

Warnung für die Besitzer von Projektions-Fernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Software.

Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Software einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Software beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung der Software Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT die Software, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiele jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten ein.

INHALT

Befehlsübersicht	.3	Reifenmeßgerät	.18
Renn-Befehle	.3	Meisterschaft	.19
Kameraperspektiven und Bereifung	.3	Meisterschaftsinformation	.20
Einführung	.4	Wiederholungen	.20
Das Spiel starten	.4	Die Wiederholungs-Leiste	.21
Schnelles Rennen	.5	Speichern, Laden und Löschen von Wiederholungen	21
Action-Modus	.5	Konfiguration	.22
Ein-Spieler-Action-Rennen starten	.5	Spiel-Konfiguration im Action-Modus	.23
Onscreen-Information	.6	Befehls-Konfiguration	.24
Flaggen und Disqualifikation	.7	Grafik-Konfiguration	.25
Meisterschaft	.8	Benutzung der eigenen	
Ihre Startposition	.8	Detail-Einstellungen	.26
Nach dem Rennen	.8	Sound-Konfiguration	.27
Simulations-Modus	.8	Bildschirm Motorrad-Setup	.27
Überblick Simulations-Modus	.8	Rahmen	.28
Realitäts-Optionen	.9	Kraftübertragung	.28
Training	.12	Aufhängung	.29
Bildschirm Training-Modus	.12	Reifen	.31
Training Tor-System	.13	Telemetrie-Bilschirm	.31
Boxen-Tafel	.14	Bildschirm Telemetrie-Auswahl	.32
Einzelrennen	.15	Bilschirm Telemetrie anzeigen	.33
Einheiten überspringen	.15	Rennrekorde	.34
1. Freies Training	.15	Mehrspieler	.35
Qualifikation	.15	Anhänge	.35
2. Freies Training	.17	Anhang I: Grundlegende Renn-Tips	.35
2. Qualifikation	.17	Hinweis	.38
Aufwärmen	.17		
Rennen 1 und 2	.18		

BEFEHLSÜBERSICHT

HINWEIS: WIR RATEN IHNEN DRINGEND, FÜR SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP EINEN ANALOG-CONTROLLER ZU VERWENDEN. DIES ERMÖGLICHT IHNEN EINE EINFACHERE STEUERUNG ALS MIT TASTATUR ODER DIGITAL-CONTROLLER.

Renn-Befehle

Die folgenden Spielbefehle können in der Steuerungs-Option geändert werden, die Sie in den Modi Action und Simulation finden.

Funktion	Joystick	Tastatur
Beschleunigen	Joystick Aufwärts	Pfeil oben
Bremse	Joystick Abwärts	Pfeil unten
Links lenken	Joystick Links	Pfeil links
Rechts lenken	Joystick Rechts	Pfeil rechts
Hochschalten	Taste 0	A
Runterschalten	Taste 1	Y
Aufrichten (Wheelie)	Taste 2	S
Schulterblick	Taste 3	Leertaste
Rennpause	Esc	Esc
Vorbeiflug am Startfeld überspringen	Esc /Joystick Aufwärts	Esc / Pfeil oben
Voriger Menü-Bildschirm		Esc Esc

- Die **Esc**-Taste kann nicht geändert werden.

Kameraperspektiven und Bereifung

- F1** Virtuelles Cockpit
- F2** Cockpit-Perspektive
- F3** Schulter-Perspektive
- F4** Rücken-Perspektive
- F8** Display Reifenabnutzung (nur Simulation)

EINFÜHRUNG

Superbike World Championship ist die authentischste Motorradrennen-Simulation aller Zeiten und versetzt Sie in die echte Spannung eines Hochleistungs-Motorradrennens. Diese Software bildet eine ganze Saison mit all ihren großen Teams, Fahrern, Motorrädern und Strecken nach und gibt dem Anfänger die Chance, auf einem Werksmotorrad einen heißen Reifen zu fahren.

Electronic Arts und Milestone bieten Ihnen in Zusammenarbeit mit SBK International die ganze Spannung und Begeisterung des aufregendsten, farbenfrohesten und gefährlichsten Motorradrenn-Events, der Superbike World Championship! Jetzt sind Sie an der Reihe, mit den weltbesten Fahrern auf den leistungsstärksten Motorrädern der Welt um die Wette zu fahren und am eigenen Leib zu erfahren, was es bedeutet, ein Weltklasse-Motorradfahrer zu sein.

Das Spiel starten

HINWEIS: WENN SIE *SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP* AUF IHREM PC SPIELEN MÖCHTEN, MÜSSEN SIE DIE SPIEL-CD IN DAS CD-ROM-LAUFWERK IHRES PCs EINLEGEN.

Wenn das Spiel erfolgreich installiert ist, können Sie es direkt vom Start-Menü auf der Windows-Taskleiste ausführen. Zunächst sollten Sie sich vergewissern, daß die Software korrekt konfiguriert ist, damit eine optimale Leistung auf Ihrem PC gewährleistet ist. Genaue Anweisungen dazu erhalten Sie im Abschnitt

KONFIGURATION in diesem Handbuch.

Ist das Spiel gestartet, erscheint der Bildschirm Hauptmenü. Sie haben die Wahl, alleine gegen den Computer zu spielen, ein Mehrspieler-Game anzufangen oder sich den Abschnitt *Superbike World Championship* anzuschauen.



Wenn Sie sich für ein Ein-Spieler- oder Mehrspieler-Game entscheiden, erhalten Sie die Option, im Action- oder im Simulations-Modus zu spielen.

Action-Modus

Stürzen Sie sich ins Rennen, ohne einen Gedanken an Qualifizierung oder Motorrad-Setup zu verschwenden. Die Motorrad-Steuerung ist vereinfacht, damit Sie sich darauf konzentrieren können, die Strecke und die Gegner kennenzulernen.

Simulations-Modus

Wettbewerbe.

Tauchen Sie ein in ein Einzelrennen-Wochenende oder die gesamte Superbike-Saison mit 24 Rennen über 12 Sie müssen viel mehr Sorgfalt auf das korrekte Setup Ihres Motorrads verwenden. Außerdem erfordert die Steuerung des Motorrads mehr Geschick und Konzentration.

Superbike-Welt

Sehen Sie sich die Namen, Fakten und Zahlen rund um die Superbike World Championship an.

HINWEIS: DER STANDARD-SCHWIERIGKEITSGRAD (ANFÄNGER) AKTIVIERT DIE BESCHLEUNIGUNGSHILFE, DIE IHRE GESCHWINDIGKEIT IN DIE KURVEN HINEIN UND AUS DEN KURVEN HERAUS REGULIERT. UM DIE BESCHLEUNIGUNGSHILFE ZU DEAKTIVIEREN, WÄHLEN SIE EINEN ANDEREN SCHWIERIGKEITSGRAD.

SCHNELLES RENNEN

Vom Hauptmenü-Bildschirm aus haben Sie die Wahl, sich direkt in ein Rennen zu stürzen. Beim **Schnellen Rennen** werden ein Motorrad und eine Strecke für Sie ausgewählt. Sie müssen nur noch gewinnen.

Für das **Schnelles Rennen** werden alle derzeitigen Spiel-Einstellungen verwendet. Wenn Sie das Spiel also zum ersten Mal laufen lassen, werden alle Standard-Einstellungen für Grafik, Sound, Controller, Rennen und Schwierigkeitsgrad verwendet. Sobald Sie das Spiel nach Ihren Wünschen konfiguriert haben, werden Ihre Einstellungen verwendet.

Wenn Sie ein Action-Rennen gefahren sind, dabei die Action-Option im Hauptmenü verwendet haben und anschließend **Schnelles Rennen** wählen, werden das zuletzt gewählte Motorrad und die zuletzt gewählte Strecke geladen. **Schnelles Rennen** erinnert sich immer an Ihre letzte Wahl, bis Sie das Spiel verlassen.

ACTION-MODUS

Stürzen Sie sich in die Renn-Action ohne einen bestimmten Fahrer zu wählen und ohne das Training, das Motorrad-Setup und die Qualifikation zu durchlaufen. Der Action-Modus enthält auch ein einfaches Meisterschaftsspiel, Mehrspieler-Optionen und Wiederholungen.

Ein-Spieler-Action-Rennen starten

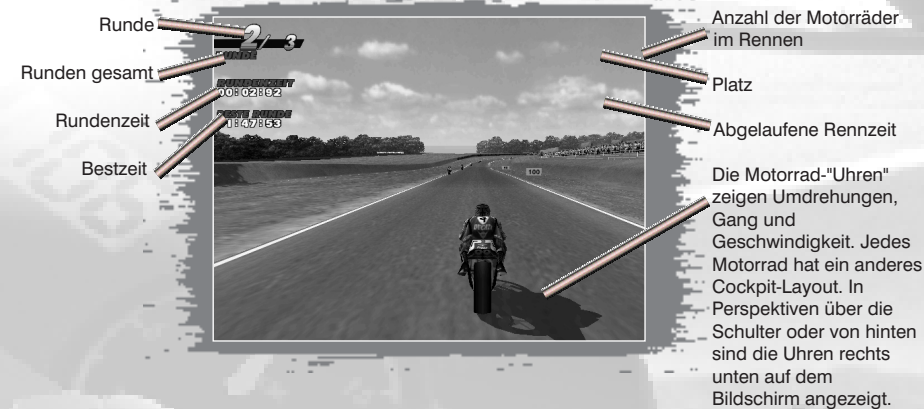
1. Klicken Sie auf dem Eröffnungsbildschirm auf **Ein-Spieler-Game** und dann auf **Action**.
2. Geben Sie Ihren Namen mit Hilfe der Tastatur oder der Maus ein und klicken Sie dann auf **OK**. Ihr Name dient dazu, Sie in Rennergebnissen, Rennen und Rundenrekorden, im Vorbeiflug am Startfeld und in Mehrspieler-Games zu identifizieren.

3. Im Action-Hauptmenü klicken Sie auf **Einzelrennen**.
4. Wählen Sie von jedem der fünf Meisterschafts-Hersteller ein Motorrad, indem Sie die Pfeil-Buttons unten im Bildschirm benutzen. Klicken Sie auf das Motorrad Ihrer Wahl, um fortzufahren.
5. Wählen sie Ihre Getriebe-Art. Automatik-Getriebe (AT) (ideal für Anfänger) oder Schaltgetriebe (MT) (für erfahrenere Fahrer).
6. Wählen Sie nun die Strecke, auf der Sie fahren möchten. Gute Anfangsstrecken sind Monza und Hockenheim, denn sie bieten eine gute Mischung aus schnellen Geraden und scharfen Kurven. Wenn die gewählte Strecke geladen ist, wird die Startfeld-Aufstellung gezeigt. Um die Aufstellung zu überspringen, drücken Sie die **Esc**-Taste.
7. Im Action-Modus starten Sie immer am Ende des Startfelds. Schauen Sie, wie die Ampel von rot auf grün schaltet und geben Sie Gas!

HINWEIS: WENN IHNEN DIE COMPUTER-FAHRER ZU GUT SIND, VERSUCHEN SIE, IHREN FÄHIGKEITSLEVEL IM BILDSCHIRM SPIEL-OPTIONEN HERUNTERZUSETZEN, AUF DEN SIE IM OPTIONEN-MENÜ ZUGREIFEN KÖNNEN.

