

GRAND PRIX

EPILEPSIEWARNUNG

Bei einem sehr geringen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten und Lichtmustern ausgesetzt werden. Die Betrachtung bestimmter Fernsehbilder oder Computerspiele kann bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Auch Personen, die noch nie zuvor einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie oder irgend jemand in Ihrer Familie an Epilepsie leidet, dann suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, falls während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art von unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung oder Krämpfe.

Simergy™

Simergy Ltd., Woodford House, Woodford Road, Watford, Herts. WD17 1DL · www.simergy.com · 01923 200000

Hallo!

Ich bin Geoff Crammond. Wenn Sie diese Zeilen lesen, heißt das wohl, dass Sie Grand Prix 4 gekauft haben – dafür ein herzliches Dankeschön!

Grand Prix 4 ist die neueste Version unserer Grand-Prix-Serie, mit deren Entwicklung ich vor über 10 Jahren begonnen habe. Bei Geräten und Techniken hat sich seither einiges getan. Allein die Größenordnung des Projekts ist enorm gewachsen. Seit 2000, als wir Grand Prix 3 herausbrachten, sind über 60 Mannjahre Entwicklungsarbeit in das Spiel geflossen.

Grand Prix 4 ist ein gestalterischer Meilenstein! Das Spiel kommt jetzt mit einer brandneuen Grafik-Engine, die speziell dafür entwickelt wurde, das Potenzial moderner Grafik-Hardware auszunutzen. Und erstmals haben wir mit GPS-Daten gearbeitet, so dass die F1-Strecken möglichst originalgetreu wiedergegeben werden konnten – tatsächlicher Streckenverlauf, Streckenbreite und -höhe, Steigungen und Böschungen, und die Begrenzungen und Sichtwinkel auf der Fahrbahn zeichnen sich durch besondere Wirklichkeitsnähe aus.

Gleich geblieben ist indessen unser Bestreben, eine möglichst authentische Umsetzung zu verwirklichen, die gleichzeitig in ihrer Spielbarkeit nichts zu wünschen übrig lässt. Wenn Sie nach einem aufregenden, aber auch anstrengenden Rennen als Sieger über die Ziellinie fahren, sind Sie hoffentlich einer Meinung mit uns: Nur die Realität ist besser!

Geoff



GRAND PRIX 4

INSTALLATION

- Die Grand Prix 4 CD in das CD-ROM-Laufwerk einlegen. Wenn AutoPlay aktiviert ist, öffnet Grand Prix 4 automatisch das Installationsfenster.
- Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche "Installieren" und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
- Ist AutoPlay nicht aktiviert, führen Sie einen Doppelklick auf das Symbol "Arbeitsplatz" auf dem Windows® Desktop und dann auf das Bildsymbol CD-ROM aus; klicken Sie anschließend auf "Setup.exe". Nun wird die F1-Simulation installiert.
- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
- Nach erfolgreicher Installation von Grand Prix 4 wird das Spiel im Startmenü in der Programmgruppe aufgeführt.

Laden

- Wählen Sie Start > Programme > Infogrames > Grand Prix 4. Das Spiel wird jetzt geladen.

ZU DIESEM HANDBUCH

Dieses Handbuch soll Einsteiger mit dem Spiel vertraut machen und ihnen zeigen, wie sie aus dieser wirklichkeitsgetreuen F1-Simulation den größten Spielspaß herausholen können. Wenn Sie bereits Grand Prix 3 gespielt haben, kennen Sie sich mit den grundlegenden Spielsteuerungen ja schon aus und können wahrscheinlich recht bald ins Rennen gehen. Doch Vorsicht, es gibt da ein paar Unterschiede zwischen Grand Prix 3 und Grand Prix 4, so dass es auch für Sie lohnenswert ist, im Handbuch und in der GPaedia nachzuschlagen, um alle Steuerungsoptionen zu verstehen.

GPaedia

Dieser Programmbereich ist über das Menü aufrufbar. Er enthält Informationen zur Formel 1 im Allgemeinen und zur Rennsaison 2001. Außerdem finden Sie hier hilfreiche Informationen zur Fahrzeugeinstellung, den Boxenstopps, Strategie-Tipps und eine Erklärung, was bei einem Boxenstopp eigentlich passiert.

DIE INFODATEI ("README")

Dieses Handbuch beschreibt die wichtigsten Aspekte der F1-Simulation Grand Prix 4. Aus drucktechnischen Gründen könnten manche aktuelle Informationen allerdings fehlen. Diese Informationen haben wir sozusagen in letzter Minute in einer Datei namens "Readme" zusammengetragen. Sie finden diese auf der CD (Auswahl durch Anklicken von "Readme" in der Programmgruppe).

INHALT

4	Installation
6	Einleitung
7	Steuerung
17	Steuerelemente im Cockpit
21	Kamera-Ansichten
23	TV-Regie
23	GPaedia
24	Rennstrecken des Formel-1-Zirkus
24	Informationen zu Mehrspieler-Funktionen
27	Handhabung des Wagens
32	Crédits
33	Kundendienst



STEUERUNG

Dieses Handbuch enthält Angaben zu Beschleunigung, Bremsen, Gangschaltung und Lenkung. Wie diese Steuerungen funktionieren, hängt davon ab, ob Sie lieber mit Tastatur, Joystick, Lenkrad oder Joypad fahren. Die Standard-Steuerung für Tastatur bzw. Joystick ist folgendermaßen:

STEUERUNG AUF DER TASTATUR

Beschleunigen	A
Bremsen	Z
Nach links steuern	<.
Nach rechts steuern	>.
Hochschalten	Beschleunigen A-Taste + Leertaste
Runterschalten	Leertaste

(Wenn Sie zum Hoch- und Runterschalten unterschiedliche Tasten verwenden, müssen Sie beim Hochschalten nicht beschleunigen.)

STEUERUNG MIT DEM JOYSTICK

Beschleunigen	Vorwärts
Bremsen	Zurück
Lenkung links	Joystick links
Lenkung rechts	Joystick rechts
Hochschalten	Beschleunigen + Feuertaste drücken
Runterschalten	Feuertaste drücken

(Wenn Sie zum Hoch- und Runterschalten unterschiedliche Tasten verwenden, müssen Sie nicht beschleunigen.)

Anmerkung: Sie haben die Möglichkeit, die beschriebene Steuerung individuell anzupassen.

WEITERE TASTENFUNKTIONEN

Tasten für die Fahrhilfe:

Bremsautomatik	F1
Gangwechsellautomatik	F2
Automatisch Schleuderkorrektur	F3
Unzerstörbarkeitsmodus	F4
Ideallinie anzeigen	F5
Gangvorschlag	F6
Antriebsschlupfregelung	F7
Lenkhilfe	F8
Startkontrolle	F9

Action-Tasten:

Ankündigung des Boxenstopps	Enter/Eingabetaste
Zurück in die Boxen (Qualifikation/Training)	Umschalt-Taste + Q
Rennen verlassen	Esc
Pause	P
Pause (bei Joystick-Steuerung)	Leertaste

Sonstige Tasten:

Fahrername einblenden	N
Prozessorauslastung einblenden	O
Blickwinkel im Cockpit verringern	Minus -
Blickwinkel im Cockpit erhöhen	Plus +
IPC-Informationen	STRG + I
Virtueller Blick nach links	X
Virtueller Blick nach rechts	C

Wiederholungstasten

Wiederholung	R (wenn das Spiel sich im Pause-Status befindet)
F1	Zurück springen
F2	Schnell vorwärts springen
F3	Wiedergabe/Pause
F4	Nächster Frame
F5	Schnelles Zurückspulen
F6	Zurückspulen
F7	Vorspulen
F8	Schnelles Vorspulen
F9	Icons anzeigen/verbergen

Tasten für die Ansicht:

Cockpit-Ansicht Ihres Wagens	rechte Pfeiltaste
T-Cam-Ansicht	2. Mal rechte Pfeiltaste
Streckenrand-Kamera-Ansicht	linke Pfeiltaste
Alle Wagenkamera-Ansichten	Bild aufwärts (Ansichten nacheinander)
Verfolgungskamera	Bild abwärts
Verfolgungskamera nach hinten	Entfernen-Taste
Vor dem Wagen	Pfeil nach oben
Hinter dem Wagen	Pfeil nach unten
Zurück ins Cockpit	Pos1-Taste
TV-Regie Modus	Einfg-Taste

Netzwerk-Tasten:

Alle beenden, zum Menüfenster	Umschalt-Taste + U
-------------------------------	--------------------

Tasten für die 2-Spieler-Verbindung:

Nachricht senden	STRG + M
Host-Freigabe in Menüs (für 2. Spieler)	STRG + R
Auflegen	STRG + H

SPIELVORBEREITUNG

EINE RUNDE IN MONZA FÜR ANFÄNGER

- Installieren und laden Sie Grand Prix 4, so wie es oben beschrieben wird. Nach der Einstiegssequenz haben Sie folgende Auswahlmöglichkeiten: Hauptmenü, Schnelles Rennen, Schnelle Runden und Gpaedia. Für einen Schnelleinstieg in Grand Prix 4 wählen Sie Schnelles Rennen. Doch für die Zwecke dieser Einführung...



GRAND PRIX 4

© GEOFF CRAMMOND '94

- Klicken Sie auf Hauptmenü.

Während Sie diesen Schnellstart-Ratgeber durchgehen, fahren Sie unter Ihrem eigenen Namen. Wählen Sie einfach ein Team aus, für das Sie fahren möchten, und benennen Sie einen Fahrer um.

- Klicken Sie auf das Register Fahrer, das Fenster Fahrerauswahl wird aufgerufen.

- Im Register Teams ist bereits ein Fahrer ausgewählt (die entsprechende Zahl ist in der Anzeige hervorgehoben). Um die Auswahl aufzuheben, klicken Sie auf den Namen des Fahrers.

- Wählen Sie den gewünschten Fahrernamen und klicken Sie anschließend auf Namen bearbeiten.

- Geben Sie nun Ihren Namen ein (bzw. einen Namen, unter dem Sie fahren möchten) und klicken Sie auf OK.

Ihre treten jetzt als der Fahrer für das Team Ihrer Wahl an. Im Bildschirmhintergrund wird Ihr Team-Abzeichen eingeblendet. Über dieses Fenster können Sie auch die Optionen für Ihre individuelle Fahrzeugeinstellung aufrufen und die Fahrernamen speichern. Für diese Übungstour klicken Sie jedoch einfach auf OK. Sie kommen dann zurück zum Hauptmenü. Der von Ihnen eingegebene Name wird nun als Fahrer angezeigt. Die Rennstrecke, auf der Sie Ihre Jungfernfahrt absolvieren werden, ist Monza.

- Klicken Sie auf das Register Rennstrecke, das Fenster Rennstrecke wird aufgerufen. Links ist eine Liste der Strecken aus der Meisterschaftssaison 2001 eingeblendet.

- Klicken Sie auf Italien und wählen Sie OK - Sie kehren zum Hauptmenü zurück.

Im Register Rennstrecke steht jetzt Italien. Wählen Sie jetzt aus, welchen Renntyp Sie absolvieren möchten.

- Klicken Sie auf das Register Renntyp und wählen Sie Testfahrt.

