

**Al Unser, Jr.  
Arcade Racing**

# Inhaltsverzeichnis

<b>Systemvoraussetzungen .....</b>	<b>3</b>
<b>Eine Einführung zu AI Unser Jr .....</b>	<b>3</b>
Höhepunkte der Karriere.....	3
Sind Sie bereit? .....	4
<b>Hauptmenü .....</b>	<b>4</b>
Optionen .....	4
Tastatursteuerung.....	4
Soundoptionen .....	4
Schwierigkeitsgrad .....	5
Manuelles/Automatisches Schalten .....	5
Die Sprachwahl .....	5
Grafikdetails .....	5
Kalibrieren des Joysticks .....	5
Menü .....	5
Championship-Modus .....	5
Zeitrennen.....	6
Practice-Modus .....	6
Rennen .....	6
<b>Kontrollieren des Fahrzeugs .....</b>	<b>6</b>
<b>Die Statusleiste .....</b>	<b>6</b>
Andere Tasturbefehle während des Spiels .....	7

## Systemvoraussetzungen

IBM-PC oder 100 % kompatibel, 486 DX-2/66, 16 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, Windows 95, 100 % Microsoft-kompatible Maus und Treiber

## Eine Einführung zu AI Unser Jr

Geboren am 19. April 1962, der Sohn des 4-fachen Indianapolis 500 Gewinners AI Unser und der Neffe des dreifachen Gewinners Bobby Unser fährt nun Zeit seines Lebens Indy Car Rennen. Unterrichtet von seinem Vater und seinem Onkel startete er seine Karriere 1978 mit Sprint Rennen, die er drei Jahre fuhr. Zwei davon in der World of Outlaw Serie. Seine Liste der Erfolg ist atemberaubend:

### Höhepunkte der Karriere

1981 - Gewinnt SCCA Super Vee Titel und Rookie des Jahres im Racing-Team von Rick Galles. Gewinnt die Rennen beim Super Vee in: Charlotte, Milwaukee und Brainhead, Minnesota.

1982 - Gewinnt den SCCA Ca-Am Titel für das Team von Rick Galles. Macht sein Indy Car Debüt bei den California 500 und kommt als Fünfter ins Ziel

1983 - Beendet seine erste komplette Saison in der Indy Car Serie auf dem siebten Platz der CART/PPG-Wertung. Gewinnt die offene Meisterschaft von Pike's Peak Hill Climb.

1984 - Kommt zum ersten Mal bei einem Indy Car Rennen als Sieger über die Ziellinie, beim Rennen in Portland.

1985 - Wurde von seinem Vater mit einem einzigen Punkt (150 zu 151) in der CART/PPG-Wertung geschlagen. Es war die knappste Entscheidung der Indy Car Geschichte und das erste Mal, daß Vater und Sohn als Erster bzw. Zweiter die Serie abschlossen.

1986 - Beendete mehr Rennen (14), fuhr mehr Meilen (3.782) und absolvierte mehr Runden (2.188) als jeder andere viertplazierte in den CART/PPG-Wertung. Außerdem wurde er der jüngste IROC-Champion (24) aller Zeiten nachdem der drei der vier Rennen gewann. Wurde ehrenhalben zum Vize-Präsidenten der ACTS (Verein zur Verkehrssicherheit) gewählt.

1987 - Beendete die Saison auf dem dritten Platz der CART/PPG-Wertung. Siegte im Rennen des IROC in Michigan (Internationales Rennen der Champions).

1988 - Vier Siege bei Indy Car Rennen. Beendete die Saison auf dem zweiten Platz der CART/PPG Wertung. Gewann seinen zweiten IROC-Titel.

1989 - Beendete die Saison als fünfter der CART/PPG-Wertung.

1990 - Schloß die Saison zum ersten Mal als Sieger ab. Er gewann sechs Einzelrennen und stellte damit den Rekord ein. Beendete als Gesamt-Zweiter die IROC -Meisterschaft.

1991 - Beendete die Saison der PPG Indy Car Rennen als Dritter. Er wurde bei 13 Rennen unter den Top 5 aufgeführt. Außerdem trat er in der IROC-Serie und in den 24 Stunden von Daytona an.

1992 - Beendete die Saison der PPG Indy Car Serie als Dritter. Er gewann die 500 Meilen von Indianapolis und schlug seinen Kontrahenten Scott Goodyear um unglaubliche 43 Tausendstel Sekunden, was etwa 2 Metern entspricht.

### **Sind Sie bereit?**

Sind Sie bereit, die aufregendsten Indy Car-Strecken zu testen? Sie müssen mit einer halsbrecherischen Geschwindigkeit fahren und gegen die besten Fahrer auf 15 unterschiedlichen Strecken antreten, vom klassischen Rundkurs bis zu den gefährlichsten Strecken aller Zeiten.

## **Hauptmenü**

Wenn AI Unser Arcade Racing geladen wurde, erscheint der Bildschirm mit dem Hauptmenü. Von dort können Sie verschiedene Features wählen, unter anderem den Championships-Modus, Zeitrennen oder den Practice-Modus. Außerdem können Sie die Credits einsehen, die Spieloptionen verändern oder das Spiel beenden.

