

VFC

VIRTUAL FORMULA CHAMPIONSHIP

MODGUIDE 2025

Auch 2025 geht die Virtual Formula Championship an den Start.

In diesem Guide erfährst du alles, was du zum Mod, Entwicklungssystem, Personalstruktur wissen musst.

Inhaltsverzeichnis

1. Entwicklungssystem/Personal
2. Geld für Zielankünfte
3. Ingenieure
 - 3.1 Abtrieb/Aero Abteilung
 - 3.2 Chassisabteilung
 - 3.3 Motorenabteilung
4. Abtrieb
5. Aero
6. Reifen
7. Motor
8. Drehzahllimit
9. KERS
10. Getriebe
11. Gewicht
12. Diffuser
13. Motorkühlung
14. Tank
15. Spritverbrauch
16. Benzindurchfluss Tankanlage
17. Reifenwechsel
18. In-Season Up/-downgrade
19. Upgradekatalog
20. Kosten Updates
21. Zeitplan für Vertragsverhandlungen/Abgaben

1. Entwicklungssystem/Personal

Das Entwicklungssystem 2025 ist eine Weiterentwicklung des letztjährigen Entwicklungssystems.

Die größte Änderung findet bei den Preisen der Upgrades statt. 2024 waren die Preise in den Quartalen gleich, nun haben wir das System organischer gestaltet! Der Hauptpreis der Updates orientiert sich weiterhin an den Quartalen, allerdings werden die Updates innerhalb der Quartale pro Rennen billiger. Danke an Jan Wiegels für diese Idee!

Altes System:

	1	1	1	1	1
Abtrieb					
	PS	Q1	Q2	Q3	Q4
Level 1	2.000.000	2.000.000	1.500.000	1.000.000	500.000
Level 2	2.000.000	2.000.000	1.500.000	1.000.000	500.000
Level 3	2.000.000	2.000.000	1.500.000	1.000.000	500.000
Level 4	4.000.000	4.000.000	2.000.000	1.500.000	1.000.000
Level 5	4.000.000	4.000.000	2.000.000	1.500.000	1.000.000
Level 6	4.000.000	4.000.000	2.000.000	1.500.000	1.000.000
Level 7	6.000.000	6.000.000	4.000.000	2.000.000	1.500.000
Level 8	6.000.000	6.000.000	4.000.000	2.000.000	1.500.000
Level 9	8.000.000	8.000.000	6.000.000	4.000.000	2.000.000
Level 10	8.000.000	8.000.000	6.000.000	4.000.000	2.000.000

Neues System:

	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Abtrieb																
	PS/R1	R2 Q1	R3 Q1	R4 Q1	R5 Q2	R6 Q2	R7 Q2	R8 Q2	R9 Q3	R10 Q3	R11 Q3	R12 Q3	R13 Q4	R14 Q4	R15 Q4	R16 Q4
Stufe 1	2.000.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000	500.000	400.000	300.000	200.000
Stufe 2	2.000.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000	500.000	400.000	300.000	200.000
Stufe 3	2.000.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000	500.000	400.000	300.000	200.000
Stufe 4	4.000.000	4.000.000	3.900.000	3.800.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.700.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000
Stufe 5	4.000.000	4.000.000	3.900.000	3.800.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.700.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000
Stufe 6	4.000.000	4.000.000	3.900.000	3.800.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.700.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000
Stufe 7	6.000.000	6.000.000	5.900.000	5.800.000	4.000.000	3.900.000	3.800.000	3.700.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.700.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000
Stufe 8	6.000.000	6.000.000	5.900.000	5.800.000	4.000.000	3.900.000	3.800.000	3.700.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.700.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000
Stufe 9	8.000.000	8.000.000	7.900.000	8.800.000	6.000.000	5.900.000	5.800.000	5.700.000	4.000.000	3.900.000	3.800.000	3.700.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.700.000
Stufe 10	8.000.000	8.000.000	7.900.000	8.800.000	6.000.000	5.900.000	5.800.000	5.700.000	4.000.000	3.900.000	3.800.000	3.700.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.700.000

Das Gesamtbudget liegt diese Saison bei **185.000.000 €**. Sämtliche verursachte Kosten werden von eurem Gesamtbudget **abgezogen**. Wer kein Geld mehr hat, kann nicht mehr entwickeln.

Jedes Team ist verpflichtet, einen Ingenieur in allen drei Abteilungen zu erwerben. Die möglichen Updates pro Quartal können nur auf die jeweiligen Bereiche angewendet werden. Jede Ingenieursabteilung hat einen Mindestpreis (siehe Liste). In der Bieterphase gewinnt das höchste Gebot auf den Ingenieur. In der Bieterphase kann auf **mehrere** Ingenieure geboten werden, dabei kann bei mehreren erfolgreichen Geboten ausgesucht werden,

welchen Ingenieur man verpflichten möchte. Die nicht verpflichteten Ingenieure werden an das nächsthöchst bietendem Team weitergegeben. Falls dieses den Ingenieur nicht möchte, geht es weiter an den das nächsthöchst bietendem Team usw.

Alle Abgaben finden weiterhin auf dem Teamchef-Discord statt!

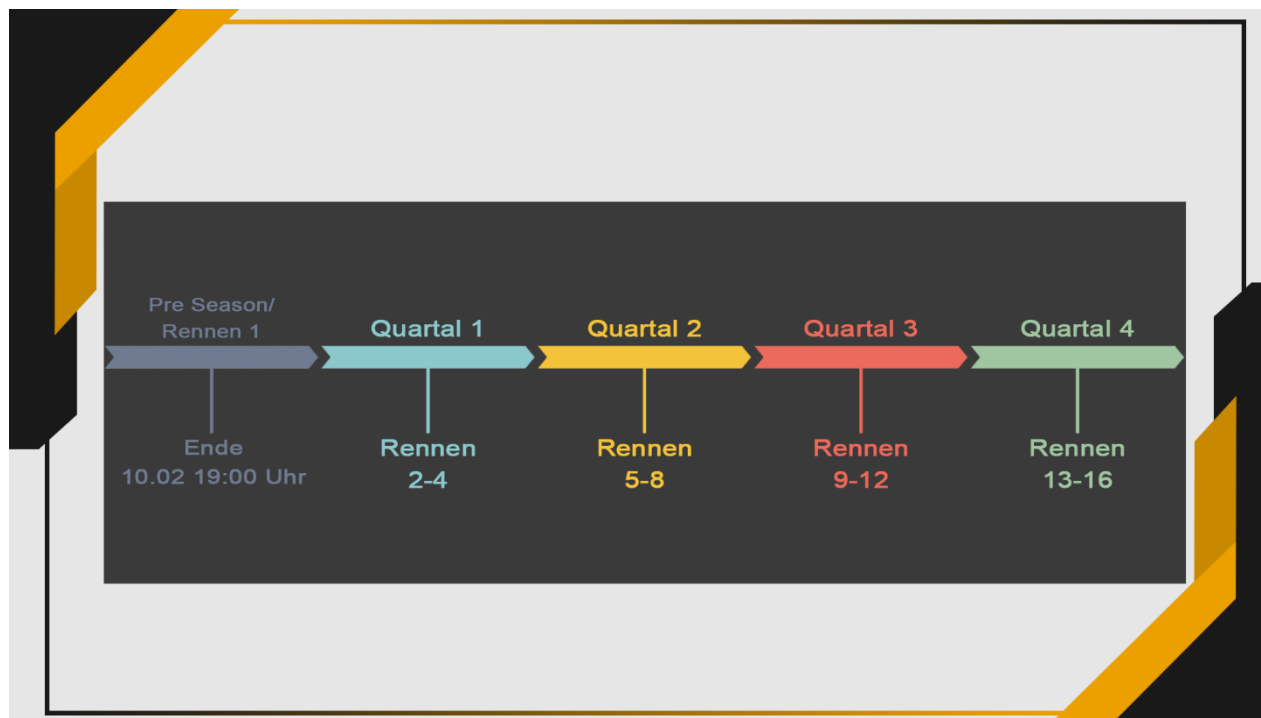
Spätest mögliche Abgabefrist für die Updates auf das folgende Rennen, ist der Start des Trainings des **vorherigen Rennens**.

