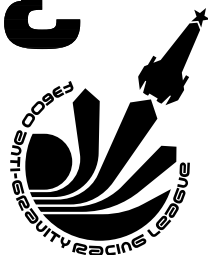


wipEout™



CONTENTS

Ein Kurzer Überblick Über Die F3600-Antischwerkkraftrennliga	0.3
Installation und Start	0.5
Die Menüs	0.6
Einzel-Oder Mehrspieler-Spiel/	
Optionen/Zurück ins DOS	0.6
Optionen	0.6
Rennklassen-Wahl	0.9
Meisterschaft/Einzelrennen/	
Rennen Auf Zeit	0.9
Team-Auswahl	0.10
Boliden-Statistiken	0.10
Piloten-Auswahl	0.12
Das Spiel	0.14
Im Spiel	0.14
Steuerung Ihres Boliden	0.15
Spielpausen	0.16
Waffen und Power-Ups	0.17
Mehrspieler-wipEout	0.18
Zwei Spieler, serielle Verbindung	0.18
wipEout im Netzwerk	0.18
Das Team	0.20



ARE YOU READY?

Wir befinden uns im Jahre 2052.

Antischwerkraftrennen haben sich zur beliebtesten Sportart der Welt entwickelt. Die F3600-Rennliga ist der allerletzte Schrei. Die Rennen dieser Liga finden auf unterschiedlichem Gelände überall auf dem Globus statt. Tag und Nacht wird daran gearbeitet, das perfekte Rennfahrzeug zu gestalten - eines, das noch größere Entfernungen noch schneller zurücklegt als die bisherigen Modelle.

Es geht ums große Geld... und Sie sind beim nächsten Rennen am Start.

Wählen Sie Ihr Rennteam aus, springen Sie in Ihren hochfrisierten Antischwerkraftrenner, und lassen Sie Ihre Konkurrenten auf den sechs spektakulären Strecken gnadenlos Staub schlucken.

Die besten Piloten der Welt sind angetreten, um sich den größten Sportpreis aller Zeiten zu holen. Werden Sie es schaffen?

MACHEN SIE SICH
BEREIT FÜR WIPEOUT

wipeout[™]
DIE NITRO-PARTY IHRES LEBENS!



W1P3'OUT[™]
F3600 RACE LEAGUE

BALLISTIC RACING

IT'S 2052 AD...

0.2
NUMBER

WARNING : EXTREME G-FORCE

EIN KURZER ÜBERBLICK ÜBER DIE F3600- ANTISCHWERKRAFTRENNLIGA

Zusammengestellt aus Archivmaterial der F3600-Rennkommission

Dr. Fraser vom Welt-Technologiesymposium fuhr folgendermaßen fort: "Es ist eindeutig, daß es sich bei den vielen UFO-Sichtungen nicht um irgendwelche Tricks handelt. Wir können uns dessen sicher sein, da viele dieser Flugobjekte in Wirklichkeit Antischwerkraftmaschinen sind, die zur Verbesserung der Waffenkapazität entwickelt wurden. Indem wir die Existenz dieser Technologie anerkennen, versuchen wir, Wissenschaftler an ihrer Weiterentwicklung zu friedlichen Zwecken zu interessieren."

Michelle de Silva, Wissenschaftskommentatorin.
"The Times", 4. Mai 2018.

Es kommt mir äußerst merkwürdig vor, daß Regierungsgremien, insbesondere das Welt-Technologiesymposium, die Antischwerkraft-Technologie so übereilt als ungeeignet für Massentransportsysteme abgestempelt haben. Sie behaupten, sie sei ineffizient und nicht "wirtschaftlich". Für mich ist das die Stimme einer Regierung, die soeben erst die Steuern auf die Treibstoffe von heute erhöht hat.

Tessa Deakin, "Transportkampagne für die Zukunft".
"Transport heute", 25. November 2024.

Vorschlag: Wir lehnen die Beschlüsse des Symposiums ab. Es ist genügend Interesse innerhalb des US-Teams vorhanden, um die Forschungen fortzusetzen. Memo weltweit verbreiten.

Geheimmemorandum von Chuck Hoffman
(AG-Teamleiter USA) an Pierre Belmondo
(Leiter der Europa-AG Forschung).
26. November 2024.

