

FERRARI FORMULA ONE

Referenzkarte für Rennfahrer -- C64/C128 Diskette

Ferrari Formula One — Rennvorbereitung

1. Bitte alle überflüssigen Zusatzgeräte (z.B. ein zweites Diskettenlaufwerk, Kassetten, Drucker, usw.) vom System trennen.
2. Joystick über Steckplatz 2 anschließen.
3. Computer und Diskettenlaufwerk einschalten.
4. *Ferrari Formula One* Diskette mit dem Etikett nach oben ins Laufwerk einlegen.
5. **LOAD** **"**"**, 8,1 eingeben und **RETURN** drücken.

Auf zur ersten Runde

Um schnell auf die Rennstrecke zu kommen, unterbrechen Sie die Titelmelodie und beginnen die Demo-Version. Das Programm schaltet kurz auf die Kontrolltafel und dann auf die Boxenstraße von Rio, wo die Demo ihren Anfang nimmt. Anschließend werden Sie aufgefordert, die Diskette mit Seite 2 nach oben einzulegen. Wählen Sie den grünen Accept-Knopf, indem Sie den Zeiger über das grüne Rechteck fahren und danach den Feuerknopf drücken. Dadurch wird auf die Cockpit-Ansicht umgeschaltet, und Sie sehen die Autos auf dem Startgitter angeordnet (siehe Abb. A). Sobald diese Anzeige erscheint, drücken Sie eine beliebige Taste, um die Demo abzubrechen und das Steuer selbst in die Hand zu nehmen. Renninformationen wie z.B. die Flagge, die Rundenziffer, die Rundenzeit werden in der oberen rechten Bildschirmecke angezeigt. Auf Wunsch können Sie sich erst eine oder zwei Demorunden anschauen, bevor Sie selbst fahren. Sobald Sie aber eine Taste drücken, sind Sie für die Steuerung des Ferrari verantwortlich.



Wenn Sie die Demorunden zu Ende laufen lassen, werden Sie zum Umdrehen der Diskette aufgefordert, und zum Schluß erscheinen die Rennresultate. Wenn Sie wollen, können Sie anschließend die Saison fortsetzen. Lesen Sie den Abschnitt über die *Renn-Kontrolltafel* etwas weiter unten, um Genaueres über die Abwicklung einer Saison und die Benutzung der Kontrolltafel zu erfahren.

Die Karte — In der oberen linken Ecke der Cockpit-Ansicht befindet sich eine Karte mit der Rennstrecke, die Sie gerade befahren. Die farbigen Punkte sind Ihre Konkurrenten, der blinkende Punkt ist Ihr eigener Wagen.

Lenkung — Sie steuern den Ferrari durch Links-/Rechtsbewegen des Joysticks in diese beiden Richtungen. Der Ferrari ist ein sehr empfindliches Instrument, achten Sie daher darauf, sanft mit ihm umzugehen und keine heftigen Bewegungen zu machen. Zum Gas geben drücken Sie den Hebel nach vorn, zum Bremsen ziehen Sie ihn zu sich hin.



Sie können die Strecke nur in einer Richtung befahren — eine Kehrtwendung und Fahren in der entgegengesetzten Richtung ist nicht möglich.