Onscreen-Information

Unten finden Sie einen Überblick über die Informationen, die während eines Action-Rennens angezeigt werden. Im Simulations-Modus sind Renn-Informationen nur auf der Boxen-Tafel verfügbar, wenn Sie die Boxengasse passieren.



HINWEIS: RUNDENZEITEN WERDEN NUR FÜR RUNDEN ANGEZEIGT, IN DENEN DAS MOTORRAD DIE START- UND DIE ZIELLINIE PASSIERT. WENN DIE RUNDE IN DER BOXENGASSE BEGINNT ODER ENDET, WIRD KEINE RUNDE ANGEZEIGT.

FLAGGEN UND DISQUALIFIKATION

Dieser Abschnitt geht ausführlich auf die grundlegenden Flaggen ein, die in Action- und Simulations-Rennen für einen Spieler auftauchen.

HINWEIS: DIE SCHWARZE FLAGGE (DISQUALIFIKATION) KANN DURCH DAS REALITÄTS-MENÜ IM SIMULATIONS-MODUS AUSGESCHALTET WERDEN, INDEM SIE REGELN AUSSCHALTEN. DIE SCHWARZE-FLAGGE-REGEL IST IM ACTION-MODUS IMMER AKTIV.

HINWEIS: SIE KÖNNEN DEN LEVEL ÄNDERN, BEI DEM DIE DISQUALIFIKATION EINSETZT, INDEM SIE DEN SCHWIERIGKEITSGRAD-WERT IM SPIEL-MENÜ UNTER OPTIONEN ÄNDERN. BEI NIEDRIGEM SCHWIERIGKEITSGRAD ERHALTEN SIE MEHR VERWARNUNGEN, BEVOR SIE DISQUALIFIZIERT WERDEN. JE HÖHER DER SCHWIERIGKEITSGRAD EINGESTELLT IST, DESTO WENIGER VERWARNUNGEN ERHALTEN SIE, BEVOR SIE DISQUALIFIZIERT WERDEN.



Karierte Flagge

Zeigt an, daß Sie das Rennen beendet haben.



Schwarze Flagge

Wenn Sie diese Flagge sehen, haben Sie die Renn-Offiziellen am Hals! Entweder haben Sie versucht, den Kurs in die falsche Richtung zu fahren, oder Sie haben Teile der Strecke geschnitten, um eine Abkürzung zu nehmen.

Leuchtet die Flagge nur kurz auf und verschwindet dann wieder, lassen die Offiziellen Sie weiterfahren. Wenn Sie weiter gegen die Regeln verstoßen, haben Sie die besten Chancen, disqualifiziert zu werden.

Bleibt die Flagge auf dem Bildschirm und erscheinen Ihr Name und Ihre Renn-Nummer, dann sind Sie aus dem Rennen.

Die Anzahl der Verwarnungen, die Sie erhalten, ist abhängig von der aktuellen **Schwierigkeitsgrad-Einstellung** im **Spiel-Menü** unter **Optionen**.



Gelbe Flagge

Diese Flagge zeigt eine Blockierung der Strecke an. Sie erscheint im allgemeinen, wenn auf der Strecke vor Ihnen ein Unfall passiert ist.



Blaue Flagge

Wenn Sie diese Flagge zu sehen bekommen, bedeutet das, daß der sich nähernde Fahrer eine oder mehr Runden zurückliegt. Sie sollten dem herankommenden Fahrer erlauben, Sie zu überholen, ohne ihn zu behindern.

MEISTERSCHAFT

Im Action-Meisterschafts-Modus fahren Sie jede der 12 Meisterschafts-Strecken der Reihe nach nur einmal und benutzen dabei in jedem Rennen dasselbe Motorrad, dieselbe Anzahl von Renngegnern und dieselbe Rundenanzahl.

Sie haben nur ein Ziel - die *Superbike World Championship* gewinnen.

1. Wählen Sie **Action**-Modus
 2. Geben Sie Ihren Namen ein.
 3. Wählen Sie **Meisterschaft**.
 4. Der Meisterschafts-Bildschirm erscheint. Klicken Sie auf **Neue Meisterschaft**.
 5. Geben Sie nun mit Hilfe der Tastatur den Namen der Meisterschaft ein.
 6. Wenn Sie mit dem Namen zufrieden sind, klicken Sie auf **OK**.
 7. Wählen Sie Motorrad und Getriebe mit Hilfe der Maus.
- Ihnen werden nun Details zur ersten Strecke, Phillip Island, gezeigt.
- Drücken Sie **RENNEN**, um zu starten.

Ihre Startposition

Ihr erstes Rennen in der Action-Meisterschaft starten Sie am Ende des Startfeldes, genau wie in einem Standard-Einzelrennen. Ihre Startposition in späteren Rennen wird Ihre aktuelle Position in der Meisterschaft widerspiegeln. Wenn Sie also jetzt in der Meisterschaft Vierter werden, starten Sie im nächsten Rennen als Vierter.

Nach dem Rennen

Wenn das Rennen vorüber ist, können Sie eine **Wiederholung** (vgl. Abschnitt Wiederholungen) ansehen oder die Meisterschaft Fortsetzen. Wenn Sie Fortsetzen wählen, wird der aktuelle Meisterschafts-Stand angezeigt. Um fortzufahren ohne zu speichern, linksklicken Sie auf **OK**. Wenn Sie fortfahren möchten, während Ihre Fortschritte gespeichert werden, linksklicken Sie auf **Speichern**. Um die Meisterschaft zu verlassen, klicken Sie auf **Beenden**.

Die Meisterschaft ist vorbei, wenn alle 12 Strecken gefahren worden sind.

Hinweis: WÄHREND EINER MEISTERSCHAFT KÖNNEN KEINE SPIEL-OPTIONEN ODER MOTORRAD-OPTIONEN GEÄNDERT WERDEN.

SIMULATIONS-MODUS

ÜBERBLICK SIMULATIONS-MODUS

Wenn Sie die Simulations-Option wählen, tauchen Sie kopfüber ein in die *Superbike World Championship*, in der Sie es den echten Fahrern gleichtun können. Unten finden Sie eine Liste einiger Features des Simulations-Modus:

- Anders als im Action-Modus können Sie im Simulations-Modus an einem

ganzen Renn-Wochenende oder einer ganzen Meisterschafts-Saison mit Trainings- und Qualifikationsrunden teilnehmen. Bestimmte Regeln der *Superbike World Championship* gelten auch in diesem Modus.

- Die Qualifikation gibt Ihnen die Möglichkeit, von Ihrer hinteren Startposition aufzurücken.
- Die Simulation ermöglicht Ihnen, Ihr Motorrad zu konfigurieren und genaue telemetrische Daten anzusehen, um auf jeder Strecke eine optimale Leistung zu erzielen.
- Motorrad-Konfiguration und gekonntes Fahren sind im Simulations-Modus eine Notwendigkeit, da selbst die geringste Konzentrationsschwäche dazu führen könnte, daß Sie die Kontrolle über Ihr Motorrad verlieren.
- Im Simulations-Modus werden keine Onscreen-Information zu Rundenzeiten, Position oder Anzahl der Runden gezeigt. Stattdessen müssen Sie, wie die echten Fahrer, auf die Boxen-Tafeln vertrauen (SIMULATION: BOXEN-TAFEL).
- Fahren Sie Ihr Rennen in der Rolle einer der 18 offiziellen Fahrer.



Realitäts-Optionen

Der Simulations-Modus beinhaltet alle grundlegenden Optionen des Action-Modus und zusätzlich mehrere Realitäts-Optionen. Diese Optionen ermöglichen Ihnen, den Realitäts-Level entsprechend Ihren Rennfähigkeiten einzustellen.



Realitäts-Level

Der Schieberegler ermöglicht Ihnen eine schnelle Einstellung Ihres gewünschten Realitäts-Levels. Durch das Bewegen des Schiebereglers verändern Sie die Einstellung der anderen Optionen auf dem Bildschirm. Wenn Sie die Optionen individuell verändern möchten, wählen Sie Eigene.

Beschleunigungshilfe

Dieser Schieberegler erlaubt Ihnen die Festlegung Ihres Beschleunigungslimits. Je höher der Wert des Limits, desto langsamer wird sich Ihr Motorrad beschleunigen lassen.

Die **Beschleunigungshilfe-Funktion** verhindert, daß Sie zu schnell beschleunigen und hilft, Wheelies, High-Side-Crashes und ein Durchdrehen der Räder zu vermeiden.

Bremshilfe

Dieser Schieberegler ermöglicht Ihnen, festzulegen wie kräftig Sie bremsen können. Je höher das Limit, desto langsamer wird sich Ihr Motorrad bremsen lassen.

Die **Bremshilfe-Funktion** verhindert, daß Sie zu kräftig bremsen, und hilft, Radblockierung, Low-Side-Crashes und Vollbremsungen zu vermeiden. Der größte Nachteil der Bremsbegrenzung ist, daß es Ihre Fähigkeit einschränkt, Ihre Gegner auszubremsen (eine der besten Methoden, andere Motorräder zu überholen).

Geschwindigkeitshilfe

Dieser Regler ermöglicht Ihnen, die spielinterne Geschwindigkeitsbegrenzung zu aktivieren. Da die Geschwindigkeit, mit der Sie an Kurven heranzufahren, hinein- und wieder herausfahren, entscheidend dafür ist, ob Sie durch die Strecke kommen, ist diese Option ideal, um die gewählte Strecke zu meistern.

HINWEIS: OBWOHL DIESE OPTION IDEAL FÜR ANFÄNGER IST, HINDERT SIE SIE DARAN, IN HÖHEREN LEVELS ZU FAHREN.

Manuelles Aufrichten

Wenn Sie den **Aufrichten**-Befehl in einem Rennen aktivieren, wird sich Ihr Fahrer gerade aufrichten. Wenn Sie diesen Befehl gedrückt halten und so schnell wie möglich beschleunigen, hat das einen Wheelie zur Folge. Um den Wheelie abubrechen, verlangsamen oder bremsen Sie, bevor Sie hinten vom Motorrad fallen.

Das Aufrichten hat einen noch sinnvolleren Zweck. Wenn Sie Aufrichten beim Bremsen benutzen, wird es Ihnen erleichtert, schneller und sicherer zu verlangsamen. Wenn Sie Aufrichten verwenden möchten, schalten Sie diese Option **EIN**.

Schalten Sie diese Option **AUS**, um sicherzugehen, daß der Fahrer sich automatisch aufrichtet, wenn Sie die Bremse betätigen.

Motorschaden

Superbike World Championship simuliert Motorabnutzung und Motorschaden, wenn diese Option **EIN**geschaltet ist. Wenn Sie Schaltgetriebe wählen und ständig die falschen Gänge benutzen (und dadurch den Motor des Motorrads überdrehen), haben Sie gute Chancen, daß Sie einen technischen Schaden erleiden, bevor das Rennen zu Ende ist.

HINWEIS: MOTORSCHADEN GIBT ES NICHT IM MEHRSPIELER-MODUS.

Regeln

Wenn Sie wie ein Wilder rasen wollen und sich nicht um Regeln und Flaggen scheren, schalten Sie diese Option **AUS**.

Wenn Sie aber an die Regeln der Meisterschaft gebunden sein möchten, schalten Sie diese Option **EIN**. Wenn Sie **Regeln EIN**schalten, tritt die Renn-Disqualifikation in Kraft (vgl. **Flaggen und Disqualifikation**).

HINWEIS: DISQUALIFIKATION GIBT ES NICHT IM MEHRSPIELER-MODUS.

