



by Papyrus Racing Games

©2002 Sierra Entertainment, Inc. Tutti i diritti riservati. Sierra, il logo "S" e Sierra Studios sono marchi di proprietà di Sierra Entertainment, Inc. Papyrus e il logo Papyrus sono marchi di proprietà di Papyrus Racing Games, Inc. NASCAR® Racing 2002 Season è autorizzato ufficialmente da NASCAR. NASCAR è un marchio registrato di proprietà di National Association for Stock Car Auto Racing, Inc. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori. La ® indica i marchi registrati negli USA e potrebbero essere registrati anche in altri paesi.



Sommario

<i>Installazione</i>	3
<i>Controller Configuration</i>	3
<i>Menu “Options” (Opzioni)</i>	5
 <i>Il centro nevralgico: il menu principale</i>	6
 <i>Un giro veloce</i>	8
<i>Nota importante sull’assetto dello Chassis</i>	9
<i>Suggerimenti di guida</i>	10
 <i>Il menu “Race Weekend” (Weekend di gara)</i>	16
 <i>Il “Libro delle Regole” NASCAR®</i>	16
 <i>Comandi all’interno della vettura</i>	19
 <i>Replay istantanei</i>	25
<i>Comandi del replay</i>	25
<i>L’editor di replay</i>	28
 <i>Dall’inizio alla fine</i>	33
 <i>Player Info (Dati del giocatore)</i>	33
<i>Opponent Manager (Gestione degli avversari)</i>	34
<i>Il “Paint Shop” (Negozio di vernici)</i>	35
 <i>Multigiocatore – La sfida definitiva</i>	37
 <i>Il garage</i>	41
 <i>Appendice, Assistenza tecnica, Riconoscimenti</i>	44

Una parola da Papyrus Racing Games

Benvenuto a "NASCAR® Racing 2002 Season"! Papyrus Racing Games è impegnata sul fronte delle simulazioni automobilistiche da quindici anni; tutto ciò che abbiamo imparato è stato implementato in questo prodotto.

Vogliamo ringraziarti per aver acquistato questo gioco e, al contempo, estendere la nostra riconoscenza a tutti coloro che ci hanno supportato nel corso degli anni: in un'epoca in cui il termine "simulazione realistica" è visto con diffidenza dall'industria videoludica, voi avete dimostrato che ESISTE un mercato per questi prodotti, se sono fatti bene.

Speriamo di aver fatto un buon lavoro con "NASCAR® Racing 2002 Season". Buon divertimento e... ci vediamo in pista!

- La squadra di sviluppo di Papyrus Racing Games

Installazione

Prima d'iniziare a installare questo gioco, chiudi tutti i programmi in esecuzione. Inserisci il CD nel lettore CD-ROM. Il programma d'installazione dovrebbe avviarsi automaticamente; qualora ciò non avvenisse, clicca sul pulsante Start sulla barra delle applicazioni di Windows e seleziona "Esegui...". Scrivi "D:\Setup" (sostituendo la "D:" con la lettera corrispondente alla tua unità CD-ROM, se è differente) e clicca su "OK" per avviare l'installazione.

Inserisci il codice riportato sulla copertina del libretto. Dopo un breve test del sistema, dovrai decidere il disco fisso e la cartella in cui copiare i file di "NASCAR® Racing 2002 Season". Puoi utilizzare la destinazione predefinita, oppure cliccare su "Browse" per modificarla.

Al termine dell'installazione, "NASCAR® Racing 2002 Season" proverà la potenza della tua scheda video. Scegli un formato di accelerazione 3D, una periferica e una modalità grafica, quindi clicca su "Finish" per iniziare il test. Puoi modificare queste impostazioni in qualsiasi momento, selezionando "Configure 3D Graphics" dal menu principale (o lanciando il programma "Config.exe" dalla cartella d'installazione del gioco).

Controller Configuration

La prima volta che avvii "NASCAR® Racing 2002 Season", sei trasportato alla sezione "Controls" (Comandi) della schermata delle opzioni, per calibrare il tuo controller. Quest'operazione si compone di tre fasi:

1. Connetti e configura la periferica (joystick, volante, pedali o gamepad) all'interno di Windows, se non l'hai già fatto, seguendo le istruzioni del produttore.



2. Calibra il controller per "NASCAR® Racing 2002 Season". ATTENZIONE: "NASCAR® Racing 2002 Season" utilizza delle proprie routine di calibrazione, quindi devi eseguire quest'operazione anche se l'hai già effettuata per Windows. La prima volta che avvii il gioco, la schermata di calibrazione potrebbe apparire automaticamente; in caso contrario, clicca sul pulsante "Calibrate" della sezione "Controls" della schermata delle opzioni. Segui le istruzioni su schermo, per eseguire correttamente l'operazione. Dovresti vedere gli indicatori reagire ai tuoi movimenti (se ciò non avviene significa che il controller non è stato installato correttamente).
3. Imposta i comandi. È il momento di spiegare a "NASCAR® Racing 2002 Season" come vuoi che lavori il tuo controller, assegnandone i movimenti e i pulsanti ad azioni specifiche. Le zone "Controller Assignment" (Assegnazione dei comandi) e "Gear Selection" (Scelta delle marce) sono sul lato sinistro della sezione "Controls". Clicca col mouse nella zona evidenziata, sulla destra dell'azione: quando ti viene chiesto, muovi il controller o premi il pulsante da assegnare. Ricorda: anche se il tuo controller non è dotato di una decina di pulsanti e assi, puoi assegnare alcune funzioni alla cara vecchia tastiera.

Puoi riconfigurare o ricalibrare il controller, aprendo il menu "Options" (Opzioni) e cliccando sulla sezione "Controls". Puoi accedere alle opzioni dal menu principale, dalla schermata "Race Weekend" e persino dall'interno della vettura.

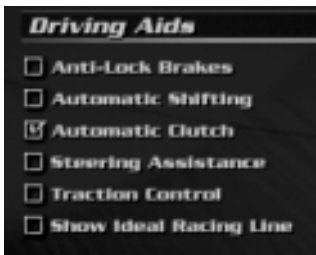


Se il tuo controller è dotato di forze feedback, "NASCAR® Racing 2002 Season" ti permette di regolarne la forza, l'attrito e il ritardo della risposta. Prova diversi assetti, finché non sei

soddisfatto dei risultati. Per ulteriori informazioni, clicca col pulsante destro del mouse su una delle impostazioni relative al force feedback, nella zona in alto a destra della sezione "Controls".

OK, hai quasi finito! Prima di gettarti in pista, ci sono un altro paio d'opzioni da controllare nella sezione "Controls". La prima è "Steering Linearity" (Linearità della sterzata); la maggior parte delle persone che usano un volante, ritiene che i migliori risultati si ottengano impostando questo valore sopra il 70%, mentre per il joystick o la tastiera sembra preferibile mantenersi bassi (20% o meno). Naturalmente, ogni persona è diversa: fai delle prove, finché non avrai trovato l'impostazione più adatta al tuo stile di guida.

Finalmente, nell'angolo inferiore a destra della sezione "Controls", trovi un elenco dei vari aiuti per la guida. Per ulteriori dettagli sul funzionamento di uno di questi aiuti, clicca col



pulsante destro del mouse sul suo nome. Alcuni di essi sono attivati di default, perché spingere al limite un'auto da 750cv non è facile. Acquistando velocità e fiducia, potrai gradualmente disattivarli: essendo progettati per aiutare i principianti, allo stesso tempo sono intenzionalmente uno svantaggio per i piloti esperti. Per esempio: attivando il cambio automatico, affiderai il controllo delle marce al computer; ciononostante, i cambiamenti non avverranno con la stessa velocità e precisione, che otterresti agendo manualmente sulle marce.

Menu "Options" (Opzioni)

Questa schermata è accessibile dal menu principale, dalla schermata "Race Weekend" e premendo il tasto Esc all'interno della macchina. Oltre alle opzioni sul controller, appena descritte, puoi agire anche sulle impostazioni audio e video di "NASCAR® Racing 2002 Season". Quando sei all'interno del menu, clicca sulla sezione che preferisci ("Controls" per i comandi, "Graphics" per le opzioni video o "Sound" per quelle audio) e opera i cambiamenti desiderati. Se non sei sicuro su un'opzione particolare, clicca col pulsante destro del mouse sul suo nome per far apparire la spiegazione. L'aiuto in linea è disponibile per la maggior parte delle opzioni presenti nei menu di "NASCAR® Racing 2002 Season".

Il gioco imposta la definizione audio e video, in base a quelle che ritiene siano le capacità del tuo sistema: fai attenzione nell'aumentare questi valori. In ogni caso, qualora il gioco presentasse dei difetti nella grafica, torna al menu "Options" e riduci il dettaglio audio e/o video. È molto semplice: un gioco "scattoso" influisce negativamente sui comandi e, di solito, fa perdere il controllo della vettura.



Il centro nevralgico: il menu principale

Il menu principale di "NASCAR® Racing 2002 Season" è il cuore dell'interfaccia utente ed è anche il punto di partenza del gioco. È diviso in due sezioni: "Game modes" (Modalità di gioco) e "User settings" (Impostazioni).

Game Modes (Modalità di gioco)

Sulla sinistra dello schermo, sono elencate le modalità di gioco disponibili. Ecco una breve descrizione del loro funzionamento:

"Driving Lessons" (Lezioni di guida): scopri una serie di lezioni e visita le piste, grazie al nuovo editor di replay. Le lezioni coprono argomenti che vanno dai comandi principali della vettura,

fino alle strategie e tattiche di guida. Quando visiti le piste, sarai accompagnato dalla leggenda vivente Darrell Waltrip, che t'illustrerà i segreti d'ogni percorso presente nel gioco.

"Testing Session" (Sessioni di prova): solo tu e la pista. Ecco un'occasione per imparare a conoscere una pista qualsiasi, senza che la presenza d'altri concorrenti ti distraiga.



"Single Race" (Gara singola): scegli una pista e imposta la gara. Puoi competere in un intero "Race Weekend" (Weekend di gara), che è formato da quattro sessioni: "Practice" (Allenamento), "Qualifying" (Qualificazione), "Warmup" e "Race" (Gara). Se preferisci, puoi passare direttamente alla gara (partendo dall'ultima fila).

"Championship Season" (Campionato): un'intera stagione di gare, per ognuna delle quali riceverai dei punti (a seconda della tua posizione al traguardo). Verifica se possiedi la stoffa per incidere il tuo nome sul trofeo NASCAR, in compagnia di campioni del calibro di Petty, Earnhardt e Gordon.

"Multiplayer" (Multigiocatore): la sfida definitiva. La modalità "Multiplayer" (Multigiocatore) di "NASCAR® Racing 2002 Season" ti permette di sfidare un intero esercito di concorrenti in carne e ossa. Non hai abbastanza amici da riempire una batteria? Nessun problema! Completala con degli avversari controllati dal computer. Ricorda: per

sfruttare questa modalità, hai bisogno di un modem, una rete locale (LAN) o una connessione a Internet.

“Exit” (Abbandona): ti riporta al desktop di Windows, ma poi perché vorresti farlo?

Impostazioni

Le impostazioni si trovano sul lato destro dello schermo e ti permettono il controllo totale della simulazione. Ecco una breve descrizione del loro funzionamento:

“Player Info” (Dati del giocatore): modifica alcune informazioni personali (nome, veicolo, ecc.). Specifica la macchina da utilizzare quando giochi da solo e una per le partite multigiocatore, oltre ai messaggi automatici da visualizzare nelle sfide in rete.



“Opponent Manager” (Gestione degli avversari): imposta l'abilità dei piloti controllati dal computer, usa il “Paint Shop” per ricreare il tuo team preferito e gestisci l'elenco degli avversari da sfidare.

“Options” (Opzioni): come abbiamo già descritto in precedenza, qui puoi impostare i comandi, la grafica e l'audio.

“Replay Theater” (Replay): guarda e modifica i replay che hai salvato. La possibilità di modificare questi filmati è una nuova e potente caratteristica di “NASCAR® Racing 2002 Season”.

“Configure 3D Graphics” (Imposta la grafica 3D): modifica la risoluzione e altre impostazioni dell'accelerazione 3D.



Un giro veloce



Dal menu principale, clicca su "Testing Session" e seleziona "California Speedway®" (un'ampia e semplice pista a forma di "D", lunga poco più di 3 chilometri). Clicca sul pulsante verde "Continue", nell'angolo inferiore a destra, e sarai trasportato a quella che noi chiamiamo la schermata "Race Weekend". Qui puoi visualizzare i replay, controllare le posizioni, i tempi e l'intera lista delle sessioni di gara. I pulsanti su schermo ti permettono di visitare il "Garage" per sistemare la tua vettura, mettere in "Pause" (Pausa) l'azione e, soprattutto, entrare in pista! Clicca sul pulsante verde "Drive" (Guida), nell'angolo in basso a destra, per montare in macchina. Ci occuperemo in seguito della descrizione del cruscotto e dei comandi: ora vogliamo vedere come te la cavi sull'asfalto!



Finalmente al volante! Prima di partire, assicurati che la visuale sia di tuo gradimento. Se la tua preferita è quella



dall'interno dell'abitacolo, allora sei a posto! Viceversa, premi i tasti Pag su/Pag giù per scorrere tutte le visuali disponibili. A questo punto, controlla che l'indicatore "speed/gear" (velocità/marcia), sulla sinistra del volante, sia acceso; altrimenti, premi il tasto "S".



Innesta la prima marcia e accelera dolcemente. Se stai utilizzando il cambio manuale, prova a passare in seconda mantenendo i giri al di sotto dei 6.000, finché non raggiungi l'area di inserimento. Sterza sull'asfalto della pista, rimanendo sul fondo fra le curve 1 e 2. Quando raggiungi il rettilineo posteriore, posizionati al centro della pista, passa in terza e aumenta la velocità. Passa velocemente in quarta, all'incirca nel momento in cui ti avvicini alla curva 3. Quando l'asfalto diventa scuro, rilascia l'acceleratore e cerca di posizionarti in

mezzo alla curva. A questo punto, dovresti muoverti solo grazie alla forza d'inerzia. Fai scivolare la vettura verso l'angolo, mentre i giri diminuiscono: gradualmente, frena circa del 50% e continua a far sterzare la macchina nella direzione giusta (che dovrebbe essere ancora la sinistra).

Dovrai concentrarti per impedire all'automobile di slittare verso il rettilineo anteriore. Mentre esci dalla curva 4, torna ad accelerare in maniera graduale e senza scossoni. Il rettilineo che hai di fronte è lungo e inclinato a sinistra. Cerca di mantenerti all'interno della parte scura dell'asfalto e dirigiti verso il traguardo; avvicinandoti alla curva 1, tieniti sulla parte alta della pista e rilascia l'acceleratore, permettendo alla macchina di scivolare verso il basso da sola.

Non toccare l'acceleratore, finché non ti sembra di essere all'incirca a metà della curva. A questo punto, torna a dare gas gradualmente, risollevandoti dal fondo della pista mentre esci dalla curva 2. Reprimi l'istinto di premere di colpo a fondo sull'acceleratore (anche alle grandi velocità, quest'azione potrebbe far slittare le ruote). Sul rettilineo posteriore, tieniti vicino al muro esterno (probabilmente dovrai sterzare verso destra per riuscirci).

Avvicinandoti alla curva 3, tieniti alto e lascia andare subito l'acceleratore, permettendo nuovamente alla macchina di scivolare verso il fondo della pista. Circumnaviga il fondo della curva 3 e 4 fino a metà, quindi torna ad accelerare. Ora percorri qualche altro giro, finché non ti trovi a tuo agio con la vettura, quindi premi il tasto Esc.

Nota importante sull'assetto dello Chassis

L'auto che hai appena provato utilizzava l'assetto predefinito "Easy" (Facile) per lo chassis. Per ogni pista, quest'assetto è "simmetrico": le opzioni "shock" (ammortizzatori), "spring" (molle), "caster" e "camber" (campanatura) sono tutte su valori neutrali, per rendere il comportamento dell'auto più prevedibile, simile alla station-wagon di famiglia. In ogni caso, le station-wagon non vincono le gare automobilistiche e gli assetti simmetrici non ti permettono di registrare il miglior tempo sulle piste ovali. Su un ovale curvi solo verso sinistra, quindi vorrai utilizzare un "assetto asimmetrico", tra quelli "Fast" (Veloci) inclusi in "NASCAR® Racing 2002 Season". In questo modo, le sospensioni di sinistra e quelle di destra vengono regolate diversamente.

