

PC CD-ROM



FACTOR™

# FORMULA ONE 2005

YOU'LL NEVER GET ANY CLOSER...



## Inhalte

Wichtiger Hinweis.....	3
Fahrerhandbuch.....	4
1. Motorprogramme, Motorkühlung.....	5
2. Bremsen und Bremskühlung.....	6
3. Reifen, und Parc Ferme.....	7
Einstellungen.....	8
Im Spiel.....	8
Controller.ini.....	8
Benutzername.plr.....	10
Systemanforderungen.....	23
FAQ.....	24
Credits.....	26
Kontakt.....	27
Disclaimer.....	27



## Wichtiger Hinweis

Bei manchen Personen kann es zu Epilepsie- oder Ohnmachtsanfällen kommen, wenn sie in ihrer alltäglichen Umgebung einer bestimmten Art von flackernden oder blinkenden Lichtern oder ständig wiederkehrenden Elementen ausgesetzt sind.

Ein solches Risiko besteht für diese Personen auch beim Spielen von Videospielen. Diese Symptome können auftreten, selbst wenn es für die betreffende Person keine medizinische Vorgeschichte dieser Art gibt und sie noch nie einen epileptischen Anfall erlitten hat.

Wenn bei Ihnen bereits einmal durch Lichteinflüsse Epilepsie-Symptome aufgetreten sind (Bewusstseinsstrübung oder Ohnmacht), sollten Sie vor dem Spielen stets Ihren Arzt zu Rate ziehen. In jedem Fall jedoch sollten Sie bei der Benutzung von Videospielen immer folgende Regeln einhalten:

- Vermeiden Sie es zu spielen, wenn Sie müde sind oder unter Schlafmangel leiden.
- Spielen Sie nur an ausreichend beleuchteten Orten.
- Unterbrechen Sie Ihr Spiel stündlich, um eine zehn- bis fünfzehn minütige Pause einzulegen.

Aufgrund der dargestellten Geschwindigkeiten im Spiel und der realistischen Simulation von Bodenwellen, Fahreigenschaften und harter Konkurrenz kann es zu verstärktem Stress, Schweißausbrüchen und erhöhtem Fear-Faktor kommen.



# Fahrerhandbuch

Willkommen zur kleinen „Fahrerhilfe“ im Umgang mit CTDP-2005 für rFactor.

Um den größt-möglichen Fahrspaß mit rFactor zu bekommen, braucht ihr ein paar Infos, die wir euch hier nennen möchten.



# 1. Motorprogramme, Motorkühlung

Die optimale Öltemperatur liegt im Bereich von 100° – 130° C, alles was über 130° C geht erhöht den Verschleiß des Motors enorm. Sollte es – vor allen in langsamen Kurvenpassagen bei wenig Geschwindigkeit - kurzzeitig leicht über 130°C gehen sollte das kein Problem darstellen.

Generell gilt, je höher die Durchschnittsgeschwindigkeit der Strecke, desto höher die Masse der Kühlluft, desto weniger Kühllöpfung wird benötigt.

## Motorprogramme:

Jedes Team hat die Möglichkeit den Motor in 10 Stufen einzustellen.

Wir empfehlen für das Rennen Stufe 5 oder 6, höhere Stufen sollte man nur kurzzeitig, oder in der Qualifikation für eine schnelle Runde benutzt werden.

Wir haben uns dafür entschieden die Drehzahleinstellung aus dem Setup-Menü zu verbannen, Drehzahl, Leistung, Verschleiß, Benzinverbrauch und Temperatur werden alle nur mit dem Motorprogramm geregelt.

Kein Motor wird ein Rennen bei Motorprogramm 10 durchstehen.

Es gibt Teams mit Motoren die mehr oder weniger Belastbar sind, hier muss sich jeder durchtesten.



Motorprogramm 1	Am wenigsten Verschleiß, am wenigsten Hitze, am wenigsten Benzinverbrauch, am wenigsten Leistung, am wenigsten Drehzahl.
Motorprogramm 2-10	Mehr Verschleiß, mehr Hitze, mehr Benzinverbrauch, mehr Leistung, mehr Drehzahl.

