

DEUTSCHES HANDBUCH

- 1- Credits**
- 2- Einleitung**
- 3- Die Story**
- 4- Installation des Spiels**
- 5- Starten des Speils**
- 6- Standard-Spielsteuerung**
- 7- Hauptmenü**
- 8- Spielauswahlmenü**
- 9- Streckenauswahl-Menü**
- 10- Auto Wählen-Menü**
- 11- Replay**
- 12- Waffen Und Gegenstände**
- 13- Strecken**
- 14- Hotline**

1- CREDITS

Programmierung	Dave Cantrell, Harrison Bernardez, Paul Hope.
Design	Vivid Image
Spielgrafiken (Vivid Image)	Karl D'Costa, Charlie Hasdell.
Spielgrafiken (Ubi Soft)	Antoine Leclainche, Marc Chevalier, Stéphane Huguet und Alexandre Gatto, Arnaud Kotelnikoff
Mapping Tools	Daniel Raviart mit Catalin Cocos, Bogdan Ghenea, and Madalin Moise
Intro und Outro (Ubi Soft)	Robin Kobrynski, Jérôme Desplas, Olivier Conorton, Laurent Debarge, Xavier Le Dantec, Charles Beirnaert, Christophe Ferrier, Christophe Faivre
Musik	Gregory Heath und Vivid Image
Soundeffekte	Ubi Sound Studio
Spieletests	Charlie Hasdell, Nejati Dinc, Mevlut Dinc, Vincent Paquet, Eric Martineau, Alain Bouliane, Alexandre St-Louis & François Blondin
Projektmanager (Ubi Soft)	Vincent Minoué, Fabrice Pierre-Elien, Jean-Bernard Jacon, Metro Mustafa
Produzent (Ubi Soft)	Gérard Guillemot
Produzent (Vivid Image)	Mevlut Dinc
Besonderer Dank an	Vera Shah & Sophie Champalaune Internationales Marketing und alle Ubi Soft Tochtergesellschaften weltweit.

2- EINLEITUNG

Vielen Dank, daß Du **Super Computer Animal Racing Simulation (S.C.A.R.S.)** gekauft hast. Es war ein ehrgeiziges Projekt, und wir glauben, unser Ziel erreicht zu haben, Euch ein herausforderndes Spiel mit langanhaltendem Spielspaß zu bieten. Je länger Du spielst, desto mehr wirst Du entdecken!

3- DIE STORY

Wir schreiben das Jahr 3000 n. Chr. Die Welt wird nicht mehr von Menschen beherrscht, sondern von neun Supercomputern, deren überlegene Intelligenz schon lange ihre geistigen Väter übertroffen hat. Sie haben bereits viele Eigenschaften der Menschheit übernommen, wie Gefühle der Angst, des Hasses, des Glücks und sogar der Langeweile.

Um gegen ihre Apathie anzukämpfen, vergnügen sich die Supercomputer nun mit dem ehrwürdigsten und gefährlichsten Brauch der Menschheit: dem Austragen von Rennen.

Ihr Siegeswillen bringt sie dazu, extrem hochentwickelte Autos zu bauen, die die furchtbarsten Kreaturen der Erde darstellen. Jedes Fahrzeug hat ultrastarke Waffen, um seine Gegner auf den teuflischen, heimtückischen Strecken zu pulvrisieren. Die Menschen können nur noch aus der Ferne zusehen...

Während die Supercomputer ihre Rennen in einer Welt nach der anderen austragen, wird die Suche nach adrenalingeladenem Wahnsinn immer schwieriger. Der Sieg alleine ist jetzt nicht mehr genug!

4- INSTALLATION DES SPIELS

Lege die S.C.A.R.S. CD in das CD-Rom Laufwerk und warte, bis der Autorun-Bildschirm sich öffnet. Wenn die Autorun Option unter Windows 95 abgeschaltet ist, dann mußt Du auf das Symbol ‘Arbeitsplatz’ doppelklicken, das Verzeichnis Deines CD-Rom Laufwerks öffnen und auf die Datei Autorun.exe doppelklicken.

