

**Handbuch
für
Kart Race**

Inhalt

1. Installation	2
2. Vorgeschichte	4
3. Das Spiel beginnen	5
4. Fenster	8
5. Spielsteuerung	10
Ein Spieler	10
Zwei Spieler	10
6. Gegenstände	11
Waffen	12
Energiespender	13
7. Spielfiguren	14
8. Fehlerbehebung	16
Speicherprobleme	16
Tonprobleme	17

1. Installation

1. Legen Sie die Kart Race-CD in das CD-Rom Laufwerk ein.
2. Wechseln Sie auf Ihr CD-Rom Laufwerk (z.B. **D:<ENTER>**).

Geben Sie am DOS-Prompt **Install** ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste **<ENTER>**.

Folgen Sie den Instruktionen auf dem Bildschirm.

3. Während das Installationsprogramm anläuft, fragt es Sie nach dem Laufwerk, wo sich das Programm befindet. Da das Programm selbständig das Laufwerk ermitteln kann, brauchen Sie nur die Eingabetaste zu drücken. Danach müssen Sie den Namen des Verzeichnisses angeben, in welches das Spiel installiert werden soll. Als Standard ist C:\MIRINAE\KART vorgegeben. Möchten Sie dies ändern, geben Sie ein anderes Verzeichnis an, oder drücken Sie einfach nur die Eingabetaste.

Wenn die Installation vollständig ist, wird das Installationsprogramm beendet, und Sie befinden sich nun in dem Verzeichnis, in welches das Spiel installiert wurde. Auf dem Bildschirm erscheint der Name des ausgeführten Programms.

2. Vorgeschichte

Nachdem die Kampfweltmeisterschaft beendet war, wollten die Rivalen keine blutigen Kämpfe mehr. Als sie verschwunden waren, wurde aus ihrer leidenschaftlichen Kampfgeschichte eine Legende. Und bereits 15 Jahre später wollten die Kinder, die das Blut der Kämpfer geerbt hatten, ihre Kräfte messen. Auf's Neue erwachte der Kampfgeist der Rivalen.

3. Das Spiel beginnen

Führen Sie die Datei KART.EXE im Spielverzeichnis aus. Das Spiel wird in den meisten Fällen in folgendes Verzeichnis installiert:

C:\MIRINAE\KART\

In diesem Verzeichnis geben Sie bitte folgendes ein:

KART [Eingabetaste]

Nun wird ein Spieldemonstration angezeigt. Nach deren Ende wird ein Fenster angezeigt, das „Titelfenster“. Sie können wählen zwischen 1 Spieler, 2 Spieler oder Spiel beenden.

Die Menüpunkte haben folgende Bedeutung:

1. **1 Player:** Hier spielen Sie allein. Sie können wählen zwischen den Spielarten „Normaler mode“ und „Auswahl mode“. Im „Normaler mode“ müssen Sie nacheinander alle 16 Spielebenen gewinnen und sind dann fertig. Der

„Auswahl mode“ erlaubt Ihnen die Auswahl einer der 16 Spielebenen. Falls sie mit einer Ebene besondere Schwierigkeiten haben oder einfach nicht alle spielen wollen, dann wählen Sie diese Spielart.

2. **2 Players:** Es können zwei Spieler spielen. Wenn jeder Spieler seine Spielfigur ausgewählt hat, dann wählt der Computer eine Spielebene für Sie aus. Allgemein gelten dieselben Regeln wie für einen Spieler. Wenn ein Spieler das Ziel erreicht hat, dann endet das Spiel.

3. **BEENDEN:** Rückkehr zum DOS.

Wenn Sie für einen oder zwei Spieler eine Spielart ausgewählt haben, erscheint folgendes Fenster, das „Spielfiguren-Auswahlfenster“:

Die rote Farbe in diesem Fenster steht für den ersten Spieler und die blaue Farbe für den Zweiten. Nach Auswahl der Spielfiguren erscheint das Spielfenster.

