

Bestseller Games

14⁹⁹_{DM}

GOLD-EDITION

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

Ausgabe 13

DM 14,99

SFR 14,90

ÖS 118,-

LFR 298,-

HFL 17,-

FORMULA ONE

GRAND PRIX



PC Power-Wheel

98⁸⁰_{DM}

statt
~~DM 148,80~~

Nur mit diesem Heft!

Inklusive:
**Gedruckte
Anleitung**

**Editoren
und Zubehör**

**UNEINGESCHRÄNKTE
VOLLVERSION**

MICROPROSE
Seriously Fun Software

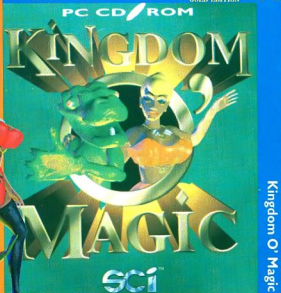
Vorschau

auf kommende Ausgaben

April 98 **Bestseller Games 21**



April 98 **Bestseller Games 14**



NEUE REIHE:



MegaSeller

creatures



Einleitungsvideo auf der Heft-CD
Video

Viel mehr als nur ein Spiel

Natürlich kann man auch spielen mit den Creatures – nicht umsonst haben die Spielermagazine nur Bestnoten vergeben. Aber welches andere Computerspiel hat selbst seriöse Wissenschaftler fasziniert?

„Das beeindruckendste Beispiel für Künstliches Leben, das ich je gesehen habe...“
Richard Dawkins, Zoologe an der Universität Oxford

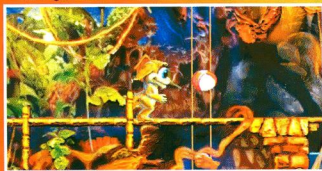
Oder Science-Fiction-Schriftsteller?

„Die gleichen Prozesse, die zur Entstehung von Leben geführt haben, wurden in Software umgesetzt, und das Ergebnis ist überwältigend. Ich habe dieses Programm zum ersten Mal in der Woche gesehen, in der Anzeichen für Leben auf dem Mars entdeckt wurden. Das hier ist aufregender.“

Douglas Adams, Autor der Buchreihe „Per Anhalter durch die Galaxis“

Spielen Sie mit dem Leben

Sie werden Ihre Creatures nicht nur ausbrüten, Sie werden sie auch erziehen, ihnen das Sprechen beibringen und sie versorgen, wenn sie krank werden. Die Creatures essen, schlafen, streiten, langweilen und vermehren sich. Sie lernen aus Erfahrungen und treffen eigene Entscheidungen. Jedes Creature ist ein Individuum, dessen Gehirn, Biochemie und äußere Erscheinung es von jedem anderen unterscheidet. Creatures verfügen über einen Stoffwechsel, einen Hormonhaushalt und ein Gedächtnis. Und sie besitzen Erbanlagen, deren genetische Struktur jede denkbare Entwicklung zulässt.



Der jüngste Stand der Forschung, auf faszinierende Weise spielerisch umgesetzt – nehmen Sie teil am weltweit größten Experiment zum Bereich Künstliches Leben!

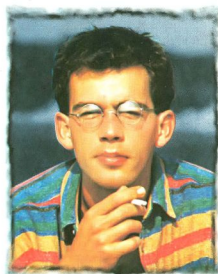




GRAND PRIX

VERKEHRTE WELT

EDITORIAL



...oder eher „Wunderbare Welt des Straßenverkehrs“? Lieber nicht! Was passiert, wenn man die deutsche Autobahn mit dem Hockenheimring verwechselt, hat ein gewisser Herr M. Schumacher ja vor nicht allzu langer Zeit demonstriert, als er den unzulässigen Mindestabstand von 0,5 cm zu einem Lkw um ca. einen halben Meter unterschritt. Aber zum Glück ist auf den wenigsten Grand-Prix-Strecken mit Schwerlastverkehr zu rechnen, und wir können daher ohne weitere Exkurse zum eigentlichen Thema zurückkehren. Unter dem Titel „Verkehrte Welt“ könnten nun Gedanken zu Männern in Nylonstrumpfhosen folgen, zur Preisentwicklung der P200 CPUs ohne MMX oder sogar zu tatsächlich bedeutenden

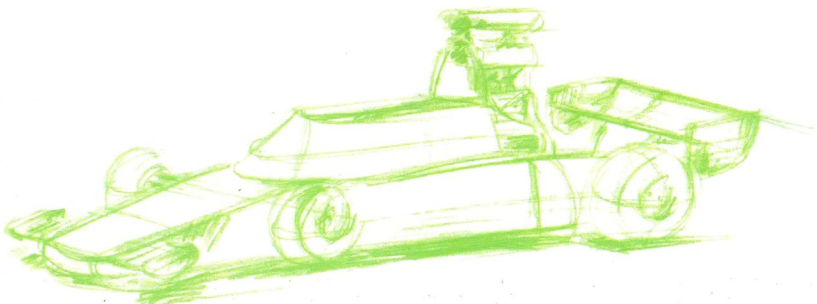
Dingen. Nichts dergleichen. Es dreht sich schlicht und ergreifend um die entgegengesetzten Werdegänge von Alain Prost und treuen Lesern der BESTSELLER GAMES GOLD. Schlicht und ergreifend? Was habt Ihr, liebe Leser, denn nun wieder mit dem vierfachen Weltmeister gemeinsam – oder eben gerade nicht gemeinsam? Nun, Alain Prost hat kaum sein letztes Rennen als Fahrer bestritten, da taucht sein Name auch schon unter den Teamchefs auf. Unter dem Namen *Prost Mugen-Honda* ging das ehemalige Ligier-Team 1997 wieder in französischen Besitz über, nachdem es zuvor zwei Jahre lang in italienisch-benettonischer Hand war. Die Heimkehr wurde von höchster Stelle unterstützt: Jacques Chirac bemühte sich persönlich darum, die „Equipe Nationale“ wieder nach Frankreich zu bringen. Und in der kommenden Saison ist auch schon Schluß mit Motoren aus Fernost – das Team heißt 1998 *Prost Peugeot* und wurde von führenden Stabreimern schon jetzt zum Team des Jahres gewählt. Daß die Formel 1 ein schnelles, wechselhaftes Geschäft ist und das nicht nur auf der Strecke, wissen unsere Leser natürlich schon seit einigen Ausgaben. In der Management-Simulation *Pole-Position*, Heft-CD der BG GOLD 9, wurde in den Chefetagen der Rennställe mit harten Bandagen gekämpft. Hier bot sich Alain Prost noch für eine Gehaltsforderung von schlappen 40 Millionen als Fahrer an – vielleicht sogar eine berechtigte Sum-

me für den „Autopiloten“ mit den meisten Gesamtkarrierpunkten (799 in 199 Rennen) aller Zeiten. Daß Ihr als Spieler jetzt den Wechsel vom Chefes- sel ins Cockpit machen müßt, das ist der Unterschied zu Alain Prost, und eigentlich ist das ja auch völlig verdreht – per- vers geradezu. Als würde der Kaiser wieder kicken statt „Schau 'mer ma“ sagen, Lauda wieder fahren statt fliegen, Max Schmeling wieder boxen statt Limo verkaufen, ich wieder rauchen statt nichttrauchen oder sonstige evolutionäre Rückschritte. Und wer ist schuld? Wir sind schuld, daß Ihr jetzt erniedrigender- weise Eure Autos selber fahren müßt, statt sie nur zu managen. Furchtbar, oder?

Ehrlich gesagt, ich persönlich fand den Abstieg ins Cockpit klasse – endlich selber herauszufinden, was es heißt, Monaco bei Regen zu fahren oder in Monza ein paar Hundert Meter vor der Variante Goodyear noch 300 km/h drauf zu haben. Ein tolles Gefühl, obwohl es bisher noch nicht mal einen Weltmeister in der Redaktion gibt, es sei denn, wir behandeln die Rechner gerade mal wieder als lebende Personen. Laßt uns jedenfalls die Lachsschnittchenzeiten im Management schnell wieder verges- sen, ob das nun seine chronologische Richtigkeit hat oder nicht.

Viel Spaß im Cockpit!

Karlsten Hohage





inHALT

Blitzstart

FORMULA ONE GRAND PRIX

Installation und Programmstart

Spielanleitung

Überblick

Schnelle Fahrschule

Eine Monza-Runde

für Einsteiger

Erste Rennerfahrung

Wie gewinne ich die Weltmeisterschaft?

Steuerung des Formel-1-Wagens

Das Cockpit

Displays

Das Training und die Boxen

5	Kameraperspektiven und Wiederholungen	53
	Wetter, Karambolagen, Warnflaggen	53
	Das Hauptmenü des Spiels	54
	Die Spieloptionen	57
	Der Mehrspielermodus	57
6	Die Kopierschutzabfrage	58
8	Joystick-, Maus- und Tastaturbelegung	59
8		
10	Handbuchergänzung Streckenprofile	60
10	Grand Prix-Zubehör	60
13	Extras ohne Aufpreis	

14		
	VERSCHIEDENES	
15	Editorial	3
16	Inhalt	4
17	CD-ROM-Cover	63
18	Lizenzurkunde	66

IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strabel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl

Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Straße 1, Tel. (07631) 360-550

E-Mail: bgred@trendverlag.de

Layout, Satz und Belichtung:
STYLE OF THE ARTS

Grafische Medien-Produktionsges. mbH,
Stefan Schlatterer,
Hubertus Wegner

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) 360-500, Fax: (07631) 360-599

Vertrieb/Außendienst: Büro West, Jägerstraße 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0208) 644-110, Fax: (0208) 644-367, Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

Abso-Betreuung: Telefon: (07631) 360-525, Fax: (07631) 360-444

Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmeier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

Heftproduktion: Stephan Striegel

Erscheinungsweise:
bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 200.000 Exemplare

Druck: Marco, Toulouse

Verkaufspreis:
(inkl. 15% MwSt.) DM 14,99

Abso-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>

FORMULA ONE



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. 386DX/33 mit 4 MB RAM
- 6 MB Festplattenplatz
- VGA-Grafikkarte
- MS-Maus oder kompatibel
- Empfohlen:
Soundkarte, Joystick

FORMULA ONE GRAND PRIX sollte zunächst auf der Festplatte installiert werden. Benutzen Sie dazu entweder den Programmstarter, oder geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *INSTALL* ein. Es erscheint ein Menü, in dem Sie die gewünschte Installationsgröße und Ihre Soundkarte wählen können. Nach der Installation starten Sie *FORMULA ONE GRAND PRIX* aus dem Programmverzeichnis der Festplatte (Vorgabe: C:\MPS\GPRIX) durch den Befehl *F1GP*.

Falls Ihre Festplatte voll ist, können Sie *FORMULA ONE GRAND PRIX* auch direkt von der CD starten. Lesen Sie näheres bitte auf Seite 6 nach. Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 6 und 7 im Heft.

DER PROGRAMMSTARTER

1. Sie gelangen in den Starter, indem Sie den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken.

Bsp.: D: [RETURN];

2. an der Eingabeaufforderung *BEGINSTAL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um *FORMULA ONE GRAND PRIX* zu installieren oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

SPIELEDemos

Wenn möglich ergänzen wir die Artikel im Heft und unsere Vorschau auf die kommenden Ausgaben mit einer Demoversion des jeweiligen 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 *BEGINSTAL* 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 *\ADOBE* finden Sie eine 16-Bit- und eine 32-Bit-Version des Programmes *Acrobat Reader*, das PDF-Dateien anzeigen und drucken kann. Im Verzeichnis *\HANDBUCH* befindet sich das Originalhandbuch von *FORMULA ONE GRAND PRIX* in eben diesem PDF-Format.

Im Verzeichnis *\BOOTDISK* finden Sie das Programm *Bootme* zum Erstellen verschiedener Boot-Disketten und im Verzeichnis *\MSMOUSE* einen Maustreiber von Microsoft.

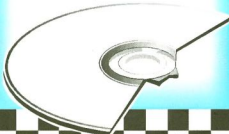


Im Verzeichnis *\TBAY* finden sich die aktuellsten Prüfversionen der **Antiviren-Software** von Thunderbyte. In vier entsprechend benannten Unterverzeichnissen befinden sich die Versionen für MS-DOS, Windows 95, NT und 3.11.

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 PROGRAMMSTART

FORMULA 1 GRAND PRIX läuft unter MS DOS ab V. 5.0 und Windows 95. Stellen Sie vor der Installation sicher:

- daß Ihr System die Mindestanforderungen erfüllt (s. Heftrückseite);
- daß auf der Festplatte C: mindestens 2 bzw. 7 (Festplatteninstallation) MB Speicherplatz frei sind;
- daß mindestens 600 KB konventioneller Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen. Besonderheiten des Betriebes unter Windows 95 sind mit dem Win95-Logo gekennzeichnet. Lesen Sie bitte auch die entsprechenden Abschnitte unter Problemlösungen.

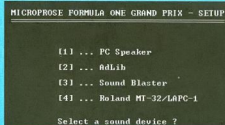
INSTALLATION UND KONFIGURATION

GRAND PRIX kann direkt von CD gespielt oder auf Festplatte installiert werden. Beim Spiel von CD wird nur ca. 1 MB Festplattenplatz belegt (gegenüber ca. 7 MB der Festplatteninstallation). Die Vollinstallation ist allerdings eine einfache Möglichkeit, die Speicheranforderungen von GRAND PRIX zu erfüllen, da danach kein CD-Laufwerk zum Spielen benötigt wird. Mehr dazu im Abschnitt Problemlösungen.

Spiel von CD-ROM

TIP Wer nicht mit jedem Byte geizen muß, sollte die Festplatteninstallation vorziehen. Die Ladezeiten werden kürzer, das Einlegen der CD entfällt, und wer einen der Patches anwenden möchte, kann das ohnehin nur auf der Festplatte tun.

- Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks und geben **INSTALL** ein. Unter Windows 95 klicken Sie auf **INSTALL.BAT** doppelt.

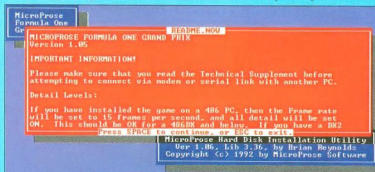


- Geben Sie die Ziffer ein, die Ihrer Soundhardware entspricht, und bestätigen Sie mit ENTER. Damit ist die Konfiguration abgeschlossen, weiter geht's unter **Speilstart**.

HINWEIS Beim Spiel von CD-ROM wird das Verzeichnis **[MPS]GPRIX** auf der Festplatte C: angelegt. Dorthin schreibt das Spiel die Konfiguration und später gespeicherte Spielstände. Dieser Pfad kann nicht geändert werden.

Festplatteninstallation

- Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks und geben **HDINST** ein. Unter Windows 95 klicken Sie auf **HDINST.BAT** doppelt. Darauf werden die Programmdateien von der CD in das Verzeichnis C:\MPS\GPRIX kopiert. Dieser Pfad kann nicht geändert werden, allerdings können Sie das Spielverzeichnis nach der Installation beliebig verschieben.



- In einem roten Kasten erscheint ein englischer Hinweistext, den die Leertaste weiterblättert und ESCAPE beendet. Der gleiche Text kann mit jedem Texteditor geöffnet und gedruckt werden. Er liegt unter dem Namen **README.NOW** im Spielverzeichnis auf der Festplatte vor.

- Nachdem der Hinweistext durch ESCAPE abgeblendet wurde, haben Sie das Setup-Menü vor sich.



- Ignorieren Sie die ersten drei Punkte, es wird in jedem Fall eine Vollinstallation durchgeführt. Bewegen Sie die Markierung auf **Reconfigure Hardware Options**, und bestätigen Sie mit ENTER.



- Wählen Sie mit den Cursorstasten und der Leertaste die Soundkarte für Musik und Effekte aus. Sollte Ihre Hardware nicht aufgeführt sein, kommen Sie fast immer mit der Einstellung **SoundBlaster** zum Ziel. Bestätigen Sie die Auswahl mit ENTER. Die getroffene Wahl wird nochmals zur Bestätigung angezeigt, anschließend belegt die Meldung **Configuration file written** den Abschluß der Konfiguration. Sie kann später durch Eingabe von **INSTALL** im Spielverzeichnis erneut aufgerufen werden.



SPIELSTART

Spiel von CD-ROM

- Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis der Heft-CD und geben dort **FIGP** ein. Unter Windows 95 klicken Sie auf **FIGP.BAT** doppelt.

Festplatteninstallation

- Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte (Standard: C:\MPS\GPRIX) und geben dort **FIGP** ein. Unter Windows 95 klicken Sie auf **FIGP.BAT** doppelt.

Wenn Sie das Intro schon kennen, kommen Sie durch mehrmaliges Drücken von ESCAPE schneller zum Startbildschirm.

Wie es dort weitergeht, erfahren Sie in der Spielanleitung, doch zunächst müssen Sie die Kopierschutzabfrage beantworten: Bewegen Sie die Markierung auf eine der Sprachen (die Wahl hat auf das Spiel selbst keinen Einfluß), und drücken Sie ENTER. Nun bewegen Sie die Markierung auf OK und drücken wiederum ENTER – einfacher geht's mit der Maus. Die Tabelle mit den Codewörtern finden Sie auf Seite 58.

PROBLEMLÖSUNGEN

Speichermangel und -konfiguration

GRAND PRIX benötigt mindestens 600 KB freien konventionellen Arbeitsspeicher und nutzt vorhandenen Erweiterungsspeicher.

Speicher-Typ	Gesamt	Belegt	Frei
Konventionell	640K	32K	608K
Reserviert	128K	128K	0K
EMS-Speicher	39.814K	110K	39.704K
Speicher gesamt	40.560K	640K	40.010K
Ges. unter 1 MB	768K	154K	609K
Max. Größe für ausführbares Programm	600K	1623.000 B	0 B
Größter freier oberer Speicherblock	0K	0 B	0 B
MS-DOS ist resident in Ihrem Speicherbereich (1MB)			

- Ob genügend Speicher zur Verfügung steht, ermittelt der DOS-Befehl **MEM**. Achten Sie auf die rot markierten Werte – sie sollten mindestens 2.000K (XMS-Speicher) und 600K (Max. Größe...) betragen.

Die Speicherkonfiguration wird in den Dateien **CONFIG.SYS** und **AUTOEXEC.BAT** festgelegt, die beide im Hauptverzeichnis der Festplatte C: zu finden sind. Öffnen und bearbeiten Sie diese Dateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS! Eine bewährte Konfiguration können Sie den Beispieldateien entnehmen.

TIP Ein einfacher Weg zu mehr Speicher ist die Festplatteninstallation, die das CD-ROM-Laufwerk während des Spiels über-



flüssig macht. Dadurch können der Treiberbeitrag in der CONFIG.SYS und MSCDEX.EXE in der AUTOEXEC.BAT mit REM deaktiviert werden, was meist ausreicht, um die Speicheranforderungen zu erfüllen.



Im Lieferumfang von MS-DOS 6.x befindet sich ein Hilfsprogramm, das die Speicheroptimierung weitgehend automatisch erledigt. Gestartet wird es durch Eingabe von MEMMAKER. Leider hat Microsoft dieses nützliche Tool weder den Vorgängerversionen noch Windows 95 beigelegt.



Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette, um durch erneutes Booten und Rückkopieren der Originaldateien auf die Festplatte den ursprünglichen Zustand wiederherstellen zu können. Eine sichere Lösung ist die Erstellung einer Bootdiskette, die nur bei Bedarf eine bestimmte Konfiguration lädt.



Auf einem gut konfigurierten Windows 95-System sollte GRAND PRIX problemlos laufen. Da Windows 95 ohne zusätzliche Maus- und CD-ROM-Treiber auskommt, die den konventionellen Speicher einschränken, fällt die Konfiguration sogar leichter. Auch unter Windows ermittelt MEM den freien Speicher. Geben Sie den Befehl entweder in der DOS-Eingabeaufforderung oder im Dialogfeld Ausführen des Startmenüs ein.