## 2. Bremsen und Bremskühlung

Die Bremsen sind nicht länger unwichtig, versucht erst gar nicht ein Rennen mit Kühlung 2 zu bestreiten, 3 und höher sollten hier mindestens angesetzt werden, in „Extremrennen“ wie Montreal, Kanada könnten bedeuten, dass ihr nicht nur maximale Bremskühlung benötigt, sondern auch den Bremsdruck reduzieren müsst.

Ebenso wichtig ist die Auswahl der Brems Scheibendicke, welche ihr im Setup-Menü finden werdet.

Die Bremstemperatur ist höher, je dünner die Brems Scheibe im Verlauf des Rennens wird, so kann es sein, dass eure Kühlung für die ersten Runden ausreicht, gegen Rennende die Bremstemperatur aber viel zu hoch wird und die Bremsen explodieren, hier siegt die Erfahrung.



### 3. Reifenwechsel und Parc Fermé

Es gibt drei Reifen für jeden Reifenhersteller, Soft, Medium und Hard.

Die Reifen sind so gut es geht den realen Reifen von 2005 nachempfunden.

Die Reifenregel von 2005 besagt, dass das Wechseln der Reifen im Rennen verboten ist. Reifenwechsel werden somit in dieser Modifikation nur dann vorgenommen, wenn ein Reifen geplatzt oder extrem verschlissen ist.

Michelin hat in der Qualifikation einen Vorteil, im Rennen fällt dieser aber schmaler aus.

Harte oder Mittlere Reifen können gegen Rennmitte oder gegen Rennende einen guten Vorteil hervorrufen, diese Mischungen verschleifen weniger als die Weichen.

Die Reifenwahl für die Qualifikation und das Rennen fällt, wenn ihr in der Qualifikation das erste mal ins Auto steigt. Danach ist keine Änderung der Mischung mehr möglich.

Ihr müsst euch vor der Qualifikation schon die Rennbetankung einstellen, beachtet dabei die Recon Lap (aus der Box in die Startaufstellung), und die Formationsrunde (Formation Lap).



# Einstellungen

Damit alle Regeln richtig umgesetzt werden können und der Verschleiß an die Rennlänge angepasst wird, solltet ihr folgende Einstellungen verwenden:

## Im Spiel

Runden in der Qualifikation:	3
Startvorgang:	Formationsrunde/Stehend

## Controller.ini

```
Reset FFB Time="0.00000" // reset force feedback  
every X seconds (0 to disable)
```

Wenn euer Force Feedback oft ausfällt, könnt ihr mit der oberen Option die Abstände in Sekunden angeben in denen euer rF automatisch das Force Feedback Interface resettet.

```
Steer Ratio Speed="20.00000" // Speed at which  
low speed steering lock override ends (for pit  
navigation, units are meters/sec, 0.0 to disable)
```



Unterhalb dieser Geschwindigkeit habt ihr viel mehr Lenkeinschlag, besonders hilfreich in engen Boxengassen.

```
Keyboard Layout Override="1" // 0 = default, 1 =  
try Windows conversion, 2+ = attempt to use one  
of the existing supported keyboard layouts
```

Wenn ihr besondere Tastaturlayouts habt, aus einem anderen Land kommt, dann mit diesen Einstellungen experimentieren.

```
Keyboard Flags="4" // Try tweaking if there are  
issues with multimedia keys. Add to include flag:  
1=foreground, 2=exclusive, 4=allow windows key
```

Das auf 4 gestellt ermöglicht bei mir die Benutzung der Play, Pause, Stop, Forward und Backward Multimediatasten von meinem Keyboard (endlich geht das in rF).

```
Mimic Steering="0" // Mimic AI or pitlane  
assistance with force feedback
```

Damit könnt ihr aktivieren oder deaktivieren ob euer Force-Feedback einen beobachteten Fahrer oder die KI nachahmen soll, mich nervt sowas, also "0"

```
Alternate Neutral Activation="0" // whether to  
select neutral if shift up & shift down are  
pressed simultaneously
```

Das auf "1" und ihr könnt nicht mehr aus versehen in den Leerlauf schalten, sondern nur wenn ihr hoch- und runterschalten gleichzeitig drückt.



```
Alternate Rearlook Activation="1" // if left look  
and right look are both pressed, rearlook becomes  
activated
```

Wenn ihr die Tasten "links gucken" und "rechts gucken" gleichzeitig drückt schaut ihr nach hinten wenn dieses hier auf "1" steht.

