



INHALT

- {button ,JI(`',`IDH_00140')} [Bevor Sie das Spiel starten](#)
- {button ,JI(`',`IDH_00000')} [Bedienungselemente](#)
- {button ,JI(`',`IDH_00010')} [Start](#)
- {button ,JI(`',`IDH_00020')} [Arkade-Modus](#)
- {button ,JI(`',`IDH_00030')} [Zeitattacke Mode](#)
- {button ,JI(`',`IDH_00040')} [2-Spielermodus](#)
- {button ,JI(`',`IDH_00045')} [Netzwerk-Spiel](#)
- {button ,JI(`',`IDH_00050')} [Wageneinstellungen](#)
- {button ,JI(`',`IDH_00060')} [Bestzeiten](#)
- {button ,JI(`',`IDH_00070')} [Optionen](#)
- {button ,JI(`',`IDH_00080')} [Rennstrecken](#)
- {button ,JI(`',`IDH_00090')} [Fahrtechnik](#)
- {button ,JI(`',`IDH_00095')} [Über das Menü](#)
- {button ,JI(`',`IDH_00100')} [Fehlersuche](#)
- {button ,JI(`',`IDH_00110')} [Danksagungen](#)
- {button ,JI(`',`IDH_00120')} [Mitarbeiterverzeichnis](#)
- {button ,JI(`',`IDH_00130')} [Copyright und Markennamen](#)
- {button ,JI(`',`IDH_00000')} [Verzeichnis](#)

Verzeichnis

[2]

[2-Spielermodus](#)

[A]

[Über das Menü](#)

[Arkade-Modus](#)

[B]

[KLANGEINSTELLUNG\(Optionen\)](#)

[MUSIKAUSWAHL\(Optionen\)](#)

[KLANGTEST\(Optionen\)](#)

[LAEDRUCKREGELVENTIL\(Wageneinstellungen\)](#)

[C]

[Kalibrierung](#)

[Wageneinstellungen](#)

[Rennstrecken](#)

[MEISTERSCHAFT\(Optionen\)](#)

[MEISTERSCHAFT\(Arkade-Modus\)](#)

[Steuerung ändern](#)

[Bildschirm ändern](#)

[Mitarbeiterverzeichnis](#)

[Copyright und Markennamen](#)

[D]

[SCHWIERIGKEITSGRAD\(Optionen\)](#)

[E]

[Beenden eines RUNDEN UNBESCHRÄNKT-Spiels](#)

[Spiel abbrechen](#)

[F]

[V.RADAUFHÄNGUNG\(Wageneinstellungen\)](#)

[Vollbild](#)

[G]

[Spiel](#)

[Bedienungselemente](#)

[Geisterwagen](#)

GEISTERWAGEN(Optionen)

[H]

Benutzung

BENUTZUNG(Optionen)

BENUTZUNG(Wageneinstellungen)

Hilfe

[J]

Joystick

[K]

Tastatur

[L]

Netzwerk-Spiel

[N]

Namen eingeben

Navigationszeichen

[O]

Optionen

[P]

PC Steuerkonsole

ÜBUNG(Arkade-Modus)

Pause

[R]

Bestzeiten

Geschwindigkeit verringern

Spiel wiederstarten

Rennen wiederstarten

Resultate-Bildschirm

H. RADAUFHÄNGUNG(Wageneinstellungen)

[S]

SICHERN(Wageneinstellungen)

Einstellung

KLANGEFFEKT-TEST(Optionen)

TONBETRIEB (Optionen)

Danksagung

Start

[T]

[Kurvenfahren](#)

[Fahrtechnik](#)

[Zeitfahr-Modus](#)

[ZEITVERGLEICH\(Arkade-Modus\)](#)

[ZEITVERGLEICH \(Zeitattacke-Betrieb\)](#)

[REIFEN \(Wageneinstellung\)](#)

[GETRIEBE\(Wageneinstellungen\)](#)

[Fehlersuche](#)

[U]

[Benutzung des Spiel BEENDEN Menüs](#)

[V]

[SPRECHPROBE](#)

{button ,JI(`',`IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

Bedienungselemente

In diesem Abschnitt beschreiben wir die Bedienungselemente des Wagens. Die folgenden Ausrüstungen können mit diesem Spiel verwendet werden:

Tastatur

- >Steuerung des Wagens mit der Tastatur (1. Spieler).
- >Steuerung des Wagens mit der Tastatur (2. Spieler).

PC Steuerkonsole

- >Steuerung des Wagens mit der PC Steuerkonsole.

Joystick

- >Steuerung des Wagens mit dem Joystick.

Wir empfehlen, Sie verwenden entweder eine Steuerkonsole oder einen Joystick (beide als wahlweise Ausrüstungen erhältlich). Diese müssen vor dem Gebrauch kalibriert werden.

Kalibrierung

- 1) Öffnen Sie das Feld STEUERTAFEL im Verzeichnis "MEIN COMPUTER".
- 2) Doppelklicken Sie auf JOYSTICK oder auf STEUERTAFEL.
- 3) Wählen Sie die gewünschten Einstellungen aus JOYSTICK EINSTELLUNGEN.
(Wenn Sie eine Steuerkonsole verwenden, wählen Sie "KONSOLE MIT 2 TASTEN".)
- 4) Klicken Sie das Feld EINSTELLEN-Schaltfläche an und befolgen Sie die Anleitungen auf dem Bildschirm, um die Kalibrierung zu beenden.

HINWEIS:

Wenn Sie es bei Gebrauch einer PC-Steuerkonsole oder eines Joysticks

versäumen, Ihre Bedienungselemente zu kalibrieren, dann können Sie Ihren Wagen nicht ordentlich steuern. Stellen Sie daher sicher, daß Sie diese Kalibrierung vor dem Gebrauch des Spiels durchführen.

HINWEIS:

Die verwendete PC-Konsole oder der Joystick soll zwei Bedienungstasten haben. Wir können nicht garantieren, daß das Spiel mit einem anderen Steuergerät ordentlich funktioniert. Die Sega Saturn Steuerkonsole, der Virtua Stick oder die Arcade Racer-Steuerung ist mit diesem Spiel nicht kompatibel.

Sega Saturn Steuerkonsole, Virtua Stick, und Arcade Racer sind eingetragene Markenzeichen von Sega Enterprises, Ltd.

HINWEIS:

Auf gewissen Tastaturen können Sie nicht mehr als drei Tasten gleichzeitig gebrauchen. Die Tastenfunktionen können unter "Optionen" im Hauptmenü geändert werden.

