

INTRODUÇÃO

A leitura deste manual é recomendada a todos os jogadores que têm intenção de aprofundar o conhecimento sobre o mecanismo do jogo e que já possuam um conhecimento básico que pode ser adquirido com a leitura do Guia do Iniciante. O Manual não apresentará nenhuma fórmula para o sucesso, tampouco dicas de como fazer sua estratégia ou de como fechar um bom contrato. São disponibilizadas aqui todas as informações necessárias para que cada jogador possa desenvolver o seu próprio estilo de jogo e aprimorá-lo com experiência nas corridas.

A organização do manual foi contruída a partir da descrição de cada função do jogo, com a disposição da mesma forma com que eles aparecem no menu interno do jogador. Para solução de dúvidas, consulte nossa seção FAQ ou procure auxílio com o nosso suporte online.

TEMPORADAS

- **Criar:** Área onde você pode criar sua própria temporada, definindo as corridas, premiação e tudo mais.
- **Administrar:** Administração de suas temporadas. Enviando comunicados e obtendo dados sobre as corridas.
- **Acessar:** Visualização das temporadas nas quais você está participando e a opção de acessá-las. Neste mesmo local também solicitar a sua inscrição nas outras temporada existentes.

VERIFICAÇÕES

- **Principal:** É a primeira página que lhe é exibida quando você chega para mais um dia de administração: um relatório com as principais informações sobre sua temporada, todas atualizadas em tempo real. Os dados de sua última corrida e um resumo que facilita as verificações.
- **Comunicados:** Você precisa ficar informado sobre o universo da fórmula 1 virtual: mudança de detalhes, reuniões para decisões, mudanças de especificações dos fabricantes e qualquer outra informação vinda dos administradores gerais do Estratégia F1. Você terá aberto sempre o comunicado mais recente, logo abaixo tem todo o histórico de informações anteriores, fique atento.
- **Notícias:** As notícias se espalham muito rapidamente. Em pouco tempo chega a você qualquer informação sobre os últimos contratos com patrocinadores e fornecedores, sobre todos os pilotos, com data e horário. Você pode escolher entre ver as notícias gerais ou apenas as de seu grupo.
- **Próxima Corrida:** Informações sobre a próxima pista: Tamanho total, peças ideais,

número de voltas e recorde atual. Exibe também a previsão do tempo, que é de extrema importância na sua estratégia, pois além da temperatura, existem também os milímetros de água na pista. A quantidade de água na pista define não apenas o tipo de pneu, mas também uma possível economia no desgaste de pneus.

- **Visão geral:** Pasta com informações sobre os contratos fechados nessa temporada e os da próxima temporada.

- **Equipe:** Informações sobre a sua equipe, exibindo o nome, o seu parceiro e o design de ambos os carros. Caso não tenha ainda uma equipe formada, há um formulário para enviar um convite para um piloto do seu grupo, solicitando a formação de uma nova equipe. Se seu parceiro tiver com dificuldades financeiras, você pode fazer um empréstimo.

- **Patrocinadores:** Escritório onde ocorrem os fechamentos de contratos com os patrocinadores. Há uma lista com todas as empresas interessadas em patrocinar seu piloto e você poderá fechar contratos com até 5 empresas diferentes. Os patrocinadores irão pagar a cada corrida o valor combinado antes do fechamento do contrato.

- **Finanças:** O seu extrato financeiro, exibindo todos os detalhes de débitos e créditos em seu caixa durante toda a temporada.

- **Estoque de peças:** Exibe o galpão onde são estocadas as suas peças. Apenas as peças novas ficam armazenadas neste local, as peças já utilizadas vão para a oficina, onde poderão ser reparadas.

- **Mensagens:** Área de comunicação com os outros jogadores. As mensagens são enviadas de acordo com um sistema de coordenadas no formato C:G:N, onde C representa a classe, G representa o grupo e N o número do carro. Para descobrir as coordenadas dos outros pilotos, acesse a área de consultas.

- **Bastidores:** Mostra os bastidores do seu grupo. Um mini fórum onde você pode debater sobre assuntos específicos, procurar parceiros ou se divertir com seus adversários. Cada piloto só tem acesso aos bastidores do seu próprio grupo.

