

MICROPROSE FORMULA ONE **GRAND PRIX**

TECHNISCHES BEGLEITHEFT

Für Commodore Amiga

Inhalt

Ihr *Grand Prix*-Paket sollte ein Handbuch, dieses Technische Begleitheft, vier von 1 bis 4 numerierte Commodore Amiga-Disketten, eine Schnellstartkarte und eine Registrierkarte enthalten.

Erforderliche Ausrüstung

Computer & Display: Für diese Simulation sind ein Commodore Amiga mit einer Speicherkapazität von mindestens 1 Megabyte RAM und ein Farbmonitor oder ein Fernseher mit Modulator erforderlich.

Halten Sie bitte zum Sichern der Spiele eine formatierte Leerdiskette bereit.

Steuerung: Die Simulation kann ausschließlich mit der Tastatur gesteuert werden. Zum Fahren wird jedoch ein Joystick empfohlen, und bei der Menü-Auswahl kann eine Maus benutzt werden.

Installation auf Disketten

Wir empfehlen Ihnen, die 4 Disketten in diesem Paket vor Spielbeginn zu kopieren. Kopien sind nur für den persönlichen Gebrauch gestattet. Lesen Sie dazu bitte den Urheberrechtshinweis auf der letzten Seite dieses Begleitheftes.

Grand Prix hat keinen Disketten-Kopierschutz. Legen Sie Ihre Original-*Grand Prix*-Diskette 1 ein und schalten Sie den Computer an. Es erscheint ein Bildschirm, mit dem Sie Ihre Original-Disketten kopieren können. Befolgen Sie bitte die Aufforderungen auf dem Bildschirm. Sie benötigen vier formatierte Leerdisketten.

Installation auf einer Festplatte

Festplatte wie gewohnt booten und Diskette 4 einlegen. Diese Diskette öffnen und das "INSTALL"-Icon zweimal anklicken. Befolgen Sie bitte die Aufforderungen auf dem Bildschirm. Auf Ihrer Festplatte wird ein Ordner mit dem Namen "Grand Prix" eingerichtet, der alle nötigen Dateien enthält.

Laden von der Diskette

Hat Ihr Computer einen KickStart in ROM, legen Sie Diskette 1 in das interne Laufwerk ein und starten Sie den Computer. Das Programm wird dann automatisch geladen.

Besitzt Ihr Computer keinen KickStart in ROM, Kickstart wie gewohnt laden und dann Diskette 1 in das interne Laufwerk einlegen. Das Programm wird jetzt automatisch geladen.

Laden von einer Festplatte

Festplatte wie gewohnt booten. "Grand Prix"-Ordner öffnen und das "Game"-Icon zweimal anklicken.

Gesicherte Spiele

Sie können laufende Spiele sichern und sie später fortsetzen. Befolgen Sie alle Aufforderungen auf dem Bildschirm. Wurde das Spiel von einer Floppy-Disk geladen, werden Sie aufgefordert, die vorher formatierte Sicherungsdiskette einzulegen, bevor Sie einen Speicherplatz wählen. Wurde das Spiel von einer Festplatte geladen, werden Sie lediglich aufgefordert, einen Speicherplatz zu wählen.

Jedesmal, wenn Sie das Spiel abbrechen, wird Ihnen angeboten, die augenblickliche Position zu sichern.

Ein gesichertes Spiel laden: Gesicherte Spiele können nur im Rahmen der Optionen vor dem eigentlichen Spielbeginn geladen werden. Um ein gesichertes Spiel zu laden, die "Load a Saved Game"-Option wählen, wenn Sie das Spiel starten. Befolgen Sie bitte die Aufforderungen auf dem Bildschirm.

Schwierigkeiten bei der Bedienung und Probleme beim Laden

Die neusten Hinweise bezüglich dieses Programms, Zusätze, Korrekturen usw. finden Sie auf Diskette 4 in einer ASCII-Datei mit dem Namen "READ.ME".

NB: Gibt es keine "READ.ME"-Datei, dann ist dieses Technische Begleitheft der aktuellste Text über das Spiel.