Wenn MEM auch unter Windows 95 nicht genug Speicher aufführt, sind zwei Gründe denkbar:

1. Der Speicher wird durch überflüssige Treiber belastet. Benennen Sie CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT um, und starten Sie den Rechner neu. Sollte danach immer noch nicht genug Speicher frei sein, besitzen Sie vermutlich
2. eine fehlerhafte Version von Windows 95. Was die festzustellen und zu beheben ist, lesen Sie im Abschnitt Windows 95.

Bootdiskette mit BOOTME

Im Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD 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 GRAND PRIX ist der erste Menüpunkt, NOEMS. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in der DOSSTART.BAT ausgelagert wurden. Eine solche Bootdiskette ist fast schon ein Universal-

werkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie BOOTME unbessort aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.

Maubstreiber

Obwohl GRAND PRIX mit den meisten Maubtreibern zusammenarbeitet, garantiert der Hersteller die Funktion nur für den Originaltreiber von Microsoft, den wir mitliefern. Die meisten Maub sind zu diesem Standard kompatibel.

Installation: Wechseln Sie auf die CD-Laufwerk und ins Verzeichnis MSMOUSE. Geben Sie dort MOUSE ein. Der Treiber bestätigt seinen erfolgreichen Aufruf mit einer Meldung. Danach können Sie GRAND PRIX starten. Wenn das CD-Laufwerk nur unter Windows funktioniert, kopieren Sie das Verzeichnis \MSMOUSE auf Ihre Festplatte, bevor Sie Windows verlassen.

Der Treiber läßt sich nur installieren, wenn zuvor kein anderer geladen wurde; unter Umständen müssen Sie den entsprechenden Eintrag in einer der Startdateien deaktivieren und den Rechner neu starten.



Windows 95

GRAND PRIX ist kompatibel zu Windows, wurde aber 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 GRAND PRIX von der DOS-Befehlszeile aus.



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.

Da Windows 95 völlig ohne DOS-Treiber auskommt, fehlen danach unter Umständen Tastatur-, Maus- oder CD-ROM-Treiber. Den CD-ROM-Treiber können Sie sich ersparen, wenn Sie eine Festplatteninstallation unter Windows vornehmen und erst zum Spielen in den MS-DOS-Modus wechseln. Wie Sie den Tastatortreiber laden, entnehmen Sie der Beispielkonfiguration, und falls Sie keinen Maubtreiber besitzen oder dieser Probleme bereitet, können Sie den Microsoft-Treiber auf unserer Heft-CD verwenden (s. oben).

System-Update für Windows 95

Mit einer weit verbreiteten Version von Windows 95 ist es trotz aller Konfigurationsstricks unmöglich, genügend konventionellen Speicher zur Verfügung zu stellen. Der Grund liegt in der Systemdatei IO.SYS, die in der revidierten europäischen Version (OSR 2) zu viel Speicher für HIMEM.SYS in Anspruch nimmt.

Microsoft stellt für dieses Problem einen Patch zur Verfügung, den wir im Verzeichnis \W95PATCH der Heft-CD mitliefern. Betroffen ist mit großer Wahrscheinlichkeit jeder, der einen PC mit vorinstalliertem Windows 95 gekauft hat. Um sicherzugehen, klicken Sie im Startmenü auf Einstellungen/Systemsteuerung, dann auf System. Im folgenden Bildschirm ist oben rechts die installierte Windows-Version verzeichnet:



Die fehlerhafte Version trägt die Revisionsnummer 4.00.950B.

Installation des Patches: Wechseln Sie ins Verzeichnis \W95PATCH der Heft-CD und klicken Sie auf IOSYSUPD.EXE doppelt. Der Patch untersucht zunächst, ob Ihr System ein Update benötigt und führt es gegebenenfalls durch. Nach einem Neustart ist das Betriebssystem auf dem neuen Stand, was Sie an der Datei IO.SYS (im Hauptverzeichnis der Festplatte C:) erkennen können: Sie sollte vom 23.12.1996 stammen.

Beispielkonfiguration

Datei- und Treibernamen, Variablen und Pfade können sehr unterschiedlich aussehen – es handelt sich nur um Beispiele. Ändern Sie Ihre Originaldateien (nach Erstellen einer Sicherungskopie!), indem Sie die ersten beiden Zeilen der CONFIG.SYS anpassen oder ergänzen, in allen anderen Zeilen DEVICE durch DEVICEHIGH ersetzen und in der AUTOEXEC.BAT jedem Programmaufruf LH voranstellen. Deaktivieren Sie dies, was nicht unbedingt gebraucht wird, indem Sie der entsprechenden Zeile REM voranstellen. Das Betriebssystem wird diese Zeilen beim nächsten Neustart ignorieren. Der ursprüngliche Zustand läßt sich durch Entfernen von REM wieder herstellen. GRAND PRIX benötigt lediglich Maus-, CD-ROM- und Tastatortreiber sowie die CD-ROM-Ergänzung MSCDEX.EXE.

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS I=E000-EFFF D=128
DOS=HIGH,UMB
FILES=40
BUFFERS=40
DEVICEHIGH=C:\CDD\WCD.SYS /D:WP_CDROM
```

AUTOEXEC.BAT