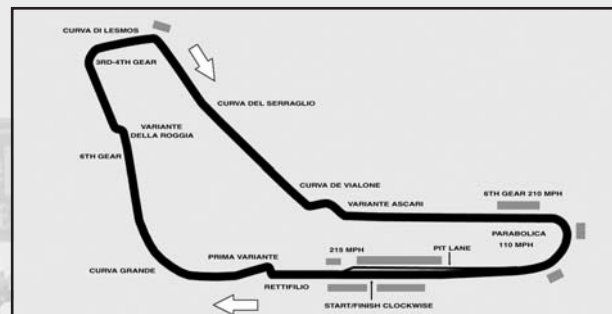
- Klicken Sie auf OK, Sie kehren zum Hauptmenü zurück. Das war's auch schon mit den Vorbereitungen. Jetzt heißt es: Fahren!

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Fahren. Im Fenster Wetter finden Sie unter Aktuelle Rennstrecke und Himmel Hinweise zu den Rennbedingungen, unter Vorhersage erfahren Sie, ob es regnen könnte.

- Klicken Sie auf OK - und schon kann es mit Ihrer Testfahrt losgehen.

Sie sitzen jetzt im Ferrari-Cockpit, in den Boxen von Monza. Wie bei Testfahrten üblich, müssen jetzt die Instrumente und die Steuerung überprüft werden...

- Unter der LCD-Anzeige am Lenkrad befindet sich eine Reihe mit sieben Leuchtanzeigen. Sie entsprechen den verschiedenen Fahrhilfen, die Sie bei der Steuerung des Wagens unterstützen sollen. Mit den Tasten F1 bis F9 können Sie diese Hilfen ein- bzw. ausschalten. Im Modus Anfänger empfiehlt es sich, dass alle Lichter an sind. Ist ein Licht nicht an, drücken Sie die entsprechende Funktionstaste. Gangvorschlag (F6) benötigen wir für diese Testfahrt nicht. Wenn die Fahrhilfen aktiviert sind, brauchen Sie sich um das Schalten oder Bremsen nicht zu kümmern: All dies geschieht automatisch, und auch beim Lenken erhalten Sie auf der ganzen Strecke Unterstützung. Selbst wenn Sie von der richtigen Fahrlinie abkommen und einen Unfall bauen - der Wagen ist nicht beschädigt. Wenn Sie von der Piste geraten, wird der Wagen, sobald er zum Stillstand gelangt, in Fahrtrichtung wieder auf die Fahrbahn gesetzt - Sie können die Testfahrt fortsetzen.



Gehen wir jetzt den Streckenplan von Monza durch...

- Suchen Sie die Start/Ziel-Linie und folgen Sie der Strecke im Uhrzeigersinn, bis Sie wieder bei der Ziellinie angelangt sind. Überprüfen Sie, wo die Boxengasse in die Rennstrecke einmündet: Damit wissen Sie exakt, wann Sie tatsächlich im Rennen sind. Prägen Sie sich den Streckenplan ein, damit Sie sich optimal auf die Kurven einstellen können. Mit zunehmendem Fahrkönnen und wachsender Erfahrung werden Sie feststellen, dass die Kenntnis der einzelnen Strecken ein wichtiger Erfolgsfaktor ist.

Derzeit steht Ihr Wagen noch in der Box, auf den Wagenhebern.

- Wählen Sie in der LCD-Anzeige die Option Boxen verlassen mit der Beschleunigung und den Bremsen, und drücken Sie anschließend die Schaltfläche Gangwechsel. Der Wagen kommt jetzt runter von den Wagenhebern, eine neue LCD-Anzeige wird im mittleren Lenkrad-Bereich eingeblendet.

- Jetzt leicht Gas geben... Der Wagen beginnt, sich vorwärts zu bewegen (ist das nicht der Fall, überprüfen Sie, ob Sie F2 aktiviert haben und die zweite Fahrhilfe-Anzeige aufleuchtet).

- Lenken Sie aus der Box heraus und fahren Sie die Boxengasse hinunter. Beachten Sie: Im Rennen gilt auf der Boxengasse eine Höchstgeschwindigkeit von 50 mph (80 km/h). Wenn Sie die Simulation anhalten möchten, können Sie jederzeit die P-Taste drücken (bzw. die Leertaste, wenn Sie mit Joystick, Lenkrad oder Joypad fahren). Um fortzufahren, erneut die P-Taste drücken. Halten Sie diese Testfahrt an, so oft Sie es für nötig halten, so dass Sie den Streckenverlauf studieren und vorausschauend fahren können. Wenn Sie aus der Boxengasse heraussteuern, fahren Sie auf die Rennstrecke - halten Sie sich dabei auf der Innenseite der gestrichelten weißen Linie. Sobald Sie richtig unterwegs sind, geht die weiße Linie über in eine lange gestrichelte gelbe Linie.

- Versuchen Sie auf der Strecke immer, mit dem Lenkrad die gestrichelte weiße Linie in der Mitte zu halten. Bei der weißen Linie handelt es sich um die Fahrhilfe Idealinie (F5): Sie zeigt die Linie an, mit der Sie bei der Kurven-Ein-/Ausfahrt die höchstmögliche Geschwindigkeit beibehalten können, ohne von der Fahrbahn zu geraten. Vor der ersten Kurve wird Ihnen an einer bestimmten Stelle eine weiße Info-Anzeige mit einem schwarzen, nach rechts zeigenden Pfeil und einer Countdown-Marke zwischen 200 und 100 auffallen. Diesen Informationen können Sie entnehmen, wie viele Meter es noch bis zur nächsten Rechtskurve sind.



GRAND PRIX 4

• Hier bietet es sich an, die Pause-Funktion zu betätigen und nochmals im Monza-Streckenplan nachzuschlagen: Die erste Kurve in Monza ist eine Rechts-Links-Kombination, eine Schikane, die auch als Prima Variante bekannt ist.

• Suchen Sie auf dem Streckenplan nach der Prima Variante und sehen sich die darauf folgende Kurve an, die Curva Grande.

Genau darauf kommt es bei F1-Rennen an: Dass Sie wissen, wie der nächste Streckenabschnitt aussieht, und dass Sie dafür die richtigen Vorkehrungen treffen. Nur wenn Sie sich im Klaren sind, was vor Ihnen liegt, können Sie in den Kurven die jeweils optimale Fahrlinie einschlagen.

• Um die Simulation wieder zu aktivieren, kehren Sie ins Hauptmenü zurück und klicken Sie auf Zur. ins Cockpit.

• Durchfahren Sie vorsichtig die Prima Variante (nicht zu schnell) - rechts, dann links. Achten Sie stets darauf, möglichst auf der gestrichelten Linie zu bleiben, auch wenn es manchmal so aussieht, als würde sie von der Strecke wegführen. Wenn Sie einmal von der Piste abkommen, lenken Sie wieder auf die Fahrbahn zu (auf Gras- oder Schotteruntergrund ist es oft rutschig), bis Sie wieder im Rennen sind. Schleudert der Wagen und kommt in die falsche Richtung zum Stehen, dann versuchen Sie nicht zu steuern (sofern die Fahrhilfe Schleuderkorrektur noch aktiviert ist). Warten Sie einfach, bis der Wagen von selbst wieder in Fahrtrichtung gesetzt ist.

• Sehen Sie hier, wie Sie die Ideallinie aus dieser letzten Kurve herausführt: Es wird die gesamte Breite der Rennstrecke genutzt, dann kommen Sie auf die linke Fahrbahnseite und befinden sich damit in optimaler Anfahrt auf die folgende, lang gezogene Rechtskurve, die Curva Grande. Sie werden wahrscheinlich feststellen, dass diese Kurve recht schnell gefahren werden kann.

• Fahren Sie jetzt die Gerade weiter, unter der Unterführung durch. Gleich nach der Unterführung ist eine Linkskurve.

• Betätigen Sie die Esc-Taste und die Schaltfläche Strecke anzeigen und sehen Sie wieder im Streckenplan nach. Diese Linkskurve ist der erste Abschnitt der Variante della Roggia, einer weiteren Schikane. Sehen Sie sich diese Konstellation genau an und überlegen Sie sich, wie Sie hier am besten fahren.

• Gucken Sie jetzt am Plan ein Stück weiter. Überlegen Sie, wie die folgenden drei Kurven wohl aus dem Cockpit aussehen werden.

• Die Pause-Taste abermals drücken, um weiterzufahren.

• Lenken Sie durch die Schikane und weiter zu den nächsten beiden Rechtskurven (Lesmo 1 und Lesmo 2). Jetzt kommt eine lange, schräge Gerade.

• Volles Tempo! Achten Sie während der Fahrt auf die Schaltanzeige (die rote Ziffer in der Mitte der Lenkrad-Anzeige) - die Gänge werden automatisch geschaltet. Hören Sie beim Hoch- bzw. Runterschalten auf das Motorgeräusch und sehen Sie auf den Drehzahlmesser (U/min). Gewöhnen Sie es sich an, bei hohen Geschwindigkeiten einen kurzen Blick auf die Anzeigen und in die Spiegel zu werfen. Am Ende dieser Geraden liegt eine ungewöhnliche Schikane, genannt Variante Ascari. Betätigen Sie die Pause-Funktion, gucken Sie auf den Plan, analysieren Sie und prägen Sie sich alle Einzelheiten ein. Aktivieren Sie das Spiel wieder und fahren Sie auf der Ideallinie durch die Kurven. Je besser Sie den Kurvenverlauf im Gedächtnis behalten, desto leichter haben Sie es, eine hohe Geschwindigkeit zu halten.

• Beschleunigen Sie auf der Geraden und achten Sie darauf, wie die Schaltautomatik bis in den höchsten Gang hochschaltet (6. oder 7.). Dann setzen die automatischen Bremsen ein - voraus liegt die Curva Parabolica. Wenn Sie aus dieser Kurve herauskommen, sehen Sie die Zuschauertribünen, die Boxen und eine gepunktete gelbe Linie - letztere zeigt die Einfahrt in die Boxengasse an. Wichtig: Boxenein- und -ausfahrt sind von Strecke zu Strecke verschieden; dieses Detail gehört auch zu den Rennvorbereitungen.

• Folgen Sie weiterhin der gestrichelten weißen Linie. Sie sind jetzt zurück auf der Start/Ziel-Geraden: der Rettifilio Tribune.

• Gehen Sie auf volles Tempo. Sie sehen jetzt den Bereich, wo die Rennboliden die Startaufstellung einnehmen, und eine durchgehende, dicke weiße Linie: Sie markiert das Ende dieser Runde.

• Sobald Sie die Linie überfahren, beginnt Ihre erste richtige Runde: Der Timer mit Ihrer Rundenzeit wird nun im Cockpit angezeigt. Sie können das Spiel jederzeit anhalten, um den Streckenplan zu Rate zu ziehen - Ihre Rundenzeit wird ebenfalls angehalten.

• Probieren Sie nach dieser ersten Runde gleich eine weitere und versuchen Sie, Ihre Zeit zu verbessern.

