

GRAND PRIX LEGENDS DEMO-VERSION
README
6.3.98

BESTELLUNG: Rufen Sie bitte den Vertrieb von Sierra On-line unter der
Telefonnummer 06103 9940 53 an.

INHALTSVERZEICHNIS

- I] MINDESTANFORDERUNGEN
- II] SO STARTEN SIE DIE DEMO-VERSION
- III] SO SPIELEN SIE DIE DEMO-VERSION
- IV] SO DEINSTALLIEREN SIE DIE DEMO-VERSION

I] MINDESTANFORDERUNGEN

=====

Für die Demo-Version sind Windows 95, ein Pentium 166 MHz-Prozessor (oder schneller) mit 32 MB RAM und DirectX 5 erforderlich. Sie sollten darüber hinaus die neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte installiert haben.

Wir empfehlen für das GPL-Demo einen Computer mit Pentium 200 Mhz-Prozessor und 64 MB RAM sowie eine Rendition- oder 3Dfx Voodoo-Karte.

II] SO STARTEN SIE DIE DEMO-VERSION

=====

1) Wählen Sie aus dem Startmenü von Windows Programme/Sierra/Grand Prix Legends-Demo.

III] SO SPIELEN SIE DIE DEMO-VERSION

=====

A. Die Grundlagen

i. Konfiguration des Joysticks

DirectInput

Wenn Sie einen DirectInput-Joystick/Lenkrad haben und ihn unter GPL nicht kalibrieren können, klicken Sie einfach auf das Kalibrierungsfenster, und wählen Sie dann die Option "Direct Input" bei "Joystick-Treiber" aus. Sie sollten jetzt Ihren Joystick oder Lenkrad konfigurieren können.

DirectInput oder optimierter Treiber

GPL läuft sowohl mit DirectInput als auch mit dem optimierten Joystick-Treiber. Der optimierte Treiber ermöglicht eine präzisere Joysticksteuerung, als mit DirectInput erreicht werden kann, ist jedoch nur zu Standard PC-Joysticks kompatibel. Joysticks, wie z.B. der MS Sidwinder Pro funktionieren nicht mit dem optimierten Treiber. Es wird dringend empfohlen, daß Sie den optimierten Treiber verwenden, so lange keine Kompatibilitätsprobleme auftreten.

ii. Konfiguration von 3D-Beschleunigern

3Dfx-Unterstützung

Die 3Dfx Voodoo-Unterstützung erfordert Glide v2.43 oder besser. Die neueste Version von Glide finden Sie auf der Website von 3Dfx unter <http://www.3dfx.com>.

Voodoo Rush wird in dieser Demo-Version nicht unterstützt.

Voodoo2-Unterstützung befindet sich in Vorbereitung und funktioniert nicht mit dem bei der Creative Labs 3D Blaster mitgelieferten Treiber. Aller Voraussicht nach werden kurz nach dem Erscheinen dieser Demo-Version funktionsfähige Treiber verfügbar sein. Wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihrer Karte oder an 3Dfx, um die neuesten Treiber zu erhalten.

Rendition-Unterstützung

Die Rendition-Unterstützung erfordert Rredline v2.1 oder besser. Die neuesten Rredline-Treiber finden Sie auf der Website von Rendition unter <http://www.rendition.com>

Diese Demo-Version ist eine Pre-Alpha-Version und wurde eingeschränkt mit den folgenden Grafikkarten getestet.

Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2 (Voodoo 2)*
Matrox Millennium
Matrox Millennium 2
Matrox Mystique 220
Diamond Viper 330
Sierra Screamin' 3D (V1000)
Intergraph Intense 3D (V1000)
Hercules Thriller 3D (V2200)
Orchid Righteous 3D (Voodoo)
Diamond Monster 3D (Voodoo)
Canopus Pure 3D (Voodoo)

* GPL sollte zufriedenstellend laufen, kann sich jedoch beim Beenden aufhängen. Stellen Sie bitte sicher, daß Sie die neuesten Treiber Ihrer Karte installiert haben.

