

TEST DRIVE II™

The Collection



Manuel pour Amiga, IBM PC, Commodore 64
Anleitung für Amiga, IBM PC, Commodore 64

TEST DRIVE II

Designer:	Distinctive Software, Inc.
MS-DOS und Tandy-Version:	Amory Wong
Produzent:	Shelley Day
Tester:	Pam Levins
Grafikkunst:	John Boechler, Tony Lee, Theresa Henry
Musik:	Kris Hatlelid
Amiga-Version:	Bruce Dawson
C64-Version:	Kris Hatlelid, Kevin Pickell

SO LADEN SIE THE DUEL

MS-DOS

1. Legen Sie Ihre DOS-Diskette in Laufwerk A und schalten Sie den Computer an.
2. Ist das DOS geladen, drücken Sie zweimal die **ENTER**-Taste.
3. Nehmen Sie Ihre DOS-Diskette heraus, wenn **A>** erscheint und legen Sie stattdessen die Programmdiskette *The Duel: Test Drive II* mit dem Etikett nach oben ein.
4. Geben Sie **DUEL** ein und drücken Sie **ENTER**. Befolgen Sie nun die Bildschirmanweisungen.
5. Drücken Sie **ENTER**, wenn Sie den Demo-Modus verlassen wollen. Sie gelangen dann zum ersten Einstellungsbild, in dem Sie Ihr Wettrennen gestalten können.

Joystick?

Wenn Sie das Spiel zum allerersten Mal starten, befindet es sich im Tastaturmodus. Um auf Joysticksteuerung umzuschalten, halten Sie die **CTRL**-Taste fest und drücken J. Ein Diagramm ähnlich wie bei "Tic-Tac-Toe" erscheint. Bewegen Sie nun mit dem Joystick das Quadrat auf alle neun möglichen Positionen und achten Sie darauf, daß das Quadrat in Mittelstellung ist, wenn der Joystick sich in Mittelstellung befindet. Drücken Sie anschließend den **FEUERKNOPF** und alles ist erledigt.

Oder Tastatur?

Sie können Ihre Autos entweder mit dem Joystick oder mit dem Ziffernblock der Tastatur steuern (weitere Einzelheiten finden Sie unter *So Fahren Sie Ihren Wagen*). Um die Spielsteuerung auf die Tastatur umzuschalten, halten Sie die **CTRL**-Taste fest und drücken **K**. Unten auf dem Bildschirm erscheint die Bestätigung "**KEYBOARD ON**". So laden Sie *The Duel*.

AMIGA

1. Schließen Sie Ihren Joystick an.
2. Besitzen Sie eine Amiga 1000, starten Sie Ihren Rechner mit der Kickstart-Version 1.2 oder 1.3.
3. Legen Sie *The Duel: Test Drive II* mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk.
4. Schalten Sie Ihren Computer ein. Das Spiel wird geladen und schaltet, nachdem Titel und Credits-Bild erschienen sind, automatisch in den Demo-Modus.
5. Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, wenn Sie die Demonstration verlassen möchten. Sie gelangen dann zum ersten Einstellungsbild, mit dem Sie Ihr Wettrennen gestalten können.

TEST DRIVE II

WARNUNG!

Immer wenn Sie eine Diskette in die Amiga einlegen, leuchtet die Laufwerkskontrolleuchte mehrere Sekunden lang auf. Berühren Sie **NIEMALS** die Tastatur und den Joystick oder versuchen Sie die Diskette herauszunehmen, solange diese Kontrolleuchte brennt. Sie könnten damit die Informationen auf der Diskette zerstören. Warten Sie bis die Kontrolleuchte erlischt und fahren Sie dann fort.

COMMODORE 64/128

1. Schließen Sie Ihren Joystick in Port 2 an. Entfernen Sie alle Steckmodule.
2. Schalten Sie den Computer und den Kassettenrekorder oder das Diskettenlaufwerk an.
3. Legen Sie *The Duel: Test Drive II* mit dem Etikett nach oben in den Kassettenrekorder oder das Diskettenlaufwerk und schließen Sie das Kassettenfach bzw. die Laufwerksverriegelung.
4. Drücken und halten Sie die SHIFT-Taste und drücken Sie dann die Taste RUN/STOP (Kassettenversion) bzw. geben Sie LOAD """,8,1 ein und drücken RETURN (Diskettenversion).
5. Bei der entsprechenden Aufforderung drücken Sie die PLAY-Taste des Kassettenrekorders. Bei der Diskettenversion befolgen Sie die Bildschirmanweisung.

Ihre Wahlmöglichkeiten umfassen (und Sie sollten sie auch in dieser Reihenfolge wählen):

(1) Your Car

- Ein Bild des derzeitigen Fahrzeugs erscheint in diesem Feld. Um andere Wagen auszuwählen, drücken Sie ENTER oder den FEUERKNOPF.
- Nachdem das Bild auf den Fahrzeug-Auswahlbildschirm umgeschaltet hat, benutzen Sie Ihren Joystick oder die Pfeiltasten nach oben und unten, um die verfügbaren Autos "durchzublättern". Haben Sie Ihren Favoriten gefunden, drücken Sie ENTER oder den FEUERKNOPF und gelangen so in das Einstellungsbild zurück.

Eile mit Weile

Falls bei Ihnen der Eindruck entsteht, es würde nach einer Auswahl nichts weiter geschehen, bleiben Sie ganz gelassen. Ihr Computer möchte einfach, daß alles perfekt läuft und Perfektion braucht ihre Zeit.

(2) The Other Car

- Hier erscheint die Konkurrenz, wenn Sie sich dafür entschieden haben, gegen den Computer anzutreten. Markieren Sie das Feld und drücken Sie ENTER oder den FEUERKNOPF und es erscheint wieder der Fahrzeug-Auswahlbildschirm. Suchen Sie den Wagen für den Computer aus und drücken Sie ENTER oder den FEUERKNOPF, um in das Einstellungsbild zurückzukehren.

THE COLLECTION

(3) Scenery

- Diese Wahlmöglichkeit ist nur von Interesse, falls Sie eine zusätzliche Szenerediskette besitzen. Ist das nicht der Fall, lesen Sie bei Punkt 5 dieses Abschnitts weiter.
- Besitzen Sie eine solche Diskette, drücken Sie ENTER oder den FEUERKNOPF. Das Bild schaltet nun auf den Szenerie-Auswahlbildschirm um, der die Master-Szenerediskette zeigt (Bilder von den drei Originallandschaften, die es in *The Duel* gibt). Haben Sie Ihre Szenerediskette bereits installiert, bewegen Sie den Joystick nach oben und unten (oder drücken die entsprechenden Pfeiltasten), um die übrigen Strecken zu inspizieren. Erscheint die gewünschte Szenerie, drücken Sie ENTER oder den FEUERKNOPF. So gelangen Sie in das Einstellungsbild zurück.

(4) Install

- Diese Option ist nur wichtig, wenn Sie zusätzliche Szenerie- oder Autodisketten besitzen. Falls nicht, lesen Sie unter Punkt 5 weiter. Verfügen Sie über solche Disketten, lesen Sie unter *Wie Benutze Ich die Install-Option* weiter.

(5) Wollen Sie gegen die Zeit fahren?

- Markieren Sie die Stoppuhr, drücken Sie ENTER oder den FEUERKNOPF. Sie kommen dann zur Einstellung der Schwierigkeit.

(6) Oder möchten Sie gegen den gnadenlosen, eiskalten Fahrstil Ihres Computers antreten?

- Markieren Sie den Computer, drücken Sie ENTER oder den FEUERKNOPF. Sie kommen dann zur Einstellung der Schwierigkeit.

WÄHLEN SIE IHREN SCHWIERIGKEITSGRAD

Es gibt 12 Schwierigkeitsstufen. Hier nun eine Kurzübersicht über die Bandbreite der verschiedenen Variablen:

Skill Level (Schwierigkeit)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Auto shift (Automatik)	x	x	x	x								
Tempo des Gegners	90 MPH										200 MPH	
Tempo der Polizei	120 MPH										200 MPH	
Verkehrsdichte	50 %										100 %	
Verkehrstempo	30 MPH										60 MPH	
Punktewertung	33 %										100 %	

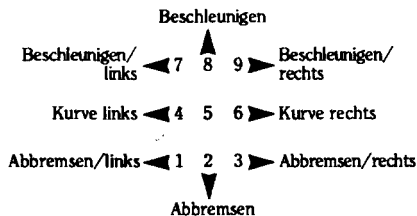
- Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts (oder die rechte und linke Pfeiltaste), um den Schwierigkeitsgrad einzustellen. Drücken Sie dann ENTER oder den FEUERKNOPF.

