



Games for Windows[™]
LIVE



F1 2010

Formula 1[™]



codemasters

⚠ Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. **TENGA EN CUENTA** que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

ÍNDICE

- 01 ENTRA EN EL MUNDO DE LA FÓRMULA 1™
- 03 CONTROLES
- 05 LA PANTALLA DEL JUEGO
- 06 EL TRÁILER
- 07 EL PADDOCK
- 08 EL BOX
- 11 PARTIDAS DE UN JUGADOR
- 15 CONÉCTATE A WINDOWS LIVE
- 15 DESCRIPCIÓN GENERAL
- 18 OPCIONES DE CARRERA
- 19 REGLAJES DEL MONOPLAZA
- 20 REPETICIONES Y FLASHBACK
- 21 REGLAS Y NORMATIVAS
- 22 BANDERAS Y PENALIZACIONES
- 23 CRÉDITOS
- 24 AGRADECIMIENTOS
- 25 BANDA SONORA
- 27 ACUERDO DE LICENCIA Y GARANTÍA
- 28 ATENCIÓN AL CLIENTE





ENTRA EN EL MUNDO DE LA FÓRMULA 1™

SUMÉRGETE EN LA EMOCIÓN DE LA FÓRMULA 1 COMO NUNCA ANTES.

Descubre lo que se siente al volante de los mejores coches del mundo y salta a la pista en los 19 circuitos oficiales del mundial 2010 FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP™, retratados con todo lujo de detalle en alta definición.

Demuestra que eres capaz de llevar la voz cantante en el equipo para que la escudería desarrolle el monoplaza según tus preferencias. Colabora con tu ingeniero para personalizar todo tipo de reglajes y sacarte el máximo partido a la mecánica o, si lo prefieres, déjales esos menesteres a los expertos y céntrate en salir a la pista cuanto antes.

Recorre las sinuosas calles de Mónaco, pisa a fondo en las curvas de Monza y afronta la desafiante carrera nocturna de Singapur para vencer a tus rivales y alzarte con el título mundial de la Fórmula 1 en uno de los juegos de coches más apasionantes que encontrarás.

Toma las decisiones profesionales que prefieras: empieza desde abajo y ábrete camino por distintas escuderías o sé fiel a tu equipo preferido hasta llevarlo a la cima. Si quieres causar sensación en el paddock, deja atrás a los más grandes: Schumacher, Alonso, Hamilton, Button... Habla con los medios de comunicación para darte a conocer y lanzar la caña. Después, confía en tu representante para negociar nuevos contratos.

INSTALACIÓN

Para instalar F1 2010™, necesitas permisos de administrador. Durante este proceso, se recomienda cerrar todos los programas que no sean imprescindibles.

Coloca el disco del juego en el lector de DVD y espera a que se inicie la aplicación de lanzamiento de F1 2010. Si esto no ocurre, explora la unidad de DVD y ejecuta el archivo «autorun.exe». Después, haz clic en el botón de instalación y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

INICIO DEL JUEGO

En Windows® Vista y Windows® 7, F1 2010 aparecerá en el Explorador de juegos, dentro del menú Inicio. En Windows® XP, la ruta desde el menú Inicio es Todos los programas > Codemasters > F1 2010.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si surge algún problema durante la instalación o mientras juegas, consulta el archivo Léeme del DVD (ejecuta el archivo «autorun.exe» y haz clic en Ayuda). Comprueba que tu equipo cumple las especificaciones mínimas y lee la sección de problemas comunes. Si eso no soluciona tus dudas, visita los foros de asistencia técnica de F1 2010 (www.codemasters.com/support) o consulta la información de atención al cliente que aparece al final de este manual.

AUTOGUARDADO

Con la opción Autoguardar, se activa la función de guardado automático de F1 2010. Gracias a ella, el equipo irá guardando tus progresos durante la partida.

NAVEGACIÓN POR LOS MENÚS

TECLADO

Utiliza las teclas de dirección o el teclado numérico para moverte por los menús. Presiona Entrar para confirmar una opción y Esc para cancelar o volver atrás.

Con las teclas de dirección o el teclado numérico puedes mover la cámara durante la partida. Si mantienes presionada la tecla +, acercará la imagen. Para alejarla, mantén presionada la tecla -.

MANDO XBOX 360® PARA WINDOWS

Utiliza el mando de dirección o el stick izquierdo para moverte por los menús. Pulsa **A** para confirmar una opción y **B** para cancelar o volver atrás.

Con el stick derecho puedes mover la cámara. Si mantienes pulsado **RT**, acercará la imagen. Para alejarla, mantén pulsado **LT**.

PRESENTACIÓN ANTE LA PRENSA

Al pulsar el botón START o presionar la tecla ENTRAR, pasarás directamente a una rueda de prensa, la primera de tu trayectoria en la Fórmula 1. Aquí tendrás que contestar a varias preguntas, que sirven para crear tu perfil de piloto. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para seleccionar tu nombre, el nombre que se usará en el audio y tu nacionalidad.

Una vez creado el perfil, contestarás a una serie de preguntas destinadas a configurar tu trayectoria profesional. Sigue las instrucciones para definir la dificultad, los años que estarás compitiendo y la escudería en la que debutarás.

Si quieres cambiar tu perfil en cualquier momento, entra en el menú Mi F1 del paddock.

AYUDAS DE PILOTAJE

Si quieres cambiar las ayudas, abre el menú Opciones y selecciona Dificultad antes de iniciar la partida. Si ya estás jugando, también puedes cambiarlas a través del menú de pausa.

CONTROLES

MANDO XBOX 360® PARA WINDOWS

Puedes adaptar los controles a tu gusto en el menú Opciones, o bien mantener la siguiente configuración predeterminada:

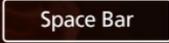
OPCIÓN 1



VOLANTES DE CARRERAS

Existen varios volantes compatibles con F1 2010, como los conocidos volantes Logitech, Thrustmaster, Fanatec y el volante de carreras inalámbrico Xbox 360 de Microsoft. Cada uno tiene una configuración predeterminada, que puedes consultar y personalizar en el menú Opciones.

TECLADO

 GIRAR A IZQUIERDA	 PAUSA
 GIRAR A DERECHA	 FRENAR / MARCHA ATRÁS
 SUBIR MARCHA	 ACELERAR
 BAJAR MARCHA	 CAMBIAR ÁNGULO DEL ALERÓN
 CAMBIAR DE CÁMARA	 GESTIÓN DEL MOTOR
 LIMITADOR DE VELOCIDAD	 ELECCIÓN DE NEUMÁTICOS
 ENTRAR EN BOXES / CANCELAR PARADA	 VISOR DE ESTADO DEL COCHE
 MIRAR A IZQUIERDA	 SELECCIONAR OPCIÓN 1
 MIRAR ATRÁS	 SELECCIONAR OPCIÓN 2
 MIRAR A DERECHA	 SELECCIONAR OPCIÓN 3
 REPETICIÓN INSTANTÁNEA (FLASHBACK)	 SELECCIONAR OPCIÓN 4

PERSONALIZACIÓN

Puedes cambiar los controles según tus preferencias para crear una configuración a medida.

LA PANTALLA DEL JUEGO

Aquí encontrarás muchísima información que te ayudará a mantenerte al tanto de lo que ocurre en la pista, aunque los datos presentes dependerán del modo de juego en el que compitas.

Puedes activar o desactivar ciertos elementos de la pantalla en el menú Visor, que se puede abrir desde Mi F1 y desde el menú de pausa.



01 POSICIÓN EN CARRERA

02 SELECCIÓN DE MOTOR,
ALERÓN Y NEUMÁTICOS

03 MAPA DEL CIRCUITO

04 ADVERTENCIAS Y BANDERAS

05 INDICADOR DE SENTIDO
CONTRARIO

06 VUELTA EN CURSO
Y TIEMPO DE VUELTA

07 VISOR DE ESTADO DEL COCHE

08 INDICADORES DE
MARCHA, RADIO DE
EQUIPO Y COMBUSTIBLE,
CUENTARREVOLUCIONES
Y VELOCÍMETRO

EL TRÁILER

TU REPRESENTANTE

Se encarga de la parte comercial de tu carrera profesional. Te dirá qué reputación tienes dentro del mundo de la Fórmula 1 y negociará los posibles contratos con las escuderías.

Al seleccionar esta opción, podrás consultar información de todas las escuderías, tu relación actual con ellas y los pilotos que tienen en sus filas.