Unfälle

Diese Option ermöglicht Ihnen zu entscheiden, was passieren soll, wenn Ihr Fahrer einen Unfall baut und vom Motorrad fällt. Sie können wählen zwischen

EIN - Ihr Fahrer läuft automatisch zum Motorrad zurück und hebt es auf. Sie müssen das Motorrad dann mit Hilfe des Joysticks oder der Pfeiltaste nach links und rechts manövrieren und - wenn es wieder richtig herum steht - beschleunigen, um wieder aufzuspringen.

AUS - Ihr Fahrer und sein Motorrad werden automatisch sofort wieder auf die Strecke gesetzt, sobald der Fahrer wieder auf seinen Füßen steht.

Getriebeschaltung

Ist diese Option **EIN**geschaltet, müssen Sie von Hand schalten. Obwohl dies kniffliger ist als Automatikschaltung, verschafft es Ihnen eine größere Kontrolle über Ihr Motorrad und verhilft Ihnen zu besserer Leistung.

TRAINING

Wenn Sie im Simulations-Hauptmenü die **Trainings**-Option wählen, können Sie auf jeder Strecke trainieren und Ihr gewünschtes Motorrad-Setup konfigurieren, ohne in ein Rennen oder eine Meisterschaft einsteigen zu müssen.
 Anders als in einer Trainingsrunde im Renn-Wochenende stellt Ihnen dieser Modus auch nützliche "virtuelle Rennlinien-Tore" zur Verfügung. Diese helfen Ihnen bei der Festlegung der Ideallinie auf der Strecke.

Bildschirm Trainings-Modus

- Wenn Sie **Training** wählen:
1. Wählen Sie den gewünschten Hersteller.
 2. Suchen Sie Ihren Fahrer aus. (Wenn Sie lieber unter Ihrem eigenen Namen als mit dem des Fahrers fahren möchten, klicken Sie auf den Fahrernamen und geben Ihren eigenen ein.)
 3. Wählen Sie Ihre Trainingsstrecke.
 4. Bestätigen Sie die Strecke.
- Der Bildschirm Trainings-Modus erscheint:



Telemetrie

Wenn Sie diese Option wählen, bekommen Sie einen Überblick über die telemetrische Datenausgabe Ihres Motorrads über eine einzelne Runde der aktuellen Strecke.
 Verwenden Sie diesen Bildschirm, um festzulegen, ob Ihr Motorrad-Setup für diese Strecke korrekt ist, und um zu erkennen, wo Sie Ihre Zeit verbessern können.
 Bitte schauen Sie sich den Abschnitt **Telemetrie-Bildschirm** dieses Handbuchs an, wenn Sie genauere Informationen zur Benutzung dieser Funktion benötigen.

Setup

Dieser Bildschirm ermöglicht Ihnen, das Setup Ihres Motorrads für die aktuelle Strecke zu konfigurieren. Bitte schauen Sie sich den Abschnitt Bildschirm **Motorrad-Setup** dieses Handbuchs an, wenn Sie genauere Informationen darüber benötigen, wie Sie Ihr Motorrad für jede Strecke einstellen können.

Rennen

Zum Starten der Trainingsrunde drücken Sie die Rennen-Taste. Wenn die Strecke geladen ist, verläßt Ihr Motorrad automatisch die Box und fährt die Boxengasse hinunter. Sobald Sie die Boxengasse verlassen, liegt die Steuerung wieder in Ihrer Hand.

Wenn Sie Ihr Training abgeschlossen haben, kehren Sie zur Boxengasse zurück oder drücken die Esc-Taste und wählen die Boxen-Option.

Die Trainingszeit ist nicht auf eine bestimmte Anzahl von Runden oder einen Zeitraum begrenzt.

Optionen

Diese Taste ist ein Shortcut zum **Optionen**-Menü. Da der Bildschirm auch im Meisterschafts-Modus verfügbar ist, stehen bestimmte Optionen hier nicht zur Verfügung. Um auf diese zugreifen zu können, sollten Sie Ihre Trainingsrunde verlassen und im Simulations-Hauptmenü das **Optionen**-Menü wählen.

Beenden

Sie kehren zum Bildschirm Strecke wählen zurück.

Training Tor-System

Das in Superbike World Championship verwendete virtuelle Tor-System stellt ein einfaches Mittel zum Kennenlernen der grundlegenden Ideallinie einer Strecke dar. Eine Reihe von virtuellen Toren ist entlang der Strecke aufgestellt, durch die Sie Ihr Motorrad lenken müssen.

Die Tore tragen folgende Farben:

BLAU = Standard-Rennlinien-Tore

ROT = Am Tor anfangen zu bremsen

Das Verfehlen von Toren wird nicht bestraft, und Sie können nicht in sie hineinknallen. Das Tor-System hilft Ihnen durch jede Strecke. Obschon es Ihnen eine grobe Vorstellung der Ideallinie verschafft, wird die Rennlinie, die für Sie am besten ist, durch Ihren eigenen Fahrstil festgelegt.

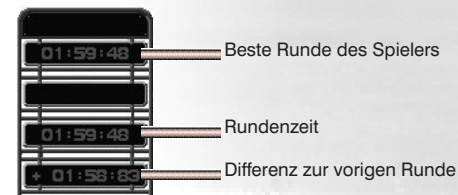
BOXEN-TAFEL

Ihre einzige Informationsquelle im Simulations-Modus ist Ihr Team in der Boxengasse. Um Ihnen diese Informationen zu vermitteln, zeigt Ihr Team eine Boxen-Tafel, wenn Sie die Boxengasse auf der Start-Ziel-Geraden passieren.

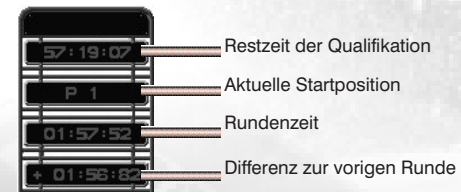
Diese Tafel wird oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt, bis Sie die Boxengasse passiert haben.

HINWEIS: RUNDENZEITEN WERDEN NUR FÜR RUNDEN ANGEGEBEN, IN DENEN DAS MOTORRAD DIE START-UND ZIELLINIE PASSIERT. WENN DIE RUNDE IN DER BOXENGASSE BEGINNT ODER ENDET, WIRD KEINE RUNDENZEIT ANGEZEIGT.

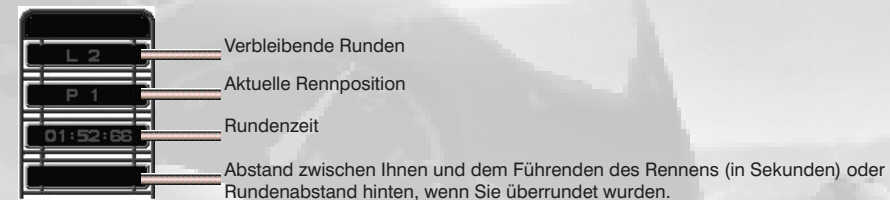
Boxen-Tafel im Training



Boxen-Tafel in der Qualifikation



Boxen-Tafel im Rennen



EINZELRENNEN

Diese Option erlaubt es Ihnen, an einem Einzelrennen-Wochenende teilzunehmen. Ein Renn-Wochenende simuliert eine einzelne Superbike World Championship-Rennen.

1. Klicken Sie auf **Simulation**.
2. Wählen Sie **Einzelrennen**
3. Wählen Sie einen Hersteller.
4. Mit Hilfe der Pfeiltasten können Sie jeden Fahrer dieses Herstellers anschauen. Klicken Sie auf **OK**, wenn Sie den gewünschten Fahrer gewählt haben. (Wenn Sie lieber unter Ihrem eigenen Namen als mit dem des Fahrers fahren möchten, klicken Sie auf den Fahrernamen und geben Ihren eigenen ein.)
5. Wählen Sie eine Strecke.

Einheiten (Training, Qualifikation, Rennen) überspringen

Natürlich können Sie an dem ganzen Wochenende an Trainingsrunden, Qualifikationsrunden und Rennen teilnehmen. Um an dem ganzen Renn-Wochenende dabeizusein, müssen Sie an jeder Einheit und an beiden Rennen in der entsprechenden Reihenfolge teilnehmen. Wenn Sie allerdings irgendeine dieser Einheiten überspringen möchten, dann dürfen Sie das ruhig tun. Wenn Sie eine Einheit überspringen, werden alle vorherigen Einheiten (z.B. alle Optionen oberhalb der soeben gewählten) nicht gewertet.

1. Freies Training

Diese Option gibt Ihnen die Möglichkeit, auf der Strecke zu trainieren und Ihr Motorrad-Setup über einen unbegrenzten Zeitraum hinweg zu konfigurieren. Ihr Training beginnt in der Boxengasse und endet, wann immer Sie zu den Boxen zurückkehren oder die Boxen-Option im Pause-Menü wählen, das erscheint, wenn Sie auf Ihrer Tastatur die **Esc**-Taste drücken.

HINWEIS: IM FREIEN TRAINING TEILEN SIE DIE STRECKE MIT ANDEREN FAHRERN UND PROFITIEREN NICHT VON DEN VIRTUELLEN RENN-TOREN.

Qualifikation

Die *Superbike World Championship* umfaßt zwei Qualifikationen pro Wettbewerb. Die Bestzeit dieser beiden Runden dient der Bestimmung Ihrer Startposition. Jede Qualifikation ist auf eine Stunde begrenzt und verpflichtet jeden Fahrer, in diesem Zeitraum eine Zeit zu verbuchen. Denken Sie daran und seien Sie sich der anderen Fahrer auf der Strecke bewußt, besonders, wenn Sie die Boxen passieren oder verlassen. Sobald Sie Ihre Bestzeit verbucht haben, können Sie die Qualifikationsrunde verlassen, indem Sie die Beenden-Option wählen.

HINWEIS: WENN ES IHNEN NICHT GELINGT, EINE QUALIFIKATIONSZEIT IN DEN BEIDEN QUALIFIKATIONEN ZU ERREICHEN, BEKOMMEN SIE SOWOHL IN RENNEN 1 ALS AUCH IN RENNEN 2 AUTOMATISCH EINEN PLATZ AM ENDE DES STARTPLATZES.

Bildschirm Qualifikations-Menü

Wenn Sie Qualifikation wählen, erscheint der Bildschirm Qualifikations-Menü. Hier können Sie wahlweise Telemetrie anschauen, Ihr Motorrad-Setup konfigurieren, die Qualifikationszeiten der anderen Fahrer unter Monitor ansehen, die Strecke verlassen oder bestimmte Optionen im Spiel ändern.



Der Bildschirm Qualifikations-Menü enthält auch einige entscheidende Informationen:

- Name des von Ihnen gewählten Fahrers.
- Ihre Startposition basierend auf den Bestzeiten Ihrer Gegner im Vergleich mit Ihrer eigenen.
- Verbleibende Qualifikationszeit in Minuten, Sekunden und Hundertstel-Sekunden.
- Umgebungs- und Asphalttemperaturen.
- Wetterbedingungen:



Strecke ist trocken.



Wolkig, aber Strecke ist trocken.



Strecke ist naß.

- Die von Ihnen gewählte Einstellung.

Bitte schauen Sie sich die Abschnitte **Telemetrie** und **Setup** dieses Handbuchs an, wenn Sie zur Benutzung dieser Features Anweisungen benötigen.

