

DESTROYER

derby





1. Die Aufwärmrunde
  2. Die Steuerung
  3. Die Rennen
  4. Optionen
  5. Renn-Modus
  6. Weitere Einspieler-Optionen
  7. Das Destruction Derby – ein paar Tips
  8. Die Mitwirkenden
- 

## **1. DIE AUFWÄMRUNDE**

Die inoffizielle Geschichte von Chaos und Vernichtung.

Mit den Erfindung motorisierter Vehikel kam die Erfindung des flaggenmanns. Und kurz nach dem Flaggenmann kam das Destruction Derby. Wie es dazu kam?  
Lesen Sie weiter.

Nun, mal ganz einfach ausgedrückt war der Flaggenmann der frühe Vorgänger der Ampel. Seine Aufgabe war es, den Verkehr in sehr geschäftigen Gegenden zu regeln, indem er langsam vor den Wagenkolonnen her ging und immer wieder einen Wagen passieren ließ. Heutzutage wäre dies sicherlich kein großer Beitrag zur Verkehrssicherheit mehr. Damals aber, als die Welt noch weniger verrückt war und die Autos weniger schnell, da war es einer. Mit je einer roten und grünen Flagge gerüstet ging der Flaggenmann ans Werk. Er schwenkte die rote



Flagge, wenn ein Auto hinter ihm stoppen sollte. Kurze Zeit später schwenkte er die grüne Flagge, was dem Fahrer hinter ihm bedeutete, daß er ihn passieren konnte.

Von Zeit zu Zeit wurden beide Flaggen jäh von einem Windstoß in das Gesicht des Flaggenmanns geweht. Während er dann damit zu tun hatte, die Flaggen wild mit beiden Armen rudern wieder zu sortieren, kam es schon mal vor, daß ihn zwei Autofahrer in die Zange nahmen. Die Fahrer, verständlicherweise wegen des Schadens an ihren Vehikeln ungehalten, konnten sich nur selten dem Reiz der Zerstörung entziehen. Und so machten sie sich daran, sie zu einem bewußt genießbaren Zeitvertreib zu entwickeln. Heuballen wurden zur Streckenbegrenzung, ein paar Regeln bestimmten den Ablauf, und schon wühlten die Räder im Dreck. Und die Flaggenmänner? Ihnen wurde gestattet, die Verwüstung durch das Schwenken ihrer Flaggen zu starten - ohne dabei Schaden zu nehmen. So konnte eine simple, unschuldige Geste, das Schwenken zweier Flaggen, zur Geburt einer wilden, fesslenden Sportart werden!

Heutzutage haben die meisten Städte der Welt eine Destruction Derby-Strecke. In den Städten, die keine eigene Strecke haben - so wie Rom und Athen - ist es den Derby-Fahrern gestattet, ihrem Hobby im öffentlichen Straßennetz zu frönen.

All dies müssen Sie aber eigentlich gar nicht wissn. Und fahren können müssen Sie natürlich auch nicht. Sie sind nämlich gerade zum Besitzer des schönsten und interessantesten Spiels der Welt geworden. Nun, so ungefähr jedenfalls. Also: Laden Sie sich ein paar Freunde ein, drehen Sie die Lautstärke ganz nach oben ... und verursachen Sie ein paar schöne Blechschäden!

## **Rot!**

Um Destruction Derby auf Ihrem PC zu starten, folgen Sie diesen einfachen Anweisungen:

1. Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
2. Wechseln Sie (normalerweise mit "D:") zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk.
3. Geben Sie INSTALL ein und drücken Sie Return.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Nach der Installation

1. Wechseln Sie in Ihr Destruction Derby-Verzeichnis (z.B. vom C:\> ausgehend mit CD GAMES\DERBY).
2. Von diesem Verzeichnis aus können Sie diverse Einstellungen am Spiel vornehmen. Geben Sie hierzu SETUP ein und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.  
Sie haben folgende Optionen:
  1. Spiel mit vernetzten Rechnern
  2. Schnittstellen-Setup für Netzwerk-Betrieb
  3. Soundeinstellungen
  4. Zurück ins DOS-Verzeichnis
3. Wenn Sie die Spieleinstellungen beendet haben, wählen Sie Zurück. Geben Sie nun DD ein und drücken Sie Return. Hinweis: Wenn Sie Netzwerkspiel gewählt haben, wird das Spiel automatisch geladen.



