

---

# *Racing* **DESTRUCTION** *Set*™

---



**Handbuch**  
(C64/Atari)

---

**ariolasoft**

## HINWEIS

Der Hersteller behält sich alle Rechte vor, jederzeit und ohne eine besondere Hinweispflicht, Änderungen des in diesem Handbuch beschriebenen Programmes vorzunehmen.

Für dieses Handbuch bestehen geschützte Urheberrechte. Dieses Handbuch darf weder ganz oder in Auszügen kopiert werden, ohne daß folgende Firmen dazu eine besondere, schriftliche Genehmigung erteilt haben:

Elektronic Art	Bertelsmann
2755 Campus Drive	Software GmbH
San Mateo	Königstraße 4
California 94403	D-4830 Gütersloh 1

Der Hersteller übernimmt keine Garantie – weder ausdrücklich noch implizit – für dieses Handbuch oder das darin beschriebene Programm und seine Verwendbarkeit für bestimmte Zwecke. Diese Qualitätsprogramme werden vom Hersteller geprüft und fehlerfrei ausgeliefert. Umtausch ist nur bei Material- und/oder Herstellungsfehlern innerhalb der gesetzlichen Frist möglich. Durch dieses Produkt werden keinerlei Rechte Dritter, noch sonstige Schutz- und Leistungsrechte verletzt. Es wird keinerlei weitergehende Haftung übernommen.

SOFTWARE c 1985 Rick König,  
Connie Goldmann und Dave Warhol

VERFASSER DES HANDBUCHES:  
DAVID GRADY

(Beratung: R. Hilleman)  
(Design: W. Gin)  
(Übersetzung: U. Maldener)

MANUAL c 1985 Electronic Arts  
(Übersetzung: Bertelsmann Software GmbH)

Druck: Otto Pache, Delbrück

# RACING DESTRUCTION SET

**DER KOMPLETTE RENNBAUKASTEN** greift das beliebte Renn-Thema auf und überrascht durch phantastische neue Ideen und sorgt für viele Stunden fesselnder Unterhaltung. Durch die neuartigen – vor allem kreativen – Ideen werden bisherige Rennprogramme in die „Antike der Heimcomputer“ verwiesen. Hier tut sich neues auf!

## INHALT

<b>Rennaufnahme</b>	<b>Seite 4</b>
<b>Wie man fährt</b>	<b>Seite 4</b>
<b>Schwierigkeitsstufen und Optionen</b>	<b>Seite 5</b>
<b>Wahl und Ausstattung der Fahrzeuge</b>	<b>Seite 7</b>
<b>Auswählen verschiedener Kurse</b>	<b>Seite 8</b>
<b>Bau und Überarbeitung von Strecken</b>	<b>Seite 9</b>
<b>Verzeichnis der mitgelieferten Strecken</b>	<b>Seite 12</b>



## RENNAUFNAHME

Lade das Programm anhand der Informationen auf dem Diskettenaufkleber. Nachdem die Titelmusik erklingt und die Titelseite erscheint, kannst Du mit dem Feuerknopf Deines Joysticks das Haupt-Menü anzeigen lassen.

In der ersten Zeile des Menüs steht, ob ein oder zwei Spieler spielen. Durch Bewegungen des Steuerknüppels nach links und rechts kannst Du den „Aufheller“ über die zur Verfügung stehenden Möglichkeiten wandern lassen. Mit hoch/runter Bewegungen des Knüppels kannst Du die übrigen Optionen des Menüs „aufhellen“. Durch Drücken des Feuerknopfes wird die „aufgehellte“ Funktion ausgewählt.

Wenn Du „Set Options and Race“ (Möglichkeiten einstellen und Rennen aufnehmen) aus dem Hauptmenü wählst, erscheint ein neues Menü, bei dem „Start Race“ (Rennen Starten) aufgehellt ist. Auf Knopfdruck wird ein 2-Runden Rennen zwischen zwei CanAm-Boliden – ausgestattet mit breiten Renn-Puschen (Reifen) – geladen. Die Rennstrecke heißt „Demo“. (Hinweis: Du wirst nach der Auswahl von „Start Race“ eventuell aufgefordert, die Rückseite der Programmdiskette einzulegen. Danach nochmals den Knopf drücken!).

Wenn Du gegen den Computer spielst (ein Spieler), erscheint eine Nachricht, die darauf hinweist, daß der Computer die Strecke testet. Du kannst diese Analemöglichkeiten sofort unterbinden, wenn Du die genannte Taste drückst. Das Rennen startet dann sofort. Damit nimmst Du dem Computer die Möglichkeit, wie ein versierter Fahrer zu reagieren. Er muß zunächst einige Runden das richtige Anfahren der Kurven einstudieren (oder an den möglicherweise vorhandenen Wege-Gabelungen die richtige Richtung erkunden).

Wenn das Rennen aufgenommen wird, dauert es so lange, bis die Ziellinie von beiden Fahrern überschritten wird oder „Restart Race“ (gemäß Angabe auf der Referenzkarte) gedrückt wird. In beiden Fällen kannst Du danach wählen, ob Du dieses Rennen nochmals ausprobieren oder ins Haupt-Menü zurückkehren möchtest.