## Benutzername.plr

```
No AI Control="1" // AI never has control over  
car (except autopit)
```

Die KI wird euer Auto nach Renn- oder Trainingsende nicht übernehmen, also auf "1" stellen.

```
Pitcrew Push="1" // When out of fuel in pitlane,  
allows pitcrew to push car (use throttle and gear  
selection to direct)
```

Wenn euch das Benzin ausgeht und ihr in der Boxengasse steht kann euch die Boxencrew schieben, wenn auch unsichtbar.

```
Repeat Shifts="0" // 0 = no repeat shift  
detection, 1 = detect and eliminate accidental  
repeat shifts, 2 = prevent shifting again before  
previous shift is completed
```



Wenn euer Lenkrad kaputt ist, und manchmal 2 mal schaltet obwohl ihr nur einmal die Taste gedrückt habe, könnt ihr hier das auf "1" stellen und das Spiel lässt extrem schnelle Doppelschaltvorgänge nicht mehr zu.

```
Net Race Warning="Secondary\HornUpgrade.wav" //
Signal that multiplayer game has moved to race
session (empty this if you don't want the game to
automatically take window focus)
```

Ihr seit gerade auf dem Desktop unterwegs, und das Rennen startet, hiermit könnt ihr ein Signal festlegen, und ihr werdet automatisch zurück ins Spiel gebracht wenn es losgeht, wenn ihr das nicht wollt einfach raus löschen.

```
Self In TV Rearview="0" // 0=none, 1=rear wing &
wheels, 2=body & susp, 3=1+2, 4=cockpit, 5=1+4,
6=2+4, 7=all
Self In Cockpit Rearview="0" // 0=none, 1=rear
wing & wheels, 2=body & susp, 3=1+2, 4=cockpit,
5=1+4, 6=2+4, 7=all
```

Hier legt ihr fest was ihr von eurem Fahrzeug im Spiegel sehen möchtet. Einmal Cockpit und einmal für die T-Cam.

```
Any Camera HUD="1" // whether to show the HUD
from any camera (in particular, trackside)
```

Damit könnt ihr euch den HUD in allen Kameras anzeigen lassen, und könnt so in der TV-Kamera trotzdem die gefahrenen Rundenzeiten der anderen sehen.



```
LCD Display Modes="29" // Add the modes to allow  
them: 1=status 2=aids 4=engine/brake temps 8=race  
info 16=standings
```

Hier bestimmt ihr was ihr in eurem LCD alles angezeigt bekommen möchtet.

```
Display Vehicle Labels="3" // 0=never 1=single-  
player 2=multi-player 3=always
```

Das sind die Namen über den Fahrzeugen, wollt ihr diese immer anzeigen, "3", nur in Multiplayer "2" oder nur im Singleplayer "1".

```
Garage Detail="0.20000" // LOD multiplier when  
vehicle is in garage (0.0-1.0)
```

Hiermit könnt ihr eine Menge Performance sparen, je niedriger der Wert desto undetailierter die Autos, wenn sie nur in der Box stehen. Das hilft vor allem denen die bei vollem Grid in Bereich Start/Ziel wenig FPS haben.

```
Shadow Blur="1"  
Shadow Cache="1"
```

Neun seit dem neuesten Patch, Blur-Schatten kosten ein wenig Leistung, sehen aber viel schöner aus, rundlich ohne Zacken und Kanten.