```
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4
PROMPT $PS$
SET PATH=C:\DOS
LH KEYB GR, C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE.COM
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /D:WP_CDROM /M:10
```



Der INCLUDE-Befehl I=E000-EFFF funktioniert auf den meisten, aber nicht auf allen Computern. Sollten Sie entsprechende Fehlermeldungen erhalten, entfernen Sie ihn aus der EMM386-Zeile.



Die Konfiguration gilt auch für den MS-DOS-Modus von Windows 95, allerdings müssen Sie einige Pfade ändern: HIMEM.SYS und EMM386.EXE stehen im Windows-Verzeichnis (Standard: C:\WINDOWS), Tastatortreiber und MSCDEX.EXE im Unterverzeichnis C:\WINDOWS\COMMAND.

MOTORENGEHEUL

Sie haben die Formel 1 Grand Prix Saison im Fernsehen gesehen. Sie haben den Meisterschaftskampf und den Wettstreit zwischen den zwei Dutzend Spitzenfahrern verfolgt. Sie haben die Sportreportagen gelesen, die Sonderbeiträge in den Illustrierten und die glanzvollen Lebensberichte in der Boulevardpresse bestaunt. Jedoch haben Sie niemals selbst erfahren, was es für ein Gefühl ist, sich im Cockpit anzuschließen, den leuchtend bunten Helm aufzusetzen und auf der Startlinie auf das grüne Licht zu warten, um in die volle 16-Runden Grand Prix Rennsaison loszuschießen. Nun haben Sie die Gelegenheit, das Lenkrad zu übernehmen – für eine letzte Herausforderung an Ihre Fahrkünste.



MicroProse FORMULA ONE GRAND PRIX läßt alles Wirklichkeit werden. Geoff Crammond von „Revs and Stunt Car Racer“ hat die Simulation gestaltet, die Sie vollständig in die Fahrerposition versetzt. Jedoch dreht es sich in FORMULA ONE GRAND PRIX nicht ausschließlich um das Rennen, sondern auch um einige der schwierigen Entscheidungen bei der Einstellung eines Wagens, die von den Teams getroffen werden müssen. Kann Ihr Wagen „mehr Flügel“ vertragen? Sollte das Übersteuerverhältnis noch einmal eingestellt werden?

Wie wär's zunächst mit ein paar Runden als „Rookie Driver“, der tatsächlich noch niemals ein Auto gefahren hat? Wir haben als erste Lektion ein Schnellstartprogramm für unerfahrene Piloten aufgenommen. Es leitet den „Rookie“ durch verschiedene Runden des berühmten Monza-Circuits. Im Gegensatz zu den meisten Autorennern enthält Formula One Grand Prix die Originalkulissern der echten Grand Prix Kurse. Falls Sie Zeit haben, können Sie die Yachten im Hafen von Monaco bewundern oder die Kuppel in Mexiko City. FORMULA ONE GRAND PRIX bietet Ihnen die gesamte Erfahrung eines Rennfahrers, angefangen bei einem stürmischen Start bis hin zu einem hitzigen Ende.



Steuerung: Eine Übersicht über die Steuerung des Spiels mit Joystick, Maus oder Tastatur finden Sie auf Seite 59.

Kopierschutz: Die Tabelle mit den Paßwörtern für die Kopierschutzabfrage befindet sich auf Seite 58.

ÜBERBLICK

FORMULA ONE GRAND PRIX ist eine Simulation der vollständigen Meisterschaftssaison. Am Ende der 16 Rennen können zwei Anerkennungen gewonnen werden: die Fahrer- und die Konstruktionsmeisterschaft. Es ist anfangs schwer, auch nur ein einzelnes Grand Prix Rennen zu gewinnen, und wir glauben, daß es für Sie auf dem höchsten Level sehr schwierig sein dürfte. Deswegen sind für weniger erfahrene Fahrer fünf Schwierigkeitsgrade mit sechs verschiedenen Fahrhilfen eingebaut. Sie können die Meisterschaft mit dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad gewinnen, jedoch ist nur auf dem schwersten Level die höchste Auszeichnung zu erhalten.

Spielstart

Den Vorspann des Spiels können Sie mit ESC abbrechen, sobald Sie ihn kennen. Entscheiden Sie sich dann für eine Sprache, was lediglich bestimmt, welche Spalte der Kopierschutzabfrage Sie benutzen müssen. Als nächstes erscheint die Kopierschutzabfrage, also schlagen Sie bitte Seite 58 auf und geben das gefragte Paßwort ein.

FORMULA ONE GRAND PRIX HANDBUCH-SCHUTZ

(Deutsches Handbuch)
Bitte geben Sie folgendes Wort ein:
Seite: 119
Absatz: 2
Zeile: 2
Wort: 3
wird

Die Paßwörter finden Sie auf Seite 58.

Nun müssen Sie entscheiden, ob Sie mit Joystick (Calibrate) oder Tastatur (Use Keys) spielen wollen, diese Einstellung läßt sich al-

FORMULA ONE



ÜBERBLICK

lerdings jederzeit im Spiel ändern und dann auch speichern. Wenn Sie sich mit einem Mausklick auf **Calibrate** für den Joystick entscheiden, folgen einige Anweisungen auf englisch:

Links – Feuer – Rechts – Feuer – Mitte – Feuer – Vorne – Feuer – Hinten – Feuer – Mitte – Feuer

Danach beginnt das Spiel mit dem Schnellstart-Menü. Klicken Sie hier am besten zunächst auf **Main Menu**, um sich die Optionen des Hauptmenüs anzuschauen. Ein Klick auf **Quick Race** befördert Sie geradewegs nach Monza, um dort eine schnelle Runde zu drehen.

Die wichtigsten Menüs im Spiel sind:

Quick Race: Eine Fahrt durch den Monza-Kurs für „Rookies“. Der beste Weg, sich mit dem F1-Wagen auseinanderzusetzen und die Rennstrecke kennenzulernen. Alle Hilfsfunktionen sind eingeschaltet.

Practice any Circuit: Hier können Sie sich aussuchen, auf welcher Strecke Sie trainieren möchten. Benutzen Sie diese Sitzungen, um Einstellungen und Fahrstile zu trainieren, sowie zum Kennenlernen sämtlicher Rennkurse. Sie sind allein auf der Strecke und nicht unter Zeitdruck. Gewinnen Sie auf jedem Rennkurs einen Eindruck davon, wie eine gute Rundenzeit aussieht.

Game Options Menu / Control Method: In diesem Menü können Sie zwischen Joystick, Tastatur und Maus zur Steuerung wählen und die Belegung dieser Eingabegeräte nach Ihren Wünschen einstellen.

Car Setup: Wenn Sie in der Box auf die Bremse treten, also z.B. den Joystick nach hinten ziehen, gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie verschiedene Einstellungen an Ihrem Wagen ändern können: Anpreßdruck der Spoiler, die Reifenart für das Rennen, die Verteilung der Bremslast und die Übersetzung der Gänge.

Non-Championship Race: Konkurrieren Sie in einem vollen Rennen ohne Meisterchaftswertung, in dem trotzdem alle Fahrer darauf aus sind zu gewinnen. Lernen Sie, wie man beim Aufleuchten der grünen Lichter einen guten Rennstart vollzieht. Achten Sie darauf, wie sich ein Rennen entwickelt. Nachdem Sie einen Kurs gewählt haben, werden Ihnen folgende Möglichkeiten angeboten:

Free Practice (Freies Training): Machen Sie sich damit vertraut, wie andere Wagen ihre Leistungen vollbringen und welche Überholmöglichkeiten sie anwenden. Dieses Training wird dazu benutzt, Ihren Wagen vor dem Qualifying richtig einzustellen.

Qualifying (Zeittraining): Versuchen Sie, einen guten Startplatz zu ergattern. Hier wird Druck auf Sie ausgeübt. Machen Sie sich die begrenzte Lebensdauer der Qualifikationsreifen bewußt.

Pre-Race Practice (Training vor dem Rennen): Ihre letzte Chance, die gewählten Ein-

stellungen vor dem Rennen zu testen und zu regulieren.

Race: Das Rennen an sich. Wählen Sie diesen Punkt nicht, bevor Sie eine komplette Runde im Qualifying gefahren sind. Sie nehmen am Rennen sonst nur als Zuschauer teil.

Abandon Event: Nach einer Sicherheitsabfrage verlassen Sie die Rennstrecke zum Hauptmenü.

Championship Season: Wenn Sie sich in ein paar Einzelrennen bewährt haben, sind Sie in der Lage, eine volle Rennsaison auf einem von Ihnen gewünschten Level zu fahren. Können Sie 16 schwierige Rennen überstehen?



Die Menüs bedienen Sie am besten mit der Maus.

Die wichtigsten Fähigkeiten sind:

Die Steuerung des Wagens: Lernen und verstehen Sie alle Kontrolleinrichtungen im Cockpit, bis Sie alles auswendig können. Gewöhnen Sie sich daran, in beide Spiegel zu schauen, damit Sie stets wissen, was sich hinter Ihnen abspielt. Versuchen Sie, die optimale Konfiguration von Joystick oder Tastatur zu finden.

Boxenstops während des Rennens: Es ist wichtig zu wissen, wo sich Ihre Boxen auf jedem Rennkurs befinden, und Sie müssen in der Lage sein, sicher und schnell rein- und rauszufahren. Üben Sie, wie man schnell und wirkungsvoll für einen Reifenwechsel auf Zeit in die Boxen fährt und dann sofort wieder raus auf den Rennkurs.



Sie können nur in die Box, wenn die gelbe Anzeige unten rechts im Cockpit aufleuchtet. Achten Sie auf dieses Signal, schalten Sie es mit RETURN an, um in die Box zu fahren, oder schalten Sie es genauso aus, wenn Sie einen angezeigten Boxenstop nicht machen wollen.

Wageneinstellungen: Sie müssen herausfinden, wie der Wagen bei verschiedenen Einstellungen von Spoilern, Reifen, Bremsen und Gängen auf jedem Rennkurs reagiert. Haben Sie keine Angst vor Experimenten! Während Sie Ihre Fahrweise verbessern und verschärfen, werden Sie den Wert von Dingen wie dem richtigen Spoiler-Anpreßdruck schätzen lernen.

Schwierigkeiten mit dem Wagen beheben: Machen Sie sich mit der Wirkung von Spoilereinstellungen, Getriebeübersetzung, Bremslastverteilung und Reifenarten vertraut.

Zusatzinformationen: Auf der CD finden Sie einige Dateien mit zusätzlichen Informationen zu den verschiedenen Rennkursen und anderem. Bitte lesen Sie Näheres auf Seite 60 nach.

STARTUP MENU

Please Select:

Quick Race

Main Menu

Das Schnellstart-Menü

MAIN MENU

Quick Race

Driver/Team Selection

Load/Save Game

Help Options Setup

Practise any Circuit

Non-Championship Race

Championship Season

Game Options Menu

Exit to DOS

Das Hauptmenü

GRAND PRIX MENU

Barcelona - Spain

Free Practice

Qualifying

Pre-Race Practice

Race

Abandon Event

An einem Rennwochenende geht's bis zu viermal auf die Piste.



GRAND PRIX

SCHNELLE FAHRSCHULE

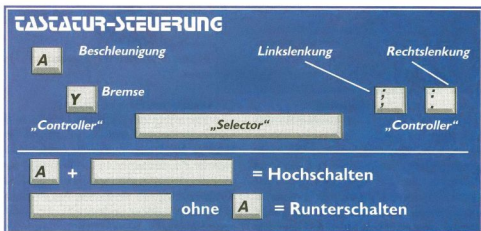
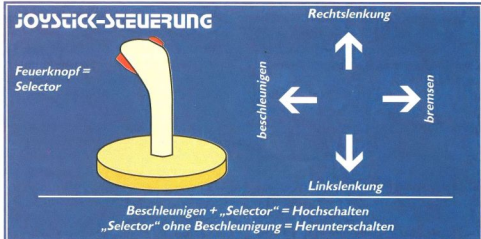
Diese Anleitung bezieht sich auf Gaspedal, Bremsen, Gangschaltung und Lenkung. Sie werden diese Funktionen mit Hilfe der Tastatur und/oder des Joysticks steuern können. Zu Beginn ist die Simulation auf den Joystickmodus eingestellt – eine empfehlenswerte Methode.

Joystick

Die Voreinstellungen für den Joystick können Sie der unten stehenden Abbildung entnehmen. Um in den weiteren Erläuterungen nicht ständig „Feuerknopf bzw. Leertaste bzw. rechte Maustaste“ verwenden zu müssen, werden Steuerelemente gleicher Funktion zusammengefasst bezeichnet. Für den Joystick gilt:
Steuerhebel = „Controller“
Feuerknopf = „Selector“

Tastatur

Falls Sie mit der Tastatur steuern, schauen Sie sich das Schaubild rechts an. Die Simulation sollte nicht mit der Maus gesteuert werden, außer bei der Menüwahl. Zur Markierung der Menü-Optionen können auch die Pfeiltasten und die RETURN-Taste benutzt werden.



EINE MONZA-RUNDE FÜR EINZELER



Wählen Sie Länge und Härte der Rennen selbst.

Voreinstellungen

Wählen Sie das **Game Options Menu** (Spieloptions-Menü) und dann den **Punkt Race**. Suchen Sie die Einstellung **Race Distance Percent** (Länge des Rennens) und stellen Sie die Zahl mit den Buttons **+** und **-** auf 100%. Stellen Sie nun den **Opposition Standard** (Gegnerstärke) auf **Rookie**, und kehren Sie über die **Returns to Options Menu** und dann **Main Menu** zurück zum Hauptmenü.

Öffnen Sie jetzt das Menü **Driver/Team Selection** (Fahrer- und Teamwahl). Wählen Sie per Linksklick mit der Maus oder mit den Pfeiltasten und RETURN ein Team und dann einen Fahrer mit **Select**. Wenn Sie wollen, können Sie den Namen des Fahrers per normaler Tastatureingabe ändern, nachdem Sie das Namensfeld markiert haben. Bestätigen Sie die Änderung mit RETURN oder einem Linksklick auf ein anderes Feld.

Um auch den Teamnamen zu ändern, klicken Sie auf **Edit Team Name** und verfahren wie mit dem Fahrer, **Edit Complete** bestätigt die Änderungen des Teamnamens. Mit **Selection(s) Complete** bestätigen Sie alle Einstellungen und verlassen das Menü zum Hauptmenü.



Fahrer- und Teamnamen können beliebig geändert werden.

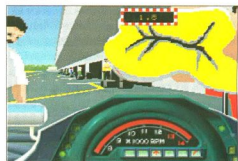


In der Box

Wählen Sie im Hauptmenü **Practise any Circuit** und wählen Sie in der Streckenauswahl **Italy**. Es wird zunächst eine Übersicht des Kurses von Monza angezeigt. Wählen Sie „Info“, um die Rundenrekorde und die Länge der Strecke einzusehen. Klicken Sie danach auf OK.

Sie befinden sich nun in den Boxen des Monza-Circuits, Italien.

Schauen Sie sich die Cockpitssteuerungen an. Beschleunigen Sie mit dem „Controller“, und hören Sie auf das Motorengeräusch. Betätigen Sie die Funktionstasten F1, F2, F3, F4, F5, und überprüfen Sie, daß durch das Betätigen jeder Funktionstaste nunmehr 5 von 6 auf dem Armaturenbrett erscheinenden Symbolen rot aufleuchten. Jede Taste schaltet eine Fahrhilfe zur Wagensteuerung ein. Drücken Sie jedoch nicht die Funktionstaste F6.



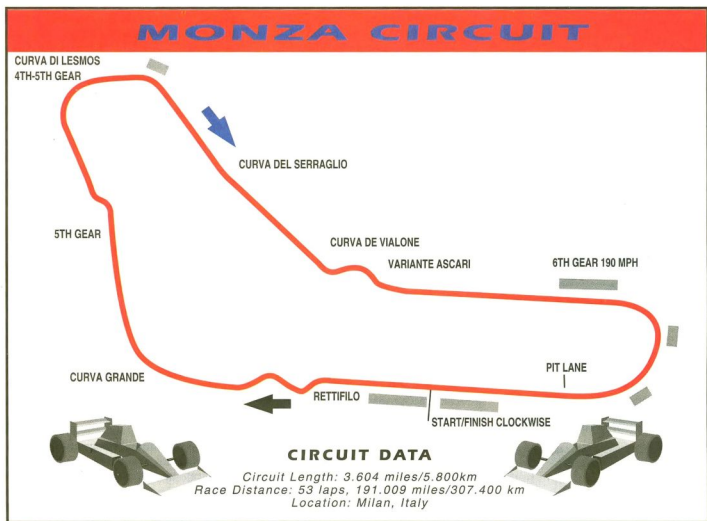
In den Boxen

Sie brauchen sich um die Gangschaltung oder Bremsen nicht zu kümmern. Vielleicht haben Sie einen Unfall, wenn Sie von der Idealie abweichen, jedoch erleiden Sie bei keiner Kollision irgendeinen Schaden. Falls Sie sich überschlagen, wird der Wagen sich selbst wieder aufrichten, sobald er zur Ruhe gekommen ist. Er steht dann in der korrekten Richtung, um am Rennen wieder teilzunehmen.

FORMULA ONE



MONZA-RUNDE



Monza

Sie sehen hier ein Schaubild des Monza-Rennkurses. Suchen Sie die Startlinie und verfolgen Sie dann mit dem Finger den Rennkurs bis hin zur Zielgeraden. Der Monza-Rennkurs eignet sich hervorragend zur Übung. Er ist schnell und verfügt über einige interessante Kurven, die Sie in einen guten Fahrhythmus versetzen. Außerdem bietet Monza viele Öffnungen, durch die Sie den Rennkurs verlassen können, ohne dabei in eine Betonmauer zu rasen. Sie befinden sich noch immer in den Boxen. Betätigen Sie den „Selector“ und beschleunigen Sie, wenn Sie heruntergelassen wurden, mit dem „Controller“. Sie werden sich nun vorwärts bewegen. Falls dies nicht der Fall ist, überprüfen Sie, ob Sie die Funktionstaste F2 gedrückt haben, und daß das

zweite Symbol von links auf dem Display aufleuchtet.

Wenn Sie die Boxengasse verlassen, kommen Sie auf einer Seite der gelben Linie, die die Boxenausfahrt markiert, auf den Rennkurs. Wenn Sie sich auf der Strecke befinden, wird die gelbe Linie verschwinden, und Sie werden eine lange, weiße gestrichelte Linie erkennen. Wenn Sie nun um den Rennkurs fahren, versuchen Sie, das Lenkrad innerhalb der gepunkteten Linie zu führen. Es handelt sich um die Ideallinie, entlang der Sie so schnell wie möglich in die Kurven gehen können.

In Monza führt die erste Kurve nach links und dann schnell wieder nach rechts, gefolgt von einer weiteren Links- und Rechtskurve. Dies ist eine doppelte Schikane namens „Variante Goodyear“.

Wenn Sie mit dem Joystick steuern, betätigen Sie die Leertaste zum Unterbrechen der Simulation. Andernfalls drücken Sie P für „Pause“.

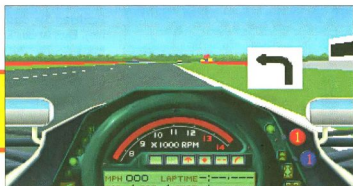


Vor Kurven sehen Sie ein weißes Zeichen mit einem schwarzen Pfeil am Pistenrand, dann Countdown-Anzeigen: 300, 200 und 100. Diese Zeichen zeigen Ihnen, wie viele Meter Sie noch zu fahren haben, bis Sie sich der Kurve nähern. Sie stehen immer an dem Rand der Strecke, von dem aus Sie die Kurve angehen sollten, also rechts vor Linkskurven und links vor Rechtskurven.

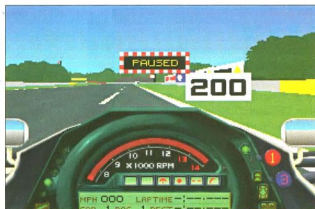
Lenken Sie vorsichtig um die Schikane herum. Versuchen Sie der Ideallinie zu folgen, auch wenn es manchmal so scheint, als ob sie sich vom Rennkurs entfernt. Fahren Sie weiter auf der kurzen Geraden und lenken



Die Boxenausfahrt in Monza – rechts die gelbe Ausfahrtsbegrenzung und die weiße Ideallinie.



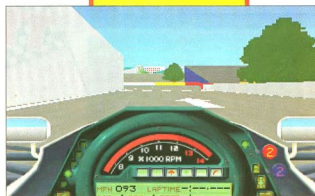
Vorsicht Kurve!



Kleine Rennpause



Am Ziel der ersten Trainingsrunde in Monza.



Schalten Sie bei 11-12000 U/min.



Sie um die lange, scharfe Rechtskurve Curva Grande. Sie werden merken, daß Sie diese Kurve ziemlich schnell durchfahren können. Gleich nach der blauen Brücke werden Sie ein anderes Zeichen entdecken, das Sie vor einer Rechtskurve warnt. Drücken Sie die Pausentaste, um das Spiel anzuhalten und schauen Sie noch einmal auf die Karte der Strecke (s.o.). Es handelt sich um die Curva della Roggia: eine weitere Schikane. Schauen Sie sich auf der Karte auch die nächsten drei Kurven an. Versuchen Sie sich vorzustellen, wie Sie vom Cockpit aus aussehen werden.

Beenden Sie die Pause, lenken Sie in die Schikane ein und dann vorsichtig in die zwei Rechtskurven. Danach werden Sie eine lange, gerade Steigung erkennen. Beschleunigen Sie auf der Geraden. Nehmen Sie sich Zeit, um einen kurzen Blick auf die rote Ganganzeige rechts neben dem Lenkrad zu werfen, wenn der Wagen automatisch einen anderen Gang einlegt. Hören Sie auf das Motorgeräusch und beobachten Sie den Drehzahlmesser. Am Ende der Geraden befindet sich eine ungewöhnliche Schikane mit dem Namen „Variante Ascari.“

Halten Sie die Simulation wieder an und schauen Sie noch einmal auf die Karte. Versuchen Sie sich die Gestalt aller Kurven einzuprägen, fahren Sie dann fort und versuchen Sie, die Kurven zu durchfahren. Sie werden jetzt allmählich feststellen, daß es um so leichter ist, die Kurven mit der richtigen Geschwindigkeit zu durchfahren, je mehr Sie über die kommenden Kurven wissen. Beschleunigen Sie entlang der Geraden und beobachten Sie, ob die automatische Gangschaltung den 6. Gang einlegt, bevor der Wagen durch die automatischen Bremsen für die „Curva Parabolica“ verlangsamt wird. Machen Sie sich keine Sorgen, falls dies nicht geschieht. Versuchen Sie, beim Durchfahren dieser Kurve zu beschleunigen.

