

MIDTOWN *MADNESS* 2



Microsoft



SCHNELLEINSTIEG

Der Einstieg in ein Rennen ist schnell und einfach:

1. Starten Sie *Midtown Madness 2*, indem Sie auf die Verknüpfung auf Ihrem Desktop doppelklicken.
2. Wählen Sie **Schnelleinstieg** aus dem Hauptmenü.
3. Wählen Sie Ihr Fahrzeug auf dem Bildschirm **Fahrzeugauswahl** aus.
4. Klicken Sie auf **Los!**, um das Rennen zu beginnen!

Weitere Informationen über andere Optionen für Rennen, wie z. B. Autos, Sichtperspektiven und benutzerdefinierte Steuerung finden Sie in der **Online-Hilfe**. Bevor Sie ein Rennen beginnen, können Sie die **Hilfe** anzeigen, indem Sie auf die Schaltfläche „?“ auf dem Bildschirm klicken.

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, sonstigen Namen und Daten sind frei erfunden, soweit nichts anderes angegeben ist. Die Benutzer/innen sind verpflichtet, sich an alle anwendbaren Urheberrechtsgesetze zu halten. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Microsoft Corporation darf kein Teil dieser Unterlagen für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder übertragen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln, elektronisch oder mechanisch, dies geschieht. Sie sind berechtigt, eine (1) Kopie zum persönlichen Gebrauch auszudrucken, wenn auf dieses Dokument nur auf elektronischem Wege zugegriffen werden kann.

Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen. Die Bereitstellung dieses Dokuments gewährt keinerlei Lizenzrechte an diesen Patenten, Marken, Urheberrechten oder anderen gewerblichen Schutzrechten, es sei denn, dies wurde ausdrücklich durch einen schriftlichen Lizenzvertrag mit der Microsoft Corporation vereinbart.

Die in den Beispielen verwendeten Firmen, sonstigen Namen und Daten sind frei erfunden, soweit nichts anderes angegeben ist. Jede Ähnlichkeit mit bestehenden Firmen, Organisationen, Produkten, Personen oder Ereignissen ist rein zufällig.

© und © 1999, 2000 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.
Microsoft, MS, Windows und Midtown Madness sind eingetragene Marken bzw. Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.
Marken, Designpatente und Urheberrechte von Volkswagen werden mit Zustimmung des Inhabers verwendet.
Microsoft verwendet die Marken von Cadillac (einschließlich des Karosseriedesigns des Eldorado Touring Coupé) mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von General Motors.
Weitere genannte Produkte und Firmennamen sind Marken Ihrer jeweiligen Inhaber.

BEREIT FÜR DIE ACTION?

Willkommen bei Midtown Madness 2, der heilsamen Kur für den staugeplagten Pendler. Schauen Sie mal, was es in Version 2 Neues gibt:

➤ Mit großer Liebe zum Detail haben wir zwei Städte nachgebildet: London und San Francisco. Auf interaktiver Basis sind hier größte Beweglichkeit und höchste Kollisionsfreudigkeit gewährleistet, egal ob Sie nun über den Trafalgar Square heizen oder die Lombard Street hinabschlittern.

➤ 10 coole neue Stadttrennwagen - vom Doppeldeckerbus über den Audi TT bis hin zum flotten New Beetle Dune - überzeugen durch verbesserten physischen Realismus und effektivere Lenkbarkeit. Die Darstellung von Fahrzeugschäden erscheint detailliert wie nie zuvor.

➤ In den völlig neuartigen Crash Courses übernehmen Sie das Steuer als Aspirant für Hollywoods Stuntfahrgilde oder als angehender Londoner Taxifahrer. Wofür Sie sich auch entscheiden, in jedem Fall erlernen Sie Fahrkünste, die für Midtown Madness unerlässlich sind. Obendrein geben Sie heiße neue Lackierungen für Ihre Fahrzeuge sowie knifflige Fahrprüfungen frei.

➤ Ausgewählte Persönlichkeiten aus London und San Francisco geben ihre Kommentare zum Spiel ab und begleiten Sie während des Rennens.

Zusätzlich wurden alle Rennarten vom Midtown Madness-Original für die richtige Renn-Action aufgepeppt und mit neuen Tools versehen. Tour-, Kontrollpunkt-, Blitz- und Rundkursrennen: hier sind sie wieder - und besser als je zuvor!



ERLEBEN SIE SAN FRANCISCO!