SIGUIENTE SESIÓN

Esta opción te lleva a la siguiente cita disponible en tu trayectoria profesional. Antes de salir a la pista, puedes decidir el grado de dificultad, si habrá sesiones de libres y clasificación, y las opciones de carrera.

ELEGIR CASCO

Selecciona cualquiera de los diseños disponibles. El casco que elijas se convertirá en el predeterminado de tu personaje en los modos Trayectoria, Multijugador y Contrarreloj. Como el modo Grandes premios™ te pone en la piel de un piloto oficial, ahí llevarás el casco de ese piloto.

RESULTADOS

Esta opción te permite ver la clasificación actual del campeonato, tu posición en la tabla y la cantidad de puntos que has acumulado.

Si seleccionas el nombre de un piloto, aparecerá su biografía, en la que figuran todos los datos de su trayectoria profesional.

EL Paddock

MI F1

Esta sección permite modificar los datos de tu perfil, la configuración del sonido, el visor y los controles.

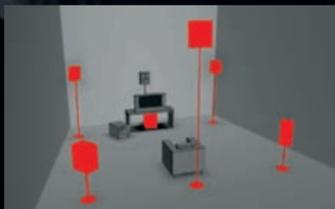
SONIDO

Para configurar estas opciones, selecciona Mi F1 en el paddock o abre el menú de pausa. Aquí podrás decidir el volumen de las voces, la música y los efectos sonoros gracias a tres controles deslizantes: desde silencio (izquierda) a volumen máximo (derecha). Así, podrás seleccionar la combinación que mejor se adapte a tu equipo.

El sonido de F1 2010 utiliza controladores OpenAL para que la compatibilidad, el rendimiento y la calidad sean máximos en todas las versiones de Windows™. La opción Software utiliza el mezclador genérico de Creative Labs, por lo que funciona en cualquier dispositivo de sonido compatible con DirectSound, en estéreo o en surround 5.1. Se trata de un sistema rápido, aunque la fidelidad es limitada. La opción Hardware sirve para tarjetas X-Fi que admiten el modo EAX5 de alta calidad. De forma predeterminada, se usa el controlador OpenAL Rapture3D de Blue Ripple Sound. En equipos lentos, esto ofrece la misma calidad que el antiguo controlador genérico y, en los equipos modernos de cuádruple núcleo, la calidad iguala o supera a la de la mejor aceleración de hardware.

F1 2010 ofrece sonido envolvente tridimensional real si seleccionas el controlador Rapture3D en las opciones de audio y la opción Surround 3D 7.1 en Rapture3D Speaker Layout, dentro de Windows. Para disfrutar al máximo del sonido en 3D, colócate entre los altavoces para jugar. El patrón 3D 7.1 también es compatible con sonido estéreo y 5.1.

Los dos altavoces adicionales de una estructura analógica 7.1 o HDMI 1.3 se deben colocar a la mayor altura posible en la parte trasera central y bien abajo, entre los dos altavoces frontales elevados, en una disposición triangular (consulta la imagen). La ubicación del altavoz delantero central (voces) y del subwoofer no es tan importante, ya que no forman parte del octaedro tridimensional.



Rapture3D también puede recrear el sonido tridimensional cuando se usan auriculares. Selecciona la opción Headphone Stereo en Rapture3D Speaker Layout, dentro de Windows, y elige la configuración HRTF (Head Related Transfer Function) que mejor se adapte a tus necesidades. El equivalente de EAX5 es CMSS-3D, que se configura en el panel de control de audio de Creative.

LA PRENSA

Los periodistas acuden al paddock con el objetivo de sacarles alguna declaración a los pilotos y a otros miembros de la escudería. Si los medios reclaman tu atención, te llamarán por tu nombre. Tú decides si los atiendes o no. Para conceder una entrevista, sólo tienes que aceptarla. Si no tienes ganas de hablar, entra en tu tráiler para escapar del bullicio.

Si terminas la carrera en el podio, pasarás a la rueda de prensa oficial que tiene lugar tras la entrega de premios. Ten en cuenta que los comentarios que hagas tanto en estas ruedas de prensa como en las entrevistas en el paddock influirán en la relación que tienes con tu escudería, los demás equipos y el resto de pilotos.

CÁMARA LIBRE

TECLADO

Si quieres, puedes mover libremente todas las cámaras del paddock y del box. Utiliza las teclas de dirección o el teclado numérico para mirar a izquierda y derecha. La flecha abajo te permite mirar detrás de tu monoplaça. También puedes acercar la cámara a una zona específica para verla con más detalle gracias a las teclas + y - del teclado numérico.

MANDO XBOX 360® PARA WINDOWS

Si quieres, puedes mover libremente todas las cámaras del paddock y del box con el stick derecho: al moverlo hacia los lados, mirarás a izquierda y derecha; si lo empujas hacia abajo, mirarás detrás de tu monoplaça. También puedes acercar la cámara a una zona específica para verla con más detalle gracias a los botones **LT** y **RT** del mando.

EL BOX

TU INGENIERO

Es quien se encarga de configurar tu monoplaça para cada sesión. A través de este menú, puedes saltar a la pista o salir al paddock, con lo que la sesión se dará por terminada.

Al entrar en la pantalla Reglajes rápidos del ingeniero, podrás elegir varias configuraciones. Cada una de ellas responde a un estilo de pilotaje diferente, así que procura encontrar la que mejor se adapta a ti y al circuito para obtener los mejores resultados posibles.

TU COMPAÑERO

En vuestro duelo particular, se van comparando a lo largo de la temporada tus resultados con los de tu compañero: victorias, podios, vueltas rápidas, puestos en clasificación y puntos acumulados. Quien tenga el mejor resultado en cada campo, recibirá un punto.

La escudería utiliza esta información para nombrar al vencedor del mano a mano en dos momentos específicos de la temporada: el ecuador y el final.

DATOS DE LOS NEUMÁTICOS

Este menú muestra cuántos juegos de neumáticos te quedan para el fin de semana y el estado en el que se encuentran.

Mediante la estrategia de carrera, estableces la cantidad de paradas que vas a hacer, en qué vueltas entrarás y el tipo de neumático que montarás cada vez. Si lo prefieres, también puedes dejar que sea tu ingeniero quien elija la estrategia.

DATOS DE LA SESIÓN

Esta pantalla muestra información sobre las sesiones que has disputado y estás disputando. Desde aquí, puedes saltar a una sesión futura con sólo seleccionarla en el menú.

EL MONITOR

Aquí encontrarás una enorme cantidad de información sobre las sesiones. En la pantalla general, tienes un resumen de la sesión en curso. En las distintas secciones, podrás consultar datos más detallados de cada una de ellas.



La pantalla de **TIEMPOS EN DIRECTO** muestra los cronos de la sesión de libres o de clasificación en curso. Si seleccionas esta pantalla, verás los mejores tiempos y qué puestos ocupan todos los pilotos. Además, desde aquí puedes avanzar rápidamente en el tiempo durante los libres y la clasificación.



En la pantalla de **METEOROLOGÍA**, puedes comprobar la previsión para el fin de semana. Al seleccionar la sección, verás un parte meteorológico detallado.



Al seleccionar la sección de **DATOS DEL CIRCUITO**, verás estadísticas minuciosas del circuito y podrás leer la historia del trazado mientras esperas a que llegue el momento más adecuado para salir a la pista a marcar un gran registro.



La pantalla de **I+D** muestra las actualizaciones que has desbloqueado y ofrece una breve descripción de los efectos que tiene cada mejora en el monoplace.

Algunas mejoras aparecerán conforme vayas avanzando en la temporada, mientras que otras sólo estarán disponibles una vez que superes los objetivos de I+D que te plantee tu ingeniero. Asegúrate de hablar con él durante los entrenamientos libres.

Si tienes el estatus de piloto fuerte de la escudería, también podrás definir el itinerario de mejoras una vez por temporada.



En la pantalla de **REGLAJES**, puedes ajustar los distintos componentes del monoplace para mejorar su rendimiento y adaptarlo a tu estilo de pilotaje. Sin embargo, también puedes dejar estos detalles en manos de tu ingeniero.

PARADAS

Las paradas en boxes son un factor clave en la Fórmula 1. En F1 2010, puedes seguir la estrategia que te aconseje tu ingeniero o idear la que tú prefieras antes de que empiece la carrera. Una vez fijada la estrategia en el menú Neumáticos, el equipo te avisará cuando tengas que entrar en boxes. También podrían pedirte que entres si el monoplace sufre daños graves.