Gli assetti asimmetrici aiutano la macchina a curvare verso sinistra, per girare intorno agli angoli il più velocemente possibile, ma tendono a spingere la macchina verso sinistra anche nei rettilinei. Come risultato, scoprirai che devi "contro-sterzare" a destra sui rettilinei per mantenere la direzione. Ciò è perfettamente normale ed è ciò che fanno i veri piloti NASCAR. Se ti piace "giocare" con gli assetti della vettura nel Garage, prova a modificare l'opzione "Caster" per trovare un equilibrio fra la capacità di sterzare e quella di mantenere la direzione dritta.



Suggerimenti di guida

Ora che hai percorso qualche giro e sei più a tuo agio con la vettura, affrontiamo le basi per diventare un pilota a NASCAR competitivo. Per prima cosa, una parola sull'assetto dello chassis. Qualsiasi pilota NASCAR ti dirà che, se vuoi vincere un campionato, devi avere l'assetto più adatto per ogni pista. In ogni



caso, sebbene questi ti permettano di andare più velocemente, non è detto che ti facciano guidare meglio. Ecco alcuni sistemi per migliorare velocemente la tua abilità alla guida.

Guarda le lezioni di guida e visita le piste: imparerai le nozioni fondamentali e getterai le fondamenta su cui costruire la tua capacità. Per accedervi, clicca sul pulsante "Driving Lessons" del menu principale.

- Concentrati su un pista per volta. Non saltare di percorso in percorso ogni volta che avvii "NASCAR® Racing 2002 Season". Impara a percorrere agevolmente una pista; gareggia utilizzando la tua sezione preferita, ma allenati anche sulle altre (alta e bassa). I piloti di successo conoscono il comportamento della propria vettura, su qualsiasi sezione di ogni pista.
- Abituati al traffico. Le gare NASCAR vengono condotte fianco a fianco dalle vetture: prima ti abitui a guidare in mezzo a un nugolo di macchine, meglio sarà per te. Salta la qualificazione e parti in ultima posizione, cercando pazientemente di farti strada sino alla prima fila.
- Studia i nastri. Salva e riguarda i replay delle tue avventure in pista, utilizzando tutte le angolazioni: quella dall'elicottero è particolarmente utile per trovare la via più veloce e individuare i problemi di un particolare assetto dello chassis.
- Ascolta la tua macchina. Le gomme stridono ogni volta che prendi una curva? Allenati per imparare qual è la velocità giusta per ogni singola curva di una specifica pista. Un po' di stridio è inevitabile; ma se stai lasciando per terra gomma sufficiente ad asfaltare l'intera città di Daytona, hai bisogno d'imparare a guidare con meno durezza. Frenando un po' più a fondo (e un po' prima della curva), ti aiuterà a cavartela con molta più efficacia.

Si torna a scuola!

Che succede? La tua gitarella in pista non è andata molto bene? Invece di battere il record del giro con una mano legata dietro la schiena, hai girato in tondo come una bussola nel mezzo del triangolo delle Bermuda? Beh, non buttarti giù! L'aiuto di cui hai bisogno è ha portata di mouse, sempre che tu sia all'interno del menu principale!

Le lezioni di guida di "NASCAR® Racing 2002 Season" coprono una varietà di argomenti e sono utili a piloti di qualsiasi livello. Se sei un principiante (e la tua unica preoccupazione è riuscire compiere un giro di pista senza andare in testacoda), troverai alcune ottime istruzioni sui fondamentali di guida. Non capisci il significato di alcune regole? Niente paura: c'è una lezione anche per te! Stai tentando di spremere un altro decimo di secondo dall'assetto del tuo chassis? I cervelloni della "Papyrus University" conoscono tutte le risposte ai tuoi quesiti.

Come puoi entrare in possesso di questo bagaglio di conoscenza? Il primo passo è semplice: vai al menu principale e clicca sul pulsante "Driving Lessons".

Scegliere una lezione

Dal menu principale, sarai trasportato alla schermata di selezione della lezione. Sulla sinistra troverai l'elenco delle lezioni e delle visite alle piste. In cima ci sono le lezioni sugli argomenti fondamentali, mentre quelle per i piloti più esperti si trovano in fondo. Ogni lezione presume che tu abbia seguito quelle precedenti; quindi, se sei totalmente a digiuno riguardo la simulazione automobilistica, farai meglio a iniziare dalla cima dell'elenco.

La visita alle piste (progettata per i giocatori esperti) è condotta dal tre volte campione di NASCAR Darrell Waltrip, che ti svelerà i segreti di ogni pista presente nel gioco: dall'accelerazione e la frenata più adatte, ai momenti in cui cambiare marcia nelle curve.

Per scegliere una lezione, clicca sul suo nome. Un riassunto degli argomenti affrontati apparirà sul lato destro dello schermo. Una volta selezionata la lezione, clicca sul pulsante verde "View" in basso a destra.

Le lezioni

Dopo aver premuto il pulsante "View", sarai trasportato alla schermata delle lezioni e quella selezionata sarà riprodotta automaticamente. La maggior parte di esse è divisa in varie sezioni o capitoli.



Ecco una descrizione dei comandi e delle schermate che incontrerai qui.

Nell'area superiore, trovi la telemetria della macchina utilizzata nella lezione. Oltre ai soliti indicatori di marcia e velocità, troverai quello verde dell'acceleratore e quello rosso dei freni. Quando una di queste barre "cresce" da sinistra a destra, significa che il comando associato è utilizzato; quindi, se vedi l'indicatore verde dell'acceleratore al massimo e quello dei freni vuoto, significa che il pilota sta andando "a manetta"!

Nell'area inferiore c'è un altro indicatore rosso, che rappresenta la percentuale di svolgimento della lezione (da sinistra a destra).

Al di sotto sono situati quattro comandi, che puoi utilizzare per spostarti nei vari punti della lezione. Ecco il loro funzionamento (da sinistra a destra):

- **Rewind to Start (Torna all'inizio):** torna all'inizio della lezione.
- **Previous Chapter (Capitolo precedente):** torna all'inizio del capitolo corrente. Se ti trovi già a quel punto, utilizzando questo comando sarai riportato all'inizio del capitolo precedente (se esiste).
- **Play/Pause (Riproduci/Pausa):** avvia o interrompe la lezione.
- **Next Chapter (Capitolo successivo):** vai all'inizio della lezione successiva, se esiste.

Quando hai terminato una lezione, premi il pulsante "Done" (Fatto), nell'angolo inferiore destro dello schermo, per tornare alla schermata di selezione della lezione.

Ai vostri posti...

In questo capitolo, ti forniremo tutte le informazioni necessarie per esplorare il mondo di "NASCAR® Racing 2002 Season", incluse le procedure per creare vari tipi di gare e per verniciare la tua macchina.

Impostare le gare

Nel menu principale, scegli il tipo d'evento cui vuoi partecipare:

- Testing Session (Sessione di prova) - La pista è tutta per te.
- Single Race (Corsa singola) - Scegli una pista e dimostra ciò che sai fare.
- Championship (Campionato) - Sei abbastanza in gamba da battere i professionisti di NASCAR su una varietà di piste? Fortunatamente, le stagioni possono essere salvate su disco: non è necessario completare più di 30 gare tutte in una volta!
- Multiplayer (Multi giocatore) - La sfida definitiva.

Opzioni di gara

Nelle schermate di ogni tipo di gara ("Testing Session", "Single Race", "Championship" e "Multiplayer"), puoi personalizzare diversi aspetti dell'evento: lunghezza del percorso, condizioni atmosferiche, abilità degli avversari controllati dal computer (se ce ne sono), ecc. Nelle modalità "Testing Session" e "Single Race" puoi anche scegliere la pista. In modalità "Championship", invece, sei obbligato a correre sul percorso prestabilito dal calendario degli eventi. In modalità "Multiplayer" (Multi giocatore), infine, potrai scegliere la pista solo se hai creato la partita.

Clicca su "Show Options" (Mostra opzioni), situato alla sinistra dello schermo, per visualizzare l'intero elenco delle opzioni di gara personalizzabili. Queste voci sono relative alla modalità selezionata: per esempio, all'interno di una sessione di prova non troverai alcuna opzione relativa agli avversari controllati dal computer (non essendo presenti in questo tipo di gara).



Ecco la spiegazione per i vari tipi di opzioni che incontrerai un "NASCAR® Racing 2002 Season".

Ricorda che non tutte le opzioni sono disponibili in ogni tipo di partita.

TRACK SELECT (SCEGLI LA PISTA): scegli il campo di battaglia per la gara!

DRIVING MODE (TIPO DI GUIDA): "Arcade mode" ti fornisce una macchina più facile da guidare, con più trazione e manovrabilità delle automobili vere. "Simulation mode" è la vera sfida - sei al volante di una bestia da 750cv, tieniti forte!



RACE WEEKEND (WEEKEND DI GARA): imposta la lunghezza delle varie sessioni del weekend. "Practice" (Allenamento) e "Warmup" si misurano in minuti, mentre "Race" (Gara) in base alla percentuale delle corse reali per la stagione 2002. Se desideri coprire l'intera distanza dei veri piloti NASCAR®, imposta il valore al 100%. Per saltare le sessioni "Practice" e "Warmup", spunta la casella "Quick Race" (Corsa veloce). In questo modo, potrai passare direttamente alle qualificazioni e poi prendere parte alla gara.



COMPUTER OPPONENTS (AVVERSARI CONTROLLATI DAL COMPUTER): imposta l'intelligenza artificiale degli avversari controllati dal computer, per adattarla alla tua abilità di pilota. Seleziona il gruppo di piloti contro cui vuoi gareggiare (i gruppi sono formati nella schermata "Opponent Manager") – e decidine il numero. Imposta la velocità, agendo sull'indicatore "Strength"; una delle tue mete a lungo termine sarà gareggiare impostando questo valore al 100%. Nelle gare multigiocatore, potrai scegliere se includere o no gli avversari controllati dal computer.

DAMAGE (DANNI): esistono tre impostazioni per i danni - "None" (Nessuno), "Moderate" (Moderati) o "Realistic" (Realistici). "None" rende la tua macchina invulnerabile agli urti. "Moderate" fa subire danni minimi alla tua vettura e solo in caso di collisioni gravi. La vera sfida è "Realistic", in cui un incidente grave spesso comporta la fine della gara. Ricorda che queste impostazioni si riferiscono esclusivamente ai danni da collisione – potresti comunque bruciare il motore e far scoppiare le gomme.

RULES (REGOLE): modifica le regole per le sessioni del weekend.

Spuntando la casella "Full Pace Lap" (Giro di riscaldamento completo), effettuerai un giro completo di riscaldamento prima della gara, come nella realtà. Ricorda che questa fase potrebbe impiegare molto tempo, specialmente nelle gare su asfalto. Se preferisci un giro breve, lascia la casella vuota.

La casella "Yellow Flags" (Bandiere gialle) ti permette di attivare o disattivare la presenza delle bandiere gialle in caso di condizioni pericolose della pista (come nelle gare reali). Senza queste bandiere, la corsa sarà più veloce; in ogni caso, ricorda che non è facile guidare a tutta velocità nel bel mezzo della scena di un incidente. L'opzione "Double File Restarts" è applicabile solo in unione alle "Yellow Flags"; se è attiva, le macchine che non sono nello stesso giro dei primi possono allinearsi all'interno dei leader della gara in caso di bandiere gialle. A prescindere da quest'opzione, questa regola non viene applicata nelle gare su asfalto e durante gli ultimi dieci giri.

Alcune regole sono disponibili solo in modalità "Multiplayer" (Multigiocatore). L'opzione "Force Cockpit View" (Visuale dall'interno obbligatoria) costringe tutti i giocatori a utilizzare la visuale dall'interno e disabilita i tasti Pag Su/Pag giù.

"Force Smoke" (Fumo obbligatorio) costringe tutte le vetture a emettere fumo (a prescindere dall'impostazione della casella "Smoke" del menu "Options").

Infine, "Fixed Setup" (Assetto comune) obbliga tutti i giocatori a utilizzare gli stessi assetti per la vettura.

WEATHER (CONDIZIONI METEOROLOGICHE): spesso sottovalutate, le condizioni meteorologiche influiscono profondamente sulla manovrabilità della tua vettura. L'aria fredda è meno densa di quella calda; quindi, quando la colonnina del mercurio scende, la tua macchina "respira" meglio. Anche l'aerodinamica trae giovamento da un'aria fredda e più sottile. Le temperature elevate tendono ad affaticare l'auto e aumentare l'attrito dell'aria. Inoltre, ricorda che le gomme hanno una presa maggiore quando sono calde, appena al di sotto dei 225° Fahrenheit. Anche il vento influisce sulla manovrabilità; se è in coda, aiuta nei rettilinei ma tende a spingerti fuori strada nelle curve; viceversa, un forte vento sul muso ti rallenta nei rettilinei ma offre una spinta massima in curva. Selezionando la casella "Realistic", le condizioni saranno create in base alla media atmosferica locale di ogni pista; se preferisci impostare da solo le condizioni meteorologiche, lascia la casella vuota.

Il menu “Race Weekend” (Weekend di gara)



Attraverso questo menu, puoi compiere diverse azioni: portare l'auto al garage per la messa a punto, spostarti fra le sessioni e gli eventi, visualizzare le classifiche e i replay, ecc.

Clicca sulle varie sezioni del menu, per accedere alle informazioni generali sulla pista, alla cronologia dei tempi sul giro, alla classifica attuale e alle posizioni di partenza per la gara. Utilizza i comandi del replay (descritti più avanti) per

rivedere i momenti salienti. Visita il garage, modifica le opzioni di gioco o sali in macchina: basta solo cliccare sul pulsante corrispondente nel menu "Race Weekend".

“NASCAR® Racing 2002 Season” ti permette di saltare all'inizio di ogni sessione, utilizzando i comandi di spostamento. Man mano che una sessione progredisce, la barra verde sotto il suo nome "cresce" da sinistra a destra. Per tornare all'inizio, clicca sul pulsante blu sotto il nome della sessione. Puoi andare avanti e indietro nel tempo (quindi, non solo puoi passare direttamente alle sessioni successive, ma anche tornare all'inizio di quella precedente o di quella in corso). Ricorda: se decidi di ricominciare una sessione, partirai dall'ultimo posto in tutti gli eventi del weekend. Per esempio: diciamo che hai già passato l'allenamento e la qualificazione (guadagnando l'ottava posizione) e sei a metà del Warmup, quando decidi di tornare all'inizio dell'allenamento. Così facendo, annullerai non solo i risultati degli allenamenti originali, ma anche quelli della qualificazione e del Warmup.

Il “Libro delle Regole” NASCAR®

Ogni pilota deve conoscere le regole fondamentali prima della partenza. Durante l'allenamento e il Warmup non ci sono penalità (tranne per la guida pericolosa): verrai avvisato se stai compiendo un'azione sbagliata, ma non ci saranno conseguenze. In ogni caso, durante la gara non ti sarà concessa alcuna infrazione. Se sbaglierai, te la vedrai coi giudici di gara, quindi ascolta attentamente!

Ora che sei entrato nella mentalità giusta, ecco le regole:

- *Non si superano le altre vetture se sventolano le bandiere gialle, inclusa la pace car.* Quando sventolano le bandiere gialle, la vettura in testa deve tornare alla linea di partenza.

Dopo che questa ha oltrepassato il traguardo, tutte le vetture che la seguono devono rallentare e allinearsi. In ogni caso, se una macchina è troppo lenta, questa regola può essere infranta. Il tuo spotter ti dirà cosa fare. La penalità per non aver rispettato questa regola è la bandiera nera: dovrai restare nei box un tempo sufficiente a perdere tutto il vantaggio che hai guadagnato in precedenza.

- *Non si corre nei box. Non puoi superare i limiti di velocità dei box.* La penalità è di 15 secondi (senza bandiera nera) se infrangi la regola mentre stai entrando ai box; viceversa, se sei in uscita dovrai subire uno "stop and go" (con bandiera nera).
- *Devi reinserirti in pista correttamente.* La regola è mantenersi nella corsia di rientro (o più lontano possibile dalla pista) finché lo spotter non dice "O.K., merge when you can" ("OK, inserisciti appena puoi"). Questo non significa che, appena ricevi il permesso, sia SICURO inserirsi, ma solo che sei autorizzato a farlo. Alcune piste, come Indianapolis, hanno delle corsie d'uscita dai box, che devi seguire per non incorrere nelle penalità: una bandiera nera e "stop and go" se la condizione è verde, o semplicemente "go to the end of the longer line".



