

Hinweis zur Verwendung des Spielprogramms

Lesen Sie die Information der Hilfe-Datei durch, bevor Sie DAYTONA USA Deluxe für Windows 95 verwenden.

Hinweise zur SEGA PC-Disc

* Sicherheitsvorkehrungen

1. Bei einem sehr geringen Prozentsatz von Personen kann es durch bestimmte Licht- und Blitzeffekte (beispielsweise auch bestimmte Hintergrundmuster von Fernsehbildern oder bei Videospiele) zu epileptischen Anfällen kommen. Selbst bei Personen, die bisher noch keine epileptischen Anfälle hatten, kann es unter bestimmten Umständen zu unerkannten epileptischen Symptomen kommen. Falls bei Ihnen selbst oder bei einem Familienmitglied Epilepsie aufgetreten ist, fragen Sie Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel verwenden. Brechen Sie bei folgenden Symptomen das Spiel umgehend ab und wenden Sie sich an einen Arzt: Schwindel, geändertes Gesichtsfeld, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, unwillkürliche Bewegungen oder Zuckungen.
2. Verwenden Sie das Programm in einem gut beleuchteten Raum und halten Sie einen angemessenen Abstand zum Monitor ein. Aus gesundheitlichen Gründen sollten Sie nach jeder Stunde eine zehn- bis zwanzigminütige Pause einlegen und das Spiel nicht verwenden, wenn Sie müde oder unausgeschlafen sind.

Die Disc nicht beschädigen oder verschmutzen

Achten Sie darauf, daß die Disc nicht verkratzt oder verschmutzt wird. Biegen Sie die Disc nicht und ändern Sie nicht die Größe des Mittelloches.

Sicher aufbewahren

Bewahren Sie die Disc bei Nichtverwendung in der Originalschachtel auf. Legen Sie sie nicht an Stellen mit hohen Temperaturen oder hoher Luftfeuchtigkeit.

Nicht auf die Disc schreiben

Schreiben Sie nicht auf die Disc und bringen Sie auch keine Aufkleber an.

Vorsicht beim Reinigen

Verwenden Sie zur Reinigung ein weiches Tuch (beispielsweise ein Objektivreinigungstuch). Wischen Sie in einer geraden Linie von der Mitte nach außen. Verdünner, Benzin und Reiniger auf Benzinbasis dürfen nicht verwendet werden.

* Diese Disc ist nur für Computer bestimmt. Versuchen Sie nicht, sie in einem CD-Spieler abzuspielen, da sonst die Lautsprecher oder Kopfhörer beschädigt werden können.

* Lesen Sie bitte Readme-Datei der Disc durch; sie enthält wichtige Informationen.

Automatische Sicherung

Das Spielprogramm sichert automatisch die höchsten Punktzahlen und die Daten. Schalten Sie während des Spiels den Computer nicht aus, da sonst die Speicherdaten zerstört werden können.

Einrichten



Nach dem Logo Sega<TM>, Sega Sports<TM> und Daytona Properties<TM> beginnt eine automatische Vorführung des Spiels. Durch Drücken von [Enter] können Sie zu jeder beliebigen Zeit zum Titelbildschirm gelangen. Im Titelbildschirm können Sie durch Drücken von [Enter] den Moduswahl-Bildschirm aufrufen.

{button ,Jl(`',` arcade')} **Arcade**

Nehmen Sie den Kampf auf gegen die anderen Rennpiloten. Es geht darum, die Daytona-Meisterschaft zu gewinnen. Bereiten Sie sich auf an der Ziellinie auf einen harten Endspurt vor!

{button ,Jl(`',` timeattack')} **Time Attack**

Perfektionieren Sie Ihre Fahrtechnik im Time Attack-Modus. Auf der Rennstrecke sind Sie mit Ihrem Fahrzeug alleine und können beliebig viele Runden in Angriff nehmen.

{button ,Jl(`',` vs')} **1P VS 2P**

In diesem Modus können Sie gegen einen Mitspieler antreten. Aber Vorsicht: Der Mitspieler ist möglicherweise ein genauso gewiefter Fahrer wie die Computer-animierten Fahrer im Arcade-Modus. Nur wenn Sie Ihr Bestes geben, können Sie gewinnen!

{button ,Jl(`',` multiplayer')} **Multiplayer**

Über ein Modem, ein TCP/IP- oder IPX LAN-Netz oder eine serielles Kabel kann eine Verbindung zu einem anderen Computer hergestellt werden. Ihr Gegner muß sich also nicht unbedingt in Ihrer Nähe befinden.

{button ,Jl(`',` records')} **Record**

In dieser Liste werden die Spitzenleistungen im Time Attack- und Arcade-Modus fetsgehalten.

Exit

Verlassen des Spiels.

Menüleiste

Während des Rennens können Sie mit [F3] oder [Alt] die Menüleiste abrufen. Einige Befehle der Menüleiste sind im folgenden zusammengestellt. Eine vollständige Befehlsliste mit Erläuterungen finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Spiel-Kopfzeile

Neustart	(Erneuter Spielbeginn)
Reset [Alt + F2]	(Rückkehr zum Moduswahl-Bildschirm.)
Ghost Car Laden	(Zugriff auf verfügbare <u>Ghost Cars</u>)
Exit Game [Alt + F4]	(Verlassen des Spiels)

Einstell-Kopfzeile

Tastatur-Einstellungen [F5]	(Änderungen der Tastenfunktionen. Sie können unter vier Konfigurationen wählen oder die Konfigurierung selbst vornehmen.)
Joystick-Einstellungen [F6]	(Änderung der Joystick-Tastenfunktionen. Konfigurieren Sie die einzelnen Steuerfunktionen.)
Analog-Steuerung	(Umschaltung auf feinfühlere Analogsteuerung bei Verwendung eines analogen Joysticks.)
Spielmodus-Optionen-Einstellung [F4]	(Änderung der Größe des Spielfensters.)
Grafik-Einstellung	(Festlegung, ob der Spielhintergrund erscheint oder nicht. Wählen Sie nun noch den Grafik-Modus. Im Interlace-Modus ist der Bildaufbau schneller, im High-Polygon-Modus ist die Grafik detaillierter.)
Link-Einstellung	(Registrieren des Multiplayer-Spielmodus.)
Ton-Optionen	(Wahl der Tonspuren.)
Bildschirm	(Umschalten zwischen : <u>Arcade</u> , <u>Time Attack</u> , und <u>Konsole</u>)

Tips

- * Beim Spielen im Full Screen-Modus können Sie mit [F3] oder [Alt] das Spiel anhalten und die Menüleiste abrufen.
- * Wenn die Spielvorgänge zu langsam sind, rufen Sie den [Bildschirm-Einstellungen] ab, und wählen Sie [320x240, Full Screen, 8 Bit Farbtiefe].

