



MEDICOPTER

JEDES LEBEN ZÄHLT

117

**Das Spiel zur RTL Erfolgsserie.
Überall erhältlich!**

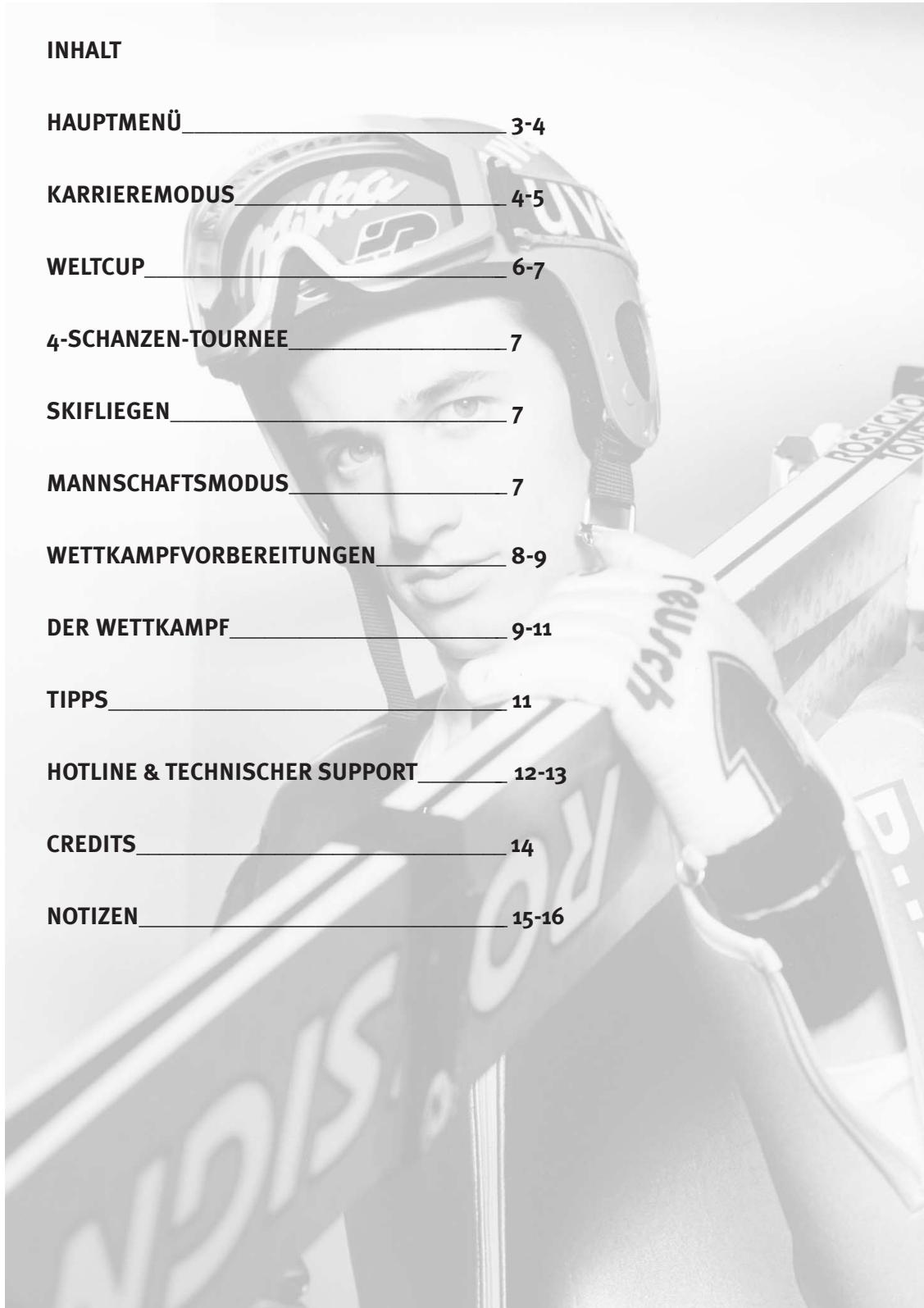
RTL
PLAYTAINMENT

Bestellhotline: 01805-511555 (0,12 EURO/Min.) Für PC CD-ROM.



INHALT

HAUPTMENÜ	3-4
KARRIEREMODUS	4-5
WELTCUP	6-7
4-SCHANZEN-TOURNEE	7
SKIFLIEGEN	7
MANNSCHAFTSMODUS	7
WETTKAMPFVORBEREITUNGEN	8-9
DER WETTKAMPF	9-11
TIPPS	11
HOTLINE & TECHNISCHER SUPPORT	12-13
CREDITS	14
NOTIZEN	15-16



EINFÜHRUNG

Willkommen zu RTL Skispringen 2002, dem Nachfolger des erfolgreichen Skisprungspiels aus dem letzten Jahr. Jetzt auch mit Skifliegen und Wachsen!

