

PRECAUCIONES ACERCA DE LA UTILIZACIÓN DEL CD-ROM	.2
LIMITACIONES DE LA GARANTÍA	.2
COPYRIGHT	.3
INTRODUCCIÓN	.3
INSTALACIÓN	.3
MENÚ PRINCIPAL	.4
MODO ARCADE	.4
OPCIONES ARCADE	.5
CONFIGURACIÓN DE LA CARRERA	.5
OPCIONES DE LA PARTIDA	.5
MANDO	.6
MONITOR	.7
PARTIDA EN RED	.8
MODO SIMULACIÓN	.9
INSTRUCCIONES DE JUEGO	.9
MODO ENTRENAMIENTO	.9
PRÁCTICA	.10
CARRERA	.10
CAMPEONATO	.11
CONFIGURAR KART - TALLER	.12
EL MENÚ OPCIONES	.14
CONFIGURAR PARTIDA	.14
MONITOR	.14
PARTIDA EN RED	.14
REALISMO	.15
MANDO	.16
OPCIONES DE AYUDA	.16
NOMBRE DE LOS PILOTOS	.16
MENÚ ARCHIVO	.16
CRÉDITOS	.17
CONTACTOS EN LOS CIRCUITOS	.17



SUPER 1 KARTING SIMULATION
CD-ROM PARA PC

PRECAUCIONES ACERCA DE LA UTILIZACIÓN DEL CD-ROM

1) ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA : POR FAVOR, LEA ESTE APARTADO ANTES DE UTILIZAR CUALQUIER JUEGO DE ORDENADOR O PERMITIR QUE LO HAGAN SUS HIJOS.

Un pequeño porcentaje de personas puede sufrir ataques epilépticos al verse expuesto a determinadas luces y fondos de pantalla del televisor o mientras juegan con el ordenador. Algunas condiciones pueden inducir síntomas epilépticos no detectados incluso en personas sin antecedentes clínicos de epilepsia o convulsiones. Si usted o un miembro de su familia sufre de epilepsia, consulte con su médico antes de jugar. DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE Y CONSULTE CON SU MÉDICO ANTES DE VOLVER A JUGAR, si experimenta cualquiera de estos síntomas mientras juega en el ordenador: mareos, alteración de la vista, movimientos musculares u oculares involuntarios, desorientación, pérdida de la conciencia o cualquier tipo de movimientos o convulsiones involuntarias.

2) No ensucie o dañe el CD-ROM, tenga cuidado de no rallarlo.

3) No escriba o pegue adhesivos en el CD-ROM.

4) Guarde el CD-ROM en su caja y manténgalo alejado de lugares con temperatura o humedad alta.

5) Para limpiar el CD-ROM, utilice un paño suave, como el que se utiliza para limpiar los cristales de las gafas, y páselo con suavidad. No utilice disolventes, bencina ni otros productos derivados del petróleo.

6) Este CD-ROM está exclusivamente diseñado para su uso como software. No intente reproducirlo en un reproductor de CDs de música porque podría causar daños a los altavoces o auriculares.

7) Lea los documentos README o TXT del CD-ROM, ya que contienen información importante.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

El CD-ROM o CD-ROMs de este producto tienen su funcionamiento garantizado. Es responsabilidad del comprador evitar la corrupción de este producto por un virus. Midas Interactive Entertainment BV reemplazará gratuitamente cualquier CD-ROM con defectos de duplicación o fabricación. Envíe los CD-ROMs defectuosos a Midas para que le proporcione otros nuevos inmediatamente.

COPYRIGHT ©2000 MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT BV.

Queda terminantemente prohibido copiar, prestar o revender este producto. Se reconocen todas las marcas registradas. Todos los derechos reservados.

Este manual y la información contenida en el CD-ROM están protegidos por copyright. El propietario de este producto tiene derecho a usarlo únicamente para uso personal. Queda prohibida la transferencia, regalo o venta de parte de este manual o de la información contenida en el CD-ROM sin permiso previo de Midas Interactive Entertainment BV. Las personas que reproduzcan parte del programa en medios de difusión públicos por cualquier motivo serán culpables de violar el copyright de este producto y podrán ser demandados a petición del propietario del copyright. Todos los derechos reservados.

Para cualquier consulta sobre esta licencia diríjase por correo electrónico a sales@gamesarena.com o visite nuestro sitio Web www.midasinteractive.com para obtener información sobre cómo contactar con nosotros.

INTRODUCCIÓN

Autorizado oficialmente y desarrollado en colaboración con los organizadores de la competición Super 1, Super 1 Karting Simulation es la simulación de karts más realista en el mercado. Se han simulado todos los aspectos de la temporada Super 1 de karts, desde los circuitos utilizados en la vida real a las diferentes características de manejo de los tres tipos de kart.

Super 1 es el lugar idóneo de entrenamiento para todos los que aspiran a convertirse en pilotos de Fórmula 1. Entre otros, podemos nombrar a Ayrton Senna, David Coulthard y Michael Schumacher. La temporada de Super 1 es comparable a la de Fórmula 1. Cada equipo dispondrá de dos pilotos y cada uno de ellos tendrá su propio equipo de mecánicos, así como un director de equipo. Los equipos que compiten en la clase Formula A pueden llegar a gastar hasta 14 millones de pesetas por temporada para participar en todas las carreras de la misma.