- *Non puoi guidare contromano.* La penalità è la squalifica. Attenzione: questa regola vale anche per la retromarcia!
- *Non puoi superare il giudice in fondo alla corsia dei box, se ti mostra il cartello "Stop".* In caso d'infrazione, dovrai recarti in fondo alla corsia più lunga. Questa regola viene applicata solo se sono attive le "Yellow flags" (Bandiere gialle).

PENALITÀ MULTIPLE: per tua convenienza, in caso di penalità multiple dovrai tornare ai box solo una volta. Per ogni infrazione aggiuntiva, a quella normale sarà addizionata una penalità extra in secondi. In questo modo, verrà simulato il tempo che avresti impiegato, se fossi rientrato più volte ai box.

PENALITÀ POST-GARA: se non hai rispettato una o più penalità prima di tagliare il traguardo, te ne sarà assegnata una post-gara di 1 giro.

PAGARE UNA PENALITÀ: se ti verrà esposta una bandiera nera, devi tornare ai box, dove sarai trattenuto da un giudice NASCAR® il tempo necessario a subire la penalità. Ciononostante, puoi evitare una bandiera nera (non relativa a danni) se la condizione di gara è verde e se non è stata eseguita una doppia partenza. Se ti trovi nella corsia dei box quando la condizione diventa gialla, puoi procedere fino al punto d'arresto e pagare la penalità, evitando la bandiera nera. Hai a disposizione quattro giri "verdi" per farlo, altrimenti sarai squalificato.

Alcune note finali:

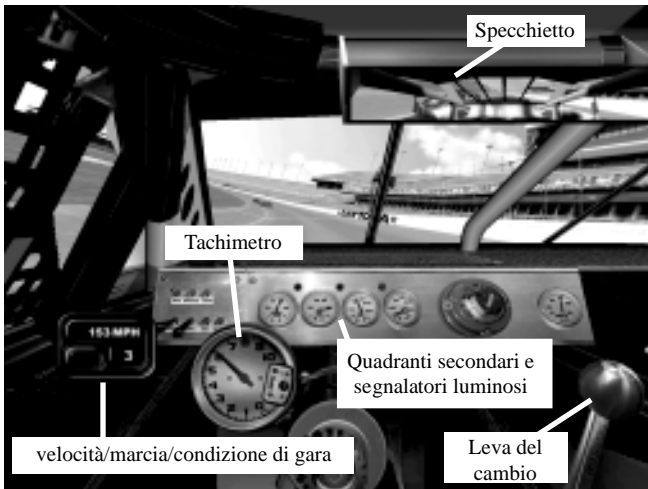
- Durante una qualificazione, puoi essere squalificato se attraversi l'Innerloop a Watkins Glen. In questo caso, il tuo tempo viene cancellato e te ne verrà assegnato uno fittizio.
- Se l'opzione "Yellow flags" (Bandiere gialle) è attiva, la partenza (normale o doppia) potrebbe essere annullata per incidente grave. In questo caso, viene posticipata di un giro.
- In "Arcade Mode", le regole sono molto meno ferree: correre all'interno dei box, superare la pace car (o una qualsiasi vettura quando la condizione è gialla), guidare pericolosamente e attraversare l'Innerloop a Watkins Glen sono le uniche infrazioni passibili di penalità.

Comandi all'interno della vettura

Ora che hai provato a guidare e sai creare e personalizzare le gare, passiamo alle opzioni disponibili all'interno dell'abitacolo. I comandi interni includono la strumentazione di bordo e la tastiera per comunicare con lo staff ai box.

Il tasto "S" attiva/disattiva il display "Speed/gear/flag" (velocità/marcia/condizione di gara) sotto il finestrino del pilota. I tasti funzione (F1-F9) attivano/disattivano i vari display radio dei box nell'angolo inferiore destro. Lo specchietto retrovisore ti permette di controllare sia la strada sia i piloti alle tue spalle.

*Steering Wheel Animation Off



Il cruscotto

- *Tachimetro*: indica gli RPM (Giri al minuto) del motore. È il quadrante più grosso del cruscotto, perché le auto da corsa non hanno l'indicatore di velocità. Probabilmente vorrai cambiare marcia fra gli 8.550 e i 9.000, tranne nelle piste con restrictor plate, in cui potrebbe esserti utile cambiare intorno ai 6.500 giri. Se hai superato gli 8.500 RPM, è tempo di cambiare marcia.
- *Quadranti secondari*: forniscono informazioni sullo stato di salute del tuo veicolo. "Fuel Pressure" (Pressione del carburante) - Dovrebbe mantenersi intorno ai 9 PSI, per diminuire



rapidamente quando sei a corto di gas. "Water Temp" (Temperatura dell'acqua) - Dovrebbe mantenersi intorno ai 220 gradi. Se l'acqua è troppo calda, probabilmente hai messo troppo nastro sul radiatore. "Oil Pressure" (Pressione dell'olio) e "Oil Temperature" (Temperatura dell'olio) riflettono lo stato d'affaticamento del motore. Se la pressione scende (o la temperatura sale), hai un problema al motore (o stai per averne uno). La causa potrebbe essere un errato assetto delle marce o un danno subito.

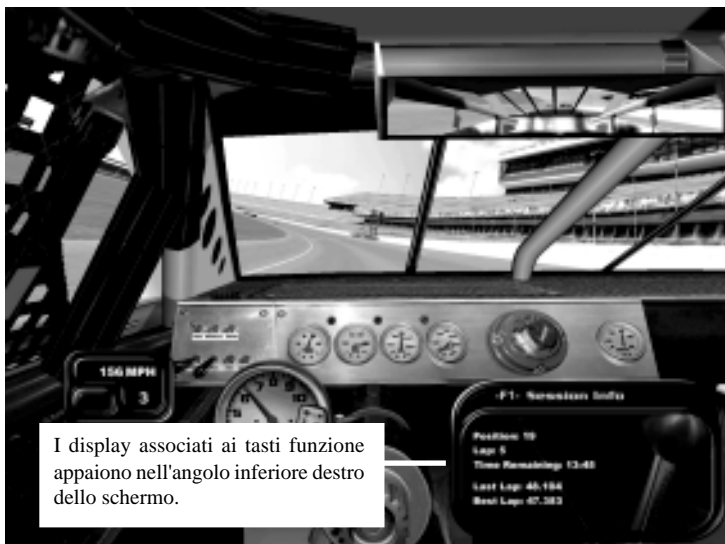
- *Segnalatori luminosi*: tutti gli indicatori più importanti hanno dei segnalatori luminosi, che si accendono quando qualcosa non va come dovrebbe.

LO SPECCHIETTO: premi il tasto "M", per scorrere i livelli di dettaglio dello specchietto. Se il gioco perde fluidità, riduci questo valore. Inoltre, puoi premere il tasto "N" per eliminare i riflessi dell'abitacolo, come il retro della gabbia di protezione.

VISUALI DI GUIDA: prova tutte e quattro le visuali, premendo i tasti Pag su/Pag giù, quindi scegli quella che ti aiuta a restare in pista. Nelle gare multigiocatore, in cui il giocatore che ha creato la partita ha attivato l'opzione "Force Cockpit View", sei costretto alla visuale dall'interno e i tasti Pag su/Pag giù sono disabilitati.

I display associati ai tasti funzione

I display associati ai tasti funzione sono disponibili solo mentre sei alla guida. Servono a richiedere aiuto ai box, verificare le posizioni in pista e controllare quanti giri mancano al



traguardo. Prenditi un po' di tempo per imparare come funzionano. Per richiamarne uno, premi il tasto funzione associato (F1-F9). Premendo un altro tasto funzione, il display sarà rimpiazzato da quello nuovo. Per nascondere il display, premi nuovamente il tasto funzione associato (per esempio, se hai su schermo il display F3, per farlo sparire premi nuovamente il tasto funzione F3).

Ecco una descrizione dei display associati ai tasti funzione:

F1: Session Info (Informazioni sulla sessione) - Qui trovi le informazioni sulla tua velocità e i tempi sul giro, la posizione che occupi, i giri o il tempo rimanenti e l'intervallo in secondi che ti separa dalle macchine che ti precede e da quella che ti segue. Non tutte queste informazioni sono disponibili in ogni sessione. Il display F1: Session Info si aggiorna ogni volta che superi la linea di partenza.

F2: Standings (Posizioni) - Ogni volta che richiami questo display, la posizione della tua macchina appare nel mezzo della finestra. Per scorrere l'elenco completo dei piloti, usa i tasti freccia su/giù della testiera. Puoi aggiornare questo display, chiudendolo e richiamandolo nuovamente col tasto funzione F2. Il display F2: Standings ha due modalità, che puoi alternare premendo la barra spaziatrice. La prima modalità è quella predefinita e mostra le posizioni relative all'ultimo giro effettuato. La seconda è un aggiornamento in tempo reale, che ti segnala le macchine immediatamente davanti e dietro di te (a prescindere dalla loro posizione): le vetture al tuo stesso giro sono colorate di bianco; in rosso ci sono le macchine che si trovano uno o più giri avanti a te e in verde quelle alle tue spalle. Se una macchina si sta avvicinando da dietro per doppiarti, la sua linea sul display F2: Standings inizia a lampeggiare.

F3: Fuel (Carburante) - Qui puoi verificare lo stato attuale del carburante, inclusa la quantità rimanente stimata* e il numero approssimativo di giri che puoi ancora percorrere, prima di dover fare rifornimento. In fondo alla finestra, puoi segnalare al capo dello staff quanti barili di carburante desideri al prossimo pit stop. Ogni barile contiene fino a 49 litri. Puoi scegliere fra 2 barili (58 litri, rifornimento completo), 1 barile e mezzo, 1 barile, mezzo barile, una "goccia" o niente. Una "goccia" di carburante corrisponde a circa un ottavo del serbatoio (ottimo per gli ultimi giri di una gara, quando non puoi permetterti il lusso di un pit stop completo). A prescindere da queste impostazioni, se la vettura ha il serbatoio pieno, lo staff interrompe il rifornimento.

Usa i tasti freccia sinistra/destra, per richiedere la quantità di carburante. Se non specifichi nulla, la vettura viene rifornita fino al riempimento del serbatoio. La quantità predefinita è stimata dal capo dello staff ed è basata sulle stime che appaiono nel display F3: Fuel.



* Il calcolo del carburante rimanente, effettuato dallo staff, è PURAMENTE INDICATIVO e potrebbe non corrispondere a quello reale (in eccesso o in difetto). Dato che i veri capi degli staff tendono a essere prudenti, quelli presenti in questo gioco faranno lo stesso. Ciò significa che, la maggior parte delle volte, ti sarà riportata una quantità di carburante inferiore a quella che realmente possiedi, sebbene ci sia una piccola possibilità che avvenga il contrario. Quindi, se non ti fidi delle stime, torna ai box un po' prima e/o richiedi una quantità maggiore di carburante di quanto segnalato dal capo dello staff.

F4: Tire Temps (Temperatura delle gomme) - È Forse il display più importante e mostra la temperatura della parte interna (I), media (M) ed esterna (O) di ogni gomma. Ogni pilota NASCAR può confermarti che la vettura più veloce non è quella con il maggior numero di cavalli-vapore, ma con la migliore aderenza. Ecco perché conoscere le temperature delle gomme è importantissimo. Mentre corri, ogni copertone sostiene un certo carico di stress: più una gomma è affaticata, più la sua temperatura aumenta. In generale, per ottenere la migliore presa sulla pista, si deve cercare di mantenere tutte le gomme alla medesima temperatura: per questo, imposta la pressione e/o gli elementi delle sospensioni (come campanatura e caster), quando effettui l'assetto della vettura.

F5: Tire Change (Cambio gomme) - Qui puoi specificare il tipo di gomme che desideri siano montate al prossimo pit stop, visualizzare lo stato di quelle attuali e determinare le correzioni alla pressione di ogni copertone. Sotto ogni gomma, un indicatore ne mostra lo stato di usura: quelle nuove hanno l'indicatore verde al massimo; man mano che si consumano, esso si riduce e diventa giallo. Se una gomma raggiunge il livello rosso, può scoppiare in **QUALSIASI MOMENTO**: quindi, purché non ci sia il traguardo in vista, devi fare il possibile per effettuare un cambio ai box.

Usa la barra spaziatrice per scorrere i tipi di gomme disponibili. Puoi scegliere se cambiare tutti i pneumatici, solo quelli destri, solo quelli sinistri oppure lasciarli come sono. Ogni gomma presente in questa schermata ha un quadrato accanto: se è vuoto, lo staff non monterà questo tipo al prossimo pit stop.

Per far aggiustare la pressione allo staff, usa i tasti freccia su/giù e seleziona una gomma, che sarà evidenziata in giallo. Usa i tasti freccia sinistra/destra per alzare/abbassare la pressione "a freddo". La "hot pressure" (la pressione "a caldo", indicata con una "H") di ogni gomma, appare sotto quella "a freddo". Una volta impostato il nuovo valore, al prossimo pit stop lo staff eseguirà gli aggiustamenti necessari.

Spesso, modificare la pressione delle gomme è il primo tentativo degli staff per risolvere i problemi di manovrabilità, perché è il meno pesante da effettuare. Riducendo la pressione di un copertone, aumenterà l'aderenza in curva, ma anche il "rollio" (diminuendo la velocità nei rettilinei).

F6: Wedge – Il wedge (o "peso incrociato") è una modifica comune, che gli staff effettuano per incrementare la manovrabilità della macchina durante la corsa. Accrescendo questo valore, aumenta il peso del telaio sugli angoli anteriore destro e posteriore sinistro; viceversa, valori negativi spostano il peso sugli angoli anteriore sinistro e posteriore destro. Aumentando il wedge, la stabilità della vettura dovrebbe trarne beneficio; ciononostante, la ruota anteriore destra (solitamente quella sottoposta maggiormente a stress) subirà un carico ulteriore. Riducendo il wedge si ottiene l'effetto opposto, a scapito della stabilità della vettura. Usa i tasti freccia sinistra/destra per effettuare le modifiche (ogni pressione corrisponde a circa 2,2 kg). I cambiamenti avverranno al pit stop seguente.

F7: Track Bar – Puoi modificare la stabilità della vettura anche aggiustando la track bar. Nel garage puoi impostare entrambi i lati della bar, mentre nei box solo quello destro. Aumentandolo, diminuisce le sospensioni posteriori (e viceversa).

Usa i tasti freccia sinistra/destra per impostare l'aggiustamento della track bar, da effettuare al prossimo pit stop.

F8: Grille Tape (Nastro del radiatore) – Solitamente, le squadre coprono una porzione del radiatore con del nastro pesante. La percentuale visualizzata, rappresenta la parte di radiatore coperta; quindi, se il nastro è al 20% significa che l'80% del radiatore è ancora libero. Più nastro aggiungi, più l'aria è incanalata nel muso della vettura; questo comporta una diminuzione dell'attrito e l'aumento della velocità, ma il radiatore riceve meno aria fredda. Quindi, cerca di sistemare più nastro possibile senza far surriscaldare il motore. Controlla l'indicatore dell'acqua: se si avvicina alla cima, significa che hai messo troppo nastro.

Ricorda: nelle qualificazioni, devi percorrere solo un paio di giri veloci.

Per questo motivo, la maggior parte degli staff sceglie di rivestire totalmente con il nastro il radiatore (100%) durante le qualificazioni.

Usa i tasti freccia sinistra/destra per ordinare allo staff di aggiungere o rimuovere nastro al prossimo stop.

F9: Pit Summary (Riassunto delle operazioni ai box) – Questo display è un elenco di tutte le modifiche, che saranno effettuate ai box durante il prossimo pit stop. Per esempio, se hai chiesto di cambiare la pressione dei pneumatici, la richiesta è riportata qui. Puoi anche vedere quante gomme saranno sostituite e quanto carburante verrà aggiunto.