TEST DRIVE II

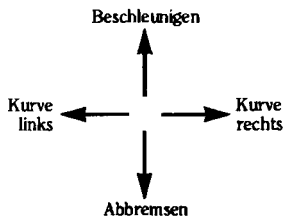
SO FAHREN SIE IHREN WAGEN

Sie können *The Duel: Test Drive II* entweder mit dem Joystick oder dem Ziffernblock auf der Tastatur spielen. So funktioniert es:

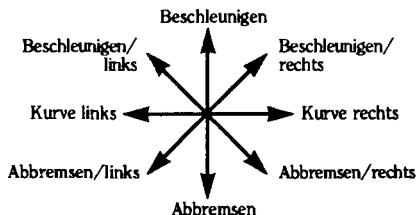
Ziffernblock (IBM PC)



Tastatur (IBM PS/2 Modell 25 & Amiga)



Joystick



Um den Wagen bei dieser Steuerung zu schalten, beschleunigen oder verzögern Sie, bis Sie schalten können und drücken dann gleichzeitig die **LEERTASTE** oder **ENTER** (bzw. den **FEUERKNOPF**, wenn Sie mit Joystick spielen).

DER EXPERTENMODUS: NUR MS-DOS KOMPATIBLE

Haben Sie die Gangschaltung der Schwierigkeitsgrade 5-12 gemeistert und möchten nun eine wahre Herausforderung erleben, drücken Sie O, wenn Sie sich auf der Straße befinden (und wenn Sie keine Automatik eingestellt haben). Jetzt befinden Sie sich im Expertenmodus. Das bedeutet, Sie müssen Ihren Joystick wie einen richtigen Schaltknüppel benutzen (siehe Diagramm). Beim Porsche 959 zum Beispiel drücken Sie den Joystick gerade nach oben und sind im Leerlauf (C). Sind Sie bereit, in den ersten Gang zu schalten, drücken Sie den FEUERKNOPF und ziehen gerade nach unten. Für den zweiten Gang drücken Sie den FEUERKNOPF und drücken den Joystick nach oben und nach rechts. Den dritten Gang erreichen Sie, indem Sie wieder gerade nach unten ziehen. Der vierte liegt oben und rechts und in den fünften geht es wieder gerade nach unten. Um herunterzuschalten, müssen Sie die ganze Prozedur umkehren. Viel Glück!

F40

2 4

1 3 5

959

G 2 4

1 3 5

Hinweis: Spielen Sie über die Tastatur, sind 7, 8 und 9 für die oben liegenden und 1, 2 und 3 für die unten liegenden Gänge zuständig. Um das Schaltschema der übrigen Fahrzeuge herauszubekommen, sehen Sie sich das Diagramm auf dem Schaltknüppel der einzelnen Wagen an.

ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN - IBM PC

Ctrl

P

Stoppt das Spiel - mit einer beliebigen Taste geht es weiter.

Ctrl

Q

Schaltet Musik an und aus.

Ctrl

S

Schaltet Geräuscheffekte an und aus.

D

Läßt den Schaltknüppel auf dem Bildschirm erscheinen/verschwinden.

O

Schaltet den Expertenmodus für die Gangschaltung an und aus (Siehe *Der Expertenmodus*).

Esc

Bringt Sie im Spiel ein Bild zurück bis zum Ausgang ins DOS

SICHERN

Es gibt keine Möglichkeit, ein Rennen zu sichern.

TEST DRIVE II

ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN AMIGA

- | | | | |
|------------|--|--------------------------|---|
| [D] | Läßt den Schaltknüppel auf dem Bildschirm erscheinen/verschwinden. | [S] | Schaltet Geräuscheffekte an und aus. |
| [P] | Stoppt das Spiel - mit einer beliebigen Taste geht es weiter. | [Ctrl] [R] | Bringt Sie zum Original-Einstellungsbild. |
| [M] | Schaltet Musik an und aus. | [Esc] | Bringt Sie in den CLI, falls Sie von Festplatte gebootet haben. |

ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN C64

- | | |
|-------------------|---|
| [D] | Läßt den Schaltknüppel auf dem Bildschirm erscheinen/verschwinden. |
| [P] | Stoppt das Spiel - mit einer beliebigen Taste geht es weiter. |
| [Q] | Schaltet Musik an und aus. |
| [S] | Schaltet Geräuscheffekte an und aus. |
| [Run/Stop] | Bringt Sie zum Einstellungsbild. |
| [SICHERN] | Es gibt keine Möglichkeit, ein Rennen zu sichern. |
| [F] | Schnellmodus - das Spiel läuft schneller, doch es gehen Auflösung und grafische Details verloren. Läßt sich an- und abschalten. |

DAS COCKPIT



Das Cockpit: Hier finden Sie alles, was Sie brauchen, um so richtig in Schwierigkeiten zu kommen.

THE COLLECTION

DREHZAHLMESSER

Große Anzeige in der Mitte des Instrumentenbrettes. Zeigt die Umdrehung der Kurbelwelle in tausend Umdrehungen pro Minute an (RPM).

DAS LENKRAD.

Links oder rechts. Der Punkt oben bewegt sich, um Ihnen zu zeigen, wie stark die Abweichung von der Geradeausfahrt ist.

RADARWARNER

Angebracht auf der Sonnenblende oben links. Ein blinkendes Licht signalisiert den Betrieb. Beginnt die Anzeige zu blinken und zu piepen, gehen Sie ganz schnell vom Gas, denn in der Nähe lauert ihr schlimmster Erzfeind.

POLIZEI

Ein Polizist verfolgt Sie, bis Sie ihn abgehängt haben oder er an Ihnen vorbeizieht. Im zweiten Fall müssen Sie anhalten und bekommen einen Strafzettel. Rammen Sie einen Polizeiwagen, ist das Spiel vorbei. Das ist Gerechtigkeit.

Manchmal kommt es vor, daß Sie um eine Kurve fahren und ein Polizist neben der Straße steht (Wagen geparkt), der Sie zum Anhalten auffordert. Drei Möglichkeiten gibt es: 1) Halten Sie an und kassieren Sie einen Strafzettel, 2) rasen Sie davon oder 3) überfahren Sie ihn. Wählen Sie die 2 und er kriegt Sie, gibt es ebenfalls einen Strafzettel. Entscheiden Sie sich für 3, ist das Spiel vorbei.

TACHOMETER

Nahe der Mitte des Instrumentenbrettes. Eigentlich nicht zu übersehen. Bei den amerikanischen Wagen wird das Tempo in MPH (Meilen pro Stunde) gemessen. Nur zur Information, eine Meile entspricht 1,609 km.

ENTFERNUNGSMESSER UND UHR

Wichtige Informationen. Der Entfernungsmesser zählt rückwärts und sagt Ihnen, wie weit es noch bis zum Etappenziel ist; die Uhr zählt die Zeit, die Sie für die Strecke brauchen.

GANGSCHALTUNG

Die Gangschaltung lassen Sie mit einem Druck auf die Taste D erscheinen und wieder verschwinden. Ist die Anzeige abgeschaltet, erscheint der Schaltknüppel immer nur kurz beim Schaltvorgang.

TEST DRIVE II

RÜCKSPIEGEL

Behalten Sie ihn immer im Auge. Besonders bei höheren Schwierigkeitsgraden müssen Sie auf Ihren hinterhältigen Widersacher achten. Gleichzeitig sehen Sie hier auch, ob die Polizei hinter Ihnen her ist.

PUNKTE AM OBEREN BILDSCHIRMRAND

Hier finden Sie bewegliche Punkte (drei können es bei einem Wettrennen sein, zwei, wenn Sie alleine gegen die Uhr fahren). Die Punkte bewegen sich bei jedem Rennabschnitt von links (Start) nach rechts (zur Tankstelle – dem Ziel der Strecke) über den Bildschirm. Die Punkte zeigen die Fahrzeuge im Rennen – Ihres, das des Computers und die Polizei. Sie sind der erste Punkt am Start (rot oder rosa auf den meisten Computern), gefolgt vom Computer (üblicherweise blau) und der Polizei (die nur bei einer Verfolgung erscheint und zwar in gelb oder blau). Anhand der Punkte läßt sich leicht ermitteln, wie lange Sie noch fahren müssen und wie Sie im Verhältnis zum Gegner liegen.

AUF DIE PLÄTZE, FERTIG, LOS!

Leben. Sie beginnen mit fünf. Sie verlieren ein Leben bei jedem Zusammenstoß oder wenn Sie eine Strafe bekommen. Bei jedem Tanken bekommen Sie aber eines zurück.

Strafen. Sie verlieren ein Leben und bekommen eine Strafzeit von 20 Sekunden (addiert auf Ihre Fahrzeit), wenn Sie einen Unfall bauen, einen Motor ruinieren, Ihnen der Sprit ausgeht oder Sie zu viele Hindernisse rammen.