Si quieres cambiar de estrategia, pulsa el botón Solicitar parada para avisar al equipo de que vas a entrar en boxes. También puedes seleccionar el tipo de compuesto que quieres montar en el monoplace durante la parada con el menú de selección en carrera.

Tendrás que avisar al equipo antes de entrar en el último sector del circuito para que estén preparados cuando llegues al pit lane y no pierdas tiempo.

PARADAS AUTOMÁTICAS

Las paradas tienen dos fases bien delimitadas: la entrada en el pit lane con la activación del limitador de velocidad y la frenada enfrente del box. En el menú Ayudas de pilotaje, puedes hacer que el juego tome el control automático del monoplace durante estas fases.

PARADAS MANUALES

Si decides desactivar las ayudas del limitador de velocidad y el control en boxes, tendrás que manejar el monopla de forma manual durante las paradas.

Al entrar en el pit lane, tienes que reducir la velocidad a 100 km/h (62 mph) antes de cruzar la línea que marca la zona con limitaciones. Esta velocidad máxima es siempre la misma en todas las sesiones. Si no activas el limitador a tiempo, podrían sancionarte por exceso de velocidad en el pit lane.

Una vez activado el limitador, el monopla recorrerá el espacio que haya hasta tu box. Cuando te acerques a él, tendrás que frenar para colocar el coche en la posición correcta. Si no frenas a tiempo, el monopla se detendrá fuera de la zona de parada y tendrás que esperar a que los mecánicos te empujen hasta el lugar indicado.

En cuanto el coche esté listo, volverás a tener el control y podrás acelerar para salir del box y recorrer el resto del pit lane. Una vez fuera, desactiva el limitador de velocidad y reincorpórate a la carrera.

Ten en cuenta que, cuando entras en la pista, no puedes cruzar la línea de salida de boxes. Si lo haces, podrían sancionarte por conducción temeraria.

PARADAS OBLIGATORIAS

En carreras de más del 10% de la distancia total, tienes que usar los dos compuestos de seco durante la carrera si no quieres que te descalifiquen. Así, si comienzas la carrera con el compuesto más duro, tendrás que entrar para montar el compuesto blando en algún momento.

La única excepción a esta regla se da cuando llueve. Si hay lluvia durante toda la carrera, no tienes que montar ninguno de los dos neumáticos de seco; si llueve durante una parte de la carrera, puedes utilizar un solo compuesto de seco.

PARTIDAS DE UN JUGADOR

TRAYECTORIA

Aquí soñarás con convertirte en una superestrella de la Fórmula 1, proclamarte FIA FORMULA ONE DRIVERS' WORLD CHAMPION y rubricar tu nombre junto al de las leyendas de este deporte. Decide tu propio destino: entra en un equipo pequeño y llévalo a lo más alto o ábrete paso entre las escuderías hasta situarte entre los grandes.

INICIOS

Tu trayectoria arranca con las preguntas que te harán en tu primera rueda de prensa.

Con las respuestas, defines la duración de tu carrera profesional, el grado de dificultad y la escudería en la que debutarás. Las escuderías disponibles dependerán de la duración que hayas escogido.

Una vez en el paddock, entra en tu tráiler para pasar a la siguiente cita y emprender tu carrera hacia el estrellato.

GRANDES PREMIOS

Los fines de semana de gran premio constan de entrenamientos libres, clasificación y carrera, aunque tú puedes decidir en cuántas sesiones tomarás parte.

FIN DE SEMANA CORTO: Versión reducida del fin de semana completo que consta de una sola sesión de entrenamientos libres de una hora, una sola ronda clasificatoria de 20 minutos y la carrera, cuya duración puedes definir al principio de la sesión.

FIN DE SEMANA LARGO: Fin de semana completo, con las tres sesiones de entrenamientos libres, la clasificación completa y la carrera.

REPUTACIÓN

Las escuderías que se plantean contratarte se guían por este valor. Cuanto mejor sea tu reputación, más probabilidades habrá de que despiertes el interés de los grandes equipos.

Tu reputación aumentará progresivamente conforme realices ciertas acciones en el juego. Eso te proporciona puntos de experiencia (EXP) que se irán acumulando y te harán subir de nivel. Verás tu reputación cada vez que acabe un fin de semana, aunque también puedes consultarla a través de tu representante.



RELACIÓN CON EL EQUIPO

La relación que mantengas con cada equipo puede influir en el interés que demuestre esa escudería en contratar tus servicios como piloto. Aunque viene determinada por varios factores, lo que más cuenta son tus resultados a lo largo del fin de semana y las respuestas que le des a la prensa. Si mejoras lo suficiente, los equipos podrían empezar a fijarse en ti y, con un poco de suerte, hasta intentarán ficharte.

CONTRATOS

Cuando adquieras cierto nivel de reputación en una escudería, puede que recibas una oferta. Desde ese momento, tendrás un tiempo limitado para meditar tu respuesta. Si rechazas la oferta inicial porque no te acaba de convencer, es posible que la misma escudería te ofrezca algo mejor más adelante.

ESTATUS

Tu estatus dentro de un equipo se rige por tu posición y tu reputación. Si a duras penas cumples los objetivos que te han marcado, lo más seguro será que te degraden al puesto de segundo piloto. En cambio, los buenos resultados te permitirán hacerte con el estatus de primer piloto en algún momento de la temporada.

OBJETIVOS

En una trayectoria de tres años, tu objetivo prioritario será ganar como mínimo un mundial FIA FORMULA ONE DRIVERS' WORLD CHAMPIONSHIP. Cuanto más dilatada sea tu carrera, más mundiales esperarán que conquistes. Si logras al menos tres campeonatos de pilotos, te convertirás en toda una leyenda.

Por su parte, las escuderías se marcan sus propios objetivos, que aparecen en tu contrato. Como piloto, el equipo te exigirá que cumplas esos objetivos para abrirse paso entre los mejores de la Fórmula 1.

Si respondes como todos esperan de ti, tu relación con el equipo mejorará y tendrás la oportunidad de subir de estatus y de influir en la estrategia de I+D. En cambio, si fracasas en tu cometido, cabe la posibilidad de que la escudería no te renueve el contrato a final de temporada.

RIVALES MÁS DIRECTOS

Todos los pilotos tienen un rival especial que les pone contra las cuerdas con frecuencia... y tú no eres ninguna excepción.

En ciertos momentos de tu trayectoria, te pedirán que identifiques a tu rival más peligroso y que lo desafíes. Si, al final del campeonato, acabas por delante de él, te lloverán las ofertas. Pero si el otro piloto te moja la oreja, ve buscándote otro equipo.

GRANDES PREMIOS

En este sencillo modo, disfrutarás de todos los circuitos y todas las escuderías desde el primer momento.

Su estructura se asemeja a la de Trayectoria, pero aquí tendrás la oportunidad de meterte en la piel de tu piloto favorito. Podrás disputar una única carrera o una temporada completa, así como organizar un minicampeonato con tus trazados preferidos y el coche que más te guste.

CONTRARRELOJ

CONTRARRELOJ

Trata de mejorar las vueltas fantasma de tus amigos, reta a los mejores pilotos del mundo o intenta batir tu propio récord personal.

No hay mejor sitio para perfeccionar tu destreza al volante que el modo Contrarreloj, donde podrás elegir contra quién compites y descargar vueltas fantasma de varios marcadores de Internet. Elige a tus rivales y ¡pisa a fondo!

Aquí, el monoplaza no sufrirá daños y dispondrás de la función Flashback, si bien su uso invalida la vuelta que estás realizando. Además, la pista estará lo más rápida posible y el coche te responderá a la perfección desde el principio.

Puedes disputar una contrarreloj en seco o sobre mojado y ambas condiciones meteorológicas tienen su propio marcador.

CONTRARRELOJ EN GRUPO

Este modo te permite medirte con un grupo de amigos en la misma consola y con un solo mando. Después de elegir la meteorología, el número de jugadores y los intentos en cada trazado, sólo te falta salir a la pista para marcar el mejor tiempo del grupo.

CONÉCTATE A WINDOWS LIVE

GAMES FOR WINDOWS - LIVE

¡Juegue en línea gratis! Con Games for Windows–LIVE, puede crear su perfil de jugador, jugar en línea, charlar con sus amigos, ver los juegos y actividades de sus amigos y consultar logros de todos los juegos Games for Windows–LIVE. Además, puede descargar contenido para sus juegos del Bazar Games for Windows–LIVE. ¡Conéctese y únase a la nueva revolución en juegos para PC!