Für das erste Rennen gelten die Updates aus der Pre-Season. Q1 Updates starten beim zweiten Rennen in Bahrain. Nach der Pre-Season kann jedes Update jeder einzelnen Kategorie (bspw. Aero, Abtrieb, KERS Batteriegröße usw.) nur um **maximal zwei Stufen** pro Rennen entwickelt werden. Falls euer Ingenieur euch ein kostenloses Update bereitstellt, ist dies immer das **erste** Update (bspw. Stufe zwei und drei Gewicht, ist **Stufe zwei kostenlos** und **Stufe drei muss bezahlt** werden. Auch mit kostenlosen Updates können nur **maximal zwei Stufen** pro Rennen entwickelt werden.

Es gibt in diesem Jahr wieder drei Abteilungen: Abtrieb/Aero, Chassis und Motorenabteilung. Diese werden euch vor und während der Saison mit Updates und Weiterentwicklungen versorgen. Die Spezialfähigkeiten der Ingenieure sind weiterhin vorhanden, manche Ingenieure haben neue Spezialfähigkeiten, manche abgeänderte oder keine. Die prozentualen Werte in den weiter unten zu findenden Grafiken sind immer relativ zum **Basiswert** im Mod. Die Basisstufe der einzelnen Updates ist ebenfalls in den Grafiken angegeben. Die Updates **starten immer** beim **niedrigsten Update**!

In der Pre-Season könnt ihr die Basis eures Autos in Kombination mit eurem Ingenieursteam legen. Dort habt ihr alle möglichen Updates der ganzen Saison zur Verfügung. Aber **Achtung**: Die Kosten der Updates aus anderen Quartalen gelten dort auch!

Ihr werdet diese Saison wieder interaktiv aus einem großen Katalog an Upgrades vor und in der Saison auswählen können. Es werden zu dem die Updates in Saisonvierteln/Quartalen (Q) eingeteilt, bedeutet von Rennen 2-4 = 1.Quartal (Rennen 1 gehört zur Pre-Season da dort mit den jeweiligen Pre-Season Updates gestartet wird), 5-8 2.Quartal, 9-12 3.Quartal und 13-16 4.Quartal. Dort könnt ihr verschiedene Updates zu einem vorgegebenen Preis erwerben. Jedes Quartal eine gewisse Anzahl an möglichen Updates ohne Aufpreis. Möchtet ihr in Quartal 1 ein Update aus Quartal 4 erwerben, könnt ihr dies ebenfalls tun, aber nur gegen einen Aufpreis, sowie ihr die Updates davor ebenfalls erwerben müsst. Bedeutet, ihr müsst die vorherigen Updates ebenfalls erwerben um zur Stufe X zu kommen. Den Update-Kostenschlüssel werdet ihr weiter unten vorfinden. Die Quartaleinteilung der Kosten bezieht sich auf das kommende Rennen. Bspw: Auftrag nach Rennen 4 (für Rennen 5) zählt zu Q2.



2. Geld für Zielankünfte

Aus der Vergangenheit schon bekannt, könnt euch in diese Saison durch Zielankünfte Geld für euer Budget hinzuverdienen! Dadurch wollen wir einen Anreiz schaffen, dass Ihr die Rennen beendet und dadurch belohnt werdet. Das Geld erhaltet Ihr nach jedem Rennen. Wenn ihr in allen 16 Rennen jeweils beide Fahrer ins Ziel kommen, habt Ihr euch 9.600.000€ für euer Budget dazu verdient!

Zielankunft: 300.000€ pro Fahrer

Ausfall aber gewertet (75% Renndistanz): 150.000€ pro Fahrer

Nicht antreten: 0€ pro Fahrer

3. Ingenieure

3.1 Abtrieb/Aero Abteilung

Name	NAT	Alter	Prize to Pay Pre-Sea.	Prize to Pay Q1	Prize to Pay Q2	Prize to Pay s Q3	Prize to Pay Q4	Preis	Spezial	Beschreibung
Dean West	GBR	69	90%	95%	97%	100%	100%	15.000.000€		
Manuel Villa	SPA	47	90%	92%	94%	99%	100%	15.000.000€		
Artjom Vassiliev	UKR	58	94%	94%	93%	92%	90%	15.000.000€	Late Season push	Ein kostenloses Update zum Rennen in Japan
Dr. Mark Müller-Mack	GER	67	93%	93%	92%	91%	90%	15.000.000€	Patriot	Zwei kostenlose Stufen Abtrieb nur für das Rennen in Deutschland
Wun Chi-Lu	CHN	45	97%	92%	90%	90%	90%	15.000.000€	Second home	Erhält nach dem Rennen in Italien jeweils eine Abtriebs und Aerostufe Kostenlos
Enzo Totti	ITA	57	90%	92%	92%	93%	93%	15.000.000€	Patriot	Zwei kostenlose Stufen Aero nur für das Rennen in Italien
Manabu Hihorito	JPN	32	95%	92%	90%	92%	98%	15.000.000€	Legacy	Zwei kostenlose Updates zum Rennen in Kuwait
George Musa	GHA	53	98%	94%	93%	91%	90%	15.000.000€		
Gabriel Valley	GBR	57	90%	91%	90%	91%	93%	15.000.000€	Second home	Erhält nach dem Europa GP jeweils eine Abtriebs und Aerostufe Kostenlos
Tom Connery	USA	53	92%	96%	92%	90%	93%	15.000.000€	Hometown hero	Jedes Rennen in Nordamerika generiert ein Kostenloses Update
Rudo Afolabi	NIG	41	94%	90%	92%	93%	94%	15.000.000€		
Henrik De Vos	NED	67	90%	93%	93%	92%	91%	15.000.000€	Hometown hero	Zwei kostenlose Stufen Abtrieb nur für das Rennen in den Niederlanden
Eddie Reinders	BEL	62	94%	94%	92%	90%	90%	15.000.000€	Hometown hero	Erhält nur für das Rennen in Belgien ein Kostenloses Update
Nirmal Begum	IND	30	97%	96%	94%	92%	90%	15.000.000€	Hometown hero	Erhält nur für das Rennen in Indien ein Kostenloses Update
Emilio Marin	SPA	52	90%	91%	96%	98%	100%	15.000.000€	Master of wings	Erhält die erste Aerostufe in Q2 kostenlos
Bertrand Faucheux	FRA	45	92%	93%	90%	90%	96%	15.000.000€	Long days	Erhält zu Beginn jedes Q's ein Update kostenlos

