TREND

Bestseller Games

GOLD-EDITION

14,99 DM

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

Ausgabe 9
DM 14,99
SFR 14,90
ÖS 118,–
LFR 298,–
HFL 17,–

POLE-POSITION

Formel 1 Teamchef

Virengeprüft durch Thunder BYTE

MEHR ZUM INHALT AUF DER HERTRÜCKSEITE!

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP



UNEINGESCHRÄNKTE DEUTSCHE VOLLVERSION

ASCARON

Originalprodukt von ASCARON – lizenziert von Softgold Computerspiele GmbH

4 344161 514997 09

POLE-POSITION – VOLLVERSION AUF CD-ROM! BG GOLD

Produktion: STYLE OF THE ARTS. GMBH · Tel. 0180 - 561 11 88



Umgekrempelt



„Oh, prima, Monza läuft. Ach du Sch..., da hat doch der kleine Schumacher den Johnny Herbert von der Strecke gedrängt und seine eigene Aufhängung dabei auch gleich geschrottet. Dafür rächen sich die Briten bestimmt mit ein paar hundert Tonnen Rindfleisch. Wer liegt denn eigentlich vorne? Häkkinen? Soll nochmal einer sagen, mit den Finnen müsse man nur bei Hundeschlittenrennen rechnen. Aber jetzt muß er an die Box, der gute Mika, irgendwelche technischen Probleme. Er kommt zwar wieder ins Rennen, ist aber nur noch Neunter – hat nicht sollen sein. Aha, jetzt kommt die Stellungnahme von Ralf Schumacher. Der behauptet, er sei nicht Schuld gewesen – Johnny Herbert hätte ja bremsen können. Schließlich sei klein Schumi schon an ihm vorbei gewesen. Sah aber irgendwie anders aus.
Soll ich mir das wirklich weiter anschauen? Eigentlich gibt es ja in London genug anderes zu tun...“

Was war jetzt das, fragt Ihr Euch, liebe Leser? Nun gut, beenden wir also die Echtzeit-Gedankenwiedergabe aus dem Redakteurshirn vom vergangenen Sonntag. Ich habe das Rennen jedenfalls bis zum Ende angeschaut, mich nicht mehr ins Nachtleben gestürzt und war dafür am nächsten Tag wieder fit für die ECTS (European Computer Trade Show). Da gab's übrigens eine Menge toller Neuheiten zu sehen, aber davon später mehr.
Zurück zur Formel Eins: Noch vor wenigen Wochen wäre mein Gedankengang beim Anblick einer Rennaufzeichnung im Fernsehen ein anderer und wesentlich kürzerer gewesen: „Mist, Formel Eins, schnell weiter zappen. Was für Bekloppte gucken sich sowas überhaupt an?“ Jetzt bin ich selber einer von den Bekloppten, und Schuld daran ist POLE-POSITION.

Vor einigen Wochen, als Chefredakteur Strobel mir die Spielebox mit der Aufschrift „Formel 1 Teamchef“ auf den Tisch packte und sagte: „Mach ma'!“, dachte ich Dinge, die diverse Gotteslästerungen, Gewaltphantasien und viele böse, böse Pfui-Wörter enthielten. Denn da lagen nun – auf einer CD vereinigt – ein Genre und ein Thema vor mir, die ich zu diesem Zeitpunkt aufs Äußerste verabscheute – Wirtschaftssimulation und Formel Eins. Hätte noch jemand eine Banane dazugelegt, wäre ich wohl mit vor den Mund gepreßter Hand zwei Türen weiter gerannt. Bananen mag ich immer noch nicht, was übrigens überhaupt nichts zur Sache tut, aber meine Einstellung zu WiSims und Formel Eins hat sich grundlegend geändert.
Zunächst gelangweilt machte ich mich an die Vorbereitung der ersten Saison, aber schon beim Austüfteln eines möglichst schnellen Wagens bei möglichst geringem Anschaffungspreis packte mich der Ehrgeiz. Später sah ich dann schwitzend und zitternd den Rennen zu. Wird der Motor nach der dritten Revision noch mal 300 km durchhalten? Ist mein Fahrer nur jung und draufgängerisch, oder weiß er auch, daß das Auto bis ins Ziel halten muß und schont das Material? Spätestens als ich mich selbst in die Fahrerdatenbank eingetragen (siehe unten) und als Fahrer angestellt hatte, wurde es richtig spannend. Als der Fahrer Hohage dann auch noch ein paar Grand-Prix-Punkte herausfuhr, kannte meine Begeisterung kaum noch Grenzen. Doch dann kam der Rückschlag: Fahrer Hohage hatte geheiratet, die Risikobereitschaft sank und Erfolge blieben aus. Der neu gegründete Rennstall „Berentzen-Opel“ mußte sich also von Hohage trennen, um sich im schnellen Formel-Eins-Geschäft mühsam wieder aufzurappeln. Doch siehe da, in der nächsten Saison tauchte Hohage plötzlich beim Team Jordan wieder auf...

Mit anderen Worten: POLE-POSITION hat mich umgekrempelt. Seit dem kurzen Blick hinter die Kulissen übt der Rennsport Faszination auf mich aus, und ich wechsle nicht mehr den Sender, wenn im Fernsehen die Motoren heulen – selbst wenn vor der Tür eine Stadt wie London wartet.
Kommen wir also noch mal auf die ECTS zu sprechen. Es ist einiges in Vorbereitung, was Spielerherzen schneller schlagen läßt: *Tomb Raider II* (Eidos), *Monkey Island 3* und *Yedi Knight* (Lucas Arts), *Baldur's Gate* (Rollenspiel, Interplay), *Incubation* (Strategie, Blue Byte) und *Starcraft* (Strategie, Blizzard) erscheinen bald und sehen alle toll aus. Natürlich enthält diese Liste lange nicht alle vielversprechenden Neuentwicklungen, es handelt sich lediglich um eine sehr subjektive Auswahl. Ganz objektiv läßt sich hingegen eines sagen: Wenn Ihr in der aktuellen Spieleszene weiterhin mitmischen wollt, dann legt Euch einen schnellen Pentium oder gleich einen Pentium II und – noch wichtiger – eine 3D-Beschleuniger-Karte zu. Die Hardware-Schraube ist noch lange nicht an Ihrem oberen Ende angekommen.

Karsten Hohage



Spezialtip

Die Daten der Fahrer (u.v.a.) legt Pole-Position als dBase-kompatible Datenbanken auf Ihrer Festplatte ab (*.dbf). Wenn Sie über entsprechende Software verfügen, können Sie sich also z.B. selbst als Fahrer eintragen.



Inhalt

Blitzstart 5

POLE-POSITION
Formel 1 Teamchef

Installation und Programmstart 6

Spielanleitung 8
- Der Spielstart 8
- Der Auftakt 10
- Das Büro 11
- Die Bank 12
- Baumaßnahmen, Merchandise, Kalkulation 13
- Der Teilemarkt 14
- Das Personal 17
- Sponsoren 26
- Die Preisgelder 29
- Die Werkstatt und das Lager 29
- Die Entwicklungsabteilung 37
- Die Zulieferer 39
- Die Weltmeisterschaft 41
- Das Rennen 42
- Der Weltmeisterschaftslauf 47
- Zum Ende der Saison 50
- Optionen 50

Wirtschaftstuning
- Cheats & Update 52

Das Original
- Originalhandbuch 53

Spielvorstellungen

Harvest of Souls
- Geisterstadt 54

Anstoss 2
- Taktik, Training und Tabellen 55

Baphomets Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis
- Maya-Mächte unter uns 57

Battleground: Bullrun & Napoleon in Russia
- Kugelhagel 59

Atomic Bomberman
- Furioses Sprengspektakel 60

Verschiedenes

Editorial 3

Impressum 4

CD-ROM-Cover 63

Lizenzurkunde 66

IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl
Mitarbeiter: Andreas Hett (ah), Hans Hohmann (hh), Michael Zolg (mz), Hans-Joachim Sütterlin (hjs)
Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Straße1
Compuserve: GO PEARLSUP
Internet: www.trendverlag.de
E-Mail: 75162.2531@Compuserve.com
Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsges. mbH, Egon Weisenseel
Illustrationen: Manuela Lehmann
Titel: Michael H. Sichler
Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444
Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Vertrieb/Außendienst: TREND Büro West, Jägerstraße 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0130) 723223, Fax: (0130) 644367, Leitung: Willy Laerbusch
Abo-Betreuung: Maria Zwania, Telefon: (07631) 360-525, Fax: (07631) 360-444
Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmaier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789
Heftproduktion: Stephan Striegel
Erscheinungsweise: bis zu 6 Ausgaben pro Jahr
Druckauflage: 250.000 Exemplare
Druck: Umschlag: Marco, Toulouse Innenteil: Baumann, Kulmbach
Verkaufspreis: (inkl. 15% MwSt.) DM 14,99
Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl.Versandkosten) DM 76,90
Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES GOLD erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Die Redaktion verwendet für Screenshots von DirectX-Spielen das Programm HYPERSNAP DX. Shareware und Info:
http://www.hyperionics.com



Blitzstart

Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 6 und 7. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

IBM-komp. 486DX mit 8 MB RAM
40 MB Festplattenplatz
1 MB VESA-SVGA-Karte
MS-DOS ab V. 5.0 oder Windows 95
MS-Maus oder kompatible

Empfohlen:
Soundblaster-kompatible Soundkarte, General Midi

POLE-POSITION muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Benutzen Sie dazu entweder den Programmstarter, oder geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *INSTALL* ein. Darauf werden die Programmdaten in das von Ihnen angegebene Verzeichnis der Festplatte kopiert. Das Sound-Setup wird automatisch aufgerufen. Lassen Sie Ihre Soundhardware vom Programm identifizieren (Auto-Detect) oder geben Sie alle Werte von Hand ein. Nach Abschluß der Installation starten Sie das Spiel aus dem Programmverzeichnis der Festplatte durch den Befehl *F1*.
Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 6/7 im Heft.

TIP

Achtung! Die Menüs für Digital-Sound und MIDI sind vertauscht.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie
1. den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken. Bsp.: D: [RETURN];
2. an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um POLE-POSITION zu installieren oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

Die Spieledemos

Wenn möglich ergänzen wir die Artikel im Heft mit einer Demo-Version des besprochenen Spiels. Da diese Programme unterschiedliche Anforderungen an das System stellen, sind hier keine allgemeingültigen Angaben möglich; einige sind direkt spielbar, andere erfordern eine Festplatteninstallation oder müssen unter Windows gestartet werden.
Wenn Sie die Demos aus dem Programmstarter aufrufen, erhalten Sie einen kurzen Hinweistext mit allen nötigen Angaben. Beachten Sie bitte, daß wir die Demoprogramme direkt von den Herstellern übernehmen und weder eine Funktionsgarantie noch irgendeine Haftung übernehmen können.

Weitere Demos

Abhängig vom verbleibenden Speicherplatz sind auf der Heft-CD weitere Prüfversionen verschiedener kommerzieller Programme zu finden. Nähere Angaben dazu erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *BGINSTAL* eingeben und dann *Andere Programme auf der CD* wählen.

Online-Software

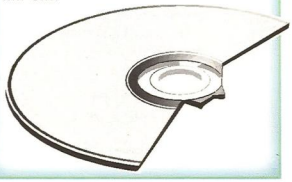
Die Heft-CD enthält die Zugangssoftware großer Online-Anbieter wie Compuserve oder T-Online. Auch zu diesen Vollversionen erhalten Sie Installationsanweisungen und Anleitungen, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *BGINSTAL* eingeben und dann *Andere Programme auf der CD* wählen.

Share- und Freeware

Einige beliebte Packprogramme (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl. Im Verzeichnis \WORDVIEW finden Sie den Word-Viewer von Microsoft, mit dem Sie Word-Dokumente ansehen und drucken können, falls Sie WinWord nicht besitzen, und im Verzeichnis \BOOTDISK befindet sich das Programm *Bootme* zum erstellen verschiedener Boot-Disketten.
Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt. Dort finden Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.

CD-ROM KAPUTT?

Sollte Ihre Heft-CD zerkratzt sein oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (Seite 66) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.





Installation und

POLE POSITION läuft unter MS DOS ab Version 5.0 und Windows 95, vom Start unter Windows 3.1 wird abgeraten. Da das Spiel fast ausschließlich mit der Maus bedient wird, muß ein Maustreiber geladen sein.

Installation und Konfiguration

POLE POSITION muß zunächst auf der Festplatte installiert werden und belegt dort je nach Installation 40-60 MB Speicherplatz. Zusätzlich sollten während des Spiels ca. 15 MB frei bleiben.

1. Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und dort ins Hauptverzeichnis. Geben Sie *INSTALL* ein oder doppelklicken Sie auf *INSTALL.EXE*.



2. Im Installationsbildschirm klicken Sie auf INSTALLATION. Den darauffolgenden Diagnose-Bildschirm können Sie mit SYSTEMINFORMATION auch separat aufrufen. Klicken Sie auf OK, um die Installation fortzusetzen.

HINWEIS

Wenn Sie unter Windows 95 arbeiten, wird Ihnen empfohlen, SHARE zu deaktivieren. In den meisten Fällen können Sie diese Empfehlung ignorieren. Sollten Sie dagegen tatsächlich SHARE verwenden, müssen Sie es deaktivieren und den Rechner neu starten.

3. Wählen Sie zwischen der Normal- und der Maximalinstallation. Wenn genügend Festplattenplatz zur Verfügung steht, ist die Maximalvariante zu empfehlen. Danach wird nach dem Laufwerk und dem Programmpfad für Pole Position gefragt. Bestätigen Sie mit OK, wenn alle Angaben Ihren Wünschen entsprechen. Nun beginnt der Kopiervorgang.



Konfiguration
Die Soundkonfiguration wird nach der Installation automatisch aufgerufen.



TIP

Die Auswahllisten für MIDI- und Soundkarten sind vertauscht. Wenn Sie Musik und Digitalsound über die gleiche Karte wiedergeben, ist das unerheblich, sollten Sie allerdings über eine MIDI-Karte oder eine Wavetable-Erweiterung verfügen, denken Sie daran, die MIDI-Hardware im Menü für die Soundkarte, die Soundkarte dagegen im MIDI-Menü auszuwählen!



1. Klicken Sie auf KONFIGURIEREN. In der folgenden Liste wählen Sie Ihre Hardware für Sound und Musik (MIDI) aus der Liste aus. Wenn das Programm eine SOUND-Variable findet, können Sie deren Werte durch einen Klick auf AUTO übernehmen; andernfalls müssen Sie für die meisten Karten die I/O-Adresse, den DMA-Kanal und IRQ angeben.



2. Haben Sie alle Angaben für Sound und Musik gemacht, klicken Sie auf „Test Sound“ bzw. „Test MIDI“. Falls Sie nichts hören oder der Rechner abstürzt, müssen Sie die Prozedur wiederholen.

3. Wenn sowohl Sound- als auch Musiktest funktionieren, ist die Konfiguration abgeschlossen. Verlassen Sie das Menü mit OK und beantworten Sie die Speicherabfrage mit „Ja“.

Um die Soundkonfiguration erneut aufzurufen, geben Sie im Spielverzeichnis auf der Festplatte *SNDSETUP* ein oder doppelklicken auf *SNDSETUP.EXE*.

TIP

Falls Ihre Soundkarte nicht in der Auswahlliste aufgeführt ist, kommen Sie fast immer mit der Einstellung *Soundblaster (Pro)* ans Ziel. Nahezu alle Karten können diesen Standard emulieren, allerdings müssen einige erst entsprechend initialisiert werden. Ziehen Sie das Handbuch Ihrer Soundkarte zu Rate.
Achten Sie darauf, daß die angegebenen Werte mit den tatsächlich verwendeten übereinstimmen. Meist liegen der Soundkarte Konfigurations- oder Testprogramme bei, die Sie dazu verwenden können.

Windows 95 verwaltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen*.

4. Als nächstes wird durch die Anzeige eines Testbildes die Grafikkarte getestet. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, bis das Bild korrekt angezeigt wird. Damit ist die Installation abgeschlossen.

Programmstart

Spielstart

1. Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte – z.B. mit dem Befehl `CD C:\GAMES\POLE`.

2. Geben Sie *F1* ein oder doppelklicken Sie auf *F1.BAT*.

Nach kurzer Ladezeit sehen Sie zunächst einen Hinweis der USK – er verschwindet schneller, wenn Sie ESCAPE drücken. Danach beginnt der Vorspann des Spiels; wenn Sie sich bei späteren Starts daran sattgesehen haben, können Sie ihn mit einem Mausklick abbrechen. Alles weitere erfahren Sie in der Spielanleitung ab Seite acht.

Problemlösungen

Speichermangel und -konfiguration
Ob POLE POSITION korrekt abläuft, hängt nicht nur davon ab, wieviele RAM-Chips im Rechner stecken, sondern auch von der richtigen Konfiguration. Die Speicherkonfiguration wird in der Datei CONFIG.SYS festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden ist, ebenso wie die AUTOEXEC.BAT. Auch sie hat wesentlichen Einfluß auf die Menge des verfügbaren Speichers. Öffnen und bearbeiten Sie diese Dateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS!

In unserem Testbetrieb hat sich folgende Konfiguration bewährt:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
FILES=40
BUFFERS=40
```

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie nur das REM wieder zu entfernen.
Der bekannteste Speichermanager ist EMM386.EXE aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z.B. 386MAX und QUEMM. Eine typische Zeile könnte so aussehen:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024
```

Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette!

Bootdiskette mit BOOTME
Alle, die sich nicht mit der DOS-Speicherverwaltung herumschlagen wollen oder können, sollten mal einen Blick in das Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD riskieren. Dort finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie BOOTME eingeben oder auf BOOTME.EXE doppelklicken. BOOTME erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können – die richtige Wahl für POLE POSITION ist der Menüpunkt 4, DOS4GW. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die DOSSTART.BAT ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie BOOTME unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.

Windows 95
POLE POSITION ist kompatibel zu Windows, auf einem gut konfigurierten Win95-PC sollte es auf Anhieb und problemlos starten. Dennoch wurde das Programm für MS-DOS programmiert, Inkompatibilitäten sind daher nicht völlig auszuschließen. Beenden Sie in einem solchen Fall Windows 95 zum MS-DOS-Modus und starten Sie POLE POSITION von der DOS-Befehlszeile aus.

TIP

Mit dem MS-DOS-Modus ist *nicht* die „MS-DOS-Eingabeaufforderung" gemeint, die per Doppelklick oder aus dem Startmenü gestartet wird. Sie erreichen eine echte DOS-Umgebung, indem Sie Windows 95 beenden und dabei die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten" aktivieren.

Mausprobleme
Obwohl POLE POSITION in unseren Tests auch mit anderen Mäusen zurechtkam, ist die Funktion nur mit Microsoft-Geräten garantiert. Fast alle Mäuse sind zum Microsoft-Standard kompatibel, sollten Sie also Schwierigkeiten mit der Maus haben, können Sie den Original-Microsoft-Treiber im Verzeichnis \MOUSE auf der Heft-CD ausprobieren.

FEHLER

Lesen Sie bitte zuerst die Textdatei README.1ST im Spielverzeichnis, sie enthält einige Tips zu häufigen Problemen. Einige Ergänzungen dazu finden Sie hier:

Rechner steigt aus mit der Meldung: 'Memory could not be allocated'
Sie haben zu wenig Platz auf dem Datenträger. Machen Sie 10–15 MB Festplattenplatz frei.

Der Bildschirm ist in die obere Hälfte gedrängt.
Pole-Position wurde mit F.EXE gestartet. Benutzen Sie bitte F1.BAT.

Das Programm hängt sich bei den Animationen auf.
Pole-Position wurde mit F.EXE gestartet. Benutzen Sie bitte F1.BAT.

Fehlermeldung: „ERROR: returned by sound init".
Falscher IRQ bzw. DMA. Ändern Sie im Setup bitte die Soundkarteneinstellung.

Meldung: Kein Speicherplatz im Umgebungsbereich.
Suchen Sie in der Datei CONFIG.SYS nach einer Zeile, die mit SHELL beginnt. Ist sie nicht vorhanden, fügen Sie sie gemäß folgendem Beispiel ein. Ersetzen Sie gegebenenfalls den Pfad zu Ihrem Kommandointerpreter (COMMAND.COM):

```
shell=c:\dos\command.com c:\dos\ /e:1024
```

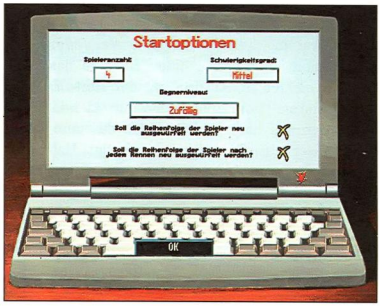
Ist die Zeile vorhanden, fügen Sie den Parameter /e:1024 hinzu oder erhöhen Sie den Zahlenwert, bis nach erneutem Booten die Meldung nicht mehr erscheint. Näheres zum Befehl SHELL finden Sie in Ihrem DOS-Handbuch.

Fehlermeldung: „Not enough Files" oder „ERROR:Res\F1.cdr missing"
Erhöhen Sie bitte in der CONFIG.SYS den Parameter Files auf 40, also: `files=40`

Problem: Absturz im langsamen Rennmodus
Stellen Sie die Option „Musik im Rennen" im Soundmenü (2. Büro/Kaffeemaschine) auf FM.

Mit Bleifuß und Bankkredit

Um einen namenlosen Rennstall zum amtierenden Weltmeister zu machen, brauchen Sie vor allem Ausdauer, Zähigkeit, Mut und Entschlossenheit. Man kann nicht innerhalb einer Saison alles wollen. Ein Erfolgsteam will langsam aufgebaut und an die Spitze geführt werden.



DER SPIELSTART

Nach dem Spielstart können Sie die USK-Hinweise mit der ESC-Taste und den Vorspann mit der linken Maustaste abbrechen. Damit die Simulation möglichst flexibel wird, müssen Sie am Anfang des Spiels einige Einstellungen machen:

Genereller Spielmodus

Sie können Pole Position als Einzelspieler oder mit bis zu vier Spielern an einem PC spielen. Stellen Sie eine höhere Spieleranzahl als 1 ein, so erscheinen zwei zusätzliche Optionen. Sie können hier die Reihenfolge einmal zu Beginn des Spiels auswürfeln und/oder die Reihenfolge nach jedem Rennen zufällig neu bestimmen lassen. Dies hat den Vorteil, daß sich die Reihenfolge der Spieler ständig ändert, und nicht immer Spieler 1 auch als erster auf den Teilemarkt, Transfermarkt, etc. zugreifen kann. Als Standard sind beide Optionen aktiviert. Klicken Sie mit der Maus auf die Schrift, nicht die Kreuze, um die Einstellungen zu ändern.

Schwierigkeitsgrad

Sie müssen immer beachten, daß Sie mit der Wahl Ihres Rennstalls automatisch schon Ihr Schwierigkeitsniveau vorbestimmen, da hier mit realen Daten gerechnet wird. Wenn Sie also bei einem erfolgreichen Rennstall einsteigen, ist das Erreichen des Weltmeistertitels einfacher, als wenn Sie einen eigenen Rennstall gründen. Das Handbuch bezieht sich meistens auf die Rennstallneugründung, und der Reiz des Spiels geht natürlich schnell verloren, wenn man schon in der ersten Saison Fahrer- oder Konstrukteursweltmeister wird und das Spielziel erreicht hat. Dieses Niveau ist allenfalls für ein schnelles Spiel mit Freunden geeignet. Die Optionen Leicht, Mittel, Schwer beziehen sich auf Ihr Startkapital bei Rennstallneugründung. Je nach gewählter Option starten Sie mit 7.500.000 DM, 1.500.000 DM oder ganz ohne Startkapital. Außerdem hat die Einstellung Auswirkungen auf das Echtzeitsystem. Näheres hierzu erfahren Sie am Ende dieses Kapitels.

Gegnerniveau

Hier können Sie die Leistungsfähigkeit der computergesteuerten Konkurrenz einstellen. Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung:

- *Authentisch*

Das Niveau des Rennstalls orientiert sich an den tatsächlichen Leistungen der Konkurrenz. Jedes Weltmeisterschaftsjahr ist genau recherchiert, und alle darauf folgenden Jahre bauen auf den Erfolgen beziehungsweise Mißerfolgen der Teams auf. Wenn Sie hier mit einem eigenen Rennstall Fuß fassen können, sind Sie wahrlich ein würdiger Anwärter auf den Weltmeistertitel.

HINWEIS

Auf der Heft-CD finden Sie im Verzeichnis \MANUAL das Originalhandbuch als WinWord-Dokument. Zwar sind alle nötigen Informationen zum Spielen auch im Heft abgedruckt, aber das Original enthält zusätzlich noch einige Hintergrundinformationen zum Rennsport an sich. Sollten Sie sich dafür interessieren, erfahren Sie auf Seite 53, wie Sie das Originalhandbuch ansehen und drucken können, selbst wenn Sie Word für Windows nicht besitzen.

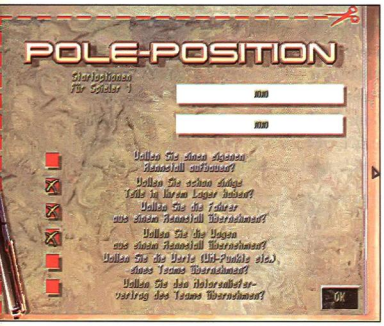


•Ausgewogen
Alle Teams haben am Anfang des Spiels die gleiche Leistung. Einige Teams werden im Laufe der Jahre schwächer, scheiden aus oder werden durch neue ersetzt. Andere Teams werden besser und konkurrieren mit Ihnen um den WM-Titel. Bei dieser Wahl entscheiden Sie allein, was aus Ihrem Team wird. Sie beginnen in einer Position, die im Feld der Konkurrenz genau zwischen potentiellen Auf- und Absteigern liegt.

•Zufällig
Hier wird die Leistung der Teams zufällig ausgewürfelt. Wenn Sie Glück haben, sind alle Teams relativ schwach, haben Sie Pech, sind sämtliche Teams am Anfang um Längen besser als Sie. In den meisten Fällen wird das Programm aber eine ausgewogene Mischung aus Gewinnern und Verlierern erzeugen.

Startoptionen für die Spieler

Nachdem Sie die generellen Optionen für das Spiel bestimmt haben, können Sie hier für jeden Spieler noch einzelne Einstellungen vornehmen:

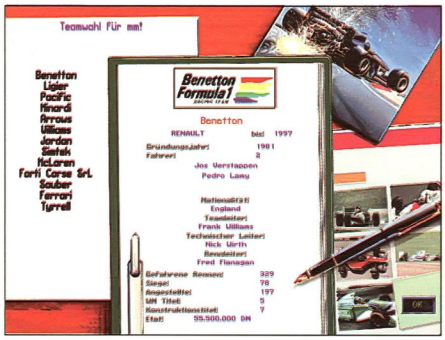


•Name des Spielers
In den beiden weißen Kästen können Sie Ihren Vor- und Nachnamen eingeben. Den eingetragenen „Phantomnamen" können Sie mit der Rücktaste löschen und durch Ihren ersetzen.

•Auswahl des Rennstalls
Wenn Sie einen eigenen Rennstall gründen möchten, klicken Sie bitte mit der Maus auf das Quadrat vor der entsprechenden Option und geben anschließend den Namen für den neuen Rennstall ein. Die anderen Optionen, die vorher noch sichtbar waren, sind nun verschwunden; denn wenn Sie einen neuen Rennstall gründen, müssen Sie selbstverständlich bei Null anfangen. Klicken Sie also nach Benennung Ihres Rennstalls auf den OK-Button.



•Auswahl eines authentischen Rennstalls
Wenn Sie Teamchef eines authentischen Rennstalls werden möchten, haben Sie die Möglichkeit, Ihren Schwierigkeitsgrad weiter zu differenzieren, indem Sie die Anfangsausstattung Ihres Rennstalls bestimmen. Je nachdem, welche Optionen Sie jetzt zusätzlich aktivieren, haben Sie zu Beginn der Simulation schon ein volles Teilelager, die authentischen Fahrer des Teams, zusammengebaute und abgestimmte Wagen sowie die bisher von dem Rennstall erreichten Erfolge in Ihrer Highscoreliste. Außerdem können Sie den Motorenlieferanten übernehmen und müssen somit nicht erst in langwierige Verhandlungen treten. Haben Sie nun Ihre Auswahl getroffen, so klicken Sie auf den OK-Button.
Im nächsten Menü sehen Sie die Liste der aktuellen Teams 1996 und deren Daten. Klicken Sie auf den Rennstallnamen, um ein Team zu wählen. Haben Sie sich entschieden, so klicken Sie auf den OK-Button unten rechts, und das Spiel kann beginnen.



Das Echtzeitsystem

Sie wissen ja, in der Formel Eins wird um 100stel Sekunden gekämpft. Alles entscheidet sich in der letzten Runde, immer steht man unter Zeitdruck. Damit diese Simulation auch Ihnen den Schweiß auf die Stirn treibt und Sie unter einem realen Zeitdruck arbeiten müssen, haben wir uns etwas Phantastisches einfallen lassen: das Echtzeitsystem.
Das Echtzeitsystem ist eng mit dem Streßsystem (siehe: Das Streßsystem, S. 24) verknüpft. Das heißt, Sie haben täglich nur die eingestellte Zeit, im Normalfall 8 Stunden, zur Verfügung. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad vergeht diese Zeit langsamer oder schneller. Die Uhr am linken oder rechten unteren Bildschirmrand springt immer im 5 Minutentakt vorwärts. Auf Stufe *leicht*



geschieht dies alle 7 Sekunden, im mittleren Schwierigkeitsgrad dauert der Takt 5 Sekunden, und auf *schwer* bewegt sich der Zeiger alle 2 Sekunden vorwärts.
Sie haben also für jeden normalen 8-Stunden-Tag in dieser Simulation 11, 8 oder 3 Minuten zur Verfügung. Ist ein Tag vorüber, wird der Bildschirm kurz abgedunkelt, und die Zeit läuft schnell bis zum nächsten Arbeitsbeginn um 8.00 Uhr morgens durch.
Dieses Zeitsystem ist allgegenwärtig. Das aktuelle Datum und die Anzahl der verbleibenden Tage bis zum nächsten Rennen können Sie jederzeit abfragen, indem Sie den Mauscursor an den unteren Bildschirmrand bewegen. Auf Ihre Termine müssen

Sie selber achten, und sollten Sie z.B. ein Rennen verpassen, weil Sie nicht rechtzeitig für die *Abfahrt* packen, dann müssen Sie auch die Konsequenzen tragen. Alle Personen in der Simulation arbeiten nach dem Zeitsystem. Am besten können Sie das in der *Werkstatt* bei einem Rennen nachvollziehen, indem Sie einmal einen Wagen komplett auseinanderschrauben und ihn danach wieder montieren. Sie werden feststellen, daß sowas fast unendlich lange dauert und Sie vermutlich das Rennen verpassen werden. Sie werden also frühzeitig feststellen, daß die Zeit neben dem Geld immer der kritischste Faktor ist. Sollten Sie trotzdem einmal Zeit übrig haben oder diese einfach beschleunigen wollen, so klicken Sie mit dem linken Mauszeiger auf die Uhr. Diese läuft dann solange im Zeitraffer, wie Sie die Maustaste gedrückt halten.



DER AUFTAKT

Nachdem Sie einen Rennstall übernommen haben, müssen Sie sich erst einmal ein Auto und einen Fahrer beschaffen, sonst gibt Ihnen kein Sponsor auch nur eine Mark. Wahrscheinlich können Sie ein Chassis vom Vorjahr kaufen, das die Konkurrenz nicht mehr braucht. Achten Sie aber unbedingt darauf, daß Sie kein neues Reglement verletzen. Wählen Sie ganz genau aus, und vergleichen Sie die technischen Daten. Die Chassis vom *Teilemarkt* sind meist wesentlich teuer, als wenn Sie sie selber bauen würden. Aber ohne eine *Entwicklungsabteilung* können Sie Ihren Traum von der eigenen Konstruktion erst einmal vergessen.

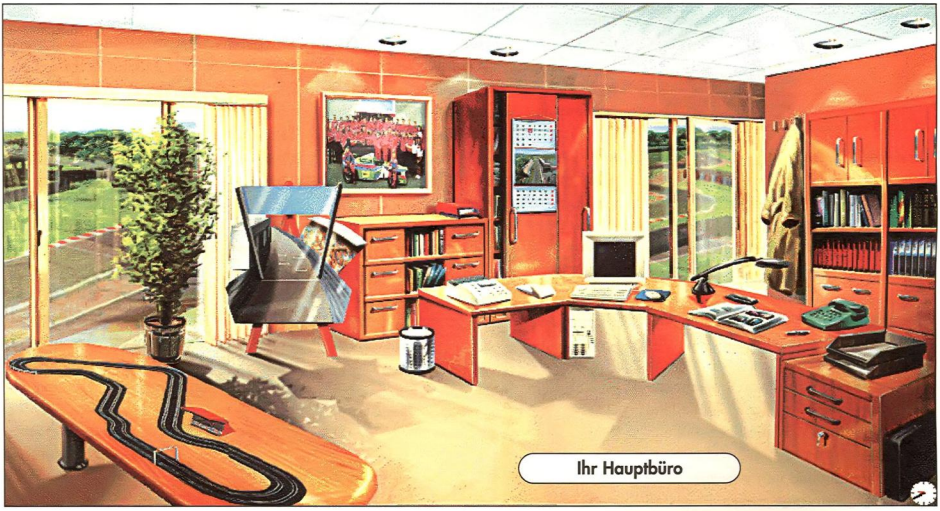
Auch bei den Motoren werden Sie wohl keinen der CLASS A Motoren mehr bekommen, denn die großen Teams haben schon im Jahr davor die Motorenhersteller mit festen Verträgen an sich gebunden. Dasselbe gilt natürlich auch für Reifen, Elektronik, Bremsen etc.

Motorenhersteller sind zudem sehr eigen. Einen guten Motor bekommen Sie nur, wenn Sie auch ein gutes Auto haben. Und ein gutes Auto können Sie sich nur leisten, wenn Sie gute *Sponsoren* haben. Und gute *Sponsoren* bekommen Sie nur, wenn Sie ein gutes Auto, einen guten Fahrer und einen guten Motor haben. Wenn Sie den besten Einstiegspunkt in dieser Schraube erkennen, ist das schon die halbe Miete. Die Reifen werden Ihnen natürlich garantiert, aber die Menge und die Qualität können Sie nur verbessern, wenn Sie für die nächste Saison frühzeitig mit den *Zulieferern* in Verhandlung treten.

HINWEIS

Auf dieser und einigen folgenden Seiten werden manche Begriffe wie *Sponsoren* oder *Teilemarkt* kursiv gedruckt erscheinen. Diese Begriffe existieren dann als Wahlmöglichkeiten in Ihrem Büro oder in einem gerade behandelten anderen Raum.

Der Fahrereinkauf auf dem *Transfermarkt* ist da schon einfacher. Alle Fahrer, deren Verträge in diesem Jahr ausgelaufen sind, können Sie verpflichten, vorausgesetzt Sie haben das nötige Kleingeld, und der auserwählte Fahrer möchte für einen Rennstall ohne Namen fahren. Aber auch hier gilt: Je früher Sie mit den Verhandlungen anfangen, desto größer ist die Chance, daß Sie Ihren heißbegehrten Mann unter Vertrag be-


Ihr Hauptbüro

kommen. Da Sie aber am Anfang leider nur das Busgeld haben, um zur nächsten Rennstrecke zu kommen, bleibt Ihnen nur der Weg zur *Bank*. Ihr erster Kredit wird, da man Sie nicht kennt, sehr teuer. Später werden die Kredite größer und auch zinsgünstiger.

Nachdem Sie Ihren Kredit bekommen und sich Fahrer und Fahrzeug gekauft haben, können Sie mit den ersten *Sponsoren* in Verhandlung treten. Auch hier werden Sie Schwierigkeiten haben, vernünftige Summen einzustreichen, und genaues Taktieren ist hier sehr wichtig. Untersuchen Sie die Angebote ganz genau, manchmal ist die Summe aller Sponsoren größer als das Geld, das Ihnen ein Hauptsponsor zahlen würde.

Achten Sie vor allem darauf, daß Sie nicht übers Ohr gehauen werden, denn auch unter den Sponsoren gibt es schwarze Schafe.

DAS BÜRO

Hier, im Thronsaal Ihres Imperiums, wird Formel-Eins-Geschichte geschrieben. Von hier aus steuern Sie fast alles, was irgendwie mit Ihrem Rennstall zu tun hat. Hier planen Sie sämtliche Aktionen vor der neuen Saison und auch die zwischen den einzelnen Rennterminen.

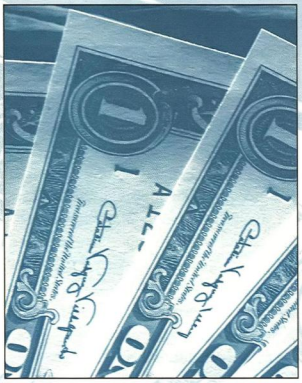
Es ist also äußerst wichtig, sich mit den Funktionen vertraut zu machen. Um Ihnen den Einstieg so einfach wie möglich zu machen, werden wir nun einen Rundgang durch Ihre heiligen Hallen machen und Ihnen auch Ihre zukünftigen Geschäftspartner vorstellen. Die Erklärungen gehen davon aus, daß Sie einen neuen Rennstall gegründet haben. Spielen Sie mit einem schon vorhandenen Rennstall, sollten Sie sich trotzdem mit den Funktionen vertraut machen, auch wenn Geld am Anfang kein Problem ist.

Zuvor noch ein paar Worte zur Steuerung des Programms:

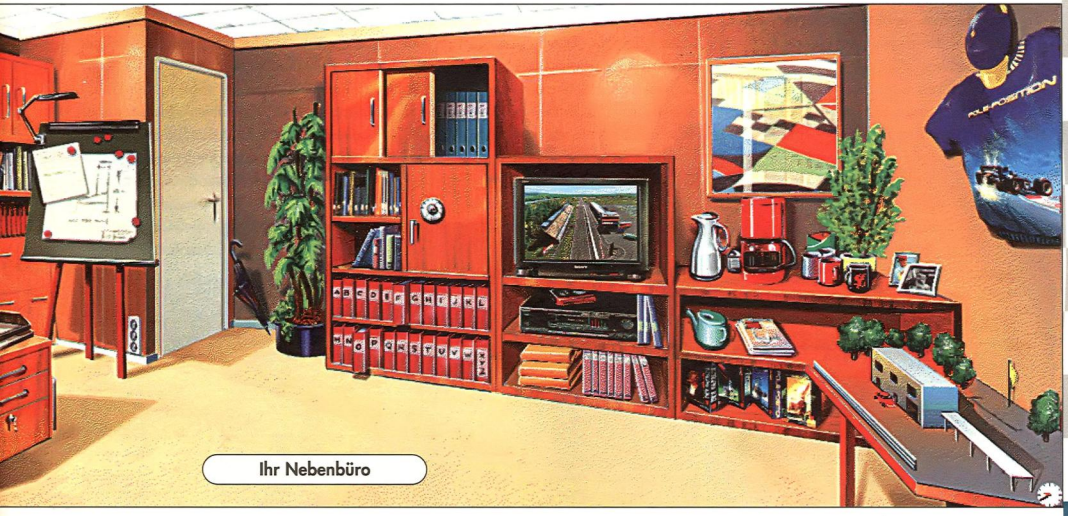
Die Bedienung der Menüs ist denkbar einfach: Klicken Sie die gewünschte Funktion eines Menüs einfach mit der linken Maustaste an. Wenn Sie die rechte Maustaste drücken, brechen Sie eine Aktion ab. Die rechte Maustaste ist also in aller Regel die Abbruchtaste. Der Abbruch gilt immer nur für die aktuelle Aktion. Haben Sie Änderungen in einem Kontrollmenü vorgenommen, werden diese durch einen Abbruch unwirksam. Das gilt allerdings nicht für Einkäufe, Vertragsabschlüsse u. ä. – die gelten unwiderruflich.

Wenn der rechten Taste irgendwo eine andere Funktion zugewiesen ist, werden wir Sie darauf hinweisen.

Die vielen Funktionen im Büro von Pole Position sind auf vier Bildschirme verteilt. Den Nachbarbildschirm erreichen Sie, wenn Sie mit der Maus an den Bildschirmrand fahren, den gegenüberliegenden Bildschirm, das „Nebenbüro“, erreichen Sie, wenn Sie im „Hauptbüro“ die rechte Maustaste drücken.