Shadow Cache muss jeder für sich selber probieren, einige werden ein paar FPS



dadurch gewinnen.

```
Sky Update Frames="350" // Frames between sky and  
light updates
```

Alle X Frames werden Schatten und Licht aktualisiert, ich hab hier den Wert erhöht, das bringt Performance.

```
Engine Emitter Flow="1" // Whether engine  
smoke/flames flow over emitting vehicle  
  
Tire Emitter Flow="1" // Whether tire smoke/dust  
flow over emitting vehicle  
  
Smoke Flow="1" // Whether all smoke/flames/dust  
flow over non-emitting vehicles  
  
Raindrop Flow="1" // Add to enable: 1=flow over  
current 2=flow over other vehicles  
  
Rainspray Flow="1" // Add to enable: 1=flow over  
current 2=flow over other vehicles  
  
Spark Flow="1" // Add to enable: 1=flow over  
current 2=flow over other vehicles
```

Hier geht es um Luftverwirblungen, von Motorqualm, Reifenqualm, Rauch, Regen, Gischt und Funken. Auf 1 werden diese wenn sie sich in der Luft befinden aerodynamisch verwirbelt.



```
Allow HUD in cockpit="1"
```

Damit erlaubt ihr das HUD auch im Cockpit.

```
Allow Swingman in Pitlane="1"
```

Damit erlaubt ihr die Swingamankamera auch in der Boxengasse, oft sehr hilfreich.

```
Display Icons="2" // Icons displayed if HUD is  
off: 0 = none, 1 = flags only, 2 = all
```

Hier kann ich nur "2" empfehlen, es werden alle Symbole angezeigt, Drive-Through Penalty, Stop And Go Penalty, zu hohe Motortemperatur, gelb, blau, grün usw.

```
Auto Detail Framerate="0" // Details and visible  
vehicles will be automatically reduced (by up to  
half) if framerate is under this threshold (0 to  
disable)
```

Auch ein neues Feature. Sehr gutes Feature !

Fällt die FPS unter den eingegebenen Wert, so werden automatisch sichtbare Fahrzeuge und Details bis zur Hälfte runter gedreht um die FPS hoch zu halten, kann für User die am Start sehr wenig FPS haben sehr hilfreich sein.



```
Max Framerate="0" // 0 to disable, for regular
exe only, see multiplayer.ini for dedicated
server framerate
```

Hiermit könnt ihr die maximale Framerate von rFactor auf X begrenzen, das senkt FPS Schwankungen und kann bei einigen Usern "stottern" verringern.

```
Delay Video Swap="0" // Whether to delay video
swap if card is busy - this should only be used
if framerate clearly improves - otherwise it is
only delaying response time
```

Das kann die FPS erhöhen, muss aber nicht, wenn ihr keinen Vorteil erzielt wieder auf "0" stellen.

```
Screenshot File Type="2" // 0=default (jpg),
1=bmp, 2=jpg, 3=png, 4=dds
```

Hier könnt ihr das Ausgabeformat für Screenshots einstellen

BMP	unkomprimiert, große Dateien
JPEG	komprimiert, kleine Dateien
PNG	unkomprimiert, große Dateien
DDS	Texturen, nicht für Screenshots geeignet



```
Record Replays="1" // whether to record replays  
or not
```

Hier könnt ihr einstellen, ob Replays aufgezeichnet werden sollen.

Wenn ihr in Ligen fährt und die Screenshots nachher herunterladen könnt, könnt ihr das hier deaktivieren. Das spart Ram und Festplattenzugriffe beim Fahren.

```
Save All Replay Sessions="1" // whether to save  
the replay from each session
```

Setzt man das auf "1" so werden Replays von allen Sessions gespeichert (Training, Qual, Warm-up und Rennen).

```
Record To Memory="1" // record replays to memory  
rather than disk (may possibly reduce stuttering,  
but at your own risk because memory usage will be  
significant for long races)
```

Replays werden bei "1" nur im Arbeitsspeicher abgelegt und erst nach dem Rennen auf die Festplatte geschrieben, das macht das Spiel flüssiger, kann aber zu Arbeitsspeichermangel führen. Testen!

```
Compress Replay="0" // whether to compress VCR  
file (uses less disk space but takes more time to  
write)
```



Sollen eure Replays komprimiert werden? Die Dateigröße wird kleiner, aber es dauert länger das Replay zu speichern.

```
Record Hotlaps="1" // whether to record hotlaps  
or not (must have replay recording on)
```

Sollen schnellste Runden extra als Replay abgespeichert werden?

```
Instant Replay Length="30"
```