## WIE MAN FÄHRT

Das rote Auto wird im oberen Fenster jederzeit mit dem Joystick gesteuert. Das gelbe Auto im unteren ist entweder vom Computer (Spiel mit einem Spieler) oder von einem Mitspieler gesteuert.

Du gibst Gas, indem Du den Hebel nach vorne drückst. Zurückziehen entspricht dem Tritt auf die Bremse. Mit einer Rechtsbewegung lenkst Du das Fahrzeug nach rechts (in Fahrtrichtung gesehen), mit einer Linksbewegung dementsprechend nach links. Falls vor dem Auto eine Fahrbahn liegt, biegt es bei entsprechender Bewegung ein.

Du mußt Dir die Rennstrecke, wie ein Schienensystem vorstellen: Solange Du schön geradeaus und nicht zu schnell durch eine Kurve oder über Schlaglöcher fährst, bleibt Dein Wagen immer auf seiner Bahn. Es sei denn, Dir kommt ein anderes Fahrzeug in die Quere!

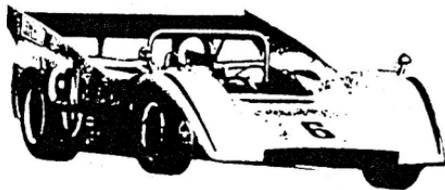
Du solltest Dir ein wenig Erfahrung aneignen, wie Du Deinen Wagen unter Kontrolle bringst. Laß dich dabei von anfänglichen Pannen nicht entmutigen. Bei der normalen Schwierigkeitsstufe und mit der Einstellung „Racing“ bei der Option „Racing/Destruction“ haben Unfälle keinen Einfluß auf das Verhalten Deines Fahrzeuges. Das eingebaute Sicherheitsnetz hilft Dir, fahren zu üben, und erleichtert das Einprägen bestimmter Streckenteile.



## SCHWIERIGKEITSSTUFEN UND OPTIONEN

Durch Auswahl von „Set Options and Level“ (Optionen und Ebenen des Racing Destruction Set) erhältst Du ein neues Menü. Hier kannst Du den Umfang und den Schwierigkeitsgrad des Spieles einstellen und unter 4 verschiedenen grafischen Darstellungen des Hintergrundes wählen.

Mit dem Joystick kannst Du in der beschriebenen Weise (s.o.) die Optionen „aufhellen“ (hoch/runter: linke Gruppe, rechts/links: beide Gruppen). Wenn Du die gewünschte Einstellung gefunden hast, gehe mit dem Joystick auf „Exit“ und drücke den Knopf.



## Bedeutung der Schwierigkeitsstufen-Einstellung

**Normal** – Die Fahrzeuge sind im normalen Rennen unverwundbar und selbst im Vernichtungs- (=Destruction-) Wettbewerb widerstandsfähig. Gewöhnlich ist dieser Schwierigkeitsgrad zu Beginn eingestellt.

**Für Fortgeschrittene** – Die Fahrzeuge sind weniger widerstandsfähig. Das Befahren der Fahrbahnränder oder eine Berührung eines anderen Wagens wirkt sich geschwindigkeitsmindernd aus und beeinflusst auch die Leistung Deines Fahrzeuges negativ. Dabei kann es so schwer beschädigt werden, daß es gar nicht mehr fahren kann. Wenn ein Fahrzeug endgültig „streikt“, wird das andere zum Sieger erklärt, sobald es das nächste Mal die Ziellinie überfährt. Wenn nicht einmal das mehr möglich ist, muß zwangsläufig „Restart Race“ (Rennen neu starten) gedrückt werden (s. Referenzkarte).

**„Für Hartgesottene“** – Die Rennstrecke hat keine Sicherheits-Fangzäune. Eine Kurve zu schnell angefahren oder ein zu hart ausgeführter Sprung über eine Bodenwelle – und Du verläßt unweigerlich die Strecke. Auf dieser Stufe kannst Du Deinen Widersacher buchstäblich in Grund und Boden fahren.

## Mit „Computer Vehicle“ den „Computer-Gegenspieler“ matt setzen.

Auf der Stufe **PRO** spielst Du gegen den Computer (Einstellung: ein Spieler). Dieser nimmt die Geraden mit Höchstgeschwindigkeit. Auf der Stufe **EXPERTE** ist die Höchstgeschwindigkeit um 10 mph (ca. 16 km/h) langsamer und auf der Stufe **NOVICE (= Anfänger)** nochmals 10 mph (ca. 16 km/h) langsamer. Bei Programmstart ist immer „Novice“ eingestellt.



## Wahl zwischen „Rennen“ und „Vernichtung“ mithilfe von „Rules“.

**Rennen** – Ziel ist, die notwendige Rundenzahl (wird durch die Zahl am Startplatz angegeben) vor Deinem Widersacher zurückzulegen. Wenn ein Wagen mitten auf der Strecke zusammenbricht und nicht weiterfahren kann, gewinnt der andere automatisch beim nächsten Überqueren der Start/Ziellinie. Mit dieser Einstellung wird das Programm normalerweise gestartet.