Doch nun zu unserem Rundgang. Da Sie am Anfang des Spiels relativ wenig Kapital zur Verfügung haben, führt Ihr erster Weg zur *Bank*. Am Anfang der Simulation haben Sie Ihre Hausbank gewählt und dort ein Konto eröffnet. Bei ihr werden Sie vermutlich den gesamten Kreditrahmen ausschöpfen müssen, um von der Stelle zu kommen. Sie können sich selbstverständlich auch erst über die Fahrer informieren und sich auf die Suche nach Rennwagenteilen machen. Aber ohne Geld bringt Sie das nicht viel weiter, also klicken Sie auf Ihr Telefon, danach wissen Sie wenigstens, mit wieviel (oder wenig) Cash Sie arbeiten können (oder müssen).



Ihr Nebenbüro

DIE BANK



Die Formel Eins ist ein teures Vergnügen. Allein für die Teilnahme an der Weltmeisterschaft muß ein neues Team um die 25 Millionen Mark flüssig machen. Und realistische Siegeschancen hat man erst mit einem Etat von über 100 Millionen. Jedes Teil eines F1-Wagens ziert ein riesiges Preisschild – ein Reifensatz ab 3500 Mark, ein Motor mehrere 100.000 Mark usw. Und die Fahrer wollen ja schließlich auch leben. Die Gagen für Spitzenfahrer belaufen sich nicht selten auf 25 bis 40 Millionen Mark. Wenn es Ihnen bei sieben- bis neunstelligen Zahlen schwindlig wird, sollten Sie das Handbuch jetzt schließen und vielleicht ein bißchen Tetris spielen. Sie können bzw. Sie müssen aber erst einmal klein anfangen, denn ohne Referenzen bekommen Sie auch nicht das große Geld. Im Klartext: Je wichtiger Sie sind, desto mehr Geld bekommen Sie, und desto eher können Sie den durchschnittlichen Zinssatz zu Ihren Gunsten beeinflussen. Doch wenden wir uns jetzt erstmal den Optionen bei der Bank zu.

Kredite aufnehmen & tilgen

Die Banken in Pole-Position werden ihnen immer verschiedene Kreditangebote machen. Je mehr Geld Sie haben möchten, um so weniger Zinsen müssen Sie bezahlen, während Sie die Laufzeit frei variieren können. Bei Ihrer Hausbank bekommen Sie den Kredit im allgemeinen günstiger als bei einer anderen Bank. Jede Bank wird Ihnen maximal drei Kredite gewähren, wobei Ihre Kreditwürdigkeit natürlich stark vom bisher erreichten Rang abhängt. Ihr Girokonto können Sie übrigens auch überziehen. Sie bekommen dann allerdings einen extrem teuren Zwangskredit von Ihrer Bank zugewiesen. Die Laufzeit für einen Zwangskredit liegt zwischen drei und sechs Monaten. Für eine Kontoüberziehung bekommen Sie gleichzeitig eine Verwarnung von Ihrer Bank. Je nach Schwierigkeitsstufe, können Sie sich maximal zwei Verwarnungen leisten. Bekommen Sie eine weitere Verwarnung, oder können Sie einen Kredit nicht zurückbezahlen, so muß Ihre Firma Konkurs anmelden, und das Spiel ist für Sie zu Ende.



Klicken Sie auf Kredit aufnehmen, um einen Kredit aufzunehmen.

Im Kreditmenü können Sie über die Pfeile die gewünschte Kreditsumme und die Laufzeit eingeben. Denken Sie daran, daß sich mit der Laufzeit auch der Zinssatz ändert. Es ist durchaus möglich, bei den anderen Banken zusätzliche Kredite aufzunehmen, aber auch die müssen Sie natürlich zurückbezahlen.

Selbstverständlich können Sie Ihre Kredite statt in Raten auch auf einen Schlag oder in größeren Teilbeträgen zurückbezahlen. Klicken Sie hierzu auf *Kredite tilgen*. Allerdings berechnet Ihnen die Bank für jede außerordentliche Einzahlung zwei Prozent des Betrages als Bearbeitungsgebühr – immerhin noch deutlich weniger, als Sie für den Betrag an Zinsen zahlen würden. Achten Sie besonders darauf, daß ein Kredit nicht in monatlichen Teilraten abgebucht wird, sondern am Ende der Laufzeit inklusive der Zinsen fällig wird.

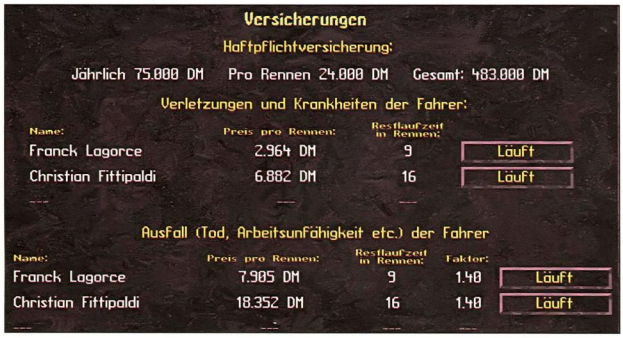
Sparen Sie auf jeden Fall bis dahin ausreichend Bares zusammen.

Termingeld anlegen

Klicken Sie auf Termingeld anlegen, links im Bild. Die Termingelder in Pole-Position sind bis zu einem bestimmten Datum festgelegte Gelder mit auszuhandelnden Zinssätzen. Die Gelder sind nicht kündbar. Im Normalfall wird Ihnen der Bankangestellte ein Termingeldangebot machen. Gefällt Ihnen dieses nicht, so können Sie Betrag, Laufzeit und Zinssatz über die bekannten Pfeilsymbole ändern. Wählen Sie aus, welches Angebot am besten zu Ihrem Geldbeutel paßt, und klicken Sie dann auf *abgeben*. Als Faustregel gilt: Je höher die Anlagesumme, desto größer die Wahrscheinlichkeit, daß das Angebot angenommen wird. Nimmt der Bankangestellte Ihre Forderungen nicht an, müssen Sie Ihr Angebot verändern oder das Menü verlassen.



Sobald Sie Termingelder angelegt haben, steht bei der Bank als zusätzliche Option *Laufende Termingelder* zur Verfügung. Hier bekommen Sie einen Überblick über die laufenden Anlagen.

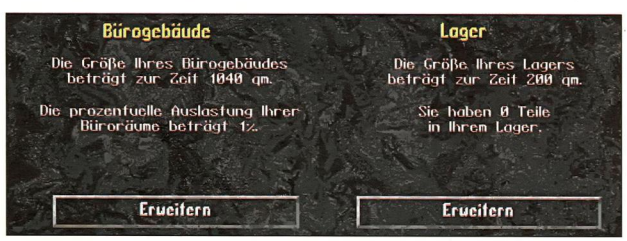


Versicherung

Das Menü, in dem Sie Ihre Fahrer gegen Krankheitsausfälle und Unfälle versichern können, erreichen Sie in der Gegend des linken Ellenbogens des Bankers. Die Raten hängen hier von der Anzahl der zu versichernden Rennen und der Fahrweise Ihres Fahrers ab.

RENNSTALL BAULICH VERGRÖSSERN

Wenn die Zahl Ihrer Angestellten kontinuierlich wächst, werden Ihre Gebäude schnell zu klein. Sie sollten die Größe Ihrer Gebäude immer im Auge behalten und rechtzeitig vergrößern. Während der Umbaumaßnahmen sinkt die Effizienz Ihrer Angestellten auf ca. 80 %, da keine Baumaßnahme ganz ohne die entsprechende Einschränkung und Geräuschentwicklung auskommt. Wenn Sie clever sind, machen Sie einen Teil des Umbaus, während Ihre Angestellten im Urlaub sind, also in der Zwischensaison. Ihr Personalchef sorgt übrigens auch dafür, daß keine Einstellungen vorgenommen werden, wenn Ihr Gebäude zu klein ist.
Klicken Sie auf das Rennstallmodell im „Nebenbüro", um in dieses Menü zu kommen. Hier wird angezeigt, wie groß Ihre Gebäude und das Lager derzeit sind und wie stark die Fläche ausgelastet ist. Außerdem sehen Sie hier entweder, was eine Vergrößerung Sie kostet und was Sie bringt, oder wie lange ein schon laufender Ausbau noch dauert.

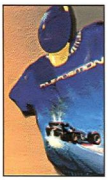


TIP



Sollten Sie schon in der ersten Saison zwei Fahrer verpflichten, geht Ihnen binnen der ersten drei Monate der Platz aus.

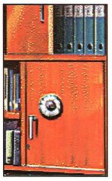
MERCHANDISE



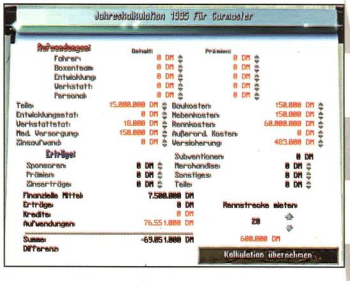
Was wäre ein richtiger Rennstall ohne Schirmmützen, Jacken, Overalls und Aufkleber? Auf jeden Fall nicht so bekannt. Merchandise-Artikel sind, einen gewissen Bekanntheitsgrad vorausgesetzt, ein lukratives Nebengeschäft. Nicht, daß Sie damit Ihren Rennstall finanzieren könnten; aber Kleinvieh macht eben auch Mist.
Klicken Sie auf das T-Shirt im rechten Teil des Nebenbüros, um in dieses Menü zu kommen. Über die bekannten Pfeile können Sie die Verkaufspreise einstellen.

Um die Kalkulation zu vereinfachen, können Sie auch einstellen, daß alle Merchandise Artikel X % teurer als der Einkaufspreis verkauft werden. Ist der Verkaufspreis zu hoch, kauft Ihnen keiner den Ramsch ab. Ist er zu niedrig, machen Sie keinen Gewinn. Artikel mit Sponsorenaufdruck sind deshalb so viel billiger, weil der Sponsor die Hälfte des Preises zuschießt.

DIE KALKULATION



Jeder Teamchef muß seine Kosten schon im Vorfeld einschätzen können, um genau zu planen. Sie bekommen einmal zum Spielstart ein Kalkulationsmenü und dann jedes weitere Jahr kurz vor der Saison. Vorgegebene Werte sind natürlich nur dann eingetragen, wenn Sie ein authentisches Team übernehmen. Aber auch dann haben Sie noch die Möglichkeit, die Werte zu ändern. Klicken Sie später auf den Tresor im hinteren linken Büro, um in das Kalkulationsmenü zu kommen. Hier können Sie Ihren Jahresetat vernünftig aufteilen und den Soll/Ist-Zustand vergleichen.



Ausgaben

Fahrer → Kalkulieren Sie die Gehälter inklusive Prämien. Rechnen Sie eventuell einen Ersatzfahrer gleich mit ein, falls Ihnen ein Fahrer aus Verletzungsgründen ausfällt.

Boxenteam → Kalkulieren Sie die Gehälter inklusive Prämien. Schaffen Sie sich einen Sicherheitspuffer, um eventuell in der Saison das Team zu wechseln.

Entwicklung → Kalkulieren Sie die Gehälter inklusive Prämien.

Werkstatt → Kalkulieren Sie die Gehälter inklusive Prämien.

Personal → Hier wird ein fester Wert von Ihrem Personalchef eingetragen. Unter Prämien können Sie hier einen Wert eintragen, den Sie für Überstunden kalkulieren.

Teile → Die Kalkulation bezieht sich immer auf alle Teile in Ihrem Lager sowie zusätzlich schon vorhandene Autos. Kalkulieren Sie immer mit ca. 1 bis 2 Millionen pro Auto. Die Erfahrung zeigt, daß man pro Fahrer mit ca. 4 bis 5 Autos rechnen muß. Der hier wiedergegebene Wert bezieht sich aber nur auf den derzeitigen Gegenwert Ihrer Teile im Lager. Erhöhen Sie ihn also ruhig; ohne mindestens einen Totalschaden ist noch nie ein Team durch die Saison gekommen.

Entwicklungsetat → Wieviel Geld möchten Sie für Neuentwicklungen ausgeben? Üblich sind zwischen 1,5 und 7,5 Millionen DM.

Werkstattetat → Inklusive Windkanal, Motorprüfstand, Teststrecken, Ersatzteile und Werkstattequipment.

Medizinische Versorgung → Je mehr Geld Sie ausgeben, um so schneller werden Ihre Fahrer und Boxenteams wieder fit.

Zinsaufwand → Hier tragen Sie bitte Ihre vermutlichen Aufwendungen für Zinszahlungen ein. Das können leicht Beträge in Millionenhöhe werden.

Baukosten → Mutmaßliche Kosten für Rennstall- und Lagervergrößerung.

Nebenkosten → Kosten für monatliche Mieten, Arbeitsmaterial, usw.

Rennkosten → Hiermit sind vorwiegend Transportkosten gemeint. Bedenken Sie, daß laut unserer Recherche ca. 37 $ pro kg fällig werden. Bei minimal 15.000 kg pro Rennen sind das schon 832.500,– DM. Für Überseetransporte kann diese Summe noch mal um das Vierfache ansteigen. Zusätzlich fallen hier noch Beträge für Hotels, Taxis etc. an. Kalkulieren Sie also nicht zu knapp.

Außerordentl. Kosten → Zufällige Ereignisse, Entsorgung von Teilen aus dem Lager, Auslösesummen bei vorzeitiger Entlassung, Maklergebühren, etc.

Einnahmen

Sponsoren → Mit welchen Einkünften können Sie rechnen?

Prämien → Gibt an, mit welchen Prämiengeldern Sie während der Saison rechnen.

Zinserträge → Zinserträge für Ihre angelegten Termingelder.

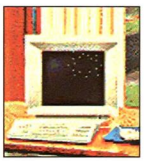
Merchandise → Die Einnahmen aus Ihrem Fanartikelverkauf.

Sonstiges → Alle Beträge, die in den o.g. Punkten nicht aufgeführt sind.

Teile → Hier fließen die Erträge aus Verkäufen von überschüssigen Teilen aus Ihrem Lager ein.

Subventionen → Für weniger erfolgreiche Teams gibt es eine Art Starthilfe von der FOCA (Formula One Constructors Association). Hier steht immer ein fester Wert, solange Sie diese Hilfe bekommen. Wenn Sie im Weltmeisterschaftsranking unter die ersten kommen, können Sie je nach Plazierung bis zu einem Drittel Ihrer Transportkosten über die FOCA abrechnen. Dieser Wert ist natürlich auch fix und hängt von Ihren Leistungen im Vorjahr ab.

DER TEILEMARKT



Eine Saison kostet einen Rennstall mindestens 40 bis 50 Millionen Mark. Eine unbezahlbare Summe für ein kleines Team. Die kleinen Teams müssen überall den Rotstift ansetzen, müssen Teile am Fahrzeug länger benutzen und brauchen an eine eigene Entwicklungsabteilung gar nicht erst zu denken. Um trotzdem an der Formel Eins teilnehmen zu können, besorgen sich die Teams Ihre Teile auf dem Teilemarkt. Das heißt natürlich nicht, daß diese Teile jemals im Einsatz gewesen sind. Wenn ein großes Team z.B. zur aktuellen Saison ein völlig neues Auto entwickelt, gibt es natürlich eine Menge neuwertiger Ersatzteile für das alte, die dieses Team nicht mehr braucht. Da auch die großen Teams nicht mit Geld um sich werfen können, verkaufen sie diese Überproduktion auf dem Teilemarkt. Aber kaufen Sie nicht wahllos, denn das richtige Auto ist das A und O eines Rennstalls. Wichtig ist vor allem die richtige Kombination der Einzelkomponenten. Jede Komponente hat Vor- und Nachteile. Wägen Sie diese sorgfältig ab.

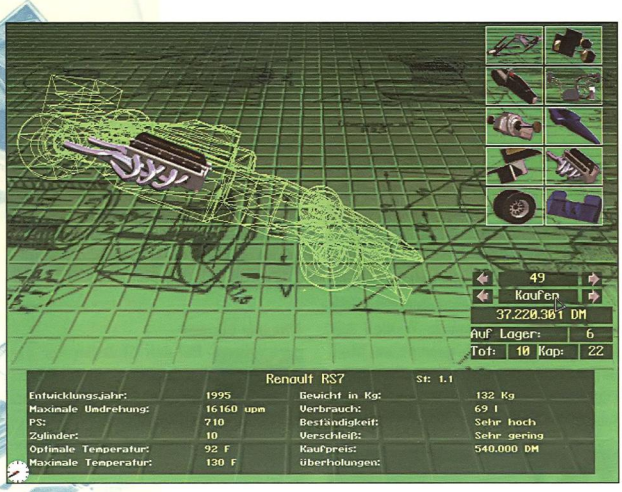




Passen Sie auf, daß Ihnen kein Schund angedreht wird. Manchmal befinden sich unter den Teilen auch solche, die nie richtig getestet wurden, oder solche, die in Autos eingebaut waren, die dauernd Unfälle mit ungeklärter Ursache hatten. Verlieren Sie nie den Sicherheitsaspekt aus den Augen, denn ein Fahrer, der mit über 300 km/h in eine Leitplanke rauscht, nutzt Ihnen überhaupt nichts. Wenn die Fahrer merken, daß Sie zu leichtsinnig mit ihrem Leben spielen, springen sie ab und sorgen dafür, daß Sie auch keine anderen Fahrer mehr bekommen. Aber jetzt kaufen wir erstmal einen richtigen Renner oder zumindest die Teile dafür. Klicken Sie dazu auf den Monitor im Hauptbüro.

Der Teilemarkt ist eigentlich nur für Neulinge interessant, die keine eigene Entwicklungsabteilung haben. Der Nachteil an diesem Markt ist, daß man hier nur Teile aus der letzten Saison oder früher kaufen kann. Die Teams, die ihre Teile hier verkaufen, fahren mit den neuesten technischen Errungenschaften. Das muß zwar nicht heißen, daß die anderen Teams deshalb mit besseren Teilen fahren, aber leider ist der Teilemarkt auch teurer, als wenn Sie selbst Teile entwickeln würden. Legen Sie also größten Wert auf eine eigene Entwicklungsabteilung.

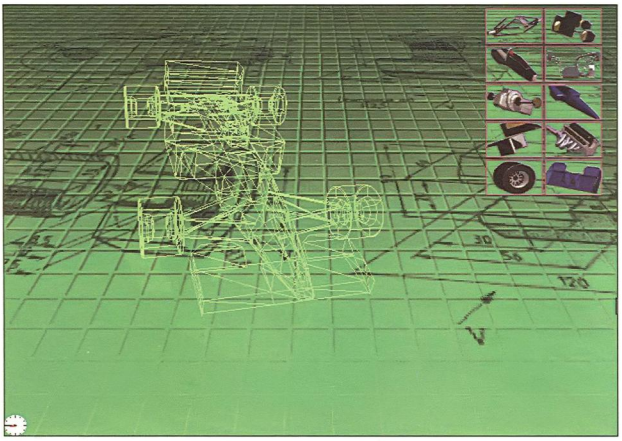
In der Mitte des Bildschirms sehen Sie das 3D-Modell eines F1-Rennwagens. Der Teilemarkt ist in zehn Basisgruppen unterteilt, damit Sie sich nicht um jede einzelne Schraube kümmern müssen. Der Kauf einer Basisgruppe umfaßt alle der Gruppe zugehörigen Teile. Im rechten Teil des Bildschirms finden Sie die verschiedenen Icons der Basisgruppen. Klicken Sie nun auf das Icon, das die Baugruppe Motoren symbolisiert.



Motoren kaufen



Es erscheint eine Box mit den technischen Daten des gewählten Motorenmodells. Unterhalb der Iconleiste können Sie die Anzahl der Motoren bestimmen, die Sie kaufen möchten, oder sich durch die Pfeilsymbole neben dem KAUFEN-Button einen anderen Motortyp aussuchen. In diesem Teil des Menüs erfahren Sie auch, ob Sie schon Teile dieses Typs oder sogar das gleiche Modell auf Lager haben, und wieviel Motoren Ihnen der Verkäufer überhaupt liefern kann. Die Wahl des richtigen Motors ist entscheidend für Ihre nächste Saison. Ein Motorentyp, mit dem ein Team im letzten Jahr Weltmeister geworden ist, kostet selbstverständlich wesentlich mehr als ein Motor, der nur in den hinteren Startreihen zu finden war. Aber nicht nur die Wahl des richtigen Typs ist wichtig, sondern auch die richtige Menge und das Gewicht. Sie müssen für jedes Rennen und jeden Wagen mindestens zwei Motoren bereitstellen, wenn Sie einigermaßen erfolgreich mitmischen wollen. Selbstverständlich sind drei oder vier Motoren pro Rennen und Wagen noch besser, aber die Erfahrung zeigt, daß neue Rennställe gerade mal das Geld für eine Handvoll Motoren und die Frachtkosten für zwei, drei Rennen auftreiben können. Sollte es Ihnen genauso ergehen, müssen Sie sich während der WM-Läufe verstärkt auf die Suche nach Sponsoren machen.



Zurück zum Motoreneinkauf; Ihre Piloten müssen sechzehn Läufe absolvieren, d. h., Sie müßten im Idealfall ca. dreißig Motoren kaufen. In der Regel werden die Hersteller, natürlich nicht kostenlos, auch den Wiederaufbau übernehmen, so daß Sie nach folgender Formel Motoren einkaufen können:

Motoren + Revisionen = Gesamtmotorenanzahl

Motorenkosten + Revisionskosten = Gesamtkosten

Motoren können bis zu drei Mal in die Revision gehen, bis sie verschrottet werden sollten. Natürlich drückt das die Kosten enorm, denn ein neuer Motor kostet Sie zwischen 350.000 DM und 650.000 DM. Eine Revision kostet ein Fünftel davon. Der Hersteller übernimmt selbstverständlich, auch bei Motoren aus dem Teilemarkt, den Service. Genaueres über die Lebensdauer und über die optimale Menge an Motoren erfahren Sie im Menüpunkt *Zulieferer* und im Menüpunkt *Werkstatt*. Wählen Sie einen Motortyp und die gewünschte Menge aus. Übrigens verfügen die absoluten TOP-Teams über 70–80 Motoren pro Saison.



TIP

Zumindest im Schwierigkeitsgrad „leicht" lieferte der Renault-Motor vom Teilemarkt gute Ergebnisse und hielt auch alle Rennen durch. Auf jeden Fall sollten Sie bei den gängigen 10-Zylinder-Motoren bleiben, vor allem, weil die besten Chassis für 10-Zylinder konstruiert sind.

Motorelektronik einkaufen



Der beste Formel-Eins-Motor bringt Ihnen nichts, wenn Sie kein vernünftiges Motormanagement haben. In diesem Basispaket befindet sich alles, was Ihr Motor an Elektronik benötigt, von verschiedenen Chips über Zündkerzen bis hin zur Batterie. Eine Besonderheit der Elektronik ist, daß sie nicht in Ihrer hauseigenen Werkstatt repariert werden kann. Sie müssen also häufiger neue Sätze einkaufen, zumal Versagen der Elektronik ein gar nicht so seltener Ausfallgrund bei Rennen ist.

Getriebe kaufen



Bei den Getrieben verhält es sich ähnlich wie mit den Motoren. Jedes Getriebe wird mit den nötigen Sätzen an Zahnrädern ausgeliefert. Sie benötigen für jedes Rennen mindestens zwei komplette Getriebe. Ein Zahnradsatz besteht aus verschiedenen Zahnrädern, mit denen Ihre Techniker die vielfältigen Übersetzungsmöglichkeiten einstellen können. Das Getriebe ist aber auch ein Fall für die Entwicklungsabteilung. Ihre eigene Entwicklung wird nämlich ein Getriebe direkt auf den Wagen maßschneidern und nicht umgekehrt.

Chassis kaufen



Bei den Chassistypen gibt es nicht so viele Unterschiede. Die Sicherheitsanforderungen in der Formel Eins verlangen ein Monocoque-Chassis. Um Gewicht zu sparen, sind die Chassis heute aus Kohlefaserverbundstoffen aufgebaut und nicht mehr, wie noch vor einigen Jahren üblich, aus Aluminium. Kaufen Sie ruhig zwei bis drei Chassis, wenn es Ihr Geldbeutel zuläßt. Hier verstehen die Piloten überhaupt keinen Spaß, denn für Ihre Fahrer ist das Chassis gleichzeitig Überlebenszelle. Wenn an den Monocoques etwas faul ist, bekommen Sie keinen Fahrer in Ihr Auto. Kaufen Sie niemals ein Chassis, bevor Sie eine Motorenserie eingekauft haben, denn der Motor muß in dieses Chassis passen. Hierzu dient die Angabe, für wieviele Zylinder das Chassis konstruiert ist. Wählen Sie jetzt einen Chassistyp und die Menge aus.

Aufhängung kaufen



Mit dem Kauf einer Aufhängung erwerben Sie gleichzeitig alle Dämpfertypen, Distanzstücke, etc. Die meisten Aufhängungen unterscheiden sich nur durch Gewicht, Befestigungspunkte und in der unterschiedlichen Belastbarkeit.

Karosserie kaufen



Formel-Eins-Rennwagen erreichen aufgrund ihrer freistehenden Räder keinen besonders guten CW-Wert. Bei diesen Autos kommt es mehr darauf an, den maximalen Andruck bei minimalem Widerstand zu erreichen. Leider läßt sich die optimale Kombination nur in einem Windkanal ermitteln und hängt außerdem davon ab, ob Sie ein kurvenreiches Rennen oder eine Hochgeschwindigkeitsstrecke vor sich haben. Achten Sie bei Ihrer Wahl also mehr darauf, daß Sie vom gleichen Hersteller auch die Spoiler beziehen können.

Spoiler kaufen



Hier sollten Sie, wie gesagt, darauf achten, daß Spoiler und Karosserie zusammenpassen. Achten Sie als Anzeichen für die Haltbarkeit auch auf den Punkt *Verwindung*. Ansonsten müssen Sie selber testen, mit welchen Spoilern Ihr Wagen gute Werte erreicht.

Bremsen kaufen



Zur Zeit gibt es nur wenige Hersteller von Hochleistungsbremsen für die Formel Eins. Diese Bremsen erreichen eine Bremsleistung von fast 2000 PS und verzögern einen Rennwagen von 300 auf 0 km/h innerhalb von vier Sekunden – und das ohne ABS. Bremsen brauchen eine durchschnittliche Betriebstemperatur von ca. 300° Fahrenheit (ca. 150°C), um optimal zu bremsen. Hier gibt es leichte Unterschiede bei den Bremsentypen. Auch beim Gewicht sind Unterschiede zu erkennen. Ausschlaggebend für die Haltbarkeit einer Bremse ist das Material. Bei Stahlbremsen kann es Ihnen passieren, daß die

Bremse mitten im Rennen ausfällt. Eine neue, sündhaft teure Kohlefaserbremse kann natürlich auch ausfallen, aber das ist wesentlich unwahrscheinlicher. Ausserdem hält eine Kohlefaserbremse bis zu 3 Rennen. Vom Material abgesehen, ist die Wahl der Bremse aber mehr eine Glaubensfrage.



TIP

Im Test erwiesen sich die Bremsen von *Kohlefaser 2000* als recht zuverlässig, obwohl preisgünstig.

Kühler kaufen



Achten Sie hier auf Kühlfaktor und Preis. Viel mehr gibt es nicht zu sagen.

Reifen kaufen



Sie müssen Ihre Reifen nicht unbedingt hier kaufen, um ein Rennen zu fahren. Die Reifen, die Sie für den WM-Lauf inklusive Training benötigen, bekommen Sie von der Reifenfirma direkt an die Box geliefert, und das Geld dafür wird Ihnen abgezogen. Da es momentan nur eine Reifenfirma gibt, die sich um Formel-Eins-Reifen kümmert, brauchen Sie sich nicht nach einem Lieferanten umzusehen. Das garantiert gleiche Wettbewerbsbedingungen, was die Reifen betrifft.

Ein Wermutstropfen ist, daß diese Reifen sehr, sehr teuer sind und Sie vielleicht auf dem Teilemarkt ein paar Sätze weitaus billiger kaufen können. Aber denken Sie daran, es ist ein Spiel mit dem Feuer, alte Reifensätze zu kaufen. Hier kaufen Sie auch den vom Rennen unabhängigen Trainingsbedarf. Die Reifen sind nach Typgruppen sortiert. Klicken Sie auf die unteren Pfeil-Icons, um einen Reifentyp zu bestimmen, und die oberen, um die Menge zu bestimmen.

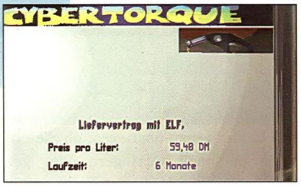
Ersatzteile kaufen

Bei Chassis, Motoren und Aufhängungen gibt Ihnen der Händler eine Ersatzteil-Liefergarantie. d.h., daß er für die Dauer einer Saison alle Ersatzteile auf Lager hat. Liefergarantie heißt allerdings nicht, daß der Händler Teile von der gleichen Marke auf Lager hat, sondern nur, daß er diese Baugruppe immer auf Lager hat. Wenn Sie Pech haben, beenden Sie die Saison mit einem anderen Auto, als Sie sie begonnen haben.

Sie müssen selber Teile nachkaufen und Ihr Lager in Schuß halten, denn sonst kann es Ihnen passieren, daß Sie einen Spoiler, den Ihr Fahrer in Monaco verbogen hat, nicht mehr ersetzen können und das ganze Team nach Hause schicken müssen.

Treibstoff kaufen

Beim Treibstoff gilt das gleiche wie schon bei den Reifen. Bei den WM-Läufen bekommen Sie den Sprit an die Box geliefert, und das Geld dafür wird Ihnen abgezogen. Für Ihre Test- und



Trainingsläufe müssen Sie Ihren Treibstoff immer dann einkaufen, wenn Sie in der *Werkstatt* den Punkt *Teststrecke* wählen (rechts oben am Garagentor). Besorgen Sie sich möglichst bald einen Zuliefervertrag für den Sprit, da der Liter dadurch um bis zu 50 % billiger wird.

Teileüberschuß verkaufen

Was für die anderen Teams gilt, gilt auch für Sie. Wenn Sie Teile aus Ihren Autos nicht mehr benötigen, können Sie die



Teile auf dem Teilemarkt verkaufen. Welche Summen Sie hier erzielen, hängt von dem Wert der Teile ab. Um Ihre Teile an den Teilemarkt zu verkaufen, müssen Sie ins *Lager* wechseln. Klikken Sie dann auf die gewünschte Baugruppe und auf *Verkaufen*, um im erscheinenden Menü Art und Menge der Teile einzugeben. Der Käufer macht Ihnen immer ein Gesamtangebot für alle angebotenen Teile. Um gezielt einzelne Teile zu verkaufen, klicken Sie erst dann auf *Verkaufen*, wenn Sie ein einzelnes Teil ausgewählt haben und dessen detaillierte Eigenschaften auf dem Schirm sehen.

Für Teile, die nur noch entsorgt werden können, weil sie Ihnen nicht mehr abgekauft werden, müssen Sie allerdings eine Verschrottungsgebühr bezahlen.

DAS PERSONAL

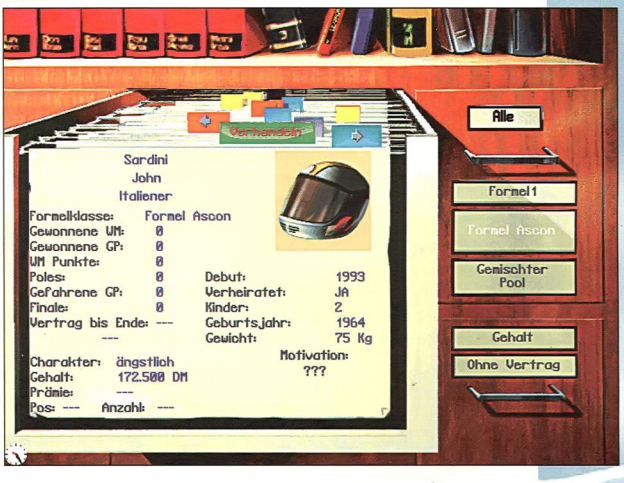
Wenn Sie nach dem Teileeinkauf noch etwas Geld übrig haben, sollten Sie jetzt in die *Teambetreuung* wechseln, um die Mannschaft zusammenzustellen. Klicken Sie dazu auf das Mannschaftsbild in Ihrem Hauptbüro, um sich über be-



reits vorhandenes Personal zu informieren oder neues einzustellen. Lediglich die Fahrer müssen Sie auf dem *Transfermarkt* suchen, den Sie in Ihrem Büro über den Aktenordner unter dem Mannschaftsbild erreichen.

Das Personal ist das eigentliche Kapital Ihrer Firma. Die personelle Betreuung ist in Ihrem Rennstall um ein Vielfaches wichtiger als in manch anderer Firma. Schließlich versammeln Sie jede Menge Spezialisten um sich, von denen einige sich durchaus ihrer Leistung bewußt oder ganz einfach ein bißchen exzentrisch sind. Große Rennställe beschäftigen heute zwischen 80 und 100 Angestellten. Am wichtigsten bei Ihrer Wahl sollten Erfahrung, Erfolge und die Qualifikation sein. Motivation kann man fördern, Eignung nicht. Sie sollten bei den Fahrern auch auf die Charakterbeschreibungen achten, damit Sie nicht zwei Streithähne oder zwei Egomanen in ein Team holen.

Die Simulation des Personals in Pole-Position ist äußerst komplex, und es ist nicht immer ganz einfach, alle glücklich zu machen, aber Ihre Angestellten vergessen im Laufe der Zeit auch gröbere Schnitzer. Wenn Sie allerdings ständig den Despoten spielen oder das Entlassen von Mitarbeitern zur Tagesordnung gehört, werden Sie keine neuen Leute mehr bekommen. Alle Ihre Angestellten, einschließlich der Fahrer, haben eine Kündigungsfrist von 6 Monaten. Rationalisierungsmaßnahmen werden also erst nach einem halben Jahr wirksam.



Wenn Sie wünschen, daß Angestellte früher ihren Posten verlassen, müssen Sie Abfindungen zahlen. Sie sollten es sich immer genau überlegen, ob Sie ein Team personell verringern oder gar ganz entlassen, da dieses Team natürlich auch immer erfahrener wird, je länger es für Sie arbeitet. Ein weiterer Vorteil ist, daß dieses Team meist billiger ist als ein neues mit gleichen Eigenschaften.

Um sich Personalfragen etwas zu erleichtern, können Sie einen Personalchef einstellen, der Ihnen bei personellen Entscheidungen hilft. Aber dazu später mehr. Im Menü Teambetreuung steuern Sie alles, was irgendwie mit dem Personal zu tun hat.

Der Transfermarkt

Die Menüs im Transfermarkt haben den Nachteil, daß man sich durch eine große Menge Daten wühlen muß. Leider kann man die Datenmenge nicht verkleinern, ohne die Realitätsnähe einzuschränken. Deshalb können Sie bei der Suche nach neuen Fahrern etc. eine Suchmaske eingeben, die Ihnen nur die Daten anzeigt, die für Sie relevant sind.

Ein Beispiel:
Sie möchten alle Fahrer auswählen, deren Vertrag gerade ausläuft. Klicken Sie also auf den Button „Ohne Vertrag" rechts unten neben dem Karteikasten. Sie sehen jetzt in dem Karteikasten alle Fahrer, die im laufenden Jahr keinen Vertrag mit einem Rennstall haben. Nach dem 1. August des laufenden Jahres sehen Sie zusätzlich alle Fahrer, deren Vertrag zum Ende der aktuellen Saison ausläuft.

Ein weiteres Beispiel:
Sie möchten alle Fahrer auswählen, deren Vertrag 1995 ausläuft und deren Jahresgehalt 500.000 DM nicht

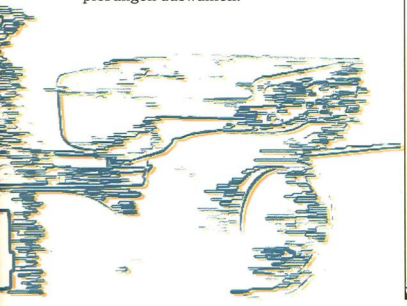


überschreitet. Klicken Sie wieder auf „Ohne Vertrag“ und anschließend auf „Gehalt“. Erhöhen Sie hier die Summe durch Mausklicks auf die nebenstehenden Pfeilsymbole auf 500.000. Der Suchalgorithmus geht immer davon aus, daß Sie Werte suchen, die kleiner als die angegebene Summe sind.



Die Fahrer

Fangen wir also mit der scheinbar wichtigsten Einstellung an – dem Fahrer. Einen Weltklassefahrer müssen Sie behandeln wie ein rohes Ei. Er ist dauernd auf der Suche nach einem neuen Rennstall, der ihm entweder mehr Geld oder mehr Erfolgsaussichten verspricht. Andererseits kann Sie so ein Fahrer in eine Spitzenposition befördern, obwohl Sie vielleicht nicht über das beste Material verfügen. Klicken Sie den Aktenschrank im Hauptbüro an, um zum *Transfermarkt* zu gelangen. Durch einen Klick auf den entsprechenden Button rechts neben den Karteikarten können Sie eine Liste aus folgenden Gruppierungen auswählen.



Gemischter Pool



Wenn Sie viel Gespür besitzen und die Informationen richtig auswerten, finden Sie hier vielleicht ein verborgenes Talent, das zudem noch preiswert ist. Aber Vorsicht, denn wenn Sie unaufmerksam sind, haben Sie einen Seifenkistenfahrer für ein oder sogar zwei Jahre am Hals. Vereinzelt gibt es in dieser Klasse auch Fahrer, die Geld mitbringen. Entscheiden Sie aber die Einstellung eines solchen Piloten nicht nur an der gebotenen Menge Geld, sondern nehmen Sie seine Fähigkeiten und sein mögliches Talent genauestens unter die Lupe.

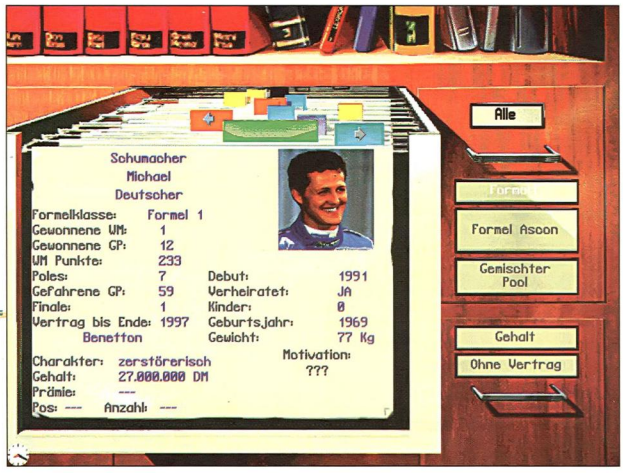
Formel Eins

Die Crème de la Crème der Rennfahrer. Jeder dieser Piloten ist in der Lage, Sie ins erste Drittel der WM-Plazierungen zu katapultieren. Stellen Sie sich mal die Schlagzeilen vor:
Rennstalldebütant stellt sich mit dem achten Platz in der Weltmeisterschaft vor. Leider ist in dieser Klasse nicht mehr der Talentsucher in Ihnen gefordert, sondern nur noch der Geldgeber. Denn hier sind alle gut, und die Besten unterscheiden sich nur noch in der Höhe ihres Gehalts.
Ihre Geldmittel dürften, wenn Sie keinen Fahrer ergattern können, der Geld mitbringt, nach vorsichtiger Einschätzung nur für den gemischten Pool reichen. Denn Sie sollten fürs erste einen Fahrer mit kleineren Gehaltsansprüchen wählen, da Sie mit dem geliehenen Geld ja noch die ganze Saison finanzieren müssen, falls Sie keine guten Sponsoren auftreiben können.



Hier eine falsche Entscheidung zu treffen, kann Sie in der nächsten Saison etliche Sponsoren kosten. In der Formel Eins ist diese Art der Fahrerbeschaffung übrigens durchaus üblich, nur führt sie selten zum großen Durchbruch. Gute Fahrer kosten eben Geld. Aber gerade am Anfang können Sie durchaus auf solche Piloten zurückgreifen, da Sie mit dem zusammengesuchten Auto wahrscheinlich sowieso keine großen Chancen auf einen der vorderen Plätze haben.

Standardmäßig sind alle Buttons aktiviert. Deaktivieren Sie also Formel 1, um den gemischten Pool zu wählen. Wenn Sie allerdings glauben, daß Ihnen ein guter Fahrer auch einen guten Sponsor einbringt, dann klicken Sie auf Formel 1.

