

I. Allgemeines zur Technik

1. WINDOWS 95^a
2. Konfiguration von MS-DOS^a
3. Die CD wird beim Start nicht erkannt
4. Probleme mit dem Sound
5. Probleme mit der Grafik

II. Das Spiel

1. SPIELSTART
 - 1.1. CREDITS
 - 1.2. SPIELSTAND LADEN
 - 1.3. EIGENES TEAM
 - 1.4. SCHWACHES TEAM
 - 1.5. MITTLERES TEAM
 - 1.6 TOP-TEAM
2. SPIELZIEL
 - 2.1. OHNE LIMIT
 - 2.2. SAISON
 - 2.3. FAHRER WM
 - 2.4. KONSTRUKTEURS WM
 - 2.5. WM-PUNKTE
 - 2.6. PLATZIERUNG
3. Das B_ro ORGANISATION
 - 3.1. INGENIEURE
 - 3.2. VERTR_GE
 - 3.3. BANK/SPONSOR
 - 3.3.1. BANK
 - 3.3.2. SPONSOREN
 - 3.3.2.1. ANWERBEN
 - 3.3.2.2. PFLEGEN
 - 3.3.2.3. WERBEFL_CHEN
 - 3.4. TERMINE
 - 3.4.1. TRAINING
 - 3.4.2. RENNEN
 - 3.5. NOTIZEN
 - 3.6. FIA REGELN
 - 3.7. OPTIONS
 - 3.7.1. LADEN
 - 3.7.2. SPEICHERN
 - 3.7.3. BEENDEN
 - 3.8. BILANZ
 - 3.9. VERHANDLUNGEN
 - 3.9.1. INGENIEUR
 - 3.9.1.1. Vertragsverhandlung
 - 3.9.2. FAHRER
 - 3.9.2.1. Vertragsverhandlung
 - 3.10. STATISTIK

- 3.11. MERCHANDISING
- 4. Das Büro ENTWICKLUNG
 - 4.1. FABRIK
 - 4.1.1. NEUER AUFTRAG
 - 4.1.2. IN PRODUKTION
 - 4.2. BILANZ
 - 4.3. OPTIONS
 - 4.4. STATISTIK
 - 4.5. TERMINE
 - 4.6. NOTIZEN
 - 4.7. BANK/SPONSOR
 - 4.8. DESIGN
 - 4.9. LAGER
 - 4.10. MONTAGE
 - 4.10.1. Das Montage-Fenster
 - 4.10.2. SETUP
 - 4.11. WINDKANAL
- 5. Die ABFAHRT / Zur RENNSTRECKE
 - 5.1. WAGEN
 - 5.2. REIFEN
- 6. TRAINING
 - 6.1. INGENIEURE
 - 6.2. BANK/SPONSOR
 - 6.3. STRECKENINFO
 - 6.4. BILANZ
 - 6.5. NOTIZEN
 - 6.6. STATISTIK
 - 6.7. FAHRER
 - 6.8. FIA-REGELN
 - 6.9. KOMMANDOSTAND
 - 6.9.1. Die Boxengarage
 - 6.9.1.1. Das Montage-Fenster
 - 6.9.1.1.1. TANKEN
 - 6.9.1.1.2. REIFEN
 - 6.9.2. Das Taktik-Fenster
 - 6.9.3. Die Positionen
 - 6.9.4. Die Übertragung
- 7. Der Renntag
 - 7.1. INGENIEURE
 - 7.2. BANK/SPONSOR
 - 7.3. STRECKENINFO
 - 7.4. BILANZ
 - 7.5. TERMINE
 - 7.6. NOTIZEN
 - 7.7. STATISTIK
 - 7.8. FAHRER
 - 7.9. FIA-REGELN

- 7.10. TAKTIK
- 7.11. BOXENGARAGE
 - 7.11.1. Das Montage-Fenster
 - 7.11.1.1. TANKEN
 - 7.11.1.2. REIFEN
- 7.12. Der Kommandostand
 - 7.12.1. Die Teamtaktik
 - 7.12.2. Das Taktik-Fenster
 - 7.12.3. Die Positionen
- 7.13. Der Boxenstop

III. Quickstart

1. Wir brauchen ein Team
2. Wir suchen Sponsoren
3. Wir brauchen zwei Wagen
4. Wir fahren zum Rennen
5. Das Rennwochenende

In diesem zweiten Handbuch zum **F1 Manager «96** gehen wir auf technische Probleme ein, erläutern die Buttons und Icons der vielen Requester, Fenster, B_ros und Men_s und Michael Wetzel f_hrt Sie im Schnelldurchgang vom Start des Spieles bis zum ersten Renntag.

Wir werden dabei nicht auf spezielle Taktiken eingehen und auch keine Empfehlungen f_r ein bestimmtes Team oder ein besonderes Modul geben. Uns geht es nur darum, Ihnen die Funktionen zu zeigen und zu benennen. Wie Sie mit den vielen M_glichkeiten Weltmeister werden, ist das Spiel und eine Sache der Erfahrung, die Sie - wie jeder andere Teammanager auch - selber machen und umsetzen m_ssen.

Ist Ihnen etwas nicht klar, versuchen Sie zun_chst mit den Handb_chern eine L_sung zu finden. Klappt das nicht, rufen Sie uns an. Der Service der Software 2000 steht Ihnen - au_er an Feiertagen - von Montag bis Freitag in den Zeiten von 11 bis 13 Uhr und von 14 bis 18 Uhr unter der Durchwahl 05241 - 986010 zur Verf_gung.

Es ist immer von Vorteil, wenn Sie bei Problemen an Ihrem Rechner sitzen oder zumindest die Boot-Sequenzen Ihres Rechners und die Versions-Nummer des Spieles vorliegen haben. Die Boot-Sequenzen finden Sie in den Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT, die beim Start Ihres Rechners ausgef_hrt werden. Die Versions-Nummer des Spieles wird Ihnen bei jedem Start angezeigt. Basis f_r diese Anleitung ist V1.10 EV1, die Anzeige beim Programmstart sieht so aus:

Formel 1 Manager 96 Version 1.10 EV1 vom 10.07.1996
(c) 1996 by Software 2000

Und wenn besetzt ist, nicht gleich aufgeben. Das hei_t nur, da_s ein anderer User sich ebenfalls mit seinem Problem an uns gewandt hat; Sie sind nicht der einzige F1-Manager, und der **F1 Manager «96** ist nur eines von vielen Produkten der Software 2000...

Harald Uenzelmann
HotLine Support

I. Allgemeines zur Technik

F1 Manager '96 ist ein Programm, das f_r das Betriebssystem MS-DOS^a konzipiert wurde. Sie sollten es nicht unter WINDOWS^a starten, da WINDOWS^a den Speicher Ihres Rechners anders verwaltet, als MS-DOS^a. Und das hat fr_her oder sp_ter Probleme zur Folge.

1. WINDOWS 95^a

Ist auf Ihrem Computer WINDOWS 95^a installiert, legen Sie sich bitte im Hauptverzeichnis von Laufwerk C: eine Datei an. Diese Datei muß den Namen **WIN.BAT** haben. In die Datei setzen Sie nur den Befehl

CLS

Wenn Sie nun Ihren Computer erneut hochfahren, verbleibt der Rechner in MS-DOS^a. Die Treiber von WINDOWS 95^a, die Probleme bereiten, werden nicht installiert.

2. Konfiguration von MS-DOS^a

Grundsätzlich sollten Sie unter MS-DOS^a immer nur die Treiber installieren, die tatsächlich benötigt werden. Diese sind - wie übrigens für die meisten modernen Spiele - für **F1 Manager «96** :

in der Datei CONFIG.SYS:

```
HIMEM.SYS
DOS=HIGH
DOS=UMB
CD-TREIBER
```

Ist Ihr Rechner mit einem SCSI-Interface für das CD-Laufwerk oder die Festplatte ausgerüstet, muß zusätzlich der SCSI-Treiber installiert werden.

in der Datei AUTOEXEC.BAT

```
MSCDEX.EXE
Maus-Treiber
SET BLASTER=Axxx Dx lx
```

Alle anderen Treiber und Einstellungen lassen Sie am besten weg. Dies gilt im Besonderen für die Treiber

```
EMM386.EXE
SMARTDRV.EXE
SHARE.EXE
DISPLAY.SYS
```

die mit Sicherheit Fehler provozieren.

Für andere Betriebssysteme, wie z.B. OS/2^a oder NOVELL-DOS^a etc., können wir keine Empfehlungen geben. Wenden Sie sich bei Problemen mit diesen Betriebssystemen bitte direkt an den Hersteller des jeweiligen Systems.

3. Die CD wird beim Start nicht erkannt

Viele CD-Treiber erlauben keinen direkten Zugriff auf die CD, wenn sie neu eingelegt wurde. Rufen Sie einfach vor dem Start des Spieles das Inhaltsverzeichnis der CD auf (z.B. **DIR D:**). Jetzt sollte der Startbefehl **F1** zum gewünschten Erfolg führen.

4. Probleme mit dem Sound

Die Musik läuft als Audio-Track direkt von der CD. Gleiches gilt für die Vorträge der Streckeninfo. Das bedeutet, daß Sie Musik und Vorträge nur dann über die Sound-Karte hören können, wenn ein Audio-Kabel zwischen CD-Laufwerk und Sound-Karte installiert ist und die CD-Audio-Lautstärke hier als Null eingestellt wurde. Bei einige Sound-Karten muß dazu der Mixer aufgerufen werden, bei den meisten modernen Sound-Karten ist allerdings eine durchschnittliche Lautstärke voreingestellt.

Leider geben nicht alle Sound-Karten eine brauchbare Antwort auf die Abfrage der eingestellten Parameter. Die Folge ist, daß bereits das Intro des Spieles nicht gestartet werden kann.

Rufen Sie noch einmal das SETSOUND auf und stellen Sie sowohl KEINE MIDI-MUSIK als auch KEIN DIGITAL-AUDIO ein, um die Sound-Routine zu deaktivieren. Startet das Programm jetzt einwandfrei, hängt das Problem eindeutig mit Ihrer Sound-Karte zusammen. Sie müssen Ihre Sound-Karte in diesem Fall manuell einrichten. Klicken Sie dazu in SETSOUND nach der Wahl der Sound-Karte MANUELLE KONFIGURATION DER SOUNDKARTE an und geben Sie anschließend die korrekten Werte für die verschiedenen Parameter ein. Die vorgegebenen Werte müssen nicht die richtigen sein!

5. Probleme mit der Grafik

Einige Grafikkarten sind trotz auf der Karte bereits vorhandenem VESA-Treiber nicht in der Lage, die VESA-Modi, die im Spiel genutzt werden, darzustellen. Meistens bricht das Programm in diesem Fall nach dem Intro zusammen, wobei die Musik weiterläuft.

Aus Gründen der Kompatibilität werden Standard-Modi genutzt, die leider

vor allem von einigen moderneren und leistungsfähigeren Grafik-Karten nicht unterstützt werden. In diesem Fall müssen Sie entweder einen Universal-VESA-Treiber (z.B. UNIVESA oder UNIVBE) vor dem Start des Spieles aufrufen, oder aber bei Ihrem Hardware-Fachhändler bzw. dem Hersteller der Grafik-Karte nach speziellen VESA-Treibern erwerben.

Läuft das Intro hakelig, hängt das meist mit installierten Cache-Treibern, wie z.B. SMARTDRV.EXE zusammen. Deaktivieren Sie alle Cache-Treiber, die Sie installiert haben und richten Sie auch in MSCDEX bzw. in Ihrem CD-Treiber keine Buffer ein. In manchen Fällen - das betrifft vor allem ältere CD-ROM-Laufwerke mit doppelter Drehgeschwindigkeit - liegt der holperige Datenfluß von der CD mit veralteten CD-Treibern zusammen. Neuere Treiber erhalten Sie von Ihrem Hardware-Händler bzw. vom Hersteller des CD-Laufwerkes.

Übrigens: Die Meldung "Kein linear Frame Buffer" ist kein Fehler, sondern eine Feststellung, daß Ihr Rechner diesen Buffer nicht anbietet.

II. Das Spiel

Nach dem Start genießen wir das Intro, oder drücken die Taste Esc, um es abzubrechen. Wir kommen zum

1. SPIELSTART

Sechs Menü-Punkte stehen zur Auswahl.

TOP-TEAM
MITTLERES TEAM
SCHWACHES TEAM
EIGENES TEAM
SPIELSTAND LADEN
CREDITS

Auch wenn es unlogisch scheint, wir fangen mit dem letzten Punkt an:

1.1. CREDITS

Wählen Sie **CREDITS** und klicken Sie anschließend **WEITER** an, werden Ihnen die Mitarbeiter vorgestellt, die den **F1 Manager '96** produziert haben. Drücken Sie einfach die links Maus-Taste, um wieder ins Start-Menü zurückzukehren.

1.2. SPIELSTAND LADEN

Wenn Sie bereits einmal den **F1 Manager '96** gespielt und einen Spielstand auf der Festplatte abgelegt haben, können Sie ihn hier direkt wieder einladen.

Wählen Sie **SPIELSTAND** und klicken Sie dann **WEITER** an, um in die Auswahl zum Laden eines Spielstandes zu kommen.

Bis zu 10 Spielstände können Ihnen angeboten werden. Alle Einträge, die statt eines Team-Wappens "Frei" stehen haben, sind leer. Geladen werden können nur die Einträge, die ein Team-Wappen und einen Namen haben. Klicken Sie das Wappen des gewünschten Spielstandes an, um ihn zu laden. Das geladene Spiel wird am Punkt der Unterbrechung fortgesetzt.

Wenn Sie doch keinen alten Spielstand laden wollen, klicken Sie den roten Pfeil unten links an, um ins Start-Menü zurückzukehren.

1.3. EIGENES TEAM

Die Schwierigste Variante des F1 Manager '96. Wenn Sie **EIGENES TEAM** gewählt haben und dann **WEITER** anklicken, haben Sie die Möglichkeit ein beliebiges Team zu übernehmen. Jetzt müssen Sie wirklich alles selber machen.

Links sind die Teams mit ihren Wappen aufgelistet. Klicken Sie das gewünschte Team an. Befindet sich Ihr Favorit nicht auf dem Bildschirm, setzen Sie den Maus-Zeiger auf den gelben Pfeil an der senkrechten gelben Linie, drücken und halten die linke Maus-Taste und verschieben den Pfeil nun nach unten oder oben. Die Wappen-Liste der Teams wird nun soweit durchgescrollt, bis Sie die linke Maus-Taste wieder freigeben.

Haben Sie Ihr Team gefunden? Dann klicken Sie das Wappen an.

In der Teamwahl werden Ihnen das Teamwappen, die Fahrer, der Motoren-Lieferant und der Wagen mit den Team-Farben angezeigt.