### **Gron!**

O.k., jetzt ist es endlich soweit. Lassen Sie den Motor aufheulen, stellen Sie sich an die Startlinie, und zeigen Sie, was in Ihnen steckt.

### **LOS!**

Bei Destruction Derby befinden Sie sich entweder in einem Rennen oder in einem detr Menüs. In den Menüs benutzen Sie bitte die Cursor-Tasten, um die gewünschte Option zu markieren und Return, um sie zu aktivieren.

## **2. DIE STEUERUNG**

**a** Gas / Beschleunigen

**y** Bremse / Rückwärtsgang

links / rechts

**p** Pause

**Leertaste** Sie stehen nach einer kleinen Karambolage entgegen der Fahrrichtung? Kein Problem! Drücken Sie die Leertaste zusammen mit Gas / Beschleunigen oder Bremse / Rückwärtsgang zum Drehen.

### *Hinweis:*

Das Anfänger-Auto wird automatisch gedreht. Sie müssen lediglich Gas / Beschleunigen oder Bremse / Rückwärtsgang drücken.

**F2** Schaltet zur nächsten der vier Spiel-Perspektiven.

## **3. DIE RENNEN**

Nach dem Laden und dem Sony Psygnosis-Logo gelangen Sie ins Hauptmenü.

Es gibt vier Arten von Rennen. Jede hat ihre eigenen Regeln und Taktiken. Zur Auswahl stehen Wreckin' Racing, Stock Car Racing, Destruction Derby und die Time Trails. Unser Tip: Neueinsteiger haben im Destruction Derby den meisten Spaß. Am Besten probieren Sie diese Optionen als erste aus. Und das geht so:

### **Der Wagen**



Die Auswahl an Wagen reicht von Rookie (Anfänger) bis Pro. Benutzen Sie die Cursor-Tasten links und rechts um einen der Wagen anzuwählen. Die folgende Animation gibt Ihnen Auskunft über die Charakteristika des Wagens. Drücken Sie Return um einen Wagen zu wählen.

### **Die Strecke**

Es gibt einen Haufen Strecken, auf denen Sie Altmetall produzieren können. Sie werden Sie nach und nach kennenlernen, wenn Sie den Meisterschafts-Modus (Championships) angewählt haben. Das Destruction Derby findet immer auf derselben Strecke statt. Und die hat es in sich! Wählen Sie Destruction Derby im Renn-Menü, und die Strecke wird automatisch angezeigt.

### **Save - Speichern**

Das ist im Moment gar nicht so wichtig. Dies ist der Ort, an dem Sie all die gespeicherten Spielstände etc. wiederfinden werden. Benutzen Sie die Cursor-Tasten wie gehabt. Wählen Sie den Replay Slot an, von dem Sie die abgespeicherte Wiederholung sehen möchten, und die 'Load Game' - Option um einen abgespeicherten

Spielstand zu laden, um die Aufzeichnung eines Ihrer älteren Spiele anzusehen, Lap Times um sich Ihre schnellsten Runden anzusehen. Wählen Sie Load Game, um ein gesichertes Spiel zu laden und fortzuführen. Hinweis: Hier können Sie nichts speichern. Bitte sehen Sie unter Rennende nach. Dort steht, wie Sie Dinge speichern können.

## **4. OPTIONEN**

Wenn Sie sich wirklich die Mühe machen wollen, die Steuerung, die wir in monatelanger Kleinarbeit perfekt für Sie eingestellt haben, nach Ihren eigenen Wünschen zu gestalten, dann sind Sie hier richtig. Aber es gibt noch mehr einzustellen.

### **Musik-Test**

Wenn Sie den Musik-Test anwählen, spielt das Programm eine der Musiken, die sonst im Spiel vorkommen. So können Sie feststellen, ob Ihre Boxen richtig angeschlossen sind und die Lautstärke nach Ihren Wünschen einstellen.

