

## INDÍCE

Introdução .....	2
Menus .....	2
Cadastro .....	2
Início do Jogo .....	2
Análise da Corrida .....	3
Estratégia .....	7
Quase Pronto! .....	8
Último Passo .....	8
Considerações Importantes .....	8

## **INTRODUÇÃO**

A primeira coisa que você precisa saber é que neste jogo não é necessário fazer downloads de softwares nem mesmo qualquer configuração em sua máquina. Ele é totalmente jogado em seu próprio navegador e você pode jogar o quanto quiser sem pagar nada. E o mais interessante: todos seus adversários são jogadores reais!

Sabendo disso, você já pode iniciar a leitura deste Guia para Iniciantes, que dará as informações básicas necessárias para iniciar sua administração no Estratégia F1. Para começar, selecione os capítulos do menu abaixo. É recomendado que você leia os itens na ordem numérica, pois seguem uma seqüência lógica de cada passo dentro do jogo.

## **MENUS**

Na página inicial você encontrará um texto explicativo sobre o jogo e informações sobre a próxima corrida: Nome, Localização e Data.

Nos menus existem algumas informações importantes para os jogadores, como estatísticas, tabelas e outros. Para o iniciante, existem duas coisas essenciais: A primeira é ler o Regulamento do Jogo. Tendo feito isso, é hora de partir para o Cadastro.

## **CADASTRO**

Para se cadastrar, você deve preencher todo o formulário da página de Cadastro e apenas com seus dados verdadeiros. Cada registro é conferido e dados inválidos fazem com que o cadastro seja cancelado. As informações fornecidas serão armazenadas de acordo com a Política de Privacidade que consta no Regulamento.

Após o registro de seus dados, o sistema enviará uma mensagem para o seu e-mail. Esta mensagem contém o seu login, senha e o link de validação. Após clicar neste link você estará na Lista de Espera, pronto para entrar no próximo grupo a ser criado.

A lista de espera existe para que o jogo seja equilibrado, fazendo com que você dispute as corridas apenas dentro do seu grupo, onde todos começarão a temporada juntos. Cada grupo é formado por 20 jogadores. Sempre que houver 20 jogadores com os e-mails validados na lista de espera será criado um novo grupo.

Assim que seu grupo for criado você receberá uma mensagem, comunicando sobre a liberação da sua conta. Quando esta mensagem chegar você já poderá efetuar o login e começar a administrar sua equipe de Fórmula 1.

## **INÍCIO DO JOGO**

Agora o jogo começou de verdade! Tudo depende da sua administração. Você tem em caixa R\$55.000,00 e várias tarefas a cumprir.

Primeiramente, você deve assinar os contratos com fornecedores de peças e o de combustível.

Escolha bem os seus fornecedores, pois o dinheiro que você possui em caixa deve pagar todos os contratos necessários (Motor, Pneus, Câmbio, Suspensão e Combustível), além de comprar todas as peças necessárias para a corrida. Caso você cometa algum deslize e gaste mais do que deveria, ainda existe uma solução: Acessar o menu Perfil, resetar sua conta e começar tudo novamente.

Para saber quanto você deve gastar com os contratos e a relação custo/benefício dos fornecedores, analise bem os produtos (clicando sobre o nome do fornecedor) observe as características e os preços.

Não feche nenhum contrato precipitadamente, pois os contratos para a temporada atual não podem ser rescindidos. Além disso você deve ter certeza que, após fechar todos os contratos, ainda terá dinheiro suficiente para comprar todas as peças para a sua 1ª corrida.

## ANÁLISE DA CORRIDA

Tudo encaminhado! Você já contratou os fornecedores, agora falta se preparar para a corrida. No início é preciso bastante atenção, mas com o tempo você verá que é bastante simples deixar seu carro preparado para a corrida.

O primeiro passo é clicar no link Próxima Corrida e analisar os dados fornecidos.