iii. So gelangen Sie in das Fahrzeug

Klicken Sie im Hauptmenü auf die grüne Flagge (in der rechten oberen Ecke des Bildschirms), und nehmen Sie auf dem Fahrersitz Platz. Jetzt wird das Streckenauswahlfenster mit dem Rennprogramm eingeblendet, das Ihnen die aktuell ausgewählte Strecke zeigt. In dieser Demo-Version ist nur die Strecke Monza enthalten. Wählen Sie die Fahrzeugklasse aus, in der Sie fahren möchten (lesen Sie hierzu bitte den Abschnitt "Spielablauf"), und klicken Sie dann auf die grüne Flagge, um auf die Strecke zu gelangen. Sobald die Strecke geladen ist, befinden Sie sich im Fenster "Rennwochenende". Klicken Sie in diesem Fenster auf die grüne Flagge, und Sie landen direkt im Cockpit Ihres ausgewählten Fahrzeugs.

B. Spielablauf

i. Fahrzeugklassen

Zusätzlich zu den diversen Fahrzeugmodellen (drei davon sind in dieser Demo-Version enthalten: Lotus 49, Brabham BT-24 und Gurney Eagle) enthält GPL drei verschiedene Fahrzeugklassen, in denen Sie antreten können. Dadurch wird die reale Rennwelt simuliert, in der ein Fahrer sich auch nicht einfach hinter das Steuer eines hochmotorisierten Grand Prix-Boliden setzen kann, ohne vorher Erfahrungen mit schwächeren und einfacher zu fahrenden Wagen gesammelt zu haben

Bei GPL ist die G3-Klasse für Anfänger gedacht. Bei den mit deutlich weniger Motorkraft als in der GP-Klasse ausgerüsteten G3-Fahrzeugen läuft alles etwas langsamer ab. Die Räder können nur im ersten Gang durchdrehen, der Motor dreht nur bis etwa 6500 U/Min, und man muß sich nicht so viele Gedanken um das Schalten machen.

Die G2-Klasse enthält Fahrzeuge, die eine etwas geringere Leistung als die GP-Wagen bringen. Sie müssen behutsamer mit dem Gaspedal umgehen und schneller reagieren, um ein G2-Fahrzeug in die richtige Richtung zu steuern.

Auch wenn Sie in der Demo-Version die Wahl zwischen den einzelnen Fahrzeugklassen haben, wird dringend empfohlen, daß Sie mit der G3-Klasse beginnen, bis Sie fahren können, ohne laufend ins Schleudern zu kommen. Es gibt einige Unterschiede zu den Rennsimulationen, die Sie vielleicht schon kennengelernt haben, und zunächst mag es so aussehen, als ob die G3-Fahrzeuge extrem langsam und untermotorisiert seien. Sie werden jedoch schnell herausfinden, daß es trotzdem eine Herausforderung ist, diese Wagen richtig zu beherrschen. Das G3-Fahrzeug kann eine Geschwindigkeit von 120 mph erreichen und in knapp 5 Sekunden von 0 auf 60 beschleunigen. Nehmen Sie sich ein wenig Zeit, um die grundlegenden Fahrzeugsteuerungen zu erlernen. Sie haben es dadurch leichter, wenn Sie später die GP-Wagen fahren wollen.

ii. Fahrhilfen

GPL beinhaltet zwei Hilfsmittel, die Sie aus dem Optionenfenster auswählen können: Die Brems- und die Traktionshilfe. Sie sollen das Spiel erleichtern, wenn man nicht unbedingt mit voll realistischen Wagen umgehen will, was im Spiel oftmals frustrierend sein kann. Denken Sie daran, daß diese Hilfen den Ablauf des Spiels erheblich beeinträchtigen können. Mit eingeschalteter Bremshilfe ist es nicht möglich, das Fahrzeug schnell zum Stehen zu bringen. Bei eingeschalteter Traktionshilfe kann das Fahrzeug aus einer Kurve heraus nicht so schnell beschleunigt werden. Beide Hilfen bieten außer der besseren Steuerung des Fahrzeugs keine weiteren Vorteile.

Die Bremshilfe ist eigentlich ein Antiblockiersystem. Die Simulation reduziert den Druck auf das Bremspedal, sobald die Räder zu blockieren drohen. Sie bremst NICHT automatisch. Sie müssen immer noch selbst entscheiden, ob und an welcher Stelle Sie bremsen.