BEVOR WIR ANFANGEN

Die Liesmich-Datei

Auf der RTL Skispringen 2002 CD-ROM befindet sich eine Liesmich-Datei, mit der wir Ihnen wichtige Informationen zukommen lassen, die erst nach der Fertigstellung dieses Handbuchs zur Verfügung standen. Um sie zu lesen, doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf die entsprechende Datei auf der CD-ROM.

MINIMALE SYSTEMANFORDERUNGEN

Betriebssystem:	Windows 95/98/2000
Prozessor:	Pentium II 300 IBM-kompatibel
Hauptspeicher:	64 MB Ram
Festplattenspeicher:	520 MB verfügbar
CD-ROM-Laufwerk:	2fache Geschwindigkeit
Grafikkarte:	4MB mit 3D-Beschleuniger
Soundkarte:	DirectX-kompatibel
Email:	Für besondere Zusatzfunktionen benötigen Sie ein Emailkonto, welches Datei-Anhänge verwaltet.

SETUP UND INSTALLATION

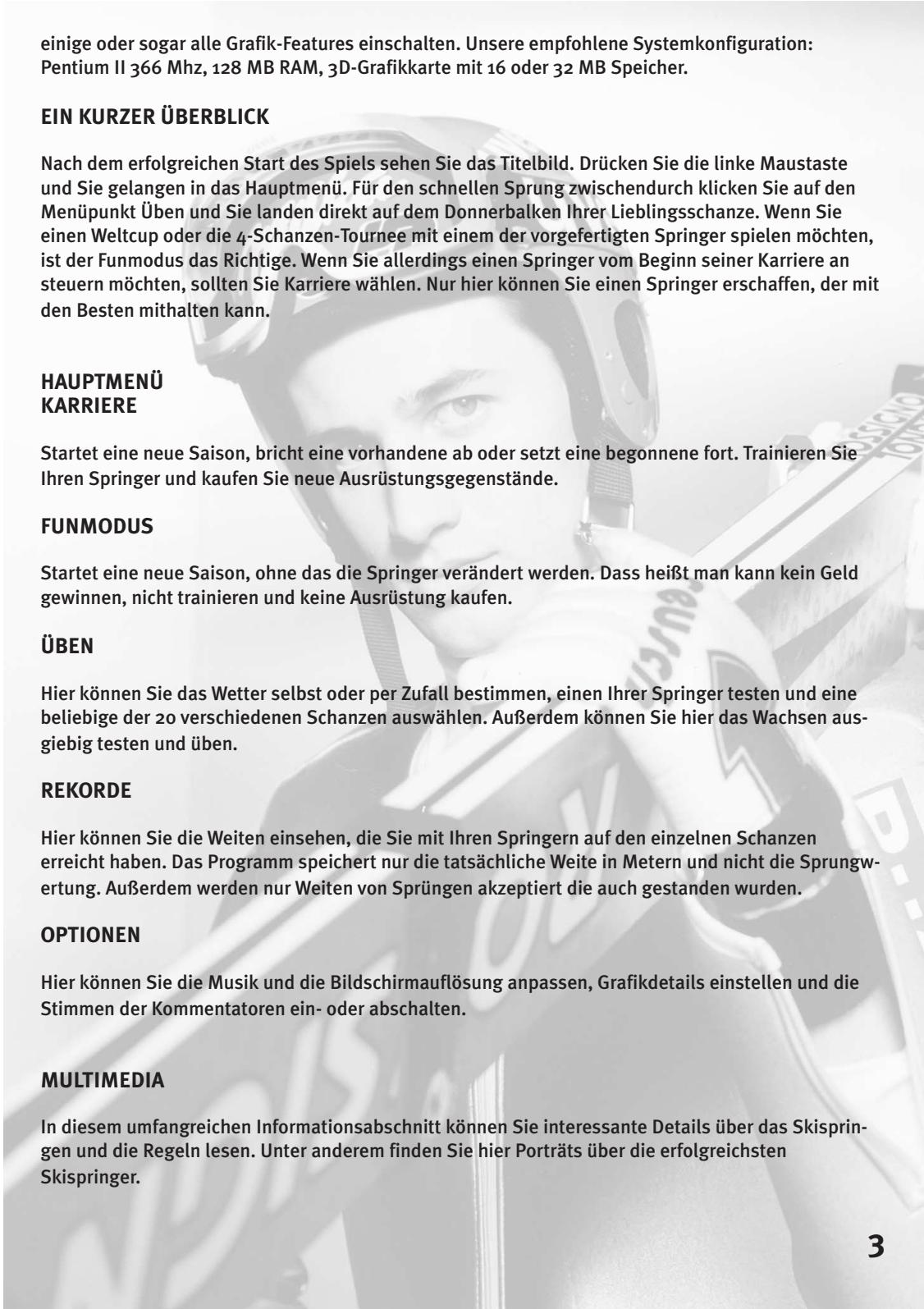
1. Starten Sie Windows 95/98/2000.
2. Legen Sie die RTL Skispringen 2002 CD-Rom in Ihr CD-ROM Laufwerk.
3. Nun sollte ein Installationsbild erscheinen. Ist dies nicht der Fall, doppelklicken Sie auf das Arbeitssplatz-Icon auf Ihrem Desktop. Anschließend klicken Sie auf das CD-ROM-Icon, um das Spiel zu installieren. Falls das Installationsbild auch jetzt noch nicht erscheint, doppelklicken Sie auf die Datei "setup.exe" auf der CD-ROM.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation von RTL Skispringen 2002 zu beenden.