Temos no exemplo abaixo a pista da Áustria:



**Nome:** A1-Ring, Áustria

**Tamanho total:** 307.100 metros

**Voltas:** 71

**Câmbio/Suspensão Ideais:** AB

**Influência:** M9, C8, S7, P11, G12, E14

**Entrada/Saída Boxes:** 14 segundos

**Recorde:** --:--:----

**Por:**

Vamos às interpretações das informações:

**1) Tamanho** total em metros e o número de voltas que são dadas nesta pista durante a corrida - Com esses dados você já pode calcular a primeira importante informação necessária para a sua estratégia, o tamanho de cada volta na pista. Para isso basta dividir o tamanho total pelo número de voltas. No exemplo acima temos:

$$307.100 \text{ metros} / 71 \text{ voltas} = 4.325,36 \text{ metros por volta}$$

**2) Categoria de Peças** - De acordo com o traçado da pista foram definidos os modelos de câmbio e suspensão ideais para cada uma.

Essas categorias são denominadas por duas letras, onde a primeira letra define o modelo de câmbio ideal e a segunda define o modelo de suspensão ideal. Cada letra corresponde a um modelo do seu fabricante. A tabela com cada correspondência encontra-se na Tabela de Dados, que fica na área de Consultas.

Para exemplificar, vamos novamente usar a pista da Áustria:

Câmbio/Suspensão Ideais: AB

Logo:

- Categoria do câmbio: A
- Categoria da suspensão: B

Consultando as peças correspondentes na Tabela de Dados encontramos:

Câmbio A: modelo XX-50

Suspensão B: modelo XX-100

Se você contratou o fornecedor de Câmbios Cexuqe, a peça ideal será CE-50

Se você contratou o fornecedor de Suspensão Wovada, a peça ideal será WO-100

**3) Influência** - O carro é constituído de vários itens, alguns tem uma importância maior que outros para o desempenho geral do carro. Talvez o nível da sua suspensão tenha mais importância que o nível do seu combustível, ou vice-versa.

Estas importâncias têm valores fixos que podem ser qualitativamente descobertos com o passar do tempo. Entretanto, a cada corrida esses valores sofrem a influência de um multiplicador, que são estes valores divulgados em cada pista.

Com valores **aleatórios** para exemplos:

Importâncias fixas do jogo:

Motor = 5

Câmbio = 6

Suspensão = 7

Pneus = 8

Combustível = 9

Engenheiro = 10

Influências: M9, C8, S7, P11, G12, E14

Traduzindo as siglas dos multiplicadores, temos respectivamente:

Motor = x9

Câmbio = x8

Suspensão = x7

Pneus = x11

Combustível = x12

Engenheiro= x14

Desta forma, teríamos para a Áustria, os seguintes valores:

Motor =  $5 \times 9 = 45$

Câmbio =  $6 \times 8 = 48$

Suspensão =  $7 \times 7 = 49$

Pneus =  $8 \times 11 = 88$

Combustível =  $9 \times 12 = 108$

Engenheiro =  $10 \times 14 = 140$

Isso significa que nesta pista o Engenheiro e Combustível influenciam muito mais que os outros componentes do carro, portanto os pilotos que tiverem melhores contratos nestes itens têm uma vantagem nesta disputa. **Lembrando que os valores fixos citados acima são totalmente fictícios e não necessariamente correspondem aos valores reais utilizados pelo jogo.**

#### **4) Entrada/Saída dos boxes:**

Ao entrar nos boxes, há um limite máximo de velocidade. Por isso existe um tempo necessário para que ocorra a entrada e a saída dos boxes, obedecendo esse limite.

O tempo varia a cada pista, e para jogadores mais experientes, esse tempo pode pesar bastante na escolha do número de paradas nos boxes.

#### **5) Recorde/Por**

Essa informação é meramente ilustrativa, serve para exibir qual foi o piloto que conseguiu fazer a volta mais rápida na pista. Este recorde permanece mesmo que a temporada chegue ao fim.

Bom, você já possui algumas informações sobre a corrida agora. Já sabe o tamanho de cada volta e os modelos ideais de câmbio e suspensão.

Mas isso não é o suficiente para que você faça sua estratégia. Falta ainda um detalhe muito importante: o clima.