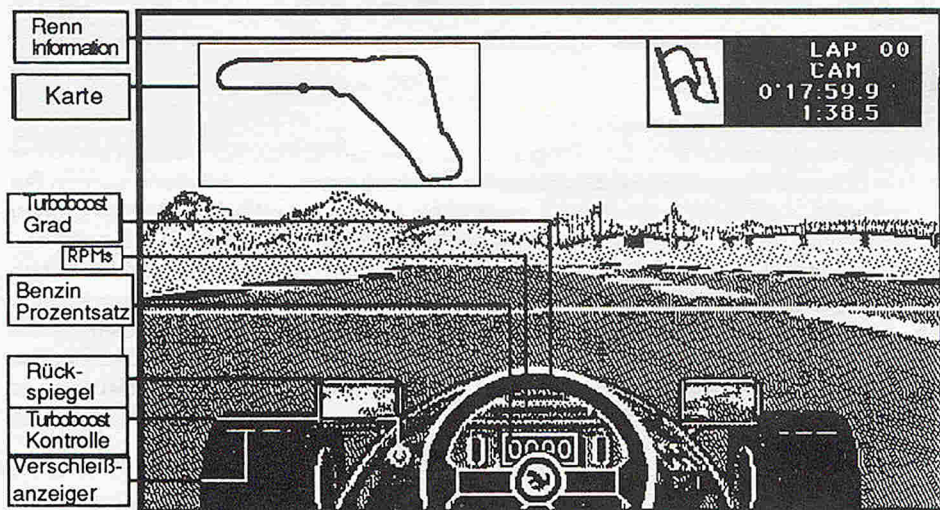


Abb. A: Das Ferrari Cockpit

Schalten — Die Demo versetzt Sie automatisch auf Anfängerniveau (F3). Hier brauchen Sie sich um das Schalten nicht zu kümmern — es erfolgt automatisch. Auf den höheren Schwierigkeitsstufen verwenden Sie zum Schalten den Joystick und den Feuerknopf. Näheres hierzu finden Sie am Ende dieser Karte (Joystick-Befehle).

Kurventechnik — Fahren Sie die Kurven zunächst vorsichtig. Allzuleicht wird unter- oder übersteuert, mit dem Ergebnis, daß man in den Strohballen landet. Lassen Sie den Gashebel los, wenn Sie die Kurve anfahren, bremsen Sie gegebenenfalls kurz an. Ein guter Trick ist es, die Kurve links oder rechts anzufahren und dann in der eigentlichen Biegung den Joystick nach vorn zu drücken (um zu beschleunigen). Das Steuerrad kehrt

dann langsam in die zentrale Stellung zurück, so daß Sie elegant aus der Kurve herauskommen.

Zieleinlauf — Ihr erstes Rennen umfaßt drei Runden. Am Ende erfahren Sie, wie Sie sich gegenüber den anderen Konkurrenten geschlagen haben. Ihre Startnummer ist die 28, Ihre Initialen "S.J." (kann auf Wunsch später geändert werden — siehe *Renn-Kontrolltafel*). Wählen Sie den grünen **Accept**-Knopf in der oberen rechten Ecke, wenn Sie die Ergebnistabelle begutachtet haben. Damit gelangen Sie zurück in die Boxenstraße.

AUSWAHL VON BILDSCHIRMBEREICHEN

Wenn Sie die Box erreicht haben, sollten Sie in den Boxenbereich der Rennstrecke überwechseln. Zu diesem Zweck das Ferrari-Schild in der oberen rechten Bildschirmecke auswählen, das die Box zeigt. Die Boxenstraße enthält bestimmte Bereiche, die man auswählen kann, um bestimmte andere Funktionen auszuführen. Halten Sie z.B. den Feuerknopf gedrückt, während sich der Zeiger auf einem grauen Bereich auf dem Boden der Box befindet, und halten Sie ihn weiterhin gedrückt, während Sie den Zeiger mit Hilfe des Joysticks auf dem Bildschirm umherfahren. In dem Moment, wo der Zeiger über einen "heißen" Fleck fährt, verwandelt er sich in das Icon, das die betreffende Funktion darstellt. Diese Funktion wird jedoch nur ausgelöst, wenn Sie in dem Moment den Feuerknopf freigeben. Die Icons der verschiedenen "heißen" Flecke auf dem Bildschirm sind im Handbuch abgebildet. Für detaillierte Informationen lesen Sie die Beschreibung zu dem betreffenden Icon.