Monitor Qualifikation

Dieser Bildschirm aktualisiert sich während der Qualifikation kontinuierlich, damit Sie die schnellsten Bestzeiten der anderen Fahrer überwachen können. Hier können Sie auch Ihre aktuelle Startposition ersehen.



POS	FAHRER	MOTORRAD	ZEIT
1	PIERFRANCESCO CHILI	DUCATI	01:35:05
2	SCOTT RUSSELL	YAMAHA	01:35:48
3	JONNY RODRIGUEZ	HONDA	01:35:49
4	PIERGIOORGIO BONTEMPI	KAWASAKI	01:35:62
5	AKIRA YANAGAWA	KAWASAKI	01:35:70
6	NORIYUKI HAGA	YAMAHA	01:36:11
7	KAREN SLIGHT	HONDA	01:36:27
8	JAMES WHITHAM	SUZUKI	01:37:06
9	JAMES HAYDON	DUCATI	01:37:29
10			

Wenn mehr Fahrer im Rennen sind als zur gleichen Zeit angezeigt werden können, verwenden Sie die Scroll-Buttons rechts auf der Tafel, um in der Liste aufwärts- und abwärtszuscrollen. Der Monitor Qualifikation zeigt auch die verbleibende Zeit für die Qualifikation an. Der **Beschleunigte Zeit**-Button kann benutzt werden, um zwischen Echtzeit und beschleunigter Zeit hin- und herzuschalten. Wenn Sie die Zeit verringern möchten, die die anderen Fahrer brauchen, um ihre Qualifikationszeiten zu erreichen, klicken Sie auf **Beschleunigte Zeit**.

HINWEIS: DIE FUNKTION BESCHLEUNIGTE ZEIT STEHT NUR IM MONITOR-BILDSCHIRM ZUR VERFÜGUNG.

2. Freies Training

Eine weitere Chance, die Strecke kennenzulernen und Ihre Qualifikationszeit zu verbessern.

2. Qualifikation

Ihre letzte Chance zur Verbesserung Ihrer Startposition. Ihre Bestzeit aus den beiden Qualifikationen bestimmt Ihre Startposition in den beiden Rennen. Wenn Sie in der ersten Runde eine Qualifikationszeit erreicht haben, brauchen Sie nicht in die zweite Qualifikation gehen. Das Überspringen der zweiten Qualifikation wirkt sich auf Ihre Startposition aus, die durch Ihre Bestzeit in der ersten Runde bestimmt wird.

Aufwärmen

Dies ist Ihre letzte Chance, sich die Kurs- und Strecken-Bedingungen vor dem Rennen anzuschauen.

Aufwärmen ist vor allem wichtig, da sich möglicherweise das Wetter seit der Qualifikation am Vortag geändert hat. Wenn sich die Wetterbedingungen seit der Qualifikation geändert haben, kann es sein, daß Sie Ihr Motorrad-Setup vor dem Rennen überprüfen müssen.

HINWEIS: NACH DEM AUFWÄRMEN ÄNDERT SICH DAS WETTER NICHT.

Rennen 1 und 2

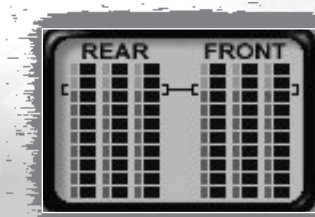
Zwei Rennen finden am Sonntag eines jeden Wettbewerbs der *Superbike World Championship* statt. Die Ergebnisse der beiden Rennen sind unabhängig von einander, der Sieger erhält jeweils 25 Punkten.

- Ihre Startposition bleibt in beiden Rennen dieselbe. Wenn Sie die Qualifikation übersprungen haben, starten Sie immer vom Ende des Startfeldes.
- Sobald die Strecke geladen ist, wird die Startaufstellung angezeigt. Wenn Sie diese überspringen möchten, drücken Sie einfach die Esc-Taste auf Ihrer Tastatur oder beschleunigen Sie.
- Nun warten Sie, daß die Ampel von rot auf grün schaltet, und weg sind Sie ...

Crash und Erholung

Haben Sie im Simulations-Modus die Option **Volle-Crash-Realität**-Option **EIN**geschaltet, dann zahlen Sie den vollen Preis für einen Crash. Sobald Motorrad und Fahrer aufhören, sich zu bewegen, läuft der Fahrer automatisch zurück zur Maschine und hebt sie auf, bevor Sie wieder über die Steuerung verfügen. Um das Motorrad zu drehen, wenn Sie daneben stehen, steuern Sie einfach mit dem Joystick oder den Pfeiltasten nach rechts oder links. Wenn Sie in die richtige Richtung schauen, beschleunigen Sie. Ihr Fahrer wird auf die Seite des Motorrads laufen und aufspringen.

REIFENMESSGERÄT



Im Simulations-Modus machen Reifenwahl, Wetterbedingungen und Fahrstil unter Umständen den Unterschied zwischen Sieg und frühzeitigem Ausscheiden aus. Um beurteilen zu können, ob Sie die richtigen Reifen benutzen, können Sie ein Meßgerät benutzen, welches Reifenabnutzung und Temperatur über die Breite des Vorder- und des Hinterreifens angibt. Um den Reifenmesser anzuzeigen, drücken Sie einfach **F8**, während Sie auf der

Strecke sind. Der Reifenmesser verschwindet, wenn Sie erneut **F8** drücken.

Reifen-Temperatur

Jeder Reifen ist in drei vertikale Streifen unterteilt: links, Mitte und rechts. Die Temperaturbalken sind farblich kodiert, um die aktuelle Gummitemperatur anzuzeigen: zu kalt (blau), optimal (grün) und zu heiß (rot). Sie sollten versuchen, Ihre Reifen auf dem Optimum zu halten, um das Gummi zu schonen und Bodenhaftung zu bewahren.

Reifenabnutzung

Reifenabnutzung wird in drei vertikalen Balken angezeigt. Sind Ihre Reifen neu, ist der Balken auf voller Höhe. Wenn der Reifen links, in der Mitte oder rechts beginnt abzunutzen, wird der Balken kürzer. Je kürzer der Balken, desto mitgenommener ist Ihr Reifen. Wenn Sie den Eindruck haben, Ihr Reifen nutzt zu schnell ab, müssen Sie eine andere Bereifung wählen.

MEISTERSCHAFT

Eine Meisterschaft im Simulations-Modus funktioniert im wesentlichen ebenso wie die Action-Meisterschaft, mit der Ausnahme, daß jeder Renn-Wettbewerb aus einem vollständigen Renn-Wochenende mit Training, Qualifikation und zwei Rennen besteht.

Um eine Meisterschaft zu starten:

- Wählen Sie den **Simulations**-Modus.
- Wählen Sie **Meisterschaft**.
- Wählen Sie **Neue Meisterschaft**.
- Geben Sie den Namen ein, unter dem Sie Ihre Meisterschaft speichern möchten.
- Wählen Sie Ihren Motorrad-Hersteller.
- Suchen Sie Ihren Fahrer aus. (Wenn Sie lieber unter Ihrem eigenen Namen als mit dem des Fahrers fahren möchten, klicken Sie auf den Fahrernamen und geben Ihren eigenen ein.)
- Der Bildschirm Streckeninformation für Phillip Island erscheint.

Sobald Sie auf **OK** klicken, erscheint der Bildschirm Menü Renn-Wochenende und gibt Ihnen Zugriff auf die aktuelle Meisterschaftsinformation (vgl.

Meisterschaftsinformation unten), Training, Qualifikation und die Renn-Optionen.

HINWEIS: BITTE SCHAUEN SIE SICH DEN ABSCHNITT **SIMULATION: EINZELRENNEN** DIESES HANDBUCHS AN, WENN SIE MEHR INFORMATIONEN DARÜBER BENÖTIGEN, WIE SIE DAS MENÜ RENN-WOCHENENDE BENUTZEN KÖNNEN.

Wenn Sie ein Renn-Wochenende abgeschlossen haben, erhalten Sie die Option, die Meisterschaft zu speichern, zum nächsten Rennen überzugehen oder die Meisterschaft zu verlassen.



Wenn Sie die Meisterschaft speichern, können Sie sie später wieder laden und dort fortfahren, wo Sie beendet hatten, indem Sie die Option Meisterschaft fortsetzen wählen. Die Meisterschaft schließt alle 12 Strecken der Superbike World Championship-Reihe ein. Ihr Ziel ist es, mehr Punkte zu sammeln als jeder andere Fahrer und auf diese Weise Superbike World Champion zu werden.

HINWEIS: INNERHALB EINER MEISTERSCHAFT KÖNNEN SIE MOTORRAD UND FAHRER NICHT WECHSELN. AUßERDEM KÖNNEN KEINE OPTIONEN AUS DEM SPIEL- ODER REALITÄTS-MENÜ WÄHREND EINER MEISTERSCHAFT GEÄNDERT WERDEN.

Meisterschaftsinformation

Während einer Simulations-Meisterschaft können Sie mit Hilfe des Bildschirms **Meisterschaftsinformation** Meisterschaftsstatistiken einsehen. Zugriff zu diesem Bildschirm erhalten Sie, indem Sie unten auf dem Bildschirm Renn-Wochenende-Menü auf Info klicken. Auf dem Bildschirm Meisterschaftsinformationen können Sie die folgenden Meisterschaftsstatistiken ansehen:



SPORTS				GESAMTERGEBNIS	
RUNDE					
POS.	FAHRER	MOTORRAD	PUNKTE		
1	AARON SLIGHT	HONDA	45		
2	NORIYUKI HAGA	YAMAHA	36		
3					
4	SIMON CRAFT	KAWASAKI	29		
5	NEIL HODGSON	DUKATI	24		
6	AKIRA YANAGAWA	KAWASAKI	21		
7	JOHN HODGINSKI	HONDA	18		
8	SCOTT RUSSELL	YAMAHA	17		
9	PIERFRANCESCO CHILI	DUKATI	16		
10	JAMES WHITHAM	SUZUKI	13		

OK SPEICHERN BEENDEN

- Die Qualifikationstabellen mit allen Qualifikationen, die bis dahin in der Meisterschaft abgeschlossen sind.
- Die Rennergebnisse aller Rennen, die bis dahin in der Meisterschaft abgeschlossen sind.
- Den Meisterschaftsstand nach jedem Renn-Wochenende für jedes bis dahin abgeschlossene Renn-Wochenende.

Um die Statistiken für ein bestimmtes Renn-Wochenende anschauen zu können, wählen Sie den entsprechenden Kurs und suchen Sie dann die Statistiken aus, die Sie ansehen möchten. Verfügbare Statistiken sind die Qualifikation, die Qualifikation 1, die Qualifikation 2, die Ergebnisse von Rennen 1, die Ergebnisse von Rennen 2 und der Meisterschaftsstand am Ende von Rennen 2.

WIEDERHOLUNGEN













Superbike World Championship zeichnet jedes abgeschlossene Action- und Simulations-Rennen auf. Am Ende jedes Rennens erhalten Sie die Option, die Wiederholung anzuschauen. Wenn Sie eine Rennwiederholung wählen, erscheint diese



Befehlsleiste unten auf dem Bildschirm:
Die Wiederholungs-Leiste ermöglicht es Ihnen, Ihr Rennen aus einer Vielzahl von Perspektiven und Fahrersichten anzuschauen. Sie können die Wiederholung auch zur späteren Einsicht speichern.