> [Über das Menü](#)

{button ,JI(`,`IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

Beim Spielen

Lenkrad: Die Tasten [Links][Rechts][Auf][Ab] sind aktiviert

Hochschalten: Taste [Auf] ist aktiviert

Herunterschalten: [Ab] Taste

Beschleunigen: [Num 0] Taste

Bremsen: [Num 1] Taste

Ansicht ändern: [Num 4] Taste

Pause/Wiederholen: [F3] Taste

Betriebswahl

Richtungstasten: [Links][Rechts][Auf][Ab] Tasten sind aktiviert

Bestätigen-Schaltfläche: [Eingabe] Taste oder [Num 0] Taste

Abbrechen-Taste: [Num 0] Taste

Springen-Schaltfläche: [Eingabe] Taste oder [Num 0] Taste

Beim Spielen

Lenkrad: [Z] [C] Tasten

Hochschalten: [S] Taste

Herunterschalten: [X] Taste

Beschleunigen: Leertaste

Bremsen: [B] Taste

Ansicht ändern: [H] Taste

Pause/Wiederholen: [F3] Taste

Betriebswahl

Cursor-Steuertasten: [Links][Rechts][Auf][Ab] Tasten sind aktiviert

Bestätigen-Schaltfläche: [B] Taste

Abbrechen-Taste: Leertaste

Beim Spielen

Lenkrad: Richtungs-Schaltflächen [Links][Rechts]

Hochschalten: Richtungs-Schaltfläche [Auf]

Herunterschalten: Richtungs-Schaltfläche [Ab]

Beschleunigen: Schaltfläche [2]

Bremsen: Schaltfläche [1]

Ansicht ändern: [Num 4] Taste

Pause/Wiederholen: [F3] Taste

Betriebswahl

Cursor-Steuertasten: Richtungs-Schaltflächen [Links][Rechts][Auf][Ab]

Bestätigen-Schaltfläche: Schaltfläche [2]

Abbrechen-Taste: Schaltfläche [1]

Springen-Schaltfläche: Schaltfläche [2]

Beim Spielen

Lenkrad: Joystick [Links][Rechts]

Hochschalten: Joystick [Auf]

Herunterschalten: Joystick [Ab]

Beschleunigen: Schaltfläche [1]

Bremsen: Schaltfläche [2]

Ansicht ändern: [Num 4] Taste

Pause/Wiederholen: [F3] Taste

Betriebsartwahl

Cursor-Steuertasten: Joystick [Links][Rechts][Auf][Ab]

Bestätigen-Schaltfläche: Schaltfläche [2]

Abbrechen-Taste: Schaltfläche [1]

Springen-Schaltfläche: Schaltfläche [2]

S_tart

Ein Druck auf **die Springen-Schaltfläche** im Titel-Bildschirm zeigt den Betriebsart-Bildschirm an. Wählen Sie die gewünschte Betriebsart mit **den Cursor-Steuertasten**, und drücken Sie **die Bestätigen-Schaltfläche**, ein. Wählen Sie BEENDEN um diese zu wählen.

Arkade-Modus

In dieser Betriebsart läuft das Spiel wie auf einer Spielhallen-Maschine ab. d.h. Sie fahren mit computergesteuerten Wagen um die Wette. > [Arkade-Modus](#)

Zeitfahr-Modus

Der Originalbetrieb ohne Zeiteinschränkung. > [Zeitfahr-Modus](#)

2-Spielermodus

Fahren Sie mit einem Freund um die Wette. > [2-Spielermodus](#)

Wageneinstellungen

Wählen Sie entweder Zeitattacke oder 2-Spielermodus. > [Wageneinstellungen](#)

Bestzeiten

Rangordnungen besichtigen. > [Bestzeiten](#)

Optionen

Sie können die Einstellungen ändern und beim Spielen Musik hören. > [Optionen](#)

HINWEIS:

Beziehen Sie sich auf "Bedienungselemente" wo die entsprechenden Tastenfunktionen erklärt sind.

{button ,JI(`,`IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

Arkade-Modus

Spielwahl

Drücken Sie LINKS/RECHTS-Cursor-Steuertasten, um die Betriebsarten anzuzeigen. Wählen Sie die gewünschte Betriebsart durch Drücken der Bestätigen-Schaltfläche.



MEISTERSCHAFT

Fahren Sie mit 14 anderen, computergesteuerten Wagen auf drei verschiedenen Rennstrecken um die Wette. (WÜSTE: leicht, WALD: mittel, und GEBIRGE: Experte). Es ist Ihre Aufgabe, alle drei Rennen innerhalb der vorgegebenen Zeit zu beenden.

ÜBUNGSFAHRT

Wählen Sie eine Rennstrecke (WÜSTE: leicht, WALD: mittel, und GEBIRGE: Experte), und fahren Sie mit einem computergesteuerten Wagen um die Wette. Versuchen Sie, drei Runden (WÜSTEN-Rennstrecke), oder zwei Runden (WALD- oder GEBIRGE- Rennstrecke) innerhalb der Zeitgrenze zu beenden.

Wagenwahl



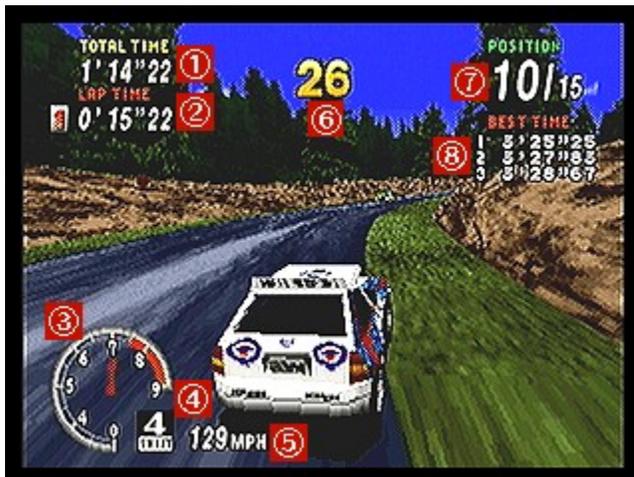
Beim Druck auf die LINKS/RECHTS-Cursor-Steuertasten werden die Wagenmodelle und Getriebeart (Automatik/Handschaltung) angezeigt. Geben Sie den gewünschten Wagentyp ein, indem Sie die Bestätigen-Schaltfläche drücken.

Wahl der Rennstrecke



Drücken Sie LINKS/RECHTS-Cursor-Steuertasten, um die Rennstrecken anzuzeigen. Wählen Sie die gewünschte Rennstrecke, indem Sie die Bestätigen-Schaltfläche drücken.