Tu objetivo es convertirte en campeón de la clase más difícil, la FORMULA A. Para conseguirlo, tendrás que llegar a dominar los 10 mejores circuitos ingleses de competición internacional y comprender el funcionamiento de la configuración en cada circuito.

Se incluyen los modos campeonato, carrera y entrenamiento, con distintos niveles de dificultad que van desde NOVATO (MODO FÁCIL - TKM) hasta PROFESIONAL (MODO DIFÍCIL – FORMULA A). Los impresionantes gráficos en 3D, el increíble sonido, la existencia de talleres y los accidentes con controles de daño acumulativos hacen que este juego ponga el listón muy alto en el campo de los juegos de competiciones de karts.

INSTALACIÓN

Inserta el CD-ROM en la unidad lectora del ordenador. Aparecerá la ventana del menú Reproducción automática. Si no aparece, haz doble clic sobre el icono del CD-ROM o abre el icono del CD-ROM que se encuentra en la carpeta Mi PC y haz doble

clic sobre el icono autorun.exe.

Si todavía no has instalado el juego, haz clic en el botón **INSTALAR JUEGO** y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla de instalación de Super 1 Karting Simulation.

Para ejecutar el juego, haz clic en el botón **JUGAR PARTIDA**.

Necesitas tener instalado Direct X 7.0 o una versión posterior. Si no lo tienes, podrás instalarlo automáticamente desde el CD-ROM. Asegúrate de tener los controladores más recientes para tu tarjeta gráfica. Si tienes acceso a Internet, visita la página Web del fabricante de tu tarjeta. Si tienes cualquier problema, puedes utilizar los controladores disponibles en el CD-ROM. Si no tienes instalados los controladores más recientes, sólo verás la pantalla del juego en negro y sólo se visualizará el panel. Escucharás los efectos de sonido y el rugido de los motores. Si te sucede esto, tendrás que instalar nuevos controladores.

Para consultas y soporte de tipo técnico, ponte en contacto con: support@interactive-entertainment.co.uk.

MENÚ PRINCIPAL

Una vez que hayas cargado la partida, aparecerá la pantalla del **MENÚ PRINCIPAL**. En ella podrás elegir entre el **MODO ARCADE** o el **MODO SIMULACIÓN**.

Para aquellos jugadores que quieran experimentar la acción de las carreras, encontrarán la descripción de las opciones disponibles en la sección arcade de este manual antes de incorporarse al circuito. Para aquellos que deseen vivir la verdadera experiencia **SUPER 1**, la sección simulación les explica con detenimiento las diferentes opciones de kart y configuración disponibles.

MODO ARCADE

El modo arcade te permite tomar el control y competir inmediatamente. Los karts son más fáciles de manejar y no tienes que preocuparte de su configuración.

Para acceder al **INICIO RÁPIDO**, haz clic en el botón **CONTROLES** (consultar la sección **CONTROLES**). Aparecerá el menú **Controles**. El mando que esté seleccionado aparecerá identificado con las palabras **CONTROL POR DEFECTO**. Si quieres utilizar otro mando, haz clic en los botones de dirección hasta que aparezca el que desees. A continuación aparecen las diferentes opciones de configuración.

La configuración predeterminada para los diferentes métodos de control es la siguiente:

ACCIÓN	JOYSTICK	TECLADO	RATÓN
ACELERAR	ADELANTE	A	BOTÓN IZQUIERDO
FRENAR	ATRÁS	Z	BOTÓN DERECHO
GIRAR	IZQUIERDA/DERECHA	< >	MOVER IZQUIERDA/DERECHA
AHOGAR EL MOTOR	BOTÓN 1	P	P
COLOCAR KART	BOTÓN 2	L	L
VISTA RETROVISOR	BOTÓN 3	M	M

Si quieres cambiar alguna de estas opciones, consulta la sección CONTROLES de este manual.

Con el ratón también puedes controlar el sistema de menús. Sólo tienes que seleccionar o hacer clic para cambiar una opción. Si una opción aparece desactivada quiere decir que no está disponible en ese modo en particular.

Durante la partida, utiliza la BARRA ESPACIADORA para detener el juego. Para SALIR, pulsa la tecla Esc mientras la partida está en pausa.

A continuación, haz clic en el botón CONFIGURACIÓN DE CARRERA. Selecciona el circuito en el que quieras competir. A continuación haz clic en el botón COMPETIR.

Cuando se cargue el circuito, quedarás inscrito en la carrera. Tu kart se encontrará al final de la salida controlada. Cuando los karts empiecen a avanzar por la pista, el cronómetro que hay en la parte central de la pantalla comenzará su cuenta atrás. Cuando llegue a cero, el control del kart quedará completamente en tus manos.

Al final de la carrera podrás ver una repetición de tu actuación. La cámara alternará automáticamente para ofrecerte la mejor vista disponible. Si quieres controlar la cámara, pulsa 0 en el teclado numérico para ver las vistas disponibles. Al hacerlo, desactivarás el modo automático de la cámara. Para volver a activar el modo automático, pulsa la tecla Supr del teclado numérico. Para salir de la repetición, pulsa Esc. Tu clasificación final aparecerá en la tabla de resultados de la carrera. Haz clic en el botón Aceptar para volver a la pantalla del menú arcade.