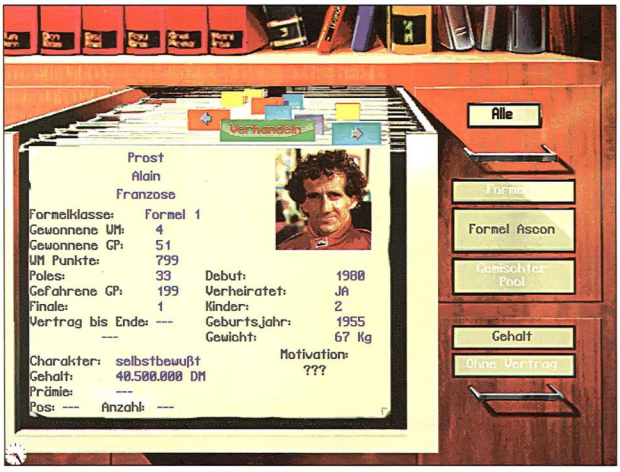




Für jeden Fahrer gibt es eine eigene Karteikarte. Sie können mittels der Pfeil-Icons zwischen den einzelnen Fahrern wechseln. Auf den Karteikarten finden Sie alle wichtigen Angaben über die Fahrer. Achten Sie besonders auf den Charakter. Die hier angegebene Einstufung sollte immer mit dem Alter verglichen werden, denn so ist z. B. eine hohe Risikobereitschaft für ältere Fahrer verwunderlich, und dieser Fahrer sollte mit Vorsicht genossen werden. Es sei denn, der Fahrer hat vorher in der Presse seinen Rücktritt vom Renngeschehen bekanntgegeben, denn dann ist es wahrscheinlich, daß er mit einem Titel zurücktreten möchte. Wenn Sie so einen Fahrer unter Vertrag nehmen und alle anderen Werte zusätzlich stimmen, haben Sie einen neunzigprozentigen Weltmeisterschaftskandidaten. Natürlich lassen Konzentrationsvermögen, Fitneß und Motivation mit dem Alter nach. Einzig die Erfahrung und die Qualität der Fahrweise nehmen mit dem Alter zu.

Risikobereitschaft, Konzentration, Fitneß und Motivation sind die Attribute jüngerer Fahrer. Diese speziellen Eigenschaften finden Sie aber nicht auf der Karteikarte verzeichnet, Sie müssen sie sich aus Angaben wie Alter, Familienstand, gefahrenen Rennen und erworbenen Grand Prix Punkten zusammenreimen. Sie sollten aber nicht immer nur nach der optimalen Aufsplittung der Leistung suchen, denn Sie müssen bedenken, daß der Fahrer auch zu Ihrem Auto und Ihrem Team passen muß. Eine ganz neue Aufhängung oder ein Motor mit einem extrem dünnen Leistungsband benötigen einen Fahrer mit viel Erfahrung.

Viele Mängel Ihres Wagens können durch Risikobereitschaft und Motivation ausgeglichen werden, aber wenn es darum geht, diese Renner wirklich zu beherrschen, brauchen Sie einen Vollprofi, der das Auto als Werkzeug betrachtet und nicht als Mittel, um an die vielen hübschen Mädchen an der Rennstrecke zu kommen. Sie können, mit Ausnahme der Risikobereitschaft, alle Eigenschaften eines Fahrers in gewissem Maße beeinflussen, indem Sie zum Beispiel die Motivation durch Siegprämien erhöhen oder die Fitneß steigern. Entscheidend für die Leistung Ihrer Fahrer ist auch, an welcher Stelle des Teams sie stehen.



Hierarchie

Ein absoluter Topfahrer wird Ihnen den Platz des zweiten Fahrers sehr übel nehmen und mit Sicherheit nicht seine volle Leistung bringen. Absolut verheerend ist es allerdings, wenn Sie diesen Fahrer als dritten Mann, also als Ersatzfahrer einstellen. Natürlich werden diese Fahrer nicht gegen Sie arbeiten, denn sie möchten ja nach Vertragsablauf bei einem anderen Team unterkommen oder bei Ihnen den Platz des ersten Fahrers einnehmen, aber Ihr Pilot wird Schwierigkeiten machen, wo immer er kann. Er wird sich bei Pressekonferenzen gegen Sie stellen und wird sich auch gegenüber anderen Fahrern negativ über



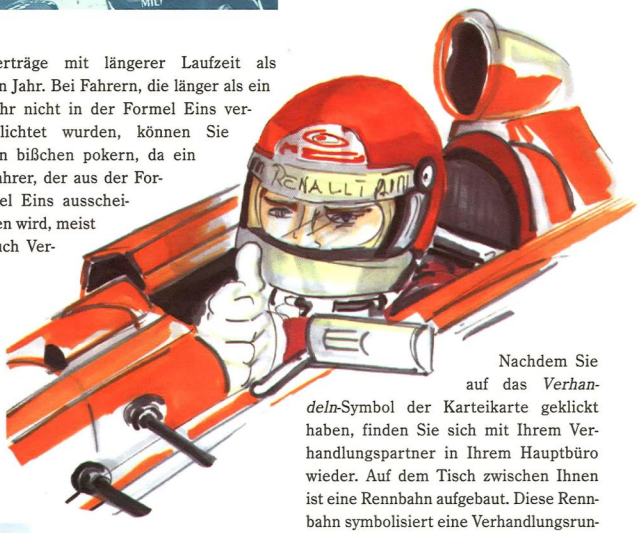
Sie äußern. Denken Sie bei aller Vorsicht jedoch daran, daß Management nicht immer populär sein muß. Sie sind der Chef!

Versuchen Sie immer den aktuell besten Fahrer auf Platz Eins in Ihrem Team zu setzen. Von Zeit zu Zeit werden Sie auch über private Ereignisse im Leben Ihrer Fahrer informiert. Versuchen Sie immer, diese und ihre Konsequenzen genau zu analysieren, denn beispielsweise private Schwierigkeiten können gewaltig auf die Motivation des Fahrers drücken, oder die Geburt einer Tochter die Risikobereitschaft des Fahrers verringern. Außerdem sollten Sie bei der Auswahl der Fahrer das Körpergewicht im Auge behalten. Haben Sie z. B. zwei Fahrer mit dem gleichen Charakter, und

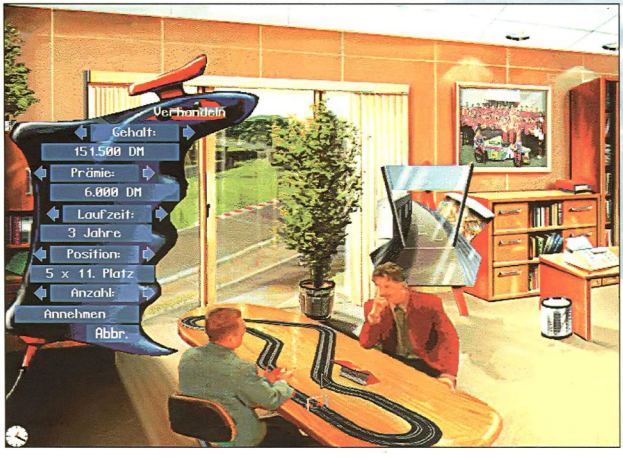
der eine wiegt 10 Kilogramm mehr als der andere, so wird der schwerere Fahrer pro Runde zwei Zehntelsekunden verlieren, auch wenn sonst alle Voraussetzungen gleich sind.
Die Hierarchie Ihrer Fahrer können Sie ändern, wenn Sie auf die Briefablagefächer auf Ihrem Schreibtisch klicken.

Die Fahrervertragsverhandlung

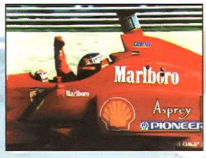
Wenn Sie sich einen Fahrer ausgesucht haben, der Ihrem Budget und sonstigen Anforderungen entspricht, geht es daran, mit ihm einen Vertrag auszuhandeln. Wie schon gesagt, der Fahrer wird immer ca. 10 % mehr verlangen als in seinem vorherigen Vertrag, es sei denn, er hat Herausragendes in der letzten Saison geleistet. Um die Verhandlungen aufzunehmen, wählen Sie die entsprechende Karteikarte und klicken auf den Schriftzug *Verhandeln* zwischen den Pfeilsymbolen. Falls der Fahrer die Verhandlung mit Ihnen schon im Vorfeld ablehnt, liegt es daran, daß Sie noch nicht über die nötigen Erfolge verfügen, um Ihren Rennstall interessant zu machen. Auch diese Herren möchten schließlich ihr gutes Image für andere Rennställe erhalten.
Bei vielen Fahrern können Sie durch die Vertragslaufzeit auch das Gehalt senken, so daß es bei einem Vertrag über drei Jahre eine 75%ige Wahrscheinlichkeit gibt, daß das alte Gehalt beibehalten werden kann. Aber geben Sie lieber ein paar Mark mehr aus und verzichten auf Verträge mit längerer Laufzeit als ein Jahr. Bei Fahrern, die länger als ein Jahr nicht in der Formel Eins verpflichtet wurden, können Sie ein bißchen pokern, da ein Fahrer, der aus der Formel Eins ausscheiden wird, meist auch Verträge mit schlechteren Konditionen annimmt. Aber treiben Sie es nicht zu bunt. Je weiter Sie von den Gehaltsvorstellungen des Fahrers abweichen, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, daß er den Vertrag annimmt, und um so geringer ist seine Motivation, alles zu geben.



Sie können natürlich auch das Gehalt verringern und dafür die Siegprämien erhöhen, was Ihnen die Möglichkeit gibt, nur bei Erfolgen tief in die Tasche greifen zu müssen. Aber Sie werden nicht allzu viele Fahrer finden, die dieses Angebot annehmen, weil natürlich auch die anderen Teile Ihres Teams einen entscheidenden Anteil am Erfolg des Rennstalls haben.



Nachdem Sie auf das *Verhandeln*-Symbol der Karteikarte geklickt haben, finden Sie sich mit Ihrem Verhandlungspartner in Ihrem Hauptbüro wieder. Auf dem Tisch zwischen Ihnen ist eine Rennbahn aufgebaut. Diese Rennbahn symbolisiert eine Verhandlungsrunde. Sobald Sie Ihr Angebot abgegeben oder ein Angebot vom Fahrer eingeholt haben, fahren zwei kleine Rennwagen los. Sie können jetzt über die Pfeilsymbole Gehalt, Prämien und die Bedingungen für diese ändern. Klicken Sie dann auf Abgeben, um dem Fahrer Ihr Angebot zu machen. Mittels der Sprechblasen, die jetzt um Ihren Kopf herum erscheinen, können Sie Ihre Verhandlungstaktik festlegen. An den Rennwagen können Sie dabei erkennen, ob Sie bei dem Fahrer das Rennen machen können oder ob er eher geneigt ist, Ihr Angebot abzulehnen.



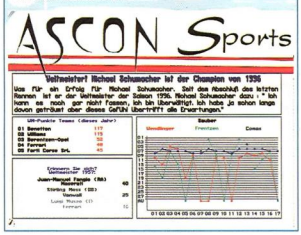
Sollte das orange Auto auf der Aussenbahn einen deutlichen Vorsprung herausfahren, so wird der Vertrag kaum zustande kommen. Siegt jedoch der rote Renner auf der Innenbahn, so steht einer guten Zusammenarbeit in Zukunft nichts mehr im Wege. Wenn Sie mit dem Fahrer handelseinig geworden sind und keine weiteren Fahrer engagieren möchten, verlassen Sie den Karteikasten durch einen Klick auf die rechte Maustaste.
Falls alle Ihre Fahrerpositionen schon besetzt sind oder Sie einen Fahrer mitten in der Saison austauschen möchten, müssen Sie über das Menü *Teambetreuung* die nicht mehr benötigten oder erwünschten Fahrer entlassen. Wenn der Fahrer allerdings auf seinem Vertrag besteht, müssen Sie wohl oder übel bis

zum Ende der Saison warten. In der Regel wird der Fahrer seinen Vertrag behalten wollen, und Sie bringen eine unglaubliche Unruhe in das Team, wenn Sie mitten in der Saison einen Wechsel vollziehen.



HINWEIS

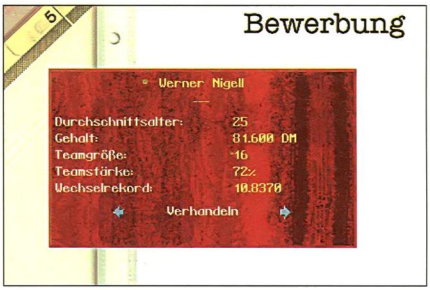
Fragen Sie auf jeden Fall zwischen den Rennen die Nachrichten am Tisch mit der Rennbahn ab. Sollte Ihr Fahrer z.B. heiraten, wissen Sie wenigstens, warum sich sein Verhalten drastisch ändert. Macht sich eine solche Änderung allzu negativ bemerkbar, führt kaum ein Weg daran vorbei, den Mann zu feuern.



Das Boxenteam

Klicken Sie auf das Rennstallbild und dann auf *Boxenteam,* um in dieses Menü zu gelangen.

Das Boxenteam ist wahrscheinlich genauso wichtig wie ein guter Fahrer. An der Box wird, wie auf der Rennstrecke, um Zehntelsekunden gefeilscht. Wenn hier nicht alles hundertprozentig stimmt, ist das Rennen für Sie gelaufen. Normalerweise kann man ein Boxenteam nicht komplett einstellen. Es bedarf eines langjährigen Entwicklungsprozesses, bis sich ein Team bildet, das wie ein Mann funktioniert. Das würde aber für das Spiel viel zu weit gehen, deshalb werden Ihnen immer komplette Teams angeboten, in der Regel ungefähr 10 verschiedene mit unterschiedlicher Leistungsfähigkeit. Als erstes sehen Sie den Namen des Teams, benannt nach dem Chefingenieur, und das durchschnittliche Alter. Dann folgen das Gesamtgehalt, die Mannstärke und die Teamstärke. Letztere gibt Auskunft über die Effizienz des Teams. Werte von über 80 % sind ideal,



und wenn zudem Boxenstopzeiten und Gesamtgehalt stimmen, sollten Sie zuschlagen.

Apropos Boxenzeiten: Für das Team werden natürlich nur die absoluten Zeiten angegeben, d. h. nur die Zeit, die das Team z.B. für das Auswechseln eines Reifens braucht oder um Benzin nachzutanken, nicht die Ein- und Ausfahrzeiten. Außerdem handelt es sich hier nicht um einen Mittelwert, sondern um die bisherige Rekordmarke. Auch ist die Auswechselzeit eines Spoilers wesentlich höher als der hier angegebene Wert. Ein genaues Taktieren ist hier nicht ganz so wichtig, da die guten Teams meist auch sehr teuer sind, aber Ausnahmen bestätigen natürlich die Regel. Falls Sie das Team, das Sie suchen, gefunden haben, klicken Sie auf *Verhandeln,* um in Verhandlung zu treten. Die Verfahrensweise ist ähnlich wie im Fahrermenü, außer daß es hier keine Vertragslängen gibt. Sie behalten dieses Team solange, bis Sie ein neues wünschen. Falls Sie schon ein Team haben, müssen Sie Ihr ursprüngliches Team natürlich vor einer Neueinstellung entlassen.

Der Rennleiter

Um einen Rennleiter einzustellen, klicken Sie im Menü Teambetreuung auf *Rennleiter.* Die genaue Funktion des Rennleiters wird im Kapitel *Die Weltmeisterschaft* auf Seite 41 erläutert.

Die Entwicklungsabteilung

Das Entwicklerteam ist eine der komplexesten Gruppen in Pole Position. Da es bei dieser Gruppe nicht nur um die Einstellung bzw. Entlassung geht, sondern auch Etats vergeben werden müssen und vieles mehr, finden Sie diesen Menüpunkt nicht nur unter *Teambetreuung,* sondern auch unter *Das Entwicklerteam.* In der Teambetreuung können Sie lediglich Ihren Chefkonstrukteur anstellen oder entlassen.

Die Wahl des Konstrukteurs sollten Sie genauso sorgfältig abwägen wie die Wahl des Fahrers. Konstrukteure sind sehr teuer, und je besser der Konstrukteur, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß er sogar an dem Rennstall beteiligt werden möchte. Manche Konstrukteure verlangen eine sofortige Beteiligung, andere erst nachdem sie sich einige Jahre bewährt haben. Stellen Sie lieber keine Ingenieure ein, die eine sofortige Beteiligung verlangen. So sind Sie auf der sicheren Seite, wenn Sie den falschen Mann eingestellt haben. Hat der Konstrukteur eine Beteiligung erhalten, wird er am Ende der Saison seinen Anteil der Gewinne abziehen.



Der erste Wert ist die Berufserfahrung. Je länger Ihr Mann im Geschäft ist, desto routinierter beherrscht er seinen Job. Es folgen die Konstruktionspunkte aus dem Vorjahr, Gehaltsvorstellungen und Beteiligungsforderungen. Die nächste Angabe zeigt Ihnen, welche Fachgebiete der Konstrukteur besonders beherrscht. Der nächste Punkt ist die Führungsqualität Ihres Konstrukteurs. Sie ist aus-



gesprochen wichtig für das Entwicklerteam. Ein Top-Konstrukteur, der keine Führungsqualitäten besitzt, wird in seinem Team entweder nicht besonders ernst genommen, oder er wird von allen gehaßt. Beides wird dem Vorwärtsstreben des Rennstalls nicht besonders hilfreich sein, und viele der Vorschläge, die Ihr Konstrukteur Ihnen vorlegt, werden an der Unzufriedenheit oder an der Überheblichkeit des restlichen Teams scheitern. Je höher also der Wert der Führungsqualität, desto höher ist die Effizienz des restlichen Teams.

Die nächste Information zeigt Ihnen frühere Arbeitgeber des Konstrukteurs. Diese Information ist, isoliert betrachtet, nicht besonders wichtig, da es beim Millionenpoker Formel Eins nicht weiter ungewöhnlich ist, wenn Konstrukteure oft Ihren Arbeitgeber wechseln. Wenn Sie aber diese Information mit den Siegen der Autos und den Konstruktionspunkten verknüpfen, erhalten Sie sehr schnell ein genaues Bild über die Arbeitsmoral des Konstrukteurs. Von einem Konstrukteur, der oft den Rennstall wechselt, wenig Teamsiege und genauso wenig Konstruktionspunkte aufzuweisen hat, sollten Sie tunlichst die Finger lassen. Andererseits können Sie sich die absoluten Top-Konstrukteure noch nicht leisten.

TIP

Nehmen Sie besser einen Konstrukteur mit weniger Rennerfahrung als einen mit viel Erfahrung, aber ohne Erfolge. Auch hier gilt es, den besten Mittelwert aus Gehalt und Leistung zu bekommen.

Das Werkstatteam

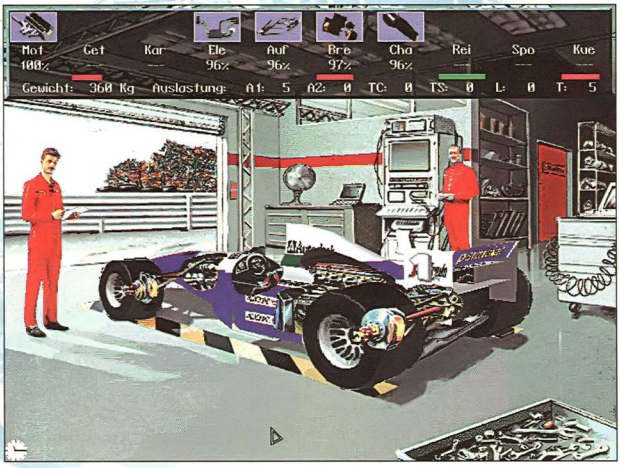
Das Werkstatteam ist das Bindeglied zwischen Entwicklungsabteilung und Fahrern. In der Zeit außerhalb der Saison arbeitet es eng mit der Entwicklung zusammen, gibt die Ergebnisse an die Entwicklung weiter und optimiert das Fahrzeug nach deren Vorgaben. Aber auch während der Saison übernimmt das Team sämtliche Wartungsarbeiten und Reparaturen zwischen den Rennen und natürlich zwischen den einzelnen Rennabschnitten, sprich Training, Qualify, etc.

Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt vielleicht über ein drittes Auto und über einen dritten Fahrer verfügen, können Sie Ihr Werkstatteam sogar anweisen, während der laufenden Saison Testfahrten zu machen, um die Teile, die das Entwicklungsteam neu konstruiert oder weiterentwickelt hat, zu prüfen. Dies sichert Ihnen eine kontinuierliche Entwicklung von neuen Teilen, und Sie können schon innerhalb der Saison neue Teile in Rennen einsetzen, die Sie sonst aufgrund des Risikos für Fahrer und Plazierung noch nicht eingebaut hätten.

Klicken Sie im Menü Teambetreuung auf Werkstatteam, um in dieses Menü zu kommen. Die Liste der Werte ist nahezu identisch mit denen des Boxenteams, außer daß es hier natürlich keine Boxenstopzeit gibt. Wenn Sie das passende Team gefunden haben, nehmen Sie über das *Verhandeln*-Symbol die Verhandlungen auf.

Der Personalchef

Klicken Sie im Menü Teambetreuung auf *Personalchef*, um dieses Menü zu erreichen. Um das Verwaltungspersonal brauchen Sie sich kaum zu kümmern. Ihr Personalchef, den Sie in diesem Menü einstellen können, kümmert sich um die Einstellung von Personal, das



nicht im direkten Zusammenhang mit dem Team steht. Das heißt, Sie kümmern sich um die Einstellung der Fahrer, Boxenteams, Konstrukteure etc., und er kümmert sich um den Rest. Der Personalchef betreut die Verwaltungsangestellten völlig dynamisch, d. h., er entläßt sie, wenn es Ihrer Firma schlecht geht und stellt Leute ein, wenn Sie expandieren. Hier gilt der Einfachheit halber, je teurer desto besser, damit Sie nicht durch zu viele Kleinigkeiten belastet werden und sich auf die wesentlichen Dinge konzentrieren können.

Achten Sie immer auf die Moral der Truppe. Durch die Dauer angesetzter Maßnahmen kann sich die Moral verschlechtern oder verbessern. Dieser Zustand wirkt sich immer auf alle Arbeitsbereiche aus. Je schlechter die Arbeitsmoral ist, desto mehr Fehler macht Ihr Personal. Unternehmen Sie also unbedingt etwas gegen ein schlechtes Arbeitsklima.

Das Streßsystem

Alle Werte des Streßsystems können Sie über die entsprechenden Pfeilsymbole erhöhen oder verringern.

- *Urlaub*
  Grundwert sind die üblichen 28 Tage.
- *Arbeitszeit*
  Grundwert sind 8 Stunden. Nicht mehr ganz zeitgemäß, aber einfacher zu berechnen.
- *Arbeitstage*
  Grundwert sind 5 Tage. Ein auch heute noch allgemein gültiger Wert.
- *Dauer der Maßnahme*
  Bestimmt die Dauer der Abweichung von obigen Standardwerten. Grundwert ist ein Tag.
- *Prämien*
  Grundwert ist hier null. Prämien sollten Sie zahlen, wenn Sie z. B. die Arbeitszeit für einige Tage erhöhen.



Wenn Sie Ihren Angestellten zuwenig Urlaub gönnen oder zu lange Arbeitszeiten zumuten, können Sie davon ausgehen, daß sich der Krankenstand Ihrer Firma erhöht und die Effizienz spürbar sinkt. Sie können aber die Zeiten durchaus kurzzeitig anheben, sollten aber darauf achten, daß die Überstundenphasen nicht zu lange dauern und nicht alle Maßnahmen auf einmal greifen. Als Faustregel gilt: Eine Woche mit 10 statt 8 Stunden Arbeitszeit in einem Monat ist wohl kein Problem. Eine 6-Tage-Woche pro Monat ist auch nicht weiter tragisch, usw. Überlegen Sie sich genau, wie lange eine Maßnahme dauern soll, denn wenn Sie z. B. volle Leistungsfähigkeit für eine Woche brauchen, um einen Termin einzuhalten, und sicherheitshalber 6 Monate mit 10-

Das Personalbüro

Hier finden Sie unter anderem das *Streßsystem*. Über dieses können Sie dem Personalchef Anweisungen geben, unter welchen Bedingungen Ihre Angestellten arbeiten müssen. Die Einstellungen gelten für alle Angestelltengruppen und mit geringen Abweichungen auch für Fahrer und Boxencrew.
Mit gewerkschaftlichen Organisationen, Tarifverhandlungen und Streiks müssen Sie sich in Pole Position nicht beschäftigen. Schließlich handelt es sich hier um die Simulation eines Rennstalls, nicht um ein Lernprogramm für angehende Neoliberale. Trotzdem ist das Personalgefüge komplex genug, um Ihnen allerlei Schwierigkeiten bereiten zu können.



Stunden-Tagen angeben, läßt die Effizienz Ihrer Angestellten stark nach. Geben Sie aber genau eine Woche an und zahlen vielleicht noch eine Prämie, besteht sogar die Möglichkeit, daß die Mehrzahl Ihrer Angestellten mit gesteigerter Effizienz an die Arbeit geht.

Wenn Sie „Rationalisierungen" vornehmen, sinkt die Effizienz der Entlassenen während der Kündigungsfrist auf unter 50 % und auch die ungekündigten Angestellten verlieren 5–10%, weil die Sorge um den Arbeitsplatz nicht spurlos an ihnen vorbeigeht. Das gleiche gilt natürlich auch, wenn Sie zu gutmütig mit der Freizeit umgehen. Wenn Sie eine 4-Tage-Woche mit 5 Stunden täglich anordnen, wird Ihr Personalchef zwangsläufig mehr Leute einstellen, um das Arbeitsvolumen zu meistern. Die Arbeit wird für die Angestellten eintöniger, da jeder nur noch einen kleinen Bereich erledigt und dadurch unmotiviert ist. Es ist auch zu bedenken, daß viel Freizeit eine Menge Geld kostet und sich das die Mehrzahl Ihrer Angestellten nicht leisten kann. Es ist also größte Vorsicht geboten, wenn es um Ihre Angestellten geht.



Da Ihre Fahrer und das Boxenteam nicht ganz in das Streßsystem passen – Sie arbeiten ja nicht nach festen Zeiten wie Ihre restlichen Angestellten – können Sie für diese Gruppen spezielle monatliche Einstellungen treffen.

Einstellungen für die Fahrer

Klicken Sie auf den Kalender an der Wand hinter Ihrem Personalchef. Für die Fahrer gibt es während des Monats sehr vielseitige Einsatzmöglichkeiten. Vor Ihnen liegt nun eine Liste, in der Sie die Anzahl der Tage bestimmen können, die sich Ihre Fahrer einer bestimmten Tätigkeit widmen sollen. Folgende Möglichkeiten haben Sie, die Fahrer einzusetzen:

- *Fitneßstudio*
  Hier können Ihre Fahrer Fitneßprogramme absolvieren, um zum Beispiel Verletzungen besser auskurieren zu können oder um bestimmte Muskelpartien besser zu trainieren. Ein beliebtes Beispiel ist das Verstärken der Nackenmuskulatur. Bedenken Sie, welcher Druck auf den Kopf Ihres Fahrers in engen Kehren ausgeübt wird. Ein menschlicher Kopf mit Helm wiegt im Durchschnitt ca. 5,5 kg. Bei einer sehr engen Kehre erreichen die Autos eine maximale Querbeschleunigung von 7 G. Also drücken im Extremfall fast 40 kg den Kopf Ihres Fahrers zur Seite. Stellen Sie sich mal vor, Sie müßten in jeder Kurve zwei Kisten Cola mit dem Kopf zur Seite drücken!



- *Public Relations*
  Eine gewinnbringende Möglichkeit, Ihre Fahrer einzusetzen, sind Werbeveranstaltungen für Ihren Rennstall, Interviews oder Fernsehshows. Letzteres kommt natürlich nur in Frage, wenn Ihr Rennstall oben in der Rangliste steht. Die Werbeveranstaltungen werden zumeist auch von Ihren Sponsoren verlangt, so daß hier meist schon ein Grundwert eingetragen ist. Diesen können Sie jederzeit erhöhen oder verringern, wobei wir vom Verringern abraten, da Ihnen das Ihre Sponsoren sehr übelnehmen werden. Wenn Sie dagegen zu viele Werbeveranstaltungen abhalten, kann es sein, daß Ihnen die Sponsoren auch das übelnehmen, da Sie nicht wie ein Jahrmarktverkäufer durchs Land ziehen sollen.

- *Lehrgänge*
  Lehrgänge sollen das technische Verständnis der Fahrer erhöhen und die Kommunikation mit den Ingenieuren erleichtern. In den meisten Teams hat jeder Fahrer einen festen Techniker. Nur so kann sich mit der Zeit eine Kommunikationsbasis entwickeln, die die Abstimmzeiten in der Box verkürzt. Jeder Lehrgang, an dem Ihre Fahrer teilnehmen, verkürzt die Fahrzeugeinstellungen an den Boxen während der Trainingsrunden. Da die ersten beiden Trainingssitzungen nur jeweils neunzig Minuten dauern, kann so ein Lehrgang viele Vorteile bringen. Wieviel ein Lehrgang bringt, hängt aber von der Motivation und



von der Menge der bisher abgehaltenen Lehrgänge ab. Im Durchschnitt wird bei Top-Motivation die Einstellzeit nach dem siebten Lehrgang um 20% verkürzt. Mit jedem weiteren Lehrgang nimmt dieser Faktor ab. Nach zwanzig bis dreißig Lehrgängen ist gewöhnlich das Maximum erreicht.

- *Normales Training*
  Hier stellen Sie den Zeitaufwand für das normale Fahrtraining ein. Setzen Sie diesen Wert in der Saison nicht allzu hoch an, schließlich steht ca. alle 10 Tage ein Rennen an.

Einstellungen für das Boxenteam

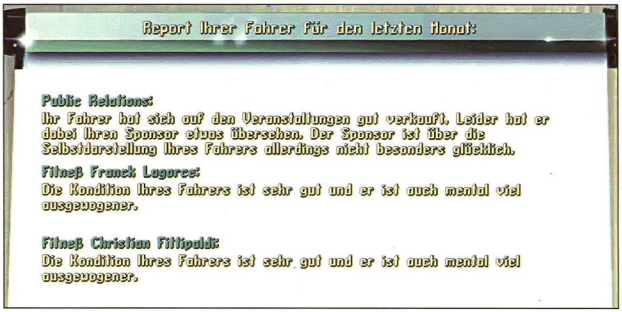
Klicken Sie auf den Kalender auf dem Schreibtisch Ihres Personalchefs, um in diese Menü zu gelangen. Ein Boxenteam verlangt vom Rennstallbesitzer weniger Aufmerksamkeit als die oft sehr exzentrischen Fahrer. Das liegt zum großen Teil an der Arbeitsweise. Ein Boxenteam ist nur dann gut, wenn sich untereinander alle gut verstehen. Ein Team wird auch immer insgesamt bewertet. Der Einzelne fällt nicht weiter auf. Ganz im Gegensatz zu den Fahrern, die eigentlich sogar Egoisten sein müssen. Nur wenige Piloten sehen, daß ein Erfolg im Rennen ein Erfolg des ganzen Teams ist. Dabei werden viele Rennen in der Boxengasse entschieden.

- *Das Fitneßstudio*
  Das Fitneßstudio ist identisch mit dem Studio der Fahrer. Zwar werden hier weniger Trainingseinheiten vergeben und das Training ist nicht ganz so hart, aber auch für das Boxenteam ist Fitneß der Schlüssel zum Erfolg.

- *Lehrgänge*
  Die Lehrgänge dienen der Kommunikation untereinander und mit dem Fahrer. Die Boxencrew wird hier aber auch in neue Techniken eingewiesen und über neue Geräte informiert.

- *Zeiten optimieren*
  Entspricht dem Punkt *Normales Training* bei den Fahrern.

Haben Sie den Zeitplan Ihrer Fahrer oder des Boxenteams geändert, so klicken Sie auf *Einstellungen übernehmen*, um die Änderungen im nächsten Monat wirksam zu machen. Verlassen Sie das Menü nur mit einem Rechtsklick, so werden alle Änderungen hinfällig. Wenn Sie wissen möchten, welchen Effekt das Programm des letzten Monats hatte, erhalten Sie unter *Report des letzten Monats ansehen* einen kurzen Bericht.



Selbstverständlich gibt es bei einem Rennstall noch sehr viel mehr Angestellte, als wir hier ausführlich besprochen haben. Um das Spiel aber nicht in eine unendliche Klickerei ausarten zu lassen, sind alle Nebentätigkeiten bereits in dem generellen Punkt *Personal* enthalten.
An dieser Stelle verlassen wir fürs erste den Punkt *Teambetreuung* und kehren wieder zurück ins Büro.

SPONSOREN



Die Werbeagenturen wissen genau, warum sie sich gerade im Rennsport so engagieren. Hier kann für all die Dinge geworben werden, die eben nicht so gesund sind, wie es der Sport nun einmal fordert. Können Sie sich einen Sprinter vorstellen, der für eine Spirituosenfirma wirbt? Formel-Eins-Fahrer hingegen sind ein Symbol für die Zeichen unserer Zeit: Geschwindigkeit, Power und Technik pur. Deshalb finden Sie bei den Sponsoren Elektronikriesen, Autofirmen und viele andere mehr.
Ein großer Rennstall benötigt ca. 50-100 Millionen Mark im Jahr. Eine Summe, die durch Prämiengelder nur zu einem Bruchteil abgedeckt wird. Um an die nötigen Gelder zu kommen, werden die Werbeflächen auf den Formel-Eins-Rennwagen vermietet. Je größer die Fläche ist, desto teuer ist sie für die Sponsoren. So kann es vorkommen, daß ein Sponsor für Front-, Heckspoiler und Seitenflügel bei einem großen Rennstall 20-30 Millionen locker machen muß.
Jeder Grand Prix bringt weltweit über eine halbe Milliarde Zuschauer vor den Fernseher. Das ist ein Zehntel aller Weltbürger! Im letzen Jahr bekam die



Formel-Eins-WM über 7000 Stunden Sendezeit im Fernsehen. Davon entfiel auf Williams, Benetton und Ferrari in den ersten drei Rennen der 95er Saison der Löwenanteil von 83%. Die übrigen Teams mußten sich die restlichen 17% teilen. So konnte beispielsweise McLaren nur 4,5 % der Sendezeit für ihren Sponsor ergattern. Die Teams sehen ihre Sponsoren keinesfalls als wohltätige Spender. Sie sind Partner, die in ein Team investieren, das dann als Gegenleistung den Markennamen zur Schau stellt.
Einem Neueinsteiger kann es daher im schlimmsten Fall passieren, daß sich für die ersten Rennen überhaupt kein Sponsor findet. Die Sponsoren suchen nach Erfolgsteams, nach herausragenden Fahrern, nach allem, was Ihr Image verbessern kann. All das haben Sie am Anfang Ihrer Karriere nicht vorzuweisen.

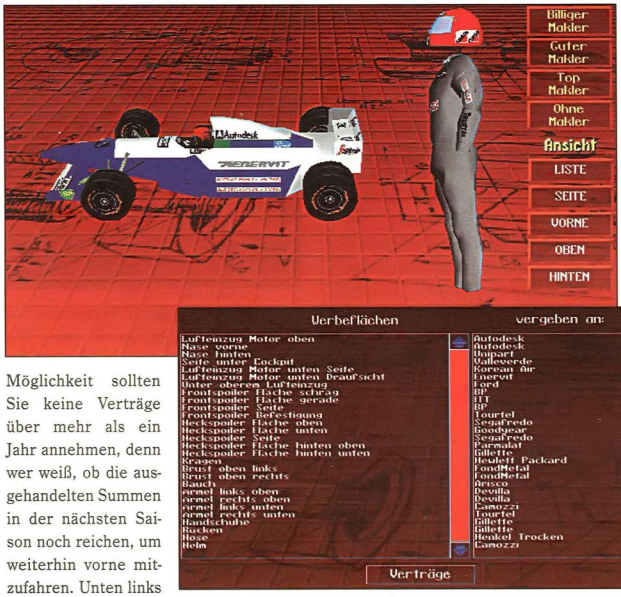
Aber spätestens nach Ihrer ersten Qualifikation werden Sie schon den einen oder anderen interessierten Sponsoren finden. Ein Formel-Eins-Rennwagen wird nur im seltensten Fall von einem einzigen Hersteller gesponsert, meist trägt er eine knallbunte Mischung aus vielen kleinen Aufklebern. Entscheidend für das Angebot der Sponsoren sind Ihr Erfolg und die Plazierung der Werbung. Je öfter die Fernsehkameras diesen Teil des Wagens zeigen, desto teurer wird die Werbeprämie. So kostet ein großer Aufkleber auf der sichtbaren Seite des Seitenkastens ein Vermögen, während er auf dem oberen Teil dieses Kastens beinahe verschenkt wird und eigentlich auch kein Sponsor Interesse an dieser Fläche zeigt. Am teuersten ist die Ansaugverkleidung hinter dem Fahrer. Es versteht sich von selbst, daß die Sponsorenangebote sich immer auf alle Ihre Autos beziehen.

Klicken Sie auf den Aufsteller links unterhalb des Teamportraits in Ihrem Büro, um Sponsoren zu gewinnen.

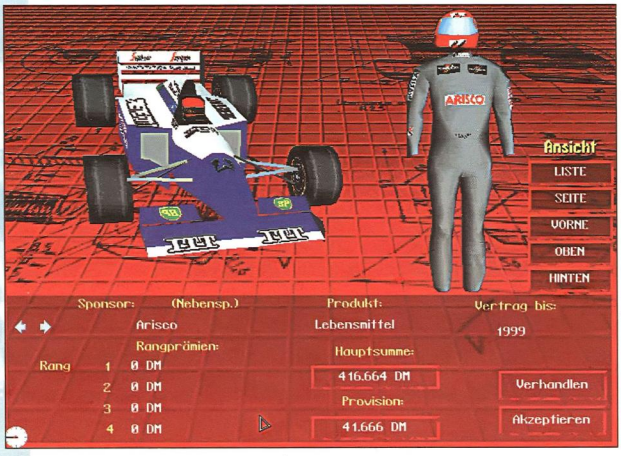


Sie sehen ein Vektormodell Ihres Autos und ein ähnliches Modell der Anzüge Ihrer Fahrer. Über die Ansichtsicons rechts unten (Seite, Vorne, Oben, Hinten) können Sie das Auto und den Fahreranzug aus verschiedenen Richtungen betrachten. Mit dem Button *Liste* können Sie sich alle Werbeflächen Ihres Renners und die darauf angebrachte Werbung als Tabelle anzeigen lassen. Klicken Sie in dieser Liste auf *Verträge*, so erhalten Sie eine Auflistung der laufenden Sponsorenverträge.

Auf sämtlichen Flächen des Vektormodells erscheint der aktuelle Sponsoraufkleber – am Anfang des Spiels also gar nichts. Bei sehr kleinen Aufklebern, z. B. am Kragen des Fahreranzuges, empfiehlt es sich, die Liste zu benutzen. Klicken Sie nun auf den Button *Ohne Makler*, so wird Ihnen in dem Menü im unteren Bildschirmteil ein Sponsor ein Angebot unterbreiten. In der Liste wird die fragliche Fläche in diesem Fall durch „+++“ gekennzeichnet, ist gerade das Modell Ihres Autos im Bild, erscheint der Aufkleber des Sponsors auf der Fläche, über die Sie verhandeln. Bei mehreren Angeboten können Sie sich mit den Pfeilsymbolen durch die Angebote klicken. Oben links steht der Name des Sponsors, gefolgt von der Art des Produktes. Als erster Verhandlungspunkt folgt die Laufzeit des Vertrages. Nach



Möglichkeit sollten Sie keine Verträge über mehr als ein Jahr annehmen, denn wer weiß, ob die ausgehandelten Summen in der nächsten Saison noch reichen, um weiterhin vorne mitzufahren. Unten links sehen Sie die Summe, die Ihnen der Sponsor für jeden Sieg und für jeden zweiten und dritten Platz usw. bezahlt. Die Prämien fallen besonders hoch aus, wenn der Sponsor auch die Fahreranzüge anmietet, denn selbst wenn beim großen Preis von Italien die ganze Zeit nur die Scuderia Ferrari gezeigt wird, so kommen die Kameras um das Siegertreppchen nicht herum. Als letztes folgt die Hauptsumme, also der Betrag, den der Sponsor für die Werbefläche bezahlt. Ein Hauptsponsor wird immer auf den Flächen bestehen, die ihm vorschweben. Er wird nie mit Alternativflächen zufrieden sein. Bei den Nebensponsoren sieht das schon ganz anders aus. Wenn Sie z. B. von einem Sponsor für die Spoilerseitenführung 500.000 DM angeboten bekommen und von einem anderen 300.000 DM, ist wohl klar, wer den Zuschlag erhält. Gehen Sie danach aber trotzdem noch mal zu dem anderen Sponsor. Nicht selten schlägt dieser dann andere Flächen vor.