Arkade**Spielmodus (Normal, Grand Prix, Ausdauer)**

Mit dieser Einstellung wird die Renndauer festgelegt. Die Anzahl der Runden hängt vom Kurs ab.

Schwierigkeitsgrad (Leicht, Normal, Schwer)

Bei höherem Schwierigkeitsgrad verringert sich die verfügbare Zeit für die Streckenabschnitte und gleichzeitig verbessert sich die Fahrtechnik Ihrer Gegner.

Zeitvergleich (Ein, Aus)

Legt fest, ob der Unterschied zwischen der momentanen Zeit und der Rundenbestzeit am Ende des Streckenabschnitts angezeigt wird.

Streckenabschnitte (Ein, Aus)

Bei Einstellung "Ein" werden die Streckenabschnittszeiten in das Bild eingeblendet.

Time Attack**Ghost Car (Ein, Aus)**

Zum Aktivieren bzw. Desaktivieren der Ghost Car-Option.

Zeitvergleich (Ein, Aus)

Legt fest, ob der Unterschied zwischen der momentanen Zeit und der Rundenbestzeit am Ende des Streckenabschnitts angezeigt wird.

Streckenabschnitte (Ein, Aus)

Bei Einstellung "Ein" werden die Streckenabschnittszeiten in das Bild eingeblendet.

Konsole

Die Konsolen-Anzeigen können aktiviert und deaktiviert werden. Der Anzeigetyp hängt vom momentanen Spielmodus ab.

Zum Bestätigen der Einstellung klicken Sie auf [OK] und zum Löschen auf [CANCEL].

DAYTONA USA Deluxe-Steuerung

Tastatur-Steuerung

[Type A] ist die Grundeinstellung für den 1P-Modus und [Type C] die Grundeinstellung für den 2P-Modus. Darüber hinaus stehen zwei weitere Konfigurationen zur Auswahl, und es kann auch eine eigene Konfigurierung vorgenommen werden. Zum Ändern der Konfiguration rufen Sie in der Menüleiste die Option Tastatur-Einstellungen auf.

Type A

Type B

Type C

Type D

Joystick/Gamepad-Steuerung

Im folgenden sind die Grundeinstellungen für die einzelnen Spielsteuerungen zusammengestellt. Wenn Sie Einstellungen ändern wollen, rufen Sie in der Menüleiste die Option Joystick-Einstellungen auf.

Joystick/Gamepad

Microsoft SideWinder game pad

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro

Verlassen des Menüs

Drücken Sie während des Spielbetriebs [Enter]. Das Spiel wird angehalten, und die Bestätigungsfrage EXIT? erscheint. Sie haben dann drei Wahlmöglichkeiten:

YES Verlassen des Spiels und Rückkehr zum Titelschirm.

NO Fortsetzen des Spiels.

RESTART Erneutes Starten des Spiels von Anfang an.

Pause

Drücken Sie während des Rennens [F3] oder [Alt], um die Menüleiste anzuzeigen.

Hinweise

- * Bei Verwendung eines Joysticks oder Gamepads sind vor dem Spielbeginn Wahl- und Bestätigungsoperationen erforderlich. Öffnen Sie hierzu die Spielgeräte-Datei im Fenster "Einstellungen".
- * Für dieses Spiel muß das Spielgerät mindestens drei Tasten besitzen. Bei zu geringer Tastenanzahl ist kein einwandfreier Spielbetrieb gewährleistet.

Tastatur-Steuerfunktionen (Type A)

Lenkung	[LINKS] und [RECHTS]
Gas	[X]
Bremse	[Z]
Hochschalten	[OBEN]
Herunterschalten	[UNTEN]
Blickfeldänderung	[C]
Menü verlassen	[Enter]
Pause	[F3]
Hervorheben	[Oben] [Unten] [Rechts] [Links]
Wählen	[Enter]
Löschen	[Esc]

Tastatur-Steuerfunktion (Type B)

Lenkung	[LINKS] und [RECHTS]
Gas	[NUMPAD 0]
Bremse	[NUMPAD 1]
Hochschalten	[OBEN]
Herunterschalten	[UNTEN]
Blickfeldänderung	[NUMPAD 4]
Menü verlassen	[Enter]
Pause	[F3]
Hervorheben	[Oben] [Unten] [Rechts] [Links]
Wählen	[NUMPAD 0]
Löschen	[NUMPAD 1]

Tastatur-Steuerfunktion (Type C)

Lenkung	[A] und [D]
Gas	[J]
Bremse	[H]
Hochschalten	[W]
Herunterschalten	[S]
Blickfeldänderung	[K]
Menü verlassen	[Enter]
Pause	[F3]
Hervorheben	[W] [S] [A] [D]
Wählen	[J]
Löschen	[K]

Tastatur-Steuerfunktion (Type D)

Lenkung	[H] und [K]
Gas	[S]
Bremse	[A]
Hochschalten	[U]
Herunterschalten	[J]
Blickfeldänderung	[C]
Menü verlassen	[Enter]
Pause	[F3]
Hervorheben	[U] [J] [H] [K]
Wählen	[S]
Löschen	[A]

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro

Lenkung	LINKS und RECHTS
Gas	Taste 1
Bremse	Taste 2
Hochschalten	C
Herunterschalten	D
Blickfeldänderung	B
Start	Start-Taste
Menü verlassen	Start-Taste
Pause	[F3] (Tastatur)
Wählen	Taste 1
Löschen	Taste 2

Microsoft SideWinder game pad

Lenkung	LINKS und RECHTS
Gas	A
Bremse	B
Hochschalten	OBEN
Herunterschalten	UNTEN
Blickfeldänderung	C
Start	Start-Taste
Menü verlassen	Start-Taste
Pause	[F3] (Tastatur)
Wählen	A
Löschen	B

Joysticks/Gamepad

Lenkung LINKS und RECHTS

Gas Taste 1

Bremse Taste 2

Hochschalten OBEN

Herunterschalten UNTEN

Blickfeldänderung Taste 3

Menü verlassen[Enter] (Tastatur)

Pause [F3] (Tastatur)

Wählen Taste 1

Löschen Taste 2

Arcade



Im Kurswahl-Bildschirm können Sie festlegen, an welcher Stelle Sie auf die zweitplazierten Rennwagen stoßen. Heben Sie die gewünschte Option mit OBEN oder UNTEN hervor, und bestätigen Sie sie dann mit [Enter].



Nachdem Sie die Strecke festgelegt haben, wählen Sie Ihr Fahrzeug aus. Heben Sie die gewünschte Option mit OBEN oder UNTEN hervor, und bestätigen Sie sie dann mit [Enter]. Wählen Sie anschließend entsprechend zwischen AT (Automatic Transmission, Automatikgetriebe) und MT (Manual Transmission, manuelles Getriebe). Als Anfänger sollten Sie mit dem automatischen Getriebe beginnen, damit Sie sich auf die grundsätzlichen Steuerfunktionen und den Streckenverlauf konzentrieren können. Nachdem Sie mehrere Rennen absolviert haben, können Sie sich an das manuelle Getriebe heranwagen.



