

RICHARD PETTY'S RENNZIRKUS

**Beweise Deine Fahrkunst
gegen König Richard
und 18 Top-Fahrer der PROCAR-Serie.**

Ein Super-3D-Vergnügen!

ariolasoft

Beilage zu RICHARD PETTY'S RENNZIRKUS –

Atari Disketten-Version

- Atari 1050-Diskettenstation und Atari-Computer ausschalten.
- Diskettenstation einschalten.
- Diskette einlegen und Computer einschalten.
Achtung: Bei XL-Typen zusätzlich die ‚OPTION‘-Taste beim Einschalten drücken.

Wichtig: Joystick in Control Port # 1!

Atari Cassetten-Version

- Atari 1010-Cassettenstation und Atari-Computer ausschalten.
- Cassettenstation einschalten.
- Cassette an den Anfang spulen und ‚PLAY‘ drücken.
- ‚START‘-Taste drücken und Computer einschalten, nach Signal die ‚RETURN‘-Taste drücken.
Achtung: Bei XL-Typen beim Einschalten die ‚Option‘-Taste zusätzlich drücken.

Disketten-Version

- Das Commodore VIC-1540 oder VIC 1541 Diskettenlaufwerk gemäß Anleitung mit dem Computer verbinden.
- Computer einschalten. Auf den blinkenden CURSOR und auf READY warten. Diskettenlaufwerk einschalten und warten bis rote Kontrolllampe ausgeht.
- Programmdiskette mit dem Aufkleber nach oben und dem ovalen Ausschnitt nach vorne einlegen. Diskettenklappe schließen.
Tippen Sie: LOAD „RP“, 8
Drücken Sie: RETURN (Computer antwortet: SEARCHING FOR RP)
- Nach einem Moment erscheint: FOUND RP-LOADING und READY
Tippen Sie: RUN
Drücken Sie: RETURN
Der Programm-Titel erscheint, das Programm lädt und beginnt danach automatisch.
HINWEIS: Die Diskette sollte aus dem Laufwerk herausgenommen und in Schutzhülle aufbewahrt werden.

GARANTIE

Unsere Qualitätsprodukte sind geprüft und werden fehlerfrei ausgeliefert. Deises Produkt kann bei Material- und/oder Herstellungsfehlern innerhalb 90 Tagen nach Kauf umgetauscht werden. Durch unser Produkt werden keine Rechte Dritter, noch sonstige Schutz- und Leistungsrechte verletzt. Der Hersteller übernimmt keine weitergehende Haftung (z.B. für spezielle und/oder Folgeschäden)

Überblick

Nimm die Herausforderung an gegen KING RICHARD PETTY und 18 Top-Fahrer der PRO CAR Serie. Zunächst geht es darum, in der Qualifikationsrunde eine gute Startposition zu erlangen und dann nichts wie hinein ins realistisch nachempfundene 3-D-Vergnügen. Wähle eine geschickte Strategie beim Einlegen der Boxen-Stops, halte Dich im Windschatten, um Zeit und Benzin zu sparen und achte auf die gelben Hinweis-Flaggen. Auf die richtigen Entscheidungen kommt es an: Behalte den Fuß auf dem Gaspedal und mit ein bißchen „Renn-Glück“ gelingt es Dir, vor Richard Petty die Zielflagge zu passieren.

Zur Erinnerung: Deine Gegner sind keine Hindernis-Wagen, sondern ebenfalls „hochkarätige“ Fahrer, jeder mit seiner eigenen Strategie, gegen Dich zu bestehen. Mit etwas Übung dürfte es Dir gelingen ihre Pläne zu durchschauen – aber Vorsicht vor Richard Petty.

Nach über 200 Grand National Siegen ist er kein leichter Brocken. Und der König will auf gar keinen Fall verlieren.

Richard Petty's Rennzirkus für Beginner

Zunächst mußt Du eine Bahn auswählen. In der Bildschirm-Mitte erscheint

Tri-oval 30 laps

Random 30 laps

Random Repeat

Der Tri-Oval-Kurs ist der leichteste. Der Random-Kurs wird vom Computer beliebig generiert und besteht aus einer Kombination von kurzen und langen Streckenabschnitten. Mit Random Repeat kannst Du die letzte vorher gefahrene Strecke nochmals fahren.