STARTEN NACH DER INSTALLATION

1. Starten Sie Windows 95/98/2000.
2. Legen Sie die RTL Skispringen 2002 CD-Rom in Ihr CD-ROM Laufwerk.
3. Ist Ihr CD-ROM Laufwerk entsprechend konfiguriert, erscheint jetzt automatisch das Startbild des Spiels. Wenn nicht, klicken Sie auf das Start-Icon in der Taskleiste und wählen Sie das Icon von RTL Skispringen 2002 aus dem entsprechenden Programmordner.

OPTIMIERUNG

Als erstes sollten Sie das Programm auf die Leistungsfähigkeit Ihres Computers anpassen. Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt Optionen. Erfüllt Ihr Computer lediglich die minimalen Systemanforderungen, empfehlen wir Ihnen die Auflösung auf 640x480 zu ändern und unter dem Menüpunkt Details alle Grafik-Features auszuschalten. Hat Ihre Grafikkarte 8 oder 16 MB Speicher können Sie



einige oder sogar alle Grafik-Features einschalten. Unsere empfohlene Systemkonfiguration:
Pentium II 366 Mhz, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte mit 16 oder 32 MB Speicher.

EIN KURZER ÜBERBLICK

Nach dem erfolgreichen Start des Spiels sehen Sie das Titelbild. Drücken Sie die linke Maustaste und Sie gelangen in das Hauptmenü. Für den schnellen Sprung zwischendurch klicken Sie auf den Menüpunkt Üben und Sie landen direkt auf dem Donnerbalken Ihrer Lieblingsschanze. Wenn Sie einen Weltcup oder die 4-Schanzen-Tournee mit einem der vorgefertigten Springer spielen möchten, ist der Funmodus das Richtige. Wenn Sie allerdings einen Springer vom Beginn seiner Karriere an steuern möchten, sollten Sie Karriere wählen. Nur hier können Sie einen Springer erschaffen, der mit den Besten mithalten kann.

HAUPTMENÜ KARRIERE

Startet eine neue Saison, bricht eine vorhandene ab oder setzt eine begonnene fort. Trainieren Sie Ihren Springer und kaufen Sie neue Ausrüstungsgegenstände.

FUNMODUS

Startet eine neue Saison, ohne dass die Springer verändert werden. Dass heißt man kann kein Geld gewinnen, nicht trainieren und keine Ausrüstung kaufen.

ÜBEN

Hier können Sie das Wetter selbst oder per Zufall bestimmen, einen Ihrer Springer testen und eine beliebige der 20 verschiedenen Schanzen auswählen. Außerdem können Sie hier das Wachsen ausgiebig testen und üben.

REKORDE

Hier können Sie die Weiten einsehen, die Sie mit Ihren Springern auf den einzelnen Schanzen erreicht haben. Das Programm speichert nur die tatsächliche Weite in Metern und nicht die Sprungweitung. Außerdem werden nur Weiten von Sprüngen akzeptiert die auch gestanden wurden.

OPTIONEN

Hier können Sie die Musik und die Bildschirmauflösung anpassen, Grafikdetails einstellen und die Stimmen der Kommentatoren ein- oder abschalten.

MULTIMEDIA

In diesem umfangreichen Informationsabschnitt können Sie interessante Details über das Skispringen und die Regeln lesen. Unter anderem finden Sie hier Porträts über die erfolgreichsten Skispringer.

SPRINGER

Unter diesem Menüpunkt können Sie eigene Springer erstellen und vorhandene löschen oder editieren.

SPRINGER: SPRINGERVERWALTUNG

Wählen Sie den Menüpunkt Springer aus dem Hauptmenü, um neue Springer zu erstellen, vorhandene zu löschen oder umzubenennen. Klicken Sie auf Neuer Springer und Sie können jetzt einen Namen für Ihren Springer angeben, sowie seinen Anzug, die Ski und das Gesicht wählen. Anschließend legen Sie seine Größe, sein Gewicht, sein Alter und seine technischen Fähigkeiten fest. Dafür steht Ihnen eine feste Anzahl an Startpunkten zur Verfügung, die Sie mit den Schiebereglern beliebig auf die einzelnen Attribute verteilen können.