Il display F9: Pit Summary è anche il luogo in cui puoi chiedere al tuo staff di effettuare le riparazioni. Se la tua macchina è danneggiata, la linea "Repair" nella parte inferiore dello schermo sarà impostata su "YES": in questo modo, quando rientrerai ai box, lo staff cercherà di rimettere in sesto la vettura. Se preferisci che le riparazioni non vengano effettuate, premi la barra spaziatrice e la linea "Repair" sarà contrassegnata da un "NO". Quando sei fermo ai box per le riparazioni, lo staff impiegherà un certo lasso di tempo (a volte anche



più di un minuto) per riportare la vettura alle condizioni migliori possibili. Se vuoi che le riparazioni s'interrompano (per evitare di perdere un giro, per esempio), premi la barra spaziatrice e cambia lo status "Repair" su "NO". Dopo un paio di secondi, lo staff smetterà di lavorare e potrai lasciare i box.

L'INTERFACCIA DEL TASTO "ESC":

se vuoi smettere di guidare, tornare ai box o prenderti una pausa e guardare un replay, premi il tasto Esc. Il gioco andrà in pausa (tranne nelle partite multigiocatore) e ti sarà presentata una lista d'opzioni, variabili a seconda della modalità di gioco e della sessione in corso. Usa i tasti freccia su/giù per selezionare una voce, quindi premi il tasto Invio. A volte, non potrai accedere all'interfaccia del tasto Esc finché la tua macchina non sarà ferma. In questo caso, apparirà su schermo un messaggio d'avvertimento: torna ai box, o spingiti a bordo pista, quindi fermati e riprova.



La maggior parte delle opzioni contenute nell'interfaccia del tasto Esc si spiegano da sole. Di seguito, trovi la descrizione di quelle voci che potrebbero non essere d'immediata comprensione:

Get Out of Car (Esci dall'auto) – Torna al menu "Race Weekend".

Retire (Ritirati) – Abbandona la gara e torna al menu "Race Weekend". NON potrai riprendere la gara, una volta abbandonata.

Call Tow Truck (Chiama il carro attrezzi) - Torna ai box. Prima che il tuo staff inizi a lavorare, dovrai aspettare il conto alla rovescia, che simula il trascinarsi dell'auto ai box da parte del carro attrezzi.

IL TASTO "PAUSA": premi il tasto "Pausa" per "congelare" l'azione e:

- Rispondere al telefono
- Rispondere ai "richiami della natura"
- Affrontare tutte le distrazioni di quella piccola cosa chiamata "vita".

Quando sei pronto a tornare in pista, premi nuovamente il tasto "Pausa". Questa funzione è disabilitata nelle gare multigiocatore.

Replay istantanei



Rivivi tutti i tuoi momenti di gloria, grazie al sistema di replay istantaneo di "NASCAR® Racing 2002 Season". Hai a disposizione una vasta gamma d'inquadrature e, nella maggior parte dei casi, puoi rivedere l'azione dall'interno di qualsiasi vettura in pista. Ciliegina sulla torta, "NASCAR® Racing 2002 Season" include un editor di replay, grazie al quale potrai aggiungere suoni, immagini ed effetti ai filmati! Prima di affrontare quest'ultima caratteristica, comunque, diamo un'occhiata alle operazioni fondamentali.

Per cominciare, puoi accedere ai replay da vari punti del gioco. Se ti trovi nel menu "Race Weekend" oppure nell'auto, disponi di funzionalità limitate (puoi rivedere, manipolare e salvare i replay della gara in corso, ma non utilizzare le funzioni del nuovo editor). Per accedere al pieno potenziale del sistema di replay, vai al menu principale e seleziona "Replay Theater".

Per guardare un replay mentre ti trovi alla guida della tua auto, premi il tasto Esc: a meno che tu non stia giocando in modalità "Multiplayer" (Multigiocatore), l'azione s'interromperà. Scegli "View Replay" per avviare la riproduzione del replay istantaneo. Quando vuoi ricominciare a correre dal punto in cui hai interrotto, premi il tasto Esc due volte, quindi il tasto "Pausa". Ricorda: puoi visualizzare un replay anche in modalità "Multiplayer" (Multigiocatore) ma, nel frattempo, gli altri giocatori continueranno a correre!

Comandi del replay

Se hai deciso di visualizzare un replay, apparirà la schermata apposita. I comandi si trovano in fondo alla schermata e sono identici a quelli di qualsiasi videoregistratore: riavvolgi all'inizio, riproduci e metti in pausa il filmato, avanza alla fine. Usa il pulsante "Cut" per creare dei piccoli filmati delle tue gesta. Clicca sul cronometro (o trascina la sua barra), per spostarti in un punto preciso del replay.



Rewind to Beginning (Riavvolgi all'inizio): un solo clic ed è fatta!



Rewind (Riavvolgi): clicca una volta per il riavvolgimento normale (1x). Ogni clic successivo rende il riavvolgimento sempre più veloce.



Step Backward (Fotogramma indietro): ogni clic riavvolge il filmato di un fotogramma per volta. Tieni premuto il pulsante del mouse, per un riavvolgimento al rallentatore.



Play/Pause (Riproduci/Pausa): clicca una volta per avviare la riproduzione. Un ulteriore clic mette in pausa il filmato. Ricorda che, in questo modo, NON stai mettendo in pausa il gioco ma solo il filmato.



Step Forward (Fotogramma avanti): ogni clic fa avanzare il filmato di un fotogramma per volta. Tieni premuto il pulsante del mouse, per un avanzamento al rallentatore.



Slo-Mo Control (Comandi del rallentatore): clicca per visualizzare l'azione al rallentatore; ogni clic successivo, rallenta ulteriormente la riproduzione.



Fast Forward (Avanzamento veloce): clicca una volta per l'avanzamento normale (1x). Ogni clic successivo rende l'avanzamento sempre più veloce.



Forward to End (Avanza alla fine): clicca una volta per passare direttamente alla fine del filmato.



Cut (Estrai): usa questo pulsante per creare e salvare piccoli filmati. Porta il replay su di un punto specifico e clicca su "Cut", per impostare il fotogramma iniziale del filmato da estrarre; ora vai al fotogramma finale e clicca su "Cut" una seconda volta. Il filmato creato sarà salvato nella cartella "REPLAY".



Save (Salva): clicca su questo pulsante per salvare l'intero filmato nella cartella "REPLAY".



Toggle Replay Window Size (Dimensioni del replay): se stai guardando il film all'interno del menu "Race Weekend", cliccando su questo pulsante alterni le visuali "a tutto schermo" e "all'interno di una finestra". Se ti trovi all'interno dell'abitacolo, cliccando nuovamente su questo pulsante abbandonerai il replay e ritornerai alla guida della tua vettura.

Toggle Replay Standings Display (Posizioni all'interno del replay): premi il tasto "S" per far apparire una casella con le posizioni delle vetture. Queste posizioni si riferiscono al filmato che stai visionando e hanno tre modalità (a seconda della sessione in cui ti trovi). Usa i tasti freccia sinistra/destra per passare da una modalità all'altra.

CHANGING CAMERAS AND DRIVER VIEWS (CAMBIARE INQUADRATURA E VISUALE DEL PILOTA): “NASCAR® Racing 2002 Season” include molte inquadrature differenti per seguire l'azione e, nella maggior parte di casi, puoi rivedere l'azione dall'interno di qualsiasi vettura in pista. Nelle gare multigiocatore, potresti non essere in grado di sfruttare la visuale di ogni pilota in qualsiasi momento.



- Nella visuale a tutto schermo, cambia l'inquadratura cliccando sui comandi nell'angolo superiore sinistro. Per seguire il replay attraverso la visuale di un altro pilota, utilizza i comandi posti vicino al pulsante "Driver" (Pilota), giusto al di sopra di quelli dell'inquadratura.
- All'interno del menu "Race Weekend", seleziona l'inquadratura e il pilota utilizzando i comandi sotto la finestra 3D e sopra la zona di spostamento fra le sessioni.

REPLAY THEATER: “NASCAR® Racing 2002 Season” ti permette di creare facilmente un'incredibile collezione di replay. Dal menu principale, seleziona "Replay Theater". Sarai trasportato a una schermata che elenca tutti i filmati contenuti nella cartella "REPLAY", ordinati secondo le piste. Clicca sull'intestazione della colonna, per cambiare l'ordinamento a tuo piacimento. Vuoi elencare i replay in base alla pista? Clicca su "Track"! Puoi utilizzare i menu a tendina, posti nella parte superiore dello schermo, per applicare dei filtri all'elenco e visualizzare solo i filmati relativi a un particolare giocatore e/o una pista specifica. Seleziona "Delete" (Elimina) nella parte inferiore dello schermo per eliminare i vecchi filmati che non ti servono più.



Avrai certamente notato un altro piccolo pulsante nella parte inferiore dello schermo: "Edit" (Modifica). Si tratta dell'ingresso per il nuovo e potentissimo editor di replay. Se vuoi scoprire di cosa sia capace, guarda una lezione di guida o fai una visita a una pista qualsiasi: sono state create proprio con questo strumento! Seleziona un replay da modificare, clicca su "Edit" e partiamo con la scuola di regia!



L'editor di replay

MODIFICARE I REPLAY: il "Replay Editor" di "NASCAR® Racing 2002 Season" è uno strumento che ti permette di diventare un vero e proprio regista. Prendi il filmato di quella meravigliosa gara che hai vinto la scorsa notte e metti insieme un servizio completo di effetti sonori, grafica personalizzata e dissolvenze. Meglio ancora: hai ancora quel replay in cui il tuo amico è uscito di strada a 20 metri dal traguardo e ha perso la gara? Non sarebbe bello inserirci il suono della tua risata sarcastica? Cosa ne dici di mettere un bel paio d'orecchie d'asino sul tetto della sua vettura? Ammettiamolo! Umiliare gli amici è uno dei piccoli piaceri della vita, se fatto in modo creativo! Con l'editor di replay a tua disposizione, puoi fare tutto questo e altro ancora.



Affrontiamo la schermata una sezione per volta.



I pulsanti del videoregistratore – Posti sotto la finestra 3D, contengono le seguenti funzioni (da sinistra a destra):

- Riavvolgi fino all'inizio del replay
- Riavvolgi. Ogni clic dopo il primo rende il riavvolgimento sempre più veloce
- Riavvolgi di un fotogramma alla volta
- Riproduci/Pausa
- Avanza di un fotogramma alla volta
- Avanza. Ogni clic dopo il primo rende l'avanzamento sempre più veloce
- Avanza fino alla fine del replay.



Selezione vettura/inquadratura – Sotto i pulsanti del videoregistratore, trovi questa combinazione di elementi, che svolgono le stesse funzioni di quelli nella schermata standard del replay: permetterti di cambiare l'inquadratura o di seguire una vettura differente. Ricorda: questi comandi NON influiscono sul replay. Se vuoi modificare un'inquadratura (o seguire una vettura differente all'interno del filmato), devi usare i pulsanti "Camera" (Inquadratura) e "Car" (Vettura), descritti più avanti nel paragrafo "Comandi avanzati dell'editor di replay". I comandi "C"/"MAIUSC + C" e "V"/"MAIUSC + V" possono essere utilizzati per scorrere indietro/avanti le inquadrature e le vetture, così come nella schermata standard dei replay.



Comandi dell'editor di replay – Posti alla destra dei comandi del videoregistratore, questi pulsanti ti permettono di tagliare, copiare e suddividere i filmati. Da sinistra a destra, ecco la loro descrizione:

- PLACE MARKER (METTI UN "SEGNAPOSTO"): sistema un "segnaposto" sul fotogramma. Cliccando nuovamente su questo pulsante, il segnaposto sarà rimosso.
- CUT FOOTAGE (TAGLIA): elimina la porzione di filmato fra il segnaposto e il fotogramma attuale. Per utilizzare questo comando, deve essere stato posizionato in precedenza un segnaposto. Apparirà una casella che t'informerà sul numero di fotogrammi che stai per eliminare.
- COPY FOOTAGE (COPIA): copia la porzione di filmato fra il segnaposto e il fotogramma attuale. Per utilizzare questo comando, deve essere stato posizionato in precedenza un segnaposto. Apparirà una casella che t'informerà sul numero di fotogrammi che stai per copiare.
- PASTE FOOTAGE (INCOLLA): incolla all'interno del replay la porzione di filmato che è stata copiata o tagliata. Ricorda che, incollando dei fotogrammi, tutta la parte di filmato successiva al "punto d'innesto" sarà spostata in avanti alla fine della porzione incollata.



- **SAVE AS (SALVA COME...):** salva le tue modifiche. Dopo aver lavorato sodo su un replay, probabilmente vorrai salvare i risultati con un nuovo nome (per esempio, dopo aver effettuato tutte le modifiche audio). In questo modo, se commetti un errore durante la lavorazione, non devi ricominciare tutto da capo.



Comandi avanzati dell'editor di replay - Situati nella parte inferiore destra dello schermo, questi comandi costituiscono il cuore dell'editor. Nella maggior parte dei casi, dopo aver premuto uno di questi pulsanti appare una casella, che ti chiede di effettuare alcune scelte aggiuntive (per quanto tempo deve restare il disegno su schermo, quanto deve essere veloce la dissolvenza, ecc.).

- **STAMP (IMMAGINE):** inserisci un'immagine (in formato .BMP o .TGA) nel replay. Leggi il file "README", per ulteriori dettagli. L'immagine deve trovarsi nella cartella "IMPORTS". Ti sarà chiesto anche di specificare la posizione su schermo (espressa in pixel) in cui far apparire l'immagine: "0,0" è l'angolo in alto a sinistra, mentre "800,600" è quello in basso a destra. L'angolo in alto a sinistra dell'immagine apparirà alle coordinate impostate; forse dovrai fare un po' di prove, prima di riuscire a ottenere la posizione esatta (specialmente se non conosci le dimensioni dell'immagine). Infine, ti sarà chiesto d'impostare i valori relativi a "Fade" (il tempo che l'immagine impiega ad apparire e svanire) e "Duration" (il tempo totale di permanenza dell'immagine su schermo), entrambi espressi in secondi.
- **SOUND (AUDIO):** inserisci degli effetti sonori (in formato .WAV o .OGG) nel replay. Leggi il file "README", per ulteriori dettagli. La clip audio deve trovarsi nella cartella "IMPORTS".
- **TEXT (TESTO):** inserisci un fumetto con del testo nel replay. Esattamente come per le immagini, devi impostare le coordinate su schermo, il tempo di dissolvenza e la durata. Inoltre, puoi specificare l'ampiezza massima del fumetto (espressa in pixel): più è piccolo il valore, più è stretto il fumetto. Infine, in fondo alla casella, trovi l'area in cui inserire il messaggio da far apparire durante il replay.
- **FADE (DISSOLVENZA):** questa potente caratteristica ti permette d'inserire degli effetti di dissolvenza, particolarmente utili per occultare delle parti di replay che sono venute male. Dovrai decidere se applicare un "fade-in" (dissolvenza in apertura) o un "fade-out" (dissolvenza in chiusura) e la durata in secondi. **RICORDA:** se usi le dissolvenze per coprire dei "copia e incolla", assicurati che lo schermo sia totalmente scuro quando arrivi a quei punti, altrimenti lo schermo potrebbe lampeggiare per un breve istante.

- **CAMERA (INQUADRATURA):** passa all'inquadratura desiderata. Se la telecamera TV1 è attiva, cliccando su questo pulsante ordinerai al filmato di passare a quell'inquadratura, quando arriva il momento indicato.
- **CAR (VETTURA):** Ogni volta che il replay raggiunge il momento indicato, inizia a seguire la vettura selezionata.
- **PLAYBACK:** modifica la velocità del filmato. "1" rappresenta la velocità normale. Passando a un valore più alto, il replay sarà riprodotto più rapidamente. Spuntando la casella "1/x", puoi impostare il rallentatore. Per esempio, se hai impostato il valore a "2" e spunti la casella "1/x", la velocità di riproduzione del replay sarà dimezzata. Impostando il valore a "0", metti in pausa il replay (di cui puoi impostare anche la durata, nel campo "Lifespan").
- **VOLUME:** imposta il volume audio. Se desideri includere delle voci in un'inquadratura in cui il rumore di fondo è particolarmente alto (per esempio, nell'abitacolo), devi imparare a usare questo comando. Usa l'indicatore per impostare il volume desiderato, quindi il campo "Lifespan" (durata), per indicare quanto tempo impiegherà l'audio a raggiungere quel livello. Secondo la nostra esperienza, in un'inquadratura "rumorosa", impostando il valore al 25% riuscirai a ottenere un buon messaggio fra le voci e il rumore di fondo. Infine, ricorda che il volume rimarrà costante, sempre che tu non inserisca un altro evento più avanti nel replay.
- **CHAPTER (CAPITOLO):** suddividi in capitoli il replay. Attualmente, questa funzione è supportata solo nelle lezioni di guida. Assicurati di posizionare il divisore prima di qualsiasi evento tu voglia inserire nel capitolo. Facciamo un esempio, per chiarire meglio quest'ultimo punto: hai inserito una clip audio da 10 secondi in un fotogramma e un nuovo capitolo in quello seguente. Visualizzando la lezione a partire dal nuovo capitolo appena creato, la clip audio non sarà riprodotta. Come mai? Perché utilizzando il comando per saltare i capitoli, hai saltato anche il fotogramma in cui quel suono veniva attivato!
- **TOGGLE (INTERRUZIONE):** attiva/disattiva alcuni effetti (traiettorie di guida ideale, telemetria dell'auto, ecc.).
- **SUMMARY (RIASSUNTO):** questa funzione è supportata solo nelle lezioni di guida. Il testo inserito nell'apposita casella, apparirà sul lato destro dello schermo quando selezioni il replay associato.