Benzin. Der Nektar der Straßengötter. Sehen Sie ein Tankstellenschild, sollten Sie übers Auftanken nachdenken. Erscheinen die zwei weißen Linien neben der Tankstelle, stellen Sie sich am besten auf die Bremse und ziehen auf der rechten Seite von der Straße. Kommen Sie nicht zwischen den Linien zum Stehen, können Sie nicht tanken. Das ist sehr schlecht – warum, werden Sie in wenigen Meilen merken.

Start. Bringen Sie die Maschine auf Touren, verdammt. Der Gang ist doch schon eingelegt. Haben Sie sich für die Gangschaltung entschieden, legen Sie den Gang selbst ein und fahren Sie ab.

Schalten. Um hochzuschalten, drücken Sie die **LEERTASTE** oder **ENTER**, während Sie die Taste mit dem Pfeil nach unten gedrückt halten. (Oder drücken Sie den **FEUERKNOPF**, während Sie den Joystick nach oben oder unten halten.)

Hindernisse. Felsen, Schilder, Schlaglöcher und andere lästige Kleinigkeiten verlangsamen nicht nur Ihr Tempo, sondern beschädigen auch die Lenkung, die Aufhängung, die Maschine und andere Fahrzeugteile. Treffen Sie auf zu viele solcher Hindernisse, fährt Ihr Wagen nicht mehr weiter. Das bedeutet eine Strafzeit von 20 Sekunden und den Verlust eines Lebens.

THE COLLECTION

Ruinierte Gänge. Fahren Sie die Gänge zu hoch aus oder rammen Sie zu viele Hindernisse, können Sie einen Gang ruinieren, d.h. dieser Gang läßt sich für den Rest dieses "Lebens" nicht mehr einsetzen. Sie merken, daß Sie einen Gang ruiniert haben, wenn die Leistung plötzlich nachläßt.

Wiederauferstehung. Nach jedem Unfall oder einer Strafe drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um das Duell fortzusetzen. Sind alle Leben verbraucht tjä, dann machen Sie sich nichts draus, selbst Rom mußte untergehen. Nur nicht aufgeben. Ignorieren Sie die hämischen Kommentare Ihres Computers und versuchen Sie es einfach noch einmal.

PUNKTEWERTUNG

Nach jedem beendeten Rennabschnitt erscheinen ein oder zwei Bildschirme mit den Wertungen.

*Die Stoppuhr lügt nie: Fahren Sie alleine, erhalten Sie ein Bild mit Lob oder Kritik. Drei Wertungen - **BEST TIME** (Bestzeit), **AVE. SPEED** (Durchschnittstempo) und **TOTAL POINTS** (Gesamtpunktzahl) erscheinen, von denen die besten auf der Diskette gespeichert werden. Diese Wertungen sind streckenunabhängig und müssen nicht aus demselben Lauf stammen. Treten Sie gegen den Computer an, erscheinen die Bilder nacheinander.*

DIE BESTENLISTE

Nach einem Rennen, in dem Sie eine der sieben Bestleistungen herausgefahren haben, werden Sie aufgefordert, Ihren Namen mit bis zu 15 Zeichen einzugeben. Dann drücken Sie **ENTER** oder den **FEUERKNOPF** und Sie finden Ihren Namen gedruckt. Glückwunsch! (Es gibt übrigens verschiedene Bestenlisten für jede Szeneriediskette.)

THE MUSCLE CARS: CAR DISK

Fünf Asphalt-Legenden für *The Duel: Test Drive II*

Können Sie sich noch daran erinnern, als Benzin billig war, Zylinder immer gleich achtfach auftraten und Hubraum wirklich noch etwas bedeutete? Dann tanken Sie jetzt richtig voll, denn diese Zeiten gibt es wieder. Hier kommen fünf echte Amerikaner, straßenfegende Muscle Cars für *The Duel: Test Drive II*. Krempeln Sie die Ärmel hoch, schnallen Sie sich an und drehen Sie mal wieder voll auf.

1963 Corvette Sting Ray "Geteilte Scheibe" Coupe - (5.360 ccm, 360 PS) Eins der beliebtesten Corvette-Sammlerstücke überhaupt. Gebaut, um der Vorherrschaft des Cobra mit Fordmotor auf der Rennbahn ein Ende zu setzen, wurde dieses Modell schnell die Königin der amerikanischen Landstraßen.

1968 Shelby GT500 Cobra - (7.015 ccm, 335 PS) Die Carroll Shelby und Ford Mustang-Kombination, die jeden Herausforderer in die Schranken verwies. Auf einer guten Piste - eben und schnell - konnte man der mächtigen Maschine rückhaltlos vertrauen.

TEST DRIVE II

1967 Pontiac GTO - (6.556 ccm, 360 PS) Ein Grand Turismo-Modell mit dem Spitznamen "Die Ziege". Es war das erste amerikanische "Muscle car" - ein hervorragender Wagen, mit dem man alles hinter sich lassen konnte, was damals auf den Straßen unterwegs war.

1969 COPO 9560 ZL-1 Camaro - (6.998 ccm, 550 PS) Wenn es jemals einen Killer-Camaro gegeben hat, war es dieses Modell. Nur 69 Stück wurden davon gebaut, und sein spezieller, renntauglicher Aluminium-Motorblock mit 6.998 ccm machte ihn zum schnellsten Serienwagen aller Zeiten.

1969 Dodge Charger Daytona - (6.982 ccm, 425 PS) Eine Straßenrakete mit unglaublicher Kraft. Breitreifen, großvolumige Maschine und ein nicht endenwollender Appetit auf lange, gerade Straßen. Dieser Wagen bestand nur aus Muskeln und war der letzte einer aussterbenden Rasse.

SUPERCARS: CAR DISK

'88 Lotus Turbo Esprit - Falls Sie nun vornehmes britisches Understatement erwarten, liegen Sie völlig falsch. Der Esprit ist so sensibel und aggressiv wie ein exotisches italienisches Modell. Und jeder Wagen, der über 255 km/h auf den Tacho bringen kann, hat den "Supercar"-Status redlich verdient. Die Handlichkeit des Lotus ist weltberühmt, die 2,2 Liter-Maschine mit Turbolader einfach unwiderstehlich. Halten Sie sich fest und lassen Sie die 228 Pferde des Esprit galoppieren.

Ferrari Testarossa - Schon zu Lebzeiten eine Legende. Die Elite der Tourenwagen. Dieser Ferrari macht mit seinen zwölf Zylindern gut 290 km/h Spitze. Von 0 auf 100 in 5,3 Sekunden, die Viertelmile (400 m) in 13,3 Sek., wobei er am Ende schon über 160 km schnell ist. Aber es ist nicht nur das Tempo, das die Blicke auf ihn lenkt. Sehen Sie sich das Styling an, den lederbezogenen Innenraum - und Sie wissen genau, was Sie für Ihre \$134.000 Dollar bekommen.

Porsche 911 RUF - Hier stellen wir Ihnen Louis Rufs Geschenk an die Automobilwelt vor - ein custom-built Porsche mit Doppelturbolader. Höchstgeschwindigkeit: 340 km/h, von 0 auf 100 in 4 Sekunden. Schnell wie der Blitz. Eine Beschleunigung, die Sie tief in den Sitz preßt. Dieser unangefochtene Herrscher der deutschen Autobahnen ist absolut straßenzugelassen. Aber lassen Sie sich davon nicht täuschen. Das Raumfahrtprogramm wäre eine geeignetere Vorbereitung für diese Erfahrung als eine Fahrschule.

'88 Lamborghini Countach 5000S - Überwältigend. Kein anderes Wort beschreibt Aussehen und Leistung dieses Lamborghinis besser. Wie kann ein so außergewöhnliches Fahrzeug nur so teuflisch schnell sein? Sehen wir einmal unter der Haube nach. Der Countach wird von einem V-12 Motor mit vier Ventilen pro Zylinder angetrieben. Bevor Sie noch "Spaghetti Carbonara" gesagt haben, ist der Wagen schon auf 288 km/h. Und kein anderes Fahrzeug kommt an seine Straßenlage bei Höchstgeschwindigkeit heran. Also, nichts wie rauf auf die freie Straße, und dann zählen Sie mal, wie oft Sie "Oh, mein Gott!" sagen werden.

THE COLLECTION

'89 Corvette ZR1 - Es ist sicher nicht einfach, eine 290 km schnelle Corvette heimlich zu entwickeln, aber die ZR1 ist eins der bestgehütetsten Geheimnisse in Detroit. Das einzige Entwicklungsziel: "das weltschnellste Serienfahrzeug zu bauen." Die Maschine, Codename LT5, ist schon jetzt eine Legende. Ein V-8 Motor ganz aus Aluminium, mit vier Nockenwellen und 32 Ventilen, der so stark ist, daß die Chevrolet-Ingenieure das gesamte Heck des Wagens neu gestalten mußten, um mehr Haftung auf die Straße zu bringen. Gibt es irgendeinen ähnlichen Wagen auf der Welt? Probieren Sie die Indy 500.