Qualifikation

In dieser Runde wird die Start-Position ermittelt Platz 1 („Pole Position“) bis Platz 20 (Letzter).

Dein Auto wird wie folgt gesteuert. Feuerknopf drücken und gedrückt halten erhöht die Geschwindigkeit. Die Höchstgeschwindigkeit ist 250 mph (ca. 402 km/h). Beim Auffahren auf Hindernisse wird Dein Wagen automatisch gebremst. Zum Rechts-/Links-Steuern: Joystick nach rechts oder links. Zurückziehen des Joysticks bremst den Wagen bis zum Stillstand (Beachte: Bremsen geht vor Beschleunigen).

Turbo-Booster

Der Booster erlaubt Dir eine plötzliche Zusatzbeschleunigung. Dies ist wichtig für schnelle Überhol-Vorgänge. Der Booster läßt sich nur aktivieren, wenn Du Höchstgeschwindigkeiten fährst. Wenn Du also 250 mph erreicht hast, drücke den Feuerknopf und drücke gleichzeitig den Joystick nach vorne. Das Fahrzeug beschleunigt sofort und das Geräusch des Booster macht sich bemerkbar. Beim Loslassen des Feuerknopfes oder Bewegen des Joysticks in eine andere Richtung schaltet sich der Turbo-Booster ab.

Aber der Turbo-Booster hat auch einige Nachteile: extrem hoher Sprit-Verbrauch, extreme Erhöhung der Geschwindigkeit, so daß das Fahrzeug nicht mehr kontrolliert in Kurven gehalten werden kann.

Darum sollte der Turbo-Booster nur auf gerader Strecke und nur dann benutzt werden, wenn dem erhöhten Spritverbrauch ein entsprechender Positionsgewinn gegenübersteht. Dies ist besonders in den letzten beiden Laps (Runden) der Fall, wenn kein Boxenstop mehr nötig ist. Beachte: In der Qualifikationsrunde verbessert der Turbo-Booster Deine Rundenzeit nicht.

Der Computer weist Dich mit der Nachricht „Prepare to Qualify“ auf den bevorstehenden Start hin. Bist Du bereit, so drücke und halte den Feuerknopf, bis Du die Höchstgeschwindigkeit erreicht hast. Rechts neben Dir senkt sich die Start/Ziel-Flagge. Deine Qualifikations-Runde läuft!

Die Ideal-Linie

Um den gesamten Kurs mit maximaler Geschwindigkeit durchfahren zu können, mußt Du in Kurven die Ideal-Linie erwischen. Dazu ist die Kurve vom äußersten rechten Fahrbahnrand aus anzufahren (aber: auf keinen Fall auf den rot-weißen Randstreifen fahren, da sonst Geschwindigkeitsverlust droht!). Kurz vor Einfahrt in die Kurve mußt Du das Steuer nach links einschlagen (Joystick links). Jetzt sollte Dein Wagen mindestens mit 200 mph fahren. Falls Du die linke rot-weiße Fahrbahnmarkierung überfährst, wird Dein Auto statt abzubremsen auf die rechte Fahrbahnseite geschleudert. Nach Verlassen der Kurve geht es normal weiter.

BEACHTET: Führst Du während dieses Manövers irgendeine andere Bewegung mit Deinem Joystick aus (anstatt Joystick strikt links zu halten), verläßt Dein Wagen die Ideallinie. Dies ist vor allem wichtig, wenn sich gleichzeitig andere Wagen in der Kurve befinden. Außerdem mußt Du bereits nach links ziehen, bevor die Schwerkraft Dich aus der Kurve „driftet“. Es ist klar, daß Du durch Verlassen der Ideallinie bzw. ein Durchfahren der Kurve am rechten Fahrbahnrand wertvolle Zeit verlierst. Beachtest Du dies, so erhältst Du sicher gute Qualifikationszeiten. Aufgepaßt, es sind noch ein paar andere Fahrzeuge in der gleichen Qualifikationsrunde.