Heute morgen hat sich herausgestellt, daß sogenannte Antischwerkraft-Forscher öffentliche Gelder für sinnlose Projekte und teure Geschäftsessen verschwendet haben. Die "AG-Gemeinschaft", wie sie sich nennt, hat beschlossen, weiterhin an Antischwerkraft-Transportmitteln zu arbeiten, obwohl das zuständige Regierungsgremium der festen Überzeugung ist, daß solche Pläne niemals Wirklichkeit werden können. Die US-Regierung fordert nun eine Untersuchung, um festzustellen, ob öffentliche Mittel ungerechtfertigt ausgeben wurden.

Geena Dawkins.
"Hello USA" (Fernseh-Show), 22. Oktober 2034.

Als wir in der brütenden Hitze der Wüste von Nevada zusammenkamen, erwarteten wir höchstens einen rasch zusammengezimmerten Prototyp und ein paar diskreditierte Wissenschaftler mit schwachen Entschuldigungen. Statt dessen wurde uns der Nx1000-Antischwerkraftrenner vorgestellt, der so reibungslos und rasant über die Spezialstrecke flog, daß wir nur mit offenen Mündern staunen konnten und uns eingestehen mußten, daß unser Urteil wohl etwas vorschnell gewesen war. Nun waren die Regierungsbeamten diejenigen, die sich der peinlichen Frage der Weltpresse stellen mußten: "Wer sind denn nun die Betrüger?"

Michael McDonald, Wissenschaftskolumnist.
"Der Europäische Tageskommentar", 15. April 2035.

US-Regierung gezwungen, die hohen Treibstoffsteuern aufzuheben, die nach dem offiziellen Abbruch des Antischwerkraft-Programms eingeführt worden waren. Weitere Regierungen werden vermutlich nachziehen.

“Der Tag im Kurzüberblick”
“**Die Weltwirtschaft**”, 30. Mai 2035.

Vor vierzehn langen Jahren habe ich das Welt-Technologiesymposium angegriffen, weil es sich weigerte, die Erforschung der Antischwerkrafttransport-Technologie zu unterstützen. Glücklicherweise liegt diese unprofessionelle Organisation nun in Scherben, genau wie die niederträchtige Regierung, der sie unterstand. Die Wissenschaftler, die dem politischen Druck standhielten, genießen nun den verdienten Ruhm, das Transportsystem entwickelt zu haben, das viele Probleme dieser Welt lösen wird.

Tessa Deakin, “Transportkampagne für die Zukunft”.
“**Transport heute**”, 2. Februar 2038.

Wow! Ein paar von uns haben letzten Monat diese neuen Antischwerkraftflitzer ausprobiert! Mann, die gehen ab wie Speedy Gonzales! Wollen Sie das Rennerlebnis der Zukunft? Mit diesen Maschinen bekommen Sie's. Eins ist sicher - Autorennen sind OUT! Probieren Sie die neuen Maschinen auf dem Weg zur Arbeit, oder probieren Sie sie in der Freizeit... aber probieren Sie sie!

“Biz Newz”
“**Race Dayz**” (US-Journal), 8. Juni 2044.

Und der Welt, die dieses Ereignis verfolgt, das jetzt schon bedeutender ist als die Fußball-Weltmeisterschaft oder die Olympischen Spiele, rufen wir zu: “Bis nächstes Jahr!”

Rennen ohne Ende!

Dirk Breakwater, Vorsitzender der F3600-Rennligakommission.
**Vorstellung des offiziellen Programms der ersten
F3600-Meisterschaften, Juni 2050.**



INSTALLATION UND START

Um wipEout zu starten, legen Sie bitte die Spiel-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk, wechseln Sie zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk (z.B. mit „D:“ oder „E:“) und geben Sie „**WIPEOUT** <Enter>“ ein.

Das Programm stellt automatisch fest, welchen Soundkartentyp Sie haben und geht dann sofort ins Spiel.

Sollte Ihr Rechner ausgeben, er habe nicht genügend Speicher zur Verfügung („not enough memory available“), müssen Sie einige der Treiber in Ihrer **config.sys** oder **autoexec.bat** deaktivieren, am besten, indem Sie REMs vor die Anweisungen schreiben oder sich eine spezielle Bootdisk für Spiele anlegen.