CALIFORNIA CHALLENGE SCENERY DISK

Von der Grenze Kalifornien/Oregon bis zu den geheimnisvollen Bäumen - Das Schild verheißt "Willkommen in Kalifornien", aber halten Sie sich nicht lange auf. Das Rennen beginnt an der Grenze und katapultiert Sie bald auf einem kurvenreichen Highway durch die Sequoia-Wälder.

Von den geheimnisvollen Bäumen bis Eureka - Halten Sie sich fest. Die Straßen sind so knorrig wie die Bäume. Hier ist Straßenlage angesagt. Der lichte Wald und der Blick auf den Ozean mögen wundervoll sein, aber nur ein Fahrfehler kann Sie schon am nächsten Baum scheitern lassen.

Eureka bis Rockport - Machen Sie sich auf eine Klettertour gefaßt. Hier geht es aufwärts wie im Fahrstuhl - und dann verlieren Sie den Boden unter den Füßen. Bestimmt nichts für Angsthasen. Am besten behalten Sie die Straße und die Höhenanzeige im Auge.

Rockport bis San Francisco - Keine Zeit, in den kleinen Küstenstädten Souvenirs zu kaufen. Bleiben Sie am Ball. Donnern Sie die 101 hinunter, durch den Tunnel bei Mill Valley und genießen Sie den Anblick der Golden Gate Brücke und der atemberaubenden Skyline.

San Francisco bis Carmel - Drauf und durch heißt die Devise. Hier wird kein Fehler verziehen und der dichte Verkehr läßt sogar die Einheimischen schwitzen. Rasen Sie an Santa Cruz vorbei und schlängeln Sie sich durch bis auf die Halbinsel von Monterey.

Carmel bis Santa Barbara - Der Anblick von den Aussichtspunkten ist postkartenreif. Durchfahren Sie die riesenhaften Wälder von Big Sur und passieren Sie den Leuchtturm an der Küste von Santa Barbara. Keine Zeit für kalifornische Träumereien. Die gewundenen Kurven, enge Brücken und die gewellte Fahrbahn erfordern Ihre ganze Aufmerksamkeit.

Santa Barbara bis Mexiko - Was brachte die Beach Boys zum Singen? Sehen Sie aus dem Fenster. Das sonnige Santa Monica, Del Mar und der Strand von La Jolla. Verabschieden Sie sich von den Palmen, flitzen Sie den L.A. Freeway entlang und machen Sie ein Rennen zur Grenze.

Wichtiger Hinweis: Die Entfernungsangaben in "California Challenge" sind nicht die echten Entfernungen von Oregon bis Mexiko. Es sind "Maßstabs"-Meilen, die der richtigen Entfernung entsprechen.

TEST DRIVE II

EUROPEAN CHALLENGE SCENERY DISK

Haben Sie genug von immer denselben Landschaften? Wollen Sie mal ein bißchen durch die Gegend fahren? Hier ist Ihre Chance, die alte Welt unsicher zu machen und ein paar Saabs und Volkswagen die Rücklichter zu zeigen. Vom Flachland im Norden über die Alpen bis zu den südländischen Küsten - hier finden Sie die härtesten und schönsten Strecken von Europa. Amüsieren Sie sich gut.

Holland - Donnern Sie über die engen Straßen von Friesland, die sich durch grüne Wiesen schlängeln und an Tulpenfeldern und Windmühlen vorbeiführen.

Deutschland - Zähmen Sie die wilde Autobahn bei München, wo Höchstgeschwindigkeit wichtig ist und vier Spuren genügend Raum für die rasantesten Manöver bieten.

Schweiz - In den Chalets soll es um diese Jahreszeit besonders schön sein. Aber wer möchte schon Pause machen, wenn die kurvenreichen Alpenpässe und lange dunkle Tunnel locken?

Italien - O sole mio! Nur Sie, das Kolosseum und ein paar antike Attraktionen entlang der Straße. Und Legionen von Italienern, die mit Ihnen gerne um die Wette fahren möchten.

Frankreich - Cannes, Nizza, die kobaltblauen Buchten des Mittelmeers und schneeweißer Strand an der französischen Riviera. Eine einmalige Straß enlandschaft.

Spanien - Ola, conquistador! Wissen Sie eigentlich was es bedeutet, die Schlösser der maurischen Ebenen zu erobern und dann die Haarnadelkurven an der Costa Brava zu bewältigen?

Wichtiger Hinweis

Nach dem Starten der Hauptplatte für *The Duel: Test Drive II*, und wenn Sie die Auto- oder Landschaftsplatte nutzen wollen, müssen Sie diese einem Laufwerk zuordnen. Sie werden dann aufgefordert, ihre Auto- bzw. Landschaftsplatte in das entsprechende Laufwerk einzuführen. Dann bekommt diese Platte eine Seriennummer. Spielplatten können dann mit dieser Auto- bzw. Landschaftsplatte nur in Verbindung mit der Hauptplatte geschaffen werden, die bei der Zuordnung der Seriennummer verwendet worden ist.

WIE BENUTZE ICH DIE INSTALL-OPTION?

Dieses Kapitel ist nur wichtig, wenn Sie zusätzliche Auto- oder Szeneriedisketten besitzen. Hier wird erklärt, wie die zusätzlichen Disketten benutzt werden und wie Sie die verschiedenen Autos und Szenarien von der Originaldiskette und den Auto- und Szeneriedisketten auswählen und auf eine neue Diskette, die sogenannte Spieldiskette, bringen.

Auf einer Spieldiskette können Sie jede beliebige Kombination von Autos und Szenarien anlegen, um Ihre ganz individuellen Rennen zu gestalten. Wie wäre es mit einem RUF-Porsche (340 km/h Spitze), der Kopf an Kopf mit der brandneuen Corvette ZR1 durch die Sequoia-Wälder nahe der Grenze von Oregon rast? Eine Spieldiskette vermeidet auch allzu häufige Diskettenwechsel.

DIE AUTO- UND SZENERIEDISKETTEN

Um eine Auto- oder Szeneriediskette mit Ihrer Test Drive II-Programmdiskette zu verwenden, befolgen Sie bitte genau die folgenden Anweisungen. (Lesen Sie dazu auch SO LADEN SIE.) Starten Sie *The Duel*, als würden Sie ganz normal spielen wollen. Dann:

- 1 Markieren Sie mit dem Joystick oder den Cursortasten **INSTALL** im Spielmenü, und drücken Sie **ENTER**. (Für alle Schritte gilt, daß Sie auch den **FEUERKNOPF** drücken können, doch aus Platzgründen weisen wir darauf nicht mehr gesondert hin.)
- 2 Erscheint das Install-Menü (siehe Diagramm), markieren Sie **CAR/SCENERY** Disk und drücken **ENTER**. Beachten Sie, daß die Markierung nach rechts springt. Das bedeutet, daß keinem Laufwerk eine zusätzliche Autodiskette zugeordnet wurde. Sie müssen die Autodiskette nun einem Ihrer Laufwerke zuordnen.

WICHTIG

Entnehmen Sie keine Disketten, solange die Kontrollleuchte brennt.

Install-Menü

Exit (Zurück)

Car Disk (Autodiskette)

None (Keine)

Scenery Disk (Szeneriediskette)

None

Play Disk (Spieldiskette)

None

Make Play Disk (Spieldiskette anlegen)

Copy Cars (Autos kopieren)

Copy Scenery (Szenerie kopieren)

- 3 Bewegen Sie den Joystick nach oben oder unten (oder benutzen Sie die Tasten mit den Pfeilen nach oben oder unten), um die Diskettenlaufwerks-Optionen zu durchlaufen: **NONE** (Keins), **A:** oder **B:/DFO:** oder **DF1:**. Ist das gewünschte Laufwerk auf dem Bildschirm eingestellt, drücken Sie **ENTER**.
- 4 Markieren Sie **EXIT** und drücken Sie **ENTER**. Sie werden nun aufgefordert eine Zusatzdiskette (Accessory Disk) einzulegen. Befolgen Sie alle Bildschirmanweisungen.
- 5 Wenn Sie ins Einstellungsbild zurückkehren, markieren Sie **YOUR CAR/SCENERY** und drücken **ENTER**.
 - Erscheint das Fahrzeug-Auswahlbild, benutzen Sie Ihren Joystick (oder die Pfeiltasten nach oben und unten), um "durchzublättern". Erscheint Ihr Favorit, drücken Sie **ENTER**.
 - Der Bildschirm schaltet wieder auf das Einstellungsbild um und Ihre Wahl erscheint im Feld "Your Car/Scenery".

TEST DRIVE II

- 6 Markieren Sie **OTHER CAR/SCENERY** und drücken Sie **ENTER**. Wieder erscheint das Fahrzeug/Szenerie-Auswahlbild.
- Mit dem Joystick (oder den Pfeiltasten nach oben und unten) blättern Sie die Möglichkeiten durch. Erscheint das Gewünschte, drücken Sie **ENTER**.
 - Wenn der Bildschirm nun wieder das Einstellungsbild zeigt, sehen Sie Ihre Wahl im Feld "Other Car/Scenery" und das Rennen kann beginnen.