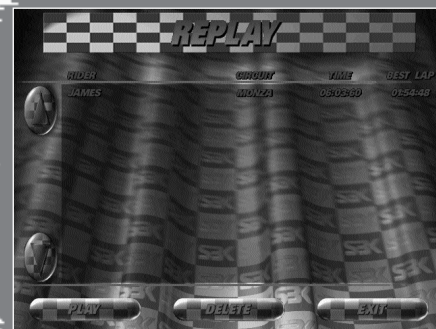
WICHTIGER HINWEIS: DAS SPIEL VERWENDET DEN SPEICHERPLATZ IHRES COMPUTERS ZUM SPEICHERN DER WIEDERHOLUNG NACH DEM RENNEN. IST NICHT GENÜGEND SPEICHERPLATZ VORHANDEN, UM DAS GANZE RENNEN ZU SPEICHERN, HÖRT DER COMPUTER AUF ZU SPEICHERN, UND DIE WIEDERHOLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG.

Die Wiederholungs-Leiste

-  Schauen Sie sich Wiederholungen aus verschiedenen Perspektiven an
-  Schauen Sie sich die Fahrer an
-  Wiedergabe
-  Zum Beginn der Wiederholung zurückkehren
-  Schnell zurückspulen
-  Rückwärts in Zeitlupe
-  Voriges Bild
-  Nächstes Bild
-  Zeitlupe
-  Wiederholung speichern
-  Onscreen-Information und Wiederholungs-Leiste nicht anzeigen. Drücken Sie **Esc**, um sie erneut anzuzeigen
-  Wiederholungs-Modus beenden

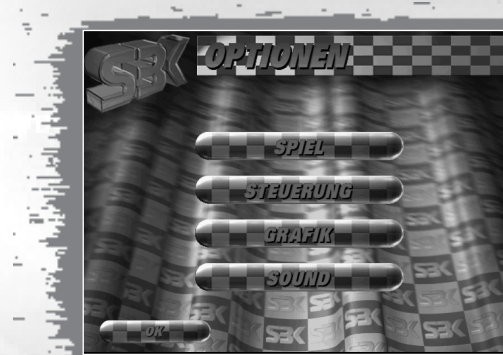
Speichern, Laden und Löschen von Wiederholungen

Wiederholung können angeschaut und verworfen oder aber auf Ihre Festplatte gespeichert werden, damit Sie sie später mit Hilfe der Menü-Option **Wiederholung** ansehen können, die Sie in den **Action**- und **Simulations**-Menüs finden.



- Zum Speichern einer Wiederholung klicken Sie einfach auf **Wiederholung speichern** auf der Wiederholungs-Leiste.
- Zum Laden einer **Wiederholung** klicken Sie die Menü-Option Wiederholung an, die Sie in den **Action-** und **Simulations-**Menüs finden. Der **Wiederholungs-**Bildschirm erscheint und führt alle gespeicherten Wiederholungen des gewählten Modus (Action oder Simulation) auf. Sollten zu viele Wiederholungen erscheinen, benutzen Sie die Pfeile links auf dem Bildschirm, um durch die Liste der Wiederholungen zu scrollen. Wenn Sie die gewünschte Wiederholung gefunden haben, klicken Sie sie an und klicken Sie dann auf **Wiedergabe**.
- Zum Löschen einer Wiederholung markieren Sie die zu löschende Wiederholung und klicken auf **Löschen**.
- **Beenden** bringt Sie zurück zum vorigen Menü.

KONFIGURATION



Superbike World Championship verfügt über eine Reihe von Konfigurationsoptionen, mit denen Sie die Leistung des Spiels auf Ihrem Computer maximieren können. Diese Optionen sind in Ein-Spieler- und Mehrspieler-Games im Action- oder Simulations-Modus im **Optionen**-Menü verfügbar.

- Bitte schauen Sie sich den Abschnitt **VERBESSERUNG DER SPIEL-LEISTUNG** der Referenzkarte an, die Einstellungsbeispiele für verschiedene Computerkonfigurationen enthält.
- Diese Optionen zur Spiel-Konfiguration sind unten erklärt (Bitte beachten Sie, daß Änderungen in diesen Optionen Auswirkungen auf dieselben Einstellungen im Simulations-Modus haben):

Spiel-Konfiguration im Action-Modus



Dieser Options-Bildschirm gibt Ihnen die Möglichkeit, folgende Aspekte eines Action-Rennens zu ändern:

Runden – Wählen Sie ein Rennen über 1,3 oder 5 Runden (der Simulations-Modus läßt auch längere Rennen zu).

Anzahl der Motorräder – Wählen Sie von 8 bis zu 32 Gegner (wenn das Spiel zu langsam läuft, versuchen Sie, die Anzahl der Gegner zu verringern).

Schwierigkeitsgrad – Ändern Sie den Fähigkeitslevel der computergesteuerten Fahrer und die Tatsache, wie häufig im Rennen von der schwarzen Flagge Gebrauch gemacht wird. Wählen Sie von **Anfänger** für einen Neuanfänger bis **Realität** für einen Profi wie Carl Fogarty! Wenn Sie **Anfänger** eingestellt haben, wird die Geschwindigkeitshilfe aktiviert, wodurch Sie langsamer werden, wenn Sie sich einer Kurve zu schnell nähern. Dies ist eine gute Möglichkeit, für jeden Kurs die richtige Geschwindigkeit herauszufinden.

Wetterbedingungen – Wählen Sie zwischen sonnig, wolzig, naß und Auto (bei Auto wird automatisch eine Wetterbedingung ausgewählt).

Computer-Gegner (nur für Mehrspieler) – Schalten Sie diese Option EIN, um sicherzugehen, daß Sie zusätzliche Computer-Gegner in einem Multiplayer-Spiel haben. Schalten Sie sie AUS, wenn Sie nur gegen menschliche Gegner fahren möchten.

Geschwindigkeits-Anzeige – Wählen Sie zwischen **mph** oder **km/h**. (Dies betrifft die Anzeige nur, wenn Sie Ihr Motorrad steuern. Die Telemetrie im Simulations-Modus verwendet immer **km/h**).

Befehls-Konfiguration



Dieser Bildschirm gibt Ihnen die Möglichkeit, die Spiel-Befehle für Tastatur, Maus, Gamepad, Joystick oder eine Kombination dieser Möglichkeiten und jedes andere DirectX-kompatible Eingabegerät zu konfigurieren.

Um eine Befehls-Option zu konfigurieren

1. Klicken Sie auf die Befehls-Option und aktivieren Sie dann das gewünschte Spiel-Befehls-Eingabegerät.
2. Die Befehls-Eingabe zeigt dann Ihre Wahl an. Befehle können ein Tastatur- oder Tastendruck, eine Maus- oder eine Joystickbewegung sein.
3. Wenn Sie die Tastatur für die Befehle Beschleunigen, Bremse, Links lenken und Rechts lenken benutzen, dann können Sie deren Empfindlichkeit mit Hilfe des Empfindlichkeits-Schiebereglers einstellen, der neben jedem Befehl angezeigt wird.

HINWEIS: WENN SIE DEN JOYSTICK, DAS STEUERKREUZ ODER ANDERE SPIEL-CONTROLLER VERWENDEN MÖCHTEN, VERGEWISSEN SIE SICH BITTE, DAß DIESE AKTIVIERT UND IN DER WINDOWS-SYSTEMSTEUERUNG KALIBRIERT SIND.

Steuerungs-Optionen

- Hochschalten** - Ist nur aktiv, wenn Sie sich bei Ihrer Motorradwahl für Schaltgetriebe (MT) entschieden haben. Wenn Sie diesen Befehl in einem Rennen aktivieren, wird einen Gang höhergeschaltet.
- Runterschalten** - Ist nur aktiv, wenn Sie sich bei Ihrer Motorradwahl für Schaltgetriebe (MT) entschieden haben. Wenn Sie diesen Befehl in einem Rennen aktivieren, wird einen Gang hinuntergeschaltet.
- Aufrichten** - Wenn dieser Befehl während eines Rennens aktiviert wird, richtet sich Ihr Fahrer auf dem Motorrad auf. Dies verringert die Aerodynamik des Fahrers und macht das Bremsen effektiver. Halten Sie die Taste gedrückt, um einen Wheelie zu machen, wenn Sie ganz schnell beschleunigen und wegfahren möchten.
- Schulterblick** - Drücken Sie diesen Befehl, damit sich der Fahrer umschauf (Superbikes haben keine Spiegel!).

Grafik-Konfiguration



Da grafische Details sehr stark abhängig sind von der Schnelligkeit des Prozessors und von Leistung, Speicherkapazität und Funktionen, die von Ihrer Grafikkarte unterstützt werden, sind die Einstellungen innerhalb des Bildschirms **Grafik-Konfiguration** **entscheidend** für die Leistung des Spiels. Je mehr Details, desto besser muß die Leistung Ihres Computers sein. Auf langsameren Computern bewirken mehr Details, daß das Spiel langsamer oder nicht flüssig läuft.

Klicken Sie zunächst auf **Rendering** unten im Bildschirm.

Rendering-Optionen

Der **Bildschirm Rendering**-Option ermöglicht es Ihnen, das vom Spiel verwendete Anzeige-Gerät zu wählen.

Software: Wenn Sie nur über eine Standard-2D-Grafikkarte verfügen, können Sie nur die Software-Option auswählen. Diese unterstützt Auflösungen von 320x200 und 640x480 und stellt die niedrigste Rendering-Qualität bereit.

Direct 3D: Diese Option steht Ihnen zur Verfügung, wenn Sie eine Direct-3D-kompatible Grafikkarte haben. Wenn Sie diese Option wählen, wird die Grafikkarte viele der Rendering-Funktionen leisten und so die Spiel-Leistung verbessern. Bitte vergewissern Sie sich, daß Ihre Grafikkarte als von diesem Spiel unterstützt aufgeführt ist.

Schieberegler Grafikdetailstufe

Zur Vereinfachung der Grafikdetail-Optionen steht Ihnen ein Schieberegler oben auf dem Bildschirm zur Verfügung. Der Regler ermöglicht es Ihnen, die Grafiken wie folgt einzustellen:

Eigene: Da PCs sehr unterschiedliche Konfigurationen aufweisen, gibt Ihnen dieser Modus die Möglichkeit, die Einstellungen zu ändern, um genau das Gleichgewicht zwischen Grafik und Schnelligkeit herzustellen, das Sie wünschen. Genaueres finden Sie im Abschnitt **Benutzung der eigenen Detail-Einstellung** unten.

Niedrig: Niedrige Grafikdetails. Ideal für PCs, die nur die Mindestanforderungen erfüllen, die auf der Spielverpackung angeführt sind. Verwendet eine niedrige Betrachtungstiefe (s. unten) und schaltet die meisten Grafik-Optionen aus.

Mittel: Mittlere Grafikdetails. Ein ausgewogenes Gleichgewicht zwischen Geschwindigkeit und Grafik.

Hoch: Die meisten Grafik-Optionen sind **EIN**geschaltet und auf einen hohen Level eingestellt. Für diesen Modus wird eine gute 3D-Karte benötigt.

Sehr Hoch: Alle Optionen sehr hoch eingestellt. Dieser Modus ist nur für PCs mit leistungsstarken Prozessoren und schnellen 3D-Karten.

Bildschirmauflösung

Die Bildschirmauflösung, mit der Sie das Spiel laufen lassen können, ist abhängig von der gewählten Rendering-Option (s. oben) und der Funktionsfähigkeit Ihrer 3D-Karte. Wenn Sie eine höhere Auflösung wählen, hat dies normalerweise eine bessere Bildqualität, jedoch eine niedrigere Leistung zur Folge.