3.2 Chassisabteilung

Name	NAT	Alter	Prize to Pay Pre-Sea.	Prize to Pay Q1	Prize to Pay Q2	Prize to Pay s Q3	Prize to Pay Q4	Preis	Spezial	Beschreibung
Gerald Chevallier	FRA	68	94%	96%	96%	98%	99%	15.000.000€	French pride	Eine kostenlose Gewichtsstufe im Quartal 2
Sultan Bardacki	TUR	47	90%	96%	98%	100%	100%	15.000.000€	Allrounder	Ein Update zu Beginn von Q2, Q3, Q4 ist Kostenlos
Fanis Thelkas	GRE	61	94%	96%	96%	100%	98%	15.000.000€	Cold blooded	Ein kostenloses Kühlungsupdate in Q2
Jari-Matti Korhonen	FIN	51	96%	96%	96%	96%	94%	15.000.000€	Cold blooded	Ein kostenloses Kühlungsupdate in Q3
Scott Benjamin	RSA	51	90%	92%	96%	100%	100%	15.000.000€	Diligent	Ein Update zu Beginn von Q3, Q4 ist Kostenlos
Jose-Luis Lopez	ARG	37	90%	96%	96%	98%	96%	15.000.000€		
Mathew Finch	AUS	32	98%	96%	96%	96%	94%	15.000.000€	Inventor	Ein kostenloses update zum start von Q2
Ismat Naaji	UAE	29	100%	99%	98%	96%	93%	15.000.000€	Young genius	Ein kostenloses update zum start von Q3
Albert Bernat	SPA	45	95%	95%	92%	95%	95%	15.000.000€		
Werner Gump	GER	60	94%	94%	96%	90%	96%	15.000.000€	Weight guru	Eine kostenlose Gewichtsstufe zu Beginn von Q3
Pantelis Michelakos	GRE	47	94%	94%	96%	96%	100%	15.000.000€	Dilligent	Ein Update zu Beginn von Q1, Q2 ist Kostenlos
Carlo Lombardo	ITA	53	100%	98%	96%	92%	90%	15.000.000€		
Caio Ribeiro	BRA	40	90%	94%	96%	94%	90%	15.000.000€	Brazilian pride	Eine Kostenlose Gewichtsstufe im Quartal 4
Gary Foster	GBR	41	94%	96%	96%	94%	92%	15.000.000€		
Ole Andersen	DEN	67	94%	96%	94%	94%	90%	15.000.000€	Cold blooded	Ein kostenloses Kühlungsupdate in Q4

3.3 Motorenabteilung

Name	NAT	Alter	Prize to Pay Pre-Sea.	Prize to Pay Q1	Prize to Pay Q2	Prize to Pay s Q3	Prize to Pay Q4	Preis	Spezial	Beschreibung
James Kingsley	CAN	40	90%	92%	94%	94%	100%	15.000.000€	Manifest destiny	Ein Kostenloses Update nur für das Rennen in Kanada
Gabriel Valley	GBR	57	90%	91%	94%	96%	98%	15.000.000€	Second home	Ein Spritverbrauch Update ab GER Kostenlos
Hans-Peter Kurz	AUT	65	98%	96%	96%	94%	92%	15.000.000€		
Alexios Gekas	GRE	45	100%	98%	96%	98%	100%	15.000.000€	Hotheaded	Für Q4 ein Kostenloses Update auf Batterieregeneration + Größe
Peter Smith	AUS	33	96%	90%	94%	94%	98%	15.000.000€	Fast changes	Für Q2 ein Kostenloses Update auf Reifenwechsel
Antonio Zarella	ITA	43	100%	100%	96%	92%	96%	15.000.000€	Topspeed	Entwickelt für Italien einen Motor der Stufe 3, Stufe 3 Batteriegröße
Curtis Aguillar	USA	30	100%	98%	96%	98%	100%	15.000.000€	Hometown hero	Jeweils ein Update Kostenlos nur für die Rennen in Nordamerika
Suljo Hodzic	BiH	45	96%	94%	92%	96%	90%	15.000.000€	Hotheaded	Für Q2 ein Kostenloses Update auf Batterieregeneration
Adrien Gautier	FRA	52	94%	96%	94%	96%	96%	15.000.000€	Fast changes	Für Q4 ein Kostenloses Update auf Reifenwechsel
Bence Zsoldos	HUN	50	96%	96%	92%	96%	96%	15.000.000€		
Jorgen Isak Sandberg	NOR	63	100%	100%	99%	94%	92%	15.000.000€	Hotheaded	Für Q3 ein Kostenloses Update auf Batterieregeneration
Louis Boone	GBR	41	98%	98%	96%	98%	100%	15.000.000€		
Jurij Krizman	SLO	37	90%	94%	96%	98%	100%	15.000.000€		
Douglas McCormick	SCO	69	90%	92%	96%	97%	100%	15.000.000€	For Scotland!	Ein Kostenloses Getriebeupdate ab NED
Martin Pohl	GER	56	94%	96%	92%	92%	94%	15.000.000€	German engineering	Ein kostenloses Update auf Benzindurchfluss Tankanlage ab GER

4. Abtrieb

Es stehen euch in dieser Saison zehn Abtriebsstufen zur Verfügung.