OPCIONES ARCADE

CONFIGURACIÓN DE LA CARRERA

Elige el circuito en el que quieres correr y pulsa el botón Competir.

- SELECCIÓN DE CIRCUITO < > SHENNINGTON

Haz clic en los botones para ver los diez circuitos disponibles. Verás una imagen de los circuitos y un plano del recorrido. Hay varios circuitos y aparecen ordenados por su nivel de dificultad.

- COMPETIR

Una vez que hayas seleccionado el circuito, haz clic en este botón para competir en la pista elegida.

OPCIONES DE LA PARTIDA

Este menú controla la dificultad, el número de adversarios y las vueltas de las carrera. También podrás controlar el número de jugadores y la selección de kart.

- DIFICULTAD < > FÁCIL

La configuración de la dificultad controla el grado de habilidad de tus oponentes. Si configuras un nivel de dificultad alto, tus adversarios gozarán de mayor habilidad, lo que hará que la carrera sea un desafío mucho más excitante.

- PILOTOS - + 12

Haz clic en estos botones para configurar el número total de pilotos en una carrera. Si tienes un kart algo lento o todavía eres un principiante, elige un número pequeño de contrincantes.

- VUELTAS - + 5

Elige la duración de la carrera en número de vueltas. El número máximo de vueltas en una carrera es de 20.

- JUGADORES - + 1

Para configurar el número de jugadores, haz clic en los botones. Podrán jugar un máximo de 4 jugadores en el modo de pantalla dividida. Una vez que hayas decidido el número de jugadores, podrás escribir el nombre del jugador y seleccionar su kart. Para modificar un nombre, sólo tienes que hacer clic sobre él, escribir el nuevo nombre y pulsar Intro. También podrás seleccionar el kart del jugador. Para hacerlo, haz clic en los botones que aparecen debajo el kart de muestra para ver los diferentes modelos y elegir uno. El número del kart elegido aparecerá junto al nombre del jugador.

MANDO

Esta opción te permite configurar tu dispositivo de control a tu gusto. El juego tiene soporte para joystick, volante, ratón y teclado. Existen diferentes configuraciones para los cuatro jugadores.

- JUGADOR 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

Configura el mando para el Jugador 1, el Jugador 2, el Jugador 3 o el Jugador 4. Ten en cuenta que los jugadores 2 y 4 sólo están disponibles en el modo de pantalla dividida.

- MANDO PREDETERMINADO < > VOLANTE

Ésta es la configuración general para este jugador. Haz clic en los botones para ver las opciones predeterminadas (TECLADO, JOYSTICK, VOLANTE, etc.). Según consultes las diferentes opciones, cambiará la configuración predeterminada de los mandos para cada función.

Σ CONFIGURACIÓN AUTOMÁTICA DEL MANDO ACTIVAR ☐ DESACTIVAR ☐

Si has activado la opción Configuración automática del mando, conseguirás el mando idóneo entre los que tengas disponibles (por ejemplo, el joystick). Esta

opción se reinicia cada vez que ejecutes el juego, aunque hayas cambiado las opciones predeterminadas. Si quieres utilizar un mando diferente del que el ordenador estima como idóneo, tendrás que desactivar esta opción. Si, por ejemplo, quieres utilizar el teclado pero tienes un joystick conectado, desactiva Configuración automática del mando y selecciona el teclado como mando predeterminado. La próxima vez que inicies el juego, el teclado aparecerá aún seleccionado como mando.

Para personalizar la configuración del mando, haz clic en una de las funciones individuales de configuración (por ejemplo, JOY 1 ARRIBA). Podrás seleccionar el nuevo dispositivo del mando que quieras definir para esa función con sólo mover o hacer clic en ese mando. Por ejemplo, para configurar el joystick para frenar con el control abajo, haz clic en el cuadro FRENAR y tira del joystick hacia ti. Pulsa Esc para salir de esta función.

Puedes mezclar varios tipos de mandos (por ejemplo, 'A' para GIRAR A LA IZQUIERDA, 'S' para GIRAR A LA DERECHA y joystick hacia arriba para ACELERAR), aunque existen algunas restricciones. Puedes crear combinaciones de teclado (A-Z), joystick (arriba/abajo/izquierda/derecha y botones) y ratón (movimiento y botones).

Las configuraciones que hayas elegido se guardarán automáticamente en el disco duro. Si cometes un error y quieres reiniciar con el mando predeterminado, haz clic sobre los botones del JUGADOR 1 (ó 2) de nuevo.

Los mandos son bastante explicativos. La VISTA TRASERA se refiere a la vista que tienes al mirar por encima del hombro para comprobar si alguien viene detrás de ti.

Si has seleccionado un dispositivo de mando para realizar más de una función (por ejemplo, Joystick 1 Botón 3 para AHOGAR MOTOR y VISTA TRASERA) aparecerá el mensaje “CONFLICTO DE MANDO” en la parte inferior de la pantalla. Este aviso también te informará del dispositivo que causa el problema. En el modo de juego para dos jugadores, los conflictos podrían surgir entre los mandos de ambos jugadores.