DIE BREMSEN SELBST BETÄTIGEN

Die Bremsautomatik ist zwar sehr wirksam - sie ist und bleibt aber eine Fahrhilfe. Die besten Rundenzeiten können Sie nur erreichen, wenn Sie die Bremsen selbst betätigen. Wenn Sie das Gefühl haben, mit der Lenkung zu Rande zu kommen, versuchen Sie, die Fahrhilfe Bremsautomatik abzuschalten:

• Drücken Sie F1 und überprüfen Sie, ob die entsprechende grüne Leuchtanzeige unterhalb des LCDs erloschen ist. Jetzt bestimmen Sie auf Ihren Runden im Autodrom von Monza selbst den optimalen Bremszeitpunkt! Das Fahrgefühl ist jetzt ein völlig neues. Zur Erinnerung die Bremsfunktionen, je nach Controller-Typ:

Tastatur : Bremsen = Z

Joystick : Bremsen = Zurück

DIE GANGSCHALTUNG SELBST BETÄTIGEN

• Wenn Sie sich in der Lage fühlen, die Gangschaltung selbst in die Hand zu nehmen, halten Sie auf einem geraden Streckenabschnitt an und drücken Sie F2 - die Fahrhilfe Gangwechselautomatik wird deaktiviert.

• Durch Betätigen der F6-Taste können Sie jetzt die auf dieser Testfahrt bislang nicht verwendete Fahrhilfe Gangvorschlag aktivieren. In der Anzeige leuchtet das entsprechende Symbol auf. Sie bestimmen jetzt ALLE Schaltvorgänge selbst. Als Tipp wird im Feld Gangvorschlag eine Ziffer eingeblendet: Es handelt sich um die Schaltempfehlung für die NÄCHSTE Kurve. Zur Erinnerung die Gangschaltfunktionen, je nach Controller-Typ :

Tastatur : Hochschalten = Beschleunigen A-Taste + Leertaste
Runterschalten = Leertaste

Joystick : Hochschalten = Beschleunigen + Feuertaste drücken
Runterschalten = Feuertaste drücken

Anmerkung : Wenn Sie zum Hoch- und Runterschalten unterschiedliche Tasten verwenden, müssen Sie beim Hochschalten nicht beschleunigen.



GRAND PRIX 4

- Üben Sie das Schalten und achten Sie dabei auf die rote Drehzahlanzeige.
- Probieren Sie einmal folgendes: Schalten Sie auf Neutral (N) und beschleunigen Sie. Die Drehzahl schnellt in die Höhe, der Motor "heult auf".
- Beschleunigen Sie sanfter und achten Sie darauf, wie die digitale Drehzahlanzeige hinaufgeht; legen Sie den ersten Gang ein, dabei die Drehzahl NICHT abfallen lassen - sie darf auch nicht zu hoch sein, sonst könnte der Wagen ins Schleudern geraten. In der roten Gangwechsel-Anzeige in der Mitte erscheint jetzt die "I", das heißt, der 1. Gang ist erfolgreich eingelegt. Jetzt geht es vorwärts...
- Beachten Sie das veränderte Motorengeräusch; die Geschwindigkeitsanzeige geht in die Höhe.
- Beschleunigen Sie weiter und achten Sie darauf, wie die U/Min.-Anzeige bei steigender Drehzahl aufleuchtet. Wechselt die Anzeige vom grünen in den roten Bereich, ist es Zeit, in den zweiten Gang zu schalten (in der Anzeige erscheint die "2").
- Probieren Sie das bis zum 4. Gang weiter. Üben Sie dann bei der Anfahrt auf eine Kurve das Runterschalten, während Sie auf die Anzeige Gangvorschlag achten.

Anmerkung : Es ist nicht erforderlich, dass Sie beim Runterschalten bremsen, allerdings dürfen Sie dabei nicht beschleunigen. Ihr Wagen verfügt über sechs oder sieben Vorwärtsgänge, die Neutral-Stellung (N, Leerlauf) und einen Rückwärtsgang (R). Zum Rückwärtsfahren den R-Gang einlegen und beschleunigen (wie in einem echten Wagen).

EINFAHREN IN DIE BOXEN

Wenn Sie mit dem Monza-Kurs vertraut sind und die grundlegende Fahrzeugsteuerung beherrschen, müssen Sie auch das Zurückfahren in die Boxen üben

- In der Runde, bevor Sie in die Box fahren möchten, müssen Sie irgendwann die Eingabetaste betätigen. Das ist eine Ankündigung für Ihre Boxen-Crew. Auf Ihrem Instrumentenbrett leuchtet das Boxensignal in Grün auf - das bedeutet, Sie haben "freie Bahn" in die Boxen. Steht das Boxensignal auf Rot, heißt das, Ihre Crew ist mit einem anderen Wagen aus dem Team beschäftigt. Probieren Sie es in der nächsten Runde erneut.

- Nehmen Sie beim Einfahren in die Boxengasse die Geschwindigkeit zurück und halten Sie sich innerhalb der gestrichelten gelben Linie. In der Simulation werden Sie an den richtigen Platz "gewiesen", die Boxencrew schiebt Ihren Wagen in die Boxengarage. Hat Ihre Crew den Wagen auf die Wagenheber gehievt, wird in Ihrer Cockpit-LCD-Anzeige das Menü Boxen-Optionen eingeblendet. Hier können Sie wählen zwischen: Treibstoff auffüllen, Reifen wechseln, und Boxen verlassen; Sie können auch die Optionen der Fahrzeugeinstellung aufrufen. Zur Auswahl der gewünschten Option im LCD-Menü die A/Z-Taste bzw. den Joystick nach oben/unten drücken.

Anmerkung : Grand Prix 4 verfügt über äußerst detailreiche Optionen der Fahrzeugeinstellung, von Allgemein bis Erweitert (Stufe 1) bzw. nur Erweitert (Stufe 2). Um richtig von der Rennsimulation profitieren zu können, finden Sie weiter hinten im Handbuch zusätzliche Hinweise zu den richtigen Fahrzeugeinstellungen je nach Streckenbedingungen.

NACHTANKEN

- Wählen Sie zunächst die Option Treibstoff in Ihrem Cockpit-LCD-Menü.
- Durch Betätigen der Lenkung nach links/rechts können Sie die nachzufüllende Treibstoffmenge (in Runden) bestimmen.
- Um das Menü Treibstoff zu verlassen, drücken Sie auf die Leertaste bzw. die Feuertaste des Joysticks.



REIFEN

- Wählen Sie Reifen in Ihrem Cockpit-LCD-Menü. In der Cockpit-LCD-Anzeige sind nun die verfügbaren Reifensätze mit der jeweils möglichen Rundenzahl aufgelistet. Ganz oben in der Anzeige steht der Reifentyp.
- Treffen Sie Ihre Auswahl durch Drücken der A/Z-Taste bzw. des Joysticks nach oben/unten. Zum Wechseln des Reifentyps die Links/Rechts-Steuerung betätigen. Wenn Sie in der LCD-Anzeige "Reifen" auswählen, sehen Sie drei Satz Reifen mit dem Vermerk 0, drei Satz Reifen mit dem Vermerk r1, r2 bzw. r3 und drei Satz Reifen mit dem Vermerk q1, q2 bzw. q3; ein Reifensatz hat den Vermerk qr. Die "0"-Sätze sind für Testfahrten vorgesehen. Die "r"-Reifen sind die Rennreifen (r1 zu Rennbeginn, r2 beim ersten Boxenstopp usw.). können aber auch für Testfahrten verwendet werden, wenn die "0"-Reifen aufgebraucht sind. Die "q"-Reifensätze sind für Qualifikationsrennen bestimmt. Der "qr"-Satz kann in einer Qualifikation und im Rennen verwendet werden.

Anmerkung : Ein Satz Reifen besteht aus 4 Reifen. Beachten Sie, dass es je nach Rennbedingungen unterschiedliche Reifensätze gibt: Zwei Arten von Trockenreifen - hart und weich - und vier Arten von Regenreifen - Intermediates, harte, weiche und Monsunreifen. Sie müssen sich vor Beginn der Qualifikationsläufe entscheiden, welchen Typ von Trockenreifen Sie für den Rest des Rennwochenendes verwenden wollen.

- Um das Reifen-Menü zu verlassen, drücken Sie auf die Leertaste bzw. die Feuertaste des Joysticks.

VERLASSEN DER BOXEN

Wenn Sie zum Verlassen der Boxen bereit sind, markieren Sie die entsprechende Option in der LCD-Anzeige durch Betätigen der Leertaste bzw. der Feuertaste. Die Wagenheber werden abgesenkt. Sie können jetzt aus der Boxengarage in die Boxengasse (das Tempolimit nicht vergessen!) und zurück auf die Strecke fahren.

OPTIONEN DER FAHRZEUGEINSTELLUNG

Wählen Sie Opt. Fzg.-Einst. in Ihrem Cockpit-LCD-Menü.

- Damit gelangen Sie zum Fenster Fahrzeugeinstellung, wo Sie alle grundlegenden Optionen für Ihren Wagen festlegen können: Frontflügel, Bremsbalance, Heckflügel, Getriebeübersetzung und Boxenstopp-Strategie. Über das Fenster Optionen der Fahrzeugeinstellung gelangen Sie auch zu den Optionen der Erweiterten Fahrzeugeinstellung (Stufen 1 und 2). Nähere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt Handhabung des Wagens.
- Drücken Sie OK, um zum Fenster Boxen-Optionen zurückzukehren.
- Über den Befehl Zurück ins Cockpit gelangen Sie wieder in Ihren Wagen.
- Drücken Sie die Esc.-Taste, um das Menü Training aufzurufen.
- Wählen Sie Training verlassen, um zum Fenster Hauptmenü zurückzukehren. Jetzt können Sie versuchen, im Qualifikationsrennen eine gute Rundenzeit zu erzielen, um am Rennen in Monza teilnehmen zu können (die Strecke dürfte Ihnen ja schon recht gut bekannt sein!). Hier handelt es sich um ein einmaliges Rennen ohne Wertung.



GRAND PRIX 4

QUALIFIKATIONSRENNEN AUF ZEIT

- Rufen Sie aus dem Hauptmenü das Register Renntyp auf.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche Rennen ohne Wertung und anschließend auf OK, um zum Hauptmenü zurückzukehren.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche Fahren - damit gelangen Sie zum Menüfenster Grand Prix von Italien.
- Wählen Sie Qualifikation. Das Fenster mit den Hinweisen zu Rennstrecke, Himmel und Wetter wird eingeblendet. Falls es regnet, sollten Sie passende Reifen für feuchte Rennbedingungen auswählen. Hier stellt sich wiederum die Frage, ob es nur nieselt oder stark regnet (Monsun). Wie erwähnt, können Sie diese Optionen (während eines Boxenstopps) auch vom Cockpit aufrufen, wenn sich die Verhältnisse während des Rennens ändern.
- Klicken Sie auf OK. Sie finden sich dann in den Boxen wieder; jetzt erscheint aber vor Ihrem Cockpit ein "telemetrischer" Monitor. Hier sind alle Fahrer aufgelistet, die am Qualifikationsrennen teilnehmen, Ihr Name ist hervorgehoben. Idealerweise fahren Sie in der Schwierigkeitsstufe Anfänger und haben alle Fahrhilfen (F1 bis F9) eingeschaltet - natürlich steht es Ihnen frei, die eine oder andere Hilfe zu deaktivieren.



Überprüfen Sie Ihre Reifen. Wie Sie sehen, sind die Qualifikationsreifen q1, q2, q3 und qr sowie sieben Satz Regenreifen der vier unterschiedlichen Typen verfügbar.