Gewöhnlich reicht das Entfernen von SMARTDRV.EXE aus der **autoexec.bat** völlig aus.

Sie können wipEout mit der Tastatur, der Maus oder einem Joystick spielen.



DIE MENÜS

Sobald wipEout komplett im Speicher ist, sehen Sie die Intro-Animation. Diese können sie mit **<Esc>** abbrechen.

Als nächstes sehen Sie den wipEout-Titelscreen. Drücken Sie nun **<Enter>**. Bevor wir Sie auf die Strecke lassen, müssen Sie einige Einstellungen für das Rennen vornehmen, das Sie als nächstes fahren möchten.

wipEout bietet Ihnen eine Folge von Menüs, bevor das Spiel losgeht. In den Menüs können Sie die Cursor-Tasten benutzen, um Ihre Wahl zu treffen. Drücken Sie **<Enter>** um sie zu bestätigen. Falls Sie zum vorhergehenden Menü zurückkehren möchten, drücken Sie **<Esc>**.

Einzel- Oder Mehrspieler-Spiel / Optionen / Zurück Ins DOS

In diesem Menü können Sie aussuchen, ob Sie allein oder zu mehreren spielen möchten. Zudem können Sie eine Menge Optionen einstellen oder das Spiel (zurück ins DOS) verlassen.

Benutzen Sie die Cursor-Tasten, um Ihre Wahl zu treffen. Bestätigen Sie sie mit **<Enter>**.

Optionen

Daten laden („Load Data“): Hier werden Sie nach dem Namen des Datenfiles gefragt, das Sie laden möchten. Bitte geben Sie den Namen ein und drücken Sie **<Enter>**. Nun müssen Sie noch bestätigen, daß der Name richtig eingegeben ist. Benutzen Sie die Cursor-Tasten **links** und **rechts** um „Ja“ („Yes“) oder „Nein“ („No“) auszuwählen. Bestätigen Sie mit **<Enter>**. Falls der Name nicht korrekt war, wählen Sie „Nein“, dann können Sie den Namen erneut eingeben. War der Name richtig, wird das Datenfile geladen.

Daten speichern („Save Data“): Hier müssen Sie dem Datenfile, das Sie speichern möchten, einen Namen geben. Geben Sie einen Namen ein und bestätigen Sie ihn mit **<Enter>**. Auch hier können Sie falls nötig nachbessern. Benutzen Sie die Cursor-Tasten **links** und **rechts** um „Ja“ („Yes“) oder „Nein“ („No“) auszuwählen. Bestätigen Sie mit **<Enter>**. Falls der Name nicht korrekt war, wählen Sie „Nein“, dann können Sie den Namen erneut eingeben. War der Name richtig, wird das Datenfile unter ihm gespeichert.



Steuerung konfigurieren („Controller Configuration“): Die Tastatur ist von vornherein zur Steuerung eingestellt. Wenn Sie möchten, können Sie aber auch mit der Maus oder einem Joystick spielen. Zudem können Sie hier die Tastaturbelegung ändern.

Benutzen Sie die Cursor-Tasten, um Ihre Wahl zu treffen. Drücken Sie **<Enter>** um sie zu bestätigen.

Drücken Sie wiederholt die **<Cursor rechts>**-Taste, um Tastatur, Maus oder Joystick zum Steuern anzuwählen. Haben Sie Ihre Wahl getroffen, drücken Sie **<Enter>** zum Bestätigen, oder drücken Sie die Leertaste (**<Space>**), um weitere das Steuergerät betreffende Einstellungen vorzunehmen.

Tastaturbelegung ändern: Drücken Sie die Leertaste (**<Space>**), wenn Sie im „**Steuerung konfigurieren**“-Menü die Tastatur angewählt haben. Sie werden dann gebeten, den folgenden Funktionen Tasten zuzuweisen: Links, Rechts, Rauf, Runter, Beschleunigen, Feuer, Blickwinkel ändern, linke Luftdruckbremse („Airbrake“), rechte Luftdruckbremse.

Drücken Sie **<Enter>**, wenn Sie alle Tasten festgelegt haben.