Um das Spiel zu installieren, klicke auf den Schalter ,Installieren‘, und befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Um S.C.A.R.S. mit der bestmöglichen Performance zu spielen, müssen die folgenden Treiber auf Deinem Rechner installiert sein : DirectX 6 Runtime, Indeo 4.1 oder höher, Glide 2.4 oder höher. Diese Treiber werden auf der Spiel-CD mitgeliefert, und Du kannst sie mit S.C.A.R.S. zusammen installieren.

Bitte achte immer darauf, die neuesten Grafikkartentreiber zu verwenden.

Die Datei Liesmich.txt enthält wichtige Informationen, die Du unbedingt zuerst lesen solltest (besonders den Abschnitt Fehlerbehebung).

Du findest die Liesmich-Datei im Stammverzeichnis der CD.

5- STARTEN DES SPIELS

Um das Spiel zu starten, lege die S.C.A.R.S. CD in das CD-ROM Laufwerk, und warte, bis der Autorun-Bildschirm sich öffnet. Wenn die Autorun Option unter Windows 95 abgeschaltet ist, dann mußt Du auf das Symbol ‘Arbeitsplatz’ doppelklicken, das Verzeichnis Deines CD-ROM Laufwerks öffnen und auf die Datei Autorun.exe doppelklicken.

Es gibt zwei Versionen des Spiels, 3Dfx und Direct3D, abhängig von der Grafikkarte, die Du einsetzt. Klicke auf die Schaltfläche am unteren linken Rand des Autorun-Bildschirms, um Deine Grafikkarte auszuwählen, und klicke dann auf ‘Spielen’.

Eine andere Möglichkeit das Spiel zu starten ist, auf das 3Dfx- oder D3D-Icon unter unter START/PROGRAMME/UBIVIVID/SCARS zu klicken.

Wenn Du auf Probleme stößt, dann sieh bitte im Abschnitt Fehlerbehebung der Datei Liesmich.txt nach, die sich im Stammverzeichnis der CD befindet.

6- STANDARD-SPIELSTEUERUNG

Unten siehst Du die vorgegebene PC Spielsteuerung. Wenn Du die Steuerung an Deine Wünsche anpassen willst, siehe unter Optionen/Controller nach.

Standard-Tasten, in allen Einstellungen gültig.

F5 (F6 für 2 Spieler)	=	Sichtmodus
F7 (F8 für 2 Spieler)	=	Rückansicht
F9 (F10 für 2 Spieler)	=	Scheinwerfer
Rücktaste	=	Den Einflug beschleunigen (vor dem Start jedes Rennens)
Richtungstasten	=	Menüsteuerung
ESC	=	Zurück (in den Menüs) Verlassen (im Spiel)
Enter	=	Auswahl bestätigen (in den Menüs) Pause (im Spiel)

Das Spiel unterstützt auch die folgenden Controller:

2 Button Joypads / Joysticks

D-pad / Stick	=	Richtungssteuerung (Hoch = Beschleunigen, runter + Feuer = rückwärts feuern)
Taste 1	=	Feuer
Taste 2	=	Springen
Taste 1+2	=	Handbremse

Zusätzliche Tasten auf der Tastatur:

Leertaste	=	Waffen wechseln
-----------	---	-----------------

4 Button Joypads / Joysticks

D-pad / Stick	=	Richtungssteuerung (Hoch = Springen, runter = Rückwärts)
Taste 1	=	Bremsen
Taste 2	=	Waffe wechseln
Taste 3	=	Beschleunigen
Taste 4	=	Feuer

8 Button Joypads (MS Sidewinder und Gravis GRIP)

D-pad	=	Richtungssteuerung (Hoch = Springen, runter = Rückwärts)
Taste A	=	Bremsen
Taste B	=	Beschleunigen
Taste C	=	Scheinwerfer
Taste X	=	Rückansicht
Taste Y	=	Waffe wechseln
Taste Z	=	Sichtmodus umschalten
Taste L	=	Springen
Taste R	=	Feuer
Start	=	Pause (nur Sidewinder Gamepad)

