vous servir de cette option et d'utiliser plutôt l'option **Essai** pour voir si vos modifications ont amélioré la performance de votre voiture. A ce sujet, voici quelques remarques d'ordre général:

- Sur les circuits rapides, réglez vos ailerons sur bas (autour de 15%).
- Sur les circuits lents, réglez vos ailerons sur haut (autour de 75%).
- Vous pouvez faire mieux que ce qui vous est suggéré dans **Conseils** et vérifier la pression de vos pneus.
- La suspension dépend du circuit et du pilote. Une voiture bien configurée pour un pilote n'est pas nécessairement bien configurée pour un autre.
- N'utilisez du lest que si le poids de la voiture est inférieur au poids autorisé par le règlement ou si vous voulez déplacer le centre de gravité.
- Durant les essais, ne réglez qu'une pièce à la fois. Envoyez la voiture sur la piste et surveillez le temps. S'il est meilleur, sauvegardez le réglage que vous venez d'effectuer. Faites d'autres essais jusqu'à ce que vous obteniez le meilleur tour possible.
- Si vous êtes à court de temps, engagez d'autres mécaniciens.

Le Vieux Manuel

- Sauvegardez vos meilleurs réglages sur disque dur. Donnez-leur des noms logiques, tels que celui de votre pilote ou le circuit sur lequel vous avez obtenu les meilleurs résultats.
- Lorsque vous réglez la pression des pneus, essayez d'atteindre un compromis entre les bonnes prises de virage et la vitesse. Attention: évitez les pressions non réalistes, sinon votre voiture ne pourra pas courir.
- La distribution du poids de la voiture a un effet sur l'équilibrage des freins. Vous devez donc la modifier légèrement si vous changez les pièces de la voiture.
- Vérifiez le centre de gravité lorsque vous changez les pièces de la voiture.



Chaque écurie apporte ses jantes dans le stand Goodyear pour que les experts y ajustent les pneus. Les pneus de la F1 doivent tourner dans la bonne direction; par exemple, les pneus gauches ne peuvent pas être installés sur le côté droit.

Le Vieux Manuel

Les circuits

Dans *Grand Prix Manager*, les circuits peuvent être divisés en trois catégories:

Rapides

- Imola
- Catalogne
- Silverstone
- Hockenheim
- Spa
- Monza
- Suzuka

Moyens

- Interlagos
- Buenos Aires
- Montréal
- Magny-Cours
- Estoril
- Nurburgrin
- Melbourne
- Jerez
- Kyalami

Lent

- Monaco
- Aida
- Hungaroring
- Adélaïde

Généralement, sur les circuits rapides, vous devez sacrifier la vitesse dans les virages qui nécessitent beaucoup de force descendante (ailerons hauts, etc.) au profit de la vitesse sur les lignes droite. L'inverse est vrai sur les circuits lents où les virages jouent un rôle important. Sur les circuits moyens, essayez d'établir un équilibre entre les deux.

Vous trouverez ce genre d'informations dans l'option **Conseils**. Utilisez-la pour obtenir une configuration raisonnable de votre voiture.

Essais

Il est important de faire des essais lorsque vous équipez votre voiture d'une nouvelle pièce ou lorsque vous utilisez un nouveau châssis, sinon la performance de votre voiture risque d'en souffrir. Dans certains cas, vous risquez même de ne pas terminer la course.

Si vous voulez que votre voiture atteigne sa vitesse maximum, vous devez absolument la tester. Ceci coûte malheureusement beaucoup d'argent. C'est la raison pour laquelle les voitures appartenant aux écuries de pointe sont les meilleures.

Nous vous recommandons de tester un seul composant à la fois. Vous pourrez ainsi comparer chaque performance. En général, quelques tours de pistes suffisent (du moins, dans *Grand Prix Manager 2*).

N'oubliez pas les autres avantages que confèrent les essais aux pilotes (par exemple, la pratique).

Le Vieux Manuel

Transport

Une fois que vous avez un sponsor, nous vous conseillons de régler le niveau d'hospitalité sur haut; dans le cas contraire réglez-le sur bas et économisez de l'argent.