- Mandos de retroalimentación

Si tienes conectado un mando de retroalimentación, el juego lo detectará automáticamente y aparecerá un botón nuevo, RETROALIMENTACIÓN, en el menú del mando. Haz clic en este botón para personalizar el efecto de la retroalimentación. Aparecerá una lista de los efectos con reguladores. Ajusta los reguladores para cambiar la potencia del efecto. Haz clic en el botón RESTAURAR CONFIGURACIÓN PRE-DETERMINADA para recuperar la configuración estándar del mando.

MONITOR

Este menú controla el modo de pantalla que se utilizará durante el juego. Te resultará particularmente útil si tienes un equipo muy potente o muy lento y deseas minimizar o maximizar la velocidad o la calidad de imagen respectivamente.

- RESOLUCIÓN DE LA PANTALLA <> 640x480

Selecciona la resolución de pantalla con la que quieres ejecutar el programa. Sólo podrás elegir modos que estén disponibles en tu tarjeta gráfica.

- EFECTO CROMADO ACTIVAR ☐ DESACTIVAR ☐
- DESTELLO < > DESACTIVAR/MEDIO/ALTO

En los ordenadores poco potentes deberías de desactivar estas funciones para mejorar la velocidad de juego.

- NIVEL DE DETALLE < > BAJO/MEDIO/ALTO

En los ordenadores menos potentes puedes mejorar la velocidad de imágenes reduciendo el nivel de detalle. Cuanto más baja sea la configuración del nivel, más rápido funcionará el juego y mejor será la resolución de los karts y los pilotos. Si tienes un ordenador potente, configura el nivel de detalle como ALTO para lograr la mejor calidad de imagen.

- VISUALIZAR KARTS - + 12

Esta opción configura el número máximo de karts que se pueden visualizar a la vez. Si tienes un ordenador poco potente, reduce este número para agilizar el juego.

- DISTANCIA DE PRESENTACIÓN - + 500 metros

En ordenadores poco potentes puedes mejorar la velocidad de las imágenes reduciendo la distancia de presentación. Cuanto menor sea la distancia, menos circuito verás. Si tienes un ordenador potente, configura la distancia de presentación como ALTA para ver el circuito completo.

- VOLUMEN - + 100%

Con esta opción podrás configurar los efectos especiales de sonido de la partida. Cuanto más baja sea la configuración, menor será el volumen de reproducción de los sonidos.

PARTIDA EN RED

Selecciona la opción PARTIDA EN RED del menú. Si hay una partida en red ya en marcha podrás unirtiarte a ella; pero siempre puedes crear tu propia partida.

El creador de una partida tiene control sobre toda la configuración de esa partida (Dificultad, Circuito, etc.). Cada jugador podrá configurar su kart de manera individual, aunque tendrá que tener en cuenta el circuito seleccionado por el creador de la partida.

Los jugadores podrán identificarse escribiendo sus nombres en la pantalla OPCIONES DE PARTIDA.

Cuando todos los jugadores estén listos para comenzar, haz clic en COMPETIR en la

ventana Partida en red (si hubiera alguien que todavía no está listo, el ordenador le esperará). A partir de ese momento podrás competir de manera normal con un grupo de oponentes reales o creados por el ordenador.

Para abandonar la Partida en red, haz clic en el botón ABANDONAR PARTIDA de la ventana Partida en red.

MODO SIMULACIÓN

La serie Super 1 se basa en karts de dos tiempos de 100 cc con dirección de cremallera. Estos karts tienen fama de ser difíciles de conducir. Los pilotos tienen que contrarrestar fuerzas inerciales muy altas, mientras intentan controlar un vehículo que posee un motor extremadamente temperamental. Además, los karts te ofrecen unas prestaciones similares a las de cualquier coche deportivo.

En la serie Super 1 existen tres clases de karts: TKM, Intercontinental y Formula A. Las clases se diferencian principalmente por el grado de modificaciones que pueden introducir los equipos a los karts, más que por el mismo kart en sí.

La TKM es la clase más lenta de karts. A los equipos no se les permite poner a punto los motores, reduciendo su potencia máxima ya que el motor sólo alcanza 16.000 rpm. La otra gran diferencia consiste en que a los pilotos sólo se les permite utilizar neumáticos duros. Estas restricciones hacen que esta clase resulte tener un planteamiento mecánico muy sencillo, por lo que el resultado depende mucho de la habilidad del piloto. Esto la convierte en la clase más popular para competir.

ICA (intercontinental) es una clase de tipo medio. A los equipos se les permite una puesta a punto mínima del motor para lograr una ligera mejoría de potencia. Los neumáticos son de tipo medio, proporcionando más adherencia que los de la clase TKM.

La Formula A es la clase reina. A los equipos se les permite poner los motores a punto para sacar el mayor rendimiento posible de los karts. Se reglan los motores para alcanzar una potencia de 20.000 rpm. Se utilizan neumáticos blandos, que garantizan la máxima adherencia en las curvas a los pilotos. Este tipo de configuración permite que el piloto acelere de 0 a 100 kph en 4 segundos aproximadamente y soporte fuerzas inerciales entre 2,5 y 3G en las curvas.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

MODO ENTRENAMIENTO

El modo ENTRENAMIENTO permite que el jugador se familiarice con los circuitos de una manera rápida y sencilla. En este modo, el jugador deberá seguir a un piloto controlado por el ordenador por el circuito mientras intenta mantener una determinada distancia.