- **Bolsa de Valores:** Influi economicamente no jogo, os preços dos equipamentos variam de acordo com o mercado consumidor. Há um quadro comparativo de preços, exibindo as variações baseadas no preço anterior e no preço inicial.

COMPRAR

- **Comprar:** Área de compra de equipamentos e combustível. Os fornecedores contratados exibem a lista de produtos disponíveis para pronta entrega. Ao pagar o preço da peça desejada elas são enviadas para seu estoque.

PREPARAR CARRO

- **Montar o carro:** Oficina para montagem dos 3 principais componentes que serão usados até o fim da corrida: Motor, Câmbio e Suspensão. Além disso, você definirá o pneu e o combustível com os quais o carro fará o Treino Livre. Atenção ao escolher os itens para o treino livre, pois se o combustível acabar ou se o pneu chegar ao seu limite, significa que não poderá mais fazer voltas neste treino livre.

- **Treino Livre:** Ao montar o carro, existe um conjunto de 5 ajustes ideais. Ajustando corretamente, seu carro terá a maior velocidade possível para o conjunto de peças definidos. Cada um desses 5 ajustes é referente a uma peça e tem o valor entre 1 e 99. A sua função no treino livre é conseguir descobrir os valores ideais ou chegar o mais perto possível deles. Para alcançar estes números você deve iniciar com valores quaisquer e fazer uma volta. Ao completar a volta, você pode se basear no tempo dela e nas dicas do piloto para alterar os valores até chegar ao ajuste perfeito. Tendo feito todo o treino, basta salvar o ajuste.

- **Treino Oficial:** O treino oficial só pode ser feito após o ajuste do treino livre ser salvo. Como o motor, câmbio e suspensão já foram montados antes do treino livre, é hora de definir apenas o pneu e combustível para o treino oficial e início da corrida. Neste momento você define também o início da sua estratégia, selecionando a volta em que ocorrerá o seu primeiro pit stop. O restante da estratégia é definido em Estratégia de Corrida.

- **Estratégia de Corrida:** Etapa final da preparação para corrida, onde serão feitas as últimas definições. O número da volta em que será o primeiro pit stop já foi definido. Agora escolha o pneu e combustível a serem colocados e e selecione se será feito outro pit stop ou se irá até o fim da corrida.

- **Estrategista:** Se você não teve tempo de calcular uma estratégia para essa corrida, ou se ainda está aprendendo os cálculos e não se sente seguro o suficiente pra utilizar sua própria estratégia, contrate um estrategista para que ele desenvolva a sua estratégia de corrida. Dificilmente você sairá da corrida por erro dele. Entretanto, como você é o estrategista oficial, o estrategista contratado não tem muita habilidade e dificilmente você chegará a vencer uma corrida usando as recomendações dele. Mas pelo preço que ele cobra (apenas R\$200,00), não se pode esperar muito.

VISUALIZAR

- **Visualizar:** Exibição de tempos do treino livre e oficial, da corrida e replay além dos rankings das temporadas.

TREINAMENTO

- **Piloto:** Existem quatro tipos de treinamentos aos quais você pode submeter o seu piloto. Treinamento prático, que faz com que seu piloto possa correr cada vez mais

rápido. O treinamento teórico faz com que seu piloto cometa menos erros durante a volta, tornando-o mais estável, com os tempos mais constantes. Cada treinamento pode ser feito para pista seca e pista molhada. Quanto mais treinado seu piloto estiver, maior será o custo para treinar fazer o próximo treinamento.

- **Trabalho de Box:** Existem 6 categorias de treinamento. Enquanto o treinamento de Trabalho em Equipe influi em qualquer parada nos boxes, o treinamento Levantar/Baixar o carro e Retirada/Colocação de Pneus só influi nas trocas de pneus, e o reabastecimento só influi se for adicionado combustível.

- **Mecânicos:** Em sua equipe de mecânicos também existem 6 tipos de treinamentos possíveis. Falhas eletrônicas, pneus, suspensão, freios, transmissão e motor. Inicialmente, se não houver nenhum treinamento mecânico, existirá uma chance de 10% de ocorrer problemas em qualquer uma dessas categorias. Ao fazer os treinamentos as chances de falhas diminuem. O treinamento de mecânicos é muito importante, pois nem mesmo uma estratégia perfeita resiste a uma falha mecânica, o que tira o piloto da corrida. A cada fim de temporada os itens aumentam 2 pontos percentuais, chegando no máximo em 10%.