- ▶ Die **Technik** ist für große Weiten und hohe Haltungsnoten wichtig. Allerdings lässt sich ein Springer mit einer höheren Technik schwerer steuern.
- ▶ **Fitneß** ist für das allgemeine Wohlbefinden sehr wichtig und hat Einfluß auf alle Aspekte des Sprunges.
- ▶ Die **Sprungkraft** gibt den Ausschlag darüber, wie kräftig ein Springer von der Schanzenwand abspringen kann. Im Extremfall kann eine sehr gute Sprungkraft mehr als 10 Meter Weite ausmachen.
- ▶ Eine hohe **Landetechnik** ermöglicht bessere Landungen und damit höhere Haltungsnoten. Ein Springer mit einer sehr niedrigen Landetechnik wird kaum in der Lage sein, einen Telemarksprung zu meistern.
- ▶ Die **Größe** und das **Gewicht** können einen weiteren Vorteil bringen. Der ideale Springer ist groß und dünn und fliegt dadurch ein paar Meter weiter, im Vergleich zu einem kleineren und schwereren Springer.
- ▶ Das **Alter**: Jeder Springer altert pro Saison um ein Jahr. Mit 40 Jahren zieht er sich zurück und Sie können nur noch im Funmodus mit ihm springen. Wählen Sie zu Beginn einen älteren Springer, erhalten Sie mehr Startpunkte. Doch Vorsicht: Ein älterer Springer ist nicht mehr so fit!

Stellen Sie die Werte, die Sie für die besten halten und hoffen Sie das Beste.

SPIELER INFORMATION

Hier stehen Ihnen detaillierte Informationen über Ihre Skispringer zur Verfügung: Alter, Größe, Gewicht, Anzug, Ski, Landetechnik, Fitness, Sprungkraft und Technik. Alle Werte haben Einfluß auf die Sprungweite und die Wertungen der Sprungrichter (siehe oben).

DER KARRIEREMODUS

Im Karrieremodus können Sie ihren eigenen Springer erstellen und ihn durch eine komplette Saison führen. Dabei können Sie Preisgeld gewinnen, sich neue Ausrüstung kaufen und Ihren Springer trainieren, um den perfekten Skispringer zu entwickeln.

SAISON LADEN

Hier können Sie eine angebrochene Saison fortführen oder eine neue Saison beginnen. Wenn Sie eine neue Saison beginnen, wird die gespeicherte gelöscht. Das ist aber nicht weiter dramatisch, da Sie sowieso nur eine Saison zur Zeit spielen können. Auch wenn Sie mitten in der Saison eine neue beginnen, bleiben die Daten des Springers erhalten und werden in die neue Saison übernommen.

Wenn Sie eine neue Saison auswählen, müssen Sie sich anschließend entscheiden, welchen Modus Sie spielen wollen.

NEUE SAISON: Schwierigkeitsgrad

Wählen Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden. Bitte beachten Sie, daß Sie die Springer nur nach ihrem jeweiligen Schwierigkeitsgrad einsetzen können. Haben Sie beispielsweise einen neuen Springer mit dem Schwierigkeitsgrad Leicht erstellt (im Hauptmenü: Springerverwaltung), können Sie diesen Springer nur in einer Saison mit einem leichten Schwierigkeitsgrad einsetzen.

WELTCUP

Der Weltcup besteht aus 22 Wettkämpfen mit jeweils 3 Durchgängen auf 18 verschiedenen Schanzen:

Die Weltcup-Saison von RTL Skispringen 2002:

1	Kuopio	Finnland	K 120	1. Springen
2	Kuopio	Finnland	K 120	2. Springen
3	Lillehammer	Norwegen	K 120	1. Springen
4	Lillehammer	Norwegen	K 120	2. Springen
5	Liberec	Tschechien	K 120	
6	Engelberg	Schweiz	K 120	1. Springen
7	Engelberg	Schweiz	K 120	2. Springen
8	Oberstdorf	Deutschland	K 115	4ST
9	Garmisch-Partenkirchen	Deutschland	K 115	4ST
10	Innsbruck	Österreich	K 110	4ST
11	Bischofshofen	Österreich	K 120	4ST
12	Willingen	Deutschland	K 120	
13	Zakopane	Polen	K 120	1. Springen
14	Zakopane	Polen	K 120	2. Springen
15	Hakuba	Japan	K 90	1. Springen
16	Hakuba	Japan	K 120	2. Springen
17	Sapporo	Japan	K 120	
18	Salt Lake City	USA	K 120	
19	Lahti	Finnland	K 116	
20	Falun	Schweden	K 115	
21	Trondheim	Norwegen	K 120	
22	Oslo	Norwegen	K 115	

Im ersten Durchgang müssen Sie aus einem Feld von 72 Springern unter die ersten 50 kommen, um sich zu qualifizieren. Die Springer starten in umgekehrter Reihenfolge der Weltrangliste. Nach der Qualifikation folgt der erste Durchgang. Die besten 30 Springer kommen ins Finale. Dort wird der Sieger des Wettkampfes mit der Summe der Wertungen aus beiden Sprüngen ermittelt. Für die

Platzierungswerte, Wettkampflistenpunkte nach folgendem Schema verteilt.