### **Details**

Hier können Sie verschiedene Grafik-Details an- und abstellen. Durch diese Option können Sie Destruction Derby auch auf langsameren Rechnern noch gut spielen.

### **Fastest Laps – Rundenrekorde**

Begutachten Sie hier Ihre Leistungen.



### **Controls – Steuerung**

Hier können Sie die Art der Steuerung festlegen. Wählen Sie Keyboard (Tastatur), um die Tastaturbelegung neu anzugeben. Wenn Sie einen analogen oder digitalen Joystick benutzen möchten, wählen Sie einfach den richtigen im Menü an und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn sie eine Maus benutzen möchten, wählen Sie die Option an und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Bewegen Sie die Maus im Spiel nach links / rechts um zu lenken. Halten Sie den linken Mausknopf um zu beschleunigen, den rechten zum Bremsen / um rückwärts zu fahren.

### **Go – alles O.k.!**

Wählen Sie diesen Menüpunkt an, um Ihre Einstellungen zu bestätigen.

## **5. RACE STYLE – RENN-MODUS**

Wählen Sie aus den folgenden Renn-Modi: Wreckin' Racing, Stock Car Racing, Destruction Derby und Time Trials.

### **Destruction Derby**

Auf die anderen kommen wir später zu sprechen. Wählen Sie nun einfach das Destruction Derby an. Haben Sie? O.k. Wählen sie jetzt bitte Race Practice (Übungs-Modus) an. Haben Sie? Gut! Wählenn sie jetzt Go, und halten sie sich gut fest! Jetzt werden Sie all den Spaß haben, den man allein nu irgendwie haben kann!

### **Yiiiiiiiiieeee!!!!!!!!!!!!**

Na fein, Sie haben gerade Ihr erstes Destruction Derby hinter sich gebracht. Und allein hatten Sie auch nog nie mehr Spaß. Aber es gibt noch mehr zu erleben. Viel mehr. Drei weitere Renn-Modi, eine Liga mit vier Divisionen zum Durchspielen und eine Menge wirklich cooler Optionen zum Erforschen. Wie z.B. die Möglichkeit, gegen bis zu 16 Freunde zu spielen.

Eins steht fest: Wenn Ihre Freunde Destruction Derby erst einmal gespielt haben, werden Sie Ihre Wohnung belagern! Na, alles bestens dann! Wählen Sie nun Exit. Sie gelangen zurück ins Hauptmenü.

### **Wreckin' Racing – Zerstörungsrennen**

Dieser Modus führt Sie über diverse Strecken, auf denen Sie Punkte dafür bekommen, daß Sie die Wagen anderer Fahrer beschädigen. Die Rundenzahl ist hierbei begrenzt.

### **Stock Car Racing – Rundenrennen**

Ein klassisches Rundenrennen. Es geht einfach darum, eine vorgegebene Anzahl Runden als Erster zu absolvieren. Für Schäden an anderen Fahrzeugen gibt's keine Punkte. Offen bleibt, ob das irgend jemanden auch nur im Entferntesten interessiert. Denn: Wer nicht ins Ziel kommt, wird auch nicht Erster!

### **Time Trials – rennen auf Zeit**



Das ist wirklich ganz einfach. Ein Rennen gegen die Zeit. Die besten Rundenzeiten können gespeichert werden.

So, jetzt müssen sie sich wieder entscheiden. Wenn Sie am liebsten wieder das Destruction Derby anwählen möchten, denken sie dran, daß das Derby nur auf einer einzigen Strecke stattfindet. Nun ja, wie dem auch sei ... Treffen Sie Ihre Wahl und drücken Sie Return. Drücken Sie nochmal Return um in das nächste Menü zu kommen.

### **Die Renn-Menüs**

Nun, da Sie sich für einen Renn-Modus entschieden haben, können Sie noch ein paar weitere Dinge einstellen.