Resulta una buena idea activar la línea de carrera, la asistencia de frenada y la asistencia de dirección (ver las OPCIONES DE AYUDA), así como empezar en un modo de dificultad baja (ver REALISMO). Al ir mejorando, podrás desactivar estas ayudas gradualmente. Tu entrenador te esperará hasta que lo alcances si te quedas atrás o si tienes un accidente. Intenta no adelantarlo. Tu objetivo consiste en conducir detrás de él, manteniendo una distancia mínima, para observar los puntos de fre-

nada y aceleración de cada circuito. Si te empieza a parecer muy sencillo adelantar al entrenador, puedes ya seleccionar un nivel de dificultad más alto. Recuerda, DIFÍCIL – FORMULA A (ver REALISMO) es el nivel de máxima dificultad y no puedes permitirte el lujo de cometer errores.

PRÁCTICA

En el modo PRÁCTICA podrás familiarizarte con todos los circuitos sin tener que competir contra otros karts. En cada circuito se te permitirá un máximo de 15 minutos de pista antes de tener que regresar a boxes para poner combustible. La práctica comienza desde la línea de salida/llegada de cada circuito. Durante el modo Práctica podrás acceder al taller desde cualquier punto y realizar cambios inmediatamente. Para activar el taller, detén el juego (pulsas la barra espaciadora) y haz clic en el menú TALLER (o utiliza las flechas de cursor para marcar la selección y después pulsas Intro).

CARRERA

Para competir en una CARRERA tendrás que participar en tres sesiones de clasificación y una carrera. Las tres sesiones de clasificación determinarán tu posición de salida en la carrera final. Durante las sesiones de clasificación, se van alternando las posiciones de salida para que todos los pilotos tengan la misma oportunidad. Se conceden puntos en cada sesión de clasificación:

1A POSICIÓN	= 25 PUNTOS
2A POSICIÓN	= 24 PUNTOS
3A POSICIÓN	= 23 PUNTOS
24A POSICIÓN	= 2 PUNTOS



El número total de puntos conseguidos determina la posición del piloto en la parrilla de salida. Naturalmente, el piloto que haya logrado el mayor número de puntos estará en la posición pole.

Después de seleccionar CARRERA en el menú CONFIGURAR PARTIDA, elige el circuito en el que te gustaría competir haciendo clic en los botones SELECCIONAR CIRCUITO.

Para configurar el nivel de oposición que vas a encontrar, haz clic en el botón REALISMO. Haz clic en DIFICULTAD: FÁCIL y CLASE DE KART: TKM para empezar. Consulta la sección REALISMO para ver más detalles sobre los niveles de dificultad.

Haz clic en el botón COMPETIR. Verás la parrilla de salida para la primera sesión de clasificación (tú aparecerás resaltado en color amarillo). A continuación pulsas el botón INICIAR CLASIFICACIÓN 1 para comenzar la primera carrera.

ADVERTENCIA: una vez que pulses el botón COMPETIR, se desactivarán algunas opciones del menú. Para reactivarlas, tendrás que abandonar la carrera.

Una vez que hayas terminado de cargar el circuito, participarás en una carrera.

Cuando los karts empiecen a avanzar por la pista, el cronómetro que hay en la parte central de la pantalla comenzará su cuenta atrás. Cuando llegue a cero, el control del kart quedará completamente en tus manos.

Al final de la carrera, podrás ver una repetición de tu actuación. La cámara alternará perspectivas automáticamente para ofrecerte la mejor vista disponible. Si quieres controlar la cámara, pulsa 0 en el teclado numérico para ver las vistas disponibles. Al hacer esto, desactivarás el modo automático de la cámara. Para reactivarlo, pulsa la tecla Supr del teclado numérico. Para salir de la repetición, pulsa Esc. Tu clasificación final aparecerá en la tabla de resultados de la carrera. Haz clic en el botón Aceptar para volver a la pantalla del menú simulación.

Puedes aprovechar esta oportunidad para efectuar modificaciones en tu kart o puedes pasar directamente a CLASIFICACIÓN 2.

También dispones de la opción táctica de prescindir de las sesiones de clasificación. Así mantendrás el buen estado de tus neumáticos si tienes activada la opción DESGASTE NEUMÁTICOS (ver el menú REALISMO).

Una vez completada la CLASIFICACIÓN 3, podrás ver las posiciones de la parrilla de salida para la carrera. Cuando termines la competición, podrás acceder a otros circuitos ya que todos los botones de menú se habrán reactivado y te permitirán variar el nivel de dificultad, la clase de kart o el circuito en el que quieres competir.

CAMPEONATO

En el modo CAMPEONATO el jugador podrá competir en los diez circuitos sucesivamente. En este modo también existe una opción de multijugador.

Para completar una fase del campeonato, tendrás que competir en tres sesiones de clasificación y una final, antes de pasar a la siguiente fase. Si quieres introducir cambios en el realismo, tendrás que seleccionar la opción ABANDONAR CAMPEONATO en el menú CONFIGURAR PARTIDA, como ya lo hiciste en el modo CARRERA.