Aktionsbildschirm



1. **Gesamtzeit:** Zeigt die Gesamtzeit für alle bisher gefahrenen Runden.
2. **Rundenzeit:** Zeigt die Anzahl der gefahrenen Runden mit der Zeit für jede Runde.
3. **Tourenzähler:** Zeigt die Drehzahl.
- 4 **Gang:** Zeigt den gegenwärtig eingelegten Gang.
5. **Tacho:** Zeigt die aktuelle Fahrgeschwindigkeit.
6. **Zeitähler:** Zeigt die verbleibende Zeit. Sobald dieser Zähler auf Null heruntergezählt hat, ist das Spiel aus. Wenn Sie vor dem Ablauf des Zählers einen Kontrollpunkt erreichen, erhalten Sie zusätzliche Zeit.
7. **Position/Anzahl Wagen:** Zeigt ihre gegenwärtige Stellung, sowie die Anzahl Wagen im Rennen.
8. **Schnellste Zeit:** Zeigt die drei schnellsten Zeiten.

Spiel beenden und Nameneingabe

Wenn Sie keinen Kontrollpunkt passieren, bevor der Zähler auf Null heruntergezählt hat, dann ist das Spiel beendet. Wenn Ihre Zeit in einem MEISTERSCHAFTS-Rennen unter die 16 schnellsten, oder in einem ÜBUNGS-Rennen unter die 8 schnellsten Zeiten kommt, dann können Sie Ihre Initialen eingeben. Wählen Sie [ENDE], sobald Sie Ihren Namen eingegeben haben und drücken Sie **die Bestätigen-Schaltfläche**. Wenn Sie Änderungen machen wollen, wählen Sie [<] und drücken **die Bestätigen-Schaltfläche**.

Wenn Sie die Ziellinie überqueren, bevor die Zeit abgelaufen ist, erscheint das Wort [WIEDERHOLEN], nachdem Sie Ihren Namen in die Bestzeiten-Liste eingegeben haben. Drücken Sie die LINKS/RECHTS-**Cursor-Steuertasten**, um JA oder NEIN hervorzuheben und drücken **die Bestätigen-Schaltfläche**, um die Wahl zu bestätigen.

Benutzung des Spiel beenden Menüs

Drücken Sie die [Eingabe] Taste, um das Spiel anzuhalten und um das Spiel beenden Menü anzuzeigen. Drücken Sie die AUF/AB-**Cursor-Steuertasten**, um die verfügbaren Optionen hervorzuheben. Drücken Sie die [Eingabe] Taste, um eine gewünschte Wahl einzugeben. Die Optionen im Spiel beenden Menü sind wie folgt:



NEIN: Das angehaltene Spiel fortsetzen.

JA: Das Rennen beenden und zum Anfang in dem aktuellen Betrieb zurückzukehren.

WIEDERHOLEN: Dieses Rennen neu starten.

{button ,JI(`,`IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

Zeitfahr-Modus

Dieses Spiel hat keine Zeitbegrenzung. Zusätzlich zu den zwei Wagen, welche im Spielhallenbetrieb verwendet werden, können Sie anhand von Wageneinstellungen zusätzlich das Fahrverhalten ihres Autos verändern.

Wagenwahl



Drücken Sie **AUF/AB-Cursor-Steuertasten** AUF/AB, um die Liste der verfügbaren Wagen abzulaufen und drücken Sie bei Anzeige des gewünschten Wagens **die Bestätigen-Schaltfläche**, um diesen zu wählen. Dann wählen Sie zwischen AG (Automatik) und HS (Handschaltung).

Wahl der Rennstrecke



Drücken Sie die **AUF/AB-Cursor-Steuertasten**, um die Rennstrecken hervorzuheben (WÜSTE: leicht, WALD: mittel, oder GEBIRGE: Experte). Drücken Sie **die Bestätigen-Schaltfläche**, um Ihre Wahl einzugeben.

Rundenwahl



Drücken Sie die **AUF/AB-Cursor-Steuertasten**, um entweder **3 RUNDEN** oder **RUNDEN UNBESCHRÄNKT** hervorzuheben. Drücken Sie die **Bestätigen-Schaltfläche**, um Ihre Wahl einzugeben.

Aktionsbildschirm



1. Gesamtzeit: Zeigt die Gesamtzeit für alle, bis jetzt gefahrenen Runden, an.
2. Rundenzeit: Zeigt die Anzahl der gefahrenen Runden, sowie die Zeit für jede Runde.
3. Tourenzähler: Zeigt die Drehzahl.
4. Gang: Zeigt den gegenwärtig eingelegten Gang.
5. Tacho: Zeigt die aktuelle Fahrgeschwindigkeit.
6. Modell/Getriebe: Zeigt das gewählte Modell, sowie die Art des Getriebes.



7. Schnellste Runde: Zeigt die schnellste Rundenzeit für jedes Wagenmodell und jedes Getriebe.
8. Schnellste Zeit: Zeigt die 3 besten Gesamtzeiten.
9. Streckenbestzeit: Zeigt die bis jetzt auf dieser Strecke am schnellsten gefahrene Runde.

10. Zwischenzeiten: Zeigt die gefahrenen Zwischenzeiten an.

Nameneingabe

Sie können Ihre Initialen eingeben, wenn Ihre Zeit zu den fünf schnellsten Gesamtzeiten für dieses Modell und Getriebe auf dieser Rennstrecke zählt, oder wenn Sie die schnellste Rundenzeit erzielt haben. Drücken Sie die **AUF/AB-Cursor-Steuertasten**, um die Buchstaben anzuzeigen und drücken Sie **die Bestätigen-Schaltfläche**, um Ihren Buchstaben einzugeben. Bis zu drei Initialen können eingegeben werden. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie [ENDE] und dann **die Bestätigen-Schaltfläche**. Wenn Sie die Eingabe ändern wollen, wählen Sie [<] und drücken **die Bestätigen-Schaltfläche**.

Resultate-Bildschirm



Im 3 RUNDEN-Betrieb erscheint der Resultate-Bildschirm nach Fertigstellung der drei Runden. In diesem Bildschirm werden die Gesamtzeit, die Rundenzeiten, die bis jetzt schnellste Zeit, sowie die Rekordzeit für diese Rennstrecke angezeigt. Wenn Sie die drei Runden innerhalb von zehn Minuten fertigstellen, wird Ihnen die Wahl angeboten, eine Aufzeichnung des Rennens anzuschauen. Drücken Sie die AUF/AB **Cursor-Steuertasten**, um JA oder NEIN hervorzuheben und drücken Sie **die Bestätigen-Schaltfläche**, um Ihre Wahl einzugeben.

Beenden eines RUNDEN UNBESCHRÄNKT Spiels



Ein RUNDEN UNBESCHRÄNKT-Spiel können Sie unendlich fortsetzen. Wenn Sie das Spiel abbrechen wollen, drücken Sie **die Bestätigen-Schaltfläche** und wählen JA in dem angezeigten Spiel BEENDEN MENÜ, indem Sie die AUF/AB-Cursor-Steuertasten drücken. Drücken Sie wieder **die Bestätigen-Schaltfläche**, um Ihre Wahl einzugeben.