Einstellung der Maus: Drücken Sie die Leertaste (**<Space>**), wenn Sie im „**Steuerung konfigurieren**“-Menü die Maus angewählt haben. Nun können Sie die Empfindlichkeit der Maussteuerung in drei Stufen (**Low, Medium, High**) regeln. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie **<Enter>**.

Kalibrieren des Joysticks: Drücken Sie die Leertaste (**<Space>**), wenn Sie im „**Steuerung konfigurieren**“-Menü den Joystick angewählt haben.

Kalibrieren Sie den Joystick neu, indem Sie den Stick ganz nach links oben bewegen und Feuer drücken. Bewegen Sie den Stick nun ganz nach rechts unten und drücken Sie Feuer. Jetzt müssen Sie den Stick nur noch zentrieren (Mittelstellung) und wieder Feuer drücken. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie **<Enter>**.

Audio-Einstellungen: Wählen Sie „**Audio Configuration**“ unter den Optionen, um den Sound nach Ihren Wünschen einzustellen. Hier können Sie mit den Tasten **<Cursor rauf>** und **<Cursor runter>** die beiden Menüpunkte anwählen. Unter „**SFX/Music**“ können Sie mit **<Cursor links>** und **<Cursor rechts>** das Verhältnis der Effekt- und der Musiklautstärke zueinander einstellen.

Mit der „**CD**“-Option können Sie sich ein bestimmtes Musikstück oder eine zufällige Auswahl an Musikstücken anhören. Benutzen Sie für Ihre Einstellungen bitte **<Cursor links>** und **<Cursor rechts>**.



Rekorde ansehen („View Best Times“): Benutzen Sie hier **<Cursor links>** und **<Cursor rechts>** um sich die Bestzeiten auf allen erfolgreich gefahrenen Strecken anzusehen.

Grafik-Details: Wählen Sie **‘Graphics Detail’** (Detailstufe) mit den **HOCH** und **RUNTER** Taste aus dem Optionsmenü. Mit **LINKS** und **RECHTS** verändern Sie die Einstellungen. Durch **RETURN** bestätigen Sie Ihre Auswahl.

Horizont-Entfernung („Draw Distance“): Hier können Sie die Entfernung des Horizonts einstellen. Je näher der Horizont ist, desto schneller wird das Spiel laufen – und desto weniger sehen Sie von Ihrer Umgebung. Es gibt drei mögliche Einstellungen: **„Near“** (nah), **„Medium“** und **„Far“** (weit weg).

Bild-Auflösung („Resolution“): Hier können Sie zwischen einer hohen und einer niedrigen Bild-Auflösung wählen. In der niedrigen Auflösung wird wipEout schneller laufen.

Bild-Größe („Screen Size“): Mit dieser Option können Sie die Größe des dargestellten Bildausschnitts ändern. Die drei Möglichkeiten sind **„Full“** (ganzer Bildschirm), **„Medium“** und **„Small“** (relativ kleiner Bildausschnitt). Je kleiner das Bild, desto schneller das Spiel.

Himmel: Wolken und Himmel sind Ihnen sowieso schnurz? Stellen Sie die detaillierte Darstellung ab, und das Spiel läuft schneller. Ihre Optionen: **„On“** (Details an) und **„Off“** (Details aus).

Texturen: Wenn Sie auch auf die Texturen verzichten möchten, können Sie sie hier abstellen. Das Spiel läuft dann noch schneller, sieht aber nicht mehr so gut aus. Ihre Optionen: **„On“** (Texturen an) und **„Off“** (Texturen aus).



Rennklassen-Wahl

In wipEout gibt es zwei Rennklassen: Venom und Rapier. In die schnellere Rapier-Klasse können Sie aber erst aufsteigen, wenn Sie die Venom-Meisterschaft gewonnen haben.

Wählen Sie die Klasse, in der Sie fahren möchten, mit **<Cursor rauf>** und **<Cursor runter>**. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit **<Enter>**.

Meisterschaft / Einzelrennen / Rennen Auf Zeit

Meisterschaft („Championship“): Die Meisterschaft startet auf der ersten von sechs Strecken. Sie müssen versuchen, immer mindestens als Dritter durchs Ziel zu kommen. Dann nämlich kommen Sie zur nächsten Strecke. Je nach Platzierung bekommen Sie dann auch Punkte gutgeschrieben.