ABTRIEB	
STUFE 0	-4% ABTRIEB
STUFE 1	-3% ABTRIEB
STUFE 2	-2% ABTRIEB
STUFE 3	-1% ABTRIEB
STUFE 4	+0% ABTRIEB*
STUFE 5	+1% ABTRIEB
STUFE 6	+1.5% ABTRIEB
STUFE 7	+2% ABTRIEB
STUFE 8	+2.5% ABTRIEB
STUFE 9	+2.75% ABTRIEB
STUFE 10	+3% ABTRIEB
*BASISSTUFE IN DER HDV	

5. Aero

Es stehen euch in dieser Saison zehn Aerostufen zur Verfügung.

AERO	
STUFE 0	+4% LUFTWIDERSTAND
STUFE 1	+3% LUFTWIDERSTAND
STUFE 2	+2% LUFTWIDERSTAND
STUFE 3	+1% LUFTWIDERSTAND
STUFE 4	+0% LUFTWIDERSTAND*
STUFE 5	-1% LUFTWIDERSTAND
STUFE 6	-2% LUFTWIDERSTAND
STUFE 7	-2.5% LUFTWIDERSTAND
STUFE 8	-3% LUFTWIDERSTAND
STUFE 9	-3.5% LUFTWIDERSTAND
STUFE 10	-4% LUFTWIDERSTAND
*BASISSTUFE IN DER HDV	

6. Reifen

Wir gehen diese Saison wieder zurück auf Slicks! Es werden diese Saison wieder Reifen von Yasuda zum Einsatz kommen.

Ihr habt drei Reifenmischungen zur Verfügung von denen zwei pro Rennen gefahren werden müssen. **Alle** Fahrer **starten** auf dem Reifen, auf welchem sie in **Qualisession 1** ihre **schnellste Zeit** gesetzt haben!

In Qualisession 2 gilt freie Reifenwahl!

7. Motor

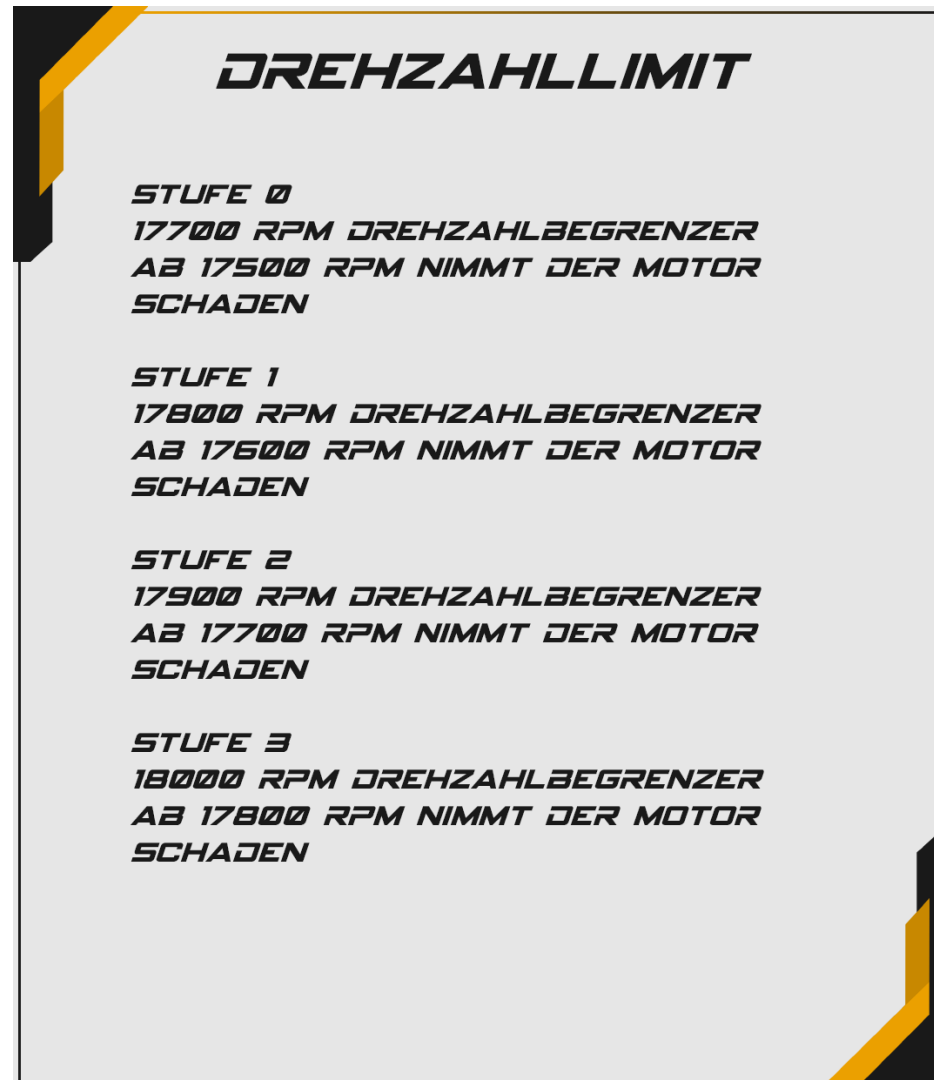
Diese Saison werden wir mit V8 Motoren an den Start gehen.

In der Pre-Season müsst ihr euch einen der drei Motoren käuflich erwerben. Die Preise und Werte der jeweiligen Motoren sind enthalten in der Grafik.

MOTOR	
STUFE 1 25.000.000€	
-2% LEISTUNG	
-2% SPRITVERBRAUCH	
-5KG GEWICHT	
STUFE 2 27.500.000€	
750 PS	
STUFE 3 30.000.000€	
+2% LEISTUNG	
+3% SPRITVERBRAUCH	
+6KG GEWICHT	

8. Drehzahllimit

Ihr werdet diese Saison auch drei Updates für den Drehzahllimit zur Verfügung haben.



9.KERS

Das KERS-System aus der letzten Saison wird auch diese Saison wieder dabei sein! Dieses funktioniert weiterhin wirklich wie eine Batterie. Wenn ihr mit einer leeren Batterie auf eine Gerade geht und dann KERS benutzen möchtet und ihr noch etwas von euren 6,6 Sekunden zur Verfügung habt, funktioniert dies nicht mehr, da die Batterie leer ist.

Euch stehen dieses Jahr drei große Update Bereiche für das KERS zur Verfügung. Alle Bereiche sind mit jeweils 3 Updates pro Bereich versehen:

- **Abklingzeit**

Um das dauerhafte „Gegenboosten“ beim Verteidigen taktischer zu machen, stehen euch drei Updates beim erneuten drücken des KERS-Knopfes zur Verfügung.