Avrai notato che la maggior parte di questi pulsanti possiede un comando a forma di frecce blu sulla sinistra. Cliccando su quella di sinistra, tornerai all'ultimo fotogramma in cui hai usato la funzione associata; al contrario, cliccando sulla freccia destra, passerai al fotogramma seguente in cui hai utilizzato la funzione. Per esempio: se ti trovi all'inizio del replay e clicchi sulla freccia destra vicina al pulsante "Sound", il filmato avanzerà fino al fotogramma in cui viene attivata la prima clip audio. Se invece ti trovi alla fine del replay, e clicchi sulla freccia sinistra associata al pulsante "Camera", il filmato si riavvolgerà fino al fotogramma in cui hai attivato l'ultimo cambio d'inquadratura.



Cambiare qualcosa – OK, hai inserito un sacco di roba nel replay e vuoi cambiare qualcosa (o buttare tutto). Come puoi fare? Utilizzando l'elenco di comandi in alto a sinistra! Qui sono visualizzati i comandi attivi nel punto del replay in cui ti trovi; una volta completata la sua funzione, il comando scompare dalla lista. Per esempio, quelli che richiedono un solo fotogramma per essere completati (come i cambi d'inquadratura) resteranno nell'elenco per una frazione di secondo, mentre una dissolvenza di 10 secondi sarà visibile per... beh, 10 secondi!



Per operare dei cambiamenti a un comando specifico, o rimuoverlo del tutto, devi spostarti in un punto del replay in cui esso è attivo (quindi appare nell'elenco). Non è complicato come sembra: basta usare i pulsanti a forma di freccia, per ritrovare facilmente qualsiasi comando.

Una volta che il comando è nell'elenco, clicca sulla sua linea per selezionarlo, quindi sul pulsante appropriato in fondo all'elenco: "Edit" (Modifica) o "Delete" (Elimina). Alcuni comandi, come i cambi d'inquadratura, non possono essere modificati ma solo eliminati.

Elenco delle immagini – Non hai un'immagine da inserire nel tuo replay? Niente paura! "NASCAR® Racing 2002 Season" include alcune immagini già pronte, che potranno tornarti utili. L'elenco si trova sulla sinistra dello schermo, sotto quello dei comandi. Per utilizzare un'immagine, selezionala e clicca sul pulsante "Insert" (Inserisci).

Dall'inizio alla fine

Ti trovi finalmente a tuo agio con tutte le piste? Hai acquisito abbastanza esperienza per arrivare alla fine di un'intera stagione di gare? Per scoprirlo, clicca su "Championship Season" nel menu principale.

Il "NASCAR Cup Series Championship" utilizza un sistema a punti. A seconda della tua posizione al traguardo, ti verrà assegnato un determinato punteggio. Per vincere il campionato, devi procedere nella stagione piazzandoti sempre fra i primi dieci. Se vinci fra le 10 e le 12 gare, ma finisci fuori strada per altrettante, sei automaticamente fuori gioco. Il segreto è essere costanti: non è importante vincere sempre, ma mettere insieme una quantità di buoni piazzamenti.

Prima dell'inizio della stagione, imposta tutti i parametri che ne determinano l'andamento: lunghezza delle gare, abilità degli avversari, realismo e regole. Ricorda: una volta iniziato il campionato, non potrai più modificare nessuna di queste opzioni. Se inizi una stagione impostando la lunghezza del percorso al 25%, questa opzione varrà per tutte le gare. Gli eventi hanno luogo nell'ordine in cui appaiono nel calendario che hai scelto. Per esempio: se utilizzi il calendario della stagione 2002, inizierai con Daytona e finirai con Homestead (proprio come i piloti veri).

I pulsanti "Standings" e "Results" ti permettono di controllare rispettivamente i risultati di una gara e di tutta la stagione. Naturalmente, se non hai completato una determinata gara, non ci sarà alcun risultato e il pulsante non sarà attivo.

Ogni volta che vinci una gara, ricevi almeno 180 punti (175 per essere arrivato primo, più altri 5 per aver condotto almeno un giro). Per una descrizione completa del sistema di punteggi, vai all'Appendice A.

Player Info (Dati del giocatore)

Sei stanco di essere chiamato "il giocatore", vero? Beh, non possiamo darti torto! È arrivato il momento di definire il tuo alter ego NASCAR® nella schermata "Player Info".

Torna al menu principale e clicca sul pulsante "Player Info", in cima alla colonna di destra. Qui puoi modificare il nome del pilota, scegliere la vettura (o le vetture), verificare i tuoi risultati su ogni pista e impostare i messaggi della funzione "Autochat" per le partite multigiocatore.





Avrai notato che la selezione delle vetture è differente per le modalità per giocatore singolo ("Testing", "Single Race" e "Championship") e quella multigiocatore, poiché tutte le automobili sono disponibili per la prima modalità ma non per la seconda. Quindi prenditi un po' di tempo e fai le scelte appropriate per entrambe le modalità.

La funzione "Autochat" è stata progettata per le gare in rete. Per visualizzare questi messaggi durante una gara, premi il tasto corrispondente sul tastierino numerico seguito dal tasto Invio. Se non sei soddisfatto dei messaggi predefiniti, clicca sopra uno di essi e modificalo a tuo piacimento. Ti sveliamo un trucco: concludendo un messaggio "Autochat" con una "\$", non dovrai premere il tasto Invio ma solo il numero associato.

Opponent Manager (Gestione degli avversari)

Usa questo menu per creare e gestire dei gruppi di piloti. Da qui puoi anche passare al "Paint Shop" di "NASCAR® Racing 2002 Season".

Il gruppo predefinito si chiama "Cup2002" e include tutti i piloti autorizzati più alcune vetture aggiuntive, utilizzate per completare la griglia di partenza (composta da 43 automobili). Per creare un nuovo gruppo, clicca sul pulsante "New" sotto l'intestazione "Roster", in alto a sinistra; quindi scegli i piloti da aggiungere, spuntando la casella accanto al loro nome. In questo modo, puoi creare tutti i gruppi che desideri.

Qui puoi anche creare dei nuovi piloti. Stavolta, clicca sul pulsante "New" sotto l'intestazione "Driver" sulla destra.

Infine, cliccando sul pulsante "Ratings" sotto l'intestazione "Driver", puoi impostare le caratteristiche del pilota abbinata a qualsiasi vettura. Queste impostazioni influiscono sulle performance delle vetture e possono essere regolate in modo da riflettere le statistiche più recenti, ma solo se l'automobile è guidata da un avversario controllato dal computer. Quindi, se pensi di poter venire qui e spingere al massimo le caratteristiche di Fred Jones, poi tornare al menu "Player Info" e utilizzare la sua macchina secondo le impostazioni appena inserite, scordartelo!

Il "Paint Shop" (Negozio di vernici)

Vuoi tenere sempre aggiornata la tua collezione di automobili, con le ultime decorazioni? "NASCAR® Racing 2002 Season" ti fornisce il pennello e gli strumenti per dipingere o ridipingere a tuo piacimento qualsiasi automobile presente nel gioco!

Per entrare nel "Paint Shop" di "NASCAR® Racing 2002 Season", clicca sul pulsante "Opponent Manager" nel menu principale. Vuoi dipingere di blu l'auto di Tony? Fai pure, non se la prenderà a male. Vuoi dare a Mark una vettura viola e arancione? Perché no! Per dipingere una vettura, selezionala dall'elenco del pilota sulla sinistra, quindi clicca su "Enter Paint Shop".

Molti comandi del "Paint Shop" saranno familiari a chiunque abbia già utilizzato dei programmi di disegno o foto-ritocco. Il "Detail Shop" ti permette di dipingere la vettura, mentre il "Team Shop" serve a personalizzare l'aspetto delle uniformi e gli accessori del tuo staff. Per spostarti avanti e indietro fra queste due sezioni, clicca sulle rispettive "linguette".

PITTURA DI BASE: la procedura principale consiste nel cliccare su uno strumento e applicarlo sul punto della macchina che desideri dipingere. Per esempio: clicca sullo strumento "Freehand Brush" (Pennello) per selezionarlo, quindi scegli un colore principale col pulsante sinistro del mouse e uno secondario col pulsante destro; a questo punto, tieni premuto il pulsante sinistro e trascina il puntatore sulla vettura (o sull'oggetto dello staff) cui applicare il colore principale. Tieni premuto il pulsante destro, per fare lo stesso col colore secondario.

USARE GLI OGGETTI: spuntando la casella "Show Tools Options" (Mostra le opzioni degli strumenti), ogni volta che selezioni uno strumento appare una finestra. Modificando i valori contenuti in queste finestre, potrai influire sullo strumento che intendi utilizzare. Come molti altri pulsanti ed elementi di "NASCAR® Racing 2002 Season", ogni strumento del "Paint Shop" è associato a delle piccole finestre d'aiuto: clicca col pulsante destro del mouse su qualsiasi pulsante (o tieni il puntatore sopra lo strumento per qualche istante) per far apparire l'aiuto in linea.

PARTIRE DA ZERO: esistono due modi per iniziare a dipingere una macchina completamente "pulita": creare un nuovo pilota o scegliere la vettura da ridipingere, quindi cliccare sul pulsante "Eraser". Clicca col pulsante sinistro del mouse sulla vettura (o l'oggetto) per eliminare tutte le texture e lasciare solo il colore principale. Usa il pulsante destro insieme al pulsante "Eraser" per "ripulire" la vettura e riempirla col colore secondario.

ANTEPRIMA DEL RISULTATO: clicca sul pulsante "3D Preview" (Anteprima 3D) per far apparire una finestra, che ti permette di verificare il tuo lavoro. Clicca su "Auto Rotate" per ottenere una rotazione continua di 360° della macchina. Lascia vuota la casella "Auto



Rotate" per far apparire uno strumento a forma di mano, che ti permette di ruotare la figura a tuo piacimento, semplicemente tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse e muovendolo in qualsiasi direzione. Tenendo premuto il pulsante destro, potrai avvicinarti e allontanarti dall'immagine. Spunta nuovamente la casella "Auto Rotate" per far ruotare la vettura secondo la nuova angolazione appena impostata.

SUGGERIMENTI: mentre misceli i colori, puoi cliccare col pulsante sinistro del mouse su quello principale o secondario; in questo modo, appariranno dei comandi aggiuntivi, che ti permetteranno di ottenere esattamente la tonalità desiderata. Avrai notato come molti strumenti del "Paint Shop" possano essere "allargati", mostrando diverse funzioni aggiuntive. Questo tipo di strumenti è segnalato da un piccolo triangolo, posto nell'angolo inferiore destro del pulsante.

IMPORTARE ED ESPORTARE IMMAGINI: il "Paint Shop" ti permette di importare ed esportare immagini nella/dalla tua vettura. Hai un bel logo che vuoi inserire? Nessun problema! Salvalo in formato Targa (con estensione .TGA) e importalo, usando il pulsante "Import" nella parte inferiore dello schermo. Allo stesso modo, usa il pulsante "Export" per salvare l'intera vettura (o lo staff) in un file Targa. Ora puoi aprire questo file col tuo programma preferito e ritoccarlo a tuo piacimento. Quando hai finito, salva il tuo lavoro e importalo nuovamente nel "Paint Shop".

Multigiocatore – La sfida definitiva

Certo, battere i piloti controllati dal computer in “NASCAR® Racing 2002 Season” può essere molto divertente e impegnativo, ma non è nulla se paragonato a 42 avversari vivi, vegeti e con una struttura basata sul carbonio. Se vuoi metterti alla prova insieme ad altri giocatori di tutto il mondo, sei nel posto giusto: ciò che ti serve è una copia originale di “NASCAR® Racing 2002 Season” e una connessione LAN o Internet.



CONFIGURARE LA CONNESSIONE: clicca sul pulsante "Multiplayer" del menu principale. Se stai utilizzando Internet, devi connetterti PRIMA di lanciare il gioco (la combinazione di tasti Alt-TAB, per passare dal gioco alla connessione remota, non funzionerà). Effettuata la connessione, assicurati che il gioco la riconosca: clicca sul comando "Join" (Partecipa) in cima allo schermo e controlla la zona "Select Connection Method" (Scegli il tipo di connessione) sulla sinistra; se la connessione Internet (TCP/IP) è nell'elenco, sei pronto a partire; viceversa, devi cliccare sul pulsante "Configure" (Configura) nella parte inferiore dello schermo, spuntare la casella "Find Network Addresses a Different Way" (utilizza un altro metodo per trovare gli indirizzi di rete) e riavviare il gioco. Quando tornerai a questa schermata, la tua connessione dovrebbe essere nell'elenco.

A proposito del comando "Configure": ricorda che l'opzione "Detect Modems" (Rileva i modem) è solo per le connessioni dirette da modem a modem, mentre "Detect Serial Ports" (Rileva le porte seriali) serve per le sfide via cavo (Null-modem).



Reti locali (LAN) – Se stai utilizzando una rete locale (LAN), la tua periferica di comunicazione (per esempio, la scheda di rete) dovrebbe essere elencata due volte: la prima, nell'elenco "Select Connection Method" (Scegli il tipo di connessione) della sezione "Join" (Partecipa); la seconda, nella zona "Connection Methods Allowed" (Tipi di connessione autorizzati) della sezione "Host" (Crea). Questo avviene perché la scheda di rete gestisce entrambi i protocolli di comunicazione supportati dal gioco: IPX e TCP/IP. Se ti viene presentata quest'opzione, scegli IPX: ha meno problemi d'ampiezza di banda e puoi vedere più avversari rispetto al protocollo TCP/IP.

PARTECIPARE E CREARE: la maggior parte dei piloti partecipa a una gara creata da qualcun altro. Per farlo, clicca sulla sezione "Join" in cima allo schermo. Se è disponibile una connessione LAN, su cui sono presenti delle gare, vedrai queste elencate nella zona "Local Area Network Races" (Gare in rete locale) nella parte inferiore dello schermo. Per partecipare, clicca su quella che preferisci e premi il pulsante Start. Alcune sessioni potrebbero essere protette da una password, che devi conoscere per poterti accedere. Inoltre, non puoi accedere ad alcuna gara che sia già nella sessione di qualificazione (Qualifying).

In alternativa, puoi inserire l'indirizzo IP (o il numero telefonico, se hai optato per una connessione diretta da modem a modem) di chi ha creato la sessione, nella zona immediatamente sottostante il comando "Select Connection Method" (Scegli il tipo di connessione). Se sfidi sempre le stesse persone, troverai molto utile la funzione "Address Book" (Rubrica), in cui potrai memorizzare le informazioni relative alla connessione a un determinato computer (senza doverle inserire manualmente ogni volta).

Se sei una persona generosa e possiedi una connessione veloce, puoi creare e ospitare alcune gare. Se desideri ottenere i migliori risultati, è consigliabile utilizzare un server dedicato, ossia un computer che non faccia altro tranne ospitare le gare (nessuno lo può usare per guidare un'auto da corsa, giocare una mano di solitario o fargli compiere operazioni elaborate). Per creare una partita, clicca sulla sezione "Host" e imposta i limiti di connessione per accedere alle tue sessioni di gioco. In quanto ospite, puoi sfruttare il selettore "Max Latency" (Ritardo massimo), per impedire l'accesso ai giocatori che utilizzino connessioni troppo lente, e mantenere stabile l'immagine su schermo (e la posizione delle vetture).