Wenn Sie aus der Kurve kommen, werden Sie zwei Haupttribünen, die Boxen und eine gelb gepunktete Linie, die den Eingang der Boxengasse markiert, erkennen. Versuchen Sie, weiterhin der weiß gepunkteten Linie zu folgen. Sie befinden sich jetzt auf der Zielgeraden. Sie werden nun die Startlinie erkennen und die 26 Startplätze, wo die Wagen sich zum Start formieren. Eine dicke, durchgezogene weiße Linie quer über die Strecke markiert das Ende einer Runde. Passieren Sie diese Linie (die Start-/Ziellinie). Dies ist das Ende des ersten Umlaufs, jedoch werden Sie keine Rundenzeit erhalten, bevor Sie nicht eine Runde, die auf der Start-/Ziellinie begonnen wurde, beendet haben. Und die gerade abgeschlossene Runde haben Sie in den Boxen begonnen.

Fahren Sie eine weitere Runde. Versuchen Sie, sich an die Kurven und Geraden zu erinnern. Schauen Sie gelegentlich auf die Karte. Wenn Sie diesen Umlauf beenden, erhalten Sie eine Rundenzeit. Versuchen Sie noch eine Runde! Eine schnellere!

Eigene Steuerung der Bremsen

Wenn Sie sich beim Durchfahren der Strecke sicher genug fühlen, betätigen Sie die Funktionstaste F1. Kontrollieren Sie, ob das linke rote Symbol erlischt. Jetzt übernehmen Sie die Steuerung der Bremsen. Machen Sie sich noch einmal bewußt, wie die Bremsen mit dem „Controller“ bedient werden. Diesmal müssen Sie es schaffen, dieselben Kurven zu durchfahren und dabei gleichzeitig zu bremsen. Fahren Sie nun noch eine Runde von Monza. Sie wird vermutlich anders ausfallen als die bisherigen.

Eigene Steuerung des Getriebes

Halten Sie auf einer Geraden des Kurses an. Nachdem Sie nun wissen, wie die Bremsen funktionieren, betätigen Sie die Funktionstaste F2 und drücken danach die Funktionstaste F6. Auf diese Weise wird die automatische Gangschaltung abgestellt und die ideale Ganganzeige eingestellt. Das zweite Symbol von links erlischt nun, und ein blauer Anzeiger erscheint gleich unter der roten Ganganzeige rechts im Cockpit. Zahlen, die in dem blauen Kreis erscheinen, geben den vorgeschlagenen Gang zum Durchfahren der kommenden Kurve an. Nun können Sie die gesamte Gangschaltung steuern.

Überprüfen Sie, wie die Gangschaltung mit Ihrem „Controller“ und „Selector“ bedient wird. Üben Sie die Handhabung der Gangschaltung und beobachten Sie die rote Ganganzeige. Versuchen Sie N (Leerlauf) in das Anzeigenfeld zu bekommen, und beschleunigen Sie. Der Motor sollte jetzt in einem hohen Ton aufheulen, und die Umdrehungsanzeige schießt nach oben. Machen Sie sich keine Sorgen, daß der Motor ruiniert wird.

Treten Sie auf das Gaspedal, bis der Drehzahlmesser 11000 U/min anzeigt, dann drücken Sie den „Selector“ zur Gangschaltung, halten Sie ihn jedoch gedrückt. Sie sollten nun in den 1. Gang geschaltet haben, im Anzeigenfeld der Gangschaltung sollte also eine 1 stehen. Falls dies nicht der Fall ist, wurde der „Controller“ nicht nach vorne gedrückt, während Sie den „Selector“ betätigt haben. Versuchen Sie es also noch einmal! Sie werden sich nicht voran bewegen, da die Kupplung getreten ist, solange der „Selector“ gedrückt gehalten wird.

Lassen Sie nun, mit nach vorn gedrücktem „Controller“, den „Selector“ los. Die mph-Anzeige (miles per hour) zeigt nun an, mit welcher Geschwindigkeit Sie gerade fahren. Beschleunigen Sie noch einmal, und beobachten Sie, wie der rote Zeiger sich auf die 12 zubewegt. Schalten Sie bei ca. 12000 U/min in den 2. Gang und dann immer so weiter bis in den vierten.

Danach versuchen Sie herunterzuschalten, um eine Kurve anzufahren, und beobachten dabei die vorgeschlagene Ganganzeige (Zahl im blauen Kreis). Bedenken Sie, daß Sie beim Herunterschalten nicht unbedingt bremsen müssen. Auch als erfahrener Pilot

FORMULA ONE



bleibt es schwierig, die Gangschaltung zu beherrschen. Sie haben sechs Vorwärtsgänge, einen Leerlauf, einen „Power Turn“ (Leistungswechsel – in diesen Gang können Sie nur herunterzuschalten) und den Rückwärtsgang. Wenn Sie in den Rückwärtsgang geschaltet haben, erscheint ein R im Anzeigefeld. Beschleunigen Sie mit dem „Controller“ genau wie in den Vorwärtsgängen, um rückwärts zu fahren.

Fahrt in die Boxen

Wenn Sie glauben, mit dem Monza Rennkurs und den grundlegenden Wagensteuerungen vertraut zu sein, üben Sie, in die Boxen zu fahren. In den Boxen werden sämtliche Reparaturen ausgeführt sowie neue Reifen montiert. Sie werden die gelb gepunktete Linie gleich vor der Haupttribüne auf der Geraden bemerkt haben. Diese Linie führt in die Boxengasse.

Drücken Sie während einer Runde jederzeit „Return“, um Ihrer Boxcrew mitzuteilen, daß Sie vorhaben anzuhalten. Das Boxensignal auf Ihrem Armaturenbrett leuchtet daraufhin gelb auf. Wenn die gelb gepunktete Linie erscheint, können Sie langsam in die Boxengasse fahren. Das Programm wird Sie in der Boxengasse in die richtige Box leiten. Sie müssen nur noch direkt vor dem Crew-Mitglied, das vor Ihrem Wagen steht, bremsen. Sie werden aufgebockt, und ein Schild vor Ihrer Nase („Brakes on“) weist Sie darauf hin, daß die Bremsen angezogen sind. Eine Auswahl verschiedener Reifen erscheint auf dem Display. Kümmern Sie sich darum jetzt noch nicht. Betätigen Sie den „Selector“, und Sie werden heruntergelassen. Nun können Sie die Boxen verlassen. Schlängeln Sie sich durch die Boxengasse, und fahren Sie vorsichtig wieder auf den

Rennkurs. Üben Sie die Fahrt in die Boxen noch ein weiteres Mal, wenn Sie möchten, und drücken Sie dann ESC, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

ERSTE RENNFAHRT

Qualifying – das Zeittraining

Wählen Sie im Hauptmenü *Non-Championship Race* (Einzelnes Rennen) und danach *Qualifying* (Qualifikation/Zeittraining). Sie werden in den Boxen platziert, aufgebockt, und diesmal erscheint ein Monitor vor Ihrem Auto. Die Konkurrenz in dieser Qualifikation, auch Sie selbst (blinkend), erscheinen auf dem Bildschirm. Sie werden außerdem das Display der Reifenauswahl A B C D Q W erkennen. Im Qualifying sind die extrem weichen Q-Reifen voreingestellt, wobei Sie auch bleiben sollten. Diese Spezialreifen erlauben nur ungefähr drei schnelle Umläufe.

Sie befinden sich immer noch auf dem „Rookie“-Level. Wenn Sie wollen, können Sie also mit automatischer Gangschaltung, automatischen Bremsen und jeglichen anderen Fahrhilfen fahren. Betätigen Sie den „Selector“. Der Monitor verschwindet, und Ihr Wagen wird heruntergelassen. Verlassen Sie die Boxen, begeben Sie sich auf den Rennkurs und fahren Sie eine Runde, bzw. erst eine unvollständige, weil aus den Boxen kommend, und dann eine ganze auf Zeit. Wenn Sie über die Ziellinie fahren, erscheint Ihre Rundenzzeit auf dem Bildschirm. Sie sollten nun zu Ihren Boxen zurückkehren, doch sollten Sie aus irgendeinem Grund aufgehalten worden sein, halten Ihre Reifen vielleicht noch eine weitere Runde aus. Fordern Sie Ihr Glück jedoch nicht zu sehr heraus, es sei

denn, Sie wollen feststellen, wie es ist, auf blanken Rädern zu fahren.

Fahren Sie zu Ihrer Box und warten Sie, bis Sie aufgebockt werden. Der Monitor müßte wieder vor Ihnen erscheinen und die verschiedenen Rennergebnisse der anderen Fahrer beim Zeittraining anzeigen. Das Qualifying dauert, je nach Einstellung in den Spieloptionen, bis zu zwei Stunden. Um den Zeitraffer auszuschalten, beschleunigen Sie mit dem „Controller“ (z.B. Joystick nach vorne). Die Rennergebnisse der Mitbewerber werden sich sehr schnell ändern, und die verbleibende Qualifying-Zeit verringert sich zusehends. Falls Sie herausfahren wollen, um ein Ergebnis eines Konkurrenten zu übertreffen, beschleunigen Sie mit dem „Controller“ nochmals, um die Zeitraffung auszuschalten. Kehren Sie dann in der gewohnten Weise auf den Rennkurs zurück.

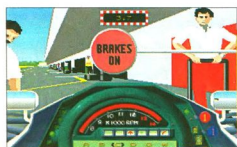


Mittels der Taste [Q] können Sie im *Free Practice*, *Qualifying* und *Pre-Race Practice* jederzeit von jedem Punkt der Strecke an die Boxen zurückkehren.

Falls Sie den Durchgang verlassen wollen, betätigen Sie die ESC-Taste. Jedoch müssen Sie mindestens eine vollständige Runde absolviert haben, sonst dürfen Sie am Rennen erst gar nicht teilnehmen. Nach dem Druck auf ESC sollten Sie aus dem gleichen Grund auch *Accelerated Time* wählen und nicht *Abandon Qualifying*, denn das wird als Aufgabe betrachtet. Wenn die Qualifikationsrunde vorbei ist, erscheinen die Ergebnisse. Wählen Sie *Exit* und Ihnen wird ein *Pre-Race Practice* (Trainingsfahrt vor dem Rennen) angeboten. Wählen Sie diese Option nicht, sondern begeben Sie sich direkt zum Rennen.



Später sollten Sie das *Pre-Race Practice* vor allem dann anwählen, wenn Sie ein besonders gutes Qualifikations-Ergebnis speichern möchten. Außer beim Verlassen dieses Trainings wird Ihnen zwischen Qualifikation und Rennen keine Möglichkeit zum Speichern gegeben.



Sekunden, die den Sieg kosten können.



Was macht die Konkurrenz?



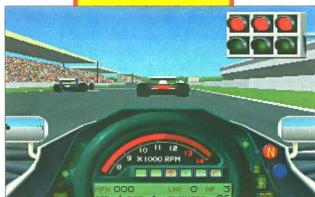
Die Startaufstellung

GRAND PRIX

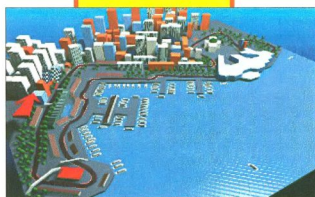
SELECT CIRCUIT

United States	Brazil
San Marino	Monaco
Canada	Mexico
France	Great Britain
Germany	Hungary
Belgium	Italy
Portugal	Spain
Japan	Australia

Die Streckenauswahl



Bald wird es grün



Vor allem schwierige Kurse wie Monte Carlo müssen Sie gut kennen.



Das Rennen

Sie werden sich in Monza mit 25 weiteren Wagen auf der Startlinie befinden. Wenn Sie eine angemessene Rundenzeit erreicht haben, werden Sie je nach der Leistung der anderen Fahrer platziert. Sollten Sie keine Rundenzeit erhalten, ein schlechtes Ergebnis erreicht haben oder gerade erst hinzu gekommen sein, werden Sie im hinteren Teil der Startlinie beginnen.

Wo auch immer Sie sich befinden, werden Sie die Starttafel erkennen: drei rote Lichter und drei grüne Lichter, jeweils in einer Reihe angeordnet. Kein Licht sollte aufleuchten. Warten Sie, bis die roten Lichter aufleuchten. Sie signalisieren, daß der Start innerhalb von 4-7 Sekunden stattfindet. Legen Sie den ersten Gang ein, halten aber den „Selector“ gedrückt und drehen Sie den Motor auf knapp 10000 U/min. Beim Aufleuchten der grünen Lichter lassen Sie erst die Kupplung kommen und beschleunigen dann weiter. Versuchen Sie, sich bei der ersten Kurve aus schwierigen Manövern herauszuhalten, bis die Wagen ihre Positionen gefunden haben.

Fahren Sie auf dem Rennkurs die auf dem Display angezeigten Runden, und behalten Sie die Boxen-Anzeige im Auge (unten rechts im Cockpit), denn ein aufleuchtendes Gelb bedeutet für Sie eine Warnung, in die Boxen zum Reifenwechsel oder zur Reparatur von Schäden zu fahren. Begeben Sie sich so schnell wie möglich in die Boxen, denn Sie verlieren an Leistung, wenn Sie nicht sofort Ihre Reifen wechseln. Wenn Sie trotzdem nicht an die Boxen möchten, teilen Sie dies Ihrer Crew mit, indem Sie RE-TURN drücken, worauf das Boxensignal ertönt.

Beenden Sie die erforderlichen Umläufe. Wenn das Rennen vorbei ist, verlieren Sie an Leistung, und danach werden Ihnen die Ergebnisse auf dem Bildschirm angezeigt. Möchten Sie sich frühzeitig aus dem Rennen zurückziehen, drücken Sie ESC. Das Ren-

nen wird für die anderen Fahrer daraufhin im Zeitraffer beendet.

WIE GEWINNT DIE WELTMEISTERSCHAFT?

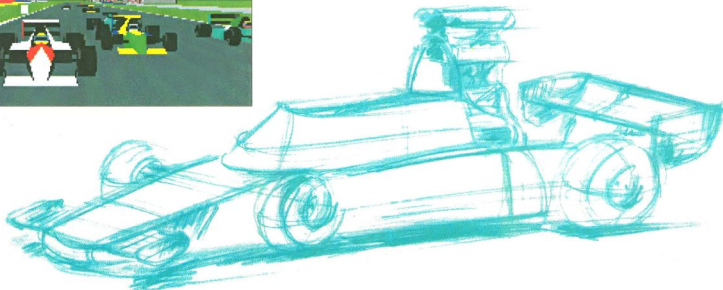
Die anderen Rennkurse

Falls Sie glauben, Monza gut genug zu kennen, nachdem Sie die Schnellstartanleitung durchgearbeitet haben, müssen Sie nunmehr, um die Weltmeisterschaft zu gewinnen, alle weiteren Rennkurse mit gleicher Intensität durcharbeiten. Sie können die Weltmeisterschaft auf dem niedrigsten Level gewinnen, wobei alle Fahrhilfen von F1 bis F6 angeschaltet sind und auch die Konkurrenten sich auf dem niedrigsten Leistungs-Level befinden, trotzdem sollten Sie alle Rennstrecken im Schlaf kennen.

Benutzung der Fahrhilfen

Sie werden die Saison höchstwahrscheinlich mit sämtlichen Fahrhilfen beginnen; während Sie jedoch Fortschritte machen, wollen Sie vielleicht lieber selbst Bremsen und Gänge steuern. Falls Sie die Weltmeisterschaft gewinnen, tun Sie dies lediglich auf dem niedrigsten Level. Sie können keine Fahrhilfen benutzen, wenn Sie auf dem Top-level konkurrieren.

Es ist wahrscheinlich der schwierigste Teil der Simulation, die Ideallinie zu beherrschen. Um die Meisterschaft auf dem Toplevel zu gewinnen, müssen Sie sich daran gewöhnen, ohne die sichtbare Linie zu fahren. Betätigen Sie die Funktionstaste F5 zur Ausschaltung der Ideallinie, und versuchen Sie, ohne sie um den Rennkurs zu fahren. Sie werden feststellen, daß die bunte Wellblechkante, die in jeder Kurveneinfahrt erscheint, eine wichtige Richtlinie darstellt. Versuchen Sie, sich an die Brems- und Einlenkpunkte jeder Kurve zu erinnern.



FORMULA ONE



Die Spielanleitung

Um ein Spiel zu gewinnen, ist es empfehlenswert, die ganze Spielanleitung zu lesen. Sie schafft sämtliche Voraussetzungen und den allgemeinen Zugang zu den Rennen und den anderen Fahrern auf dem Grand Prix. Hinzu kommen zahlreiche Hinweise und Tipps, die Ihnen zum Sieg verhelfen. Denken Sie daran, daß FORMULA ONE GRAND PRIX eine Simulation ist und nicht nur ein actionlastiges Autorennen.



Auf der CD finden Sie einige Dateien mit zusätzlichen Informationen zu den verschiedenen Rennkursen und andern. Bitte lesen Sie Näheres auf Seite 60 nach.

STEUERUNG DES FORMEL-1-WAGENS

Joystick

Dieses Handbuch bezieht sich auf das Gaspedal, Bremsen, Gangschaltung und die Lenkung. Sie werden diese Funktionen mit Hilfe der Tastatur und des Joysticks steuern können.

Tastatur

Falls Sie mir der Tastatur steuern, schauen Sie sich das Schaubild unten rechts an.

Sound

Das Geräusch des Formel-1-Motors ist von größter Wichtigkeit für die Simulation, denn bei einem Rennen ist er ein guter Hinweis darauf, wann ein anderer Gang eingelegt werden muß.



Auch im Joystick-Steuerungsmodus sind alle Tasten funktionsuntüchtig, außer wenn Menüs angezeigt werden. FORMULA ONE GRAND PRIX sollte abgesehen von der Bedienung der Menüs nicht mit der Maus gesteuert werden.

Schalten Sie das Motorengeräusch mit den Tasten und nach Bedarf ab und wieder an.

Die grundlegenden Fahrsteuerungen

Hochschalten: Die Schaltfolge ist: Rückwärtsgang – Leerlauf – 1.Gang – 2.Gang – 3.Gang – 4.Gang – 5.Gang – 6.Gang. Bei jedem Trainings- oder Rennstart befindet sich der Wagen zunächst im Leerlauf. Beschleunigen Sie mit dem „Controller“ und betätigen Sie den „Selector“ – in der roten Ganganzeige erscheint „1“ und der Wagen beginnt sich zu bewegen. Beschleunigen Sie noch einmal, bis sich der rote Leistungsanzeiger zwischen 11 und 12 befindet, dann betätigen Sie den „Selector“ während Sie weiterhin beschleunigen. Sie haben so einen höheren Gang eingelegt, die

Anzeige zeigt die Zahl 2, und das Motorengeräusch ändert sich. Genauso verfahren Sie auch um, den dritten bis sechsten Gang einzulegen.

Herunterschalten: Die Schaltfolge ist: 6.Gang – 5.Gang – 4.Gang – 3.Gang – 2.Gang – 1.Gang – Leerlauf – „Power Turn“ – Rückwärtsgang.

Bremsen Sie ein wenig mit dem „Controller“ (ohne zu beschleunigen) und betätigen Sie gleichzeitig den „Selector“. Die Zahl in der Ganganzeige ändert sich.

Power Turn: Diesen Gang erreichen Sie nur beim Herunterschalten. Er dient zum schnellen Wenden des Wagens, wenn Sie nach einem Dreher verkehrt herum im Kiesbett stehen. Falls Sie weder die Funktionstaste F3 (automatisches Ausrichten) betätigt haben, noch auf einem Level fahren, auf dem es nicht möglich ist, diese zu benutzen, können Sie bei erhöhter Drehzahl in diesen Gang herunterschalten. In der roten Anzeige erscheint:



Das Symbol für den „Power Turn“-Gang

Um einen „Power Turn“ auszuführen, beschleunigen Sie in diesem Gang aus dem Stillstand heraus, lenken für einen Augenblick in die entgegengesetzte Richtung, in die Sie Ihren Wagen drehen möchten, und dann in die gewünschte Richtung, wobei Sie fortwährend beschleunigen. Schalten Sie so

fort in den ersten Gang, wenn Sie Ihren Wagen in die richtige Position gebracht haben.

Rückwärtsgang: Wenn das R in der Ganganzeige erscheint, beschleunigen Sie mit dem Controller, um sich rückwärts in Gang zu setzen.



JOYSTICK-STEUERUNG

Feuerknopf = Selector



Rechtslenkung



beschleunigen

bremsen

Linkslenkung



Beschleunigen + „Selector“ = Hochschalten
„Selector“ ohne Beschleunigung = Herunterschalten

TASTATUR-STEUERUNG



Beschleunigung



Bremse

„Controller“

„Selector“

Linkslenkung

Rechtslenkung



„Controller“



= Hochschalten



ohne A = Runterschalten

DAS COCKPIT

Zusammenfassung

Bevor Sie irgendein Rennen, eine Qualifikationsrunde oder eine Trainingsrunde starten, müssen Sie sich mit dem Cockpit des Formel-1-Wagens vertraut machen. Sie müssen in der Lage sein, sämtliche Informationen, die Ihnen angezeigt werden, schnell aufzunehmen, da bei den Geschwindigkeiten, die auf Rennkursen wie Monza gefahren werden, schon eine Sekunde den Unterschied zwischen einer verheerenden Kollision oder einem hervorragenden Überholmanöver bedeuten kann. Eine Geschwindigkeit von 200 mph entspricht immerhin 90 Metern in der Sekunde.

Es ist von größter Wichtigkeit zu wissen, wer sich hinter Ihnen befindet und wer Sie gerade zu überholen versucht. Einige Wagen schwenken vielleicht von einer Seite zur anderen, um eine Lücke an einer bedeutenden Kurve zu erspähen. Machen Sie sich stets die Anwesenheit Ihrer Verfolger bewußt. Sie werden versuchen vorbeizukommen, wenn Sie irgendwelche Schwachstellen zeigen oder eine Lücke lassen, durch die sie hindurchflitzen können.

Schwierigkeitsgrade

Der gewählte Schwierigkeitsgrad wird durch fünf übereinander angeordnete Lichter links vom Lenkrad angezeigt. Falls das unterste grüne Licht leuchtet, fahren Sie als „Rookie“, wenn das oberste Licht an ist, konkurrieren Sie auf dem Level „Ace“. Der Schwierigkeitsgrad bestimmt die Fähigkeiten Ihrer Gegner sowie die Anzahl der Fahrhilfen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Ändern können Sie den Schwierigkeitsgrad im Menü *Game Options Menu / Race*.