Na mesma página, você tem a previsão do tempo para a corrida, com o clima em cada trecho. Há a exibição da quantidade de chuva (em milímetros) e a temperatura em graus Celsius.

De acordo com a quantidade de água você escolherá o tipo ideal de pneu para cada trecho:

Pista Seca (0 a 3 mm), Pista Molhada (4 a 6 mm) ou Pista Encharcada (7 a 9 mm).  
Para maiores informações sobre os milímetros, consulte os textos complementares.

A temperatura influenciará apenas no desgaste do seu pneu. Consulte na Tabela de Dados os valores de desgaste equivalente a cada temperatura.

Continuando o exemplo da pista Austríaca, e supondo uma temperatura de 35 graus, consultemos a tabela:

35 graus equivale a um desgaste extra de 150 m/km. Temos na Áustria cada volta com 4,326 km aproximadamente, fazendo uma regra de 3:

$$\begin{aligned}1,000 \text{ km} &= 150 \text{ metros} \\4,326 \text{ km} &= x \text{ metros} \\x &= 648,9 \text{ metros}\end{aligned}$$

Portanto, enquanto a temperatura estiver em 35 graus, o desgaste do Pneu será:

$$\begin{aligned}\text{Tamanho da Volta} + \text{Desgaste Extra} &= \text{Desgaste Total} \\4,326 \text{ km} + 648,9 \text{ m} &= 4974,9 \text{ metros por volta}\end{aligned}$$

É importante ressaltar que a corrida é dividida em 4 trechos e a temperatura pode mudar de um trecho para outro. Na maioria das vezes é preciso calcular o desgaste por volta para cada um dos 4 trechos.

Somando os desgastes de todas as voltas você terá o total de quilômetros que os seus pneus devem suportar. Lembrando que o Treino Oficial é constituído de apenas uma volta, e que as voltas do Treino Livre são feitas com um outro set de pneus, e não o mesmo que será utilizado na pista.

O último cálculo é bem simples. Sabendo-se o tamanho de cada volta da pista (vamos utilizar para esse exemplo 4,326 km), você deverá calcular o consumo total de combustível na corrida. O consumo varia de acordo com o modelo do motor escolhido. Supondo que o consumo do motor escolhido seja 0,500 litros/km, teremos o seguinte consumo total:

$$\text{Consumo Total} = 4,326 \text{ km} * \text{Voltas Totais} * 0,500 \text{ litro/km}$$

Para saber a quantidade de voltas totais, basta adicionar a volta do Treino Oficial às voltas da corrida. Na Áustria temos:

- Volta de Qualificação: é a volta que definirá a posição dos pilotos no grid de largada (1 volta).
- Voltas da Corrida: número total de voltas da corrida. Este número varia de pista para pista.

No caso do exemplo que estamos usando, 71 voltas na Áustria.

Agora fica fácil calcular as voltas totais e finalmente terminar o cálculo do consumo total:

$$\text{Voltas Totais} = 1 + 71 = 72$$

$$\text{Consumo total} = 4,326 * 72 * 0,500 = 155,74 \text{ litros}$$

Agora que você já tem esses valores, já pode escolher as peças que deseja utilizar na corrida. Na próxima seção veremos como montar o carro para ajustá-lo durante o treino livre.

Algumas observações importantes:

- A capacidade máxima do tanque de combustível é de 150 litros.
- Se o pneu suporta um desgaste de 200 km, ele irá explodir se o desgaste for maior que isso.

## **ESTRATÉGIA**

Pronto, a parte mais trabalhosa já passou. Você já tem sua estratégia em mente (ou anotada em algum lugar) e falta agora montar o carro e fazer o ajuste correto para a corrida.

É necessário que você compre um jogo extra de pneus (além dos da corrida) para que possa fazer o Treino Livre. Além disso deve por no tanque uma quantidade suficiente de combustível para que o carro possa dar quantas voltas forem necessárias para o seu treino (se o seu combustível terminar você não poderá adicionar mais durante o treino).

O treino livre serve para que as peças do carro sejam bem configuradas para a corrida. Tendo tudo que for necessário em estoque, monte o carro selecionando o motor, câmbio e suspensão planejados para a corrida e utilize este jogo extra de pneus e o combustível a ser utilizado neste treino livre.