### **Race Practice – Übungs-Modus**

Hier können Sie ein wenig üben, um ein Gefühl für die Steuerung zu entwickeln. Die Strecke wird Sie ein wenig durchrütteln, aber nicht zu sehr. Eine nette Vorbereitung auf kommende Herausforderungen.

### **Championship – Meisterschafts-Modus**

Nachdem Sie den Renn-Modus, den Wagen und die Strecke gewählt haben, können sie Ihren namen in die Liga eintragen. Wenn Sie damit fertig sind, wählen Sie go, und sehen Sie, was sie wirklich drauf haben. Eine feine Crew von Computer-Fahrern erwartet Sie! Es gibt vier Ligen mit je vier Fahrern. Punkte werden für Siege und – allerdings nur im Wreckin'- Modus – für das Beschädigen anderer Wagen vergeben.

Die Punkte im Destruction Derby und im Wreckin'- Modus werden wie folgt vergeben:

Gegnerischen Wagen plätten	10 Punkte
Gegnerischen Wagen um 360 ° drehen	10 Punkte
Gegnerischen Wagen um 180° drehen	4 Punkte
Gegnerischen Wagen um 90° drehen	2 Punkte

#### *Hinweis:*

Die vergebene Punktzahl wird verdoppelt, wenn der Wagen in dem Moment an der Spitze des Feldes lag!

Nach jedem Rennen wird die Platzierung beim vorangegangenen Rennen sowie die Platzierung innerhalb der Liga angezeigt. Der Aufstieg in eine höhere Liga belohnt den Spieler mit sechs neuen Strecken, neuen Gegnern und einem hübschen neuen Wagendach. Division 4 ist gelb, Division 3 blau, Division 2 rot und division 1 schwarz. Im Wreckin'- Modus ist das letzte Rennen einer Saison ein Destruction Derby. Wer nicht in eine höhere Liga aufsteigt, muß die ganzen alten Strecken nochmal fahren.

### **Und Abstieg?**

Na, daran woll'n wir doch lieber erst gar nicht denken!

### **Multi Player – Mehrspieler-Optionen**



Durch diese Option können Sie und 16 Ihrer Freunde nacheinander gegen den Rest der Destruction Derby-Crew antreten. Geben Sie alle Namen ein, und die Fahrer werden nacheinander aufgerufen. Nach allen Rennen wird eine Tabelle mit den einzelnen Plazierungen angezeigt.

### **Duel – Mensch gegen Maschine**

Hier können sie ein Mann-gegen-Computer-Rennen gegen einen vom Computer gewählten und gesteuerten Wagen fahren.

## **6. WEITERE EINSPIELER-OPTIONEN**

Weil das Derby ein so schöner Teil des Spiels ist, haben wir beschlossen, hier noch ein paar Features einzubringen. Wählen Sie Other Options (Weitere Optionen). Wählen Sie nun total Destruction. Diese Option gibt's leider nur im Einspieler-Modus, und sie ist garantiert der schnellste Weg zum Schrottplatz! Alle Wagen werden sich mit Höchstgeschwindigkeit auf Sie stürzen, während eine Uhr mitläuft. Das Ziel: Überleben sie so lange wie irgend möglich! Diejenigen Fahrer mit neun Leben (oder wundersamen Fähigkeiten) können Ihre besten Überlebenszeiten auf der Festplatte verewigen, Freunden zeigen und in sich hineingrinsen, während diese versuchen, sie zu schlagen.

### *Hinweis:*

In einem Rennen können maximal 99 Punkte erzielt werden.

### **Destruction Derby Link-Optionen**

Wenn Sie Destruction Derby im Link-Modus betreiben, wird ihnen unter den Other Options (Weitere Optionen) eine ganz neue Welt voll von Vernichtung und verbogenem Metall eröffnet. Sie haben die Wahl!

### **Duel – Mann gegen Mann**

Plattmachen oder plattgemacht werden, das ist hier die Frage! Zeigen Sie Ihren Kumpels, wo der Hammer hängt und Bartl den Most holt!