Anmerkung : Wenn Sie sich bei der Qualifikation in den entsprechenden Einstellungsfern für den Reifentyp Trocken (Hart oder Weich) entscheiden, gilt diese Auswahl für den Rest des Rennwochenendes. Regenreifen stehen unabhängig davon immer zur Verfügung. Nehmen Sie jetzt noch keine Einstellungen am Wagen vor. Wenn Sie bereit sind, legen Sie los für Ihre erste Qualifikationsfahrt.

- Durch Drücken der Leertaste (bzw. der Feuertaste bei Joystick-Steuerung) verschwindet der telemetrische Monitor, die Wagenheber werden abgesenkt.
- Kraft der bereits gewonnenen Erfahrung sind Sie im Stande, aus den Boxen zu fahren und eine Runde zu absolvieren. Wichtig: Die Zeit wird erst genommen, wenn Sie die Start/Ziel-Linie zum ersten Mal überfahren. Sobald dies eintritt, wird die Rundenzeit-Anzeige im Bereich unterhalb des LCDs eingeblendet. Beim nächsten Überqueren der Start/Ziel-Linie können Sie hier Ihre Rundenzeit ablesen. Die verbleibende Zeit im Qualifikationsrennen wird in der LCD-Anzeige auf dem Lenkrad angezeigt.
- Wenn Sie zwei Rundenzeiten aufgezeichnet haben, kehren Sie in die Boxen zurück. (Sie können die Strecke weiterfahren, bis Sie zur Boxeneinfahrt gelangen, oder durch die Tastenkombination STRG + Q sofort in die Boxen zurückkehren.)
- Sobald Sie in der Boxengarage sind, kommt Ihr Wagen auf die Wagenheber, der Monitor erscheint wieder vor Ihnen. Sie können ablesen, wie gut Sie mit Ihrer Zeit bislang liegen - die aktuelle Bestzeit und die vier Ihnen am nächsten liegenden Ergebnisse sind zu sehen. Sie haben jetzt die Möglichkeit, den Qualifikations-Reifensatz zu wechseln; gehen Sie dazu auf Reifen und treffen Sie mit der Links/Rechts-Steuerung die gewünschte Auswahl.
- Am Boxen-Monitor können Sie jetzt auch die anderen Wagen beobachten.

Drücken Sie N, um die Rundenzeiten der anderen Wagen einzublenden

Zum Ausblenden erneut N drücken

Anmerkung : Qualifikationsreifen halten nur für eine begrenzte Rundenanzahl. Je neuer sie sind, desto bessere Wirkung haben sie. Sie haben jetzt auch die Möglichkeit, die Fahrzeugeinstellung zu ändern; wählen Sie dazu in der LCD-Anzeige Opt. Fzg-Einst. Wenn Sie mit den Einstellungen eines Formel-1-Wagens noch nicht vertraut sind, wählen Sie die Grand Prix 4-Standard-einstellung.

- Wenn Sie das Qualifikationsrennen abkürzen möchten, betätigen Sie das Symbol "schneller Vorlauf" (>>) im Cockpit-LCD-Menü.

- Wenn Sie vor Ende des Rennens aussteigen möchten, drücken Sie die Esc-Taste und wählen Sie Qualifikation abbrechen. In diesem Fall werden Ihre Zeiten nicht offiziell gespeichert, und Sie müssen in der Startaufstellung ganz hinten ins Rennen gehen. Ist die Zeit abgelaufen, erscheint das Fenster Qualifikation beendet. Jetzt haben Sie folgende Möglichkeiten: Zeiten des Laufes anzeigen, das Fenster Optionen aufrufen (wo Sie neue Einstellungen für Steuerung, Fahrhilfen und Sound treffen oder das Spiel speichern oder beenden können) oder Weiter, um das Rennen ohne Wertung fortzusetzen.
- Wenn Sie auf die Schaltfläche Weiter klicken, können Sie ein Training vor dem Rennen absolvieren oder direkt zum Rennen übergehen. Das Training vor dem Rennen bietet die Möglichkeit, auf der Strecke eine Übungsfahrt mit voller Renn-Ausrüstung zu absolvieren. In unserem Schnellstart-Ratgeber gelangen Sie direkt zum Rennen.
- Wenn Sie Rennen ausgewählt haben, sehen Sie eine Seitenansicht der Wagen und deren Positionen in der Qualifikation (d. h. in der Startaufstellung für das Rennen).
- Klicken Sie auf die Steuer-Knöpfe, um Ihren Namen und Wagen zu suchen, und klicken Sie auf OK. Jetzt werden wieder Infos zu Rennstrecke, Himmel und Wetter eingeblendet. Außerdem haben Sie jetzt die Möglichkeit, Änderungen in letzter Minute vorzunehmen, z. B. eine neue Boxenstopp-Strategie, die Reifenwahl (sollte sich beispielsweise die Wetterlage drastisch geändert haben) und alle Optionen der Fahrzeugeinstellung (alle 3 Spielstufen).
- Klicken Sie auf OK, wenn Sie für das Rennen bereit sind.

RENNEN OHNE WERTUNG

Sie stehen jetzt in der Startaufstellung in Monza - irgendwo in den vorderen Reihen, vielleicht in der schlagzeilenträchtigen Pole-Position... oder auch weiter hinten, wenn Ihre Leistung nicht so toll war (oder wenn Sie keine Zeit gespeichert haben)! Auf der LCD-Anzeige können Sie jetzt die Rundenzahl in diesem Rennen ablesen. Es handelt sich um einen Prozentanteil der echten Rennlänge; Sie können diesen Wert im Menü Optionen verändern. Auch Ihre Boxenstopp-Strategie ist voreingestellt (Kein, Ein, Zwei oder Drei Stopps). Unabhängig von Ihrer Position in der Startaufstellung sehen Sie die Startampel: fünf Reihen aus jeweils fünf Lichtern. Warten Sie, bis nacheinander alle Lichterzeilen eingeschaltet sind. Stehen alle fünf auf Rot, gilt es darauf zu warten, bis alle ausgehen. Wie viele Sekunden das dauert, bestimmt ein Zufallsgenerator.

- Wenn alle roten Ampeln ausgehen, geht das Rennen los! Es ist dies der gefährlichste Augenblick im Rennen, aber auch die beste Gelegenheit, Plätze gut zu machen. Seien Sie darauf gefasst, dass es vor der ersten Kurve ein mächtiges Gedränge um jeden Millimeter geben wird. Besondere Vorsicht ist geboten, wenn Sie in den Bereich kommen, wo alle bremsen - seien Sie jederzeit zu einem Ausweichmanöver bereit, um einen Zusammenstoß mit anderen Wagen zu vermeiden. Auch wenn Sie die Fahrhilfe F4 gewählt haben und Ihr Wagen damit nicht beschädigt werden kann, kommt es möglicherweise zu Behinderungen oder Sie werden von anderen Wagen von der Piste gedrängt.

Achten Sie während des Rennens immer wieder auf Ihre Cockpit-Anzeige:

- Ihre Position = P
- Ihre aktuelle Runde = L
- Verbleibender Treibstoff (in Runden) = F
- Wassertemperatur = T

Am besten eignen sich gerade Streckenabschnitte, um diese Kontrollen durchzuführen.



GRAND PRIX 4

Fehlstarts

Für Anfänger und Amateure optional (siehe Realismus-Menü).

Dem Spieler fällt beim Start des Rennens eine aktive Rolle zu. Indem er die Hochschalten-Taste gedrückt hält, kann er selbst entscheiden, zu welchem Zeitpunkt sich das Fahrzeug in Bewegung setzen soll. Gibt er allerdings das Startsignal (durch Loslassen der Hochschalten-Taste), bevor die fünf Startlichter ausgehen, resultiert dies in einem Fehlstart, der mit einer Strafe geahndet wird.

Boxenstopps

Wechselt die Boxenstopp-Anzeige (im Cockpit unten rechts) auf Grün, heißt das, dass Ihre Crew Sie für einen geplanten Boxenstopp hereinholt (zum Reifenwechseln und Nachtanken) oder weil aufgrund eines Schadens ein nicht geplanter Boxenstopp fällig ist. Fahren Sie in diesem Fall nach Beenden der aktuellen Runde in die Boxen. Zum Löschen dieser Aufforderung auf die Eingabetaste drücken; die Anzeige erlischt. Analog dazu müssen Sie die Eingabetaste betätigen, wenn Sie einen Boxenstopp einlegen möchten; sobald Sie die Erlaubnis haben, wechselt die Anzeige auf Grün (zum Löschen erneut die Eingabetaste betätigen).

Bedeutung der Flaggen

Am Streckenrand sehen Sie in bestimmten Fällen, wie die Streckenposten den Fahrern mit verschiedenfarbigen Flaggen Zeichen geben: GELB bedeutet ÜBERHOLVERBOT - wahrscheinlich ist auf oder neben der Strecke ein Unfall passiert oder ein Wagen ins Schleudern geraten. Überholen Sie nicht. Bewegt ein Posten eine GRÜNE Flagge, heißt das, die gelbe Flagge wird aufgehoben - Sie können wieder volle Kanne fahren! ROT bedeutet: Sofort anhalten. BLAU bedeutet "Überholen lassen" - ein schnellerer Wagen möchte vorbei. Im Cockpit befinden sich Flaggen-Warmanzeigen für die wichtigsten Flaggen. Während des ganzen Rennens werden Sie darüber auf dem Laufenden gehalten, wer die schnellsten Rundenzeiten erreicht hat.

Verlassen des Rennens

Wenn Sie das Rennen verlassen möchten, können Sie jederzeit auf die Esc-Taste drücken. Ein Menüfenster wird eingeblendet: Wenn Sie die Option Rennen verlassen wählen, können Sie das Spiel Sichern (siehe unten) und kehren anschließend zum Hauptmenü zurück.

Das Spiel sichern:

Sie können jederzeit das Rennen sichern. So funktioniert's:

- Drücken Sie die Esc-Taste, um das Rennen "einzufrieren"; Sie gelangen zum Menü Rennen.
- Wählen Sie die Schaltfläche Optionen.
- Durch einen Klick auf Sichern gelangen Sie zum Fenster Spiel sichern.

Anmerkung: Im Register Optionen haben Sie die Möglichkeit, Speicherort und Laufwerk auf dem Computer auszuwählen. Nehmen Sie hier aber einstweilen keine Änderung vor.

- Klicken Sie auf Dateiname und benennen Sie das zu sichernde Spiel "Monza".
- Ist das Spiel benannt, klicken Sie auf OK; eine Bestätigung des Sicherungsvorgangs wird eingeblendet. Wenn Sie dieses Fenster Gesichertes Spiel erneut aufrufen, sehen Sie Monza1.ran im Bereich Datei/Verzeichnisse. Wenn Sie diese Datei auswählen, können Sie im Info-Bereich (rechts unten) detaillierte Angaben zur betreffenden Sicherungsdatei einsehen: ---Sicherungsdatum Anzahl der Spieler

Gespeicherte Zeit Rennsituation (z. B. im Rennen/in den Boxen)

Renntyp Runden beendet

Rennstrecke Führender im Rennen

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Abbrechen, um zum Fenster Optionen zurückzukehren.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche Zurück, um zum Fenster Rennen zurückzukehren.
- CKlicken Sie auf Zurück ins Cockpit, um zum Rennen zurückzukehren (dabei finden Sie das Spiel in Ihrem Cockpit im Pause-Status wieder).
- Drücken Sie P, um das Rennen wieder aufzunehmen.