Die Traktionshilfe ist eigentlich eine Traktionssteuerung. Die Simulation überwacht den Griff der Hinterräder und reduziert die

Beschleunigung, sobald ein Rad den Bodenkontakt verliert.

iii. Wiederholungen aufzeichnen und ansehen

Wiederholungen können im Fenster "Rennwochenende" aufgezeichnet werden. Klicken Sie hierzu auf das Ordner-Symbol unter dem 3D-Fenster. Sie werden dann gebeten, einen Dateinamen einzugeben. Wenn Sie sich die Wiederholungen oder Aufzeichnungen anderer Spieler später ansehen möchten, wählen Sie aus dem Hauptmenü die Option "Wiederholung ansehen". Klicken Sie auf den Text in der Mitte des Bildschirms, und wählen Sie dann diejenige Aufzeichnung aus, die Sie sehen möchten. Beachten Sie bitte, daß das Fenster "Wiederholung ansehen" nicht vollständig ist. Im endgültigen Spiel werden in diesem Fenster alle verfügbaren Aufzeichnungen mit Zusatzinformationen aufgelistet (z.B. auf welcher Strecke sie aufgenommen wurden usw.).

Wiederholungen werden im Unterverzeichnis "Replays" im Verzeichnis GPLDemo\Program abgelegt. Wenn Sie sich Aufzeichnungen ansehen möchten, die Sie von anderen Spielern bekommen haben, kopieren Sie diese einfach in das "Replay"-Verzeichnis, bevor Sie das Spiel starten.

iv. Reifentemperatur und -druck

In dieser Demo-Version können Reifentemperatur und Reifendruck nicht beeinflußt werden. Mit anderen Worten: Die Reifen haben je nach Modell immer die optimale Temperatur und den richtigen Druck. Das endgültige Spiel enthält natürlich vollständige Einstellungsmöglichkeiten aller Reifenparameter.

In der Demo-Version wird die momentane Reifentemperatur abgelesen und dementsprechend Qualm erzeugt (und nicht jedesmal, wenn die Räder rutschen). Die Temperatur hat jedoch keine Auswirkungen auf das Fahrzeugverhalten.

C. Tastatursteuerung

i. Allgemeines

Druck

Speichert Bildschirmfoto (unter Dateinamen gplssxx.pbf, wobei xx eine Zahl von 01 bis 99 ist)

LESEN SIE BITTE WEITER UNTEN NACH, WIE MAN BILDSCHIRMFOTOS IN EIN BRAUCHBARES FORMAT BRINGEN KANN.

ii. Fahrmodus

Umschalten-R
F10

Setzt das Fahrzeug zurück
Schaltet zwischen der Cockpit- und der Verfolgeransicht (hinter dem Wagen) um

iii. Wiederholungsmodus

C
Umschalten-C
Ziffernblock 7
Ziffernblock 1
Ziffernblock 5
Ziffernblock 4
Ziffernblock 6

Nächste Kamera
Vorherige Kamera
Zum Anfang zurückspulen
Schneller Vorlauf zum Ende
Start/Pause
Bildweise zurückspulen
Bildweise vorspulen

Linke-Umschalttaste + Ziffernblock 4	Rücklauf (schnell)
Linke-Umschalttaste + Ziffernblock 6	Schneller Vorlauf
Ziffernblock 8	Wiedergabegeschwindigkeit reduzieren (Zeitlupe - nur im Wiedergabemodus)
Ziffernblock (Entf)	Zurück zu normaler Geschwindigkeit (Echtzeit)

D. Bildschirmfotos konvertieren

Bildschirmfotos werden im Papyrus-Bitmap-Format (.PBF) abgelegt. Wenn Sie sie konvertieren möchten, um sie mit einer Standard-Bildbetrachtungs-Software ansehen zu können, müssen Sie das Programm PBF2TGA.EXE starten, das sich im Verzeichnis "GPLDemo\Program" befindet. Sie erhalten dann eine Datei im Targa-Format. Öffnen Sie dann ein MS-DOS-Fenster, und wechseln Sie in das Verzeichnis "GPLDemo". (Beispiel: CD c:\Sierra\GPLDemo\Program). Geben Sie nun PBF2TGA gefolgt von einem Leerzeichen und dem Dateinamen des Bildschirmfotos ein, das Sie konvertieren möchten. Nach der erfolgreichen Konvertierung erhalten Sie die Meldung "PBF to TGA image conversion from gplssxx.pbf to gplssxx.tga successful".