### **Team Pairs – Zweier-Teams**

Bis zu 32 Spieler können sich hier jeweils in Zweier-Teams zusammenschließen. In jedem Rennen oder Destruction Derby arbeiten Sie und Ihr Team-Kamerad zusammen, um die besten Plazierungen zu erreichen. Die Punkte beider Spieler werden am Ende jeder Runde zusammengezählt. Die Team-Scores werden in der Liga-Tabelle aufgeführt.

### **Tag – Tag-Team-Modus**

Alle gegnerischen Wagen jagen anfangs Ihren Wagen oder den Ihres Teamgefährten. Wechseln Sie sich im richtigen Augenblick ab, und sehen Sie, wie sich 14 Wagen auf Ihren Partner oder Sie selbst stürzen!



### **Seek and Destroy – Vernichtung pur!**

Hier haben wir einen verschärften Tag-Team-Modus. Zu Spielbeginn stürzen sich je sieben Computer-Wagen auf sie und Ihren menschlichen Gegenspieler. Jedewmal, wenn Sie einen der Computer-Wagen anrempeln oder von ihm angerempelt werden, läßt er von Ihnen ab und stürzt sich auf Ihren Gegener. Sehen Sie also zu, daß sie möglichst viele Wagen anrempeln. Und denken Sie immer dran: Ihr Gegner tut genau dasselbe!

### **End of Race Options Menu – Nach Rennende**

Nach einem Ligen-Speil und der Anzeige der Plazierungen erscheint ein weiteres Menü.

### **View League – Liga ansehen**

Zeigt die Plazierungen innerhalb der Division an. Benutzen Sie die Cursor-Tasten links und rechts, um zwischen den einzelnen Divisionen hin- und herzuwechseln.

### **Next Race – Nächstes Rennen**

Gib mir mehr, mehr, mehr!

### **Save – Speichern**

Speichern Sie den derzeitigen Stand der Dinge und holen Sie sich was zu essen. Wenn Sie diese Option anwählen erscheinen mehrere Speicherplätze. Einige werden früher gespeicherte Spielstände enthalten, andere werden leer sein. Um Ihr Spiel zu speichern, müssen Sie lediglich einen Speicherplatz mit den Cursor-Tasten auswählen und Return (Enter) drücken.

### **Quit – Das war's!**

Na, was? Müssen wir das etwa erklären?

### **View Replay – Wiederholung**

Durch dies Option sind Sie in der Lage, Ihre ganz eigene Wiederholung zu kreieren. Benutzen Sie die Cursor-Tasten, um die verschiedenen Icons anzuwählen.

### **Fixed Camera – Feste Kamera**

Wählen sie dieses Icon, und Ihr letztes Rennen wird von mehreren festen Kameras wiedergegeben. Mit Return kann man das Icon in das der schwebenden Kamera verwandeln. Und hier wird es interessant:

### **Floating Camera – Schwebende Kamera**

Nun können Sie die Eingrenzung durch die festen Kameras umgehen und Ihre eigenen Replays erstellen. Wenn Sie dieses Icon angewählt haben, sehen Sie sich das Icon zur Rechten an. Dieses benötigen Sie, um einen Standort für Ihre Kamera zu wählen.



### **Direction – Ausrichtung**

Wählen Sie diese Option an und benutzen Sie die Cursor-Tasten, um die Kamera zu bewegen. Benutzen Sie die Page-Up and Page-Down-Tasten, um zu zoomen. Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, drücken Sie Return. Nun kommen Sie zum Fixierungs-Icon.

### **Stamp – Fixieren**

Jedesmal wenn Sie dieses Icon anwählen, erzeugen Sie eine Sekunde Ihrer persönlichen Wiederholung. Sie können die Position und Ausrichtung der Kamera für jede einzelne Sekunde Ihres Rennens neu wählen. Denken Sie bitte daran: Die letzte Kameraposition, die sie angeben, bleibt bis zum Ende des Rennens bestehen. Nehmen wir also mal an, Sie legen vier Positionen von je einer Sekunde Länge fest. Von der vierten Sekunde an bis zum Rennende betrachten Sie das Rennen aus der zuletzt festgelegten Perspective.