Geisterwagen

Wenn Sie alle Runden in einem 3-RUNDEN-Rennen innerhalb von 4 Minuten 10 Sekunden fertigstellen, dann erscheint im nächsten 3-RUNDEN-Rennen ein Geisterwagen. Der Geisterwagen macht das Rennen in der bis jetzt schnellsten Gesamtzeit mit. Die Daten des Geisterwagens werden automatisch auf Ihre Festplatte abgespeichert.

{button ,JI(', `IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

2-Spielermodus

In diesem Modus fahren zwei Spieler um die Wette. Zusätzlich zu den zwei Wagen, welche im Spielhallenbetrieb verwendet werden, können Sie anhand von Wageneinstellungen Zusätzlich das Fahrverhalten ihres Autos verändern.

Wagenwahl



Drücken Sie die **AUF/AB-Cursor-Steuertasten**, um die verfügbaren Wagen hervorzuheben. Drücken Sie **die Bestätigen-Schaltfläche**, um Ihre Wahl einzugeben. Dann wählen Sie AG (Automatik) oder HS (Handschaltung).

Wahl der Rennstrecke

Wählen Sie eine Rennstrecke (WÜSTE: leicht, WALD: mittel, oder GEBIRGE: Experte) und drücken Sie **die Bestätigen-Schaltfläche**, um Ihre Wahl einzugeben.

Rundenwahl

Drücken Sie die **AUF/AB-Cursor-Steuertasten**, um die Optionen hervorzuheben. Drücken Sie **die Bestätigen-Schaltfläche**, um Ihre Wahl einzugeben. Im 3 RUNDEN- und im 5 RUNDEN-Rennen können Sie den Start eines Wagens um 1 bis 30 Sekunden verzögern, um den anderen einen Vorsprung zu geben. Drücken Sie die **AUF/AB-Cursor-Steuertasten**, um die Zeit in Sekunden anzuzeigen und drücken Sie **die Bestätigen-Schaltfläche**, um Ihre Wahl einzugeben. Wenn **ZEIT-VERZÖGERUNG** gewählt wurde, geben Sie die Zeitdifferenz (1-9 Sekunden) ein, indem Sie die **AUF/AB-Cursor-Steuertasten** drücken. Geben Sie Ihre Wahl durch Druck auf die **Setzen- Schaltfläche** ein.

Aktionsbildschirm

In dieser Betriebsart werden die Bildschirme für den 1. Spieler- und den 2.-Spieler-gleichzeitig angezeigt. In der oberen Hälfte des Bildschirms wird das Spiel des 1. Spielers und in der unteren Hälfte das Spiel des 2. Spielers angezeigt.



1. Rundenzeit: Zeigt die Anzahl der gefahrenen Runden mit der Zeit für jede Runde.
2. Tourenzähler: Zeigt die Drehzahl.
3. Gang: Zeigt den gegenwärtig eingelegten Gang.
4. Tacho: Zeigt die aktuelle Fahrgeschwindigkeit.
5. Rundenzahl: Zeigt die aktuelle Rundenzahl, sowie die Gesamtzahl Runden in diesem Rennen.
6. Schnellste Runde: Zeigt die schnellste Rundenzeit.
7. "Erster"-Flagge: Wird neben dem Spieler, der an der Spitze liegt, angezeigt.
8. Zeitvergleich: Wird am Bildschirm des Spielers angezeigt, der nach dem Passieren eines Kontrollpunktes an zweiter Stelle liegt. Die Zeitdifferenz zwischen den zwei Wagen wird angezeigt.
9. Gesamtzeit: Die Gesamtzeit für die bis jetzt gefahrenen Runden.
10. Zeitdifferenz: Falls die Zeitdifferenz zwischen den zwei Spielern den hier angegebenen Wert überschreitet, dann ist das Spiel aus. Der Spieler mit der langsameren Zeit hat verloren.

{button ,JI(' , IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

Netzwerk-Spiel

Das ist ein einzigartiger PC-Betrieb für zwei über ein Netz verbundene Spieler.

HINWEIS:

Jeder Spieler braucht sein eigenes Softwareprogramm. In dieser Betriebsart kann nur der Netzwerk-Spiel Betrieb gewählt werden.

HINWEIS:

Während eines LINK GAME Spieles, ist die einzige Funktion, die von der Menüleiste gewählt werden kann: EXIT GAME [Alt+ F4] (Beende Spiel). Deshalb solltest Du alle Auswahlmöglichkeiten oder Änderungen machen bevor Du das LINK GAME startest.

Netzwerk-Spiel

In dieser Betriebsart wählen Sie entweder WARTE AUF GEGNER oder WARTENDE GEGNER.

WARTEN AUF DEN GEGNER

1) Starten Sie das Spiel und drücken Sie dann die [F9] Taste oder wählen Sie NETZWERK-SPIEL im Betriebsartwahl-Bildschirm, um das NETZWERK-SPIEL Fenster zu öffnen. (Falls Sie ein normales Spiel spielen wollen, drücken Sie hier ABBRECHEN.)

2) Wähle die gewünschte Art der Spielverbindung in TYPE OF GAME (Spielart). Hier sind die verschiedenen Arten, die Du wählen kannst, gelistet:

* WinSock IPX Verbindung für direktes Spiel

Wähle dies, um in einem SPX/IPX kompatiblen LAN zu spielen. (Dies erfordert eine SPX/IPX kompatible LAN Konfiguration). Du solltest die genaue Zeit der Anwahl des Modems Deines Gegners so planen, dass die beiden Modem rechtzeitig miteinander verbunden sind.

* Internet TCP/IC Verbindung für direktes Spiel

Wähle dies, um in einem TCP/IC kompatiblen LAN zu spielen. (Dies erfordert eine TCP/IP kompatible LAN Konfiguration). Du solltest die

genaue Zeit der Anwahl des Modems Deines Gegners so planen, dass die beiden Modem rechtzeitig miteinander verbunden sind.

*** Modem-Verbindung für direktes Spiel**

Wähle dies um über die Telefonlinie per Modem zu spielen. Du brauchst ein Modem, dass mit Windows 95 kompatibel ist und eine Mindestgeschwindigkeit von 9600 bps hat, besser sind 14400bps. Du solltest die genaue Zeit der Anwahl des Modems Deines Gegners so planen, dass die beiden Modems rechtzeitig miteinander verbunden sind.

*** Serielle Verbindung für direktes Spiel**

Wähle diesen Modus, um mit einem direkt über die serielle Schnittstelle verbundenen PC zu spielen. Du brauchst ein serielles Kabel, um die Verbindung zwischen den Computern herstellen zu können.