Drücken Sie aufs Gaspedal und flitzen Sie durch die Stadt an der Bucht, aber vergessen Sie nicht, sich in der Golden Gate Stunfahrschule anzumelden! Hier lernen Sie alle notwendigen Fähigkeiten, um die Kontrolle auf der Straße zu übernehmen - ob Sie das Getriebe nun im Golden Gate Park strapazieren oder Ihrem Motor in der Südstadt alles abverlangen. Klicken Sie im Hauptbildschirm einfach auf die Schaltfläche **Crash Course**.

Mit dem Stadtplan sichern Sie sich im Rennen einen Vorsprung vor Ihren Gegnern. Um das Spiel zu unterbrechen und eine Karte als Vollbild anzuzeigen, drücken Sie auf die Taste **Q**. Um wieder zum Spiel zurückzukehren, drücken Sie die **Q**-Taste.

Sie können auch die **Tabulatortaste** drücken, um während desfahrens zwischen verschiedenen Kartenansichten umzuschalten. Drücken Sie die **Tabulatortaste**, um eine Karte entweder als Halbbild oder kleiner (Anzeige in der unteren rechten Ecke Ihres Bildschirms) oder gar nicht anzuzeigen.

Sie können Ihren Stadtplan auch heran- bzw. wegzoomen, indem Sie die Taste **E** drücken. Wenn Sie die Karte entsprechend der Fahrtrichtung drehen möchten, drücken Sie die Taste **F**.



TAUCHEN SIE EIN IN LONDONS STRAßENGEWIRR!

In unserem London gibt es alles, was das Herz begehrt: von den Tunneln der U-Bahn bis hin zu den dicken Mauern des Tower. Ein wahrer Genuss für alle, die diese alte Stadt lieben!

Brauchen Sie eine kleine Orientierungshilfe? Der grüne Richtungspfeil, der bei Kontrollpunkt- und Blitzrennen am oberen Bildschirmrand eingeblendet wird, zeigt Ihnen immer den Weg zum nächstgelegenen Kontrollpunkt und wird gelb, wenn dieser Punkt hinter Ihnen liegt.

Während des Fahrens können Sie die Taste **F1** drücken, um eine Liste mit nützlichen Tipps zu den Spielfunktionen anzuzeigen. Um die Spielmöglichkeiten voll auszuschöpfen und Ihre Ergebnisse zu verbessern, lesen Sie die Informationen unter Online-Hilfe. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „?“ in der oberen rechten Ecke jedes Spielbildschirms.





SPIELSTEUERUNGEN

Fahrtsteuerungen

| | | |
|------------------------------|-------------------|--------------------|
| Umschalten Automatik/Manuell | T | — |
| Umschalten Rückw./Vorw. | R | — |
| Gaspedal drücken | NACH-OBEN-TASTE | Nach vorne |
| Bremse | NACH-UNTEN-TASTE | Nach hinten ziehen |
| Handbremse | LEERTASTE | Joystick Knopf 1 |
| Nach links drücken | NACH-LINKS-TASTE | Nach links |
| Nach rechts drücken | NACH-RECHTS-TASTE | Nach rechts |
| Hochschalten (nur manuell) | A | — |
| Runterschalten (nur manuell) | Y | — |
| Hupe betätigen | EINGABETASTE | Joystick Knopf 2 |
| Umschalten Rückspiegel | RÜCKTASTE | — |

Bedienung des CD-Players

Sie können eine CD einlegen und während des Spiels Ihre Lieblingsmusik hören!

| | | |
|---------------------------|---|---|
| CD-Player ein-/ausblenden | 2 | — |
| CD abspielen/anhalten | 3 | — |
| Vorheriger Titel | 4 | — |
| Nächster Titel | 5 | — |

Sichtsteuerung (Standard)

| | | |
|-------------------------------|----------------|------------------|
| Umschalten Stadtplan | Tabulatortaste | Joystick Knopf 4 |
| Stadtplan drehen | F | — |
| Umschalten Vollbild-Stadtplan | Q | — |
| Stadtplan zoomen | E | — |
| Sichtperspektive wechseln | C | Joystick Knopf 3 |
| Umschalten Weitwinkel | W | — |
| Umschalten HUD | H | — |
| Umschalten Gegnerstatus | I | — |

Nur bei Cockpitansicht:

| | | |
|---------------------------|-------------------|-----------------------------|
| Umschalten Armaturenbrett | D | — |
| Nach links schauen | 4 (num. Tastatur) | Hütchenschalter nach links |
| Nach rechts schauen | 6 (num. Tastatur) | Hütchenschalter nach rechts |
| Nach hinten schauen | 2 (num. Tastatur) | Hütchenschalter nach hinten |
| Nach vorne schauen | 8 (num. Tastatur) | Hütchenschalter nach vorne |

Andere Standardeinstellungen

| | | |
|--------------------|-----|---|
| QuickInfo anzeigen | F1 | — |
| Spielpause | ESC | — |



Informationen zum technischen Support für dieses Produkt erhalten Sie in der Dokumentation zu Ihrem Computer oder von Ihrem Originalcomputerhersteller (OEM).