Sind Sie mit dem Angebot nicht zufrieden, können Sie jederzeit auf *Verhandeln* klicken und einige Werte über die Pfeilsymbole ändern. Eine kleine Erhöhung ist meistens drin; pokern Sie aber zu hoch, springt der Sponsor ab. Sie können ihn nur wiedergewinnen, wenn Sie ihm ein Angebot unterhalb des Ursprungsgebotes machen.

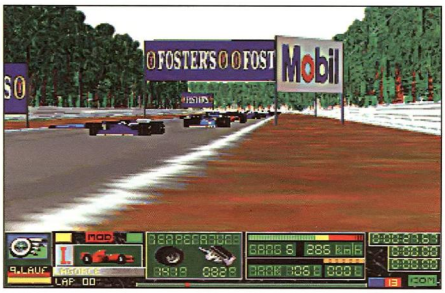
Die Sponsorenangebote unterscheiden sich aber nicht nur in der Hauptsumme, sondern auch in den Prämien. Es kommt vor, daß ein Sponsor eine relativ kleine Hauptsumme zahlen möchte, aber rie-



sige Prämiengelder ausschüttet. Vielleicht mögen Sie auch ein Sponsorenangebot nicht, weil dieser das falsche Produkt bewirbt, obwohl Sie sich anfangs kaum leisten können, so wählerisch zu sein. Auf der anderen Seite muß man natürlich auch an das eigene Image denken, denn ein namhafter Sponsor macht möglicherweise andere, noch größere auf Ihren Rennstall aufmerksam.

Sie werden sich vielleicht wundern, warum Sie in den Listen keinen Motorensponsor finden. Solange Sie sich über den Teilemarkt





Ihre Motoren besorgen, bekommen Sie keinen Sponsorenvertrag mit einem Motorenhersteller. Erst wenn Sie über Zulieferverträge an Ihre Motoren kommen, wird der Hersteller auf seine Werbeflächen pochen.

Sie können natürlich auch Makler damit beauftragen, Sponsoren für Sie zu suchen. Klicken Sie auf *Billiger, Guter* oder *Top Makler*, um einen solchen Auftrag zu vergeben. Die Makler arbeiten auf Provisionsbasis, Sie zahlen also nur bei erfolgreicher Vermittlung. Beim günstigsten Makler heißt das 5 % für jeden Nebensponsor und 1 % der Werbesumme für einen Hauptsponsor. Ein Top Makler verlangt bis zu 10 % für jeden Nebensponsor und ca. 5 % für einen Hauptsponsor. Für einen Hauptsponsor müßten Sie bei einem Top Makler also etwa 2.300.000 DM Provision locker machen. Der günstige Makler würde Ihnen dafür nur 460.000 DM berechnen.

Aber bauen Sie nicht darauf, daß Ihnen ein billiger Makler einen solchen Geldgeber an Land zieht. So gesehen lohnen sich die Ausgaben für den Profi. Wenn Ihnen mehrere Makler identische Aufträge besorgen, können Sie selbstverständlich beim günstigsten zuschlagen.

Nachdem Sie einen Sponsor gefunden haben und mit ihm handelseinig geworden sind, wiederholen Sie dies, bis entweder alle Flächen vergeben sind oder sich kein weiterer Sponsor findet. Jetzt sollten Sie über genügend Kleingeld verfügen, um den Rest Ihres Rennstalls aufzubauen. Der folgenden Liste können Sie entnehmen, wie wichtig den Sponsoren eine Fläche ist und wieviel sie dafür bezahlen. Für den Hauptsponsor ist die prozentuale Werbewirksamkeit einer Fläche nicht von Interesse, da er Ihnen sowieso diktiert, welche Flächen er haben will.

Werbeflächen am Rennwagen und ihre Werbewirksamkeit

Lufteinzugskanal, Motor oben	100%
Nase vorne	100%
Nase hinten	80%
Seite unterhalb Cockpit	100%
Lufteinzugskanal, Motor unten Seitenansicht (Seitenkasten)	100%
Lufteinzugskanal, Motor unten Draufsicht (Seitenkasten)	10%
Fläche unterhalb des oberen Lufteinzugskanals (meistens Motorensponsor)	100%
Frontspoiler, Andruckfläche 1 (schräg)	100%
Frontspoiler, Andruckfläche gerade (vorne)	20%
Frontspoiler, Seitenführung	100%
Frontspoiler, Nasenbefestigung	50%
Heckspoiler, Andruckfläche oben	100%
Heckspoiler, Andruckfläche unten	5%
Heckspoiler, Seitenführung	100%
Heckspoiler, Andruckfläche hinten oben	100%
Heckspoiler, Andruckfläche hinten unten	70%

Am Fahreranzug



Kragen	100%
Brust oben links	100%
Brust oben rechts	100%
Bauch	80%
Ärmel links oben	100%
Ärmel rechts oben	100%
Ärmel links unten	50%
Ärmel rechts unten	50%
Handschuhe	80%
Rücken	70%
Hose	10%
Helm	30%



DIE PREISGELDER

Eine weitere wichtige Einnahmequelle, mit der Sie aber nicht fest kalkulieren können, sind die Preisgelder. Leider sind die Schlüssel zur Berechnung der Prämien (im Gegensatz zur IndyCar) geheim, so daß wir uns hier nur auf Schätzungen verlassen können. Wir glauben allerdings, daß wir die tatsächlich gezahlten Prämien ziemlich genau getroffen haben. Die Berechnung des Preisgeldes ist relativ umfangreich, aber dafür sehr gerecht. Es wird keine Prämie für einen Sieg gezahlt, und auch im Mittelfeld kann man noch eine schöne Stange Geld verdienen.

Dazu ein Beispiel: Die Ausrichtung eines Formel Eins Laufes kostet den Veranstalter 3,5 bis 4 Millionen Mark. Davon stellt er, sagen wir, 2,5 Millionen als Preisgeld zur Verfügung. Dieses Preisgeld wird in fünf gleiche Teile aufgeteilt, und zwar 1/5, also 500.000 DM, für die zwanzig Trainingsschnellsten und die restlichen 4/5, also 2 Millionen, für das eigentliche Rennen. Das Rennen selbst wird noch einmal in vier Abschnitte eingeteilt und jedesmal, wenn ein Teil abgeschlossen ist, klingeln die Kassen der Teams. Als Berechnung für die Prämie dient die Position.

Diese Verfahrensweise ist wesentlich gerechter als eine Siegprämie, denn stellen Sie sich vor, Ihr Pilot liegt die Hälfte des Rennens auf Platz eins und fällt dann wegen Motorschaden aus. Rechnen wir also beispielhaft das Preisgeld für ein Top-Team und für ein Mittelklasse Team aus.

Die Rennprämien in Interlagos

	1	David Coulthard	Williams	960.000 DM
	2	Michael Schumacher	Benetton	1.560.000 DM
	3	Jean Alesi	Ferrari	1.020.000 DM
	4	Rubens Barrichello	Jordan	1.410.000 DM
	5	Mika Häkkinen	McLaren	738.000 DM
	6	Gerhard Berger	Ferrari	690.000 DM
	7	Pedro Paulo Diniz	Forti Corse SrL	660.000 DM
Carmaster	8	Christian Fittipaldi	Berentzen-Opel	810.000 DM
	9	Karl Wendlinger	Sauber	810.000 DM
	10	Mark Blundell	McLaren	780.000 DM
	11	Damon Hill	Williams	126.000 DM
	12	Mika Salo	Tyrrell	162.000 DM
	13	Eddie Irvine	Jordan	324.000 DM
	14	Jos Verstappen	Simtek	168.000 DM
	15	Olivier Panis	Ligier	120.000 DM
	16	Luca Badoer	Minardi	54.000 DM
	17	Heinz Harald Frentzen	Sauber	24.000 DM
	18	Bertrand Bachot	Pacific	114.000 DM
	19	Jean Denis Deletraz	Pacific	18.000 DM
	20	Gianni Morbidelli	Arrows	72.000 DM
	21	Christian Labeck	Simtek	72.000 DM
	22	Ukyo Katayama	Tyrrell	0 DM
	23	Takachiho Inoue	Arrows	18.000 DM
	24	Martin Brundle	Ligier	6.000 DM
	A	Johnny Herbert	Benetton	210.000 DM
	A	Pedro Lamy	Minardi	0 DM

Zusätzlich zu den Preisgeldern bekommen die Teams dann noch Anteile von den Geldern, die die Fernsehsender der FOCA für die Übertragungsrechte bezahlen müssen. Diese Anteile finden Sie in der Jahreskalkulation unter „Subvention" wieder. Sie müssen allerdings Punkte in der Konstrukteursweltmeisterschaft gesammelt haben, um sich ein Stück von diesem Kuchen abzuschneiden. Wenn Sie bedenken, daß die kleinsten Teams mit einem Etat von 10–20 Millionen Mark auskommen müssen, können Sie sich ausrechnen, welche Bedeutung die Prämiengelder für diese Teams haben.

Für die großen Teams hingegen ist das Preisgeld nur ein Tropfen auf den heißen Stein, sie müssen den Sponsoren bis zu 70 Millionen Mark aus der Tasche ziehen, wenn sie weiterhin vorne mitfahren möchten.

DIE WERKSTATT UND DAS LAGER

Hier werden Ihre Autos auf Vordermann gebracht, hier wird getunt, repariert und gemessen. Ohne diese Werkstatt können sie an keinem Rennen teilnehmen. Falls Sie noch kein Werkstattteam engagiert haben, sollten Sie dies jetzt nachholen, denn ohne dieses Team haben Sie keinen Zugang zu diesem Menü. Wenn Sie bereits ein Team haben, klicken Sie jetzt auf den Mantel hinten rechts in Ihrem Büro, um in die Werkstatt zu gelangen.

Daß dieses Menü im Moment fast vollkommen leer ist, braucht Sie nicht weiter zu verwundern, denn Sie haben ja noch keinen Wagen, an dem Sie basteln können. Wenn Sie auf dem Teilemarkt alle Teile gekauft haben, die Sie für die Mon-

Top-Team:

Ihr erster Fahrer schafft im Qualify die Pole-Position	120.000 DM
Ihr zweiter Fahrer fährt im Qualify auf Platz 4	82.500 DM
Im ersten Viertel hält Fahrer eins die Position	120.000 DM
Fahrer zwei ist siebter	52.500 DM
Im zweiten Viertel ist Fahrer eins dritter	75.000 DM
...und Fahrer zwei ist fünfter	60.000 DM
Im dritten Viertel ist Fahrer eins wieder erster	120.000 DM
Fahrer zwei bleibt auf Platz fünf	60.000 DM
Auch im letzten Viertel bleibt Fahrer eins auf seiner Position	120.000 DM
...aber Fahrer zwei fällt auf Platz 9 zurück	30.000 DM
Insgesamt kassiert das Team also ein Preisgeld in Höhe von	**840.000 DM**

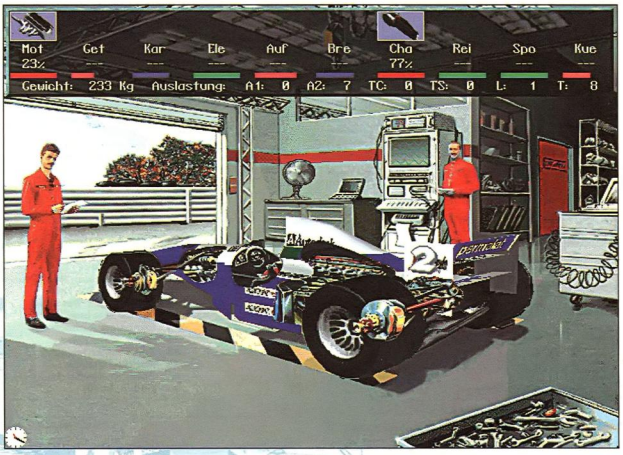
Mittelklasseteam:

Ihr erster Fahrer schafft im Qualify den Platz 8	45.000 DM
Ihr zweiter Fahrer erreicht im Qualify Platz 14	9.000 DM
Im ersten Viertel fährt Fahrer eins auf Position 6	67.500 DM
Fahrer zwei ist mittlerweile zehnter	15.000 DM
Im zweiten Viertel hält Fahrer eins die Position	67.500 DM
...und auch Fahrer zwei bleibt zehnter	15.000 DM
Im dritten Viertel ist Fahrer eins siebter	45.000 DM
Fahrer zwei rückt vor auf Platz 9	30.000 DM
Im letzten Viertel fährt Fahrer eins auf Platz 5	75.000 DM
...und Fahrer zwei wird zehnter	15.000 DM
Insgesamt kassiert das Team also ein Preisgeld in Höhe von	**384.000 DM**

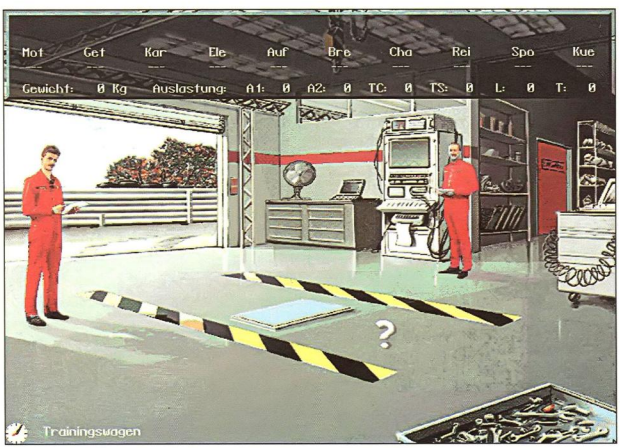
tage eines Autos brauchen, klicken Sie nun auf Ihren Werkstattleiter links im Bild, um Ihren Wagen zu montieren. Er wird Sie zuerst fragen, welches Monocoque Sie verwenden wollen. Suchen Sie sich eins aus, und klicken Sie auf den OK-Button. Sobald das Chassis aus dem Lager geholt wurde, erscheint ein kompletter Wagen mit allen Klickflächen in Ihrer Werkstatt. Klicken Sie jetzt nochmal auf *Werkstattleiter*, so wählt er Teile aus dem Lager aus, um sie in den Wagen einzubauen. Ihr Werkstattleiter wird immer versuchen, den Wagen optimal einzurichten, kann sich allerdings nur der Teile aus dem Lager bedienen. Er wird immer versuchen, die besten Teile aus dem Lager zu verwenden und lagert dafür die defekten Teile aus Ihren Autos im Lager ein. Das heißt für Sie, daß Sie auf jeden Fall eine Übersicht über das Lager behalten müssen und die defekten Teile immer rechtzeitig von Ihren Leuten reparieren lassen. Für Nachschub sind Sie selbst verantwortlich. Klicken Sie auf den OK-Button, um alle Teile einzubauen. Jetzt sollte Ihre Werkstatt zu regem Leben erwachen und überall wird geschraubt und gehämmert.

Den aktuellen Arbeitsstand sehen Sie am oberen Rand des Werkstattscreens. Unter den einzelnen Teilegruppen finden Sie verschiedenfarbige Balken. Hier bedeutet:

Grün = einbauen
Rot = ausbauen
Blau = reparieren



Erscheinen die Farben hell, so wird gerade an dem Teil gearbeitet, erscheinen Sie dunkel, so muß erst ein bestimmter Arbeitsgang abgeschlossen werden. Es ist schließlich klar, daß z. B. vor Bremsen und Reifen die Aufhängung eingebaut sein muß. In der nächsten Zeile erkennen Sie, wieviele Leute aus Ihrer Werkstatt gerade an den Autos schrauben. Wenn Sie auf die Startnummer am Heckspoiler klicken, schalten Sie zwischen den einzelnen Autos hin und her. Ein Linksklick bringt Sie zum nächsten, ein Rechtsklick zum vorherigen Auto. Ein Klick auf den Motorenraum hinter dem Cockpit gibt Ihnen Auskunft über den aktuellen Zustand des Motors mit allen technischen Daten. Ein „normal" beanspruchter Motor hat ein maximales Leistungsvolumen von ca. 400 km. Danach muß er, wie schon öfter erwähnt, zur Revision zurück ins Werk. Sie brauchen also, wenn Sie bedenken, daß ein Rennen über 305 km geht, einen neuen Motor für jedes Rennen. Dazu kommen Trainings- und Qualifyläufe. Für ein Rennen benötigen Sie also mindestens zwei Motoren, plus die Motoren, mit denen Sie zu Hause trainieren möchten. Große Teams reisen mit fünf bis zehn Motoren an, kleinere Teams meist nur mit zwei Motoren.





Wenn Ihr zweiter Fahrer trotz Topmaterial nur für die hinteren Startplätze gut ist, ist es sinnvoll, daß Ihr Topfahrer fürs Qualify immer einen neuen Motor hat, während der zweite mit einem Motor fährt, den der erste schon mal durchs Qualify gefahren hat. Sie haben nach der Weltmeisterschaft noch genügend Gelegenheiten, den Motoren bei Testläufen den Rest zu geben.

Sie können jetzt auf genau die gleiche Art und Weise alle relevanten Autoteile überprüfen, überholen lassen oder austauschen.

Der Werkstattleiter – Rennwagen reparieren

Hier sollten Sie sich nach jedem Rennen sofort einfinden. Über dieses Menü wird alles an Ihrem Auto repariert bzw. überholt und ausgetauscht. Der Werkstattleiter entscheidet selbst, was repariert, was überholt und was ausgetauscht wird und nennt Ihnen den Zustand der Einzelteile sowie des ganzen Autos vor und nach der Reparatur.
Sie können die Reparatur über die rechte Maustaste abbrechen oder über die Icons der Teilegruppen einzelne Arbeitsvorgänge deaktivieren. Die Symbole bedeuten hierbei folgendes:


Das Teil ist völlig in Ordnung, es wird nichts daran geändert


Dieses Teil soll repariert werden

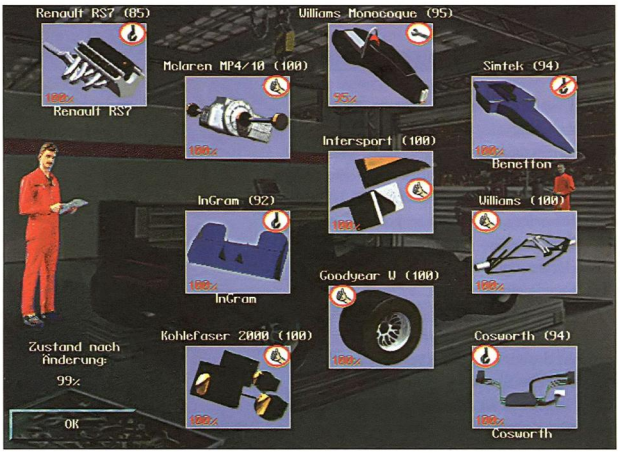

Dieses Teil soll ausgetauscht werden


Klicken Sie auf eines dieser Symbole, so erscheint es durchgestrichen, und Sie weisen so den Werkstattleiter an, diesen Arbeitsgang nicht auszuführen. Wenn Sie Ihrem Werkstattleiter vertrauen und über das nötige Kleingeld verfügen, geben Sie den Auftrag zur Reparatur, indem Sie auf den OK-Button klicken.

Werkstattauftrag erteilen – die „manuelle" Reparatur

Die manuelle Reparatur müssen Sie eigentlich nur bei Geldsorgen benutzen – oder wenn Sie ein allgemein sparsamer Mensch sind. Der Menüpunkt findet

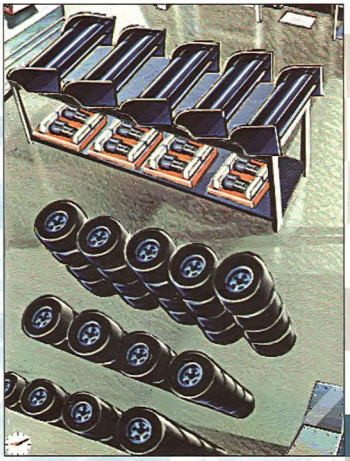




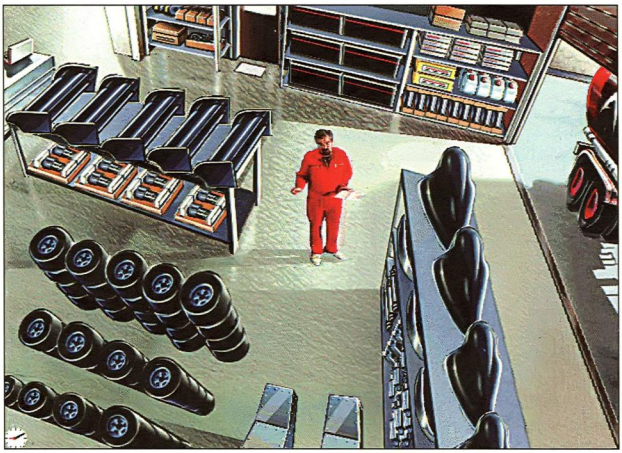
sich ebenfalls in der Werkstatt bei der Figur des Werkstattleiters. In diesem Menü müssen Sie sich überlegen, ob Sie auf die eine oder andere Reparatur verzichten können. Sie sehen eine Liste aller Baugruppen und ihren Zustand in Prozent. Rechts können zunächst zwei verschiedene Symbole neben den Teilen auftauchen: „Kein Auftrag" oder „hundertprozentig in Ordnung".
Wenn Sie hier sehen, daß eine Baugruppe in schlechtem Zustand ist, klicken Sie das „Kein Auftrag"-Symbol an, um es in „Reparieren" oder den Kran für „Einbauen" zu ändern. Haben Sie alle gewünschten Änderungen angegeben, klicken Sie auf „Auftrag erteilen", um den Vorgang zu bestätigen und die Reparatur zu starten.
Um das Auto manuell zu reparieren, können Sie auch auf die einzelnen Baugruppen klicken. Sie erhalten jetzt eine Aufstellung mit technischen Daten der Baugruppe und *Einbauen*, *Ausbauen* und *Reparieren* als zusätzliche Klickflächen. Auf diese Art und Weise können Sie jetzt das ganze Auto zusammensetzen oder auch nur einzelne Teile austauschen oder reparieren, ohne Ihren Werkstattleiter vorher zu befragen. Wenn Sie in derartiger Geldnot sind, sollten Sie allerdings lieber noch einmal bei Ihrer Bank vorsprechen, bevor Sie die Köpfe Ihrer Fahrer riskieren.

Reifen

Reifen brauchen Sie in der Werkstatt nur dann zu wechseln, wenn Sie auf Ihrer angemieteten Teststrecke Probefahrten machen. Klicken Sie auf einen der Reifen an Ihrem Auto. Sie sehen jetzt die technischen Daten Ihrer aktuell verwendeten Reifen. Möchten Sie die Reifen wechseln, klicken Sie auf *Einbauen*. Vorausgesetzt, Sie haben alle auf Lager, müßten Sie jetzt aus sechs verschiedenen Reifensorten auswählen können: Qualifys (Q), sehr weiche Reifen (D), weiche Reifen (C), mittlere Reifen (B), harte Reifen (A) und Regenreifen (W). Wählen Sie den Satz, mit dem die Testfahrt gemacht werden soll. Sie können jetzt über die Pfeilsymbole durch Ihren Lagerbestand klicken. Die Reifen, die vorher aufgezogen waren, wandern in Ihr Lager. Das gilt übrigens für alle Teile, die Sie einfach austauschen. Weitere Erklärungen zu den Reifen erfolgen weiter hinten im Handbuch.



Das Lager



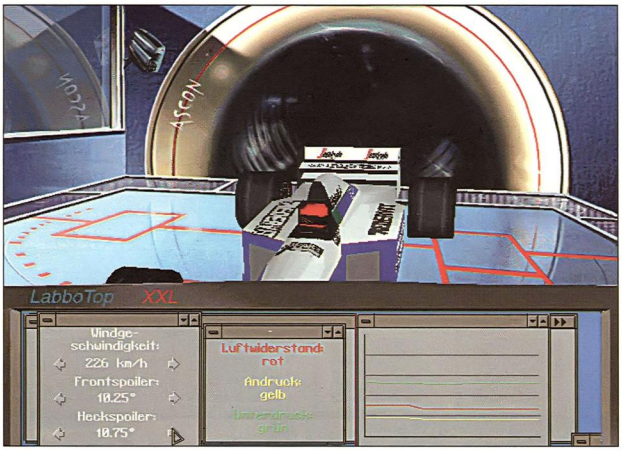
Klicken Sie in der Werkstatt auf das Regal im Durchgang am rechten Bildschirmrand, um in das Lager zu gelangen. Hier erhalten Sie einen Überblick über alle im Lager befindlichen Ersatzteile. Ist eines Ihrer Regale völlig leer, sollten Sie sich beeilen, diese Lücke zu schließen, bevor Ihnen beim Zusammenbau Ihres Rennwagens ein wichtiges Teil fehlt, und Sie nicht am Rennen teilnehmen können.
Wenn Sie den *Lagerverwalter* anklicken, erhalten Sie eine allgemeine Übersicht, wieviele Teile Sie von welcher Baugruppe im Lager haben. Um genauere Informationen, wie Zustand und Fabrikat, über Ihren Lagerbestand zu erhalten, klicken Sie auf die gewünschte Baugruppe. Hierdurch erhalten Sie eine Aufstellung der auf Lager befindlichen Fabrikate, sowie die Punkte *Reparieren, Verkaufen* und *Entsorgen.*
Wenn Sie auf *Reparieren* klicken, erhalten Sie eine Auswahl aller defekten Teile, deren Zustand besser als 65% ist. Nun können Sie durch einfachen Mausklick die Teile auswählen, die Sie reparieren möchten. Sollten Sie an dem Punkt angelangt sein, an dem Sie Geld benötigen, aber die Bank Ihnen den Hahn zugedreht hat, können Sie hier *Verkaufen* wählen. Sie erhalten dann eine Übersicht aller Teile dieser Baugruppe. Wählen Sie dann durch einfachen Mausklick diejenigen Teile aus, die Sie verkaufen möchten.
Im Punkt *Entsorgen* werden Ihnen alle Teile angezeigt, deren Zustand schlechter als 65% ist. Sollten Sie es versäumt haben, Teile abzustoßen, bevor diese Grenze unterschritten wurde, müssen Sie nun in den sauren Apfel beißen und Ihr Lager für teures Geld von diesem Schrott befreien, es sei denn, Sie finden tatsächlich noch einen Käufer für diesen Ramsch.
Wenn Sie im vorherigen Menü auf ein bestimmtes Fabrikat klicken, erhalten Sie neben den technischen Daten der einzelnen Baugruppen auch hier die Punkte *Reparieren, Verkaufen* und *Entsorgen.* Bei Motoren existiert zudem noch die Möglichkeit, sie in die *Revision* zu schicken, wo sie dann im Motorenwerk repariert werden. Mit den Pfeilen auf der rechten Seite klicken Sie sich durch die Einzelteile der Gruppe. Über den technischen Informationen befindet sich eine Leiste, an der Sie ablesen können, wieviele Teile dieser Baugruppe Sie auf Lager haben (Auf Lager), welches Teil Sie sich gerade ansehen (Akt.) und wieviele Teile Sie maximal einlagern können (Kap.).
Drücken Sie einfach die rechte Maustaste, um in die *Werkstatt* zurückzukommen. In ihr *Büro* gelangen Sie, indem Sie die Tür am oberen Bildschirmrand anklicken.





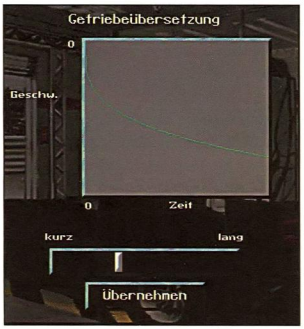
Der Windkanal

Um Ihnen gleich die Illusion zu nehmen: der Windkanal ist nur gemietet – und zwar für 7.500 DM pro Sitzung. Je reger Ihre Entwicklungsabteilung ist, desto öfter brauchen Sie den Windkanal. Das Team des Weltmeisters 1994 mietete diesen Kanal übrigens für 120 Tage im Jahr.
Um in dieses Menü zu kommen, klicken Sie auf den Ventilator in der Werkstatt. Über Front und Heckspoiler bestimmt man den Anpreßdruck im Verhältnis zur Geschwindigkeit. Es gilt: je höher der Anpreßdruck, desto höher die maximale Kurvengeschwindigkeit, desto höher der CW-Wert und somit geringer die Endgeschwindigkeit auf den Geraden.
Wichtig ist, daß die drei Grundparameter sauber harmonieren. Der Luftwiderstand, der das Auto verlangsamt, der Anpreßdruck und der Unterdruck bzw. Abtrieb. Bei idealer Spoilereinstellung sinkt der Luftwiderstand und steigt der Anpreßdruck, der Abtrieb bleibt konstant. Aber Sie werden sehen, daß es nicht so einfach ist, einen sinnvollen Kompromiß zu finden. Die Bedienung des Windkanals erfolgt mit den üblichen Pfeil-Icons unten links im Bild.



Getriebeübersetzung einstellen

Klicken Sie knapp hinter der Hinterachse, um in dieses Menü zu gelangen. Wenn Sie allerdings nicht genau wissen, was Sie hier tun, lassen Sie am besten die Finger davon. Die Techniker, die Sie engagiert haben, sollten in der Lage sein, die richtige Übersetzung für das kommende Rennen zu wählen. Eine Feinabstimmung wird sowieso erst auf der Rennstrecke gemacht. In die Verlegenheit, Ihr Getriebe selbst einzustellen, kommen Sie allerdings, wenn Sie ein billiges Team angestellt haben, welches zudem auch noch überarbeitet ist. Ein solches Team ist so



fehleranfällig, daß das Getriebe wahrscheinlich auf der Strecke auseinanderfliegt. In diesem Fall müssen Sie schon selbst Hand anlegen. Damit Sie sich nicht mit einzelnen Getriebescheiben auseinandersetzen müssen, ist dieses Menü stark vereinfacht. Je nach Strecke – Hochgeschwindigkeitskurs oder verwinkelte Kurven – können Sie Ihr Getriebe durch einen einfachen Schieberegler den Erfordernissen anpassen.

Je weiter Sie den Regler nach links in Richtung kurzer Übersetzung verschieben, desto gewaltiger ist die Beschleunigung und um so geringer die Endgeschwindigkeit. Schieben Sie den Regler weiter nach rechts, wird die Endgeschwindigkeit größer und die Beschleunigung geringer.

Die Farbe der Kurve wechselt je nach Einstellung zwischen Grün, Gelb und Rot. Grün bedeutet, daß Sie sich im optimalen Bereich befinden, bei Gelb kann es kritisch werden und Rot bedeutet, daß ein Getriebeschaden vorprogrammiert ist.

Am besten, Sie testen Ihr Getriebe auf der *Teststrecke*. Wenn der Motor Ihres Wagens auf langen Geraden im höchsten Gang im roten Bereich dreht, müssen Sie die Übersetzung Ihres Getriebes verändern, bis der Motor am schnellsten Punkt der Strecke gerade in den roten Bereich hinein dreht. Es gibt aber auch Rennstrecken, auf denen die Endgeschwindigkeit viel weniger entscheidend ist als das Beschleunigungsvermögen. In diesem Fall müssen Sie die Übersetzung solange zurücknehmen, bis Ihr Fahrer wieder akzeptable Rundenzeiten fährt. Je öfter Sie mit den Getriebeübersetzungen arbeiten, desto schneller werden Sie auch auf anderen Rennstrecken die beste Übersetzung herausfinden.



Die Drehzahlbegrenzung

Klicken Sie vor das linke Hinterrad, um die Drehzahl des Motors zu begrenzen. Für einen kurzen Testlauf oder ein Qualify können Sie ruhig bis fast ans Maximum gehen. Für längere Fahrten oder gar ein ganzes Rennen empfiehlt es sich aber, die Drehzahl auf allerhöchstens 96% zu begrenzen (also z.B. 15400 U/min von 16000 möglichen).



Der Motorenprüfstand

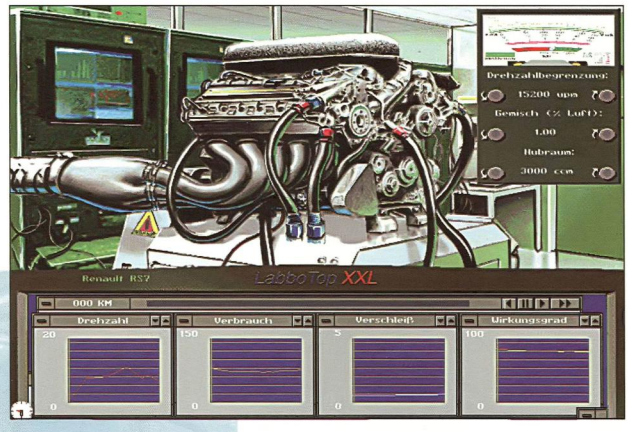
Wenn Sie auf das hochtechnische Gerät hinter Ihrem Wagen klicken, kommen Sie auf den Motorenprüfstand. Er dient dazu, sich ein genaues Bild von den Leistungskurven eines Motors zu machen. Sie bekommen eine Übersicht Ihrer Motoren auf Lager, können also jeden beliebigen Motor auf den Prüfstand stellen und z.B. eine Verschleißprüfung durchführen.

Auf dem Prüfstand werden 300 bzw. 600 Rennkilometer simuliert. Weil wir aber nicht möchten, daß Sie mehrere Stunden



lang vor dem Prüfstand sitzen müssen, können Sie mittels des Doppelpfeiles am unteren Bildschirmrand die Zeit „vorspulen".
Die Graphen im unteren Bildschirmdrittel bedeuten :

Rot = Drehzahl
Grün = Benzinverbrauch
Blau = Verschleiß
Gelb = Wirkungsgrad



Der Prüfstand beschleunigt und bremst den Motor genauso, wie es auf einer echten Rennstrecke passieren würde. So wissen Sie schon vorher, wie der Motor später auf der Strecke beansprucht wird. Einen Wermutstropfen gibt es natürlich. Der Motorverschleiß in der Prüfphase ist real. Das heißt, wenn Sie einen Motor auf Herz und Nieren testen, ist er reif für die Revision.
Wenn Sie zwei Motoren verschiedener Bauart miteinander vergleichen möchten, setzen Sie zuerst Motor Nr. 1 auf den Prüfstand und klicken auf den Button *Vergleichstest*. Nun testen Sie alles, was Sie über diesen Motor wissen möchten. Wenn Sie danach einen neuen Motor aus der Liste wählen, übernimmt der Computer die Regie und macht mit dem neuen Motor genau die gleichen Tests, die Sie mit dem ersten gemacht haben. Anschließend werden die Testkurven beider Motoren übereinander gebracht, und Sie können genauestens vergleichen. Ein weiteres Einsatzgebiet des Prüfstandes ist das Testen von Motoren, die aus Ihrer eigenen Entwicklungsabteilung kommen. So brauchen Sie Ihre Erfahrungen nicht erst auf der Rennstrecke zu machen. Zu guter Letzt können Sie Ihre Motoren noch technisch verändern, um sich zum Beispiel die Effekte von Reglementänderungen wie z.B. der Hubraumbegrenzung zu veranschaulichen.



Neben dem befestigten Motor befindet sich ein Meßgerät mit mehreren Reglern. Hier können Sie folgende Einstellungen verändern:

Drehzahlbegrenzung: Moderne Formel Eins Motoren erzielen ihre maximale Leistung bei ca. 15.000 Umdrehungen pro Minute. Neueste Modelle schaffen sogar bis zu 17600 U/min. Wenn Sie allerdings das Gemisch oder die Verdichtung ändern, müssen Sie die Drehzahlleistung dementsprechend ändern, um wieder die maximale Leistungsausbeute zu erzielen. Aber Vorsicht, ab einer bestimmten Drehzahl gibt der Motor auf, und Sie haben 300.000 – 600.000 DM fürs „Knöpfchen drücken" ausgegeben.

Gemischregulierung: Für Qualifies fahren die Formel-Eins-Renner mit einem sehr fetten Gemisch, das heißt mit einem hohen Treibstoffanteil. Nachteil ist der sehr hohe Verbrauch und der durch den Leistungsschub bedingte hohe Verschleiß. Ein für das Zeittraining eingestellter Motor überlebt kein komplettes Rennen. Ganz davon abgesehen, daß Ihnen schon nach der halben Renndistanz der Sprit ausgeht.

Hubraum: Dieser Punkt ist mit größter Vorsicht zu genießen, da die Motoren laut Reglement nur 3.000 ccm Hubraum haben dürfen, und es wahrscheinlich ist, daß Überschreitungen bei der technischen Kontrolle im Park Fermé auffallen werden. Aber es ist eben nur wahrscheinlich, und die Leistungsausbeute ist natürlich enorm. Allerdings auch der Benzinverbrauch. Werden Sie mit einem modifizierten Motor erwischt, gibt es eine saftige Geldstrafe und die Disqualifikation für die aktuelle WM.

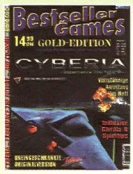
Die Teststrecke

Wie schon der Windkanal, gibt es noch ein paar Dinge, die Ihnen nicht gehören. Dazu gehört auch die *Teststrecke*. Eine Stunde kostet sie hier 2.000 DM in der Saison und 800 DM, wenn Sie außerhalb der Saison testen wollen. Der Tagessatz für die Strecke bestimmt sich aus 7 Stunden × DM/Std. Eine Rennstrecke für einen ganzen Tag exklusiv zu mieten, bringt aber nur etwas, wenn Sie etwas ganz Geheimes testen möchten.
Normalerweise werden Testläufe automatisch, das heißt, ohne Ihre Anwesenheit abgehalten. Wenn Sie aber eine Ihrer Änderungen oder eine spezielle Neuentwicklung selbst kontrollieren möchten, sind Sie hier genau richtig. Klicken Sie auf das offene Garagentor der Werkstatt, um auf die Teststrecke zu gelangen. Gefahren wird mit dem Auto, das in der Werkstatt gerade im Bild ist. Bevor es losgeht, müssen Sie noch einige Einstellungen vornehmen: Wer soll mit wieviel Benzin von welchem Lieferanten wieviele Runden fahren? Außerdem können Sie zwischen langsamer und mittlerer Simulationsgeschwindigkeit für den Testlauf wählen (mehr dazu unter *Die Optionen*, S. 50).