Wenn Sie es nicht schaffen, verlieren Sie ein Leben und müssen die Strecke nochmal fahren. Pro Strecke haben Sie drei Leben zur Verfügung.

Wenn Sie es schaffen, alle sechs Strecken der Venom-Klasse erfolgreich zu absolvieren UND auch die Punkte-Tabelle anführen, dürfen Sie in der Rapier-Klasse fahren.

Einzelrennen: Unter dieser Option kommen Sie zuerst in die Team- und Piloten-Menüs. Danach können Sie sich eine Strecke aussuchen. In wipEout gibt es sechs Strecken: Altima VII, Karbonis V, Terramax, Korodera, Arridos IV und Silverstream. Sie fahren in einem Drei-Runden-Rennen gegen ein volles Feld von Konkurrenten.

Rennen auf Zeit: Wie auch beim Einzelrennen sucht man sich Team, Pilot und Strecke aus, Denken Sie bitte daran, daß beim Rennen auf Zeit keinerlei Waffen eingesetzt werden können. Sie fahren gegen die Uhr. Außer sich selbst können Sie hier niemanden besiegen.

Team-Auswahl

Es gibt auf der Welt vier in der F3600-Anti-Grav-Rennliga bedeutende Teams. Jedes dieser Teams investiert Unsummen in die Entwicklung und baut Rennboliden, die genauestens auf ihre Spitzenpiloten abgestimmt sind. Das gemeinsame Ziel aller Teams ist der Start-Ziel-Sieg: Pedal aufs Blech und weg!

Zu Beginn jedes Rennens sind acht Teilnehmer auf der Strecke: Je zwei Piloten aus insgesamt vier Teams.

Wählen Sie Ihr Team mit **<Cursor hoch>** und **<Cursor runter>**. Drücken Sie **<Enter>** um Ihre Auswahl abzuschließen. Denken Sie daran: Jedes Team hat seine eigenen Flitzer, und alle steuern sie sich unterschiedlich.

Team	Herkunftsland	Antriebs-Daten**	Piloten
AG Systems	Japan	1200x2-RHT	John Dekka Daniel Chang
Auricom Research	USA/Kanada	330x3-RHT	Arial Tetsuo Anastasia Chеровoski
Qirex	Rußland	1700x1-SRHT	Kel Solaar Arian Tetsuo
FEISAR*	Europäisches Konsortium	1400x2-SRHT	Sophia de la Renté Paul Jackson

*Föderation Europäischer Industriestaaten für Schiffsbau, Antriebe und Raketentechnik

**Bremskraft / PS, Anzahl Motoren, Reheat / Super-Reheat

Boliden-Statistiken

Team	Beschleunigung	Höchst Geschwkt.	Gewicht	Wendekreis
AG Systems				
Auricom				
Qirex				
FEISAR				



Hersteller	AG Systems International
Modell	3240ii SRX
Antrieb / Auslegung	2x1200bhp - reheat
Motor	Falcon4 MkII
Stabilisatoren	Pro-Am PB90
Bremsen	Pirhana2 - S.R.B.S. (Speed Responsive Braking System)
Waffenkontrolle	AG Systems UK



Hersteller	Auricom Reaserch Industries
Modell	A.R. 2700 Model B
Antrieb / Auslegung	3x660bhp - reheat
Motor	Syrus 660 MkIV
Stabilisatoren	Pro-Am SR 640
Bremsen	Pirhana4 - P.R.B.S. (Power Responsive Braking System)
Waffenkontrolle	Xevious 4 Kontroll Systems



Hersteller	FEISAR
Modell	LS-5600 MkIV
Antrieb / Auslegung	2x1400bhp - Super Reheat
Motor	Syrus 2800 MkII
Stabilisatoren	Pro-Am SR320
Bremsen	Airflow220 - S.R.B.S. (Speed Responsive Braking System)
Waffenkontrolle	FEISAR4 Armacall Computer



Hersteller	Qirex International
Modell	Quantax Design Model 4
Antrieb / Auslegung	1x1700bhp - Super reheat
Motor	1700 PowerStation4
Stabilisatoren	Pro-Am PB90
Bremsen	Airflow400 -P.A.B.S. (Power Assisted Braking System)
Waffenkontrolle	Krakken-1-Waffeneinsatz-System

SHIP DATA

A/G RACING

0.11
NUMBER

A.R. 2700 MODEL B






ACCEL. . . .
TOP SPEED. . . .
MASS. . . .
TURNING CIRCLE . . .