Benutzung der eigenen Detail-Einstellung

Wenn Sie den **Detail-Level**-Schieber auf dem Bildschirm **Grafik-Optionen** auf **Eigene** stellen, können Sie jede Grafik-Option individuell verändern.

Betrachtungstiefe

Diese Option bestimmt, in welcher Entfernung in Metern die Strecke und die Objekte am Streckenrand sichtbar werden. Ein hoher Wert hat ein langsames Auftauchen und geringerer Leistung zur Konsequenz. Wenn Sie ein langsames Gerät haben, können Sie die Spiel-Leistung durch ein Verringern des Wertes unter 500 Meter verbessern.

Fahrer- und Motorraddetails

Wenn Sie das Spiel auf einem langsameren Gerät laufen lassen - insbesondere bei einem Software-Rendering von 320x200 -, möchten Sie vielleicht die Grafik der gegnerischen Motorräder und Fahrer verringern, um die Leistung zu verbessern. Ihr Motorrad und Ihr Fahrer bleiben auf einer höheren Detailstufe.

Streckendetailstufe

Diese Option gibt Ihnen die Möglichkeit, die Details der Strecke und der Umgebung herauf- oder herabzusetzen. Indem Sie die Streckendetails verringern, verbessern Sie die Leistung des Spiels.

Grafikdetailstufe

Diese Option setzt die grafische Qualität der Fahrer, Motorräder und der Strecken herauf oder herab. Um eine optimale Leistung zu erzielen, lassen Sie diesen Wert auf Niedrig. Wenn Ihre 3D-Karte über 8 MB RAM oder mehr verfügt, können Sie die Detail-Optionen Mittel und Hoch testen. Falls das Spiel sehr ruckartig läuft, sollten Sie diesen Wert verringern.

HINWEIS: DIESE OPTION HAT KEINE AUSWIRKUNGEN, WENN DAS SPIEL MIT RENDERING LÄUFT (VGL. ABSCHNITT RENDERING-OPTIONEN OBEN).

Das Ausschalten einer oder mehrerer der folgenden Grafikdetails verbessert die Leistung des Spiels:

Umgebungseffekte - Schalten Sie Effekte wie Funken, Rauch und Staub EIN oder AUS.

Fotorealismus - Schalten Sie Effekte wie Lensflare, echte Motorrad-, Fahrer- und Baumschatten EIN oder AUS.

Ideallinie - Schalten Sie die Reifenabriebspur auf den Kurven EIN oder AUS.

Himmel - Ermöglicht Ihnen, die Himmel-Grafiken EIN- oder AUSzuschalten.

Sound-Konfiguration

Das Spiel gibt Ihnen die Möglichkeit, zu wählen, ob Sie Soundeffekte und Musik haben möchten, und mit welcher Lautstärke. Wählen Sie einfach die gewünschte Lautstärke mit Hilfe des Schiebereglers oder schalten Sie Musik und Soundeffekte per Knopfdruck ein und aus.

- Da das Spiel Musik nicht von einer Standard-Musik-CD liest, können Sie Ihre Audio-CDs nicht im Spiel abspielen. Wenn Sie sich dafür entscheiden, eine CD mit der Windows-CD-Player-Vorrichtung abzuspielen, könnte die Spielleistung wiederholt abfallen.

HINWEIS: WENN IHR COMPUTER NUR ÜBER 16 MB RAM VERFÜGT, KÖNNTEN SIE EINE SPIELVERLANGSAMUNG FESTSTELLEN, WENN DIE MUSIK EINGESCHALTET IST. VERSUCHEN SIE, DIE SPIELLEISTUNG ZU VERBESSERN, INDEM SIE DIE MUSIK AUSSCHALTEN.

HINWEIS: DIE LAUTSTÄRKE-EINSTELLUNG FUNKTIONIERT NICHT, WENN SIE DEN SOUND AUSGESCHALTET HABEN.

BILDSCHIRM MOTORRAD-SETUP

Im Simulations-Modus gibt Ihnen *World Superbike Championship* die Möglichkeit, Ihr Motorrad-Setup den verschiedenen Kursen und Bedingungen entsprechend zu verändern. Sie können Getriebeübersetzung, Bereifung, Federungs-Einstellung und Steuerungsgeometrie verändern. Verschiedene Motorrad-Setups können gespeichert und geladen werden, wodurch Sie die Einstellung für jeden einzelnen Kurs nach Wunsch vornehmen und verbessern können.

Rahmen

Anstellwinkel

Das Einstellen des Anstellwinkels verändert die Art und Weise, in der die Maschine in und durch Kurven steuert.

Max. Einstellung: Langsameres Lenken, aber mehr Stabilität. Zwar kommen Sie schwieriger in die Kurven hinein, aber wenn Sie einmal drin sind, hält das Motorrad eine stabilere Linie.

Min. Einstellung: Schnelleres Lenken, aber weniger Stabilität. Das Motorrad steuert in Kurven und Schikanen schneller, ist aber eher instabil und wackelig.

Spur (Gabellänge):

Die Spur wird verändert, indem Sie die Gabellänge und das Verhalten des Motorrads in ähnlicher Weise einstellen wie den Anstellwinkel. Eine vergrößerte Spur bewirkt eine längere Radbasis, was wiederum die Stabilität vergrößert, jedoch die Steuerung verlangsamt.

Kleiner Tip: Wenn Sie den Eindruck haben, daß das Motorrad zu langsam lenkt, versuchen Sie es mit einer verringerten Anstellwinkel- und Spureinstellung.

Kleiner Tip: Wenn Sie den Eindruck haben, daß das Motorrad zu schnell lenkt, versuchen Sie es mit einer erhöhten Anstellwinkel- und Spureinstellung.

Kraftübertragung

Zahnung des Kettenrads:

Die Zahnung kann durch Erhöhung oder Verringerung der Zahnanzahl im Getriebe-Zahnrad oder im Hinterrad-Zahnrad verändert werden. Das Schalten wird "länger" oder "kürzer" und beeinflusst Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit der Maschine. Änderungen in der Zahnung sorgen für ein beständiges Verhältnis zwischen allen sechs einzelnen Gängen. Grundsätzlich wählt man langes Schalten für schnelle Strecken und kurzes Schalten für langsame, kurvenreiche Strecken.

Kraftübertragung/Ritzel:

Max: Die Erhöhung der Anzahl der Zähne im Getriebe-Zahnrad bewirkt eine erhöhte Zahnung und steigert die Höchstgeschwindigkeit bis an das Leistungslimit des Motors. Ist der Motor für die Schaltung Ihrer Wahl nicht stark genug, wird das Motorrad langsamer als üblich beschleunigen und seine potentielle Höchstgeschwindigkeit wahrscheinlich nicht erreichen, außer auf sehr langen Geraden.

Min: Wenn Sie die Anzahl der Zähne im Getriebe-Zahnrad verringern, setzt dies die Überzahnung herab und vermindert die Höchstgeschwindigkeit, verbessert jedoch die Beschleunigung. Niedriges Schalten verwendet man für langsame, kurvenreiche Strecken. Auf schnellen Geraden bewirkt niedriges Schalten ein Absinken der Drehzahl unter das Limit.

Verzahnung des Hinterrads:

Das Ändern der Anzahl von Zähnen im Hinterrad-Zahnrad hat weniger Auswirkung auf die Überzahnung. Änderungen am Hinterrad-Zahnrad stehen Änderungen am Getriebe-Zahnrad gegenüber, z.B. das Erhöhen von Zähnen verringert die Zahnung. Eine Verringerung der Anzahl von Zähnen erhöht die Zahnung.

Individuelle Übersetzungsverhältnisse:

Sie können auch individuelle Übersetzungsverhältnisse ändern, vom ersten bis zum sechsten Gang. Dies kann dann sinnvoll sein, wenn Sie einen Kurs mit langsamen Kurven und schnellen Geraden fahren. In einer solchen Situation möchten Sie möglicherweise in den höheren Gängen schneller beschleunigen, also vom vierten bis zum sechsten (für eine hohe Spitzengeschwindigkeit in den Geraden), und in den kleineren Gängen langsamer beschleunigen, also vom ersten bis zum dritten Gang (für eine gute Beschleunigung aus langsamen Kurven heraus). Wenn der Unterschied zwischen zwei Gängen zu groß ist, muß der Motor kämpfen, um zu beschleunigen, wenn Sie zwischen diesen zwei Gängen wechseln.

Aufhängung

Die Einstellung der Federungen Ihres Motorrads hat Auswirkungen auf das Handling und die Steuerung und die Art und Weise, wie es mit Unebenheiten der Oberflächen fertig wird. Ein dürrtig ausgestattetes Motorrad ist schwer zu steuern und daher auf der Strecke langsamer. Wie bei den meisten anderen Aspekten der Einstellung auch, werden Sie feststellen, daß ein Kompromiß in den meisten Fällen am besten ist. Damit Sie die beste Federungs-Einstellung leichter erzielen können, ist es sinnvoll, daß Sie die drei Phasen kennen, die ein Motorrad durchläuft, wenn es eine Kurve fährt: Eingang, Neigung und Ausgang.

1. In der Eingangsphase bricht der Fahrer in die Kurve ein, wirft das Gewicht nach vorn und verringert die Vorderfederung (und erhöht die Hinterandruckskraft). Während dieser Phase hilft das Ausmaß der Neigung der Vorderfederungen, die Steuerung des Motorrads festzulegen (wie das Einstellen des Anstellwinkels). Je mehr Neigung, desto schneller steuert das Motorrad in die Kurven hinein.
2. In der zweiten Phase geht der Fahrer von den Bremsen herunter und lehnt sich in die Kurve. An diesem Punkt komprimiert die Zentrifugalkraft Vorder- und Hinterandruckskraft und ebnet die Geometrie des Motorrads ein.
3. In der dritten Phase beschleunigt der Fahrer aus der Kurve heraus, wirft sein Gewicht nach hinten und verringert die Hinterandruckskraft (und erhöht die Vorderandruckskraft).

Federung:

Die Wahl verschiedener Federungen und Vorlade-Einstellungen für Vorder- und Hinterfederung verändert Steuerung, Handling und Verhalten des Motorrads auf verschiedenen Streckenoberflächen. Mit härteren (weniger flexiblen) Federungen und hohen Vorlade-Einstellungen bewegt sich das Motorrad beim Bremsen und Beschleunigen weniger. Das Motorrad fährt gut auf ebenen Oberflächen, ist auf holprigen Oberflächen jedoch schwerer zu steuern. Mit weicheren (flexibleren) Federungen fährt das Motorrad auf holprigen Strecken besser, es könnte jedoch sein, daß das Motorrad sich beim Bremsen und beim Beschleunigen zu sehr bewegt, was eine erschwerte Steuerung zur Folge hat. Sie werden in Bezug auf Streckenbedingungen und kombiniertem Motorrad-/Fahrergewicht einen Kompromiß finden müssen.

Vorne:

Federung: Wenn Sie harte Vorderrad-Federung wählen, neigt sich das Motorrad beim Bremsen und Beschleunigen weniger und hat eine langsame Steuerresonanz. Mit weicher Federung neigt sich das Motorrad beim Bremsen mehr, hat eine höhere Steuerresonanz, ist aber weniger stabil.

