

# **F1GP-Ed**

Dirk Kocherscheidt

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> F1GP-Ed		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Dirk Kocherscheidt	April 14, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>F1GP-Ed</b>	<b>1</b>
1.1	F1GP-Ed 3.44 Inhaltsverzeichnis	1
1.2	Einleitung	2
1.3	Vertrieb	3
1.4	Registration	3
1.5	Rechtliches	5
1.6	System Voraussetzungen	6
1.7	Wie man startet	7
1.8	F1GP-Ed von einer Shell aus starten	7
1.9	Schnellstart Guide	8
1.10	Konfiguration	9
1.11	Tooltypes / CLI Optionen	10
1.12	AmigaGuide® On-Line Hilfe	11
1.13	F1GP Versionen	12
1.14	Notizen zu F1GP Spielständen	12
1.15	Bekannte Bugs	13
1.16	Wie man Bugs berichtet	15
1.17	F1GP und F1GP-Ed gleichzeitig laufen lassen	15
1.18	Die Menüs	16
1.19	Projekt	17
1.20	Projekt Menü - Lade von	17
1.21	Projekt Menü - Speichere als	18
1.22	Projekt Menü - Ikonifizieren	18
1.23	Projekt Menü - Über	19
1.24	Projekt Menü - Beenden	19
1.25	Datei Menü - Lade Namen...	19
1.26	Datei Menü - Speichere Namen...	19
1.27	Fenster Menü - Voreinstellungen	19
1.28	Speicher Menü - Installiere Patches	19
1.29	Speicher Menü - Entferne Patches	20

---

1.30	Einstellungen Menü - Icons erstellen . . . . .	20
1.31	Einstellungen Menü - Dateifilter . . . . .	20
1.32	Einstellungen Menü - Dateien überschreiben . . . . .	20
1.33	Einstellungen Menü - Sicherheitsabfragen . . . . .	20
1.34	Einstellungen Menü - Fensterposition speichern . . . . .	20
1.35	Einstellungen Menü - Nach dem Laden patchen . . . . .	21
1.36	Einstellungen Menü - Bilder im Fenster anzeigen . . . . .	21
1.37	Einstellungen Menü - Bildschirm . . . . .	21
1.38	Einstellungen Menü - Speichere Einstellungen . . . . .	21
1.39	Benutzen von FIGP-Ed . . . . .	21
1.40	Datei Editoren . . . . .	22
1.41	Der Team Editor . . . . .	23
1.42	Der Fahrer Editor . . . . .	25
1.43	Der Farbeditor . . . . .	26
1.44	Der Car Setup Editor . . . . .	26
1.45	Der Rundenrekord Editor . . . . .	27
1.46	Kamera Einstellungs Fenster . . . . .	28
1.47	Wagenkontrolle . . . . .	29
1.48	Die Standard Optionen . . . . .	30
1.49	Spiel Voreinstellungen . . . . .	30
1.50	Voreinstellungen . . . . .	31
1.51	Cheats . . . . .	33
1.52	Display . . . . .	34
1.53	In-Game Colours . . . . .	36
1.54	Regen-Einstellungen . . . . .	37
1.55	Wagenform-Editor . . . . .	37
1.56	Memory Patches . . . . .	38
1.57	PatchFIGP - Wagenkontrolle . . . . .	38
1.58	PatchFIGP Warnungen & Grenzen . . . . .	40
1.59	GPPatch - Information . . . . .	41
1.60	Lokale Geschwindigkeitsfaktoren . . . . .	43
1.61	Lokale Risikofaktoren . . . . .	44
1.62	Verschiedene Patches . . . . .	45
1.63	Andere Fenster . . . . .	45
1.64	Sound Samples . . . . .	46
1.65	Grafiken . . . . .	47
1.66	IFF Bilder ins RAW Format konvertieren . . . . .	49
1.67	Statistiken . . . . .	50
1.68	Berechnungsfenster . . . . .	50

---

---

1.69 Backdrops Window . . . . .	52
1.70 Backdrop Limitations . . . . .	55
1.71 Tasten Redefinitionsfenster . . . . .	56
1.72 Danksagungen . . . . .	57
1.73 Wie man F1GP-Ed Updates bekommen kann . . . . .	58
1.74 Der Autor . . . . .	59
1.75 Zukunft . . . . .	60
1.76 f1gp.library - was ist das? . . . . .	60
1.77 Index . . . . .	61

---

# Chapter 1

## F1GP-Ed

### 1.1 F1GP-Ed 3.44 Inhaltsverzeichnis

F1GP-Ed 3.44 - das mächtigste Utility seiner Art

Copyright © 1994-1999 Oliver Roberts, Alle Rechte vorbehalten.

Einleitung  
über F1GP-Ed

Vertrieb  
Vertriebs Bedingungen

Registration  
dieses Shareware Produkt registrieren

Rechtliches  
wichtige Notizen

System Voraussetzungen  
was man braucht, um F1GP-Ed laufen zu lassen

Wie man startet  
Installation/Benutzung F1GP-Eds

Konfiguration  
Tooltypes, CLI-Optionen und andere Einstellungen

Schnellstart Guide  
einfache Anleitung, um F1GP zu updaten

Benutzen von F1GP-Ed  
Beschreibung der Funktionen, Menüs & Gadgets

On-line Hilfe  
über die F1GP-Ed on-line Hilfe

---

	F1GP Versionen
	über die verschiedenen Versionen von F1GP
	Über F1GP Spielstände
	über F1GP Spielstände
	Bekannte Probleme
	Bugs in F1GP-Ed und im Spiel selbst
	Bug Bericht
	wie man Bugs berichtet
	Danksagungen
	"Danke schön" und Credits
	Update Möglichkeiten
	wo man F1GP-Ed bekommen kann
	Über den Author
	ich, meine Adresse & anderes F1GP Zeug
History	die Programm Geschichte
	Zukunft
	zukünftige Verbesserungen
	Über die flgp.library
	Informationen über die Support Library

## 1.2 Einleitung

Mit diesem Editor kann man MicroProse's Formula One Grand Prix ( ↔  
oder World  
Circuit) eigenen Bedürfnissen anpassen. Ursprünglich beabsichtigte ich bloß  
einen ähnlichen Editor zu machen wie den für den PC, der es einem erlaubt  
die Farben der Wagen, der Pit Crews und der Helme und wie die Computerfahrer  
fahren und reagieren zu verändern, um F1GP schwieriger zu machen. Aber  
F1GP-Ed kann noch sehr viel mehr als das. Man kann mit Sicherheit sagen, daß  
mein Editor der mächtigste F1GP/WC Editor ist der existiert und locker die  
Editoren für die PC Version aussticht. Es das Ziel von F1GP-Ed es den  
Benutzern, mittels einer leicht zu benutzenden Oberfläche, zu ermöglichen,  
F1GP noch realistischer und spielbarer zu machen. So hat alles angefangen:

Im Februar 1994 entdeckte ich Editoren für die PC Version von F1GP. Nachdem  
ich überall nachgefragt habe, konnte ich nichts gleichartiges für den Amiga  
finden und wurde eifersüchtig. Zufällig hatte ich gerade einen C Kurs an der  
Uni angefangen; also entschloss ich mich, mir das komplette Amiga C Paket zu  
holen. Dann habe ich angefangen an einer Amiga Version zu arbeiten, während  
ich lernte wie man das Amiga OS programmiert. Dann, im April 1994, habe ich  
die allererste Testversion für ungefähr 10 willige F1GP Spieler  
rausgebracht. Von da an wurde F1GP-Ed regelmäßig updatet. Im April 1995  
begann ich mit einer Generalüberholung des Editors, aus der F1GP-Ed 3.0  
resultierte. Hier haben Sie das neueste Update der V3 Evolution :-)

Ich habe eine Beispiel Editordatei beigelegt, die F1GP so verändert, daß man die richtige 1999er Saison spielen kann, in der die Computer Wagen mit einer konkurrenzfähigeren Geschwindigkeit fahren! Das ist die Datei, die ich selbst benutze; es kann also sein, daß man ein paar Sachen nach eigenem Gefallen verändern muß. Die Rundenzeiten, die die Computer Autos produzieren, werden viel schneller als vorher sein und sehr viel schneller als im richtigen Leben - die Leistung des eigenen Wagens ist nicht verändert worden (es wäre möglich, die Computer Wagen mit der gleichen Geschwindigkeit wie im richtigen Leben fahren zu lassen, allerdings müßte das eigene Auto dann auch verlangsamt werden, wenn man nicht die ganze Zeit gewinnen will!). Sie enthält auch einige meiner letzten Car Setups und Rundenrekorde.

Einige der Features in F1GP-Ed würden ohne die Mithilfe einiger netter F1GP Hacker nicht existieren - siehe

Danksagungen

.

Für die, die es interessiert: F1GP-Ed wurde in C und Assembler geschrieben. Es wurde mit DICE 3.20 und Devpac 3 kompiliert.

## 1.3 Vertrieb

F1GP-Ed ist SHAREWARE. Es ist KEIN Public Domain. Es darf ←  
allerdings legal

vertrieben werden unter der Vorraussetzung, daß:

- (1) Keine der mitgelieferten Dateien in irgend eine Weise verändert wird
- (2) F1GP-Ed nicht für Profit verkauft wird oder auf Disketten vertrieben wird, die ausschließlich für Profit verkauft werden (incl. Magazin-Cover-Disketten)
- (3) Nicht mehr als (einschließlich) £2 (5-6 DM - A.d.Ü.) von PD Serien für F1GP-Ed verlangt wird
- (4) F1GP-Ed  
registriert  
wird, wenn man es für nützlich hält
- (5) Registrierte Benutzer-Keyfiles NICHT mit F1GP-Ed vertrieben werden

Wenn F1GP-Ed für Profit verkauft werden soll, muß von mir, dem Autor (Oliver Roberts), eine Genehmigung eingeholt werden.

Es ist erlaubt, diese Version von F1GP-Ed auf Aminet CDs und Cover-CD-ROMs von Magazinen zu vertreiben.

Die "F1GP-Ed.key" Datei ist nur für registrierte Benutzer und DARF NICHT weitergegeben werden. F1GP-Ed MUß mit ALLEN original Dateien ausgeliefert werden; und keine davon darf in einer Re-Distribution fehlen!

## 1.4 Registration



FlGP-Ed ist SHAREWARE, das heißt, daß es von Ihnen erwartet wird, ←  
daß Sie

sich registrieren lassen, wenn Sie das Programm nützlich finden. Betrachten Sie es mal von dieser Seite: Könnten Sie sich vorstellen, das Spiel wieder ohne den Editor zu spielen - also mit den langsamen Auto's von 1991 und diesen Farben? Und ohne die anderen nützlichen Teile des Editors? Ich glaube nicht! Ich hoffe, daß Sie sich registrieren lassen- ich habe tatsächlich tausende von Stunden in die Entwicklung des FlGP-ED investiert.

#### Einschränkungen der unregistrierten Version

Wann immer Sie den FlGP-ED starten oder beenden, wird ein Fenster geöffnet, welches Sie daran erinnert, sich registrieren zu lassen. Desweiteren sind einige Funktionen nicht ausführbar, als da wären:

- \* die Editoren für die Paletten, das Setup der Wagen und Rundenrekorde
- \* einige der Speicher-Patches
- \* alles aus dem "anderen" Fenster (z.B.: Sound, Grafik, Statistik etc.)
- \* das Speichern und das Laden vom Hauptspeicher

Der FlGP-ED wird dadurch aber nicht unbrauchbar! Die meisten Funktionen, die ich im Laufe der Zeit noch einbauen werde, werden ebenfalls gesperrt sein.

#### Was Sie bekommen, wenn Sie sich registrieren lassen

Wenn man sich hat registrieren lassen, erhält man per First Class Post oder per Luftpost eine Diskette. Diese Diskette wird mit der neuesten Version von FlGP-Ed und dem persönlichen Keyfile, das in dieser und in zukünftigen Versionen von FlGP-Ed alle Features ermöglicht (und Nerv-Requester entfernt), und mit allen Programmen/Informationen über FlGP, die ich finden kann, gefüllt sein, sofern noch Platz ist. Es ist nicht erlaubt den Keyfile jemand anderem zu geben, zu verleihen oder zu verkaufen! Wenn Sie wollen, daß ich Ihnen Ihren Keyfile per EMail schicke, senden Sie mir bitte Ihren PGP Public Key via EMail - ich verschicke Keyfiles nicht, wenn ich sie nicht mit PGP verschlüsseln kann.

User, die eine EMail Adresse angeben, erhalten umsonst Informationen über FlGP-Ed/FlGP Neuigkeiten einschließlich einer Notiz, wann neue Versionen veröffentlicht werden und

wo man sie bekommenen kann

. Ich kann Ihnen neue

Versionen auch direkt, ein paar Minuten nach der Veröffentlichung, per EMail, als MIME codiertes LZX Archiv, schicken - diese Nachrichten können sehr groß sein und werden deshalb nicht von allen EMail Systemen akzeptiert.

Ich bedaure, daß ich nicht mehr die Zeit und die Mittel habe, um Usern Updates und Notizen automatisch per konventioneller Post zu schicken (es gibt mehr als 1000 registrierte User!), dennoch hoffe ich, daß das in Zukunft möglich sein wird. Siehe

Update Möglichkeiten

.

#### Wie Sie sich registrieren lassen

Um sich registrieren zu lassen, braucht man mir bloß das komplett ausgefüllte Registrationsformular (oder Sie können die relevanten Daten

aufschreiben, wenn Sie keinen Drucker haben) und die Registrationsgebühr zu schicken. Die unten angegebenen Mengen sind Minimums; scheuen Sie sich nicht, mehr zu schicken, wenn Sie denken, daß F1GP-Ed mehr wert ist :-)

#### Vereinigtes Königreich

(das ist für User in Deutschland natürlich uninteressant; der Vollständigkeit halber steht es aber trotzdem hier. :-) - A.d.Ü.)

Eine direkte Registration bei mir kostet 6 Pfund (Minimum). Bezahlung per Scheck, Postal Order oder Bar werden akzeptiert. Wenn Sie Münzen verschicken, machen Sie sie bitte an einem Stück Pappe fest, so daß sie sich nicht frei bewegen können, ansonsten besteht ein hohes Risiko, daß mich die Münzen nicht erreichen.

#### Rest der Welt

Eine Registration direkt bei mir kostet 7 Pfund Sterling (Minimum). Wenn möglich, sollte mir das Geld in Bar oder als Scheck (der in einer UK Bank einlösbar ist) geschickt werden; und die Währung MUß Pfund Sterling sein. Euro-Schecks werden auch akzeptiert. Als letzte Möglichkeit akzeptiere ich eine Registrationsgebühr von 25,-DM oder US \$15 in Scheinen.

Wichtig: Es ist leider nicht länger möglich, den F1GP-ED via F1 Licenceware's Shareware System zu registrieren!

Schicken Sie mir die Registrationsgebühr (Schecks zahlbar an Oliver Roberts) und ein komplett ausgefülltes Registrationsformular an folgende Adresse:

Oliver Roberts  
30 Tillet Road  
Norwich  
Norfolk  
NR3 4BJ  
ENGLAND

(Achtung: es heißt "dreißig" Tillet Road und NICHT "achtunddreißig")

#### ONLINE REGISTRIERUNG

Es ist auch möglich, F1GP-Ed online mit Ihrer Kreditkarte zu bezahlen. Auf der F1GP-Ed Web-Site (<http://www.nanunanu.org/~oliver/F1GP-Ed/>) finden Sie weitere Einzelheiten und Anweisungen.

## 1.5 Rechtliches

Ich kann nicht garantieren, daß jede mögliche Kombination von Einstellungen in F1GP-Ed F1GP wie beabsichtigt beeinflußt.

Ich kann nicht verantwortlich gemacht werden, falls dieses Programm Formula One Grand Prix / World Circuit beschädigt, oder sonst irgendwelche Schäden an Ihrem System verursacht. Alle Probleme unterliegen der Verantwortung des

---

Benutzers.

Versuchen Sie nicht sich an den F1GP-Ed Keyfiles und/oder an dem ausführbarem Programm zu schaffen zu machen. Das verursacht Probleme und die Sachen funktionieren hinterher nicht mehr richtig!

\*\*\* WICHTIG \*\*\* Bitte benutzen Sie eine Sicherheitskopie des Spiels, bevor Sie anfangen etwas zu verändern. Dann haben Sie immer noch eine weitere Kopie, falls diese zerstört werden sollte (z.B. Stromausfall beim Speichern). Benutzen Sie F1GP-Ed nie mit den Originaldisketten des Spiels.

F1GP-Ed ist NICHT offiziell mit MicroProse Software verbunden.

INSTALLER SOFTWARE IS PROVIDED "AS-IS" AND SUBJECT TO CHANGE; NO WARRANTIES ARE MADE. ALL USE IS AT YOUR OWN RISK. NO LIABILITY OR RESPONSIBILITY IS ASSUMED.

## 1.6 System Voraussetzungen

Irgendein Amiga Computer und ein Original von Formula One Grand Prix / World

Circuit von MicroProse - es muß Version 1.02 sein (soweit ich weiß, ist dies die einzige Version, die existiert - siehe

F1GP Versionen  
)

Registrierte User sollten sicherstellen, daß die "F1GP-Ed.key" Datei im aktuellen Verzeichnis oder im Verzeichnis, das durch die

KEYPATH  
Tooltype/CLI Option angegeben wird, ist.

Disk basierte Libraries, die im LIBS: Verzeichnis auf Ihrer Boot Disk sein sollten. Libraries, die mit "benötigt" gekennzeichnet sind, müssen vorhanden sein damit F1GP-Ed läuft, während "optional"e Libraries nicht unbedingt da sein müssen, obwohl gewisse Features ohne sie deaktiviert werden:

Kickstart 1.x:

gadtools13.library	(benötigt)
reqtools.library	(benötigt)
icon.library	(benötigt)
flgp.library	(benötigt)
amigaguide.library	(optional)
diskfont.library	(optional)
iffparse.library	(optional)

Kickstart 2.0 oder höher:

asl.library ODER reqtools.library	(benötigt)
flgp.library	(benötigt)
amigaguide.library	(optional)
diskfont.library	(optional)
locale.library	(optional)
iffparse.library	(optional)

Kickstart 3.0 oder höher:

datatypes.library	(optional)
-------------------	------------

picture.datatype (optional)

Man braucht mehr als 1MB freien Speicher, wenn man die Speicher Patches oder Memory load / save Features benutzen will.

Der Stack muß entweder von der Icon Information oder vom CLI aus auf mindestens 4000 Bytes gesetzt werden. Kickstart 2.0+ Besitzer werden Fehlermeldungen bekommen, um sie an den Stack zu erinnern.

#### KOMPATIBILITÄT

F1GP-Ed läuft auf allen Amigas; diese Version wurde auf einem A1200 mit den folgenden Kickstarts getestet: 1.3, 2.05, 3.0, 3.1

Eine Anzahl von Speicher Konfigurationen, Turbokarten, Festplatten, etc, wurden auch benutzt.

F1GP-Ed läuft unter allen Kickstarts gut, aber am besten läuft es mit KS 3.x, da KS 3.x einige Veränderungen beinhaltet, die F1GP-Ed zu seinem Vorteil nutzt. KS 1.x Usern könnten leichte Unregelmäßigkeiten auffallen - das liegt an der nicht perfekten GadTools Emulation.

## 1.7 Wie man startet

Für eine Festplatten Installation brauchen Sie bloß zweimal auf  $\leftrightarrow$  das

"Install\_F1GP-Ed" Icon zu klicken, nachdem Sie ganz normal von der Festplatte gebootet und die F1GP-Ed Diskette eingelegt haben. Alle notwendigen Dateien, einschließlich Libraries (nur wenn noch keine Version vorhanden ist, oder die vorhandene Version alt ist), werden erzeugt. Amiga Technologies' Installer Programm muß vorhanden sein.