Ende des Rennens

- Das Rennen ist zu Ende, wenn Sie beim Überqueren der Start/Ziel-Linie die karierte Flagge sehen oder die Meldung "Rennen zu Ende" eingeblendet wird. Sie gelangen zum Fenster Rennergebnisse.

Von hier haben Sie die Möglichkeit, eine Reihe von Fenstern mit umfassenden Renninformationen aufzurufen.

- Volles Rennen-Ergebnis Fahrerpunkte
- Fahrer Bestunden Konstrukteurspunkte
- Streckenrekorde Rudentabelle
- Startaufstellung
- Durch einen Klick auf die Schaltfläche Weiter gelangen Sie zum Fenster Rennen abgeschlossen. Hier haben Sie folgende Möglichkeiten: Wieder auf dieser Strecke fahren oder Strecke verlassen (Sie kehren zurück zum Hauptmenü). Jetzt haben Sie erlebt, dass die Teilnahme am Rennen ein anderes Gefühl ist als eine Trainingsfahrt oder eine Qualifikation. Der große Unterschied ist natürlich der, dass die Wagen dicht gedrängt sind - da gibt es aggressive Gegner, gute Gelegenheiten, die genutzt werden wollen - und diesen allgegenwärtigen Siegesdrang!

TIPPS FÜR EINE ERFOLGREICHE MEISTERSCHAFT

Wenn Sie den Schnellstart-Ratgeber bis hierher durchgemacht haben, sollten Sie den Monza-Kurs schon ziemlich gut kennen. Wer aber die ganze Weltmeisterschaft gewinnen will, muss sich mit allen 17 Strecken vertraut machen, die auf dem Rennkalender stehen. Wenn Sie eine ganze Meisterschaftssaison absolvieren möchten, fahren Sie die FI-Meisterschaft 2001, in der echten Rennreihenfolge. Das bedeutet harte Arbeit, und es gibt kein Patentrezept für eine gute Fahrzeugeinstellung. Eine Weltmeisterschaft in Grand Prix 4 können Sie auch auf dem untersten Level gewinnen, wenn Sie sämtliche Fahrhilfen (F1 bis F9) aktiviert haben und die Gegner mit der niedrigsten Leistungsstärke fahren. Im Lauf der Saison können Sie nach und nach einzelne Fahrhilfen deaktivieren, doch sind Sie nach wie vor - und bis zu Ihrem möglichen Sieg - auf dem untersten Spiellevel unterwegs. Um die Meisterschaft auf der höchsten Stufe (As) zu gewinnen, dürfen während der gesamten Rennsaison nur die Fahrhilfen aktiviert sein, die für die As-Stufe zugelassen sind.

STEUERELEMENTE IM COCKPIT

Im Innern eines typischen Formel-1-Wagens sind auf engstem Raum eine Fülle von Informationen verfügbar, die es dem Fahrer erleichtern sollen, das Beste aus dem Rennbolide herauszuholen, sich eine optimale Rennstrategie zurecht zu legen und die Gegner im Auge zu behalten.



GRAND PRIX 4

Das richtige Verständnis dieser Informationen und die Fähigkeit, in Bruchteilen von Sekunden entsprechende Maßnahmen zu ergreifen, können über Sieg und Niederlage entscheiden. Sie haben nun einen ersten Eindruck davon, was es heißt, F1-Rennen zu fahren. Jetzt ist es allerdings an der Zeit, dass wir uns mit den vielen versteckten Details befassen, die uns im Cockpit erwarten.

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Anhand von fünf Leuchtanzeigen können Sie die ausgewählte Schwierigkeitsstufe erkennen; die Schwierigkeit nimmt von oben nach unten ab.

As
Profi
Halbprofi
Amateur
Anfänger

Die Auswahl der Schwierigkeitsstufe hat auch Auswirkungen auf das Können der Gegner und die Anzahl verfügbarer Fahrhilfen.



FAHRHILFEN

Anhand der folgenden neun Symbole erkennen Sie, welche Fahrhilfen aktiviert sind. Je höher die gewählte Schwierigkeitsstufe, desto weniger Fahrhilfen können zugeschaltet werden. Manche lassen sich im Cockpit ein- und ausschalten.

F1 - Bremsautomatik

Der Computer bremst von selbst ab, wenn es die Strecke erfordert, nicht jedoch, um Zusammenstöße mit anderen Wagen zu verhindern.

F2 - Gangwechselautomatik

Der Computer übernimmt die rechtzeitige Gangschaltung.

F3 - Automatische Schleuderkorrektur

Wenn Sie von der Piste rutschen, richtet der Computer Ihren Wagen in Fahrtrichtung aus. Sie können das Rennen fortsetzen (sofern der Wagen nicht zu schwer beschädigt ist - in diesem Fall wird er mit dem Kran von der Piste gehievt).

F4 - Unzerstörbarkeitsmodus

Ihr Wagen wird nicht beschädigt - egal, wie heftig Sie aufprallen.

F5 - Ideallinie

Die "beste" (schnellste) Fahrlinie wird auf dem ganzen Kurs in Form einer weißen gestrichelten Linie hervorgehoben. Die Linie immer im Cockpit-Mittelpunkt halten.

F6 - Gangvorschlag

Diese Cockpit-Anzeige gibt den Gang an, der für die nächste Kurve angebracht ist.

F7 - Antriebsschlupfregelung

Verringert die Beschleunigung, wenn die Hinterräder durchdrehen.

F8 - Lenkhilfe

Hilfestellung bei sämtlichen Fahrmanövern, die das Betätigen des Lenkrads erfordern.

F9 - Startkontrolle

Eine Art Kupplungskontrolle, die dafür sorgt, dass die Hinterräder beim Rennstart über genügend Bodenhaftung verfügen.

Die Startkontrolle wird nach dem Einsatz automatisch aufgehoben; für einen abermaligen Einsatz muss sie erneut aktiviert werden. Eine Überbeanspruchung der Startkontrolle zieht einen Kupplungsschaden nach sich.

FAHRHILFEN UND SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Die Anzahl der verfügbaren Fahrhilfen hängt von der gewählten Schwierigkeitsstufe ab:

	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9
	Bremsautomatik	Gangwechselautomatik	Schleuderkorrektur	Unzerstörbarkeitsmodus	Ideallinie	Gangvorschlag	Antriebsschlupfregelung	Lenkhilfe	Startkontrolle
As		✓					✓	✓	✓
Profi		✓				✓	✓	✓	✓
Halbprofi		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Amateur		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Anfänger	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

GEGNERVERTEILUNG

Die Anzeige Gegnerverteilung gibt Auskunft darüber, welche Leistungsmerkmale den anderen Fahrern zugeordnet sind. Zum Einstellen der Gegnerverteilung gehen Sie über das Hauptmenü in die Optionen und rufen das Fenster Rennoptionen auf.

Eine flache Linie bedeutet, dass alle Teams und Fahrer über dasselbe Leistungspotenzial verfügen.

Eine ansteigende Kurve spiegelt die Leistungen aller Fahrer und Teams in der Saison 2001 wider.

Eine gewellte Linie ist dann zu sehen, wenn die Leistungen der Fahrer und Teams nach dem Zufallsprinzip verteilt sind.

U/MIN-ANZEIGEN

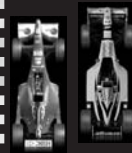
Die beiden Anzeigereihen aus je fünf LEDs leuchten mit steigender Motordrehzahl auf und geben einen Hinweis darauf, wann der beste Augenblick zum Hoch- und Runterschalten gegeben ist. Die letzte Leuchte in den beiden Reihen ist jeweils rot: Leuchtet diese auf, müssen Sie hochschalten; gehen sämtliche Drehzahlanzeigen aus, müssen Sie runterschalten. Wie bei einem echten Drehzahlmesser (U/min) geben die LEDs Aufschluss darüber, wie hoch die Motordrehzahl in einem bestimmten Gang ist. Wenn Sie sich innerhalb der Grenzwerte der LCD-Anzeige halten, können Sie besser einschätzen, wann am besten hochgeschaltet wird. So können Sie vermeiden, dass der Drehzahlbegrenzer aktiviert wird (eine Vorrichtung, die Motorschäden durch zu hochtouriges Fahren verhindert, z.B. beim Schalten in einen niedrigeren Gang); außerdem erkennen Sie, wenn Sie mit zu hoher Drehzahl fahren, was zu Beschleunigungseinbußen führt. Wenn Sie über eine externe Bordkamera steuern, wird in der linken unteren Bildschirmecke ein analoger Drehzahlmesser eingeblendet. Der aktuelle Gang kann in der Mitte dieser Anzeige abgelesen werden.

SCHALTANZEIGE

Zeigt an, in welchem Gang Sie derzeit fahren. Je nach Wagen verfügen Sie über sechs oder sieben Vorwärtsgänge (7, 6, 5, 4, 3, 2, 1), die Neutral-Stellung (N, Leerlauf) und einen Rückwärtsgang (R).

FLAGGEN-WARNLEUCHTEN

Es gibt zwei Gruppen mit je drei Warnleuchten, die angeben, welche Flaggenwarnungen im Rennen ggf. in Kraft sind (gelbe Flagge = Überholverbot; blaue Flagge = Überholen lassen). Falls alle sechs LED-Lichter blinken, sehen Sie auf Ihre Instrumente oder lesen Sie die Meldung in der LCD-Anzeige. Wenn Sie über eine externe Bordkamera steuern, schwenken die Posten die betreffende Flagge ggf. an jeder Stelle im Rennen.



GRAND PRIX 4

FAHRER-STATUSANZEIGE

Zeigt an, dass der Wagen von einem Spieler gefahren wird.

ANZEIGE GANGVORSCHLAG (F6)

Wenn die Fahrhilfe F6 aktiviert ist, zeigt Ihnen eine kleine Ziffer an, welcher Gang für die nächste Kurve empfehlenswert ist. Es handelt sich um eine "intelligente Hilfe" - der Vorschlag berücksichtigt die von Ihnen getroffene Fahrzeugeinstellung und z.B. den Reifenzustand sowie die aktuelle Tankanzeige.

SCHADENSANZEIGE

In dieser Darstellung sind alle fehlerhaften oder beschädigten Wagenteile gekennzeichnet. Leuchtet eine bestimmte Komponente auf und ist die Weiterfahrt noch möglich, fahren Sie vorsichtig in die Boxen zurück. Der Schaden wird dort behoben.

BOXENANZEIGE

Gibt Aufschluss über den aktuellen Status der Kommunikation mit Ihrer Box:

Aus - Keine laufenden Boxenanfragen.

Grün - Sie werden von Ihrem Team aufgefordert, in die Boxen zu kommen (die Eingabetaste drücken, um die Aufforderung zu übergehen).

Grün - Sie haben Ihrem Team einen Boxenstopp angekündigt (durch Drücken der Eingabetaste).