- 3) Wenn Du Internet TCP/IC Verbindung für direktes Spiel wählst, erscheinen die IP-Adressen der Spieler, die nach Gegnern suchen in GAMES CURRENTLY AVAILABLE (im laufenden Spiel erreichbar). Wähle CANCEL (Abbrechen).
- 4) Die Namen der spielbereiten Spieler sind unter GEGENWÄRTIG VERFÜGBARE SPIELE, angezeigt. Wählen Sie AUF SPIELER WARTEN, DER MITSPIELEN WILL. Bei Gebrauch eines Modems wählen Sie EINE NEUE NUMMER WÄHLEN.
- 5) Klicken Sie OK an.
- 6) Wenn Sie EINE NEUE NUMMER WÄHLEN gewählt haben. erscheint der Telefonnummer-Bildschirm. Geben Sie die Telefonnummer Ihres Gegners in die TELEFONNUMMER-Spalte ein und drücken Sie <Wählen>.
- 7) Das WARTEN-Fenster erscheint und Ihr Computer versucht, die Verbindung mit Ihrem Gegner herzustellen.
- 8) Sobald die Verbindung hergestellt ist, erscheint der Name Ihres Gegners im WARTEN-Fenster. Wenn die Verbindung nicht hergestellt werden kann., klicken Sie ABBRECHEN an.
- 9) Klicken Sie OK an, um das Spiel zu starten. (In diesem Fall sind Sie Spieler Nr. 1). Wenn Sie das Spiel beenden wollen, klicken Sie ABBRECHEN, um zum NETZWERK-SPIEL-Fenster zurückzukehren.

EINEN GEGNER ANWÄHLEN

- 1) Starten Sie das Spiel und drücken Sie dann die [F9] Taste oder wählen Sie NETZWERK-SPIEL im Betriebsartwahl-Bildschirm, um das NETZWERK-SPIEL Fenster zu öffnen. (Falls Sie ein normales Spiel spielen wollen, drücken Sie

hier **ABBRECHEN.**)

2) Wähle die gewünschte Art des Spieles von **TYPE OF GAME**. Du kannst die folgenden Arten von Verbindungen wählen:

- * **WinSock IPX Verbindung für direktes Spiel**
- * **Internet TCP/IC Verbindung für direktes Spiel**
- * **Modem-Verbindung für direktes Spiel**
- * **Serielle Verbindung für direktes Spiel**

3) Wenn Du **Internet TCP/IC Verbindung für direktes Spiel** wählst, erscheinen die IP-Adressen der Spieler, die nach Gegnern suchen in **GAMES CURRENTLY AVAILABLE** (im laufenden Spiel erreichbar). Gib die Adresse des Gegners ein mit dem Du spielen willst.

4) Die Namen der Spieler, welche auf einen Gegner warten, sind in **GEGENWÄRTIG VERFÜGBARE SPIELE**, angezeigt. Wählen Sie den Gegner, mit dem Sie spielen wollen, und klicken Sie **OK** an, um in den Warten-Betrieb zu gehen.

5) Die Namen der Spieler, die nach Gegnern suchen, erscheinen in **GAMES CURRENTLY AVAILABLE** (im laufenden Spiel erreichbar). Wähle den Gegner, mit dem du spielen möchtest, dann klicke **OK** um die Warteschleife zu kommen. Um über die Telefonlinie zu spielen, wähle **DIAL A NEW NUMBER** (wähle eine Nummer).

6) Wenn Du **DIAL A NEW NUMBER** wählst erscheint der Telefon-Nummerschirm. Gebe die Telefonnummer Deines Gegners in die **PHONE NUMBER** Kolumne ein, und drücke "**DIAL/Wähle**"

HINWEIS:

Beide Spieler in einem **NETZWERK-SPIEL** verwenden die Standard 1-Spieler-Steuerungen. Beziehen Sie sich bitte auf die Abschnitte für die Tastatursteuerungen, PC-Steuerkonsole und Joystick-Steuerungen.

- > **Steuerung des Wagens mit der Tastatur (1 Spieler).**
- > **Steuerung des Wagens mit der PC-Steuerkonsole.**
- > **Steuerung des Wagens mit dem Joystick.**

HINWEIS:

Wenn Du für ein **LINK GAME** Spiel eine **LAN** Konfiguration benutzt, können gelegentlich Verlangsamungen im Spiel auftreten, die durch die Ladezeiten der **LAN-Verbindung** verursacht werden.

Wagenwahl

Zusätzlich zu den zwei Wagen, welche im Arcade-Modus verwendet werden, können Sie weitere Wagen in Wageneinstellungen spezifizieren. Drücken Sie die **AUF/AB-Cursor-Steuertasten**, um die Wagen hervorzuheben. Drücken Sie **die Bestätigen-Schaltfläche**, um Ihre Wahl einzugeben. Wählen Sie dann MG (Automatik) oder HS (Handschaltung).

Wahl der Rennstrecke

Heben Sie eine Rennstrecke hervor (WÜSTE: leicht, WALD: mittel, oder GEBIRGE: Experte) und drücken Sie **die Bestätigen-Schaltfläche**, um Ihre Wahl einzugeben.

Rundenwahl

Wählen Sie 3 RUNDEN oder RUNDEN UNBESCHRÄNKT, indem Sie die **AUF/AB-Cursor-Steuertasten** drücken Dann geben Sie die Wahl durch Drücken **der Bestätigen-Schaltfläche** ein.

Aktionsbildschirm



1. Rundenzeit: Zeigt die Anzahl der gefahrenen Runden mit der Zeit für jede Runde.
2. Tourenzähler: Zeigt die Drehzahl.
3. Gang: Zeigt den gegenwärtig eingelegten Gang.
4. Tacho: Zeigt die aktuelle Fahrgeschwindigkeit.

- 5. Rundenzahl:** Zeigt die aktuelle Rundenzahl, sowie die Gesamtzahl Runden in diesem Rennen.
- 6. Schnellste Runde:** Zeigt die schnellste Rundenzeit.
- 7. "Erster"-Flagge:** Wird neben dem Spieler, der an der Spitze liegt, angezeigt.
- 8. Zeitvergleich:** Wird am Bildschirm des Spielers angezeigt, der nach dem Passieren eines Kontrollpunktes an zweiter Stelle liegt.
- 9. Gesamtzeit:** Die Gesamtzeit für die bis jetzt gefahrenen Runden.
- 10. Zeitdifferenz:** Falls die Zeitdifferenz zwischen den zwei Spielern den hier angegebenen Wert überschreitet, dann ist das Spiel aus. Der Spieler mit der langsameren Zeit hat verloren.