Wenn Sie das Teamwappen anklicken, wird Ihnen der Teamchef und der Team-Name angezeigt. Die Kontrollleuchte ist dunkel, wenn das Team keine Sponsoren hat. In der Liste links im Bild wird die Haus-Trainingsstrecke gezeigt. Sie können genau wie bei der Teamwahl die Strecke frei wählen.

Klicken Sie das Bild mit dem Motor an, um die Leistungsdaten des Triebwerks zur Anzeige zu bringen. Werden von einem Lieferanten

mehrere Motoren angeboten, haben Sie wieder die freie Wahl in der links stehenden Liste.

Das Team verfügt über zwei Fahrer. Klicken Sie zunächst das Feld mit den beiden Fahrern an. In der linken Spalte werden die Fahrer der Formel 1 mit den wichtigsten Daten und Ihren Namen aufgelistet. Wählen Sie nun im Teamfeld das Bild des Fahrers, auf den Sie näher eingehen wollen. Das Bild wird mit einem Rahmen markiert und der Fahrer wird außerdem in der Liste angezeigt. Wenn Sie nun erneut das Fahrerfeld anklicken, werden weitere Daten zum Fahrer angezeigt. Klicken Sie das Fahrerfeld noch einmal an, werden Ihnen wieder die beiden Fahrer gezeigt, die im Team tätig sind.

Aus der Fahrer-Liste links im Bild können Sie einen Fahrer wählen, der den markierten Fahrer Ihres Teams ersetzen soll.

Das vierte Feld zeigt Ihren Wagen in den Teamfarben. Die Liste bietet Ihnen eine Reihe verschiedener Farben an. Wählen Sie die Farbe, die Ihnen zusagt.

Klicken Sie das Wagenfeld noch einmal an, wird Ihnen mit bis zu fünf Sternen die Leistungsfähigkeit der Entwicklungs-Abteilung angezeigt.

Alle Einstellungen in Ihrem Sinne? Dann gehts **WEITER**. Wenn Sie aber doch lieber auf ein vorgegebenes Team zurückgreifen wollen, klicken Sie den roten Pfeil links unten im Bild an. Sie kehren zum Spielstart zurück.

Nach der Teamwahl kommt das Spielziel, daß Sie sich selber setzen. Dazu jedoch später mehr (Kapitel II. 2.).

1.4. SCHWACHES TEAM

Sie suchen die Herausforderung, ein schwaches Team an die Weltspitze zu führen. Okay, wählen Sie **SCHWACHES TEAM** und klicken Sie **WEITER** an. Es folgt die Teamwahl, aus der Sie eines von vier Teams wählen können. Klicken Sie **WEITER** an, wenn Sie das gewünschte Team gefunden und gewählt haben. Die Daten des Teams und der Fahrer können Sie abfragen, wenn Sie die vier Felder der Teamwahl anklicken.

Der rote Pfeil unten links führt Sie wieder zurück zum Startmenü.

Nach der Teamwahl gehts weiter mit den Einstellungen für das Spielziel. Dazu kommen wir gleich im Kapitel II. 2.

1.5. MITTLERES TEAM

Ganz so hart wollen Sie es doch nicht angehen lassen? Gut, dann versuchen Sie es mit der Wahl **MITTLERES TEAM** und klicken **WEITER** an. In der Teamwahl werden Ihnen nun vier andere Teams angeboten, die deutlich bessere Leistungsdaten haben als die "schwachen Teams", und die Sie über die Teamfelder abfragen können. Wählen Sie das gewünschte Team und klicken Sie **WEITER** an.

Mit dem roten Pfeil unten links kehren Sie zum Spielstart zurück.

Nach der Teamwahl kommt die Wahl des Spielzieles. Lesen Sie bitte im Kapitel II. 2. nach.

1.6 TOP-TEAM

Sie wollen **F1 Manager '96** kennen lernen. Dazu wählen Sie die einfachste Spielstufe, **TOP-TEAM**, und klicken dann **WEITER** an.

In der Teamwahl werden Ihnen drei Teams angeboten. Die Leistungsdaten bekommen Sie zu sehen, wenn Sie die vier Felder der Teamwahl anklicken, nachdem Sie in der Liste links das gewünschte Team gewählt haben.

Nachdem Sie Ihr Team gewählt haben, klicken Sie **WEITER** an, um zu den Einstellungen des Spielzieles zu kommen (Kapitel II 2.).

Der rote Pfeil unten links im Bild führt Sie zum Spielstart zurück.

2. SPIELZIEL

Es gibt zwei Grundspiele und vier weitere Kriterien für das Spielziel.

Die beiden Spieltypen sind

**OHNE LIMIT
SAISON**

Die Zielkriterien sind

**FAHRER WM
KONSTRUKTEURS WM
WM-PUNKTE
PLATZIERUNG**

Sie können sich also ein ziemlich individuelles Spiel einstellen und sich so richtig unter Streß setzen und die Hölle heiß machen.

Klicken Sie die Optionen mit der linken Maus-Taste an. Bis auf **OHNE LIMIT** schalten Sie alle Optionen durch erneutes anklicken wieder aus.

Sie können alle Optionen frei kombinieren. Solange **SAISON** nicht aktiviert ist, läuft das Spiel immer "unendlich".

Wenn Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie **WEITER** an, um das eigentliche Spiel zu beginnen.

2.1. OHNE LIMIT

Sie spielen "unendlich" und haben keine vorgegebenen Ziele, die Sie erreichen müssen.

Wählen Sie **OHNE LIMIT** und klicken Sie **WEITER** an.

2.2. SAISON

Im Gegensatz zum unendlichen Spiel setzen Sie mit dieser Option die Spieldauer fest. Sie können darüber hinaus weitere Kriterien für das Spielziel setzen, müssen das aber nicht.

Mit dem Pfeil auf der horizontalen Linie stellen Sie die Zahl der Saisons (1 bis 10) ein, die Sie spielen wollen.

2.3. FAHRER WM

Das Spielziel ist die eingestellte Zahl von gewonnenen Fahrer-Titeln. Stellen Sie mit dem Pfeil auf der gelben Linie die gewünschte Zahl zwischen 1 und 10 ein.

2.4. KONSTRUKTEURS WM

Sie legen mit dieser Option viel Wert auf die Konstrukteurs-Meisterschaft. Der Pfeil auf der gelben Linie setzt die Zahl der Meisterschaften (1 bis 10), die Sie sich als Ziel setzen.

2.5. WM-PUNKTE

Eine weitere Spielvariante ist das Erreichen einer bestimmten Zahl von WM-Punkten. Stellen Sie mit dem Pfeil auf der gelben Linie den Ziel-Wert zwischen 1 WM-Punkt und 256 WM-Punkten ein.

2.6. PLATZIERUNG

In dieser Option stellen Sie zwei Werte ein.

Der obere Pfeil setzt die Platzierung, die Sie erreichen wollen. Wählen Sie zwischen Platz 1 bis Platz 22.

Der untere Pfeil bestimmt, wie oft Sie diesen Rang erreichen wollen. Hier stellen Sie den Wert zwischen 1 und 16 ein.

Die einfachste Einstellung wäre also 1 * Platz 22 erreichen, die schwierigste 16 * Platz 1.

3. Das Büro ORGANISATION

Ersteinmal verschaffen wir uns einen Überblick. Dazu setzen wir den Mauszeiger mitten in das Bild - so etwa unter das rote Sofa - und drücken und halten die linke Maus-Taste. 11 Icons für die 11 Optionen dieses Büros werden eingeblendet:

INGENIEURE
VERTRÄGE
BANK/SPONSOR
TERMINE
NOTIZEN
FIA REGELN
OPTIONS
BILANZ
VERHANDLUNG
STATISTIK
MERCHANDISING

Die drei Buttons unten am Bildrand führen Sie in die Organisation, in die Entwicklung und zur Verladerrampe.

3.1. INGENIEURE

Soweit bereits vorhanden, werden Ihnen die fünf Ingenieure Ihres Teams

F1 Manager '96, Handbuch 2, Seite 10
angezeigt. Jeder der Ingenieure hat bis zu fünf Qualitätsternchen - je mehr, desto besser. Daneben finden Sie die Anzeigen für die Team-Motivation und Zufriedenheit. Und daneben wiederum die Anzeige für den Druck, den der Ingenieur auf seine Mechaniker ausübt.

Bei jedem Ingenieur finden Sie einen Button, mit dem Sie direkt in die Verhandlungen über seinen Vertrag einsteigen können. Näheres dazu finden Sie im Kapitel II. 3.9.1.

Der Button unten links in der Box führt Sie direkt in die Bilanz, auf die wir im Kapitel II. 3.8. näher eingehen.

Indem Sie den Button **ZURÜCK** unten rechts im Bild oder die rechte Maustaste anklicken, kommen Sie in das Büro **ORGANISATION** zurück.

Die Datums-Anzeige oben rechts ist auch ein Button: Wenn Sie sie anklicken, schalten Sie um einen (Spiel-)Tag weiter, wenn Sie den Tag anklicken, oder um einen (Spiel-)Monat, wenn Sie den Monat anklicken. Aber Vorsicht! Ein Rennen können Sie nicht verpassen. Haben Sie jedoch Training angesetzt und schalten mit dem "Monats-Klick" über das Datum des Trainings hinweg, haben Sie das Training verpasst...

3.2. VERTRÄGE

Sponsoren können Geld geben, oder Teile liefern. Schließen Sie mit den Lieferanten Verträge über die Lieferung entsprechender Teile ab.

Unter der Anzeige der Ware finden Sie einen Balken mit je einem Pfeil links und rechts davon. Gibt es mehr als einen möglichen Anbieter, stellen Sie mit den beiden Pfeilen den gewünschten Anbieter ein. Unter dem Wappen des Anbieters lesen Sie die Qualität der Ware mit bis zu fünf Sternchen ab - je mehr, desto besser...

Darunter befindet sich der Button **KONTAKTEN**. Er kann nur gewählt werden, wenn Sie noch keinen Vertrag abgeschlossen haben. Mit **KONTAKTEN** blenden Sie die Buttons für die Laufzeit ein, bzw. aktivieren **Versprechungen** und **Werbeflächen**. Außerdem wird ein Vertragsentwurf gezeigt.

Das nächste Feld gibt die Laufzeit des Vertrages an. Mit den beiden Knöpfen erhöhen bzw. verringern Sie die Laufzeit. Die Knöpfe sind nur aktiv, wenn noch kein Vertrag abgeschlossen ist.

VERSPRECHUNGEN können notwendig werden, um einen Lieferanten zu einem Vertragsabschluss zu bewegen. Auch dieser Button ist nur aktiv,

wenn noch kein Vertrag abgeschlossen ist. Im Requester, der eingeblendet wird, stellen Sie mit den beiden Knopf-Paaren die Zahl der WM-Punkte ein, die Sie in einer vorgegebenen Zahl von Rennen erreichen wollen. Der Button **ABBRECHEN** schließt diesen Requester ohne daß die Werte übernommen werden. Sie haben kein Versprechen abgegeben. Klicken Sie den Button **OKAY** an, ist die Einstellung der beiden Werte ein Versprechen, das Sie dem Lieferanten geben, also z.B. in 5 Rennen 26 WM-Punkte einzufahren.

Als Gegenleistung für die Lieferung der Ware bieten Sie dem Vertragspartner **WERBEFLICHEN** an. Auf die Funktionen der Werbebefl_ichen-Vergabe gehen wir näher im Kapitel II. 3.3.2.3. weiter hinten ein.

Die Datums-Anzeige oben rechts ist auch ein Button: Wenn Sie sie anklicken, schalten Sie um einen (Spiel-)Tag weiter, wenn Sie den Tag anklicken, oder um einen (Spiel-)Monat, wenn Sie den Monat anklicken. Aber Vorsicht! Ein Rennen können Sie nicht verpassen. Haben Sie jedoch Training angesetzt und schalten mit dem "Monats-Klick" über das Datum des Trainings hinweg, haben Sie das Training verpaßt...

Gemäß den Einstellungen, die Sie mit den Knöpfen für die Vertragsdauer und den Optionen **VERSPRECHUNGEN** und **WERBEFLICHEN** vorgenommen haben, ändert sich der Vertragstext. Ist der Lieferant mit den Bedingungen einverstanden, wird der Button **UNTERSCHREIBEN** aktiviert. Erst wenn Sie hiermit den Vertrag bestätigt haben, ist er verbindlich. Unter bestimmten Bedingungen wird der Button **KÜNDIGEN** aktiv, mit dem Sie dann einen bestehenden Vertrag kündigen können, um Kosten zu sparen oder einen günstigeren Vertrag auszuhandeln.

Der Button **TERMINE** öffnet den Termin-Kalender, auf den wir im Kapitel II. 3.4. näher eingehen.

Der Button **NOTIZEN** öffnet Ihre Notizen, auf die wir im Kapitel II. 3.5. weiter eingehen.

Mit **ABBRECHEN** brechen Sie die Vertragsverhandlungen ab und kehren in das Büro der Organisation zurück.

OKAY beendet die Funktion **VERTRAGE**.

3.3. BANK/SPONSOR

Die Datums-Anzeige oben rechts ist ein Button: Wenn Sie sie anklicken, schalten Sie um einen (Spiel-)Tag weiter, wenn Sie den Tag anklicken, oder

F1 Manager '96, Handbuch 2, Seite 12
um einen (Spiel-)Monat, wenn Sie den Monat anklicken. Aber Vorsicht! Ein Rennen können Sie nicht verpassen. Haben Sie jedoch Training angesetzt und schalten mit dem "Monats-Klick" über das Datum des Trainings hinweg, haben Sie das Training verpaßt...

Wählen Sie, ob Sie mit Ihrer **BANK** oder mit den **SPONSOREN** Kontakt aufnehmen wollen. Anschließend klicken Sie den Button **OKAY** an.

Der Button **ABBRECHEN** schließt den Requester.

3.3.1. BANK

Drücken Sie die linke Maus-Taste, um die Bank zu betreten.

Die Datums-Anzeige oben rechts ist ein Button: Wenn Sie sie anklicken, schalten Sie um einen (Spiel-)Tag weiter, wenn Sie den Tag anklicken, oder um einen (Spiel-)Monat, wenn Sie den Monat anklicken. Aber Vorsicht! Ein Rennen können Sie nicht verpassen. Haben Sie jedoch Training angesetzt und schalten mit dem "Monats-Klick" über das Datum des Trainings hinweg, haben Sie das Training verpaßt...

In der Mitte werden Ihre laufenden Kredite angezeigt. Sind es mehr als vier, können Sie die weiteren mit den beiden Pfeil-Buttons des Balkens einblenden.