Als letztes nehmen Sie dann noch im Fahrzeug-Modifizier-Bildschirm Feineinstellungen vor. Probieren Sie verschiedene Fahrwerksabstimmungen, Fahrverhalten und Fahrzeughöhen aus, bis das Fahrzeug optimal auf Ihren Fahrstil angepaßt ist. Die Vorgehensweise ist dieselbe wie bei der Wahl des Rennwagens und des Getriebetyps.

* Mit [Esc] gelangen Sie während des Einstellvorgangs zum vorausgegangenen Bildschirm.

Time Attack



Wählen Sie im Time Attack-Modus den Kurs auf gleiche Weise wie im Arcade-Modus. Die schnellste Runde und die beste Kurszeit werden angezeigt. Jetzt liegt es an Ihnen, diese Zeiten zu unterbieten!



Auch die Wahl des Rennwagens und des Getriebetyps erfolgt in gleicher Weise wie im Arkaden-Modus. So können Sie Ihren Rennwagen optimal auf Ihren Fahrstil abstimmen und so Ihre Siegeschancen erhöhen.



Zum Festlegen der Dauer des Rennens. Bei der Einstellung FREE RUN ist die Anzahl der Runden unbegrenzt. Heben Sie durch Drücken von OBEN oder UNTEN die gewünschte Einstellung hervor, und bestätigen Sie sie dann mit [Enter].

[Einzelheiten zum Ghost Car](#)

Einzelheiten zum Ghost Car

Am Ende des Rennens erscheint SAVE THIS GAME? (Spiel sichern?) auf dem Bildschirm. Wenn Sie die Renndaten sichern wollen, wählen Sie YES.

Zum Abrufen der gesicherten Daten öffnen Sie [Ghost Car Laden] in der [Spiele]-Kopfzeile der Menüleiste, und wählen Sie eines der gesicherten Rennen aus. Beim nächsten Rennen im Time Attack-Modus erscheint dann wieder ihr früherer Rennwagen. Jetzt geht es darum, Ihre frühere Leistung zu überbieten.

Hinweis: Rennen, die länger als fünf Minuten dauern, können nicht gesichert werden.

1P VS 2P



Nachdem Sie einige Proberennen mit Ihrem Freund absolviert haben, sind Sie für ein schnelles, spannendes Rennen gerüstet! Spieler 1 wählt den Kurs (wie im Arcade-Modus). Außerdem müssen die Rennwagen und Getriebetypen ausgewählt und die erforderlichen Einstellungen vorgenommen werden. Beide Spieler können auch dasselbe Fahrzeug verwenden.



Nach der Wahl legt Spieler 1 die Länge des Rennens fest. Alternativ kann auch ein Rennen mit Vorsprung gewählt werden. Heben Sie mit OBEN oder UNTEN die Optionen hervor, und bestätigen Sie sie dann mit [Enter].

Nachdem die Länge des Rennens festgelegt ist, kann Spieler 1 eine Startzeitdifferenz wählen, indem er mit OBEN oder UNTEN die gewünschte Einstellung hervorhebt und die Einstellung dann mit [Enter] bestätigt. Durch Drücken von OBEN wird der Start von Spieler 1 und durch Drücken von UNTEN der Start von Spieler 2 verzögert. Die eingeblendete Ziffer gibt an, um wieviele Sekunden der Start verzögert wird. Mit [Enter] wird die Einstellung bestätigt. Als nächstes können Sie noch die "Slow Car Boost"-Option ein- oder ausschalten. Drücken Sie hierzu OBEN oder UNTEN, um EIN bzw. AUS

hervorzuheben. Wenn die Option eingeschaltet ist, wird der Turbo aktiviert und das langsamere Fahrzeug beschleunigt. Mit [Enter] wird die Einstellung bestätigt.
Wenn Sie im 1P VS 2P-Bildschirm die Option "Vorsprung" gewählt haben, stellen Sie eine Zeitdifferenz zwischen 1 und 9 Sekunden ein. Der zweite Rennwagen kann den Prüfpunkt dann entsprechend der eingestellten Zeit später passieren als der Rennwagen eins. Gelingt dies dem zweiten Rennwagen nicht, ist das Spiel vorbei.

* Mit [Esc] gelangen Sie während des Einstellvorgangs zum vorausgegangenen Bildschirm.

Multiplayer

DAYTONA USA Deluxe ermöglicht ein Spielen mit vernetzten Computern. Bis zu acht in einem LAN-Netz integrierten Computer können teilnehmen. Zwei Computer können über Modem oder serielle Kabel kommunizieren.

Wahl der Computer-Anschlußmethode

{button ,Jl(`',`modem')}_ **Spiel über Modem** Wählen Sie diese Option, wenn Sie über Modem (mit mindestens 14400 bps) und Telefonleitung gegen einen entfernten Spieler angetreten wollen. (Zwei Teilnehmern können gegeneinander antreten.) Wählen Sie [Modem-Anschluß für Direktspiel].

{button ,Jl(`',`lan')}_ **Spiel über LAN** Wenn die Personalcomputer über LAN vernetzt sind, können Sie gegen die Spieler an den anderen Computern antreten. (Zwei bis acht Teilnehmer können gegeneinander antreten.) Wählen Sie [IPX-Anschluß für Direktspiel] oder [Internet-TCP-Anschluß für Direktspiel].

{button ,Jl(`',`cable')}_ **Spiel über Kabel** Zwei Personalcomputer können direkt über ein serielles Kabel (Kreuzkabel) verbunden werden. (Zwei Teilnehmern können gegeneinander antreten.) Wählen Sie [Serieller Anschluß für Direktspiel].

Spiel über Modem (für zwei Spieler)

Über Telefonleitung und Modem (mindestens 14400 bps) können Sie gegen einen Gegner spielen, der sich an einem anderen Ort befindet. Vor Spielbeginn müssen beide Spieler folgende Parameter einstellen:

- * Rennzeit
- * Anrufer
- * Modem-Einstellungen
- * Zahlung der Telefongebühren

*** ** Vor Beginn des Spielens über Modem ****

Für ein Spiel über Modem ist folgende Vorbereitung erforderlich:

- Modem-Anschluß

Verbinden Sie Ihren Personalcomputer über ein Modem mit der Telefonleitung. Einzelheiten hierzu entnehmen Sie bitte dem Handbuch und der Hilfe-Datei von Windows 95.

*** ** Starten des Spielens über Modem ****

1. Einstellungen

Wenn im Moduswahl-Bildschirm die Option Multiplayer gewählt wird, erscheint eine Dialogbox.