### **Play – Abspielen**

Wenn Sie mit all Ihren Kameraeinstellungen zufrieden sind, klicken Sie auf dieses Icon, lehnen Sie sich zurück und genießen Sie die Action.

### **Save – Speichern**

Hier können Sie Ihre liebsten Replays speichern. Gehen sie hierbei genauso wie beim Speichern von Zeiten und Spielständen vor.

### **Eject – Zurück**

Mit Hilfe dieses Icons gelangen Sie aus dem Replay-Menü zurück.

## **7. Das Destruction Derby – Ein Paar Tips**

Wenn Sie die einzelnen Renn-Modi in Destruction Derby zum ersten Mal ausprobieren, werden Sie immer eine ganze Weile damit befaßt sein, alles zu rammen. Um aber auch Punkte zu machen und Ihr eigenes Fahrzeug in Schuß zu halten, sollten Sie die folgenden einfachen Regeln beachten. Diese Regeln gibt es nur aus einem Grund: Damit Sie und die anderen Fahrer die Freuden der Piste ganz und gar genießen können. Wir sind davon überzeugt, daß die Einhaltung dieser Regeln die Sicherheit auf der Strecke sowie Ihr eigenes Spaßempfinden beträchtlich verbessern wird.

1. Wenn Ihnen ein störendes gegnerisches Fahrzeug auf den Fersen ist, treten Sie beherst auf die Bremse. Das führt dazu, daß das Tempo Ihres Gegners auf der Stelle gedrosselt wird. Außerdem richten Sie auf diese Weise beträchtlichen Schaden am vorderen Ende seines Wagens an.
2. Sollten Sie einmal seitlich überholt werden, machen Sie einen eleganten Schenkler, wobei Sie den hinteren Kotlügel des gegnerischen Wagens aufs Korn nehmen. Wenn Sie richtig treffen, wird der andere Wagen schlagartig ein kreiselndes Fahrverhalten aufweisen – was den anderen Fahrer sicher nicht schlecht ärgern wird.
3. Sollten Sie das Glück haben, daß der Fahrer vor Ihnen bremst, um eine Kurve nehmen zu können, geben Sie beherzt Gas. Das führt gern mal dazu, daß der Wagen Ihres Vordermanns sein blechernes Dasein mit der Schnauze in einer Begrenzungswand aushaucht.



4. Das seitliche Drängeln und Rammen anderer Fahrzeuge in Wände, andere havarierte Fahrzeuge etc. ist ebenfalls immer gern gesehen und stets Anlaß zu ausgelassener Heiterkeit.
5. Sollten Sie und einer Ihrer Gegner sich dazu entschließen, mal den Frontaltest zu machen, warten Sie solange, bis Sie das Weiße im Auge Ihres Kontrahenten sehen können. Schlagen Sie das Lenkrad nun voll ein, so daß Sie seitlich in ihn reinschliddern. So geht lediglich die Seite Ihres Wagens, aber der Motor Ihres Gegners in Klumpen. Nun, diese einfachen Regeln sollten Ihnen Stunden exzellenten Spielspaßes bescheren. Wie man Crashes aus dem Weg geht, das müssen Sie schon selbst herausfinden. Jeder erfahrene Destruction Derby-Fahrer weiß: Das ist das Geheimnis des Erfolgs!

## 8. Die Mitwerkenden

Konzept und Design	Martin Edmondson
Programmierung	Mike Troughton Russ Lazzari Robert Trough Will Musson Phil Baxter Martin Edmondson
Grafik und Texturen	
SG-Modelle	
Musik und Soundeffekte	Tim Swan Elliot Sumner Besonderen Dank an Macdonald Racing für die Hilfe bei den Soundeffekten.
Voice overs	Steve Cooke Jessica Martin
Produzent	Tony Parkes
Produktmanagement	Michele Harris Joanne Galvin
Pressearbeit	Glen O'Connell Ingo Zaborowski (Deutschland)
Handbuchttext	Huw Thomas
Deutsche Handbuchübersetzung	Ulrich Mühl
Unter der Leitung von	Clemens Wangerin
Verpackung und Handbuchdesign	At Work Werbeagentur GmbH Wiesbaden
Qualitätskontrolle	Jonathan Wild

Destruction Derby – Technischer Anhang

Folgende Ratschläge und Hinweise sollten Sie bei auftretenden Problemen durchlesen und entsprechend befolgen.