Im unteren Teil können Sie Kredit-Wünsche äußern. Stellen Sie mit den Pfeil-Knöpfen die Summe ein. Der **Doppelpfeil** erhöht die Summe je Klick um 100.000 Dollar, die einfachen **Pfeil-Knöpfe** erhöhen bzw. verringern die Summe um je 1.000 Dollar. Mit den **Pfeil-Knöpfen** für die Laufzeit ändern Sie Vertragsdauer für den Kredit um je ein 1 Jahr. Der Button **ABBRECHEN** beendet die Verhandlungen, ohne daß ein Kredit aufgenommen wurde. Mit dem Button **AKZEPTIEREN** wird der Kredit gewährt.

Mit dem Button **BILANZ** springen Sie direkt in die Bilanz Ihres Teams (Kapitel II. 3.8.).

Mit dem Button **B_RO** verlassen Sie die Bank und kehren in Ihr Büro zurück.

3.3.2. SPONSOREN

Die Datums-Anzeige oben rechts ist ein Button: Wenn Sie sie anklicken, schalten Sie um einen (Spiel-)Tag weiter, wenn Sie den Tag anklicken, oder um einen (Spiel-)Monat, wenn Sie den Monat anklicken. Aber Vorsicht! Ein

Rennen können Sie nicht verpassen. Haben Sie jedoch Training angesetzt und schalten mit dem "Monats-Klick" über das Datum des Trainings hinweg, haben Sie das Training verpaßt...

Das Sponsoring unterteilt sich in zwei Bereiche:

ANWERBEN PFLEGE

Zunächst müssen Sie Sponsoren gewinnen, die dann in der Folge gepflegt werden sollten, damit sie nicht plötzlich abspringen.

3.3.2.1. ANWERBEN

Klicken Sie **UNTERNEHMEN, FINANZKRAFT, INTERESSE** oder **EINSATZ** an, um die möglichen Sponsoren entsprechend diesen Eigenschaften zu sortieren.

Klicken Sie das Firmenlogo einer der Firmen an. Mit den beiden Pfeilen über und unter dem Balken können Sie weitere Firmen einblenden. Die gewählte Firma wird im oberen Kasten eingeblendet. Klicken Sie nun **ANGEBOT** ein, um dem potentiellen Sponsoren Werbeflächen anzubieten. Zur Vergabe von Werbeflächen kommen wir gleich im Kapitel II. 3.3.2.3.

Mit den Stoppuhren auf dem Zeitbalken rechts vom Firmenlogo stellen Sie die Zeitdauer ein, in dem Sie um einen Sponsoren werben wollen. Bei entsprechender Werbung kann sich die Einstellung eines Sponsors zu Ihrem Team positiv verändern. Der zugehörige Button **ABBRUCH** beendet das Werben.

Der Button **ABBRECHEN** beendet die Sponsor-Verhandlungen.

Mit dem Button **ZURÜCK** kehren Sie in Ihr Büro zurück.

3.3.2.2. PFLEGEN

Klicken Sie **UNTERNEHMEN, FINANZKRAFT, INTERESSE** oder **EINSATZ** an, um Ihre Sponsoren entsprechend diesen Eigenschaften zu sortieren.

Mit den Pfeil-Knopfen über und unter dem Balken rechts können Sie weitere Sponsoren einblenden, wenn nicht alle angezeigt werden. Der zugehörige Button **ANGEBOT** öffnet erneut die Verhandlungen über die Werbeflächen. Sie können nun Werbeflächen zurücknehmen, um sie z.B. anderen Sponsoren zuzuweisen. Der Ablauf wird im nächsten Kapitel (II).

3.3.2.3.) beschrieben.

Mit dem Button **ANSEHEN** bekommen Sie eine Übersicht über Ihren Wagen und alle darauf vertretenen Sponsoren. Ziehen Sie den Maus-Zeiger über den Wagen, werden die Werbeflächen hervorgehoben. Klicken Sie nun die Flächen an, werden die Daten zum Sponsor und der gewählten Fläche angezeigt. Mit dem Button **ZURÜCK** schließen Sie diese Übersicht wieder.

3.3.2.3. WERBEFLÄCHEN

Sie können Werbeflächen auf dem Wagen, dem Helm, der Kappe und dem Fahrer-Anzug vergeben. Ziehen Sie den Maus-Zeiger über eine der hell hervorgehobenen Flächen, wird sie mit einem Rahmen markiert. Klicken Sie die Fläche an, wird die Fläche dem Sponsor zugeteilt. Klicken Sie die Fläche erneut an, wird sie wieder freigegeben.

Im Kasten unten links wird der Angebotswert der Einzelfläche und der Gesamtfläche angezeigt. Mit dem Button **ANGEBOT** können Sie bis zu fünfmal dem Sponsoren ein Angebot unterbreiten. Wechselt dabei der Button **OKAY** im rechten Kasten die Farbe von rot nach grün, kann ein Vertrag abgeschlossen werden.

Die beiden Pfeil-Kнопfen der rechten Box stellen die Laufzeit des Sponsor-Vertrages ein.

Der Button **ABBRECHEN** beendet die Verhandlungen.

3.4. TERMINE

Die Datums-Anzeige oben rechts ist ein Button: Wenn Sie sie anklicken, schalten Sie um einen (Spiel-)Tag weiter, wenn Sie den Tag anklicken, oder um einen (Spiel-)Monat, wenn Sie den Monat anklicken. Aber Vorsicht! Ein Rennen können Sie nicht verpassen. Haben Sie jedoch Training angesetzt und schalten mit dem "Monats-Klick" über das Datum des Trainings hinweg, haben Sie das Training verpaßt...

Zweierlei Termine sind für Sie interessant:

TRAINING RENNEN

Der Button **ABBRECHEN** bricht die Termin-Funktion ab.

Der Button **OKAY** übernimmt die eingestellten Daten.

3.4.1. TRAINING

Unten links ist ein beleuchteter Kontroll-Button. Schalten Sie ihn aus, können Sie auf allen Rennstrecken Training ansetzen. Ist er eingeschaltet, können Sie nur auf Ihrer Haus-Strecke und auf den permanenten Rennstrecken trainieren, auf denen die Grand Prix Rennen bereits durchgeführt wurden.

Die beiden Pfeil-Knöpfe rechts neben der Anzeige "Testtage" stellen die Zahl der Tage für das Training ein.

Wenn Sie zu einem Training fahren wollen, können Sie vorgeben, wo Sie direkt weiterarbeiten wollen. Klicken Sie dazu **FABRIK, WINDKANAL, MONTAGE** oder **ABFAHRT** an.

Mit dem Button **TRAINING** springen Sie direkt zu dem vorgewählten Ziel, um von dort aus das Training vorzubereiten.

3.4.2. RENNEN

Bestimmen Sie mit den Buttons **FABRIK, WINDKANAL, MONTAGE** oder **ABFAHRT**, wo Sie mit dem Button Rennen direkt hingeführt werden wollen.

3.5. NOTIZEN

Die Datums-Anzeige oben rechts ist ein Button: Wenn Sie sie anklicken, schalten Sie um einen (Spiel-)Tag weiter, wenn Sie den Tag anklicken, oder um einen (Spiel-)Monat, wenn Sie den Monat anklicken. Aber Vorsicht! Ein Rennen können Sie nicht verpassen. Haben Sie jedoch Training angesetzt und schalten mit dem "Monats-Klick" über das Datum des Trainings hinweg, haben Sie das Training verpaßt...

Sie können sich in vier Bereichen zu einer Vielzahl von Themen Notizen anlegen.

Die vier Bereiche wählen Sie mit den vier Buttons links neben der Schreibfläche. Die Bereiche sind **STRECKEN, FAHRER, WAGEN** und **ALLGEMEIN**. Die Themen der verschiedenen Bereiche werden links oben angezeigt. Wählen Sie mit der linken Maus-Taste das gewünschte Thema.

Mit dem Termin-Kasten unter der Themen-Auswahl können Sie eine Notiz

zu einem bestimmten Datum zur Wiedervorlage ablegen. Stellen Sie mit den vier Pfeil-Kn_pfen das Datum ein, an dem Sie die Notiz wieder vorgelegt bekommen m_chten und klicken Sie dann den Button **SPEICHERN** an.

Wenn Sie eine Notiz nicht mehr ben_tigen, rufen Sie die entsprechende Seite auf und klicken dann den Button **SEITE L_SCHEN** an. Achtung! Die Notiz geht unwiederrufflich verloren.

Mit dem Button **ABBRECHEN** verlassen Sie die Funktion. Die Notiz wird nicht _bernommen.

Der Button **OKAY** sichert die Notiz und schließt den Notizblock.

3.6. FIA REGELN

Die Datums-Anzeige oben rechts ist ein Button: Wenn Sie sie anklicken, schalten Sie um einen (Spiel-)Tag weiter, wenn Sie den Tag anklicken, oder um einen (Spiel-)Monat, wenn Sie den Monat anklicken. Aber Vorsicht! Ein Rennen k_nnen Sie nicht verpassen. Haben Sie jedoch Training angesetzt und schalten mit dem "Monats-Klick" _ber das Datum des Trainings hinweg, haben Sie das Training verpaßt...

Mit dem Button **ZUR_CK** kehren Sie ins B_ro zur_ck.

3.7. OPTIONS

Die Datums-Anzeige oben rechts ist ein Button: Wenn Sie sie anklicken, schalten Sie um einen (Spiel-)Tag weiter, wenn Sie den Tag anklicken, oder um einen (Spiel-)Monat, wenn Sie den Monat anklicken. Aber Vorsicht! Ein Rennen k_nnen Sie nicht verpassen. Haben Sie jedoch Training angesetzt und schalten mit dem "Monats-Klick" _ber das Datum des Trainings hinweg, haben Sie das Training verpaßt...

Am Renntag oder bei einem Training steht **OPTIONS** nicht zur Verf_gung!

Bei langsameren Rechnern sollten die Filmsequenzen eventuell nicht in hoher Aufl_sung ablaufen. Der Kontroll-Button **HOHE AUFL_SUNGEN F_R FILMSEQUENZEN** steuert diese Funktion. Schalten Sie sie ab, wenn bei den Filmsequenzen das Bild horizontal "liniert" erscheint.

Mit dem Kontroll-Button **GER_USCHE** schalten Sie die B_ro-Ger_usche an und aus.

Der Kontroll-Button **RENNGER_USCHE** ist f_r die Sound am Renntag verantwortlich.

Wenn Sie die Audio-Tracks abschalten wollen, klicken Sie den Kontroll-Button **CD MUSIK** an, mit dem Sie die Musik an und ausschalten.

Wenn Sie generell keine Musik h_ren, ist bei Ihrem Rechner entweder kein Audiokabel zwischen CD-Laufwerk und Sound-Karte installiert, oder die Wiedergabe von Audio-Tracks ist im Mixer Ihrer Sound-Karte auf Null gesetzt. N_heres dazu finden Sie in den Anleitungen zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk bzw. zu Ihrer Sound-Karte.

Mit dem Button **ZUR_CK** schließen Sie die Options und kehren in Ihr B_ro zur_ck.

3.7.1. LADEN

Bereits auf der Festplatte abgelegte Spielst_nde k_nnen wieder eingeladen werden um dann das Spiel von dieser Situation aus weiterzuf_hren.

Felder, die mit "Frei" markiert sind, f_hren keinen Spielstand. Felder, die mit einem Teamwappen markiert sind, f_hren Spielst_nde.

Um einen Spielstand zu laden, klicken Sie das Wappen des gew_nschten Spielstandes an. Es wird zur Sicherheit ein Requester ge_ffnet, in dem Sie die Wahl zwischen **ABBRECHEN** - der Spielstand wird nicht geladen - und **OKAY**, der Spielstand wird geladen. ACHTUNG! Das aktuelle Spiel geht damit verloren, wenn Sie es zuvor nicht geichert haben.

3.7.2. SPEICHERN

Mit dieser Funktion k_nnen Sie das aktuelle Spiel auf der Festplatte sichern, um es sp_ter wieder einzuladen und weiterzuspielen. W_hlen Sie einen beliebigen Platz aus. Ist das Feld bereits mit einem Teamwappen markiert und ist es mit einem Namen versehen, ist auf diesem Platz bereits ein Spielstand gesichert. W_hlen Sie einen solchen Platz f_r das aktuelle Spiel, geht der alte Spielstand unwiederbringlich verloren!

Pl_tze, die mit "Frei" markiert sind, sind noch nicht mit einem Spielstand belegt.

Klicken Sie im Requester **ABBRECHEN** an, wird die Option "Speichern" abgebrochen. Der Spielstand wird nicht gesichert.

Klicken Sie den Button **OKAY** an, wird das Teamwappen in das gewählte Feld gesetzt und im Namens-Feld erscheint ein Cursor. Geben Sie bitte über die Tastatur einen Namen für den Spielstand ein und drücken Sie abschließend die Taste <Return>.

3.7.3. BEENDEN

Mit dem Button **BEENDEN** verlassen Sie den *Formel 1 Manager '96*. Es erscheint ein Requester. Klicken Sie **ABBRECHEN** an, bleiben Sie im Spiel. Klicken Sie **OKAY** an, kehren Sie ins DOS zurück. ACHTUNG! Der aktuelle Spielstand geht dabei verloren, wenn er vorher nicht gesichert wurde.

3.8. BILANZ

Die Bilanz teilt sich in drei Bereiche, in die Einnahmen, die Ausgaben und die Details. Wenn Sie den Maus-Zeiger über die Summen in Einnahmen und Ausgaben ziehen, werden um einige Werte gelbe Rahmen gesetzt. Klicken Sie diese Zahlen an, wird - soweit vorhanden - im Fenster Details eine weitere Auflistung gezeigt.

Mit dem Button **BANK** springen Sie direkt in die Funktion der Bank, die im Kapitel II. 3.3.1. weiter vorn beschrieben ist.

Mit den Buttons **ABBRECHEN** und **OKAY** schließen Sie die Bilanz.

3.9. VERHANDLUNGEN

Hier geht es um die Verhandlungen mit Ihren Ingenieuren und Ihren Fahrern. Klicken Sie den Herrn mit dem schütterten Haar links an, öffnen Sie die Ingenieursverhandlungen. Wenn Sie den jungen Mann mit der Kappe rechts anklicken, kommen Sie zur Fahrer-Verhandlung.

Drücken Sie die rechte Maus-Taste, um in Ihr Büro zurückzukehren.

3.9.1. INGENIEUR

Die Ingenieure können Sie sich nach zwei verschiedenen Kriterien sortiert anzeigen lassen; Nach **Teams** oder nach **Beruf**.

Haben Sie **TEAM** angeklickt, können Sie neben der Sortierwahl das gewünschte Teamwappen anklicken, um die Ingenieure dieses Teams zu begutachten. Die beiden **Pfeil-Knöpfe** rechts neben den Wappen

F1 Manager '96, Handbuch 2, Seite 19
ermöglichen es Ihnen, die nicht angezeigten Wappen auf den Bildschirm zu holen.