Es gibt zwei Möglichkeiten F1GP-Ed von der Workbench laufen zu lassen:

- (1) Machen Sie einen Doppelklick auf das F1GP-Ed Icon.
- (2) Machen Sie einen Doppelklick auf ein F1GP-Ed Datafile Icon. F1GP-Ed wird dann automatisch mit dem ausgewählten Datafile geladen.

Wenn Sie wollen, können Sie F1GP-Ed auch via CLI oder Shell starten.

## 1.8 F1GP-Ed von einer Shell aus starten

F1GP-Ed's Kommandozeilen Bearbeitung läuft nach dem Standard KS  $\leftrightarrow$  2.0

Verfahren (d.h. mittels ReadArgs()). User mit älteren Kickstart Version sind

gezwungen alles via Tooltypes einzustellen, da die eingeschränkte Benutzung wie folgt ist:

```
F1GP-Ed <Datafile>
  wobei Datafile der Name des Datafiles ist, den Sie laden wollen
```

So, jetzt sollten nur noch User mit KS 2.0 oder höher weiterlesen :) Jeder angegebene Parameter überschreibt den entsprechenden Tooltype Wert (falls vorhanden) des F1GP-Ed Icons. Die Parameter sind mit den Tooltypes identisch und es ist EGAL ob man sie groß oder klein schreibt und in welcher Reihenfolge sie angegeben werden. Die Schablone ist:

```
DATAFILE,LOADF1GP/S,DELAY/K/N,SAVETOMEM/S,PATCH/S,QUIT/S,FONT/K,
  FONTSIZE/K/N,PUBSCREEN/K,KEYPATH/K,HELPPFILE/K,NOACTIVATE/S,NOGUI/S
  Beispiele für das Starten von F1GP-Ed von einer Shell (beachten ←
```

Sie, daß das tatsächliche Ergebnis davon abhängen kann, welche Tooltypes sie im F1GP-Ed Icon gesetzt haben):

```
F1GP-Ed ?
```

Zeigt die oben angegebene Formatschablone und wartet auf die weitere Eingabe von Parametern.

```
F1GP-Ed DATAFILE=1995.flgp PATCH NOGUI LOADF1GP
```

Lädt F1GP-Ed mit den Einstellungen des 1995.flgp Datafiles, versucht dann F1GP zu laden, aktiviert alle Speicher Patches und wartet bis F1GP verlassen wird bevor der Editor beendet wird. Es werden keine Fenster geöffnet.

```
F1GP-Ed 1994.flgp FONT=topaz.font FONTSIZE=8
```

Lädt F1GP-Ed mit den Einstellungen des 1994.flgp Datafiles und öffnet alle Fenster mit dem Topaz 8 Schriftsatz.

```
F1GP-Ed DATAFILE 1995.flgp KEYPATH PROGDIR:
```

Lädt F1GP-Ed mit den Einstellungen des 1995.flgp Datafiles und lädt das persönliche Keyfile aus dem gleichen Verzeichnis, in dem sich auch F1GP-Ed befindet - das braucht nicht immer das aktuelle Verzeichnis zu sein!

```
F1GP-Ed SAVETOMEM 1995.flgp NOGUI
```

Lädt F1GP-Ed und lädt die Einstellungen des 1995.flgp Datafiles zu F1GP, das sich gerade im Speicher befindet, und beendet dann F1GP-Ed.

## 1.9 Schnellstart Guide

Hier erfahren Sie, wie man F1GP so konvertieren kann, daß es die ←  
1999.flgp

Editordatei benutzt (nachdem Sie natürlich eine Sicherheitskopie von F1GP gemacht haben):

- o
  - Laden Sie F1GP-Ed
    - o Wählen Sie
    - Lade von >> Editordatei...
    - aus dem Projekt Menü
  
- o Wählen Sie die "1999.flgp" Datei aus, und klicken Sie auf "Laden"
  
- o Vergewissern Sie sich, daß das
  - F1GP Hauptdatei
  - Verzeichnis im
  - Hauptfenster richtig eingestellt ist: wenn Sie eine Festplatte haben, dann wählen Sie die "flgp" Datei im entsprechenden Verzeichnis aus, ansonsten legen Sie einfach Diskette 2 (
    - Version A & B
    - ) oder Diskette 1
  - (
    - Version C
    - ändern Sie das Laufwerk von "flgp\_disk\_#2:" in "flgp\_disk\_#1") von F1GP in irgendein Laufwerk.
  
- o Wählen Sie
  - Speichere als >> F1GP Hauptdatei...
  - aus dem Projekt Menü
  
- o Lesen Sie die Nachricht, und klicken Sie auf "OK"
  
- o Wenn die Disk-Aktivitäten beendet sind, laden Sie F1GP ganz normal

So erhalten Sie eine aktualisierte Version von F1GP - Sie können noch viele andere Features Ihren Wünschen anpassen, wenn Sie ein bißchen mit F1GP-Ed experimentieren. Es ist auch möglich direkt im Speicher abzuspeichern (d.h. ohne das Spiel neu laden zu müssen).

## 1.10 Konfiguration

F1GP-Ed kann mittels gültigen Tooltypes oder mittels des \Einstellungen Menüs individuell angepasst werden. Tooltypes können verändert ← werden,

indem man das F1GP-Ed Icon anklickt und dann im Workbench Menü Piktogramm den Menüpunkt Informationen auswählt - sehen Sie in Ihrem Workbench Handbuch nach, wenn Sie nicht wissen wie das erscheinende Fenster zu bedienen ist.

Ich, zum Beispiel, setze immer die folgenden Tooltypes:

```
DATAFILE=PROGDIR:1999.flgp
KEYPATH=PROGDIR:
```

(Notiz: PROGDIR: wurde in KS 2.0 eingeführt - es bezieht sich auf das Verzeichnis, in dem sich das momentan laufende Programm befindet, welches in diesem Fall F1GP-Ed ist.)

Für Beispiele und Informationen, wie man die Kommandozeilenargumente benutzt, lesen Sie den

F1GP-Ed von einer Shell aus starten  
Abschnitt.

Datenfile Icon

Vorausgesetzt Sie haben die

Erzeuge Icons  
Option eingeschaltet, erzeugt

F1GP-Ed jedesmal ein Icon für alle Datenfiles, die Sie speichern. Dies ist normalerweise ein eingebautes Icon. Allerdings können Sie, falls Sie ein anderes Icon bevorzugen, dieses nach ENVARC:Sys/def\_F1GP-Ed.info kopieren und F1GP-Ed wird stattdessen dieses Icon benutzen.

## 1.11 Tooltypes / CLI Optionen

DATAFILE (Zeichenkette - Beispiel: DATAFILE=1999.flgp)

Dieses Kommando veranlaßt F1GP-Ed eine bestimmte Editordatei zu laden, anstatt die Voreinstellungen zu benutzen. Dieses Kommando ersetzt das "Autoload" Feature aus älteren Versionen von F1GP-Ed.

LOADF1GP (Schalter)

Startet F1GP automatisch. Es führt im Grunde genommen dieses Kommando aus: "Run >NIL: <gamefile>", wobei <gamefile> dem Inhalt des

F1GP Hauptdatei

Gadgets entspricht und aus der Konfigurationsdatei geladen wird.

Voreingestellt ist folgendes Kommando: "Run >NIL:flgp\_disk\_#2:flgp".

DELAY (Nummer - Beispiel: DELAY=150)

Verzögert das Starten von F1GP-Ed um eine bestimmte Anzahl von Ticks (50 pro Sekunde - z.B. 150 Ticks = 3 Sekunden). Das ist hauptsächlich in Verbindung mit der LOADF1GP Option nützlich und verzögert alle Patchinstallationen oder Memory Speicheraktionen, die beim Start ausgeführt werden sollen. Wenn Sie zum Beispiel die LOADF1GP und SAVETOMEM Optionen zusammen benutzen, und F1GP-Ed beschwert sich, daß F1GP nicht im Speicher ist, dann benutzen Sie dieses Feature, um dem Betriebssystem genug Zeit zu geben F1GP zu starten.

SAVETOMEM (Schalter)

Im Grunde genommen, führt es die selbe Funktion aus, wie der Speichere als >> Speicher Menüpunkt im Projekt Menü.

PATCH (Schalter)

Installiert alle Speicher Patches, wie der Menüpunkt Installiere Patches im Speicher Menü. Wenn NOGUI auch angegeben ist, wartet F1GP-Ed bis F1GP verlassen worden ist, bevor es sich selbst beendet.

QUIT (Schalter)

Das veranlaßt F1GP-Ed automatisch abubrechen, wenn man das Spiel verläßt. Das passiert auch immer, wenn man die PATCH und NOGUI Optionen zusammen benutzt, so daß diese Option, in dem Fall, keinen Sinn hat.

FONT (Zeichenkette - Beispiel: FONT=topaz.font)

---

Wählt einen Schriftsatz für FlGP-Ed aus. Wenn keiner angegeben wird, dann wird der voreingestellte Schriftsatz des Bildschirms benutzt. Beachten Sie, daß wenn der angegebene Schriftsatz oder der Bildschirm Font zu groß für manche Fenster ist (d.h. wenn sie nicht mehr auf den Bildschirm passen würden), Topaz 8 benutzt wird.

FONTSIZE (Nummer - Beispiel: FONTSIZE=8)

Gibt die Größe (Höhe) des, durch das FONT Kommando ausgewählten, Schriftsatzes an.

PUBSCREEN (Zeichenkette - Beispiel: PUBSCREEN=Workbench)

Gibt einen Public Screen an, auf dem FlGP-Ed geöffnet werden soll. Der voreingestellte Public Screen ist der Workbench Screen.

KEYPATH (Zeichenkette - Beispiel: KEYPATH=S:)

Wählt den Pfad, von dem die "FlGP-Ed.key" Datei geladen wird (wenn Sie sich haben

registrieren

lassen). Wenn kein Pfad angegeben wird, sucht

FlGP-Ed im aktuellen Verzeichnis nach dem Keyfile.

HELPPFILE (Zeichenkette - Beispiel: HELPPFILE=PROGDIR:FlGP-Ed\_deutsch.guide)

Bestimmt den Ort der FlGP-Ed AmigaGuide Datei. Per Voreinstellung ist dies FlGP-Ed\_english.guide im gleichen Verzeichnis wie FlGP-Ed (bzw. das aktuelle Verzeichnis unter Kickstart 1.x).

NOAVTIVATE (Schalter)

Wenn Fenster beim Start geöffnet werden, werden sie nicht aktiviert. Und wenn in den Voreinstellungen für FlGP-Ed ein eigener Bildschirm angegeben ist, wird dieser nicht nach vorne geholt.

NOGUI (Schalter)

Öffnet keine Fenster, die Benutzeroberfläche wird also deaktiviert.

## 1.12 AmigaGuide® On-Line Hilfe

FlGP-Ed unterschützt AmigaGuide® und bietet so also die Möglichkeit einer ↔

on-line Hilfe. Um beim Benutzen von FlGP-Ed Hilfe zu bekommen, drücken sie einfach die "Help" Taste und schon bekommen sie Informationen über das aktuelle Fenster oder den aktuellen Menüpunkt. Die einzige Voraussetzung ist, daß die amigaguide.library vorhanden und die FlGP-Ed.guide Datei im gleichen Verzeichnis wie FlGP-Ed, oder wie durch

HELPPFILE

angegeben, ist.

FlGP-Ed bietet ein dynamisches Hilf-System, d.h. die Hilfsdatei und die amigaguide.library werden nur geöffnet, wenn es nötig ist (also, wenn die "Help" Taste gedrückt wird).

Notiz: Workbench 1.x User müssen, aus technischen Gründen, die Taste mit dem "|" und/oder "\" Symbol (neben Backspace) anstatt der Help Taste drücken. Sie können auch keine direkte Hilfe zu Menüpunkten bekommen.



## 1.13 F1GP Versionen

Ich weiß momentan von 3 verschiedenen Versionen von F1GP. Leider haben sie alle die selbe Versions Nummer (1.02). F1GP-Ed arbeitet mit allen dreien zusammen. Es kann sein, daß es mit Raubkopien von F1GP nicht funktioniert, also gehen Sie los und kaufen sich das Original, wenn Sie es noch nicht gemacht haben. Raubkopien werden absichtlich nie unterschützt werden.

Wenn Sie eine andere Version als die unten erwähnten haben, lassen Sie mich bitte davon wissen, so daß ich sie in zukünftigen Versionen von F1GP-Ed unterstützen kann. Hier sind alle Unterschiede, Größen und Positionen der verschiedenen "flgp" Dateien, die F1GP-Ed verändert:

(A) Formula One Grand Prix - 4 Disketten (flgp\_disk\_#2:flgp = 582992 Bytes)

Die Original Version, die extra auf PAL Maschinen zugeschnitten ist. Diese Version wurde auch von dem Budget Label PowerPlus wiederveröffentlicht.

(B) World Circuit - 4 Disketten (flgp\_disk\_#2:flgp = 582780 Bytes)

US Version von F1GP, die speziell für NTSC Maschinen ausgelegt ist. Es gibt auch keine Handbuch Auswahl, weil von dem englischen Handbuch ausgegangen werden kann. Überall, wo der Text "Formula One Grand Prix" auftritt, wurde er durch den Text "World Circuit" ersetzt. Bei (A) müssen Sie die Voreinstellungen für "Overscan" auf eine bestimmte Stelle setzen, ansonsten wird die linke Seite des Spielschirms abgehackt und es erscheint ein schwarzer Balken auf dieser Seite. Dieses Problem wurde in dieser Version behoben!

Es wurden einige weitere Kleinigkeiten verändert, und natürlich andere Fehler ebenfalls behoben.

(C) Formula One Grand Prix - 3 Disketten (flgp\_disk\_#1:flgp = 582988 Bytes)

Diese Version wurde zusammen mit dem A600 im Wild, Weird & Wicked Packet ausgeliefert und folglich wurde das Intro gestrichen, um eine Diskette zu sparen. Diese Version ist ein echter Zwitter aus (A) und (B). Es ist das gleiche Programm wie (A), hat aber auch die Fehler und kleinen Veränderungen der Version (B).

Nur Gott weiß, warum die beiden Tasten auf dem Zehnerblock, die F1GP benutzt, nicht auf Tasten gelegt worden sind, die auch auf dem A600 vorhanden sind - so ist eben MicroProse!

## 1.14 Notizen zu F1GP Spielständen

Wenn man ein Spiel in F1GP speichert, werden die folgenden Dinge  $\leftrightarrow$  immer gespeichert und überschreiben Einstellungen im Spiel selbst, wenn man einen Spielstand lädt (dies ist keine umfassende Liste!):

- \* Aktuelle Einstellungen im "Race Options" Menü
- \* Aktuelle Car Setups
- \* Namen der Teams, Motoren und Fahrer
- \* Kilometer oder Meilen pro Stunde

Spielstände, die während eines Rennens angelegt werden, enthalten zusätzlich die folgenden Informationen:

- \* Regen- oder Trockenrennen (das wird entschieden, wenn man die Pre-Race Practice startet)
- \* Daten für eine Wiederholung (Action Replay)
- \* Die Positionen und Rundenzeiten der Wagen
- \* Das Auto, zu dem man nach einer Wiederholung oder beim Weitermachen zurückkehrt (das sollte das eigene Auto sein, aufgrund eines Bugs in FlGP, ist das aber leider nicht immer so)
- \* Spieler PS - dieser temporäre Wert wird auf den zurück gesetzt, der im Hauptprogramm steht, wenn man in die Box fährt oder eine neue Session anfängt.
- \* Kamerawinkel

Merkbare Einstellungen, die NICHT in Spielständen gespeichert werden:

- \* Frame Rate
- \* Team Motor PS
- \* Geschwindigkeits Faktoren

Deshalb können Probleme auftreten, wenn man ein Spiel speichert, die Zuordnung der Fahrer zu den Teams mit dem

Team Editor

ändert und dann den

gleichen Spielstand wieder lädt. Wenn man irgendwelche der oben genannten Einstellungen ändert, werden sie immer von denen in gespeicherten Spielen ersetzt. Alle anderen Einstellungen im Hauptprogramm sollten unverändert bleiben, wenn man einen Spielstand lädt.

## 1.15 Bekannte Bugs

### Bugs in FlGP-Ed

Wenn man das Spiel mit hohen Frame Raten (20+ ???) laufen läßt, dann in den Renn-Modus geht, und manchmal auch in anderen Modi, dann dreht sich der Wagen links herum, um die eigene Achse. Das liegt vielleicht an ein paar Berechnungen (die das Spiel macht) die Überlaufen, weil es nicht beabsichtigt war, es mit hohen Frame Raten laufen zu lassen :-)

Wenn man Grant's Interrupt Routinen und ein autmatisches Getriebe benutzt, dann kann es passieren, daß wenn kein Gang eingelegt ist und man nach vorne drückt, der Wagen runter in den Rückwärtsgang schaltet anstatt in den 1. Gang. Das ist sehr lästig. Mein Lösungsvorschlag ist, die Interrupt Routinen via des PatchFlGP Fensters auszuschalten (allerdings verpaßt man dann alle Buffering Features).

Wenn man die Positions Snapshot Tasten benutzt, besteht eine geringe Möglichkeit, daß der eigene Wagen aus seltsamen Gründen einen sehr geringen Luftwiderstand kriegt. Das passiert normalerweise, wenn man seine Position "wiederherstellt" während man hinter einem anderem Wagen war/ist und deshalb in dessen Windschatten ist. Dieser Bug tritt nicht auf, wenn man alle Computer Fahrer deaktiviert (d.h. wenn sie von dem/den Spieler(n) gesteuert werden müssen).

---

Bugs im Spiel (existieren auch ohne die Benutzung von F1GP-Ed)

Das Intro läuft nicht ohne Weiteres auf AGA Amigas; das Spiel selbst hingegen tut es. Sie brauchen im "Early Startup Control" Menü nicht auf ECS umzuschalten; es sei denn Sie wollen sich das Intro richtig angucken. Sie können das Intro natürlich auch komplett überspringen (so wie ich es mache).

Ein Hauptproblem des Spiels ist, daß es sich aufhängt, wenn man das Cockpit betritt und sich das VBR (Vector Base Register) im Fast Ram befindet. Im allgemeinen passiert das nur auf Maschinen mit 68030/040/060 Prozessoren und normalerweise schreibt SetPatch das VBR ins Fast Ram. Wenn Sie dieses Problem haben, dann sollten Sie ein Programm wie z.B. ResetVBR oder Embedder benutzen, um das VBR wieder zurück zu setzen. Diese Programme sind im Aminet erhältlich. Allerdings sollte dies nicht mehr nötig sein, wenn Sie Version 35.5 der

```
flgp.library
installiert
```

haben - damit wird F1GP automatisch dazu veranlaßt, das VBR zu benutzen.

Wenn man im Qualifying direkt nach der ersten Runde wieder in die Box geht und dann wieder raus fährt, leuchtet das Boxenlicht jedesmal auf, wenn man die Start-/Ziellinie überquert (sogar nach einer Aufwärmrunde!). Die Lösung ist entweder die "Q" Taste zu drücken, um zu den Boxen zurück zu kommen und/oder das

```
Boxenlicht aus
Feature in F1GP-Ed zu benutzen.
```

Wenn man kurz nach dem Verlassen der Boxengasse ein Replay macht (ein anderes Auto anguckt), verabschiedet sich das Spiel. Starten Sie z.B. ein Qualifying in den USA, und warten Sie, bis ein paar Computer Fahrer draußen sind. Dann fahren Sie raus und um die erste Ecke, und pausieren Sie das Spiel. Machen Sie ein Replay und schalten auf ein anderes Auto um. Dann, wenn Sie versuchen zu Ihrem Wagen zurückzukehren oder das Replay beendet ist, sind Sie immer noch in der Boxengasse, anstatt auf der Strecke. Das Spiel kann die Zeit beschleunigen, oder so, und es ist manchmal schwer da wieder raus zu kommen!