**Vernichtung** – Das Ziel bleibt es, das Rennen vor Deinem Widersacher zu beenden. Du kannst bloß jetzt aktiver in seinen Rennverlauf eingreifen. Wie im „Rennen“ ist auch hier der Wettkampf beendet, wenn ein Wagen total ausfällt, und der andere, beim nächsten Überfahren der Start/Ziellinie, der Sieger.

In Vernichtungswettbewerben können die Wagen auch mit einer Panzerung ausgestattet werden, um Ihre Widerstandsfähigkeit zu erhöhen und die Stoßkraft, mit deren Hilfe andere Wagen beschädigt werden können, zu verstärken. Sie können auch mit Land-Minen und literweise mit Öl vollgeladen werden (das gibt „wunderschöne“ Ölsuren!). Wenn Du Landminen oder Öl dabei hast, kannst Du durch Knopfdruck auf ebener Strecke eine Mine oder eine Ölspur legen.

Die Can Am Boliden, die Dir beim Programmstart zur Verfügung stehen, führen 9 Gallonen (ca. 35 Liter) Öl mit sich. Wie man Minen zulädt oder Panzerung einbaut bzw. die Stoßkraft erhöht, erfährst Du weiter hinten unter **Wahl und Ausstattung des Fahrzeuges**.

## Einstellung der „Gravity“ (Schwerkraft)

Es gibt 14 verschiedene Einstellungen, die von der niedrigen Schwerkraft des Mondes (1/6 der Erde) bis zur hohen des Planeten Jupiter (das 2 1/2-fache der Erde) reichen. Es werden jeweils vier Möglichkeiten angezeigt, die übrigen erhältst Du durch Links/Rechts Bewegungen des Joysticks. Die Starteinstellung innerhalb der Demo entspricht der Erde.

Auf einer Strecke mit Sprüngen gewinnst Du ein Gefühl, wenn Du die CanAm-Boliden erst einmal mit der Schwerkraft des Mondes und dann mit der des Jupiter ausprobierst. In der ersten Einstellung dürfte Dir der steile Sprung keine Schwierigkeiten bereiten, so daß Du die vereiste Strecke darunter sicher überwinden kannst. Unter Einwirkung der Jupiter-Schwerkraft ist es schon schwieriger, einen Sprung ohne Überschlag des Wagens auszuführen.

## Rundenzahl einstellen

Es sind alle Zahlen zwischen 1 und 9 erlaubt. Das Programm hat für jeden Wagen einen eigenen Rundenzähler. Bei jedem Überschreiten der Start/Ziellinie wird Dein Rundenzähler um 1 vermindert. Das Demo-Rennen besteht aus zwei Runden.

## Auswahl der Hintergrund-Grafik

Es kann unter 4 Hintergrund-Grafiken gewählt werden. Diese können mit den vorhandenen Strecken und Fahrzeugen in beliebiger Weise kombiniert werden. Finde durch Experimentieren Deine Lieblingskombination heraus. Das Demo-Programm arbeitet mit der MotoX-Strecke (MotoX = amerikanische Kurzschreibweise für „Moto-Cross“).



## WAHL UND AUSSTATTUNG DER FAHRZEUGE

Mit „Choose or Modify Vehicles“ vom Renn-Menü aus oder „Vehicle Selection“ vom Haupt-Menü erreichst Du das Fahrzeug-Menü.

### Die Optionen „Choose/Customize“ (Wählen/Ausstatten)

Wähle „Choose/Customize Red Car“ und „Choose/Customize Yellow Car“ und Du bekommst den Bildschirm für den Fahrzeug-Grundentwurf. Du kannst jetzt mit dem Joystick (hoch/runter) die ersten 7 Eintragungen durchgehen. Durch seitliche Bewegung erhältst Du weitere Einträge. Wenn Du die Optionen ausgesucht hast, gelangst Du durch Knopfdruck ins Fahrzeug-Menü zurück.

**Die ersten 3 Einträge** beim Fahrzeug-Design, nämlich Fahrzeug-Typ, Reifenwahl und Motor-Stärke sind sowohl für das Rennen, als auch den Vernichtungswettbewerb ausschlaggebend. Es gibt 10 verschiedene Fahrzeugtypen, von denen jede eine bestimmte Motor- und Reifenausstattung beinhaltet. Wenn Du mit dem Joystick die Einträge durchgehst, achte am unteren Bildschirmende auf die Informationen über Getriebe-Übersetzung, Gewicht, Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung.

Die unterschiedlichen Angaben teilen Dir das Verhalten des Fahrzeuges auf verschiedener Oberfläche mit (je höher die Zahl desto besser das Durchzugsvermögen) und Reaktionsvermögen der Steuerung (je höher die Beschleunigung, desto schneller erreichst Du die Höchstgeschwindigkeit). Das Gewicht wird in Pfund angegeben (ca. 0,5 Kilogramm).

Mit Hilfe dieser Einstellung, kannst Du Dir einige Nüsse zu knacken geben. Du kannst zum Beispiel dem „PRO“-Computer (Dein Gegner, wenn nur ein Spieler angegeben ist) einen Boliden mit 5000 ccm geben und versuchen, ihn mit einem Wagen mit 3-Liter-Maschine zu schlagen. Du kannst individuelle Handicaps einbauen, so daß auch ein sehr starker Fahrer und ein Anfänger noch sinnvoll und ohne Langeweile oder Überforderung gegeneinander spielen können.