Se conceden puntos a los jugadores basándose en la posición de llegada en la carrera final:

1A POSICIÓN	= 25 PUNTOS
2A POSICIÓN	= 24 PUNTOS
3A POSICIÓN	= 23 PUNTOS
24A POSICIÓN	= 2 PUNTOS

Los puntos ganados en el Campeonato de pilotos se suman al final de cada carrera y cada Piloto podrá ver los resultados de la carrera, así como la posición que ocupa en el campeonato. Puedes ver la clasificación del campeonato en cualquier momento con sólo hacer clic en el botón VER CLASIFICACIÓN CAMPEONATO del menú principal.

CONFIGURAR KART- TALLER

Desde el menú principal, podrás acceder a la opción CONFIGURAR KART antes de una carrera o durante una sesión de práctica. Cuando te encuentres en una sesión de práctica, tendrás acceso al taller. Activa el menú DETENER PARTIDA (pulsar la barra espaciadora) y haz clic en el menú TALLER (o utiliza las teclas de cursor para resaltar la selección y, después, pulsa Intro).

Cada circuito tiene su propia configuración guardada para tu kart; comprueba que aparece el nombre correcto del circuito en la opción CONFIGURAR PARA. Asimismo, cada clase de kart guardará una configuración para los circuitos, así que comprueba la clase de kart con el que compites.

En el modo multijugador dispondrás de configuraciones individuales para cada jugador. Si te encuentras en este modo, podrás elegir el kart que quieres modificar haciendo clic en la correspondiente casilla del JUGADOR. El nombre del jugador aparecerá en la opción NOMBRE.

Para ser realmente competitivo en los niveles más altos de la simulación, tendrás que configurar tu kart correctamente para cada circuito. Dispondrás del control de las marchas, la rigidez del chasis, la posición del volante, la posición del asiento y la presión de los neumáticos. El ajuste correcto de estos factores será crucial para lograr el éxito.

- MARCHA INICIAL (9 - 10 piñones)

Esta opción configura la marcha del motor. Existen sólo dos opciones disponibles, de 9 o 10 piñones. Si eliges una marcha de 10 piñones lograrás una aceleración más rápida que al elegir una de 9.

- MARCHA FINAL (75 – 93 piñones)

Esta opción configura la cadena de marchas. Con una selección tan amplia, será necesario que hagas muchas pruebas para lograr la configuración correcta para cada circuito. De igual manera que con MARCHA INICIAL, la marcha de 93 piñones te proporcionará una aceleración mayor, pero una velocidad punta más baja. Esta configuración es ideal para circuitos con muchas curvas y pocas rectas. Para los circuitos que tengan grandes rectas, la velocidad punta será de vital importancia y te conviene seleccionar una marcha de menos piñones para obtener mejores resultados.

- RIGIDEZ DEL CHASIS (blando – medio – duro)

Al alterar la RIGIDEZ DEL CHASIS podrás controlar el comportamiento del kart. Si tienes un chasis muy duro, tendrás un kart cuya dirección responderá bien, pero en las curvas no logrará realizar el grado de viraje necesario por no tener el chasis ninguna flexibilidad.

- POSICIÓN DEL ASIENTO (-15 cm desde el centro hacia delante y +15 cm del centro hacia atrás)

Al modificar la POSICIÓN DEL ASIENTO, podrás equilibrar la estabilidad del kart. Por ejemplo, tendrás más tracción en las curvas sobre pista mojada si mueves el asiento hacia delante.

- NEUMÁTICO DELANTERO METER / SACAR (de 0 cm a 3,5cm a cada lado)

Si desplazas los neumáticos delanteros hacia fuera, pondrás remedio a los problemas insuficiencia de viraje que podrías encontrar en condiciones de pista mojada. Al meter las ruedas sobre pista seca, podrás hacer correcciones de volante más fácilmente, lo que te permitirá salir de las curvas con mayor rapidez.

- NEUMÁTICO TRASERO METER / SACAR (de 0 cm a 7cm a cada lado)

Como en el caso de los neumáticos delanteros, podrás desplazar los neumáticos traseros para ayudarte a estabilizarte en virajes problemáticos. En general, deberías meter los neumáticos traseros sobre pista mojada para mantener la mayor grado de tracción posible. Si los sacas demasiado, podrías desequilibrar la parte trasera del chasis.

- PRESIÓN NEUMÁTICOS DELANTEROS (7.5 psi - 20 psi)

Consulta la tabla para ver la presión de los neumáticos para las diferentes clases de karts.

- PRESIÓN NEUMÁTICOS TRASEROS (7.5 psi - 20 psi)

Consulta la tabla para ver la presión de los neumáticos para las diferentes clases de karts.

Es difícil lograr el inflado correcto de los neumáticos porque depende de varios factores, como el piloto, el trazado del circuito, el chasis, las condiciones meteorológicas, etc. Es conveniente elegir un número medio de psi (depende de la clase de kart, consulta la tabla más abajo) y se debe seleccionar una presión ligeramente mayor para los neumáticos traseros, entre 2 y 3 psi más.