Rotes Kreuz - Ihre Boxencrew ist gerade mit einem anderen Wagen aus dem Team beschäftigt. Fahren Sie weiter. Um Ihre Crew über einen beabsichtigten Boxenstopp zu informieren, drücken Sie die Eingabetaste. Um die Ankündigung rückgängig zu machen, die Taste erneut drücken.

LCD-ANZEIGEN

Die LCD-Anzeige in der Mitte des Lenkrads enthält zu jedem Zeitpunkt des langen Grand Prix-Wochenendes eine Fülle wichtiger Informationen.

Durant les essais/qualifications :

Verbleibende Zeit - Zeit (in Minuten und Sekunden), die bis zum Ende dieses Teils des Qualifikationsrennens noch zur Verfügung steht.

Wagen - Ihre Wagennummer.

Teilnehmer - Die Anzahl der Wagen, die auf der Strecke sind.

Zwischen-/Bestzeit - Ihre beste Runden- oder Zwischenzeit.

Während des Rennens:

XX Runde Rennen - Anzahl der Runden im Rennen.

Wagen - Ihre Wagennummer.

Teilnehmer - Die Anzahl der Wagen, die auf der Strecke sind.

Auch die Zwischenzeiten und Informationen zu den nächstgelegenen Gegnern stehen zur Verfügung.

Zwischenzeiten

Auf jeder Strecke werden zusätzlich zur Zeitnahme an der Start/Ziel-Linie zwei Zwischenzeiten genommen. Bei einer Trainingsfahrt wird die "Zwischenzeit" in der LCD-Anzeige eingeblendet, wenn Sie eine Runde auf Zeit fahren. Diese Zeit gilt es für Sie bei der nächsten Zwischenzeit-Stelle zu schlagen. Die Zwischenzeiten ergeben sich aus den bisher erreichten Rundenzeiten. Beim Passieren der Zwischenzeit-Stelle wird eine neue Zeitangabe eingeblendet. Ist sie mit einem Minussymbol versehen, wissen Sie, dass Sie eine frühere Zeit unterboten haben.

Bei einem Rennen wird in der LCD-Anzeige kurz nach Überqueren der Start/Ziel-Linie ein Zeitabstand eingeblendet. Es handelt sich um den Abstand zwischen Ihnen und dem Wagen vor sowie dem Wagen hinter Ihnen.

STEUERELEMENTE BEI BOXENSTOPPS

Qualifikation

In der LCD-Anzeige stehen: Reifen, Treibstoff, Boxen verlassen, Fahrzeugeinstellung und (wenn Sie mitten in einer Qualifikation sind) >> Beschleunigungszeit

Alle Reifen sind mit Zahlen versehen, die angeben, wie viele Runden darauf gefahren worden sind.

Rennen

In der LCD-Anzeige stehen: Treibstoff Runden + /- und Verbleibende Stopps +/-. Wenn Sie in die Boxen kommen, führt die Crew automatisch einen Reifenwechsel durch und zieht den nächsten Satz des ausgewählten Reifentyps auf. Sie tankt den Wagen entsprechend der gewählten Boxenstopp-Strategie auf. Wenn Ihre Rennposition dafür spricht, können Sie die Boxenstopp-Strategie ändern: Lassen Sie mehr/weniger Treibstoff nachtanken und erhöhen/verringern Sie die Zahl der Boxenstopps. Zum Ändern dieser Werte Auswahlsschalter und Controller betätigen.

Boxenstrategie

Im Fenster der allgemeinen Fahrzeugeinstellung befindet sich ein Bereich für die Boxenstopp-Strategie; Sie können hier Automatisch oder Individuell auswählen. Automatisch: Der Computer wählt eine an Länge und Bedingungen des Rennens angepasste Strategie aus. Individuell: Sie können Ihre eigene Auswahl treffen, Keine, 1 Stopp, 2 Stopps oder 3 Stopps. Die Diagramme zeigen überblicksartig, zu welchem Zeitpunkt (Prozent der Renndauer und Runde) Ihre Boxenstopps erfolgen. Kurz bevor Sie ins Rennen gehen, haben Sie über die Schaltfläche Änderungen in letzter Minute (im Fenster Wetter > Bedingungen) die Möglichkeit, entsprechend den Rennbedingungen Änderungen an der Boxenstopp-Strategie, der Fahrzeugeinstellung (und der Reifenwahl) vorzunehmen. Vor der Runde, in der Sie den Boxenstopp einlegen, leuchtet die Warnanzeige "In die Boxen fahren" (grün) auf, sobald Sie die Start/Ziel-Linie passieren. Wichtig: Wenn Sie das nächste Mal zur Boxengasse kommen, müssen Sie in die Boxen fahren (oder die Aufforderung durch Betätigen der Eingabetaste löschen).

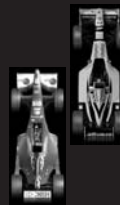
KAMERA-ANSICHTEN

In Grand Prix 4 gibt es nicht nur die Cockpit-Ansichten. Im Spiel können Sie eine große Anzahl weiterer Kamera-Ansichten aktivieren. Und wenn Sie eben ein atemberaubendes Überholmanöver hingelegt haben oder nach einem Crash überprüfen wollen, was schief gelaufen ist, können Sie die Option "Wiederholung" auswählen.

COCKPIT-ANSICHT

Rechte Pfeiltaste

Das Rennen aus der Cockpit-Sicht Ihres Wagens. Das ist die Standardansicht.



GRAND PRIX 4

T-CAM-ANSICHT

Mal rechte Pfeiltaste

Das Rennen aus der Sicht der beliebten T-Cam. Dies ist die Ansicht, die häufig im TV zu sehen ist.



WAGEN-KAMERA-ANSICHTEN

Taste Bild aufwärts (nacheinander)

Sie können das Rennengeschehen über mehrere Kameras verfolgen, die am Wagen befestigt sind. Sie können diese Kameras durch mehrmaliges Betätigen der Taste "Bild aufwärts" nacheinander aufrufen.



SONSTIGE WAGEN-ANSICHTEN

Pfeil nach oben/unten Pfeil/Pos1

Sie können ins Cockpit des Wagens vor Ihnen "springen", indem Sie die Taste "Pfeil nach oben" betätigen. Durch mehrmaliges Drücken springen Sie jeweils einen Wagen weiter. Analog dazu können Sie durch Betätigen der Taste "Pfeil nach unten" ins Cockpit der Wagen hinter Ihnen springen. Durch die Pos1-Taste gelangen Sie zurück in Ihren eigenen Wagen.

STRECKENRAND-KAMERA-ANSICHTEN

Linke Pfeiltaste

Sie können jederzeit das Rennengeschehen aus der Perspektive des Streckenrandes beobachten, wo die Kamera auf jeden beliebigen Wagen halten kann (mit den Tasten "Pfeil nach oben/unten" wechseln Sie durchs Feld). Mit der rechten Pfeiltaste gelangen Sie zurück zu Ihrem eigenen Wagen.



VERFOLGUNGSKAMERA

Taste Bild abwärts

Direkte, leicht erhöhte Hinteransicht eines beliebigen Wagens.



VERFOLGUNGSKAMERA NACH HINTEN

Entf-Taste

Direkte, leicht erhöhte Vorderansicht eines beliebigen Wagens.



TV-REGIE

EINFG-TASTE

Der Modus TV-Regie zeigt die Streckenrand-Ansicht, wobei der Kameraausschnitt automatisch zwischen verschiedenen Wagen und Kamerawinkeln wechselt. Beim Betätigen der Einfügen-Taste erscheint in der rechten oberen Bildschirmecke fünf Sekunden lang eine "Filmklappe". Wenn Sie den Regie-Modus wieder abschalten (durch Auswahl einer anderen Ansicht) ist die Filmklappe durchgestrichen.

WIEDERHOLUNGS-MODUS

Pause-Taste P + R

Durch die Pause-Taste (P) wird das Rennengeschehen angehalten; durch Betätigen der R-Taste können Sie jetzt die letzten Ereignisse einspielen lassen, im linken oberen Bildschirmrand wird ein "R" eingeblendet. Während einer Wiederholung können Sie zu allen Kamera-Ansichten wechseln (siehe oben). Mit den F-Tasten können Sie, wie es durch die Wiederholen-Symbole dargestellt wird, die Wiederholung anhalten, vorwärts/rückwärts spulen und das Spiel nach vorne abrollen. Nach beendeter Wiederholung steht das Spiel im Pause-Modus. Drücken Sie entweder erneut auf die R-Taste, um die Einspielung zu wiederholen (so oft Sie möchten), oder auf die P-Taste, um das Spiel an Ihrer vorherigen Position (bei einem Rennen im Cockpit) fortzusetzen. Die Länge der Wiederholung hängt vom Arbeitsspeicher Ihres PC ab; die Dauer kann im Abschnitt Grafik-Optionen auf max. 90 Minuten eingestellt werden.

GPAEDIA INHALT

EINSTELLUNGEN EINES F1-WAGENS

Allgemein

Vorstellung von Mark Hemsworth
Warum die Fahrzeugeinstellung verändern?
Führung durch einen Formel-1-Wagen
Qualifikation
Feuchtrennen
Schnelle Strecken
Langsame Strecken



Handhabung des Wagens

Handhabung des Wagens - Einleitung
Allgemeine Fahrzeugeinstellung
Standard-Fahrzeugeinstellung
Erweiterte Fahrzeugeinstellung
Daten-Log und Leistungsanalyse

Fahrer

Geschichte und Daten

Teams

Geschichte und Daten

Strecken

Geschichte und Daten

RENNSTRECKEN DES FORMEL-1-ZIRKUS

Details zu den einzelnen Rennstrecken finden Sie in der Rubrik Gpaedia im Spiel.

INFORMATIONEN ZU MEHRSPIELER-FUNKTIONEN

Wählen Sie Mehrspieler im Hauptmenü.

Grand Prix 4 bietet die Möglichkeit, über eine Vielzahl von Verbindungsoptionen im Mehrspieler-Modus zu spielen: IPX-Netzwerk und TCP/IP-Netzwerk. Der oberste Bereich in diesem Fenster ermöglicht die Einstellung der folgenden Verbindungsarten:

VERBINDUNGSTYP

- **IPX-Netzwerk (2 oder mehr Spieler):** Spiel in einer LAN-Umgebung ("Local Area Network").
- **TCP/IP-Netzwerk (2 oder mehr Spieler):** Spiel in einer LAN-Umgebung ("Local Area Network").

Spielernamen: Geben Sie den Namen ein, unter dem Sie in einem Netzwerkspiel bekannt sein möchten.

SITZUNGS-AUSWAHL

Hier können Sie auswählen, ob Sie ein neues Spiel hosten oder an einer bestehenden Mehrspieler-Sitzung teilnehmen möchten.

SITZUNGSNAME

Klicken Sie den Standardnamen an, löschen Sie ihn und geben Sie einen Sitzungsnamen an, unter dem die Mehrspieler-Verbindung im Netzwerk zu identifizieren ist.

Die Schaltfläche "Einstellungen": Durch Betätigen dieser Schaltfläche wird das Fenster Mehrspieler-Einstellungen aufgerufen; die technischen Einstellungen (Anschluss, Baudrate und TCP/IP-Adresse) der verwendeten Verbindungsmethode werden ermittelt.