Sie können Ihren Augen trauen!

Wundern Sie sich nicht, wenn Sie das Gefühl haben, daß dieses Spiel Sie etwas zu häufig auffordert, die Disketten zu wechseln. Das ist schon richtig so. Allerdings können Sie sich Ihre Tätigkeit als "Disk-Jockey" erleichtern, indem Sie eine Spieldiskette anlegen.

Kein Schreibschutz bei Spieldisketten!

Falls Sie Ihre Spieldisketten mit einem Schreibschutz versehen (vielleicht, um bei den Diskettenwechseln keinen folgenschweren Fehler zu machen), arbeitet das Spiel nicht einwandfrei. Also lassen Sie es lieber! Kris und Kevin, die Designer, haben das Produkt selbst ausreichend abgesichert. Das Spiel sorgt von alleine dafür, daß immer auf die richtige Diskette geschrieben wird.

Noch ein wichtiger Tip zu Spieldisketten

Möchten Sie Autos oder Szenarien von zusätzlichen Auto- oder Szeneriedisketten auf Ihre Spieldiskette bringen, achten Sie darauf, daß die Auto- bzw. Szeneriediskette im Install-Menü spezifiziert ist, bevor Sie weitermachen. Anderenfalls lassen sich nur Autos und Landschaften von der Masterdiskette benutzen.

Eine Spieldiskette Anlegen

Eine Spieldiskette ist eine separate Diskette, auf die Sie Teile des Originalspiels zusammen mit verschiedenen Kombinationen von Wagen und Szenarien kopieren. Wozu das gut sein soll? Sie können damit ganz eigene Rennen gestalten und sparen sich viele Diskettenwechsel. Um eine Spieldiskette zu erzeugen, befolgen Sie genau diese Schritte:

- 1 Formatieren Sie eine leere Diskette. Benötigen Sie dazu weitere Informationen, lesen Sie bitte im Handbuch Ihres Computers nach.
- 2 Nachdem Sie *The Duel* ganz normal gestartet haben, markieren Sie mit Ihrem Joystick die Option **INSTALL** im Spielmenü und drücken Enter.
- 3 Erscheint das Install-Menü, markieren Sie **PLAY DISK** und drücken **ENTER**. Beachten Sie, daß die Markierung nach rechts springt und das Wort **NONE** markiert. Das bedeutet, daß die Spieldiskette noch keinem Laufwerk zugeordnet wurde. Sie müssen die Spieldiskette nun einem Ihrer Laufwerke zuordnen.

THE COLLECTION

- 4 Bewegen Sie den Joystick nach oben oder unten (oder benutzen Sie die Pfeiltasten nach oben oder unten), um die Diskettenlaufwerks-Optionen zu durchlaufen: NONE (Keins), A:, B:, C:, D:, E: und F:/DF0: oder DF1:. Ist das gewünschte Laufwerk auf dem Bildschirm eingestellt, drücken Sie ENTER.
 - Soll die Festplatte Ihre Spieldiskette werden, lesen Sie das nächste Kapitel *So installieren Sie The Duel auf Ihrer Festplatte*.
- 5 Markieren Sie MAKE PLAY DISK, drücken Sie ENTER und befolgen Sie alle Bildschirmanweisungen. Entnehmen Sie keine Disketten, solange die Kontrollleuchte brennt.
- 6 Während Sie sich im Install-Menü befinden, achten Sie darauf, daß neben den Optionen CAR DISK und SCENERY DISK entweder A: oder B:/DF0: oder DF1: steht. Ist das nicht der Fall:
 - Markieren Sie CAR/SCENERY DISK und drücken Sie ENTER. Beachten Sie, daß die Markierung nach rechts springt und das Wort NONE markiert.
 - Bewegen Sie den Joystick nach oben oder unten (oder benutzen Sie die Pfeiltasten nach oben oder unten), um die Diskettenlaufwerks-Optionen zu durchlaufen: NONE (Keins), A:, B:, C:, D:, E: und F:/DF0: oder DF1:. Wählen Sie Ihr Laufwerk und drücken Sie ENTER.
- 7 Jetzt sind Sie soweit, Autos auf die Spieldiskette zu bringen. Markieren Sie COPY CARS/SCENERY und drücken Sie ENTER. Nachdem Sie die Bildschirmanweisungen befolgt haben, erscheint ein Bild, das ungefähr so aussieht:

Master A:/DF0	Play A:/DF0
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">Ferrari F40 Porsche 959</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">Ferrari F40 Corvette ZR1</div>
Car B:/DF1:	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">Corvette ZR1 Testarossa</div>	
Exit (Verlassen) Copy (Kopieren)	Delete (Löschen)

- Mit dem Joystick (oder den Pfeiltasten nach oben und unten) markieren Sie den Namen des Autos in der linken Spalte, das Sie auf Ihre Spieldiskette kopieren möchten. Dann drücken Sie ENTER.
- Ein * erscheint vor dem Namen, um anzuzeigen, daß dieser Wagen ausgewählt wurde. Um die Auswahl rückgängig zu machen, müssen Sie noch einmal ENTER drücken.
- Markieren Sie COPY und drücken Sie ENTER. Das gewählte Auto wird nun auf die Spieldiskette kopiert und erscheint in der rechten Spalte.

TEST DRIVE II

- Wiederholen Sie die letzten drei Schritte für alle Autos in der linken Spalte, die Sie auf Ihre Spieldiskette kopieren möchten. (Verwenden Sie eine 5,25 Zoll-Diskette, kann nur ein Auto kopiert werden. Auf einer 3,5 Zoll Diskette haben jedoch zwei Autos Platz).
 - Möchten Sie ein Auto/eine Szenerie von der Spieldiskette löschen (aus der linken Spalte können Autos/Szenerien nicht gelöscht werden), markieren Sie den entsprechenden Namen in der rechten Spalte und drücken ENTER. Ein * kennzeichnet die Auswahl. Markieren Sie nun DELETE, drücken Sie ENTER und das Auto/die Szenerie ist verschwunden.
 - Achten Sie darauf, daß Sie mindestens ein Auto/eine Szenerie auf Ihre Spieldiskette kopiert haben, da die Spieldiskette sonst nicht funktioniert.
 - Sind Sie mit dem Kopieren oder Löschen der Autos/Szenerien fertig, markieren Sie EXIT, drücken ENTER und kehren damit ins Install-Menü zurück.
 - Achten Sie darauf, die Laufwerkszuordnung neben COPY CARS von A: oder B:/DF0: oder DF1 auf NONE zurückzuändern.
- 8 Markieren Sie im Install-Menü EXIT und drücken Sie ENTER, damit Sie ins Einstellungsbild zurückkommen.

Benutzung der Spieldiskette MS-DOS

Um die erzeugte Spieldiskette einzusetzen, starten Sie das Spiel wie gewöhnlich mit der *The Duel*-Programmdiskette. Nach der Auswahl der Grafikauflösung werden Sie aufgefordert, die Masterdiskette oder eine Spieldiskette (Play Disk) einzulegen. Legen Sie die Spieldiskette ein, drücken Sie ENTER und alles ist geregelt.

Benutzung der Spieldiskette Amiga

Um die erzeugte Spieldiskette einzusetzen, starten Sie das Spiel wie gewöhnlich mit der *The Duel*-Masterdiskette. Dann:

- 1 Sind Sie im Spielmenü, markieren Sie INSTALL und drücken den FEUERKNOPF.
- 2 Im Install-Menü achten Sie darauf, daß der Play Disk ein Laufwerk durch Eingabe der Laufwerksbezeichnung zugeordnet wird und drücken anschließend den FEUERKNOPF.
- 3 Erscheint die Meldung "Insert Play Disk in DF0: Press button to continue", legen Sie Ihre Spieldiskette in das angegebene Laufwerk, drücken den FEUERKNOPF und befolgen die Bildschirmanweisungen.
- 4 Wenn Sie ins Spielmenü zurückkehren, kann das Rennen beginnen.

Spieldiskette für C64 Anlegen

Bevor Sie die Spieldiskette anlegen, achten Sie darauf, daß für Play Disk YES angegeben wurde. Mit dieser Option kopieren Sie einen Teil der Masterdiskette auf eine formatierte Diskette. (Das Spiel formatiert Ihre Diskette automatisch, sobald Sie die Option Make Play Disk wählen.)

THE COLLECTION

Markieren Sie diesen Punkt, drücken Sie den **FEUERKNOPF** und befolgen Sie die Bildschirmanweisungen. Nun können Sie Autos und Szenerie-Informationen auf die Spieldiskette bringen. Um eine lauffähige Spieldiskette zu erzeugen, muß mindestens ein Auto und eine Szenerie darauf untergebracht sein.