Beachte außerdem, daß sich manche Fahrzeuge besser für bestimmte Strecken eignen als andere. So können beispielsweise Motorräder ganz schlecht rückwärts fahren (sie sind bestenfalls so schnell wie sie vom Fahrer geschoben werden können.). Wenn sie einen Berg nicht schaffen, haben es Motorräder nicht leicht zurückzukommen, um einen neuen Anlauf zu unternehmen.

**Die zweite Gruppe der Wahlmöglichkeiten im Fahrzeug Design-Bildschirm; Land-Minen, literweise Öl, Panzerung und Rammvorrichtungen** – haben im Vernichtungsspiel ihre Bedeutung. Andernfalls haben diese Eintragungen keine Auswirkungen auf die Leistung Deines Fahrzeuges – außer daß das zusätzliche Gewicht vielleicht Deine Beschleunigung verringert.

Die Panzerung schützt einen Wagen vor Unfallschäden. Die Rammvorrichtung verursacht bei Zusammenstößen an gegnerischen Fahrzeugen größere Schäden. Beide führen zu einem höheren Wagengewicht – manchmal zum Nachteil der Beschleunigung. Bis zu 5 Panzer-Schichten und 7 Ramm-Stufen können pro Wagen gewählt werden.

Land-Minen und Ölsperren können durch Druck des Feuerknopfes gelegt werden. Abhängig vom Fahrzeug können bis zu 4 Minen und 9 Gallonen (ca. 35 Liter) Öl mitgeführt werden.



Tip: Achte gut darauf, daß Du nicht auf Landminen fährst. Sie verursachen erheblichen Schaden und großen Zeitverlust. Und präge Dir auch ein, wo Du sie gelegt hast. Es ist höchst peinlich, um nicht zu sagen eine schmerzvolle Erfahrung, auf selbstgelegte Minen zu fahren.

## **Fertig ausgestattete Wagen auf Datendiskette speichern**

Um die „Save-“ und „Load-“ Funktionen für die Fahrzeug-Ausstattungen ausführen zu können, benötigst Du eine zusätzliche Datendiskette. Vor der ersten Benutzung muß Du die Diskette formatieren, indem Du einfach der sehr leicht verständlichen Bedienungsführung auf dem Bildschirm folgst. Dadurch wird die Diskette für den Einsatz mit dem RACING DESTRUCTION SET vorbereitet, es werden aber auch eventuell jetzt noch auf der Diskette stehende Informationen total gelöscht.

Bevor das Fahrzeug abgespeichert wird, erscheint am unteren Bildschirmende eine Eingabe-Forderung für den Fahrzeugnamen. Dieser darf bis zu 10 Zeichen lang sein und nur Kleinbuchstaben und Zahlen enthalten. Falls Du Deine Meinung änderst und doch nicht abspeichern willst, kannst Du mit der Delete-Taste die eingegebenen Zeichen wieder löschen und RETURN eingeben.

Wenn Du „Load Vehicles from Disk“ (Fahrzeuge von der Diskette laden) wählst und der Bedienungsführung auf dem Bildschirm folgst, erscheint eine Liste mit den früher einmal abgespeicherten Fahrzeugnamen. Wähle mit dem „Aufheller“ das Gewünschte aus und drücke den Knopf. Ganz ähnlich kannst Du bei der Funktion „Delete Vehicle from Disk“ (Fahrzeug von Diskette löschen) vorgehen.

## **AUSWÄHLEN VERSCHIEDENER KURSE**

Über 50 verschiedene Rennstrecken sind auf Deiner Racing Destruction Set Programmdiskette gespeichert. Darüberhinaus kannst Du noch so viele eigene Strecken anlegen, wie Du willst. Mit der Auswahl „Track Selection“ (Streckenwahl) im Haupt-Menü oder „Choose or Modify Track“ (Strecke wählen und modifizieren) im Renn-Menü, erhältst Du ein Strecken-Menü.

Die Optionen LOAD, SAVE, DELETE und FORMAT werden genauso angewandt, wie weiter vorne im Abschnitt für Fahrzeuge beschrieben. Kurse und Fahrzeuge können auf derselben Diskette gemeinsam gespeichert werden.

Beim Laden eines Kurses werden die Werte für Schwierkraft, Rundenzahl und Hintergrundgestaltung so geladen, wie sie beim Abspeichern festgelegt werden. Die Festlegungen für die Schwierigkeitsstufe, Computer-Fahrzeug und Regeln.

Wenn Du „Start-Race“ (Rennstart) mit einem neu geladenen Rennkurs aufrufst, tastet das Programm die Strecke erst einmal ab, um die darin enthaltene Information in eine Form zu bringen, die es für das Rennen braucht. Danach wird das Rennen gestartet. Bei komplizierten Strecken kann dieser Vorgang durchaus bis zu einer Minute dauern.