CONECTARSE A LIVE

Para conectarse a Games for Windows–LIVE necesita una conexión a Internet de alta velocidad y un gamertag. Si ya dispone de un gamertag, tiene todo lo que necesita para conectarse a Games for Windows–LIVE. Si no dispone de un gamertag, puede conseguir uno gratis. Para más información, incluida la disponibilidad en su zona, visite www.gamesforwindows.com/live.

CONTROL PARENTAL

Los controles parentales de Windows (Vista y Windows 7) permiten a los padres y a los tutores restringir el acceso a los juegos con clasificación por edades y también fijar límites con respecto a la duración de las partidas. Los controles parentales de Games for Windows–LIVE ofrecen a los padres y a los tutores la posibilidad de controlar quién y cómo utiliza el servicio LIVE para interactuar online con otros usuarios. Para obtener más información, consulte la página www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

DESCRIPCIÓN GENERAL

En F1 2010, el modo Multijugador se divide en dos categorías: partidas rápidas y partidas personalizadas.

EXPERIENCIA EN INTERNET

Cada partida por Internet te otorga puntos de experiencia, que sirven para ir escalando posiciones en la clasificación. En los marcadores, verás reflejadas tus habilidades y podrás desmarcarte del resto. Además, puedes aplicar un filtro para ver la clasificación según el grado de experiencia y la destreza al volante que tengan los jugadores.

Ganas puntos de experiencia en Internet cuando marcas vueltas rápidas durante las clasificaciones o si terminas entre los tres primeros. Durante las carreras, estos puntos se obtienen por acabar entre los diez primeros, por dar una vuelta completa sin sufrir ningún percance y por cada vuelta si terminas la carrera. Si no terminas o te descalifican, se anularán todos los puntos de experiencia que hubieras acumulado durante la carrera.

PUNTO DE ENCUENTRO DEL GRUPO

En el punto de encuentro, podrás buscar una partida a la que unirte tú o formar un grupo de amigos para jugar todos juntos.

Después de agregar al grupo a quien quieras, selecciona el modo de partida rápida que más te apetezca y elige Buscar carrera.

SISTEMA DE VOTACIÓN

El sistema de votación hace que tanto tú como tus compañeros podáis saltaros cualquier circuito donde no queráis competir o expulsar a un jugador problemático.

Hay un tiempo límite para votar y para ganar, basta con tener mayoría simple.

PARTIDAS RÁPIDAS

Están pensadas para jugar rápidamente sin necesidad de ajustar numerosas opciones. En las partidas rápidas, todos los monoplazas tendrán el mismo rendimiento y las escuderías se asignan al azar.

Cada partida rápida tiene una serie de ajustes predefinidos que ofrecen retos distintos. Si te va pisarle a fondo, elige el modo Pole, pero si prefieres jugar con la estrategia, decántate por el modo Resistencia. ¡Hay partidas para todos los gustos!

POLE

Este modo simula la intensidad de las sesiones de clasificación. Cada prueba dura 20 minutos y gana el jugador que marque el mejor tiempo.

SPRINT

Carrera de tres vueltas sobre seco. El orden de la parrilla se decide al azar.

RESISTENCIA

Carrera del 20% de la distancia real, con condiciones meteorológicas cambiantes y al menos una parada en boxes. El orden de la parrilla se decide al azar.

GP POR INTERNET

Carrera de siete vueltas con condiciones meteorológicas cambiantes y al menos una parada en boxes. El orden de la parrilla se decide en una sesión clasificatoria de 15 minutos.



PARTIDA PERSONALIZADA

GP A MEDIDA

Este modo te permite crear una partida por Internet según tus preferencias o especificar unos criterios concretos con los que buscar una partida existente.

BUSCAR SESIÓN

No hay nada más fácil que buscar una partida que se ajuste a tus gustos.

Sólo tienes que elegir la opción Buscar sesión y definir los criterios que prefieras. Después, acciona el botón de continuar y el juego buscará automáticamente las partidas que se ajusten a lo que buscas.

CREAR SESIÓN

Aquí puedes crear una partida por Internet con los ajustes que tú quieras.

Al abrir el menú Crear sesión, aparecerán varias opciones que te permitirán modificar todos los aspectos de la partida, como la cantidad de jugadores que quieres que participen o si estarán permitidas las ayudas de pilotaje.

MARCADORES

Cuando selecciones esta opción, se mostrarán los marcadores de Internet, donde podrás comparar tus resultados y cantidad de victorias con los de tus amigos y otros jugadores.

PARTIDA EN RED

Si tienes conexión a una red local, también puedes disputar carreras multijugador a través de ella. Sólo tienes que elegir la opción LAN en el menú Multijugador.

Aunque en las partidas de red no verás el punto de encuentro del Grupo de F1 2010, sí podrás buscar una partida o crear la tuya propia. Estas partidas no otorgan ningún punto para la clasificación en Internet.

OPCIONES DE CARRERA

DISTANCIA DE CARRERA

“En el modo Trayectoria, la carrera más corta que puedes disputar de forma predeterminada será del 20% de la distancia total. Si lo prefieres, también puedes elegir una distancia de entre el 10% y el 100% de la duración de una prueba real. El número de vueltas dependerá de la longitud del circuito.

Por su parte, en los modos Grandes premios y Multijugador, podrás disputar carreras de tan sólo una vuelta.

DIFICULTAD

Al modificar el grado de dificultad general, se producirán automáticamente varios cambios en el resto de la configuración que quedarán resaltados en el menú. Si lo prefieres, también puedes personalizar todas las opciones de dificultad a tu gusto.

METEOROLOGÍA

F1 2010 dispone de varias opciones en cuanto a la meteorología. El valor predeterminado es Sistema dinámico, con el que las condiciones meteorológicas son cambiantes y realistas en cada circuito. Si quieres modificarlo, puedes elegir entre estas opciones: Despejado, Nubes dispersas, Cubierto, Llovizna y Lluvia intensa.

CONSUMO DE COMBUSTIBLE

Con esta opción activada, el monoplaza saldrá con unos 160 kg de combustible, que irán consumiéndose de forma gradual a lo largo de la carrera.

Mientras tengas el tanque lleno, al coche le costará un poco más acelerar y frenará con mayor dificultad. Sin embargo, esta opción te acerca a las sensaciones que tiene un piloto de Fórmula 1 cuando está al volante de su monoplaza.

DESGASTE DE NEUMÁTICOS

Con esta opción activada, la partida será más emocionante, ya que los neumáticos se desgastarán y podrían sufrir blistering o pincharse.

Además, notarás cambios de adherencia al pilotar sobre distintas superficies. Por ejemplo, perderás agarre si recoges gravilla o las bolas de goma que se desprenden de otros neumáticos.

SIMULACIÓN DE DAÑOS

Dispones de tres ajustes para la simulación de daños: Desactivados, Sólo visuales y Completos.

Si desactivas esta opción, el coche no sufrirá daños, ni visuales ni mecánicos, por muchos accidentes que tengas. Si seleccionas la opción Sólo visuales, los daños serán meramente estéticos, es decir, que el rendimiento del coche no cambiará.

Con la simulación completa, cualquier daño causado al coche podría provocar accidentes espectaculares y, si el monoplaza queda dañado, te resultará más complicado pilotarlo.

REGLAJES DEL MONOPLAZA

Esta pantalla pone a tu disposición un sinnúmero de opciones para adaptar el coche a tu estilo de pilotaje.

AERODINÁMICA

En esta pantalla puedes cambiar el ángulo de los alerones trasero y delantero para aumentar o reducir la carga aerodinámica. A mayor carga, menos velocidad punta en las rectas, aunque la adherencia será mayor en las curvas. Por el contrario, al reducir la carga aerodinámica, tendrás más velocidad en las rectas y menos agarre en las curvas.

FRENOS

Esta pantalla sirve para configurar el reparto de frenada. En los monoplazas de Fórmula 1, se tiende a desplazar el reparto hacia delante, ya que los frenos delanteros soportan más peso que los traseros en las frenadas.

Si modificas la presión, la respuesta de los frenos se verá afectada, ya que estarán más blandos o más duros según los reglajes que elijas. Un consejo: configura este valor sobre mojado, ya que una presión más blanda impedirá que los frenos se bloqueen cuando hay agua.

El ajuste del tamaño sirve para determinar lo rápido que se calientan los frenos para rendir al máximo. Cuanto más pequeños sean, antes alcanzarán su rendimiento óptimo. Por desgracia, si la sesión se alarga demasiado, acabarán sobrecalentándose y respondiendo peor.