N'acceptez pas n'importe qui, mais n'oubliez pas que les mécaniciens et, bien sûr, les pilotes, sont les plus importants. Plus vous recrutez de mécaniciens, plus vous aurez de temps à consacrer au changement des pièces et à la configuration de la voiture.

Emportez des pièces de rechange avec vous, au cas où votre voiture a un accident avant la course.

Entraînement

Concentrez-vous sur la configuration de la voiture. Vous devriez avoir fait tous vos essais auparavant; vérifiez donc la pression de vos pneus, etc. Ecoutez les conseils du pilote et du mécanicien en chef qui vous aideront à obtenir une configuration raisonnable.

Qualification

Une fois votre configuration mise au point, vous avez 12 tours pour atteindre le meilleur temps. En général, il vous faudra quelques tours de piste pour roder vos pneus. Faites donc 3 ou 4 tours à toute vitesse. Essayez d'avoir une piste bien dégagée pour que vos pilotes puissent bien voir ce qui se passe, puis en avant toute! Faites deux tours très rapides, le premier au début et l'autre, à la fin de la séance d'entraînement.

Ne remplissez pas trop votre réservoir de carburant et n'utilisez pas tous vos pneus; gardez au moins 3 trains de pneus en réserve.

Utilisez le compte-rendu des meilleurs temps pour analyser votre progression.

Le temps joue un rôle important. Si la piste est sèche et que le symbole météo indique un temps nuageux, rejoignez immédiatement la piste et essayez d'obtenir le meilleur temps. Ensuite, priez pour que la pluie vienne. Elle pourrait bien vous aider à prendre la pole position.

Configuration avant la course

Vous êtes donc en face de l'écran du dernier arrêt aux stands. Que faites-vous?

- Vérifiez que vous avez la meilleure configuration de la voiture pour ce circuit.
- Remplacez toutes les pièces qui semblaient usées lors de l'entraînement et de la qualification et déterminez le nombre d'arrêts aux stands que vous voulez faire.
- Assurez-vous que la quantité de carburant que vous avez dans le réservoir est suffisante pour arriver à chacun des stands et à la fin de la course.
- Montez un nouveau train de pneus. S'il pleut, mettez des pneus pluie.
- Passez à votre deuxième pilote.
- Répétez ces opérations.

Lieux Manuel

Combien d'arrêts?

Généralement, en Formule Un, vous faites deux ou trois arrêts durant une course. Si vous choisissez de vous arrêter trois fois, vous devez tenir compte des facteurs suivants:

Facteurs positifs

- Léger poids du carburant = voiture plus rapide
- Trois trains de pneus neufs (100%) = voiture plus rapide
- Meilleur démarrage = carburant plus léger

Facteurs négatifs

- Un arrêt supplémentaire - au moins 25 secondes de perdues
- Que se passe-t-il si vous n'arrivez pas à dépasser une voiture plus lente? - L'avantage conféré par la vitesse disparaît.
- Les choses risquent de mal tourner dans les stands. Si vous faites trois arrêts au lieu de deux, les risques d'ennuis augmentent de 50%.

Théoriquement, si vous faites trois arrêts sur une piste dégagée, vous avez plus de chances de réussir un bon temps. Par contre, si la piste est encombrée et que les dépassements sont difficiles, vous perdrez vite cet avantage.

Vous devez donc élaborer votre tactique en fonction du circuit et de votre position sur la grille. Sur les circuits encombrés tels que Monaco, la tactique des trois arrêts n'est pas à conseiller. Si vous décidez de faire trois arrêts, vous devez atteindre le premier virage en tête et ne vous arrêter aux stands que lorsque vous commencez à rattraper les voitures de queue.

Le Vieux Manoir



D'après Bernard Dudot, ingénieur en chef et "créateur" de la Renault V10, "un ingénieur sans télémétrie est aussi aveugle qu'un docteur sans stéthoscope". En effet, la télémétrie est une radioscopie du moteur à distance, basée sur l'analyse constante des paramètres vitaux.