Es sind auch einige Bugs auf manchen Strecken - besonders in Brasilien, wo der Wagen die Position auf der Strecke ohne Grund ändert, wenn man nach den beiden Schikanen die Strecke verläßt. Wenn man in Montreal über die langsamste Schikane fährt, wenn man die Runde beendet wird die Rundenzeit nicht registriert.

Die schnellsten Rundenzeiten im Rennen scheinen nicht registriert zu werden, wenn man als Spieler #40 fährt. Das ist komisch, da die Qualifying Rekorde gut funktionieren; also spielen Sie nicht als Spieler #40, wenn es sich vermeiden läßt. Dies ist ein Bug in F1GP, aber so gesehen benutzt F1GP normalerweise Fahrer #40 nicht :-)

Dies ist kein wirklicher Bug, sondern mehr eine Einschränkung: Wenn Sie die Hintergrundbilder mittels F1GP-Ed geändert haben und F1GP manchmal die Fehlermeldung "Nicht genug Speicher" ausgibt, dann bedeutet das, daß einige der .bkg Dateien zu groß sind. Für mehr Informationen, lesen Sie den Abschnitt über die

Hintergrundbild-Einschränkungen

## 1.16 Wie man Bugs berichtet

Wenn Sie einen Bug in F1GP-Ed finden, schicken Sie mir

eine EMail oder eine

Diskette und einen an sich selbst adressierten und frankierten Rückumschlag (oder entsprechendes Geld) (Schicken Sie bitte nur entsprechendes Geld, es sei denn, Sie treiben in Deutschland eine engl. Briefmarke auf ; ) - A.d.Ü.) Denken Sie daran, mir zu sagen, welche Version von F1GP Sie benutzen (A,B, oder C) und wann, wie und wo der Bug auftritt. Geben Sie bitte auch ihren Registrations Code an. Wenn Sie mir eine Diskette schicken und der Bug taucht während des Spielens von F1GP auf (d.h. nicht im F1GP-Ed User Interface), dann könnte es helfen, wenn Sie eine Kopie der F1GP-Ed Editordatei, die Sie benutzen, um den Bug aufzurufen, mit auf die Diskette legen. Dann werde ich versuchen den Bug so schnell wie möglich zu beheben und schicke Ihnen dann das Update. Wenn mir keiner etwas über Bugs berichtet, werde ich sie nie beheben können :-)

## 1.17 F1GP und F1GP-Ed gleichzeitig laufen lassen

Wenn Sie Probleme haben, herauszufinden wie man F1GP-Ed und das Spiel

gleichzeitig laufen lassen kann (z.B. um Speicher Patches und die Memory Speicher Features nutzen zu können), dann lesen Sie weiter...

Da F1GP nicht das System deaktiviert, wenn man nicht tatsächlich spielt (also die Menüs benutzt), ist es möglich irgendein anderes Programm (z.B. einen Mod Player) laufen zu lassen, während F1GP im Speicher läuft, da der Amiga ein Multitasking Computer ist. F1GP-Ed nutzt dies aus, um ein paar einzigartige Features anbieten zu können.

Um das Spiel und F1GP-Ed ohne Festplatte gleichzeitig laufen zu lassen, booten Sie von Ihrer F1GP-Ed Diskette, und laden Sie F1GP-Ed. Legen Sie dann Diskette 2 (oder Diskette 1, wenn Sie

Version C

haben) von F1GP ein und

machen Sie einen Doppelklick auf das Spiel Icon. Natürlich brauchen dafür Sie mehr als 1MB freien Speicher; wenn Sie ihn haben, dann sollten Sie jetzt beide Programme laufen haben. Für Festplatten Besitzer ist das Prinzip das selbe, außer daß man keine Disketten wechseln muß.

Um zwischen F1GP-Ed und dem Spiel hin und her zu schalten, können Sie die Standard Amiga Tastatur Shortcuts (L-Amiga ist eine Abkürzung für die Amiga Taste links neben der Leertaste) benutzen:

L-Amiga N Holt den Workbench Bildschirm nach vorne

L-Amiga M Blättert durch alle geöffneten Bildschirme

Wenn ein Bildschirm in der rechten, oberen Ecke ein Gadget hat, kann man dami auch durch die Screens blättern. Wenn Sie wenigstens einmal direkt

etwas im

FIGP Hauptprogramm gespeichert  
haben, dann ist auf dem FIGP

Bildschirm ein unsichtbares Cycle Gadget verfügbar, so daß Sie in der  
oberen, rechten Ecke klicken können, um durch die Screens zu blättern; genau  
wie auf der Workbench.

### 1.18 Die Menüs

```

                Projekt Menü           Datei Menü           Fenster Menü
+-----+ +-----+ +-----+
|
|           Neu
|           | |
|           Lade Namen
|           | |
|           Datei Editor
|           |
|~~~~~| | |
|           Speichere Namen
|           | |
|           Speicher Patches
|           |
|
|           Lade von
|           +-----+ |
|           Andere
|           |
|
|           Speichere als
|           | |~~~~~|
|~~~~~| | |
|           Voreinstellungen
|           |
|
|           Ikonifizieren
|           | |~~~~~+
|~~~~~| | |
|
|           Über
|           | |~~~~~|
|~~~~~| | |
|
|           Beenden
|           |
+-----+
|
| Speicher Menü           Einstellungen Menü
+-----+ +-----+
|
|           Installiere Patches
|           | |
|           Icons erstellen?
|           |
|

```

```

Entferne Patches
|   | .
Dateifilter?
|
+-----+   | .
Dateien überschreiben?
|
|   | .
Sicherheitsabfragen?
|
|   | .
Fensterposition speichern?
|
|   | .
Nach dem Laden patchen?
|
|           |~~~~~|
|           |
Bilder im Fenster anzeigen?
|
|           |~~~~~|
|           |
Bildschirm
|
|           |~~~~~|
|           |
Speichere Einstellungen
|
+-----+
    
```

### 1.19 Projekt

Setzt alle Einstellungen im Datei Editor und Speicher Patch Fenster auf die voreingestellten Werte zurück. Benutzen Sie diese Option mit Vorsicht, da sie alle Änderungen, die Sie gemacht haben, verwirft. Wenn Sie diese Option benutzen und danach als F1GP Hauptdatei speichern, sollte das Spiel wieder in seinem normalen Zustand, den es ohne die Benutzung von F1GP-Ed hat, zurückgebracht werden.

### 1.20 Projekt Menü - Lade von

Editordatei

Ersetzt die momentanen Einstellungen in den Datei Editor und Speicher Patch Fenstern durch die, in einer F1GP-Ed Editordatei (Datafile). Es wird versucht eine

Calculator-Einstellungsdatei

mit dem Namen der Editordatei

und dem Suffix ".events" zu laden - wenn Sie z.B. die Editordatei "1999.flgp" laden, wird F1GP-Ed versuchen, die Calculator Einstellungsdatei "1999.flgp.events" zu laden.

F1GP Hauptdatei

Ersetzt die momentanen Einstellungen in den Datei Editor Fenstern durch die, in der

```

    FIGP Hauptdatei
    , die das Spiel benutzt.

```

Speicher

Ersetzt die momentanen Einstellungen in den Datei Editor Fenstern durch die, von FIGP, falls

```

    es im Hintergrund läuft
    .

```

## 1.21 Projekt Menü - Speichere als

Editordatei

Speichert alle momentanen Einstellungen in den Datei Editor und Speicher Patch Fenstern in einer Editordatei ab, die später wiederbenutzt werden kann.

FIGP Hauptdatei

Speichert alle momentanen Einstellungen in den Datei Editor Fenstern direkt in der

```

    FIGP Hauptdatei
    ab, die das Spiel benutzt. Wenn man dann FIGP

```

lädt, treten alle Änderungen in Kraft. Diese Option ändert das Spiel auch ein klein wenig ab, so daß man in der oberen rechten Ecke klicken kann, um durch Screens zu blättern.

Speicher

Speichert alle momentanen Einstellungen in den Datei Editor Fenstern im Speicher ab (

```

    falls FIGP im Hintergrund läuft
    ). Diese Option entfernt auch

```

bestimmte Datei Prüfsummen, die das Spiel benutzt und ermöglicht es Musik Module ohne Unterbrechung im Hintergrund abzuspielen, während man in den Menüs ist. Nutzen Sie diese Option, wenn FIGP im Hauptmenü ist, um die besten Ergebnisse zu erzielen.

Alles

Speichert alles auf einmal in der aktuellen Editordatei, in der FIGP Hauptdatei und im Speicher ab. Im Grunde genommen, tut es also das selbe, wie wenn man alle drei Menüpunkte von oben einzeln anwählt.

## 1.22 Projekt Menü - Ikonifizieren

Ikonifiziert FIGP-Ed vollständig, was bedeutet, daß alle Fenster und Screens, die FIGP-Ed geöffnet hat, (temporär) geschlossen werden und daß ein FIGP-Ed AppIcon auf der Workbench erscheinen wird. Ein Doppelklick auf dieses Icon öffnet FIGP-Ed und all seine Fenster wieder wie vorher.

Dieses Feature ist nur auf Systemen mit Kickstart 2.0 oder höher verfügbar.

## 1.23 Projekt Menü - Über

Zeigt ein paar Informationen über F1GP-Ed, einschließlich der Versionsnummer, Datum des Kompilierens und der Credits, an.

## 1.24 Projekt Menü - Beenden

Beendet F1GP-Ed - denken Sie daran, vorher zu speichern! Wenn Sie irgendwelche Speicher Patches installiert haben, werden Sie gebeten, diese zu entfernen, da F1GP-Ed nicht verlassen werden kann, falls noch Speicher Patches aktiv sind.

## 1.25 Datei Menü - Lade Namen...

Lädt die Team, Motor und Fahrer Namen aus einer F1GP Namensdatei ↔ in die Team und Fahrer Editoren. Eine F1GP Namens Datei kann mittels der "Save names" Option in F1GP oder dem Speichere Namen Menüpunkt in F1GP-Ed geschaffen werden.

## 1.26 Datei Menü - Speichere Namen...

Speichert die momentanen Team, Motor und Fahrer Namen aus den Team ↔ und Fahrer Editoren in einer F1GP Namensdatei ab. Eine F1GP Namensdatei kann in F1GP mittels der "Load names" Option, oder in F1GP-Ed mittels des Lade Namen Menüpunkts, geladen werden.

## 1.27 Fenster Menü - Voreinstellungen

Setzt alle Werte im aktuellen Fenster auf ihre voreingestellten Werte zurück. Dies betrifft nur die Datei Editor und die Speicher Patch Fenster.

## 1.28 Speicher Menü - Installiere Patches

Installiert alle verfügbaren Speicher Patches. Das hat den ↔ gleichen Effekt, wie das Klicken auf den "Installieren" Knopf in jedem Speicher Patch Fenster.



## 1.29 Speicher Menü - Entferne Patches

Entfernt alle verfügbaren Speicher Patches. Das hat den gleichen ↔ Effekt, wie das Klicken auf den "Entfernen" Knopf in jedem Speicher Patch Fenster.

## 1.30 Einstellungen Menü - Icons erstellen

Speichert automatisch Icons mit ab, wenn man eine FlGP-Ed Editordatei speichert.  
(Vorgabe ist: an)

## 1.31 Einstellungen Menü - Dateifilter

Zeigt nur passende Dateien in den Datei Requestern an. Wenn man zum Beispiel Editordateien lädt/speichert, werden nur Dateien mit einer Größe von 5716 (V1.00) oder 6275 (V2.00+) Bytes angezeigt. Dies entspricht dem "Filter" Knopf in den Datei Requestern in FlGP. (Beeinträchtigt keine Sound Sample Requester.)  
(Vorgabe ist: an)

## 1.32 Einstellungen Menü - Dateien überschreiben

Überschreibt automatisch existierende Dateien, ohne nachzufragen.  
(Vorgabe ist: aus)

## 1.33 Einstellungen Menü - Sicherheitsabfragen

Wählen Sie diesen Menüpunkt, wenn Sie Requester haben wollen, die eine Ja/Nein Antwort erwarten. Wenn Sie von diesen Requestern genervt werden, dann schalten Sie diesen Menüpunkt aus, und alles wird ohne Sicherheitsabfragen erledigt.  
(Vorgabe ist: an)

## 1.34 Einstellungen Menü - Fensterposition speichern

Wählen Sie diesen Menüpunkt, wenn Sie wollen, daß der Status der ↔ Fenster (also deren Position und ob geöffnet oder nicht) mit abgespeichert wird, wenn Sie Speichere Einstellungen anwählen.  
(Vorgabe ist: aus)

### 1.35 Einstellungen Menü - Nach dem Laden patchen

Re-installiert automatisch alle  
Speicher Patches  
, wenn man eine neue

Editordatei lädt

. Das heißt, daß die Patch Einstellungen in einer geladenen  
Editordatei sofort in Kraft treten, ohne daß man das von Hand machen muß.  
(Vorgabe ist: aus)

### 1.36 Einstellungen Menü - Bilder im Fenster anzeigen

Wenn diese Option aktiviert ist, wird jedes Cockpit- oder Hintergrundbild,  
das Sie sich angucken möchten, in einem Fenster auf dem aktuellen Bildschirm  
angezeigt, anderenfalls werden sie auf einem separaten Bildschirm angezeigt.  
Diese Option ist nur in OS 3.0 und höher verfügbar (sie benötigt die  
datatypes.library und den pictures.datatype).

### 1.37 Einstellungen Menü - Bildschirm

Öffentlicher

F1GP-Ed öffnet alle Fenster auf dem voreingestellten Public Screen (also  
normalerweise auf dem Workbench Screen). Ein anderer öffentlicher Bildschirm  
kann durch den

PUBSCREEN

Tooltype / CLI Parameter angegeben werden.

Eigener

F1GP-Ed öffnet alle Fenster auf einem eigenen Bildschirm. KS 2.0+  
Besitzer können die genauen Einstellungen des Bildschirms auswählen. KS 1.x  
Besitzer wird kein Requester angezeigt und erhalten einen 640 x 256 x 4  
Hires-Lace Bildschirm.

### 1.38 Einstellungen Menü - Speichere Einstellungen

Speichert alle Einstellungen in diesem Menü und die aktuellen Verzeichnisse  
und Dateinamen ab. Die Einstellungen werden in der "F1GP-Ed.prefs" Datei  
gespeichert. Die Fensterpositionen werden in der "F1GP-Ed.win" Datei  
abgelegt. Die beiden Dateien kommen ins Verzeichnis ENV:F1GP-Ed (und auch  
ENVARC:F1GP-Ed) und werden bei jedem Start von F1GP-Ed geladen.

### 1.39 Benutzen von F1GP-Ed

Das Herz von FlGP-Ed ist sein Hauptfenster, von wo aus alle anderen Fenster geöffnet werden können. Andere Aktionen können mittels der Menüs ausgeführt werden, die man von irgendeinem FlGP-Ed Fenster aus mit der rechten Maustaste aufruft.

Es gibt drei Hauptkategorien von Fenstern in FlGP-Ed:

Datei Editoren

Speicher Patches

Andere

Es ist wichtig, daß man die Unterschiede zwischen den drei Basistypen versteht, denn dann ist es einfacher das volle Potential von FlGP-Ed auszunutzen. 99% der Features aus Version 1 oder 2 von FlGP-Ed wurden in die Datei Editoren gepackt.

Es gibt ein wichtiges Gadget, das richtig eingestellt werden sollte:

FlGP Hauptdatei

Gibt den Ort der FlGP Hauptdatei an. Normalerweise ist das die "flgp" Datei auf Diskette 2. Im Grunde genommen, brauchen Sie das nicht zu ändern - selbst wenn Sie das Spiel auf Festplatte haben, haben Sie sowieso schon einen flgp\_disk\_#2 Assign. Wenn Sie

Version C

des Spiels haben, müssen Sie das hingegen in "flgp\_disk\_#1:flgp" ändern. Für jedes Feature, das ein Speichern in der FlGP Hauptdatei beinhaltet, sollten Sie sich vergewissern, daß dieses Gadget richtig eingestellt ist.

(Vorgabe ist: "flgp\_disk\_#2:flgp")

## 1.40 Datei Editoren

Generell gesagt, bieten diese Fenster einem die Möglichkeit, die momentan verfügbaren Features in FlGP den individuellen Wünschen anzupassen. Jedes Fenster enthält eine Anzahl ähnlicher Einstellungen. Jede dieser Einstellungen kann in den FlGP-Ed Editordateien abgespeichert werden.

Damit die Einstellungen FlGP selbst beeinflussen, müssen Sie sie entweder direkt in der FlGP Hauptdatei abspeichern (und dann das Spiel starten) oder in einem,

im Speicher laufenden, FlGP abspeichern.

Die Datei Editoren bestehen aus den folgenden Fenstern:

Teams

Fahrer  
Wagen Einstellungen  
Rundenzeiten  
Kamera Sichten  
Wagenkontrolle  
Standard Optionen  
Im-Spiel Einstellungen  
Einstellungen  
Schummeleien  
Bildschirm  
Farben  
Regen-Einstellungen  
Wagenform

## 1.41 Der Team Editor

Der Team Editor erlaubt es einem die Team Einstellungen, ähnlich  $\leftrightarrow$  wie in FIGP selbst, zu verändern. Der Unterschied ist, daß dieser Editor es einem erlaubt die relative Teamleistung, die Wagennummern, die Anzahl der Teams und noch vieles mehr zu ändern.

Man wählt die Teams mit dem Listview Gadget auf der linken Seite des Fensters aus. Unter diesem Gadget sind Knöpfe, um die Position des ausgewählten Teams zu verändern und ein Cycle Gadget, das es einem erlaubt die Teams in ihrer physischen FIGP Reihenfolge (Normal) oder in der Reihenfolge der Garagen Positionen in der Boxengasse (Pit Order) zu sehen. Im letzten Fall representiert der Anfang der Liste die Box, die am nächsten an der Einfahrt der Boxengasse liegt, während das Ende für die Box am Ende der Boxengasse steht.

Name  
Name des ausgewählten Teams.

Motor  
Name des Team-Motors.

PS  
Pferdestärken der Wagen des Teams. Das gibt an, wie schnell Computer gesteuerte Wagen beschleunigen können. Es werden Werte zwischen 0 und 1431 akzeptiert. Je höher die Einstellung, desto schneller werden die Wagen in diesem Team gegenüber den anderen fahren.

---

(für die schnellsten Teams ist 716 voreingestellt)

#### Fahrer A

Benutzen Sie das Slider Gadget, um einen Fahrer, den Sie im Fahrer Editor festgelegt haben, auszuwählen. Richtige Werte sind Zahlen zwischen 0 und 40

(wobei 0 bedeutet, daß der Wagen nirgendwo teilnimmt). Beachten Sie, daß seltsame Fahrerkombination das Spiel verwirren (und vielleicht sogar abstürzen lassen) können.

#### Fahrer B

Dient, um den zweiten Fahrer auszuwählen - genauso wie oben.

#### Globale PS

Das erhöht/verringert die PS jedes Wagens um 5. Dies wird gemacht, indem Sie auf die "+" oder "-" Gadgets klicken.

#### Wagen editieren

Drücken Sie diesen Knopf, um einen Farbeditor aufzurufen, so daß man die

Farben und das Design der Wagen verändern kann. Sie sollten daran denken, daß der Wagen des ersten Teams ein bißchen anders aussieht als die anderen. Das erste Team hat einen Wagen mit einem anderen Nasen Design (eine McLaren ähnliche Nase).