Die verschiedenen Levels:

Rookie, Amateur, Semi-Pro, Pro, Ace

Leistungsverteilung

Gleich unter der Anzeige des Schwierigkeitsgrades befindet sich ein Feld, das die Verteilung der Leistungsfähigkeit im Feld der Fahrer anzeigt. Im gleichen Menü, in dem Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen, können Sie folgende Verteilungen wählen.

COCKPITSTEUERUNG



- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| 1 Schwierigkeitsgrad-Anzeige | 6 Statusanzeige für Fahrer |
| 2 Leistungsverteilung | 7 Ganganzeige |
| 3 Drehzahlmesser | 8 Vorgeschlagene Ganganzeige |
| 4 Fahrhilfenfeld | 9 Schadensanzeige |
| 5 Grafikdetails | 10 Boxenanzeiger |

All the same: Alle Teams und Fahrer befinden sich auf dem gleichen potentiellen Leistungsniveau.

1991 Levels: Leistung für Teams und Fahrer entsprechend der Saison 1991

Random: Zufallsverteilung

Der Drehzahlmesser

In der Mitte des Bildschirms gleich unter dem oberen Teil des Lenkrads sehen Sie den Drehzahlmesser, eine lange, gebogene Skala, die die Drehzahl in 1000 U/min. von 7 bis 14 anzeigt. Wenn Sie das Gaspedal antippen, um den Motor im Leerlauf hochzudrehen, werden Sie bemerken, wie sich ein roter Balken auf der Skala entlang bewegt. Sie sollten immer darauf achten, daß Sie im richtigen Moment den richtigen Gang eingelegt haben. Die grundlegende Richtlinie ist, beim Hochschalten zu versuchen, die Drehzahlen zwischen 10.000 und 12.000 U/min. zu halten. Im falschen Gang verliert der Wagen an Leistung, oder Sie überdrehen und ruinieren Ihren Motor. Sie sollten stets für jeden Gangwechsel den höchsten Punkt auf dem Drehzahlmesser kennen, um den Motor in den kleinsten Bereich seines Leistungsbandes zurückzudrosseln.

Ganganzeige

Rechts vom Lenkrad befindet sich die Ganganzeige. Sie gibt an, in welchem Gang Sie sich gerade befinden. Es gibt 6 Vorwärtsgänge, den Leerlauf (N), einen Rückwärtsgang (R) und die kurze Übersetzung für den „Power Turn“ oder auch „Spin recovery“ (um wieder auf Drehzahlen zu kommen).

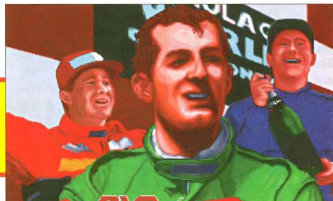
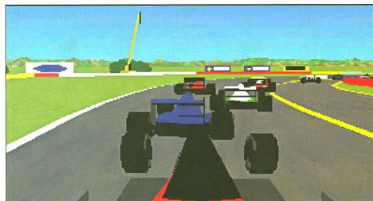
Vorgeschlagene Ganganzeige - Fahrhilfe F6

Wird die F6 Funktionstaste als Fahrhilfe betätigt, erscheint eine blaue Anzeige gleich unter der normalen roten Ganganzeige, die Ihnen den vorgeschlagenen Gang für die nächste Kurve anzeigt. Dies ist eine nützliche Hilfe, da sich die Angaben je nach der Einstellung der Spoiler, Bremsen, Gänge und Reifen ändern.

Anzeige für den Fahrerstatus

Auf der rechten Seite des Lenkrads befindet sich eine weitere kleine Lampe. Leuchtet diese grün, befinden Sie sich zur Zeit in Ihrem eigenen Cockpit. Die Lampe erlischt, wenn Sie als Ansicht das Cockpit eines anderen Fahrers wählen und dazu die Hoch/Runter-Pfeiltasten betätigen. Außer im „Replay“-Modus verlassen Sie Ihr Cockpit auf eigene Gefahr, denn der Wagen wird nicht vom Computer gesteuert.

Während des Rennens sollten Sie besser bei der Cockpitansicht bleiben.



FORMULA ONE



DISPLAYS

Detailanzeige

Direkt unter der Ganganzeige befindet sich die Anzeige der Detailgenauigkeit. Es gibt 3 Level, zwischen denen Sie während des Spiels umschalten können, indem Sie die Taste [D] drücken.

Alle Details:

Bei einmaliger Betätigung der Taste [D] werden die gesamten Kulissen, Tribünen und Zuschauer.

Mittlere Detailstufe:

Bei einmaliger Betätigung der Taste [D] werden alle großen Gebäude entfernt.

Keine Details:

Drücken Sie nochmal auf [D], und kleinere Gebäude, Bäume und Büsche verschwinden ebenfalls. Die Detailanzeige ist nun dunkel. Bei nochmaligen Drücken kehren Sie wieder zurück zur höchsten Detailstufe.

Schadensanzeiger

Unter der Detailanzeige befindet sich der Schadensanzeiger, der mit Hilfe von Radio-Telemetrie von den Boxen aus betrieben wird. Es werden Schäden an den Front- und Heckspoilern angezeigt, und wenn diese Anzeige erleuchtet, ist größte Vorsicht geboten. Kehren Sie zurück zu den Boxen und alle Schäden werden behoben.

„Schaden am Spoiler“ klingt gar nicht so furchtbar, oder? Dann versuchen Sie mal, ohne Frontspoiler eine Kurve anzusteuern oder ohne Heckspoiler aus ihr heraus wieder zu beschleunigen...

Boxenanzeige

Unter dem Schadensanzeiger befindet sich die Boxenanzeige, die von den Boxen aus per Radio-Telemetrie bedient wird. Es gibt drei Modi:

Grau Die Boxen sind leer. Es kann jederzeit hineingefahren werden.

Gelb Sie wurden aufgefordert, in die Boxen zurückzukehren, oder haben Ihrer Crew mitgeteilt, daß Sie einen Boxenstop machen möchten.

Rotes Kreuz Ein anderer Teamwagen befindet sich in der Box. Die Boxencrew steht nicht zur Verfügung.

Fahrhilfen

Die Tafel der Fahrhilfen besteht aus einer Reihe von sechs Kästchen direkt unter dem Drehzahlmesser. Über die Tasten F1 bis F6 können Sie jederzeit vom Cockpit aus aktiviert werden. Wieviele der sechs Hilfen wählbar sind, hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab.

F1 – Automatisch bremsen

Der Computer steuert für Sie die Bremsfunktionen und bremst vor jeder Kurve auf

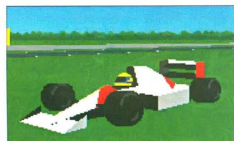
eine sichere Geschwindigkeit ab. Jedoch bremst er nicht, um anderen Rennwagen auszuweichen und beschleunigt auch nicht von selber wieder.

F2 – Automatik

Der Computer schaltet nach seinem Ermessen im richtigen Moment sämtliche Gänge für Sie.

F3 – Selbstausrichtung nach Schleudern

Falls Sie von der Fahrbahn abkommen, und Ihr Wagen zum Stillstand gekommen ist, richtet der Computer Ihren Wagen automatisch in die richtige Richtung, um am Rennen wieder teilzunehmen – vorausgesetzt, Ihr Wagen ist noch renntauglich.



Schalten Sie die Selbstausrichtung an, wenn Sie nach Drehern orientierungslos sind.

F4 – Unzerstörbarkeit

In diesem Modus erleiden Sie keinen Schaden, wie heftig eine Kollision auch sein mag.

F5 – Ideallinie anzeigen

Eine weiße gestrichelte Linie zeigt Ihnen den besten Weg durch die Kurven und Schikanen des Rennkurses. Am besten halten Sie die Linie im Mittelpunkt des Cockpits, um optimalen Nutzen aus der Ideallinie zu ziehen.

F6 – Empfohlenen Gang anzeigen

Zeigt an, welchen Gang der Computer in der kommenden Kurve für angebracht hält.

Verfügbare Fahrhilfen in den Schwierigkeitsgraden

Ace	Keine Fahrhilfen
Pro	F5, F6
Semi-Pro	F3, F4, F5, F6
Amateur	F2, F3, F4, F5, F6
Rookie	F1, F2, F3, F4, F5, F6

DISPLAYS

In der Box

Während der Qualifikation/Zeittraining werden Sie in den Boxen platziert, und ein Monitor erscheint vor Ihrem Cockpit. Auf dem Monitor erscheinen die für die Qualifikation relevanten Daten der anderen Fahrer.

POS	N	Driver	LAPTIME	SET
1	3	Yukio Oshima	1:26.394	1
10	33	Mathieu d'Orleans	1:29.173	1
11	34	Giovanni Corleoni	1:29.218	1
12	1	Carlos Sanchez	1:29.848	2
13	62	Lasse Jacobsen	1:29.888	1
14	29	Stefano Gonnaron	1:30.245	1
TIME: 003.418			Cars out: 9	

POS gegenwärtige Startposition
N Startnummer

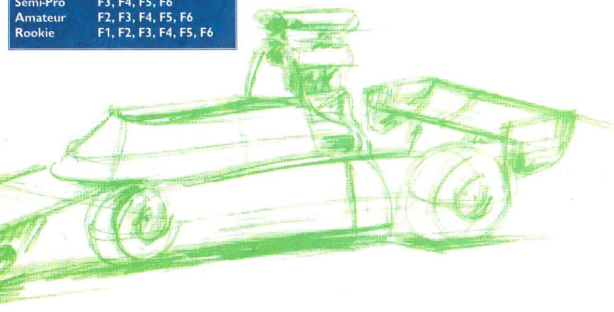
DRIVER Name des Fahrers
LAPTIME beste bisher erzielte Rundenzzeit

SET Anzahl benutzter Qualifikations-Reifensätze
TIME Zeit, die für die Qualifikation noch zur Verfügung steht.

CARS OUT Anzahl der Wagen, die sich im Moment auf der Rennstrecke befinden.

Bremsen Sie in der Box mit dem „Control“, um im Car Setup die Einstellungen Ihres Wagens zu ändern.

Wenn Sie den Monitor anschauen, werden Sie die besten Rundenzzeiten der anderen Fahrer für diese Strecke sehen. Die schnellste Rundenzzeit, also der derzeitige Qualifikant für die Pole Position, erscheint ganz oben in der Liste. Danach folgt – farblich hervorgehoben – Ihre bisherige Bestzeit, eingearbeitet von jeweils den zwei Fahrern, die im Feld zur Zeit vor unter hinter Ihnen





GRAND PRIX

liegen. Dieses Schema ändert sich nur dann, wenn Sie gerade die Pole Position halten. Sie können den Ablauf der Zeit, die alle Fahrer für das Zeittraining benötigen, beschleunigen, indem Sie mit dem „Controller“ beschleunigen, während Sie noch in der Box aufgebockt sind. Sie können das Zeittraining bzw. die Qualifikation auch durch das Betätigen der ESC-Taste beenden. Alle vom Computer gesteuerten Fahrer vollenden nun noch mindestens eine Runde im Zeitraffer, bevor die Qualifikation abgebrochen wird. Auch Sie selbst sollten schon eine Runde vollendet haben, sonst führt der Abbruch der Qualifikation zum Ausschluss vom Rennen.

Wenn Sie in den Boxen aufgebockt sind, ändert sich die Digitalanzeige in Ihrem Cockpit folgendermaßen:



Ziehen Sie den „Controller“ nach rechts oder links, um Ihre Reifen aus einer Auswahl von „Wets“ (W, Regenreifen), Compounds A (hart) bis D (sehr weich) und Qualifikationsreifen (Q) zu wählen.

Qualifying und Pre-Race Practice Display

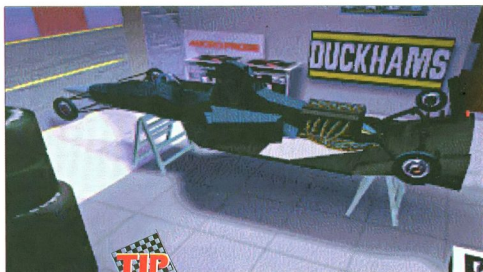
MPH 036	LAP TIME 1:35.---
CAR 1 POS	3 BEST 1:23.818

KM/MPH	Geschwindigkeit
CAR	Startnummer
POS	Ihre gegenwärtige Startposition
LAP TIME	benötigte Zeit in der aktuellen Runde
BEST	Ihre bisher beste Rundenzeit

Display im Rennen

MPH 044	LAP 2 OF 3
CAR 1 POS 26	RUNNERS 26

KM/MPH	Geschwindigkeit
LAP/OF	gefahrte Runden / Gesamtrendenzahl
CAR	Startnummer
POS	Platzierung im Rennen.
RUNNERS	Anzahl der Wagen im Rennen



Die Taste G zeigt im Rennen die Zeitabstände zum Vorder- und Hinterrmann auf dem Display an. Die Abstände werden aber nur einmal pro Runde an der Ziellinie berechnet, verlassen Sie sich also nicht darauf, noch Luft zu haben.

DAS TRAINING UND DIE BOXEN

Zusammenfassung

Sie beginnen jeden Trainingslauf und jedes Qualifying in der Boxengasse. Hier können Sie sich entscheiden, ob Sie mit dem momentanen Setup losfahren oder irgendwelche Einstellungen ändern wollen. Sie können außerdem jederzeit während des Trainings in die Boxen fahren, um die Einstellungen an Ihrem Wagen zu verändern. Für den „Rookie“ wird das Einstellen des Wagens – das Setup – zuerst etwas kompliziert aussehen. Machen Sie sich keine Sorgen! Lernen Sie mit den voreingestellten Werten, den Kurs schnell zu fahren, und kehren Sie dann wieder zu diesem Abschnitt zurück, um die Einstellungen zu verbessern. Verändern Sie für jeden Trainingslauf immer nur eine Einstellung gleichzeitig, bevor Sie die Auswirkungen erleben. So lernen Sie die Unterschiede im Fahrverhalten kennen. Jede der 16 Rennstrecken ist einzigartig, deshalb müssen Sie Ihren For-

mel-1-Wagen mit der richtigen Kombination von Spoiler, Übersetzungsverhältnis, Bremsbalance und Reifen ausstatten.

An der Box können Sie natürlich auch die Reifen wechseln und dabei aus einer Reihe von Reifen wählen. Für das Qualifying können Sie Qualifikationsreifen (Q) benutzen, und ansonsten können Sie mit jedem beliebigen Reifen der vier Härtegrade A-D fahren. Denken Sie daran, daß Ihnen nur 4 Qualifikations-Reifensätze erlaubt sind. Mehr über die Reifen Arten erfahren Sie weiter unten in diesem Kapitel.

Um die Reifen zu wechseln, fahren Sie während eines Rennens/Trainings in die Box, wenn der Boxen-Anzeiger signalisiert, daß Sie neue Gummis brauchen. Sie können auch RETURN drücken, um Ihrer Crew mitzuteilen, daß Sie zum Reifenwechsel in die Boxen kommen werden. Wenn Sie sich im Training oder Qualifying befinden, können Sie Q drücken, um das Zeittraining sofort zur Box hin zu unterbrechen.

Wenn der Wagen aufgebockt ist, bewegen Sie den „Controller“ nach links/rechts, um Ihre Reifenwahl zu treffen.

Wir empfehlen, die Streckenbeschreibungen im Material auf der Heft-D zu studieren (Seite 67 bis 90 der Datei GGP.PDF) und sich alle Pisten-Hinweise und Zusammenfassungen einzuprägen. Hier werden Richtlinien für die Art der Einstellung des Wagens gegeben, die allerdings Fahrpraxis nicht ersetzen können. (siehe Seite 60)

Probieren Sie ein paar Umläufe mit verschiedenen Einstellungen aus, um zu sehen, wie sich der Wagen in den Kurven und auf den Geraden verhält. Vergleichen Sie Ihre Leistung mit der anderer Wagen im Training, fahren Sie in die Box, um eine Einstellung zu verändern, und versuchen Sie es noch einmal.

Wenn Sie Probleme mit der Einstellung Ihres Wagens haben, zum Beispiel Schwierigkeiten bei der Kurveneinfahrt, schauen Sie bitte in die Setup-Problemtabelle am Ende dieses Kapitels.



FORMULA ONE



Setup-Optionen für den Wagen

Betätigen Sie die Bremse, während Sie in der Box aufgebockt sind, um ins **Car Setup Menu** zu gelangen. Wählen Sie hier:

Alter Car Setup,

um Einstellungen an Ihrem Wagen zu ändern.

Load Setup from Disc,

um gespeicherte Einstellungen zu laden.

Save Setup to Disc,

um die momentanen Einstellungen zu speichern.

Car Setup Complete,

um wieder in Ihr Cockpit zu gelangen.

Load / Save Setup

Wenn Sie die Einstellungen an Ihrem Wagen auf einen bestimmten Kurs optimiert haben, können Sie dieses Setup speichern. Klicken Sie im Hauptmenü des Setups auf **Save Setup to Disc**, geben Sie im Feld **Filename** einen Namen für das Setup ein oder wählen aus der Liste links einen, den Sie überschreiben möchten, und klicken Sie auf **O.K.** Möchten Sie ein Setup später wieder laden, dann wählen Sie **Load Setup from Disc** – ein identisches Menü öffnet sich. Wählen Sie mit der Maus oder den Pfeiltasten links die Datei aus, die Sie laden möchten, und klicken Sie auf **O.K.** Sobald das Setup geladen wurde, sind alle entsprechenden Einstellungen an Ihrem Wagen ausgeführt.

Filter

Klicken Sie in den Dateimenüs von **FORMULA ONE GRAND PRIX** auf den Button **Filter**, um nur die Dateien in einem Verzeichnis angezeigt zu bekommen, die gerade geladen werden können. An dieser Stelle würden also nur noch **Auto-Setups** angezeigt, wenn der **Filter** aktiviert wurde. Mit der Einstellung **No Filter** sehen Sie außerdem Spielstände und Namensdateien und bekommen eine Fehlermeldung, wenn Sie den falschen Dateityp laden möchten.

Car Setup Complete

Wählen Sie diesen Punkt, wenn Sie alle Einstellungen gemacht und abgespeichert haben und zum Training zurückkehren wollen.

Für das aktuelle Rennwochenende gelten alle Einstellungen auch, ohne daß Sie sie abspeichern.

Alter Car Setup – Einstellungen ändern

Haben Sie für eine Strecke noch kein abgespeichertes Setup, das sich als erfolgreich erwiesen hat, wählen Sie **Alter Car Setup**, um an Ihrem Wagen zu tüfteln.

Wing Setting – Front/Rear

(Regulieren der Front- und Heckspoiler): Spoiler pressen den F1-Rennwagen an den Boden an. Dadurch wird besserer Grip und weniger Reifendrehung erreicht. Folglich haben Sie zwar bessere Kontrolle in Kurven, aber aufgrund größeren Luftwiderstandes auch geringere Geschwindigkeit auf den Geraden. Der Frontspoiler entscheidet dabei mehr über das Lenkverhalten, der Heckspoiler über den Grip bei der Beschleunigung.

Sie können festlegen, mit „wieviel Flügel“ der Wagen fahren soll. Die Skala reicht von 1 bis 64, wobei höhere Werte einen höheren Anpreßdruck bedeuten. Sie stellen die Spoiler jeweils durch Anklicken von **+** oder **-** ein.

Brake Balance

(**Bremsbalance vorne/hinten**): Grand-Prix-Wagen haben einen niedrigen Schwerpunkt, der sich genau hinter dem Fahrer befindet. Wenn Sie aus hoher Geschwindigkeit scharf bremsen, verlagert sich das Gewicht auf das Vorderteil des Wagens. Daher müssen die Bremsen ausbalanciert werden, um die Gewichtsverteilung beim Abbremsen (Langsamer werden) auszuhalten. Sie können die Bremsbalance Ihres Wagens regulieren, indem Sie die Art und Weise verändern, mit der Sie die Vorder- und Hinterradbremse einsetzen. Es ist immer besser, vorne mehr Bremsbelastung zu haben als hinten. Die Skala reicht von 32 hinten, über Null in der Mitte, bis 32 vorne. Bewegen Sie den Schieber, um die richtige Balance zu erreichen.

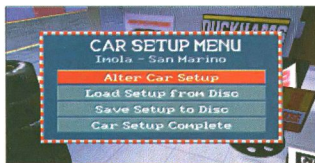
Dry Race Tyre Compound: Hier können Sie entscheiden, mit welchem Reifentyp Sie das Rennen bei trockener Straße beginnen. Bei Regen werden automatisch „Wets“, also VV-Reifen, aufgezogen, die ein Profil für nasse Straßen besitzen. Im Qualify sollten Sie bei den voreingestellten, superweichen Q-Reifen bleiben.

Die hier gemachte Einstellung entscheidet also nur zwischen den Trockenreifen A bis D. Sie müssen festlegen, ob beim Start die knallharten A-Reifen, die weichen D-Reifen oder eine der Kompromißversionen B oder C aufgezogen sein sollen. A-Reifen haben wenig Bodenhaftung, halten aber dafür meist ein ganzes Rennen, während D-Reifen hervorragend haften, aber zwei bis drei Mal pro Rennen gewechselt werden müssen.

Auf den meisten Rennstrecken bewährt es sich, mit C-Reifen ins Rennen zu gehen.

Set Gear Ratios – Getriebeeinstellung

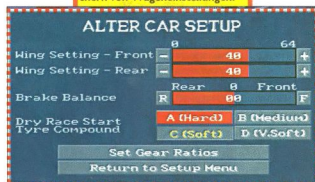
Sie sollten das Übersetzungsverhältnis Ihres Getriebes auf die Eigenheiten jeder Rennstrecke einstellen. Dies geschieht normalerweise



Das Hauptmenü des Setups an den Boxen



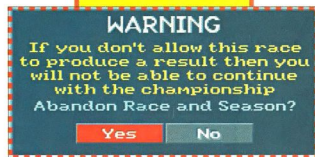
Das Menü zum Laden und Speichern von Wagnereinstellungen.



Spoiler-, Bremsen- und Reifeneinstellungen



Stimmen Sie Ihre Gänge auf die einzelnen Strecken ab.



Bevor Ihre Kapitulation in einem Rennen akzeptiert wird, erfolgt eine Sicherheitsabfrage.



GRAND PRIX



weise, indem der sechste Gang für die höchstmögliche Geschwindigkeit auf der längsten Geraden eingestellt wird. Dann wird der niedrigste Gang für die langsamste Kurve festgesetzt. Die restlichen Gänge liegen irgendwo zwischen diesen beiden. Die Wahl der Übersetzungsverhältnisse ist sehr wichtig, da sie großen Einfluß auf Beschleunigung, Kurvenverhalten und Höchst-

geschwindigkeit des Wagens haben. Kurvenreiche Strecken mit wenigen langen Geraden und vielen Schikanen erfordern „kurzes“ Schalten für schnelle Beschleunigung. Andere Pisten, mit langen Geraden, erfordern „langes“ Schalten, um dem Wagen eine maximale Höchstgeschwindigkeit zu geben.