MS Sidewinder Joystick (Force Feedback und normal)

Stick	=	Richtungssteuerung (Hoch / runter = analoges Beschleunigen / Bremsen)
Taste A	=	Pause
Taste B	=	Springen
Taste C	=	Scheinwerfer
Taste D	=	Sichtmodus umschalten

Joystick-Tasten:

Trigger	=	Feuer
Taste 1	=	Bremsen
Taste 2	=	Waffe wechseln
Taste 3	=	Rückansicht

Tastatur

*** Spieler 1 im 1-Spielermodus oder Spieler 2 im 2-Spielermodus, wenn Spieler 1 einen Joystick benutzt.**

Richtungstasten hoch/runter	=	Beschleunigen / Rückwärts
Richtungstasten links / rechts	=	Richtungssteuerung
Leertaste	=	Bremsen
Taste A	=	Waffe wechseln
Taste S	=	Springen
Taste D	=	Feuer
Taste E	=	Rückansicht

*** Beide Spieler an der Tastatur im 2-Spielermodus:**

Spieler 1

I	=	Beschleunigen
K	=	Rückwärts
J	=	Links
L	=	Rechts
Leertaste	=	Bremsen
A	=	Scheinwerfer
D	=	Waffe wechseln
F	=	Springen
V	=	Feuer
S	=	Rückansicht

Spieler 2

Ziffernblock “/”	=	Beschleunigen
Ziffernblock “8”	=	Rückwärts
Ziffernblock “7”	=	Links
Ziffernblock “9”	=	Rechts
“ENTF”	=	Bremsen
“ENDE”	=	Scheinwerfer
“POS 1”	=	Waffe wechseln
“BILD ↑”	=	Springen
“BILD ↓”	=	Feuer
“EINFG”	=	Rückansicht

7- HAUPTMENÜ

Spielerauswahl

In diesem Bildschirm kannst Du die Anzahl menschlicher Spieler auswählen. Bis zu 2 Spieler können simultan auf demselben Bildschirm spielen. Benutze die Richtungstasten, um einen Spielmodus auszuwählen, und drücke auf Enter, um Deine Auswahl zu bestätigen

Denke daran, daß ein automatisches Demo gestartet wird, wenn Du das Spiel eine gewisse Zeit im S.C.A.R.S. Titelbildschirm stehen läßt. Um es zu stoppen, drücke irgend eine Taste und gehe genauso vor, wie es oben beschrieben wird.

8- SPIELAUSWAHLMENÜ

8-1) Grand Prix

Es gibt 4 Grand Prix Cups (Carbon, Crystal, Diamond und Zenith) plus einen Spezial-Cup.

Streckenreihenfolge: In den **Carbon, Crystal, Diamond und Zenith Cups** ist die Streckenreihenfolge vorgegeben.

Schwierigkeitsgrad: Steigt mit dem Fortschreiten jedes Cups an. Der Schwierigkeitsgrad ist Leicht im Carbon Cup, Mittel im Crystal Cup, schwer im Diamond Cup und sehr schwer im Zenith Cup.

Punkte

Im Championship-Modus werden nach der folgenden Regel Punkte für jedes Rennen verliehen:

1. Position	10 Punkte
2. Position	6 Punkte
3. Position	4 Punkte
4. Position	3 Punkte
5. Position	2 Punkte
6. Position	1 Punkt

Boni

Die Fahrer können zusätzlich je einen Bonuspunkt für folgende Leistungen erhalten:

- Aggressives Fahren (Den meisten Schaden an anderen Fahrzeugen verursachen)
- Schnellste Runde
- Das Überrunden anderer Fahrer
- „Perfekt“-Bonus (Ein Rennen ohne Schäden beenden)

Wie man sich qualifiziert

Wenn Deine Gesamtpunktzahl (Rennpunkte + Boni) für einen Platz unter den ersten drei reicht, dann kannst Du zur nächsten Runde des Cups aufsteigen.