#### Boxencrew editieren

Drücken Sie diesen Knopf, um einen Farbeditor aufzurufen, so daß man die

Farben der Boxencrews verändern kann.

#### Max Teams

Dies gibt an, wie viele Teams von FIGP tatsächlich benutzt werden. Sie können zwischen 1 und 20 Teams wählen. Sie erhalten eine Warnung, wenn Sie nicht genug Fahrer haben.

(Vorgabe sind: 18 Teams)

#### Geschwindigkeits Faktor

Wenn man diesen Wert erhöht, fahren Computer Fahrer schneller auf Geraden und um Kurven, ohne daß die PS Einstellungen beeinflußt werden. Dies erlaubt es den Wagen mehr herausgefordert zu werden und später vor Kurven zu bremsen - das ist KEINE richtige Lösung für die frühe Bremstechnik, die die Computer Fahrer anwenden, aber es kommt dem am nächsten. Dieser Wert gilt für alle Kurse. Werte zwischen 15000 und 32767 sind akzeptabel. Diese Einstellung wird von dem

Local Speed Factor  
Speicher Patch ersetzt.

(Vorgabe ist: 16384)

#### Risikofaktor

Genau wie beim Geschwindigkeitsfaktor, fahren die Computer-Autos schneller, wenn man diesen Wert erhöht. Allerdings tut er nicht genau dasselbe. Soweit ich erzählen kann, verändert er eine Art Steuerungsvariable - je mehr Sie sie erhöhen, desto mehr rutscht das Heck des Wagens weg und sorgt dafür, daß die Computer Wagen die Kontrolle

verlieren. Er gibt auch an, wie schnell die Computerfahrer denken sie könnten um Kurven fahren (d.h. wenn man ihn zu hoch setzt, erhält man Kamikaze-Fahrer, die Schikanen mit voll Karacho nehmen!) – der Speed Faktor gibt an wie schnell sie Kurven nehmen können, ohne einen Unfall zu bauen. Ein weiterer Effekt des Erhöehens des Risikofaktors ist, daß die Fahrer aggressiver werden und so öfter überholen. Im Gegensatz zum Geschwindigkeitsfaktor ist der Risikofaktor abhängig von der jeweiligen Strecke und wird normalerweise aus der Track-Datei geladen; ich empfehle Ihnen also, wenn Sie können, statt dessen lieber den

Local Risk Factors

Patch zu benutzen. Es werden Werte zwischen 0 und 32767 akzeptiert ←  
, obwohl

es ziemlich sinnlos ist, den Wert kleiner als die Vorgabe zu machen und bloß in wirklich langsame Computerfahrer resultiert.

(die globale Vorgabe ist: 17792)

Renn-Risikofaktor

Hat die gleiche Funktion wie der oben beschriebene Risikofaktor.

Allerdings ist dieser Wert nur für Rennen.

(die globale Vorgabe ist: 16640)

Normale Risikofaktoren

Normalerweise werden die Risikofaktoren aus einer separaten Streckendatei geladen. Schalten Sie diese Funktion aus, um einen eigenen globalen Risikofaktor zu benutzen und verändern.

(Vorgabe ist: an)

## 1.42 Der Fahrer Editor

Der Fahrer Editor erlaubt es einem die Namen der Fahrer wie in ←  
FIGP selbst

zu ändern; aber mit ihm kann man zusätzlich angeben, ob ein Fahrer automatisch ausgewählt werden soll und welche Leistung er im Rennen und Qualifying bringen soll.

Name

Name des aktuellen Fahrers.

Ausgewählt

Hier kann man angeben, ob der Fahrer automatisch ausgewählt ist, wenn man FIGP lädt.

Qualifying

Wie gut ein Fahrer im Qualifying ist. Dies gibt an, wie schnell der aktuelle Fahrer ist (ohne die PS Einstellung des Wagens mitzuberechnen). Niedrige Werte sorgen dafür, daß der Fahrer ziemlich gut fährt, während hohe Werte den Fahrer zu oft von der Strecke abkommen lassen. Das beeinflußt auch wie schnell der Fahrer beschleunigt. Das hat aber keinen Effekt auf die Startpositionen, wenn man das Qualifying überspringt – die PS Werte der Teams werden in diesem Fall benutzt, um die Startpositionen zu berechnen. Akzeptable Werte liegen zwischen 0 und 255.

Rennen

Wie gut ein Fahrer im Rennen ist. Die Details sind genauso wie oben.

#### Globale Leistung

Das erhöht/verringert die Leistung jedes Fahrers um 5. Dies wird gemacht, indem Sie auf die "+" oder "-" Gadgets klicken.

#### Helm editieren

Drücken Sie auf diesen Knopf, um einen Farbeditor aufzurufen, der es Ihnen erlaubt die Farben der Schutzhelme der Fahrer zu ändern.

### 1.43 Der Farbeditor

Der Farbeditor erlaubt es einem die Farben der Wagen, Helme und Boxencrews zu ändern. Für jede der oben genannten Sachen gibt es ein eigenes Fenster, die aber alle gleich funktionieren. Im Grunde genommen brauchen Sie bloß eine Farbe aus der Palette auszuwählen und dann auf den Teil des Autos/Helmes/der Boxencrew zu klicken den Sie verändern wollen - wie bei einem Füll-Werkzeug in einem Malprogramm.

Wenn F1GP-Ed auf einem eigenen Bildschirm mit 16 Farben läuft, ändert es die Palette des Screens automatisch, wenn man zwischen den normalen und den Farbeditor Fenstern hin und her schaltet.

Zwei Knöpfe sind noch in jedem Farbeditor gleich:

#### All

Ändert die Farbe aller Hauptteile in die gerade ausgewählte Farbe.

#### Undo

Setzt die Farben in den Zustand zurück, den sie hatten bevor Sie sie geändert haben. Beachten Sie, daß die gemerkten Farben verloren gehen, wenn Sie den Farbeditor verlassen oder ein anderes Team oder einen anderen Fahrer auswählen.

### 1.44 Der Car Setup Editor

Dieser Editor erlaubt es einem, genau wie in F1GP selbst, die Wageneinstellungen zu verändern. Der Unterschied ist, daß man einfach durch den Klick auf einen Knopf auf alle Setups zugreifen kann, ohne jeden Kurs laden und die Setups via F1GP editieren zu müssen. Ich werde nicht alle Gadgets erklären, da die meisten das selbe tun wie auch in F1GP, gucken Sie für weitere Informationen also in Ihrem Handbuch nach.

Beachten Sie, daß die Renn Setups sowohl im Qualifying als auch im Rennen von F1GP benutzt werden, wenn Sie die

Seperate Qual/Renn Setups  
Option nicht

aktiviert haben.

Die unten beschriebenen Dateioperationen können mit den gleichen Dateien ausgeführt werden, die auch F1GP benutzt.

---

#### Computerwagen Reifencompound

Per Voreinstellung basiert der Reifentyp für Computerautos am Start eines Rennens auf einem Wert, der aus den Streckendateien genommen wird (wobei dieser auf allen Kursen Reifentyp C ist); und nach einem Boxenstop benutzen Computerautos immer Reifentyp C. Diese Option erlaubt es Ihnen den Reifentyp in einen beliebigen anderen zu ändern. Beachten Sie, daß der Reifentyp am Anfang eines Rennens variieren kann: in Rennen mit < 25% Distanz bekommen die Autos Reifentyp D, bei 25-50% C und bei >50% bekommen sie normalerweise den Wert, den Sie angeben (oder vielleicht einen um eins weicheren Typ). Auf Grund der dummen Boxen-Strategie der Computerwagen, ist es vielleicht besser, den Reifentyp etwas härter zu wählen, so daß er länger hält - erhöhen Sie dann vielleicht den

Geschwindigkeitsfaktor

, um

die verlorene Geschwindigkeit wieder auszugleichen.

#### Vorgabe Reifentyp

Das ist der voreingestellte Reifentyp, der in der Box ausgewählt wird, wenn man aufgebockt ist. Auch die Computerfahrer benutzen diesen Reifentyp nach einem Boxenstop. Beachten Sie, daß während des Qualifyings oder eines Regenrennens als Vorgabe Qualifyingreifen (wenn Sie sie nicht sowieso immer benutzen) bzw. Regenreifen benutzt werden. Dies hat keinen Effekt auf den Reifentyp, der am Anfang eines Rennens benutzt wird.

(Vorgabe ist: Reifentyp C)

#### Laden

Lädt ein Car Setup, um das momentan angezeigte zu ersetzen.

#### Speichern

Speichert das momentan angezeigte Car Setup in einer einzelnen Car Setup Datei ab.

#### Global laden

Lädt und ersetzt alle 32 momentanen Setups durch die in einer globalen Car Setup Datei.

#### Global speichern

Speichert alle 32 momentan geladenen Setups in einer separaten globalen Car Setup Datei ab.

## 1.45 Der Rundenrekord Editor

Wählen Sie die Kurse mit dem Listview Gadget auf der linken Seite aus und benutzen Sie das Cycle Gadget, um zwischen Race und Qualifying Rekorden hin und her zu schalten.

#### Fahrer

Der Name des Fahrers.

#### Team

Der Name des Teams.

#### Zeit

Die Rundenzeit im gleichen Format wie in F1GP (d.h. min.sek.tausendstel). Gültige Werte liegen zwischen 0:00.000 und 9:59.999.

---



#### Datum

Das Datum, an dem die Rundenzeit aufgestellt worden ist, im gleichen Format wie in FIGP (d.h. TT.MM.JJJJ). Das Datum wird auf Gültigkeit geprüft und muß zwischen dem 01.01.1978 und dem 10.11.2022 liegen.

#### Heute

Durch einen Druck auf diesen Button erhält man einfach das Systemdatum - das erspart Ihnen, das aktuelle Datum für neu eingestellte Rekorde von Hand eingeben zu müssen. Natürlich muß die Systemuhr richtig eingestellt sein, damit dieses Feature überhaupt sinnvoll verwendet werden kann.

#### Laden

Ersetzt ALLE momentane Rundenzeiten durch die aus einer FIGP Rundenrekord Datei.

#### Laden & Mischen

Ersetzt nur die Rundenrekorde, die langsamer als die in der ausgewählten FIGP Rundenrekorddatei sind. Dies ist die gleiche Methode, die auch FIGP benutzt, wenn Sie Rundenrekorde laden.

#### Speichern

Speichert alle momentanen Rundenrekorde in einer FIGP Rundenrekorde Datei ab.

## 1.46 Kamera Einstellungs Fenster

Es sollte beachtet werden, daß die unten angegebenen  $\leftrightarrow$  Kameraparameter nicht immer das Ergebnis produzieren, das man erwartet - ich empfehle also ein wenig zu experimentieren.

#### Länge der Aufnahme

Die Zeit, die eine Aufnahme der Straßenkamera dauern soll, bevor automatisch zur nächsten Kamera umgeschaltet wird. Akzeptable Werte liegen zwischen 0 und 128.

(Vorgabe ist: 16)

#### Tracking Geschwindigkeit

Wie lange die Verfolgungs Kamera braucht, um den Wagen einzufangen. Akzeptable Werte liegen zwischen 0 und 128.

(Vorgabe ist: 64)

#### Zoomrate

Wie nah die Kamera am Wagen ist. Hohe Werte bedeuten, daß die Kamera sehr nah dran ist. Akzeptable Werte liegen zwischen 0 und 32767. Dies hat einen Effekt auf die Verfolgungsansichten.

(Vorgabe ist: 30848)

#### Höhe

Wie hoch die Kamera über Bodenniveau ist. Ein Wert von 0 bedeutet dabei Bodenniveau. Akzeptable Werte liegen zwischen 0 und 8192, obwohl ein Minimum von ungefähr 10 empfohlen wird, da man sonst von unten durch die Straße auf schwebende Autos guckt!

(Vorgabe ist: 384)

---

### Cockpit Höhe

Dies hat bloß einen Effekt auf die Sichthöhe aus dem Cockpit.  
Physikalisch bleibt der Wagen immer auf der selben Höhe.  
(Vorgabe ist: 160)

### Voreinstellungen

Es gibt 6 Voreinstellungen aus denen Sie wählen können, die Ihnen gute, variierende Blickwinkel bieten. Sie können die Einstellungen nur in der eigenen Voreinstellung verändern.

### Redefiniere Tasten

Redefiniert  
die Tasten, die benutzt werden, um zwischen den Autos und Blickwinkeln hin und her zu schalten.

## 1.47 Wagenkontrolle

Diese Einstellungen erlauben es Ihnen, einige Aspekte der Wagenkontrolle zu ändern, die man in F1GP normalerweise nicht ändern kann. ←

### Redefiniere Tasten

Redefiniert  
die Links-, Rechts-, Brems- und Beschleunigungstasten.

### Tasten-Voreinstellung

Veranlaßt F1GP automatisch die Tastaturkontrolle zu aktivieren. User, die F1GP lieber mit der Tastatur spielen, brauchen dann nicht mehr auf "K" zu drücken.  
(Vorgabe ist: aus)

### Rückwärtssteuerung Hilfe

Erlaubt es Ihnen, die "Steuerungshilfe", die das Spiel normalerweise einsetzt, auszuschalten, aber nur im Rückwärtsgang.  
(Vorgabe ist: an)

### Analoger Gangwechsel

Erlaubt es Ihnen, 2 verschiedene Tasten auf Ihrem analogen Joystick zu benutzen, um rauf oder runter zu schalten. Mit dieser Methode können Sie einen Gang runter schalten während Sie beschleunigen und umgekehrt. Notiz: Dieses Feature kann nicht  
in den Speicher gespeichert  
werden, wenn der

Car Control Speicher Patch  
mit aktivierten Interrupt Routinen arbeitet!

(Vorgabe ist: Knöpfe gleich)

### Analoge Super-Steuerungshilfe

Wenn man mit einem Analog-Joystick spielt, bietet F1GP normalerweise eine "Super-Steuerungshilfe" an. Aus diesem Grund kann man, mehr oder weniger, eine ganze Runde fahren, ohne überhaupt einmal zu steuern - das Spiel hält

einen die ganze Zeit über auf der Ideallinie. Das Ausschalten dieses Gadgets erlaubt es Ihnen, mit der reduzierten Steuerungshilfe zu fahren, die auch benutzt wird, wenn man mit der Tastatur oder einem Digital-Joystick spielt.  
(Vorgabe ist: an)

#### Analog-Joystick Kalibrierung

Hier werden die sechs Kalibrierungswerte angegeben, die F1GP im Analog Joystick Modus benutzt. Es sollten die selben Werte sein, die angezeigt werden, wenn Sie Ihren Joystick in F1GP kalibrieren. Einmal eingestellt, und schon brauchen Sie Ihren Joystick nicht jedesmal neu kalibrieren, wenn Sie F1GP spielen.

## 1.48 Die Standard Optionen

In diesem Fenster haben Sie die Möglichkeit alle Standard Optionen aus F1GP einzustellen – um genauer zu sein: alle Optionen aus den "Hilfe-Optionen", "Rennoptionen" und "Spieloptionen" Menüs. Sie werden alle in der Anleitung von F1GP erklärt, deshalb werde ich hier nicht jede nochmal erklären. Es ist wohl Zeit in Ihrem Handbuch nachzusehen, wenn Sie noch nicht wissen, wofür jede Option da ist :-)

## 1.49 Spiel Voreinstellungen

Dieses Fenster enthält eine Anzahl Einstellungen, die das Spiel verändern, wenn Sie es spielen.

#### Wagen-Stabilität

Es gibt 4 verschiedenen Werte, die angeben, wie leicht man in verschiedenen Situationen seine Flügel beschädigen oder aus dem Rennen genommen werden kann. Dies bezieht sich auch auf vom Computer kontrollierte Wagen. Je kleiner der Wert, desto einfacher ist es seinen Wagen zu beschädigen. Werte zwischen 0 und 32767 sind erlaubt.

#### Gelbe Flagge verzögern

Wie lange es dauert, bis der Streckenposten anfängt die gelbe Flagge zu schwenken (und die Computerwagen langsamer werden) nachdem ein Wagen von der Piste abgekommen (und langsamer als 10mph) ist. Werte zwischen 0 und 65 Sekunden sind erlaubt. Mindestens 3 Sekunden sind empfehlenswert, da Ihr Auto sonst eventuell aus der Boxengasse entfernt wird!

(Vorgabe sind: 20 Sekunden)

#### Wagen entfernen verzögern

Wie lange es dauert, bis die Streckenposten Standwagen losschicken, also sagen, daß der Wagen "out of the race" ist. Werte im Bereich von 0 bis 65 Sekunden sind erlaubt.

(Vorgabe sind: 15 Sekunden)

#### Min. Boxenstop Zeit

Dies ist die Zeit, die ein normaler Boxenstop während des Rennens dauert (nur Reifenwechsel). Diese Zeit variiert im Spiel natürlich. Es wird immer eine gewisse Zeit hinzugezählt (können bis zu 10 Sekunden sein!). Setzen Sie diese Zeit nicht zu niedrig an, da Sie ansonsten keine Zeit mehr haben,

die Reifenwahl zu treffen!  
(Vorgabe sind: 6 Sekunden)

#### Schadensreparaturzeit

Zeitzuschlag zur Reparaturdauer der Spoiler (vorne oder hinten oder beide) während des Boxenstops. Wenn Sie also einen Boxenstop einlegen, um den Wagen zu reparieren, setzt sich die totale Standzeit aus der kürzesten (normalen) Boxenzeit plus der Reparaturzeit plus dem zufälligen Zuschlag zusammen.

(Vorgabe sind: 14 Sekunden)

#### Tankfüllung bei Practice

Wenn Sie eine Practice- oder Qualifyingssession fahren, startet Ihr Wagen normalerweise mit Benzin für 5 Runden. Während Sie herumfahren wird der Tank natürlich leerer; wenn er aber auf 0 kommt, bleibt das Gewicht Ihres Wagens konstant. Es kann jedoch auf den ursprünglichen Wert zurück gesetzt werden, indem Sie "Q" drücken, um zurück in die Box zu kommen - wenn Sie in die Box fahren, wird Ihre Tankfüllung nicht erneuert. Im Grunde genommen kann man sagen: je weniger Benzin Sie an Bord haben, desto schneller können Sie fahren. Im Qualifying wollen Sie das also vielleicht auf 0 Runden stellen. Es gibt häufig Beschwerden über das Handling des Wagens im Zeittraining - in diesem Fall können Sie die Tankfüllung erhöhen, um das Handling des Wagens am Anfang eines Rennen nachzuahmen. Beachten Sie, daß diese Option nicht die Tankfüllung im Rennen beeinflusst. Werte von 0 bis 99 Runden sind erlaubt.

(Vorgabe sind: 5 Runden)

## 1.50 Voreinstellungen

Dieses Fenster enthält eine Anzahl von Einstellungen, die es Ihnen erlauben

F1GP so laufen zu lassen wie Sie es wollen - besonders, wenn Sie an den schrecklich langsamen Menüs rumfummeln (ich empfehle Schnelle GUI).

#### Vorgabe Verzeichnis

Das ist das Verzeichnis/Laufwerk, das F1GP benutzen wird, um Spiele abzuspeichern, etc.

(Vorgabe ist: DF0:)

#### Level Name

Der Text auf dem mittleren Level Knopf im "Race Options" Menü in F1GP.

(Vorgabe ist: 1991 Levels)

#### Schnelles Rennen Runden

Die Anzahl der Runden, die in einem QuickRace absolviert werden müssen.

(Vorgabe ist: 3)

#### Qualifying Runden

Die Anzahl der schnellen Runden, die mit einem Satz Qualifying Reifen gefahren werden können, bevor das Boxenlicht aufleuchtet. Dies beeinflusst alle Autos. Beachten Sie, daß das nicht die belastbarkeit der Reifen beeinflusst.