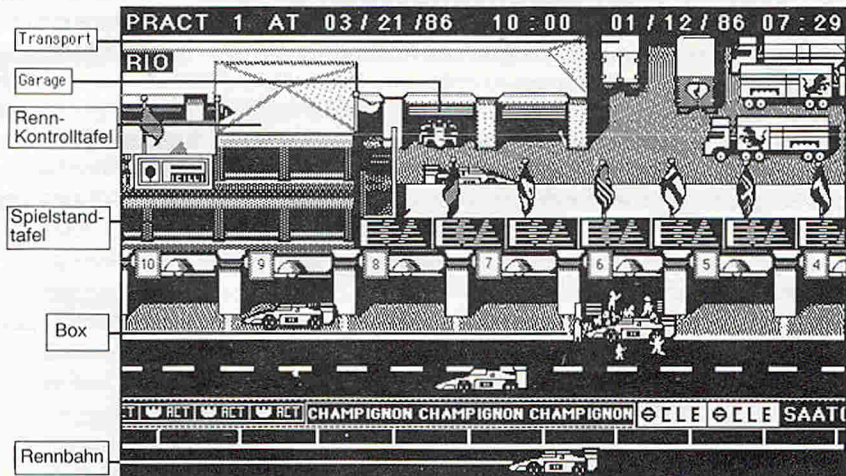


Abb. B: Boxenbereich auf der Rennstrecke

Der Boxenbereich — Mehr über die Box erfahren Sie im Handbuch. Vorderhand kehren Sie auf den Boxenbereich der Rennstrecke zurück, indem Sie das Signet in der oberen rechten Bildschirmecke auswählen, worauf sofort der Boxenbereich erscheint. Steuern Sie den Zeiger umher, während Sie die Feuertaste festhalten, um sich die verschiedenen "heißen" Flächen anzusehen.

Renn-Kontrolltafel — Wenn Sie sich auf der heißen Fläche der Renn-Kontrolltafel befinden (Symbol: eine karierte Flagge), geben Sie den Feuerknopf frei, um die Kontrolltafel auszuwählen. Mit ihrer Hilfe werden verschiedene Funktionen des Programms gesteuert. Beispielsweise können Sie das Rennstreckensymbol auswählen, um sich eine Tabelle mit allen Rennstrecken der Formel-Eins-Weltmeisterschaftssaison 1986 einzublenden.

Die zweite Rennstrecke der Saison, Jerez, ist jetzt markiert. Wenn Sie weitermachen wollen, wählen Sie den roten Cancel-Knopf, damit Jerez angewählt bleibt. Lesen Sie bitte in den folgenden Abschnitten nach, wie man den Namen des Fahrers eingibt und wie man Saisonergebnisse speichert und lädt.

Wenn Sie glauben, daß Sie noch weitere Fahrpraxis benötigen, oder wenn Sie bestimmte Feinabstimmungen an Ihrem Rennauto ausprobieren wollen, wählen Sie FIORANO aus, um auf die Ferrari Teststrecke zurückzugelangen. Dabei werden Sie bemerken, daß dies auch das Datum und den Anfang der Saison zurücksetzt. Wählen Sie dann den grünen **Accept**-Knopf aus, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Name des Fahrers — Wählen Sie das Icon mit dem Schutzhelm auf der Renn-Kontrolltafel. Geben Sie Ihren Namen im Texteingabefeld (wie Abb. C) des Requester-Dialogs ein und bestätigen Sie die Eingabe durch Auswahl des **Accept**-Knopfs bzw. durch Drücken von Return. Durch Auswahl des **Accept**-Knopfes im Kontrollfeld schalten Sie auf den Boxenbereich der Rennstrecke, die Sie vorhin angefordert haben. Wenn Sie gerade am Anfang der Saison stehen, empfehlen wir Ihnen die Lektüre des Kapitels "Ihr erstes Rennen" im Handbuch. Wenn Sie sich für Fiorano entscheiden, dann lesen Sie das Kapitel "Fiorano — Starten Sie Ihre Rennkarriere", wo Sie eine detaillierte Beschreibung des Parcours finden.

SPEICHERN/LADEN DES SAISON-PUNKTESTANDS

Sie benötigen eine formatierte, leere Diskette, wenn Sie Ihren Saison-Punktstand speichern wollen. Zum Formatieren einer Diskette wie folgt vorgehen:

1. Computer und Diskettenlaufwerk einschalten.
2. Leere Diskette ins Laufwerk legen.
3. OPEN 1,8,15, "NO:SEASONS,EA" und **RETURN** drücken.
4. Warten, bis das Licht des Diskettenlaufwerks erlischt, dann **CLOSE** 1 eingeben und **RETURN** drücken.