In den allermeisten Fällen tritt ein Problem beim Laden nicht wegen schadhafter Software auf, sondern entweder aufgrund von Fehlern beim Laden oder wegen eines Geräteschadens. Achten Sie bitte darauf, daß die Ladeanweisungen genau befolgt wurden.

Sehr häufig versagt das Gerät aufgrund eines Fluchtungsfehlers der Abtastköpfe im Diskettenlaufwerk. Solche Schäden können festgestellt werden, indem man das Spiel in einen anderen Computer lädt.

Möglicherweise hat sich auch ein Virus von einer anderen Software auf Ihr Gerät übertragen. Raubkopien von Spielen sind eine äußerst verbreitete Quelle für einen Virus. Es lohnt sich immer, die Original-Software zu besitzen.

Sollte aber doch ein Fehler in der Software auftreten, geben Sie bitte das gesamte Paket mit Ihrer Quittung dorthin zurück, wo Sie es gekauft haben. MicroProse bedauert, daß wir nur Spiele ersetzen können, die direkt bei unserer Firma gekauft wurden.

Wenn Sie beim Laden von Grand Prix irgendwelche Schwierigkeiten haben oder beim Spielen der Simulation Hilfe brauchen, hilft Ihnen MicroProse gerne mit der Helpline. Wählen Sie Montag bis Freitag von 9 bis 17 Uhr die folgende englische Nummer: (0044) 666-504399. Halten Sie Papier und Schreiber bereit, wenn Sie anrufen.

Schutz

Wir bedauern, daß uns organisierte und Gelegenheits-Piraterie dazu zwingen, einen Handbuch-Schutz zu benutzen. Wenn das Spiel zu laden beginnt, werden Sie aufgefordert, die Sprache anzugeben, in der Ihr Handbuch abgefaßt ist. Danach müssen Sie ein Wort von der angegebenen Stelle im Handbuch (Seite - Zeile - Wort) eingeben.

Steuerungen

Die Normaleinstellung ist mit der Joystick-Steuerung. Um auf die Tastatur umzuschalten, drücken Sie beliebig die 'K'-Taste.

Steuern des Wagens

<i>Funktion</i>	<i>Joystick-Steuerung</i>	<i>Tastatur-Steuerung</i>
Beschleunigen	Vorwärts	Taste A
Bremsen	Zurück	Taste Z
Nach links lenken	Joystick nach links	Taste <
Nach rechts lenken	Joystick nach rechts	Taste >

Gangschaltung

<i>Funktion</i>	<i>Joystick-Steuerung</i>	<i>Tastatur-Steuerung</i>
Hochschalten	Joystick vorwärts + Feuer	Taste A + Leertaste
Runterschalten	Joystick in der Mitte + Feuer	Leertaste <i>ohne</i> A

In den Boxen

<i>Funktion</i>	<i>Joystick-Steuerung</i>	<i>Tastatur-Steuerung</i>
Qualifikations-/ Rennlauf starten	Feuer	Leertaste
Zeittraffer	Joystick vorwärts + loslassen	Taste A drücken
Boxenmenü öffnen	Joystick zurück	Taste Z drücken
Reifenwahl	Joystick links/rechts	Tasten <>
Pause	Leertaste	Taste P

Tastaturbefehle

Sound	Tasten +/- (nicht auf dem Ziffernblock)
Zurück zum Hauptmenü mit Sicherungsoption	ESC
Zurück in die Boxen aus einem Qualifikations-/Trainingslauf	Taste Q
Signal an die Boxen/Signal aus der Box abstellen	Return-Taste
Zwischen Tastatur und Joystick umschalten (Joystick vorgegeben)	Taste K
Ausschnittseinstellung (3 Level)	Alt/D
Namen des Fahrers angeben	Taste N
Wiederholungsmodus	Taste R

Fahrhilfen

Automatische Schaltung
Automatische Bremsen
Ausrichtung nach einer Drehung
Unzerstörbarkeitsmodus
Ideallinie
Vorgeschlagener Gang