***Ich habe Sound-Effekte und Sprachausgabe, aber kein Musik.***

Die Musik im Spiel wird direkt von der CD abgespielt. Überprüfen Sie die Verbindung des Audiokabels vom CD-ROM-Laufwerk zur Soundkarte. Stecken Sie ggf. Die Lautsprecher direkt in den Kopfhörer-Ausgang des CD-ROM Laufwerkes. Sollte die Verbindung bestehen, überprüfen Sie den Lautstärke-Regler an Ihrem Laufwerk.

***Das Spiel startet nicht oder ich erhalte die fehlermeldung "DOS/4GW fatal error".***

Dies kann auch zu Schwierigkeiten bei der Soundausgabe führen. Das Spiel benötigt 540K Hauptspeicher, und verwendet nur XMS. Um die optimale Leistung aus Ihrem Rechner zu holen, müssen Sie die Systemdatei CONFIG.SYS editieren (näheres hierzu unter "Erstellen einer bootdiskette").

Fügen Sie den Zusatz REM an den anfang folgender Zeilen:

```
DEVICE=<laufwerk>:\<dir>\EMM386.EXE
```

```
LH <laufwerk>:\<dir>\SMARTDRV.EXE
```

In der Regel befinden sich diese Dateien auf dem Laufwerk C: im C:\DOS oder C:\WINDOWS-Verzeichnis.

***Soundeffekte und Musik***

Das Spiel unterstützt ausschließlich Soundkarten des Hersteller Creative Labs.

***Erstellen einer Bootdiskette***

Befolgen Sie folgende Anweisungen zum Erstellen einer Bootdiskette.

1. Formatieren Sie eine leere 3,5" Diskette mit dem Befehl `FORMAT A:\S`
2. Kopieren Sie die beiden Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT von Ihrer Festplatte auf die Diskette. Verwenden Sie hierzu die Befehle `COPY C:\CONFIG.SYS A:\` bzw. `COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:\`
3. Verändern Sie die Systemdateien AUF DER DISKETTE entsprechend den o.g. Hinweisen, unter Zuhilfenahme des MS DOS Editors.
4. Vergewissern Sie sich, daß die Schreibweise und Punktsetzung korrekt ist.
5. Verlassen Sie das Edit Programm von MS DOS, in dem Sie auf DATEI, dann SPEICHERN und dann BEENDEN klicken.

***Anwendung einer Bootdiskette***

Legen Sie die Diskette in Ihr Laufwerk ein, und starten Sie Ihren Rechner neu. Ihr Pc wird nun mit den Systemdateien gestarte, die auf der Diskette enthalten sind.

Bachten Sie bitte, daß jedes PC Spiel andere Anforderungen an Ihr System stellt. Evtl. Müssen Sie die Systemdateien auf der Diskette für ein anderes Spiel entsprechend abändern. Wir empfehlen Ihnen für jedes Spiel eine eigene Bootdiskette zu erstellen.



### **Diese Produkt ist Copyright**

Hier bei Psygnosis sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software Produkt, einschließlich alle Bildschirmhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von Psygnosis Ltd, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Bestizer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzulesen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Wieterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung, oder andersartige Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von Psygnosis Ltd's Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd. vorliegt.

Das Produkt Destruction Derby, sein Prgramm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von Psygnosis Ltd., die alle Rechte vorbehalt. Diese Dokumente, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendein elektronisches Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden, ohne eine vorherige schriftliche genehmung von Psygnosis Ltd.

Psygnosis® und Ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von Psygnosis Ltd.  
Destruction Derby Einbandillustration Copyright© 1995 Psygnosis Ltd.  
Psygnosis Ltd., Napier Court, Wavertree Technology Park, Liverpool, L13 1EH.