Die Länge des Replays in Sekunden wenn ihr während der Fahrt auf „R“ drückt.

```
Super Player Replay="1" // record player at  
higher frequency
```

Damit werden die Replays in besserer Qualität gespeichert.

```
Number Track Replays="5" // how many replays to  
store for each track (using default naming  
convention only!)  
  
Number Race Results="10" // how many race results  
files to store (using default naming convention  
only!)  
  
Multi-session Results="1" // whether to store all  
sessions at a track in a single results file, new
```



```
default is one session per file
```

```
Disconnected Results="1" // show results for  
clients disconnected at end of prac/qual/warmup
```

Hier gebt ihr an wie viele Replays pro Strecke angelegt werden bevor ein altes überschrieben wird.

Die letzten beiden geben an, ob alle Sessions in einer Datei oder in vielen Dateien abgelegt werden sollen, und ob auch die Ergebnisse von Spielern die den Server verlassen haben enthalten sein sollen.

```
Private Test Day="1"
```

„1“ deaktiviert KI beim Testtag, aber mit dem Button „ADD AI“ KIs können neue hinzugefügt werden.

```
Relative Fuel Strategy="0" // Show how much fuel  
to ADD, rather than how much TOTAL fuel to fill  
the tank up to
```

Soll der eingestellte Sprit hinzugefügt werden, oder aktuelle Tankinhalt auf diesen Wert erhöht werden?

Strategie funktioniert seit dem Patch übrigens reibungslos, ich bevorzuge hier „1“, so kann man auch mal eine Runde früher zur Box kommen ohne während des Rennens die neu zu kalkulieren.



```
Relevant Setups Only="0" // 0 = show all setups  
in folder, 1 = only show setups for your current  
vehicle
```

Euch werden im Setup-Menü entweder alle Setups angezeigt oder nur die, die mit diesem Fahrzeug erstellt wurden.

```
Keep Received Setups="3" // 0=do not accept,  
1=keep until next track, 2=keep until exit,  
3=keep forever
```

Hier wird festgelegt was mit von anderen empfangenen Setups geschehen soll.



0	Es werden keine Setups angenommen
1	Empfangene Setups behalten bis die nächste Strecke geladen wird
2	Empfangene Setups behalten bis man das Spiel verlässt
3	Für immer speichern.

```
MULTI Free Settings="107" // add any of the
following to allow minor changes with fixed
setups or parc ferme: 1=steering lock, 2=brake
pressure, 4=starting fuel, 8=fuel strategy
16=tire compound, 32=brake bias, 64=front wing
```

Hier wird die Parc Fermé Regel festgelegt, hier stellt man ein was man nach der Qualifikation noch verändern darf.

```
Realtime Splits="1" // 0=show race splits at
sectors only, 1=realtime splits (can be toggled
while driving with pit decrement key
```

Abstände zu Gegnern beim Rennen, hier kann man zwischen Echtzeit und „nur bei jedem Sektor aktualisieren“ wählen, so wie es in der Formel 1 z.B. ist.

```
Show Extra Lap="1" // 0 = show laps completed, 1
= show lap you are on
```



Wie viele Runden sollen euch angezeigt werden beim Fahren?

0	Nur die beendeten Runden anzeigen
1	Die Runde auf der ihr euch befindet anzeigen.

```
One Lap To Go Warning="4" // Race only:  
0=none, 1=message, 2=white flag, 3=both,  
Race+Qual: add 4. Feature not  
implemented for timed races or lapped  
vehicles.
```

Eine Runde vor Schluss gibt es eine Hinweismeldung, dies könnt ihr hier konfigurieren.

```
Pitstop Description="1" // Gives extra info about  
what's taking time in pitstop
```

Das ist auch neu, gibt euch Infos beim Boxenstopp und zeigt jeweils die Komponente an die am längsten dauert (Sprit, Reifen, Reparatur), sowie die erwartete Zeit.

```
Measurement Units="0" // Units for everything  
EXCEPT speed (0 = metric, 1 = english/imperial)  
  
Speed Units="1" // 0 = MPH, 1 = KPH
```