Le Vieux Manuel

Tactique durant la course

Vous êtes sur la grille et la course démarre. Que se passe-t-il? Vous devez vous concentrer et être prêt à sauter sur toute occasion qui s'offre à vous. Une course qui se déroule par beau temps tend à équilibrer les performances des voitures. Il est donc crucial de bien choisir votre moment pour vous arrêter et changer de pneus. Une fois dans les stands, évaluez à nouveau votre stratégie d'arrêts aux stands et essayez de faire un minimum d'arrêts.

Utilisez les comptes-rendus pour analyser la performance de votre voiture. Si les temps de tours commencent à diminuer sans raison apparente, essayez de modifier votre tactique d'arrêt aux stands et de faire des arrêts un peu plus tôt. Soyez flexible!

Vous disposez de certaines commandes vous permettant de donner des instructions à vos pilotes. Les trois barres de réglage concernent la vitesse de course, le carburant et l'usure des pneus. Essayez de mettre un peu plus de carburant dans la voiture pour permettre à votre pilote de foncer aux points clés de la course, comme par exemple durant les dépassements particulièrement difficiles.

Les instructions aux pilotes ne sont pas si faciles que cela à utiliser. Les pointes de vitesse ne doivent pas être prolongées, sinon votre voiture risque de déraper sur la piste!

Utilisation des compte-rendus


Les boutons sont divisés en trois rangées auxquelles vous accédez à l'aide du bouton flèche leur faisant face sur la droite.

Les compte-rendus les plus utiles sont:

Rangée 1:


Temps à la fin du tour final
Utilisez cette option pour voir l'écart de temps entre vos voitures et celles de vos concurrents


Retrait
Vérifiez toujours qui est hors-course.

Rangée 2:


Données de la voiture
Pour surveiller l'usure des pièces, surtout le moteur vers la fin de la course


Temps de tour
Utilisez cette option pour contrôler les performances de la voiture (ex: la voiture ralentit, etc.) - vous devriez peut-être vous arrêter aux stands plus tôt.

Rangée 3:


Mettre les voitures en évidence
Pour voir où vous êtes en jetant un coup d'œil sur le circuit.


Retransmission télévisée
Vous permet de désélectionner les arrêts aux stands et de désactiver les séquences qui ne vous intéressent pas.

Il est préférable que* Retrait *soit continuellement activé.

La météo

Si la course a lieu par beau temps, ce n'est pas la peine de vous préoccuper de la météo. Mais si le temps est couvert ou humide, vous devrez vous remuer les méninges et surveiller en permanence l'état du circuit. Cliquez sur le symbole météo pour avoir un compte-rendu. Le texte vous indique si la piste est sèche ou non, et l'illustration vous montre le circuit.

Le vieux Manuel

Essayez de ne pas faire d'arrêt supplémentaire pour changer vos pneus. Ce n'est pas toujours possible, mais essayez tout de même.

Construire pour le futur

Conception des pièces internes et externes de la voiture

Grand Prix Manager 2 calcule la meilleure vitesse de pointe en ligne droite de chaque voiture, sa performance dans les virage et sa capacité d'accélération. Pour vous donner des conseils sur ce qu'il faut développer, voici les différentes pièces, par ordre d'importance.

Pour l'accélération

- l'E.M.S (Système de Gestion du Moteur) (le moteur est le facteur le plus important)

Pour la prise de virage

- les freins
- la suspension
- la direction

Pour l'aérodynamique

- l'aileron arrière
- l'aileron avant
- les caisses latérales
- les aubes
- le réservoir d'air
- le cône de nez

Les bas étagés gênent votre progression. Essayez donc de ne pas les utiliser.

Remarque: il est vital d'avoir un châssis dernier cri.

Il vous faut également protéger votre moteur de plusieurs façons en disposant des pièces nécessaires. Par exemple, il faut que la boîte de vitesses soit assez solide pour supporter la puissance de votre moteur. Par conséquent, si vos mécaniciens vous conseillent de changer votre boîte de vitesses, n'attendez pas sinon vos pilotes devront abandonner avant la fin de la course.