Je dichter die Zapfen beieinander stehen, desto weniger Arbeit muß der niedrigere Gang leisten, um den höheren zu erreichen (kurzes Schalten). Je weiter die Zapfen voneinander entfernt sind, desto schwerer muß er arbeiten, um in den höheren Gang zu kommen, aber desto höher ist auch die Geschwindigkeit im höchsten Gang (langes Schalten).



Es empfiehlt sich auf relativ vielen Kurven, den 6. Gang wenigstens ein bißchen höher zu setzen, um eine gute Endgeschwindigkeit zu erzielen.

Beenden

Sie können jeden Teil eines Rennwochenendes abbrechen, indem Sie die ESC-Taste betätigen und dann den untersten Eintrag des erscheinenden Menüs wählen. Das *Free Practice* und *Pre-Race Practice* kann nach Belieben beendet werden, das *Qualifying* jedoch erst, wenn Sie eine Rundenzeit erfahren haben. In einem Rennen gelten Sie als ausgeschieden, wenn Sie es per ESC vorzeitig abbrechen.

PROBLEMLÖSUNG AN DEN BOXEN

Problem	Ursache	Behebung	Weitere Möglichkeiten
Der Wagen läßt sich in den Kurven nicht lenken.	Untersteuern	Frontspoiler vergrößern / Eventuell Heckspoiler verkleinern.	Bremsbalance nach hinten verlagern / Weichere Reifen aufziehen.
Der Wagen geht zu schnell in die Kurven.	Übersteuern	Frontspoiler verkleinern / Heckspoiler vergrößern.	Bremsbalance nach vorne verlagern / Härtere Reifen aufziehen.
Andere Wagen sind auf den langen Geraden und in der vorausgehenden Kurve viel schneller	Zuviel Anpreßdruck / Getriebe Übersetzung zu „kurz“ / Keine ausreichende Geschwindigkeit in der vorausgehenden Kurve	Front- und Heckspoiler verkleinern / Abstand der Gänge vergrößern / Mehr Gas geben.	Weichere Compound-Reifen aufziehen, um schneller durch die Kurven zu kommen / Ideallinie kontrollieren.
Wagen hat in den Kurven keine Bodenhaftung.	Nicht genug Anpreßdruck / Zu hohe Geschwindigkeit	Front- und Heckspoiler vergrößern / Langsamer fahren.	Weichere Reifen wählen.
In einem nassen Rennen gerät der Wagen völlig außer Kontrolle.	Zu geringe Bodenhaftung der Reifen	Regenreifen aufziehen.	Fahrstil den Wetterbedingungen anpassen.
Der Wagen beschleunigt über kurze Strecken nicht ausreichend.	Gänge zu „lang“ eingestellt	Abstände zwischen den Gängen verringern.	Weichere Reifen aufziehen, wenn die Räder stark durchdrehen.
Der Wagen neigt zum Ausbrechen, wenn in der Kurve gebremst wird.	Zu schwaches Bremsen / zu spätes Bremsen	Bremsbalance nach vorne verlagern / Früher bremsen.	Weichere Reifen / Spoiler vergrößern.
Der Wagen ist langsam in den Kurven oder auf Geraden.	Getriebeeinstellung	Gänge weiter auseinanderlegen.	Spoiler verkleinern.
Allmähliche Verringerung der Leistung.	Reifenabnutzung	Neuen Reifensatz aufziehen.	Keine
Reifen nutzen sich zu schnell ab.	Die aufgezogenen Reifen entsprechen nicht der Einstellung des Wagens bzw. der Strecke.	Härtere Reifenmischung wählen / Spoilerwinkel steiler einstellen.	Keine

FORMULA ONE



KAMERA-PERSPEKTIVEN UND WIEDERHOLUNGEN



Denken Sie daran, daß Ihr Wagen in Gefahr ist, wenn Sie diese Option außerhalb des Wiederholungsmodus benutzen.

Die Kamera kann jederzeit bewegt werden. Einige Kamera-Optionen sind nur für Wiederholungen geeignet, oder wenn Sie nicht an einem Rennen teilnehmen und anderen Rennwagen zuschauen. Es wäre sehr schwierig, mit diesen Perspektiven zu fahren. Die Standardperspektive zu Beginn eines Spiels ist immer die Cockpitansicht Ihres eigenen Wagens. Diese Ansicht sollten Sie auch beibehalten, wenn Sie ernsthaft am Rennen teilnehmen möchten.

Freie Kameraansicht der Strecke



Sie können sich jederzeit während eines Rennens entscheiden, es lieber als Fernsehzuschauer zu betrachten, indem Sie die linke Pfeiltaste drücken. Das Rennen wird dann von selbständig umschaltenden Kameras am Streckenrand verfolgt, wobei Sie mit den Pfeiltasten hoch/runter entscheiden können, welches Fahrzeug im Mittelpunkt der Übertragung stehen soll. Mit der rechten Pfeiltaste kehren Sie aus jeder anderen Perspektive in Ihr Cockpit zurück.

Verfolgerperspektive



Sie können Ihren und jeden beliebigen anderen Wagen aus einer Position hinter und oberhalb des Cockpits betrachten, indem Sie auf die Taste „Bild abwärts“ drücken. Diese Ansicht ist die einzige Alternative zur Cockpitansicht, wenn Sie am Rennen teilnehmen und nicht nur zuschauen. Auf die Cockpitanzeigen müssen Sie allerdings verzichten und daher z.B. nach Gehör schalten.

Umgekehrte Verfolgerperspektive



Betätigen Sie die Taste *Entf*, um einen beliebigen Wagen von vorne zu sehen. Diese umgekehrte Verfolgerperspektive eignet sich oft gut, um Unfälle zu rekonstruieren, taugt aber nicht zum Fahren.

Blick aus anderen Wagen



Sie können in das Cockpit des Wagens vor Ihnen schalten, indem Sie die Taste *Pfeil hoch* drücken. Nochmaliges Betätigen der Taste bringt Sie jeweils einen Wagen weiter nach vorne. Mit der Taste *Pfeil abwärts* gelangen Sie entsprechend jeweils einen Wagen weiter nach hinten im Feld. Ein kleines Kontrollämpchen leuchtet rechts im Cockpit auf, wenn Sie sich in Ihrem eigenen Wagen befinden, und erlischt, wenn Sie das Rennen aus einem anderen Cockpit verfolgen. Mit der Taste *Pos 1* gelangen Sie sofort zurück in Ihr eigenes Cockpit.

Wiederholungsmodus



Die Pausentaste (Leertaste oder P) unterbricht die Handlung, und R wiederholt die vergangenen 20 Sekunden des Geschehens. Sie können die Kamera während der Wiederholung frei wählen. Am Ende der Wiederholung bleibt das Spiel angehalten, bereit zur Fortsetzung des Rennens. Wenn Sie nun das Spiel wieder aufnehmen, kehrt die Kamera an ihre ursprüngliche Position zurück, und Sie übernehmen wieder die Kontrolle über Ihren Wagen.

Wiederholung bestimmter Ereignisse



Haben Sie Nachricht erhalten, daß ein Wagen aus dem Rennen ausgeschieden ist, können Sie eine Wiederholung des Unfalls sehen, falls er sich gerade erst ereignet hat. Dazu drücken Sie die Pausentaste und dann die Taste *Einf*. In diesem Wiederholungsmodus übernimmt die Kamera automatisch die Perspektive des entsprechenden Wagens. Ist ein Ereignis zu lange her, zeigt *Einf* keine Wirkung.

Demo-Modus

Um bei einem Rennen einfach nur zuzuschauen, müssen Sie lediglich alle Fahrer deaktivieren (*Driver/Team Selection* im Hauptmenü). Wenn Sie jetzt ein Rennen starten, können Sie sich beliebig durch die Cockpits der computergesteuerten Wagen schalten oder vom Streckenrand aus zusehen. Ein Rennen als Unbeteiligter zu betrachten, kann sehr hilfreich dabei sein, eine Strecke kennenzulernen. Mit ESC beenden Sie die Demonstration.

WETTER, KARAMEBOLAGEN, WARPFÄHLEN

Nasses Wetter

Einige Rennen der Grand-Prix-Saison können bei regnerischen Bedingungen stattfinden. Der Himmel ist grau, und Ihr Wagen wird zum Start mit Regenreifen ausgerüstet. Wenn Sie das Rennen überstehen wollen, müssen Sie vorsichtig fahren. Sie werden durch einen Marschall (Streckenposten), der eine gelbe Flagge schwenkt, auf bevorstehende Gefahren aufmerksam gemacht.

Schleudern

Schleudern, das zum Ausbrechen aus der Bahn führt, wird am häufigsten dadurch verursacht, daß Sie eine Kurve zu schnell nehmen. Das wird Ihnen anfangs recht oft passieren. Ist der Kurs mit breiten Auslaufzonen ausgestattet, können Sie auf die Strecke zurückkehren, werden aber



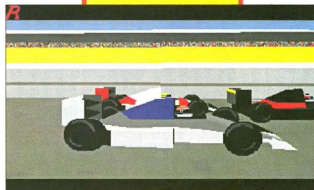
Die Kameraansicht



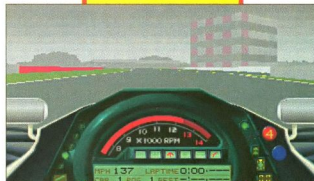
Die Verfolgerperspektive



Die umgekehrte Verfolgerperspektive



Ein tragischer Unfall in der Wiederholung



Bei Regenwetter ist Vorsicht geboten.



GRAND PRIX

feststellen, daß sich auf rutschigen Oberflächen wie Gras und Kies nur sehr langsam beschleunigen läßt. Sie sollten in den „Power Turn“-Gang herunterschalten, den Wagen ausrichten und den ersten Gang einlegen. Achten Sie auf schnellere Wagen, die Ihren Weg kreuzen, und fahren Sie wieder auf die Piste. Ihre Reifen können sich hier einen Moment lang etwas merkwürdig anfühlen.

Karambolagen

Wenn zwei Wagen zusammenstoßen, können beide beschädigt werden, ins Schleudern geraten und von der Strecke abkommen. Sind Sie danach in der Lage, das Rennen fortzusetzen, ist es trotzdem ratsam, so bald wie möglich für Reparaturen die Box anzufahren. Zusammenstöße mit einer Mauer oder Barriere haben die gleiche Wirkung.

Hatten Sie einen Zusammenstoß, der Ihre weitere Rennteilnahme unmöglich gemacht hat, können Sie den Ablauf beschleunigen (ESC) und sich das Ergebnis anzeigen lassen oder das Rennen von einem anderen Cockpit aus verfolgen. Wenn Sie sich im Training, Qualifying oder im Spielmodus *Practise any Circuit* befinden, können Sie mit einem Reservewagen von der Box aus neu starten.

Warnflaggen

Bei jedem gefährlichen Ereignis, wie einer Karambolage, werden Sie durch die gelbe Flagge gewarnt. Eine „Grüne Flagge“ signalisiert Ihnen, daß die Gefahr vorbei ist.

DAS HAUPTMENÜ DES SPIELS



Das Hauptmenü ist der Startbildschirm aller Rennen, Trainingsläufe, Lade- und Sicherungsvorgänge. Es umfaßt neun Optionen:

Schnelles Rennen

(Quick Race)

Wahl des Fahrers/Teams

(Driver/Team Selection)

Spiel laden/speichern

(Load/Save Game)

Setup der Fahrhilfen

(Help Options Setup)

Testfahrt auf einer beliebigen Strecke

(Practise Any Circuit)

Grand Prix-Rennen ohne

Meisterschaftswertung

(Non-Championship Race)

Grand Prix-Meisterschaftssaison

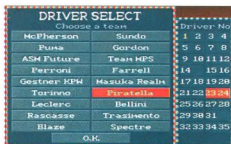
(Championship Season)

Spieloptionen

(Game Options Menu)

Spiel verlassen

(Exit to DOS)



Wahl des Fahrers und des Teams

Wählen Sie aus den achtzehn Teams, die auf dem Bildschirm gezeigt werden. Sie können die Namen der Teams auf dem nächsten Bildschirm auch verändern.

Wählen Sie nun einen der aufgeführten Fahrer. Klicken Sie auf *Select*, und die Nummer des Fahrers leuchtet auf der Tafel an der rechten Seite auf. Um einen bestehenden



Fahrer zu löschen, markieren Sie den Namen, drücken Sie zuerst den „Selector“ und dann die Rücktaste, um den Namen zu löschen. Tippen Sie den von Ihnen gewünschten Namen ein und drücken Sie den „Selector“. Wie Sie sehen, wechselt die Nummer des gewählten Fahrers die Farbe. Wollen Sie Ihre Wahl rückgängig machen, können Sie *Deselect* benutzen.

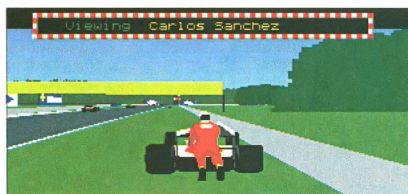
Vielleicht möchten Sie mehr als einen Fahrer wählen und im abwechselnden Mehrspielermodus spielen. Wählen Sie *Choose Another Team*, um zum Team-Menü zurückzukehren. Einzelheiten über den „Multi-Driver“-Modus erfahren Sie auf Seite 57. Haben Sie Ihre Wahl abgeschlossen, gehen Sie mit *Selection(s) Complete* zurück zum Hauptmenü.

Ein Spiel laden/speichern

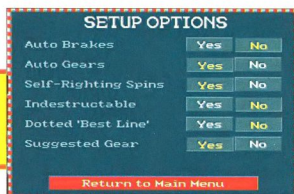
In einer Weltmeisterschaft bekommen Sie zwischen den Trainings-, Qualifikations- und Punktläufen immer wieder die Gelegenheit, den Spielstand auf den neuesten Stand zu bringen, und Sie können jederzeit durch Drücken der ESC-Taste ein einzelnes Rennen setzen. Waren Sie mitten in einem Rennen, setzt das Spiel mit einer 20 Sekunden langen Wiederholung im Pausenmodus wieder ein. Drücken Sie die Pausentaste, um das Steuer wieder zu übernehmen.



Ein so gespeichertes Spiel können Sie jederzeit unter *Load/Save Game* durch Anklicken von *Load Game* wieder herstellen – inklusive aller Grand Prix Punkte, Fahrernamen, Streckenrekorde etc. Beim ersten Speichern wird vermutlich die folgende Meldung auftauchen (siehe nächste Seite). Klicken Sie auf *Yes*, um das vorge-



Mit 190 mph gegen die Wand war zu viel des Guten...



Entscheiden Sie selbst, wie leicht sie es haben wollen.

FORMULA ONE



schlagene Unterverzeichnis zu erstellen und das Spiel zu speichern.

NO GAME SAVE DIRECTORY

The recommended game save directory "gamesaves" is not present. Create this subdirectory?

Yes

No

Unter den anderen Punkten können Sie spezielle Grundvoraussetzungen für ein Spiel unabhängig von einem bestimmten Spielstand speichern. So speichert *Save Track Records* die neu erfahrenen Bestzeiten, *Save Names* die Namensänderungen der Fahrer und Teams und *Save Current Car Setups* die derzeitigen Fahrzeugeinstellungen.

Setup der Fahrhilfen

Auto Brakes F1
Die Bremsen werden vom Computer gesteuert.

Auto Gears F2
Die Gänge werden vom Computer gewählt.

Self-Righting Spins F3
Ist diese Option eingeschaltet, richtet der Wagen sich nach dem Schleudern automatisch in die richtige Richtung aus, wenn er zum Stillstand gekommen ist.

Indestructable F4
Ihr Wagen wird bei Karambolagen nicht beschädigt.

Dotted "Best Line" F5
Eine gepunktete weiße Linie erscheint, die Ihnen auf jeder Strecke die Ideallinie anzeigt.

Suggested Gear F6
Eine blaue Getriebe-Anzeige erscheint, die Ihnen den vorgeschlagenen Gang für die nächste Kurve angibt.

Testfahrt auf einer beliebigen Strecke

Die Option, mit der Sie alle Rennstrecken kennenlernen können, ohne mit anderen Wagen zu konkurrieren. Klicken Sie auf *Practise any Circuit*, um einige ungestörte Trainingsrunden zu drehen. Falls Sie noch

keinen Fahrer und kein Team gewählt haben, erscheint das Team-Menü, in dem Sie jetzt einen Fahrer mit *Select* auswählen müssen.

Danach erscheint das Streckenwahl-Menü. Sie haben für Ihr Training die Auswahl zwischen 16 Grand-Prix-Strecken. Erst wenn Sie in die Weltmeisterschaftssaison einsteigen, müssen Sie sich an die festgelegte Reihenfolge der Rennen halten. Markieren Sie die gewünschte Strecke, und klicken Sie den „Selector“ bzw. klicken Sie den gewünschten Parcours an.

In der folgenden Ansicht des Rennkurses können Sie *Info* anklicken, um bestehende Rekordzeiten anzusehen, *View*, um die Strecke ohne Menü im Panorama zu sehen, oder *OK*, um das Training zu beginnen. Ihr Wagen wird in der Box erscheinen, damit Sie Veränderungen an den Einstellungen vornehmen können, falls Sie nicht mit dem vorgegebenen Standard-Setup fahren wollen. Sie befinden sich nicht in einem Rennen und sind der einzige Fahrer, der auf der Piste trainiert. Kehren Sie vom Training in die Box zurück, indem Sie hineinfahren oder während der Fahrt *Q* drücken.

Grand Prix-Rennen ohne Meisterschaftswertung

Klicken Sie auf *Non-Championship Race*, um in einem einzelnen Rennen ohne Punktwertung für den Grand Prix anzutreten. Wie beim Training folgen Fahrer- und Streckenauswahl sowie eine Ansicht des Rennkurses.

Fahren Sie auf jeder Strecke mindestens ein Übungsrennen, bevor Sie sich Chancen ausrechnen, eine Grand-Prix-Saison zu gewinnen.

Der Ablauf eines Rennens ohne Meisterschaftswertung ist der gleiche wie der von Rennen in der Grand-Prix-Saison (siehe Seite 56).

SELECT CIRCUIT

United States	Brazil
San Marino	Monaco
Canada	Mexico
France	Great Britain
Germany	Hungary
Belgium	Italy
Portugal	Spain
Japan	Australia

Suchen Sie sich eine Trainingsstrecke aus.



CHAMPIONSHIP RESULTS

Hungaroring - Hungary

Race Finishing Times

Driver Lap Times

Fastest Lap Times

Driver Race Points

Constructor Race Points

Drivers Championship Table

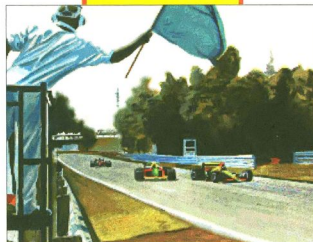
Constructors Championship

Seasons Results

Printer Menu

Continue

Das Statistikmenü





GRAND PRIX

Die Grand Prix-Meisterschaftssaison

Sobald Sie auf *Championship Season* geklickt haben, starten Sie in Phoenix beim „Großen Preis der USA“ und fahren bis nach Adelaide, wo das sechzehnte und letzte Rennen stattfindet. Benutzen Sie die besten Wagen-Einstellungen, die Sie im Training herausgefunden haben, und all Ihr gesammeltes Wissen über die verschiedenen Kurse. Wenn Sie die Saison starten, wird die erste Strecke automatisch angezeigt, denn die Reihenfolge der Saison ist feststehend. Laden Sie einen Spielstand irgendwo mitten in der Saison, wird der zuletzt gefahrene Rennkurs abgebildet, und Sie können Ihr Spiel wieder aufnehmen, nachdem Sie sich die Ergebnisse des letzten Ereignisses noch einmal angeschaut haben. Sobald Sie in der Streckenansicht auf OK geklickt haben, erscheint der Zeitplan des Rennens:



Freies Training: Ihr Wagen erscheint in der Box, bereit für etwaige Veränderungen im Setup oder ein Rennen mit der vorgegebenen Einstellung. Ihnen stehen bis

zu 120 Minuten im freien Training zur Verfügung. Sie haben aber jederzeit die Option, abzugeben und/oder zu speichern, indem Sie ESC drücken.

Qualifying/Zeittraining: Auch das Zeittraining beginnt in den Boxen. Je nach Einstellung haben Sie mindestens 5 Minuten, maximal zwei Stunden Zeit, um eine möglichst schnelle Runde zu fahren. Diese Zeit wird über Ihre Startposition beim Rennstart entschieden. Sie können jederzeit in die Box zurückfahren, wenn Sie mit der gefahrenen

Zeit zufrieden sind oder noch Einstellungen an Ihrem Wagen ändern möchten. Über Ihrem Cockpit wird ein Monitor angebracht, auf dem Sie die Zeiten der anderen Fahrer verfolgen können. Stellen Sie fest, daß ein Konkurrent Ihre Rundenzeit unterbietet, können Sie sich wieder auf die Strecke begeben, sofern noch genug Zeit übrig ist. Pro Rennen sind Ihnen außerdem nur 4 Qualifying-Reifensätze erlaubt.

Sie können die Zeit für die anderen Fahrer raufen, indem Sie den „Controller“ vorwärts bewegen und wieder loslassen. Auf diese Weise wird die Zeitraffung ein- und ausgeschaltet. Um die Qualifikationsrunde zur Box hin zu verlassen, drücken Sie Q. Mit ESC kehren Sie nach einer Sicherheitsabfrage zum Hauptmenü zurück. Gelingt es Ihnen, in einem Rennen oder einer Trainings-sitzung, einen neuen Rundenrekord zu erzielen, speichert der Computer diese Information unter dem von Ihnen gewählten Fahreramen, wenn Sie vor Verlassen des Spiels die Option *Save Track Records* im Menü *Load/Save Game* benutzen.

Training vor dem Rennen: Sie haben die Option für ein Training vor dem Rennen in voller Rennausstattung. Diese Sitzung ist je nach Einstellung auf eine Stunde oder weniger begrenzt. Dies ist Ihre letzte Chance, festzustellen, wie sich Ihr Wagen im Rennen selber verhalten wird. Vorsicht, es können viele andere Wagen auf der Piste sein.