SO INSTALLIEREN SIE THE DUEL AUF IHRER FESTPLATTE - MS-DOS

Um *The Duel* auf Ihrer Festplatte unterzubringen ist es wichtig, daß Sie die folgenden Anweisungen genau und Schritt für Schritt ausführen. Wir gehen dabei davon aus, daß Laufwerk A: Ihrem Diskettenlaufwerk und C: Ihrer Festplatte entspricht. (Ist das nicht der Fall, ersetzen Sie die Bezeichnungen durch die bei Ihnen vorliegende Konfiguration.)

- 1 Legen Sie Ihre DOS-Diskette ins Laufwerk A und schalten Sie den Computer an. Nachdem das DOS geladen wurde, drücken Sie zweimal **ENTER**, um die Datums- und Zeiteingabe zu überspringen.
- 2 Erscheint die Meldung A>, geben Sie C: ein und drücken **ENTER**. Dann geben Sie **MDC:\DUEL** ein und drücken **ENTER**. Damit erzeugen Sie auf der Festplatte ein Unterverzeichnis für das Spiel.
- 3 Geben Sie **CD C:\DUEL** ein und drücken Sie **ENTER**.
- 4 Nehmen Sie die DOS-Diskette aus Laufwerk A und legen Sie die *The Duel*-Programmdiskette ein. Geben Sie nun A: ein und drücken Sie **ENTER**. Um das Spiel zu starten, geben Sie **DUEL** ein und drücken erneut **ENTER**.
- 5 Werden Sie aufgefordert Ihre Grafikoption zu wählen, geben Sie die Nummer vom Bildschirm ein, die der Grafikkarte Ihres Computers entspricht. Der Spielbildschirm erscheint dann automatisch.
- 6 Im Einstellungsbild markieren Sie **INSTALL** und drücken **ENTER**. (Zum Markieren benutzen Sie den Joystick oder die Pfeiltasten auf der Tastatur und bewegen so die Markierung von Option zu Option.)
- 7 Erscheint das Install-Menü, markieren Sie **PLAY DISK** und drücken **ENTER**. Die Markierung springt nach rechts und steht auf dem Wort **NONE**.
 - Bewegen Sie den Joystick nach oben oder unten (oder benutzen Sie die entsprechenden Pfeiltasten), um die verschiedenen Laufwerksmöglichkeiten zu durchlaufen - **NONE**, **A:**, **B:**, **C:**, **D:**, **E:**, **F:**. Erscheint das Laufwerk, das Sie zuordnen möchten (im Beispiel gehen wir von C: aus), drücken Sie **ENTER**.
- 8 Markieren Sie **Make Play Disk** und drücken Sie **ENTER**. Im **DUEL**-Unterverzeichnis auf Ihrer Festplatte wird automatisch eine Spieldiskette angelegt. Nun können Sie alle Autos und Szenerien von *The Duel* auf Ihre neue Spieldiskette kopieren.

TEST DRIVE II

- 9 Markieren Sie **COPY CARS** und drücken Sie **ENTER**.
 - Erscheint der Bildschirm zum Kopieren der Autos, markieren Sie den **FERRARI F40**, damit Sie ihn auf Ihre Spieldiskette kopieren können und drücken Sie **ENTER**. (Ein * erscheint vor dem Namen und signalisiert, daß dieser Wagen ausgewählt wurde; um die Auswahl rückgängig zu machen, drücken Sie **ENTER** noch einmal.)
 - Markieren Sie **COPY** und drücken Sie **ENTER**. Der F40 wird nun auf die Spieldiskette kopiert.
 - Markieren Sie den **PORSCHE 959** und drücken Sie **ENTER**.
 - Markieren Sie **COPY** und drücken Sie **ENTER**. Der 959 wird ebenfalls auf Ihre Spieldiskette kopiert.
 - Markieren Sie **EXIT** und drücken Sie **ENTER**, um in das Install-Menü zurückzukehren.
- 10 Markieren Sie **COPY SCENERY** und drücken Sie **ENTER**.
 - Markieren Sie **MASTER SCENERY** und drücken Sie **ENTER**.
 - Markieren Sie **COPY** und drücken Sie **ENTER**. Die Master-Szenerie wird auf die Spieldiskette kopiert.
 - Markieren Sie **EXIT** und drücken Sie **ENTER**, um in das Install-Menü zurückzukehren.
- 11 Achten Sie darauf, daß im Install-Menü neben Car Disk und Scenery Disk das Wort **NONE** erscheint. Damit stellen Sie sicher, daß diese Optionen keinen Laufwerken zugeordnet sind, da dies den Computer verwirren könnte.
- 12 Markieren Sie **EXIT** und drücken Sie **ENTER**, um zum Einstellungsbild zurückzukommen.
- 13 Sie sind nun stolzer Besitzer einer Spieldiskette auf Festplatte, die alle Autos und Szenarien von *The Duel* enthält. Wollen Sie nun das Spiel von diesem Laufwerk spielen, befolgen Sie einfach diese Schritte:
 - Booten Sie Ihren Computer von Festplatte wie gewöhnlich.
 - Geben Sie **CD C:\DUEL** ein und drücken Sie **ENTER**.
 - Legen Sie die *The Duel*-Programmdiskette in Laufwerk A, geben Sie **A:** ein und drücken Sie **ENTER**.
 - Geben Sie **DUEL** ein und drücken Sie **ENTER**.
 - Wählen Sie die richtige Grafikkonfiguration für Ihren Computer und das Spiel kann beginnen.

Hinweis: Besitzen Sie zusätzliche Auto- oder Szenariodisketten und wollen Sie diese auch auf Ihrer Festplatte installieren, lesen Sie unter *So Installieren Sie Auto- und Szenariodisketten auf Festplatte* weiter. Die Prozedur entspricht weitgehend der, die Sie eben durchgeführt haben.

THE COLLECTION

SO INSTALLIEREN SIE THE DUEL AUF IHRER FESTPLATTE - AMIGA

Bei diesen Anweisungen gehen wir davon aus, das DF0: Ihr Diskettenlaufwerk und DH0: Ihre Festplatte ist.

- 1 Bevor Sie das Spiel starten, laden Sie den CLI und erzeugen ein Verzeichnis auf der Festplatte, indem Sie **MAKEDIR DH0:DUEL** eingeben. Das brauchen Sie nur ein einziges Mal zu tun. (Und wenn Sie möchten, können Sie jeden beliebigen Namen anstelle von **DUEL** verwenden.)
- 2 Legen Sie die *The Duel*-Diskette in Laufwerk DF0:, geben Sie **TDBOOT:DUEL** ein und drücken Sie **ENTER**.
- 3 Ist das Spiel gestartet, wählen Sie die Option **Install** im Einstellungsbild.
- 4 Erscheint das **Install-Menü**, benennen Sie **DH0:DUEL** als Spieldiskette.

Besitzen Sie eine Auto- und/oder Szeneriediskette, ordnen Sie diese **DF0:** zu. Verfügen Sie über ein zweites Laufwerk, können Sie als Zuordnung auch **DF1:** eingeben.
- 5 Wählen Sie **Make Play Disk** und im **DUEL-Verzeichnis** auf Ihrer Festplatte wird eine Spieldiskette erzeugt.
- 6 Wählen Sie nun **COPY CARS** und kopieren Sie alle Autos auf die Spieldiskette. (Diese Fahrzeuge erscheinen dann in der Liste der Spieldiskette.) Verlassen Sie das Bild zum Kopieren der Autos.
- 7 Wählen Sie anschließend **COPY SCENERY** und kopieren Sie alle Szenerien auf Ihre Festplatte. (Alle Szenerien erscheinen dann in der Liste der Spieldiskette.) Verlassen Sie das Bild zum Kopieren der Szenerien.

Hinweis: Sie können so viele Autos und Szenerien auf Ihrer Festplatte unterbringen wie Sie wollen, solange genügend Speicherplatz vorhanden ist. Sind es mehr, als Sie auf den Bildschirmen zum Kopieren der Autos und Szenerien sehen können, drücken Sie den Joystick nach oben oder unten, um den Rest der Liste durchlaufen zu lassen.

- 8 Jetzt gehen Sie auf **PLAY DISK** und drücken den **FEUERKNOPF**. Achten Sie darauf, daß die Spieldiskette **DH0:** zugeordnet ist und drücken Sie den **FEUERKNOPF** erneut. Die Meldung oben im **Install-Menü** sollte nun lauten: **"Using Play Disk"**.
- 9 Sorgen Sie dafür, daß die **AUTO-** und die **SZENERIEDISKETTEN** keinem Laufwerk zugeordnet sind (das Feld neben diesen Optionen sollte leer sein).
- 10 Nun sind Sie stolzer Besitzer von *The Duel* auf Festplatte. Wenn Sie das Spiel jetzt spielen möchten, starten Sie Ihren Computer mit der **Workbench**. Dann, im **CLI**, befolgen Sie die vorher genannten Anweisungen 2 bis 4.