Cuando tengas problemas de comportamiento del kart, muchas veces podrás corregirlos ajustando la presión de los neumáticos traseros. La razón reside en el hecho de que los neumáticos delanteros requieren una cierta dureza en la respuesta de dirección y, si cambiáramos su presión, obtendríamos unos resultados más acusados que al cambiar la presión de los neumáticos traseros. Si tienes el problema de quedarte corto en el viraje en las curvas, añade presión a los neumáticos traseros. Así disminuye el área de contacto del neumático con la pista, lo que incrementa ligeramente el deslizamiento de la parte trasera. De igual manera, si tienes problemas corrección de viraje, al disminuir la presión de los neumáticos traseros mejorará la tracción trasera al aumentar el área de contacto con la superficie de la pista.

	TKM	ICA	FORMULA A
TIPO	DURO	MEDIO	BLANDO
PISTA SECA	22 - 30 PSI	12 - 18 PSI	8 - 14 PSI
PISTA MOJADA	16 - 32 PSI	14 - 20 PSI	14 - 20 PSI

EL MENÚ OPCIONES

CONFIGURAR PARTIDA

Elige el tipo de partida, circuito y duración de la carrera.

- MODO DE PARTIDA
 - ☐ ENTRENAMIENTO
 - ☐ PRÁCTICA
 - ☐ CARRERA
 - ☐ CAMPEONATO

Selecciona el tipo de carrera en la que quieres participar. El modo CAMPEONATO tiene una duración de una temporada. Las competiciones de CARRERA sólo participan en un circuito. PRÁCTICA te permite practicar (sin oposición) en cualquier circuito y cambiar la configuración del kart. El modo ENTRENAMIENTO te permite seguir a un kart de entrenamiento alrededor de cualquier circuito.

- ABANDONAR CARRERA / CAMPEONATO

Haz clic en esta opción si te encuentras en medio de una Carrera o durante la temporada de un Campeonato y deseas volver a comenzar. Esta opción sólo está disponible en los modos Carrera y Campeonato.

- SELECCIONAR CIRCUITO <> SHENNINGTON

Elige el circuito en el que quieres correr en los modos Práctica, Entrenamiento y Carrera. En el modo Campeonato siempre empezarás por el primer circuito de la temporada.

- VUELTAS - + 5

Selecciona la duración de la carrera en número de vueltas. El número máximo de vueltas por carrera es de 20. Advertencia: esta configuración también está disponible en el menú REALISMO.

En la parte inferior de la pantalla, aparece información sobre las condiciones meteorológicas y el circuito en el que te encuentras, incluyendo su longitud y el récord de vuelta. Si estableces un nuevo récord de vuelta, la información se actualizará.

MONITOR – CONSULTAR LA SECCIÓN ARCADE

PARTIDA EN RED – CONSULTAR LA SECCIÓN ARCADE

Si quieres competir en un campeonato en una partida en red, selecciona CAMPEONATO en el menú CONFIGURAR PARTIDA.

REALISMO

Este menú controla los niveles de realismo de dificultad, daños y simulación.

- DIFICULTAD < > FÁCIL / MEDIA / DIFÍCIL
- CLASE DE KART TKM ICA FORMULA A

La DIFICULTAD y la CLASE DE KART están relacionadas entre sí.

Si deseas correr en el modo FÁCIL, sólo podrás competir en la clase TKM (nivel de principiante).

Si seleccionas una dificultad MEDIA, podrás competir en las clases TKM (nivel de principiante) e ICA (nivel amateur).

Si ajustas la configuración de dificultad a DIFÍCIL, tendrás la opción de disponer de todas las clases de karts, pero el nivel del contrincante será el más alto. Las clases de karts disponibles son: TKM (nivel amateur), ICA (nivel semiprofesional) y FORMULA A (nivel profesional).

- PILOTOS - + 12

Si haces clic sobre estos botones podrás configurar el número total de pilotos que participarán en una carrera. Si no dispones de un ordenador potente o eres aún novato en este juego, elige un número bajo.

- VUELTAS - + 5

Selecciona la duración de la carrera en número de vueltas. El número máximo de vueltas por carrera es de 20.

- CALENTAMIENTO DEL MOTOR ACTIVAR ☐ DESACTIVAR ☐

Si activas el CALENTAMIENTO DEL MOTOR y el conductor no "ahoga el motor", el funcionamiento del motor se verá afectado. Si revolucionas el motor hasta 20.000 rpm te darás cuenta de lo rápido que se calienta el motor. Los pilotos deben estar muy pendientes durante una carrera del funcionamiento del motor, y por eso los verás "ahogando el motor". Para "ahogar el motor" el piloto debe colocar la mano encima de la toma de aire del motor. Al hacerlo, la gasolina pasa al motor y lo enfría. De este modo nos aseguramos de que el motor funcione al cien por cien. Si el piloto no "ahoga el motor" correctamente, el rendimiento se verá reducido y en algunas ocasiones el motor se gripará. La temperatura del motor durante una carrera es de unos 170 grados; si sobrepasa los 175 grados, el motor tiene muchas posibilidades de griparse.

- DESGASTE DE NEUMÁTICOS ACTIVAR ☐ DESACTIVAR ☐

Sólo se permite utilizar un juego de neumáticos por piloto y día. Los neumáticos aguantarán durante la clasificación y la final, siempre y cuando el piloto no pise la hierba ni derrape con las ruedas traseras.