DISTRIBUCIÓN

Aquí puedes decidir cómo quieres distribuir el lastre. Cuanto mejor sea el monoplaza, más lastre tendrás que utilizar para controlar su respuesta en las frenadas, en las curvas y durante la aceleración.

Las barras estabilizadoras determinan la respuesta del coche en las curvas. Con un ajuste extremo, alcanzarás mayor velocidad punta en general, pero sacrificarás agarre mecánico en los giros.

SUSPENSIÓN

Al cambiar la suspensión, modificas la altura del chasis, que, a su vez, determina la carga aerodinámica del monoplaza. Con un chasis bajo, tendrás más carga aerodinámica, pero puede que pierdas velocidad en las curvas, sobre todo si te gusta aprovechar los pianos. Si decides bajar el chasis, los bajos del coche rozarán con el suelo mucho más y podrían sufrir daños.

La dureza de los muelles determina el grado de oscilación del monoplaza. Unos muelles duros favorecen la respuesta del coche, pero reducen su estabilidad en las curvas.

CAJA DE CAMBIOS

En esta pantalla puedes configurar lo rápido que entrarán los cambios de marcha. Si eliges un valor alto, pasarás de una marcha a otra rápidamente, pero castigarás el motor. Por su parte, es aconsejable emplear un cambio más lento al pilotar sobre mojado, ya que las ruedas girarán con menos brusquedad cada vez que cambies de marcha. También puedes especificar que los cambios de marcha se produzcan a velocidades concretas.

NEUMÁTICOS

En esta pantalla puedes elegir el tipo de neumáticos y la presión. Cuanto menor sea la presión, mayor será el agarre mecánico, pero la dirección responderá peor. En cambio, cuanto más presión tengan las ruedas, mejor responderá la dirección, aunque el coche tenderá a sobrevirar.

MOTOR

En la Fórmula 1, cada monoplace cuenta con ocho motores para toda la temporada, así que resulta de vital importancia gestionarlos con cabeza para no acabar pasándolo mal a final de año. En esta pantalla puedes montar el motor que quieras para cada fin de semana.

También puedes establecer el límite de revoluciones y el mapa de motor que quieres utilizar. Ambos valores te proporcionan mayor o menor potencia, con el consiguiente mayor o menor deterioro del motor.

ALINEACIÓN

Aquí puedes cambiar el ángulo de caída y de divergencia o convergencia. Al modificar estos reglajes, aumentarás o reducirás la estabilidad del monoplace, pero la vida de los neumáticos también se verá afectada.

REPETICIONES Y FLASHBACK

REPETICIONES

Cuando quieras ver una repetición instantánea, sólo tienes que activar la pausa y seleccionar esa opción en el menú, o bien pulsar el botón BACK. Además, podrás ver una repetición completa al término de la carrera.

FLASHBACK

Si cometes un error, esta función te permite corregirlo.

Cuando las cosas salgan mal, activa la pausa, selecciona la opción Repetición instantánea y retrocede hasta el momento de la carrera en el que todo empezó a torcerse. Cuando llegues a ese punto, elige la opción Flashback para retomar la carrera desde ahí y enmendar tu error.

El uso de esta función tiene sus limitaciones: según el grado de dificultad que hayas elegido, podrás utilizarla más o menos veces, así que empléala con moderación.

Ten en cuenta que la función Flashback no está disponible en el grado de dificultad Experto, ni tampoco en el modo Multijugador.

Asimismo, aunque puedes utilizarla en el modo Contrarreloj, tu vuelta quedará invalidada si lo haces.

REGLAS Y NORMATIVAS

CAMPEONATO DE PILOTOS

Al final de cada carrera, puntuarán los diez primeros pilotos en cruzar la meta. Esos puntos se irán acumulando a lo largo de la temporada y el título mundial de pilotos será para quien haya sumado más a la conclusión del último gran premio. En caso de empate entre varios pilotos, se tendrán en cuenta sus resultados durante el año. Por ejemplo, si uno de los pilotos tiene seis victorias y el otro cinco, se proclamará campeón el que ha ganado seis carreras.

CAMPEONATO DE CONSTRUCTORES

Para determinar la escudería campeona, se sumarán los puntos cosechados por sus dos pilotos del mismo modo que se hace para el campeonato individual. En caso de empate entre varias escuderías al final de la temporada, se tendrán en cuenta las posiciones logradas por ambos pilotos. Así, conquistará el título la escudería cuyos pilotos tengan mejores resultados a lo largo del año.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE LA FÓRMULA 1

En F1 2010, los puntos se otorgan según la posición alcanzada al final de cada gran premio del campeonato.

1.ª POSICIÓN	25 PUNTOS
2.ª POSICIÓN	18 PUNTOS
3.ª POSICIÓN	15 PUNTOS
4.ª POSICIÓN	12 PUNTOS
5.ª POSICIÓN	10 PUNTOS
6.ª POSICIÓN	8 PUNTOS
7.ª POSICIÓN	6 PUNTOS
8.ª POSICIÓN	4 PUNTOS
9.ª POSICIÓN	2 PUNTOS
10.ª POSICIÓN	1 PUNTO

BANDERAS Y PENALIZACIONES

Resulta crucial que conozcas el sistema de banderas de la Fórmula 1 y que respetes las señales. Si te saltas las instrucciones, incurrirás en penalizaciones de tiempo e incluso podrían descalificarte.

REGLAS FLEXIBLES O REALISTAS

Puedes configurar el sistema de banderas para que funcione de forma distendida o realista. En el primer caso, tendrás más margen para realizar acciones ilegales, como cortar curvas o provocar accidentes. En cambio, el sistema realista hará que se te impongan duras sanciones o se te descalifique por acciones así.



BANDERA AMARILLA (FIJA O INTERMITENTE)

Indica la existencia de algún peligro más adelante en la pista. Hay que aminorar y está prohibido adelantar. Si la señal parpadea, en cambio, indica que hay un peligro más adelante, pero que se puede adelantar.



BANDERA VERDE

Indica que ya no existe ningún peligro y que la carrera puede recuperar el ritmo normal.



BANDERA AZUL

Sirve para indicarle a un piloto que está a punto de ser doblado y que tiene que darle paso al piloto de atrás. Si el doblado hace caso omiso de tres banderas azules seguidas, se le impone un drive-through como penalización.



BANDERA BLANCA Y NEGRA

Se le muestra al piloto que mantiene un comportamiento antideportivo para avisarle de que podría ser sancionado. Estas penalizaciones se imponen por saltarse curvas, conducción temeraria y otras acciones improcedentes.



BANDERA NEGRA

Indica que el piloto ha sido expulsado de la carrera por conducción temeraria.



BANDERA A CUADROS

Indica que la carrera ya tiene vencedor y que está a punto de acabar.