Oltre a scegliere la pista, le regole e i parametri del "Race Weekend" (Weekend di gara), puoi anche decidere quanti piloti ammettere contemporaneamente. ***Ogni persona connessa al server, occupa una porzione di banda pari a circa 22K.*** Per questo motivo, se utilizzi un modem a 56K, puoi far ospitare tranquillamente un massimo di 2-3 persone, dopodiché le prestazioni inizieranno a peggiorare. Se usufruisci di una connessione DSL (o via cavo), il limite sale a 10-15 partecipanti (o anche più, a seconda dell'ampiezza di banda a tua disposizione). Ricorda: in questo caso è importante il flusso di dati in uscita e non quello in entrata (solitamente MOLTO più veloce). Se non sei sicuro sulla velocità, contatta il tuo provider: quando ti sarà detto il numero (in kilobyte), dividilo per 22 e saprai quanti giocatori puoi far accedere contemporaneamente al tuo sistema. Se sei uno di quei tizi fortunatissimi

che possiede una connessione ultrarapida (per esempio, una T1), puoi ospitare una batteria completa di vetture senza batter ciglio.

CHAT: durante una partita in rete, a volte, vorrai “chiacchierare” con gli altri piloti. Avrai notato che esistono diversi pulsanti "Chat" sparsi per “NASCAR® Racing 2002 Season”, soprattutto in fondo al menu "Race Weekend". Cliccando su uno di essi quando sei online, appare una casella in cui digitare il messaggio da inviare. Premendo uno dei tasti numerici nella parte alta della tastiera (1-0), invierai il messaggio "Autochat" memorizzato. È consigliabile riservare i messaggi "Autochat" per i commenti necessari (istruzioni per superare, avvertimenti per gli altri piloti, annunci di entrata ai box, ecc.).

Puoi anche creare un messaggio (sebbene non sia una buona idea, a 290 Km/h) premendo il tasto “T”, scrivendo il messaggio e premendo Invio.

GAREGGIARE SU SIERRA.COM: ecco il modo migliore per aumentare le tue abilità di pilota! Su Sierra.com troverai piloti di qualsiasi livello, pronti a sfidarti in qualsiasi momento. Sierra.com ha un sistema di punteggi, utilizzato per dividere i piloti in gruppi a seconda della loro abilità. Tutti i dettagli di questo sistema sono illustrati nell'Appendice B.

Per collegarti a Sierra.com, clicca sull'icona “Race on Sierra.com” nella parte superiore sinistra della schermata "Multiplayer". Le gare sono gratuite, ma dovrai registrarti prima di poter entrare in pista. “NASCAR® Racing 2002 Season” ti permetterà di crearti un account da utilizzare sul sito: dopo aver selezionato "Race on Sierra.com", clicca sulla sezione “Create Account” e segui le istruzioni su schermo. Se già possiedi un account per Sierra.com, clicca sulla sezione “Login” e segui le istruzioni.

COMPORAMENTO: gareggiare in rete è anche un modo per farsi nuove amicizie. Molto spesso, anche le gare reali riflettono il senso di "cameratismo" dei partecipanti. Ecco un consiglio importante: non agire da incosciente. Nessuno ti stimerà se sarai volgare, non importa quanto tu possa essere veloce. Crea problemi o adotta un comportamento scorretto e presto scoprirai come ti sarà difficile accedere alle gare, visto che sarai bandito da molti server. Ricorda: puoi commettere errori ed essere meno "veloce" di altri (in fondo, sei un essere umano), ma devi sempre tenere un comportamento civile.

Scoprirai molto presto che, tenendo a bada il tuo carattere e facendo amicizia con gli altri giocatori, non sarà poi così importante come te la cavi in pista. La gente ti considererà un giocatore "corretto" e, al momento di entrare in gara, essere "corretti" è più importante che essere veloci: basta un solo giocatore scorretto per rovinare la festa.

Gareggiando online, non solo farai amicizia, ma diventerai anche più veloce. Partecipando alle gare e visualizzando i replay dei piloti più veloci, imparerai a gestire le curve più difficili un po' più velocemente. Chissà: se ti comporti bene e sarai corretto, magari qualcuno di questi "campioni" potrebbe darti qualche suggerimento!



Allora, da dove si inizia? Ecco un paio di cose da fare:

Accedi a una lega. Controlla i newsgroup, o fai una ricerca veloce su Internet utilizzando "NASCAR® Racing 2002 Season" come chiave di ricerca. La maggior parte delle leghe ha sigle come HAL, HGNS, OSCAR, CARS e FSS-PRO. Molte possiedono addirittura un proprio sito Internet. Rodney Arndt, beta-tester per Papyrus, gestisce una lega chiamata SASCAR (www.sascar.com), composta di varie divisioni a seconda dell'esperienza. Non vergognarti di essere un novellino, ma cerca di non comportarti come tale.

Accedi a una squadra. Molti piloti hanno formato delle squadre per scambiarsi suggerimenti su come impostare lo chassis e le tecniche di guida.

Cerca informazioni su Internet. Ecco alcuni collegamenti utili, per dare una "spinta" alla tua carriera di pilota:

**Rodney Arndt's "NASCAR® Racing 2002 Season" Setup Guide
(Guida agli assetti)**

<http://www.sascar.com>

Mike Ostrow's Multiplayer Tips (Suggerimenti per le partite multigiocatore)

<http://home.mindspring.com/~mostrow/multiplayer.html>

Lightspeed Motorsports Online Racing (assetti, suggerimenti, forum)

<http://www.sportplanet.com/team-lightspeed/>

Il garage

In questo luogo, passerai ore e ore alla ricerca della messa a punto "perfetta". Puoi modificare qualsiasi aspetto della tua vettura, andando al menu "Race Weekend" e cliccando sul pulsante "Garage" nella parte inferiore dello schermo.



Se è la prima volta che entri nel Garage, non farti prendere dal panico! Sì, fa un po' paura; ma se spenderai un paio di minuti per guardarti intorno, ti accorgerai che non è poi così brutto. In questo posto, il tuo migliore amico è il pulsante destro del mouse: se non conosci il significato di qualcosa (o cosa potrebbe succedere se la modificassi), clicca col pulsante destro del mouse e ti verrà in aiuto il buon vecchio fumetto.

Clicca su una delle tre sezioni, per verificarne i componenti modificabili: "Suspension" (Sospensioni), "Drivetrain/Aero" (Trazione/Aerodinamica) e "Weight" Bias (Peso). Puoi mettere a punto l'intera vettura, senza sporcarti le mani di grasso; comunque è sempre meglio procedere un passo per volta. In questo modo, se non sei soddisfatto del tuo lavoro, puoi cambiare le cose facilmente.



SCELTE DELL'ASSETTO: se vuoi sfruttare due assetti diversi per le sessioni di gara e di qualificazione, utilizza i menu a tendina nell'angolo in alto a sinistra del Garage. Se non ti senti a tuo agio con gli assetti di una o di entrambe le sessioni, cambia tutti i campi affinché contengano la parola "None" (Nessuno): in questo modo, sarà utilizzato l'assetto "Current" (ossia quello predefinito della vettura selezionata).

SETUP/TRACK NOTES (ANNOTAZIONI SU ASSETTO/PISTA): clicca su "Setup Notes" (Note sull'assetto) per documentare i cambiamenti effettuati sulla vettura. Usa "Track Notes" (Note sulla pista) per salvare delle note sul metodo di guida della pista stessa (quanti giri puoi effettuare prima di sostituire i pneumatici, quanto le condizioni atmosferiche influiscono sulla stabilità della vettura, ecc.). Ricorda che le "Track notes" sono relative alla pista attuale e non cambiano qualora modifichi l'assetto.

La messa a punto

OK, hai a disposizione tutte queste opzioni da modificare: da dove vuoi iniziare? Ti potrà sembrare un'impresa immane, ma non è così. Inutile a dirsi, se vuoi andare più veloce devi modificare l'assetto, affinché si accordi al tuo stile di guida. Quell'impostazione ultra - veloce usata dal tuo amico può essere perfetta per lui, ma inutile per te (a causa delle differenze nello stile di guida).

"NASCAR® Racing 2002 Season" include una lezione apposita, che ti fornirà molti suggerimenti utili per ottenere il massimo dal tuo assetto, impostando i vari componenti. Torna al menu principale e seleziona "Driving Lessons". Prima di applicare ciò che hai imparato, ricorda che ogni voce dell'assetto può portare a vari effetti differenti. Dave Kaemmer, mago della fisica e co-fondatore di Papyrus, describe la faccenda in questi termini: "La migliore analogia che io abbia mai sentito, riguardo all'assetto di una vettura, è quella con il cubo di Rubik. A volte credi di essere quasi arrivato alla soluzione; ma potrebbe essere necessario tornare indietro di molti passi, prima di riuscirci".

Ecco alcuni consigli di carattere generale, che potresti trovare utili:

- Cambia una cosa per volta. Sì, lo sappiamo: te l'abbiamo già detto. Ma è importante!
- Le gomme devono avere la giusta campanatura. La presa migliore si ottiene facendo convergere leggermente le ruote (per esempio, impostando un "camber" negativo per la ruota esterna e uno positivo per quella interna).
- I pneumatici hanno una presa migliore, se si dividono equamente il peso della vettura. Se una gomma è costretta a uno stress maggiore, avrà una presa meno efficace delle altre nelle situazioni-limite.
- Vuoi che la vettura sia stabile (non slitti, né sforzi). Se la temperatura delle gomme anteriori è all'incirca la stessa di quelle posteriori, allora la vettura è a posto.
- Le modifiche alle parti meccaniche (molle, ammortizzatori, track bar, campanatura, ecc.) influiscono sulla vettura a qualsiasi velocità. Le modifiche all'aerodinamica (alettone, nastro sul radiatore) hanno effetto solo sopra i 220 Km/h.

- Mantenendo i pneumatici al di sotto della pressione ottimale, potrai riscaldare anche quelle gomme che non riescono a raggiungere una temperatura sufficiente. Una pressione minore rende più stabile la vettura alle basse velocità (l'ideale per le piste "lente"), ma non esiste una pressione "perfetta": per raggiungere un assetto ottimale, bisogna sempre procedere per tentativi.
- Se non ti senti sicuro nel modificare le sospensioni, ma pensi di doverlo fare comunque, occupati solo della barra antirullo e non toccare gli ammortizzatori.
- Per quanto riguarda le molle, più sono morbide e meglio è: le molle morbide gestiscono meglio i dislivelli. Assicurati solo di non esagerare, facendo "toccare terra" alla macchina dopo un salto o in curva.
- Quando esci da una curva, la vettura si appoggia sulle ruote esterne; nelle macchine con assetti sbagliati, la maggior parte del peso viene distribuita sulla coda.
- Su piste corte, diminuisci il peso sulla parte anteriore della vettura (mantienilo intorno al 50%).
- La quarta marcia dovrebbe arrivare a sfiorare la zona rossa alla fine del rettilineo più lungo.
- Per modificare il rapporto di una singola marcia, senza influire sulle altre, cambia la trasmissione.
- Nelle qualificazioni, usa un intero rotolo di nastro sul radiatore!



Appendice A: Il sistema di punteggi nel NASCAR® Cup Series Championship

1°	175	23°	94
2°	170	24°	91
3°	165	25°	88
4°	160	26°	85
5°	155	27°	82
6°	150	28°	79
7°	146	29°	76
8°	142	30°	73
9°	138	31°	70
10°	134	32°	67
11°	130	33°	64
12°	127	34°	61
13°	124	35°	58
14°	121	36°	55
15°	118	37°	52
16°	115	38°	49
17°	112	39°	46
18°	109	40°	40
19°	106	41°	37
20°	103	42°	34
21°	100	43°	31
22°	97		

In testa per almeno un giro:
In testa per la maggior parte dei giri:

5 punti bonus
altri 5 punti bonu

Appendice B: Sistema di valutazione di Sierra.com

Il sistema di valutazione di Sierra.com è stato progettato affinché i giocatori di qualsiasi livello possano sfidare altre persone di pari abilità. Opera su una scala che va da 0 a 10, in cui 10 rappresenta il valore più alto. Aumentando il livello, progredire a quello successivo diventa sempre più difficile, mentre è sempre più facile scendere a quello precedente. È impossibile superare il livello 10 e scendere sotto lo 0.

Per aggiornare la valutazione, devono essere soddisfatte le seguenti condizioni:

- La gara in corso deve avere delle restrizioni di livello per il tipo di pista su cui si sta correndo.
- Almeno quattro giocatori (non controllati dal computer) devono iniziare la gara.
- Il vincitore deve completare un numero di giri sufficiente ad accumulare almeno 10 minuti di corsa a velocità "normale". Generalmente, il 10% della corsa o gare lunghe sono sufficienti per la qualificazione.

TIPI DI PISTA: NASCAR® include una certa gamma di tipi di pista, ognuna delle quali richiede un insieme specifico di abilità: applicare un solo sistema di valutazione per tutte le piste sarebbe stato un grosso errore. Per questo motivo, esiste un sistema di valutazione specifico per ognuno dei quattro tipi di pista:

Road Course (Asfalto) - Le gare su asfalto includono svolte a destra e a sinistra e dislivelli. Siccome ognuna di esse ha una forma unica, che richiede molti giri per essere padroneggiata, molti le considerano il test finale per mettere alla prova le abilità di un pilota.

Short Track (Pista breve) - Si tratta di piste lunghe meno di 2 chilometri e causano frenate improvvise, traffico intenso e un sacco di urti e tamponamenti.

Superspeedway (Percorso ad alta velocità) - Questi percorsi richiedono l'uso di un restrictor plate; tutta la gara consiste nel tentativo di prendere il largo e posizionarsi in testa al "gruppo".

Speedway (Percorso veloce) - Tutte le altre piste.

PUNTI: dopo ogni gara in cui sia stato abilitato il sistema di valutazione, guadagni punti in base alla posizione conquistata al traguardo, secondo la tabella seguente:

- Finendo la gara davanti a un pilota di 2 o più livelli superiore al tuo: +5 punti per ogni livello
- Finendo la gara davanti a un pilota di 1 livello superiore al tuo: +4 punti
- Finendo la gara davanti a un pilota del tuo stesso livello: +3
- Finendo la gara davanti a un pilota di 1 livello inferiore al tuo: +2
- Finendo la gara davanti a un pilota di 2 livelli inferiore al tuo: +1



- Finendo la gara davanti a un pilota di 3 o più livelli inferiore al tuo: 0
- Finendo la gara dietro un pilota di 3 o più livelli superiore al tuo: 0
- Finendo la gara dietro un pilota di 2 livelli superiore al tuo: -1
- Finendo la gara dietro un pilota di 1 livello superiore al tuo: -2
- Finendo la gara dietro un pilota del tuo stesso livello: -3
- Finendo la gara dietro un pilota di 1 livello inferiore al tuo: -4
- Finendo la gara dietro un pilota di 2 o più livelli inferiore al tuo: -5

In aggiunta, esiste una penalità di 3 punti per essere stati coinvolti in un incidente, ossia uno scontro che causi lo sventolamento delle bandiere gialle (o che l'avrebbe causato, se fossero state attivate). Nel corso di una gara, è possibile accumulare più penalità di questo tipo, assegnate a chiunque si ritrovi coinvolto negli scontri (a prescindere dalla responsabilità). Ritrovarsi in un incidente senza esserne responsabile è un elemento della gara: tieni gli occhi aperti, mantieni i nervi saldi e usa la testa; in questo modo riuscirai a evitare qualsiasi situazione pericolosa.

LIVELLI D'ABILITÀ: inizi col livello 0 su ogni tipo di pista. Il gioco calcola la media sugli 8 punteggi migliori ottenuti nelle ultime 10 gare per ogni pista (tutti possono avere una giornata nera, quindi i due risultati peggiori non vengono calcolati). Le gare future, all'interno di questa lista di 10 eventi, sono valutate 0 punti: avrai sempre 10 risultati da considerare, anche se la lista non si "sposterà" finché non parteciperai all'undicesima gara. Quando la tua media raggiunge il punteggio necessario (guarda le tabelle in basso), avvanzerai o scenderai di un livello e la lista di 10 eventi si cancellerà. Non è sempre necessario partecipare a 10 gare per avanzare o scendere di un livello.