Qualifikations-Möglichkeiten

Nach Beendigung der Qualifikationsrunde teilt Dir der Computer mit, ob Du es geschafft hast oder nicht. Bei Qualifikation ist in der oberen linken Bildschirmecke Deine Rundenzeit und Deine Startposition zu erkennen. In der Mitte findest Du Deine Placierung und Deinen Bonus (je höher die Placierung, desto höher die Punktzahl. Falls Du die Qualifikation nicht geschafft hast, kannst Du nicht am Rennen teilnehmen. Das Ergebnis dieses Rennens (ohne Dich) wird Dir angezeigt. Du erhältst die Chance, Dich für das nächste Rennen zu qualifizieren.

Das Rennen

Nach Deiner Qualifikation kann das Rennen beginnen. Du wirst in die erreichte Startposition eingereiht und der Bildschirm sagt Dir, wann das Rennen beginnt.

Die erste Runde

Die erste Runde (vom Start-Platz bis zur Start/Ziel-Flagge) ist immer wichtig. Du kannst Plätze gewinnen oder verlieren. Da nicht alle Rennfahrer das gleiche Auto fahren, haben einige unter ihnen Startschwierigkeiten. Sei in jedem Falle auf der Hut, daß Du rechtzeitig startest und auf eventuell vor Dir liegende Fahrzeuge achtest. Doch auch auf die hinter Dir liegenden ist zu achten. Sie könnten Dich überholen oder auch schneiden.

Die Renn-Aufnahme

Unabhängig von der Wahl, die Du getroffen hast, gibt es auf jeder Rennstufe mehrere Dinge zu beachten. Praktisch zu jedem Zeitpunkt können Unfälle auftreten. Die meisten Unfälle werden allerdings durch unvorsichtige Raserei verursacht. Abhängig, ob Du Windschatten fährst oder z.B. den Fahrbahnrand befährst, steigt Dein Benzinverbrauch. Außerdem nutzen sich die Reifen viel schneller ab. Ein Anhalten auf dem Kurs führt fast immer zu Ärger. Also solltest Du bei notwendigen Stops die Boxen aufsuchen.

Beachte immer die Anzeigen-Lampen am oberen Bildschirm-Rand und fahre in die Box, wenn etwas nicht stimmt.

Die Renn-Strategie

Gegenüber anderen Renn-Spielen bietet dieses Programm etwas besonderes: jeder Fahrer auf dem Kurs hat seine eigene Strategie und seinen eigenen Fahrstil. Einige sind schwer zu überholen. Andere versuchen abzublocken, sodaß Du sie entweder austricksen oder im rechten Moment in der Kurve oder beim Abbremsen überlisten mußt. Zur Erinnerung: Es ist besser, die Position zu halten und auf die richtige Gelegenheit zu warten als durch Fahrfehler 5 oder mehr Positionen zu verlieren.

Der Boxen-Stop

Am besten legt man den Boxenstop bei einer gelben Flagge ein. Dann verlierst Du keine Position und hast genügend Zeit, auftretende Probleme zu „fixen“. In manchen Rennen gibt es nur wenige Unfälle (= gelbe Flaggen). Dann heißt es, bei einem Boxenstop so wenig Zeit wie möglich zu verlieren.

Der Renn-Bildschirm

Er zeigt Dir Dein Fahrzeug und die Wagen Deiner Gegner.

Die Positionsformation

Im oberen linken Bereich des Bildschirms sind alle Positionsformationen zu sehen: Deine letzte Rundenzeit, die laufende Runde und Deine Position.

Die Streckeninformation

Diese wird durch eine kleine Flagge innerhalb des Bereiches für die Positionsinformation angegeben:

GRÜN – alles O.K.

GELB – Vorsicht Unfall!

WEISS – letzte Runde

KARO – muß das etwa erklärt werden?

Die Fahrzeuginformation

In dem kleinen Quadrat in der Bildschirmmitte erkennst Du: Dein Reifenprofil (Zahl von 0-99). Dein Tankinhalt (in Gallonen). Deine Geschwindigkeit.