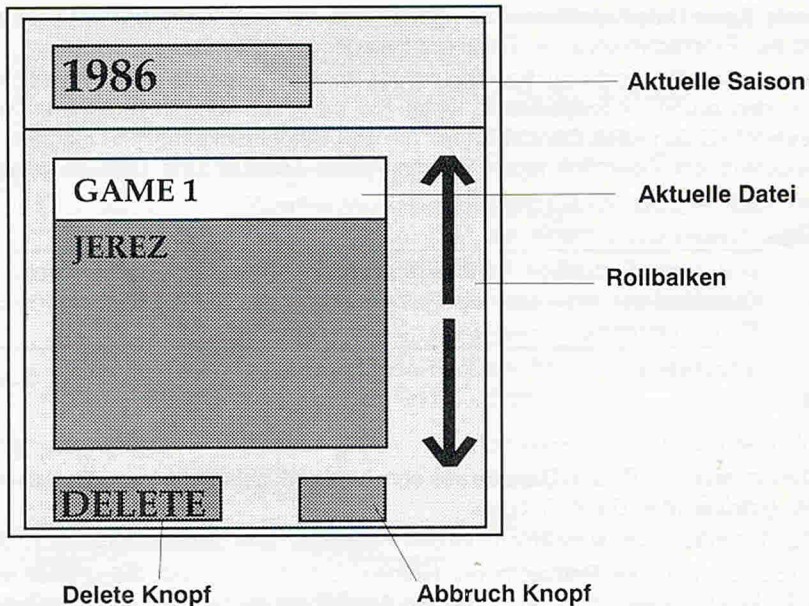


Abb. C: Der Requester-Dialog zum Speichern/Laden

SPEICHERN

1. Die Renn-Kontrolltafel auf dem Bildschirm einblenden.
2. Die Ferrari *Formula One* Diskette aus dem Laufwerk nehmen und an ihrer Stelle die leere Diskette einlegen.
3. Das Trophäen-Icon auswählen, um den Requester zum Speichern/Laden zu öffnen (Abb. C).
4. Um eine bestehende Datei zu löschen, deren Namen im Requester markieren, dann den blauen Lösch-Knopf (DELETE) wählen, worauf eine Anfrage zur Bestätigung des Löschbefehls erscheint. Wählen Sie dort den grünen **Accept**-Knopf oder den roten **Cancel**-Knopf, falls Sie es sich noch anders überlegen und die Datei nicht löschen wollen.
5. Im Speichern/Laden-Requester (s. Abb. C) löschen Sie den Namen vor dem blinkenden Cursor mit Hilfe der **DEL**-taste und geben dann den gewünschten Dateinamen ein. Zum Abschluß **Return** drücken.

Hinweis: Keine Dateinamenerweiterungen (Punkt und angehängtes Suffix) verwenden, da das Programm sonst die Datei nicht wieder auffinden kann.

6. Nun wird der Requester zur Bestätigung des Speichervorgangs eingeblendet. Wählen Sie den grünen **Accept**-Knopf, wenn Sie die Datei wirklich archivieren wollen, andernfalls den roten **Cancel**-Knopf, um den Befehl rückgängig zu machen. Nach Abschluß der Operation legen Sie die *Ferrari Formula One* Diskette wieder ins Laufwerk zurück.



Nur Renn-Statistiken können abgespeichert werden, nicht jedoch die Qualifikationszeiten oder die Pole-Positions, die Sie vor dem eigentlichen Rennen erreichen.

LADEN

1. Die Renn-Kontrolltafel einblenden.
2. Die Ferrari *Formula One* Diskette aus dem Laufwerk entnehmen und die Diskette mit der gewünschten Datei einlegen.
3. Das Trophäen-Icon auswählen, um den Requester zum Speichern/Laden zu öffnen.
4. Im Speichern/Laden Requester den Namen der Datei eingeben, die geladen werden soll (der Name wird markiert). Erneutes Auswählen startet den Ladevorgang.
5. Nun wird der Requester zur Bestätigung des Ladevorgangs eingeblendet. Wählen Sie den grünen **Accept**-Knopf, um die Datei zu laden, bzw. den roten **Cancel**-Knopf, wenn Sie den Befehl annullieren wollen. Wenn die Datei geladen ist, legen Sie wieder die *Ferrari Formula One* Diskette ins Laufwerk und führen das Spiel von der zuletzt erreichten Position fort.