Sport- und Strategiespiele jetzt zum Hammerpreis

D = komplett deutsche Version • E = englischsprachige Version • DA = deutsche Anleitung • CD = CD-ROM-Version • * = Unverbindlicher ehem. empf. Listenpreis des Herstellers



CYBERIA:

Die Welt von morgen ist schon Schnee von gestern... Machen Sie sich bereit für ein atemberaubendes **Zukunftsabenteuer** mit unglaublich realistischen Action-Sequenzen und „lebensechten" Schauspielern. Die Zukunft wird von weltweit operierenden Terroristen beherrscht, und die Menschheit steht am Rande des Untergangs. Unter dem Codnamen „Cyberia" droht eine furchtbare Vernichtungswaffe, alles Leben auf der Erde auszulöschen... (D/CD)

nur DM 14,99

Best.-Nr. TGG-07

TORNADO & MISSION DISK



Nehmen Sie Platz im Cockpit – als Pilot oder Navigator und Waffenoffizier – und erleben Sie selbst, was es heißt, den hochmodernen **Jagdbomber** der **Royal Air Force** zu fliegen. Der Tornado wurde im Golfkrieg zur Zerstörung der irakischen Flugplätze eingesetzt – er kann selbst bei extrem niedriger Flughöhe und bei Nacht seine Bomben treffsicher ins Ziel bringen. Diese **umfassende, absolut realitätsnahe, hochdetaillierte Flug- und Kampfsimulation** bietet Ihnen Optionen vom Simulatortraining über Einzelkämpfe bis hin zu Kampfmissionen mit mehreren Maschinen. Die ebenfalls auf der CD-ROM enthaltene **Mission Disk** läßt Sie die Kampfeinsätze im Golfkrieg 1992 hautnah im Cockpit „live" miterleben. (DA/CD)

nur DM 19,80

Best.-Nr. TBC-112

COMANCHE



Die komplette **COMANCHE-Trilogie** von NovaLogic auf einer CD-ROM: **Comanche Maximum Overkill, Mission Disk 1 und Comanche Over The Edge, plus weitere 10 Bonus-Missionen.** Erleben Sie das faszinierende Gefühl, einen der modernsten Kampfhubschrauber der Welt zu fliegen – den RAH-66 Comanche. Diese grandiose Mischung aus **Hubschraubersimulation** und Strategiespiel bietet Ihnen atemberaubende Action in einer hyperrealen Umgebung, wie sie bisher nur auf teuren Großrechnern machbar war. Wohl noch nie zuvor wurde Ihnen ein derart echtes und packendes Fluggefühlvermittelt. (DA/CD)

nur DM 14,99

Best.-Nr. TGG-05

HARPOON CLASSIC



Die wohl **beste neuzeitliche Marine-Simulation** mit bisher unerreichtem Realitätsgrad, gleichzeitig die wohl vollständigste Datenbank zur modernen Marinetechnik auf CD, entstanden unter Mitarbeit von Tom Clancy und amerikanischen Marine-Institutionen, auf einer Hybrid-CD für Macintosh und PC-Windows mit allen vier Battle-Sets, drei Designer Series und 48 neuen Szenarien, insgesamt mehr als 200 Szenarien plus Szenarien-Editor. Diese CD enthält das gesamte offiziell herausgegebene Material zu Harpoon, einstmals nur für mehr als DM 250 einzeln erhältlich, jetzt zum unglaublich günstigen Preis im Jewelcase. Alle Original-Handbücher im Acrobat-Format auf CD. Für Windows und Mac! (DA/CD)

nur DM 19,80

Best.-Nr. PK-125

WITCHAVEN

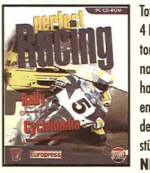


Furioses, voll animiertes 3D-Actionspiel in einer Fantasywelt im Stil bekannter ID- und Apogee-Produkte. Fantastische Grafik im 320 x 200 oder 640 x 480, SVGA-Modus. Versuchen Sie, als mittelalterlicher Held ein Labyrinth von Monstern zu säubern. „Erst schlagen, dann fragen" lautet das Motto, wenn Sie überleben wollen! Viele mittelalterliche Waffen aller Brutalitätsklassen zur Auswahl, fünf Zaubersprüche, Heiltränke u. ä. Einstellbarer Gewaltlevel, vier Schwierigkeitsgrade. (DA/CD)

nur DM 29,80

Best.-Nr. RK-49

PERFECT RACING

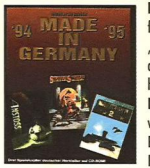


Totales Fahr-Erlebnis auf 2 und 4 Rädern! **CYCLEMANIA:** Motorradrennen absolut realitätsnah! 400MB Videosequenzen, haarsträubende Kurse, Fullscreen-Darstellung, schweißtreibende, dram. Rennverläufe, unterstützt Modem und Netzwerk! **NETWORK Q RAC RALLY:** Fahren Sie die britische Rallye-Meisterschaft oder einz. Kurse mit den schärfsten Superautos. Alle 35 akt. Rally-Abschnitte, heiße Wagen, realistische digit. Grafiken, tolle Landschaft, Tag- und Nachtrennen... (DA/CD)

nur DM 49,90

Best.-Nr. RG-562

MADE IN GERMANY

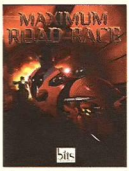


Drei absolute Kultspiele – für viele Spielefreaks die „Creme de la Creme" unter den deutschen Mega-Spielehits der letzten 2 Jahre: **BATTLE ISLE 2:** Das überwältigende Strategiespiel von BlueByte! PC Games Award, PC Player 84%!* **STERNENSCHWEIF:** Das wohl erfolgreichste deutsche Rollenspiel aus der Serie „Das schwarze Auge" – mit vielen nat. und internat. Preisen und als „Bestes Spiel des Jahres" ausgezeichnet! * **ANSTOSS:** Die totale Fußball-Simulation, PC Player 85%!* CD-Sampler inkl. 3 Original-Handbüchern u. Karten! Schnell ZUGREIFEN – nur noch wenige Stück am Lager! (D/CD)

nur DM 29,90

Bestell-Nr. RG-550

MAXIMUM ROAD RAGE

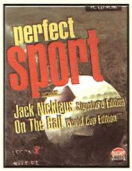


Willkommen beim härtesten **Motorradrennen des 21. Jahrhunderts:** Wer bremst, verliert! Wer zurückzieht, auch! Da heißt es Aug um Auge, Stiefel um Stiefel, Auspuff um Auspuff! Acht individuell frisierbare Maschinen für das entspannte Feierabend-Inferno, 10 hindernisreiche 3D-gerenderte Rennkurse, Netzwerk- und 2-Player-Option. Pures Adrenalin für Biker-Freaks! (DA/CD)

nur DM 39,90

Best.-Nr. RG-560

PERFECT SPORT



Zwei perfekte **Sportsimulationen** von Accolade: **JACK NICKLAUS GOLF** – Signature Edition vom Meister des Golfsports mit brillanter Grafik und Design-Modus. So schön wie auf dem richtigen Golfplatz! **ANSTOSS – WORLD CUP EDITION:** Komplett deutsche Version der detaillierten Fußball-Managementsimulation mit zusätzlichem WM-Turniermodus, PC Player 86%! (DA/D/CD)

nur DM 29,90

Best.-Nr. RG-554

SUCHTFAKTOR 300%, VOL. 1



CD-Sampler mit drei ultimativen Top-Spielen: **SILENT SERVICE 2:** Die U-Boot-Simulation, die Maßstäbe gesetzt hat! Jagen Sie die Yamato als Kommandant im Pazifik. **ISHAR 3:** Brillantes Rollenspiel-Grafikabenteuer, das Monate in Atem hält. **COLOSSUS COLLECTION:** 3D-Schach, Dame, Backgammon und Bridge! (D/CD)

Best.-Nr. RG-544

SUCHTFAKTOR 300%, VOL. 2

CD-Sampler mit drei bekannten Top-Games: **INTERNAT. SPORTS CHALLENGE:** Realist. Sportsimulation mit Tauchen, Schießen, Schwimmen, Reiten, Radfahren uvm. **CAMPAIGN 2:** Hautnahe Military-Simulation mit über 150 milit. Fahrzeugen. **SHADOWLANDS:** Faszinierendes Rollenspiel-Abenteuer in einer düsteren Welt voll faszinierender grafischer Effekte. (D/CD)

Best.-Nr. RG-545

SUCHTFAKTOR 300%, VOL. 3

CD-Sampler mit drei Bestsellern: **PACIFIC ISLANDS:** Erobern Sie mit einer Panzerbrigade das Yama-Atoll zurück! Ein supertaktisches, supergutes Echtzeit-Strategiespiel! **EMPIRE SOCCER 94:** Fußball total – 32 Teams, 3 Spielmodi, Videomodus usw. **ROBINSON'S REQUIEM:** Fesselndes Grafik-Abenteuer – überleben Sie einsam auf einem Gefängnispla-neten (D/CD)

jedes Spiel nur DM 29,90

Best.-Nr. RG-546

Benutzen Sie bitte den gegenüberliegenden Bestellschein für Ihre Bestellungen.

Im mittleren Modus sehen Sie eine Übersichtskarte der Teststrecke und rechts eine Tabelle mit allen wichtigen Daten. Im langsamen Modus ist im unteren Bildschirmdrittel der Kontrollmonitor mit allen wichtigen Werten zu sehen. Eine nähere Beschreibung der angezeigten Werte finden Sie auch im Kapitel *Das freie Training*.



Bei Beginn der Testfahrt werden folgende Werte angezeigt:

- *Reifentemperatur*

Achten Sie vor allem bei Regenreifen auf die höchstzulässige Temperatur.

- *Motortemperatur*

Die Temperatur sollte 90° Grad auf längere Distanz nicht überschreiten. Der Hitzetod eines Rennmotors tritt meist schon bei 115° bis 120° Grad ein.

- *Aktuelle Werte*

Sie sehen in diesem Feld den momentan eingelegten Gang, die aktuelle Geschwindigkeit, die verbleibende Tankfüllung und den Verbrauch für die letzte Runde.

- *Zeiten*

Ganz rechts wird oben die Gesamtzeit angegeben und darunter die Zeit der letzten gefahrenen und der bisher besten Runde.

- *Streckenposition*

Der Balken unten zeigt an, wo auf der Strecke sich Ihr Fahrzeug gerade befindet.



Klicken Sie den gelblichen Button über der Fahrzeugnummer an, um die anderen Werte zu kontrollieren:

- *Anstellwinkel der Spoiler*

Ihre derzeitige Spoilereinstellung

- *Andruck*

Die momentanen Andruckwerte, die auf Front und Heckspoiler gemessen werden.

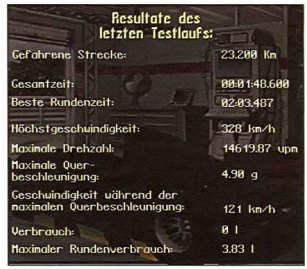
- *Maximalwerte*

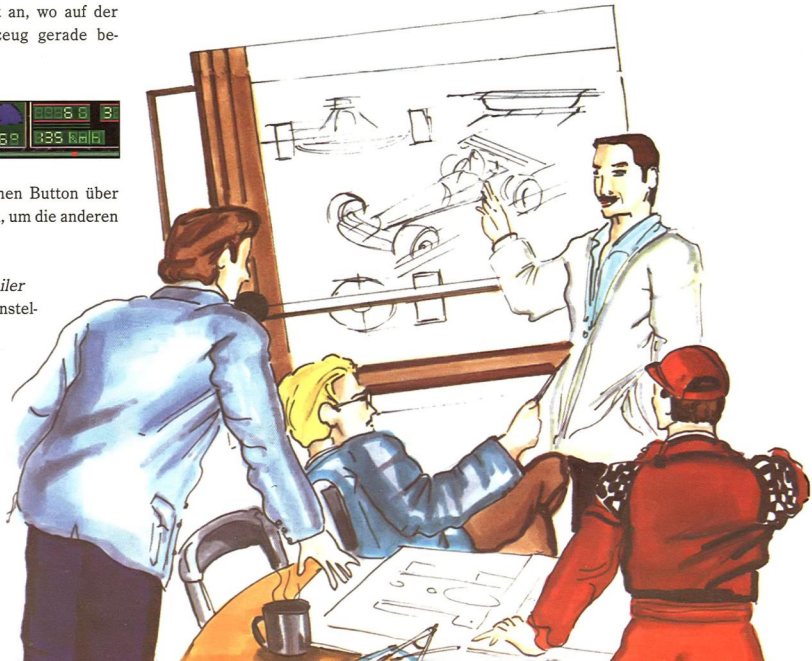
Hier sehen Sie die maximale erreichte Querbeschleunigung, darunter die dabei gefahrene Geschwindigkeit und rechts die bisherige Höchstgeschwindigkeit und den maximalen Rundenverbrauch.

- *Drehzahl*

Ganz rechts wird die aktuelle Drehzahl und darunter die höchste im Testlauf erreichte angezeigt.

Drücken Sie ESC im langsamen Modus oder klicken Sie auf *Fertig* im mittleren Modus, um den Testlauf zum Ende „vorzuspulen" und wieder in die Werkstatt zu gelangen. Hier werden Sie dann nochmal zusammenfassend über die Resultate informiert.





DIE ENTWICKLUNGS-ABTEILUNG

Die Entwicklungsabteilung ist das Herzstück Ihres Rennstalls. Der riesige Rummel um die Piloten der Formel-Eins-Rennwagen verwehrt dem Laien einige interessante Fakten der Rennwelt. So entscheidet, nach Meinung der Fachleute, den Gewinn eines heutigen Weltmeisterschaftslaufes nur zu 20% der Fahrer des Wagens, die restlichen 80% entfallen auf das Auto und den Rest des Teams. Natürlich sieht die prozentuale Verteilung bei technisch gleichwertiger Konkurrenz wieder ganz anders aus. Aber das war leider noch nie der Fall. Zur Veranschauung:

Ein Formel-Eins-Rennwagen besteht aus bis zu 3000 Teilen. Von diesen vielen Teilen findet oft nur 1% wieder Verwendung in dem Wagen der neuen Saison. Eine reale Entwicklungsabteilung muß also von einer Saison zur nächsten ca. 2970 Teile neu entwickeln.

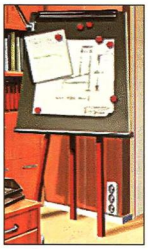
Während große Teams ihre Autos ständig optimieren können, müssen kleine Rennställe mit revolutionären Neuerungen aufwarten, um eine Chance auf die begehrten ersten Startplätze zu erhaschen. Da Ihr Rennstall zunächst zu den kleinen Teams gehört, sollte Ihr Ziel in der ersten Saison sein, bei jeder Qualifikation einen der 26 Startplätze zu bekommen. Vielleicht haben Sie ja Glück, und Ihr Auto hält sogar einige ganze Rennen durch. Lassen Sie sich nicht entmutigen. Im heutigen Formel Eins Geschäft ist es durchaus als Erfolg zu werten, wenn Sie im Rennen vertreten sind.

DAS ENTWICKLER-TEAM

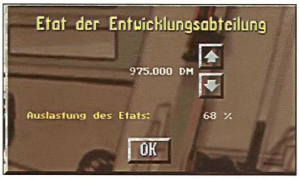


Das Entwicklerteam besteht aus einer von Ihnen zu bestimmenden Anzahl von Ingenieuren (maximal 40). Zusätzliche Ingenieure können Sie über eine Stellenausschreibung im Personalbüro anwerben – da steht nämlich auch ein Reißbrett. Vorher müssen Sie aber in der *Teambetreuung* (siehe dort) einen Chefkonstrukteur eingestellt haben. Je mehr Leute Sie beschäftigen, um so schneller werden die Entwicklungen vorangehen. Die Effizienz des Entwicklerteams wird im wesentlichen durch den Konstrukteur gesteuert, aber natürlich auch durch das Streßsystem, das für alle Angestellten im Rennstall gilt. Ein Top-Konstrukteur mit guten Führungsqualitäten kann nicht viel bewirken, wenn das Team eine 7 Tage Woche mit 15 Stunden täglich hat.

Die Entwicklung



In der Regel wird der Konstrukteur seine Ideen im Stillen entwickeln, es sei denn, die Entwicklungskosten übersteigen seinen *Etat*, oder Sie haben einen speziellen Auftrag für ihn. Klicken Sie also auf das Reißbrett in Ihrem Nebenbüro und vergeben zuerst einen Jahresetat für die Entwicklung. Klicken Sie dazu auf *Etat*. Über die Pfeilsymbole können Sie die Summe regulieren. Wenn Sie einen kleinen Etat bestimmen, behalten Sie eine starke Kontrolle über Ihre Entwicklungsabteilung, da Ihr Konstrukteur wegen jeder Entwicklung, die den Etat übersteigt, um Ihr Einverständnis bitten muß. Das hat natürlich zur Folge, daß die Motivation des Konstrukteurs in den Keller geht. Ein zu großer Etat nimmt Ihnen hingegen jede Kontrolle über diese Abteilung, und durch verplante Entwicklungszeiten und fehlende Kapazitäten können Sie keine Spezialaufträge mehr durchführen lassen.



Nähern Sie sich also vorsichtig von unten dem richtigen Etat. Sie haben die Möglichkeit, den Etat jederzeit zu erhöhen, aber Sie können ihn nur einmal am Anfang des Jahres kürzen. Die Entwicklungsabteilung wird den Etat auf viele kleinere Projekte verteilen, und auch große Projekte werden in kleine Arbeitsschritte zerlegt. Wenn der Etat nicht reicht, werden Sie von Ihrem Konstrukteur gebeten, den Etat entsprechend zu erhöhen. Tun Sie das, werden Sie mit neunzigprozentiger Sicherheit eine neue Baugruppe bekommen. Je weniger Geld Sie für die Entwicklung der Aufhängung herausrücken, desto länger dauert die Entwicklung, und um so kleiner ist die Wahrscheinlichkeit, daß jemals ein neues Teil fertiggestellt wird. Sinkt die Wahrscheinlichkeit unter 50%, stellt die Entwicklungsabteilung das Projekt ein. Wenn Sie also den Etat kürzen, entziehen Sie allen Projekten Geld, und es ist gut möglich, daß die Entwicklung einige Projekte einstellt.

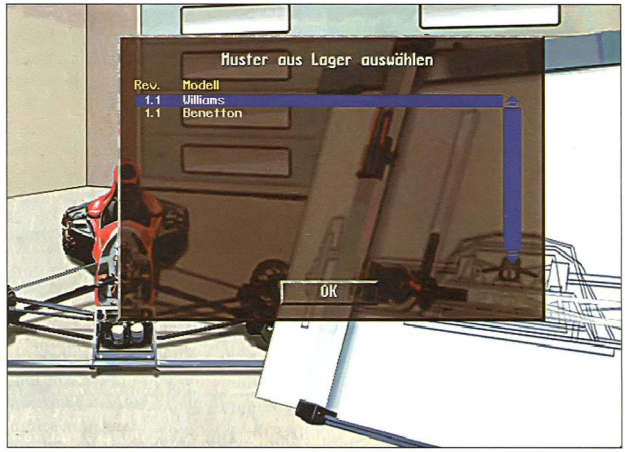
Grundsätzlich hat die Entwicklung zwei verschiedene Aufgabengebiete. Zum einen muß sie ständig die bekannten Komponenten wie Getriebe, Aufhängung etc. verfeinern und überarbeiten, zum anderen muß eine gute Entwicklungsabteilung auch nach neuen Möglichkeiten forschen. Um diesen Ansprüchen zu genügen, teilt sich auch Ihre Entwicklungsabteilung in zwei Gruppen. Beginnen wir mit der Sektion für die Optimierung von Teilen.



Klicken Sie also auf *Entwicklungen*, um in dieses Menü zu gelangen. Sie sehen jetzt eine Reihe von Balken, die Sie mittels der Pfeilsymbole von rechts nach links verschieben können.

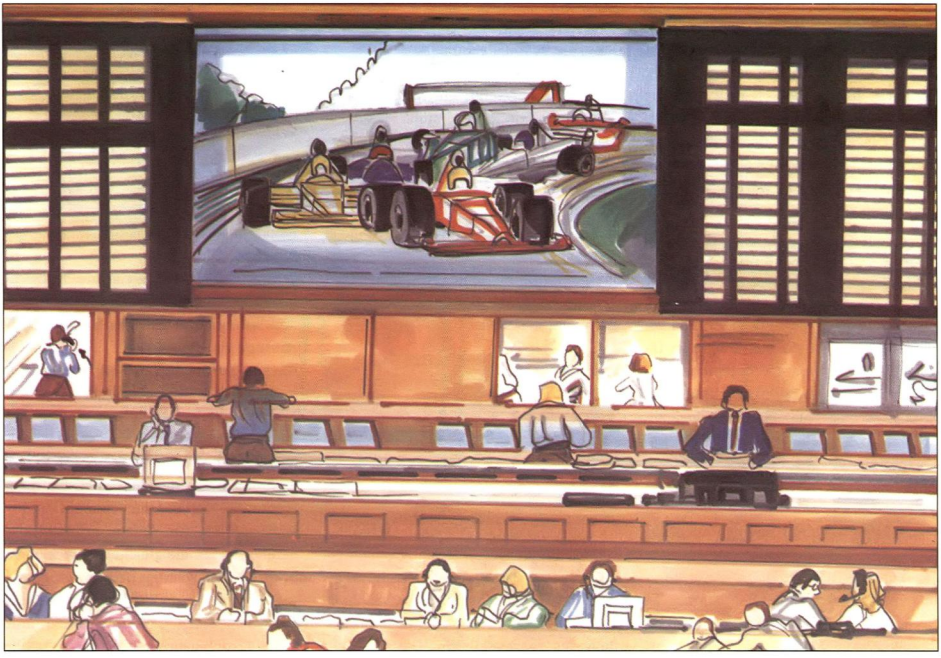
Bestimmen Sie jetzt die Zahl der Ingenieure, die sich mit der Optimierung befassen sollen. Am Anfang erhalten alle neun Gruppen die gleiche Entwicklungspriorität. Den zehnten Balken werden wir weiter unten ausführlich besprechen. Wenn Sie einen Chefkonstrukteur mit besonderen Schwerpunkten eingestellt

haben, sollten ein bis zwei Balken etwas länger sein als die anderen. Sie werden feststellen, daß es sich dabei um die Fachgebiete Ihres Konstrukteurs handelt. Sollten Sie anfangs nur wenige Ingenieure beschäftigen, werden die Spezialgebiete des Konstrukteurs möglicherweise die einzigen sein, die überhaupt einen Balken aufweisen. Wenn Sie jetzt einen Balken nach rechts verschieben, werden allen anderen Gruppen in gleichem Maße Kapazitäten abgezogen. Ziehen Sie den Balken nach links, werden Ingenieure freigestellt, die Sie für andere Aufgaben einsetzten können. Unterhalb der Balken sehen Sie eine Zeitleiste. Ihr können Sie entnehmen, wie lange die Entwicklung Ihrer gewünschten Teile dauern wird.



Die zweite Variante der Entwicklung ist das Erforschen von neuen Teilen. Ihr Chefkonstrukteur bringt Ihnen eine umfangreiche Ideenliste mit, wenn er bei Ihnen den Dienst antritt. Klicken Sie auf Prototypen, um sich aus der Liste ein Projekt auszusuchen, dessen Weiterentwicklung lohnend erscheint. Es handelt sich um Prototypen, die Weiterentwicklungen von Teilen sind, die Sie auf dem Teilemarkt erstanden oder durch Spione bei anderen Rennställen ergattert haben. Das Programm merkt sich jeden Prototyp, auf den Sie je gestoßen sind und nimmt ihn in diese Liste auf. Sie brauchen sich also, abgesehen von der Wirkung des Prototyps, nichts zu merken. Bei Projekten, die mit Fragezeichen gekennzeichnet sind, kann Ihnen der Konstrukteur keine genauen Angaben über die Entwicklung machen. Wenn Sie so ein Projekt anklicken, können Sie es in Auftrag geben, ohne dabei zu wissen, wieviel Zeit bis zum ersten Prototypen benötigt wird. Auch hier gibt es zwei Möglichkeiten, um an die nötige Information zu kommen (siehe unten).

Wenn Sie sich nun ein Teil aus der Liste ausgewählt haben, benennen Sie Ihr Projekt. Nun sollte unter *Neuentwicklungen*



ein Text mit dem Namen des gewünschten Teiles auftauchen. Sie können nun wie gewohnt den Balken nach rechts oder links verschieben, um Ihre Entwicklungsprioritäten zu verteilen. Klicken Sie auf den OK-Button, wenn Sie dieses Menü wieder verlassen möchten.

Doch nun wollen wir Ihnen ein paar Möglichkeiten nennen, Informationen über neue Teile zu bekommen. Sie können versuchen, einen Informanten anzuwerben, der in der Entwicklungsabteilung der Konkurrenz arbeitet. Diese Methode hat Vor- und Nachteile. Zum einen ist es relativ unwahrscheinlich, daß diese Verbindung auffliegt, und der Wert der so gewonnenen Informationen ist meist hoch. Der Nachteil liegt auf der Hand: Wer garantiert Ihnen, daß Ihr Informant die richtigen Informationen liefert? Denken Sie außerdem an den Presserummel, den Sie auslösen, wenn doch bekannt wird, daß Sie versuchen, die Konkurrenz auszuspionieren.



Die andere Möglichkeit ist, einen Industriespion einzusetzen. Dieser Spion wird versuchen, sich in ein bestimmtes Team einzuschleusen. Der Informationswert ist genauso hoch wie der des Informanten, aber die Wahrscheinlichkeit, daß der Spion überhaupt in das Team hineinkommt, ist sehr gering. Werden Sie bei der Werksspionage erwischt, können Sie einpacken. Ihre Karriere ist beendet. Wenn Sie also bereits mittlere Ränge erreichen, sollten Sie die Finger davon lassen und sich auf legale Informationsbeschaffung bzw. Informanten verlassen.

Ihr Konstrukteur wird sich bei Ihnen melden, sobald er die nötigen Informationen bekommen hat. Die Entwicklungsabteilung kümmert sich im übrigen auch um das FIA Reglement, es werden nur Projekte entwickelt, die dem gültigen Reglement entsprechen. Es sei denn, Sie wünschen es anders. Wenn Sie den Entwicklungsauftrag für einen Turbolader geben, um ihn in der 1995er Saison einzusetzen, werden Sie von Ihrem Konstrukteur höflich darauf hingewiesen, daß Turbomotoren seit 1989 verboten sind. Sie können Ihrem Konstrukteur dann mitteilen, daß Sie das nicht interessiert und Sie trotzdem einen Turbolader einwickeln möchten. Allerdings sollten Sie versuchen, das Reglement genau einzuhalten, denn die Funktionäre der FIA wissen genau, worauf sie zu achten haben, und Sie sollten immer daran denken, daß bei den Stichproben im *Park Fermé* Ihr Auto ausgewählt werden könnte. Eine Verletzung des Reglements wird im schlimmsten Fall mit der Disqualifikation für die gesamte Weltmeisterschaft geahndet.

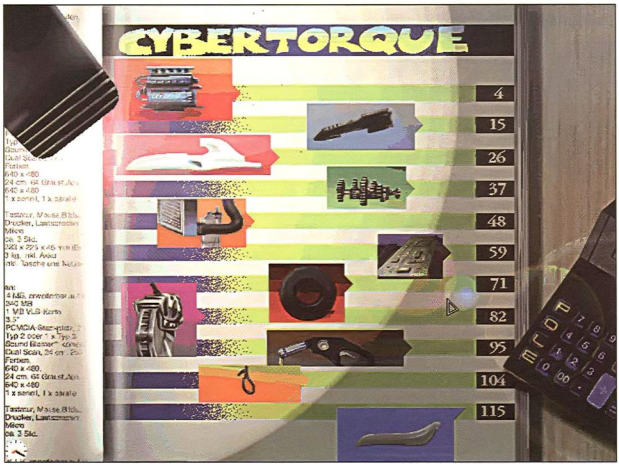
Die Entwicklung läuft automatisch, und Sie bekommen nur das Resultat geliefert. Die Testreihen müssen Sie mit Ihrer Werkstatt und den Fahrern dann selbst koordinieren. Behandeln Sie Ihre Entwicklungsabteilung genauso vorsichtig wie Ihre Fahrer und die anderen Teams, denn ohne eine solide Entwicklung können Sie Ihre Fahrer ebensogut in Ihrem Privatwagen auf die Rennstrecke schicken. Die Entwicklungsabteilung steht Ihnen aber nicht nur für Neuentwicklungen zur Verfügung. Ein neues Auto, das bei Testfahrten in den Wintermonaten die beste Figur gemacht hat, kann schon beim ersten Renneinsatz total versagen. In einem solchen Fall wäre es absolut unnötig, die neuen Teile auszubauen und zu verschrotten. Das Optimieren von Fahrzeugteilen geschieht unter extremem Zeitdruck, denn hier muß alles schnell gehen. Von einem zum anderen Renntermin hat Ihre Entwicklungsabteilung gerade mal 14 Tage Zeit, das beanstandete Teil zu verbessern. Die einzige Möglichkeit, die Optimierung eines Teiles in kürzerer Zeit zu schaffen, ist die Arbeitszeit im *Streßsystem* im *Personalbüro* zu erhöhen.

Um Ihre tauglichen Neuentwicklungen in ausreichenden Mengen zu bekommen, müssen Sie sich einen Zulieferer suchen. Er bekommt die Konstruktionspläne für Ihre Neuentwicklung und wird sie dann herstellen.

DIE ZULIEFERER



Nicht alle Teile, die Sie für Ihr Auto brauchen, können oder müssen Sie selbst entwickeln. Wenn Sie gute Kontakte zu einigen Zulieferern haben, können Sie auch von deren Entwicklungen profitieren. Allerdings müssen Sie mit einigen Zulieferern Verträge aushandeln. In Ihrer ersten Saison werden die meisten Firmen übrigens kaum Interesse zeigen, mit einem neuen unbekannten Rennstall zusammenzuarbeiten. Klicken Sie auf den aufgeschlagenen Katalog in Ihrem Büro, um zu diesem Menü zu gelangen.

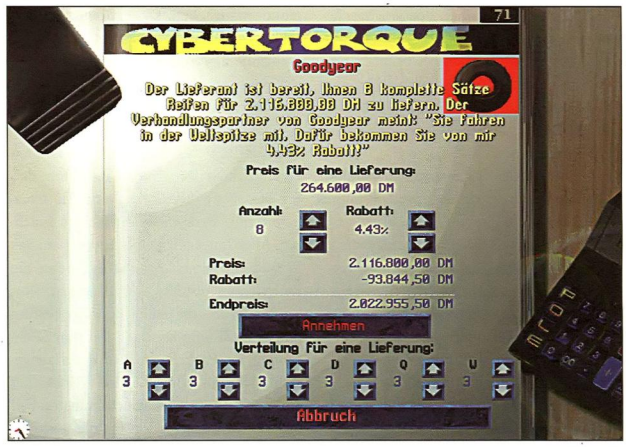


Motorenhersteller

Da Sie kaum eine Chance haben, Motoren in Eigenregie zu entwickeln, sind Sie darauf angewiesen, sie einzukaufen. Die Hersteller, die in der Formel Eins mitwirken, sind entweder die großen Autohersteller, die über eine Formel Eins Abteilung verfügen wie Renault, Ford oder Honda, Hersteller von exklusiven Sportwagen wie Lamborghini oder Ferrari oder die sogenannten Tuningspezialisten wie Cosworth oder Hart.

Wenn Sie sich für einen Motor entschieden haben, treten Sie mit dem Hersteller in Verhandlung. In der Regel möchte er viel Geld, immerhin kostet ein Rennmotor bis zu 650.000 DM. Je erfolgreicher Ihr Rennstall ist, desto mehr Wert wird der Hersteller auf einen Sponsorenvertrag legen und um so weniger finanzielle Mittel müssen Sie für die Motoren kalkulieren. Im Regelfall können Sie allerdings davon ausgehen, daß die Werbefläche bei einem neutralen Sponsor wesentlich mehr Geld eingebracht hätte, aber wer verdirbt es sich schon gerne mit einem Motorenhersteller.

Der Hersteller wird Ihnen immer ein Angebot über 75 Motoren und die nötige Anzahl an Revisionen machen. Für Sie sind diese Mengen erst einmal utopisch, aber kein Grund zur Sorge, es geht auch mit weniger Maschinen und dafür mehr Revisionen. Über die Pfeiltasten können Sie die Werte verändern.

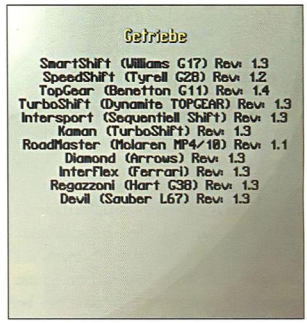


Reifenhersteller

Da in der Formel Eins nur noch ein einziger Reifenhersteller aktiv ist, gibt er eine Garantie, alle Teams mit Reifen zu versorgen, wenn der Rennstall sie bezahlen kann. Es gibt aber keine Garantie dafür, welche Reifen Sie bekommen. Ein Vertrag kann Ihnen helfen, von den garantierten Reifen auch die besten zu bekommen. Aber es ist sehr schwer, an einen guten Vertrag zu kommen, da das beste Material bevorzugt an die grossen Teams vergeben wird. Für Newcomer ist es fast unmöglich, an das Topmaterial zu kommen. Die Verhandlungsart ist mit der des Motorenherstellers nahezu identisch, außer daß Sie hier eine Kalkulation für fünf verschiedene Reifentypen bekommen. Hier sollten Sie nach Möglichkeit zumindest die angebotene Reifenmenge kaufen, denn abgefahrene Reifen sind genauso schlimm wie ein alter Motor.

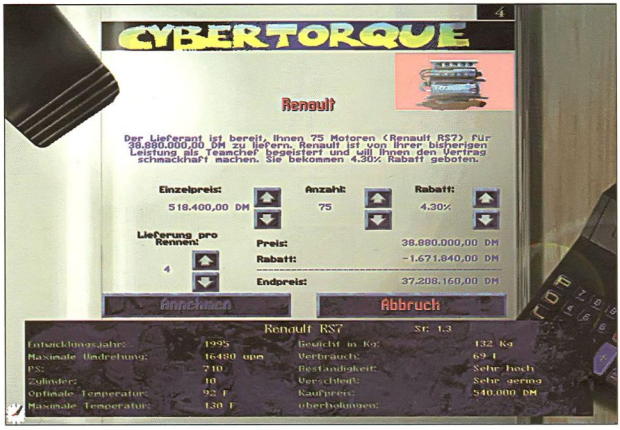
Sonstige Zulieferer

Die anderen Hersteller sind natürlich auch sehr wichtig, nur kommt es bei ihnen nicht unbedingt auf die Menge der zu liefernden Teile an und der Markt ist hier, außer bei den Bremsenherstellern, ein wenig breiter. Hier benötigen Sie keinen festen Vertrag, obwohl Sie auch hier Ihre Abnahmemengen festlegen müssen; wenn Sie ein paar Chassis zuviel ordern, müssen Sie sie halt im nächsten Jahr auf dem Teilemarkt verkaufen. Viele dieser Hersteller



werden die benötigten Teile nur nach Ihren Plänen produzieren. Ein Hersteller eines Kohlefaser-Monocoque Chassis wird Ihnen Ihre Chassis zwar bauen, aber nur, wenn Sie ihm Konstruktionspläne dafür geben. Das gleiche gilt für die Spoiler- und Karrosserieschneider.

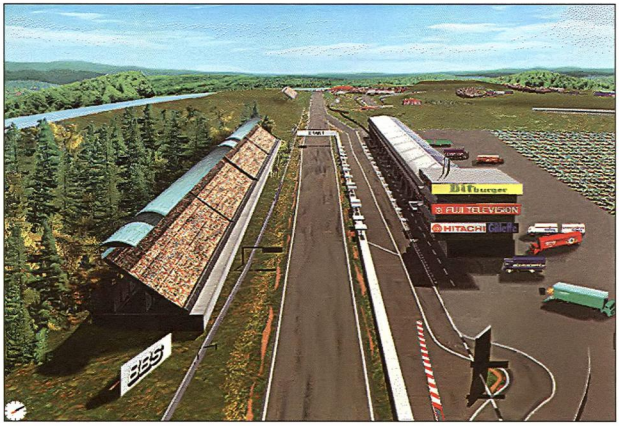
Die Verhandlungsmethode ist ähnlich wie bei Reifen und Motorenhersteller, nur wird hier im seltensten Fall ein Sponsorvertrag gefordert.



DIE WELT-MEISTERSCHAFT



Klicken Sie nun auf den Kalender, um das erste Formel Eins Rennen Ihres Rennstalls vorzubereiten. Nach diesem Rennen werden Sie wissen, was Sie richtig und was Sie falsch vorbereitet haben. Seien Sie vorsichtig und setzen Sie nicht alles auf eine Karte, denn Sie haben noch fünfzehn weitere Rennen zu absolvieren, bis Sie alles überstanden haben. Ab jetzt sind Sie eine Person des öffentlichen Lebens, die Presse wird sich auf Sie stürzen, wird Sie himmelhoch loben und anschließend in der Luft zerreißen.
Das erste, was Sie nun tun müssen, ist das Einsatzteam für das erste Rennen zu bestimmen.

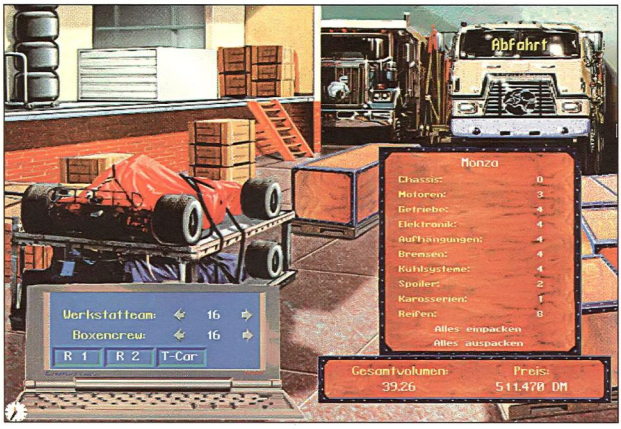


Einsatzteam bestimmen

Da Sie noch einen sehr kleinen Rennstall haben, könnte es sinnvoll sein, auf einen Teil Ihrer Leute zu verzichten, um Hotel-, Fahrtkosten usw. zu reduzieren. Bestimmen Sie über die Pfeilsymbole, wieviele Leute des Werkstatt- und Boxenteams Sie mitnehmen wollen.
Als nächstes bestimmen Sie, wieviele Wagen Sie mitnehmen wollen. Klicken Sie hierzu auf R 1, R 2 und/oder T-Car. Sollte Ihnen einmal einer der Buttons fehlen, so ist dieser Wagen nicht komplett zusammengebaut. Brechen Sie in diesem Fall mit der rechten Maustaste ab, und gehen Sie in der Werkstatt nach dem Rechten sehen. Mit den anderen Einstellungen regeln Sie, wieviele Motoren, Reifen, Getriebe usw. Sie mitnehmen möchten. Weiter unten im Menü sehen Sie, wieviel Volumen in m³ Sie schon eingepackt haben. Auch wenn Sie noch kein Teil auf Ihre Reiseliste gesetzt haben, ist hier schon ein Grundwert für das standardmäßige Werkstattequipment eingetragen.
Sollten noch Teile vom letzten Rennen aufgeladen sein, klicken Sie zunächst auf *Alles auspacken*, um dann neue Teile für die Verladung zu bestimmen.

Transport

Klicken Sie nun auf *Abfahrt*, um das Equipment zum nächsten Austragungsort zu schaffen. Transporte innerhalb Europas kosten 32$ pro Kilogramm, und für Überseefracht kann das Ganze nochmal um ein Vielfaches ansteigen. Planen Sie also sorgfältig. Sie haben zwar während des Rennenwochenendes noch die Möglichkeit Teile nachzubestellen, doch ist die Zeit oft so knapp bemessen, daß die Teile nicht mehr rechtzeitig eintreffen können.



Der Rennleiter



Ein Rennleiter wird eingesetzt, um Ihnen während eines WM-Laufes Hilfestellungen zu geben. Wenn Sie den Rennleiter als festen Bestandteil in Ihrem Team sehen möchten, müssen Sie ihn in der Teambetreuung einstellen. Wie bei den Fahrern unterscheiden sich die Rennleiter in Erfahrung, Alter etc. Das Gehalt ist Verhandlungssache, geht aber nur sehr selten über 300.000 DM pro Jahr hinaus. Ein Rennleiter, den Sie dauerhaft einstellen, hat den Vorteil, daß er mit dem Team verwachsen kann. Ihr Rennleiter steht Ihnen jederzeit zur Verfügung und nutzt seinen Erfahrungsschatz, um Ihre Boliden möglichst gut für das Rennen einzustellen. Natürlich haben Sie ein Vetorecht und können die Feineinstellung Ihrer Wagen selbst ändern.
Wenn Sie sich keinen festen Rennleiter leisten, haben Sie an der Rennstrecke die Möglichkeit, auf einen technischen Berater zurückzugreifen. Sie können hier allerdings keinen bestimmten auswählen, sondern bekommen den, der frei ist. Für jedes Rennen, bei dem Sie seine Hilfe in Anspruch nehmen, verlangt

er 40.000 DM. Ein Berater auf Zeit ist also wesentlich teurer. Außerdem kennt dieser Rennleiter Ihre Wagen überhaupt nicht. Greifen Sie also auf diese Berater am besten nur dann zurück, wenn Sie absolut keine Einstellung für Ihren Wagen finden.

Die verschiedenen Arten einen WM-Lauf zu betrachten

Um Ihnen das Zuschauen beim Rennen so angenehm wie möglich zu machen, bietet Pole-Position mehrere Darstellungsmodi. Die Wahl des Modus können Sie einmal am Anfang der Saison festlegen oder jederzeit in den *Optionen* ändern.



Sie können insgesamt zwischen 4 verschiedenen Modi wählen. Im Training können Sie den mittleren Modus und den langsamen Modus wählen. Für das Qualify steht der schnelle und mittlere Modus zur Verfügung, und im Rennen haben Sie die freie Wahl zwischen allen dreien und einem gemischten Modus. Aus den langsamen Modi können Sie jederzeit über die ESC-Taste in den schnellen Modus wechseln und das Rennen zu Ende berechnen lassen. Im gemischten Modus können Sie zwischen dem mittleren und langsamen Modus per Mausklick wechseln.