Hier könnt ihr zwischen Imperial und Metrisch wählen.

```
Damper Units="1" // Display dampers (shocks) in
garage as: 0 = setting (e.g. 1-20), 1 = rate
(e.g. 1000-9000 N/m/s)
```

Dämpfer in der Boxengasse, auf „1“ seht ihr ordentliche N/M/s Werte, auf „0“ seht ihr lediglich 1-20.

```
[ Miscellaneous ]
Key Repeat Rate="1"
AVI export width="1024"
AVI export height="768"
AVI export framerate="50.00000"
AVI export quality="100.00000"
AVI compressor fourcc="divx" // Changes
compression algorithm
```

Hier könnt ihr die Ausgabeinstellungen der Replays weitaus mehr konfigurieren als im Spiel.

none	unkomprimiert
DIVX	komprimiert
XVID	komprimiert
WMV	komprimiert

Außerdem könnt ihr die Horizontale sowie Vertikale Auflösung festlegen.



## Systemanforderungen

Mindestanforderungen:

2 Ghz Prozessor  
512MB Arbeitsspeicher

Nvidia Gf 5600fx  
Ati Radeon 9800pro



Minimale Details

Empfohlen:

3 Ghz Prozessor  
1024MB Arbeitsspeicher

Nvidia Gf 6800gt  
Ati Radeon X850XT



Maximale Details

Diese Empfehlungen basieren auf eigenen Tests, mögen aber von System zu System abweichen. Am Besten mal selbst probieren.



## FAQ

<b>Problem</b>	<b>Antwort</b>
Für welches Spiel ist der Mod?	Dieser Mod wurde einzig für rFactor Version 1.150 ausgelegt. Weitere Informationen auf <a href="http://www.rFactor.net">www.rFactor.net</a> .
Läuft der auch auf F1-Challenge?	Eine Version für F1C gibt es auf unserer <a href="#">Homepage</a> .
Gibt es auch ein Streckenset mit allen Strecken?	Nein, es gibt kein komplettes Streckenset. CTDP wird seine Strecken nach und nach veröffentlichen. Auf <a href="http://www.rfactorcentral.com">www.rfactorcentral.com</a> sind weitere Strecken zu finden
Wie kann ich alle Wagen freischalten?	Nimm Minardi und starte einen Testtag. Im Chatfenster gibst du den Cheat "ISI_BABYFACTORY" ein und nun hast du alle Wagen freigeschaltet.
Es werden keine Wagen im Menü geladen und ich bekomme die Fehlermeldung, dass keine tyres05.mas gefunden wird.	Dies ist ein bekanntes Problem, das wir jedoch nicht beseitigen konnten. Es tritt auf, wenn probiert wird F1-Wagen im "All Cars & All Tracks"-Modus zu fahren. Zum Umgehen dieses Problems sollte die Rennserie CTDP F1 2005 ausgewählt werden.
Wenn ich den F1-2005 Mod im Mod-Menü angewählt habe, dann sieht man die Fahrerbilder nicht bzw. nachdem ich von F1-2005 in einen anderen Mod geschaltet habe, fehlen dort Menü-Elemente.	CTDP nutzt ein eigenes Menü, das an einigen Stellen modifiziert und auf den Mod angepasst wurde. Leider ist es in rFactor derzeit nicht möglich das Menü beim wählen eines Mods nachladen zu lassen. Es ist daher zu empfehlen, nach dem Wechsel erst ein Neustart des Spiels zu machen.
Auf einigen Strecken kommt es zu Grafikfehlern auf den Autos. Texturen fehlen oder passen nicht mehr.	Die Gründe hierfür liegen meist bei den Strecken, die oftmals schnell konvertiert und fehlerbehaftet sind. CTDP hat den Mod auf einem halben Dutzend Strecken getestet, kann jedoch nicht für alle gewährleisten, dass der Mod funktioniert,