Das Rennen: Haben Sie ausreichend trainiert, sich mit der Strecke vertraut gemacht und sich für eine gute Startposition qualifiziert, nehmen Sie am eigentlichen Rennen teil und stehen zwischen den anderen 25 Wagen auf Ihrem Startplatz – in Erwartung des roten und grünen Lichtes. Nach dem Rennen können Sie aus dem Statistikmenü

die Ergebnisse und Punktstände auswählen, die Sie sich ansehen möchten.

Race Finishing Times:

Die Zeiten und Plazierungen des gerade vergangenen Rennens.

Driver Lap Times:

Die beste erzielte Rundenzeit aller Fahrer im vergangenen Rennen.

Fastest Lap Times:

Die Rundenrekorde auf dem zuletzt gefahrenen Kurs.

Driver Race Points:

Die erfahrenen Weltmeisterschaftspunkte der Fahrer im letzten Rennen.

Constructor Race Points:

Die erfahrenen Weltmeisterschaftspunkte der Konstrukteure im letzten Rennen.

Drivers Championship Table:

Der Punktstand der Fahrer in der laufenden Weltmeisterschaftssaison.

Constructors Championship:

Der Punktstand der Konstrukteure in der laufenden Weltmeisterschaftssaison.

Season Results:

Die Plazierungen aller Fahrer in allen schon ausgetragenen Rennen der Saison.

Printer Menu:

Die Möglichkeit, Ergebnisse auszudrucken bzw. als Textdatei zu speichern.

Continue:

Weiter zum nächsten Rennen.

Weiter - Continue

Klicken Sie im Statistikmenü auf *Continue*, um die Saison fortzusetzen. Zwischen zwei Rennen stehen folgende Optionen zur Wahl:



Next Grand Prix:

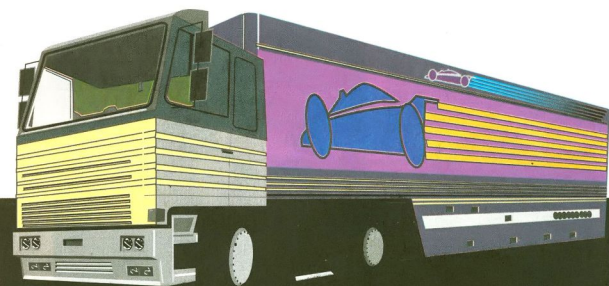
Weiter zum nächsten Rennen.

Save Game:

Spielstand speichern.

Abandon Season:

Die Saison abbrechen, also das Spiel zum Hauptmenü verlassen.



FORMULA ONE



DIE SPIOPTIONEN

Klicken Sie im Hauptmenü auf *Game Options Menu*, um die Spieloptionen zu stellen.



Die Spieloptionen

Quick Race

Sie können hier einstellen, wo Sie fahren wollen (Track), mit welcher Startnummer (Car Number) und -position (Grid Position), und wie lang das Rennen sein soll (Race Distance in Percent). Außerdem können Sie sich beim Wetter zwischen trocken (dry) und naß (wet) entscheiden und bestimmen, ob in Modemspielen (siehe *Link*) nur die zwei schnellsten Fahrer auf der Strecke sein sollen (Only two cars...).

Race

Einstellungen für alle Rennen: Im oberen Teil wird die Dauer aller Rennabschnitte (Practice, Qualifying, Rennen) in Minuten bzw. Prozent eingestellt. Ein Rennen, das im echten Grand Prix 60 Runden hat, hätte bei einer Einstellung von 10% im Spiel also sechs Runden. Außerdem bestimmen Sie hier, ob Sie zwischen Qualifikation und Rennen Ihre Wageneinstellungen ändern möchten (Separate Race and Qualifying Car Setups). Darunter legen Sie den Schwierigkeitsgrad zwischen Anfänger (Rookie) und As (Ace) fest. Nun können Sie noch entscheiden, wie sich die Fahrerkategorie des restlichen Feldes verteilt. *All the Same* setzt alle auf ein Niveau, *1991 Levels* stellt die Verhältnisse von 1991 her, *Random* erstellt eine zufällige Verteilung.

Game

- Bildfolge (Frame Rate) im Rennen einstellen.
- Zwischenvideos (Animations) an- oder abschalten
- Häufigkeit des Fahrerwechsels (Number of turns...) im Mehrspielermodus
- Anzeige in Meilen oder Kilometern
- Joystick in Menübildschirmen deaktivieren (Yes = deaktiviert)
- Schnelle Menüeinblendung an/aus
- Ausblendgeschwindigkeit der Hintergrundreue

Control Method

Entscheiden Sie sich hier zwischen Tastatur, Joystick und Maus. View... öffnet die jeweiligen Einstellungen, Edit... ändert sie.

Tip
Bleiben Sie bei den Grundeinstellungen, wenn keine Probleme auftreten. Sollten Sie Änderungen vornehmen, probieren Sie sie erst in einem Rennen aus, bevor Sie sie speichern und die alte Konfiguration auch für künftige Spielstarts überschreiben.

Startup Files

Hier können Sie in Form von DOS-Pfadangaben bestimmen, welche Konfigurationsdateien beim Spielstart geladen werden, falls Sie Änderungen an Namen, Setups oder Streckenrekorden abgespeichert haben.

Printer

Unter *Printer Port* stellen Sie am besten *File* ein, da die Ansprache eines Druckers durch F1GP zu Problemen führen kann. Im Statistikmenü zwischen den Rennen speichern Sie dann die Ergebnisse in eine Textdatei, wenn Sie *Printer* wählen.

Link

Stellt eine Modem- oder Nullmodemverbindung zwischen zwei Computern her.



Die Einstellungen von *Comm Port*, *Baud Rate*, *Link Type* etc. entsprechen den Standards der Modembenutzung. Die zu wählende Nummer geben Sie unter *Number to Dial* ein. Bei Problemen (z.B. durch einen falschen Initialisierungsstring) ziehen Sie bitte die Dokumentation Ihres Modems zu Rate.

Um Probleme zu vermeiden, sollten beide Spieler abgesehen vom Fahrernamen die gleichen Spielereinstellungen (z.B. *Startup Files*) benutzen.

Save Options

Sollen die gewählten Optionen bei jedem Spielstart gelten, dann klicken Sie auf *Save Options*; wollen Sie die neuen Einstellungen erstmal ausprobieren (empfohlen!), dann speichern Sie zunächst nicht.

DER MEHRSPIELERMODUS

Sie können jedes Rennen im Mehrspielermodus fahren, indem Sie mehr als einen Fahrer wählen. Das Programm weist jedem Fahrer einen gleichlangen Zeitraum zu, um einen Rennabschnitt zurückzulegen. Wollen zum Beispiel zwei Spieler in einem 10 Runden-Rennen gegeneinander antreten, geben sie ihre beiden Namen in das Fahrerwahl-Menü ein. Der Computer bestimmt dann, welcher Spieler zuerst antritt, und fährt solange den anderen Wagen – genauso wie die übrigen Wagen im Rennen.

Als Signal zum Wechsel blinkt das einzelne Lämpchen rechts vom Lenkrad 15 Sekunden lang rot auf. Dann wird eine 5 Sekunden lange Warnung gegeben, bevor der Computer den Wagen des augenblicklichen Fahrers übernimmt. Die Perspektive wechselt zum Wagen des nächsten Spielers, der noch vom Computer gesteuert wird. Erst nach einer weiteren 5 Sekunden langen Warnung geht die Steuerung an den nächsten Spieler über.

Sie können die Anzahl der Fahrerwechsel während eines Rennens bestimmen, indem Sie in *Game Options* angeben, wie oft jeder Spieler an der Reihe sein soll (*Turns*).

In der Qualifikation können bis zu 35 Spieler teilnehmen. Der Wechsel findet in den Boxen statt. Der Durchgang endet, wenn die Qualifikationszeit abgelaufen ist und alle Spieler die gleiche Anzahl Reifensätze verbraucht haben. Denken Sie daran, daß sich nur die 26 Schnellsten für das Rennen qualifizieren. Spieler werden dabei den Computer-Wagen vorgezogen.





GRAND PRIX

DIE KOPISCHUTZABFRAGE

Nachdem Sie sich für Englisch, Französisch oder Deutsch entschieden haben, erscheint eine Kopierschutzabfrage. Geben Sie hier bitte das in der Tabelle angegebene Paßwort ein.

HANDBUCH-SCHUTZ



(Deutsches Handbuch)

Bitte geben Sie folgendes Wort ein:

Seite: 119
Absatz: 2
Zeile: 2
Wort: 3

Wort:

Page, paragraph,
line, word (Seite, Absatz,
Zeile, Wort des
Originalhandbuchs)



English



Français



Deutsch

7,2,1,3	one	one	one
9,3,1,3	win	gagner	die
9,3,2,4	highest	plus	auf
13,1,5,2	these	fonctions	diese
16,5,1,8	the	cric	boxen
16,7,1,5	monza	monza	erste
17,7,1,1	just	juste	fahren
18,7,1,7	straight	ligne	zielgeraden
20,4,1,5	pressed	toujours	nach
20,2,1,9	around	rouge	zeiger
22,5,1,4	the	pour	ihrer
22,2,1,2	should	devez	sollte
38,1,1,1	when	lorsque	wenn
41,3,1,1	each	comme	jede
41,4,1,6	with	avec	ein-
41,3,1,7	unique	unique	stellung
41,2,1,3	rookie	pilote	deshalb
54,1,1,11	chances	fin	rookie
54,1,1,3	have	venez	sich
55,1,1,6	screen	que	von
60,2,1,8	choice	choix	den
65,2,1,2	programme	programme	etwas
65,4,1,2	players	joueurs	programm
71,1,6,2	long	dans	spieler
71,1,1,6	great	transmissions	zerren
73,2,1,3	grid	grille	durch
73,4,1,1	then	ensuite	donnern
75,6,1,10	tunnel	tunnel	weiter
75,2,1,2	cars	voitures	dann
77,1,2,3	braking	freinages	boliden
77,1,3,1	take	rapides	beschleunigen
79,1,5,1	compensated	perdue	boliden
79,1,1,3	bumpy	circuit	rennstrecke
79,1,8,1	vicious	votre	holperiger
81,2,1,4	straight	droite	wichtigkeit
81,1,1,3	a	course	donnern
83,2,1,1	copse	copse	es
83,1,3,4	bend	comme	copse
85,4,1,11	require	chicanes	im
85,4,1,12	brutal	lentes	schikanen
87,2,1,1	roaring	vous	brutales
89,1,1,5	spa	spa	mit
95,4,1,15	take	prenex	spa
97,1,1,2	interesting	parcours	wieder
99,1,3,3	brakes	il	interessante
			reifen

101,2,1,1	ferrari	ferrari	ferrari
101,4,1,5	last	championnats	drei
102,2,1,4	mansell	chez	mansell
103,1,2,5	name	il	namen
104,1,1,8	turning	formule	ken
109,2,1,1	formerly	cette	ehemals
115,1,1,2	aim	but	ziel
118,3,1,2	rest	repos	ruhezustand
119,3,1,5	four	ou	oder
119,2,2,3	is	fonction	wird
119,3,2,3	minimum	avec	zwischen
120,4,2,2	hot	et	wetter
120,4,1,6	into	selon	mittel
120,1,1,2	position	position	startposition
120,4,1,10	soft	moyens	weich
120,4,1,2	can	pneus	reifen
121,2,1,4	separate	chaque	reifen
123,2,1,2	best	meilleure	ideallinie
123,1,3,1	shape	forme	kurvenwinkel
124,1,1,4	try	essayer	versuchen
127,2,1,3	stays	reste	wird
135,2,1,5	must	doit	jeden
135,3,1,1	imagine	imaginez	stellen
137,1,4,4	for	nouveau	um
137,1,1,9	accompany	il	gleichzeitig
137,2,1,8	driver	faire	doppelt
138,3,1,3	above	points	genannten
138,2,1,2	overtake	doubler	erfolgreich
146,3,3,3	he	gagner	er
147,3,1,7	top	premiers	formel
150,1,1,4	problem	aborder	ist
151,2,1,4	teams	les	grand
151,1,1,6	signed	contrat	honda
155,3,1,1	before	avant	vor
155,1,1,3	seem	sembler	als
156,1,1,1	when	quand	sobald
156,5,4,1	subsistence	prime	auslandszulage
156,1,1,3	pull	arrivent	transporter
157,4,1,2	first	moment	ersten
157,3,1,8	untimed	pas	nicht
157,4,1,5	period	tour	immer
157,1,1,4	gone	bien	geht
158,1,1,3	saturday	le	wird
158,3,1,2	track	piste	piste
158,4,1,2	three	reste	stunden
160,1,1,11	two	deux	mit
160,3,4,5	is	pied	kupplung
160,3,1,3	light	vert	licht
160,2,1,2	red	feu	rote
161,2,1,4	hear	aussi	zwischen
162,1,1,8	table	pleines	einen

FORMULA ONE



JOYSTICK-, MAUS- UND TASTATURBELEGUNG

Die Standardsteuerung von F1 Grand Prix ist der Joystick. Sie können das Spiel allerdings auch mit der Maus oder der Tastatur bedienen. Für jede Art des Eingabegerätes ist eine Standardbelegung eingestellt, die Sie aber jederzeit ändern können. In dieser Tabelle werden die voreingestellten Funktionen aufgelistet.

	Joystick	Tastatur	Maus
STEUERUNG DER WAGEN			
Beschleunigen	Vorwärts	A	Rechter Mausknopf (RMK)
Bremsen	Rückwärts	Y	Linker Mausknopf (LMK)
Nach links steuern	Links	Z	Nach links bewegen
Nach rechts steuern	Rechts	X	Nach rechts bewegen
Gang hochschalten	Vorwärts + Knopf 1	A + Leertaste	RMK + Leertaste
Niedrigerer Gang	Nicht vorwärts + Knopf 1	Leertaste ohne A	Leertaste ohne RMK
Boxenstop ankündigen/absagen		U	
Pause	Leertaste	P	P

IN DEN BOXEN			
Box verlassen	Knopf 1	Leertaste	Leertaste
Beschleunigte Zeit an/aus	Vorwärts/Loslassen	A / Loslassen	RMK/Loslassen
Boxen-Menü (Car-Setup)	Rückwärts	Y	LMK
Reifenwahl	Links/Rechts	Z und X	Links/Rechts
Pause	Leertaste	P	P

ALLGEMEINE TASTATURBEFEHLE		PERSPEKTIVE	
Abbrechen, zur Option „Sichern“ gehen und zum Hauptmenü zurückkehren	ESC	Kamera-Ansicht der Strecke	←
Während des Qualifikations-/Trainingslaufes an die Boxen zurückkehren	Q	Zurück zur Cockpit-Ansicht	→
Detailgenauigkeit (4 Stufen)	D	Kamera-Ansicht des vorderen Autos	↑
Namen des Fahrers angeben	N	Kamera-Ansicht des hinteren Autos	↓
Rennen von vorn beginnen	R	Zurück zum Cockpit	Plus 1
Abstand zwischen den Autos	G	Verfolgungssicht	Minus 1
Strecke/Beschaffenheit der Szenerie verändern	T	Umgekehrte Verfolgungssicht	Fast
Sound aus / an	P / B	Wiederholung gemeldeter Ereignisse	Slow
		Pause, dann	Fast

FAHRHILFEN		IN MODEM-SPIELN	
Automatisch bremsen	F1	Verschicken einer Textnachricht	ALT M
Automatik	F2	Steuerung der Spieleinstellungen an den anderen Teilnehmer abgeben	ALT R
Selbstausrichtung nach Schleudern	F3	Abbruch der Verbindung	ALT H
Unzerstörbarkeit	F4		
Ideallinie anzeigen	F5		
Empfohlenen Gang anzeigen	F6		



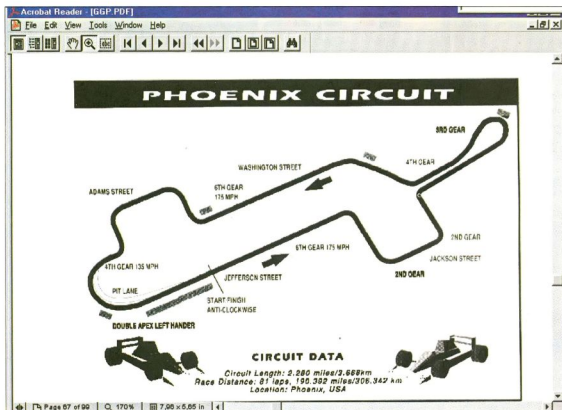


GRAND PRIX

Handbuchergänzung – Streckenprofile im Kreis herum

...fährt ja nach einem berühmten Wort von Niki Lauda jeder Formel-1-Pilot, aber die Kreise können doch sehr unterschiedlich aussehen. Der gewissenhafte Fahrer und erst recht der mit ernsthaften Ambitionen, einen WM-Lauf auf einem der vorderen Plätze abzuschließen, tut also gut daran, sich mit den Kursen vertraut zu machen.

Diesem Zweck dienen die Streckeninformationen, die im Spiel eingeblendet werden. Noch besser geht es allerdings mit Hilfe von Streckenprofilen, die im Originalhandbuch abgedruckt waren. Wir konnten diese Pläne und Kurzbeschreibungen auf 30 Seiten leider nicht abdrucken, haben sie aber auf die Heft-CD übernommen.



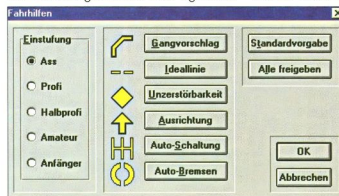
Grand Prix-Zubehör

EXTRAS OHNE AUFPREIS

Formula 1 Grand Prix ist ein Klassiker mit ruhmreicher Vergangenheit. Wie die meisten Spiele dieser Kategorie hat auch dieses viele Programmierer dazu inspiriert, ihrem Liebling-Zubehör und Utilities aller Art maßzuschneidern. Dankenswerterweise arbeitet die Mehrzahl dieser Fans im wahrsten Sinne des Wortes „just for fun“ und verlangt für ihre Werke kein Geld, sondern stellt sie als sogenannte Freeware umsonst zur Verfügung.

Da das fast immer in Online-Diensten, über Mailboxen oder im Internet geschieht, wird aus „umsonst“ allerdings schnell „unerschwinglich“, denn zwischen dem Download und dem Grand-Prix-Piloten stehen der Erwerb eines Modems, ein schneller Zugang und nicht zuletzt beträchtliche Telefongebühren – es sei denn, der Pilot ist einer unserer Leser, denn auf die Heft-CD kommt er ganz ohne Nebenkosten.

Und findet dort im Verzeichnis \ZUBEHOER eine kleine, aber feine Auswahl von Freeware-Programmen, die den Formel-1-Alltag versüßen. Beachten Sie bitte: Wir haben diese Programme nur gesammelt, sie stammen weder von MicroProse noch aus der Redaktion. Wir können daher weder ihre Funktion garantieren noch irgendeine



Das gesamte Originalhandbuch liegt im Verzeichnis \HANDBUCH vor und wurde ins PDF-Format für den Acrobat Reader von Adobe umgesetzt. Wer diesen kostenlosen Viewer nicht schon besitzt, findet ihn auf der Heft-CD im Verzeichnis ADOBE. Das PDF-Format erfreut sich wachsender Beliebtheit im Internet, eine Installation lohnt sich also auf jeden Fall. Der Reader erlaubt das Betrachten und Drucken von Text- und Grafikdateien im Original-Layout, darüber hinaus verfügt er über Zoom- und Suchfunktionen und einiges mehr.

Die Streckenprofile sind ab Seite 67 zu finden und können selbstverständlich auch einzeln, je nach Bedarf, ausgedruckt werden.

DER ADOBE READER

Der Acrobat Reader ist unter Windows 3.x, Windows 95 oder Windows NT zu betreiben. Je nach Betriebssystem ist also die 16-Bit-Version (Windows 3.x) oder die 32-Bit-Version (Windows 95/NT) zu installieren. Die Installation beginnt jeweils nach einem Doppelklick auf die Datei AR16D301.EXE (16-Bit-Version) oder AR32D301.EXE (32-Bit-Version).

Starten Sie das Programm nach der Installation auf die Windows-übliche Art und Weise und öffnen Sie die Dokumente mittels der Windows-Standard-Menüs.

Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der mitgelieferten Datei ACROBAT.PDF im Programmverzeichnis des Readers. Die Grundfunktionen sind weitgehend selbsterklärend und dürfen niemanden vor ein Problem stellen, der mit Windows-Software vertraut ist.

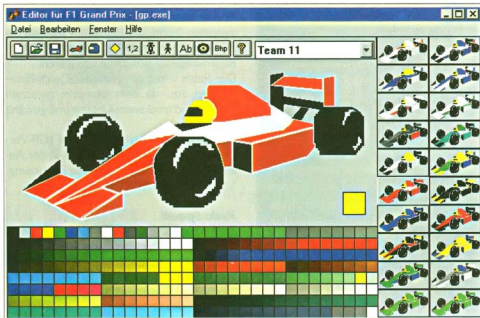
Haftung übernehmen, falls durch ihre Benutzung Schaden verursacht wird. Einige Tools verändern die Programmdatei GP.EXE – wir empfehlen, von dieser zuvor eine Sicherungskopie anzulegen! Eine mehr oder weniger ausführliche Anleitung liegt den Paketen meist in Form einer Textdatei bei, in der fast immer auch der Autor eine Kontaktadresse hinterlassen hat.

GP Editor

Der GP-Editor ist ein Windows-Programm,

das unter einer komfortablen Oberfläche eine ganze Reihe von Eigenschaften ändert: Ein kleines Malprogramm paßt für jedes Team das Auto- und Helmdesign an den persönlichen Geschmack oder die aktuelle Saison an. Interessanter ist wohl die Möglichkeit, die Leistung der Wagen und Fahrer, deren Nummern

FORMULA ONE



und Namen sowie die zugelassenen Fahrhilfen zu manipulieren.

Der GP-Editor ist einfach durch Doppelklick auf die EXE-Datei zu starten, auch von CD. \ZUBEHOER\GPEDITOR

95er Teams

Die Teams und Fahrer der 95er Rennsaison in einer Datei für den oben beschriebenen GP-Editor, von wo er in die GP.EXE exportiert werden muß. Die Gebrauchsanweisung liegt in der englischen Textdatei 95.TXT bei.

\ZUBEHOER\TEAMS95

GP 96

Bringt F1GP auf den Stand der 96er Saison. Kopieren Sie alle Dateien in das F1GP-Spielverzeichnis, und führen Sie die Datei GPRIX96.BAT aus. Die genaue Funktionsweise und eine Beschreibung der Ergebnisse

entnehmen Sie bitte der Datei README96.TXT.

\ZUBEHOER\GPRIX96

Grand Prix Lap Time Logger

Der Time Logger ist etwas für Leute, die immer alles ganz genau wissen und am besten auch noch schriftlich haben wollen. Er zeichnet die Rundenzeiten aller Wagen auf, wenn sie die Start/Ziel-Linie überqueren, inklusive dreier Zwischenzeiten, und schreibt die Ergebnisse in eine Datei.

Um die Zeiten ansehen und auswerten zu können, ist ein weiteres Programm nötig, das dem Paket in einer DOS- und einer Windows-Version beiliegt.

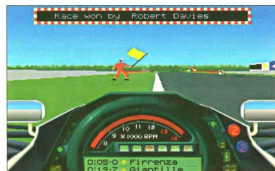
Der Time Logger selbst ist ein speicherresistentes Programm (TSR), das vor dem Spielstart mit **GLAPTIM.COM** aufgerufen wird. Danach bleibt es im Arbeitsspeicher aktiv und zeichnet ohne weiteres Zutun jedes