HERSTELLEN VON VERBINDUNGEN

Verbindungsfenster: Durch Betätigen der Schaltfläche "Verbinden" wird das Verbindungsfenster aufgerufen. Es dient dazu, den Verbindungsaufbau für eine Mehrspieler-Sitzung abzuwickeln.

Spiele im Netzwerk: Im Verbindungsfenster sind im oberen Bereich folgende Informationen enthalten: die Namen der Spieler, als welche Fahrer sie am Spiel teilnehmen, und wo im Spiel sie sich befinden (Hauptmenü usw.). Im unteren Bereich ist die Anzahl der spielbereiten Spieler zu sehen. Über den untersten Bereich im Verbindungsfenster können die Optionen Fahrerauswahl, Rennstrecke und Schwierigkeitsstufe aufgerufen werden. Fahrerauswahl ist für alle Teilnehmer verfügbar, Rennstrecke und Schwierigkeitsstufe werden jedoch vom Host festgelegt.

Die Schaltfläche "Chat": Die Chat-Schaltfläche ermöglicht es, eine Nachricht zu verfassen und anderen Spielern zukommen zu lassen. Tippen Sie die Nachricht im unteren Bereich und schicken Sie sie durch Betätigen der Schaltfläche "Senden" ab. Die Chat-Nachrichten werden im mittleren Hauptabschnitt des Chat-Fensters eingeblendet, mitsamt dem Vermerk, von wem und wann sie verfasst wurden.

Die Schaltfläche "Optionen": Damit haben Sie Zugriff auf alle Spieloptionen: Steuerung, Grafik, Sound und Rennoptionen.

Die Schaltfläche "Sitzung verlassen": Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Mehrspieler-Sitzung zu verlassen und zum Einzelspieler-Modus zurückzukehren. Hosten Sie selbst die Sitzung, geht die Kontrolle über die Sitzung auf den nächsten Spieler über.



Die Schaltfläche "Sitzung beenden"

Dient dazu, von einem Host-Rechner aus die Rennsitzung zu beenden.

- Klicken Sie auf "Bereit", um loszulegen. Das Spiel wartet, bis alle Spieler im Status "Bereit" sind. Die Bereit-Meldung wird dann eingeblendet, mit der Aufforderung, sie anzuklicken. Das Blinken ist intensiver, wenn andere Spieler auf Sie warten. Haben alle Spieler den Bereit-Status gemeldet, werden alle übrigen Verbindungsoptionen grau hinterlegt und stehen Ihnen nicht mehr zur Verfügung.

Das Wetter-Fenster: Haben alle Spieler auf "Bereit" geklickt, kommen Sie zum Netzwerkfenster "Wetter". Es ähnelt dem Grand Prix 4 Standard-Wetter-Fenster, verfügt jedoch zusätzlich über die Option zum Aufrufen des Fensters "Änderungen in letzter Minute" (und dann "Fahrzeugeinstellung"), der Chat-Funktion und der Option "Sitzung verlassen". Sie haben auch die Möglichkeit, Weiter/Zurück auszuwählen.

Wenn Sie für das Rennen bereit sind, klicken Sie auf die blinkende Schaltfläche "Bereit".

Das (Netzwerk-)Fenster "Änderungen in letzter Minute"

Hier sind die Informationen zu Wetter/Strecke und Himmel zusammengefasst, außerdem finden Sie eine Liste der Fahrer, die Boxenstopp-Strategie-Einstellungen und die Reifenwahl. Von hier können Sie auch die "Fahrzeugeinstellung" aufrufen sowie die Optionen "Chat" und "Sitzung verlassen".

- Klicken Sie auf "Weiter" und "Bereit", um mit dem Rennen zu beginnen.

Das 2-Spieler-Verbindungsfenster: Beim Herstellen einer Verbindung für eine 2-Spieler-Sitzung wird das 2-Spieler-Verbindungsfenster aufgerufen. Hier finden Sie die gewählten Fahrer (für Ihren und den zweiten Rechner). Sie haben auch die Möglichkeit, einen anderen Fahrer auszuwählen - in diesem Fall wird das Fenster "Fahrerwahl" aufgerufen. Durch einen Klick auf "Anderes Gerät" geht die Kontrolle auf den Rechner des anderen Spielers über, so dass dieser einen neuen Fahrer wählen kann. Anschließend gibt er die Kontrolle an Ihren Rechner zurück.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche "Weiter", um zu Hauptmenü zu gelangen.

- Klicken Sie auf "Fahren", um ins Rennen zu gehen.

Im 2-Spieler-Modus stehen folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

Nachricht senden = STRG + M

Host-Freigabe für 2. Spieler = STRG + R

Auflage = STRG + H

MEHRSPIELER-SITZUNG IM "HOTSEAT"-MODUS

Zwei oder mehrere Spieler haben die Möglichkeit, auf dem selben Rechner eine "Mehrspieler"-Partie zu absolvieren, indem Sie die Option "Hotseat" wählen.

Zur Einrichtung des "Hotseat"-Modus müssen Sie im Fenster Fahrerauswahl mindestens zwei Spieler eingeben (verfügbar aus dem Hauptmenü). Im mittleren Bereich des Fahrerauswahl-Fensters steht beispielsweise "2 Fahrer gewählt. Mehrspieler:".

An Hotseat-Spielen können beliebig viele Spieler teilnehmen, maximal jedoch so viele, wie Fahrer in einem Rennen an den Start gehen können.

Die Funktionen im Fenster "Fahrzeugeinstellung" stehen in gewohnter Weise zur Verfügung (siehe Seite 13), wählen Sie einfach einen Fahrer aus der Liste und gehen Sie zum Fenster Fahrzeugeinstellung für den betreffenden Wagen des Fahrers.

Wie funktioniert der "Hotseat"-Modus?

Jedem Spieler steht gleich viel Zeit zur Verfügung. Sind zum Beispiel zwei Spieler beteiligt, die ein 10-Runden-Rennen austragen möchten, treffen beide im Fenster Fahrerauswahl ihre jeweilige Auswahl. Der Computer legt dann einen Spieler fest, der mit dem Rennen beginnt, und steuert den gegnerischen Wagen (plus alle übrigen Wagen). Der Computer teilt jedem Spieler gleich viel Zeit zu.

Steht der Spielerwechsel an, beginnt die LED-Anzeige rechts des Lenkrades zu blinken. Die Meldung "Automatisch in 5 Sekunden" erscheint am Bildschirm. In diesen 5 Sekunden geht die Fahrt weiter. Die Sekunden werden auf dem Bildschirm heruntergezählt, bei Null übernimmt der Computer die Steuerung des anderen (nächsten) Wagens.

Jetzt heißt es, den Sitzplatz zu wechseln (daher: "Hotseat"). Das Cockpit des/der nächsten SpielerIn ist eingeblendet (einstweilen steuert noch immer der Computer). Die Meldung "Kontrolle in 5 Sekunden" erscheint auf dem Bildschirm. Ist auch dieser Countdown auf Null, übernimmt der/die nächste SpielerIn den Wagen und fährt wie gewohnt ein Rennen.

Die Funktionen "Pause" und "Wiederholen" sind jederzeit verfügbar und können sehr effizient dazu eingesetzt werden, sich das Renngeschehen und spannende Manöver zwischen zwei Wagen nochmals anzusehen.

Wichtig: Damit der "Hotseat"-Modus richtig Spaß macht, muss eine ausreichende Rundenanzahl festgelegt werden.

Fahren Sie im "Hotseat"-Modus eine Qualifikation, findet der Spielerwechsel bei der Rückkehr in die Boxen statt. Das Qualifikationsrennen endet, wenn die Zeit abgelaufen ist und alle Spieler die gleiche Anzahl von Reifensätzen benutzt haben.

HANDHABUNG DES WAGENS

EINLEITUNG

Einen Formel-1-Wagen schnell zu fahren - das schafft jeder. Keine Hexerei, den Fuß voll aufs Gas, hoch in den 6. Gang, volle Drehzahl. Das war's auch schon. Volle Geschwindigkeit. Bloß gibt es nicht viele Formel-1-Strecken, die nur aus einer langen Geraden bestehen. Auf den meisten Strecken gilt: Wer zu schnell drauf los fährt, landet gleich auf dem Schotter. Profi-Fahrer meinen daher mit "schnell" nicht einfach nur hohe Geschwindigkeit - es geht vielmehr um den kontrollierten Einsatz von Geschwindigkeit, angepasst an die Besonderheiten einer Strecke. Um einen Formel-1-Wagen schnell zu fahren, braucht es Dreierlei:

- Einen schnellen Wagen.

- Streckenkenntnis für eine optimale Steuerung.

- Die Fähigkeit, den Wagen bis ans Limit auszureizen. Doch was bedeutet das genau, und wie man kommt dahin?

Ein schnelles Auto besitzt im Allgemeinen einen relativ hochleistungsfähigen Motor, gute aerodynamische Eigenschaften und eine ausgewogene Konstellation aus Aufhängung, Getriebe sowie Front-/Heckflügel im Hinblick auf die Aerodynamik. Während einige dieser Punkte in der Fahrzeugplanung festgelegt werden und nicht verändert werden können, liegt es bei anderen wiederum voll und ganz an den zweckmäßigen Einstellungen durch den Fahrer, um aus dem Wagen mehr Leistung herauszuholen. Die Ideallinie auf der Rennstrecke ist von der Aufeinanderfolge von Kurven und

Geraden abhängig. Wenn Sie den Schnellstart durchgegangen sind, hatten Sie ja bereits Gelegenheit, sich in Monza mit der Suche nach der Ideallinie zu beschäftigen. Weitere, detaillierte Tipps und Hinweise dazu finden Sie im Abschnitt Fahrtechniken (in der Gpaedia). Doch lässt sich mit einem schnellen Wagen auch in der Ideallinie nur dann die beste Leistung erzielen, wenn der Wagen richtig - und bis ans Limit - gefahren wird. Das ist ein wichtiger Punkt: Der Fahrer - Sie! - braucht nicht nur Weiblick, was die Einstellung des Wagens angeht, sondern muss sich auch einen adäquaten Fahrstil und Fahrkönnen aneignen. Die Fahrzeugeinstellung muss auf Ihren Fahrstil abgestimmt sein, und umgekehrt muss der Fahrstil der Fahrzeugeinstellung entsprechen. Alle Fahrer sind unterschiedlich, deshalb kann auch die optimale Einstellung von Fahrer zu Fahrer variieren. Und vor allem bedeutet dies, dass sich Ihr Fahrstil/Ihre Fahrzeugeinstellung immer noch optimieren lässt, um mehr Geschwindigkeit zu erzielen - auch wenn Sie damit pro Runde nur eine Tausendstel-Sekunde herausholen! Herauszufinden, wie man mit seinem Wagen bis an die Grenzen geht, ist ein schwieriges Unterfangen - doch es lohnt sich. Und schon kann es losgehen!



[illegible]

GRAND PRIX 4

GEOFF CRAMMOND'S

Für diese Übungsfahrt begeben wir uns wieder nach Monza. Monza ist eine schnelle Strecke mit guten langen Geraden und schnellen Kurven, in den Kurven ist kein übermäßiger Grip erforderlich. Monza ist als Strecke bekannt, auf der mit niedrigem Anpressdruck gefahren werden kann: Der Heckflügel, der für den nach unten wirkenden Anpressdruck verantwortlich ist, kann daher im Allgemeinen in flachem Winkel eingestellt werden.