<b>Problem</b>	<b>Antwort</b>
	geschweige denn werden wir Fehler, die durch schlecht gemachte Strecken entstehen korrigieren.
Wie kann ich mir eine Saison machen?	CTDP hat dafür den "ChampionshipManager" rausgebracht. Mit diesem Tool können individuell Saisons erstellt werden. Zu downloaden gibt es das Programm auf unserer Seite.
Warum glühen die Bremsen nicht?	Während der Saison haben Teams verschiedene Bremsen genutzt, darunter sehr häufig geschlossene Bremsanlagen, wo man kein Glühen sieht.
Warum unterscheiden sich Cockpits in der Cockpit-Ansicht von denen in der T-Cam?	Die Spiegel wurden in der Cockpit-Ansicht in den Sichtbereich geschoben. Ansonsten wäre es nötig gewesen den virtuellen Kopf zu bewegen, was viele Spieler als unangenehm empfanden.
Ich kann durch die Reifen meines Gegners fahren ohne aufzusteigen.	Das Kollisionsmodell von rFactor simuliert Reifenan-Reifen-Kollisionen nur sehr mangelhaft. Dies tritt auch bei anderen Open-Wheel-Mods auf.
Welche Fahrhilfen sollten aktiviert sein?	Es wird empfohlen mit voller Traktionskontrolle zu fahren, wie auch in der echten F1.
Kann die Traktionskontrolle ins Setup-Menü verlegt werden?	Die Idee dazu liegt seit langem bei ISI und wir warten, dass es umgesetzt wird.
Ich will, dass alle Wagen gleich stark sind. Was muss ich tun?	In Version 1.1 haben wir Liga-Physics beigelegt, bei der alle Wagen auf dem McLaren-Fahrmodell basieren. Ausgewählt werden diese im Mod-Menü.



## Credits

### 3D ARTISTS

Andreas Neidhardt  
 Marco Büttner  
 Matthew Scerri  
 Menno Meeldijk  
 Omar Shaikly  
 Wai Keen Lam

### 2D ARTISTS

Daniel Senff  
 Jiang Zheng  
 Steffen Krägelin

### PROGRAMMER

Daniel Fredrich  
 Dan Ziegelbein

### PHYSICS

Artur Mlodzinski  
 Damian Woskowicz  
 Dominik Binzk  
 Sascha Grindau  
 Sebastian Schmalenbach

### TWEAKING AND PACKING

Andreas Neidhardt

### MUSIC

'Socc Me I'm Famous'  
 Michael Renk  
 'The Race' (CTDP05mix)  
 South G.a.T.e (Konrad Blank)

### SOUNDS

Fonsecker (GSMF)

### BETA TESTING

Eric Eifler  
 Marius Schneeberger  
 Michael Erne  
 Michael Müller  
 Philip Nagel  
 Steffen Max  
 Timo Vollmering

### BETATESTING CREW OF ONLINERACER.DE

Bastian "Ist schuld" Poltermann  
 Ludwig Conrads  
 Mario Daamen  
 Markus Brenner  
 Peter Engels  
 Rudi Broschek  
 Sascha Winkelhaus  
 Torben Stahl  
 Wolfgang Krämer  
 Balázs Hajdu  
 Shervin Vali

### VIDEOCOMPOSITING

STAROMEDIA  
 René Günther  
 Stefan Tapper

### SPECIAL THANKS

Image Space Incorporated  
 Joe Campana  
 Gjon "Always says No" Camaj  
 Micheal Borda  
 GSMF for parts of the PCC PaceCar  
 Fonsecker  
 Und allen anderen die uns bei diesem Projekt  
 unterstützt und beigetragen haben.



## Kontakt

E-Mailadresse: [ctdp@racingmag.de](mailto:ctdp@racingmag.de)

Webseite: <http://ctdp.racingmag.de>

## Disclaimer

Mit der Zustimmung erklärt sich der User bereit, die im Package enthaltenen Dateien nicht zu verändern und/oder diese unter seinem Namen zu veröffentlichen.

Sie benutzen diesen MOD auf eigene Gefahr! Für Systemabstürze und/oder ähnliche Schäden am Computer kann der/die Autor(en) nicht verantwortlich gemacht werden!

Sie haben keine Erlaubnis dieses Paket auf Cover-CDs zu veröffentlichen ohne unsere explizite Zustimmung.

Diese Modifikation darf in keiner Form kommerziell vertrieben werden!

Dieses "Produkt" ist frei downloadbar für jederman und darf unter keinen Umständen kommerzialisiert werden.