(i) Eingabe des Namens

Durch diese Eingabe weiß der andere Spieler, wer Sie sind. Wählen Sie einen einfachen Namen. Wenn Sie mit dem bereits angezeigten Namen einverstanden sind, brauchen Sie keinen neuen Namen einzugeben.

(ii) Anschlußtyp

Ein Fenster mit den verschiedenen Anschlußtypen erscheint. Wählen Sie [Modem-Anschluß für Direktspiel].

*** Hinweis: Die Informationen werden nur einmal in die Dialogbox eingegeben. Wenn Sie die Informationen ändern wollen, rufen Sie in der [Einstell]-Kopfzeile der Menüleiste die Option Link-Einstellung auf.**

2. Modem-Einstellung

Wählen Sie im Modem-Einstell-Bildschirm das angeschlossene Modem, und klicken Sie auf [Einstellung], um den Port und die Geschwindigkeit einzustellen. Diese Einstellungen sind wie oben beschrieben vorzunehmen. Weitere Einzelheiten finden Sie in den Handbüchern des Modems und des Personalcomputers sowie in der Hilfe-Datei von Windows 95.

*** Hinweis: Aktivieren Sie die Datenkomprimier-Option nicht.**

3. Legen Sie fest, ob Sie selbst wählen oder auf einen Anruf warten

Falls Sie selbst wählen wollen, aktivieren Sie [Wählen]. Wenn Sie auf einen Anruf warten wollen, aktivieren Sie [Warten]. Wenn beide Spieler dieselbe Einstellung [Wählen] oder [Warten] verwenden, kann das Spiel nicht gestartet werden. Sprechen Sie deshalb die Einstellung zuvor mit dem Gegenspieler ab.

4. Eingabe Ihrer Telefonnummer

Auf dem Bildschirm des Spielers, der [Wählen] aktiviert hat, erscheint ein Eingabefenster für die Telefonnummer. Geben Sie die Telefonnummer ein. (Vergewissern Sie sich zuvor, daß die Nummer stimmt.)

5. Chat-Bildschirm

Wenn der Anschluß hergestellt ist, erscheint der Chat-Bildschirm. Sie können dann über die Tastatur Mitteilungen an den Gegenspieler senden. Sobald Spieler 1 auf [Start] klickt, beginnt das Rennen. Einzelheiten finden Sie bei der Beschreibung des 1P VS 2P-Modus.

Spiel über LAN (für zwei bis acht Spieler)

Teilnehmer, deren Personalcomputer über LAN vernetzt sind, können miteinander spielen. Voraussetzung ist eine stabile Übertragungsgeschwindigkeit. Abhängig von den Umgebungsbedingungen kann es zu einer Verlangsamung des Spiels oder zu Unterbrechungen kommen.

**** Vor Starten des Spielens über LAN ****

Für ein Spiel über LAN sind folgende Einrichtungen erforderlich:

- Anschluß des Personalcomputers an LAN

Für ein LAN-Spiel von DAYTONA USA Deluxe ist ein LAN-Netz mit TCP/IP- oder IPX/SPX-kompatiblen Protokoll erforderlich. Einzelheiten zum Anschlußverfahren erfahren Sie von Ihrem LAN-Netzwerkfachmann.

- Netzwerk-Einstellung

Öffnen Sie "Netzwerk" in Fenster "Einstellungen". Einzelheiten können Sie der Hilfe-Datei von Windows 95 entnehmen oder von Ihrem LAN-Netzwerkfachmann erfragen. DAYTONA USA Deluxe setzt keine File-Sharing-Einstellung voraus.

**** Starten des Spielens über LAN ****

1. Einstellungen

Wenn im Moduswahl-Bildschirm die Option Multiplayer gewählt wird, erscheint eine Dialogbox.

(i) Eingabe des Namens

Durch diese Eingabe weiß der andere Spieler, wer Sie sind. Wählen Sie einen einfachen Namen. Wenn Sie mit dem bereits angezeigten Namen einverstanden sind, brauchen Sie keinen neuen Namen einzugeben.

(ii) Bei Verwendung eines TCP/IP unterstützenden LAN-Netzes wählen Sie [Internet-TCP-Anschluß für Direktspiel]. Bei Verwendung eines LAN-Netzes, das mit dem IPX/SPX-Protokoll kompatibel ist, wählen Sie [Internet-TCP-Anschluß für Direktspiel].

*** Hinweis: Die Informationen werden nur einmal in die Dialogbox eingegeben. Wenn Sie die Informationen ändern wollen, rufen Sie in der [Einstell]-Kopfzeile der Menüleiste die Option Link-Einstellung auf.**

2. Chat-Bildschirm

Wenn der Anschluß hergestellt ist, erscheint der Chat-Bildschirm. Sie können dann über die Tastatur Mitteilungen an den Gegenspieler senden. Sobald Spieler 1 auf [Start] klickt, beginnt das Rennen. Einzelheiten finden Sie bei der Beschreibung des 1P VS 2P-Modus.

Spiel über Kabel (für zwei Spieler)

Für das Spielen können zwei Personalcomputer über ein serielles Kabel (Kreuzkabel) verbunden werden.

**** Vor dem Spielstart ****

Verbinden Sie die beiden Personalcomputer über ein serielles Kabel (Kreuzkabel). Einzelheiten zum Anschlußverfahren entnehmen Sie bitte den Handbüchern der Personalcomputer und der Hilfe-Datei von Windows 95.

**** Starten des Spielens über Kabel ****

1. Einstellungen

Wenn im Moduswahl-Bildschirm die Option Multiplayer gewählt wird, erscheint eine Dialogbox.

(i) Eingabe des Namens

Durch diese Eingabe weiß der andere Spieler, wer Sie sind. Wählen Sie einen einfachen Namen. Wenn Sie mit dem bereits angezeigten Namen einverstanden sind, brauchen Sie keinen neuen Namen einzugeben.

(ii) Anschlußtyp

Ein Fenster mit den verschiedenen Anschlußtypen erscheint. Wählen Sie [Serieller Anschluß für Direktspiel].

*** Hinweis: Die Informationen werden nur einmal in die Dialogbox eingegeben. Wenn Sie die Informationen ändern wollen, rufen Sie in der [Einstell]-Kopfzeile der Menüleiste die Option Link-Einstellung auf.**

2. Einstellung des Kommunikationsports

Als nächstes erscheint der Porteinstell-Bildschirm. Nehmen Sie obigen Einstellungen vor, um Ihren Personalcomputer an den des Gegenspielers anzupassen. Der Einstellparameter [Bit/Sekunde] hängt vom Typ des Personalcomputers ab. Wählen Sie eine Geschwindigkeit, die der Personalcomputer unterstützt. Die Geschwindigkeit sollte jedoch nicht kleiner als 14400 bps sein. Bei Unklarheiten schlagen Sie im Handbuch Ihres Personalcomputers nach.