Auf Seite 7 erfährst Du, wie man eine der 50 Strecken inklusive aller darin enthaltenen Beschriftungen ausgeben kannst.

Die Benutzung von „Construct/Edit Track (Konstruieren und Editieren einer Strecke) findest Du im nächsten Abschnitt.



## BAU UND ÜBERARBEITUNG VON STRECKEN

Im Strecken-Menü, das wie oben beschrieben geladen wird, bekommst Du durch Angabe von „Construct/Edit Track“ (Strecke konstruieren und überarbeiten) einen Strecken-Konstruktions-Bildschirm angezeigt.

### Streckenführung festlegen

Der aktuell im Speicher befindliche Entwurf wird in der oberen, linken Bildschirm-Ecke angezeigt, während sich die möglichen Zubehörteile für die Strecke in dem rechten Kasten befinden. Ein Teilstück der Strecke kann gewählt werden, indem Du mit dem blinkenden Cursor über einen Streckenabschnitt oder ein Teil aus der Zubehör-Box fährst und den Knopf drückst.

Nachdem ein Strecken-Teilstück so zugeordnet wurde, erscheint sein Name, eine vergrößerte Darstellung und mehrere Kontroll-Balken auf dem Bildschirm. Wenn Du nun den Cursor an irgendeine Stelle innerhalb Deines Kurses bringst und den Knopf nochmals drückst, baust Du an dieser Stelle ein solches Streckenteilstück ein. Falls sich an dieser Stelle schon ein Streckenstück befindet, wird das alte durch das neue ersetzt.

**Wichtig:** Ein gewähltes Teilstück bleibt solange „aktiv“, bis Du mit dem Cursor aus dem Bildschirmbereich, in dem die Strecke dargestellt ist, herausgehst und den Knopf drückst. Solange ein Streckenabschnitt in vergrößerter Form sichtbar ist, führt ein Knopfdruck im Strecken-Areal zum Ablegen dieses Streckenabschnittes in diesem Bereich. Überlege Dir also vorher, wo sich Dein Cursor gerade befindet, bevor Du den Knopf drückst.

Um einen Streckenabschnitt zu löschen, mußt Du das freie Stück in der rechten, unteren Ecke der Zubehör-Box auswählen und damit über das Teil, das Du löschen möchtest, fahren. Ein Knopfdruck löscht das dort befindliche Teilstück. Wenn Du alles löschen und ganz von vorne anfangen möchtest, mußt Du auf CLEAR gehen und dort den Knopf drücken. Nach Fertigstellung einer Strecke kannst Du mit EXIT den Vorgang abschließen.

### Ändern von Strecken-Stücken

Um die Kontrollbalken zu ändern, ist der Cursor auf das Wort MODIFY zu führen und der Knopf zu drücken. Innerhalb des Kastens, in dem sich die Kontrollbalken befinden, kannst Du mit Links-/Rechtsbewegungen des Joysticks mit dem Cursor von Balke zu Balke springen. Durch Hoch-/Runterbewegung erreichst Du eine neue Zeile. Die dazu gehörende Änderung wird im vergrößerten Bereich gleich mit dargestellt.

Du kannst Höhe, Breite und Streckenbelag der meisten Teilstücke verändern. Einige Teilstücke bieten noch ganz besondere Überraschungen, wie Du weiter hinten noch sehen wirst. Wenn Du alle Änderungen an einem Teilstück gemacht hast, drücke den Feuerknopf. Der Cursor erscheint nun im Streckenbereich und bereit, das gerade modifizierte Teilstück einzubauen (auf neuerlichen Knopfdruck).

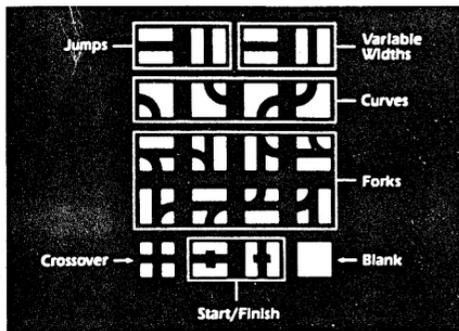
### Spezial-Teilstücke

Die vier Teilstücke in der ersten Reihe des Zubehör-Fensters und die beiden mittleren in der unteren Reihe bieten besondere Möglichkeiten.



Die ersten beiden Stücke der ersten Reihe können als **Sprungstellen** in die Strecke eingebaut werden, indem sie einen stufenigen Übergang zwischen zwei anderen Teilstücken mit unterschiedlicher Höhe bilden. Die beiden nächsten ermöglichen die Verbindung von **unterschiedlicher Breite**. Die beiden mittleren Stücke der unteren Reihe sind für **Start/Ziel**. Hier können Höhe und Oberfläche, nicht jedoch die Breite eingestellt werden.

Ein Kurs benötigt immer ein Start/Ziel Element mit Fahrzeugen darauf. Andernfalls kann ein Rennen nicht gestartet werden. Mit dem Fahrzeug-Kontrollbalken kann das Rennen in jeder Richtung gestartet werden. Beide Fahrzeuge können auch in entgegengesetzte Richtungen losfahren, so daß es zu einem Frontal-Zusammenstoß irgendwo auf der Strecke kommen kann. Das Start/Ziel-Element kann auch ohne Autos eingebaut werden. Dies kann zu speziellen Strecken-Zusammenstellungen führen, wie zum Beispiel dem „Dragster-Rennen“.