Wenn Sie **BERUF** als Kriterium gewählt haben, wählen Sie mit den fünf Buttons rechts die Berufsgruppe aus. Diese sind **DESIGN, PRODUKTION, AERODYNAMIK, MONTAGE** und **RENNEN**. Ist der Kontroll-Button **ALLE** aktiv, werden Ihnen alle Ingenieure der gewählten Berufsgruppe angezeigt. Haben Sie den Kontroll-Button **FREI** aktiviert, werden Ihnen nur die Ingenieure ohne Anstellung gezeigt.

Im Feld darunter werden die persönlichen Daten der Ingenieure ausgegeben. Die beiden **Scroll-Pfeile** links und rechts des Balkens ermöglichen es Ihnen, weitere Ingenieure einzublenden. Bei **TEAM** handelt es sich um die Ingenieure des gewählten Teams, bei **BERUF** alle Ingenieure der gewählten Berufsgruppe.

Wenn Sie den gewünschten Ingenieur gefunden haben, klicken Sie den Button **VERHANDELN** an, um mit ihm in Vertragsverhandlungen zu treten. Hat der Ingenieur bereits eine Anstellung, kann es sein, daß er nicht daran interessiert ist, mit Ihnen zu reden. Klicken Sie wahlweise im Requester **ABBRECHEN** oder **OKAY** an.

Mit dem Button **ZURÜCK** schließen Sie das Auswahlfenster

3.9.1.1. Vertragsverhandlung

Das **i** im oberen Kasten ruft erneut die Daten des gewählten Ingenieurs auf den Bildschirm. In diesem Info-Bild können Sie nur den Button **ZURÜCK** anklicken, um in die Verhandlungen zurückzukehren.

Im unteren Kasten geben Sie die Werte ein, die Sie dem Ingenieur als Angebot unterbreiten wollen.

Oben links finden Sie das Gehaltsangebot. Klicken Sie das Feld an, wird die Zahl nach links ausgefahren. Mit den Pfeilkнопfen über und unter den Ziffern können Sie den Betrag erhöhen bzw. verringern. Der Button **ABBRUCH** schließt den Schieber ohne die durchgeführten Änderungen übernommen werden. Der Button mit dem **grünen Pfeil** übernimmt die Änderungen und schließt den Schieber.

Rechts daneben ist das Feld, in dem Sie dem Ingenieur eine Team-Beteiligung anbieten. Die Funktion der Knöpfe und Buttons sind die gleiche, wie beim Gehalt.

Unter dem Gehalt stellen Sie den Wert für eine WM-Punkt-Prämie ein, d.h.

eine Summe, die der Ingenieur f_ür jeden erzielten WM-Punkt erh_ält. Die Buttons und Kn_öpfe kennen wir schon.

Darunter haben Sie die M_öglichkeit, dem Ingenieur eine Pr_ämie zuzusagen, wenn Ihr Team die WM gewinnt.

Die letzte Einstellung betrifft die Vertragsdauer.

Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie den Button **ANGEBOT ABGEBEN** an. Achten Sie darauf, wie sich die Laune des Ingenieurs _ndert. Im Requester wird Ihnen mitgeteilt, ob der Ingenieur Ihr Angebot annimmt oder ablehnt.

ACHTUNG! Sie haben nur einen Versuch! Ist es zu keinem Vertragsabschluß gekommen, m_üssen Sie es sp_äter noch einmal versuchen.

Mit dem Button **GESPR_CH ABBRECHEN** verlassen Sie die Vertragsverhandlung ohne daß Sie eine Angebot abgegeben haben.

3.9.2. FAHRER

Die Fahrer k_önnen nach **TEAM** oder nach **STATUS** sortiert werden.

Wenn Sie **TEAM** gew_ählt haben, klicken Sie rechts das Wappen des gew_ünschten Teams an. Die nicht angezeigten Teams k_önnen Sie mit den beiden **Pfeil-Kn_öpfen** zur Anzeige bringen.

In der Sortierung **STATUS** haben Sie die folgenden Vorgabe-M_öglichkeiten:

FORMEL 1: Es werde nur aktive oder ehemalige Fahrer der Formel 1 angezeigt. Fahrer ohne Team werden dabei teilweise nur mit einem Helm ohne Design dargestellt.

ANDERE: Soweit vorhanden werden hier neue Fahrer, die sich um ein Cockpit in der Formel 1 bem_ühen, vorgestellt.

ALLE: Es werden sowohl die F1-Fahrer, als auch die Neulinge gezeigt.

Darunter finden Sie zwei weitere Buttons und drei Kontroll-Buttons:

FREI: Es werden nur die Fahrer der gew_ählten Vorgabe angezeigt, die zur Zeit nicht unter Vertrag stehen.

ALLE: Es werden alle Fahrer gem_äß der Vorgabe angezeigt.

NAME: Die Fahrer werden nach Ihren Namen sortiert aufgelistet.

PUNKTE: Die Fahrer werden nach der Zahl der von ihnen erreichten WM-Punkte aufgelistet.

GEHALT: Die Fahrer werden nach ihren Gehaltsvorstellungen sortiert.

Bei den pers_nlichen Daten des Fahrers finden Sie einen Scroll-Balken mit zwei **Pfeil-Kn_pfen**, mit denen Sie weitere Fahrer der Kategorie - soweit vorhanden - zur Anzeige bringen k_nnen.

Wenn Sie den gew_nschten Fahrer gefunden haben, klicken Sie den Button **VERHANDELN** an. Hat der Fahrer Interesse mit Ihnen zu reden, kommen Sie zu den eigentlichen Vertragsverhandlungen. Wenn nicht, erscheint ein Requester mit der entsprechenden Mitteilung.

Mit dem Button **ZUR_CK** schließen Sie das Auswahlfenster.

3.9.2.1. Vertragsverhandlung

Das **i** im oberen Kasten ruft erneut die Daten des gew_hlten Fahrers auf den Bildschirm. In diesem Info-Bild k_nnen Sie nur den Button **ZUR_CK** anklicken, um in die Verhandlungen zur_ckzukehren.

Im unteren Kasten geben Sie die Werte ein, die Sie dem Fahrer als Angebot unterbreiten wollen.

Oben links finden Sie das Gehaltsangebot. Klicken Sie das Feld an, wird die Zahl nach links ausgefahren. Mit den Pfeilkn_pfen _ber und unter den Ziffern k_nnen Sie den Betrag erh_hen bzw. verringern. Der Button **ABBRUCH** schließt den Schieber ohne das die durchgef_hrten _nderungen _bernommen werden. Der Button mit dem **gr_nen Pfeil** _bernimmt die _nderungen und schließt den Schieber.

Unter dem Gehalt stellen Sie den Wert f_r eine WM-Punkt-Pr_mie ein, d.h. eine Summe, die der Ingenieur f_r jeden erzielten WM-Punkt erh_lt. Die Buttons und Kn_pfe kennen wir schon.

Darunter haben Sie die M_glichkeit, dem Fahrer eine Pr_mie zuzusagen, wenn Ihr Team die WM gewinnt.

Rechts daneben ist das Feld, in dem Sie dem Fahrer seinen Wagen anbieten; Wagen 1 oder Wagen 2. Die Funktion der Kn_pfe und Buttons sind die gleichen, wie beim Gehalt.

Die letzte Einstellung betrifft die Vertragsdauer.

Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie den Button **ANGEBOT ABGEBEN** an. Achten Sie darauf, wie sich die Laune des Fahrers ändert. Im Requester wird Ihnen mitgeteilt, ob er Ihr Angebot annimmt oder ablehnt.

ACHTUNG! Sie haben nur einen Versuch! Ist es zu keinem Vertragsabschluß gekommen, müssen Sie es später noch einmal versuchen.

Mit dem Button **GESPRUCH ABBRECHEN** verlassen Sie die Vertragsverhandlung ohne daß Sie ein Angebot abgegeben haben.

3.10. STATISTIK

Fünf verschiedene Statistiken können Sie zur Anzeige bringen:

DRIVER: Welcher Fahrer hat in welchem Rennen welchen Platz erreicht.

CONSTRUCTORS: Welches Team war in welchem Rennen wie erfolgreich.

POLE POSITIONS: Welcher Fahrer hat zu welchem Rennen die Pole Position erreicht.

FASTEST LAPS: Welcher Fahrer hat in welchem Rennen die schnellste Runde gefahren.

RACE TIMES: Wie lange hat welches Rennen gedauert.

Mit dem Button **INGENIEURE** springen Sie direkt in die Ingenieursverhandlung. Näheres dazu finden Sie im Kapitel II. 3.9.1.

Der Button **FAHRER** führt Sie direkt in die Fahrerverhandlungen. Näheres dazu finden Sie im Kapitel II. 3.9.2.

Und der Button **NOTIZEN** öffnet Ihr Notizbuch. Näheres dazu finden Sie im Kapitel II. 3.5.

Mit dem Button **ZURÜCK** schließen Sie die Statistik.

3.11. MERCHANDISING

Klicken Sie die nette Dame an.

In der oberen Zeile werden Ihnen die verschiedenen Produkte gezeigt, auf die Sie Ihren Teamnamen setzen können. Mit den **Doppelpfeilen** und den einfachen **Pfeil-Knöpfen** rechts und links von den Bildern bringen Sie weitere Produkte zur Anzeige.

Klicken Sie das Bild eines der Produkte an, wird es in eine der drei Spalten darunter übernommen. Dort können Sie dann die weiteren Einstellungen für das Produkt vornehmen:

Mit den jeweiligen **Pfeil-Knöpfen** erhöhen oder verringern Sie die **Materialkosten**, den **Verkaufspreis** und die **Produktions-Menge**. Mit dem Button **START** der Zeile beginnen Sie die Produktion dieses Merchandising-Artikels. Kosten, Preis und Menge können jetzt nicht mehr verändert werden.

Haben Sie mehr als drei Produkte aufgelegt, können Sie die weiteren Artikel mit dem Scroll-Balken links und den beiden zugehörigen **Pfeil-Buttons** zur Anzeige bringen.

Die fünf Buttons über Ihren Merchandising-Artikeln dienen der Sortierung nach **Produktart**, **Nachfrage**, **Kosten**, **Absatz** und **Gewinn**.

Mit dem Button **BILANZ** springen Sie direkt in die Saison-Bilanz, die im Kapitel II. 3.8. beschrieben ist.

Der Button **SPONSORING** ermöglicht Ihnen den Zugang zu den Sponsoren oder Ihrer Bank. Näheres dazu finden Sie im Kapitel II. 3.3.

Mit den Buttons **ABBRECHEN** und **OKAY** verlassen Sie die Einstellungen. In der Auslage werden nun die produzierten Artikel ausgestellt.

Drücken Sie die rechte Maus-Taste, um in Ihr Büro zurückzukehren.

4. Das Büro ENTWICKLUNG

Ersteinmal verschaffen wir uns wieder einen Überblick. Dazu setzen wir den Maus-Zeiger mitten in das Bild - so etwa unter den Treppenaufgang - und drücken und halten die linke Maus-Taste. 10 Icons für die 10 Optionen dieses Büros werden eingeblendet:

FABRIK
BILANZ
OPTIONS

STATISTIK
TERMINE
NOTIZEN
BANK/SPONSOR
DESIGN
LAGER
MONTAGE

Die drei Buttons unten am Bildrand f_hren Sie in die Organistaion, in die Entwicklung und zur Verladerampe.

4.1. FABRIK

Am unteren Rand des Bildes stehen die Buttons **B_RO**, **DESIGN**, **FABRIK**, **WINDKANAL**, **MONTAGE**, **LAGER** und **ABFAHRT**. Der Button, der f_r den Bereich steht, in dem Sie sich befindet, ist erleuchtet. Klicken Sie einen der unbeleuchteten Buttons an, um direkt in den gew_nschten Bereich zu kommen.

Klicken Sie die Maschine in der Mitte des Bildes an.

Die Datums-Anzeige oben rechts ist ein Button: Wenn Sie sie anklicken, schalten Sie um einen (Spiel-)Tag weiter, wenn Sie den Tag anklicken, oder um einen (Spiel-)Monat, wenn Sie den Monat anklicken. Aber Vorsicht! Ein Rennen k_nnen Sie nicht verpassen. Haben Sie jedoch Training angesetzt und schalten mit dem "Monats-Klick" _ber das Datum des Trainings hinweg, haben Sie das Training verpaßt...

In der Mitte links steht Ihr Wagen in der _bersicht. Ziehen Sie den Maus-Zeiger _ber diesen Wagen, werden die verschiedenen Module, die Sie selber produzieren k_nnen, mit einem Rahmen markiert. Klicken Sie eines der Module an, wird im Feld _ber dem Wagen bzw. im Feld unter dem Wagen diese Produktions-Gruppe angezeigt. Bedingung ist nat_rlich, da_ Sie entsprechende Designs besitzen.

Rechts vom Wagen finden Sie die beiden Buttons **NEUER AUFTRAG** und **IN PRODUKTION**.

Mit dem Buttons **ABBRECHEN** und **OKAY** ganz unten im Kasten schließen Sie das Produktions-Fenster.

4.1.1. NEUER AUFTRAG

W_hlen Sie am Wagen eine Modul-Gruppe aus. Die Modul-Gruppen sind:

NASE
FRONTFLUEGEL
MONOCOQUE
BODENPLATTE
SEITENTEILE
TANK
TOP-LUFTEINLASS
HECK
HECKFLUEGEL

Mit dem Scroll-Balken und den dazugeh \ddot{u} renden **Pfeil-Buttons** links neben dem Bild k \ddot{u} nnen Sie den gew \ddot{u} nschten Typ des Moduls ausw \ddot{u} hlen. Klicken Sie rechts neben dem Bild den Kontroll-Button **DATEN** an, um das Datenfeld des Moduls anzuzeigen. Sie schlie \ddot{u} fen das Datenfeld, indem Sie den Kontroll-Button **DATEN** erneut anklicken.

Unter dem Bild des Moduls stellen Sie mit den beiden **Pfeil-Kn \ddot{u} pfen** die St \ddot{u} ckzahl ein, die produziert werden soll.

Der Button **START** beginnt die Produktion.

In der "Ressourcenverteilung" rechts oben stellen Sie mit der Stopuhr auf dem Schieber die vorgegebene Zeit f \ddot{u} r die Produktion ein.