Funktionstaste F1
Funktionstaste F2
Funktionstaste F3
Funktionstaste F4
Funktionstaste F5
Funktionstaste F6

Ansichten

Streckenkamera-Perspektive
Zurück zur Cockpit-Perspektive
Blick aus anderen Wagen - vor Ihnen
Blick aus anderen Wagen - hinter Ihnen
Zurück in Ihr Cockpit
Verfolgungsperspektive
Umgekehrte Verfolgungsperspektive
Wiederholung eines anderen Ereignisses

Linke Pfeiltaste
Rechte Pfeiltaste
Hoch-Pfeiltaste
Runter-Pfeiltaste
"Home"-Taste
"Help"-Taste
"Undo"-Taste
"Insert"-Taste

Die Teams und Fahrer von 1991

Sie können auf Wunsch alle Teams und Fahrer in den Simulationen umbenennen. Die Teams und Fahrer von 1991 sind im folgenden aufgelistet.

<i>Team</i>	<i>Nr.</i>	<i>Fahrer</i>
Scuderia Ferrari	27	Alain Prost
	28	Jean Alesi
Honda Marlboro McLaren	1	Ayrton Senna
	2	Gerhard Berger
Canon Williams Renault	5	Nigel Mansell
	6	Ricardo Patrese
Camel Benetton Ford	19	Michael Schumacher
	20	Nelson Piquet
Brabham Yamaha	7	Martin Brundle
	8	Mark Blundell
Minardi	23	Pierluigi Martini
	24	Gianni Morbidelli
Braun Tyrrell Honda	3	Satoru Nakajima
	4	Stefano Modena

Leyton House Racing	15	Mauricio Gugelmin
	16	Ivan Capelli
Team Lotus	11	Mika Hakkinen
	12	Johnny Herbert
Footwork Arrows	9	Michael Arboreto
	10	Stefan Johansson
7-Up Team Jordan	32	Alessandro Zanardi
	33	Andrea de Cesaris
Larrousse	29	Eric Bernard
	30	Aguri Suzuki
Ligier Loto	25	Thierry Boutsen
	26	Erik Comas
Scuderia Italia	21	Emanuele Pirro
	22	J.J. Lehto
AGS	17	Gabriele Tarquini
	18	Fabrizio Barbazza
Central Park Modena Team	34	Nicola Larini
	35	Eric van der Poele
Coloni	31	Pedro Chaves
Fondmetal	14	Olivier Grouillard

Copyright des Spiels © 1991 Geoff Crammond

Copyright der Dokumentation © 1991 MicroProse Ltd.,

Unit 1, Hampton Rd Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire UK GL8 8LD.

Die Dokumentation, das beiliegende Handbuch und die Disketten sind urheberrechtlich geschützt. Dem Besitzer ist es gestattet, dieses Produkt für seinen/ihren persönlichen Gebrauch zu verwenden. Außer zum Zweck von Sicherungskopien für den persönlichen Gebrauch, ist es ohne vorherige Genehmigung des Herausgebers nicht gestattet, Teile des Handbuches oder der auf den Disketten enthaltenen Informationen zu übertragen, zu kopieren, zu sichern, weiterzugeben, zu verkaufen oder diese aufzuführen, in welcher Art auch immer, sei es elektronisch, mechanisch, durch Kopieren oder Aufnahme. Personen, die Teile dieses Programmes in irgendwelchen Medien, aus welchem Grund auch immer, wiedergeben, machen sich der Urheberrechtsverletzung schuldig und werden vom Besitzer des Urheberrechtes strafrechtlich verfolgt.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

ZUSÄTZE ZUM TECHNISCHEN ERGÄNZUNGSHEFT FÜR DEN AMIGA

Zusätze zum Handbuch in der Version vom 22.1.92 - Version 1.02

Wir bitten um Entschuldigung dafür, daß einige der Informationen ein bißchen technisch sind.