TEST DRIVE II

SO INSTALLIEREN SIE AUTO- UND SZENERIEDISKETTEN AUF FESTPLATTE

IBM PC

Installieren einer Auto-/Szeneriediskette

- 1 Starten Sie das Spiel wie gewöhnlich, markieren Sie auf dem Einstellungsbild **INSTALL** und drücken Sie **ENTER**.
- 2 Erscheint das Install-Menü, markieren Sie **Car/Scenery Disk** und drücken **ENTER**.
- 3 Mit Hilfe des Joysticks (oder den Pfeiltasten nach oben und unten) stellen Sie die Laufwerksmöglichkeiten **A:** oder **B:** ein. Wählen Sie das Laufwerk, in das Ihre **AUTO-/SZENERIEDISKETTE** eingelegt werden soll und drücken Sie **ENTER**.
- 4 Markieren Sie **COPY SCENERY/CARS**, drücken Sie **ENTER** und befolgen Sie die Bildschirmanweisungen. Das Menü zum Kopieren der Autos erscheint.
- 5 Markieren Sie ein beliebiges Auto von der **AUTO-/SZENERIEDISKETTE** und drücken Sie **ENTER**. Ein * erscheint neben den Autos/Szenerien und zeigt Ihre Auswahl an.
- 6 Wählen Sie nun alle übrigen Autos/Szenerien in der Spalte nacheinander an.
- 7 Markieren Sie **COPY** und drücken Sie **ENTER**. Alle ausgesuchten Autos/Szenerien werden nun auf die Festplatte kopiert.
- 8 Markieren Sie **EXIT** und drücken Sie **ENTER**. Sie kehren ins Install-Menü zurück.
- 9 Markieren Sie **CAR/SCENERY DISK** und drücken Sie **ENTER**. Setzen Sie die Laufwerkszuordnung mit dem Joystick oder den Pfeiltasten auf **NONE** zurück und drücken Sie **ENTER**.
- 10 Markieren Sie **EXIT** und drücken Sie **ENTER**. Nun kommen Sie ins Einstellungsbild zurück und es kann losgehen.

AMIGA

Laden einer Auto-/Szeneriediskette

- 1 Spiel wie normal starten, beim Spiel-Menü **INSTALL** hervorheben und den **FEUERKNOPF** drücken.
- 2 Wenn das Install-Menü erscheint müssen sie sich vergewissern, daß **DHO:DUEL** (oder welchen Namen auch immer Sie Ihrem Test-Drive-II-Verzeichnis gegeben haben) der Spieldiskette zugeordnet ist.

THE COLLECTION

- 3 **CAR/SCENERY** Disk hervorheben, **FEUERKNOPF** drücken, Name des Laufwerks eingeben (zum Beispiel DFO:), **FEUERKNOPF** drücken und den Aufforderungszeichen auf dem Bildschirm folgen.
- 4 **COPY CARS/SCENERY** hervorheben, **FEUERKNOPF** drücken, allen Aufforderungszeichen folgen, und der Bildschirm Copy Cars/Scenery erscheint.
- 5 Jedes Auto von der Auto/Szeneriediskette einzeln nacheinander hervorheben und **FEUERKNOPF** drücken. Neben den selektierten Autos/Szenerien erscheint ein *
- 6 Copy hervorheben und **FEUERKNOPF** drücken. Alle selektierten Autos werden auf Ihre Festplatte kopiert.
- 7 **EXIT** hervorheben und **FEUERKNOPF** drücken. Sie kommen zurück zum Install-Menü.
- 8 **CAR/SCENERY** Disk hervorheben und **FEUERKNOPF** drücken. Laufwerkzuordnung löschen und **FEUERKNOPF** drücken.
- 9 **EXIT TO THE GAME MENU** hervorheben und **FEUERKNOPF** drücken. Sie kommen zurück zum Spielmenü und können beginnen.

Spezieller Hinweis für Amiga-Benutzer: Folgende Prozedur müssen Sie nur ein einziges Mal durchführen, aber es ist unbedingt erforderlich, daß es vor der Benutzung der Muscle Cars-Diskette geschieht.

- 1 Legen Sie die **WORKBENCH**-Diskette in Ihren Computer und schalten Sie ihn ein.
- 2 Ersetzen Sie die **WORKBENCH** durch die **MUSCLE CARS**-Diskette.
- 3 Klicken Sie das Symbol der **MUSCLE CAR**-Diskette doppelt an.
- 4 Klicken Sie das **DUEL UPDATE**-Dateisymbol doppelt an, wenn es erscheint.
- 5 Werden Sie aufgefordert, **VOLUME TD BOOT** einzulegen, tauschen Sie die **MUSCLE CARS**-Diskette gegen die **TEST DRIVE II**-Spieldiskette.
- 6 Hört das Laufwerk auf zu laufen, booten Sie Ihr System mit der **TEST DRIVE II**-Spieldiskette neu.

TEST DRIVE II

TIPS ZUR FEHLERSUCHE – MS-DOS

- 1 Wird Ihr Spiel nicht geladen, nachdem Sie DUEL eingeben haben, sondern Sie kehren zum DOS-Prompt A> zurück oder Sie drücken ENTER im Install-Menü und das Titelbild erscheint wieder, versuchen Sie folgendes:

Überprüfen Sie Ihre Autoexec.bat-Datei auf speicherresidente Programme (Menüprogramme wie IDIR+ und PC-SHELL, Hilfsprogramme wie SIDEKICK und PCTOOLS, Cache-Programme wie PC-CACHE und LIGHTNING) und entfernen Sie diese. Unsere Spiele sind sehr eigen und mögen nicht zusammen mit solchen Programmen geladen werden.

Überprüfen Sie auch die Config.sys Datei auf Gerätetreiber, die Probleme verursachen können – z.B. Treiber für Expanded Memory, RAM-Disks oder Maustreiber.

Um diese DOS-Dateien zu finden, geben Sie beim C>-Prompt CD C:\ ein. Danach geben Sie entweder TYPE AUTOEXEC.BAT oder TYPE CONFIG.SYS ein. Falls diese Dateien vorhanden sind, erscheint ihr Inhalt jetzt auf dem Bildschirm. Befürchten Sie, daß eins der aufgeführten Programme für die Schwierigkeiten verantwortlich ist, versuchen Sie eine der folgenden Lösungen:

- Booten Sie Ihr System mit eine "sauberen" DOS-Diskette vom A>-Prompt aus. Um die Diskette zu "säubern", löschen Sie die Autoexec.bat oder Config.sys-Datei (Einzelheiten finden Sie in Ihrem DOS-Handbuch). Dann fahren Sie mit der normalen Spielanleitung fort.
 - Benennen Sie diese beiden Dateien vorübergehend um (in Ihrem DOS-Handbuch finden Sie dazu weitere Details) und booten Sie Ihr System neu.
- 2 Kein Schreibschutz bei den Spieldisketten! Wenn Sie Ihre Disketten mit einem Schreibschutz versehen (vielleicht um keine fatalen Fehler beim Diskettenwechsel zu machen), wird das Spiel nicht richtig funktionieren. Verzichten Sie also darauf. Amory, der Designer, hat das Programm mit Sicherheitsvorkehrungen versehen. Das Spiel sorgt selbst dafür, daß nur auf die richtigen Disketten geschrieben wird.
 - 3 Sie versuchen, Autos und Szenerien von einer Zusatzdiskette auf eine Spieldiskette zu kopieren, aber es scheint, als könnten Sie nur Autos und Szenerien von der Masterdisketten kopieren?

Achten Sie darauf, daß die Auto- oder Szeneriediskette im Install-Menü einem Laufwerk zugeordnet wird, *bevor* Sie versuchen, eine Spieldiskette anzulegen.

- 4 Sie erzeugen eine Spieldiskette (entweder auf Festplatte oder auf Diskette), doch wenn Sie versuchen, diese zu booten, fordert das Spiel Sie weiterhin auf, andere Disketten einzulegen?

Stellen Sie sicher, daß im Install-Menü sowohl neben der SZENERIEDISKETTE als auch der Option COPY CARS das Wort NONE steht.

THE COLLECTION

- 5 Sie haben eine ganze Bibliothek von Spieldisketten angelegt oder alle Auto- und Szeneriedisketten gekauft, die Accolade herausgebracht hat oder noch herausbringen wird. Wie können Sie von Diskette zu Diskette umschalten, ohne den Computer immer wieder abzuschalten?

Gehen Sie ins Install-Menü. Nehmen Sie die derzeitige **SPIELDISKETTE** (oder **AUTO-/SZENERIEDISKETTE**) aus dem Laufwerk und legen Sie die neue ein. Markieren Sie **PLAY DISK** (oder **CAR DISK** bzw. **SCENERY DISK**), drücken Sie **ENTER** oder den **FEUERKNOPF** zweimal und alles ist erledigt.