- DAÑOS EN EL KART ACTIVAR ☐ DESACTIVAR ☐

Si chocas con otro kart o contra una barrera el kart sufrirá daños. Esto puede provocar daños en la dirección y el kart se desviará hacia la derecha o la izquierda. Y si el motor ha sufrido daños, el piloto se dará cuenta de que el coche no funciona al cien por cien.

- CONDICIONES METEREOLÓGICAS ACTIVAR ☐ DESACTIVAR ☐

Si activas las condiciones meteorológicas existe la posibilidad de que llueva. Consulta el menú CONFIGURAR PARTIDA sobre las predicciones meteorológicas. Si se predice lluvia, tendrás que modificar la configuración del kart.

MANDO – CONSULTA LA SECCIÓN ARCADE

OPCIONES DE AYUDA

Puedes encontrar ayuda para la simulación en las siguientes opciones.

- Asistencia de dirección

Te ayudará con la dirección en las curvas. Puedes desactivar esta opción para conseguir un manejo completo del kart.

- Asistencia de frenada

Esta opción frenará por ti cuando te aproximes a una curva. Resulta muy útil si estás empezando en una pista. Desactiva esta opción cuando ya hayas cogido experiencia para conseguir los mejores tiempos en las vueltas.

- Línea de carrera

Despliega la línea de carrera más adecuada de cada pista. Sigue esta línea para conducir por el camino más rápido en las curvas y de esta forma intentar conseguir los mejores tiempos en las vueltas.

- Panel de gráficos

Activa o desactiva el panel de gráficos que refleja el número de vueltas y otros datos.

NOMBRE DE LOS PILOTOS – CONSULTA LAS OPCIONES DE PARTIDA - JUGADORES EN LA SECCIÓN ARCADE

MENÚ ARCHIVO

Si quieres guardar la partida y estás en medio de una CARRERA o de un CAMPEONATO, haz clic en el botón MENÚ ARCHIVO. Hay ocho ranuras disponibles, elige una ranura libre y haz clic sobre el botón GUARDAR. Automáticamente se le asignará un

nombre de archivo a la partida guardada.

Y si lo que quieres es continuar una partida desde donde te quedaste la última vez, haz clic en el botón MENÚ ARCHIVO y elige la ranura de la partida guardada a la que quieres jugar. A continuación haz clic en el botón CARGAR.

CRÉDITOS

Jefe de desarrollo	James Bailey
Desarrollador de la simulación	Vladislav Kaipetsky
Diseñadores 3D	Daren Morgan
	Jo Walls
	Jean Goulain
Diseño gráfico	Jason Croucher
Diseño gráfico y gráficos del juego	Tuan Pingster Nguyen
Gráficos del juego y animaciones	Imran Hussain
Control de calidad	Mark Jones
Localización	Thomas Ochocki
Fotografía	Keith Lock
Música	Escape Committee
Desarrollador BOS	Barry Costas
Productor asistente	Daren Morgan
Producción adicional	Steve Morgan
Productor	Tony Love

CONTACTOS EN LOS CIRCUITOS

SHENNINGTON CIRCUIT

Contact:

c/o Mr. Graham Smith (secretary),
Shennington Kart Racing Club
Stoneycroft,
Godsons Lane,
Napton, Southam
Warks
CV47 8LX

Tel and Fax 01926 812177

Website: www.karting.co.uk/shennington

BUCKMORE PARK KART CIRCUIT

Contact :

Buckmore Park Karting LTD,
Maidstone Road,
Chatham,
Kent.
ME5 9QC
Hire karts available

Tel : 01634 201562

ROWRAH KART CIRCUIT

Contact:

c/o Malcolm Fell,
Cumbria Kart Racing Club,
50 Newton Road,
Dalton-in-Furness
Cumbria
LA15 8NF

NUTTS CORNER KART CIRCUIT

Contact:

Charlie Thompson,
Antrim Borough Council,
The Steeple
Antrim
County Antrim
BT41 1BJ

CLAY PIGEON RACEWAY

Contact:

Clay Pigeon Raceway,
Wardon Hill,
Dorchester,
Dorset
DT2 9PW
Hire karts available

TEL : 01935 83713 FAX: 01935 83792

E-MAIL : claypigeonraceway@lineone.net

FULBECK KART TRACK

Contact:

Lincolnshire Kart Racing Club
c/o Sharon Edwards (Club secretary)
9 Newstead Grove
Bingham
Nottingham
NG13 8RJ

LYDD INTERNATIONAL RACEWAY

Contact:

C.B. King
Herons Park,
Dengemarsh Road,
Lydd,
Kent.
TN29 9JJ
Hire karts available

TEL : 01797 321895

E-MAIL : CBK@HERONS-PARK.DEMON.CO.UK

THREE SISTERS RACE CIRCUIT

Contact:

Aintree Racing Drivers' School LTD
Three Sisters Race Circuit,
Bryn Road,
Ashton-in-Makerfield
Wigan,
Lancashire.
WN4 4DA
Hire karts available

TEL : 01942 270230

P.F. INTERNATIONAL KART TRACK

Contact:

Kartsport LTD,
P.F. International Kart Track
Brandon,
Grantham,
Lincolnshire.
NG32 2AY

TEL : 01636 626424