1. Erratum

Im technischen Ergänzungsheft steht fälschlicherweise, daß sich auf Diskette #1 ein Programm zur Herstellung von Sicherungskopien Ihrer GRAND PRIX-Disketten befinde.

Um von Ihren GRAND PRIX-Disketten eine Sicherungskopie herzustellen, booten Sie Ihren Amiga mit einer Workbenchsystem-Diskette und tippen dann für jede der vier Spieldisketten (vorausgesetzt Sie legen jede Diskette zum Kopieren in das interne Laufwerk) folgendes ein: -

Bei Benutzung des CLI mit einem einzelnen Laufwerk: -

`diskcopy df0: to df0:`

Befolgen Sie die Anleitungen auf dem Bildschirm.

Bei Benutzung des CLI mit zwei Laufwerken (vorausgesetzt, Ihr zweites Laufwerk ist DF1:): -

`diskcopy df0: to df1:`

Befolgen Sie die Anleitungen auf dem Bildschirm.

Bei Benutzung der Workbench mit einem einzelnen Laufwerk: -

Das Icon für die zu kopierende Spieldiskette einmal anklicken und dann vom "Workbench"- oder "Icon"-Menü "Duplicate" oder "Copy" anklicken (das hängt von der Version Ihrer Workbench ab). Befolgen Sie dann die Aufforderungen auf dem Bildschirm.

1.1 Nehmen Sie die Original-Spieldiskette heraus. Die neue Diskette heißt "Copy_of_f1gp_disk_#1" (oder #2 usw.). Klicken Sie deren Disketten-Icon an und benutzen Sie dann die "Rename"-Option im "Workbench"- oder "Icon"-Menü, um das "Copy_of_" zu löschen und genau den gleichen Namen wie den der Original-Spieldiskette zu erhalten.

Bei Benutzung der Workbench mit zwei Laufwerken: -

Eine Leerdiskette in das zweite Laufwerk einlegen, das Icon für die zu kopierende Spieldiskette auf das Icon für die zweite Diskette ziehen und loslassen. Befolgen Sie die Aufforderungen auf dem Bildschirm und dann die Anleitungen in [1.1], um die Diskette neu zu benennen.

2. Von Diskette #2 aus starten

Wenn Sie das Spiel von Diskette #2 aus automatisch booten (oder von der Workbench aus das "Formula One Grand Prix"-Icon auf Diskette #2 anklicken), können Sie die Simulation ohne die Animationen und das vorbeilaufende Mitarbeiterverzeichnis (das "vordere Ende") starten, um schneller zum Spielen zu kommen.

Hinweis für Benutzer einer Festplatte mit begrenzter Speicherkapazität: Haben Sie das Spiel ERFOLGREICH auf der Festplatte installiert und stellen dann fest, daß es nicht richtig funktioniert (das vordere Ende läuft nicht ab oder das Spiel wird danach nicht geladen), dann fehlt Ihnen wahrscheinlich Speicherkapazität. GRAND PRIX benötigt ungefähr 356K freien, unfragmentierten CHIP-RAM und zusätzliche 456K RAM beliebiger Art (ebenfalls unfragmentiert). Besitzen Sie im ganzen nur 1 MB RAM, dann können der Einsatz der Workbench, externer Laufwerke oder sogar Ihrer Festplatte selber die für das System verfügbare Speicherkapazität unter die erforderliche Grenze reduzieren. Falls Ihnen nur CHIP-RAM fehlt:

VERSUCHEN SIE, ALLE UNNÖTIGEN FENSTER , PROGRAMME UND CLIs ZU SCHLIESSEN, BEVOR SIE DAS PROGRAMM ABLAUFEN LASSEN.

Funktioniert dies nicht, können Sie von der Floppy-Disk direkt in das Spiel booten, müssen dann allerdings ständig die Disketten wechseln.

Mit dem unten beschriebenen Verfahren können Sie eine Version erstellen, die von der Diskette gebootet werden kann und die Dateien auf der Festplatte benutzt, damit Sie die Disketten während des Spiels nicht wechseln müssen.