Platzierungswert	Wettkampflistenpunkte	Platzierungswert	Wettkampflistenpunkte
1.	100	16.	15
2.	80	17.	14
3.	60	18.	13
4.	50	19.	12
5.	45	20.	11
6.	40	21.	10
7.	36	22.	9
8.	32	23.	8
9.	29	24.	7
10.	26	25.	6
11.	24	26.	5
12.	22	27.	4
13.	20	28.	3
14.	18	29.	2
15.	16	30.	1

4-SCHANZEN-TOURNEE

Die Tournee besteht aus vier Wettkämpfen mit 3 Durchgängen auf den Schanzen von Oberstdorf, Innsbruck, Garmisch-Partenkirchen und Bischofshofen. Im ersten Durchgang müssen Sie aus einem Feld von 72 Springern unter die ersten 50 kommen, um sich zu qualifizieren. Die Springer starten in umgekehrter Reihenfolge des Gesamtstands. Danach folgt der erste Durchgang und es wird im K.O.-System gegeneinander gesprungen: Die 50 qualifizierten Springer treten paarweise gegeneinander an. Es beginnt die Paarung 26. gegen den 25., dann der 27. gegen den 24. und so weiter, bis zuletzt der 50. gegen den 1. springt. Aus diesen Paarungen gehen 25 Finalteilnehmer hervor. Zusätzlich sind die fünf besten Verlierer (Lucky Loser) ebenfalls für das Finale qualifiziert. Im Finale entscheidet die Summe der Wertungen aus beiden Sprüngen über den Sieg. Die Summe der gewerteten Sprünge entscheidet schließlich über den Gesamtsieg der 4-Schanzen-Tournee. Wie Sie sehen, ist Skispringen ein hoch komplizierter Sport.

SKIFLIEGEN

Die Tournee besteht aus vier Wettkämpfen auf den beiden Skiflugschanzen Hacharow und Planica. Der Modus entspricht ansonsten dem des Weltcup. Allerdings sind die Schanzen hier wesentlich höher und Weiten bis über 200 Meter drin.

MANNSCHAFTSMODUS

Hier treten acht Ländermannschaften mit jeweils vier Spielern gegeneinander an. Sie können bis zu vier Spieler für ein Team bestimmen und mit diesen gegen die anderen Länder auf den Schanzen von Liberec, Willingen, Sapporo und Lahti antreten. Auf jeder Schanze finden zwei Wettkämpfe statt. Gesprungen wird nach dem normalen Modus. Die Sprungwertungen der jeweiligen Springer werden zusammengezählt und die Nation mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

VIRTUELLER MODUS

Wählen Sie einen Wettbewerbsmodus und stellen Sie sich anschließend die Schanzen in der Reihenfolge zusammen, in der Sie am liebsten springen möchten.

SPIELERAUSWAHL

Jetzt können Sie die Spieler auswählen, die an Ihrem Turnier teilnehmen sollen. Hier stehen Ihnen die vorgefertigten und selbst erstellten Springer zur Verfügung. Wählen Sie jetzt bis zu 16 Springer aus, die an Ihrer Saison teilnehmen sollen und von Ihnen oder Ihren Freunden gesteuert werden. Das restliche Teilnehmerfeld wird mit Computergegnern gefüllt.

Sie erhalten detailliertere Informationen über den Springer, wenn Sie ihn mit einem Klick auswählen und dann auf das Icon links vom Namen klicken.

WETTKAMPFVORBEREITUNG

Nach dem Auswählen der Spieler startet der Karrieremodus und sie befinden sich in der Wettkampf-vorbereitung. Von hier aus können Sie Ihren Springer trainieren, ihm bessere Ausrüstung kaufen und dann in den nächsten Wettkampf schicken. Im rechten blauen Feld werden wichtige Informationen angezeigt. So erfahren Sie hier, ob Sie einen Sponsor bekommen haben oder wie hoch Ihr Preisgeld im letzten Wettkampf gewesen ist.