Mit der Strg-Taste bestätigen Sie die jeweilige Spielfigur für Spieler 1 und für Spieler 2 mit der Tab-Taste.

Die Spielfenster für Spieler 1 und 2 sind verschieden. Das linke Bild ist das Spielfenster von Spieler 1, und das rechte Bild ist das Spielfenster von Spieler 2. Im Spielfenster für Spieler 2 befindet sich die Spielfigur von Spieler 1 unten und die Spielfigur von Spieler 2 oben.

4. Fenster

1. Dies zeigt an, welche Art von nach vorn schießenden Waffen die Spieler haben und wieviel von ihnen noch übrig ist. Jedesmal, wenn ein Spieler eine derartige Waffe einsammelt, bekommt er 8 Einheiten. Zum Schießen drückt Spieler eins die Taste [Strg] und Spieler die Taste [Tab].
2. Dies zeigt an, welche Art von absetzbaren Waffen die Spieler haben und wieviel von ihnen noch übrig ist. Jedesmal, wenn ein Spieler eine derartige Waffe einsammelt, bekommt er 4 Einheiten. Zum Schießen drückt Spieler eins die Taste [Alt] und Spieler die Feststelltaste.

* wenn Sie eine neue Waffe bekommen und Sie ihre alte noch nicht verbraucht haben, dann ersetzt die neue Waffe die alte. Ebenso erhalten Sie die Waffe nicht mehrfach, wenn Sie ein und dieselbe Waffe mehrmals hintereinander aufsammeln. Sammeln Sie z.B. den Zauberstock zweimal hintereinander auf, dann haben Sie insgesamt nur 8 Einheiten und nicht 16.

3. Zeigt Ihren Rang an. Falls Sie Ihren Mitstreiter überholen und die Anzeige verändert sich nicht, dann bedeutet dies, daß Sie mehr als eine Runde Abstand zu ihm haben.
4. Zeigt die Anzahl der bisher zurückgelegten Runden an.
5. Energieanzeige. Wenn die Energie verbraucht ist, endet das Spiel.

Das Wort LAST erscheint, wenn Sie sich in der letzten Runde befinden.

Das Wort STOP erscheint, wenn Sie in die falsche Richtung fahren.

5. Spielsteuerung

- **1 Spieler**

Pfeil nach rechts, links: Nach rechts und links bewegen

Pfeil nach oben: Beschleunigen

Pfeil nach unten: Bremsen

Strg, Alt: Schießen

- **2 Spieler**

G, J: Nach rechts und links bewegen

Z: Beschleunigen

H: Bremsen

Feststelltaste, Tab: Schießen

Vorsicht !!!

Während des Spiels können möglicherweise Probleme mit der Steuerung auftreten. Die wird oft damit bezeichnet, daß „die Tasten festhängen“. Um dies zu vermeiden, sollte der erste Spieler die Pfeiltasten in der Nähe des Ziffernfeldes der Tastatur benutzen.

6. Gegenstände

Es gibt zwei Sorten von Gegenständen, Waffen und Energie. Manche können nach vorn schießen, andere müssen Sie zurückfallen lassen. Von der Art der nach vorn schießenden Waffen gibt es 8, von den anderen Art 4. Zum Schießen drückt der erste Spieler [Strg] und zum fallen lassen [Alt]. Der zweite Spieler drückt dazu die Taste [Tab] bzw. die Feststelltaste.

(Achtung: Jede Waffe wird einmal abgeschossen, wenn Sie einmal die Taste drücken. Wenn Sie zweimal schießen wollen, müssen Sie die Taste zweimal drücken. Dauerfeuer ist daher nicht möglich.)

Energiegegenstände sind alle die Nahrungsmittel, die auf dem Bildschirm erscheinen. Sie frischen die Energiereserve des Spielers auf. Dieser Effekt tritt sofort ein, wenn sie aufgesammelt werden. Es gibt Nahrungsmittel mit viel und mit wenig Energie.