- **Batterieregeneration**

Wie schnell eure Batterie beim Bremsen wieder auflädt. Hier habt ihr ebenfalls drei Updates

- **Batteriegröße**

Wie viel Fassungskapazität eure Batterie hat. Ebenfalls drei Updates

KERS ABKLINGZEIT

STUFE 0

***3 SEKUNDEN ZWISCHEN ERNEUERTER
NUTZUNG***

STUFE 1

***2.5 SEKUNDEN ZWISCHEN ERNEUERTER
NUTZUNG***

STUFE 2

***2 SEKUNDEN ZWISCHEN ERNEUERTER
NUTZUNG***

STUFE 3

***1.5 SEKUNDEN ZWISCHEN ERNEUERTER
NUTZUNG***

KERS BATTERIE REGEN

STUFE 0

70% REGENERATION BEIM BREMSEN

STUFE 1

85% REGENERATION BEIM BREMSEN

STUFE 2

95% REGENERATION BEIM BREMSEN

STUFE 3

100% REGENERATION BEIM BREMSEN

KERS BATTERIEGRÖÖE

STUFE 0
390000 J

STUFE 1
420000 J

STUFE 2
450000 J

STUFE 3
470000 J

10. Getriebe

Diese Saison habt ihr in der Pre-Season die Auswahl zwischen einem 6-Gang oder 7-Gang Getriebe, wobei das 7-Gang Getriebe ein **5KG** höheres Gewicht aufweist. Ihr könnt das Getriebe ebenfalls über drei Updates in der Saison weiterentwickeln.

GETRIEBE 6 GÄNGE

STUFE 0

VERZÖGERUNG HOCHSCHALTEN: 0.065 SEK
VERZÖGERUNG RUNTERSCHALTEN: 0.070 SEK

STUFE 1

VERZÖGERUNG HOCHSCHALTEN: 0.050 SEK
VERZÖGERUNG RUNTERSCHALTEN: 0.060 SEK

STUFE 2

VERZÖGERUNG HOCHSCHALTEN: 0.040 SEK
VERZÖGERUNG RUNTERSCHALTEN: 0.055 SEK

STUFE 3

VERZÖGERUNG HOCHSCHALTEN: 0.033 SEK
VERZÖGERUNG RUNTERSCHALTEN: 0.052 SEK

GETRIEBE 7 GÄNGE

STUFE 0 / BASIS STUFE

VERZÖGERUNG HOCHSCHALTEN: 0.065 SEK
VERZÖGERUNG RUNTERSCHALTEN: 0.070 SEK

STUFE 1

VERZÖGERUNG HOCHSCHALTEN: 0.050 SEK
VERZÖGERUNG RUNTERSCHALTEN: 0.060 SEK

STUFE 2

VERZÖGERUNG HOCHSCHALTEN: 0.040 SEK
VERZÖGERUNG RUNTERSCHALTEN: 0.055 SEK

STUFE 3

VERZÖGERUNG HOCHSCHALTEN: 0.033 SEK
VERZÖGERUNG RUNTERSCHALTEN: 0.052 SEK

+5 KG

11. Gewicht

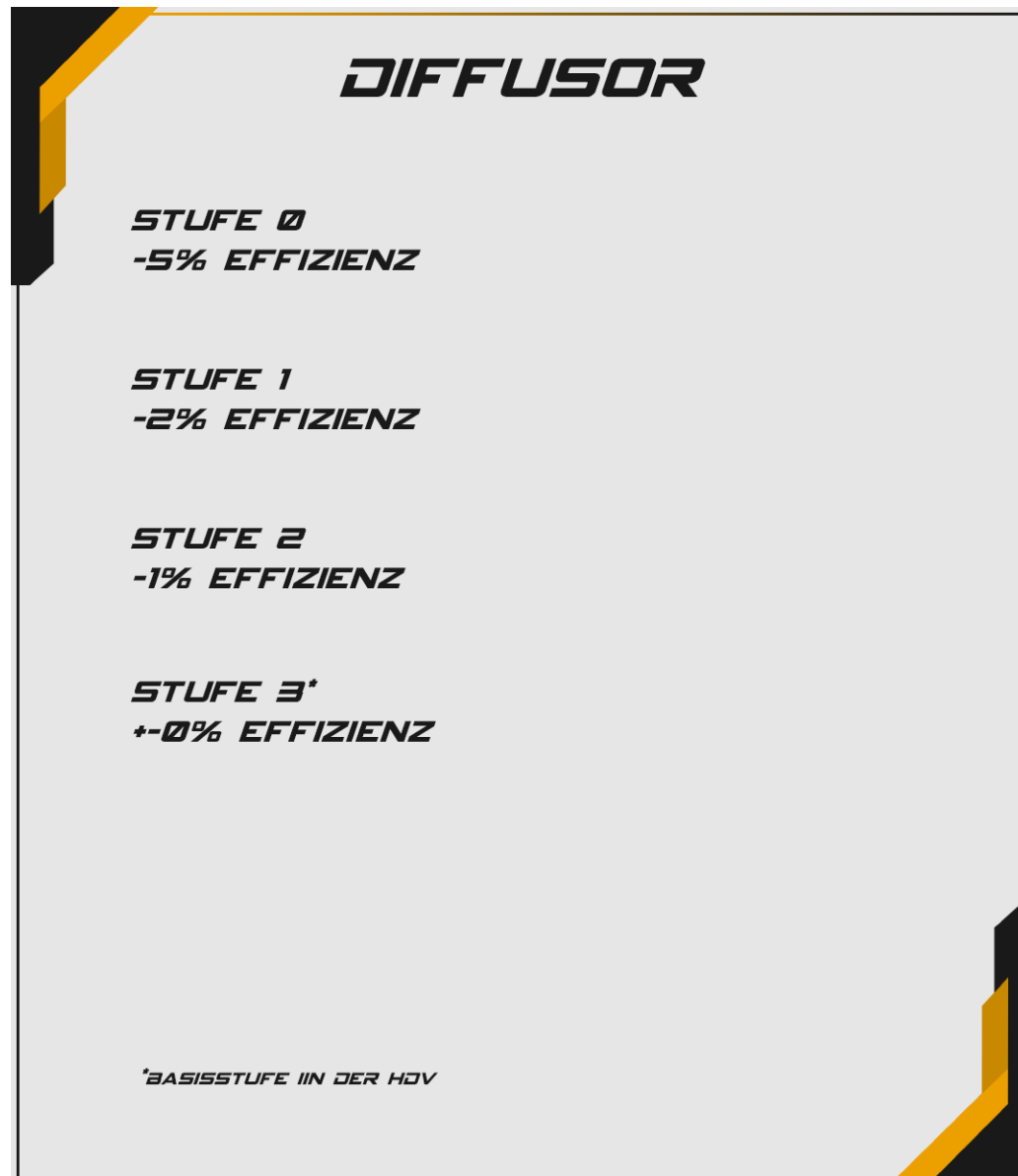
Auch diese Saison könnt ihr euer Fahrzeuggewicht reduzieren. Dies ist in zehn Stufen in der Pre-Season und über die Saison möglich. **Das Mindestgewicht liegt bei 602 KG. Das Basisgewicht ohne Motorauswahl liegt bei 620 KG.**