Piloten-Auswahl

Die Piloten sind gewöhnlich hochbegabt und enorm reich. Allesamt sind sie einander Rivalen bis aufs Letzte. Jeder will nur eins: Den Sieg für sein Team! Jedes Team hat zwei Piloten – einen Leader- und einen Zweitpiloten.

Drücken Sie **<Cursor rauf>** und **<Cursor runter>** um einen Piloten auszuwählen, Bestätigen Sie Ihre Wahl mit **<Enter>**.

TEAM 1					
					
LEADER			ZWEITPILOT		
	Name	John Dekka		Name	Daniel Chang
	Geschlecht	Männlich		Geschlecht	Männlich
	Alter	38		Alter	29
	Nationalität	Amerikaner		Nationalität	Chinesische
	Profil	Einer von AG Systems' besten Testpiloten.		Profil	Übergelaufener kommunistischer Testpilot.
	Größe	1,83 m		Größe	1,73 m
	Gewicht	89.8 kg		Gewicht	95.25 kg
	F3600 ID	DEK200.0.0.11		F3600 ID	CHAN210.0.3.4

TEAM 2					
					
LEADER			ZWEITPILOT		
	Name	Arial Tetsuo		Name	Anastasia
	Geschlecht	Weiblich		Geschlecht	Cherovoski
	Alter	22		Alter	Weiblich
	Nationalität	Japanisch		Nationalität	Unbekannt
	Profil	Ärgste Rivalin und Zwillingsschwester von Arian Tetsuo aus dem Qirex-Team.		Profil	Unbekannt, nur Kel Solaar, Leader des Qirex Team, kennt ihr Geheimnis.
	Größe	1,60 m		Größe	1,80 m
	Gewicht	42.2 kg		Gewicht	Unbekannt
	F3600 ID	TETS304.3.1.8		F36700 ID	CHER347.12.23.75

SHIP DATA

LS-5600 MKIV

WARNING: EXTREME G-FORCE

SPEED FRENZY!

ACCEL.
TOP SPEED.
MASS.
TURNING CIRCLE

0.12
NUMBER



Die folgende Statistik wird Ihnen bei der Auswahl sicher behilflich sein.

LEADER			ZWEITPILOT		
	Name	Kel Solaar		Name	Arian Tetsuo
	Geschlecht	Männlich		Geschlecht	Weiblich
	Alter	40		Alter	22
	Nationalität	Russisch		Nationalität	Japanisch
	Profil	Experte in Sachen Höchstgeschwindigkeitsflug und Waffensysteme. Hegt seit langer Zeit eine unerklärlich heftige Rivalität gegen Anastasia Cherovoski vom Auricom Team.		Profil	Außenseiterin, bitterste Rivalin und Schwester von Arial Tetsuo vom Auricom-Team.
Größe		1,93 m	Größe		1,60 m
Gewicht		124.74 kg	Gewicht		43 kg
F3600 ID		SOLA423.12.1.1	F3600 ID		TETS303.2.0.7



LEADER			ZWEITPILOT		
	Name	Sophia de la Renté		Name	Paul Jackson
	Geschlecht	Weiblich		Geschlecht	Männlich
	Alter	22		Alter	36
	Nationalität	Französisch		Nationalität	Englisch
	Profil	Erste Frau, die die Erde nonstop in einem einsitzigen Anti-Grav Fighter umrundet hat.		Profil	Unbekannt
Größe		1,77 m	Größe		1,75 m
Gewicht		44.9 kg	Gewicht		93 kg
F3600 ID		RENT102.6.9.10	F3600 ID		JACK234.32.32.0

SHIP DATA

MOVE IT!

0.13
NUMBER



ACCEL. . . .
TOP SPEED.
MASS.
TURNING CIRCLE . . .

DAS SPIEL

Meisterschaften: Wenn Sie eine Meisterschaft durchspielen möchten, gelangen Sie zur ersten Strecke in der Venom-Klasse.