Vorladen: Stellt den Druck der Federung ein, wodurch eine feinere Steuerung der Bremseinstellungen möglich wird. Ein stärkeres Vorladen beeinflusst die "Bodenfreiheit" des Motorrads und erhöht das Vorderteil, wodurch mehr Stabilität, aber auch ein langsames Steuern erzielt wird.

Hinten:

Federung: Wie bei der Vorderrad-Federung sollten Sie auch eine hintere Federung wählen, die den Streckenbedingungen und dem kombinierten Motorrad-/Fahrergewicht angepaßt ist. Harte Federungen heben den hinteren Teil des Motorrads an, erhöhen die Steuerresonanz in Kurven, erschweren allerdings die Steuerung des Motorrads aus Kurven heraus und über Unebenheiten.

Vorladen: Wie auch im Falle des Vorderreifens ermöglicht das Vorladen eine genauere Federungseinstellung. Eine harte Hinterfederung verändert die Bodenfreiheit des Motorrads und hebt den hinteren Teil an. In dieser Einstellung läßt sich leichter in Kurven hineinsteuern, aus Kurven heraus jedoch schwieriger.

Stoßdämpfer:

Die Federungsdämpfung reguliert die Art und Weise, wie Federn sich zusammenziehen und ausdehnen. Sie können Handling und Steuerungsverhalten Ihres Motorrads optimieren, indem Sie Dämpfungs-Einstellungen vornehmen, um es verschiedenen Federungs- und Vorlade-Einstellungen anzupassen.

Schnelle Unebenheits- (Kompressions) und Rückprall-Einstellungen gleichen rissige Streckenoberflächen aus. Langsame Unebenheits- (Kompressions) und Rückprall-Einstellungen gleichen holprigere Oberflächen aus. Unebenheits- und Rückprall-Dämpfung benötigen normalerweise ähnliche Einstellungslevel.

Geringe Unebenheits/Rückprall-Dämpfungs-Einstellungen machen das Motorrad instabil, während zuviel Unebenheit/Rückprall verhindert, daß die Federn sich schnell genug zusammenziehen und ausdehnen, um ruhig genug über Risse zu fahren.

Kleiner Tip: Wenn Sie den Eindruck haben, daß Ihr Motorrad auf Unebenheiten an Bodenhaftung verliert, versuchen Sie es mit einer niedrigeren Dämpfungs-Einstellung.

Kleiner Tip: Wenn Sie den Eindruck haben, Ihr Motorrad wackelt beim kräftigen Bremsen, versuchen Sie es mit einer höheren Dämpfungs-Einstellung.

Reifen

Sie können zwischen verschiedenen Bereifungen mit härterem oder weicherem Gummi wählen, um sich unterschiedlichen Bedingungen anzupassen. Ein weicher Reifen heizt sich schneller auf, hat eine bessere Bodenhaftung und vermittelt mehr Fahrgefühl, nutzt aber schneller ab. Ein harter Reifen heizt sich langsamer auf, hat weniger Bodenhaftung, vermittelt weniger Fahrgefühl, nutzt aber langsamer ab.

Normalerweise wählen die Fahrer für Vorder- und Hinterrreifen dieselbe Bereifung, obwohl manche Fahrer wegen des besseren Gefühls für die Streckenoberfläche einen weicheren Vorderreifen bevorzugen.

Kleiner Tip: Wählen Sie einen härteren Reifen, wenn der Asphalt relativ heiß ist, und einen weichen Reifen für besseren Halt auf kaltem Asphalt. Weiche Reifen können auch in der Qualifikation verwendet werden, allerdings nutzen sie zu schnell ab, wenn der Asphalt relativ heiß ist.

Kleiner Tip: Verwenden Sie das Reifenmeßgerät (drücken Sie F8, während Sie auf dem Motorrad sitzen), um zu bestimmen, ob Sie den richtigen Satz Reifen gewählt haben. Werden Ihre Reifen zu heiß, oder nutzen sie zu schnell ab, verwenden Sie eine härtere Bereifung. Kühlen Ihre Reifen aus, probieren Sie eine weichere Bereifung.

TELEMETRIE-BILDSCHIRM

Superbike World Championship stellt Ihnen einen Telemetrie-Anzeiger zur Verfügung, mit dem Sie die Leistung Ihres Motorrads während Trainings- oder Qualifikationsrunden auf dem gerade gewählten Kurs noch einmal anschauen können.

Sie können die Telemetrie-Funktionen verwenden, um Ihre Rundenzeiten zu verbessern und um zu erkennen, wie Veränderungen Ihres Motorrad-Setups sein Verhalten auf der Strecke beeinflussen. So können Sie leichter verstehen, welche Auswirkungen Veränderungen des Motorrad-Setups auf Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Handling haben.

- Wenn Sie zwei Runden vergleichen, können Sie erkennen, wo Sie wertvolle Sekunden verloren bzw. gewonnen haben, indem Sie Geschwindigkeit und Bremspunkte vergleichen.
- Sie können auch Getriebe, Geschwindigkeit, Drehzahl und Beschleunigung ablesen und untersuchen, um zu beurteilen, ob Sie die korrekte Getriebe-Einstellung gewählt haben.
- Versuchen Sie es mit einer Veränderung der Einstellungen auf dem Bildschirm Motorrad-Setup und vergleichen Sie dann die Diagramme der beiden verschiedenen Einstellungen auf demselben Kurs.

Bildschirm Telemetrie-Auswahl



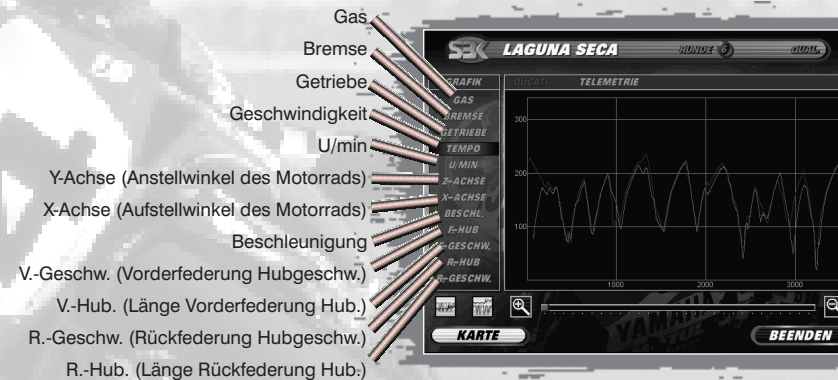
Hier können Sie die Telemetrie wählen, die Sie anzeigen möchten, Telemetrie speichern oder Telemetrie-Dateien löschen. Wenn keine Telemetrie im verfügbaren Telemetrie-Fenster angezeigt wird, müssen Sie zunächst ein Training oder eine Qualifikation absolvieren. Daraufhin sollten Sie eine Liste der verfügbaren Telemetrie-Daten zur Ansicht haben. Für jede beendete Runde gibt es einen Eintrag.

Wie Sie Telemetrie-Daten anschauen können

1. Wählen Sie mit Hilfe der Maus die **Runde**, die Sie anschauen möchten. Die Telemetrie der gerade ausgewählten **Runde** wird in rot angezeigt.
 2. Klicken Sie auf den oberen **Set**-Button im Fenster Telemetrie Auswahl an. Der Name der gewählten Telemetrie erscheint im Fenster.
 3. Klicken Sie den **Anzeige**-Button unten auf dem Bildschirm an.
 4. Der Bildschirm Telemetrie anzeigen erscheint (Genauerer finden Sie im Abschnitt **BILDSCHIRM TELEMETRIE ANZEIGEN**).
- Um zwei Telemetrie-Einstellungen vergleichen zu können, wählen Sie einfach eine Telemetrie für die 2. Runde aus dem Fenster Verfügbare Telemetrie und klicken Sie den Vergleichen-Button im Fenster Telemetrie Auswahl an. Sie sehen nun die Telemetrie. Beide Sätze werden gleichzeitig in demselben Telemetrie-Diagramm angezeigt.

Bildschirm Telemetrie anzeigen

Die folgenden Daten sind aufgezeichnet und mit Hilfe des Bildschirms Telemetrie anzeigen einzusehen:



HINWEIS: WENN SIE EINE DIGITALE EINGABE (TASTATUR, JOYSTICK-TASTE ODER EINEN DIGITALEN SPIEL-CONTROLLER) FÜR GAS (BESCHLEUNIGEN) ODER BREMSE WÄHLEN, ERSCHEINT DAS DIAGRAMM FÜR DIESE WERTE MIT GERADEN VERTIKALEN UND HORIZONTALEN LINIEN. DIES IST SO, DA DIE DIGITALE EINGABE NUR ZWEI WERTE KENNT: BREMSE EIN/AUS UND GAS EIN/AUS. NUR MIT EINEM ANALOG-CONTROLLER KÖNNEN SIE DIE STÄRKE VON BREMSE UND GAS VARIIEREN.

Kleiner Tip: Versuchen Sie nicht, zu viele Daten zugleich anzuschauen. Es ist besser, zunächst nur einen Wert anzusehen und ihn dann mit einem anderen zu vergleichen, um zu sehen, wie sie sich zueinander verhalten.

Kleiner Tip: Verwenden Sie die Zoom-Funktion, um die Menge der Daten auf dem Bildschirm zu verringern. Durch Benutzung des Zooms können Sie mehr Details sehen und haben bei der Ansicht von Daten der ganzen Runde eine bessere Übersicht.

Kleiner Tip: Experimentieren Sie mit Ihrem Motorrad und seiner Einstellung, indem Sie extreme Manöver fahren, z.B. Wheelies und Vollbremsungen. Mit ihrer Hilfe können Sie den Telemetrie-Output leichter in die Höhe treiben und sich ein deutlicheres Bild von den Reaktionen Ihres Motorrads in extremen Brems- und Beschleunigungssituationen machen.

Wie Sie Telemetrie-Daten speichern

Da Sie sicherlich Telemetrie-Daten von vorherigen Trainings- und Qualifikationsrunden erneut vergleichen und überprüfen möchten, können Sie Telemetrie-Dateien speichern. Wählen Sie einfach die Telemetrie, die Sie speichern möchten, klicken Sie auf Speichern und geben Sie einen Titel für die Telemetrie ein.

Wie Sie Telemetrie-Daten löschen

Wählen Sie einfach die Telemetrie-Daten aus der Liste der verfügbaren Telemetrie aus und klicken Sie dann auf Löschen.

RENNREKORDE

Es gibt so viele Arten, das *Superbike World Championship*-Spiel zu fahren. Deshalb stellen wir Ihnen ein umfassendes System für die Rennrekorde im Action- und im Simulations-Modus des Spiels zur Verfügung.

Das Rennrekord-System zeigt alle Bestzeiten in einer gestaffelten Reihenfolge an. Die beste Zeit steht ganz oben. Die Rennrekorde sind nach Kursen und Rennrunden gruppiert.

FAHRER	MOTORRAD	ZEIT	POS.
CARL FOGARTY	DUKATI	01:45:15	1
CARL FOGARTY	DUKATI	02:08:11	10

STRECKE: PHILLIP ISLAND RUNDEN: 1 BEENDEN

Um die Bestzeit für einen Kurs herauszufinden, scrollen Sie durch die Kurse, bis Sie den gewünschten Kurs finden. Wählen Sie dann die Anzahl der Runden, die Sie anschauen möchten. Ebenso wie Sie die Bestzeiten speichern können, können Sie auf diesem Bildschirm auch die besten Rundenzeiten aufzeichnen. Um die beste Rundenzeit anzuschauen, scrollen Sie einfach durch die Menge der angezeigten Runden, bis die Anzeige **Beste** erscheint.