MITWERKENDE ANGEL STUDIOS MITWERKENDE BEI MICROSOFT

| | | | |
|----------------------------------|-------------------|--|-------------------|
| Produzent | Jay Panek | Leitender Programm-Manager | Shannon Loftis |
| Chefdesigner | Frederic Markus | Programm-Manager | Christina Chen |
| Produktionsleiter | Clinton Keith | Testleitung | Brian Bennink |
| Business Support | Diego Angel | Künstlerische Leitung | Kiki Wolfkill |
| Chefprogrammierer | Gabriel Valencia | Inhaltliche Leitung | Kiki McMillan |
| Technische Leitung | Dave Etherton | Produktmanager | John Rodman |
| Programmierung | Ryan Camoras | Leitung der Produktplanung | Andy Carothers |
| Hilfsmittelprogrammierung | Jeremy Jessup | Produktplanung | Tom Youtsey |
| Audioprogrammierung | Jim Laurino | Lokalisierungsleitung | Jennifer Bixler |
| Fahrzeuge und Fußgänger | Joe Adzima | Inhaltliche Koordination | Kirsten Andrews |
| Fahrzeugdynamik | Jeffrey Roorda | Druck-Designer | Jennie Chan |
| Künstlerische Gestaltung | Andrea Elam | Druck-Produktion | Jeannie Davison |
| Künstlerische Leitung | Marshall Ross | Autoren | Fred Northup, Jr. |
| 3D-Gestaltung - Stadt | Ron Suverkrop | | David McLean |
| 3D-Gestaltung - Fahrzeuge | Kouros Moghaddam | Erprobung | Dustan Gourlie |
| 3D-Gestaltung - Stadt | Ryan Broley | | Dylan Eddy |
| 3D-Gestaltung - Stadt | Mike Carnick | | Jay Adams |
| 2D-Gestaltung | Bonnie Bright | | James Sweet |
| | Ryan Trenhaile | | Glen Barfield |
| | Dianna Davies | | John Bartkiw |
| | Paul Lackey | Konfigurationsprüfung | Jason Mangold |
| Animation | | | Harold Ryan |
| Sound-Designer/ | | Installationsentwicklung | Mitch Bate |
| Komponist | Marc Fredrickson | Audio | Jeff Stone |
| Stadt-Layout | Steve Patton | | Jerry Schroeder |
| Spielanalyse/ | | | Gordon Hempton |
| Produktionsassistent | David Becerra | | David Henry |
| Erprobung | Brad Hunt | | |
| Bearbeitung Städte | Sam Buss | | |
| Animationsberatung | Nathan Brown | | |
| Animation Forschung | | BESONDEREN DANK AN | |
| & Entwicklung | | Park Place Motors Ltd., 898th Engineer Battalion, | |
| Animation Forschung | Daniel Blumenthal | U.S. Army National Guard, Bellevue Oldsmobile | |
| & Entwicklung | | Cadillac, Inc., Hale's Brewery, Kevin Hyder, City of | |
| Simulation Forschung | | Redmond, WA, Fire Dept. Engine Co. #12, Raman | |
| & Entwicklung | Santiago Becerra | Sarin, David Stow, Enrico Vingerelli, Kiki Wolfkill, | |
| | | Jon Zimmerman, Joel Robinson, Chris Fodor, Bill | |
| | | Purvis, Kahn Jekari, Scott Sekol, Mauro Fiore. | |



Installation von Midtown Madness™ 2

Automatische Installation

1. Legen Sie die CD-ROM von Midtown Madness 2 in das CD-ROM-Laufwerk ein. Nach ca. 20 Sekunden werden auf dem Bildschirm die Installationsanweisungen angezeigt.
2. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Manuelle Installation

1. Öffnen Sie das Startmenü auf der Windows®-Taskleiste.
2. Zeigen Sie auf **Einstellungen** und klicken Sie auf **Systemsteuerung**.
3. Doppelklicken Sie auf **Software**.
4. Klicken Sie auf der Registerkarte **Installieren/Deinstallieren** auf die Schaltfläche **Installieren**.
5. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Besuchen Sie die Website von Microsoft Midtown Madness 2 unter:
www.microsoft.com/games/midtown2