- i. Stellen Sie mit Hilfe des in Abschnitt [1] beschriebenen Verfahrens eine weitere Kopie von Diskette #2 her.

VERÄNDERN SIE *AUF KEINEN FALL* IHRE ORIGINAL-SPIELDISKETTE!

- ii. Geben Sie vom CLI aus die folgenden Befehle ein (vorausgesetzt, daß sich die gerade hergestellte Kopie in DF0: befindet):

```
protect df0:s/ startup-sequence rwed  
copy c:assign df0:
```

- iii. Benutzen Sie ein Texteditierprogramm, um die folgenden zwei Zeilen an den Anfang der Startfolgedatei (d.h. ÜBER die Zeile "Formula One Grand Prix") im "s"-Verzeichnis auf dieser Diskette zu setzen (vorausgesetzt, daß Sie "DH0:GrandPrix" als Installationsziel auf der Festplatte gewählt haben):

```
assign f1gp_disk_#3: dh0:grandprix  
assign f1gp_disk_#4: dh0:grandprix
```

- iv. Versehen Sie die Diskette mit einem Schreibschutz und booten Sie von ihr hoch.

3. Das Startmenü

Ganz am Anfang des Spiels gibt es jetzt ein neues Menü für diejenigen Spieler, die sich direkt ins Cockpit begeben möchten.

Wenn Sie nach Aufforderung "Quick Race" (Schnelles Rennen) wählen, sucht das Programm die Strecke Ihres Landes mit einem passenden Fahrer heraus, schafft "falsche" Startpositionen und stellt Sie an einen der vorderen Plätze, von wo aus Sie (auf dem "Rookie"-Level für Anfänger) in einem wettbewerbsfähigen Wagen das Rennen starten können.

Wählen Sie "Main Menu" (Hauptmenü), wird das Spiel auf übliche Weise gestartet.

4. Der Wahlschalter für die Dateien

Beachten Sie beim Eingeben eines Dateinamens die üblichen AmigaDos-Einschränkungen, d.h. ":" und "/" sind nicht erlaubt. Weitere Informationen über AmigaDos-Dateinamen finden Sie im AmigaDos-Handbuch.

Der Auswahlschalter für die Dateinamen hat ein weiteres Extra-Feature - die Option zum Ein- oder Ausschalten des Filters.

Schalten Sie den Filter ein ("Filter On"), werden nur Dateien gezeigt, die für die gewählte Lade- oder Sicherungsoption die geeignete Größe haben. Die Verzeichnisse werden weiterhin (wie üblich in Grau) angezeigt. Dies ist vor allem bei Disketten (und besonders Festplatten), auf denen sich viele Dateien befinden, nützlich, um die verfügbaren Dateien schneller zu finden.

"Filter Off" schaltet die Filter-Option aus, und ALLE Dateien und Unterverzeichnisse im laufenden Verzeichnis werden abgebildet.

5. Einstellen des Wagens

Das Einrichten des Wagens besteht aus der Einstellung der Front- und Heckspoiler, der Bremsbalance, der Reifenwahl und der Festlegung der Gangschaltung. Die mechanischen Vorgänge bei diesen Neueinstellungen werden im Handbuch in allen Einzelheiten beschrieben.

Zusätzlich zur Möglichkeit, individuelle Einstellungen Ihres Wagens zu sichern und wieder zu laden (vom selben Menü, auf dem Sie diese auch verändern), können Sie jetzt auch (auf dem "Load/Save Game"-Menü zum Laden/Sichern, das vom Hauptmenü aus zugänglich ist) Dateien erstellen, die Ihre bevorzugte Wageneinstellung für jede der sechzehn Rennstrecken speichern. Alle Verfeinerungen, die Sie im Laufe der Zeit an diesen Einstellungen vornehmen, können Sie in diese Dateien eingeben. So wissen Sie immer, mit welcher Einstellung Sie am erfolgreichsten waren.