TRAINING

Wählen Sie einen der Trainer und klicken Sie auf trainieren. Wenn das Training erfolgreich war, steigen die entsprechenden Werte Ihres Springers. Jeder Trainer hat bestimmte Stärken und Schwächen. Finden Sie selbst heraus, welcher Trainer Ihrem Springer am besten liegt. Manchmal tauchen Spezialtrainer auf, die nur schwer zu bekommen sind!

SHOP

Vorausgesetzt Sie besitzen genug Geld, können Sie hier einen neuen Anzug, bessere Ski, Wachs, Helme, Handschuhe und Stiefel kaufen. Eine gute Ausrüstung wird oft unterschätzt, kann sie doch den Unterschied zwischen einem Platz im Mittelfeld oder unter den Top Ten ausmachen.

WACHS

Erkundigen Sie sich zuerst über die Wetterlage und wachsen Sie anschließend Ihre Ski mit der richtigen Wachskombination. Im linken Fenster sehen Sie eine Liste aller verfügbaren Wachssorten. Neben dem Namen der Wachssorte ist ein Balken zu sehen. Der Balken zeigt an, wieviel Wachs Sie von der entsprechenden Sorte auf Ihre Ski aufgetragen haben. Die Zahl links neben dem Balken zeigt Ihnen wieviel Gramm von dieser Wachssorte in Ihrem Besitz ist. Tragen Sie das Wachs auf, in dem Sie die entsprechende Wachssorte auswählen und die Steuertasten nach rechts drücken bis sich der Balken füllt. Zu Beginn stehen Ihnen nur zwei einfache Wachssorten zur Verfügung. Wollen Sie die höherwertigen Wachssorten verwenden, müssen Sie welche kaufen.

Ein Beispiel:

- ▶ Der Wetterbericht spricht von 30% Pulverschnee und 70% Grobschnee
- ▶ Schnee-Feuchtigkeit 100%
- ▶ Schneetemperatur -9°
- ▶ Luftfeuchtigkeit 100%
- ▶ Temperatur -2°

Jetzt gilt es ein Wachs für Pulverschnee zu finden, daß eine Luftfeuchtigkeit von 100% und Temperaturen von -2° unterstützt. Hydroglide beta oder Slickline Powder dürften sich ganz gut eignen. Davon tragen wir jetzt 30% auf. Für die restlichen 70% benötigen wir einen Grobschneewachs für hohe Schneefeuchtigkeit und Schnee-Temperaturen bis -9° . Dafür eignet sich die Sorte Hydrocarborat-System B+ am besten.

WETTKAMPF

Nach dem Auswählen der Springer startet der erste Wettkampf. Zuerst werden ein paar Informationen über die Schanze angezeigt. Es folgt ein Panoramaflug und schließlich steht der erste Springer startbereit auf der Schanze. Klicken Sie einmal mit der linken Maustaste und die Ansicht wechselt zur Sprungansicht:



Links oben sehen Sie die schematische Ansicht einer Windhose, die Ihnen die Windrichtung und Windstärke verrät. Rechts oben sehen Sie die Startampel. Sie haben 5 Sekunden Zeit, um den besten Wind abzupassen. Starten Sie mit der linken Maustaste, sonst startet Ihr Springer nach 5 Sekunden von alleine. Unten rechts sehen Sie die Steuerungsanzeige. Die weiße Kugel symbolisiert während des Anlaufs Ihre Spurlage. Schwankt Ihre Spurlage zu sehr nach links oder rechts, dann fährt Ihr Springer nicht sauber in der Spur, wird abgebremst und seine Anlaufgeschwindigkeit verringert sich.



Der waagerechte rote Balken verdeutlicht Ihnen den Abstand bis zur Schanzentischkante. Während der Abfahrt halten Sie Ihren Springer mit der Maus möglichst gut in der Spur und drücken Sie so spät wie möglich vor der Schanzentischkante die linke Maustaste, um kräftig abzuspringen. Dabei hilft Ihnen der waagerechte Balken den optimalen Absprungszeitpunkt zu finden. Je näher sie an der Tischkante abspringen, desto höher ist Ihre Anfahrtsgeschwindigkeit, die Ihnen rechts oben angezeigt wird. Springen Sie allerdings zu spät ab, kann Sie das bis zu 15 Meter Weite kosten. Nach dem Absprung ziehen Sie die Maus zu sich heran, um in die Flughaltung überzugehen. Auch dabei müssen Sie den Springer möglichst gut ausbalancieren. Die weiße Kugel in der Anzeige unten rechts verdeutlicht die Lage des Springers.



Kurz vor der Landung müssen Sie die Flughaltung öffnen, in dem Sie die Maus nach vorne schieben. Drücken Sie rechtzeitig vor der Bodenberührung die linke Maustaste, um zu landen. Dabei gilt: Je besser das Timing und die Haltung, desto besser die Landung. Der senkrechte rote Balken verdeutlicht den Abstand des Springer zum Boden. Drücken Sie die linke Maustaste zur Landung wenn sich der Balken im grünen Bereich befindet. Drücken Sie zu spät, wird der Springer stürzen und Sie bekommen Abzüge bei der Wertung der Sprungrichter.