(Vorgabe ist: 1)

#### Schnelle GUI

Macht die FIGP GUI (= Graphical User Interface / grafische Benutzer Schnittstelle) etwas weniger träge, indem Überblenden und Mitteilungen beschleunigt und unnötige Bildschirme für eine kürzere Zeit angezeigt werden.

(Vorgabe ist: aus)

Schnelles Rennen wählen

FIGP fragt Sie nach dem Kurs, den Sie für ein QuickRace benutzen wollen.

(Vorgabe ist: aus)

Startup-Menü überspringen

Nachdem FIGP geladen worden ist, geht es direkt ins Hauptmenü, nachdem Sie das korrekte Passwort eingegeben haben (überspringt die QuickRace Option).

(Vorgabe ist: aus)

Qualifying abbrechen

Normalerweise werden Sie gefragt, wenn Sie das Qualifying abbrechen, ob Sie wirklich vom abbrechen wollen und damit vom letzten Startplatz aus ins Rennen gehen wollen. Wenn Sie dieses Feature benutzen, wird die Abfrage ausgeschaltet und das Spiel fährt so fort, als hätten Sie mit "yes" geantwortet.

(Vorgabe ist: aus)

Keine Joystick-Menüs

Normalerweise liest das FIGP Menüsystem den Joystickport, damit die Menüs mit dem Joystick benutzt werden können. Wenn Sie allerdings ein anderes Gerät im Joystickport stecken haben (z.B. ein Dongle), kann dies Probleme verursachen. Wenn man zum Beispiel am Anfang des Spiels das Paßwort eingibt, erscheinen die Buchstaben in der umgekehrten Reihenfolge! Benutzen Sie diese Option, damit das Menüsystem nicht den Joystickport ausliest.

(Vorgabe ist: aus - Joystick-Menüs sind also an)

Boxenlicht aus

Schaltet das Boxenlicht beim Überqueren der Start-/Ziellinie automatisch aus. Jetzt brauchen Sie es nicht immer von Hand auszuschalten, wenn Sie gerade eine schnelle Runde gefahren sind und noch eine fahren wollen. Das beeinflusst nicht vom Computer gefahrene Autos.

(Vorgabe ist: aus - Boxenlicht an)

Audio Patch

Verhindert, daß die Soundausgabe jedesmal unterbrochen wird, wenn die Menüs eingeblendet werden, das bedeutet, Sie können im Hintergrund ein Musikmodul abspielen, ohne das es unterbrochen wird.

(Vorgabe ist: aus)

Dateifilter

Aktiviert den "Filter" Knopf in FIGP Datei Requestern.

(Vorgabe ist: aus)

Schnelles Beenden

Hiermit wird die lästige Frage beim Beenden des Spiels "EXIT TO DOS - Are you sure?" abgeschaltet.

(Vorgabe ist: aus)

Schnelles Laden/Speichern

Entfernt die Requester der Art "SPIEL GELADEN", die erscheinen nachdem ein Spielstand, Rundenrekorde, Wageneinstellungen und Namen

erfolgreich geladen/gespeichert worden sind. Wenn das Laden/Speichern fehlschlägt, wird die Fehlermeldung natürlich trotzdem angezeigt.

(Vorgabe ist: aus)

#### Handbuch

F1GP wählt automatisch eine bestimmte Sprache für die Handbuchabfrage. Diese Option hat keinen Effekt auf

Version B

, die sowieso immer das

englische Handbuch benutzt.

(Vorgabe ist: Als normal auswählen).

#### Timing

Ändert das Timing abhängig davon, ob Sie F1GP auf einem PAL oder einem NTSC System laufen lassen. Die Automatisch Option benutzt das richtige Timing für PAL und NTSC Systeme, so daß das Spiel immer in der richtigen Geschwindigkeit läuft. Die Voreinstellung Option benutzt die Standard F1GP Timing-Routine. Dieses Beispiel ist für Besitzer unbeschleunigter 68000 Amigas - setzen Sie das Timing auf Voreinstellung und schalten Sie Ihren Amiga in den NTSC Modus, entweder via "Early Startup Control" oder einem Utility wie Degradier und dann sollte F1GP ein kleines bißchen schneller laufen. Diese Option hat keinen Effekt, wenn Sie die Frame Rate auf > 8 fps gestellt haben.

#### Punkte

Die Punkte, die die ersten 10 in einer Championship Saison erhalten. Gültige Punkte sind im Bereich von 1-49. Benutzen Sie den vertikalen Slider, um F1GP zu sagen, wie viele Fahrer Punkte bekommen - das setzt effektiv alle unbenutzten Punkte auf 0.

(Vorgabe ist: 10, 6, 4, 3, 2, 1)

## 1.51 Cheats

Alle Optionen in diesem Fenster (vielleicht mit der Ausnahme von PS Vermindern), erlauben es Ihnen, die Leistung Ihres Wagens zu verbessern und allgemein zu schummeln.

#### Alle Fahrhilfen

Erlaubt es Ihnen, alle Fahrhilfen in allen Leveln, einschließlich Ace, zu benutzen.

(Vorgabe ist: aus)

#### Q Reifen im Training

Erlaubt es Ihnen, Qualifying Reifen im Training, im Rennen und im Qualifying zu benutzen. Diese Option aktiviert auch das "Unendlich Q Reifen" Feature.

(Vorgabe ist: aus)

#### Unendlich Q-Reifen

Schaltet das 4 Reifensätze Limit für Qualifying Reifen in Qualifying Sessions aus.

(Vorgabe ist: aus)

#### Team PS benutzen

F1GP benutzt den PS Wert, den Sie für das Team, für das Sie fahren,

angegeben haben. Normalerweise benutzt FlGP einen separaten PS Wert für Ihren Wagen (, den Sie mit der Fahrer PS Einstellung verändern können).  
(Vorgabe ist: aus)

#### PS vermindern

FlGP vermindert normalerweise jedesmal, wenn Sie eine neue Session anfangen, die Fahrer PS um einen Zufallswert (zwischen 0 und 20, gerundet). Also selbst wenn Sie die "Fahrer PS" auf 716 setzen, kann es sein, daß Sie z.B. nur mit 694 fahren. Wenn Sie dieses Feature ausschalten, können Sie sicher gehen, daß Sie immer die PS haben, die Sie erwarten.  
(Vorgabe ist: an)

#### Fahrer PS

Die Beschleunigung Ihres Wagens. Je größer, desto schneller können Sie werden. Dieser Wert ist wirklich die maximale PS, die Sie wollen, da FlGP ihn automatisch um einen geringen Zufallswert vermindert - siehe die "PS vermindern" Einstellung. Dieser Wert hat auch einen Effekt auf Ihre Startposition, wenn Sie das Qualifying überspringen. Es werden Werte zwischen 0 und 1431 akzeptiert.  
(Vorgabe ist: 716)

#### End-PS

Wenn Sie über die Ziellinie fahren und das Rennen beenden, wird Ihre PS automatisch verändert, so daß Sie nicht sehr schnell fahren können. Wenn Sie diesen Wert auf den gleichen wie bei "Fahrer PS" setzen, wird die PS effektiv nicht geändert. Der PS Wert bezieht sich auf jeden Wagen. Es werden Werte zwischen 0 und 1431 akzeptiert.  
(Vorgabe ist: 95)

## 1.52 Display

Dieses Fenster erlaubt Ihnen verschiedene Einstellungen, die das Spiel-Display beeinflussen. ↔

#### Bilder/sek

Wie oft FlGP den Bildschirm in einer Sekunde aufbaut. Im Grunde genommen wird das Spiel durch höhere Werte flüssiger und spielbarer. Hier ist eine kleine Tabelle, die die höchste Leistung von verschiedenen Maschinen zeigt:

Computer	CPU	MHz	fps	Detail
A4000	68040	25	20	minimum
A1200	68030	50	16.7/20	minimum
A1200	68020	14	12.5/15	minimum
A500/A600	68000	7	8/10	minimum

Momentan fahren die Computerwagen bei hohen Frame Raten langsamer. Damit die Wagen ungefähr genauso schnell sind wie bei 8 fps (= frames per second / Bilder pro Sekunde), sollten Sie den entsprechenden Geschwindigkeitsfaktor im Team Editor anpassen. Das kann gemacht werden, indem man ihn mit dem entsprechenden Maßstab multipliziert:

```
fps | Maßstab
-----+-----
```

20		1.0653
16.6		1.0341
15		1.0227
12.5		1.0114
12		1.0085
10		1.0028
8		1

Als Alternative können Sie auch das  
 Korrigiere Bildwiederholffrequenz  
 Feature im Fenster, wo der lokale Geschwindigkeitsfaktor ←  
 eingestellt wird,  
 benutzen, das den Geschwindigkeitsfaktor automatisch für Sie skaliert.

**WARNUNG:** Es kann sein, daß Sie merken, daß sich der Wagen nicht mehr kontrollieren läßt und sich ständig dreht. Das passiert normalerweise bei hohen Bildwiederholungsraten (z.B. 25fps) und während eines Rennens (besonders 100% Rennen). Je höher die Frame Rate und je länger die Renndistanz, desto wahrscheinlicher ist es, daß das passiert. Die einzige Möglichkeit, dem momentan auszuweichen, ist entweder die Frame Rate oder die Renndistanz zu verkleinern.

**WARNUNG:** Ändern Sie die Frame Rate nicht mitten in einer Renn/Fahr Session. Sie müssen erst zurück ins Hauptmenü gehen bevor Sie sie ändern, da das Spiel einige Werte aus der Zeitkonstanten berechnet, wenn es in eine Renn/Fahr Session geht.

**WARNUNG:** Wiederholungen mit unterschiedlichen Frame Raten funktionieren überhaupt nicht gut. Wenn Sie also eine Wiederholung aufzeichnen, MÜSSEN Sie sie auch mit genau der gleichen Frame Rate wieder abspielen, oder alle Berechnungen gehen falsch und alle Wagen kommen auf irgendwelche seltsamen Plätze. Wenn man ein, mit einer anderen Frame Rate gespeichertes, Spiel fortsetzt, ist auch der Luftwiderstand falsch.

(Vorgabe ist: 8)

#### Zielanzeige

Stellen Sie diesen Wert auf die Anzeige ein, auf der Sie F1GP laufen lassen wollen. Im NTSC Modus sind schnellere Bildwiederholungsfrequenzen möglich, da der Bildschirm 60 mal pro Sekunde (statt 50 mal im PAL Modus) erneuert wird. Sie können Ihren Amiga mittels eines Utilities wie Degradier oder des KS 3.0+ Early Startup Control Menüs auf PAL oder NTSC umschalten.

(Vorgabe ist: PAL (50Hz))

#### Detailrate

Stellt die Detailrate ein, die F1GP benutzen soll. (Auch Tastatur Alt+D)  
 (Vorgabe ist: Voll)

#### Voreingestellte Position

Normalerweise benutzt das Spiel zur Positionierung des Spielschirms die Einstellungen aus den System-Voreinstellungen (system preferences). Das genügt bei einigen Systemen! Wie auch immer, wenn Sie die Workbench mit sehr viel overscan betreiben, wird der Spielschirm nicht 100% zentriert. Wichtiger ist jedoch ein Fehler in der

Version A  
 des

Spiels, der bei einer ungenügenden Zentrierung der Workbench die linke Seite des Spielfensters abschneidet. Wenn Sie nun diese Funktion abschalten, können Sie das Fenster fixieren, wo immer Sie wollen, nebenbei wird der Fehler dadurch



behaben. ;-)
   
(voreingestellt ist ein)

X

Legt die horizontale Position des Schirms anhand der Hardware fest (das muß nicht unbedingt die Mitte Ihres Monitors sein).

Einschränkungen: Bitte beachten Sie, daß das HUD auf AGA-Amigas nicht ganz angezeigt wird, wenn Sie die horizontale

Anzeige-Position

kleiner als 0 eingestellt haben. Aufgrund von Hardware-Einschränkungen ist das HUD auf anderen Bildschirmmodi als Standard-PAL oder -NTSC (z.B. DblPAL oder Multiscan) nicht verfügbar. (voreingestellt ist 0)

Y

Legt die vertikale Position fest (Rest analog zu "X"). (voreingestellt ist 0)

## 1.53 In-Game Colours

Dieses Fenster erlaubt Ihnen, die im Spiel benutzte Farbpalette zu verändern. Tatsächlich jedoch ist es keine gute Idee, damit herum zu experimentieren, da damit die komplette Palette (Cockpit, Wagen Strecke etc.) beeinflusst wird.

Wie dem auch immer sei, eine kleine Veränderung sollte keine größeren Probleme bereiten.

Die Palette zu verändern ist ziemlich einfach: eine Farbe auswählen, dann den Schieber in die gewünschte Richtung bewegen. Da so normalerweise alle Farben verändert werden (MUI und andere), sollte diese kurze Erklärung reichen.

Unglücklicherweise benutzt das Spiel eine 9-bit-Palette (normal wäre eine 12- oder 24-bit-Palette), was bedeutet, daß Sie lediglich eine "kleine" Auswahl an Farben haben, nämlich 512 um genau zu sein. Das ist der Grund, warum Sie die Schieber nur von 0 bis 7 bewegen können.

Importieren{ub}

Es werden die Farben eines existierenden IFF-ILBM Bild oder einem Paletten-File geladen.

Exportieren{ub}

Es werden die aktuellen Farben in ein IFF-Paletten-File gespeichert. Sie können dann dieses File in Ihrem bevorzugten Zeichenprogramm einladen, wenn dies benötigt wird.

Himmelfarbe bei Regen

Wählen Sie den Paletteneintrag, der für den Himmel während eines Regens verwendet werden soll.

## 1.54 Regen-Einstellungen

Dieses Fenster enthält Einstellungen, die Regen beeinflussen:

Regenwahrscheinlichkeit

Ändert die Chancen für ein Regenrennen (100% bedeutet, es regnet bei jedem Rennen).

(Vorgabe ist: 3%)

Regen in Phoenix

Ermöglicht es Ihnen, auch in den USA (Phoenix) Regenrennen zu fahren. Normalerweise ist das unmöglich.

(Vorgabe ist: aus)

Alle Sessions im Regen

Ermöglicht Regen bei Practice- und Qualifying-Sessions. Die Regenwahrscheinlichkeitsoption beeinflusst diese Sessions auch.

(Vorgabe ist: aus)

Während Saison entscheiden

Dies betrifft nur Championship Spiele. Normalerweise berechnet F1GP welches der 16 Rennen ein Regenrennen wird, bevor Sie Ihr erstes Rennen anfangen. Diese Information wird in der Save-Datei zur späteren Benutzung gespeichert. Das heißt, daß die Änderung der Regenwahrscheinlichkeit während einer Saison keine Auswirkung hat. Das Einschalten dieses Features ändert F1GP so, daß es die im Voraus berechneten Regenrennen vergißt und statt dessen vor dem Start jedes Rennens die Entscheidung über ein Regenrennen trifft.

(Vorgabe ist: aus)

## 1.55 Wagenform-Editor

Dieses Fenster enthält einige Option, mit denen man die Form des Wagens ändern kann:

Wagen-Design

Wählen Sie, welche Form der Wagen haben soll. Beachten Sie, daß der Wagen im Spiel eigentlich aus zwei verschiedenen 3D Modellen gezeichnet wird. Eines wird verwendet, wenn der Wagen nahe an der Kamera ist und sonst das andere. Leider bezieht sich diese Option hier nur auf das "Nahaufnahme" 3D Modell. Die Farbeditoren zeigen auch nur ein Bild des ursprünglichen Wagens. Sie können entweder das ursprüngliche Wagen-Design oder ein neues Design wählen, das den Stil eines 1998 F1 Wagens nachahmt.

(Vorgabe ist: Original)

Alternative Nase

Wählen Sie, welche Wagen (Teams) das '91 McLaren-Marlboro Nasen-Design verwenden sollen. Ursprünglich wird dem ersten Team dieses Design zugewiesen. Mit dieser Option können Sie wählen, ob alle Teams, kein Team oder ein einzelnes Team das Design verwenden soll. Diese Option wird absichtlich deaktiviert, wenn das 1998 Wagen-Design verwendet wird!

(Vorgabe ist: ein einzelnes Team)

Team auswählen

---

Dieser Slider wird benutzt, wenn Sie eingestellt haben, daß nur ein einziges Team das alternative Nasendesign verwenden soll. Hiermit können Sie wählen, welches Team dieses alternative Design verwenden soll.

## 1.56 Memory Patches

Die Features, die in diesen Fenstern angeboten werden, sind ein bißchen anders, da sie F1GP um neue Features erweitern, die mehr Code und Platz brauchen als die Original Routinen in F1GP. Deshalb ändern die Patches F1GP während es im Speicher ist, so daß der Extracode (, der sich in F1GP-Ed befindet) benutzt werden kann. Aus diesem Grund kann F1GP-Ed nicht verlassen werden, wenn noch irgendwelche Patches aktiv sind.

Jedes Fenster hat zumindest einen Installieren und einen Entfernen Knopf, mit denen man die Einstellung in den Fenstern in F1GP aktivieren oder wieder entfernen kann. Aus den oben genannten Gründen ist es unmöglich die Patches direkt in der F1GP Binärdatei abzuspeichern. Die Einstellungen in den Fenstern können aber trotzdem in einer F1GP-Ed Editordatei abgespeichert werden.

Damit die Einstellungen in Kraft treten können, müssen Sie F1GP und F1GP-Ed

gleichzeitig laufen lassen und auf den/die "Installieren" Knopf/Knöpfe drücken.

Beachten Sie, daß Sie die Patches nicht nochmal installieren müssen, wenn Sie in einem der unten genannten Fenstern Tasten redefiniert haben. Die neuen Tasten werden sofort benutzt.

Die Speicher Patches werden in den folgenden Fenstern konfiguriert:

- Wagenkontrolle
- Informationen
- Geschwindigkeitsfaktoren
- Risikofaktoren
- Verschiedenes

## 1.57 PatchF1GP - Wagenkontrolle

Die Einstellungen in diesem Fenster kommen aus Grant Reeve's PatchF1GP (und HackF1GP) Utility. Es kann Tastendrucke puffern, so daß Sie keine Gangwechsel mehr verpassen und ein paar andere nette Sachen, die F1GP in das verwandeln, was es eigentlich sein sollte. Dieses Fenster enthält etwas

komplexere Features (Code-mäßig) - die anderen können in den  
Datei Editor  
Fenstern gefunden werden.

PatchF1GP hat seine Grenzen (oder vielleicht sollten das Bugs sein), also  
lesen Sie bitte zuerst die  
Warnungen  
, bevor Sie die PatchF1GP Features  
benutzen.