Dies ist ein typischer Rundkurs bei dem alle Streckenelemente an beiden Enden mit einem anderen Streckenelement verbunden sind. Doch zum Rennen benutzt wird nur eine Gerade zwischen zwei Start/Ziel-Punkten, von denen nur das untere Fahrzeug enthält. Der Rundenzähler wird auf 1 gestellt. Das Ergebnis ist ein Rennen, das von unten nach oben verläuft, und ein einmaliges Durchfahren der Strecke zwischen den beide Start/Ziel-Elementen zum beinhaltet.

## Was bei der Nachricht „These Pieces Don't Match (Stücke passen nicht zusammen)“

Miteinander verbundene Strecken müssen immer von der Höhe und der Breite her an der Verbindungsstelle zusammenpassen. Falls dies einmal nicht der Fall sein sollte, macht Dich eine Nachricht auf diesen Umstand aufmerksam. Falls Du ohne Berücksichtigung dieser Nachricht weitermachen möchtest (etwas weil Du Dich entschließt, erst ganz zum Schluß die Strecke auszurichten), kannst Du mit DROP und Drücken des Knopfes weitermachen. Andererseits solltest Du das Problem, wenn Du die Lösung kennst, möglichst sofort „fixen“ (mithilfe der Funktion MODIFY). Es ist immer besser, gleich passende Stücke in den Kurs einzubauen.



Wenn Du bestimmte Fehler oder Widersprüche in Deine Strecke eingebaut hast, wirst Du beim Versuch EXIT auszuführen, durch ein Geräusch und eine entsprechende Nachricht gewarnt, und der blinkende Cursor erscheint dort, wo das Problem besteht (Hinweis: Teilstücke, die ohne Verbindung „herumliegen“ werden als fehlerhaft angesehen. Jedes Element muß mindestens mit 2 anderen Elementen verbunden sein).

Wenn Du eine Nachricht „These pieces do not match“ (Stücke passen nicht) erhältst, mußt Du mit dem Cursor an die entsprechende Stelle fahren und den Knopf drücken. Schau Dir sorgfältig die Werte für Höhe, Breite an den Verbindungsstellen an. Gehe danach mit dem Cursor aus dem Bereich des Strecken-Layouts heraus und drücke den Knopf. Wiederhole den Vorgang an anderen nicht zusammenpassenden Stellen. Schließlich mußt Du mit Hilfe der Funktion MODIFY die Werte so einstellen, daß die entsprechenden Teilstücke gut zusammenpassen.

Wenn bei Anwahl der Funktion EXIT nur auf eine nicht passende Stelle aufmerksame gemacht wird, ist das betreffende Teilstück an beiden Endpunkten und auch die beiden angrenzenden Teilstücke auf notwendige Änderungen zu untersuchen.

## **Ausprobieren der Strecke und Abspeichern der Arbeit**

Wenn Du eine Strecke komplett hast, mit Start/Ziel, zueinander passenden Teilstücken und allen sonst noch gewünschten Dingen, wähle EXIT. Wenn keine Fehler in der Strecke enthalten sind, erscheint nun das Strecken-Menü. Du kannst nun mit „Set Option and Race“ Deine neue Strecke ausprobieren. Vorher kannst Du mit „Save Track to Disk“ Deine Arbeit sichern, daß auch bei Fehlern, wie einem Stromausfall, nichts verloren geht.

Wenn Du die Option „Save Track to Disk“ auswählst und der leicht verständlichen Bedienung folgst, erscheint ein kleines Fenster, in das Du den Namen Deiner neuen Strecke eintragen kannst. Wenn es diesen Namen schon auf der Diskette gibt, wird die alte Strecke überschrieben (!). Auf ein und derselben Diskette können sowohl Strecken, als auch Fahrzeuge gespeichert werden. Mehr Informationen darüber findest Du im Abschnitt „Fertig ausgestattete Wagen auf Datendiskette speichern“.





## VERZEICHNIS DER MITGELIEFERTEN STRECKEN

**demo** – Fast nur Pflaster, Erd-Anziehungskraft, 2 Runden. Mehrere Sprünge, eine Kreuzung. Schwieriger für Motorräder und untermotorisierte Fahrzeuge.

## STRECKEN, DIE SO GEFORMT SIND, WIE SIE KLINGEN

**dirt 8** – die „Schmutzige '8“, ein Achter-Kurs so richtig im Schlamm, wie er draußen auf dem Lande häufig anzutreffen ist. Hier kommt es auf die richtige Reifenwahl an!

**bige** – eine wie ein „e“ geformte Brezel mit vielen Sprüngen. Kopfsteinpflaster.

**snake** – eine „Schlange“ im wahrsten Sinne des Wortes, mit allen Bodenverhältnissen und Wahnsinns-Sprüngen. Eine echte Herausforderung für Jeeps und geländegängige Kleinlaster (Pickup).