DESENVOLVIMENTO

- **Chassis e Aerodinâmica:** No início da sua temporada você já recebe pronto o primeiro desenvolvimento de chassis e aerodinâmica. Desta forma você precisa se preocupar apenas com o desenvolvimento que deverá fazer para a temporada seguinte. Para isto você irá fechar um contrato com um engenheiro. Como o desenvolvimento precisa estar pronto apenas no fim da temporada (para que ser utilizado na próxima), não há necessidade de contratar engenheiro logo no início. É recomendável juntar algum dinheiro para contratar posteriormente um bom engenheiro e depois disso iniciar o seu desenvolvimento. Não deixe tudo pra última hora, pois o desenvolvimento instantâneo custa o dobro do desenvolvimento com tempo.

CONTRATO

- **Contrato:** É o local onde você negocia os seus mais importantes contratos do jogo. Ao selecionar o segmento a ser visualizado, é apresentada uma lista de contratos disponíveis, com seus respectivos preços para novos contratos e renovações (quando for o caso). Para ter informações detalhadas sobre cada fornecedor, clique sobre o nome deste. Os contratos devem ser muito bem analisados pois a rescisão, quando é possível, tem um alto custo.

DESIGN

- **Carro:** Estúdio onde é selecionado como será a pintura do seu carro. Os associados tem opções extras de design.

ASSOCIADOS

Menu com algumas das opções extras dos jogadores associados.

- **Banco:** Acessando o banco, você tem acesso à duas "instituições": o banco propriamente dito e o agiota. O banco cobra juros de 6% por corrida e possui um limite de empréstimo de R\$40.000,00. Além disso ele oferece a possibilidade de investimento na poupança, pagamento 3% de juros a cada corrida, sem limite de depósito. O agiota está sempre pronto para ser requisitado em situações de emergência. Com juros abusivos de 20% por corrida, ele tem o seu limite de empréstimo em R\$10.000,00.

Os empréstimos (tanto do banco, quanto do agiota) ficam disponíveis apenas após a 1ª corrida do piloto, e voltam a ser bloqueados em caso de reset. Empréstimo não é uma vantagem exclusiva para associados, pois isso traria um grande desequilíbrio nas corridas. Portanto qualquer jogador pode solicitar empréstimos.

A poupança sim é uma opção exclusiva para associados, sendo um investimento de baixo risco, mas que trás um retorno também não muito elevado.

- **Devolução de peças:** Tem peças sobrando em seu estoque e precisa de dinheiro? Comprou a peça errada? Basta devolvê-la ao fornecedor. Desde que você nunca tenha feito uso dela e seja um jogador associado, o fornecedor aceitará a peça de volta e irá pagar por ela o valor de mercado.

- **Reparo de peças:** Se a peça que você precisa está muito cara no mercado ou se você quer economizar um pouco, pode pedir aos seus mecânicos que reparem motores e câmbios já usados. Após o reparo a peça volta a ficar disponível para uso, e o reparo custa um pouco menos que uma peça nova. Mas cada peça só pode ser reparada uma vez, até ser descartada definitivamente.

- **Análise da Corrida:** Conjunto de informações sobre a última corrida. O recordista da pista, clima, estratégia utilizada e informações volta a volta.

PREFERÊNCIAS

- **Perfil:** Mudança de login e senha, reset de sua conta e definição da temporada padrão são feitas nesta área de configuração.

- **Ajuda:** Disponibilizamos uma pequena biblioteca com textos que auxiliam a compreensão do jogo. Guia do Iniciante ensinando os princípios básicos, Manual com os detalhes sobre cada item, Dicas com idéias e sugestões e FAQ com as perguntas mais frequentes e suas respectivas respostas.

- **Associados:** Área de solicitação de Associação, que contém além do quadro comparativo de vantagens, os dados necessários para efetuar o pagamento e um campo para envio do comprovante.