<i>GEWICHT</i>	
<i>STUFE 0</i>	<i>620KG</i>
<i>STUFE 1</i>	<i>618KG</i>
<i>STUFE 2</i>	<i>616KG</i>
<i>STUFE 3</i>	<i>614KG</i>
<i>STUFE 4</i>	<i>613KG</i>
<i>STUFE 5</i>	<i>612KG</i>
<i>STUFE 6</i>	<i>611KG</i>
<i>STUFE 7</i>	<i>610KG</i>
<i>STUFE 8</i>	<i>609KG</i>
<i>STUFE 9</i>	<i>608KG</i>
<i>STUFE 10</i>	<i>607KG</i>

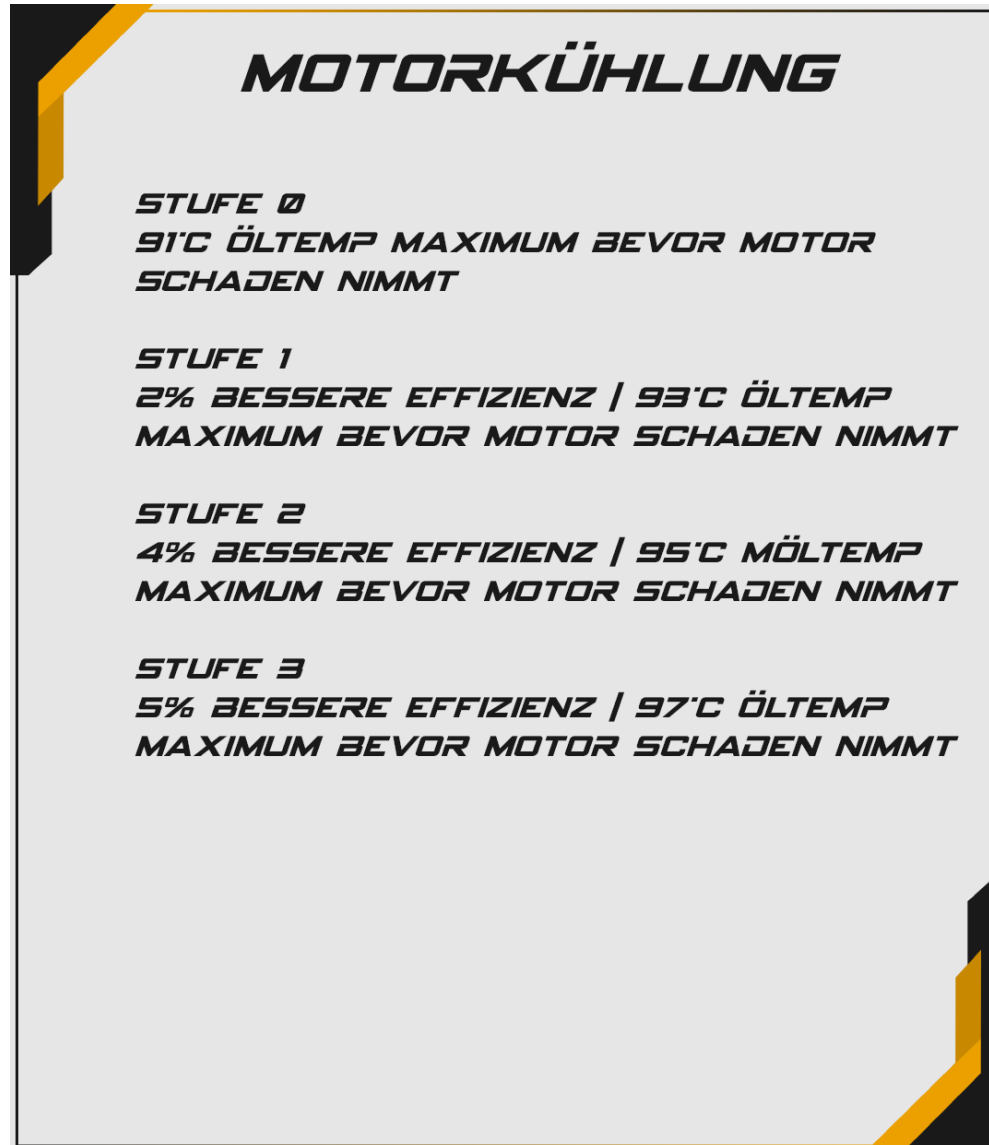
12. Diffuser

Es stehen drei Updates für den Diffuser zur Verfügung.



13. Motorkühlung

Es stehen drei Updates für die Motorkühlung zur Verfügung welche neben aerodynamischen Verbesserungen auch eine Erhöhung für die sichere Motorentemperatur beinhaltet.



MOTORKÜHLUNG

STUFE 0
91°C ÖLTEMP MAXIMUM BEVOR MOTOR SCHADEN NIMMT

STUFE 1
2% BESSERE EFFIZIENZ / 93°C ÖLTEMP
MAXIMUM BEVOR MOTOR SCHADEN NIMMT

STUFE 2
4% BESSERE EFFIZIENZ / 95°C MÖLTEMP
MAXIMUM BEVOR MOTOR SCHADEN NIMMT

STUFE 3
5% BESSERE EFFIZIENZ / 97°C ÖLTEMP
MAXIMUM BEVOR MOTOR SCHADEN NIMMT

14. Tank

Es stehen drei verschiedene Tanks zur Verfügung. **Wählt weise!** Diese bieten nicht nur einen größeren Tank, sondern unterscheiden sich auch durch die Größen im Auto selbst z.B. 60L Tank minimal agileres Fahrgefühl als 90L Tank. Im Prinzip sollten allerdings gleiche Rundenzeiten möglich sein.