Esempi

1. Il giocatore A riceve 20 punti nella sua prima gara. La sua lista di 10 eventi consiste di un 20 e nove zeri. I due risultati peggiori (due zeri) vengono scartati, lasciando un totale di 20 punti per una media di 2.5 (20:8).
2. La giocatrice B riceve -15 punti nella sua prima gara. La sua lista di 10 eventi consiste di un -15 e nove zeri. I due risultati peggiori (il -15 e uno 0) vengono scartati, lasciando un totale di 0 punti per una media di 0 (0:8).

Tabella 1: media dei punti necessaria per avanzare di un livello

LIVELLO:	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
MEDIA:	6	15	24	33	45

Esempio- Il giocatore A è appena salito al livello 3 per le piste di tipo "Superspeedway". La sua lista di 10 eventi viene cancellata. Le sue tre gare seguenti su "Superspeedway" ottengono i punteggi 40, 50 e 20, portando la nuova lista a un totale di 110 punti. Secondo la tabella, il giocatore A necessita di una media di 15 punti per progredire al livello 4. Nella gara seguente, totalizza altri 15 punti. Il suo nuovo punteggio totale è 125 e i migliori 8 risultati sono 50, 40, 20, 15, 0, 0, 0 e 0: una media di 15.625, sufficiente a passare al livello superiore! Il suo livello per le piste "Superspeedway" passa a 4 e la lista viene cancellata.






































Tabella 2: media dei punti necessaria per scendere di un livello

LIVELLO:	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
MEDIA:	-45	-33	-24	-15	-6

Esempio – La giocatrice B ha appena completato la propria ardua avventura su una pista "Road Course", totalizzando 10 punti! La sua lista di 10 eventi viene cancellata. Nelle corse seguenti, sullo stesso tipo di pista, ottiene questi punteggi: -20, -40, -30 e -20. I suoi migliori 8 risultati sono 0, 0, 0, 0, 0, 0, -20 e -20, per un totale di -40 e una media di -5. Secondo la tabella, un giocatore di livello 10 che ottenga una media di -6 scende di un livello. Anche la gara seguente risulta molto dura, facendole segnare un punteggio di -10. A questo punto, il totale è -50 e la media -6.25. Il livello della giocatrice B, per le piste "Road Course", scende a 9 e la lista si cancella. In cima la vita è dura!


















APPENDICE C: Tasti di scelta rapida

DURANTE LA GUIDA

	Mostra le opzioni per la sessione
 	Attiva/disattiva le finestre box/stato
    	Imposta/scorre le voci nei menu del box
 	Vai ai replay (non sempre disponibile)
 	Vai alle opzioni
  	Mostra/Invia messaggi "Autochat" (solo multigiocatore)
	Pausa (non disponibile nelle partite multigiocatore)
 	Visuale precedente/successiva
 	Attiva/disattiva le comunicazioni (solo multigiocatore)
	Attiva/disattiva il "frame rate"
	Attiva/disattiva (solo nelle visuali esterne)
	Attiva/disattiva l'aiuto in linea
	Scorre il livello di dettagli nello specchietto
	Attiva/disattiva il rendering dell'abitacolo
	Scorre i livelli di definizione degli oggetti a bordo-pista
	Attiva/disattiva la linea di guida ideale
 	Torna ai box (non sempre disponibile)
	Mostra l'indicatore velocità/marcia/condizione di gara
 	Partenza, invia un messaggio (solo multigiocatore)
  	Passa alla vettura davanti/dietro (devi essere fermo)
 	Torna alla tua vettura (se ne stai guardando un'altra)

DURANTE UN REPLAY

RICORDA: questi comandi sono relativi al solo tastierino numerico.

	Tieni premuto per riavvolgere il filmato
	Tieni premuto per far avanzare il filmato
	Attiva/disattiva la pausa nella riproduzione del filmato
	Rallentatore (ogni pressione riduce progressivamente la velocità)
	Torna all'inizio del filmato
	Vai alla fine del filmato
	Vai alle riprese in diretta (se disponibili)
	Attiva/disattiva la visualizzazione "letterbox"
	Attiva/disattiva la visualizzazione delle posizioni
 	Scorre la modalità "Posizioni" (se attiva)
  	Passa all'inquadratura successiva/precedente
  	Passa al pilota successivo/precedente

ASSISTENZA TECNICA

Potete chiamare il Servizio di Assistenza Clienti Leader attivo dal lunedì al venerdì, dalle 10 alle 20, al seguente numero verde:

800-821177

Potete collegarVi al nostro sito www.leaderspa.it e consultare l'aiuto on line della sezione assistenza (potete scrivere un mail utilizzando l'apposito form).

N.B. Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni per alcun gioco. In caso di malfunzionamenti di qualunque genere NON spedite il CD alla Leader S.p.A., ma contattate il Servizio Assistenza.

Leader
Via Adua, 22
21045 Gazzada - Schianno

GARANZIA

LEGGETE CON ATTENZIONE IL SEGUENTE ACCORDO DI LICENZA PRIMA DI INSTALLARE IL PROGRAMMA SOFTWARE.

Questo programma software, tutta la documentazione cartacea o elettronica e tutte le copie o i lavori derivati di questo programma (da qui in avanti "Programma") e dei suoi materiali sono protetti da copyright di Sierra On-line Inc., delle sue concessionarie o dei suoi fornitori. L'uso del programma è regolato dai termini del seguente accordo di licenza ("Accordo di Licenza").

Il programma è esclusivamente per vostro uso personale, entro i termini dell'accordo di licenza: qualsiasi utilizzo, riproduzione, o ridistribuzione del programma all'infuori dei termini di detto accordo è espressamente proibito.

ACCORDO DI LICENZA D'USO

1. Licenza d'uso limitata.

Sierra On-line Inc. ("Licenziatario") vi concede una licenza d'uso limitata e non esclusiva, che voi accettate installando il programma, per l'installazione e l'uso di una (1) copia del programma per vostro uso personale, su un PC o su un computer portatile. Non potete inserire in rete il programma o installarlo o utilizzarlo in altro modo su più di un computer, a meno che ciò non sia espressamente previsto nella documentazione di riferimento:

(a) Il Programma contiene un editor di livelli ("Editor") che vi consente di creare livelli personalizzati e altro materiale per vostro uso personale in congiunzione col Programma ("Nuovi materiali").

(b) Il programma dispone di una funzionalità multigiocatore.

Il Programma viene concesso in licenza, non venduto. La vostra licenza non vi garantisce alcun titolo di proprietà sul Programma.



2. Proprietà.

Tutti i titoli, i diritti di proprietà e quelli di proprietà intellettuale del programma e di tutte le sue copie ed elementi (inclusi, ma non limitati ad altri titoli, codici per computer, temi, oggetti, personaggi, nomi dei personaggi, storie, dialoghi, frasi, locazioni, concetti, grafica, animazioni, audio, composizioni musicali, effetti audio-video, metodi operativi, diritti morali, documentazione allegata e qualsiasi applicazione inclusa nel programma) restano di proprietà del Licenziatario e dei suoi concessionari. Il programma è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti, dai trattati internazionali sul copyright e da convenzioni e altre leggi. Tutti i diritti riservati. Il programma contiene materiali concessi in licenza; i licenziatari del Licenziatario possono proteggere i propri diritti in caso di violazione di questo accordo.

3. Responsabilità dell'utente finale.

A. In quanto soggetti ai termini dell'accordo di licenza sopra riportato, non potete, in toto o in parte, copiare, fotocopiare, riprodurre, tradurre, decompilare, derivare, modificare, disassemblare o creare lavori derivati basati sul programma, o rimuovere qualsiasi avviso di proprietà o etichetta presente nel programma, senza il previo permesso scritto del Licenziatario.

B. Il programma vi è concesso in licenza come singolo prodotto. Le sue varie parti non possono essere separate per l'uso su più di un computer.

C. Potete usare il programma per vostro uso personale, ma vi rimane vietato:

(i) vendere, ricavare interessi o trasferire riproduzioni del programma a terzi, in qualsiasi maniera, come noleggiare, prestare o concedere il programma in licenza ad altri, senza il previo consenso scritto del Licenziatario;

(ii) pubblicare e/o distribuire immagini grafiche, suoni, file, font, grafica, simboli, animazioni, fotografie, database o altro contenuto del Programma (per uso personale oppure commerciale, come in volantini e pieghevoli, come pure su vostri siti web personali o commerciali); utilizzare immagini prelevate da computer per identificare individui o entità in modo che si crei la sensazione di una loro associazione con uno dei nostri prodotti o servizi;

(iii) utilizzare il Programma o una qualsiasi sua parte, immagini, file audio, font, grafica, simboli, animazioni, fotografie, database o altro contenuto per uno scopo commerciale, incluso ma non solo l'uso in un cyber café, in un centro di giochi per computer o in qualsiasi struttura di questo tipo;

(iv) la creazione o la fornitura di servizi di gioco per il programma o l'emulazione o l'utilizzo dei protocolli di comunicazione del Licenziatario nelle funzioni in rete del Programma, attraverso emulazione del protocollo, tunneling, modifiche o aggiunte a componenti del programma, uso di altri applicativi o di qualsiasi altra tecnica non ancora nota o sviluppata, per qualsiasi fine, incluso, ma non solo, il gioco in rete su Internet, il gioco in rete su servizi commerciali o non-commerciali, o come parte di reti di aggregazione, senza il previo consenso scritto del Licenziatario

4. Trasferimento del programma.

Potete trasferire in via permanente tutti i diritti concessivi da questo accordo di licenza, posto che il destinatario del trasferimento accetti di sottostare ai suoi termini e che voi rimuoviate il programma dal vostro PC o computer portatile.

5. Termine dell'accordo.

Questo accordo di licenza rimane in vigore fino a quando non viene terminato. Potete terminare l'accordo di licenza in qualsiasi momento, tramite la distruzione del programma e dei nuovi materiali con esso creati. Il Licenziatario può, a sua totale discrezione, mettere fine a questo accordo di licenza qualora voi non rispettiate i termini e le condizioni in esso contenuti. In tal caso, siete obbligati a distruggere immediatamente il Programma e qualsiasi Nuovo materiale.

6. Controlli sull'esportazione.

Questo programma non può essere esportato, scaricato o trasferito in altro modo in una delle nazioni colpite da embargo commerciale da parte degli U.S.A., né ai loro cittadini, come pure in stati compresi nella U.S. Treasury Department's list of Specially Designated Nationals, oppure negli U.S. Commerce Department's Table of Denial Orders. Installando questo programma, accettate queste condizioni e garantite di non trovarvi in, oppure di non essere sotto il controllo di, una tale situazione né un cittadino di uno stato compreso in tali elenchi.

7. Garanzia limitata.

IL LICENZIATARIO DISCONOSCE QUALSIASI GARANZIA RELATIVA AL SOFTWARE, AL MANUALE E ALL'EDITOR. IL PROGRAMMA, IL MANUALE E L'EDITOR SONO FORNITI "COSÌ COME SONO", SENZA ALCUNA GARANZIA NÉ IMPLICITA, NÉ ESPLICITA, COMPRESA, MA NON SOLO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALITÀ, RISPONDEZZA A UN PARTICOLARE SCOPO E NON INFRAZIONE. IL LICENZIATARIO DISCONOSCE INOLTRE QUALSIASI GARANZIA RELATIVA AL FUNZIONAMENTO DI QUESTO SOFTWARE DOPO L'ANNO 2000. IN PARTICOLARE, IL LICENZIATARIO NON GARANTISCE

CHE LE PRESTAZIONI E LA FUNZIONALITÀ DEL PROGRAMMA NON SARANNO INFLUENZATE DA UNA DATAZIONE ANTECEDENTE, COINCIDENTE O SUCCESSIVA L'ANNO 2000, OPPURE CHE IL PROGRAMMA SARÀ IN GRADO DI FUNZIONARE CORRETTAMENTE, FORNENDO E/O RICEVENDO INFORMAZIONI CON DATE A CAVALLO DEI DUE SECOLI, COMPRESO IL CORRETTO SCAMBIO DI INFORMAZIONI SULLA DATA FRA PRODOTTI O APPLICAZIONI. QUALSIASI GARANZIA CONTRO LA VIOLAZIONE CHE PUÒ ESSERE FORNITA NELLA SEZIONE 2-312(3) DELL'UNIFORM COMMERCIAL CODE O IN QUALSIASI ALTRO STATUTO STATALE COMPARABILE È ESPRESSAMENTE NEGATA.

L'intero rischio derivante dall'uso o dalle prestazioni del Programma, del manuale o dell'editor è a vostro completo carico. Il licenziatario, comunque, fornisce un periodo di garanzia di 12 mesi a partire dalla data d'acquisto del programma, per quanto riguarda il fatto che il supporto che lo contiene resterà privo da difetti nei materiali o di lavorazione.

Durante questo periodo di tempo, il prodotto, se difettoso, sarà sostituito gratuitamente dietro presentazione della copia originale difettosa, unitamente a un documento che ne comprovi l'acquisto (scontrino), presso il punto vendita dove è avvenuto l'acquisto.

8. Limitazione di responsabilità.

IL LICENZIATARIO E I SUOI CONCESSIONARI O ASSOCIATI NON POTRANNO IN ALCUN CASO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI IN QUALSIASI MISURA PER PERDITE DI PROFITTO DI QUALUNQUE TIPO PROVOCATE DALL'UTILIZZO DEL PROGRAMMA O DELL'EDITOR, INCLUSI, MA NON SOLO, LA PERDITA DI VANTAGGI, LA SOSPENSIONE DI LAVORO, IL BLOCCO O IL MALFUNZIONAMENTO DI COMPUTER, COME NON SARANNO RESPONSABILI DI QUALSIASI ALTRO DANNO O PERDITA COMMERCIALE.

Alcuni stati non consentono l'esclusione o la limitazione dei danni incidentali o consequenziali, oppure permettono limitazioni alla durata delle garanzie implicite, per cui le limitazioni sopra esposte potrebbero non essere applicabili al vostro caso.

9. Rimedi appropriati.

Riconoscete qui il fatto che il Licenziatario sarebbe irrimediabilmente danneggiato qualora i termini di questo accordo di licenza non fossero rispettati, pertanto accordate al Licenziatario il diritto, senza alcun limite, di avvalersi di rimedi applicati in rispetto a quanto contemplato da questo accordo di licenza, oltre a tutta una serie di altri rimedi che potrebbero essere comunque a disposizione del Licenziatario secondo le leggi in vigore.

10. Varie.

Questo accordo di licenza è stato concepito ed è in vigore secondo le leggi inglesi e qualsiasi disputa a esso relativo sarà risolta in accordo con le leggi dello stato italiano. Questa licenza può essere emendata, modificata o alterata solamente in forma scritta e posto che entrambe le parti accettino l'emendamento, la modifica o l'alterazione proposta.

Qualora una qualsiasi parte di questo accordo sia ritenuta non applicabile, essa sarà applicata al massimo grado consentito dalla legge e l'intera parte restante di questo accordo resterà pienamente in vigore.

I termini e le condizioni di una licenza stampata che accompagna eventualmente il Programma sono preminenti rispetto a qualsiasi termine o condizione di licenza eventualmente presenti nel Programma o che compaiano su schermo.

Affermate di aver letto e compreso tutto l'accordo di licenza soprastante e di essere a conoscenza del fatto che, installando il programma, accettate di sottoporvi alle limitazioni e ai termini di detto accordo. Riconoscete anche che l'accordo di licenza rappresenta l'unico ed esclusivo accordo tra voi e il Licenziatario e che esso sostituisce qualsiasi altro accordo preesistente o contemporaneo, sia esso orale o scritto, e qualsiasi altra comunicazione intercorsa tra voi e il Licenziatario, compresi accordi parziali scritti oppure licenze contenute nell'aiuto on-line che accompagna il Programma.