CRÉDITOS

CODEMASTERS STUDIO SENIOR VICE PRESIDENT, PRODUCTION Jamie Macdonald VICE PRESIDENT OF DEVELOPMENT Gavin Cheshire HEAD OF STUDIO – BIRMINGHAM Alex McLean SENIOR PRODUCERS Ian Flatt, Paul Jeal ASSOCIATE PRODUCER Hugh Pearson CHIEF GAME DESIGNER Stephen Hood DESIGNERS Gareth Glover, Lee Mather, Mark Lewis, Tiberius Lazar TECHNICAL DESIGNERS Alex Williams, Graham Sergeant, Nick Hall PRODUCTION MANAGER Andrew Walt ART DIRECTOR Michel Bowes TECHNICAL ART DIRECTOR Stephen Johnson CONCEPT ART DIRECTOR Gary Tonge TECHNICAL DIRECTOR David Percival LEAD PROGRAMMERS Mike Stimpson, Neil Topham, Ryan Sammartino PROGRAMMERS Adam Sawkins, Andrew Fray, Andy Green, Andrew Morris, Andrew Wright, Chris Gilkes, David Larsson, Dave Taylor, David Tapley, Gary Downing, Gavin Kan, Hugh Lowry, James Allison, Keith Harrison, Lars Hammer, Martin Wright, Mike Bailey, Nic Melder, Robert Pattenden, Rob Wilson, Robert Watkins, Steve Williams, Tom Hammersley, Will Jordan, Zafar Qamar, David Worswick, Giannis Ioannou, Stephen Edmonds, Samuel Ong, David Burke, Hugh Lowry, Alex Tyrer, Mike Nimmo, Robin Bradley, Ben Knight ENGINE ROOM GAMES (PROGRAMMING) Tim Cannell, Paul Dunning, Pete Long, Duncan Williams PRODUCTION ASSISTANTS Michael Sanderson, Stuart Clenton EXECUTIVE ART DIRECTOR Rachel Weston ART MANAGER Nicholas Pain OUTSOURCE MANAGER Darren Yeomans 3D ENVIRONMENT LEAD Justin Batchelor 3D ENVIRONMENT Andrew Taylor, Daniel Cook, Daniel Rose, Darren Wakeman, Gordon Theobald, Irfan Akhtar, John Court, John Haywood, Oli Fletcher-Jones, Pete Rose, Stephen Lovell 3D VEHICLE Nick Phillips, Keith Burden, Mitchell Roach UI ART ADRIAN WATERS, Christian McMorran, Dan Fernando, Ely Marshall, Matthew O'Conner LEAD ANIMATOR Steven Dworak ANIMATOR Peter Martin 3D CHARACTERS LEAD Mark O'Kane 3D CHARACTERS Jamie Hemming, Richard Brookes, Chris Rocks CONCEPT ART Andy Wright VFX Andy Stewart AUDIO DIRECTOR Stephen Root AUDIO MANAGER John Davies LOCALISATION MANAGER Daniel Schaefers AUDIO LEAD Mark Knight AUDIO DESIGNERS Andy Grier, Claire Woodcock, Dave Sullivan, Ed Walker, Jon Newman, Mark Willott, Pete Ward IT SUPPORT Stuart Williams **OUTSOURCE** OUTSOURCE MANAGER Andre Steigler VOICE OVER OUTSOURCE Technicolor Interactive VOICE OVER STUDIO Silk SOUND INTERNATIONAL VOICE RECORDING Binari Sonori ENVIRONMENTAL ART OUTSOURCE Dhruva Infotech ENVIRONMENTAL ART OUTSOURCE Virtuos Holdings VEHICLE OUTSOURCE GERMANY FRENCH TRANSLATION Sébastien Lizon, Eric Holweck ITALIAN TRANSLATION Francesca Di Marco, Matteo Marcocchi GERMAN TRANSLATION Solocal de SPANISH TRANSLATION Marta Rodriguez Gómez, Sebastián Sorroche JURADO POLISH TRANSLATION Michal Cegielka, Marcin Gutowski, Maciej Franzese, Marcin Terelak, Maria Pobieżynska, Łukasz Osiński, Paweł Krzaczk, Grzegorz Stefański, Michał Zygmontowicz **KL STUDIO** PRODUCTION MANAGER Johan Fariz Lam TECHNICAL ART DIRECTOR Jason Butterley SENIOR SUPPORT ARTIST Adam Hill VEHICLE ART GROUP LEAD Azmi Bin Mohd Amin VEHICLE ARTISTS Andiono Christanto, Aswin Dharmadi, Bondhan Kimbalazani, Ng Say Chong (Raymond), Yeoh Kher En (Alan) ENVIRONMENTAL ART GROUP LEADS David Khaw Ban Huan, Mohd Wai Khin, Mohd Fazlan Bin Abdul Jamil, Thum Chee Ke (Jack), Wong Yee Hsien ENVIRONMENTAL ARTISTS Beh Chor Jui, Cheang Khai Lung (John), Chee Yim Mei (Jouty), Chiew Tong Nam, Chin Wai Kien (KC), Chong Ri Hui (Saxon), Chun Zhenhui, Ehsan Lanakaran, Faizal Bin Md. Fadzil, Hang Hue Li (Shirley), Ho Kuan Teck, Kelvin Hill, Kenneth Lim Wee Leng, Kong Foong Ching (KFC), Kok Chen Yong, Leong Kha Hau (Adrick), Lew Wai Hong (Joe), Lee Ka Hal (LKH), Lim Ke Wei, Ling Swee Hee, Ma Hanson, Mohd Munadzam Bin Samsudin, Ng Kah Yeow (Kenji), Noor Izmal Mukhriz Bin Ismail, Noorazhar Bin Mohd Noor, Siah Joon Kiong, Stephanie Yung Jo-Ann, Sung Pei Sun, Syamil Bin Abd Latif, Tay Wee Meng, Teh Jia Shyan, Teh Hong Yeow, Yap Ann Rose, Yap Wai Mun, Yoong Wei Siong, Yow Wei Teng, Yuean Jin Loong (Jacob) FINANCE MANAGER Tay Kah Chai ADMINISTRATIVE ASSISTANT Nurul Shida Md Zain HR MANAGER Kuan Sook Mee IT SUPPORT ENGINEER Chin Cheong Weng IT SUPPORT EXECUTIVE Lee Chee Wah TECHNICAL ART TRAINER Ivon Smith **CENTRAL TECHNOLOGY** CHIEF TECHNOLOGY OFFICER Bryan Marshall **CENTRAL TECHNOLOGY** MANAGER Chris Brunning LEAD PROGRAMMER Csaba Berenyi GROUP AUDIO LEAD Aristotel Digenis PROGRAMMERS Alex Tyrer, Peter Goodwin, Simon Goodwin **BRAND** SENIOR VICE PRESIDENT OF BRAND Barry Jafrato GLOBAL BRAND MANAGER Paul Waters BRAND DIRECTOR Hayley Holland CREATIVE SERVICES Peter Matthews, Wes Strange, David Alcock, Barry Cheney, Andy Hack, Wayne Garfirth **VIDEO EDITING** VIDEO EDITORS Sam Hatton-Brown, Phil Roberts ASSISTANT VIDEO EDITOR Rob Lucas **LICENSING AND RESEARCH** LICENSING DIRECTOR Peter Hansen-Chambers RESEARCH MANAGER Antonia Rodriguez IN-GAME RESEARCHER Rosetta Rizzo **COMMUNICATIONS** COMMUNICATIONS DIRECTOR Rich Eddy COMMUNICATIONS MANAGER Andy Gray EDITORIAL MANAGER Pete Webber COMMUNICATIONS ADRIAN LAWTON, Jerome Fion, Mike Hendrixen, Raoul van Wijk, Clara Ramirez, DIRECTOR OF DIGITAL MARKETING Lizzie Wilding, ONLINE MARKETING MANAGER Robert Kinder, COMMUNITY MANAGER Ian Webster **LEGAL** GENERAL LEGAL COUNSEL Julian Ward LAWYER Simon Moynihan **CAST** ENGLISH CAST David Croft, Holly Sans, Adam Rhys Dee, Emily Lucienne FRENCH CAST Christophe Malbranque, Cyrille Monge, Emmanuelle Bondeville, Marie Chevalot ITALIAN CAST Carlo Vanzini, Matteo Zanotti, Lucy Matera, Silvana Fanlini GERMAN CAST Gilles Karolyi, Andreas Gröber, Gisa Bergmann, Ines Rudolph-Bräuer SPANISH CAST C. López Benedi, J. A. Fuentes, Charo Soria, E. R. de Velasco JAPANESE CAST Masaki Aizawa, Takuo Kawamura, Eri Sendai, Miyuki Ichijo POLISH CAST Włodzimierz Zientarski, Jan Aleksandrowicz, Hanna Chojnacka, Agnieszka Fajlhauer **QUALITY ASSURANCE** QA GENERAL MANAGER Eddy Di Luccio FUNCTIONAL QA MANAGER Danny Beilard QA TEAM LEADS Andrew Kinzett, Gary Masters, Pete Barker QA PLATFORM LEADS Neil Atkinson, Adriano Rizzo, Daniel Flanagan QA TECHNICIANS Alessandro Naso, Robin Passmore, Dawn Lamplough, Alan Jardine, Paul Devitt, Stacey Barnett, Alex Harvey, Andrew Partridge, Darren Keig, David Bishop, David Wixon, Gabriel Daza, Greg Law, Mark Tobin, Michael Robson, Richard Ford QA ONLINE MANAGER Jonathan Treacy QA ONLINE TEAM LEAD Robert Young, Michael Wood QA ONLINE TECHNICIANS Adam Fielding, Alastair Bowers, Andrew McIntosh, Anthony Moore, Ben Wood, Daniel Wright, David Khan, Edward Rothwell, Mathew Leech, Patryk Wroblewski, Robert Pearce, Stephanie Holmes, Sukhdeep Thandi, Ian Rhys Morgan, Lee Shakespeare, Jamie Keys, Johnathan Wallbank, Mark Roberts, Mattheew Leech, Patryk Wroblewski, Scott Rombach, Simon Tapley COMPLIANCE MANAGER Gary Cody COMPLIANCE LEADS Kevin Blakeman, Neil Martin, Richard Pickering COMPLIANCE TECHNICIANS Andy Laird, Gurtelbir Mangat, Neil McCabe, Stacey Pace, Manish Panchmatia, Gurshaan Surana, Keith Tsang **GAME MUSIC** COMPOSER Ian Livingstone RECORDING ENGINEER Andrew Dudman PROTOCOLS ENGINEER Gordon Davidson MIX ENGINEER Dave Moore ORCHESTRATIONS Ian Livingstone CONDUCTOR Alastair King SCORE PREP & COPYIST Pete Whitfield 1st VIOLINS LEADER Thomas Bowes 2nd VIOLINS LEADER Emlyn Singleton VIOLA LEADER Peter Lea CELLO LEADER Anthony Pleeth GUITARS Chris Jojo ACOUSTIC DRUMS Che Beresford, George Lindsay ORCHESTRA FIXER Isobel Griffiths COMPOSER REPRESENTATION Trevor Best, Air Edel STRINGS RECORDED AT ABBEY RD STUDIO 2