Dieses System hat noch einen anderen Vorteil. Aufgrund der Vorgaben wirken sich alle Veränderungen, die Sie auf einer bestimmten Strecke für Ihren Wagen vornehmen, in allen Fahrmodi auf seine Leistung aus, wenn Sie auf dieser Strecke fahren. Die Anforderungen, die während des Trainings und der Qualifikation an den Wagen gestellt werden (wenn der Fahrer noch mit Dingen wie der Handhabung des Wagens und der Reifenwahl experimentiert), unterscheiden sich jedoch sehr stark von denen am eigentlichen Renntag.

Erfahrenere Spieler können das Programm zwischen diesen Situationen unterscheiden lassen, indem sie den Knopf für "Separate Race and Qualifying Car Setups" (Getrennte Einstellung für Rennen und Qualifikation) im "Race Options"-Untermenü (das über die "Game Options" im Hauptmenü erreichbar ist) auf "Yes" stellen. Die Schaltstellung dieses Knopfes wird zusammen mit den Einstellungen gesichert, so daß Sie ihn nicht jedesmal drücken müssen.

Von nun an wird das Programm registrieren, ob eine vorgenommene Veränderung an Ihrem Wagen eine "Qualifying"-Einstellung (während des freien Trainings oder der Qualifikation eingegeben) oder eine "Race"-Einstellung ist (beim Training vor dem Rennen eingegeben; im Rennen selber können Sie keine Veränderungen vornehmen). Die neuen Werte werden dann für die entsprechende Strecke als Renn- oder Qualifikationseinstellungen erfaßt. Wenn Sie sich nun in das Cockpit setzen, wählt das Programm die entsprechende Einstellung, je nach dem von Ihnen gewählten Fahrmodus, und richtet den Wagen danach ein.

Haben Sie diese Funktion eingeschaltet, sollten Sie jedoch beachten, daß die Einstellung aus dem "Qualifying" NICHT für das Rennen übernommen wird, es sei denn, Sie übertragen die Einstellung manuell während des Trainings vor dem Rennen.

6. Zu den Streckenrekorden

Die Streckenrekorde haben nur Gültigkeit, wenn Sie ein volles Grand Prix-Rennen (d.h. über die volle Rennlänge) fahren. Das liegt daran, daß die echten Streckenrekorde in Rennen mit voller Länge erzielt wurden. In kürzeren Rennen können die Spieler mit weniger Treibstoff im Tank und weicheeren Reifen als in einem vollen Rennen fahren. Dadurch kommt es zu unnatürlich schnellen Zeiten, die den Spaß an der Herausforderung beim Brechen des Streckenrekords in der realistischeren Situation eines vollen Rennens verderben würden.

Spieler, die die Herausforderung eines Rennens "gegen die Uhr" bevorzugen, können in allen Rennen oder Trainingsläufen versuchen, den Rundenrekord für die Qualifikation auf der jeweiligen Strecke zu brechen.

7. Installation von GRAND PRIX auf der Festplatte

Das Installationsprogramm erstellt eine Datei mit dem Namen

`gp.dat`

Sie befindet sich allerdings NICHT im gleichen Verzeichnis wie alle anderen GRAND PRIX-Spiele, sondern wird in Ihrem (zur Zeit der Installation) laufenden "s:"-Verzeichnis erstellt.

LÖSCHEN SIE DIESE DATEI NICHT, außer wenn Sie GRAND PRIX ganz von Ihrer Festplatte entfernen wollen (siehe unten, Abschnitt [8]).

8. GRAND PRIX auf Ihrer Festplatte löschen

Diskette #2 in das interne Laufwerk einlegen und folgendes eingeben:

`df0:remove_f1gp`

Damit werden zuerst alle Spieldateien auf der Festplatte und dann die Datei "s:gp.dat" selbst gelöscht.

9. Unser Kundendienst

Falls Sie irgendwelche Schwierigkeiten haben, rufen Sie uns bitte unter der folgenden Nummer an:

0044 - (666) 504 399

Viel Spaß mit GRAND PRIX, es ist eine großartige Simulation!

© Microprose Limited 1992.



Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire GL8 8LD UK
Tel: (0666) 504326 Fax (0666) 504331