Votre moteur doit aussi avoir un bon système de refroidissement; plus la puissance du moteur est élevée, plus vous avez besoin de refroidissement. Les principales parties impliquées dans le refroidissement sont, par ordre d'importance:

- le réservoir d'air
- les caisses latérales
- le système de refroidissement
- guides-air

Lorsque vous sélectionnez les pièces à construire, vous devez donc tenir compte de deux facteurs: le moteur doit tenir jusqu'à la fin de la course, et la performance de la voiture doit être améliorée. Un point essentiel: suivez les conseils de votre personnel, et, si vous êtes éliminé de la course, repérez les causes de cet échec et remédiez-y (par exemple, si vous avez un problème de refroidissement, améliorez les composants du système de refroidissement).

Installations

Si vous n'avez pas beaucoup d'argent, il est préférable de ne pas investir dans de nouvelles installations. Si vous avez quelques économies, nous vous conseillons d'investir dans les éléments les moins chers tels que les réseaux de CAO et FAO. Ces équipements aideront vos concepteurs et ingénieurs dans leur travail, particulièrement dans la fabrication de pièces automobiles de meilleure qualité.

Le Vieux Manuel

Conception des aides au pilotage
Si les aides au pilotage sont légales, nous vous recommandons de développer et d'équiper votre voiture des éléments suivants:

Turbo - remarquable amélioration de la vitesse en ligne droite et lors des accélérations

Jupe - une adhérence renforcée

Boîte de vitesses automatique - améliore les accélérations

Boîte de vitesses semi-automatique - améliore les accélérations

Suspension active - prise de virage améliorée

ABS - prise de virage grandement améliorée

Contrôle de la traction - aide au démarrage

Direction avancée - améliore légèrement la prise de virage

Suspension de pointe - améliore la prise de virage

Préparation pour la saison suivante

Conception du châssis
C'est une partie vitale et il faut donc que votre châssis soit terminé avant la fin de la saison; dans le cas contraire, la performance en souffrira. Employez plus de personnel si nécessaire, ou demandez-lui d'arrêter momentanément de travailler sur la recherche et le développement et de concentrer ses efforts sur la conception d'un nouveau châssis.

Performance du moteur
La performance du moteur peut changer à la fin de l'année, soyez donc prudent lorsque vous établissez un contrat de longue durée. Lorsque vous négociez un marché, essayez de contacter Renault, car c'est la meilleure écurie. Pour réussir à l'attirer, il vous faut avoir de bons résultats et peut-être engager un pilote français. D'autres points à prendre en compte:

- Les plus gros fabricants n'aiment pas travailler avec plus de quatre écuries à la fois; ce nombre est encore plus réduit avec les petits fabricants.
- Les gros fabricants de moteurs ne veulent travailler qu'avec des écuries qui ont fini dans les cinq premiers la saison précédente.
- Les fabricants de moteurs préfèrent s'associer à des écuries basées dans leur propre pays ou dont les pilotes résident dans le pays.
- Vous devez avoir suffisamment d'argent à la banque.
- Si vous avez tendance à rompre les contrats assez souvent, personne ne voudra faire affaire avec vous.

Le Vieux Manuel

Pour se déplacer d'un circuit européen à l'autre, les écuries utilisent trois énormes camions et un camping-car. Chaque camion transporte quatorze tonnes d'équipement et fait figure d'annexe de l'usine principale.



Le vieux Manuel

Personnel - pilotes

N'oubliez pas les choses suivantes lorsque vous négociez des contrats avec les pilotes qui travaillent déjà pour vous:

- Il ne s'engageront pas pour trois saisons ou plus.
- Ils demanderont toujours plus d'argent.
- Le montant qu'ils demandent dépend de la progression de l'écurie dans le championnat des constructeurs.
- Ils n'apprécient guère les réductions de salaire, alors ne diminuez pas leur bonus.