Com o carro montado, você já pode iniciar o treino livre. Existem 5 ajustes a serem feitos: Câmbio, Suspensão, Freio, Aerofólio Dianteiro e Traseiro. Cada um desses itens possui um valor de ajuste ideal, entre 1 e 99.

Para iniciar você deverá escolher um valor qualquer para cada item e pedir para que o piloto faça uma volta na pista. Após esta volta, será indicado o tempo e dicas do piloto para que seja melhorado o ajuste em 2 itens. Então modifique os valores do ajuste feito e faça outra volta. Assim que algum item chegar ao valor ideal, o piloto passa a dar dicas de outra peça. Nem sempre é fácil saber o que o piloto quer dizer, mas isso é comum no início. Com o tempo você acabará descobrindo o significado de cada frase. Quando achar que já treinou o suficiente para essa corrida, salve o ajuste do carro.

A única limitação no seu número de voltas durante o Treino Livre é a quantidade de litros no tanque e o desgaste dos pneus. Se não houver mais combustível no tanque ou o pneu já tiver chegado ao seu limite de desgaste, não será possível continuar a fazer voltas no Treino Livre.

Após ter terminado o treino, ou até mesmo antes disso você poderá conferir o seu tempo e dos outros pilotos, clicando no link Visualizar : Treino Livre.

## **QUASE PRONTO!**

Carro montado, peças definidas, ajuste feito. Está quase tudo pronto para a corrida. É hora de definir como o carro irá fazer o treino oficial e iniciará a corrida. Você certamente já escolheu os pneus que irá utilizar durante o Treino Oficial e a corrida. Provavelmente já os comprou e estão guardados em seu estoque. Então é hora de utilizá-los.

Os pneus e o combustível colocados no carro para o Treino Livre já foram utilizados e a sobra foi descartada. Escolha agora os novos pneus e também a quantidade de combustível. Agora defina em que volta será feito o seu primeiro Pit Stop.

**Observação:** A exibição ao vivo do Treino Oficial de todos os pilotos ocorre às 19h, no dia da corrida. Nesses dias o site não permite que os jogadores acessem as páginas de preparação do carro entre 19h e 21:30h.

## **ÚLTIMO PASSO**

Este é o último passo e talvez o mais importante de todo o jogo: a estratégia de corrida.

Você já tem definida a volta em que fará o seu primeiro pit stop. Mas não definiu ainda as instruções dessa parada. Então defina agora o pneu a ser colocado no carro e a quantidade de combustível a ser adicionada.

Se desejar fazer nesta corrida, outro pit stop, selecione o número da volta em que este próximo será feito e clique em Salvar. Logo abaixo irá aparecer um campo com as opções desta próxima parada, e assim sucessivamente, até que você selecione: Parar no Fim, não fazendo mais Pit Stop algum.

## **CONSIDERAÇÕES IMPORTANTES**

Algumas considerações importantes:

- Ao definir um pit stop para a volta 15 (por exemplo), isso significa que seu carro entrará nos boxes no fim da volta 14 e voltará para a corrida já no início da volta 15.
- Você pode optar por não adicionar nenhum combustível no pit stop, para isso basta deixar o campo Combustível com o valor 0.

Uma área muito importante nesse tipo de jogo é a integração entre os usuários, seja na solução de dúvidas, seja na troca de experiências ou até mesmo em momentos de descontração.

Por isso há vários modos de interação à sua disposição:

- **WebChat (mIRC):** Reunião online dos jogadores, onde eles se conhecem, ajudam uns aos outros, acompanham juntos os treinos e corridas e muito mais.

- **Fórum:** Discussão também aberta a todos os jogadores, onde pode-se dar idéias, tirar dúvidas, falar sobre o jogo ou qualquer outro tipo de discussão.

Para entrar em contato com os administradores:

- **MSN:** O suporte ao jogador está sempre à disposição para esclarecer dúvidas.

- **Contato:** Formulário no site e também um e-mail à disposição.

- **Suporte Online:** Chat ao vivo com os atendentes do suporte.