Der schnelle Modus

Der schnelle Modus zeigt die Rundenzeiten der Teams in geraffter Form. Sie sehen nur die Start- und Ziellinie und die Ergebnisse der einzelnen Runden. Sie haben hier keine Möglichkeit mehr, Ihre vorgegebene Strategie oder die Einstellungen des Wagens während eines Boxenstops zu ändern.

Der mittlere Modus

Sie können das ganze Rennen aus der Vogelperspektive betrachten und können die Zeit mittels Zeitraffer beschleunigen oder verlangsamen. Im Gegensatz zum schnellen Modus können Sie im mittleren Modus bei Boxenstops aktiv in das Renngeschehen eingreifen und z. B. Getriebe- oder Spoilereinstellungen verändern. Durch einen Klick auf den Button „Fertig", wird das Rennen sofort zu Ende berechnet.

Der langsame Modus

Im langsamen Modus machen Sie alles selbst. Sie können sich, wenn Sie wollen, ein ganzes Rennen anschauen, können aber auch über den roten Button „MOD" in den mittleren Modus wechseln und somit das Rennen beschleunigen oder mit der ESC-Taste das Rennen sofort berechnen lassen. Da der langsame Modus der komplexeste von allen ist, verzichten



wir an dieser Stelle auf eine weiterführende Beschreibung und verweisen Sie auf das Kapitel *Das Rennen*.

Der gemischte Modus

Die Darstellung wechselt entweder automatisch oder per Mausklick zwischen langsamem und mittlerem Modus. Sie haben aber auch jederzeit die Möglichkeit, das Rennen schnell berechnen zu lassen.

DAS RENNEN

Nachdem Ihr Equipment nun mehr oder weniger wohlbehalten am Austragungsort angekommen ist, können Sie sich daran machen, sich auf das Hauptrennen vorzubereiten. Auch auf der Rennstrecke haben Sie noch einige Menüs für letzte Vorbereitungen zur Auswahl.

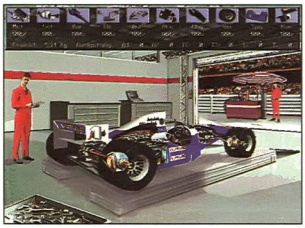
Der Tower

Klicken Sie im Tower auf das große Fenster, um Informationen über die Strecke zu erhalten. Ein Text über Besonderheiten des Kurses, seine Beschaffenheit und der Rundenrekord werden eingeblendet. Außerdem sehen Sie oben rechts ein Fenster, das die aktuelle Wetterlage anzeigt. Ebenfalls in der Gegend des Fensters finden Sie die *Startaufstellung* für das Rennen, sofern das Qualify schon gelaufen ist. Ansonsten ist der Tower der Ort, an dem sie die Liste der *gesperrten Teams* einsehen oder nach einem Rennen eine *Beschwerde* einreichen können, aber dazu kommen wir später.

Die Werkstatt

In der Werkstatt an der Rennstrecke finden Sie fast alles, was Sie auch in Ihrer heimischen Werkstatt zur Verfügung haben. Nur Windkanal, Motorenprüfstand und Teststrecke fehlen. Auch in Ihrem *Lager*, das Sie über den Laptop im Hintergrund erreichen, befinden sich hier natürlich nur die Teile, die Sie bei der Abfahrt eingepackt haben. Dafür steht Ihnen aber der *Rennleiter* zur





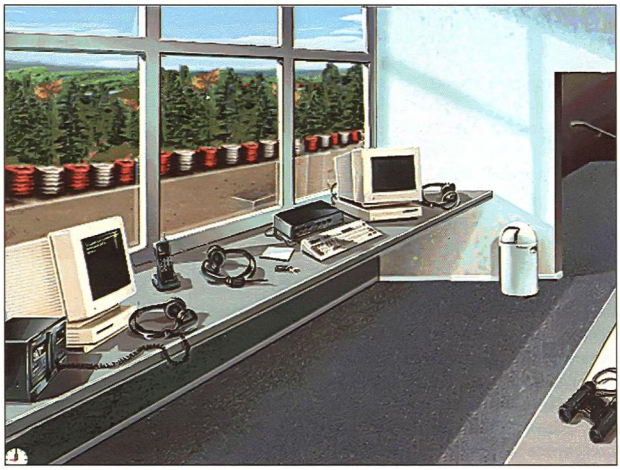
Seite, dessen Vorschläge zur Feineinstellung Sie als Grundlage für Ihren eigenen letzten Schliff an den Wagen nutzen sollten.

Das Rennbüro

Dieses Büro ist eine kleinere Variante Ihres Büros zu Hause. Hier können Sie sich um all das kümmern, was sonst noch von einem Teamchef erwartet wird. Wenn Sie auf das Telefon klicken, können Sie *Ersatzteile* von Ihrem Rennstall ordern. Eine Ersatzteillieferung dauert immer bis zum nächsten Morgen um 8.00 Uhr. Planen Sie also sorgfältig, ob das Teil überhaupt rechtzeitig am Austragungsort ankommt und Sie dieses dann noch einbauen können. Außerdem sollten Sie auf diesen Lieferservice nur im größten Notfall zurückgreifen, da der ein kleines Vermögen kostet.
Sie finden hier auch das *Optionsmenü*, um Spielstände zu speichern, zu laden oder den Ansichtsmodus für das Rennen zu ändern. In den *Sound-Optionen* können Sie festlegen, ob Sie im Rennen Musik, Motorengeräusche und Kommentare oder lieber gar nichts hören möchten.
Klicken Sie auf das Megaphon, um eine *Teambesprechung* einzuberufen und die Taktik für das kommende Rennen festzulegen.

Die Teambesprechung

Die Faktoren, die ein Formel Eins Rennen ausmachen, sind sehr vielschichtig und kompliziert. Man kann eigentlich immer nur einen Schritt weit vorausplanen, trotzdem sollte man dem Team einen generellen Weg aufzeigen und wenn etwas anders läuft, kann man immer noch improvisieren. Denn erst wenn Sie die Schwierigkeiten und Probleme meistern, die sich Ihnen direkt am Rand der Rennstrecke entgegenstellen, können Sie sich als Profi im Renngeschäft bezeichnen.



Folgende Möglichkeiten haben Sie als Teamchef, in die Dynamik der Rennen einzugreifen:

Durchkommen ist alles

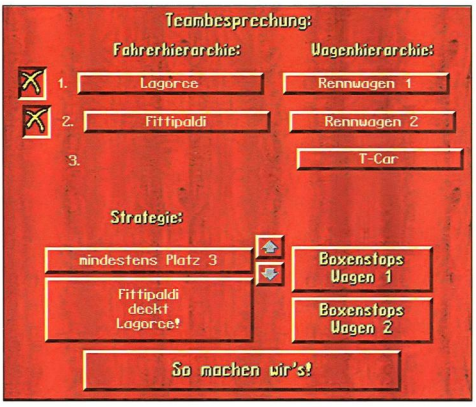
Sollte, wenn überhaupt, nur die Devise für ein neues Team oder für ein ganz neues Auto sein. Ansonsten ergibt diese Anweisung wenig Sinn. Sie demotiviert Ihre Leute, und die ehrgeizigen Fahrer werden schnell das Weite suchen. Wenn Sie aber gerade Ihre erste Saison abhalten oder ein ganz neues Auto haben, ist es vielleicht nicht unbedingt angebracht, einen Sieg von Ihrem Team zu erwarten.

Unter die ersten 20

Eigentlich gleich zu setzen mit dem Ersten, nur daß Sie hier die Ziele etwas konkreter stecken. Diese Aussage kann Ihr Team zusätzlich motivieren und ist in den meisten Fällen sicherlich besser angebracht als ein „Hauptsache, ihr kommt durch".

Unter die ersten 10

Mit dieser Aussage treffen Sie schon eine ziemlich klare Aussage, denn um dieses Ziel zu erreichen, brauchen Sie schon ein Top-Team mit sehr guten Autos. Trotz der vergleichsweise riesigen Renndistanz von 305 km, kommen viele Autos doch nur mit einem Sekundenabstand ins Ziel. Wenn Sie sich überlegen, daß zwischen dem erst- und dem zweitplazierten Fahrer teilweise nur wenige Sekunden liegen, dann wissen Sie auch, welche Klasse die Fahrer im vorderen Feld haben. Also fordern Sie solche Plazierungen lieber nicht zu früh.



Mindestens Platz X

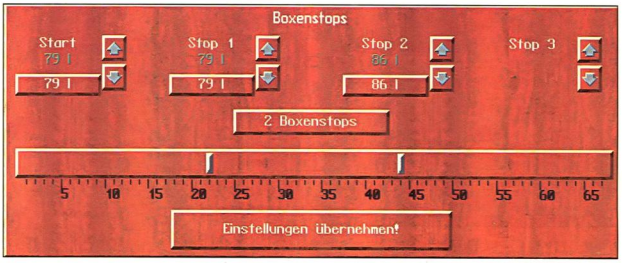
Über die Pfeilsymbole können Sie den zu erreichenden Platz einstellen. Auch diese Aussage ist mit etwas Vorsicht zu genießen, aber mit irgendwas muß man das Team ja anspornen. Überlegen Sie sich genau, welchen Platz Sie

erreichen können, und gehen Sie ein oder zwei Plazierungen höher, um die Mannschaft zusätzlich zu motivieren.

Wenn Sie unsicher sind, mit welchem Schlachtruf Sie Ihre Mannschaft ins Gefecht schicken sollen, wählen Sie „mindestens Platz X". Damit können Sie nicht sehr viel kaputt machen.

Nur ein Sieg zählt

Daß Sie diese Aussage nur treffen können, wenn Ihr Fahrer der Weltmeister-Titelfavorit ist, ist Ihnen hoffentlich klar. Ansonsten hören Sie Ihre Leute vielleicht tuscheln, „Der spinnt doch total der Alte" oder „Jetzt ist er vollends abgedreht". So schnell sind Sie noch nie Achterbahn gefahren, wie Ihre Mannschaft ihre Motivation verliert. Am besten lassen Sie die Finger von dieser Aussage.



Fahrer X deckt Fahrer Y

Hier können Sie die Fahrer miteinander vertauschen. Es ist ein sehr riskantes Manöver, einen Fahrer zur Deckung eines anderen einzusetzen. Die meisten Fahrer haben schon schwer darunter zu leiden, daß sie an zweiter Stelle im Team fahren müssen. Wenn Sie öfter mit solchen Forderungen kommen, wird Ihr zweiter Fahrer sehr schnell das Weite suchen. Wenn Sie allerdings einen Fahrer noch in der Saison loswerden möchten, ohne daß Sie ihn rauswerfen müssen, ist dies mit Sicherheit der richtige Weg. Sie sollten aber bedenken, daß das Blocken in der Formel Eins nicht erlaubt ist und das der blockierende Fahrer disqualifiziert werden kann.

Der Zweitplazierte deckt den Erstplazierten Fahrer bis auf weiteres

Das ist die Aussage, die Ihre Fahrer hören wollen, fair und direkt. Aber denken Sie daran, daß das Blockieren illegal ist.

Das Ersatzauto ersetzt Fahrzeug X

Wenn Sie mit den Trainingsergebnissen eines Autos nicht ganz zufrieden sind oder wenn einer Ihrer Fahrer sich während des Trainings oder der Qualifikation einen Abflug erlaubt, können Sie, soweit vorhanden, ein Ersatzauto einsetzen. Natürlich kann Ihnen kein Techniker garantieren, daß dieses Auto besser läuft als das ausgetauschte. Im Normalfall bauen die Techniker in das sogenannte T-CAR die Motoren ein, von denen sie der Meinung sind, daß die Motoren zwar gut sind, aber für ein Rennen nicht gut genug. Aber Probieren geht bekanntlich über Studieren.

Rennwagen sperren

Wenn Sie merken, daß einer Ihrer Wagen nicht rechtzeitig zum Rennen repariert ist, müssen sie ihn sperren, oder Ihr Team darf überhaupt nicht am Rennen teilnehmen. Klicken Sie hierzu auf die Markierung neben dem Wagen, den Sie sperren möchten, damit das Kreuz dort verschwindet.

Boxenstops

Tankstrategien sind seit der Saison 1994 sehr wichtig geworden, und einige Rennen wurden sogar in der Boxengasse entschieden. Sie können die Anzahl der Tankstops angeben. Für jeden Tankstop wird nun eine kleine Säule eingeblendet, in deren Fenster der Literwert eingetragen ist, der notwendig ist, um zum nächsten Boxenstop zu kommen. Sind die Zahlen gelb, dann ist der Wert riskant bemessen, ist er grün, liegen Sie auf der sicheren Seite. Der Computer rechnet immer mit einem Maximalverbrauch Ihres Motors. Wenn Sie denken, daß Ihr Fahrer sehr sparsam fährt, können Sie die Werte natürlich reduzieren. Wenn Sie beim Start einfach nur schnell sein möchten, sich ein paar

Plätze verbessern wollen, können Sie am Anfang sehr wenig tanken und früh zum ersten Tankstop an die Box kommen. Eine andere Möglichkeit wäre es, wenn Sie über einen starken Motor verfügen, viel Benzin zu tanken, um nur einmal an die Box zu müssen.
Denken Sie aber daran, daß es an der Box nicht nur Benzin gibt. Auch Reifenwechsel oder Änderungen an den Spoilern müssen Sie hier vornehmen.

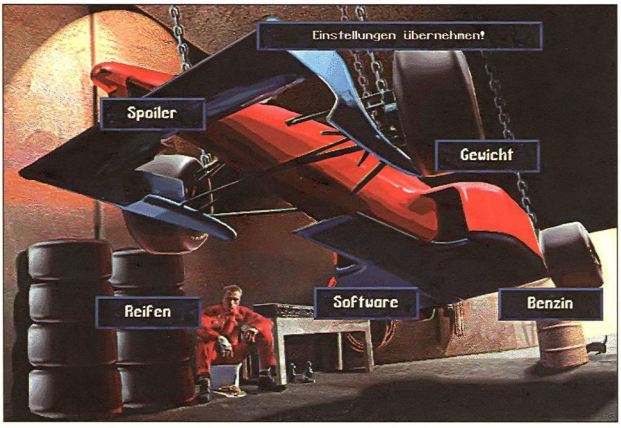


Das freie Training

Ihre Mechaniker und Ihr Boxenteam sind bestens für den Trainingstag vorbereitet. Für eineinhalb Stunden können die Fahrer nun die Rennstrecke ausloten, und die Mechaniker Ihre Einstellungen vornehmen. Die Grundeinstellungen für diesen Parcours sind grundsätzlich die Werte, mit denen Sie hier im letzten Jahr gut gefahren sind, aber leider verfügen Sie im ersten Jahr über keinerlei Daten. Sie können natürlich auch auf eigene Faust versuchen, die optimalen Werte herauszufinden, aber das kann sehr mühsam sein, und vor allen Dingen kann es Jahre dauern, bis Sie die optimalen Werte für sich herausgefunden haben. Aber für die Einstellungen an den Wagen haben Sie ja immer noch Ihren Rennleiter oder zumindest den technischen Berater.
Wenn Sie also einen der beiden konsultiert haben, sollten Ihre Wagen über die nötigen Basiseinstellungen verfügen. Sie müssen jetzt nur noch auf die Freigabe der Rennstrecke warten. Sie bekommen eine Meldung, wenn es soweit ist. Klicken Sie auf *Zum Training*, um die Fahrer auf die Strecke zu schicken. Hier finden Sie die Wagen zunächst an der Box vor, wo Sie noch ein paar Einstellungen verändern können, wenn Sie möchten. Wie Sie das tun, lesen Sie bitte unter *Die Weltmeisterschaft* im Abschnitt *Der Boxenstop* nach. Den Boxen-Bildschirm verlassen Sie mit einem Rechtsklick und der Bildschirm wechselt in den von Ihnen voreingestellten Modus. Schicken Sie jetzt eines Ihrer Autos im mittleren Modus mit dem Button *Los!* auf die Strecke. Im langsamen Modus betätigen Sie den Knopf *COM* für den Kommunikator, wählen „Fahr los!“ und klicken dann auf den Sendeknopf mit dem Antennensymbol.
Sie sehen jeden Schnitzer und jeden Holperer Ihrer Fahrer. Sie sehen aber auch, ob der Wagen untersteuert oder übersteuert oder ob er bei hohen Geschwindigkeiten unruhig wird. In dem unteren Drittel des Bildes sehen Sie im langsamen Modus den Monitor, den Sie schon von den Testfahrten her kennen. Die Werte, die der Monitor ausgibt, sind im Training noch etwas wichtiger als bei den Testfahrten, denn hier wird über Sieg oder Niederlage entschieden. Zusätzlich zu den Funktionen, die Sie von der *Teststrecke* kennen, ist jetzt auch der Kommunikator aktiv, dessen Bedienungsweise eben für den Startbefehl beschrieben wurde.



Nach dem Training sollten Sie in der Werkstatt schleunigst den Auftrag zur Überholung Ihrer Wagen geben, damit diese am nächsten Tag zum *Qualify* voll einsatzfähig sind.



Tunen auf die verbotene Art

Während eines WM-Laufes kann man natürlich auch mit einigen gewieften Tricks das Auto noch schneller machen, als es unter den Reglementbedingungen erlaubt ist. Bei dieser Art von Tuning geht es darum, daß das Auto vor den offiziellen Untersuchungen wieder in den Normalzustand gebracht werden muß. Das heißt, kurz vor Ende des Trainings oder des Rennens muß das Fahrzeug nochmal an die Box. Das kostet natürlich sehr viel Zeit und sollte immer mit bedacht werden.
Wird eine solche Manipulation entdeckt, wird man von dem WM-Lauf ausgeschlossen. Klicken Sie an der Rennstrecke auf *Tunen*, um in dieses Menü zu gelangen. Folgende Manipulationsmöglichkeiten stehen zur Auswahl:



Das Fahrzeuggewicht

Gewicht

Eine sehr beliebte Methode, ein Fahrzeug zu tunen, ist die Manipulation am Fahrzeuggewicht. Bei dieser Art der Veränderung muß das Fahrzeug, das von Ihnen zusammengebaut wurde, leichter sein, als es das Reglement verlangt. Aber keine Sorge, bei den heutigen Materialien haben Sie eher ein Problem, auf das Mindestgewicht zu kommen als andersherum.

Die Reifen

Reifen

Hier werden die Reifen Ihrer Renner mit Wasser gefüllt. Das bringt Ihnen circa 40 kg Mehrgewicht pro Reifen. Ihr Auto muß also circa 160 kg leichter gebaut sein, als es das Reglement erfordert. Diese Art erfordert vom Piloten in der Schlußrunde eine Menge Konzentration, da das Auto schlecht liegt und die Reifen kaum Dämpfwirkungen haben. Diese Art der Manipulation sollte man nur für das Ergattern einer Pole verwenden, da ein Boxenstop mit Reifenwechsel in der letzten Runde eines Laufes zweifelsohne auffallen muß.

Die zweite Möglichkeit, an den Rädern zu manipulieren, ist das Verwenden von Bleifelgen. Während des Trainings oder des Rennens werden die Bleifelgen durch die hochwertigen Kohlefaser- oder Aluminiumfelgen ersetzt. Auch diese Methode bringt Ihnen ca. 40 kg pro Rad. Blei ist bekanntermaßen ein sehr weiches Material und unter Belastung nur mit Vorsicht zu genießen. Wenden Sie diese Technik, wenn überhaupt, nur auf glatten, ebenen Kursen an.

Die Spoiler

Spoiler

Die nächste Möglichkeit ist das Verwenden von Bleinasen und bleiernen Heckspoilern. Dafür werden die ultraleichten Kunststoffteile während der Untersuchungen durch die Gegenstücke in Blei ersetzt. Diese Methode bietet nur den Nachteil, daß ein Austauschen der Nase und des Heckspoilers bei voller Teamstärke ungefähr 20 Sekunden benötigt, plus Boxen Ein- und Ausfahrt. Man muß sich durch das Gewicht schon einen gewaltigen Vorsprung erarbeiten, um diese Zeiten rechtfertigen zu können.

Die Gewichtsersparnis liegt dafür allerdings bei satten 100 kg bei Verwendung beider Teile.

Die Software manipulieren

Software

Die 1994 skandalumwitterte Manipulation mit der Traktionskontrolle können Sie natürlich auch hier verwenden. Nur daß Sie in diesem Fall garantiert im Cockpit einen Aktivierungsknopf haben. Sie sollten allerdings bedenken, daß man eine Traktionskontrolle hört. Die Chance, damit erwischt zu werden ist, also relativ hoch.

Benzin

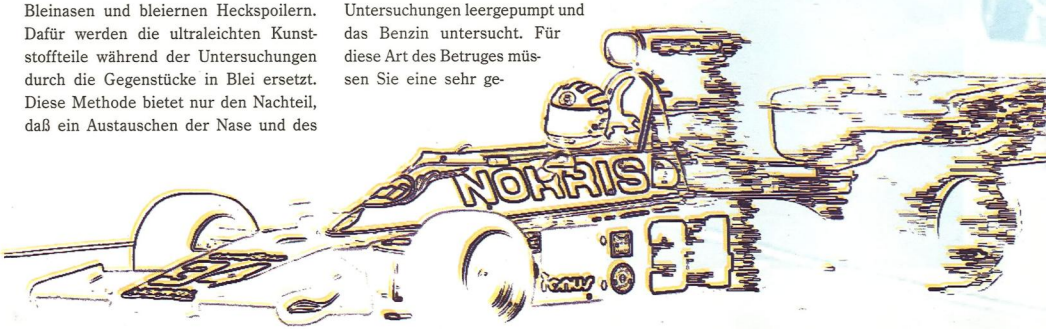
Benzin

Da man seit 1994 nur noch mit bleifreiem Superbenzin fahren darf, liegt die Verwendung von Zusatzstoffen sehr nahe. Allerdings werden die Tanks während der Untersuchungen leergepumpt und das Benzin untersucht. Für diese Art des Betruges müssen Sie eine sehr genaue Boxenstrategie entwickeln und bei dem letzten Nachtanken nur noch normales Benzin einfüllen.

Alle Arten von Veränderungen erledigen Ihre Mechaniker. Sie müssen nur durch die richtige Boxenstrategie bestimmen, wann das Auto zurückversetzt wird und bei einem Scheitern den Kopf hinhalten. Wenn Sie erwischt werden, haben Sie oft die Möglichkeit, das Ganze Ihrem Rennleiter oder einem Mechaniker in die Schuhe zu schieben. Das ist zwar nicht sehr fein, aber was ist in der Formel Eins hinter den Kulissen schon anständig? Je wichtiger der Geopferte in Ihrem Team war, desto höher fällt auch sein Schweigegeld bzw. seine Abfindung aus. Versuchen Sie nicht, die Zeche zu prellen, das kann nur übel enden.

Das Qualify

Dieses Training geht jeweils über eine Stunde und die besten Rundenzeiten entscheiden über die Startposition Ihrer Autos. Achten Sie darauf, wer im Mo-

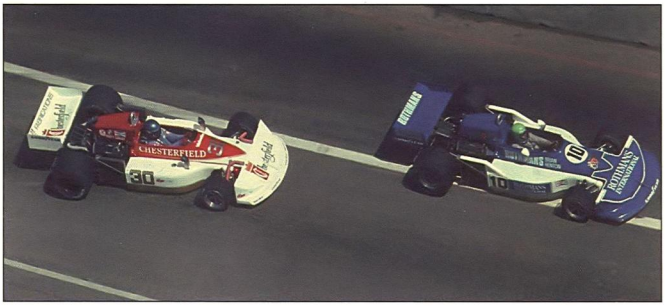


ment alles auf der Strecke ist. Wenn möglich, werden alle Teams versuchen, einen freien Platz zu ergattern. Wenn sich also nur zwei bis drei Autos auf der Strecke befinden, schicken Sie Ihren Fahrer auf die Bahn. Die erste Runde ist eine Art Warmup, wo der Pilot den Motor und die Reifen warmfährt. Die Qualify-Reifen halten prinzipiell nur für eine schnelle Runde, aber einige sehr gute Fahrer haben auch schon mal zwei bis drei Runden damit gefahren. In den letzten beiden Kurven der Warmup-Runde wird Ihr Fahrer schon sein Bestes geben, um die optimalen Voraussetzungen für die Top-Runde zu haben, denn diese Runde wird seinen Startposition bestimmen.

Mit dem Überqueren der Ziellinie wird gnadenlos die Zeit genommen. Nachdem Ihr Fahrer seine Runde abgeschlossen hat und zurück in die Boxen kehrt, können Sie Ihr zweites Auto auf die Strecke schicken. Hoffentlich können Ihre Fahrer die ein oder andere gute Startposition herausfahren. Wenn alle Runden abgeschlossen sind oder die Strecke geschlossen wird, geht es in die Vorbereitungen für den alles entscheidenden Renntag. Zum zweiten Mal weisen Sie Ihr Team an, den Motor zu wechseln und zum zweiten Mal bestimmen Sie den Reifentyp für den nächsten Tag. An ein frühes Schlafengehen ist allerdings nicht zu denken, denn das ganze Auto muß generalüberholt werden und das kann, je nachdem was Ihre Fahrer mit dem Auto gemacht haben, die ganze Nacht dauern.

Apropos Unfälle:
Im Normalfall kosten diese Unfälle nur Zeit und Geld, wenn Sie alle Ersatzteile





dabei haben. Ein gutes Technikerteam kann einen Formel Eins Wagen, das Material vorausgesetzt, innerhalb einer Nacht wieder vollständig aufbauen.

Das Warmup vor dem Rennen

Das Warmup wird auch Informationstraining genannt und findet immer in den Morgenstunden des Renntages statt. Es muß 4 Stunden vor Rennbeginn beendet werden, um gegebenenfalls noch Reparaturen an den Fahrzeugen ausführen zu können. Dieses Training dient dazu, eine letzte Funktionsprüfung des Autos zu machen und noch einmal die Abstimmungen des Wagens zu optimieren. Das Warmup hilft dem Fahrer auch, sich an die Fahreigenschaften seines vollgetankten Rennwagens unter den aktuellen Wetterbedingungen zu gewöhnen. Viele Fahrer nutzen die Zeit auch, um ihre Reifen eine Runde lang einzufahren, so daß sie nach dem Boxenstop nicht mehr die relativ langsame Einlaufrunde fahren müssen.

Die Fahrer werden in der halben Stunde, die sie auf die Strecke dürfen, die Wetterbedingungen und den Straßenbelag nochmals genau überprüfen, werden sich genau das Fahrverhalten des Autos am Renntag einprägen und werden an den Boxen eine Höllenhektik verbreiten, wenn irgend etwas nicht stimmt.

Die Techniker werden sich alles genau anhören, und es nach besten Wissen und Gewissen in den vier Stunden Pause bis zum Rennen korrigieren. Nachdem dann die Rennstrecke wieder geschlossen wird, machen sich die Techniker ans Werk. Diese Phase erleben Sie zwar nicht live mit, Sie sollten aber trotzdem rechtzeitig vor Rennbeginn fertig sein, denn die Teilnahme am Warmup erhöht Ihre Chancen.

DER WELTMEISTERSCHAFTSLAUF

Das Ziel Ihrer Mühen. Lohn Ihrer Anstrengungen. Der große Tag. Ihre Techniker arbeiten mit Hochdruck an den letzten Checks Ihrer Wagen.

Insgesamt 10 Fernsehkameras der Sendeanstalt des Landes verfolgen das Rennen. Der Kontrollmonitor steht Ihnen im ganzen Rennen zur Verfügung. Sie kennen ihn ja schon aus dem freien Training. Sie sehen jetzt allerdings nur noch die Hauptdaten.

Kommunikator

Mit dem Kommunikator können Sie dem Fahrer Anweisungen geben. Um den Piloten nicht zu sehr abzulenken, sollten Sie sowenig wie möglich funken. Je nach Situation präsentiert sich die Funkverbindung durch eine Reihe von Icons. Sind keine Icons vorhanden oder sind sie verzehrt, ist die Verbindung gestört oder ganz unterbrochen. Im Gegensatz zur unterbrochenen Verbindung besteht bei der gestörten Verbindung die Möglichkeit, daß Ihre Kommandos gehört werden.

Es kann Ihnen natürlich passieren, daß ein Fahrer Ihren Kommandos nicht oder nur sehr widerwillig Folge leistet. Dann bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als in der nächsten Teambesprechung die Rollen der Fahrer zu tauschen oder mit dem Übel zu leben. Sie wollten einen temperamentvollen Fahrer, jetzt haben Sie Ihn. Im Rennen stehen Ihnen folgende Kommandos zu Verfügung:

- Komm an die Box
- Geh aus dem Windschatten
- Überhol deinen Vordermann
- Laß deinen Hintermann vorbei

Doch nun zurück zum Rennen. Die Kameras werden immer Ihren Wagen zeigen, denn das ist es ja schließlich, was Sie interessiert.

5..4..3..2..1..die Ampel schaltet auf Grün. Wie ein riesiger Schwarm Bienen heulen die 26 Rennwagen mit fast 20.000 PS los, um Ihren Teams den Ruhm zu bringen. Die Kraft der Motoren treibt die Lautstärke über die Schmerzgrenze hinaus, und es beschleicht Sie das Gefühl, als wenn eine ganze Kunstflugstaffel nur einige Zentimeter über Ihrem Kopf den Nachbrenner zugeschaltet hätte. In einer riesigen Rauchwolke aus Gummi und Treibstoff suchen die Piloten nach jeder freien Lücke, um durchzuschlüpfen, um sich eine bessere Position zu ergaunern. Lange schwarze Streifen auf dem Asphalt zeigen an, daß einige Piloten nicht die optimale Traktion gefunden haben. Langsam ziehen die Rauchwolken auf die Tribünen und nehmen den Zuschauern den Atem. Schon auf den ersten Metern verstricken sich die meisten Fahrer in Positionskämpfen, versuchen den besten Punkt für die erste Kurve zu erwischen. Denn diese Kurve ist die wichtigste des gesamten Rennens. Bei den wenigen Überholmöglichkeiten, die einige Strecken bieten, siehe Monaco, kann es sein, daß Ihre Fahrer diese Position bis zum Ende verteidigen können.

Diese wenigen Sekunden sind wahrscheinlich die gefährlichsten während



eines gesamten Rennens. Einige Fahrer werden sich rücksichtslos eine neue Position ergaunern, darauf vertrauend, daß andere Fahrer schon Platz machen werden. Wenn Ihre Jungs die erste Runde heil überstanden haben, wird es ruhiger. Vielleicht haben ja auch Ihre Piloten in der ersten Runde schon einige Positionen gut gemacht. Vielleicht rollen Ihre Autos aber auch schon auf dem Grünstreifen aus. Das ist die Formel Eins. Sieg und Niederlage liegen hier dichter beieinander als in irgendeiner anderen Sportart.

Aber hoffen wir, daß Sie das erste Rennen zumindest beenden. Kaum haben Ihre Piloten die erste schwere Hürde gemeistert, steht die nächste große Prüfung schon bevor.

Der Boxenstop

Normalerweise sollte Ihre mühsam für das Rennen ausgeklügelte Boxenstopstrategie aufgehen und der Fahrer nur zu



den regulären Boxenstops auftauchen. Andererseits können Sie Ihren Fahrer natürlich jederzeit über den Kommunikator in die Box beordern. Ist Ihr Wagen in der Box eingetroffen, so erhalten Sie für Ihre einzelnen Baugruppen Schadenswerte. Je nachdem wie defekt ein Teil ist, wechselt die Anzeigefarbe von grün nach gelb auf rot. Einige Teile können Sie austauschen, andere bedeuten das Rennende. Sobald das Auto auf dem Boxenplatz steht, wird das Spiel anhalten, um eventuelle Änderungen vorzunehmen.

- *Strategie*

In diesem Menü können Sie die Anzahl und den Zeitpunkt weiterer Boxenstops ändern und außerdem die Betankungsmengen neu festlegen.

- *Austauschen*

Sobald Sie diesen Punkt anklicken, werden Sie darauf hingewiesen, daß das Austauschen von Teilen Sie Extrazeit an der Box kosten wird. Klicken Sie auf *OK*, gelangt der Mauscursor in den oberen Bereich des Bildschirms, und Sie können das Bauteil anklicken, das Sie austauschen möchten.

- *Getriebe*

Klicken Sie hier, um die Getriebeübersetzung anders einzustellen.

- *Spoiler*

Hier können Sie die Anstellwinkel Ihrer Spoiler ändern.

Um den Boxenstop zu beenden, führen Sie einfach einen Rechtsklick aus, Ihr Fahrer verläßt dann die Box, sobald alles erledigt ist.

TIP

Der Boxenstop findet nicht in Echtzeit statt. Sie können sich für Ihre Entscheidungen Zeit lassen.

Zurück ins Rennen

Behalten Sie während des gesamten Rennens immer Ihren Telemetrie Monitor im Auge, und zögern Sie bei eventuellen Schwierigkeiten nicht mit dem Abbruch des Rennens. Sie riskieren sonst den Hals Ihres Fahrers. Jede Runde, die Ihre Fahrer abspulen, ist ein großes Lob an das Team für die gute und präzise Arbeit. Denn auch heute noch ist es in der Formel Eins üblich, daß einige Autos mit Motor- oder Getriebeschäden oder ähnlichen technischen Defekten ausfallen.

Wenn die Anzeige Ihnen die letzte Runde signalisiert, haben Sie es fast geschafft. Jetzt brauchen die Piloten Ihre Autos nur sicher durch das Ziel zu bringen. Wenn einer Ihrer Fahrer sich auf das begehrte Siegertreppchen gefahren hat, können Sie sich, nachdem Ihre Jungs die Autos abgestellt haben, jetzt auf den Weg zur Siegerehrung machen, um ein Champagner-Bad zu nehmen. Aber auch wenn Sie keinen der begehrten Plätze erreicht haben, was soll's, vielleicht das nächste Mal.



Der Abtransport

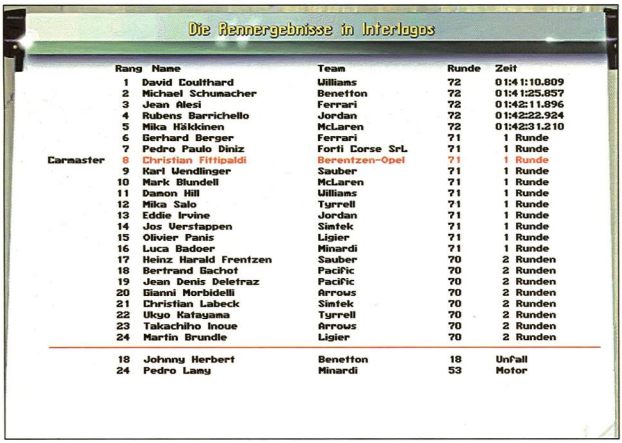
Nach Abschluß aller Rennaktivitäten wird die Strecke von der FIA als offizielle Teststrecke freigegeben. Sie können nun auswählen, ob Sie direkt nach Hause fliegen wollen oder ob Sie noch ein paar Testläufe mit Ihrer Mannschaft an dieser Strecke machen wollen. Unter anderem kann durch diese Entscheidung auch bares Geld gespart werden. Finden z.B. zwei Übersee Grand Prix direkt hintereinander in Japan statt, so können Unsummen an Transportkosten gespart werden, und man hat keinen immensen Zeitverlust durch An- und Abreise.

Die Beschwerde

Die Beschwerde ist das Mittel im Formel Eins Zirkus, um hinter den Kulissen ein Rennen zu entscheiden. Wie gute Juristen suchen die Teams die Schwachstellen im Reglement und nutzen jede Interpretationsmöglichkeit. Um alles so genau wie möglich festzulegen, kontern die Funktionäre der FIA mit Bestimmungen, die alles möglichst genau festschreiben. So gibt es in dem 53seitigen Regelwerk sogar eine Bestimmung, wie groß die Pokale sein dürfen, die an die Gewinner verteilt werden. Natürlich finden die Teams immer wieder Möglichkeiten, das Reglement für sich zu interpretieren. Und jedes Team lauert darauf, dem anderen ein Bein stellen zu können. Und dabei suchen sie sich selbstverständlich kein Team aus, das auf den hinteren Rängen fährt, sondern ein Top-Team.

Vielleicht erinnern Sie sich noch an die Vorfälle um das Benetton-Team, das so lange in Skandale um Reglementsverletzungen verstrickt war, bis der Vorsprung, den das Team bis zur ersten Sperre auf 40 Zähler ausgebaut hatte, verbraucht war, und die Weltmeisterschaft wieder spannend wurde. Hier offenbart sich die Schattenseite der Show. Manipulationen, um die Show spannend zu machen, sind in vielfacher Hinsicht möglich, und sie werden auch genutzt. Werden Regelverletzungen nachgewiesen, drohen also empfindliche Strafen, die meist die Disqualifikation für einen Lauf oder gar für die ganze WM bedeuten.

Wenn Sie der Meinung sind, daß es bei einigen Teams nicht so ganz legal zugeht, können Sie im *Tower* einen Protest anmelden. Tun Sie dies aber nur, wenn Sie sich ziemlich sicher sind, daß das Team gegen das aktuelle Reglement verstößt oder wenn Sie den oben genannten Effekt erzielen wollen. Sie können die Beschwerde selbstverständlich völlig unbegründet dazu benutzen, um einfach ein bißchen Unruhe in das gegnerische Team zu bringen. Das Reglement ist, wie die meisten Regeln und Gesetze, Ausle-



	Rang	Name	Team	Runde	Zeit
	1	David Coulthard	Williams	72	01:41:10.809
	2	Michael Schumacher	Benetton	72	01:41:25.857
	3	Jean Alesi	Ferrari	72	01:42:11.896
	4	Rubens Barrichello	Jordan	72	01:42:22.924
	5	Mika Häkkinen	McLaren	72	01:42:31.210
	6	Gerhard Berger	Ferrari	71	1 Runde
	7	Pedro Paulo Diniz	Forti Corse SrL	71	1 Runde
Carmaster	8	Christian Fittipaldi	Berentzen-Opel	71	1 Runde
	9	Karl Wendlinger	Sauber	71	1 Runde
	10	Mark Blundell	McLaren	71	1 Runde
	11	Damon Hill	Williams	71	1 Runde
	12	Mika Salo	Tyrrell	71	1 Runde
	13	Eddie Irvine	Jordan	71	1 Runde
	14	Jos Verstappen	Simtek	71	1 Runde
	15	Olivier Panis	Ligier	71	1 Runde
	16	Luca Badoer	Minardi	71	1 Runde
	17	Heinz Harald Frentzen	Sauber	70	2 Runden
	18	Bertrand Gachot	Pacific	70	2 Runden
	19	Jean Denis Deletraz	Pacific	70	2 Runden
	20	Gianni Morbidelli	Arrows	70	2 Runden
	21	Christian Labeck	Simtek	70	2 Runden
	22	Ukyo Katayama	Tyrrell	70	2 Runden
	23	Takachiho Inoue	Arrows	70	2 Runden
	24	Martin Brundle	Ligier	70	2 Runden
	18	Johnny Herbert	Benetton	18	Unfall
	24	Pedro Lamy	Minardi	53	Motor

gungssache.

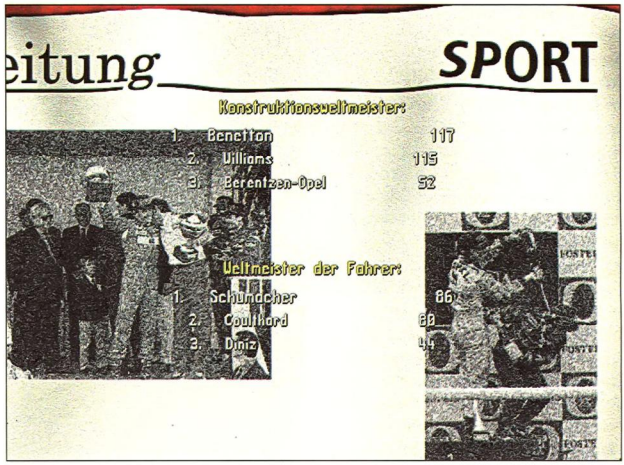
Wenn Sie sich über ein Team beschweren, können Sie sicher sein, daß den Herrschaften die Knie zittern werden, entweder weil Sie ins Schwarze getroffen haben oder weil das Team eine ganz andere Leiche im Keller hat.