Pour attirer de nouveaux pilotes, gardez les choses suivantes à l'esprit:

- La différence de réputation entre leur écurie et la vôtre est très importante.
- Ils ne s'engageront pas pour trois saisons ou plus.
- L'évaluation du tempérament du pilote a son importance: il est plus difficile de négocier avec certains pilotes, et il faudra leur proposer plus d'argent et des contrats durant au moins une saison.
- Leur moral joue un rôle important: s'ils ne sont pas satisfaits de l'écurie pour laquelle ils courent (pour cause de résultats médiocres en général), vous pourrez peut-être les attirer même avec un salaire moins important.
- Les seconds pilotes sont plus susceptibles de changer d'écurie que les premiers pilotes.
- Les pilotes préfèrent courir pour une écurie de la même nationalité qu'eux.
- S'ils courent pour l'une des trois meilleures écuries, ils s'attendent à recevoir des bonus similaires à ceux des meilleurs pilotes.
- Personne n'aime conclure des contrats avec des écuries qui renvoient continuellement leurs pilotes.

Parmi les différentes évaluations, les plus importantes sont:

la vitesse - pour décider de la vitesse à laquelle le pilote peut conduire.

l'expérience - permet au pilote de ne pas rater son départ et de savoir comment prendre des décisions difficiles (quand il est bloqué).

la façon de doubler - doubler dans une compétition de F1 est une chose délicate, et si vous avez une bonne voiture, il vous faut un pilote qui sache se frayer un chemin.

la chance - pour voir ce qui arrive après qu'une voiture sorte du circuit.

l'endurance - entre en jeu à la fin de la course, quand le pilote peut être amené à commettre une erreur fatale.

le mauvais temps - certains pilotes sont avantagés quand il pleut.

le moral - vous devez satisfaire le pilote en lui fournissant des voitures avec lesquelles il a des chances de gagner.

F1 Veuz Manuel

Les autres qualités ont également leur importance:

le tempérament - se ressent principalement lors des négociations, pendant lesquelles il peut se révéler délicat de traiter avec de forts tempéraments

le sérieux - pouvez-vous leur faire confiance afin qu'ils fassent ce que vous leur avez demandé et qu'ils ne perdent pas leur concentration?

l'intelligence - à utiliser conjointement avec l'expérience pour décider de la manière dont un pilote doit réagir dans les situations délicates.

l'ambition - à utiliser lors des négociations et lorsque vous voulez modifier le moral: les gens ambitieux aiment gagner, sinon ce n'est pas la peine qu'ils participent.

le leadership - pour aider à entraîner les deux pilotes secondaires (celui de la 2ème voiture et le pilote d'essai)

A moins de n'avoir pratiquement pas de fonds, il est utile d'avoir un pilote d'essai: vous avez ainsi un pilote de rechange si les autres se blessent, et pouvez également le former pour en faire un futur pilote vedette. La conception du châssis bénéficie également d'un bonus si le pilote d'essai est disponible pendant toute la saison pour procéder aux essais.

Personnel - les techniciens

Lors des négociations, les membres du personnel ont leurs priorités. Voici quelques points à prendre en compte:

- La durée maximale de leur contrat ne peut excéder cinq ans.
- Ils demandent en général plus d'argent.
- Si vous êtes une écurie modeste, il vous sera difficile d'attirer le meilleur personnel.
- Le moral joue un rôle important pour les techniciens lorsqu'ils doivent décider s'ils vont se joindre à votre écurie et pour quel salaire.
- Personne n'aime passer de contrat avec une écurie qui renvoie toujours ses employés.

Assurez-vous que la prime au pourcentage de votre directeur commercial n'est pas trop élevée, ou une grande partie des revenus que vous avez obtenus grâce aux sponsors y passera.

Le temps dans Grand Prix Manager 2

Entre chaque course, *Grand Prix Manager 2* calcule le temps dont vous disposez pour vous consacrer à la conception, au développement et à la fabrication de pièces, en fonction du nombre et de la qualité du personnel que vous employez dans chacun des trois services. Nous vous conseillons de privilégier la qualité.