3. Chat-Bildschirm

Wenn der Anschluß hergestellt ist, erscheint der Chat-Bildschirm. Sie können dann über die Tastatur Mitteilungen an den Gegenspieler senden. Sobald Spieler 1 auf [Start] klickt, beginnt das Rennen. Einzelheiten finden Sie bei der Beschreibung des 1P VS 2P-Modus.

Records



Wenn Sie den Kurs in Bestzeit absolviert haben, steht Ihnen eine Eintragung in der Siegerliste zu. Mit [OBEN] und [UNTEN] können Sie zwischen den Bestplatzierungen des Arcade- und Time Attack-Modus umschalten. Das folgende Beispiel zeigt, wie eine Aufzeichnung abgerufen werden kann.

Im Arcade-Modus haben Sie beispielsweise ein Grand Prix-Rennen im Dinosaurier-Canyon absolviert. Falls erforderlich, heben Sie "Arcade" durch Drücken von OBEN oder UNTEN hervor. Wählen Sie dann durch Drücken von RECHTS die Kurs-Spalte und heben Sie mit OBEN oder UNTEN die Option "Dinosaurier-Canyon" hervor. Drücken Sie anschließend erneut RECHTS, um zur Spielmodus-Spalte zu gelangen, und heben Sie mit OBEN oder UNTEN die Option "Grand Prix" hervor. Mit [Seite Unten] können Sie in der Siegerliste nach unten und mit [Seite Oben] nach oben rollen.

Bei Time Attack-Kursen haben Sie mit [Tab] Zugriff auf die Liste der schnellsten Streckenabschnittszeiten. Nachdem Sie die Zeiten gesehen haben, können Sie mit [Tab] wieder zu den Kurszeiten zurückkehren.

Wenn Ihr Rennen gerade in die Siegerliste eingetragen worden ist, können Sie es mit [Enter] nochmals ablaufen lassen.

Rennwagen und Getriebetypen werden auf dem Bildschirm angezeigt. Daneben stehen die Rekordhalter und die Zeiten. Ein "R" zeigt an, daß der Rekordhalter den Kurs in Rückwärtsrichtung absolviert hat.

Das Rennen läuft!

Sie müssen die Startlinie in der vorgeschriebenen Zeit passieren, sonst scheiden Sie aus. Ein eventueller zeitlicher Vorsprung beim Passieren der Startlinie wird zur nächsten Runde hinzugefügt.

Richten Sie Ihr Augenmerk auch nach hinten und zur Seite. Ihre Gegner sind rabiate Fahrer, die Ihnen kräftig Einheizen wollen und Sie mit ihren Boliden bedrohen. Noch gefährlicher sind enge Kurven und Haarnadelkurven: Sollten Sie hier gegen die Wand geraten, kommt Ihr Rennwagen ins Schleudern und überschlägt sich.

Im Abschnitt "DAYTONA USA Deluxe-Steuerfunktion" finden Sie eine Liste der Spiel-Grundeinstellungen. Mit "Tastatur-Einstellungen" [F5] und "Joystick-Einstellungen" [F6] in der Menüleiste können Sie die Steuerfunktionen ändern.

* Blickfeld

Im Tastatur-Einstell- und Joystick-Einstell-Bildschirm können Sie zwischen den folgenden Blickfeldern wählen.



"Eating Dirt" "In the Cockpit"



"Right Behind" "Up and Away"

* Box

Box

Nach Kollisionen mit Gegnern oder Wänden ist es möglicherweise erforderlich, eine Box anzufahren und den Rennwagen reparieren zu lassen. Die Lage der Box hängt vom Kurs ab. Nachdem Sie die Box angefahren haben, kümmert sich das Technikerteam um Ihren Rennwagen.

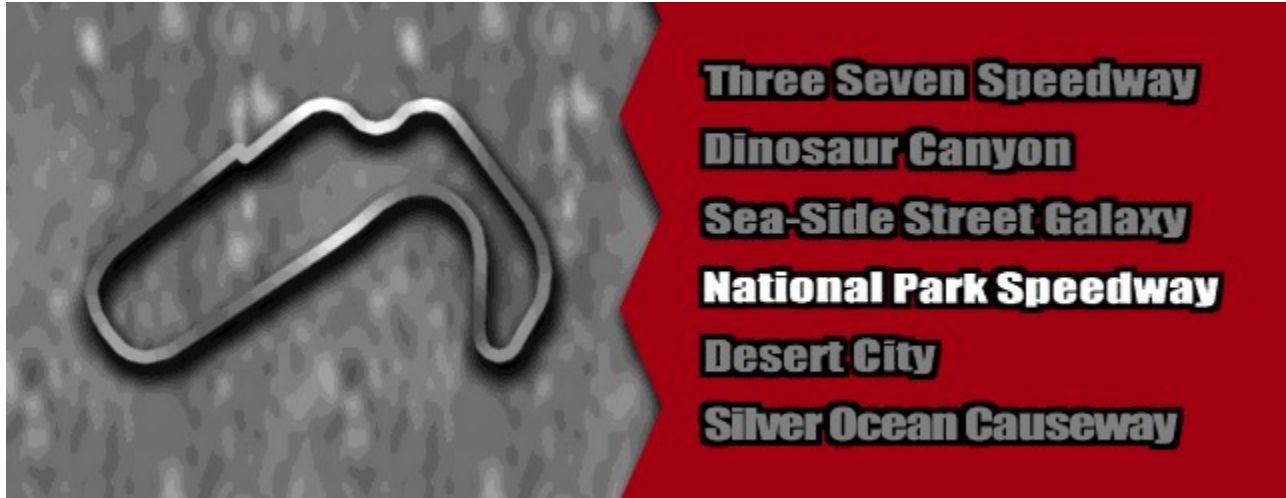


Wenn das Technikerteam mit der Arbeit fertig ist, können Sie zur Rennstrecke zurück.



Speedway Drei Sieben

Dieser Kurs eignet sich bestens dazu, sich mit dem Spiel vertraut zu machen. Neben einigen Kurven besitzt er auch lange Geraden und bietet dadurch die Möglichkeit, sich auf das Erlernen der Steuerfunktion zu konzentrieren. Die Haarnadelkurve am Ende erfordert einiges Fahrgeschick. Gehen Sie sie vorsichtig an, sonst können Sie sich überschlagen.



Nationalpark-Speedway

In diesem Park lauern etliche Gefahren. Die Anzahl der Rennwagen ist zwar eher gering, aber seien Sie vorsichtig: Sie haben es mit erstklassigen Rennpiloten zu tun. Auch sehen sie hier einige scharfe Kurven. Und auf etwa 1/3 der Strecke müssen Sie nach rechts ausscheren, sonst landen Sie direkt an der Wand. Ein zusätzlicher Nervenkitzel: Auf der Fahrbahn besteht teilweise Rutschgefahr.