MEHRSPIELER

Genaueres zu den Superbike-Mehrspieler-Optionen finden Sie in der beiliegenden Referenzkarte.

ANHÄNGE

Anhang I: Grundlegende Renn-Tips

Auf dem Kurs bleiben

Obwohl es sehr einfach ist, sich direkt in ein Rennen zu stürzen und mit Höchstgeschwindigkeit durch den Kurs zu brausen, haben Sie gute Chancen, bereits in der allerersten Kurve auf dem Asphalt zu landen. Wie auch für die derzeitigen *Superbike World Championship*-Fahrer ist es Ihr oberstes Ziel, auf Ihrem Motorrad zu bleiben und das heißt, auf dem Kurs zu bleiben. Nur dann werden Sie ein Rennen voraussichtlich nicht als letzter oder auf Krücken beenden.

Sie müssen also - einfach - auf dem Kurs bleiben. Aber so einfach ist das nicht. Da es sich hier um echte Rennstrecken handelt und Sie mit echten Renngeschwindigkeiten fahren, ist die Kenntnis des Kurses ein Muß. Wenn Sie sicher durch die Strecke kommen möchten, müssen Sie die nächste Kurve im Blick haben, die richtige Rennlinie haben und die richtige Geschwindigkeit draufhaben ... und natürlich allen anderen ausweichen.

Versuchen Sie, den Kursverlauf im Gedächtnis zu behalten und Objekte am Streckenrand als Anhaltspunkte zu benutzen. Geben Sie kurz vor Kurven außerdem gut acht auf die Entfernungsmarkierungen, die sich auf der linken und rechten Seite befinden. Diese Indikatoren warnen vor einer kommenden Kurve. Sie müssen die Geschwindigkeit drosseln, bevor Sie in die Kurve gehen. Kurven, die Sie mit hoher Geschwindigkeit nehmen können, haben oft keine Entfernungsmarkierungen, also Vorsicht!

Sich hinter ein anderes Motorrad zu klemmen und zu versuchen, dieselbe Rennlinie zu halten und genauso wie die anderen zu rasen, ist wahrscheinlich die beste Methode, sich eine Strecke zu verinnerlichen. Diese Methode lehrt Sie die Geschwindigkeit, mit der Sie fahren und trotzdem noch mit den Kurven auf dem Kurs umgehezukönnen. Fahren Sie zu schnell, dann werden Sie wohl kaum in der Lage sein, so eng abzubiegen, wie Sie es mit geringeren Geschwindigkeiten könnten.

Überholen

Wenn Sie nicht gerade in der Pole-Position auf dem Startfeld starten und während des ganzen Rennens von niemandem überholt werden, dann können Sie nur gewinnen, wenn Sie die anderen Fahrer überholen. Im Superbike-Rennen sind alle fünf Maschinen hinsichtlich Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit absolut gleichrangig, so daß Superbike-Rennen, anders als Formel-1-Autorennen, eher ein Vergleich von Fahrern ist, als ein Kampf der Technologien verschiedener Hersteller. Selbst ein Motorrad, das als unterlegen eingeschätzt wurde, hat schon Rennen gewonnen, wenn es von einem begabten, oftmals aggressiven Fahrer gefahren wurde.

Ihr Erfolg hängt davon ab, wie gut Sie überholen können. Sie müssen nicht nur erkennen, welcher Teil der Strecke am günstigsten zum Überholen ist, sondern Ihr Manöver auch perfekt timen, um einen Zusammenstoß mit Ihrem Gegner oder mit dem Asphalt zu vermeiden. Am sichersten ist das Überholen normalerweise auf geraden Strecken. Dies erfordert allerdings eine ausgeklügelte Getriebe-Einstellung, um zu starke Beschleunigung zu vermeiden oder ein schnelleres Motorrad.

Oder Sie überholen in einer Kurve. Das ist um einiges gefährlicher, aber übliche Praxis, wenn Fahrer und Motorräder eng hintereinanderliegen. Die große Mehrheit von erfolgreichen und sicheren Überholmanövern findet in der Innenseite der Kurve statt, wobei Ihr Gegner an die Außenseite gedrückt ist. So ist nicht nur der Weg am kürzesten, auch wird Ihr Manöver Ihre Gegner zwingen, ihren Weg zu verlängern, und möglicherweise dazu führen, daß sie die Strecke verlassen. Überholen an der Außenseite der Kurve erfordert Nerven aus Stahl und ein kleines bißchen Irrsinn. Aber es ist möglich, also halten Sie sich bereit, um auszuweichen, wenn Ihr Gegner Ihnen zu nahe kommt.

Eine der besten Methoden, beim Überholungsversuch vor oder in einer Kurve einen Vorsprung vor Ihren Gegnern zu bekommen, ist, sie am Anfang der Kurve auszubremsen. Das bedeutet im Grunde, daß Sie später bremsen als Ihre Gegner, so daß Sie sie überholen, wenn sie bremsen. Dieses Manöver erfordert ein gutes Maß an Geschicklichkeit, denn wenn Sie zu spät bremsen, gehen Sie zu schnell in die Kurve und kommen anschließend von der Strecke ab.

Vorne bleiben

Ihr nächstes Ziel nach dem Überholen ist es, vorne zu bleiben und den Vorsprung vor den hinteren Fahrern zu vergrößern. Dazu müssen Sie den ganzen Kurs mit Hochgeschwindigkeit fahren. Sie verlieren wertvolle Zeit, wenn Sie den falschen Gang benutzen oder eine schlechte Rennlinie auf der Strecke haben. Versuchen Sie, mit Bremse und Gas sanft umzugehen, und nehmen Sie die schnellstmögliche Rennlinie. Was auch immer Sie tun, verlieren Sie nicht die Konzentration, nicht einmal eine Sekunde, denn dann gibt es eine Katastrophe.

Gras, Schotter und Schmutz

Diese drei müssen immer vermieden werden. Wenn Sie Gras-, Schotter- oder Schmutzbereiche bei hoher Geschwindigkeit auch nur berühren, kann das zu einem eher unerwarteten Abschied von Ihrem Motorrad führen. Wenn Sie zu schnell auf eine Kurve zugefahren sind und die Strecke verlassen müssen, vergewissern Sie sich, daß Sie das Motorrad aufrecht halten. Was auch immer Sie tun, versuchen Sie auf keinen Fall, auf Gras oder Schotter Gas zu geben, denn das Hinterrad dreht durch, und Sie verlieren die Kontrolle. Bleiben Sie einfach aufrecht, werden Sie langsamer und gehen Sie an einer sicheren Stelle wieder auf die Strecke.

High-Side-Crashes

Dies sind die gefährlichsten und spektakulärsten Crashes im Superbike-Rennen. Sie führen häufig zur Zerstörung des Motorrads und fast immer zur Beendigung des Rennens für diesen Fahrer.

High-Side-Crashes passieren, wenn der Fahrer in einer Kurve übereifrig aufs Gas tritt, bevor das Motorrad sich wieder richtig aufgerichtet hat. Mit höherer Beschleunigung verliert das Hinterrad an Bodenhaftung, überdreht sich, und der hintere Teil des Motorrads schwingt nach außen. Wenn der Fahrer dann das Gas wegnimmt, gewinnt das Hinterrad an Halt und das Motorrad dreht sich herum und der Fahrer fliegt vornüber vom Motorrad.

Um High-Side-Crashes zu vermeiden, beschleunigen Sie aus einer Kurve heraus nur vorsichtig und geben Sie erst dann richtig Gas, wenn das Motorrad sich wirklich aufgerichtet hat. Obwohl das Spiel High-Side-Crashes simuliert, können Sie Ihr Rennen immer wieder neustarten.

Low-Side-Crashes

Auch wenn sie nicht so spektakulär sind wie ihre High-Side-Entsprechungen, sind Low-Side-Crashes üblicher und bescheren Ihnen immer noch einen dramatischen Feldabgang.

Ein Low-Side-Crash passiert dann, wenn ein Fahrer zu Beginn einer Kurve zu scharf bremst und das Motorrad sich zu stark neigt. Wenn ein Low-Side-Crash passiert, haben Sie keine Möglichkeit mehr, sich davon zu erholen, außer aufzustehen, Ihr Motorrad aufzuheben und zurück auf die Strecke zu gehen.

Um einen Low-Side-Crash zu vermeiden, bremsen Sie, wenn das Motorrad aufrecht ist und sich einer Kurve nähert. Versuchen Sie, nicht in einer Kurve zu bremsen, indem Sie sich vergewissern, daß Sie mit der korrekten Geschwindigkeit in die Kurve hineingehen.

Hinweis

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN.

DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD IN DER VORLIEGENDEN FORM GELIEFERT.

Rücksendung nach Ablauf der Garantiefrist

Um nach Ablauf der Garantiefrist eine Ersatzlieferung zu bekommen, senden Sie die Original-CD an den Kundendienst von Electronic Arts.

Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Defekts bei, einen Eurocheck über 20,- DM, und vermerken Sie Ihren Namen, Ihre Anschrift sowie eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber für Rückfragen erreichbar sind.

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

Unser Kundendienst steht Ihnen werktags von 9.30 bis 17.30 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland: 0190/57 23 33 (1,21 DM/min)

Für die Schweiz: 0900/55 40 20 (2 SFr/min) Nicht möglich ist die Anwahl aus der Schweiz mit einem Handy, von einer Telefonzelle oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der diese Servicenummern gesperrt sind.

Für Österreich: 0049/2408-940777

In Deutschland können Sie zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (2,42 DM/min) oder 0190/90 00 30 (2,40 DM/min) (für ältere Spiele) in Anspruch nehmen, wenn Sie Spieletips benötigen.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.

"SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP" (DAS "SPIEL") IST OFFIZIELL LIZENZIERT VON SBK SUPERBIKE INTERNATIONAL LIMITED. DAS SPIEL WIRD VON KEINER ANDEREN IM SPIEL ERSCHEINENDEN KÖRPERSCHAFT GESPONSERT, GENEHMIGT ODER LIZENZIERT. ALLE HERSTELLER, MOTORRÄDER, KURSE, NAMEN, MARKEN UND DIE ENTSPRECHENDEN BILDER IM SPIEL SIND WARENZEICHEN IHRER JEWEILIGEN BESITZER. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Entwickelt von Milestone Srl. Exklusiv lizenziert für und veröffentlicht von Electronic Arts. Electronic Arts ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

"SBK Superbike World Championship" und alle Variationen, Urheberrechte, Warenzeichen und Bilder, die im Spiel oder in Verbindung mit dem Spiel auftauchen, sind urheberrechtlich geschützt und/oder Warenzeichen von SBK Superbike International Limited und werden unter Lizenz von Electronic Arts verwendet. SBK Superbike International Limited ist exklusiver Promoter der FIM Superbike World Championship.

"Ducati" und "916" sind eingetragene Warenzeichen und lizenziert von Ducati Motor SpA. Alle Rechte vorbehalten. "Kawasaki", "Flying K Logo", "ZX - ZRR" und "Ninja" sind eingetragene Warenzeichen und lizenziert von Kawasaki Heavy Industries, Limited. Dieses Produkt wird durch Kawasaki Heavy Industries, Limited weder hergestellt noch vertrieben. Verbrauchernachfragen richten Sie bitte an Electronic Arts.