4.1.2. IN PRODUKTION

Unter dem Bild des Wagens k \ddot{u} nnen Sie die Produktion \ddot{u} berpr \ddot{u} fen. Wenn Sie Module in Produktion gegeben haben, k \ddot{u} nnen Sie diese wieder am Wagen ausw \ddot{u} hlen. Mit dem Scrollbalken und den beiden zugeh \ddot{u} rigen **Pfeil-Buttons** k \ddot{u} nnen Sie den Modul-Typ w \ddot{u} hlen, wenn Sie von einem Modul mehrere Typen in Auftrag gegeben haben. Rechts vom Bild des Moduls k \ddot{u} nnen Sie mit dem Kontroll-Button **DATEN** das Datenblatt des gew \ddot{u} hlten Moduls zur Anzeige bringen. Klicken Sie den Kontroll-Button erneut an, um das Datenblatt wieder zu schlie \ddot{u} fen. Mit dem Button **ABBRECHEN** ganz rechts k \ddot{u} nnen Sie die Produktion des gew \ddot{u} hlten Moduls vor Fertigstellung abrechnen.

4.2. BILANZ

Mit diesem Icon rufen Sie die Bilanz auf. N \ddot{u} heres dazu finden Sie im Kapitel II. 3.8.

4.3. OPTIONS

N_heres zu den Optionen (Spielstand speichern, Spielstand laden, Sound-Einstellungen) finden Sie im Kapitel II. 3.7.

4.4. STATISTIK

Die Funktionen der Statistik wurden bereits im Kapitel II. 3.10. beschrieben.

4.5. TERMINE

Die Beschreibung der Funktionen des Terminkalenders finden Sie im Kapitel II. 3.4.

4.6. NOTIZEN

Der Notizblock wird im Kapitel II. 3.5. beschrieben.

4.7. BANK/SPONSOR

Die Funktionen f_r die Bank und die Sponsoren sind im Kapitel II. 3.3. beschrieben.

4.8. DESIGN

Am unteren Rand des Bildes stehen die Buttons **B_RO**, **DESIGN**, **FABRIK**, **WINDKANAL**, **MONTAGE**, **LAGER** und **ABFAHRT**. Der Button, der f_r den Bereich steht, in dem Sie sich befindet, ist erleuchtet. Klicken Sie einen der unbeleuchteten Buttons an, um direkt in den gew_nschten Bereich zu kommen.

Oben rechts im Bild wird das aktuelle Modul mit den beiden zugeh_rigen **Pfeil-Buttons** gew_hlt.

Mit dem Button **I** haben Sie die M_glichkeit dem Modul eine eigene Bezeichnung zu geben. Geben Sie nach dem Anklicken des Buttons den gew_nschten Namen _ber die Tastatur ein und dr_cken Sie abschlie_end die Taste <Return>.

Mit dem Scroll-Balken und den zugeh_rigen **Pfeil-Buttons** werden die

verschiedenen Typen einer Modulgruppe durchgeblättert.

Im Feld unter den Daten des Moduls haben Sie die Möglichkeit, die Typen einer Modulgruppe nach den verschiedenen Kriterien sortieren zu lassen. Klicken Sie dazu den entsprechenden Kontroll-Button an.

Mit dem Button **ENTWICKELN** starten Sie die Entwicklung des gewählten Designs.

Im Fenster **PERSPECTIVE** können Sie das angezeigte Modul frei drehen. Setzen Sie dazu den Maus-Zeiger in dieses Fenster, drücken und halten Sie die linke Maus-Taste und verschieben Sie bei gedrückter Maus-Taste den Maus-Zeiger.

4.9. LAGER

Am unteren Rand des Bildes stehen die Buttons **BURO, DESIGN, FABRIK, WINDKANAL, MONTAGE, LAGER** und **ABFAHRT**. Der Button, der für den Bereich steht, in dem Sie sich befindet, ist erleuchtet. Klicken Sie einen der unbeleuchteten Buttons an, um direkt in den gewünschten Bereich zu kommen.

Klicken Sie die Wand im Hintergrund an, um die Kaufoptionen zu öffnen.

Die Datums-Anzeige oben rechts ist ein Button: Wenn Sie sie anklicken, schalten Sie um einen (Spiel-)Tag weiter, wenn Sie den Tag anklicken, oder um einen (Spiel-)Monat, wenn Sie den Monat anklicken. Aber Vorsicht! Ein Rennen können Sie nicht verpassen. Haben Sie jedoch Training angesetzt und schalten mit dem "Monats-Klick" über das Datum des Trainings hinweg, haben Sie das Training verpaßt...

Oben links wählen Sie mit den beiden Buttons zwischen **DESIGN** und **FERTIGTEIL**.

Anschließend wählen Sie mit den Buttons **INNEN** und **AUSSEN** den erforderlichen Bereich des Wagens. Die verschiedenen Baugruppen sind:

Für **DESIGN / INNEN**:

TANK

Für **FERTIGTEIL / INNEN**:

**BREMSEN
AUFHAENGUNG**

ELEKTRONIK
TANK
KUEHLUNG
REIFEN
MOTOR
GETRIEBE

Für **DESIGN / AUSSEN** und **FERTIGTEIL / AUSSEN**:

FRONTFLUEGEL
NASE
MONOCOQUE
BODENPLATTE
TOP
SEITENTEILE
HECK
HECKFLUEGEL

Sie wählen das gewünschte Modul, in dem Sie die Maus über den Wagen bzw. über die Motor/Getriebe-Gruppe ziehen, und es dann anklicken.

Mit dem Scroll-Balken und den zugehörigen **Pfeil-Buttons** rechts neben den Wahl-Buttons für Design und Fertigteil bringen Sie die verschiedenen Typen eines Moduls zur Anzeige. Rechts davon können Sie die Sortierung der Typen nach verschiedenen Kriterien einstellen. Klicken Sie dazu den entsprechenden Kontroll-Button an.

Mit den beiden **Pfeil-Knopfen** in der Mitte stellen Sie die Stückzahl ein, die Sie einkaufen wollen. Mit dem Button **OKAY** bestellen Sie die eingestellte Stückzahl.

Mit dem Button **DESIGN** springen Sie direkt in das Design, das im Kapitel II. 4.8. beschrieben ist.

Der Button **FABRIK** führt Sie direkt in die Fabrik Ihres Teams. Die Beschreibung dazu finden Sie im Kapitel II. 4.1.

Der Button **SETUP** öffnet das Setup der Montage, das im Kapitel II. 4.10.2. beschrieben wird.

Mit dem Button **ZURÜCK** schließen Sie das Fenster "Kaufen".

4.10. MONTAGE

Am unteren Rand des Bildes stehen die Buttons **BÜRO**, **DESIGN**, **FABRIK**,

WINDKANAL, MONTAGE, LAGER und **ABFAHRT**. Der Button, der für den Bereich steht, in dem Sie sich befindet, ist erleuchtet. Klicken Sie einen der unbeleuchteten Buttons an, um direkt in den gewünschten Bereich zu kommen.

Oben links wählen Sie, welcher Wagen montiert werden soll. Klicken Sie die **1** für den Wagen 1, die **2** für den Wagen 2 und das **T** für das T-Car an.

Rechts unten wird Ihnen das aktuelle Gewicht des Wagens inklusive dem Fahrergewicht angezeigt.

Das Mindestgewicht eines Formel 1 Rennwagen beträgt **592kg**.

Klicken Sie den aufgebockten Rennwagen im Vordergrund an, um den gewählten Wagen zu montieren oder das Setup zu öffnen.

4.10.1. Das Montage-Fenster

Ganz oben können Sie im Montage-Fenster über das Fahrerfeld den Wagen 1 oder 2 bzw. mit dem blauen Feld das T-Car wählen. Mit den Buttons **INNEN** und **AUSSEN** unten rechts wählen Sie den entsprechenden Bereich des Wagens. Ziehen Sie nun die Maus über den Wagen und die Motor/Getriebe-Gruppe, um das benötigte Modul zu wählen.

Die Module sind:

Für **INNEN**:

BREMSEN
AUFHAENGUNG
ELEKTRONIK
TANK
SEITENTEILE
MOTOR
GETRIEBE

Für **AUSSEN**:

FRONTFLUEGEL
NASE
MONOCOQUE
BODENPLATTE
TOP
SEITENTEILE
HECK

HECKFLUEGEL

In der Mitte des Fensters wird links der Lagerbestand angezeigt. Sind beide Felder schwarz, ist keine Einheit des Moduls vorhanden. Mit dem Scroll-Balken und den beiden zugehörigen **Pfeil-Buttons** links von den Feldern können Sie den Lagerbestand gegebenenfalls durchblättern. Jedes der Felder hat einen Kontroll-Button **DATEN** mit dem Sie das Datenblatt eines Moduls aufrufen können. Klicken Sie den Kontroll-Button erneut an, um das Datenblatt wieder zu schließen.

Ist ein Modul defekt, können Sie es reparieren. Klicken Sie dazu den Button **REPARIEREN** an.

Ist der Schaden an einem Modul zu groß, muß es weg. Sie beseitigen es mit dem Button **ENTSORGEN**.

Fehlt ein Modul, können Sie mit dem Button **KAUFEN** direkt in den Einkauf des Lagers wechseln. Diese Funktion ist im Kapitel II. 4.9. beschrieben worden.

Um ein Teil zu montieren, klicken Sie es im Lagerbestand an. Das Modul wird nun im Feld über dem Lagerbestand angezeigt und ist dem Lager entnommen. Wollen Sie einen anderen Modultyp montieren, suchen Sie es im Lagerbestand und klicken es dann an. Das alte Teil wird ins Lager zurückgelegt und das neue entnommen und montiert.

Auch das montierte Modul hat ein Datenfeld, das Sie mit dem zugehörigen Kontroll-Button **DATEN** öffnen und schließen können.

Bei einigen Modulen können Sie Einstellungen vornehmen:

Front- und Heckflügel: Stellen Sie im rechten Feld mit den beiden **Pfeil-Buttons** den Winkel des Flügels ein.

Aufhängung: Stellen Sie mit den beiden **Pfeil-Buttons** im Feld rechts die Höhe der Aufhängung ein.

Der Button **SETUP** führt Sie ins Setup (Kapitel II. 4.10.2.).

Mit den Buttons **ABBRECHEN** und **OKAY** schließen Sie das Montagefenster.

4.10.2. SETUP

Unten links finden Sie wieder den Wagen. Oben rechts im Fenster wählen

Sie den Wagen 1 oder 2, oder das T-Car mit den Buttons **1**, **2** und **T**.

Mit den Buttons **INNEN** und **AUSSEN** rechts vom Wagen w_hlen Sie den entsprechenden Bereich. Ziehen Sie nun die Maus _ber den Wagen und die Motor/Getriebe-Gruppe, um das ben_tigte Modul zu w_hlen.

Die Module sind:

F_r **INNEN**:

BREMSEN
AUFHAENGUNG
ELEKTRONIK
TANK
SEITENTEILE
MOTOR
GETRIEBE

F_r **AUSSEN**:

FRONTFLUEGEL
NASE
MONOCOQUE
BODENPLATTE
TOP
SEITENTEILE
HECK
HECKFLUEGEL

Klicken Sie eines der Module am Wagen oder eines der Modul-Bilder an, wechseln Sie in das Montage-Bild, deren Funktionen im Kapitel II. 4.10.1. beschrieben sind.

Jedes der Modul-Felder hat einen Kontroll-Button **DATEN**, mit dem Sie ein Datenblatt _ffnen k_nnen, wenn ein entsprechendes Modul bereits montiert ist.

Die Buttons **ABBRECHEN** und **OKAY** schlie_en das Setup-Fenster.

4.11. WINDKANAL

Am unteren Rand des Bildes stehen die Buttons **B_RO**, **DESIGN**, **FABRIK**, **WINDKANAL**, **MONTAGE**, **LAGER** und **ABFAHRT**. Der Button, der f_r den Bereich steht, in dem Sie sich befindet, ist erleuchtet. Klicken Sie einen der unbeleuchteten Buttons an, um direkt in den gew_nschten Bereich zu

kommen.

Unten rechts können Sie in drei Feldern die Einstellungen des Heckflügels, des Frontflügels und der Aufhängung mit den entsprechenden **Pfeil-Buttons** vornehmen.

Darüber finden Sie die Buttons **NUR FLÜGEL**, **OHNE FLÜGEL** und **GESAMT**, mit denen Sie vorwählen, ob beim Test nur die Wirkung der Flügel, nur die Wirkung der Aufhängung oder beide Elemente geprüft werden sollen.

Mit den drei gelben Buttons **1**, **2** und **T** stellen Sie den Wagen 1, den Wagen 2 oder das T-Car in den Windkanal.

Der Button **TESTEN** oben rechts startet den Test. Das Ergebnis wird in zwei Diagrammen für die Vorderachse und die Hinterachse ausgegeben.

Gefällt Ihnen das Ergebnis nicht, können Sie mit dem Button **AUSTAUSCHEN** am oberen Bildrand direkt die Montage aufsuchen (Kapitel II. 4.10.).

Entspricht das Ergebnis Ihren Vorstellungen, können Sie es sichern. Dazu dient der linke der beiden Buttons neben den Wahlbuttons für den Wagen. Mit dem rechten Button restaurieren Sie das zuletzt gesicherte Setup. So können Sie sich langsam und Schritt für Schritt an die optimale Einstellung herantasten.

5. Die ABFAHRT / Zur RENNSTRECKE

Mit dem Button **RENNSTRECKE** in den Bereichen **ORGANISATION** und **ENTWICKLUNG** oder mit dem Button **ABFAHRT** in den verschiedenen Bereichen der Entwicklung kommen Sie zur Laderampe.

Am unteren Rand des Bildes stehen die Buttons **BÜRO**, **DESIGN**, **FABRIK**, **WINDKANAL**, **MONTAGE**, **LAGER** und **ABFAHRT**. Der Button, der für den Bereich steht, in dem Sie sich befindet, ist erleuchtet. Klicken Sie einen der unbeleuchteten Buttons an, um direkt in den gewünschten Bereich zu kommen.

Klicken Sie den Lkw an.

Wenn weder Wagen noch Reifen verladen wurden, blinken die beiden Kontroll-Leuchten **REIFEN** und **WAGEN** links neben den drei Buttons **1**, **2** und **T**. Sie müssen mindestens die Wagen 1 und 2 und je einen Satz Reifen verladen.

Mit den Buttons **1**, **2** und **T** rufen Sie die Übersicht über den Montage-Stand Ihrer Rennwagen auf. Nehmen Sie zum Fenster **WAGEN** im Kapitel II. 5.1.

Ziehen Sie die Maus über den Wagen und die Motor/Getriebe-Gruppe, um das gewünschte Modul zu wählen, das verladen werden soll.

Die Module sind:

FRONTFLUEGEL
BREMSEN
AUFHAENGUNG
ELEKTRONIK
KUEHLUNG
REIFEN
HECKFLUEGEL
MOTOR
GETRIEBE

Um die Reifen zu verladen klicken Sie entweder die Kontrollampe oder den Reifen am Wagen an. Das Reifenfenster wird geöffnet, das im Kapitel II. 5.2. beschrieben ist.