### **Optionen**

In diesem Bildschirm können Sie Ihr Steuergerät wählen (Tastatur oder Joystick), die Art der Musik, den Wagentyp, die Sprache und verschiedenen grafischen Details Ihrer Wahl verändern.

### **Tastatursteuerung**

Klicken Sie hier, um die Steuerung der Tastatur festzulegen. Hier können Sie Ihre bevorzugten Tasten für links, rechts, beschleunigen und abbremsen festlegen, sowie die Tasten für die Gangschaltung wählen - vorausgesetzt, daß Sie manuelles Schalten gewählt haben (siehe Abschnitt Schalten).

### **Soundoptionen**

Hier können Sie die Lautstärke und die Art des Sounds während des Rennens beeinflussen. Das rechte Icon zeigt die vier Sound-Modi (kein Sound, nur Sound-Effekte, Sound-Effekte und Sprache, sowie Sound-Effekte, Sprache und Musik eingeschaltet). Wenn Sie dieses Icon anwählen, springt das Programm zwischen diesen Möglichkeiten und zeigt die aktuelle Auswahl anhand der Lautsprecher-Symbole an. Wenn Sie die Musik eingeschaltet haben, haben Sie auch die Möglichkeiten, die Art der Musik, die von der CD gespielt wird, zu wechseln. Zwei neue Icons erscheinen unter dem Sound-Icon. „Test“ spielt den aktuelle gewählten Titel, der in dem anderen Icon angezeigt wird. Wählen Sie zwischen Hard, Techno, Schnell (Fast), oder Auto. „Stop“ beendet die Musikausgabe. Sie können ebenfalls die Lautstärke der Musik festlegen, indem Sie auf das linke Icon klicken. Wenn Sie dieses Icon anwählen, wird die Lautstärke verändert. Ist die Lautstärke auf Null gesetzt, wird die Musik automatisch abgeschaltet.

## **Schwierigkeitsgrad**

Sie können auswählen zwischen Anfänger, Normal oder Schwer. In den einzelnen Schwierigkeitsgraden, werden Ihre Gegner immer intelligenter und fahren agressiver. Die Fahrzeuge kommen leichter ins Schleudern und die Endgeschwindigkeit wird höher (Anfänger - 200 mph, Normal - 209 mph, Schwer -224 mph)

## **Manuelles/Automatisches Schalten**

Klicken Sie dieses Icon an, um zwischen manueller und automatischer Schaltung zu wählen. Wenn Sie automatisches Schalten gewählt haben, können Sie keine Tasten zum Schalten auswählen, da diese in dem Modus keine Verwendung haben.

## **Die Sprachwahl**

Wenn Sie dieses Icon anwählen, können Sie zwischen den verfügbaren Sprachen wählen. Jede wird durch ihre Landesflagge repräsentiert. Ein Wechsel der Sprache betrifft alle Bildschirmtexte, die nach der Auswahl erscheinen.

## **Grafikdetails**

Hier können Sie die Detailtiefe auf Ihre persönlichen Anforderungen festlegen. Es sind verschiedene Arten verfügbar, unter anderem können die 3D-Objekte entlang der Strecke oder die Hintergründe abgeschaltet werden. Probieren Sie die verschiedenen Modi aus um zu sehen, welcher Ihnen am bestem liegt.

## **Kalibrieren des Joysticks**

Wenn Sie das Spiel mit dem Joystick spielen wollen, stellen Sie sicher, daß der Joystick an Ihren Rechner angeschlossen ist, bevor Sie den Computer einschalten. Bevor Sie den Joystick im Rennen benutzen können, müssen Sie ihn kalibrieren. Wählen Sie das Joystick-Symbol, dann „Kalibrieren“, und bewegen Sie den Joystick nach links-oben, sowie rechts-oben, und drücken Sie jedes Mal auf den Joystick-Button. Wählen Sie „OK“, wenn Sie das Kalibrieren beenden wollen oder „Abrechen“, wenn Sie sich anders entschieden haben.

## **Menü**

Dieses Icon bringt Sie zum Hauptbildschirm zurück. Dort können Sie andere Optionen auswählen oder das Spiel beenden.

## **Championship-Modus**

Der Championship-Modus lässt Sie gegen alle anderen Gegner auf jeder der 15 Rennstrecken innerhalb einer Saison antreten. Der Championship-Modus bietet Ihnen zunächst die Möglichkeit, das Aussehen Ihres Wagens festzulegen, indem Sie eines der 10 vorgegebenen Farbschemata auswählen. Wenn Sie „Spielername“ auswählen, können Sie Ihren eigenen Namen (max. 19 Buchstaben) per Tastatur eingeben. Drücken Sie die Eingabetaste zur Bestätigung.