{button ,JI(`,`IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

Wageneinstellungen

Um die Spezifikationen eines Wagens zu bestimmen, drücken Sie die **AUF/AB-Cursor-Steuertasten**, um **NEUER WAGEN** zu wählen. Geben Sie diese Wahl durch Druck auf **die Bestätigen-Schaltfläche** ein. Dann wählen Sie den Wagentyp, den Sie einstellen wollen, indem Sie die **LINKS/RECHTS-Cursor-Steuertasten** drücken. Drücken Sie **die Bestätigen-Schaltfläche**, um zum Wageneinstellungen-Bildschirm zu schalten. Um die Spezifikationen für den aktuellen Wagen zu ändern, wählen Sie **WAGEN A - D** und drücken Sie die **AUF/AB-Cursor-Steuertasten**. Dann drücken Sie wieder **die Bestätigen-Schaltfläche**, um zum Wageneinstellungen-Bildschirm zu gehen.

Einstellungen

Drücken Sie die **AUF/AB-Cursor-Steuertasten**, um die Einstellungen hervorzuheben, und die **LINKS/RECHTS** Steuertasten, um die hervorgehobenen Werte zu ändern. Geben Sie die modifizierten Werte durch Wahl von **SICHERN** und Druck auf die **Bestätigen-Schaltfläche** Sie **die Bestätigen-Schaltfläche**, um zum Betriebsartwahl-Bildschirm zurückzukehren.

GETRIEBE:

Wählen Sie zwischen **AG (Automatik)** und **HS (Handschaltung)**.

FAHRVERHALTEN:

Bestimmen Sie die Reaktion des Wagens. Je höher die Einstellung, desto schärfer reagiert der Wagen auf die Benutzung.

REIFEN:

Wählen Sie die Reifen. Je höher die Zahl, desto härter die Reifen.

V.RADAUFHÄNGUNG

Setzen Sie die Härte der vorderen Radaufhängung. Je höher diese Zahl, desto sportlicher verhält sich der Wagen.

H.RADAUFHÄNGUNG:

Setzen Sie die Härte der hinteren Radaufhängung. Je höher diese Zahl, desto sportlicher verhält sich der Wagen (siehe vordere Radaufhängung)

LAEDRUCKREGELVENTIL:

Ändert den Klang des Motors beim Loslassen des Gaspedals.

SICHERN:

Sichern Sie die Modifikationen für den in "Wageneinstellungen" spezifizierten Wagen. Wenn Sie das erste Mal sichern, wird auf dem Bildschirm nichts angezeigt. Beim nächsten Sichern wird dem Wagen ein Name zugeteilt, d.h. WAGEN A, B, C oder D. Wenn Sie einen Wagen wählen, der bereits verwendet wurde, dann werden die alten Daten mit denn neuen überschrieben.

{button ,JI(`,`IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

Bestzeiten

Drücken Sie **die Cursor-Steuertasten** in irgendeiner Richtung, um die verschiedenen Bestzeiten-Bildschirme anzuzeigen. Im ARKADE-Modus können Sie die Seiten durch Druck auf Page Up oder Page Down ablaufen.



Bei Anzeige von "EINGABETASTE FÜR AUFZEICHNUNGEN DRÜCKEN" können Sie Aufzeichnungen von Rennen, in denen Spitzengeschwindigkeiten gefahren wurden, besichtigen. Die Bestzeiten sind gelb dargestellt sind.

Benutzung des Spiel BEENDEN Menüs

Drücken Sie die [Eingabe] Taste, um das Spiel anzuhalten und das Spiel beenden Menü anzuzeigen. Drücken Sie die AUF/AB-Cursor-Steuertasten, um die Optionen hervorzuheben. Drücken Sie die [Eingabe] Taste, um die Wahl einzugeben. Die Optionen im Spiel BEENDEN MENÜ sind wie folgt:



NEIN: Das angehaltene Spiel fortsetzen.

JA: Das Rennen beenden und zum Anfang in diesem Spielbetrieb

zurückzuschalten.

WIEDERHOLEN: Das Rennen von vorne beginnen.

{button ,JI(`,`IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

Optionen

Drücken Sie die AUF/AB-Cursor-Steuertasten, um die Optionen hervorzuheben und die LINKS/RECHTS-Tasten, um die angezeigte Option zu ändern. Wählen Sie TON, um zum Ton-Bildschirm zu gehen. Wählen Sie BEENDEN, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzuschalten.

BENUTZUNG:

Ändern Sie die Benutzung der Wagen (außer im Arkade-Modus).

ARKADE-MODUS: Ändern Sie die Benutzung der Wagen (außer im Arkade-Modus).

SCHWIERIGKEITSGRAD:

Ändern Sie den Schwierigkeitsgrad im Meisterschafts-Betrieb.

MEISTERSCHAFT:

Ändern Sie die Rundenzahl im Meisterschafts-Betrieb für die Rennstrecken.

ZEITVERGLEICH

Wenn diese Optionen EIN-geschaltet ist, dann wird die Zeitdifferenz zwischen der aktuellen Runde und der schnellsten Rundenzeit angezeigt.

ZEITATTACKE: Ändern die Einstellungen im Zeitattacke-Betrieb.

GEISTERWAGEN:

Wählen Sie AUS, wenn Sie nicht mit einem Geisterwagen um die Wette fahren wollen.

ZEITVERGLEICH:

Wenn diese Option EINGeschaltet ist, wird die Zeitdifferenz zwischen der aktuellen Runde und der schnellsten Runde (in einem 3-RUNDEN-Rennen), oder der Rundenbestzeit (in einem RUNDEN UNBESCHRÄNKT-Rennen) angezeigt.

TON: Hören Sie verschiedenen Klangeffekte an und ändern Sie die Einstellungen.

TONBETRIEB:

Sie haben die Wahl zwischen stereo- oder monophoner Tonwiedergabe.

LAUTSTÄRKE DER HINTERGRUNDMUSIK (BGM):

Damit verstellen Sie die Lautstärke der Hintergrundmusik (BGM). Je größer die Zahl, desto lauter die Musik.

HINTERGRUNDMUSIKWAHL (BGM):

Damit wählen Sie die gewünschte Hintergrundmusik in den Übung- und Zeitattacke-Betrieben.

HINTERGRUNDMUSIK-TEST (BGM):

Damit hören Sie die Hintergrundmusik an. Drücken Sie auf die Bestätigen-Schaltfläche, um die Musik abzuspielen.

TONEFFEKT-TEST:

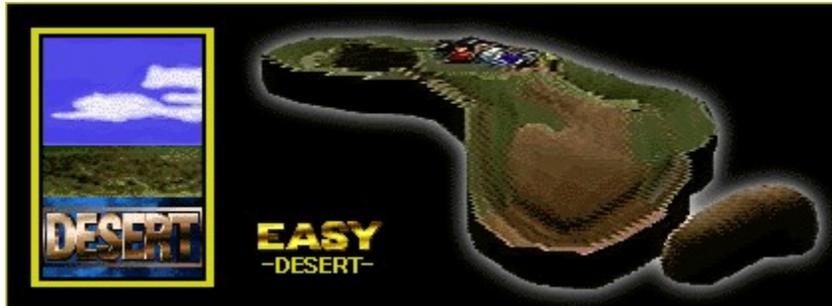
Damit können Sie die Klangeffekte des Spiels abhören. Drücken Sie auf die Bestätigen-Schaltfläche, um die Tonspur abzuspielen.