NASCAR RACING® 2002 Season – Riconoscimenti

Progettista senior

Richard Yasi

Produttore esecutivo

Jeff Goodsill

Produttore

Tom Faiano

Direttore artistico

Dave Flamburis

Responsabile tecnico

David Kaemmer

Ingegneri senior

Randy Cassidy

David Kaemmer

Ingegneri

William Farquhar

Grant Reeve

Responsabile per la qualità del prodotto

Shawn Wise

Capo del controllo qualità

Scott Sanford

Controllo qualità

Eric Busch

Chris Bold

Greg Hill

Jesse Nunes

Steve Myers

Mark West

Responsabile per le autorizzazioni

Michael Bonoffski

Produzione

Eric Busch

Scott Sanford

Greg Hill

Shawn Wise

Steve Myers

Richard Yasi

Responsabile di produzione

Tom Faiano

Aspetto dell'interfaccia, progettazione e grafica

Michelle Balkan

Aggiunte all'aspetto dell'interfaccia

Eric Busch

Capo grafica vetture 3D

John Carbone

Grafica 3D

David "Monkey#3" Sweet Frank Williamson
Sean Thompson

Grafica 2D

Kirill Kryukov

Frank Williamson

Peter Inglis

Anthony Calandra

Brian Simpson

John Beatty

Dave Flamburis

Grafica aggiuntiva

Eric Busch

Jeff Goodsill

Randy Cassidy

David Kaemmer

Tom Faiano

Shawn Wise

Assistente amministrativo

Darlene Balkan

Sistemi/IT

Hieu Tran

Responsabile del marchio

Katrina Strafford

Responsabile associato alle pubbliche relazioni

Annie Eckles

Progettazione audio aggiuntiva

Greg Hill - Soundwave Concepts

Programmazione del "Paint Shop"

Misha Tchekmarev

Responsabile della promozione

Ted Mandelkorn

Responsabile Marketing

Ray Kim

Responsabile Marketing associato

Yoh Watanabe

Responsabile Marketing Online

Guy Welch

Servizi Internet

Denise Pace

Conrad Walton

Jeremy Bishop

Dave Rees

Maureen Antonio

Progettazione della scatola

Ron Walters

Beta-Tester

Gabriel Albano

Rodney Arndt

Hughston Caldwell

Nim Cross

Karl Fredrickson

Mike Grandy

Kevin Iannerelli

Michael Lentz

TJ Majors

Matt Merciez

Michael Ostrow

Mike Ramsden

Tony Rizzuti

Matt Schiller

Cornel Schuler, Jr.

Brian Simpson

Bob Stanley

Darrin Stevens

Brian Tate

Steve Vandergriff

Chris Weidner

Filmato introduttivo

Coordinamento Richard Yasi

Prodotto da Mentor Films, Daytona Beach,
FL904-252-4422

Musica originale Tony Trippi

Manuale

Scritto da Steve Vandergriff e Richard Yasi

Grafica di Steve Vandergriff,

<http://www.manualoverdrive.com>

Un ringraziamento a:

Darrell Waltrip

Van Colley a Darrell Waltrip Motorsports

Scott, Brenda e Russ a Emerald Studios

Gerry Martin e Gary Ramsey a NASCAR®

Images

Blake Davidson

JJ Damato

NASCAR®

Fastrack Racing a www.fastrackracing.com.au

Mitch Mentor

Tony Rizzuti

Hughston Caldwell

Kelley Bussey a The Racing Experience

Karl Fredrickson a Speedway Illustrated magazine

Joe Nott a 5 OFF 5 ON Race Team Performance

Michelle Emser e Andrea Lorusso a Hendrick
Motorsports

Chuck Spicer a Richard Childress Racing

Jamie Rodway a Roush Racing

Dave Alpern e Mandy Misiak a Joe Gibbs
Racing

Dick Paysor a Rusty Wallace, Inc.

Katrina Goode a MB2 e MBV Motorsports

Kristi-Cook Jones a Robert Yates Racing

Joe Hedrick e Amy Hicks a Dale Earnhardt, Inc.

Darci Ross a CMG Worldwide

Scott Hammonds a JG Motorsports

Rick Edwards a Caterpillar

Mike Brown a ISC

Meghan Glover a ISC

Kirsten Larsen a ISC

Marcus Smith a SMI

Joie Chitwood a Chicagoland Speedway

David Moroknek a Indianapolis Motor Speedway

Caposquadra

Jon St. John

Spotter

Ryan Drummond

Lezioni di guida e visite alla piste

Prodotto da Richard Yasi

Scritto da Richard Yasi, David Kaemmer,

Shawn Wise, Scott Sanford, e Steve Myers

Ideato da Steve Myers

Narratore Darrell Waltrip e David Kaemmer

Registrato nello Emerald Studios, Nashville, TN

e a Papyrus Sound, Concord, MA



Sasha Soares a Penske Racing
Jim Hannigan a Petty Enterprises
Joe Carver a Haas Carter Motorsports
Jeff Carpenter a PPI Motorsports
Linda Latiuk a KODAK
John O'Neill a Equity Management, Inc.
Shelley Skeens a BrandSense Marketing
JoAnne McKenzie a The Beanstalk Group

Un ringraziamento MOLTO speciale alle nostre
famiglie e amici:
Selena Rose, Simon e Tucker
Lisa Goodsill

Jennifer, Alexandra, Katherine e Ryan
Farquhar
Kate Laskowski, Fred, Theckla e Dave Myers,
Ermioni Valsamis, Ed Haigh, e la famiglia
Laskowski
Christine Carbone e Lisa Dixey
Ron, Haley e Joseph Balkan, Rosemarie e
Raymond Pineau, Michael e Wendi Balkan
Tracy e Caden Bonoffski
Robert, Judy, Rich, Tammy, Christina, e
Michael Sweet ed Helen Gores
Mel, Joshua, e Dustin Wise
Jamie, Courtney e Karissa Sanford

All'Uomo in Nero:

Grazie per essere un Eroe Americano,
Un fottuto figlio di buona donna e un'ispirazione per
chiunque aspiri ad avere successo nella vita.

Dio vi benedica.



Legal Notices

NASCAR® is a registered trademark of the National Association for Stock Car Auto Racing, Inc. The likeness of the #1 Pennzoil Chevrolet driven by Steve Park is used under license from Dale Earnhardt, Inc. ©2001 Rusty Wallace, Inc. and Penske Racing South Inc. Mike Skinner's name and likeness, KODAK, GOLD MAX, KODAK MAX and trade dress are trademarks licensed to Papyrus Racing Games, Inc. by Eastman KODAK Company. TM, ® Kellogg Canada Inc. in/dans Canada TM, ® Kellogg Company elsewhere/partout ailleurs/en otros paises © 2000 Kellogg Company. Used under license/utilize sous license/bajo licencia ® #5 design, ® Hendrick Motorsports. Used under license/utilize sous license/bajo licencia © 2000 Hendrick Motorsports. "Roush Racing's and Mark Martin's name and/or likeness used by authority of Roush Racing, Livonia, Michigan." "Pfizer® and the blue oval and tablet are trademarks of Pfizer Inc. Used under license." The likeness of the #8 Chevrolet driven by Dale Earnhardt, Jr. is used under license from Dale Earnhardt, Inc. © 2001 Evernham Motorsports, LLC. Bill Elliott trademarks licensed by CMG Worldwide. Dodge® is a registered trademark of DaimlerChrysler Corporation. The 'Valvoline' trademarks, and Johnny Benson's name and/or likeness used by authority of MBV Motorsports, LLC, Mooresville, NC ©2001 MBV Motorsports/JB Enterprises, Inc. Penske Racing, L.L.C. trademarks, including the #12 and the likeness of the racer, and Ryan Newman's name and/or likeness are granted by license from Penske Racing, L.L.C. The likeness of the #15 NAPA Chevrolet driven by Michael Waltrip is used under license from Dale Earnhardt, Inc. "The 'DeWalt trademarks, 'Roush Racing' and Matt Kenseth's name and/or likeness used by authority of Roush Racing, Livonia, MI. The 'DEWALT' trademarks are owned by The Black & Decker Corporation and are used under License granted by its agent, Roush Racing." "Bobby Labonte®", "Joe Gibbs Racing, Inc.®", #18® and "Interstate Batteries®" licensed under authority of Redline Sports Marketing, Inc., Huntersville, NC © 2001 Evernham Motorsports, LLC. Dodge® is a registered trademark of DaimlerChrysler Corporation. "Tony Stewart®", "Joe Gibbs Racing, Inc.®", #20® and "The Home Depot®" licensed under authority of Redline Sports Marketing, Inc., Huntersville, NC "The 'Ford Motorcraft' trademarks, 'Wood Brothers Racing' and 'Elliott Sadler's' name and/or likeness used by authority of Roush Racing, Livonia, MI" Ward Burton, and Bill Davis Racing trademarks and likenesses are used under license from Caterpillar Inc. CAT, CATERPILLAR and their design marks are registered trademarks of Caterpillar Inc. © 2001 Caterpillar Inc. "©2001 J.G. Motorsports, Inc." ©2001 Hendrick Motorsports/UAW/Delphi "Kmart" trademarks; "Route 66" trademark; "Joe Nemechek" name, signature and likeness; and likeness of the #26 Haas-Carter Motorsports race team are used under license granted by Haas-Carter Motorsports, LLC. Havoline, Robert Yates Racing and Ricky Rudd are used under license. The Stylized "29", the likeness of the Number 29 Race Car and the RCR Checkered Flag Logo are Trademarks of Richard Childress Racing Enterprises, Incorporated, and are used under license from Richard Childress Racing Enterprises, Incorporated. The name, likeness and signature of Kevin Harvick are trademarks of Kevin Harvick, Incorporated, and are used under license from Kevin Harvick, Incorporated. The Trademarks "Goodwrench" and "GM" are used under license from General Motors Corporation. The Stylized "30", the likeness of the Number 30 Race Car and the RCR Checkered Flag Logo are Trademarks of Richard Childress Racing Enterprises, Incorporated, and are used under license from Richard Childress Racing Enterprises, Incorporated. The name, likeness and signature of Jeff Green are trademarks of Jeff Green Enterprises, Incorporated, and are used under license from Jeff



Green Enterprises, Incorporated. "America Online", "AOL", "AOL TV" and the AOL Logo are registered Trademarks of America Online, Incorporated, and are used under license from America Online, Incorporated. The Stylized "31", the likeness of the Number 31 Race Car and the RCR Checkered Flag Logo are Trademarks of Richard Childress Racing Enterprises, Incorporated, and are used under license from Richard Childress Racing Enterprises, Incorporated. The name, likeness and signature of Robby Gordon are trademarks of Team Gordon, Incorporated, and are used under license from Team Gordon, Incorporated. "Cingular", "Cingular Wireless" and the Cingular Logo are Trademarks of Cingular Wireless LLC, and are used under license from Cingular Wireless LLC. Ricky Craven Name and Likeness licensed by PPI Licensing, L.L.C. © 2001 PPI Licensing, L.L.C. All rights reserved. Tide, the Bullseye Design and the Downy Design are trademarks used under license from The Procter & Gamble Co. PPI, PPI MOTORSPORTS and the stylized numeral 32 are trademarks of PPI Motorsports, L.L.C., and are used under license. ® M&M's, M and the M&M's Characters are trademarks of Mars, Inc. and its affiliates. Manufactured and distributed under license by Papyrus Racing Games, Inc. ®Mars, Inc. 2001 © 2001 MB2 Motorsports/KSR, Inc. John Andretti name and/or likeness used under license by Petty Marketing Company, LLC. Officially licensed by Petty Marketing Company, LLC. "The General Mills trademarks used under license." Buckshot Jones name and/or likeness used under license by Petty Marketing Company, LLC. "The Georgia Pacific trademarks used under license." Kyle Petty name and/or likeness used under license by Petty Marketing Company, LLC. Sprint and the diamond logo are trademarks of Sprint Communications Company L.P. Paint and decal design copyright © 2002 Sprint. "Kmart" trademarks; "Route 66" trademark; "Todd Bodine" name, signature and likeness; and likeness of the #66 Haas-Carter Motorsports race team are used under license granted by Haas-Carter Motorsports, LLC. UPS®, UPS.COM®, and the UPS Logo® are registered trademarks of United Parcel Service of America, Inc. and used under license. Dale Jarrett and Robert Yates Racing trademarks are used under license. "Roush Racing's and Kurt Busch's name and/or likeness used by authority of Roush Racing, Livonia, MI" "The Citgo trademarks, and Jeff Burton's name and/or likeness used by authority of Roush Racing, Livonia, MI" "Speedway Motorsports, Inc. owns all right, title and interest in the Atlanta Motor Speedway®, Bristol Motor Speedway™, Charlotte Motor Speedway®, Lowe's Motor Speedway®, Las Vegas Motor Speedway™, Sears Point Raceway®, and Texas Motor Speedway™ marks and the names and logos of all events held at any speedway owned or operated by Speedway Motorsports, Inc. No use of these marks or names or logos shall be made without the express authorization of Speedway Motorsports, Inc." California Speedway® is a registered trademark of the International Speedway Corporation. Chicagoland Speedway™ used under license and is a trademark owned by Chicagoland Speedway and Indianapolis Speedway Corporation. Darlington International Raceway™ is a registered trademark of the International Speedway Corporation. DAYTONA International Speedway®, DAYTONA 500® and DAYTONA® are registered trademarks of the International Speedway Corporation. Dover Downs International Speedway® is a registered trademark, the mark and track likeness are used under license from Dover Downs International Speedway® Homestead-Miami Speedway™ is a registered trademark of the International Speedway Corporation. Indianapolis Motor Speedway® and Brickyard 400® are registered trademarks of the Indianapolis Motor Speedway Corporation, used under license." Kansas Speedway™ is a registered trademark of the International Speedway Corporation. Michigan International Speedway® is a registered trademark of the International Speedway Corporation. Martinsville Speedway® is a registered trademark, the mark and track likeness are used under license from Martinsville Speedway®. New Hampshire International Speedway®, Magic Mile®



and its image and related logos are the proprietary property of New Hampshire Speedway, Inc., used under license by Papyrus Racing Games, Inc. New Hampshire Speedway, Inc. reserves all rights therein. North Carolina Motor Speedway® is a registered trademark of the International Speedway Corporation. Phoenix International Raceway® is a registered trademark of the International Speedway Corporation. Pocono Raceway® is a registered trademark of Pocono International Raceway, Inc. Richmond International Raceway™ is a registered trademark of the International Speedway Corporation. Talladega Superspeedway® is a registered trademark of the International Speedway Corporation. Watkins Glen International® is a registered trademark of the International Speedway Corporation. General Motors Trademarks used under license to Papyrus Racing Games, Inc. ©2001 Ford Motor Company, "Ford Taurus" trademarks used under license from Ford Motor Company. Dodge® is a registered trademark of DaimlerChrysler Corporation. The Food Lion® and Food Lion with lion design® are registered trademarks of FL Food Lion, Inc. and are used herein with permission. No further reproduction or use is permitted. "The frame of discovery design and discovery and beyond imagination are trademarks of Corning and Corning is a registered trademark of Corning Incorporated." "UPS® and the UPS logo® are registered trademarks of United Parcel Service of America, Inc." "The LYSOL and LYSOL script logo trademarks are used under license from Reckitt & Colman, Inc., Wayne, New Jersey, USA." "Kroger is a registered trademark of The Kroger Co., Cincinnati, Ohio." "ALLTEL is a registered trademark of ALLTEL Corporation." Anderson Tractor used under license by Papyrus Racing Games, Inc. KMART used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Flagstar Bank used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Sun Com used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Long View RV used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Pop Secret Microwave Popcorn used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Funai Corporation used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Lennox Industries, Inc. used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Mall.com used under license by Papyrus Racing Games, Inc. WDBJ 7 used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Thatlook.com used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Jesse Jones used under license by Papyrus Racing Games, Inc. AZCentral used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Overland/Odessa used under license by Papyrus Racing Games, Inc. AutotMeter used under license by Papyrus Racing Games, Inc. ACME used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Eaton Aeroquip used under license by Papyrus Racing Games, Inc. The Detroit News used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Hardees used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Lowe's Home Improvement Warehouse trademarks (trademarks of Lowe's Companies) are used under license from Lowe's Home Improvement Warehouse. COCA-COLA, COKE, and the design of the contour bottle are trademarks of The Coca-Cola Company. © The Coca-Cola Company, All rights reserved. Honeywell/Fram Autolite – "Fram is a registered trademark of Honeywell International Inc. Autolite is a registered trademark of Honeywell International Inc." NATIONSRENT, the NATIONSRENT diamond logo and 1-800-NO-SWEAT are registered service marks of NationsRent West, Inc. NASCAR race footage and highlights used under license from NASCAR Images, LLC. Pepsi, Pepsi-Cola, Mountain Dew and the Pepsi Globe design are Registered Trademarks of PepsiCo., Inc. All other names, likeness and trademarks are the properties of their respective owners and are used under permission.

Uses Bink Video Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Ogg/Vorbis codec Copyright © 2001, Xiphophorus (xiph.org)



Use of Ogg/Vorbis codec in source and binary forms, with or without modification, is permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Xiphophorus nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

Nota:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Nota:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....