- 6 Sie haben mehrfach das Spiel gestartet - oder versucht Disketten im Spiel zu wechseln - und eine Nachricht erschien, die Sie auffordert eine Spiel-, Auto- oder Szeneriediskette einzulegen. Wollen Sie das nicht tun oder besitzen Sie solch eine Diskette gar nicht oder befürchten Sie, daß Sie das falsche Laufwerk angegeben haben, machen Sie folgendes:

Drücken Sie **ESC** und befolgen Sie die Bildschirmanweisungen. So sollten Sie ins Rennen zurückgelangen.

TIPS ZUR FEHLERSUCHE - AMIGA

- 1 Sie sollten nie die Tastatur oder den Joystick berühren oder versuchen, eine Diskette zu wechseln, solange die Kontrollleuchte des Diskettenlaufwerks brennt. Warten Sie, bis die Leuchte erlischt, bevor Sie fortfahren. Erlischt sie nicht, kann es sein, daß die Meldung "Master Disk is not validated" erscheint. Um die Diskette wieder funktionsfähig zu machen, tun Sie folgendes:
- Starten Sie Ihren Computer mit der Workbench.
 - Erscheint das Workbench-Bild, nehmen Sie die Workbench-Diskette aus dem Laufwerk und legen die Masterdiskette von *The Duel* ein.
 - *Nachdem die Laufwerkskontrollleuchte an- und ausgegangen ist*, nehmen Sie die Masterdiskette heraus und legen die Workbench wieder ein.
 - *Nachdem die Laufwerkskontrollleuchte erneut an- und ausgegangen ist*, nehmen Sie die Workbench-Diskette heraus und legen die Masterdiskette von *The Duel* ein.
 - Wenn das Symbol für *The Duel* auf dem Bildschirm erscheint, nehmen Sie die Masterdiskette heraus und starten Ihren Computer ganz neu, gemäß den Anweisungen auf Seite 1.
- 2 Das **SCENERY**-Feld im Spielmenü ist in drei Bereiche unterteilt. Das heißt aber nicht, daß Sie sie einzeln auswählen können. Im Rennen erscheinen die Strecken *nacheinander*, Sie müssen sich also das Recht *verdienen*, sie alle zu sehen.
- 3 Was tun, wenn Sie versuchen, Autos und Szenerien von zusätzlichen Auto- und Szeneriedisketten auf eine Spieldiskette zu bringen, aber nur die Autos und Szenerien der Masterdiskette auf den Bildschirmen **COPY CARS** und **COPY SCENERY** erscheinen?

Achten Sie darauf, daß **CAR DISK** und/oder **SCENERY DISK** im Install-Menü Laufwerke zugeordnet wurden, *bevor* Sie versuchen, die Spieldiskette anzulegen.

TEST DRIVE II

- 4 Was tun, wenn Sie bereits eine Spieldiskette angelegt haben, aber im Auswahlbild für Fahrzeuge andere Wagen erscheinen, als Sie kopiert haben?

Gehen Sie ins Install-Menü und achten Sie darauf, daß Car Disk und Scenery Disk keine Laufwerke mehr zugeordnet sind. Sollte das noch der Fall sein, löschen Sie die Laufwerksbezeichnungen.

- 5 Erscheint die folgende Meldung "DF0: (oder DH0:) is not a Play Disk. Press button to continue, Esc to cancel", wenn Sie versuchen eine Spieldiskette anzulegen, versuchen Sie dieses:

Wollen Sie eine bereits erzeugte Spieldiskette einsetzen, legen Sie diese ein, drücken den FEUERKNOPF und befolgen die Bildschirmanweisungen. Wollen Sie eine neue Spieldiskette anfertigen, drücken Sie ESC und eine weitere Meldung erscheint: "Select Make Play Disk to make this disk into a Play Disk". Markieren Sie **MAKE PLAY DISK**, drücken Sie den FEUERKNOPF und befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

- 6 Kein Schreibschutz bei Spieldisketten! Wenn Sie Ihre Disketten schreibschützen (vielleicht, um beim Diskettenwechsel keine fatalen Fehler zu machen), arbeitet das Spiel nicht richtig. Also, kein Schreibschutz! Bruce, der Designer, hat entsprechende Sicherheitsvorkehrungen getroffen. Das Programm sorgt schon dafür, daß Sie auf die richtigen Disketten schreiben.
- 7 Sie haben eine ganze Bibliothek von Spieldisketten angelegt oder alle Auto- und Szeneriedisketten gekauft, die Accolade jemals herausgebracht hat oder herausbringen wird. Wie können Sie von einer Diskette zur anderen kommen, ohne den Computer immer wieder abzuschalten?

Gehen Sie ins Install-Menü. Markieren Sie **PLAY DISK**. Drücken Sie **ENTER** oder den FEUERKNOPF zweimal. Befolgen Sie die Anweisung zum Einlegen einer **SPIELDISKETTE** (oder einer **AUTO-** bzw. **SZENERIEDISKETTE**).

- 8 *Ein abschließender allgemeiner Tip für Auto- und Szeneriedisketten.* Manchmal erscheint nach dem Booten oder einem Diskettenwechsel im Spiel die Meldung, daß Sie eine Spiel-, Auto- oder Szeneriediskette einlegen sollen. Wollen Sie das nicht oder besitzen Sie gar keine solche Diskette, erscheint Ihnen der Zeitpunkt unpassend oder befürchten Sie, daß Sie möglicherweise das falsche Laufwerk angegeben haben, tun Sie folgendes:

Drücken Sie **ESC**, und befolgen Sie die Bildschirmanweisungen. Damit sollten Sie ins Rennen zurückkommen.



ACCOLADE KUNDENDIENST IN ENGLAND: 44-81-877-0880

Falls Sie Hilfe mit diesem oder einem anderen Accolade Produkt brauchen, rufen Sie uns ganz einfach an, am besten direkt von Ihrem Computer aus. Wir werden unser Bestes tun, um Ihre Fragen und Probleme zu lösen. Schriftliche Anfragen richten Sie bitte an:

Accolade Europe Ltd
Kundendienst
Bowling House
Point Pleasant
Wandsworth
London SW18 1PE
England



90-TÄGIGE GARANTIE AUF DER DISKETTE

Accolade, Inc. garantiert dem rechtmäßigen Eigentümer für eine Zeitspanne von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß der Datenträger frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Für schadhafte Datenträger kann innerhalb dieser 90-tägigen Gewährleistungsfrist kostenloser Ersatz gefordert werden, vorausgesetzt, es liegt kein Mißbrauch, keine übermäßige Abnutzung, Verschleiß oder unsachgemäße Behandlung vor.



LIZENZABKOMMEN UND GESETZLICHER HOKUS POKUS

Dieses Computersoftwareprodukt (kurz "Software") sowie die zugehörige Dokumentation werden dem Kunden unter einem Lizenzvertrag von Accolade, Inc. geliefert und unterliegen folgenden Beschränkungen und Bedingungen, zu deren Einhaltung sich der Kunde durch Öffnen des Softwarepakets und des Benutzerhandbuchs und/oder durch Benutzung der Software verpflichtet. Die Vergabe dieser Lizenz ist keine Übertragung irgendwelcher Rechte, Eigentumsverhältnisse oder anderer Interessen an der Software oder dem Benutzerhandbuch, mit Ausnahme der in dieser Lizenzvereinbarung ausdrücklich genannten. Software und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt, Copyright 1991 by Accolade, Inc. Alle Rechte bleiben vorbehalten. Weder die Software noch das Benutzerhandbuch dürfen weder auf elektronische noch mechanische Weise aufgezeichnet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Jegliche Art der Übertragung und der Wiederverkauf durch den Eigentümer sind untersagt. Alle eingetragenen Warenzeichen und Namen sind Eigentum ihrer rechtmäßigen Besitzer. Die vorstehend genannten Rechtsansprüche sind die einzigen und ausschließlichen, die dem Kunden gewährt werden. Accolade, Inc. kann in keinem Fall für direkte, indirekte, zufällige, spezifische oder Folgeschäden im Zusammenhang mit der Software oder dem Benutzerhandbuch verantwortlich gemacht werden. Mit Ausnahme der vorstehend ausdrücklich genannten Garantie lehnt Accolade, Inc. jegliche stillschweigenden oder ausdrücklichen Garantien und Haftungsansprüche ab. Ausdrücklich abgelehnt wird jede implizite Haftbarkeit einschließlich und ohne Einschränkung in bezug auf Marktfähigkeit und Eignung für einen bestimmten Zweck.

ACCOLADE™

The best in entertainment software™

Accolade Europe Ltd, Bowling House, Point Pleasant
Wandsworth, London SW18 1PE.
Tel + 44 81-877-0880