Nach der Landung werden Ihnen die Sprungweite, die fünf Haltungsnoten der Sprungrichter und die Gesamtnote angezeigt. Die Gesamtnote ergibt sich aus der Summe der Weitennote und der Haltungsnote. Die Weitennote errechnet sich aus der Sprungweite und einem individuellen Schanzenfaktor. Die Haltungsnote ist die Summe aus den drei mittleren Noten der Sprungrichter. Mit einem Klick auf das Diskettensymbol können Sie das Replay Ihres Sprunges abspeichern.

Nach dem Sprung wird automatisch eine Wiederholung angezeigt, die Sie jederzeit mit der linken Maustaste abbrechen können. Anschließend startet der nächste Springer. Sie können sich entweder die anderen Springer ansehen, oder mit den Tasten "+10" oder "+1" den Wettbewerb quasi vor-spulen, bis der nächste Springer an der Reihe ist, der von Ihnen oder einem Ihrer Freunde gesteuert wird.

Nachdem alle 72 Springer gesprungen sind, wird die Tabelle angezeigt. Die besten 50 Springer kommen in die nächste Runde, den sogenannten 1. Durchgang. Die besten 30 Springer aus dem 1. Durchgang bestreiten das Finale. Der Gesamtstand in der Tabelle errechnet sich aus der Summe der Gesamtnoten für den Sprung des 1. Durchgangs und des Finales.

Die Qualifikation ist für den Gesamtstand unerheblich. Sie sollten also in der Qualifikation noch nicht

volles Risiko springen, sondern auf Nummer Sicher gehen, um unter die ersten 50 zu kommen und sich damit für den 1. Durchgang zu qualifizieren.

Nach dem Ende des Wettkampfes gelangen Sie wieder in die Vorbereitung. Hier erhalten Sie Informationen über die Höhe des Preisgeldes (falls Sie überhaupt etwas gewonnen haben) und andere Ereignisse die eventuell eingetreten sind.

Zum Ende der Saison wird der Sieger der 4-Schanzen-Tournee bzw. des Weltcups gekürt. Für die ersten drei Plätze erhalten Sie jeweils eine Medaille, bzw. für die 4-Schanzen-Tournee gibt es einen Pokal. Anschließend erhalten Sie die Möglichkeit eine weitere Saison zu spielen oder den Karriere-modus zu beenden.

KAMERAPERSPEKTIVE WECHSELN

Mit den Tasten F1, F2 und F3 können Sie die Kameraperspektiven ändern. Wenn Sie die F1 oder F2 wiederholt drücken, zoomt die Kamera in dieser Ansicht näher heran bzw. weiter weg.

TIPPS

- ▶ In der Qualifikation müssen Sie lediglich unter die ersten 50 kommen.
Springen Sie also nicht volles Risiko.
- ▶ Der Schatten des Springers ist eine gute Orientierung bei der Landung.
- ▶ Wenn Sie Probleme haben, den Springer beim Anlauf und in der Luft stabil zu halten, verringern Sie unter Windows die Mausempfindlichkeit.
- ▶ Achten Sie auf den richtigen Wind. Der beste Wind ist ein Aufwind, der von vorne kommt.
- ▶ Sparen Sie Geld für eine bessere Ausrüstung.
- ▶ Wenn Ihnen das Wachsen am Anfang zu kompliziert erscheint, beschränken Sie sich auf das richtige Verhältnis zwischen Pulverschnee- und Grobschnee-Wachs.

HOTLINE & TECHNISCHER SUPPORT

Hilfe bei Spielproblemen und technische Unterstützung. Wenn Sie Probleme mit der Installation dieses Spiels haben, oder wenn Sie Hilfe bzw. Tipps für das Spiel benötigen, so steht Ihnen unsere Hotline zur Verfügung:

Die Hotline-Rufnummern:

01805 - 60 55 11 (EURO 0,12 pro Minute)

für technische Fragen zu THQ-Produkten,

erreichbar Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung.

Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen bitte: +49 1805 60 55 11

0190 - 50 55 11 (EURO 0,62 pro Minute)

für spielinhaltliche Fragen zu THQ-Produkten,

erreichbar 24 Stunden täglich (Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung).

Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen bitte: +49 1805 70 55 11

0190 - 50 55 12 (EURO 0,62 pro Minute)

für FAX-On-Demand-Server: Lösungshilfen per FAX-Abruf

erreichbar 24 Stunden täglich

KEINE persönliche Betreuung

(für Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, vorerst NICHT erreichbar)

E-Mail:

Fragen zu unseren Spielen können Sie uns auch per E-Mail stellen:

thq@maxupport.de

LIZENZ / GARANTIE / HAFTUNG

1. LIZENZ

Die Software und sämtliches Bild- und Tonmaterial wie Fotografien, Animationen, Videos, Audio-, Musik- und Textmaterial etc. der beiliegenden CD-ROM sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht ist geistiges Eigentum von oder wurde lizenziert an VCC Entertainment GmbH & Co KG, Waterloohain 6-8, 22769 Hamburg, Deutschland.

Ohne vorherige schriftliche Genehmigung von VCC Entertainment darf kein Teil dieses Handbuchs, der Software oder eines anderen auf dieser CD-ROM enthaltenen Elements oder des Produkts als solchen vervielfältigt, reproduziert, übersetzt, modifiziert, auf elektronische Form reduziert oder sonstwie verändert oder weitergegeben werden. Sie sind berechtigt, die CD-ROM für Ihre eigenen Zwecke zu nutzen. Es ist jedoch verboten Kopien des Handbuchs, der Software oder eines anderen Elements auf der CD-ROM zu verkaufen oder zu übertragen. Es ist untersagt, das Produkt, die CD-ROM oder andere Teile des Produktes zu vermieten oder zu verleasen.

2. GARANTIE

VCC Entertainment GmbH & Co KG garantiert hiermit ausschließlich dem Erstkäufer des Produktes, daß die Leistungen der beiliegenden CD-ROM im Wesentlichen den Angaben in diesem Handbuch entsprechen und daß die Original-CD-ROM frei von Material- und Herstellungsfehlern ist. Dieses Garantie gilt für sechs Monate ab Kaufdatum.

Diese Garantie gilt nicht für Mängel, die durch Mißbrauch, Beschädigung oder Überbeanspruchung verursacht wurden. Bezuglich der CD-ROM wird keine weitere Garantie übernommen. VCC Entertainment haftet nicht für Schäden, die durch Mißbrauch, Mangel an Pflege, falsche Anwendung, Veränderung, Reparatur, Überanspruchung oder sonstige durch äußere Einwirkung entstehen. Diese Garantie berührt in keiner Weise Ihre gesetzlich festgelegten Rechte.

3. HAFTUNG

Mit Ausnahme der unter 2. aufgeführten Sachverhalte sind mit diesem Produkt keinerlei Garantien, Bedingungen, Vertragsabsprachen, Verpflichtungen oder ähnliches verbunden, weder ausdrücklicher noch implizierter, gesetzlicher oder irgendeiner anderen Natur.

VCC Entertainment kommt unter keinen Umständen für mehr als den ursprünglichen Kaufpreis des Produktes auf. VCC Entertainment übernimmt keinerlei Haftung für indirekte oder Folgeschäden jeder Art, die durch den Gebrauch des Produkts möglicherweise entstehen können. Hierzu zählen unter anderem auch entgangene Profite oder Einkünfte, Schäden an Soft- oder Hardware oder Kosten, die durch die Ausgleich verlorener Zeit, Daten oder aus irgendeinem anderen Grund entstehen.

Nichts vom oben Angeführten begrenzt oder schließt die Haftung von VCC Entertainment im Falle von durch VCC Entertainment direkt verschuldet entstandene körperliche Verletzung aus. Hier greifen die gesetzlichen Bestimmungen. Wenn Sie mit diesen Bedingungen nicht einverstanden sind, geben Sie das Produkt unverzüglich, vollständig und unbenutzt zusammen mit dem Kaufbeleg an VCC Entertainment zurück.

HINWEIS

VCC Entertainment behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an dem hier beschriebenen Produkt vorzunehmen.

CREDITS

RTL Skispringen 2002 ist eine Koproduktion von
VCC Entertainment und RTL Enterprises.

RTL Enterprises:

Ausführender Produzent Arnold Scheele
Produkt Assistenz Barbara Dörr
Artwork, Verpackung und Anzeigen Andrea Förster

Entwickelt und veröffentlicht von VCC Entertainment:

Geschäftsleitung Christian Plitt, Volker Kieschke
Projektleitung Peter Cukierski
Producer Sonja Sustam
Leitender Programmierer Peter Cukierski
Programmierung Peter Cukierski, Alexander Sakablukow,
 Sergej Grizenok, Dierk Ohlerich
Spielkonzept Christian Weikert, Peter Cukierski
Charakteranimation Borys Las-Opolski
3D Grafik André Adam, Oliver Samland, Hayden Smith, Steffen Nölle,
 Davina Diaz, Reinhard Nürnberg
Menü Grafik Florian Knappe
Soundeffekte & Musik Ronny Pries
Test Department PMTC
THQ Achim Kürten

Unser besonderer Dank geht an: Wolfgang Happle, Horst Nilgen, Walter Hofer

www.skispringen.de

www.vcc.de

www.RTL.de