Sie können PatchF1GP mit den folgenden Optionen konfigurieren:

#### Interrupt aktiviert

Schaltet die Interrupt gesteuerten Routinen an oder aus. Die Routinen ermöglichen Buffering und 2 Tasten Gangwechsel. Um auszuprobieren wie das funktioniert, beschleunigen Sie bis in den 6. Gang, schalten Sie Dauerfeuer an, und drücken Sie den Feuerknopf für 1/4 Sekunde während Sie bremsen. Wenn Sie kein Dauerfeuer haben, drücken Sie den Knopf ganz schnell ca. 8 mal hintereinander. Und schon werden Sie im Rückwärtsgang landen. PatchF1GP kann bis zu 12 Knopfdrücke und Freigaben speichern (24 Events). F1GP liest einen dieser Events pro Frame. Wenn Sie es also geschafft haben, den Puffer zu füllen (d.h.: Dauerfeuer), dann dauert es 3-4 Sekunden, bis der Puffer wieder leer ist. Erwarten Sie also, daß Ihre Gänge bis dahin verrückt spielen. Diese Routinen sind für Spieler, die automatische Gänge benutzen, ohne Nutzen, also sollten Sie sie in diesem Fall einfach ausschalten.  
(Vorgabe ist: aus)

#### Rückstoß

Mit eingeschaltetem Buffering, ist es möglich, daß ungewollte Gangwechsel passieren (d.h. zwei Gangwechsel mit einem Knopfdruck). Diese Option erlaubt es Ihnen, diese Gangwechsel zu entfernen. Höhere Werte bedeuten, daß die Knöpfe für einen Gangwechsel seltener abgefragt werden.  
(Vorgabe ist: 3)

#### Gänge bei digitalem Joystick

Erlaubt es Ihnen 2, verschiedene Knöpfe zum Rauf- oder Runterschalten zu benutzen. Mit dieser Methode können Sie einen Gang runter schalten, während Sie beschleunigen und umgekehrt. Dies ist nur möglich, wenn Ihr Joystick unabhängige Knöpfe hat (z.B. CD32 Joypad).  
(Vorgabe ist: Buttons Equal (Knöpfe gleich))

#### 2 Tasten Gangwechsel

Hiermit können Sie die Space Taste benutzen, um einen Gang hoch, und die linke Amiga Taste, um einen Gang runter zu schalten. Benutzen Sie "Redefiniere Tasten", um die Tasten mittels des Standard  
Tasten

#### Redefinierungs

Fensters zu verändern.

(Vorgabe ist: aus)

#### Traktionskontrolle

Schaltet Traktionskontrolle an oder aus. Normalerweise ist die Traktionskontrolle immer an, wenn Sie mit einem normalen digitalen Joystick spielen und immer aus, wenn Sie mit einem analogen Joystick spielen. Wenn Sie eine Option auswählen, die "Changable" (veränderlich) ist, dann können Sie es mit einem neuen Menüpunkt im Game Options Menü in F1GP selbst

und/oder durch Drücken der "T" Taste während Sie fahren ein- oder ausschalten. Wenn Sie F1GP mit einem analogen Joystick spielen, MÜSSEN Sie diese Option auf "Fest" stellen.

(Vorgabe ist: Normal - Fest)

Boxengasse Tempolimit

Wenn aktiviert, wird Ihr Wagen dazu gezwungen unter/auf dem Tempolimit zu bleiben, das Sie angegeben haben. Dies beeinflusst nicht die Computerwagen.

(Vorgabe ist: aus)

Tempolimit

Maximales Tempolimit für die Boxengasse. Werte sind entweder in Km oder Meilen, abhängig von Ihre "Einheiten" Einstellung im

Standard Optionen

Fenster.

(Vorgabe ist: 75 mph / 120 km/h)

Positions Schnappschußtasten

Erlaubt es Ihnen, Ihre Produktivität zu steigern. Sie können es benutzen, um Kurven zu üben so oft Sie wollen und die ganze Zeit "Aufwärm-" Runden zu fahren. Es funktioniert so, daß Sie an einem beliebigen Punkt auf der Strecke, z.B. vor der Kurve, die Sie üben wollen, einen "Schnappschuß" Ihres Wagens machen. Alle momentanen Daten über das Auto werden dann gespeichert. Jetzt fahren Sie in die Kurve und crashen/verbrennen/sterben etc. Jetzt "holen" Sie Ihren Wagen einfach wieder "zurück" - und jetzt ist alles wieder so, wie beim Schnappschuß - alles eingestellt, um wieder zu crashen/verbrennen/sterben/etc.! Beachten Sie, daß wenn der Sound ausgeht (d.h. nach einem Crash / in der Box), Sie ihn wieder mit den +/- Tasten einschalten müssen, wenn Sie Ihre Position zurückholen. Es gibt 4 Tasten - die Vorgaben sind:

- [ - Position 1 festhalten
- ] - Position 2 festhalten
- ; - Position 1 zurückholen
- # - Position 2 zurückholen

Benutzen Sie "Redefiniere Tasten", um mittels der Standard Tasten

Redefinition

die Tasten zu ändern.

(Vorgabe ist: aus)

## 1.58 PatchF1GP Warnungen & Grenzen

PatchF1GP puffert auch Tasten-Events, wenn das Spiel pausiert worden ist! Das kann Ärger verursachen, wenn man aus der Pause wieder raus geht! Es säubert den Puffer auch überhaupt nicht, d.h.: Dauerfeuer zu aktivieren, um den Puffer zu füllen und dann Escape zu drücken, ist nicht gerade empfehlenswert.

Im Moment kriegt die Abspielroutine noch nicht den Status der Traktionskontrolle mit. Wenn Sie also ein Replay machen und den Status verändern, wird der Wagen irgendwo landen, wo er gar nicht hin sollte.

## 1.59 GPPatch - Information

In diesem Fenster können Sie ein paar ziemlich nette Patches installieren und entfernen, die aus Toni Willens GPPatch Utility stammen. Folgendes sind die Standard-Features, die immer eingeschaltet sind:

- \* Zeigt die verbleibende Zeit und Ihre aktuelle Runde im Training und Qualifying
- \* Zeigt den Zeitunterschied zu den Wagen vor und hinter Ihnen, wenn Sie die Ziellinie überquert haben
- \* Zeigt die Namen der Fahrer, die vor und hinter Ihnen sind
- \* Rundenzeiten werden in Echtzeit aktualisiert
- \* Ein Kasten blinkt in der oberen, linken Ecke, wenn der Erste die Ziellinie überquert
- \* Verschiedene Auflistungen: Fahrer nach ihren Positionen, schnellste Rundenzeiten, Rennzeit - "\*" zeigt Ihren eigenen Wagen an, und Autos, die mit "\*" markiert sind, sind die anderen menschlichen Fahrer

Es gibt auch noch eine Anzahl von weiteren Features, die über den Editor konfiguriert werden können:

### HUD an

Schaltet die Echtzeit-Fahrerliste ein oder aus. Dies ist ähnlich wie ein HUD (Head Up Display) bei Flugsimulationen. Vor den Fahrernamen steht oft eines der folgenden Zeichen:

- > Wagen ist momentan in der Boxengasse
- Wagen beabsichtigt in dieser Runde die Reifen zu wechseln
- + Wagen ist beschädigt und will in dieser Runde einen Boxenstop machen

Das HUD kann auch während des Rennens benutzt werden, indem man die dementsprechende Taste drückt (voreingestellt ist die 5 auf der Zahlentastatur). Einschränkungen: Bitte beachten Sie, daß das HUD nicht vollständig angezeigt wird, wenn Sie die

horizontal Displayposition  
auf einen Wert kleiner als 0 eingestellt haben. Aufgrund von Hardware-

Einschränkungen ist das HUD auf anderen Bildschirmmodi als Standard-PAL oder -NTSC (z.B. DblPAL oder Multiscan) nicht verfügbar.  
(voreingestellt ist aus)

### HUD Größe

Dies bestimmt die horizontale Größe des HUD und kann nur mit dem AGA-Chipsatz benutzt werden, also wenn Sie keinen A1200 oder A4000 besitzen, können Sie diese Funktion nicht benutzen. Diese Größe kann ebenfalls während des Rennens verändert werden, wenn Sie die dafür vorgesehene Taste drücken (voreingestellt ist hier die "0" auf dem Zahlenblock).

(voreingestellt ist groß)

### X-Offset

Die horizontale Position des HUD - relativ zur aktuellen Bildschirm

Display Position

(Vorgabe ist: 4)

## Y-Offset

Die vertikale Position des HUD - relativ zur aktuellen Bildschirm

Display Position

.

(Vorgabe ist: 10)

## Setupänderung erlauben

Dies verändert die Funktionsweise der rechten Shift (Großschreib-) -Taste. Wenn diese Taste gedrückt wird, kommen Sie automatisch ins Setup-Menü für Ihren Wagen, egal wo Sie sich gerade befinden, auf der Strecke oder in den Boxen. Sie können also während der Fahrt Ihre Abstimmungen verändern. Sie können dieses Feature einschalten, komplett ausschalten oder nur ausschalten während des Rennens.

(voreingestellt ist nie)

## Turbo Tasten aktivieren

Ermöglicht mit den Tasten 1-6 die Spielgeschwindigkeit zu verändern. Es ist ratsam, diese Funktion auszuschalten, falls Sie feststellen, daß Sie aus Versehen beim Spielen auf diese Tasten drücken. ;-)

(voreingestellt ist ein)

## Turbo Tasten Preset

Dies erlaubt Ihnen, die anfängliche Turbotasteneinstellung festzulegen. Wählen Sie die Taste 1-6. Diese Option macht im Grunde das selbe, als wenn man die entsprechende Turbotaste beim Betreten des Cockpits drückt. So müssen die, die ohne die Turbotasten nicht auskommen, sie nicht jedesmal von Hand drücken. ;-)

Im Allgemeinen ist es empfehlenswert, daß Sie diese Option auf 0 stellen, wodurch der voreingestellte Wert abgeschaltet wird und somit sichergestellt wird, daß die richtige Bildwiederholungsrate eingestellt ist.

(voreingestellt ist 0)

## Zeichensatz

Hier wird die Schriftart ausgewählt, die im HUD, bzw. bei den Info-Anzeigen benutzt wird. Wenn Sie den Knopf drücken, erscheint eine Box, in der Sie die Schrift, die Sie benutzen wollen auswählen können. Die einzigen Schriften, die mit GPPatch benutzt werden können, sind solche, die 8x8 groß sind - nur brauchbare Schriften werden angezeigt.

(voreingestellt ist Topaz)

## Redefiniere Tasten

Redefiniert

die Tasten, die von GPPatch benutzt werden

Diese Tasten erlauben weitere Features. Die Vorgaben sind hier aufgelistet:

- |         |  |
|---------|--|
| Ctrl    | Zeigt die Wagen und deren Positionen vor und hinter Ihrem Auto an                |
| R-Amiga | Zeigt die Positionen und Zeiten aller Wagen an (nur im Qualifying und im Rennen) |
| R-Alt   | Verläßt die Positionsanzeige, die mit R-Amiga aufgerufen wurde                   |
| R-Shift | Geht ins Car Setup Menü  |
| 1-6     | Verändert die Spielgeschwindigkeit. 1 = am langsamsten und 6 = am                |

schnellsten. Die genaue Funktion dieser Tasten hängt von Ihrer Einstellung der  
 Frame Rate  
 ab.

Ziffern-  
 block

- 5 Schaltet das Fahrerlisten HUD ein/aus (nur im Rennen)
- 0 Wählt die Größe des HUD (Lowres/Hires/Superhires) - benötigt das AGA-Chipset, um kleinere Modi benutzen zu können
- 8 Bewegt das HUD nach oben
- 2 Bewegt das HUD nach unten
- 4 Bewegt das HUD nach links
- 6 Bewegt das HUD nach rechts

## 1.60 Lokale Geschwindigkeitsfaktoren

Einer der größten Nachteile von FlGP ist, daß die Computerfahrer, ←  
 relativ zu  
 Ihrer Geschwindigkeit, auf jedem Kurs mit einem anderen Tempo unterwegs  
 sind. Z.B. sind die Computerfahrer in Ungarn viel schneller als in Monaco.  
 Eine Lösung ist, für jeden Kurs einen separaten  
 Geschwindigkeitfaktor  
 anzugeben. FlGP kümmert sich normalerweise nicht darum, also habe ←  
 ich ein  
 bißchen Extracode hinzugefügt, damit sich das ändert :) Dies macht es  
 möglich, daß die Geschwindigkeit der Computerwagen relativ genau Ihrem  
 persönlichem Tempo für jeden Kurs entsprechen.

Wenn Sie die lokalen Geschwindigkeitsfaktoren bei installiertem Patch  
 ändern, treten die neuen Werte sofort in Kraft (d.h. Sie brauchen den Patch  
 nicht jedesmal neu zu installieren, wenn Sie etwas verändert haben).  
 Beachten Sie, daß der globale Geschwindigkeitsfaktor im  
 Team-Editor Fenster  
 von FlGP ignoriert wird, wenn dieser Patch installiert ist!

Lokaler Geschwindigkeitsfaktor

Geschwindigkeitfaktor für den momentan ausgewählten Kurs. Werte zwischen  
 15000 und 32767 sind erlaubt.  
 (Vorgabe ist: 16384)

Korrigiere Bildwiederholffrequenz

Wenn Sie schon den Abschnitt über die  
 Bildwiederholungsrate  
 gelesen

haben, wissen Sie, daß das Erhöhen der Bildwiederholffrequenz die  
 Computerautos effektiv langsamer fahren läßt. Wenn Sie dieses Feature  
 einschalten, wird der Geschwindigkeitfaktor automatisch entsprechend der  
 momentanen Bildwiederholffrequenz erhöht. Beachten Sie bitte, daß dieses  
 Feature noch nicht perfektioniert worden ist; das Leistungsniveau kann  
 also bei hohen Bildwiederholffrequenzen auf verschiedenen Kursen variieren.  
 (Vorgabe ist: aus)

Auto-Langsam im Regen

Wie Sie vielleicht bemerkt haben, fahren die Computerautos schneller,



wenn es regnet. Wenn Sie diese Option aktivieren, wird der Geschwindigkeitsfaktor automatisch reduziert, wenn es regnet, so daß Sie sowohl in Trocken- als auch in Regenrennen mithalten können.  
(Vorgabe ist: aus)

#### Momentan

Zeigt den momentanen Geschwindigkeitsfaktor an, der nach der Korrektur der Bildwiederholfrequenz benutzt wird - wenn die Korrektur ausgeschaltet ist, ist dieser Wert genauso groß wie der eingegebene.

#### In naßen Rennen

Zeigt den Geschwindigkeitsfaktor an, der in Regenrennen benutzt wird. Dieser Wert ist kleiner als der gegebene Geschwindigkeitsfaktor, wenn Sie die automatische Verlangsamung für Regenrennen eingeschaltet haben.

#### Reset

Setzt den lokalen Geschwindigkeitsfaktor für den momentan ausgewählten Kurs auf den gleichen Wert, der als globaler Geschwindigkeitsfaktor im Team-Editor Fenster angegeben ist.

#### Vermindere alle

Vermindert den lokalen Geschwindigkeitsfaktor für alle Kurse um 50.

#### Erhöhe alle

Erhöht den lokalen Geschwindigkeitsfaktor für alle Kurse um 50.

## 1.61 Lokale Risikofaktoren

Dieses Fenster erlaubt es Ihnen für jeden Kurs den Risikofaktor  $\leftrightarrow$  individuell zu verändern. Für weitere Informationen über Risikofaktoren, sehen Sie bitte in den entsprechenden Erklärungen im Team Editor nach.

Beachten Sie, daß der globale Risikofaktor aus dem Team-Editor Fenster ignoriert wird, wenn dieser Patch installiert ist. Wenn Sie die lokalen Risikofaktoren ändern, nachdem Sie diesen Patch schon installiert haben, treten die neuen Werte sofort in Kraft (d.h. Sie brauchen den Patch nicht jedesmal, wenn Sie etwas verändern, neu zu installieren).

#### Lokaler Risikofaktor

Der Risikofaktor für den gerade ausgewählten Kurs. Es werden Werte zwischen 0 und 32767 erlaubt. Dieser Wert wird in allen Sessions außer dem Rennen benutzt.

#### Lokaler Renn-Risikofaktor

Der Risikofaktor für den gerade ausgewählten Kurs. Es werden Werte zwischen 0 und 32767 erlaubt. Dieser Wert wird nur im Rennen benutzt.

#### Reset

Setzt den lokalen Risikofaktor für den momentan gewählten Kurs auf den Vorgabewert (das ist der gleiche, der in der Kursdatei für diesen Kurs ist).

---

Vermindere alle

Vermindert den lokalen Risikofaktor für alle Kurse um 50.

Erhöhe alle

Erhöht den lokalen Risikofaktor für alle Kurse um 50.

## 1.62 Verschiedene Patches

Im Moment ist dem Fenster hier noch nicht viel drin. Dieser Patch wird nur aktiviert, wenn Sie eines der unten genannten Features einschalten:

Uhr korrigieren

Wenn Ihr Amiga eine Akku-gepufferte Uhr hat, werden Sie vielleicht bemerkt haben, daß die Systemzeit angehalten wird, wenn Sie FIGP spielen (d.h. wenn Sie das Cockpit verlassen, stimmt die Zeit nicht mehr). Wenn Sie dieses Feature einschalten, passiert, jedesmal wenn Sie das Cockpit verlassen, das gleiche als wenn Sie in einem Shell Fenster "SetClock LOAD" eingeben. So wird sichergestellt, daß die Systemuhr immer so ist, wie sie sein soll.

(Vorgabe ist: aus)

Audio Filter

Schaltet den im Amiga eingebauten Audio Filter während des Spiels an oder aus. Wenn man hier "Normal" einstellt, bleibt der Audio Filter unverändert.

(Vorgabe ist: Normal)

MEHRSPIELER PATCHES

Geschw.probleme beheben

Das ist nur für Mehrspieler Spiele gedacht und hat überhaupt keinen Sinn in Einzelspieler Spielen. Es sorgt dafür, daß Spielerwagen unter Computerkontrolle genauso schnell fahren, wie die restlichen Computerfahrer, so daß sie also wettbewerbsfähiger sind. Vorher war es so, daß mit einem höheren Geschwindigkeitsfaktor als voreingestellt, die vom Computer kontrollierten Spielerwagen langsamer fahren als die anderen Computerfahrer. Ohne diesen Patch bekommen Spielerwagen unter Computerkontrolle einen vorberechneten PS Wert, der vom Geschicklichkeitslevel abhängig ist (716 für Ace). Dieser Patch sorgt dafür, daß Spielerwagen unter Computerkontrolle den PS Wert des entsprechenden Teams benutzen. Dieses Feature hieß vor Version 3.34 noch "Mehrspieler Fix".

(Vorgabe ist: aus)

Unzerstörbarkeit

Macht vom Computer gesteuerte Spielerwagen unzerstörbar. Mit anderen Worten kann Ihr Wagen, wenn er während eines Mehrspieler-Spiels, vom Computer kontrolliert wird, nicht beschädigt werden. Natürlich tut dieser Patch nichts, wenn Sie die Unzerstörbarkeitsoption im Spiel eingeschaltet haben.

(Vorgabe ist: aus)

## 1.63 Andere Fenster

---

Dieses Fenster enthält keine üblichen Einstellungen. Statt dessen können sie

Daten verarbeiten oder externe Sound/Grafik Dateien laden, die dann zu FIGP im Speicher oder direkt in der Hauptdatei abgespeichert werden können. Im Grunde genommen landet hier jedes Fenster, das weder als Datei Editor noch als Speicher Patch kategorisiert werden kann.

Keine der Einstellungen in diesen Fenstern wird in normalen FIGP-Ed Editordateien gespeichert. Die Optionen in diesen Fenstern werden aber gespeichert, wenn Sie die

Einstellungen speichern  
; in manchen Fällen,

in individuellen Einstellungsdateien.

Es gibt Optionen für:

Musiksamples

Grafiken

Statistiken

Rechner

Hintergründe

## 1.64 Sound Samples

Dieses Fenster erlaubt es Ihnen, jedes der von FIGP benutzten Sound Samples

zu ersetzen. Das Spiel benutzt acht Sounds, von denen Sie jeden ändern können, indem Sie auf die Knöpfe auf der rechten Seite des Fensters drücken. Alle Einstellungen in diesem Fenster werden in einer separaten Sound-Einstellungsdatei gespeichert. Der Name, der aktuellen Einstellungsdatei wird in der Standard-Einstellungsdatei gespeichert, indem man

Speichere Einstellungen  
aus dem  
Einstellungs  
Menü wählt. So wird Ihre

bevorzugte Sound-Einstellungsdatei automatisch beim Start von FIGP-Ed geladen.