Neben den beiden Wagen und den Reifensätzen können Sie weitere Ersatzteile verladen und mitnehmen. Klicken Sie dazu das gewünschte Modul am Wagen oder den entsprechenden Button darüber an (**MOTOREN, GETRIEBE, FRONTFLUEGEL, HECKFLUEGEL, BREMSEN, AUFHAENGUNG, ELEKTRONIK, KUEHLUNG**)

Soweit im Lager ein Bestand des gewählten Moduls vorhanden ist, klicken Sie die gewünschten Modul-Typen an, die dann von der Lager-Seite auf die Transport-Seite verschoben werden. Um einzelne Einheiten wieder zu entladen, klicken Sie das gewünschte Modul auf der Transport-Seite an. Es wird ins Lager zurückgelegt.

Mit den Buttons **AUSLADEN** und **EINLADEN** wird die gesamte Ladung des gewählten Moduls entladen, bzw. der gesamte Lagerbestand des Moduls verladen.

Mit dem Button **SETUP** kommen Sie direkt ins Setup der Montage, das im Kapitel II. 4.10.2. beschrieben ist.

Der Button **ABBRECHEN** schließt das Verladefenster.

Mit dem Button **ABFAHRT** gehts los, zum Training oder zum nächsten Rennen. Dieser Button ist nur aktiv, wenn zuvor in Termine ein

Transportziel gew_ hlt wurde und das Datum zur Abfahrt erreicht wurde.

5.1. WAGEN

Mit den Buttons **INNEN** und **AUSSEN** rechts von jedem Wagen w_hlen Sie den entsprechenden Bereich. Ziehen Sie nun die Maus _ber den Wagen und die Motor/Getriebe-Gruppe, um das gew_ nschte Modul zu w_hlen. Unter den drei Wagen k_nnen Sie - wenn das Modul montiert ist - neben dem Bild des Moduls mit dem Kontroll-Button **DATEN** das zugeh_rige Datenblatt _ffnen und schließen.

Die Module sind:

F_r **INNEN**:

BREMSEN
AUFHAENGUNG
ELEKTRONIK
KUEHLUNG
TANK
SEITENTEILE
MOTOR
GETRIEBE

F_r **AUSSEN**:

FRONTFLUEGEL
NASE
MONOCOQUE
BODENPLATTE
TOP
SEITENTEILE
HECK
HECKFLUEGEL

Klicken Sie den Wagen-Bezeichner (**1**, **2** und **T** f_r Wagen 1, Wagen 2 und das T-Car) an, wird der Wagen - wenn er komplett montiert ist - verladen. Klicken Sie den Button erneut an, wird der Wagen wieder entladen.

Der Button **SETUP** f_hrt Sie ins Setup der Montage, das im Kapitel II. 4.10.2. beschrieben ist.

Mit den Buttons **ABBRECHEN** und **ZUR_ CK** schließen Sie das Fenster **WAGEN**.

5.2. REIFEN

Für Wagen 1 und Wagen 2 dürfen Sie bis zu sieben Sätze Slicks und beliebig viele Sätze Regenreifen mitnehmen. Stellen Sie mit den zugehörigen **Pfeil-Buttons** die Zahl der Reifenätze für die fünf Reifentypen ein, die Sie verladen wollen. Die Rennreifen oder Slicks unterscheiden sich in vier Typen von A, sehr hart, bis D, sehr weich. Regenreifen gibt es nur einen Typ.

Der Button **SETUP** führt Sie direkt ins Setup der Montage. Näheres dazu finden Sie im Kapitel II. 4.10.2.

Mit dem Button **ABBRECHEN** schließen Sie das Verlade-Fenster.

Um das Reifen-Fenster zu schließen, wählen Sie ein anderes Modul am Wagen.

6. TRAINING

Wenn Sie Ihre beiden Wagen und die nötigen Reifen verladen haben, können Sie ein Training ansetzen. Näheres zum Verladen und zu den Terminen finden Sie in den Kapiteln II. 5. und II. 3.4.

In der Abfahrt ist nun der Button **ABFAHRT** aktiv. Klicken Sie ihn an.

Sie kommen in Ihr Rennbüro.

Ersteinmal verschaffen wir uns wieder einen Überblick. Dazu setzen wir den Maus-Zeiger mitten in das Bild - so etwa über das Telefon - und drücken und halten die linke Maus-Taste. Neun Icons für die neun Optionen dieses Büros werden eingeblendet:

INGENIEURE
BANK/SPONSOR
STRECKENINFO
BILANZ
NOTIZEN
STATISTIK
FAHRER
FIA-REGELN
KOMMANDOSTAND

6.1. INGENIEURE

Mit diesem Button öffnen Sie das Ingenieurs-Fenster für die Vertragverhandlungen. Näheres dazu finden Sie im Kapitel II. 3.9.1.

6.2. BANK/SPONSOR

Wählen Sie, ob Sie mit Ihrer **BANK** oder mit den **SPONSOREN** Kontakt aufnehmen wollen. Anschließend klicken Sie den Button **OKAY** an. Näheres dazu finden Sie in den Kapiteln II. 3.3.1. und II. 3.3.2.

Der Button **ABBRECHEN** schließt den Requester.

6.3. STRECKENINFO

Diese Funktion steht bei Rechnern mit nur 8MB RAM nicht in jedem Fall zur Verfügung. Abhängig von der Hardware-Konfiguration stellt der Computer u.U. auch bei minimaler DOS-Konfiguration nicht ausreichend Speicher zur Verfügung.

In der Streckeninfo wird Ihnen die Rennstrecke vorgestellt. In Bild und Ton werden Ihnen die Eigenheiten der Strecke in einer stilisierten Rennrunde gezeigt.

6.4. BILANZ

Näheres zur Bilanz finden Sie im Kapitel II. 3.8.

6.5. NOTIZEN

Die Beschreibung des Notizblocks finden Sie im Kapitel II. 3.5.

6.6. STATISTIK

Die Funktionen der Statistik sind im Kapitel II. 3.10. weiter vorne beschrieben.

6.7. FAHRER

Mit diesem Icon öffnen Sie das Fahrer-Fenster für die Vertragsverhandlungen. Näheres dazu finden Sie im Kapitel II. 3.9.2.

6.8. FIA-REGELN

Das grundsätzliche Reglement der Formel 1 wird im Kapitel II. 3.6. weiter vorne beschrieben.

6.9. KOMMANDOSTAND

Mit diesem Button beginnen Sie das eigentliche Training.

Sie beenden das Training, wenn Sie über die Boxengarage in das Rennbüro zurückkehren.

Mit der Stoppuhr auf dem Zeitbalken können Sie den Zeitraffer von Echtzeit (Stoppuhr steht ganz links) bis zum maximal beschleunigten Ablauf ganz rechts einstellen.

Der Schieber **DRIVINGSTYLE** in der Mitte der beiden Telemetrieanzeigen Ihrer beiden Wagen gibt dem Fahrer Anweisungen, wie hart er fahren soll. Je weiter der Helm auf dem Schieber nach rechts gesetzt wird, desto aggressiver fährt Ihr Fahrer.

Mit dem oberen Button im roten Feld zwischen den Telemetrie-Anzeigen der beiden Wagen gehen Sie in die Boxengarage, die im Kapitel II. 6.9.1. beschrieben wird.

Darunter finden Sie den Button, mit dem Sie die Taktik aufschlagen, die im Kapitel II. 6.9.2. beschrieben wird.

Der Monitor in der Mitte des Kommandostandes zeigt die Platzierung der Wagen auf der Strecke. Klicken Sie ihn an, wird der Monitor in der Totalen dargestellt. Näheres dazu finden Sie im Kapitel II. 6.9.3.

Rechts werden Ihnen in einem weiteren Monitor in der Draufsicht die Positionen Ihrer Wagen angezeigt. Klicken Sie den Monitor an, kommen Sie ins Übertragungsfenster, das im Kapitel II. 6.9.4. beschrieben wird.

6.9.1. Die Boxengarage

Über den Telemetrie-Daten für die beiden Wagen blicken Sie in die Boxengarage.

Wenn Sie den Maus-Zeiger unter den rechten Wagen setzen, erscheint ein

Icon, mit dem Sie in den Kommandostand zur_ckkehren.

Setzen Sie den Maus-Zeiger unter den linken Wagen, erscheint ein Icon f_ür das Rennb_ero. Mit diesem Icon beenden Sie das Training und kehren in das Entwicklungsb_ero zur_ck.

Klicken Sie den aufgebockten Wagen in der Mitte an, _ffnen Sie das Montage-Fenster.

6.9.1.1. Das Montage-Fenster

Ganz oben k_önnen Sie im Montage-Fenster _ber das Fahrerfeld den Wagen 1 oder 2 bzw. mit dem blauen Feld das T-Car w_ählen. Ziehen Sie nun die Maus _ber den Wagen und die Motor/Getriebe-Gruppe, um das ben_tigte Modul zu w_ählen.

Die Module sind:

FRONTFLUEGEL
BREMSE
AUFHAENGUNG
ELEKTRONIK
TANK
KUEHLUNG
REIFEN
HECKFLUEGEL
MOTOR
GETRIEBE

In der Mitte des Fensters wird links der Bestand an Ersatzteilen, die Sie mitgenommen haben, angezeigt. Sind beide Felder schwarz, ist keine Reserve-Einheit des Moduls vorhanden. Mit dem Scroll-Balken und den beiden zugeh_rigen **Pfeil-Buttons** links von den Feldern k_önnen Sie den Lagerbestand gegebenenfalls durchbl_ättern. Jedes der Felder hat einen Kontroll-Button **DATEN** mit dem Sie das Datenblatt eines Moduls aufrufen k_önnen. Klicken Sie den Kontroll-Button erneut an, um das Datenblatt wieder zu schließen.

Um ein Ersatzteil zu montieren, klicken Sie es im Bestand an. Das Modul wird nun im Feld _ber dem Bestand angezeigt und ist dem Lager entnommen. Wollen Sie einen anderen Modultyp montieren, suchen Sie ihn im Bestand und klicken das Modul dann an. Das alte Teil wird zur_ckgelegt und das neue entnommen und montiert.

Auch das montierte Modul hat ein Datenfeld, das Sie mit dem zugeh_rigen

Kontroll-Button **DATEN** öffnen und schließen können.

Bei einigen Modulen können Sie Einstellungen vornehmen:

Front- und Heckflügel: Stellen Sie im rechten Feld mit den beiden **Pfeil-Buttons** den Winkel des Flügels ein.

Aufhängung: Stellen Sie mit den beiden **Pfeil-Buttons** im Feld rechts die Höhe der Aufhängung ein.

Mit dem Button **VOR ORT** werden die Teile, die Sie mitgenommen haben angezeigt. Der Button **LAGER** zeigt Ihnen den Bestand, den Sie in Ihrem Lager der Entwicklung vorrätig haben.

Mit den Buttons **ABBRECHEN** und **OKAY** schließen Sie das Montage-Fenster.

6.9.1.1.1. TANKEN

Wenn Sie den **TANK** wählen, haben Sie die Möglichkeit, den Wagen zu betanken. Mit den beiden **Pfeil-Knopfen** stellen Sie für jeden Wagen die Menge ein, die getankt werden soll.

6.9.1.1.2. REIFEN

Welcher Reifen ist der optimale für die Strecke? Um das herauszufinden, können Sie verschiedene Reifen-Typen einsetzen. Ihnen stehen vier verschiedene Gummimischungen für Slicks (Typ A sehr hart bis Typ D sehr weich), sowie ein Typ Regenreifen zur Verfügung.

Wenn Sie am Wagen den **Reifen** angeklickt haben, wird das Reifen-Fenster geöffnet.

Oben können Sie wählen, bei welchem Wagen Sie die Reifenwahl vornehmen wollen. Mit den **Kontroll-Buttons** am linken Rand wählen Sie den Reifensatz, den Sie einsetzen wollen.

Der Button **NEUER SATZ** wählt einen neuen Reifensatz aus.

Sie schließen das Reifen-Fenster, indem Sie am Wagen ein anderes Modul wählen.

6.9.2. Das Taktik-Fenster

Im oberen Bereich stehen die Informationen f_r Ihre beiden Wagen. In der Mitte stellen Sie ein, wieviele fliegende Runden von jedem Wagen gefahren werden sollen.

Der Button **GARAGE** ruft einen Wagen von der Strecke zur_ck in die Box.

Mit dem Button **START** schicken Sie den entsprechenden Wagen auf die Piste.

Unten links finden Sie vier Buttons, die den Boxenstop betreffen. Die Funktionen sind:

- Boxenstop beobachten
- Boxenstop automatisch/manuell durchf_hren
- Information vor dem Boxenstop im Info-Monitor des Kommandostandes.
- Boxenein-/ausfahrt im Info-Monitor des Kommandostandes beobachten

Mit den Buttons **OKAY** und **ABBRECHEN** schließen Sie das Taktik-Fenster.

6.9.3. Die Positionen

In diesem Fenster werden Ihnen die Rundenzeiten Ihrer Fahrer angezeigt. Die Spalten bedeuten von links nach rechts im Einzelnen:

Rank	Platzierung _ber das ganze Training
No.	Nummer des Wagens
Name	Name des Fahrers
Points	Erzielte WM-Punkte
Team	Das Team-K_rzel
Engine	Der Motorenlieferant
Last Lap	Die letzte Rundenzeit
^ Speed	Die Durchschnittsgeschwindigkeit der letzten Runde
Best Lap	Die beste Rundenzeit
^ Speed	Die Durchschnittsgeschwindigkeit der schnellsten Runde
Starts	Wie oft der Wagen auf die Strecke geschickt wurde
Flying	Wieviele fliegende Runden gefahren wurden
Left	Wieviele Runden noch gefahren werden d_rfen

Dr_cken Sie die rechte Maus-Taste, um das Positionen-Fenster wieder zu schließen.

6.9.4. Die _bertragung

Wenn Sie den Übertragungs-Monitor angeklickt haben, wird das Fenster für die Übertragung geöffnet. Neben den Buttons auf dem Bildschirm haben Sie eine Reihe von Tasten der Tastatur, mit denen Sie die Darstellung kontrollieren, zur Verfügung.

Die Kontroll-Tasten sind:

F1	Detail low	niedrige Detailauflösung
F2	Detail medium	mittlere Detailauflösung
F3	Detail high	hohe Detailauflösung
F4	Shading on/off	Schattierungen ausschalten/einschalten
F5	Resolution high	hohe Bildauflösung
F6	Resolution low	niedrige Bildauflösung

Schnelle Rechner (ab Pentium 100) können die Darstellung Detail high/Shading on/Resolution high nutzen. Bei langsamen Rechnern (bis 486dx40) wird wohl die Einstellung Detail low/Shading off/Resolution low nötig sein, um ein flüssiges Ablaufen zu gewährleisten. Je nach Leistungsfähigkeit Ihres Rechners und Ihrer Grafik-Karte schalten Sie die gewünschten Optionen zu.