Und das ganze Spiel von vorn

Jetzt haben Sie Ihren ersten WM-Lauf mehr oder weniger glorreich überstanden. Die nächsten 15 werden mit Sicherheit kein Zuckerschlecken. Wenn Sie scheitern, machen Sie sich nichts daraus. Es ist nur ein Spiel, und Sie können immer wieder von vorne anfangen. Das nächste Mal nehmen Sie vielleicht etwas weniger Kredit auf und gehen dafür mit den Preisgeldern etwas mehr Risiko ein. Aber noch liegen ja 15 Rennläufe vor Ihnen, und wenn Sie es am Ende geschafft haben, ein paar WM-Punkte zu ergattern, dann sind Sie unaufhaltbar auf dem Weg nach oben. So manches Team in der Formel Eins hat nämlich noch nie einen WM-Punkte mit nach Hause gebracht. Wenn Sie keinen der begehrten Punkte geholt haben, macht nichts. Vielleicht im nächsten Jahr.

ZUM ENDE DER SAISON

Nachdem Sie Ihr letztes Saisonrennen gefahren sind, könnte man meinen, daß Sie sich in Ruhe zurücklehnen dürfen. Weit gefehlt! Klicken Sie, um die Winterpause einzuläuten, nochmals auf den Rennkalender. Ihr Team nimmt erst einmal seinen Jahresurlaub. Innerhalb dieser Zeit geschieht nichts, außer daß feste Kosten wie Miete etc. von Ihrem Konto abgebucht werden. Nach dem Urlaub beginnen die Vorbereitungen für die neue Saison. Das heißt, Ihre Entwicklungsabteilung wird weiter auf Hochtouren arbeiten. Bereiten Sie also vor der eigentlichen Pause alles vor, was Ihre Entwicklungsabteilung betrifft. Wird dann ein Teil fertiggestellt, wird sich Ihr Chefkonstrukteur bei Ihnen melden. Sie haben dann ausreichend Gelegenheit, diese Teile bei Testfahrten genau unter die Lupe zu nehmen. Haben Sie die Tests abgeschlossen, so klicken Sie wiederum auf den Kalender, um zur nächsten Entwicklungsstufe zu gelangen. Sollte in den Wintermonaten



keine Stufe fertiggestellt sein, so finden Sie sich zwei Wochen vor Saisonstart wieder. Näheres hierzu lesen Sie bitte unter Training vor dem Saisonauftakt.

OPTIONEN

Durch Klick auf die Akten in Ihrem hinteren Büro oder aber auf das Schranktürchen im *Rennbüro* kommen Sie ins Optionsmenü.

Laden und speichern

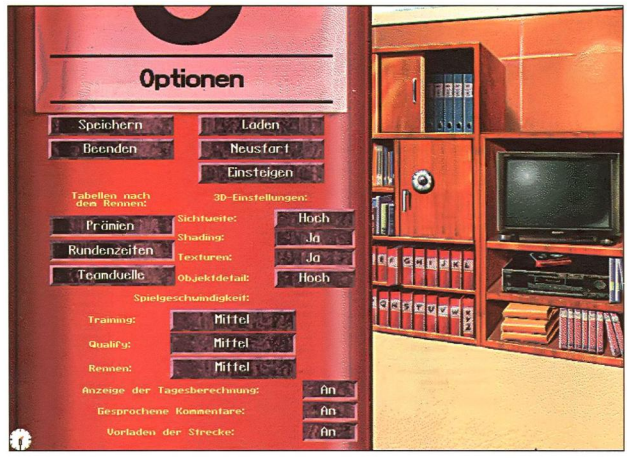
Hier können Sie jederzeit Ihr bisher Erreichtes speichern oder ein katastrophales Zwischenergebnis durch erneutes Laden vergessen machen.

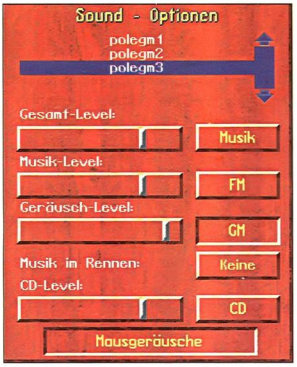
Spiel beenden oder neu starten

Wenn Sie keine Lust mehr haben , was wir nicht hoffen, oder wenn Sie einen neuen Versuch machen möchten, können Sie hier das Spiel beenden oder neu starten. Über Einsteigen können neue Spieler einen Quereinstieg ins Programm machen.

TIP

Einen schnellen Spielabbruch erreichen Sie auch jederzeit mit der Tastenkombination ALT-X.





3D-Einstellungen

Hier können Sie den langsamen Modus an Ihre System-Performance anpassen. Schalten Sie solange Optionen zu oder ab, bis der langsame Modus auf Ihrem Rechner optimal läuft.

Außerdem können Sie hier z.B. entscheiden, welche Tabellen nach dem Rennen angezeigt werden sollen, oder Sie können einen weiteren Spieler in das Spiel einsteigen lassen.

Sound-Optionen

Klicken Sie auf die Kaffeemaschine in Ihrem Nebenbüro oder begeben Sie sich ins *Rennbüro*, um die Sound-Einstellungen zu ändern.
Sie finden hier einige Schieberegler für die Lautstärke von Musik und Geräuscheffekten. Mit den Schaltern können Sie außerdem zwischen gesampelten Sounds (FM), General-Midi-Emulation (GM) und CD-Musik umschalten oder die Musik ganz abschalten. Im Menü ganz oben können Sie sogar den Soundtrack selbst aussuchen.



TIP

Sollten Sie im Rennen im langsamen Modus nichts oder nur wenig hören, dann überprüfen Sie die Konfiguration Ihrer Soundkarte. Sollten Sie die Vertauschung der Menüs von Midi- und Digitalsound (s. Seite 6–7) nicht beachtet haben, ist das meistens der Grund für fehlendes Motorengeräusch o.ä.

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Hint Shop
Lösungshefte

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.** Pro Lösung **nur 14,80 DM** / Pro Sammelheft **nur 19,80 DM.**

3 Skulls of the Toltecs
7'th Guest/ 11'th Hour
Ace Ventura
Afterlife
Albion
Alien Trilogy
Aliens-A Comic Book Adv.
Alone in the Dark 1-3 (SH)
Amber, Shine & Chronoma.
Anvil of Dawn
Ark of Time
Atlantis-D. sagenhafte Aben.
Bad Mojo
Baphomets Fluch
Battle Arena Toshinden 2
Bazooka Sue
Bermuda Syndrom
Betrayal at Krondor
Bioforge
Blazing Dragons
Bud Tucker i. Double Trouble
Casper
Chewy - ESC von F5
Chronicles of the Sword
Clandestiny
Command & Conquer 1
C&C 1: Ausnahmezustand
Command & Conquer 2
C&C 2: Gegenangriff
Creature Shock & Alien Ody.
Crusader-No Regret & No R.
Cyberia 1+2 & Wetlands
"D", Evocation & Blown Aw.
Daedalus Encounter
Dark Sun 1 und 2 (je)
Death Gate
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2
Down in the Dumps
Dragon Lore 1 oder 2
Dungeon Keeper
Dungeon Master 1+2 (je)
Ecstatica 1 und 2 (je)
Elder Scrolls: Daggerfall
Elk Moon Murder
Evidence
Excalibur 2555 A.D.
Exhumed (in Planung)
Eye of t. Beholder 1-3 (SH)
Fable
Fade to Black
Flight of the Amazon Queen
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2
Gene Machine
Goblins 1 bis 3 (SH)
Golden Gate Killer
Hell und Bureau 13
Hexen (in Planung)
Höhlenwelt Saga - Teil 1
Indiana Jones 3 und 4
Ishar 1 bis 3 (SH)
Jagged Alliance 1 und 2
Jewels of Oracle
Journeyman Projekt 1+2
Karma, Alien Virus, Burn C.
King's Field
King's Quest 1 bis 6 (SH)
King's Quest 1 bis 7 (je)
Kingdom O' Magic
KKND
Knights of Xentar
Koala Lumpur & Neverhood
Kyrandia 1 bis 3 (SH)
Lands of Lore 1
Last Dynasty, The
Last Express, The
Legacy of Kain-Blood Omen
Leisure Suit Larry 1 - 7 (SH)
Lighthouse
Little Big Adventure
Lost in Time - Teil 1 und 2
Lost Vikings 2
Maniac Mansion 1 und 2
MDK
Menzoberranzan
Might & Magic 3-5 (SH)
MIssion Critical
Monkey Island 1 und 2
Mummy-Tomb of the Pharao
Mutation o.J.B. & Alien Inci.
Myst, Noctropolis, Lost Eden
Normality
Orion Burger
Outlaws
OverBlood
Pandora Akte
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest 1-4 (SH)
Police Quest: SWAT
Prince of Persia 1+2 (SH)
Privateer 1+2 & Right. F.
Puppen, Perlen & Pistolen
Quest for Glory 1 bis 4 (SH)
Ravenloft 1 und 2 (je)
Realms of the Haunting
Rebel Assault 1 und 2
Redneck Rampage
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Riddle of Master Lu
Ripper
Sam & Max und Vollgas
Secrets of the Luxor
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers 1 und 2 (je)
Simon the Sorcerer 1 und 2
Soul Blade
Space Quest 1 bis 6 (je)
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek 1 und 2 (SH)
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - Generations
Star Trek - T.N.G. - "A. F. U."
Stonekeep
Strategietips (z.B. Siedler 2)
Suikoden
Syndicate Wars
Talisman & Imperium Roma.
Tekken 2
Terra Nova-Strike Force Cen.
Thunderscape
Time Commando
Time Gate 1 - Knights Chase
Time Paradox & Ultimate M.
Timelapse
Titanic & Versailles 1685
Tomb Raider
Toonstruck
Torin's Passage
Touché - 5. Musketier
Ultima 7-Teil 1&2 + Forge
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1&2 (SH)
Urban Runner
Warcraft 1 und 2 (SH)
W2 - Beyond the Dark Portal
Warhammer
Wing Commander 3&4 (SH)
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
Woodruff and the Schnibble
"Z"
Zork:Nemesis/ Return to Zork

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 9 DM
Per Vorkasse nur 4 DM
(Ausland) Per Vorkasse 12 DM

Hint Shop
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

Ständig Neuheiten



Die Lösungen sind für PC, PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

SH=Sammelheft

Sie finden uns auch im Internet
http://www.vo.lu/Hint-Shop

Wir führen über 400 Lösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Händleranfragen erwünscht

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien-Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

Wirtschaftstuning

Es ist nicht einfach, eine Rennsaison erfolgreich zu überstehen, weder auf der echten Piste noch in der Simulation. Für alle, die immer wieder scheitern und die Gründe ungern bei sich selbst suchen, bieten wir Abhilfe und zücken das Kistchen mit den Geheimwaffen.

Der Patch

Ascaron bietet auf der Firmen-Website ein Update an, das wir selbstverständlich gleich mitliefern, denn wir wollen ja, daß Sie Ihre kostbare Online-Zeit bei uns verbringen (http://www.trendverlag.de). Das Update soll folgende Probleme beheben:

- Rennwagen scheiden nicht mehr ständig wegen Reifenschäden aus
- die Entwicklungsabteilung funktioniert korrekt.

Installation:

Kopieren sie die Datei F.EXE aus dem Verzeichnis \PATCH in Ihr Pole-Verzeichnis, die Datei RES.CDR in das Unterverzeichnis RES auf der Festplatte. Beantworten Sie die Frage, ob Dateien überschrieben werden sollen, mit „Ja".

Die Cheats

Wie so oft sind auch in Pole-Position die Schummeltricks schon eingebaut. Sie müssen nur noch eine kleine Änderung vornehmen, um sie endgültig zu aktivieren. Beenden Sie Pole-Position und wechseln Sie in das Verzeichnis des Spiels auf Ihrer Festplatte. Suchen Sie hier die Datei F1.CFG. Sie können sie mit jedem ASCII-Editor oder z.B. mit Notepad von Windows 95 öffnen und ändern. Tragen Sie in die dritte Zeile das Wort „CHEATS" ein, so daß die ersten drei Zeilen folgendermaßen lauten:

```
GERMANY
CD
CHEATS
```

Achten Sie auf die Schreibweise in Großbuchstaben, und speichern Sie die geänderte Datei ab. Wenn Sie Pole-Position jetzt neu starten, stehen Ihnen folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

SHIFT-M: 150 Millionen mehr auf dem Konto.
SHIFT-N: Gar nichts mehr auf dem Konto.
SHIFT-R: Alle Ihre Rennwagen werden kostenlos repariert.
SHIFT-S: Sie dürfen ein beliebiges Team sperren.
SHIFT-Entf.: Siehe SHIFT-S.
SHIFT-T: Zeitsprung um 24 Stunden in die Zukunft. (Achtung, hierbei kann das Spiel abstürzen.)
SHIFT-Z: Die nächste Ladung Teile von Ihren Zulieferern trifft sofort ein.

HINWEIS

Die Cheats funktionierten beim Test in der Redaktion nur, wenn das Spiel unter DOS gestartet wurde. Beim Start aus Windows 95 oder einem DOS-Fenster in Windows 95 blieben die Tastenkombinationen wirkungslos.

Power On!

SV 737 AEROSPACE ULTRA*
Klangharmonie in Vollendung!
Integrierter Verstärker,100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörerbuchse und BBE-Techniklür kristallklaren Sound.
unverb. Preisempf. DM 99,95

SV 734 AEROSPACE SURROUND*
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert, integrierter Verstärker, 120 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt, abnehmbare Front.
unverb. Preisempfehlung DM 119,--

SV 741 AEROSPACE DELTA*
Der Star unter den kleinen Boxen, 50 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass Boost System, Betriebskontrollanzeige, Verbindungskabel, Batteriefach
unverb. Preisempf. DM 69,95

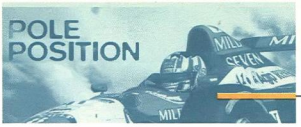
SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE*
Musik nicht nur hören, sondern erleben!
Integrierter Verstärker, 2-Wege System/ 180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte, Bass- & Höhenregler, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung DM 179,-
inklusive Spezialnetzgerät

SV 732 AEROSPACE EXTREME*
Top-Qualität im neuen Gewand, integrierter Verstärker,100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung DM 89,95

Interact of Europa - Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import - Export
Kreuzberg 2 - D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 - Fax (0 42 87) 12 51-44
Vertrieb nur über den Fachhandel

INTERACT MULTIMEDIA PRODUCTS

• Multimedia Products • Game Products • PC Accessories • Internet
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.



Das Original

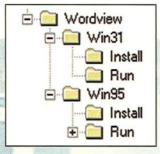
Hätten Sie gewußt, daß schon 1969 allradgetriebene Rennwagen über die Rennstrecken jagten? Oder daß es 1968 schon Turbolader gab? Kennen Sie die technischen Daten der 1993er Fahrzeuge, mit denen die Aufrüstung in der Formel 1 ihren Höhepunkt erreichte? Nein? Dann sollten Sie vielleicht einen Blick in die einleitenden Kapitel des Originalhandbuchs auf der Heft-CD werfen.

Wie immer enthält das Heft die gesamte Dokumentation, soweit sie für die Bedienung von Pole Position nötig ist – niemand muß seinen Drucker bemühen, bevor er ins Spiel einsteigen kann. Das Originalhandbuch enthält jedoch zusätzliche Hintergrundinformationen zur Formel Eins, die wir aus Platzgründen nicht abdrucken konnten. Stattdessen haben wir das komplette Originalhandbuch als Word-Dokument auf die Heft-CD übernommen. Hier können Sie unter anderem einige Dinge über die Technik der Rennwagen nachlesen, die Ihnen begreiflich machen werden, warum Ihre Entwicklungsabteilung im Spiel nicht binnen einer Woche ein neues Teil für zwei Mark fünfzig entwickeln kann. Oder dachten Sie, daß Errungenschaften wie die aktiven Fahrwerke über Nacht entstanden sind?

Wer also mehr über den Formel-Eins-Zirkus erfahren möchte, kann das tun, indem er im Verzeichnis \MANUAL die Datei POLEPOS.DOC öffnet. Die Datei ist im Format Word für Windows 6.0/7.0 gespeichert. Wer eine andere Textverarbeitung bevorzugt, kann, sofern vorhanden, deren Importfunktion verwenden. Da die Datei aber auch Bilder enthält, empfehlen wir stattdessen den Einsatz des mitgelieferten Word-Viewers.

DER WORD-VIEWER

Mit Hilfe dieses Freeware-Programms von Microsoft können Sie Word-Dokumente auch ohne WinWord nutzen. Sie finden es im Verzeichnis \WORDVIEW auf der CD-ROM, in einer 32-Bit-Version für Windows 95 oder NT und in einer 16-Bit-Version für Windows 3.1. Beide Versionen öffnen und drucken Word-Dateien ohne Verluste, sind kostenlos und verpflichten zu nichts – bearbeiten können Sie die Texte damit allerdings nicht. In beiden Fällen haben Sie die Wahl, den Viewer dauerhaft auf Ihrem System zu installieren oder direkt von der CD-ROM zu benutzen. Eine lauffähige Version finden Sie jeweils im Unterverzeichnis RUN. Dort brauchen Sie nur auf WORDVIEW.EXE doppelzuklicken und nach dem Programmstart mittels der Standard-Windowsmenüs die Datei zu öffnen.



Hier finden Sie die verschiedenen Versionen des Word-Viewers

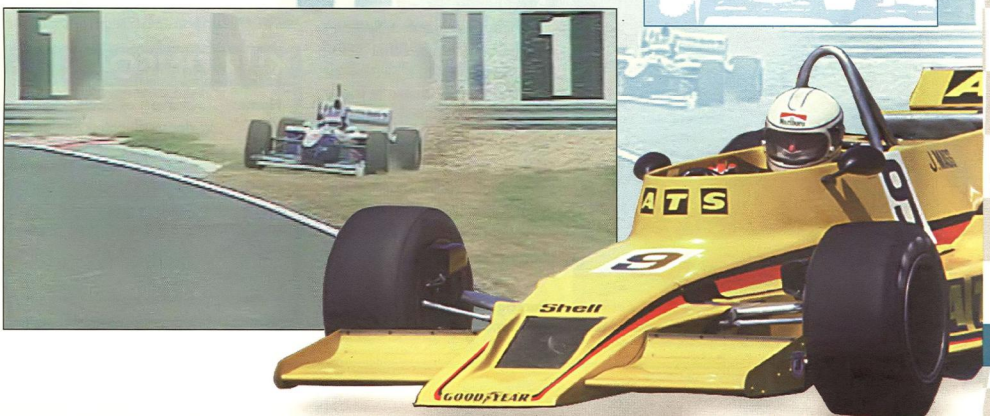
Wollen Sie den Viewer auf der Festplatte installieren, gehen Sie folgendermaßen vor:

Win 95 oder NT: Wechseln Sie ins Unterverzeichnis WIN95\INSTALL, klicken Sie auf die Datei WD95VGER.EXE doppelt und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms!

Windows 3.1: Kopieren Sie den Inhalt des Unterverzeichnisses WIN31\INSTALL in ein beliebiges, leeres Verzeichnis Ihrer Festplatte (z.B. C:\WORDVIEW) und starten Sie dort die Datei WV.EXE. Es handelt sich um ein selbstentpackendes Archiv, das den Word-Viewer im gleichen Verzeichnis installiert. Danach können Sie die Datei WV.EXE wieder von der Festplatte löschen. Weitere Hinweise finden Sie in der Textdatei INSTALL.TXT im gleichen Verzeichnis.

HINWEIS

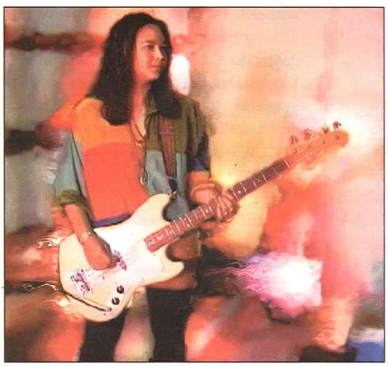
Falls die Installation des Viewers abbricht oder beim Start die Meldung erscheint: „There is not enough memory to start Word Viewer", arbeitet Ihr System vermutlich mit OLE 2.0 oder älter. Die benötigte Version 2.03 wird in Form der Datei WW1116.EXE mitgeliefert. Es handelt sich um ein selbstentpackendes Archiv. Entpacken Sie es auf die gleiche Weise wie den Viewer selbst, und doppelklicken Sie anschließend auf SETUP.EXE.



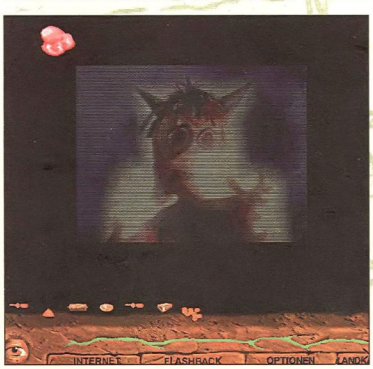
HARVEST OF SOULS
Stadt der verfluchten Seelen

GEISTERSTADT

Eine Geisterstadt in der Wüste Arizonas, eine verschwundene Rockgruppe und unheimliche indianische Mythen sind die Zutaten zu Sierras Mystery-Thriller „Stadt der verfluchten Seelen". Schaffen Sie es, die grusligen Geheimnisse zu ergründen, bevor der Fluch auch Sie trifft?



Ihre Freunde von der Rockband Trip Cyclone sind nach Airzona gereist, um dort ein paar Musikvideos aufzunehmen. Als Sie in dem abgelegenen Wüstenkaff ankommen, ist es menschenleer – sämtliche Einwohner und Ihre Kumpels von der Band sind auf mysteriöse Weise verschwunden. Aber natürlich stößt man überall auf nebulöse Hinweise; auch die Videos der Band enthalten verschlüsselte Botschaften. Allmählich wird klar, daß hinter all den rätselhaften Vorkommnissen ein seltsames Wesen namens Darkcloud steckt, das mit Hilfe uralter indianischer Magie einen verhängnisvollen Fluch über die Stadt und ihre Bewohner gebracht hat. Ihre ehrenvolle und langwierige Aufgabe ist es nun, Stück für Stück dem Bösen auf die Schliche zu kommen und den Bann zu lösen, bevor Darkcloud Sie für immer in ein Stück Stein verwandelt.

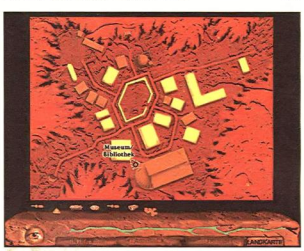


Darkclouds Drohungen sind ernstzunehmen

DER FLUCH DER WÜSTE

„Stadt der verfluchten Seelen" ist recht aufwendig gestaltet: Alle Locations können aus einer stufenlosen 360°-Panorama-Sicht untersucht werden, inklusive der Möglichkeit, nach oben und nach unten zu blicken. Die gerenderte Grafik ist zwar schön anzusehen, bietet aber im Vergleich zu anderen Spielen allenfalls eine durchschnittliche Augenweide, die nur durch spärliche Videosequenzen aufgelockert wird. Letztlich ist es natürlich Geschmackssache, ob es einem gefällt, sich ständig durch Standbilder zu klicken, dauernd irgendwelche Logikpuzzles zu lösen, um Türen zu öffnen, und zum x-ten Mal einen Anrufbeantworter abzuhören, um Hinweise zu erhalten.

Durch diese mühselige und zeitraubende Arbeit verliert „Stadt der verlorenen Seelen" einiges von seiner sonst überzeugend gelungenen Grusel-Atmosphäre. Die Story ist gut durchdacht und mit vielen schönen Details versehen: Animositäten und Rivalitäten zwischen den verschwundenen Bewohnern geben wichtige Hinweise, ein ganzes Netz von Korruption, Vetternwirtschaft, Sex & Crime tut sich auf, und die alten indianischen Legenden spielen eine wichtige Rolle. Etliche der Rätsel können dann auch erst mit diesem Hintergrundwissen gelöst werden. Die schon erwähnten Videos sind nicht nur hilfreiche Tipgeber, sondern bringen dazu noch wirklich guten Gitarrenrock zu Gehör. Bedienungskomfort und Übersichtlichkeit lassen keine Wünsche offen: die Flashback-Funktion ermöglicht jederzeit den Zugriff zu wichtigen Sequenzen und die Landkarte den direkten Sprung von einem Schauplatz zum nächsten. Außerdem ist das Spiel mit einem Internet-Link versehen, das den Austausch von Tips oder auch modifizierten Puzzles erlaubt. Wer „Stadt der verfluchten Seelen" spielt, kann sich auf lange Sitzungen, teils zäh, teils gruslig, gefaßt machen. Geschmackssache! MZ



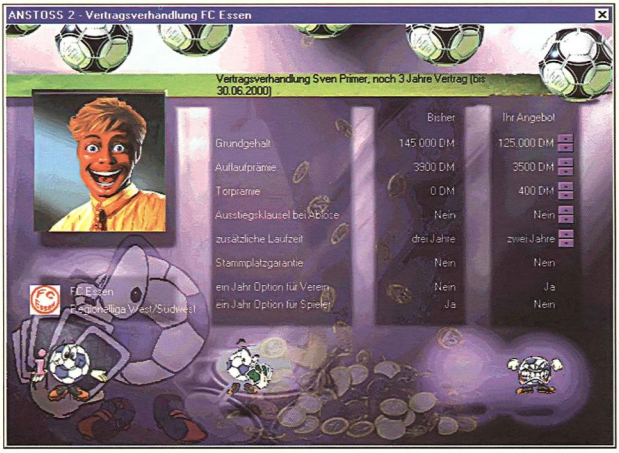
Die Landkarte ist äußerst nützlich und zeitsparend

KURZINFO

Name:	Harvest of Souls – Stadt der verfluchten Seelen
Inhalt:	Adventure
Hersteller:	Sierra
Preis:	ca. 100 DM
System:	Win 3.1/Win 95, 486 DX66, 12 MB RAM, CD-ROM, Soundkarte

Taktik, Training und Tabellen

Pünktlich zu Saisonbeginn der Fußball-Bundesliga meldet sich ein Titelaspirant im Kreis der kickenden Elite zurück. ANSTOSS 2 ist für denjenigen Heimtrainer geschaffen, der akribisch seine eigene Mannschaft zur heißbegehrten Salatschüssel führen will. Noch realistischer, sprich detailbesessener muß die Karriere als Manager geplant werden: Den Liebhaber langer Vertragsverhandlungen und des perfekten Konditionstrainings wird's freuen.



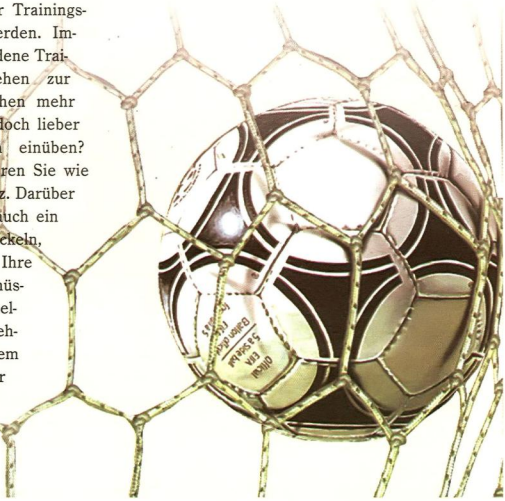
Schon der mitgelieferte Editor zeigt, daß ANSTOSS 2 an alles gedacht hat: Nicht nur Vereins- und Spielernamen können geändert werden, sondern beispielsweise auch deren Positionen, Charaktere, ja sogar der Gesundheitszustand. Oder wie wär's mit witzigen Fangesängen, mit neuen Namen der Hauptsponsoren oder prominenter Kritiker (obwohl Klaus Ohrentaler, Steffi Schaf oder Hubert Drönemaier auch ganz nett klingen...)? Aus dem lästigen Übel, die nicht lizenzierten Originalnamen eigenhändig einzugeben, wird auf diese Weise ein vergnügliches Vorspiel.

Ein weiterer Pluspunkt ist das Handbuch. Mit seinen knapp vierzig Seiten überfordert es den Spieler nicht mit jedem einzelnen Mausklick oder mit ausgeklügelten Insidertips. Lediglich die wichtigsten Funktionen werden erklärt; die ausführliche Online-Hilfe tut ihr Übriges. Erfahrene Trainer werden sich in der grafisch ansprechbaren Umgebung ohnehin rasch zurechtfinden.

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel

Schon gleich zu Beginn sind Sie gefordert. Der Einstieg ins Management wird erfreulicherweise nicht als gegeben vorausgesetzt, sondern Vertragsverhandlungen mit mehreren Vereinen stehen an. Und sind Sie sich einig geworden, heißt es die Ärmel des Trainingsanzugs hochkrempeln und los geht's!

Ihr Terminkalender reicht immer von Samstag zu Samstag. Unmittelbar nach dem Spiel müssen Sie sämtliche Aktivitäten der nächsten Woche vorausplanen – und das sind nicht gerade wenige. Zunächst sollte der Trainingsplan aufgestellt werden. Immerhin 33 verschiedene Trainingseinheiten stehen zur Auswahl. Ein bißchen mehr Balltechnik? Oder doch lieber Standardsituationen einüben? Die Wahrheit erfahren Sie wie immer auf dem Platz. Darüber hinaus sollten Sie auch ein Gespür dafür entwickeln, wie und wann Sie Ihre Spieler anpacken müssen. Hier sind Einzelgespräche zu empfehlen, in denen Sie Ihrem Unmut oder Ihrer Zufriedenheit freien Lauf lassen können. Als nächstes lohnt sich ein Blick in die medizinische Abteilung: Verletzte Spieler im Krankenhaus wollen von Ihnen besucht werden. Außerdem müssen Sie wissen, wie lange der operierte Libero nicht mehr einsatzfähig sein wird; auf dem Transfermarkt und in der eigenen Jugend bieten sich vielleicht Alternati-





ANSTOSS 2





ven an. Daß Sie außerdem die Finanzen und die Werbeabteilung im Auge behalten müssen, versteht sich bei einer Wirtschaftssimulation von selbst.

Die Möglichkeiten, den Aufstieg der eigenen Mannschaft zu planen, sind wie in allen gängigen Simulationen beinahe unbegrenzt. Vom Stadionausbau über den Fanartikelverkauf, von der gezielten Spielersuche über den Aufbau einer eigenen Statistikabteilung können Sie überall selbst Hand anlegen. „Können" wohlgemerkt, denn manchmal lohnt es sich, einen fähigen Co- oder Torwarttrainer einzustellen. Auch ein gewiefter Anwalt und eine eigene Werbeagentur sind ihr Geld wert. Nach einigen Monaten zeigt Ihr individueller Trainingsstil Wirkung – nach oben oder nach unten. Für den Fall der Fälle hat ANSTOSS 2 freilich einige unsaubere Mittel ins Repertoire aufgenommen, als da wären Schiedsrichterbestechung, miese Tricks beim Spiel (Schwalben, versteckte Fouls etc.) oder Doping. Alles wie im echten Business und natürlich mit einem gewissen Risiko. Da wir gerade von Risko sprechen: In ANSTOSS 2 hat auch die Geduld des sanftmütigsten Vorstands irgendwann mal ein Ende...



Eigentore inklusive

ANSTOSS 2 glänzt vor allem dadurch, daß sich der Trainer nicht in Hunderten unübersichtlicher Einzelmenüs verzettelt. Bei aller Liebe zum Detail bleiben die Statistiken überschaubar. Mit maximal zwei Mausklicks gelangen Sie wieder zurück ins Hauptmenü. Dabei bleibt das Spiel so abwechslungsreich, daß sich auch nach wochenlangem Spielen kein Anzeichen von Langeweile breitmacht. Dafür sorgen alleine schon die witzigen Ballanimationen (z. B. Trainingseinheiten). Aber auch raffinierte Details, die bislang in vielen Simulationen fehlen, erhöhen den Spielspaß: So müssen beispielsweise ein Hauptsponsor oder die Spielerprämien vor dem Saisonstart festgelegt werden (Sonderprämien sind natürlich immer möglich). Freistoß- und Elfmeterschützen sollten je nach Treffsicherheit ständig neu benannt werden. Bei einem 3-D-Stadionrundgang können Sie sich vom Ausbau – oder Verfall – Ihres Stadions selbst überzeugen. Und im Spiel fallen sogar Abseits- und Eigentore! Selbst die Schiedsrichter zücken erstaunlich häufig den gelben oder gelb-roten Karton, besonders wenn es um Zeitspiel, Reklamieren oder „unzüchtigen" Torjubel geht. Daß die aktuellen Fußballregeln, die Fünf-Jahres-Wertung der UEFA und die Auswirkungen des Bosman-Urteils eingearbeitet wurden, versteht sich von selbst. Im Gegenzug wurde auf überflüssigen Schnickschnack – wie zum Beispiel Spielausfälle oder ausgedehnte Sportschau-Einstellungen – verzichtet. Das Ergebnis ist eine sehr umfangreiche, aber dennoch an den richtigen Stellen abgespeckte Fußballsimulation.

Der hervorragende Gesamteindruck des Spiels wird nur beim wöchentlichen Kick auf dem grünen Rasen leicht getrübt: Die Grafik bewegt sich oft nur ruckartig über den Bildschirm. Gelegentlich ist gar nicht zu erkennen, wo der Ball landet – trotz oder gerade wegen unterschiedlicher Kameraeinstellungen. In diesem Sinne können die Anforderungen an den PC gar nicht hoch genug sein. Erst mit 32 MB RAM und einem wirklichen schnellen Laufwerk kann man auch diese Sequenzen genießen. Aber ein echter Manager wird sich daran nicht entscheidend stören: Hauptsache, Ergebnis und Kasse stimmen. Für dieses Ziel werden sich nicht nur eingefleischte Fans die Nächte um die Ohren schlagen. Denn eins ist sicher: Mit dieser Ausstattung darf ANSTOSS 2 einen Spitzenplatz unter den Fußballsimulationen beanspruchen. AH

KURZINFO

Name:	Anstoss 2
Inhalt:	Fußballwirtschaftssimulation
Hersteller:	Ascaron
Preis:	99,90 DM
System:	Mind. Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95
Empfohlen:	Pentium ab 166, 32 MB

Baphomets Fluch 2:  Die Spiegel der Finsternis

Maya-Mächte unter uns

Wir schreiben das Jahr 2012: Die Welt verendet. Menschen auf allen Erdteilen winden sich unter Tezcatlipocas Knute, leiden und sterben unter schlimmsten Qualen. Der Maya-Gott ballt die gebräunte Faust und lacht schallend und irre. Wie ein Hohn hallt sein Gelächter um die Erde. – Nur ein Alptraum, Ausgeburt einer morbiden Phantasie? Keineswegs, denn Sie allein können die Apokalypse verhindern. Drei Siegel können Tezcatlipoca aufhalten. Stürzen Sie sich ins Abenteuer und suchen Sie die drei „Spiegel der Finsternis" ...

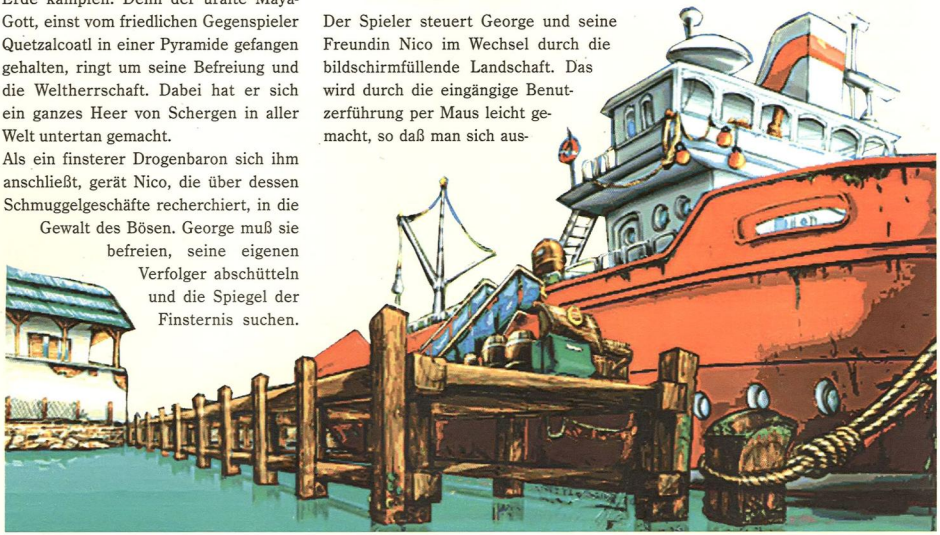


Genauso dramatisch wie der Vorspann ist der Nachfolger des erfolgreichen „Baphomets Fluch" durchweg. Das den Fans schon bekannte Heldenpaar George und Nico gerät unversehens in den Bann der finsteren Endzeit-Bereiter und muß auf Leben und Tod um die Rettung der Erde kämpfen. Denn der uralte Maya-Gott, einst vom friedlichen Gegenspieler Quetzalcoatl in einer Pyramide gefangen gehalten, ringt um seine Befreiung und die Weltherrschaft. Dabei hat er sich ein ganzes Heer von Schergen in aller Welt untertan gemacht.

Als ein finsterer Drogenbaron sich ihm anschließt, gerät Nico, die über dessen Schmuggelgeschäfte recherchiert, in die Gewalt des Bösen. George muß sie befreien, seine eigenen Verfolger abschütteln und die Spiegel der Finsternis suchen. Die drei Onyx-Steine bilden den Schutzschild des Guten. Zusammen werfen sie Tezcatlipocas böse Kräfte auf ihn zurück und verhindern die Apokalypse.

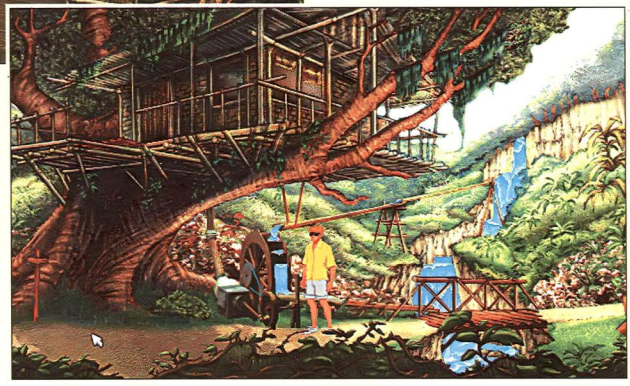
Siegeljagd und Schützenfest

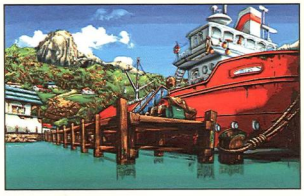
Der Spieler steuert George und seine Freundin Nico im Wechsel durch die bildschirmfüllende Landschaft. Das wird durch die eingängige Benutzerführung per Maus leicht gemacht, so daß man sich ausschließlich auf die zahllosen Rätsel konzentrieren kann. Doppelt so viele wie beim Vorgänger sind es geworden und vor allem objektbezogene Rätsel, denn der einzige Kritikpunkt am ersten Teil waren die oft langwierigen Gespräche und die geringe Zahl benutzbarer Objekte.



Baphomets Fluch 2:  Die Spiegel der Finsternis







Keines der Rätsel ist unlogisch oder derart abwegig, daß man vor Wut in die Maus beißen müßte. Aber gerade durch den Realismus wird die stimmungsvolle Geschichte um so glaubwürdiger: Was wäre, wenn sich tatsächlich solche Mächte regten ..?

Auf langwierige Dialoge nach „Versuch-und-Irrtum-Art" verzichteten die Spielväter dieses Mal. Dafür muß das flotte Duo einige Szenen unter Zeitdruck bewältigen – etwa, wenn George sich gleich zu Beginn des Abenteuers von Fesseln befreien muß, um einer Giftspinne zu entgehen. Oder, wenn Nico mit einer Wache Verstecken spielt, um den lästigen Aufpasser am Ende einzusperren. Hier ist nicht nur Köpfchen, sondern auch eine ruhige, geschickte Hand gefragt. Andere Aufgaben, etwa in der Pyramide, erfordern grafische Kombinationsgabe. Daß auf der Jagd nach den Onyx-Siegeln zuweilen scharf geschossen wird, sollte niemanden abschrecken: Sämtliche „Sterbeszenen" sind klug geschnitten. Horror- oder Splatterszenen sind nicht Sache der Programmierer.