E. Allgemeines

i. Fahrfunktionen zuweisen

Fahrfunktionen (Steuerung, Gas, Bremse und Kupplung) können nur Tasten auf dem Ziffernblock zugewiesen werden. Sie können keiner anderen Taste im Hauptbereich der Tastatur zugeordnet werden. Da GPL für Mehrspieler-Partien entwickelt worden ist, wurde diese Einschränkung eingerichtet, um den Benutzer vor Konflikten bei der Benutzung der Chat-Schnittstelle zu schützen.

ii. Optionen bei der Grafikqualität

Die Optionen für die Einstellung der Grafikqualität (Anti-Aliasing, Gouraud-Schattierung, dynamische Ausleuchtung und spekuläre Highlights) können MOMENTAN nicht abgeschaltet werden, wenn die 3D-Beschleunigung aktiviert ist. Die Benutzeroberfläche ermöglicht es Ihnen zwar scheinbar, die Optionen auszuschalten, der Effekt tritt in der Demo-Version jedoch nicht ein.

F. Fehlerbeseitigung

i. Wen kann ich um Hilfe bitten?

Wenn Sie Hilfe benötigen oder einen Fehler melden möchten, schicken Sie eine E-Mail an support@sierra.de. Damit wir Ihnen besser helfen können, benötigen wir genauere Informationen über die Konfiguration Ihres Computers wie z.B.

Herstellerfirma und Modell
 Prozessortyp und -geschwindigkeit
 Hauptspeichergröße
 Grafikkarte und Treiberversion
 Soundkarte
 Spiel-Controller

Fügen Sie bitte eine detaillierte Beschreibung der/des aufgetretenen Fehler(s) bei.

- ii. Es passiert nichts, wenn ich auf die Verknüpfung "GPL-Demo" klicke.
GPL versucht möglicherweise einen Grafikadapter zu benutzen, den Sie auf Ihrem Rechner nicht installiert haben. Zur Beseitigung dieses Problems löschen Sie bitte die Datei "options.ini" im Verzeichnis \SIERRA\GPLDEMO\PROGRAM.
- iii. Die Fehlermeldung "Could not find Dinput.dll" erscheint, sobald ich die Verknüpfung "GPL-Demo" anklicke.

Sie müssen DirectX 5 installieren. Sie können DirectX 5 von der Microsoft-Website unter <http://www.microsoft.com> herunterladen.

IV] SO DEINSTALLIEREN SIE DIE DEMO-VERSION

-
- 1) Starten Sie "Software installieren/deinstallieren" (über Start/Einstellungen/Systemsteuerung).
 - 2) Wählen Sie "Grand Prix Legends" aus der Liste aus.
 - 3) Die Demo-Version wird deinstalliert.

SIERRA ON-LINE, INC. GARANTIERT ODER VERSPRICHT NICHT, DASS DIE HIERIN ENTHALTENEN INFORMATIONEN AUF EINIGEN ODER ALLEN COMPUTERSYSTEMEN FUNKTIONIEREN. SIERRA ÜBERNIMMT KEINE HAFTUNG, UNGEACHTET OB ZUFÄLLIG ODER MITTELBAR, FÜR DIE HIERIN ENTHALTENEN INFORMATIONEN, EINGESCHLOSSEN TEILWEISE ODER TOTALE BESCHÄDIGUNGEN AN ODER DURCH HARD- ODER SOFTWAREPRODUKTE, DEN VERLUST VON GARANTIEN ODER DATEN DURCH DEN KUNDEN ODER EINES DRITTEN. MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE ANWEISUNGEN DURCH SIERRA, SEINE ANGESTELLTEN, HÄNDLER, DISTRIBUTOREN ODER AGENTEN ÄNDERN DIE HAFTUNGSEINSCHRÄNKUNGEN NICHT UND ERZEUGEN AUCH KEINE NEUEN GARANTIEN. IN KEINEM FALL ÜBERSCHREITET SIERRAS HAFTUNG DEN KAUFPREIS DES SIERRA-SOFTWARE-PRODUKTS.