Unter dem Monitor werden die Namen der Fahrer in der Reihenfolge der Platzierung auf der Strecke angezeigt. Klicken Sie die gewünschte Nummer des Fahrers an, den Sie beobachten wollen. Wird der gewünschte Fahrer nicht angezeigt, können Sie die weiter hinten liegenden Plätze mit dem Scroll-Balken und den dazugehörigen **Pfeil-Buttons** rechts am Monitor einblenden.

Der Button oben rechts mit der schwarz/weiß karierten Flagge verfolgt immer den Führenden des Trainings.

Der Button mit der Fahrer Nummer darunter zeigt den Fahrer, den Sie in der Platzierung ausgewählt haben. Die Nummer ist nicht die Platzierung, sondern die Startnummer.

Der Button mit dem Monitor zeigt Ihnen das Bild der TV-Übertragung.

Der nächste Button zeigt einen Ballon. Wenn Sie ihn anklicken, wird der gewählte Wagen aus der Vogelperspektive gezeigt.

Der Button mit dem Helm steht für die Sicht aus dem gewählten Wagen

Die Kamera ermöglicht es Ihnen, die Kamera, mit der Sie die Strecke beobachten, frei zu wählen. Klicken Sie die beiden **Pfeil-Buttons** unter dem Kamera-Button an, um die Kamera zu wechseln.

Drücken Sie die rechte Maus-Taste, um das Übertragungs-Fenster wieder zu schließen.

7. Der Renntag

Ist der nächste Renntag gekommen, müssen Sie zwei Wagen montiert haben, die Sie mit zum Rennen nehmen können. Nehmen Sie zum Verladen finden Sie im Kapitel II. 5.

In der Abfahrt ist nun der Button **ABFAHRT** aktiv. Klicken Sie ihn an.

Sie kommen in Ihr Rennbüro.

Ersteinmal verschaffen wir uns wieder einen Überblick. Dazu setzen wir den Maus-Zeiger mitten in das Bild - so etwa über das Telefon - und drücken und halten die linke Maus-Taste. 11 Icons für die 11 Optionen dieses Büros werden eingeblendet:

INGENIEURE
BANK/SPONSOR
STRECKENINFO
BILANZ
TERMINE
NOTIZEN
STATISTIK
FAHRER
FIA-REGELN
TAKTIK
BOXENGARAGE

7.1. INGENIEURE

Mit diesem Button öffnen Sie das Ingenieurs-Fenster für die Vertragverhandlungen. Nehmen Sie dazu finden Sie im Kapitel II. 3.9.1.

7.2. BANK/SPONSOR

Wählen Sie, ob Sie mit Ihrer **BANK** oder mit den **SPONSOREN** Kontakt aufnehmen wollen. Anschließend klicken Sie den Button **OKAY** an. Nehmen Sie dazu finden Sie in den Kapiteln II. 3.3.1. und II. 3.3.2.

Der Button **ABBRECHEN** schließt den Requester.

7.3. STRECKENINFO

Diese Funktion steht bei Rechnern mit nur 8MB RAM nicht in jedem Fall zur Verfügung. Abhängig von der Hardware-Konfiguration stellt der Computer u.U. auch bei minimaler DOS-Konfiguration nicht ausreichend Speicher zur Verfügung.

In der Streckeninfo wird Ihnen die Rennstrecke vorgestellt. In Bild und Ton werden Ihnen die Eigenheiten der Strecke in einer simulierten Rennrunde gezeigt.

7.4. BILANZ

Naheres zur Bilanz finden Sie im Kapitel II. 3.8.

7.5. TERMINE

Oben in der Mitte des Termin-Fensters wird die Platzierung während des Trainings angezeigt. Mit dem Scroll-Balken und den dazugehörigen **Pfeil-Buttons** können Sie die Liste durchblättern. Rechts neben dem Positionen-Feld steht eine Strecken-Grafik. Klicken Sie sie an, wird Ihnen die Strecken-Info gezeigt (Kapitel II. 7.3.).

Im Hauptfeld des Fensters steht neben jedem Termin (**WARM UP, FREIES TRAINING, WARM UP, ZEITTRAINING, WARM UP, RENNEN**) steht je zwei Buttons. Der linke dieser Buttons zeigt mit einem grünen Haken, daß Sie am Termin teilnehmen. Ein rotes Kreuz sperrt diesen Termin. Klicken Sie den Button an, um die gewünschte Option zu setzen. Der Button **START** beginnt das entsprechende Training.

Mit dem Button **STATISTIK** springen Sie direkt in Ihre Statistiken. Näheres dazu finden Sie im Kapitel II. 3.10.

Der Button **TAKTIK** öffnet Ihr Taktik-Fenster, das im Kapitel II. 7.10. beschrieben wird.

Der Button **GARAGE** bringt Sie in Ihre Boxengarage, die im Kapitel II. 7.11. beschrieben wird.

Um den Termin-Kalender zu schließen, klicken Sie den Button **ZURÜCK** an.

Nach einem Training bekommen Sie die Ergebnisse des Trainings, also die Platzierung angezeigt. Es folgt ein Requester, in dem Sie gefragt werden,

ob Sie direkt zum n_achsten Termin springen wollen. Klicken Sie **ABBRECHEN** an, wenn Sie in Ihr Rennb_uro gehen wollen. Mit dem Button **OKAY** starten Sie den n_achsten Termin.

Nach dem Qualifying wird Ihnen die Startaufstellung gezeigt. Dr_cken Sie die linke Maus-Taste, um in Ihr Rennb_uro zur_ckzukehren. _ber **T_ERMINE** rufen Sie nun das Warmup vor dem Rennen auf.

7.6. NOTIZEN

Die Beschreibung des Notizblocks finden Sie im Kapitel II. 3.5.

7.7. STATISTIK

Die Funktionen der Statistik sind im Kapitel II. 3.10. weiter vorne beschrieben.

7.8. FAHRER

Mit diesem Icon _ffnen Sie das Fahrer-Fenster f_r die Vertragsverhandlungen. N_heres dazu finden Sie im Kapitel II. 3.9.2.

7.9. FIA-REGELN

Das grunds_tzliche Reglement der Formel 1 wird im Kapitel II. 3.6. weiter vorne beschrieben.

7.10. TAKTIK

Im oberen Bereich stehen die Informationen f_r Ihre beiden Wagen. Darunter k_nnen Sie die Parameter f_r bis zu vier Boxenstops einstellen. Die vier Spalten haben dabei die folgenden Funktionen:

Pitstop:

Stellen Sie die Runde ein, in der der Wagen im Rennen die Box anfahren soll.

BOX bereit:

In diesem Feld stellen Sie die Runde ein, in der sich die Box f_r den folgenden Boxenstop bereit machen soll.

Reifentyp:

Hier bestimmen Sie, welcher Reifensatz (1-7 f_r Slicks oder R f_r Regenreifen) montiert werden soll.

Tankmenge:

Im letzten Feld wird die Benzinmenge eingestellt, die bei diesem Stop getankt werden soll.

Um die Werte einzustellen, klicken Sie das entsprechende Feld an. Links und rechts im Feld erscheinen zwei Buttons, mit denen Sie die Einstellung ver_ndern k_nnen. Klicken Sie das Feld erneut an, um die Eingabe zu beenden.

Unten links finden Sie vier Buttons, die den Boxenstop betreffen. Die Funktionen sind:

- Boxenstop beobachten
- Boxenstop automatisch/manuell durchf_hren
- Information vor dem Boxenstop im Info-Monitor des Kommandostandes.
- Boxenein-/ausfahrt im Info-Monitor des Kommandostandes beobachten

Mit den Buttons **OKAY** und **ABBRECHEN** schließen Sie das Taktik-Fenster.

7.11. BOXENGARAGE

_ber den Telemetrie-Daten f_r die beiden Wagen blicken Sie in die Boxengarage.

Klicken Sie den aufgebockten Wagen in der Mitte an, _ffnen Sie das Montage-Fenster.

Wenn Sie die rechte Maus-Taste dr_cken, kehren Sie in das Rennb_ro zur_ck.

7.11.1. Das Montage-Fenster

Ganz oben k_nnen Sie im Montage-Fenster _ber das Fahrerfeld den Wagen 1 oder 2 bzw. mit dem blauen Feld das T-Car w_hlen. Ziehen Sie nun die Maus _ber den Wagen und die Motor/Getriebe-Gruppe, um das ben_tigte Modul zu w_hlen.

Die Module sind:

FRONTFLUEGEL

BREMSE
AUFHAENGUNG
ELEKTRONIK
TANK
KUEHLUNG
REIFEN
HECKFLUEGEL
MOTOR
GETRIEBE

In der Mitte des Fensters wird links der Bestand an Ersatzteilen, die Sie mitgenommen haben, angezeigt. Sind beide Felder schwarz, ist keine Reserve-Einheit des Moduls vorhanden. Mit dem Scroll-Balken und den beiden zugehörigen **Pfeil-Buttons** links von den Feldern können Sie den Lagerbestand gegebenenfalls durchblättern. Jedes der Felder hat einen Kontroll-Button **DATEN** mit dem Sie das Datenblatt eines Moduls aufrufen können. Klicken Sie den Kontroll-Button erneut an, um das Datenblatt wieder zu schließen.

Um ein Ersatzteil zu montieren, klicken Sie es im Bestand an. Das Modul wird nun im Feld über dem Bestand angezeigt und ist dem Lager entnommen. Wollen Sie einen anderen Modultyp montieren, suchen Sie ihn im Bestand und klicken das Modul dann an. Das alte Teil wird zurückgelegt und das neue entnommen und montiert.

Auch das montierte Modul hat ein Datenfeld, das Sie mit dem zugehörigen Kontroll-Button **DATEN** öffnen und schließen können.

Bei einigen Modulen können Sie Einstellungen vornehmen:

Front- und Heckflügel: Stellen Sie im rechten Feld mit den beiden **Pfeil-Buttons** den Winkel des Flügels ein.

Aufhängung: Stellen Sie mit den beiden **Pfeil-Buttons** im Feld rechts die Höhe der Aufhängung ein.

Mit dem Button **VOR ORT** werden die Teile, die Sie mitgenommen haben angezeigt. Der Button **LAGER** zeigt Ihnen den Bestand, den Sie in Ihrem Lager der Entwicklung vorrätig haben.

Mit den Buttons **ABBRECHEN** und **OKAY** schließen Sie das Montage-Fenster.

7.11.1.1. TANKEN

Wenn Sie den **TANK** w_hlen, haben Sie die M_glichkeit, den Wagen zu betanken. Mit den beiden **Pfeil-Kn_pfen** stellen Sie f_r jeden Wagen die Menge ein, die getankt werden soll.

7.11.1.2. REIFEN

Montieren Sie den optimalen Reifen f_r die aktuelle Rennstrecke. Ihnen stehen vier verschiedene Gummimischungen f_r Slicks (Typ A sehr hart bis Typ D sehr weich), sowie ein Typ Regenreifen zur Verf_gung.

Wenn Sie am Wagen den **Reifen** angeklickt haben, wird das Reifen-Fenster ge_ffnet.

Oben k_nnen Sie w_hlen, bei welchem Wagen Sie die Reifenwahl vornehmen wollen. Mit den **Kontroll-Buttons** am linken Rand w_hlen Sie den Reifensatz, den Sie einsetzen wollen.

Der Button **NEUER SATZ** w_hlt einen neuen Reifensatz aus.

Sie schlie_en das Reifen-Fenster, indem Sie am Wagen ein anderes Modul w_hlen.

7.12. Der Kommandostand

Mit der Stoppuhr auf dem Zeitbalken k_nnen Sie den Zeitraffer von Echtzeit (Stoppuhr steht ganz links) bis zum maximal beschleunigten Ablauf ganz rechts einstellen.

Der Schieber **DRIVINGSTYLE** in der Mitte der beiden Telemetrieanzeigen Ihrer beiden Wagen gibt dem Fahrer Anweisungen, wie hart er fahren soll. Je weiter der Helm auf dem Schieber nach rechts gesetzt wird, desto aggressiver f_hrt Ihr Fahrer.

_ber dem Schieberegler f_r den Fahrstil (Drivingstyle) k_nnen Sie f_r jeden Wagen den n_chsten Pisto im Rennen einstellen. Erh_zen und verkleinern Sie dazu die Rundenzahl mit den beiden zugeh_rigen **Pfeil-Buttons**.

_ber der Geschwindigkeitsanzeige finden Sie den Button f_r die Teamtaktik (Kapitel II. 7.12.1.).

Mit dem oberen Button im roten Feld zwischen den Telemetrie-Anzeigen der beiden Wagen gehen Sie in die Boxengarage, die im Kapitel II. 7.11. beschrieben wird. Sind beide Wagen auf der Strecke, ist die Boxengarage nat_rlich au_er Funktion.

Darunter finden Sie den Button, mit dem Sie die Taktik aufschlagen, die im Kapitel II. 7.12.2. beschrieben wird.

Rechts unter dem Taktik-Button können Sie für beide Wagen die Runde für den nächsten Pitstop einstellen. Benutzen Sie dazu die beiden zugehörigen **Pfeil-Buttons**. Korrigieren Sie anschließend unbedingt mit den Buttons für den einzelnen Wagen die genaue Runde, da sonst beide Wagen in der selben Runde an die Box kommen wollen.

Der Monitor in der Mitte des Kommandostandes zeigt die Position der Wagen auf der Strecke. Klicken Sie ihn an, wird der Monitor in der Totalen dargestellt. Näheres dazu finden Sie im Kapitel II. 7.12.3.

Rechts werden Ihnen in einem weiteren Monitor in der Draufsicht die Positionen Ihrer Wagen angezeigt. Klicken Sie den Monitor an, kommen Sie ins Übertragungs-Fenster, das im Kapitel II. 6.9.4. beschrieben wird.

Die Pitstop-Buttons sind im Training und Warmup ohne Funktion.

7.12.1. Die Teamtaktik

Sie können beiden Fahrern getrennt bestimmte Anweisungen geben. Vier verschiedene Taktiken sind möglich:

POS. halten

Der Fahrer soll seine Position halten.

im Ziel ankommen

Der Fahrer soll unbedingt im Ziel ankommen, auch wenn er dabei seine Position verliert.

T-Kollege durchlassen

Der andere Fahrer Ihres Teams soll vorbeigelassen werden.

Verfolger aufhalten

Fahrer anderer Teams sollen nicht vorbeigelassen werden.

Sie können jedem Fahrer je eine taktische Anweisung geben. Klicken Sie dazu den entsprechenden Button für den gewünschten Fahrer an. Wollen Sie die Anweisung zurücknehmen, klicken Sie den aktivierten Button noch einmal an. Es ist nicht sinnvoll, beiden Fahrern die Anweisung **T-Kollegen durchlassen** zu geben.