- **Waffen:**

→ Nach vorn schießende Waffen:

- **Magischer Zauberstock:** Verschießt Lichtblitze, verbrennt Gegner und kann ein Faß hochgehen lassen.
- **Kegelkugel:** Verschießt Kegelkugeln, demoliert den Gegner und rollt weiter und ermöglicht damit einen Mehrfachangriff. Kann jedoch kein Faß hochgehen lassen.

→ Zurückzulassende Waffen:

- **Mine:** Wird am Heck abgeworfen. Explodiert, wenn ein Gegner sie berührt und verbrennt ihn.
- **Banane:** Wirft ein Bananenschale ab, auf die der Gegner ausrutscht.

- **Energiespender**

→ mit geringer Energie:

→ mit hoher Energie:

7. Spielfiguren

Name: Chang
Alter: 10
Nationalität: China
Vorlieben: Alles was lecker schmeckt

Name: Lee Jin
Alter: 6
Nationalität: Korea
Vorlieben: Cartoons

Name: Elle
Alter: 8
Nationalität: USA
Vorlieben: Cartoons

Name: June
Alter: 6
Nationalität: Frankreich
Vorlieben: Autos

Name: Tina
Alter: 9
Nationalität: USA
Vorlieben: Plüschtiere

Name: Kan
Alter: 7
Nationalität: unbekannt
Vorlieben: Masken

Name: Tai
Alter: 8
Nationalität: Thailand
Vorlieben: Bananen

Name: Mog
Alter: 12
Nationalität: Mexiko
Vorlieben: Fotografieren

8. Fehlerbehebung

1. Speicherprobleme

- Für das Spiel gelten folgende Systemvoraussetzungen:

IBM PC 386DX oder 100% kompatibler PC

mehr als 4MB RAM

Festplatte

VGA-Grafikkarte

Soundblasterkarte oder 100% kompatible Soundkarte

- DOS/4GW Fatal ERROR: NOT ENOUGH MEMORY

Diese Meldung erscheint meistens, wenn Sie nur 4MB RAM in Ihrem Computer haben. Normalerweise liegt es daran, daß der Pufferspeicher von SmartDrive bereits mehr als 1MB des erweiterten Speichers belegt oder ein anderes Programm erweiterten Speicher benutzt.

Öffnen Sie die Dateien CONFIG.SYS bzw. AUTOEXEC.BAT und deaktivieren Sie die Einträge, die Programme wie EMM386, SmartDrive oder QEMM aufrufen, die den erweiterten Speicher benutzen. Zur Deaktivierung begeben Sie sich in die entsprechende Zeile der Datei CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT, geben ganz am Anfang der Zeile die Zeichen R, E, M ein und drücken die Leertaste.

Wenn Sie sich mit dem Speichermanagement nicht auskennen und DOS 6.0 oder höher besitzen, können Sie beim Hochfahren die Taste F5 drücken, damit die Startdateien umgehen, und Sie können dann das Spiel spielen.

Falls möglich, sollten Sie Ihr DOS-Handbuch zu Rate ziehen und verschiedene Startkonfigurationen einrichten.

2. Tonprobleme:

Dieses Spiel wurde für die Benutzung mit einer Soundblasterkarte oder 100% kompatiblen Soundkarte entwickelt. Normalerweise sollte das Spiel automatisch die Basisadresse, den IRQ und den DMA-Kanal erkennen, doch dies funktioniert nicht immer. Falls dies passieren sollte, auch wenn die Karte kompatibel zur Soundblaster ist, dann schalten Sie den Rechner ab und versuchen Sie es erneut. Laufen alle anderen Programme, und nur dieses macht Probleme, dann rufen Sie uns bitte an. Für die maximale Tonleistung des Spiels brauchen Sie eine 8-Bit-Soundblasterkarte oder 100% Kompatible. Karten unter diesen Anforderungen können das Abspielen der Musik oder das Spiel verlangsamen oder den Computer abstürzen lassen. Für optimale Leistung ist der Einsatz einer original Soundblasterkarte empfehlenswert.

ENDE