SPRECHPROBE:

Hören Sie dem Spielkommentar zu. Starten Sie das Abspielen des Kommentars durch Druck auf die Bestätigen-Schaltfläche.

{button ,JI(`,`IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

Rennstrecken



Eine Rennstrecke in einer afrikanischen Safarilandschaft. Ein großartiges Gelände für wilde Tiere, jedoch eine schwierige und ungastliche Umgebung für Mensch und Maschine. Sie haben eine schwierige Fahrt vor sich.



Diese Rennstrecke stellt den Yosemite National Park in den USA dar. Sie fahren auf Asphaltstraßen und auf Bergwegen mit scharfen Kurven, die durch einen tiefen Wald führen.



Diese Rennstrecke erinnert uns an die Insel Korsika. Das ist die schwierigste Rennstrecke in einer atemberaubenden Landschaft mit charmanten Dorfstraßen und schmalen Serpentinaen entlang der schroffen Küste. Das Gelände ist gebirgig, die meisten Straßen sind asphaltiert, sind jedoch schmal und führen knapp am Meeresrand und an Felsen entlang.

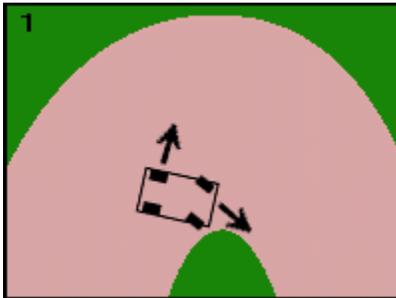
{button ,JI(`,`IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

Fahrtechnik

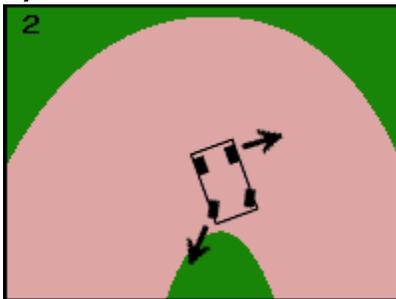
Benutzung

Der Anfänger findet es oft schwer, den Wagen auf der Straße zu halten und ihn um die Kurven zu manövrieren. Dieser Fehler ist auf Übersteuern oder plötzliches Verreißen des Lenkrades zurückzuführen. Verlieren Sie nicht Ihren Kopf, wenn Ihr Fahrzeug ins Schleudern gerät, sondern verlangsamen Sie Ihre Fahrt und lassen Sie die Lenkradsteuerungen allmählich los.

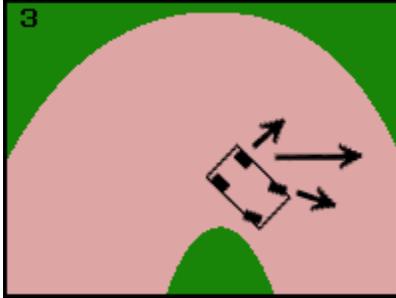
Kurvenfahren



Wenn Sie mit Ihrem Auto fahren, dann bremsen Sie vor einer Kurve ab. Bei der Steuerung eines Rennwagens in diesem Spiel ist es jedoch besser, Sie fahren mit voller Geschwindigkeit in die Kurve und bremsen erst dann, so daß die Hinterreifen ausreißen und Sie so mit Höchstgeschwindigkeit um die Kurve steuern, wobei die Vorderreifen jedoch die Kurveninnenseite halten müssen. (Bild 1).



Wenn Sie bei diesem Manöver das Lenkrad ebenfalls in die Fahrtrichtung drehen, übersteuern Sie den Wagen und Sie kommen ins Drehen. (Bild. 2)



Um dem entgegenzuwirken, drehen Sie das Lenkrad in die entgegengesetzte Richtung. Die Drehkraft wird somit auf alle vier Reifen verteilt und Ihre Steuerung sollte wieder hergestellt sein. (Bild. 3)

Anhand dieser Fahrtechnik wird Ihr Wagen zwar die Kurve nicht genau verfolgen, Sie verlieren jedoch nicht viel Geschwindigkeit und haben Ihren Wagen unter Kontrolle.

Geschwindigkeit reduzieren

Es gibt vier verschiedene Möglichkeiten.

- 1) Gebrauch der Bremsen**
- 2) Gaspedal loslassen**
- 3) Herunterschalten**
- 4) Das Lenkrad drehen**

Die vorteilhaftesten Methoden für die verschiedenen Umstände:

- 1) Einbremsen reduziert die Geschwindigkeit sehr schnell. Diese Methode ist beim Anfahren von scharfen Kurven empfohlen.**
- 2) Loslassen des Gaspedals reduziert die Geschwindigkeit auf kontrollierte Weise. Diese Methode ist die vorgezogene Fahrweise in den meisten Situationen.**
- 3) Herabschalten reduziert die Geschwindigkeit ungefähr genauso schnell, wie Loslassen des Gaspedals. Die Geschwindigkeit wird für jeden Gang um einen bestimmten Betrag reduziert, d.h. Sie können einen Gang einlegen und die Geschwindigkeit mit diesem Gang halten. Diese Methode ist für das Fahren von kurvenreichen Straßen nützlich.**
- 4) Beim Drehen des Rades wird die Geschwindigkeit nur etwas verringert. Diese Methode eignet sich gut für leichte Kurven.**

Experimentieren Sie mit diesen Fahrtechniken, um Ihre Fahrkünste zu

verbessern.

Navigationszeichen

Sie haben einen Beifahrer an Bord, der Sie über die Fahrverhältnisse informiert. Er informiert Sie über bevorstehende Gefahren. Ein Zeichen erscheint auf dem Aktionsbildschirm: leicht (blau), mittel, (gelb), Gefahr(rot).



{button ,JI(`,`IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

Über das Menü

Drei Möglichkeiten stehen zur Verfügung: SPIEL, EINSTELLUNG und HILFE.

HINWEIS:

Wenn Sie den Vollbild-Betrieb verwenden, klicken Sie die Maus oder drücken Sie die [F3] Taste. Das Spiel wird angehalten und der Menübalken wird angezeigt.

HINWEIS:

Der Window-Modus kann nicht benutzt werden, falls die Systempalette nicht auf 16-bit Farbdarstellung eingestellt ist. (Du kannst Window-Modus weder mit 256 Farben noch mit 24-bit oder 32-bit Einstellungen benutzen.)