Vom dumpfen Schergen des Drogenchefs bis zum verlebt-verschlagenen Archäologen, der die Pyramide entdeckt, begegnen Sie einer ganzen Reihe interessanter Zeitgenossen. Ob böse oder hilfreich (ein alter Gendarm aus dem ersten Teil ist wieder dabei) – selbst scheinbar unbedeutende Nebenfiguren wurden als sehr individuelle Charaktere gestaltet, denen man aufmerksam zuhören sollte.

Weltenbummler wider Willen

Rasante Schnitte, Lebensgefahr und Wechsel zwischen den beiden Helden im packendsten Moment: Das ausgefeilte Abenteuer setzt (fast) alle Mittel der Filmkunst geschickt ein. Die Spannung bedrohlicher Momente wird durch ulkige Szenen gelöst, die Schauplätze machen einem Indiana Jones alle Ehre. Von Marseiller Hafenstimmung über bizarre Pyramidenräume bis zu düsteren, alten U-Bahn-Tunneln reichen die aufwendig gestalteten Kulissen. Und einmal stolpert George buchstäblich mitten in eine Filmproduktion, deren schräge Typen frisch aus Hollywood stammen könnten.

Feinste Trickfilmgrafik, Parallax Scrolling, realistische Schattenverläufe und perspektivisch zoomende Figurengröße lassen kaum Wünsche offen und sind auch klangtechnisch wunderbar untermalt. Immer wieder treiben aufwendige Filmszenen die Handlung voran, die man nach bestandenem Abenteuer gerne noch einmal in Buchform nachlesen würde.

Nach den vielen Render-Spielen mit gefilmten Akteuren tut das gehaltvolle, wunderbar durchdachte Adventure gut. Wer gerne mit Köpfchen bei der Sache ist und die Geheimnisse uralter Prophezeiungen liebt, kann gar nicht besser bedient sein als mit den „Spiegeln der Finsternis". HH

KURZINFO

Name:	Baphomets Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis
Inhalt:	Adventure
Hersteller:	Revolution/Virgin
Vertrieb:	Avalon
Preis:	ca. 100 DM
System:	Pentium 90 mit 16 MB RAM, Win 95, CD-ROM, Soundkarte

Battleground: Bull Run  und Napoleon in Russia

KUGELHAGEL



Talons Battleground-Serie, die bereits in Ausgabe 4 der Bestseller Games Gold vorgestellt wurde, vermehrt sich munter weiter und reift dabei zusehends zum besten rundenorientierten Historienspektakel der PC-Szene heran. Nachdem sich die Serie mit klassischen Titeln etablierte, geht sie nun daran, unbekanntere Schlachten aufzuarbeiten. Obwohl jedem Marketing-Experten dabei die Haare zu Berge stehen dürften, hat dies dennoch bei historischen Schlachten seine Logik, denn der Spielwert von Simulationen lebt nicht zuletzt von der Spielbalance, die bei gutem Spiel beiden Seiten eine Siegchance läßt und auch Wiederholungspartien immer wieder spannend macht. Sehen wir uns also an, wie die beiden jüngsten Kinder der Serie abschneiden:

BULL RUN

Das kleine Flüßchen Bull Run bei Manassas war im amerikanischen Bürgerkrieg Schauplatz zweier Gefechte, die beide mit einem nahezu sicheren Triumph der Union über unterlegene konföderierte Armeen begannen, dann aber überraschend mit einem Sieg der Konföderierten endeten. Die Schlachten von Bull Run zeigten bei nahezu gleichem Truppenpotential und gleicher Bewaffnung beider Seiten, daß vor allem die Anführer der konföderierten Armeen ihren Gegnern weit überlegen waren. Im Computerspiel werden die Karten natürlich neu gemischt, so daß wir es hier mit einer Auswahl von etwa 40 sehr ausgeglichenen Szenarien aus beiden Schlachten zu tun haben, die spannende Auseinandersetzungen garantieren und beiden Seiten gleiche Chancen lassen. Möge der Bessere gewinnen!



NAPOLEON IN RUSSIA

Dieser monumentale Titel befaßt sich mit Napoleons Desaster in Rußland. NiR zeichnet sich durch überwältigende optische Eindrücke aus und erinnert mit der Farbenpracht der über das weite Schlachtfeld kollidierenden Regimenter an die Monumental-Verfilmung von Krieg und Frieden. Der Sieg hängt hier allerdings wie bei keiner anderen Epoche vom exakten Zusammenwirken aller Verbände ab. Falsche Koordination führt zum Zusammenbruch ganzer Armeekorps, die aufgelöst bis zum Kartenrand zurückfluten und über Stunden wieder mühsam geordnet werden müssen. Das Spiel mit hunderten Einheiten bildet eine gewaltige Herausforderung, und sogar die kleinsten Szenarien dauern viele Stunden. Mit NiR ist Talon nicht nur der schönste, sondern auch der bisher herausforderndste Titel gelungen. Kleine, aber feine Änderungen am Regelwerk und den Darstellungsmodi dokumentieren von Spiel zu Spiel, wie ein Publisher Neuerscheinungen perfektionieren kann. Geländedarstellung und Truppendarstellung haben nunmehr einen gelungenen Mix aus guter Gesamtübersicht und schönen Details gefunden. Bei höheren Detailstufen ist allerdings nach wie vor ein Pentium unabdingbar und ein 17-Zoll-Monitor empfehlenswert. Ganz neu ist die Online-Option, die alle Titel der Reihe internetfähig macht.



Fazit: Beide Titel sind neue Glanzlichter der Serie. Bull Run eignet sich aufgrund seiner Ausgeglichenheit und überschaubaren Abläufe auch für Einsteiger, während Napoleon in Russia das neue Referenz-Spiel für die Szene-Freaks ist, die über Tage und Wochen mit perfekter Taktik einen Gegner niederringen wollen. HJS

KURZINFO

Reihe:	Battleground
Titel:	Bull Run & Napoleon in Russia
Inhalt:	Strategiespiel, rundenbasiert
Hersteller:	Talon Soft
Preis:	ca. 80 DM
System:	486/66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM, Windows 3.1/95

ATOMIC BOMBERMAN

Furioses Spreng-Spektakel



Neulich im Bergwerk: Beglückt beugt der Schatzsucher sich über seinen Fund, einen goldenen Sprengball, als ihn das Schicksal ereilt: Ein anderer Bomber hatte sich heimtückisch einen Boxhandschuh übergestreift und setzt seinen Konkurrenten mit einer Trigger-Bombe außer Gefecht. Doch zwei Ecken weiter bereitet schon der nächste Abenteurer seinen Angriff vor...

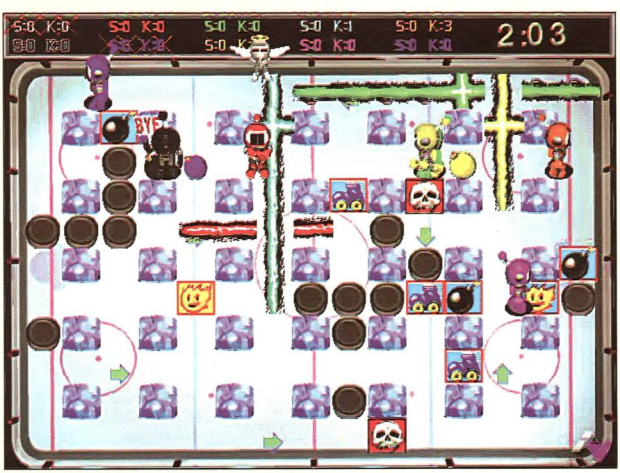
Hart aber herzlos geht's in den vielen Dutzend Abschnitten von ATOMIC BOMBERMAN zu. Bis zu acht Schatzsucher können sich vor einem PC versammeln; zehn vormalige Freunde dürfen sich im Netz die Sprengkörper um die Ohren hauen. Und dabei müssen sie nicht zimperlich sein: Nur wer so viele Extras wie möglich hortet – oder, je nach Spielmodus, Gegner ausschaltet – gewinnt die Runde und am Ende das furiose Turnier.

Jede von oben gesehene Arena stellt einen bildschirmfüllenden Spielabschnitt dar. Hindernisse in Form von Felsen, Eisblöcken oder kleinen Säulen bilden ein Labyrinth, durch das der gewitzte Bomberman Wege freisprengen muß, um an Schätze zu gelangen. Da balgen sich kunterbunte Knuddelhelden um Rollschuhe (zum Beschleunigen), Stiefel (um Bomben einen gezielten Tritt zu verpassen) oder Boxhandschuhe (mit denen Bomben über Hindernisse hinweg geschlagen werden). Dann gibt es noch den Alleszünder, die Hand zum Bombentragen und zwei freundliche Feuer-Smileys, die Ihrem Sprengkörper zusätzliche Wirkung verleihen. Doch ohne die Grundzutat wäre die ganze Hatz vergebens: Auch ordinäre Normalbomben sollten Sie tunlichst horten ... und sich nicht wieder abjagen lassen.



Endlose Kniffe und Gemeinheiten haben die Fans des Kultspiels im Lauf der Jahre entwickelt; Freundschaften sind in die Brüche gegangen. Denn das anarchische Feuerwerk, das nach jedem Start anders verläuft, zündet gnadenlos. Wer es gerne beschaulich mag, sollte einen großen Bogen um das Spiel schlagen. Allen anderen sei empfohlen, die Feinheiten der wilden Jagd ausgiebig im stillen Kämmerlein zu üben: Von Computergegnern lernen Sie leichter, und die Schmach eines Bombenverlusts bleibt erträglich ...

Generationen von Konsolenspielern sind zu Abrißexperten geworden; nun liegt die real existierende Alternative zum Gemeinschaftssinn auch auf dem PC vor. Sie finden die Bildschirmfotos bunt und lustig? Sicher – aber nur solange, bis Ihnen die Konkurrenz wieder einmal die Wände um die Ohren jagt. Ganze Redaktionen hat der Bomberman schon lahmgelegt, und Ihnen wird er auch keine Ruhe lassen. Wetten ..? HH



KURZINFO

Name:	Atomic Bomberman
Inhalt:	Geschicklichkeitsspiel, Action
Hersteller:	Hudson Soft/Interplay
Vertrieb:	Acclaim
Preis:	ca. 80 DM
System:	Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, CD-ROM, Soundkarte

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GMBH · Tel. 0180-567 1188

Super-Software-Zeitschriften

Jetzt GRATIS testen!

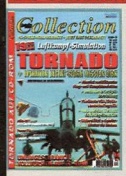
CD TOP



In jeder **CD-TOP-Ausgabe** finden Sie ein besonders attraktives, **kommerzielles Originalprogramm**, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die **CD-TOP-Reihe** den bekannten und oftmals **preisgekrönten Multimedia-Anwendungen**: Hier finden Sie solch ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS** und **TIME ALMANAC**.

Heftpreis nur DM 12,99

BG Collection



Diese Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

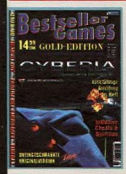
PC Highscore



Das **Insider-Spielemagazin** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 14,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 75,90

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate) , wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung bei **Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 002	ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 004	PACKRAT	DM 9,99
☐	FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 008	MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐	FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99
☐	FG 012	CALENDAR CREATOR	DM 12,99
☐	FG 013	ARCON LT	DM 12,99

BESTSELLER GAMES

☐	TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
☐	TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
☐	TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
☐	TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
☐	TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
☐	TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99
☐	TBG 08	MIGHT & MAGIC 5	DM 9,99
☐	TBG 09	LEISURE SUIT LARRY 5	DM 9,99
☐	TBG 10	ERBEN DER ERDE	DM 9,99
☐	TBG 11	MAD NEWS	DM 9,99
☐	TBG 12	LEISURE SUIT LARRY 6	DM 12,99
☐	TBG 13	ALONE IN THE DARK 2	DM 12,99

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

☐ [212] **Probeabo FAST GESCHENKT!** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 25,98*

☐ [211] **Probeabo CD TOP** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 25,98*

☐ [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 25,98*

☐ [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 29,98*

☐ [216] **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION** 2 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 39,60*

☐ [217] **Probeabo PC HIGHSCORE** 6 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 29,60*

***Summe der Einzelverkaufspreise**

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein regulären Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

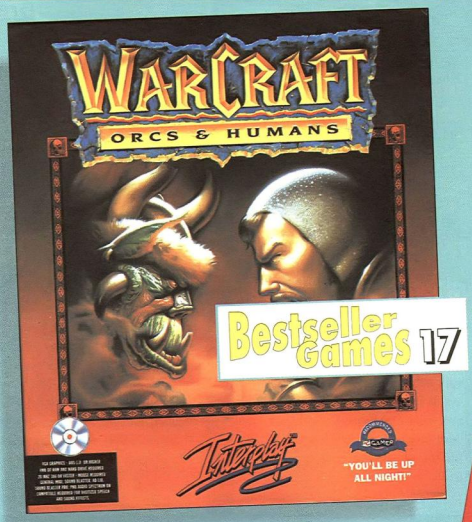
Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 061 / 333 11 40

Bitte ausschneiden und einsenden an:
PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444

Vorschau auf die nächsten Ausgaben

Erscheint November '97



Erscheint Dezember '97



Das Scharze Auge 1+2

Erscheint November '97



IF YRS = 3 THEN 2 x 2 = 2

Blödsinn, sagen Sie? Nicht bei uns. Denn was uns diese Formel sagen will, ist folgendes:

1) Die *Bestseller Games* werden drei Jahre alt (bald dürfen sie in den Kindergarten).

2) Sozusagen als **Jubiläumsausgaben** bescheren wir Ihnen gleich zwei Hefte mit jeweils zwei Vollversionen – und zwar zum gleichen Preis wie die üblichen Ausgaben mit nur einem Spiel! Also macht zwei mal zwei ausnahmsweise nicht vier mal bezahlen.

Zwei Hubschraubersimulationen auf der *Bestseller Games Gold 10*, die miteinander vernetzbar sind, so daß Sie mit russischen und amerikanischen Helis gegeneinander antreten können.

Zwei Teile der legendären Nordlandtrilogie aus der Reihe *Das Schwarze Auge*, die Spielspaß für viele Wochen garantieren, auf der *Bestseller Games 18*.

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!

Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen – Bestellschein auf Seite 65

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 6–7.

Systemanforderungen

- 486DX mit 8 MB RAM
- 40 MB FP-Platz
- 1 MB SVGA-Grafikkarte
- Maus
- Eine Soundkarte für die Soundeffekte ist empfehlenswert.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

❶ auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;

❷ an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

CD-Inhalt

Vollversion: POLE-POSITION

Spielbare Demos: Dungeon Master 2, Warcraft, Der Industriegigant

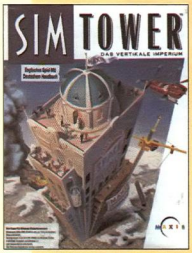
Shareware: ProntoMail (Demo-Version), Packprogramme

Vollversion: T-Online-Decoder

Patch: Pole-Position V6z Z

12 Jetzt zum Hammerpreis: Simulations-Hits vom Feinsten!

SIM TOWER



Bauen Sie Ihr vertikales Imperium! Ganz nach Ihrem Planungssinn und Ihren Vorgaben entsteht eine Wolkenkratzer-Welt mit bis zu 100 Stockwerken und 9 Untergeschossen, die mit unglaublich realistischem „Leben" gefüllt wird. Beginnen Sie zunächst mit einem kleinen Bürokomplex – ein paar Büros und ein Cafe. Dann expandieren Sie: mehr Stockwerke, mehr Büros und Aufzüge werden gebaut. Oder wie wäre es mit Hotelzimmern, Läden, Restaurants, Kinos oder Eigentumswohnungen? Ihr Turm wächst immer weiter, solange Sie die Geschäfte geschickt lenken und Ihre Kunden zufrieden sind. Aber es heißt auch, vor Gefahren auf der Hut zu sein: Feuer, Ungeziefer oder Terroranschläge drohen – genau so wie im „richtigen Leben". In dieser fantastischen Hochhaus-Simulation mit SVGA-Grafik wird Ihr Bildschirm bis ins kleinste Detail mit Leben gefüllt: Besucher und Angestellte kommen und gehen, Geschäfte öffnen und schließen, Kunden ärgern sich, wenn sie zu lange auf den Aufzug warten... Erleben Sie einewirklichkeitsgetreue Atmosphäre mit Wechsel von Tag und Nacht, animierter Umgebung und Sound-Effekten! Nach SIM CITY sollten Sie sich diesen komplexen Simulations-Leckerbissen nicht entgehen lassen!

Originalversion (engl.) für Windows ab 3.1 inkl. deutschem Handbuch.
3,5"-Version
Bestell-Nr. RK-043
CD-ROM-Version RK-076

statt 89,95* nur DM **19,90**

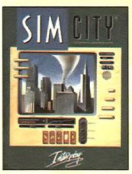
DIE SIEDLER



Der bekannte Top-Hit von Blue Byte - eine einzigartige Wirtschafts- und Regierungssimulation, die Maßstäbe setzte! Herrschen Sie über einen Zwergstaat zur Ritterzeit: Sie legen Straßen an, lassen Wachtürme, Bergwerke und Stahlhütten entstehen, betreiben Ackerbau, Viehzucht, Fischfang und Handel und sichern Ihre Siedlung mit Soldaten gegen feindliche Ritter. Sie sind Herr über viele tausend Einzelpersonen, die ihrer täglichen Arbeit nachgehen: Bauern, Fischer, Bäcker, Schreiner, Arbeiter, Soldaten... In dieser fantastischen Computerwelt ist nahezu jede Einzelheit animiert und verfügt über spezielle Soundeffekte. Ausgezeichnet als ASM-Hit, PC JOKER HIT, PC Praxis Redaktionshit, DOS INTERNATIONAL: Spiel des Monats, POWER PLAY: „Besonders empfehlenswert". *Deutsche Lizenz-Vollversion auf CD-ROM inkl. Anleitungsheft.*
Bestell-Nr. TGG-06

nur DM **14,99**

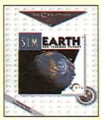
SIM CITY Enhanced



Die „Mutter" aller SIM-Spiele – millionenfach verkauft und absolute „Pflicht" für jede anspruchsvolle Spielesammlung! In dieser einzigartigen Städtebau-Simulation errichten und verwalten Sie Ihre eigene virtuelle Traumstadt: Sie bauen Wohnhäuser, Geschäfte, Fabriken, Kraftwerke und Verkehrswege, kümmern sich um Finanzen und Steuern, Bevölkerung und Kriminalitätsrate, Verkehr und Umwelt. Ab und zu erleben Sie auch Naturkatastrophen wie Erdbeben, Überflutungen oder Feuersbrünste... In dieser erweiterten „Enhanced-Version" mit brillanter SVGA-Grafik (VESA) agieren echte Hollywood-Schauspieler in über 300 MB Full-Motion-Videos mit Sprachausgabe – als Nachrichtensprecher, Polizeichef usw. SIM CITY ist so wirklichkeitsnah und komplex, daß es in den USA sogar zu Lehrzwecken für Studenten eingesetzt wurde. *Lizenz-Vollversion (engl.) auf CD-ROM inkl. deutschem Anleitungsheft.*
Bestell-Nr. TBG-14

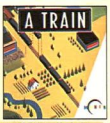
nur DM **12,99**

SIM EARTH



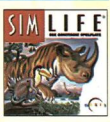
Spielen Sie Schöpfer und versuchen Sie, eine Welt von der Entstehung bis in die Moderne im ökologischen Gleichgewicht zu halten. Ebenso spannend wie lehrreich, mit Suchtfaktor für viele Monate (DA/CD).
Bestell-Nr. RK-064

A-TRAIN



Der Kult-Hit für alle Eisenbahnfans. Bauen Sie in harter Konkurrenz mit den Computergegnern ein leistungsfähiges Verkehrsnetz zwischen Ihren Städten und optimieren Sie Ihren Profit (DA/CD).
Bestell-Nr. RK-067

SIM LIFE



Genversuch live! Erzeugen Sie fliegende Schweine oder den tödlichen Killerkarpfen, experimentieren Sie nach Belieben im Genpool, um neue Wesen zu züchten. Da wird sogar Frankenstein blaß. (DA/CD).
Bestell-Nr. RK-063

Jeder Toptitel nur DM **24,90**

SIM ISLE



Retten Sie den Regenwald auf mehr als 25 von Bergarbeitern, Wilderern, Luftverschmutzern und Touristen bedrohten tropischen Inseln. Ein Team von Spezialagenten hilft Ihnen, die Welt wieder ins Gleichgewicht zu bringen, zuschaltbare Sondereffekte wie Aliens, Ölkatastrophen usw. dürfen natürlich auch nicht fehlen. Videoclips und echte Dschungeleffekte sorgen für perfekte Atmosphäre (DA/CD).
Bestell-Nr. RG-598

statt 79,90 nur DM **19,90**



AIRLINES

Die Fluglinien-Simulation für alle, die gerne mit Millionengeldern spielen: Gründen und verwalten Sie Ihre eigene Fluggesellschaft, und erarbeiten Sie sich den harten Weg zur Nummer Eins im Flug-Business! Meistern Sie unzählige Probleme und Risiken wie Unfälle oder Streiks und leiten Sie Ihre Fluggesellschaft mit Fingerspitzengefühl – manchmal haarscharf am Bankrott vorbei. *Deutsche Original-Vollversion auf CD-ROM.*
Bestell-Nr. RK-028

statt 49,95* nur DM **8,90**

TRANSPORT TYCOON



Der fantast. Wirtschafts-Simulationshit von MICROPROSE, angesiedelt im Jahr 1930. Vor Ihnen liegt eine riesige Welt mit verschlafenen Kleinstädten und schlummernden Bodenschätzen. Setzen Sie alle Räder in Bewegung, und bringen Sie diese Welt zur wirtschaftlichen Blüte! Bauen Sie Bahnhöfe, Docks und Flughäfen. Schaffen Sie ein komplexes Netz aus Straßen, Schienen, Flugrouten und Wasserwegen, um Passagiere, Postsendungen und Waren schnellstmöglich und kostengünstig zu transportieren. Erstklassige isometrische 3D-SVGA-Grafik, Soundtracks und 2-Player-Modus! Die Auszeichnungen sprechen für sich: PC GAMES Award, POWER PLAY „Besonders empfehlenswert", PLAYTIME STAR, ASM-Wertung „Gut"! *Komplett deutsche Originalversion (3,5") inkl. Handbuch.*
Bestell-Nr. RG-511

statt 139,90* nur DM **39,90**

CLAIM TO POWER – DER MACHTKAMPF



Das multimediale Strategiespiel der Superlative für Windows 95! In ferner Vergangenheit erschüttert ein Königsmord das Land, und das Reich zerfällt in viele Provinzen. Viele Jahre später treten Sie das Erbe Ihres Onkels an und versuchen, das Reich wieder zu vereinigen und die Tat zu rächen. Über 500 spannende Ereignisse, untermalt mit echten Videofilm-Sequenzen (über 40 Schauspieler!) und erstklassiger Sound erwarten die bis zu 6 Mitspieler. Vollgrafische Benutzerführung! *Komplett deutsche Originalversion (nur für Win 95) auf CD-ROM inkl. Handbuch.*
Bestell-Nr. RS-177

statt 98,95* nur DM **29,90**

ZEPPELIN – Giganten des Himmels



Lassen Sie sich zurückversetzen in eines der aufregendsten Kapitel der Luftfahrtgeschichte! Erleben Sie in dieser umfassenden Wirtschaftssimulation dank großer Nähe zu historischen Tatsachen und vielen authentischen VGA-Grafiken, Sprachausgabe und Soundtracks das Lebensgefühl einer der bewegtesten Epochen der deutschen Geschichte! Entwickeln Sie selbst bessere und effektivere Luftschiffe. Erschließen Sie neue Flugrouten rund um den Erdball, und nehmen Sie an Flugwettbewerben teil. Meistern Sie gefährliche Spezialmissionen, kalkulieren Sie mit riskanten Terminfrachten und spekulieren Sie an der Börse mit Aktien und Rohstoffen. *Deutsche Lizenz-Vollversion auf CD-ROM inkl. Anleitungsheft.*
Bestell-Nr. TBC-106

nur DM **19,80**

DAS MUSEUM



Lehrreich und packend zugleich – eine Wirtschaftssimulation mit vielen historischen Informationen zum 3. Reich. Leiten Sie das Museum für Zeitgeschichte: Sie beschaffen Exponate auf Auktionen, verwalten Einrichtung und Personal, gestalten Ausstellungen u.v.m. Über 5 Std. Sprachausgabe, diverse Dokumentar-Videos, 150 authent. Fotos u. 50 histor. Karten liefern Ihnen umfassendes Hintergrundwissen. FSK-Freigabe ab 12 Jahre! Erfordert Windows 3.1x oder Win95, mind. 8 MB RAM. *Deutsche Lizenz-Vollversion auf CD-ROM inkl. Anleitungsheft.*
Bestell-Nr. TBC-111

nur DM **19,80**

* = Unverbindl. empf. Listenpreis des Herstellers

Multi-Gamestation PLUS

JETZT INKLUSIVE BEKANNTER FLUGSIMULATOR-VOLLVERSION



Erleben Sie Flugsimulationen, Auto- und Motorradrennen – als ob Sie echt im Cockpit oder am Lenker sitzen! Mit wenigen Handgriffen läßt sich die Multi-Gamestation vom Lenkrad zum Bike-Lenker oder zum Höhenruder umrüsten, die Belegung der Buttons und Pedale mit verschiedenen Funktionen ermöglicht realistische Steuerungen.



- **Kompat. zu allen Standard-PC-Joysticks**
- Umrüstung zum **Lenkrad / Bike-Lenker / Flugruder** in Sekundenschnelle o. Schrauben
- Autom. Zentrierung
- X-/Y-Axis Trim-Control
- **2 Feuer-Buttons**
- **2 Turbofeuer Buttons**
- **2 echte Fußpedale**
- **Throttle-Control-Regler**
- **Anschlußbuchse** für 2. Joystick
- Inkl. **Treiber-/Testsoftware + Auto-Rennspiel**
- Deutsche Anleitung auf Diskette.



Bestell-Nr. **PE-570**, nur

Preis-Hit! **98,80 DM**

PC Power-Wheel



Das ultimative **Lenkrad** für alle Auto-Rennsimulationen. Echtes Rennsport-Feeling, da perfekt gestylt im Design eines Original-Rally-Sportlenkrads. Neigung einstellbar, großer **seitlicher Schalthebel mit 4 Schaltpositionen**. Echte **analoge Pedale** (soft-gefedert) für Gas und Bremse – d.h. je nach Spiel auch **exakte Gas-/Bremsdosierung** möglich! Robuste, wuchtige Ausführung.

- **Kompatibel zu allen Standard-PC-Joysticks** Anschlußkabel ca. 2,3 m **15pol. Sub-D** (Gameport-Stecker)
- Lenkrad-Durchmesser ca. 26 cm, Gesamthöhe ca. 30 cm.
- Lenkradgesteuerte X-Achse (links/rechts), Empfindlichkeit in 2 Stufen einstellbar
- Fußpedalgesteuerte Y-Achse (entspricht Joystick auf/ab)
- **2 x 2 Feuer-Buttons** am Lenkrad, unterstützt Joystick 1 A/B und 2 A/B.
- Pedalplatte mit ca. 1,8 m Kabel (steckbar)
- **Deutsche Anleitung**

Bestell-Nr. **PE-580**

148,80 DM

1st PCGun: *Realistic shooting fun!*

Der schnelle Weg zum Shooting Star! PCGun ist die Lösung für alle Heimschützen im **Design eines amerikanischen Polizeirevolvers**. **PCGun** unterstützt **3D-Realismus und Stereo-Soundeffekte** für virtuelle Kriminalitätsbekämpfung.

Systemvoraussetzungen: Min. 486-DX2-66 mit 8 MB RAM (Pentium mit 16 MB empfohlen), CD-ROM-Laufwerk ab Single-Speed (DoubleSpeed empfohlen), DOS 5.0 oder Win95, VGA-Grafikkarte (26- oder 34-Pin-Featureconnector auf VGA-Karte benötigt) und ein freier ISA-Steckplatz. **SoundBlaster- oder Microsoft-Sound-System-kompatible Soundkarte** wird unterstützt. **Zwei-Spieler-Modus**, auch im IPX-Netzwerk, möglich.

Lieferumfang: PCGun PG5-Revolver, ISA-Interface-Karte, Verbindungskabel und brandheißes **3D-Gangsterjagd-Spiel** auf CD-ROM.



Bestell-Nr. **PE-575**

Preis-Hit! **98,80 DM**

Software-Bundlepaket mit 14 Spielen
Bestell-Nr. **BS-576**
38,80 DM

Zusätzl. Revolver + 6 Shooting-Games
Bestell-Nr. **BS-575**
38,80 DM

PEARL ULTRA TOPFIGHTER

Der extraschwere, analoge Flightstick in ergonomischem Design bietet ultimaten Spielespaß mit allen Arten von Spielen.

- **4 Buttons im Griffteil. Selbstzentrierend.**
- **2 Spezialmodi: Throttle-Steuerrad oder 4-Richtungs-View-Finder** X/Y-Kalibrierungsregler.
- Circa 1200 Gramm schwer mit Metallplatte im Boden für besonders gute Manövrierbarkeit. Griffteil **speziell mit Fiberglas verstärkt. Flightstick Pro kompatibel.**



Bestell-Nr. **PE-568**

Preis-Hit! **38,80 DM**

PEARL Hypersound 16 PnP



Plug-and-Play-Technik und **Fullduplex-Support, durch optionale Zusatzmodule** erweiterbar auf Wavetable-Sound!

Best.-Nr. **PE-641**, nur

38,80 DM

Hypersound PnP 32/1 Wave



Profi-Soundkarte mit **allen techn.Features wie Modell PEARL HyperSound 16 PnP (PE-641)**, zus. **1 MB ROM Wavetable-Modul + SRS™ 3D-Soundmodul**. Ideal geeign. für Spiele und Midi-Anwendungen, da 128 Instrumente im ROM gespeichert.

Bestell-Nr. **PE-640**, nur

68,80 DM

ROCKFIRE AVANTGARDE



Professioneller HighEnd-Joystick im einzigartigen State-of-the-Art-Design. Ein Traum für jeden Spielerfreak.

◆ 4 Buttons im Griffteil ◆ Weltneuheit: „Digital-Control-Analog Throttle" für akkurate Steuerungsmanöver ◆ View Finder-Switch ◆ Gummierte Standfläche

Best.-Nr. **PE-549**, nur

68,80 DM

TURBO GAMEPAD



- Digitale Steuerung in 8 Richtungen
- **Kompatibel zu Joysticksteuerung**
- **2 Standard Fire-Buttons**
- 2 Turbo-Fire-Buttons
- Anschlußkabel mit 15pol. Stecker für Gameport

Bestell-Nr. **PE-553**

14,80 DM

PEARL Dynamic Booster 120 Watt



Stereo-Aktivboxen mit **120 W Musik-Spitzenpower! Getr. Regler für Lautstärke, Baß und Höhen. LED-Betriebsanzeige. Fetziger Sound, volum. Bässen.** Magn. **Abschirmung** geg. Monitor-Störungen. Stromanschl. 220V, Netzteil integriert.

Best.-Nr. **PE-671**, Paarpreis

68,80 DM

CD-L'Case 12



Edles **CD-Etui aus echtem Leder** mit **12 Einlagefächern**. **Bereits bestückt** mit einer **Programm-CD** nach unserer Wahl!

Bestell-Nr. **KS-215**, nur

19,80 DM

10 CD-Leerboxen



Zur staubsicheren Aufbewahrung Ihrer CDs. **High-Quality-Leerboxen** aus durchsichtigem Hart-Kunststoff (wie bei Ihren Musik-CDs).

Packung mit 10 St.

Bestell-Nr. **PE-961**, nur

9,80 DM

100 CD-Archiv-Drehturm



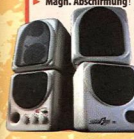
Übersichtlich, platzsparend und perfekt organisiert. CD-Beschriftungen im **drehbaren Rack** gut lesbar. Stabile Konstruktion aus Kunststoff mit Metallachsen.

Für 100 CD-Boxen.

Bestell-Nr. **PE-840**, nur

68,80 DM

PEARL DYNAMIC 180 Watt-Aktiv



3-Weg-Lautsprechersysteme mit 2-teiligem Gehäuse (drehbar). ► **Magn. Abschirmung!** ► **Integr. Netzteil** ► Getr. Regler f. Volumen, Baß u.Höhen ► Frequenzbereich: **18 Hz–20 Khz** ► Mitteltöner / Hochtöner ► **Baß-Woofer** / Baßreflex-Öffnung ► Maße ca. 140 x 152 x 330 mm ► Farbe PC-weiß

Bestell-Nr. **PE-678**, Paarpreis nur

98,80 DM

CD JUMBO-CASE 60



Transportcase aus schwarzem Kunstleder mit **einz. herausnehmbaren Einlagefächern** für bis zu **60 CDs!** Eingenähter Aufsteller zum bequemen Durchblättern wie in einer Hartbox.

(Lieferung ohne CDs!)

Bestell-Nr. **PE-957**, nur

28,80 DM

CD-Archiv-Hüllen



Packung m. 40 Archivhüllen
Bestell-Nr. **PE-962** nur

4,80 DM

Die ideale **Archivierungslösung** für ihre wertvollen CDs

o. Abb.: mit transp. Sichtfenster, Packung mit 20 Archivhüllen
Bestell-Nr. **PE-963** nur

4,80 DM

60 CD- Archiv-Drehturm

Ausführung wie oben, jedoch für **60 CD-Boxen.**

Bestell-Nr. **PE-841**, nur

38,80 DM

Bestellschein

Ja, *ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:*

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM

LIEFERN SIE MIR GEGEN (Versandkosten in Klammern)

- ☐ **Bankeinzug** (+ DM 6,90)
- ☐ **Scheck liegt bei** (+ DM 7,90)
- ☐ **Nachnahme** (+ DM 9,90)
- ☐ **Rechnung** (+ DM 11,90)

▲(Nur Großfirmen /öffentl. Institutionen mit offiz. Bestellung)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BLZ _____ Kto. _____

Name der Bank

Absender

Vorname _____ Nachname _____

Straße / Hausnummer _____

Land / neue PLZ _____ Ort _____

Datum _____ Unterschrift _____

PEARL
Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

Bestellannahme: 0180-55582 **Persönliche Bestellannahme:** Rund um die Uhr * An allen Tagen
Telefax: (076 31) 360-444 **BTX** *pearl# **CompuServe:** GO PEARL

PEARL Schweiz GmbH
Birsig Straße 2
CH-4001 Basel
Tel: +41-84-888777 88
Fax: +41-61-333 11 44

PEARL Österreich
Hauptstraße 6
A-3441 Baumgarten
Tel: +43-6 60-52 14
Fax: +43-2274-7 37 15

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Geringfügige Änderungen des Lieferumfangs oder des Produkt-Designs behalten wir uns vor!

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Gold 9“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

POLE-POSITION

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

POLE-POSITION ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Softgold Computerspiele GmbH*, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Softgold Computerspiele GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Softgold Computerspiele GmbH** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **POLE-POSITION** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **POLE-POSITION** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Gold 9“** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 386	❑ 486	❑ Pentium
Speicher:	❑ 4 MB	❑ 8 MB	❑ 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 3.1	❑ Win 95 ❑ OS/2
Peripherie:	❑ Soundkarte	❑ Modem	❑ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Bestseller Games 9 GOLD EDITION

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GMBH · Tel. 0180-567 11 88

Super-Software-Zeitschriften

Jetzt GRATIS testen!

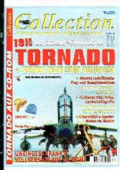
CD TOP



In jeder **CD-TOP-Ausgabe** finden Sie ein besonders attraktives, **kommerzielles Originalprogramm**, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die **CD-TOP-Reihe** den bekannten und oftmals **preisgekrönten Multimedia-Anwendungen**: Hier finden Sie solch ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS** und **TIME ALMANAC**.

Heftpreis nur DM 12,99

BG Collection



Diese Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80



PC Highscore



Das **Insider-Spielemagazin** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 14,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99

Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein regulär es **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 75,90

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate) , wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung **bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 002	ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 004	PACKRAT	DM 9,99
☐	FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 008	MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐	FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99
☐	FG 012	CALENDAR CREATOR	DM 12,99
☐	FG 013	ARCON LT	DM 12,99

BESTSELLER GAMES

☐	TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
☐	TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
☐	TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
☐	TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
☐	TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
☐	TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99
☐	TBG 08	MIGHT & MAGIC 5	DM 9,99
☐	TBG 09	LEISURE SUIT LARRY 5	DM 9,99
☐	TBG 10	ERBEN DER ERDE	DM 9,99
☐	TBG 11	MAD NEWS	DM 9,99
☐	TBG 12	LEISURE SUIT LARRY 6	DM 12,99
☐	TBG 13	ALONE IN THE DARK 2	DM 12,99

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

☐ [212] **Probeabo FAST GESCHENKT!** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***

☐ [211] **Probeabo CD TOP** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***

☐ [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***

☐ [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 29,98***

☐ [216] **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION** 2 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 39,60***

☐ [217] **Probeabo PC HIGHSCORE** 6 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 29,60***

***Summe der Einzelverkaufspreise**

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein regulär es Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber. _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 061 / 333 11 40

Bitte ausschneiden und einsenden an:

PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444

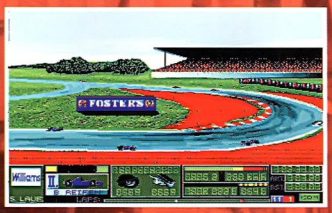
POLE-POSITION

Formel 1 Teamchef





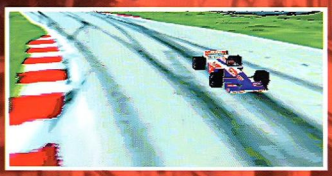
Bereiten Sie Ihr Team und Material optimal vor. Gewinnen Sie mit Ihrem Rennstall die Fahrer- und die Konstrukteurs-Weltmeisterschaft!



1995: Hinter den Kulissen des Formel-1-Rennsports geht es oft noch hektischer zur Sache als auf der Strecke selbst. Doch erst im Rennen entscheidet sich, ob Fahrer und Auto optimal aufeinander abgestimmt sind. Hält der neue Motor, was der Hersteller verspricht? Ist die neue Achsaufhängung stabil genug? Sollte man lieber einen oder zwei Boxenstops durchführen?

Als Manager im Formel-1-Zirkus halten Sie Ihren Kopf für alle Entscheidungen hin. Stimmt die Chemie Ihres Teams? Haben Sie fähige Mechaniker eingestellt? Wird Ihr Sponsoring-Partner auch noch in der nächsten Saison auf Ihrem Rennboliden zu sehen sein oder den Heckflügel der Konkurrenz zieren?





- Komplette Finanzkalkulation, inklusive Verhandlungen mit Banken, Fahrern und Teams
- Sponsorenverträge, Lieferverträge über Motoren, Reifen, Chassis, Ersatzteile u.v.m.
- Entwicklung, Einkauf und Verkauf technischer Neuerungen rund ums Rennauto
- Tests auf der angemieteten Teststrecke
- Personalentscheidungen bei Team und Fahrern
- Imagepflege nach außen und Motivation der Mannschaft
- Training für Boxencrew und Fahrer
- Fahrer mit realistischen Streßerscheinungen
- Auswertung der umfangreichen Telemetrie
- Originalgetreue Darstellung der Rennstrecken
- Jedes Rennen wird „live" gezeigt. Rasante Kameraeinstellungen „wie im Fernsehen"



Systemvoraussetzungen:
486 DX, 8 MB RAM, 40 MB HDD, 1 MB VESA-SVGA-Grafikkarte, Double-Speed CD-ROM, MS-Maus oder kompatible, MS-DOS oder Windows 95.

Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, 70 MB HDD, Quad-Speed CD-ROM, Soundkarte.

Pressestimmen

Multimedia Joker 1-2/96: 85%, „Der Schumi unter den sportiven Manager-Sims – weltmeisterlich!"

PC Action 3/96: 81%, „Für Formel 1-Fans ... sicher ein guter Griff."

PC Freizeit 2/96: „Für Rennsportfans ein wirklich heißer Tip."

PC Games 1/96: 83%, „Pole-Position ist ... realistischer und optisch ausgefeilter als sein ärgster Konkurrent."

PC Power 1/97: 90%, „...der Tip schlechthin: authentisch, spannend, technisch ausgereift und leicht zu bedienen."

Power Play 2/96: 75%, GUT

Vollversion auf der Heft-CD

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Original-Teams und Fahrer der Saison 1995

Licensed by FOCA to Fuji Television

© Ascaron (U.K.) Ltd., 1995



ASCARON