15. Spritverbrauch

Ihr werdet diese Saison drei Updates für den Spritverbrauch zur Verfügung haben. Die **Spritmenge** für das **ganze Rennen** beträgt ca. **180 Liter**



16. Benzindurchfluss Tankanlage

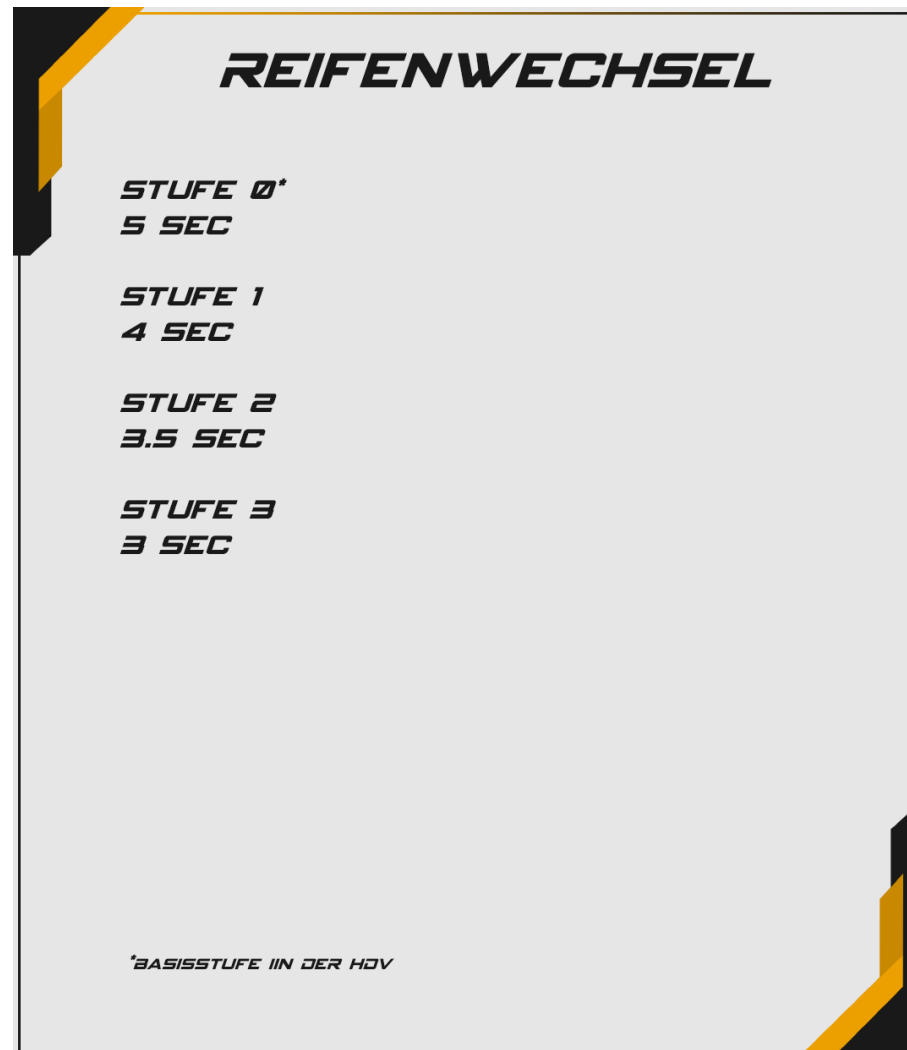
Da wir 2025 das Nachtanken wieder eingeführt haben, stehen euch drei Updates zur Verfügung, bei welcher Ihr den Benzindurchfluss der Tankanlage erhöhen könnt.



17. Reifenwechsel

Ihr werdet diese Saison drei Updates zur Verfügung haben für schnelleres Reifenwechseln beim Boxenstopp.

Achtung Reifenwechsel ist gleichzeitig mit Nachtanken! Somit hat dies nur einen Effekt, wenn ihr wenig/gar nicht tankt

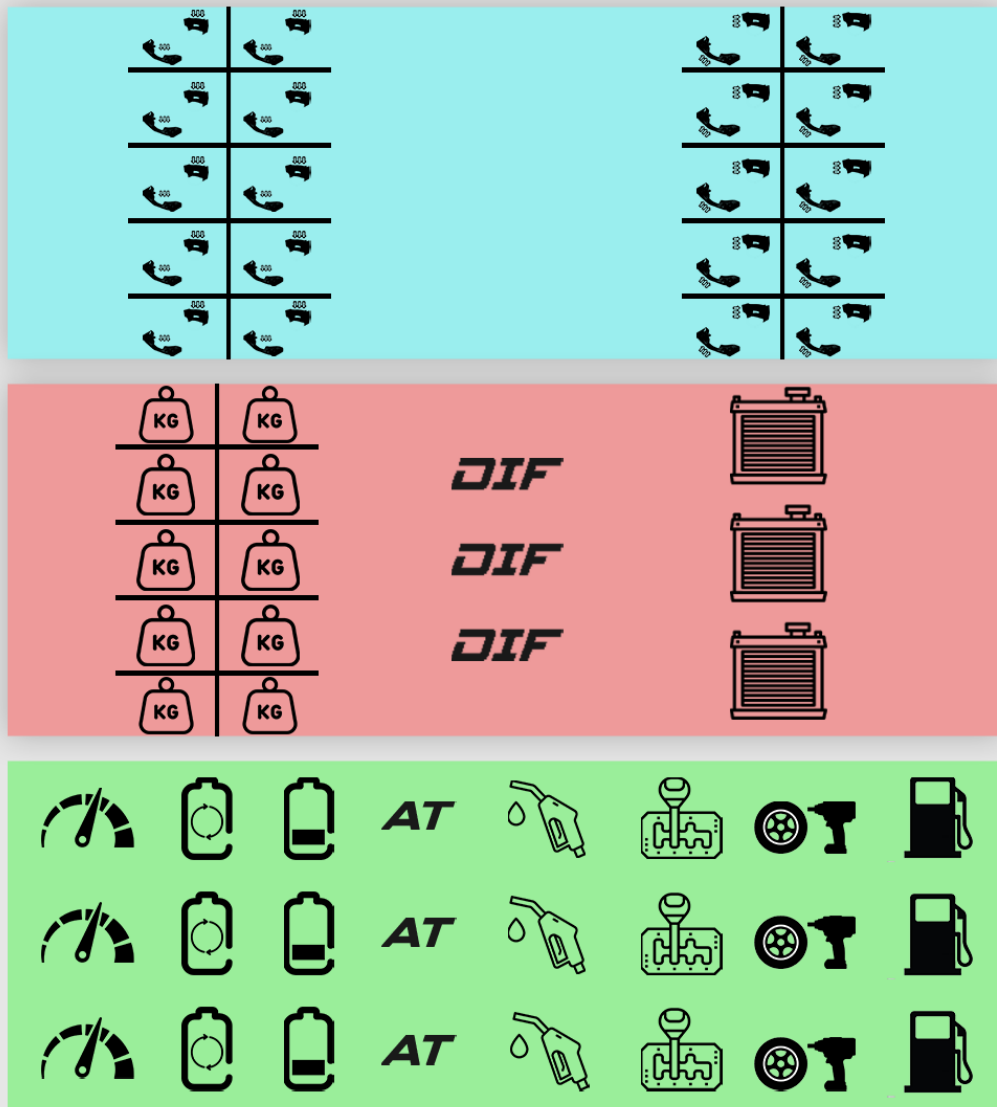


18. In-Season Up/-downgrade

Diese Saison werdet Ihr die Möglichkeit bekommen **einmal** in der Saison euren Motor und euren Tank jeweils um eine Stufe zu erhöhen oder zu Reduzieren. Falls Ihr euch am Maximum/Minimum (Motor 3/Motor 1) befinden kann natürlich **nicht** eine Stufe nach oben oder unten gegangen werden. Dies kommt natürlich mit einem größeren finanziellen Aufwand (zu finden auf Seite 34). Der neue Motor/Tank wird dann im folgenden Quartal nach der Abgabe eines Up/-downgrades für euch verfügbar sein. Abgabe Quartal 2 → erhält Quartal 3

19. Upgradekatalog

Nicht vergessen: Nach der Pre-Season kann jedes Update jeder einzelnen Kategorie (bspw. Aero, Abtrieb, Flügel, KERS Batteriegröße usw.) nur um **maximal zwei Stufen** pro Rennen entwickelt werden.