Das Fahrzeug vor Dir

Am oberen rechten Bildschirmrand siehst Du eine Nummer und "/". Die Nummer sagt Dir die Position des von Dir liegenden Autos im Rennen. Daneben sind 2 Linien, die Dir den Namen des dazugehörigen Fahrers und seines Fahrzeugs (bzw. dessen Nummer) angeben. Falls Du selbst auf Platz 1 liegst, erscheint „Players Car“.

Dein Punktestand

Deine Punkte erscheinen unter der Information des vor Dir liegenden Fahrzeugs (s.o.) und setzen sich zusammen aus: Rennverlauf, Bonus aus der Qualifikationsrunde, Anzahl der Runden, in denen Du auf Platz 1 liegst, und Deiner Position am Ende des Rennens.

Der Boxenstop im Einzelnen

Die Boxen befinden sich (extra gekennzeichnet) auf der linken Seite des Kurses nach der dritten Kurve und vor der Start/Ziel-Linie. Zum Einfahren mußt Du ganz auf die linke Seite ausweichen, in den gekennzeichneten Boxen-Bereich einbiegen und abbremsen, bis Dein Auto steht. Es ist empfehlenswert, rechtzeitig vor der Boxen-Einfahrt abzubremsen, um sie nicht zu verpassen.

Nach dem Stoppen ändert sich der Bildschirm. Dein Fahrzeug ist in der Box zu sehen. Am unteren Bildschirmrand erscheint ein Menue, in dem die möglichen Arbeitsgänge zu sehen sind. Außerdem erkennst Du Deine Position im Rennen und erhältst Informationen über die anderen Fahrer.

Durch Auswahl mit dem Joystick und Drücken des Feuerknopfes kannst Du die folgenden Arbeitsgänge wählen.

Add Fuel (Benzin tanken)

Change Tires (Reifenwechsel)

Check and Fix Engine (Motor reparieren)

Leave Pits (Box verlassen)

Du steuerst den Cursor auf die betreffende Arbeit und wählst aus. Der Computer markiert die gewählte Funktion mit einem Stern. Wenn dann ein D erscheint ist die Arbeit beendet. Manche Arbeiten dauern länger als andere, sodaß die Zeit in der Box von Deiner Auswahl abhängt. Nach Beendigung aller nötigen Arbeiten bewege den Cursor auf „LEAVE PITS“ und drücke den Knopf. So bist Du wieder im Rennen.

BEACHTE: Du kannst die Boxen jederzeit durch Auswahl von „LEAVE PITS“ verlassen. Auch wenn noch nicht alle Arbeiten abgeschlossen sind, werden dann die Boxen verlassen. Das ist für den Fall höchster Eile vorgesehen.

Die gelbe Flagge

Bei Erscheinen der gelben Flagge mußt Du sofort zur Start/Ziel-Flagge zurückkehren. Du mußt rechtzeitig dort sein, wenn das Rennen mit der grünen Flagge neu gestartet wird.

Nach Erscheinen Deiner neuen Startposition kannst Du den gesamten Kurs einmal umfahren und – wenn nötig – die Box aufsuchen (s.o.). Andernfalls kehre zur direkten Wiederaufnahme des Rennens nochmals zu Start/Ziel zurück. Im Falle des Boxenstops hast Du soviel Zeit, bis eine Warnung unten am Bildschirm erscheint. Dann ist wieder höchste Eile!

BEACHTE: Die gelbe Flagge und die damit verbundene neue Startposition können Dir einen Vorteil verschaffen, da Du rechts neben ein Fahrzeug kommen kannst, das zwar in derselben Runde wie Du war, selbst wenn es Dich schon fast überrundet hatte. Andererseits kann ein Wagen, den Du schon fast überrundet bzw. überholt hattest, wieder rechts neben Dir am Start stehen.

Windschattenfahren

Du fährst sehr dicht hinter einem Fahrzeug her und kannst so bei hohen Geschwindigkeiten Sprit sparen. Bist Du exakt im Windschatten des vor Dir liegenden Wagens, so wird Dir dies durch einen helleren Blauton Deines Wagens angezeigt und ein Windgeräusch wird hörbar. Wenn am Ende eines Rennens, wenn der Sprit zur Neige geht, kann Windschattenfahren entscheidend sein.