Am unteren Bildschirmrand befinden sich drei zusätzliche Icons. Das erste erlaubt Ihnen, eine vorher gespeicherte Saison zu laden. Die karrierte Flagge bringt Sie zur Auswahl der 15 verschiedenen Rennstrecken. Die aktuell gewählte Rennstrecke wird hervorgehoben. Wenn Sie eine neue Saison starten, wird das immer die erste Strecke sein. Sie werden dann in Ihr Cockpit gebracht und finden sich vor der Startlinie wieder. Versuchen Sie nun den Wagen zu steuern, wenn der Countdown beendet ist (Lesen Sie den Abschnitt „Rennen“ für nähere Informationen). Die Menü-Option bringt Sie zurück zum Hauptmenü.

## **Zeitrennen**

Dieser Modus gibt Ihnen die Möglichkeit, eine Strecke Ihrer Wahl innerhalb einer bestimmten Zeit zu absolvieren (Die Zeit wird in der Statuszeile beim Rennen angezeigt - nähere Information im Abschnitt „Rennen“). Genau wie im Championship-Modus, können Sie das äußere Erscheinungsbild Ihres Wagens vorher festlegen, bevor Sie die karrierte Flagge anwählen und zur Streckenwahl übergehen. Das Zeitlimit wird an jedem Checkpoint aktualisiert, die durch blinkende Bögen über der Straße symbolisiert sind. Falls Sie den Checkpoint nicht vor Ablauf des Zeitlimits erreichen, ist das Rennen vorbei. Falls Sie es schaffen, wird Ihr Zeitlimit wieder erhöht. Das neue Zeitlimit hängt davon ab, wieviel Zeit Sie noch übrig haben, wenn Sie den Checkpoint erreichen.

## **Practice-Modus**

Wenn Sie sich an einen bestimmten Kurs gewöhnen wollen oder einfach nur mehr Fahrgefühl bekommen wollen, ist das der richtige Modus für Sie. Sie können die Strecke frei wählen und ohne Zeitlimit und gegnerische Fahrer Ihr Rennen absolvieren. Wie bei den anderen Modi, können Sie auch hier das Fahrzeugaussehen wählen, bevor Sie die karrierte Flagge anklicken.

## **Rennen**

Das ist der Punkt, wo nur noch Taten anstatt Worte zählen. Die Strecke, auf der Sie fahren, hängt vom Modus ab, den Sie gewählt haben (Championship, Zeitrennen oder Practice). Unabhängig von dem Modus sind Sie jetzt am Zug. Der Wagen wird solange vom Computer kontrolliert, bis der Countdown beginnt. Wenn der Countdown vorbei ist, sind Sie auf sich allein gestellt.

## **Kontrollieren des Fahrzeugs**

Die Kontrolle Ihres Wagens hängt davon ab, was Sie im Optionsmenü gewählt haben. Entweder steuern Sie den Wagen mit dem Joystick (der vorher kalibriert werden muß) oder mit der Tastatur. Steuern Sie Ihren Wagen nach links oder rechts, um in die Kurven zu gehen und meiden Sie andere Fahrzeuge auf der Strecke. Bremsen Sie, wenn Sie eine besonders enge Kurve sehen und beschleunigen Sie auf den geraden Streckenabschnitten, um Ihre Gegner zu überholen. Wenn Sie die manuelle Schaltung benutzen, vergessen Sie nicht, beim Abbremsen den Wagen runterzuschalten und wenn Sie beschleunigen, wieder hochzuschalten.

## **Die Statusleiste**

Die Statusleiste am oberen Bildschirmrand gibt Ihnen wichtige Informationen, die Sie unbedingt benötigen, wenn Sie Erfolg haben wollen.

1. Schnellste jemals gefahrene Runde dieser Strecke.
2. Ihre schnellste Runde dieser Strecke.
3. Zeitlimit bis nächsten Checkpoint (beim Zeitrennen)
4. Ihre Position im aktuellen Rennen
5. Anzahl der absolvierten/noch zu fahrenden Runden im aktuellen Rennen.

Das Cockpit des Wagens bietet ebenfalls einige wichtige Informationen

6. Ihre aktuelle Geschwindigkeit im Meilen pro Stunde (MPH)
7. Ihre aktuelle Drehzahl im Umdrehungen pro Minute (RPM)
8. Ihr aktueller Gang

#### **Andere Tasturbefehle während des Spiels**

- P Pause (eine beliebige Taste setzt das Spiel wieder fort)
- Q bricht das Rennen ab und bringt Sie zur Streckenauswahl (oder zum Hauptbildschirm im Championship-Modus)
- ESC bricht das Rennen ab
- 1 wechselt zwischen Streckenkarte, Nachbereich-Scanner oder keines von beiden

Das Spiel kann ebenfalls durch die allgemeinen Win 95-Kontrollelemente abgebrochen werden.

*Der abschliessende Hinweis kommt von AI Unser persönlich:*

„Es braucht die ganz Saison, um eine Meisterschaft zu gewinnen und nicht nur ein paar einzelne Rennen hier und da. Jedes Rennen hat den gleichen Wert an Punkten, die man gewinnen kann, und es ist genauso wichtig wie das nächste Rennen“