Damit kann sich auch ein Spieler, der ein Rennen als 4. beendet, über die Bonuspunkte noch qualifizieren.

Um in den Cups aufzusteigen, mußt Du jeden erfolgreich als Erster abschließen. Der Crystal Cup kann beispielsweise nur dann gespielt werden, wenn der Carbon Cup in erster Position beendet wurde. Du landest jedoch auch dann auf dem Podium, wenn Du einen Cup als Zweiter oder Dritter beendest.

Denke daran, daß Du die Spielgeschwindigkeit in den Optionen einstellen kannst, wodurch Du das Spiel Deinem Können anpassen kannst.

Spiel speichern

Jedesmal, wenn Du das Spiel beendest, wird automatisch die aktuelle Situation gespeichert, inklusive aller beendeter Cups, High Scores, Rundenrekorde, Optionen und Konfigurationen.

Spezial-Cup

Hier kannst Du eine Rennsaison erstellen. Du kannst allerdings nur Strecken nehmen, die in den Cups vorkommen, auf die Du Zugriff hast. Wenn Du zum Beispiel den Crystal Cup erfolgreich beendet hast, kannst Du die Strecken aus dem Carbon Cup und dem Crystal Cup nehmen. Der Schwierigkeitsgrad wird automatisch auf Mittel eingestellt. Die Anzahl der Runden kann in den Optionen zwischen 4 und 8 Runden festgelegt werden.

Enter	=	Einen Kurs hinzufügen
Esc	=	Einen Kurs entfernen

Richtungstasten links / rechts	=	Einstellungen ändern
---------------------------------------	---	----------------------

Dann wähle die Option “Akzeptieren / Zurück” und drücke **Enter**, um zu spielen.

8-2) Challenge Modus

Dieser Modus ist NUR bei 1 Spieler-Rennen verfügbar.

Dieser Modus steht nur zur Verfügung, wenn Du einen Cup an erster Stelle beendet hast. Hier kannst Du gegen einen anderen CPU-Gegner ein Kopf-an-Kopf Rennen ausfahren. Der CPU-Gegner, die Strecke, der Schwierigkeitsgrad und die Rundenzahl werden automatisch festgelegt.

Wenn Du den Challenge Modus gewinnst, bekommst Du neue, vorher nicht verfügbare Fahrzeuge hinzu.

8-3) Zeit-Jagd (Ghost-Modus)

Dieser Modus ist NUR bei 1 Spieler-Rennen verfügbar.

Hier kannst Du mit verschiedenen Autos auf verschiedenen Strecken Dein Können und Deine Rennzeiten verbessern. In jedem folgenden Rennen auf der selben Strecke wird Dein Ghost-Auto aus dem vorigen Rennen auftauchen, so daß Du versuchen kannst, Deine eigene Zeit zu schlagen. Benutze die Richtungstasten, um den gewünschten Spielmodus auszuwählen, und drücke auf **Enter**, um Deine Auswahl zu bestätigen.

8-4) VS Modus

Dieser Modus ist nur im 2-Spielermodus verfügbar.

Hier kannst Du an einem geteilten Bildschirm Kopf an Kopf gegen einen anderen Spieler antreten.

8-5) Optionen

- **Allgemein:** Die vorgegebenen Optionen können auf Deine Bedürfnisse angepaßt werden (Rundenzahl, Waffen an/aus usw.).
Hier kannst Du auch die Geschwindigkeit des Spiels einstellen, um das Spiel Deinem Können anzupassen.
NB: Spiegelmodus: Dieser Modus steht nur zur Verfügung, wenn Du die ersten 3 Cups erfolgreich als erster beendet hast.
- **Controller:** Du kannst in diesem Bildschirm die Konfiguration des Controllers auf Deine Bedürfnisse abstimmen.
- **Rekorde:** Hier findest Du alle aufgezeichneten Statistiken.
- **Grafik :** Hier kannst Du die Grafikoptionen einstellen (wie Auflösung,...), um das Spiel für Deinen Rechner zu optimieren.