Reifenabnutzung

Ein unverbrauchtes Profil wird durch die Zahl 99 beim Start angezeigt. Wann immer Du über den Straßenrand fährst, mußt Du mit erhöhtem Reifenverschleiß rechnen (Profilzahl nimmt ab). Falls Dein Reifenprofil unter eine Sicherheitstiefe fällt, wird Dir dies durch Blinken angezeigt. Bei einer Profilzahl 0 bist Du aus dem Rennen, meist infolge eines Unfalles (Reifen platzt). Beim Boxenstop kann durch Reifenwechsel wieder die Profilzahl 99 erreicht werden.

Benzinverbrauch

Der Benzinverbrauch hängt von Deiner Geschwindigkeit, Deinem Geschick beim Windschattenfahren, dem Befahren des Fahrbahnrandes und dem Umgang mit dem „Turbo-Booster“ (s. weiter vorne) ab. Beim Start hast Du 22 Gallonen (ca. 85 Liter). Auftanken erfolgt in den Boxen, wobei Du auch kleine Mengen tanken kannst. Die Benzinanzeige blinkt bei drohendem Benzinmangel.

Kollisionen und Abdräng-Manöver

Auffahrunfälle können durch liegengebliebene Fahrzeuge verursacht werden. Oder beim Anhalten auf der Strecke, sodaß jemand in dich hineinknallt. Auch wenn Du aus einer Kurve herausgeschleudert wirst, kannst Du mit anderen Autos zusammenstoßen. Kommst Du von der Strecke ab, knallt's ebenfalls! Normalerweise weichen andere Fahrzeuge Dir aus. Manchmal kommt es vor, das durch einen Zusammenstoß anderer Autos einer der Wagen gegen Dich geschleudert wird. Auch gebremst wird vor oder neben Dir, jedoch kommen die anderen Autos nie völlig zum Stehen. Im Rennen sind leichte Berührungen, besonders das „Abdrängen“ in Kurven möglich. Dies ist jedoch nicht ungefährlich. Du mußt in der Kurve auf der linken Seite sein und Deinen Joystick nach links drücken, während Dich die Fliehkraft nach rechts trägt. Aber Vorsicht: zuviel des Guten und es kracht! Durch dieses „Anlehnen“ kannst Du mit Vollgas durch die Kurve fahren und so Deine Position verteidigen.

Auch das „Blockieren“ (Ausbremsen) verlangt Fingerspitzengefühl, hilft Dir aber, Deine Position zu verteidigen. Der blockierte Fahrer muß entweder langsam fahren, wenn Du ihn ausgebremst hast, oder es gelingt ihm, Dich zu schneiden. Aber Vorsicht! Nicht zu stark abbremsten! Einige andere Fahrer auf der Strecke wollen Dich mit Gewalt blockieren. Dagegen kannst Du dich wehren, indem Du sie mithilfe langsamerer Wagen ausbremst.

Motorschaden

Es können – völlig überraschend – Probleme mit dem Motor auftreten. Sie machen sich bemerkbar, indem die Geschwindigkeit bei losgelassenem Feuerknopf nicht mehr gehalten werden kann. Jetzt heißt es: schnell an die Boxen und die Funktion CHECK AND FIX ENGINE auswählen. Falls Du dies nicht befolgst, gehst Du das Risiko eines plötzlichen Motorschadens ein. Die Geschwindigkeit Deines Wagens fällt dann so stark ab, daß ein Unfall unvermeidlich wird. Zur Vorbeugung solltest Du ruhig Deinen Motor so oft wie möglich nachsehen lassen. Ein solcher Check erfolgt in viel kürzerer Zeit als wenn Du bereits mit Motorschaden ankommst, den Deine Crew in der Box FIXEN muß.

Game Over

Das Spiel endet durch „Crash“, leeren Tank, platzenden Reifen (Profilzahl 0) oder Rennende. In jedem Falle kehrt der Computer zum Start-Bildschirm mit der Rennauswahl zurück.