Mit dem Button **TAKTIK** springen Sie direkt in die Trainings- bzw.

Renntaktik (Kapitel II. 7.12.2.).

Mit dem Button **OKAY** schließen Sie die Teamtaktik.

7.12.2. Das Taktik-Fenster

Im Training haben Sie im Taktik-Fenster andere Funktionen, als im Rennen selber. Die Funktionen im Rennen entsprechen denen des Taktik-Ordners Ihres Rennb_ros, die im Kapitel II. 7.10. beschrieben sind.

Bei den Trainings-Sitzungen und in den Warmups finden Sie die folgenden Funktionen.

Im oberen Bereich stehen die Informationen f_r Ihre beiden Wagen. In der Mitte stellen Sie ein, wieviele fliegende Runden von jedem Wagen gefahren werden sollen.

Der Button **GARAGE** ruft den entsprechenden Wagen von der Piste in die Box zur_ck.

Mit dem Button **START** schicken Sie den entsprechenden Wagen auf die Piste.

Unten links finden Sie vier Buttons, die den Boxenstop betreffen. Die Funktionen sind:

- Boxenstop beobachten
- Boxenstop automatisch/manuell durchf_hren
- Information vor dem Boxenstop im Info-Monitor des Kommandostandes.
- Boxenein-/ausfahrt im Info-Monitor des Kommandostandes beobachten

Mit den Buttons **OKAY** und **ABBRECHEN** schließen Sie das Taktik-Fenster.

7.12.3. Die Positionen

In diesem Fenster werden Ihnen die Rundenzeiten Ihrer Fahrer angezeigt. Die Spalten bedeuten von links nach rechts im Einzelnen:

Im Training/Warmup:

Rank	Platzierung _ber das ganze Training
No.	Nummer des Wagens
Name	Name des Fahrers
Points	Erzielte WM-Punkte

Team	Das Team-K_ rzel
Engine	Der Motorenlieferant
Last Lap	Die letzte Rundenzeit
^ Speed	Die Durchschnittsgeschwindigkeit der letzten Runde
Best Lap	Die beste Rundenzeit
^ Speed	Die Durchschnittsgeschwindigkeit der schnellsten Runde
Starts	Wie oft der Wagen auf die Strecke geschickt wurde
Flying	Wieviele fliegende Runden gefahren wurden
Left	Wieviele Runden noch gefahren werden d_ rfen

Im Rennen

Rank	Platzierung _ber das ganze Training
No.	Nummer des Wagens
Name	Name des Fahrers
Team	Das Team-K_ rzel
Round	Die Runde, in der der Wagen f_ hrt
Last Lap	Die letzte Rundenzeit
^ Speed	Die Durchschnittsgeschwindigkeit der letzten Runde
Best Lap	Die beste Rundenzeit
^ Speed	Die Durchschnittsgeschwindigkeit der schnellsten Runde
Distance	R_ ckstand hinter dem f_ hrenden
Previous	R_ ckstand hinter dem f_ hrenden in der vorigen Runde
Stop	Zahl der absolvierten Boxenstop
Last	Dauer des letzten Boxenstops
Best	Dauer des k_ rzesten Boxenstops

Dr_ cken Sie die rechte Maus-Taste, um das Positionen-Fenster wieder zu schließen.

7.13. Der Boxenstop

Sie k_ nnen den Boxenstop manuell ausf_ hren. Die Einstellung dazu finden Sie im Taktik-Fenster des Kommandostandes (Kapitel II. 7.1.2.).

Bedenken Sie: Der Boxenstop l_ uft in Echtzeit. Wenn Sie manuell eingreifen, k_ nnen Sie mit Geschick den Stop verk_ rzen. Sie k_ nnen aber auch daf_ r sorgen, da_ sich Ihre Mechaniker gegenseitig auf die F_ _e treten und der Stop sich ins scheinbar Endlose ausdehnt.

Im manuellen Ablauf blendet der Rechner das Feld ein, da_ als n_ chstes angeklickt werden mu_ . Die Reihenfolge ist:

- Schild "Bremse" hoch
- Wagen aufbocken

- Tankstutzen ansetzen
- Radmuttern l_osen
- R_eder runternehmen
- Neue R_eder aufsetzen
- Radmuttern festschrauben
- Tankstutzen abziehen
- Wagen abbocken
- Schild "Bremse" wegnehmen

Klicken Sie bei einem hereinkommenden Wagen sofort den Button f_ür das Schild, f_ührt der Fahrer ohne Stop durch.

III. Quickstart

Ganz schnell zum Rennen? Okay - damit lassen wir zwar viele wichtige und interessante Dinge des Managements einfach links liegen, aber auf der anderen Seite weiß nicht unbedingt jeder, daß in der Formel 1 jede Saison ein neues Auto gebaut wird, und das die Sponsoren - sprich die Geldgeber - immer bei Laune gehalten werden wollen.

Wie die einzelnen Funktionen bedient werden, k_önnen Sie im vorangehenden Kapiteln II. nachlesen. Hier nun im Schnelldurchgang vom Programm-Start bis zum ersten Rennen.

1. Wir brauchen ein Team

- Im **SPIELSTART** klicken wir **TOP-TEAM** und dann **WEITER** an.
- In der **TEAMWAHL** klicken wir links eines der **TEAMWAPPEN** und dann **WEITER** an.
- In **SPIELSTART** klicken wir **OHNE LIMIT** und dann **START** an.

Wir kommen in die Organisation. Was wir nun brauchen, ist Geld, um die n_ötigen Teile f_ür zwei Rennwagen zu kaufen und die Geh_älter f_ür die Mitarbeiter bezahlen zu k_önnen.

2. Wir suchen Sponsoren

Über das Telefon/Telefax-Ger_ät kommen wir in die Auswahl f_ür **BANK/SPONSOR**.

Wir klicken **SPONSOREN** an und best_ätigen mit **OKAY**.

Ziel ist es, soviele Sponsoren, wie m_öglich zu finden. Je mehr Sponsoren

wir auf dem Wagen unterbringen, desto mehr Geld kommt in die Kasse.

- **ANWERBEN** anklicken, um neue Sponsoren zu gewinnen.
- **SORTIEREN NACH: FINANZKRAFT** anklicken.

Nun w_hlen wir einfach von oben an einen Sponsoren nach dem anderen, scrollen uns dabei langsam durch die Liste durch (Immer nur einen Hauptsponsor f_r ein Team), und machen den m_glichen Partnern unsere Angebote.

- Wir klicken das Firmenlogo in der Liste an. Ist der Sponsor nicht mehr m_glich, w_hlen wir den n_chsten. Weitere Sponsoren holen wir uns mit dem Scrollbalken und auf den Bildschirm.
- **ANGEBOT** anklicken.

Je mehr der Sponsor zu zahlen bereit ist, desto bessere oder mehr Fl_chen beansprucht er. Zun_chst bieten wir ihm Vorsichtig eine oder zwei Fl_chen an, und klicken dann den Button **ANGEBOT**. Ist er sauer, erweitern wir unser Angebot. Aber immer h_bscht langsam, denn wir brauchen soviel Geld wie m_glich. Ist der Sponsor zufrieden, wird der Button **OKAY** gr_n.

- **WERBEFL_CHEN** anklicken.
- **ANGEBOT** anklicken.
- **OKAY** anklicken

Auf diese Weise vergeben wir alle Werbefl_chen am Wagen, dem Helm, der M_tze und dem Overall. Manche der Fl_chen sind wirklich ganz sch_n klein und versteckt, aber jede bringt Geld...

3. Wir brauchen zwei Wagen

Dazu gehen wir in die Entwicklung

- Button **ENTWICKLUNG** anklicken.

Zun_chst _berzeugen wir uns, was wir bereits an Teilen haben, und was uns noch fehlt. Dazu gehen wir in die **MONTAGE**.

- **MONTAGE** anklicken.

Zwei Wagen m_ssen wir mit zum Rennen mitnehmen. Beide m_ssen nat_rlich erst gebaut werden. Um festzustellen, welche Teile uns noch fehlen, gehen wir ins **SETUP**.

- Den aufgebockten **WAGEN** anklicken.

Jetzt muß am Wagen jedes Modul angeklickt werden, damit wir zum einen den Lagerbestand feststellen und zum anderen den Wagen montieren können. Jedes Auto braucht:

- einen Motor
- ein Getriebe
- eine K_hlung
- einen Tank
- die Elektronik
- die Radaufh_ngungen
- Bremsen

Diese Teile werden _ber den Bereich **INNEN** erreicht und montiert.

- einen Heckfl_gel
- ein Heck
- einen Top-Lufteinlaß
- Seitenteile
- eine Bodenplatte
- ein Monocoque
- eine Nase
- einen Frontfl_gel

Diese Teile finden wir im Bereich **AUSSEN**.

- Teil am Wagen anklicken
- Teil im Lager anklicken
- Wagen wechseln
- Teil im Lager anklicken

Wir montieren nur die Wagen 1 und 2, aber kein T-Car.

Sind Teile im Lager vorhanden - die beiden Felder in der Mitte mit dem Scrollbalken - Klicken wir eines davon an, damit es montiert wird, w_hlen dann den anderen Wagen und klicken erneut ein Teil im Lager an, damit es auch dort montiert wird. Ansonsten müssen wir einkaufen gehen. Dazu klicken wir einfach den Button **KAUFEN** an.

- **KAUFEN** anklicken

Wir kommen in den Einkauf des Lagers.

Jetzt w_hlen wir _ber die Bereiche **INNEN** und **AUSSEN** die Teile aus, die uns noch fehlen. Dazu geh_ren auch die **REIFEN**, die wir _ber den Bereich **INNEN** erreichen.

- Teil am Wagen anklicken
- Bei Reifen: F_r jeden Reifentyp mit den **PFEIL-BUTTONS** mehrere Reifens_tze einstellen
- **OKAY** anklicken
- Bei anderen Modulen: Mit den **PFEIL-BUTTONS** f_r "St_ck" die gew_nschte Menge einstellen
- **OKAY** anklicken

Wenn wir alle fehlenden Teile haben, geht's zur_ck in die Montage.

- **SETUP** anklicken

Im **SETUP** sehen wir nun einen unserer Wagen im Innen- oder Außen-Aufbau. Ist eines der Modul-Fenster noch leer, klicken wir es an.

- **INNEN** anklicken und ein leeres **MODULFELD** anklicken, wenn vorhanden
- **AUSSEN** anklicken und ein leeres **MODULFELD** anklicken, wenn bei **INNEN** bereits alle belegt waren.

Wir sind wieder in der Montage und montieren nun die fehlenden Teile. Die **REIFEN** werden erst an der Rennstrecke montiert. _ber das **SETUP** k_nnen wir immer auf einen Blick f_r **INNEN** und **AUSSEN** kontrollieren, ob noch etwas fehlt. Sind alle Teile montiert, geht's zum Rennen.

- **OKAY** anklicken
- **B_RO** anklicken
- **TERMINE** anklicken

Wir warten auf den n_chsten Renntag. Dazu beschleunigen wir den Zeitablauf, indem wir den Kalender sooft anklicken, bis der Requester mit dem Text **ACHTUNG! DAS N_CHSTE RENNEN STARTET IN WENIGEN TAGEN** erscheint.

- **KALENDER** anklicken
- **OKAY** anklicken
- **RENNEN** anklicken

4. Wir fahren zum Rennen

Bevor wir losfahren, m_ssen wir die beiden Wagen, Reifen und Ersatzteile verladen.

- **LKW** anklicken

Die Leuchten f_ür **REIFEN** und **WAGEN** blinken. Also werden wir zun_ächst diese Dinge verladen.

- **LEUCHTE WAGEN** anklicken
- **1** des Wagens 1 anklicken
- **2** des Wagens 2 anklicken
- **ZUR_ÜCK** anklicken
- **LEUCHTE REIFEN** anklicken
- Mit den **PFEIL-BUTTONS** f_ür beide Wagen sieben Rennreifens_tze und beliebig Regenreifens_tze einstellen

Damit sind die wichtigsten Teile verladen. Nun sollten wir noch einige Ersatzteile mitnehmen. Dazu klicken wir eines der anderen Module des Wagens an. Im Lager (linke Spalte) wird der Bestand angezeigt. Wir klicken die Teile an, die wir mitnehmen wollen. Dabei m_üssen wir lediglich das **LADEVOLUMEN** beachten. Wenn der Transporter voll ist, geht nun mal nichts mehr rein...

Das war's - jetzt geht's los!

- **ABFAHRT** anklicken

5. Das Rennwochenende

In Ihrer Boxengarage betanken wir unsere Wagen und w_ählen die Reifen aus, die gefahren werden sollen.

- Icon **BOXENGARAGE** anklicken
- Den aufgebockten Rennwagen anklicken
- Am Wagen den **REIFEN** anklicken
- Aus der Liste den **KONTROLL-BUTTON** f_ür den gew_ünschten Reifentyp anklicken
- Den Button f_ür den anderen Wagen anklicken
- Aus der Liste den **KONTROLL-BUTTON** f_ür den gew_ünschten Reifentyp anklicken
- Am Wagen den **TANK** anklicken
- F_ür beide Wagen mit den **Pfeil-Buttons** die gew_ünschte Benzinmenge einstellen
- **OKAY** anklicken
- Die rechte Maus-Taste dr_ücken

Jetzt gilt es, daß wir unsere Wagen auf m_öglichst gute Start-Positionen bekommen. Dazu haben wir die M_öglichkeit in den Trainings-Sitzungen und den Warmups letzte Tests mit verschiedenen Reifentypen und

Fl_geleinstellungen vorzunehmen.

- **TERMINE** anklicken

Bis zum Rennen m_ssen wir durch das Warmup f_r das freie Training, durch das freie Training, das Warmup f_r das Zeittraining und das Zeittraining - hier werden wir unsere Start-Positionen erk_mpfen - bis zum Warmup f_r das Rennen. Nacheinander werden uns diese Sitzungen angeboten.

- **START** f_r die n_chste Sitzung anklicken.

Zum Schlu_ kommt das Rennen.

Wir sind nun gemeinsam einmal vom Programm-Start bis zum ersten Rennen gegangen. Dabei sind zwangsl_ufig die meisten Punkte nicht angesprochen worden. Es liegt nun an Ihnen, die verschiedenen Funktionen, die in den beiden Handb_chern des Programmes **F1 Manager «96** erl_utert sind so einzusetzen, da_ Sie Vorteile f_r Ihr Team herausholen. Ich kann und will Ihnen nicht vorschreiben, wie Sie f_r Ihr Team vorgehen sollen, denn das ist das Spiel und Ihr Team soll Ihren Vorstellungen entsprechen und mit Ihren Ideen zum Erfolg kommen.

Ich w_nsche Ihnen im Namen der Software 2000 viel Spa_ und Erfolg.

Michael Wetzel
HotLine Support