FIORANO: DYNO RAUM - ZUFÜGUNG (Seite 32 im *Ferrari Formula One* Handbuch)

Das Leistungsdiagramm zeigt Tank, Drehmoment und Pferdestärken: Benzin ist gelb, Drehzahl rot und PS grün.

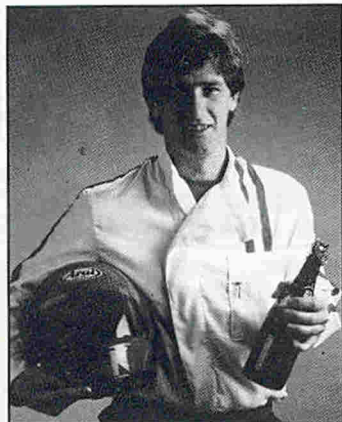
Die Regler für den Dynoraum sind, von oben nach unten: UpM (RPM), Turbolader und Stunden.

TASTATUR-BEFEHLE

<—	Pause ein/aus (vom Parcours aus)
K	Motor abschalten und in die Box einfahren
P	In die Box (nur im P-Modus)
0,1.. 9	Turbo-Booster
F1	Zum Ein-/Ausschalten des C128-Modus. Beim Betreiben von <i>Ferrari Formula One</i> auf einem C128 bewirkt dies einen etwas schnelleren Spielablauf.
R	Mauros Änderungen an allen offenen Fenstern annullieren (nur in Boxen und Garagen)
G	In allen offenen Fenstern Mauros Einstellungen benutzen (nur in Boxen und Garagen)

JOYSTICK-BEFEHLE

Vorwärts	Gas geben
Zurück	Fuß vom Gas
Links	Nach links steuern
Rechts	Nach rechts steuern
Vor und Feuer	Einen Gang höher schalten (zum 5. hin)
Back and fire	Runterschalten (zum 1. hin)



DIE MITWIRKENDEN

Ricks Begeisterung für Computer geht auf seine High School Zeit zurück, als er für die elektronische Abwesenheitskontrolle zuständig war. Ganz klar, daß sein Name niemals auf der Liste auftauchte! Seine Erfahrungen mit Rennsimulationen fanden ihren Höhepunkt in *Ferrari Formula One*, wo es ihm darum ging, die Spannung und das Fieber des Parcour absolut realistisch umzusetzen. "Ferrari ist eine moderne Legende, das Feinste vom Feinen im Automobilrennsport". Ricks Hobbies sind Windsurfing, Wasserski, Four-Wheeling und Luftsprünge auf seinem Motorrad.

Programmierung
Software-Design
Kodierung und Sound
Musik
Grafik
Produzent
Produktionsassistentz
Paket-Fotografie
Porträt des Künstlers

Imagitec Design
Rick Koenig
David Chiles
Barry Leitch
M. Hanrahan & A. Ludley
Jocelyn Ellis
John Roberts
Paul-Henri Cahier
Henrik Kam

Mit speziellem Dank an: Emilio Anchisi, Ferrari North America, Richard Hilleman, Randy Breen, Bob Henderson, Dave Maynard, Don Traeger und Happy Keller.

Software ©1988,89,90 Rick Koenig

Verpackungs-Design ©1988,89,90 Electronic Arts

Ferrari und das schwarze Pferd sind eingetragene Warenzeichen der Ferrari Societa Per Azione Esercizio Fabbriche Automobili Corse

Genehmigung eingeholt

C64/128 sind eingetragene Warenzeichen von Commodore



ELECTRONIC ARTS®

11-49 Station Road
Langley, Berks SL3 8YN
England
Tel: (0753) 49442

P.O. Box 7578, San Mateo,
CA 94403-7578
USA
Tel: (415) 572-ARTS