**clover** – der klassische „Kleeblatt“ – Kurs mit ein paar trickreichen Stellen. Die große Kreuzung in der Mitte, zahlreiche Sprünge, und zwei Wahnsinnigen, die mit halbsbrecherischer Geschwindigkeit über die Kreuzungen rasen. Asphalt.

**spiral** – eine „Spirale“ aus mehreren Kurven und kurzen Sprungstellen. Kopfsteinpflaster.

## STRECKEN; AUF DENEN MAN FÄHRT, WIE SIE KLINGEN.

**jumps** – hier ist bei den „Sprüngen“ weniger auf Menge als auf Qualität geachtet. Mit niedriger Schwerkraft ist diese Strecke nur dann ratsam, wenn Dir nach Unfällen (Crash) zumute ist.

**headon** – „Frontalzusammenstöße“ scheinen hierbei unumgänglich, weil die beiden Fahrer ihr Rennen in entgegengesetzter Richtung aufgenommen haben. Ebener Straßenbelag, so daß der Crash bei hoher Geschwindigkeit erfolgt.

**roundabout** – ein verwirrender „Kreisverkehr“ bei dem Du, welche Abzweigung Du auch immer benutzt, die gleiche Entfernung wie Dein Widersacher fahren muß. Bei Änderung der Rundenzahl solltest Du darauf achten, daß eine gerade Zahl nötig ist. Straßenbelag.

**whichway** – „gewußt wie“, und Du findest aus den 7 unterschiedlichen Streckenführungen die beiden heraus, die kürzer als alle anderen sind. Aber: sie sind auch unangenehmer. Jede hat ihre eigenen Nachteile. Suche Deine Chance. Straßenbelag.

**destruct** – eine „destruktive“ Strecke: die kürzeste die Du mit den Konstruktionsmerkmalen des Programmes überhaupt bauen kannst. Du brauchst allerdings auch nicht weit zu fahren, um jemanden zu treffen, in den Du hineinfahren kannst. Eine Strecke, bei der die gesamte Fahrbahndecke erhöht aufgetragen ist.

**tiger** – viel mehr, nämlich 16, Möglichkeiten, mit Widersachern zusammenzutreffen: 15 Kreuzungen und eine Schleife. Straßenbelag.



**variety** – eine „Vielfalt“ von Kurven, verschiedene Kreuzungen und eine Menge Sprünge auf einer überwiegend gepflasterten Strecke.

**killer** – alle Gemeinheiten auf jeder Bodenbeschaffenheit. Viel Glück!

**supercross** – der schwierigsten „Motorcross-Strecke“ der Welt (im Coliseum von Los Angeles) nachempfunden. Nur Dreck. 5 Runden. Eine Menge von Sprüngen und Hindernisse plus 2 „Killer“-Ecken. Hol die Cross-Maschinen, die Wüsten-Buggies, die Jeeps oder alles, was einiges an Belastung vertragen kann, heraus.

**dragrace** – eine „Dragster“-Rennstrecke auf ebenem Untergrund.

## BERÜHMTE TESTSTRECKEN

Auf Teststrecken werden „heiße Öfen“ von den Werken in allen ihren Eigenschaften ausprobiert. Bei den 3 in Deinem Programm enthaltenen kannst Du Dein fahrerisches Können testen.

**fiorano** – Signore Enzo Ferraris kleine Hinterhof-Teststrecke. Hier sind mehr Weltmeister als irgendwo sonst zuhause gewesen. Eine Kreuzung. Hier kann das Fahren von Straßenrennen hervorragend einstudiert werden.

**weissach** – die berühmte Teststrecke von Porsche. Na, wenn sie für Porsche gut genug ist....

**indy** – ein beinahe ermüdendes Oval.

## DER GRAND PRIX ZIRKUS

Diese Strecken sind den berühmten europäischen und amerikanischen Kursen nachempfunden, auf denen alljährlich die besten Fahrer der Welt um den Weltmeister-Titel kämpfen. Sie sind so angeführt, wie sie bei der Weltmeisterschaft der Saison 1979 durchfahren werden mußten. Normaler Fahrbahnbelag. Erd-Anziehungskraft. Keine Sprünge, 5 Runden. Jede eignet sich besonders für Grand Prix oder Can-Am-Duelle.

**buenosair (s)** – der argentinische Grand Prix.

**kyalami** – Ort des südafrikanischen Grand Prix in Johannesburg.

**longbeach** – das kalifornische Straßenrennen für Formel I Rennen mit einer Unmenge von engen Kurven. Sehr hohe Belastung der Bremsen.

**jarama** – Ort des spanischen Grand Prix in der Nähe von Madrid.

**zolder** – Ort des belgischen Grand Prix bei Hasselt.

**monaco** – in Monte Carlo ist wohl das berühmteste Formel I Rennen zuhause. Die härteste Herausforderung für die späteren Weltmeister.

**dijon** – einer der Grand Prix Strecken in Frankreich, in der Nähe von Dijon.

**silverston (e)** – in der Nähe von Towchester ist einer der englischen Grand Prix Kurse, auf dem nahezu alle Fahrzeugklassen schon Meisterschaftsrennen ausgetragen haben.