AGRADECIMIENTOS

EN ESPECIAL A:

Formula One Management, BMW Sauber-Ferrari, Ferrari, Force India-Mercedes, HRT-Cosworth, Lotus-Cosworth, McLaren-Mercedes, Mercedes GP, RBR-Renault, Renault, STR-Ferrari, Virgin-Cosworth, Blue Ripple, Sony, Derby University, Microsoft, Technic, Audio Motion, BHP, Anthony Davidson, The Great British Eatery.

AGRADECIMIENTOS:

Richard Furse, Jason Page, Bruce Wiggins, Allan Murphy, Christopher Gray, Clive Moody, Darren Campion, Elizabeth Johnson, Ian Gillespie, Ralph Fulton, Graham Bromley, Jason Evans, Glenn McDonald, Paul Haynes, Ben Dare, Gehan Pathiraja, Phil Cox, Toby Hynes, Pete Ridgway, Nathan Fisher, Daven Coburn, Andreas Oberg, Magnus Anteroinen, Simon Reed, Ash Hegab, Dan Peacock, Ian Minett.

BANDA SONORA

"ANAEMIA"

Performed by Zico Chain
Written by Chris Glithero
Under license from Hassle Records
www.myspace.com/zicochain

"CLARION CALL"

Performed by Delphic
Courtesy of Polydor Records
Under License from Universal Music Operations Ltd
Written by Cook, Boardman & Cockledge
Published by Universal Music Publ. Ltd

"EMPEROR'S NEW CLOTHES"

Performed by The Datsuns
Courtesy of Mercury Records (London) Ltd / V2 Records International Limited
Under License from Universal Music Operations Ltd
Courtesy of Cooking Vinyl Ltd
Written by Rudolf DeBorst, Matthew Osment, Christian Livingstone, Philip Somervell
(c) Hellsquad Publishing Limited administered by Kobalt Music Publishing Limited

"END CREDITS"

Performed by Chase & Status feat. Plan B
Courtesy of Mercury Records Under License from Universal Music Operations Ltd
Written by Kennard, Milton & Ballance-Drew
Published by Universal Music Publ. Ltd

"F.E.A.R (UNKLE MIX)"

Performed by Ian Brown
Courtesy of Polydor UK Ltd
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Words & Music by Brown/ Colquhoun/ Mccracken
Published by Sony/ATV Music Publishing/ Copyright Control/
Universal Music Publishing MGB Ltd

"FIRE"

Performed by Kasabian
Licensed courtesy of Sony Music Entertainment UK Ltd
Words & Music by Pizzorno
(c) 2009, EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

"ON THE RUN"

Performed by The Qemists
Published by Just Isn't Music (PRS)
(p) Ninja Tune 2009
Available on the Qemists album 'Join the Q'
www.ninjatune.net

"RUNNING AWAY"

Performed by Goldhawks
Courtesy of Vertigo Records
Under License from Universal Music Operations Ltd
Written by Cook, Cook, Mills, Smith & Stratton
Published by Universal Music Publ. MGB Ltd / Copyright Control

"SPLASH"

By Sub Focus feat. Coco
Licensed courtesy of Ram Records
Words & Music by Sumner, Douwe, Poole and Etherington
© 2010, EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW
Published by Universal Music Publishing Ltd
Copyright Control

"THE BEST IS YET TO COME"

Performed by Kids in Glass Houses
Issued under license to Roadrunner Records from The All Blacks BV
Written by Perry, Jason Keith (CA)/ Phillips, Aled (CA)/ Mahanty, Iain Prasad (CA)/ Fisher, Joel (CA)/ Sheehy, Andrew William (CA)/ Jenkins, Philip James (CA)
(C) Warner/Chappell Music Publishing Ltd (PRS) and Notting Hill Music (NS)
All rights reserved

"WATERCOLOUR"

Performed by Pendulum
Licensed courtesy of Warner Music UK Limited
Written by Swire Thompson
Published by Chrysalis Music Ltd © 2010
Used by permission. All rights reserved

© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Ego"™ is a trademark of Codemasters. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc. This product contains copyrighted material owned and/or distributed under authority by QUAZAL Technologies, Inc. Copyright 1998-2010, QUAZAL Technologies Inc. All Rights Reserved. Contains Rapture3D software owned by Blue Ripple Sound Limited, all rights reserved. Facial Animations powered by FaceFX. ©2002-2009, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved. An official product of the FIA Formula One World Championship.

The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company.

Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Developed and published by Codemasters.

Rapture3D software is owned by Blue Ripple Sound Limited c/o BSG Valentine & Co., 7-12 Tavistock Square, London WC1H 9BQ ("Us" and "We"). Your use of the Rapture3D software is subject to the following terms. You have a personal, non-exclusive, non-transferable licence to use Rapture3D only with the game with which it is provided and for non-commercial purposes. You shall not decompile, disassemble, or reverse engineer any portion of the Rapture3D software. We may terminate this Agreement immediately in the event that you breach any of these terms or if we are no longer able to provide you with the licence for the use of Rapture3D. Upon any such termination or expiration, you shall forthwith discontinue any use of Rapture3D. We have exclusive ownership of all right, title, and interest in and to Rapture3D, including all copyright and any other intellectual property rights therein. All rights in and to Rapture3D not expressly granted to you are reserved by us. Rapture3D is protected by copyright, trademark, and/or other intellectual property laws, and any unauthorized use of it may violate such laws and these terms of use. Rapture 3D is provided "as is" and we exclude all warranties, whether express, statutory or implied. We shall not be liable for any direct, indirect, incidental, special or consequential damages including loss of profits and goodwill, business or business benefit even if advised of the possibility of such damages. These terms constitute the entire agreement between us in relation to your use of Rapture3D and will be governed by and construed in accordance with English law and the exclusive jurisdiction of the English courts.

Produced under license of Ferrari Spa. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are property of Ferrari Spa. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.

"Force India" and "f i" are trademarks of Force India Formula One team.

"Hispania", "HRT", the Hispania device, all associated logos and distinctive designs are the property of Campos Meta 1 S.L.

All information regarding the car is the sole property of and owned by 1Malaysia Racing Team Sdn Bhd (also known as "Lotus Racing"). All rights reserved.

McLaren and the McLaren logo are registered trademarks of McLaren Racing Limited.

MERCEDES GP and/or MERCEDES GP PETRONAS and the MERCEDES GP PETRONAS logo are registered trademarks of Daimler AG and are used under license.

"Red Bull", the Twin Bull device and all associated logos are the property of Red Bull and are used under license.

Produced with the permission of Renault F1 Team Ltd.

"Virgin Racing", the VR device and all associated logos are used under license and with the permission of Manor Grand Prix Racing Limited.

The Williams F1 name and logo are trademarks of Williams Grand Prix Engineering Limited and are used under licence. Williams F1 images and data ©2010 Williams Grand Prix Engineering Limited. All rights reserved.

LZF Compression Algorithm Module

Copyright ©2000-2008 Marc Alexander Lehmann [schmorp@schmorp.de]

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. 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.

This software is provided by the author "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the author be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

ACUERDO DE LICENCIA Y GARANTÍA DE THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

AVISO IMPORTANTE: Por la presente, The Codemasters Software Company Limited (en lo sucesivo, "Codemasters") hace entrega del programa (en lo sucesivo, "el Programa") que acompaña a este documento conforme a licencia y en las condiciones que se expresan a continuación. El Programa incluye el software, el medio que lo contiene y su documentación, ya sea impresa o en formato electrónico. La concesión de esta licencia constituye un acuerdo legal entre el usuario y Codemasters. La utilización del Programa implica la aceptación de las condiciones del presente acuerdo suscrito con Codemasters.