9- STRECKENAUSWAHL-MENÜ

Dieses Menü steht nur im **Spezial Cup**, bei der **Zeitjagd** und im **VS Modus** zur Verfügung.

Es stehen 9 verschiedene Rennstrecken im Spiel zur Verfügung (siehe Strecken), die sich in unterschiedlichen Umgebungen befinden: **Tag, Nacht, Dämmerung, und Regen mit Nebel**. Dieses ergibt zusammen mit dem **Spiegel-Modus** (siehe 8-5. Optionen) eine stattliche Zahl von Streckenkombinationen.

Benutze die Richtungstasten hoch/runter, um die Strecke hervorzuheben, die Du auswählen möchtest. Benutze die Richtungstasten links/rechts, um die Umgebung zu verändern. Drücke auf Enter, um den Kurs zu der Liste hinzuzufügen.

Im **Zeit-Jagd-** und im **VS-Modus** drückst Du auf **Enter**, um Deine Auswahl zu bestätigen. Benutze im Spezial-Cup die Richtungstasten hoch/runter, um die Option Akzeptieren/Zurück hervorzuheben und drücke auf Enter, um Deine Auswahl zu bestätigen.

Denke daran, daß Du nur Strecken nehmen kannst, die in den Cups vorkommen, auf die Du Zugriff hast.

10- AUTO WÄHLEN-MENÜ

Es gibt im Spiel 9 einzigartige Fahrzeuge. Sie alle basieren auf verschiedenen Kreaturen der Welt:

LION L.K.
MAMMOTH 4X4
RHINO ROADSTER
TIGER SHARK
MANTIS V-TWIN
SCORPIO X-2
GT COBRA
CHEETAH V12
PHANTOM PANTHER

Jedes Auto hat 5 Eigenschaften: **Speed, Beschleunigung, Grip, Rüstung und Waffe**

Die Kombination dieser Charakteristika bestimmt die Gesamtleistung und das Handling der Autos. Du solltest mit verschiedenen Autos experimentieren, um festzustellen, welches am besten zu Deinem Fahrstil paßt.

Zu Beginn des Spiels stehen Dir nur 5 der 9 Autos zur Verfügung. Mit fortschreitendem Können gewinnst Du allerdings neue und stärkere Autos (siehe Challenge-Modus).

Benutze die Richtungstasten, um das Auto hervorzuheben, das Du auswählen willst. Drücke auf Enter, um die Auswahl zu bestätigen.

11- REPLAY

Die Replay-Funktion steht nur in 1 Spieler-Rennen zur Verfügung.
Es gibt 2 Replay-Modi: eine Verfolgerkamera und eine Schwenkkamera

Richtungstaste hoch = Replay-Modus umschalten

Die folgenden Funktionen sind nur im Verfolgermodus verfügbar.

Richtungstaste runter	=	Auto wechseln, das verfolgt wird
Richtungstasten links/rechts	=	Kamera um das Auto rotieren lassen
Leertaste	=	Kamera hinter das Auto bringen
Enter	=	Pause/Abbruch

Hinweis: Im Verfolgermodus kannst Du die Sicht auch mit der **Sichtmodus-Taste** umschalten.

12- WAFFEN UND GEGENSTÄNDE

Die Waffen müssen von der Strecke “aufgehoben” werden, indem man darüber fährt. Sie stehen allen Autos/Spielern zu Verfügung.

Du kannst während des Spiels so viele Waffen einsammeln, wie Du willst, aber Du kannst gleichzeitig nur 2 Waffen verwenden. Die Waffen werden durch Drücken der Feuer-Taste abgefeuert.

Waffen/Gegenstände können sofort abgefeuert oder zuerst aufgeladen werden. Solange die Feuertaste gedrückt bleibt, wird die Waffe aufgeladen.