Um die besten Resultate zu erzielen, sollten die Samples im RAW Format vorliegen und kleiner oder gleich der maximale Größe sein:

Sound Beschreibung	Max. Größe (Bytes)	Lautstärke (Vorgabe)	Länge (Vorgabe)	Starte bei (Vorgabe)
Reifenschlüssel	8116	64	7964	152
Wagen vorbei 1	15400	48	15248	152
Wagen vorbei 2	10862	48	10710	152

Hupe	12882	16	12730	152	
Bremse	8094	48	7942	152	
Motor an	12728	64	12576	152	
Unfall	13452	64	13300	152	
Motor	21160	40	21160	0	
+-----+-----+-----+-----+-----+					

Das Motor-Sample wird durchgehend in einer Schleife wiederholt; es ist also wichtig, daß der Loop an der richtigen Stelle gesetzt wird, um gute Ergebnisse zu erzielen. Sie können Sound Samples in Programmen wie z.B. TechnoSound Turbo oder ProTracker editieren.

#### Sample

Position des Sound Samples auf Diskette (idealerweise sollte das Sample im RAW Format vorliegen).

#### Lautstärke

Wie laut das Sample vom Spiel gespielt werden soll. 0 ist das leiseste (d.h. Sie werden es nicht hören können) und 64 ist das lauteste.

#### Länge

Wieviel des Samples vom Spiel gespielt werden soll. Das kann benutzt werden, um den Sound zu verkürzen, ohne das Sample editieren zu müssen.

#### Starte bei

Wieviel des Sound-Anfangs ignoriert werden soll. 0 ist der Anfang. Dies kann benutzt werden, um ungewollten Sound am Anfang der Datei (z.B. den Header einer IFF Datei) zu überspringen.

#### Lade Einstellungen

Lädt die Dateinamen, Lautstärken, Längen und "Starte bei"-Werte der Sounds aus einer Sound-Einstellungsdatei.

#### Speichere Einstellungen als

Speichert die Dateinamen, Lautstärken, Längen und "Starte bei"-Werte der Sounds in einer Sound-Einstellungsdatei.

#### Speicher Modus

- Aktuelles - speichert bloß den momentan ausgewählten Sample im Spiel ab
- Alle - speichert alle Samples im Spiel ab  
(Samples ohne Dateinamen werden ignoriert)

#### RAW Sample speichern als

Wenn man im Speicher speichert, werden die Samples und Einstellungen in einem momentan laufenden FlGP gespeichert (sofern vorhanden), wenn man hingegen in der

##### FlGP Hauptdatei

speichert, werden die Samples und Einstellungen in der Spieldatei auf Diskette gespeichert, so daß sie jedesmal benutzt werden, wenn Sie FlGP spielen und so eine dauerhaftere Veränderung bieten. Wenn das Sample länger als die empfohlene Größe ist, wird es von FlGP-Ed gekürzt.

## 1.65 Grafiken

Alle Einstellungen in diesem Fenster werden in einer separaten Grafik- ←

Konfigurationsdatei gespeichert. Das ist so, weil die Einstellungen in diesem Fenster stark von dem Bild abhängen, das Sie benutzen. Der Name der Grafik-Konfigurationsdatei wird in der Standard-Konfigurationsdatei gespeichert, indem Sie

Einstellungen speichern  
aus dem  
Einstellungen

Menü auswählen. So können Ihre bevorzugten Grafik Einstellungen ←  
automatisch

beim Start von FlGP-Ed geladen werden.

In dieser Distribution ist eine Datei namens "Graphics/Cockpit.ilbm" enthalten. Dies ist ein IFF ILBM Bild der originalen Cockpit-Grafik, das in jedes gute Malprogramm wie Deluxe Paint oder Photogenics geladen und geändert werden kann. Der untere Bereich (die letzten 97 Zeilen, um genau zu sein) besteht aus dem Cockpit Bild, das im Spiel angezeigt wird. Der obere Bereich enthält eine Anzahl von Dingen, die benutzt werden, um die Anzeigen während des Spiels zu verändern. Tatsächlich kopiert das Spiel Teile aus dem oberen Bereich in den unteren. Sie sollten im oberen Bereich also nichts verschieben!

Sie können auch die Positionen verschiedener Amaturen ändern; passen Sie aber auf, daß die Hintergründe und alles andere im oberen und unteren Bereich gleich sind, oder es sieht einfach falsch aus!

Leider gibt es ein paar Einschränkungen:

- \* Das Bild muß die Maße 320 x 184 x 4 haben (d.h. 320 x 184 und 16 Farben)
- \* Einige Teile des Cockpits, die von FlGP während des Spiels verändert werden (z.B. Umdrehungsmesser, Rundenzeitanzeige) müssen genauso wie im Original sein und sollten nicht verschoben werden
- \* Der Umriß des Cockpits muß über der vertikalen Achse symmetrisch sein

Wenn FlGP-Ed die "iffparse.library" nicht laden konnte, müssen Sie das IFF ILBM Bild in ein Amiga RAW Bild konvertieren

, bevor Sie es in FlGP-Ed

benutzen können. Ansonsten können Sie die IFF ILBM Datei direkt mit FlGP-Ed benutzen. IFF Bilder können größer als 320 x 184 x 4 sein; FlGP-Ed wird Sie dann auf die erforderliche Größe stutzen.

Beispielscockpits finden Sie in dem Verzeichnis "Graphics". Damit dieses Bild richtig aussieht, müssen Sie auch die korrekten Grafik-Einstellungen laden.

Gadget Beschreibungen:

Bild

Dies ist der Dateiname des IFF ILBM oder RAW Bildes, das Sie im Spiel benutzen wollen.

View

Damit schaut man sich das gewählte Bild an. Das Bild kann verändert werden, wenn man die

current palette  
benutzt.

X

Die X-Koordinate, relativ zur linken Kante des Bildes, an der das ausgewählte Teil angezeigt werden soll. Außer für die 6 runden Lämpchen, muß dies ein vielfaches von 16 sein. (Werte im Bereich von 0-319, einschließlich)

Y

Die Y-Koordinate, relativ zur oberen Kante des Bildes, an der das ausgewählte Teil angezeigt werden soll. (Werte im Bereich von 87-183, einschließlich)

Einstellungen laden

Lädt die Koordinaten für alle Teile und den Dateinamen des Bildes aus einer Grafik-Konfigurationsdatei.

Einstellungen speichern als

Speichert die Koordinaten aller Teile und den Dateinamen des Bildes in einer Grafik-Konfigurationsdatei ab.

Speichere Bild & Positionen als

Speichern ins Ram speichert das ausgewählte Bild in das Spiel (wenn es läuft), hingegen speichern ins

FlGP Binary  
, speichert

das Bild ins Hauptprogramm auf der Disk oder FP, so wird auch beim nächsten Start diese Bild benutzt.

## 1.66 IFF Bilder ins RAW Format konvertieren

Um ein IFF Bild ins RAW Format zu konvertieren, brauchen Sie ein separates Utility - viele davon sind als Public Domain erhältlich. Ich benutze momentan GFX Master, das im Aminet gefunden werden kann: [gfx/conv/GFXMasterV1\\_10.lha](http://gfx/conv/GFXMasterV1_10.lha). Wenn Sie ein Bild konvertiert haben und es die Größe 320 x 184 hat, können Sie es jetzt in FlGP-Ed benutzen.

Mit GFX Master 1.10 von IFF nach RAW konvertieren

- 1) Klicken Sie auf Load und wählen Sie das IFF Bild, das Sie konvertieren wollen.
- 2) Geben Sie unter Brush Options 320 im W (width - Breite) Gadget und 184 im H (height - Höhe) Gadget ein.
- 3) Klicken Sie bei Brush Options solange auf das Cycle Gadget (das am Anfang auf IFF steht), bis es Raw anzeigt.
- 4) Klicken Sie bei Brush Options auf Save und wählen Sie eine neue Datei im Dateirequester.
- 5) Die neue Datei kann dann in FlGP-Ed benutzt werden :-)

## 1.67 Statistiken

In diesem Fenster können Sie verschiedene Statistiken wie Rundenrekorde, Car Setups, Team/Fahrer Leistung ausdrucken.

Drucken

Druckt den momentan in der Liste ausgewählten Text nach "Ausgabe" aus.

Ausgabe

Wohin der Text ausgedruckt werden soll. Das kann jedes geeignete Amiga Device sein, einschließlich PRT: (zum Drucker), CON: (Console), als auch ein Path zu einer Datei. Klicken Sie auf das "GetFile" Gadget rechts neben diesem String Gadget, um die Ausgabedatei in einem Filerequester auszusuchen.

Die Ausgabe der Rundenrekorde können wie folgt verändert werden:

Fahrer ID

Ihr Fahrerkürzel (2 Buchstaben)

Optionen

Ihr bevorzugter Name (z.B. Hf5). Dieser wird in alle Rekords geschrieben, die ausgegeben werden. Wenn Sie also verschiedene Namen auf verschiedenen Strecken benutzen möchten, müssen Sie dies hier immer noch von Hand ändern.

## 1.68 Berechnungsfenster

Dieses Fenster könnte etwas komplizierter erscheinen; im Grunde genommen ↔

bietet es aber einen schnellen Weg, um die Team PS und die Fahrerleistung so realistisch wie möglich zu berechnen. Sie können so viele Events kreieren wie Sie wollen (also Grand Prix) und dann die Rundenzeiten eingeben, auf denen die Berechnungen basieren. Der Calculator stellt dann die Team PS und die Fahrerleistung im

Team  
bzw.  
Fahrer  
Editor entsprechend

ein.

Kurz gesagt, basieren die Team PS nur auf den Qualifying Zeiten, da daß die beste Angabe zur relativen Leistung zwischen den Teams ist. Die Qualifying Leistung der Fahrer basiert, wie Sie es erwarten würden, auf der Qualifying Zeit. Die Rennleistung der Fahrer basiert auf der schnellsten Runde oder optional auf der Qualifying Zeit.

Neu

Kreiert einen neuen Event. Sie müssen den Namen des Events eingeben.

Löschen

Löscht den momentane Event. Alle Rundenzeiten und andere Daten von diesem Event gehen verloren.

#### Rauf

Bewegt den Event in der Liste um einen Platz nach oben. Dies hat keinen Effekt auf die Berechnungen - bloß auf die visuelle Darstellung.

#### Runter

Bewegt den Event in der Liste um einen Platz nach unten. Dies hat keinen Effekt auf die Berechnungen - bloß auf die visuelle Darstellung.

#### Event

Der Name des Events.

#### In Berechnung beachten

Bestimmt, ob der aktuelle Event in der Berechnung miteinbezogen werden soll. Vielleicht wollen Sie ja, daß die Berechnung nur auf einige Events basiert. In manchen Fällen wollen Sie ein Event auch einfach ausschließen - zum Beispiel, wenn viele der Top-Fahrer ausgeschieden sind oder wenn das Rennresultat sonst irgendwie ungewöhnlich ist.

#### Ignoriere Rennen

Bestimmt, ob die Rundenzeiten aus dem Rennen des aktuellen Events in die Berechnung miteinbezogen werden sollen, oder ob die Berechnung des aktuellen Events komplett auf den Qualifyingzeiten basieren soll.

(Vorgabe ist: aus)

#### Fahrer

Name des Fahrers, zu dem die gerade angezeigte Rundenzeiten gehören. Einen Weg die Fahrer auszuwählen, ist daß man auf die Pfeilkнопfe rechts neben dem Namen klickt.

#### Qualifying-Zeit

Qualifying-Rundenzeit des aktuellen Fahrers. Wenn Sie sie auf 0:00.000 stellen, wird die Zeit in der Berechnung ignoriert. Sie müssen das vielleicht tun, wenn ein Fahrer es nicht schafft eine Qualifying-Runde zu fahren oder wenn sich ein Fahrer auf einer ungewohnt niedrigen Position qualifiziert (z.B. wenn er von ganz hinten startet, nachdem er disqualifiziert worden ist).

#### Beste Rennrunde

Schnellste Renn-Rundenzeit des aktuellen Fahrers. Wenn Sie sie auf 0:00.000 stellen, wird die Zeit in der Berechnung ignoriert. Sie müssen das vielleicht tun, wenn es ein Fahrer nicht schafft eine komplette Rennrunde zu fahren, sich ein Fahrer nicht qualifiziert oder wenn ein Fahrer früh im Rennen ausscheidet.

#### Bester Fahrer

Der beste Leistungswert - entspricht den Qualifying- und Rennleistungen im

Fahrer Editor

. Kein Fahrer kriegt einen höheren Wert als diesen.

#### Schlechtester Fahrer

Der schlechteste Leistungswert - entspricht den Qualifying- und Rennleistungen im

Fahrer Editor

. Der schnellste Fahrer in einem Team wird

auf keinen Fall einen Leistungswert erhalten, der langsamer als dieser ist; der andere Fahrer hingegen kann einen schlechteren Wert erhalten, wenn er

---



sehr viel langsamer als sein Teamkollege ist.

#### Kollegenfaktor

Bestimmt wie dicht die Leistungswerte von Teamkollegen zusammenliegen können. Je kleiner der Wert, desto kleiner der Leistungsunterschied zwischen den Teamkollegen. Das hat keinen Effekt auf die relative Leistung der Fahrer in verschiedenen Teams - bloß auf die relative Leistung des langsamsten Fahrers in einem Team im Vergleich zu seinem Teamkollegen. Werte zwischen 1 und 8 werden erlaubt.

(Vorgabe ist: 3)

#### Höchste Team PS

Die maximale PS, die in der Berechnung benutzt werden soll. Normalerweise wird das beste Team diesen Wert bekommen; es kann manchmal aber auch ein bißchen weniger sein (hängt davon ab wie viele Pole Positions sie verlieren).

#### Niedrigste Team PS

Die minimale PS, die in der Berechnung benutzt werden soll. Das langsamste Team erhält immer diesen Wert.

#### Berechne Aktuellen

Führe eine Berechnung durch und basiere sie nur auf dem momentan ausgewählten Event (ignoriert die "In Berechnung mit einbeziehen" Option). Dies ändert die Team PS und die Fahrerleistung im

Team  
bzw.  
Fahrer  
Editor.

#### Berechne Alle

Führe die Berechnung auf Basis aller Events, die mit einbezogen werden sollen, durch. Dies ändert die Team PS und die Fahrerleistung im

Team  
bzw.  
Fahrer  
Editor.

#### Laden

Lädt eine Events-Datei. FIGP-Ed versucht jedesmal automatisch eine Events-Datei zu laden, wenn Sie eine Standard-Editordatei laden

.

#### Speichern

Speichert alle Werte und Events in einer separaten Datei.

## 1.69 Backdrops Window

Die meisten der Graphiken im Spiel sind einzeln abgespeichert (↔  
Dateinamen  
enden mit ".bkg"). Diese Graphiken verwenden ein anderes Format und müssen 320x200 groß sein und nicht mehr als 32 Farben haben.

In diesem Fenster können Sie nun normale IFF-ILBM-Bilder ins F1-eigene

Format umwandeln. Diese können dann anstelle der Originalen benutzt werden.

Bevor Sie aber eine Veränderung vornehmen, sollten Sie die  
 limitations  
 lesen. Leider ist es nicht nur damit getan, ein altes 32 ↔  
 Farbenbild zu laden.

Es gibt einige Bedingungen an die Palette, die Sie benutzen können - einige sollten konstant sein.

WICHTIG: FlGP-Ed muß wissen, welche Version von FlGP Sie benutzen, bevor Sie sich eine Graphik anschauen oder ersetzen können. Wenn Sie die

version C  
 benutzen, dann müssen Sie das  
 FlGP Binary  
 erneut anwählen - FlGP-Ed wird dann wissen, welche Version Sie ↔  
 benutzen. Wenn Sie

save the settings  
 wählen, wird der Editor

es beim nächsten laden selber wissen.

WICHTIG: Wenn Sie beabsichtigen Änderungen am Spiel vorzunehmen, das sich auf der Festplatte befindet, so sollten Sie vorher assigns auf dieses Verzeichnis vornehmen. Am einfachsten macht man das in der "user-startup" im "s-Verzeichnis", das sollte dann evt. so aussehen:

```
assign flgp_disk_#1: Work:Games/FlGP
assign flgp_disk_#2: Work:Games/FlGP
assign flgp_disk_#3: Work:Games/FlGP
assign flgp_disk_#4: Work:Games/FlGP
```

wobei der Pfad "Work:games/flgp" natürlich Ihrem Pfad entsprechen sollte.

Wenn Sie ein Originalbild vom Spiel in ein IFF-ILBM-Format ändern wollen, können Sie entweder das Bild im FlGP-Ed anschauen und dann ein Programm benutzen, wie z.B. Personal Paint oder Quickgrab, das dieses Bild bearbeiten kann. Oder aber Sie installieren das FlGPBackdrop datatype (erhältlich auf dem Aminet: util/dtype/flgp\_bkg\_dt.lha).

Und hier ist jetzt die Beschreibung der einzelnen Elemente:

#### Lade IFF/BKG Bild

Damit wird ein normales IFF-ILBM-Bild in den Puffer geladen. Sollte dieses Bild zu groß sein, wird es automatisch gekürzt. Sie können damit natürlich auch ein FlGP-Bild laden. Jedes geladene Bild verbleibt solange im Speicher, bis es dort gelöscht wird, oder der Editor verlassen wird.

#### Anzeigen

Damit wird das Bild im Speicher betrachtet.

#### Entrümpeln

Hiermit wird der Speicher, der durch die geladenen Bilder benutzt wird wieder freigegeben. Diese Funktion werden Sie wahrscheinlich nur dann gebrauchen, wenn Sie relativ am Ende sind mit Ihrem Speicher.

### Puffer

Der Name des Files, das sich im Speicher befindet.

### Ziel

Listet die Filenamen aller Bilder des F1-Spiels auf (ohne die Endung ".bkg"). Benutzen Sie dieses, um ein File auszuwählen, das ersetzt oder betrachtet werden soll.

### Informationen

Gibt einige Informationen über das gewählte File aus. Jedes File hat seine eingenen

limitations

.

### Intro

Wird nur vom Intro benutzt. Normalerweise sollten Sie dies nicht verändern, da es sich um Animationen handelt. Da Version C des Spiels kein Intro hat, können Sie hier auch nichts verändern ;-)

### Menü

Diese Bilder haben ein Menü integriert. Daher sollten die jeweiligen Paletten beibehalten werden, damit die Menüs auch so aussehen, wie sie sollen.

### Paletten Änderung

Das gewählte Bild wird im Spiel dunkler bzw. heller, normalerweise sind das Menüs oder normaler Text und liegen normalerweise am Rand des Bildes. Wenn Sie diese verändern wollen, nimmt F1GP-Ed diese Veränderung im Hauptfile vor.

### Animation

Dies ist das erste Bild einer Animation. Da derzeit nur das erste Bild verändert werden kann, ändert man besser nichts.

### Nicht verboten

Das sind die einfachsten der F1-Bilder. Diese zeigen nur sich selber, ohne irgendwelche anderen Graphiken oder Textfiles auf ihnen. Deshalb können diese Bilder die volle 32-Farben-Palette gebrauchen.

### Aktuelles Anzeigen

Betrachtet das ausgewählte Bild (das Bild wird zuerst geladen und dann angezeigt).

### Ersetzen

Ersetzt das gewählte F1-Bild gegen das im Speicher befindliche.

WICHTIG: Bitte fertigen Sie eine Sicherheitskopie von allen .bkg-Files an, bevor Sie diese Möglichkeit nutzen, da jetzt die existierenden original Files überschrieben würden!!

### Anderes Speichern

Erlaubt Ihnen das Speichern eines Bildes aus dem Speicher in ein .bkg-File Ihrer Wahl. Das ist nützlich, wenn Sie zunächst mal .bkg-Files erstellen möchten, ohne diese direkt im Spiel zu benutzen.