El Programa está protegido por la legislación inglesa, los tratados internacionales o convenciones en materia de propiedad intelectual y otras normativas al respecto. El Programa se usa conforme a licencia y no se vende, por lo que este acuerdo no concede derecho de propiedad alguno sobre el Programa o sus copias.

1. Licencia limitada de uso: Junto con la licencia, Codemasters concede al usuario derechos limitados, sin carácter exclusivo y sin derecho a cesión, para el uso de un ejemplar de este Programa para uso personal.
2. Propiedad: Todos los derechos de propiedad intelectual contenidos en el Programa (entre otros, los derivados del contenido registrado como imagen, sonido u otro formato) y la titularidad de todas y cada una de las copias recaen en Codemasters o los otorgantes de la licencia, por lo que los únicos derechos que tendrá el usuario serán los derivados de la licencia que se expresan en el primer párrafo.

QUEDAN EXPRESAMENTE PROHIBIDAS:

- * la copia del Programa;
- * la venta, alquiler, concesión mediante licencia, distribución, cesión o puesta a disposición, total o parcial, del Programa a otras personas con fines comerciales, entre otros, en un servicio a terceros, "cibercafés", salones de recreativas u otros locales comerciales. Para la utilización comercial del Programa el usuario deberá suscribir con Codemasters un acuerdo de licencia específico para locales comerciales (véase la información de contacto al final del documento);
- * la aplicación de ingeniería inversa, descifrado del código original, modificación, descompilación, desensamblaje o creación, total o parcial, de programas derivados del Programa;
- * la retirada, desactivación u omisión de los avisos o indicativos de propiedad ubicados en el embalaje o en el interior del Programa.

GARANTÍA LIMITADA: Codemasters garantiza al comprador original del Programa que el medio en que se grabó no presentará desperfectos materiales ni de fabricación durante 90 días a partir de la fecha de compra. Si se encontraran desperfectos en dicho periodo, Codemasters se aviene a reemplazar, sin coste alguno, el Programa defectuoso dentro del periodo de garantía, siempre y cuando Codemasters todavía fabrique el Programa. Para ello, se deberá enviar el Programa, a portes pagados, con el recibo de compra debidamente fechado. Si el Programa ya no estuviera disponible, Codemasters se reserva el derecho a sustituirlo por otro similar o de igual o mayor valor. Esta garantía se limita al medio en que se grabó el Programa tal y como Codemasters lo suministró, y no será válida si el defecto o defectos se derivan de un abuso, mal uso o negligencia en la utilización del Programa. Todas las garantías implícitas por ley están limitadas al periodo de 90 días descrito anteriormente.

Excepto por lo estipulado anteriormente, esta garantía sustituye a todas las garantías acordadas por escrito o verbalmente, explícitas o implícitas, incluidas las de comercialización, calidad satisfactoria, adecuación para un propósito particular o de no infracción, y ninguna otra protesta formal o reclamación vinculará u obligará a Codemasters en forma alguna. Cuando se envíe el Programa para su devolución de acuerdo con los términos de la garantía, deberán mandarse solo los discos originales en un embalaje seguro que incluya: (1) una fotocopia del recibo de compra con la fecha de compra; (2) un documento con el nombre y la dirección claramente indicados; (3) una pequeña nota en la que se describa el desperfecto y el sistema en el que instaló el Programa.

LIMITACIÓN DE DAÑOS: Codemasters desestima toda responsabilidad en concepto de daños especiales, incidentales o emergentes derivados de la posesión, utilización, funcionamiento defectuoso del Programa, incluidos los daños a la propiedad, lucro cesante, errores informáticos, funcionamiento defectuoso de otros dispositivos o lesiones personales. En caso de lesiones, Codemasters desestima toda responsabilidad, aun cuando fuera consciente de la probabilidad de que estas pudieran ocasionarse, y siempre y cuando la ley lo permita. La compensación a la que se obliga Codemasters no excederá en ningún caso a la cantidad desembolsada para la obtención de la licencia del Programa. Si el país o región en que se concede la garantía no contempla limitaciones sobre la duración de cualquier garantía implícita ni excluye o limita los daños incidentales o derivados, dichas limitaciones y exclusiones de responsabilidad no serán aplicables. Esta garantía otorga al usuario derechos legales concretos que vienen a añadirse a los que por ley le correspondan, y que variarán dependiendo de la legislación a la que esté sujeto.

RESCISIÓN: Sin perjuicio de los derechos de Codemasters, este acuerdo se rescindirá automáticamente si el usuario no cumple las condiciones en él estipuladas. En ese caso, se deberán destruir los ejemplares del Programa y sus componentes.

COMPENSACIÓN: Debido al daño irreparable que para Codemasters supondría el incumplimiento de las condiciones de este acuerdo, el usuario acepta avenirse a las compensaciones adecuadas (sin que medie garantía en efectivo, depósito o prueba de los daños) debidas al incumplimiento de este acuerdo, que habrán de añadirse a las compensaciones que correspondieran a Codemasters de conformidad con la legislación aplicable.

INDEMNIZACIÓN: El usuario se compromete a indemnizar, defender y eximir a Codemasters, sus asociados, filiales, contratistas, empleados, directores y agentes de toda responsabilidad, pérdidas y gastos derivados de los actos u omisiones en el uso del Programa conforme a las condiciones de este acuerdo.

OTRAS CONDICIONES: El presente documento incluye el acuerdo íntegro alcanzado entre las partes y reemplaza a otros acuerdos o aseveraciones que las partes hubieran podido efectuar con anterioridad. Toda enmienda sobre el mismo deberá de realizarse por escrito y con el consentimiento de ambas partes. Si, por cualquier razón, se estimase inaplicable cualquiera de las condiciones expuestas en este contrato, se obrarán las modificaciones pertinentes para posibilitar su aplicación sin que el resto de las condiciones de este acuerdo se vean afectadas. El presente acuerdo se regirá e interpretará de acuerdo con la legislación inglesa, y el fuero será el de los tribunales de Inglaterra.

Todas las cuestiones relativas a esta licencia deberán dirigirse a Codemasters a las señas que se indican a continuación:

The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6,
Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Reino Unido.
Tel +44 1926 614 132 Fax +44 1926 817 595.

ATENCIÓN AL CLIENTE

SITIO WEB DE CODEMASTERS

www.codemasters.com

El sitio web de Codemasters contiene parches del juego, preguntas frecuentes y una versión en línea de nuestro soporte técnico básico. También dispone de un formulario de solicitud de soporte técnico que puedes utilizar para solicitar asistencia para este o cualquier otro juego de Codemasters.

CORREO ELECTRÓNICO

Atencion.cliente@codemasters.com (en inglés y en castellano)

No olvides incluir el archivo Dxdiag.txt con una descripción del problema. Para hacerlo en Windows XP, haz clic en Inicio y luego en Ejecutar. En Windows Vista y Windows 7, haz clic en el botón de Windows y usa el cuadro de búsqueda. A continuación, escribe DXDIAG y haz clic en Aceptar. Verás la pantalla de diagnóstico de DirectX. Para enviar los resultados, basta con hacer clic en el botón "GUARDAR TODA LA INFORMACIÓN" y guardarlo como un archivo de texto (.txt). Después, adjunta este archivo al mensaje de correo electrónico.

Recibirás ayuda por correo electrónico en el plazo de una semana.

TELÉFONO/FAX

El servicio de atención al cliente por teléfono y fax no está disponible para F1 2010™.

DIRECCIÓN DE CORREO POSTAL DE CODEMASTERS

Customer Services, Codemasters Software Ltd.

PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Reino Unido.



TODOS LOS LANZAMIENTOS Y NOVEDADES EN
WWW.CODEMASTERS.COM

CÓDIGO DE ACCESO A LIVE:

Puede que las funciones que dependen del servicio Games for Windows – LIVE no estén disponibles en todos los países. Visita www.microsoft.com/games/en-us/live/pages/countries para comprobar si tu país dispone de este servicio.

ANTES de escribir la clave, asegúrate de que Microsoft Live está disponible en tu país.



Windows, el botón Start de Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft. "Games for Windows" y el logotipo del botón Start de Windows se usan bajo licencia de Microsoft.