SPIEL

Klicken Sie auf SPIEL und das folgende Pulldown-Menü erscheint.

Spiel wiederstarten...[Alt+F2]:

Das Spiel wieder starten.

Rennen wiederstarten...[Alt+R]:

Das aktuelle Rennen wieder von vorne beginnen.

Pause...[F3]:

Das Spiel anhalten, oder ein angehaltenes Spiel fortsetzen.

Spiel abbrechen...[Alt+F4]:

Das Spiel beenden.

EINSTELLUNG

Das Pulldown-Menü erscheint, wenn Sie EINSTELLUNG anklicken.

Vollbild...[F4]:

Wählen Sie VOLLBILD, wenn Sie den ganzen Bildschirm verwenden wollen. Bei

dieser Wahl wird das Menü nicht angezeigt. Klicken Sie die Maus, wenn Sie das Menü anzeigen wollen.

Steuerung ändern...[F5]:

Mit dieser Option ändern Sie die Eingabegeräte und konfigurieren Tasten und Schaltflächen. Wenn mehr als ein Eingabegerät angeschlossen ist, müssen Sie eines davon für das Spiel bestimmen. Wenn Sie eine PC Steuerkonsole oder einen Joystick verwenden, müssen Sie diese(n) Kalibrieren. >[Kalibrierung](#)

Bildschirm ändern...[F6]:

Sie können die Bildschirmauflösung und die Farben ändern. Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung.

* **320 x 240 16 bit (8 bit wenn Vollbild gewählt wurde)**

* **640 x 480 16 bit (8 bit wenn Vollbild gewählt wurde)**

* **320 x 240 16 bit**

* **640 x 480 16 bit**

8 bit Farbdarstellung kann nur bei Wahl von Vollbild, und nicht im Fenster-Betrieb, verwendet werden. 640 x 480 16 bit Farbdarstellung bietet die beste Qualität, könnte den Spielablauf aber verlangsamen. Die Farbdarstellung bei 320 x 240 8 bit Auflösung ist nicht so gut, das Spiel könnte aber auf gewissen Computern schneller ablaufen.

HILFE

Die Hilfeinformation wird beim Anklicken auf HILFE im Menü angezeigt. Klicken Sie das gewünschte Thema an. Die Hilfe-Information ist auch durch Drücken der [F1] Taste zugreifbar.

HINWEIS:

Klicken Sie auf **die grüne Schrift**.

{button ,JI(`,`IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

Das Popup-Fenster erscheint wie folgt.

Fehlersuche

Wenn Sie Probleme beim Ablaufen des Spiels haben, wenden Sie sich an die Nummer, welche im Sega Rally Championship-Benutzerhandbuch verzeichnet ist. Weitere Informationen sind in der Readme.txt Datei zu finden.

Informationen über die Sega PC Software ist auch auf dem Internet erhältlich.

*** Home page URL: <http://www.sega.co.jp/sega/athome/pc/>**

*** Home page URL: <http://www.sega.com>.**

*** Home page URL: http://www.sega_europe.com**

{button ,JI(`,` IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

Danksagung



TOYOTA CELICA GT-FOUR



LANCIA DELTA HF INTEGRALE



The automobiles depicted in this game appears by courtesy of TOYOTA & LANCIA

{button ,JI(' , IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

Mitarbeiterverzeichnis

Programmierer - Leiter

Tatsuya Stoh

Programmierer

Yasuaki Takeya

Masahiro Sugita

Grafik

Ryuhei Arai

Yuuichi Ide

Yumi Morikawa

Hisayoshi Yoshida

Ton-Direktor

Tatuya Kozaki

Musik

Naofumi Hataya

Klangeffekte

Seiro Okamoto

Tatuya Kozaki

Ton-Programmierer

Yoshiaki kashima

Hilfedatei

Hisayoshi Yoshida

Manager (Handbuch)

Taiji Okamoto

Danksagung

**Sega Rally Mannschaft
TOYOTA Motor Corporation
FIAT Auto S.P.A.-LANCIA**

Produzent

**Toshinori Asai
Shinji Fujiwara**

Direktor

Hisayoshi Yoshida

**Produktion und Copyright:
Sega Enterprises, Ltd.**

{button ,JI(' ,`IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

Copyright und Markennamen

Microsoft(R) Windows(R)95 Betriebssysteme sind die eingetragenen Markenzeichen der Microsoft Corporation.

Microsoft(R) Direct X<TM> Anwender-Software-Interfacepakete, Microsoft(R) DirectDraw<TM> Anwender-Software-Interface, Microsoft(R) DirectSound<TM> Anwender-Software-Interface sind Warenzeichen von Microsoft Corporation.

Pentium(R) ist das eingetragene Warenzeichen von Intel Corporation.

Sega ist das eingetragene Markenzeichen von SEGA.
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP ist das Markenzeichen von SEGA.

Copyright © SEGA ENTERPRISES, LTD 1994, 1995, 1997

Alle Rechte vorbehalten.

*** Andere Markennamen und Ihre Produkte sind die Markennamen ihrer entsprechenden Eigentümer und sind als solche zu respektieren.**

{button ,JI(`,`IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

Bevor Sie das Spiel starten

Wir beglückwünschen Sie zum Kauf von "Sega Rally Championship" für Windows 95. Bevor Sie mit dem Spielen beginnen, lesen Sie bitte diese Anleitungen.

● EPILEPSY WARNING ●

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind, oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder bei einem Ihrer Familienmitglieder während der Benutzung eines Videospieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen, auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Unterbrechen Sie Ihr Spiel mindestens für 10 Minuten in einer Stunde. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde, oder nicht ausgeschlafen sind.

HINWEIS:

Rekordzahlen und Optionseinstellungen werden automatisch auf die Festplatte abgespeichert. Gesicherte Daten könnten verloren gehen, wenn die Spannungsversorgung unterbrochen wird, oder der Computer ausgeschaltet wird, außer der Titel-Bildschirm wird zu diesem Zeitpunkt angezeigt.

{button ,JI(`,`IDH_00004')} [Zurück zu Inhalt](#)

Tastatur: Tasten [Links][Rechts][Auf][Ab] sind aktiviert

PC Steuerkonsole: Richtungs-Schaltflächen [Links][Rechts][Auf][Ab]

Joystick: Joystick [Links][Rechts][Auf][Ab]

Tastatur: [Eingabe] Taste oder [Num 1] Taste

PC Steuerkonsole: Schaltfläche [2]

Joystick: Schaltfläche [2]

Tastatur: [Num 0] Taste

PC Steuerkonsole: Schaltfläche [1]

Joystick: Schaltfläche [1]

Tastatur: [Eingabe] Taste oder [Num 0] Taste

PC Steuerkonsole: Schaltfläche [2]

Joystick: Schaltfläche [2]