Dinosaur Canyon

Auf dieser Wüstenstrecke gibt es nichts was es nicht gibt: Tunnels, scharfe Kurven und faszinierende Felsenlandschaft. Lassen Sie sich jedoch nicht von diesem Anblick ablenken. Wichtig ist, daß Sie sich voll auf die Strecke konzentrieren. Achten Sie besonders auch auf die Haarnadelkurve und die Kurve direkt vor der Start-/Ziellinie. Hier scheint genug Platz für hohe Geschwindigkeiten zu sein, aber...



Meeresstraßen-Galaxy

Dies ist ohne Zweifel der Kurs, der Ihnen am meisten abverlangt. Sie müssen auf die Richtungsschilder achten und schnell reagieren, um zum Ziel zu gelangen. Machen Sie sich auf einigen langsameren Probefahrten mit dem Streckenverlauf vertraut. Die meisten Kurven können nur mit relativ niedriger Geschwindigkeit durchfahren werden.



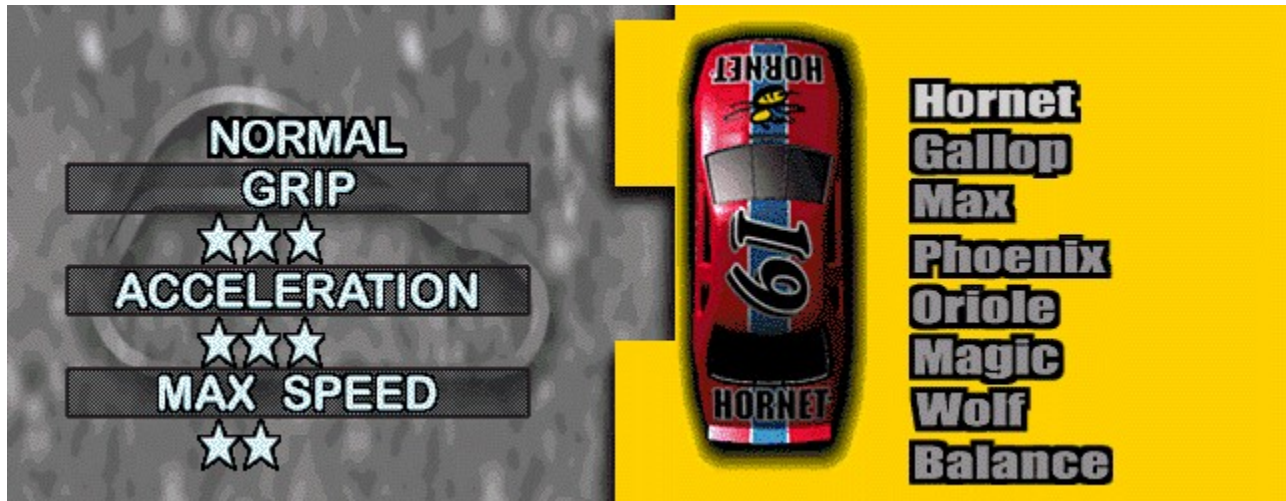
Wüstenstadt

In der Wüstenstadt herrscht ideales Rennwetter: Klarer Himmel und trockene Straßen. Aber auch dieser Kurs hat seine Tücken. Am Anfang der Strecke werden Sie mit einer langen Backsteinmauer konfrontiert, an die sich eine gefährliche Linkskurve anschließt. Seien Sie hier besonders vorsichtig. Wenn Sie eine Box anfahren, halten Sie sich links, so daß Sie weit genug von der Straßengabel entfernt sind.



Silver Ocean Causeway

Die Rennstrecke führt durch die Arkade direkt in das Surfgebiet. Ein idealer Tag für ein Strandrennen.



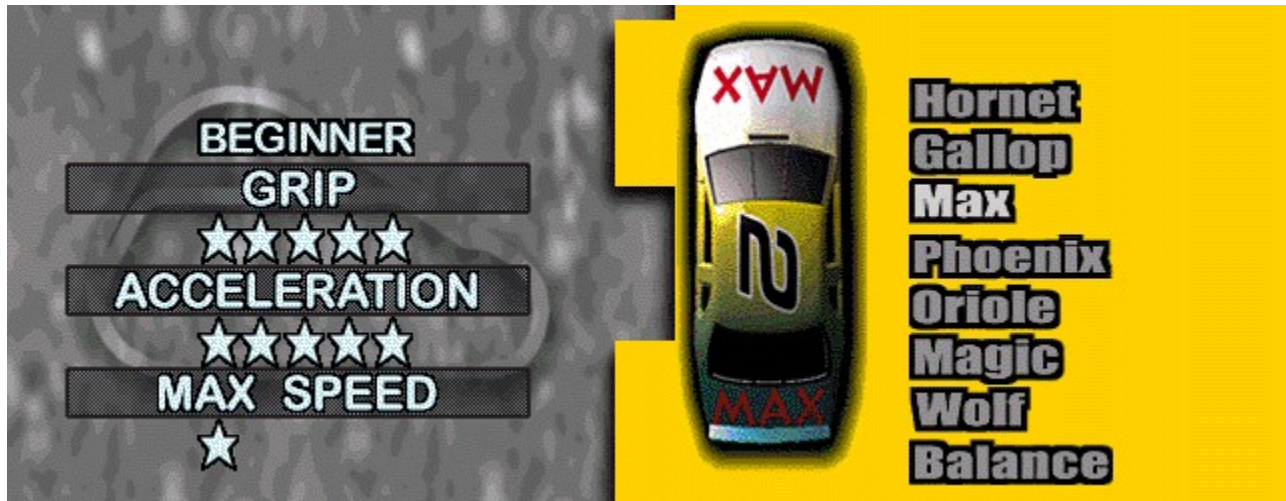
Hornet

Die Hornet ist eine ausgereifte Fahrmaschine mit ausgezeichnetem Traktionsverhalten und guter Beschleunigung. Die Spitzengeschwindigkeit ist eher Mittelmaß.



Gallop

Die Gallop ähnelt der Hornet, allerdings neigen die Hinterräder mehr zum Durchdrehen.



Max

Die Max eignet sich besonders für Anfänger. Trotz ihrer hohen Spitzengeschwindigkeit weist die Max ein gutes Traktionsverhalten und gute Beschleunigungswerte auf. Selbst auf Gras können Sie rasant beschleunigen.



Phoenix

Von allen Rennwagen besitzt die Phoenix die höchste Spitzengeschwindigkeit und die besten Beschleunigungswerte. Aufgrund der Spezialreifen und des hohen Drehmoments erfordert sie jedoch einiges FahrGeschick.



Oriole

Die Oriole zeichnet sich durch eine ordentliche Straßenlage, hohe Spitzengeschwindigkeit und guter Beschleunigungswerte aus. Der Wagen ist jedoch etwas Frontlastig und neigt deshalb zum Untersteuern.