Jede Waffe hat eine unterschiedliche Ladezeit. Je länger Du die Waffe auflädst, desto mächtiger wird sie sein.

Waffen werden per Voreinstellung nach vorne abgefeuert, aber Du kannst sie auch nach hinten abfeuern, indem Du beim Feuern in die entsprechende Richtung lenbst.

Wenn Du einfach nur Rennen fahren willst, kannst Du die Waffen in den **Optionen/Allgemein** deaktivieren. Im Zeitjagdmodus sind die Waffen bis auf den Turbo-Burst automatisch abgeschaltet.

- **Turbo:** Kurzfristiger Geschwindigkeitszuwachs. Bis zu 4 Turbo-Bursts (abhängig vom Auto), wenn nicht ganz aufgeladen oder ein einzelner, sehr schneller Turbo-Burst bei voller Aufladung.

- **Magnet:** Wenn der Magnet abgeschossen wird, landet er auf der Fahrbahn und erzeugt ein magnetisches Feld um sich herum. Es zieht Fahrzeuge an und hält sie für eine kurze Zeit fest. Bei nicht vollständig geladenem Magneten hat er eine kurze Reichweite. Wenn er voll geladen ist, eine größere. Der Magnet kann durch Schüsse zerstört werden.
- **Seeker:** Eine Waffe mit hoher Reichweite. Der Seeker folgt der Streckenführung, bis er ein Auto trifft. Ein geladener Seeker hat eine größere Reichweite und zielt auf den führenden Spieler.
- **Boomerang:** Der Boomerang kreist um Dein Auto, bis ein anderer Wagen in Reichweite kommt. Dann wird er sich auf das neue Ziel aufschalten und später zu Deinem Wagen zurückkehren. Der Boomerang hat eine bestimmte Anzahl 'Hits'. Ein aufgeladener Boomerang beinhaltet 3 kleinere, die jeweils ein Auto ins Visier nehmen können.
- **Time Bomb:** Diese Waffe wird aktiviert, sobald sie aufgesammelt wird. Sie heftet sich an Dein Auto und explodiert, wenn der Countdown abgelaufen ist. Du kannst versuchen, sie an einen Gegner weiterzugeben, indem Du den Feuerknopf betätigst, aber es muß natürlich ein Gegner in Reichweite sein!
- **Stinger:** Verursacht eine Reifenpanne und macht Dein Auto für kurze Zeit unkontrollierbar. Aufgeladen hat der Stinger eine höhere Reichweite. Diese Waffe kann durch Schüsse zerstört werden.
- **Stopper:** Wird die betroffenen Fahrzeuge zurückwerfen. Ein aufgeladener Stopper hat eine größere Reichweite. Diese Waffe kann durch Schüsse zerstört werden.
- **Round of Bullets:** Verleiht dem Spieler Patronen, die geradeaus abgefeuert werden können. Ein getroffenes Auto wird erschüttert und abgebremst. Der Spieler kann 4 kleine oder 1 große Patrone abfeuern.
- **Shield:** Der Shield ist eine Defensivwaffe. Er schützt Dein Auto für eine Weile. Der Shield kann nicht aufgeladen werden. Während der Shield benutzt wird, kannst Du nicht feuern!

13- STRECKEN

- **Aztec :** Dieses Rennen ist eine Reise in die Vergangenheit und führt Dich in die bezaubernden Überreste der Zivilisation der Azteken. Für Sightseeing wirst Du allerdings keine Zeit haben, wenn Du das Rennen als Erster beenden willst... Die Herausforderung besteht in den verschiedenen Streckenoberflächen und vor allem, sich schnell darauf einzustellen.
- **Island :** Diese simple Strecke ist in der (beinahe!) unberührten Umgebung eines der letzten Paradiese dieser Welt gelegen. Achte auf dem sandigen Untergrund auf die ideale Spur, und Du wirst das Rennen gewinnen. Alternative Routen können sich übrigens als nützlich erweisen...!