---

## 1.70 Backdrop Limitations

Eine Einschränkung auf die Sie achten müssen, ist daß einige der .bkg Dateien eine bestimmte Größe nicht überschreiten dürfen. Das gilt nur, wenn FIGP zur selben Zeit mehr als eine .bkg Datei lädt (indem es sie einen Puffer mit fester Größe unterbringt). Wenn die zusammengezählte Größe dieser Dateien zu groß ist, gibt FIGP eine "Not Enough Memory" Fehlermeldung aus und die Hintergründe für diesen Abschnitt sind entweder leer oder in irgendeiner Form kaputt. Das ist nichts ernstes - es bedeutet bloß, daß Sie die von Ihnen ausgewählten Hintergründe nicht sehen können. Mir sind zwei mögliche Fälle bekannt:

1. Nach einem Non-Championship Rennen lädt FIGP sowohl hondal als auch result in einen Puffer. Die zusammenaddierte Größe dieser beiden .bkg Dateien muß kleiner als ungefähr 60000 Bytes sein.
2. Nach einem Meisterschaftsrennen lädt FIGP result, d\_champ, c\_champ und pitcrew2. Die zusammengezählte Größe dieser .bkg Dateien sollte nicht über ungefähr 130000 Bytes hinausgehen.

Im folgenden Text beziehe ich mich auf die spezifischen Einträge in der Farbpalette im Bereich von 0-31 inklusive.

### ALLGEMEINE HINWEISE

Der Mauszeiger benutzt grundsätzlich die Palettenfarben 16-19.

### STATIC SCREENS (unrestricted)

Hier wird die komplette 32 Farbenpalette verwendet, da das Bild nur "sich selber" zeigt (d.h. keine Menüs o.ä.)

crash1	Out of race - no wing damage
crash2	Out of race - one wing damaged
crash3	Out of race - both wings damaged
podium	3rd place?
runnerup	2nd place?
setup3	Car setup - return to car

### MENU SCREENS

Die Farben 14-23 & 31 werden vom Spiel benutzt, um die Menüs am oberen Rand zu kreieren.

options	Main menu
pitcrew2	Championship results menu
setup1	Car setup - load/save menu
setup2	Car setup screens

FIGP benutzt ebenfalls die Farbe 24 (dies ist blau, beim Hintergrund für die "popup"-Requestor) beim Folgenden:

monaco	Track select
hondal	Prac/Qual/Race select
track1-16	Circuit maps
pitcrew1	Return to cockpit / save

F1GP benutzt die volle Palette, um die Helme zu bemalen (denke ich jedenfalls). Aus diesem Grund sollten Sie die Originalpalette verwenden:

```
helmet          Driver select screen
```

FADE-IN + DIM SCREENS (palette change)

Die Farben 14-24 & 31 werden von F1 benötigt für die Menü-Leiste am Ende des Bildes. Der Text wird über das Bild gelegt. Das Besondere ist, daß wenn das Bild einmal "voll" da ist, wird es bis auf die Hälfte verdunkelt - diese Palette ist im F1GP-Code hinterlegt (F1GP-Ed verändert diese automatisch).

```
away           Starting grid screen
c_champ        Constructors' champ result/table
d_champ        Drivers' champ result/table
result         Race result / fastest laps
uno            Game complete (won season)
```

```
credits        Intro
```

#### ANIMATIONS

Sie sollten keine Teile der Animation verändern, die in Bewegung sind - als Ergebnis würden Sie meistens nur ein schwarzes Feld sehen, das durch diese Veränderung entstanden ist. Andere TEile können von Ihnen verändert werden. Sie sollten aber vorsichtig im Umgang mit der Palette sein. Die anderen zum Frame gehörenden Bilder werden von dem dazugehörigen .MSP-File nachgeladen.

```
champers       1st place
trophy         Won championship

desk           Intro
bighelmet      Intro
getin          Intro
```

Augenscheinlich ist das logoanim.bkg File eine Animation, und wie Sie sicher gemerkt haben, hat dies nicht das gleiche Format wie die anderen .bkg-Files. Nochmals: dieses File wird vom Intro benutzt und kann von F1GP-Ed nicht verändert werden.

## 1.71 Tasten Redefinitionsfenster

Wenn Sie auf den "Redefiniere Tasten" Knopf drücken, der in  mehreren

Fenstern auftaucht, öffnet sich ein kleines Fenster. In dem Fenster ist die Beschreibung des Features - Sie brauchen nur noch auf die Taste zu drücken, mit der Sie das Feature aktivieren wollen.

Das einzige worauf Sie achten müssen, sind Überschneidungen. F1GP-Ed kann sich schon gewählte Tasten nicht merken, deshalb können einer Taste mehrere Funktionen zugeordnet werden, was in der Regel aber nicht empfehlenswert ist.

Die momentanen Tasteneinstellungen werden auf ihre Vorgaben zurückgesetzt, wenn Sie den Menüpunkt

Voreinstellungen  
aus dem Fenster Menü auswählen.

## 1.72 Danksagungen

Zuerst ein großes "Danke schön" an die folgenden Leute, die geholfen haben, indem Sie etwas zu den Features in FlGP-Ed beigetragen haben:

Grant Reeve, Toni Wilen, Nicola Salmoria, Steve Smith, Rob Buis,  
René Smit, Patrick Giesbergen, Robert Rohde & Alan Strang

Vielen Dank an meine Armee von Beta-Testern dafür, daß sie mich während der Entwicklung dieser Version des Editors auf Bugs hingewiesen haben und Vorschläge angeboten haben:

Dave Wright, Thomas Rode, Mario Sarno, Marco Saupe, Andrew Long,  
Chris Wright, Chris McGonagle, Michael Kane & Gavin McLean

Ich möchte den folgenden Personen, die (in Vorbereitung auf v3.40) mit gut 20 verschiedenen Betaversionen meines Patches fertig werden mußten, damit das Spiel auch unter nicht-15kHz Bildschirmmodi läuft, bis ich es endlich mit der Hilfe ihres Feedbacks hingekriegt habe, danken:

Ron Vance, Marco Saupe, Paolo Ferraresi, Russell Hodges & Michal Janak

Extra Dank geht an:

Riccardo Carletti für das exzellente FlGP-Icon in seinen verschiedenen Variationen und Matt Chaput für sein exzellentes GlowIcons, was ich benutzt habe, um FlGP-Ed einen NewIcon Look zu geben.

James Bott, Matthias Fisch, Dave McKenna und alle anderen, die mir ihre Cockpit-Designs geschickt haben.

Steven Whittaker und Christophe Macours für einige exzellente Sound Samples, die sie mir geschickt haben.

Greg Gladwell dafür, daß er mir einen Account auf goliath.nanunanu.org gegeben hat - wo meine Web-Seiten liegen; und Anthony Holloway für das gerenderte FlGP-Ed Logo, das dort gefunden werden kann.

Dank geht an die folgenden Leute, die bei der Entwicklung auf die eine oder andere Art geholfen haben:

Obvious Implementations Corp. für Dice 3.20.

Edd Dumbill für Heddley V1.1.

Geoff Crammond für das Schaffen von FlGP - melde Dich, wenn Du das liest!

MicroProse US für die Erlaubnis diesen Editor zu veröffentlichen.

Nick Veith von Amiga Format für die Annahme meines FlGP-Ed AF Angebots.

Und natürlich, last but not least, Danke an jeden, der sich die Mühe gemacht hat, FlGP-Ed zu registrieren.

---

## Übersetzer der Anleitung

Deutsch	- Dirk Kocherscheidt	(dirk@inpw.net)
	Stephan Jansen	(S.Jansen@mail.k.mcs.de)
Französisch	- Daniel Grenson	(Be-1140 Brussels)

## Übersetzer der Kataloge

Dänisch	- Niels Christiansen	(Niels.C@gmx.net)
Deutsch	- Dirk Kocherscheidt	(dirk@inpw.net)
Finnisch	- Timo Kaikumaa	(timok@cs.tut.fi)
Französisch	- Christophe Macours	(s952025@student.ulg.ac.be)
Griechisch	- Argyris Maistralis	(amaist@softlab.ntua.gr)
Holländisch	- René Smit	(rsdi@xs4all.nl)
Italienisch	- Claudio Di Martino	(claudio@igecuniv.cisi.unige.it)
Norwegisch	- Kim Roar Utsi	(kimme@arcticnet.no)
Polnisch	- Rafal Zairnik	(yapar@star.wckp.lodz.pl)
Schwedisch	- Lars Renström	(larrie@ludd.luth.se)
Spanisch	- Ignacia Cuadrado	(igarcia@readysoft.es)
Tschechisch	- Michal Janak	(chemont@chemont.anet.cz)

## Übersetzer der Installer

Deutsch	- Dirk Kocherscheidt	(dirk@inpw.net)
Französisch	- Daniel Grenson	(Be-1140 Brussels)

## Copyrights

Formula One Grand Prix	(c) Copyright 1991,1992 Geoff Crammond (c) Copyright 1991,1992 MicroProse Software
GPPatch	(c) Copyright 1994-1995 Toni Wilen
PatchF1GP	(c) Copyright 1995 Grant Reeve
flgp.library	(c) Copyright 1995-1998 Oliver Roberts
reqtools.library	(c) Copyright 1991-1994 Nico Francois
gadtools13.library	(c) Copyright 1992-1993 Jaba Development
AmigaGuide®	(c) Copyright 1992-1995 ESCOM AG All Rights Reserved.

Installer and Installer project icon (c) Copyright 1995-96 Escom AG. All Rights Reserved. Reproduced and distributed under license from Escom AG.

## 1.73 Wie man F1GP-Ed Updates bekommen kann

Die neueste Version des F1GP-ED sollte hier zu bekommen sein:

- \* F1GP-Ed Web Page - <http://www.nanunanu.org/~oliver/F1GP-Ed/>
- \* Aminet ftp Sites (game/misc/F1GP-Ed.lha) - auch Aminet CDs, BBSs
- \* Micks Cupboard BBS - 01702 303290 (Southend, Essex, UK)

PD Serien bieten F1GP-Ed auch an (auch in Deutschland - A.d.Ü.), allerdings haben die nicht immer die allerneueste Version (Sie sollten nicht mehr als £2 (ca. 5-6 DM - A.d.Ü.) inklusive p&p bezahlen).

Die Alternativen nur für registrierte User (denken Sie daran, Ihre Registrationsnummer anzugeben) ist, mir folgendes zu schicken:

- \* Ihre Original F1GP-Ed Diskette und einen an sich selbst adressierten und frankierten Rückumschlag (nur im UK)

ODER

- \* £1 (nur in UK + Europa), £2 (Rest der Welt) oder US\$3

Ich kann es mir nicht leisten, jedem Bescheid zu sagen, wenn neue Versionen raus kommen, da die Anzahl der registrierten Benutzer einfach viel zu groß ist und ich nicht die Mittel habe so vielen Leuten zu schreiben - es würde einfach zu lange dauern. Ich werde aber jedem Bescheid sagen, der eine Internet EMail Adresse hat, da das nur ein paar Minuten dauert.

## 1.74 Der Autor

Ich bin 24 Jahre alt und seit dem Abschluß meines Informatikstudiums 1996 habe ich ein paar weitere Programme für den Amiga entwickelt. Zuletzt habe ich die Treiber-Software für Power-Computings Digitalkameras geschrieben und hoffe, daß ich an weiteren Projekten für Power Computing arbeiten kann. Natürlich bin ich auch ein F1/F1GP/Amiga Süchtiger; ansonsten hätte ich F1GP-Ed wohl gar nicht erst geschrieben :-)

Bitte schicken Sie, wenn möglich, bei jedem Briefwechsel einen frankierten und adressierten Rückumschlag und Ihre Registrationsnummer (sofern Sie eine haben) mit (Leute außerhalb des UK, sollten natürlich keine ausländische Briefmarke mitschicken ;-). Bei der Registrierung brauchen Sie keinen Rückumschlag dabei zu legen.

Meine Adresse:

30 Tillet Road  
Norwich  
NR3 4BJ  
ENGLAND

Sie können mir auch eine EMail an folgende Adresse schreiben:

oliver.roberts@iname.com

Ich unterhalte auch einige World Wide Web (WWW) Seiten im Internet. Natürlich gibt es auch eine Seite, die F1GP-Ed gewidmet ist, wo Sie Neuigkeiten, die neuesten Versionen, Screenshots, usw. finden können. Die Amiga Formula One Homepage bietet beinahe alles für Amiga F1GP Spieler inklusive F1GP Hall of Fame und der Internet F1GP Championship. Es gibt sowohl Informationen zu allen Amiga F1GP Utilities (auch zum Runterladen), als auch eine Menge anderer Goodies und andere Links zu Sachen über Amiga / Formula One. Für einen Amiga F1GP Traum, setze Sie Ihren Web Browser also auf:

<http://www.nanunanu.org/~oliver/AmigaF1.html>



Manchmal hänge ich auch im Internet Relay Chat (IRC) im #Amiga Channel mit dem Nickname "F1Oli" herum, aber nicht mehr so oft, wie während meiner Zeit auf der Uni, weil ich jetzt für meine Telefonrechnung zahlen muß :(

## 1.75 Zukunft

Nur weil jetzt GP 2 für den PC raus gekommen ist, heißt das noch ←  
lange  
nicht, daß ich aufhöre, F1GP-Ed weiter zu entwickeln :-) So lange Interesse besteht, werde ich mit der Entwicklung fortfahren.

Ich weiß wirklich noch nicht, welche neuen Features sonst noch in zukünftigen Versionen von F1GP-Ed sein werden. Normalerweise entdecke ich Sachen zuerst und implementiere die Features dann in F1GP-Ed. Aber wenn ich (oder andere

Beitragende  
) etwas entdecke, was es wert ist, geändert zu werden, dann können Sie sicher sein, daß ich neue Features in F1GP-Ed einbauen werde, die diese Sachen ändern :-)

Wenn es neue Features gibt, die Sie gerne sehen würden, dann lassen Sie es

mich  
bitte wissen. Obwohl ich nicht verspreche, sie einzubauen, werden ←  
ich  
sie doch in meine Liste aufnehmen. Wenn genug Leute nach einem bestimmten Feature fragen, werde ich mich noch stärker bemühen, dies zu ermöglichen. Manche Dinge sind allerdings unmöglich :-)

## 1.76 f1gp.library - was ist das?

Die flgp.library ist eine kleine Library, die ein paar Interface ←  
Funktionen  
bietet, die es einem Programm ermöglichen, F1GP zu finden und benachrichtigt zu werden, wenn einige Ereignisse eintreten (z.B. wenn F1GP beendet wird). Es gibt auch eine Funktion, die die richtige Datei Prüfsumme errechnen kann.

Die Library führt desweiteren noch einige Patches automatisch aus; inklusive das Spiel veranlassen, das VBR zu benutzen, um schnellere Grafikroutinen auf dem AGA-Chipsatz zu benutzen und die Möglichkeit das Spiel in 31kHz Bildschirmmodi laufen zu lassen (hauptsächlich zur Unterstützung von VGA-Monitoren, die keine PAL- oder NTSC-Screens anzeigen können).

Sie wurde von mir entwickelt, um F1GP Hackern/Entwicklern zu helfen Kompatibilität zwischen den Programmen zu erreichen. In einer alten, registrierten Version (vor langer Zeit) habe ich eine Routine implementiert, um festzustellen, ob F1GP im Speicher läuft. Dies wurde für das neue "im Speicher speichern" Feature benötigt. Dann sind Grant und Rene aufgetaucht und ich hab sie den selben Code in ihren Programmen benutzen lassen. Schließlich habe ich beschlossen diese Routine in eine Shared Library zu packen, was die Dinge sehr viel einfacher machte und

Speicher sparte (ein bißchen). So hat alles angefangen und es hat sich nicht viel geändert, außer ein paar neuen Sachen. Es ist sehr leicht für ein Programm mit Hilfe der Library festzustellen, wenn F1GP verlassen wird, so daß das Programm entsprechend handeln kann - es ist üblich, daß F1GP Patchprogramme Bescheid wissen müssen, wenn F1GP verlassen wird (im Augenblick, in dem es passiert), um Stabilität zu bieten.

Die Library ist also wirklich nur für Leute nützlich, die Patches für F1GP entwickeln. Ich habe auch ein Entwickler-Archiv für die Library gemacht, das noch weitere Informationen, C & Assembler Include-Dateien, Beispiele und eine komplette Anleitung enthält. Ich beabsichtige nicht dieses Archiv für jeden zugänglich zu machen, da es die meisten Leute sowieso nicht brauchen und ich so leichter den Status der F1GP Patches regulieren kann. Schließlich wollen wir nicht, daß ein Haufen Raubkopierer schlechte Programme schreibt, die meine Library benutzen und F1GP trashen und es abstürzen lassen, etc. Wenn Sie daran interessiert sind Patches für F1GP zu schreiben (oder wenn Sie es schon gemacht haben), dann scheuen Sie sich nicht,

mir

Bescheid zu sagen; ich werde Ihnen dann das Entwickler-Archiv ↔  
geben :-)

Das Packet können Sie aber auch im Aminet unter dev/misc/flgplib.lha bekommen.

## 1.77 Index

### Index zur F1GP-Ed Dokumentation

#### A

AmigaGuide@ On-Line Hilfe

Andere Fenster

#### B

Backdrop Limitations

Backdrops Window

Bekannte Bugs

Benutzen von F1GP-Ed

Berechnungsfenster

#### C

Cheats

#### D

Danksagungen

Datei Editoren

---

---

Datei Menü - Lade Namen...

Datei Menü - Speichere Namen...

Der Autor

Der Car Setup Editor

Der Fahrer Editor

Der Farbeditor

Der Rundenrekord Editor

Der Team Editor

Die Menüs

Die Standard Optionen

Display  
E

Einleitung

Einstellungen Menü - Bilder im Fenster anzeigen

Einstellungen Menü - Bildschirm

Einstellungen Menü - Dateien überschreiben

Einstellungen Menü - Dateifilter

Einstellungen Menü - Fensterposition speichern

Einstellungen Menü - Icons erstellen

Einstellungen Menü - Nach dem Laden patchen

Einstellungen Menü - Sicherheitsabfragen  
F

FlGP und FlGP-Ed gleichzeitig laufen lassen

FlGP Versionen

FlGP-Ed 3.44 Inhaltsverzeichnis

FlGP-Ed von einer Shell aus starten

flgp.library - was ist das?

Fenster Menü - Voreinstellungen  
G

---

GPPatch - Information

Grafiken

I

IFF Bilder ins RAW Format konvertieren

K

Kamera Einstellungs Fenster

Konfiguration

L

Lokale Geschwindigkeitsfaktoren

Lokale Risikofaktoren

N

Notizen zu FlGP Spielständen

P

PatchFlGP - Wagenkontrolle

PatchFlGP Warnungen & Grenzen

Projekt

Projekt Menü - Ikonifizieren

Projekt Menü - Über

Projekt Menü - Beenden

Projekt Menü - Lade von

Projekt Menü - Speichere als

R

Rechtliches

Regen-Einstellungen

Registration

S

Schnellstart Guide

Sound Samples

---

---

Speicher Menü - Entferne Patches

Speicher Menü - Installiere Patches

Speicher Patches

Speichere Einstellungen

Spiel Voreinstellungen

Statistiken

System Voraussetzungen

T

Tasten Redefinitionsfenster

Tooltypes / CLI Optionen

V

Verschiedene Patches

Vertrieb

Voreinstellungen

W

Wagenform

Wagenkontrolle

Wie man Bugs berichtet

Wie man FlGP-Ed Updates bekommen kann

Wie man startet

Z

Zukunft

---