19. Upgradekatalog

ICON GUIDE UPDATES	
	ABTRIEB
	AERO
	DREHZAHLLIMIT
AT	KERS-ABKLINGZEIT
	KERS-BATTERIE REGENERATION
	KERS-BATTERIEGRÖÖE
	GETRIEBE
	GEWICHT
DIF	DIFFUSOR
	KÜHLUNG
	SPRITVERBRAUCH
	REIFENWECHSEL
	BENZINDURCHFLUSS TANKANLAGE
IN-SEASON UP/-DOWNGRADE	
	MOTOR
	TANK

	1	1			1				1				1			
	Getriebe															
	PS/R1	R2 Q1	R3 Q1	R4 Q1	R5 Q2	R6 Q2	R7 Q2	R8 Q2	R9 Q3	R10 Q3	R11 Q3	R12 Q3	R13 Q4	R14 Q4	R15 Q4	R16 Q4
Stufe 1	2.000.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000	500.000	400.000	300.000	200.000
Stufe 2	4.000.000	4.000.000	3.900.000	3.800.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.700.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000
Stufe 3	6.000.000	6.000.000	5.900.000	5.800.000	4.000.000	3.900.000	3.800.000	3.700.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.700.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000

	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Benzindurchfluss Tankanlage															
	PS/R1	R2 Q1	R3 Q1	R4 Q1	R5 Q2	R6 Q2	R7 Q2	R8 Q2	R9 Q3	R10 Q3	R11 Q3	R12 Q3	R13 Q4	R14 Q4	R15 Q4	R16 Q4
Stufe 1	4.000.000	4.000.000	3.900.000	3.800.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.700.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000
Stufe 2	6.000.000	6.000.000	5.900.000	5.800.000	4.000.000	3.900.000	3.800.000	3.700.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.700.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000
Stufe 3	8.000.000	8.000.000	7.900.000	7.800.000	6.000.000	5.900.000	5.800.000	5.700.000	4.000.000	3.900.000	3.800.000	3.700.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.700.000

	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Reifenwechsel															
	PS/R1	R2 Q1	R3 Q1	R4 Q1	R5 Q2	R6 Q2	R7 Q2	R8 Q2	R9 Q3	R10 Q3	R11 Q3	R12 Q3	R13 Q4	R14 Q4	R15 Q4	R16 Q4
Stufe 1	2.000.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000	500.000	400.000	300.000	200.000
Stufe 2	2.000.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000	500.000	400.000	300.000	200.000
Stufe 3	4.000.000	4.000.000	3.900.000	3.800.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.700.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000

In-Season Up/-downgrade

In-Season Motor up/-downgrade	
	10.000.000

In-Season Tank up/-downgrade	
	7.500.000

Ein Beispiel (in diesem Fall Dean West bei der Aero) wie die zu Zahlenden Preise der Upgrades der Ingenieure auf die Quartale multiplizieren. **Pre-Season/Rennen 1 (Pre-Season Updates werden in Rennen 1 verwendet) und Q1 nutzen die gleiche Preisklasse unterscheiden sich aber in den zu Zahlenden Preisen!**

Dean West:
Pre-Season/Rennen 1: 90%
Q1: 95%
Q2: 97%
Q3: 100%
Q4: 100%

Dean West	0,9	0,95			0,97				1				1			
Abtrieb																
	PS/R1	R2 Q1	R3 Q1	R4 Q1	R5 Q2	R6 Q2	R7 Q2	R8 Q2	R9 Q3	R10 Q3	R11 Q3	R12 Q3	R13 Q4	R14 Q4	R15 Q4	R16 Q4
Stufe 1	1.800.000	1.805.000	1.710.000	1.615.000	1.455.000	1.358.000	1.261.000	1.164.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000	500.000	400.000	300.000	200.000
Stufe 2	1.800.000	1.805.000	1.710.000	1.615.000	1.455.000	1.358.000	1.261.000	1.164.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000	500.000	400.000	300.000	200.000
Stufe 3	1.800.000	1.805.000	1.710.000	1.615.000	1.455.000	1.358.000	1.261.000	1.164.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000	500.000	400.000	300.000	200.000
Stufe 4	3.600.000	3.705.000	3.610.000	3.515.000	1.940.000	1.843.000	1.746.000	1.649.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000
Stufe 5	3.600.000	3.705.000	3.610.000	3.515.000	1.940.000	1.843.000	1.746.000	1.649.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000
Stufe 6	3.600.000	3.705.000	3.610.000	3.515.000	1.940.000	1.843.000	1.746.000	1.649.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000	1.000.000	900.000	800.000	700.000
Stufe 7	5.400.000	5.605.000	5.510.000	5.415.000	3.880.000	3.783.000	3.686.000	3.589.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.700.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000
Stufe 8	5.400.000	5.605.000	5.510.000	5.415.000	3.880.000	3.783.000	3.686.000	3.589.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.700.000	1.500.000	1.400.000	1.300.000	1.200.000
Stufe 9	7.200.000	7.505.000	7.410.000	7.315.000	5.820.000	5.723.000	5.626.000	5.529.000	4.000.000	3.900.000	3.800.000	3.700.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.700.000
Stufe 10	7.200.000	7.505.000	7.410.000	7.315.000	5.820.000	5.723.000	5.626.000	5.529.000	4.000.000	3.900.000	3.800.000	3.700.000	2.000.000	1.900.000	1.800.000	1.700.000

21. Zeitplan für Vertragsverhandlungen/Abgaben

Ingenieure		
02.02.2025 19:00 Uhr	bis	04.02.2025 19:00 Uhr

Motor/Getriebe/Tank		
06.02.2025 19:00 Uhr	bis	07.02.2025 19:00 Uhr

Pre-Season Updates		
08.02.2025 19:00 Uhr	bis	10.02.2025 19:00 Uhr

Skinabgabe		
Bis Spätestens 11.02.2025 19:00 Uhr!		