- Sehen Sie sich im Fenster Fahrzeugeinstellung die Schaltflächen für die Einstellung des Heckflügels an. Jetzt steigern wir den Winkel des Heckflügels um ein ganzes Stück...

- Klicken Sie fünf Mal auf die + Schaltfläche.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Einstellung sichern, Sie gelangen zum Fenster Einstellung sichern.

- Geben Sie im Register Dateiname "Einstellung1.cso" ein und klicken Sie auf OK, Sie kommen zum Fenster Fahrzeugeinstellung zurück.

- Klicken Sie auf OK, um zu den Boxen-Optionen zurückzukehren; betätigen Sie die Schaltfläche Zurück ins Cockpit. Sie befinden sich jetzt wieder im Wagen, der Winkel des Heckflügels ist geändert.

- Wählen Sie in der LCD-Anzeige Boxen verlassen und fahren Sie zwei Runden, um im Daten-Log eine Zeit zu speichern.

- Drücken Sie nach Passieren der Start/Ziel-Linie auf STRG + Q, um in die Boxen zurückzukehren (Sie können auch bis in die Boxen fahren).

- Wählen Sie jetzt in der LCD-Anzeige Fahrzeugeinstellung - das Menü Boxen-Optionen wird aufgerufen.

- Wählen Sie Aufgezeichnete Daten holen (der Ladevorgang kann anhand einer Anzeigeleiste mitverfolgt werden).

- Wählen Sie Aufgezeichnete Daten ansehen - das Fenster Leistungsanalyse wird geöffnet.

Das Fenster Leistungsanalyse ist ein sehr vielseitiges Hilfsmittel, mit dem Sie einzelne Runden auswählen und rundenweise zahlreiche Aspekte der Fahrzeug- bzw. Fahrleistung analysieren können.

- Wählen Sie Runde 1 (die eben gefahrene Runde) und klicken Sie auf die Schaltfläche Runde sichern; das Fenster Leistungsdaten sichern wird geöffnet.

- Geben Sie für die Runde einen Dateinamen ein (Leist1.pao) und klicken Sie auf OK.

Damit haben Sie eine Leistungsanalyse über eine Runde in Monza erstellt, mit einem hohen Anstellwinkel.

- Verlassen Sie jetzt das Fenster (klicken Sie auf Zurück) und treffen Sie im Fenster Boxen-Optionen die Auswahl Fahrzeugeinstellung.

- Stellen Sie nun den ursprünglichen Winkel des Heckflügels wieder her - klicken Sie dazu fünf Mal auf das Minussymbol (-).

- Klicken Sie auf OK und anschließend auf Zurück ins Cockpit. Sie befinden sich jetzt wieder im Cockpit, der Winkel des Heckflügels ist wieder wie ursprünglich eingestellt.

- Wählen Sie in der LCD-Anzeige Boxen verlassen und fahren Sie zwei Runden, um im Daten-Log eine Zeit zu speichern. Drücken Sie anschließend auf STRG + Q, um in die Boxen zurückzukehren (Sie können auch bis in die Boxen fahren).

- Wählen Sie jetzt in der LCD-Anzeige Fahrzeugeinstellung - das Menü Boxen-Optionen wird aufgerufen.

- Wählen Sie Aufgezeichnete Daten holen.

- Wählen Sie Aufgezeichnete Daten ansehen - das Fenster Leistungsanalyse wird geöffnet.

- Wählen Sie Runde 4 (die eben gefahrene Runde) und klicken Sie auf die Schaltfläche Runde sichern; das Fenster Leistungsdaten sichern wird geöffnet.

- Geben Sie für diese Runde einen Dateinamen ein (Leist2.pao) und klicken Sie auf OK

Damit haben Sie eine Leistungsanalyse über eine Runde in Monza erstellt, mit einem niedrigen Anstellwinkel. Sie verfügen nun über zwei gespeicherte ".pao"-Runden ("pa-" steht für Performance Analysis - Leistungsanalyse; -o ist der Code für Monza).

- Wählen Sie Leist1 und klicken Sie auf die Schaltfläche In Hintergrund stellen (erscheint im unteren Register).

- Wählen Sie Leist2 und klicken Sie auf die Schaltfläche In Vordergrund stellen (erscheint im unteren Register).

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Diagramm dieser Runden; das Fenster Leistungsanzeige wird aufgerufen.

- Wählen Sie im Diagramm-Auswahlmenü Geschwindigkeit + U/min aus.



Im Diagramm ist die eine gefahrene Runde dargestellt.

Weitere Informationen über Leistungskurven finden Sie in der GPædia.

- Auf Wunsch können Sie den Zoom der X-Achse anpassen (klicken Sie auf das Regelpult, um den Wert in der grünen Leiste zu erhöhen), um eine detailreichere Übersicht zu erhalten; mit den +/- Schaltknöpfen können Sie die Länge des Diagramms verändern.

- Wählen Sie nun (in der Mitte) die Option Karte. Hier können Sie den entsprechenden, in der Analyse angezeigten Streckenabschnitt einsehen. Können Sie erkennen, wo in Monza die schnellste Gerade liegt? Meinen Sie, mit einem noch geringeren Anstellwinkel des Heckflügels ließe sich die Geschwindigkeit weiter steigern? Probieren Sie's doch aus! Jetzt haben Sie schon eine Idee davon bekommen, was es mit der Leistungsanalyse auf sich hat: Sie dient der Auswahl verschiedener Fahrzeugeinstellungen, wobei sich die Auswirkungen im Diagramm überprüfen lassen; im Anschluss daran kann die optimale Einstellung für diese Strecke und für die getesteten Bedingungen ausgewählt werden. Die Leistungsanalyse umfasst alle messbaren Leistungsdaten; es werden alle Einzelheiten eines realen Formel-1-Kurses simuliert. Es handelt sich dabei um einen der bemerkenswertesten Aspekte dieses Spiels. Weitere Hinweise zum Aufzeichnen von Daten folgen weiter hinten im Handbuch.



GRAND PRIX 4



GRAND PRIX 4

GEOFF CRAMMOND'S

CREDITS

SIMERGY

Game Design & Programming:
Geoff Crammond

PERFORMANCE ANALYSIS

& TEST DRIVING: David Surplus

FOR MICROPROSE

STUDIO MANAGER & EXECUTIVE

PRODUCER: Nick Court

PRODUCER: Phil Gilbert

SOFTWARE ENGINEERING MANAGER:

Nick Thompson

ART DIRECTOR: Andy Cook

LEAD PROGRAMMER: Gareth Jones

PROGRAMMING:

Neil Alford - Jason Barstow -
Jalea Clements - Simon Michael -
Matt Patterson - Duncan Rooth -
Jeremy Sallis - Nick Thompson -
Jason Turner

ADDITIONAL PROGRAMMING

Neil Duffield - Julian Foxall -
Steve Haggerty - Tim Round

AUDIO SYSTEMS, PROGRAMMING,

& ADDITIONAL SOUND DESIGN

Nigel Brown

LEAD ARTIST: Andy Cook

ARTISTS: Pete Austin -
Carl Edwards - Maff Evans -
Eddie Garnier - Lisa Godwin -
Jeffrey Miranda - Greg Shill -
David Smith

ADDITIONAL ARTWORK:

Halli Bjornsson - Noel Liche

TRACK REFERENCE SURVEYS:

Norman Surplus

AUDIO PRODUCER: John Broomhall

ORIGINAL MUSIC: James Hannigan

ADDITIONAL LOCATION

RECORDING: Pete Guppy

MOTION CAPTURE STUDIO

MANAGER: Tony Wills

MOTION CAPTURE ARTISTS:

Dave Hingley - Andrew Lee -
Rob Millington - Mick Sheehan

ALL MOTION CAPTURE

**UNDERTAKEN WITH THE KIND
ASSISTANCE OF THE ORANGE
ARROWS FORMULA ONE TEAM.**

GPAEDIA VIDEO PRODUCTION

FEATURING: Mark Hemsworth

SCRIPT: Mark Hemsworth

Ossi Oikarinen - Andy Cook

SOUND & ORIGINAL MUSIC:

John Broomhall

CAMERA: Matthew Grant

EDITING: Matthew Grant -

Andy Grierson

DIRECTED BY: John Broomhall -

Andy Cook

PRODUCED BY: Phil Gilbert

THANK YOU...

John Cook - Laura McNamara -
Andy Rogers of Jemlar
(www.jemlar.com) - Nvidia
Logitech - Steinberg Software for
audio production systems

SPECIAL THANKS GO TO

the Orange Arrows Formula One
Team for all their help during the
development of this product

OFFICE MANAGER:

Christine Upham

ADMINISTRATION ASSISTANT

Pat Edwards

INFOGRADES EUROPE

VP RACING LABEL:

Arthur Houtman

EXECUTIVE PRODUCER

Richard Courtois

VP EUROPEAN MARKETING:

Larry Sparks

CORE GAMES MARKETING

DIRECTOR:

Franck Heissat

MARKETING MANAGER:

Cyril Voiron

PRODUCT MANAGER:

Jerome Delziani

LICENSING: Guillemette Tronel

DESIGN STUDIO:

Michel Mégoz - Rose-May Mathon -

Vincent Hattenberger

MARKETING COORDINATION:

Cecile Gillet - Jenny Clark -

Marie-Emilie Requien -

Catherine Esteoule

LOCALIZATION:

Sylviane Pivot - Fabien Roset -

Riddoch Heather - Christelle Dozoul

CERTIFICATION & PLANNING

SUPPORT GROUP (CP56):

Jean-Marcel Nicolai -

Rebecca Pernered - Emilie Baliv -

Caroline Fauchille - Jérôme Di Tullio

THANKS TO

Stéphane Calixte - Carl Cavers -
Alexis Vanot

SOFTWARE FUNCTIONALITY

TESTING MANAGER: Olivier ROBIN

SOFTWARE FUNCTIONALITY

TESTING TEAM: Bruno TRIBIA -

Stéphane BRION

GAMEPLAY EVALUATION SERVICE

MANAGER: Dominique MOREL

GAMEPLAY EVALUATION SERVICE

TEAM: Emmanuel DESMARIS -

William JALLAIN - Yann SCHIED

ENGINEERING SERVICES

MANAGER:

Philippe LOUDET

COMPATIBILITY LAB

CO-ORDINATOR:

Emeric POLIN

PRE-MASTERING CO-ORDINATOR:

Stéphane ENTERIC

TESTERS:

Gerard BARNAUD - Guillaume CLUT

Stéphane DIREMSZIAN -

David ERCHOFF-COSTET -

Fabien FAURE -

Olivier GENOULX - Pascal GUILLEN

Christophe LAMOUR -

Regis PHILIBERT - Mathias Krumins

Nicolas Danière - Charles Alvarez.

ATARI

Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2.48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€1.35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	www.atari.de
• Belgique	PC: +32 (0)2 72 18 663	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0.34 € / min) (24h/24) 3615 Infogrames (0.34 € / min) Technique: 0825 15 80 80 (0.15 € / min du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€1.24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0190 771 883	www.atari.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2 ^a a 6 ^a , entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 (2.50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900 105 173	www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 / min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.*	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