- **Rally** : Ein schöner ländlicher Kurs mit einer breiten, asphaltierten Straße. Jedoch erfordern einige nicht einsehbare Kurven äußersten Mut! Auf dieser Straße mußt Du Bremse, Handbremse und Beschleunigungsvermögen einsetzen, um die richtige Balance zwischen Strecke und Fliehkraft zu finden.
- **Water** : Ein Tribut an Jean-Jacques Cousteau... Eine mitreißende Strecke, auf der Du bestimmt lieber Flora und Fauna studieren würdest, als ein wildes Rennen auf sandigem Boden zu fahren. Ein herausfordernder Mix aus schmalen Unterwasserstraßen mit engen Kurven, die das Fahrkönnen eines Experten fordern, und breiten "Boulevards", auf denen eine große Auswahl an Waffen bereitliegt, die zum Angriff oder zur Verteidigung genutzt werden können.
- **Ski**: Wie wär's mit etwas Wintersonne? Nimm am wilden Rennen auf frischem Schnee teil. Diese Strecke, die in den Bergen gelegen ist, besteht aus breiten Straßen und bietet abwechselnde Schwierigkeitsgrade... Eine leichter Kurs für diejenigen, die lange, rutschige Kurven mögen, ein Alptraum für alle, die sie hassen.
- **Canyon** : Der arme, einsame Cowboy ist nicht länger allein! Sei tapfer, besiege Deine Gegner und beende das Rennen als Erster. Die von der Sonne verbrannte Wüstenlandschaft bietet eine Vielzahl von Streckenverläufen. Suche Dir klug den richtigen aus, wenn Du gewinnen willst...
- **Mountain** : Außerirdische, biologische Wesen wurden in dieser Gegend gesichtet! Laß Dich von diesen Mutanten-Aliens nicht von Deinem wichtigsten Vorhaben abbringen. Die Strecke beginnt auf einer Beton-Rollbahn, aber der größte Teil des Rennens findet Off-Road statt. Achte auf die tückischen engen Kurven, die plötzlich auf Dich lauern. Eine sauber gefahrene Linie ist der Schlüssel zum Gewinn dieses Rennens.
- **Blade** : Das industrielle Zeitalter läßt Dich seine Kräfte und Deine Limits spüren. Dieser Kurs ist in einer düsteren, schmutzigen, alten Stadt gelegen. Du wirst konfrontiert mit 90 Grad-Kurven, die nach äußerstem Fahrkönnen verlangen. Wenn Du frische Luft und große, weite Landflächen liebst, wirst Du Dich hier nicht wohl fühlen, also mach schnell und fahre als Erster über die Ziellinie.
- **Pipe**: Dieses ist der schwierigste und heimtückischste Kurs von allen. Du wirst nur dann Zugang zu dieser Elitestrecke haben, wenn Du bewiesen hast, der König von S.C.A.R.S. zu sein!!!!

14- HOTLINE

Bei Problemen öffnest Du bitte die Datei Hotline_DEU.doc, die sich im Stammverzeichnis der CD-ROM befindet. Du findest dort eine Beschreibung wie Du unsere Hotline erreichst und welche Angaben wir von Dir für eine schnelle Problembehebung benötigen.

Lege die CD in Dein CD-ROM Laufwerk (falls daraufhin ein Autorun Bildschirm erscheint, solltest Du diese Funktion abbrechen/schließen). Klicke auf die Schaltfläche „Start“ (standardmäßig unten links auf dem Bildschirm) und dann auf „Ausführen ...“. Gib an der Eingabeaufforderung D:\Hotline_DEU.doc ein, und klicke auf OK (wobei D dem Kennbuchstaben Ihres CD-ROM Laufwerks entspricht).

oder

sende uns das Online-Hilfeformular zu. Du findest es auf unserer Homepage unter der Rubrik „Technischer Support“

Drucke das "Deutsch Hotline" Dokument, das Du im Verzeichnis "Manual" der CD findest aus und fülle es aus. ("E\manual\Deutsch Hotline", wenn Dein CD-ROM Laufwerk "E:\" heißt).