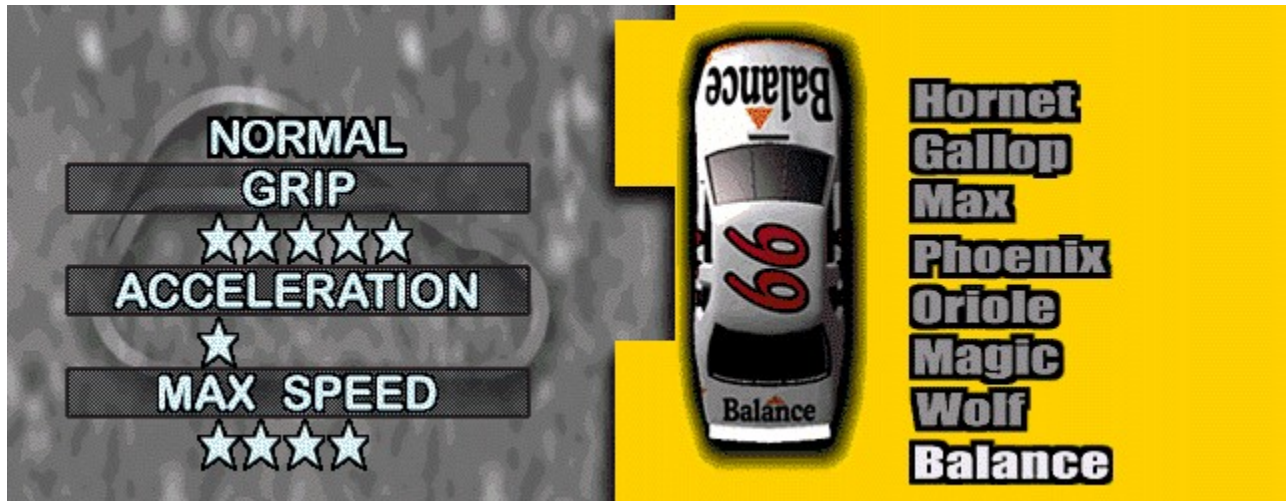
Magic

Die Magic verlangt dem Fahrer eindeutig das Meiste ab. Während Traktion und Spitzengeschwindigkeit keinen Anlaß zu Kritik geben, sind die Beschleunigungswerte nur unterdurchschnittlich. Aufgrund der Hecklastigkeit erfordert die Magic einiges Fahrgeschick.



Wolf

Die ordentliche Traktion und Beschleunigung der Wolf gehen zu Lasten der Spitzengeschwindigkeit. Dank dem leichten Gewicht kann man schnell aus der Kurve herausfahren und auf dem Highway rasant beschleunigen.



Balance

Die Balance ist ein Rennwagen mit ausgeklügeltem Fahrwerk. Pluspunkte sind auch die Traktion und Spitzengeschwindigkeit. Dagegen ist die Beschleunigung eher schwach. Aufgrund der guten Traktion sollte man Versuche unterlassen, durch Kurven zu driften.

Arkaden-Modus-Bildschirm



{button ,Jl('`,`tascreen')} **Time Attack-Modus-Bildschirm**

{button ,Jl('`,`vsscreen')} **1P vs 2P-Modus-Bildschirm**

1. Momentane Runde/Gesamtrunden

Momentane Runde und Gesamtanzahl der Runden.

2. Rundenzeiten

Die Rundenzeiten des momentanen Rennens.

3. Drehzahlmesser

Zeigt die Motordrehzahl an. Im manuellen Getriebemodus erhalten Sie die optimale Leistung, wenn Sie hochschalten, während sich die Nadel im gelben Bereich befindet.

4. Gang und Getriebtyp

Der momentan eingelegte Gang und der gewählte Getriebetyp.

5. Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit Ihres Fahrzeugs in m/h bzw. km/h.

6. Restzeit

Die Restzeit bis zum Ende der Runde.

7. Momentane Plazierung

Ihr persönlicher Rang.

8. Unterschied zur schnellsten Rundenzeit

Der Unterschied zwischen der schnellsten Rundenzeit und Ihrer Rundenzeit wird angezeigt.

9. Rundenabschnitt

Die Abschnittszeiten der momentanen Runde.

10. Verkehr

Dieses Fenster zeigt die Gegner in der Nähe Ihres Fahrzeugs an. Es ist nützlich, wenn Sie den Überholversuch eines Gegeners blockieren wollen. Bei regem Verkehr können Sie mit dem Fenster nach Lücken suchen.

11. Streckenkarte

Auf dieser Karte erscheint Ihr Fahrzeug, das mit P (Player) markiert ist, sowie das Fahrzeug, das momentan den ersten Platz hält. Wenn Sie das Fahrzeug auf dem ersten Platz überholen, ändert sich die Ziffer "1" zu "2".

Time Attack-Modus-Bildschirm



{button ,Jl(`,`arcadescreen')} **Arcade-Modus-Bildschirm**
{button ,Jl(`,`vsscreen')} **1P vs 2P-Modus-Bildschirm**

1. Gesamtzeit

Die bisher im Rennen verstrichene Zeit.

2. Lap Times

Die Rundenzeiten des momentanen Rennens.

3. Drehzahlmesser

Zeigt die Motordrehzahl an. Im manuellen Getriebemodus erhalten Sie die optimale Leistung, wenn Sie hochschalten, während sich die Nadel im gelben Bereich befindet.

4. Gang und Getriebtyp

Der momentan eingelegte Gang und der gewählte Getriebetyp.

5. Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit Ihres Fahrzeugs in m/h bzw. km/h.

6. Streckenkarte

Eine Karte der Rennstrecke, auf der Ihr Fahrzeug mit P (Player) markiert ist.

7. Schnellste Runde

Die bisherige schnellste Runde.

8. Kursaufzeichnung

Der bisher aufgezeichnete Kurs.

9. Momentane Runde/Gesamtrunden

Momentane Runde und Gesamtanzahl der Runden.

10. Rundenabschnitt

Die Abschnittszeiten der momentanen Runde.

11. Zeitdifferenz

Die Differenz zur Bestzeit des Kursabschnittes (bei einem Rennen mit vorgegebener Rundenzahl) oder zur Bestzeit der Runde (bei einem Free Run-Rennen).

1P vs 2P-Modus-Bildschirm



{button, JI(' ', `arcadescreen')} **Arcade-Modus-Bildschirm**

{button, JI(' ', `tascreen')} **Time Attack-Modus-Bildschirm**

1. Rundenzeit

Die Rundenzeiten des momentanen Rennens.

2. Drehzahlmesser

Zeigt die Motordrehzahl an. Im manuellen Getriebemodus erhalten Sie die optimale Leistung, wenn Sie hochschalten, während sich die Nadel im gelben Bereich befindet.

3. Gang und Getriebetyp

Der momentan eingelegte Gang und der gewählte Getriebetyp.

4. Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit in m/h bzw. km/h.