Rennen in F1GP auf. Daß es funktioniert, erkennen Sie an der Meldung „GpLapTim activated OK“, die in den Titeldisplays des Spiels eingeblendet wird. Nachdem Sie das Spiel verlassen haben, finden Sie die Log-Datei **GLAPTIM.LOG** im F1-Verzeichnis. Zur Auswertung rufen Sie entweder das DOS-Utility **GPLAP.EXE** oder sein Windows-Pendant **GPLAPW.EXE** auf. Wer auf uns hört, benutzt die Windows-Version, die nicht nur erheblich komfortabler ist, sondern auch eine Online-Hilfe mitbringt.

\ZUBEHOER\GPLAP

GP Yellow Flags Patch

GPFLAGS greift in die Datei GP.EXE ein und ändert die Art und Weise, in der in F1GP die gelben Flaggen benutzt werden. Normalerweise werden sie erst 20 Sekunden, nachdem ein Wagen liegengeblieben ist, geschwenkt. GPFLAGS verkürzt diese Zeit auf eine Sekunde. Außerdem dauert es nun nicht mehr 15, sondern realistischere 30 Sekunden, bis ein verunglücktes Auto abtransportiert ist.



Kopieren Sie GPFLAGS.EXE ins F1GP-Spielverzeichnis. Es handelt sich um ein DOS-Programm, das am DOS-Prompt mit Parametern aufgerufen werden muß. Wie die anderen Programme des Autors Trevor Kellaway kann auch GPFLAGS die eigenen Änderungen am Spiel wieder rückgängig machen. Näheres entnehmen Sie bitte der Datei GPFLAGS.TXT.

\ZUBEHOER\GPFLAGS

GP Qualifying Tyres Patch

Auch QTYRES ändert die GP.EXE. Danach können die besonders griffigen Qualifizierungsreifen, die im Original nur im Qualifizierungslauf eingesetzt werden können, jederzeit aufgezogen werden, mit Ausnahme von Rennen. Der Hauptzweck von QTYRES ist ihr Einsatz im Training, in dem sonst nur D-Reifen benutzt werden. Außerdem stehen mit dem Patch nicht mehr nur vier, sondern 64 Reifenätze pro Qualify-Rennen zur Verfügung. Zwar gilt das auch für die computergeleiteten Gegner, die scheinen aber keinen Gebrauch davon zu machen.

QTYRES funktioniert wie der Yellow Flags Patch: Kopieren Sie QTYRES.EXE ins F1GP-Verzeichnis, und lesen Sie in der Datei QTYRES.TXT nach, wie der Patch zu benutzen ist.

\ZUBEHOER\QTYRES

GpLapWin (Monitor Data)									
File Edit Font Options Drivers Info Help									
Pos	Car	Lap	Driver	Lap Time	Best Lap	Race Time	Avg Speed		
Wed 18 Feb 1998 2:14pm									
1.	820	0	Henri Latour				0:01.699		
Wings:F40/R80 Brake:Blas-R0				Gears:24,32,39,46,53,61	Tyrres:0				
1.	85	0	Robert Davies				0:01.768		
Wings:F40/R80 Brake:Blas-R0				Gears:24,32,39,46,53,61	Tyrres:0				
1.	85	0	Robert Davies				0:01.782		
Wings:F40/R80 Brake:Blas-R0				Gears:24,32,39,46,53,61	Tyrres:0				
1.	85	1	Robert Davies	1:36.951	1:36.951	1:36.663	130.81mph		
2.	826	1	Christophe Pascal	1:36.548	1:36.548	1:36.661	134.38mph		
3.	838	1	Akira Imanishi	1:38.951	1:38.951	1:39.022	131.25mph		
4.	84	1	Harrie Innocenti	1:39.361	1:39.361	1:39.341	130.57mph		
5.	814	1	Andre Lux	1:38.198	1:38.198	1:38.197	132.13mph		
6.	828	1	Henri Latour	1:37.671	1:37.671	1:37.671	132.83mph		
7.	82	1	Kurt Langer	1:38.666	1:38.666	1:38.666	131.49mph		
8.	86	1	Ludji Rivellini	1:37.275	1:37.275	1:37.275	134.168		
9.	81	1	Carlos Sanchez	1:39.957	1:39.957	1:39.957	129.27mph		
10.	829	1	Stefane Gouffon	1:40.153	1:40.153	1:40.153	129.54mph	18-Feb-98 2:20pm	
11.	823	1	Pietro Rosellini	1:39.973	1:39.973	1:39.973	129.77mph		
12.	827	1	Jean Paul Cassell	1:40.665	1:40.665	1:40.665	128.88mph		
13.	815	1	Gilberto Vasquez	1:39.157	1:39.157	1:39.157	130.80mph		
14.	87	1	Kenny Clark	1:40.851	1:40.851	1:40.851	125.90mph		
15.	816	1	Ricco Cardinale	1:40.783	1:40.783	1:40.783	128.73mph		
16.	825	1	Kristberg Bergard	1:42.623	1:42.623	1:42.623	126.42mph		
17.	811	1	Eril Bergen	1:41.659	1:41.659	1:41.659	127.62mph		
18.	821	1	Claudio Vincento	1:41.127	1:41.127	1:41.127	125.67mph		
19.	88	1	Mark Scott	1:44.852	1:44.852	1:44.852	124.69mph		
20.	824	1	Paulo Gantille	1:40.585	1:40.585	1:40.585	125.25mph		
21.	817	1	Antonio Lucchini	1:40.248	1:40.248	1:40.248	125.591		
22.	83	1	Vukio Oshima	1:40.247	1:40.247	1:40.247	124.45mph		
23.	812	1	Jim Johnson	1:40.815	1:40.815	1:40.815	124.97mph		
24.	818	1	Karl Sorensson	1:40.459	1:40.459	1:40.459	125.45mph		
25.	89	1	Guido Firreza	1:40.923	1:40.923	1:40.923	124.296		
26.	822	1	Leslie Jarnehan	1:40.453	1:40.453	1:40.453	124.308		

Was ist Freeware?

Freeware ist Software, die nichts kostet. Der Autor verzichtet auf Lizenzgebühren oder Honorar und stellt die Verbreitung seiner Programme frei, weshalb sie meist online zu haben sind. Alle Programme auf diesen Seiten fallen unter diese Kategorie, dürfen also ohne schlechtes Gewissen benutzt, kopiert und verteilt werden. Bitte halten Sie sich dabei an folgende Spielregeln:

1. Geben Sie nur komplette, unveränderte Programmpakete mit allen Dateien weiter!
2. Die Autoren verzichten zwar auf Einnahmen, aber nicht auf ihre

Rechte – die meisten schließen Änderungen Ihrer Programme aus.

3. Oft ist der private Gebrauch gestattet, gewerbliche Nutzung dagegen untersagt.
4. Viele Autoren freuen sich über Rückmeldungen der Nutzer.
5. Um all diese Fragen zu klären: Lesen und beachten Sie die Texte, die den Programmen beiliegen, meist als unformatierte Textdatei, gelegentlich auch in die Software integriert.
6. Fragen Sie in Zweifelsfällen direkt beim Autor nach, Email- und andere Adressen sind immer in den beiliegenden Anleitungen und Texten zu finden.

GP Camera Angles

Dieses kleine Hilfsmittel manipuliert Aufnahmewinkel und Zoomfaktor der Außenkamera. Kopieren Sie GPCAMANG.EXE ins F1GP-Verzeichnis. Um die aktuellen Einstellungen anzusehen, genügt es, GPCAMANG einzugeben. Um die Werte zu ändern, müssen Sie den Aufruf ergänzen. Ziehen Sie bitte die Anleitung in GPCAMANG.TXT zu Rate.
 \ZUBEHOER\GPCAMANG

GP Damage Editor

Dieser „Schadens-Editor“ wäre der Traum jeder Kasko-Versicherung: Er reguliert, mit welcher Wahrscheinlichkeit ein Wagen im Rennen beschädigt wird oder komplett ausfällt, wenn er einen Konkurrenten oder ein Hindernis berührt. Der Autor des Programms war der Ansicht, das Spiel sei in dieser Hinsicht unrealistisch leicht, und eine vorsichtiger Fahrweise sei angebracht. Dennoch können die Autos mit seinem Patch auch unempfindlicher gemacht werden.

Kopieren Sie einfach die Datei GPDA-MED.EXE ins F1GP-Verzeichnis und rufen Sie sie auf. Der Patch liest die aktuellen Einstellungen aus der GP.EXE aus. Darauf haben Sie die Möglichkeit, das Programm zu verlassen oder die Werte zu ändern. Entscheiden Sie sich für die Änderung, müssen

Sie für jedes der vier Ereignisse einen Wert zwischen 0 und 32767 eingeben – je niedriger der Wert, desto höher das Risiko, einen Schaden zu erleiden oder aus dem Rennen zu fliegen. Achtung: Sämtliche Änderungen machen sich auch bei den Autos der Gegner bemerkbar!

\ZUBEHOER\GPDA-MED

GP Wet Race Probability Patch

Wer hätte das gedacht! In F1GP beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß es während eines Rennens regnet, gerade mal 6,25 Prozent. Sollte Ihnen das zu selten oder auch zu häufig erscheinen, ist GPWET das Mittel der Wahl. Es setzt die Wahrscheinlichkeit, daß

zu werden, auf jeden gewünschten Wert zwischen 0 und 100 Prozent – jede Klimazone zwischen Death Valley und tropischem Regenwald läßt sich damit simulieren.

Der Patch wirkt sich nicht auf Quick-Race-Rennen aus, da dort ohnehin zwischen nassem und trockenem Untergrund gewählt werden kann.

Kopieren Sie GPWET.EXE ins F1GP-Verzeichnis und informieren Sie sich in der Anleitung (GPWET.TXT) über die Benutzung.
 \ZUBEHOER\GPWET

Fade Speed

Zum Abschluß noch etwas für echte Pedanten: WCFF ändert nur zwei Kleinigkeiten, nämlich erstens die Überblendgeschwindigkeit beim Bildwechsel, wenn also z.B. die Streckenübersicht erscheint oder das Cockpit eingeblendet wird; zum zweiten korrigiert es einen Rechtschreibfehler der europäischen Version und macht aus dem Wort „Siete“ im Kopierschutzbildschirm das korrekte „Seite“. Wer's braucht: einfach WCFF.EXE ins F1GP-Verzeichnis kopieren und aufrufen.

Searching for GP.EXE...
 Found GP.EXE.
 Backing up GP.EXE as GP.EXE.
 Found "Siete" error. Replacing it.
 Found "low fade routine. Replacing it.

**FORMULA ONE GRAND PRIX
HANDBUCH-SCHUTZ**

(Deutsches Handbuch)

Bitte geben Sie Folgendes Mort ein:

Seite: 135

Wort: 1

Zeile: 1

Mort: 3



GP Damage Editor v1.1
 Patch for Microprose's Formula One Grand Prix / World Circuit
 Copyright (c) 1995 Martin Granberg (martin.granberg@ot.undata.se)
 or (hugus155@silver.stat.gu.se)

European version 1.05 of GP.EXE

This GP.EXE file has the following damage settings:
 (Default values)

Damaged wing when hitting wall <1792>: 1792
 Damaged wing when hitting car <1792>: 1792
 Out of race when hitting wall <7424>: 7424
 Out of race when hitting car <8192>: 8192

Values range 0-32767. Lower values mean more damage.

<E>dit the values or <Q>uit ?_



Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



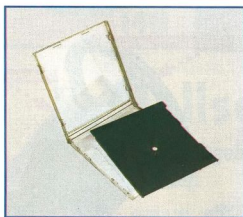
Vorderseite

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**



Super-Software-Zeitschriften Jetzt GRATIS testen!

CD TOP

In jeder CD-TOP-Ausgabe finden Sie ein besonders attraktives, kostenloses Originalprogramm, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinepreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die CD-TOP-Reihe den bekannten und oftmals preisgekrönten Multimedia-Anwendungen. Hier finden Sie solche ausgezeichneten Spitzenprogramme wie... BODYWORKS u. TIME ALMANAC

Heftpreis nur DM 12,99

PC Highscore

Das Magazin der Spiele-Lösungen für alle Highscore-Jäger und Adventurefreunde! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks - teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieldesignern - sowie ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielanleitungen zu populärsten Spielen!

Heftpreis nur DM 14,80

CD+ extra

Das PC-Anwendermagazin für alle „Schnäppchen-Jäger“, die wenig bezahlen wollen und viel Gegenwert erwarten! Auf 2 Heft-CD-ROMs werden in jeder Ausgabe ca. 250 PC-Programme (Shareware, Freeware etc.) aus allen Themengebieten plus eine Original-Vollversion mitgeliefert. Der reduzierte Teil umfasst jede Menge Infos und Tipps sowie aktuelle Programmveröffentlichungen, Hardware-News und Backups aus dem Low-Cost-Bereich.

Heftpreis nur DM 14,80

BG Collection



Diese Spielmagazine-Serie erscheint monatlich und bietet allen Spielern 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 Lösungshinweisen - ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games“ erhalten Sie auch hier einen kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM inkl. kompletter Anleitung und Lösungshinweisen. Diese „GOLD“-Edition präsentiert jeweils besonders attraktive, aktuelle Topspiele, die allen Spielern bestens bekannt sind.

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

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

Heftpreis nur DM 12,99



fast geschenkt!

„Normalt als 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-ABO - JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TRENDO-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine im Probe-ABO kostenlos kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils aktuellen 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 Probe-Heft-Ausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns

dies einfach kurz und formales 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 unsere Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die Abopreise 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 (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 99,95
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 75,90
CD+ extra mit 2 CD-ROMs (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 75,90
Sämtliche Versandausgaben sind bereits mit beiliegendem Diese Zeitschriften-Abos verfolgen sich ein jeweils ein weiteres Bezugsheft (PC Highscore: 18 Monate), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Banküberweisung möglich. Dieses Probe-Abonnement gilt nur für Kunden innerhalb Deutschlands, die bisher noch nicht Abonent 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.

NACHBESTELLCOUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

- | | | | |
|--------------------------|--------|---------------------|----------|
| ☐ | FG 001 | DESIGNWORKS | DM 9,99 |
| ☐ | FG 003 | PRESS International | DM 9,99 |
| ☐ | FG 006 | CLARIS WORKS | DM 9,99 |
| ☐ | FG 007 | DBASE IV | 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 |
| ☐ | FG 014 | WELATLAS 4.0 | DM 12,99 |
| ☐ | FG 015 | IMAGE PALS 2.0 | DM 12,99 |
| ☐ | FG 016 | ASTRO STAR 5.0 | DM 12,99 |
| ☐ | FG 017 | ÜBUNG M. D. MEISTER | DM 12,99 |

BG / BG GOLD / BG COLLECTION

- | | | | |
|--------------------------|---------|------------------------|----------|
| ☐ | TBG 12 | LEISURE SUIT LARRY 6 | DM 12,99 |
| ☐ | TBG 13 | ALONE IN THE DARK 2 | DM 12,99 |
| ☐ | TBG 14 | SIM CITY ENHANCED | DM 12,99 |
| ☐ | TBG 15 | ALONE IN THE DARK 3 | DM 12,99 |
| ☐ | TBG 16 | DUNGEON MASTER 2 | DM 12,99 |
| ☐ | TGG 06 | DIE SIEDLER | DM 14,99 |
| ☐ | TGG 07 | CYBERIA | DM 14,99 |
| ☐ | TGG 08 | DESCENT | DM 14,99 |
| ☐ | TGG 09 | POLE POSITION | DM 14,99 |
| ☐ | TBG 101 | HOLLYWOOD PICTURES | DM 19,80 |
| ☐ | TBG 110 | FRONTIER - ELITE 2 | DM 19,80 |
| ☐ | TBG 122 | TORNADO & MISSION DISK | DM 19,80 |

Bitte Adresse und vollständige gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nachstehende Adresse senden. Für Nachbestellungen berechnen wir Porto + Verpackung. Bei Bankrottierung DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Postfaktura DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

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

- | | | |
|--------------------------|---|-------------------------|
| ☐ | Probeabo FAST GESCHENKT! | |
| ☐ | 4 Monate (2 Ausgaben) | gratis, statt DM 25,98* |
| ☐ | Probeabo CD TOP | |
| ☐ | 4 Monate (2 Ausgaben) | gratis, statt DM 25,98* |
| ☐ | Probeabo BESTSELLER GAMES | |
| ☐ | 4 Monate (2 Ausgaben) | gratis, statt DM 25,98* |
| ☐ | Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD | |
| ☐ | 4 Monate (2 Ausgaben) | gratis, statt DM 29,98* |
| ☐ | Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION | |
| ☐ | 4 Monate (2 Ausgaben) | gratis, statt DM 39,60* |
| ☐ | Probeabo PC HIGHSCORE | |
| ☐ | 6 Monate (2 Ausgaben) | gratis, statt DM 29,60* |
| ☐ | Probeabo CD+ extra | |
| ☐ | 4 Monate (2 Ausgaben) | gratis, statt DM 29,60* |

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen spätestens 14 Tage nach Erhalt meines 1. Heftes schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-ABOs in ein reguläres Abonnement mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abonnement gilt jeweils mit weiteren 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-Probenabos). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontinentalbank:
Bank _____ Ort _____
BIZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____
Vorname _____
Straße _____
Plz./Ort _____
PEARL-KundenNr. (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 Kolonnenstr. 4 D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Frischung genügt die rechtzeitige Abmeldung des Widerrufs.
Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abto-Hotline Österreich: 0 2274 / 73 04

Abto-Hotline Schweiz: 061 / 333 11 40

PEARL Agency - PEARL-Strasse 1 - D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 - Telefax: 07631/360-444
Bitte ausschneiden und einsenden an:

FORMULA ONE MICROPROSE



GRAND PRIX

GEBEN SIE GUMMI!

Die **Formel-1-Rennsimulation**, die neue Maßstäbe setzt: schnell, actiongeladen und doch unglaublich realistisch und detailliert – als ob Sie tatsächlich im Cockpit eines Formel-1-Boliden säßen. Rasante Rennen realitätsnah und professionell simuliert – dafür wurde Hersteller MicroProse mit dem Preis für das „**Simulation Product of the Year**“ ausgezeichnet. Treten Sie also in die Fußstapfen Ihres Fahreridols, sei das nun ein Schumacher, ein Villeneuve oder immer noch ein Lauda.

Rasen Sie für einen Rennstall Ihrer Wahl über alle **16 Grand-Prix-Rennstrecken**, und versuchen Sie, schließlich auch auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad Weltmeister zu werden. Tüfteln Sie für jeden der **originalgetreuen Rennkurse** die besten Einstellungen von **Spoilern, Bremsen, Reifen und Getriebe** aus, und erproben Sie das Setup in **Trainings-, Qualifikations- und Weltmeisterschaftsläufen**. Aber nehmen Sie den PC-Rennzirkus niemals auf die leichte Schulter, denn in dieser Simulation wird genauso um Sekundenbruchteile gekämpft wie draußen auf den wirklichen Rennstrecken!

- **Originalversion** von MicroProse
- Ausführliche, bebilderte **Spielanleitung** im Heft
- **Formel-1-Simulation** auf höchstem Niveau
- Spieleinführung anhand einer kommentierten **Runde in Monza**
- Schnelle **3D-Grafik** auch auf älteren Rechnern
- 16 detaillierte **Original-Rennstrecken**
- 18 frei benennbare Teams mit je zwei Fahrern
- **5 Schwierigkeitsstufen**
- **6 wählbare Fahrhilfen** für einen leichteren Einstieg
- **Mehrspielermodus** per Modem und Nullmodem-Kabel
- **Einfache Handhabung** durch vollständige Maussteuerung der Menüs

Außerdem auf der CD-ROM:

Editoren und anderes Zubehör für FORMULA ONE GRAND PRIX, **Demos** aktueller Spielehits, Shareware-Version der aktuellen **Antiviren-Software** von **Thunderbyte**

So urteilt die Fachpresse

- PC Player: 84%
- Powerplay: 86%
- PC Games: Spiel des Monats
- ASM: 86%
- PC-Joker: 86%, Joker-Hit



Systemanforderungen:
PC 386-33, 4 MB RAM, VGA, 6 MB
Festplattenspeicher, MS-DOS ab 5.0 oder
Windows 95™, Maus.

Empfohlen:
PC 486-66, 8 MB RAM, Soundkarte,
Joystick oder PC-Lenkrad.

Unterstützt:
Soundblaster/SB Pro und kompatibel,
Roland, AdLib, Spiel per Modem oder
Nullmodemkabel, PC Power-Wheel.