Lorsque vous vous lancez dans la course elle-même, *Grand Prix Manager 2* réduit le temps des mécaniciens, pour refléter la durée réelle du Grand Prix (3 jours). Il se peut que le temps soit encore réduit si vous n'employez pas tout le personnel dont vous avez besoin.

Lenoir Mathieu

Il vous faut trouver un juste équilibre entre le temps que passe votre personnel sur les activités principales et le temps qu'il passe à la recherche et au développement des aides au pilotage:

Concepteurs - châssis de l'année suivante

Ingénieurs - fabrication de nouvelles pièces (internes et externes)

Mécaniciens - installation des pièces sur la voiture.

A la fin de la saison, vous obtenez un bonus de temps (basé sur le niveau de votre personnel), représentant le temps supplémentaire entre la fin de la saison et la première course de la saison suivante: ceci vous permet de développer les aides au pilotages plus tôt.

Remarque: vous pouvez faire gagner du temps à vos concepteurs en embauchant un pilote d'essai et en vous procurant une soufflerie et un système de CAO. Si vous avez un système de FAO, vous pourrez faire gagner du temps à vos ingénieurs.

LE DÉFI VIENT DE COMMENCER

Nous espérons que ces quelques indications vous aideront à relever le défi que vous propose Grand Prix Manager 2.

Edward Grabowski et MicroProse Ltd.

Le Vieux Manuel

Pour les courses sur les autres continents, les écuries doivent faire transporter le matériel (coût: 22 dollars par kilo) par avion. L'Association des constructeurs de Formule 1 se charge de payer à concurrence de 10 tonnes, mais une écurie doit en général couvrir les frais pour environ 15 tonnes supplémentaires.



Manuel

CREDITS

Pour Edward Grabowski Communications Ltd.

Conception originale
Edward Grabowski

Programmation
Steven Goodwin

Développement supplémentaire
Ben Bloss
Paul De'Ath
Margaret Grabowski
Darren White

Graphismes
Geri Allen
Erik Casey
Claire Shandley
Gary Ward

Pour MicroProse

Producteurs
James Hawkins
Stephen Hand

Directeur du marketing
Sarah Danielsen

Producteur audio
John Broomhall

Musique originale
Allister Brimble
John Broomhall

Bruitages
Matt Vowles pour Sprockets and Bytes

Studios des enregistrements supplémentaires
Sound Developments Studios
Le Studio Ltd.

Ingénieurs audio
Simon Fitzpatrick
Martin Severn
Andrew Parton

Directeur de l'assurance qualité
Andrew Luckett

Responsable de l'assurance qualité
Phil McDonnell

Assurance qualité
Martin Crompton
Jamie Toghill
Stuart Poole
Patrice Stauder
Anton Lorton

Le Vieux Manuel

Credits

Auteur du manuel
Alkis Alkiviades

Photos du jeu et du manuel
Autosport Magazine

Photos de la boîte
John Townsend Formula One Pictures

Conception du manuel
Sarah Cantwell

Responsable de budget
Clare Arnold

Traductions
Polylang

Editeur
Mike Rudderham

Nous tenons à remercier tout spécialement Tim Wright et Simon Strang du magazine Autosport, Max Nightingale et David Owens de Williams Grand Prix Engineering, Sheila Boughton et Scott Tsumura, Marina Crean de Sound Developments Studios et les nombreuses personnes qui ont participé à tous les aspects de l'élaboration de ce projet.

Le Vieux Manuel

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Un produit officiel du championnat du monde de Formule Un de la FIA
Sous licence de FOCA pour Fuji Television
Copyright du jeu © 1996 Edward Grabowski Communications Ltd.
Boîte, documentation et logo © 1996 MicroProse

GRAND PRIX
MANAGER 2

MICROPROSE
THE RIDGE CHIPPING SODBURY SOUTH GLOS BS17 6BN
Licensed by FOCA to Fuji Television. Game © 1996 Edward Grabowski Communications Ltd. Manual and Packaging © 1996 MicroProse Ltd.
Made in the UK