**hockenheim** – bei Heidelberg ist einer der deutschen Grand Prix Kurse.



**österreich (ring)** – in der Nähe von Knittelfeld ist der Ort des österreichischen Grand Prix und die „Hausstrecke“ des Weltmeisters von 1984, Niki Lauda.

**zandfort** – bei Haarlem. **Holländischer Grand Prix.**

**monza** – bei Mailand, wo Enzo Ferrari jährlich den Zauber des italienischen Grand Prix veranstaltet.

**watkinsglen (n)** – Ort bei New York. Dieser große, alte amerikanische Rennkurs war früher einmal der Austragungsort aller amerikanischen Grand Prix.

**estoril** – Austragungsort des portugiesischen Grand Prix in 1984. Ein schwieriger Kurs mit vielen Kurven und Schikanen.

**dallas** – Ort des Dallas Grand Prix. Genauso extravagant wie der Ort vermuten läßt.

**las vegas** – Vor zwei Jahren fand hier ein spektakulärer Grand Prix auf dem Parkplatz des Luxus-Hotels Cesar's Palace statt. Gewann den Preis für die interessanteste Streckenführung. So was gibt's nur in der legendären Spielerstadt.

**detroit** – Der Stolz von Henry Ford III. Eine der Rennstrecken, auf der sich die wahren Fachmänner ein Stelldichein geben.

**meadowland (s)** der Grand Prix von New York.

**mosport** – bei Ontario, Kanada gelegener Grand Prix Kurs.

## **BERÜHMTE AMERIKANISCHE STRASSENSTRECKEN**

Eine Auswahl von Kursen der IMSA (Internationale Motorsport-Vereinigung), der SSCA (Amerikanischer „Stock Car“ Club) und der NASCAR (Vereinigung von Stock Car Auto Rennen). Hier fühlt man sich mit

Can-Am, Grand Prix-Wagen, Straßen-Motorrädern und Stock Cars (dies sind völlig umgebaute und mit vielen zusätzlichen Überrollbügeln und Rammvorrichtungen ausgestattete Autos) heimisch.

**willowsprings (s)** – Rosamond, Kalifornien

**daytona** – Heimat des berühmten 24-Stunden-Rennens und der besten Motorradrennen der Welt. In Florida gelegen.

**riverside** – In Kalifornien. Vielleicht die einzige Strecke, bei der die NASCAR-Fahrer Rechtskurven zu beachten haben. (s.o.).

**searspoint** – in Sanoma in Kalifornien gelegen. Berühmte Motorrad-Rennstrecke.

**roadamerica** – Elkhard Lake, Wisconsin

**midohio** – Lexington, Ohio

**roadatlant (a)** – hier, in der Hauptstadt des Staates Georgia, hat Paul Newman schon einmal gewonnen.

**brainerd** – an der Quelle des Mississippi-Flusses im Staate Minnesota gelegen. Wenn Du die Bodenbeschaffenheit „Eis“ wählst, wirst Du verstehen, warum hier im Januar keine Rennen ausgetragen werden.

**charlotte** – ein in North Carolina gelegener NASCAR-Kurs, der von den Fahrern in einen Zirkus verwandelt wird.

**lagunaseca** – in Monterey, Kalifornien gelegenes Juwel der kalifornischen Rennstrecken. Berühmt: der Korkenzieher.

**limerock (park)** – Limerock, Connecticut

**cleveland** – in Ohio gelegener Flugplatzkurs.

# Referenzkarte

## Racing Destruction Set Atari Home Computer

Laden des RDS – Schalten Sie den Rechner aus. Legen Sie nun die Diskette mit dem LABEL NACH OBEN in das Laufwerk und schalten Sie den Rechner wieder ein. Das Racing Destruction Set arbeitet mit beiden Seiten der Diskette. Legen Sie immer die RDS-Diskette mit dem LABEL NACH OBEN in das Laufwerk ein, wenn das RDS die Game Disk fordert. Hinweis für XL/XE Systeme: Bitte halten Sie beim einschalten und Booten die OPTION-Taste gedrückt.

Joystick-Kontrollen – Joystick Port 1 wird in beiden Modi – ein oder zwei Spieler – für das rote Fahrzeug genutzt. Joystick Port 2 steuert das gelbe Fahrzeug im 2 Spieler Modus.

Neustart eines Rennens – Drücken Sie die START-Taste. Wählen Sie danach YES, wenn Sie das Rennen wiederholen möchten, bzw. NO, wenn Sie in das RACING MENU zurück wollen.

Pause während eines Rennens – Drücken Sie die OPTION-Taste um das Rennen zu unterbrechen. Erneutes Drücken der OPTION-Taste setzt das Rennen fort.

WICHTIG: Wenn Sie eine besonders große und komplizierte Rennstrecke aufbauen, so kann es passieren, daß während des Strecken-Aufbaus (im Handbuch beschrieben) der Bildschirm leer oder mit konfusen Zeichen gefüllt ist. Nach Beendigung des Aufbaus kehrt RDS zur normalen Wiedergabe zurück. Strecken, die mit der höchsten Ebene der Streckenteile arbeiten, schränken die Geschwindigkeit der Fahrzeuge erheblich ein.