5. Momentane Runde/Gesamtrunden

Momentane Runde und Gesamtanzahl der Runden.

6. Beste Runde

Die bisherige Rundenbestzeit.

7. Momentane Plazierung

Ihr persönlicher Rang.

8. Zeitdifferenz

Wenn der zweite Spieler die Prüfstelle passiert, wird die Zeitdifferenz zwischen den beiden Spielern angezeigt.

9. Verkehr

Dieses Fenster zeigt die Gegner in der Nähe Ihres Fahrzeugs an. Es ist nützlich, wenn Sie den Überholversuch eines Gegeners blockieren wollen. Bei regem Verkehr können Sie mit dem Fenster nach Lücken suchen.

10. Zeitdifferenz

Die Zeitdifferenz wird von den Spielern vor dem Rennen festgelegt. Es handelt sich um die Zeit, in der das zweite Fahrzeug die Prüfstelle erreichen muß. Wenn das zweite Fahrzeug die Prüfstelle nicht rechtzeitig erreicht, gewinnt das erste Fahrzeug.

11. Countdown

Wenn der erste Spieler die Prüfstelle passiert, beginnt ein Countdown. Die Countdown-Ziffern werden im Spielfenster des zweiten Spielers angezeigt.

Bestenliste



Herzlichen Glückwunsch zu dieser Leistung! Tragen Sie Ihre Initialien in die Daytona-Bestenliste ein. So wird es gemacht:

- * Mit LINKS oder RECHTS ändern Sie das Zeichen.
- * Mit [Enter] wählen Sie das Zeichen.
- * Mit [Esc] stornieren Sie das gewählte Zeichen.
- * Mit [Enter] bei hervorgehobener Anzeige ENDE oder durch Starten werden die Initialien gespeichert.

Nachdem Sie Ihre Initialien eingegeben haben, schauen Sie sich den Resultat-Bildschirm an. Hier sind die schnellsten Streckenzeiten aufgelistet. Wenn Sie mit LINKS oder RECHTS die Option JA wählen und [Enter] drücken, läuft das Rennen nochmals ab und Sie können sich erneut an dem Erfolg erfreuen. Wenn Sie NEIN wählen, gelangen Sie zum Moduswahl-Bildschirm.

Die Veteranen



Wenn Sie im Arcade-Modus Probleme haben, sollten Sie zunächst im Time Attack-Modus Ihren Fahrstil perfektionieren. Nachdem Sie sich mit der Strecke vertraut gemacht haben, versuchen Sie das Rennen im Arcade-Modus zu absolvieren.

Der Leistungsdruck ist stark. Richten Sie Ihr Augenmerk vor allem auf die Wände am Streckenrand. Es empfiehlt sich, die Geschwindigkeit an Kurven stark zu reduzieren. Auf gerader Strecke können Sie später die verlorene Zeit wieder aufholen. Nach einem Unfall ist das Aufholen der verlorenen Zeit schwieriger.

Im folgenden sind einige Fahrtechniken für das optimale Durchfahren von Kurven aufgeführt. Sie können sich für eine dieser Techniken oder auch für eine Kombination entscheiden. Experimentieren Sie etwas, um die beste Technik für die jeweiligen Situationen herauszufinden.

- * Lassen Sie die Gas-Taste los.
- * Drücken Sie die Brems-Taste.
- * Schalten Sie herunter (nur bei manuellem Getriebe).
- * Beobachten Sie das Ghost Car-Bild im Time Attack-Modus, um herauszufinden, welche Spur die beste ist und wo die Engpässe liegen.

Bei Störungen

Bei Problemen mit dem Spiel wenden Sie sich an die in der DAYTONA USA Deluxe-Anleitung angegebene Kontaktadresse.

Weitere Informationen zu SEGA PC-Software erhalten Sie über die folgenden Internet-Adressen:

Japan: <http://www.sega.co.jp/sega/athome/pc/>

U.S.A: <http://www.sega.com/>

Kontaktadresse bei technischen Fragen:

segapc/segapc@sega.com

Europa: <http://www.sega-europe.com/>

Mitglieder der DAYTONA USA Deluxe-Produktionsabteilung

Produktdirektor

ASAI Toshinori

Produzent

KOZU Akira

Assistierender Produzent

HIGUCHI Takako

Leitender Programmierer

OKAMOTO Hiroshi

Programmierer

KAKINUMA Teruhiko
TAKAHASHI Tomonobu
TAKASHIMA Kei
TSUKUDA Koue
SUZUKI Yasuhiro
HAGISHITA Masato
SAWADA Hajime
WARAMA Naohiro
HASUOKA Kazuhisa
SANO Outa

Leitender Künstler

TANAKA Tomoharu

Künstler

OGATA Osamu
HONMA Tomokazu

Musik und Abmischung

SENOUE Jun
Richard Jacques
TOKOI Kenichi
SAWADA Tomonori

Toneffekte

KOZAKI Tatsuya

Vokalstimmen

SONS OF ANGELS" und "THE AMERICAN DREAM" gesungen von Eric Martin*, Text von Eric Martin und Andre Pessis.

Hintergrund-Vokalstimmen

Eric Martin and Gary Cirimelli

* Mit freundlicher Genehmigung der Atlantic Recording Corporation.

Manager

ICHIGOZAKI Kaoru

Herausgeber

Marc Sherrod
OSAWA Hiroki

Designer

TAKEBAYASHI Hayato

Leiter

NAGOSHI Toshihiro

Speziellen Dank an

OHBA Noriyoshi

HATTORI Ryuichi

KINEMURA Shiro

WADA Akihito

NAKAGAWA Toru

TAKAHASHI Atsutoshi

TAKANO Noriyuki

ISE Susumu

TAKAHASHI Yoshihito

SUZUKI Makiko

TATSUO Sanae

AKABANE Takehiko

OHASHI Osamu

NAKAMURA Atsuhiko

und

die Mitarbeiter von AM#2 DAYTONA USA

Uhrheberrecht und Warenzeichen

- * Das Betriebssystem Microsoft<R>Windows<R>95 ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und in anderen Ländern.
- * Der Microsoft<R>DirectX<TM> API-Satz, das Microsoft <R>DirectDraw<TM>-Anwenderprogramm-Interface und das Microsoft<R>DirectSound<TM>-Anwenderprogramm-Interface sind Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und in anderen Ländern.
- * Das Microsoft<R>SideWinder<TM> Force Feedback Pro und Microsoft<R>SideWinder<TM> game pad sind Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und in anderen Ländern.
- * Pentium<R> ist ein Warenzeichen der Intel Corporation.
- * SEGA, SEGA PC ist ein Warenzeichen der SEGA ENTERPRISES, LTD.
- * DAYTONA ist ein Warenzeichen der International Speedway Corporation und wird unter Lizenz der Daytona Properties benutzt.



* (C) SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1997. Alle Rechte vorbehalten.