Einzelrennen: In einem Einzelrennen müssen Sie sich gegen ein komplettes Feld von Piloten auf der von Ihnen ausgesuchten Strecke durchsetzen.

Rennen auf Zeit: Sie fahren gegen Ihre eigenen Bestzeiten? Die Strecke erwartet Sie bereits.

Im Spiel

Während Sie Ihren F3600 Anti-Grav-Boliden über die Strecken jagen, werden Sie laufend mit wichtigen Informationen versorgt. Sie finden eine Anzeige für die Runde, in der Sie sich befinden, eine für Ihre derzeitige Position im Rennen, eine für die derzeit verfügbare Waffe (falls Sie eine haben), die beste Rundenzeit, Ihre momentane Zeit und die aktuelle Geschwindigkeit.

MOMENTANE
RUNDE

REKORDZEIT FÜR
EINE RUNDE

AKTUELLE
RUNDENZEIT



WAFFE

POSITION

GESCHWINDIGKEIT
SANZEIGE

Während des Rennens können Sie sich für einen von zwei Blickwinkeln entscheiden. Der eine versetzt Sie ins Innere Ihres Boliden, der andere wirkt wie eine Kamera, die etwas hinter und oberhalb von ihm in der Luft schwebt. Wählen Sie einfach den, den Sie am angenehmsten finden. Drücken Sie hierzu einfach mehrmals **<Tab>**.

Sie können die Grafik-Einstellungen auch während des Spiels noch verändern. Benutzen Sie hierzu die Funktionstasten **<F1>** bis **<F4>**.

Drücken Sie **<F1>** um die Horizont-Entfernung zu verändern.

Drücken Sie **<F2>** um die Bild-Auflösung umzuschalten.

Drücken Sie **<F3>** um die Bild-Größe einzustellen.

Drücken Sie **<F4>** um die Vorgaben für den Himmel zu ändern.

WEAPONS
SIVE THROUGH 8IGHT



WEAPON ICONS

MINES



SHIELD



ROCKETS



0.14
NUMBER

Steuerung Ihres Boliden

MIT DER TASTATUR:

VOREINSTELLUNG

<Strg>

<Alt>

<Tab>

<Cursor links>

<Cursor rechts>

<Y>

<X>

<P>

<F1>

<F2>

<F3>

<F4>

WIRKUNG

Beschleunigen

Waffe einsetzen

Blickwinkel ändern

Links

Rechts

Luftdruckbremse links (für enge Kehren)

Luftdruckbremse rechts (s.o.)

Pause an/aus

Horizont-Entfernung verändern

Bild-Auflösung umschalten

Bild-Größe einstellen

Vorgaben für Himmel ändern

MIT DER MAUS:

Bitte denken Sie daran, daß Sie auch im Maussteuerung-Modus manche Funktionen nur über die Tastatur anwählen können.

MAUS-BEWEGUNG/-AKTION

LINKER MAUSKNOPF

RECHTER MAUSKNOPF

LINKS

RECHTS

WIRKUNG

Beschleunigen

Waffe einsetzen

Links

Rechts

TASTATUR-KOMMANDOS IM MAUSSTEUERUNGS-MODUS

<Tab>

<Cursor links>

<Cursor rechts>

Y

X

<P>

<F1>

<F2>

<F3>

<F4>

Blickwinkel ändern

Links

Rechts

Luftdruckbremse links (für enge Kurven)

Luftdruckbremse rechts (s.o.)

Pause an/aus

Horizont-Entfernung verändern

Bild-Auflösung umschalten

Bild-Größe einstellen

Vorgaben für Himmel ändern

WEAPONS
SIVE THROUGH EIGHT



WEAPON ICONS

REVCON



MISSILES



0.15
NUMBER

Mit dem Joystick:

Bitte denken Sie daran, daß Sie manche Funktionen auch im Joystick-Modus nur über die Tastatur anwählen können.

JOYSTICK-BEWEGUNG/-AKTION

WIRKUNG

Feuerknopf 1	Beschleunigen
Feuerknopf 2	Waffe einsetzen
Links	Links
Rechts	Rechts

TASTATUR-KOMMANDOS IM JOYSTICK-MODUS

<Tab>	Blickwinkel ändern
Y	Luftdruckbremse links (für enge Kurven)
X	Luftdruckbremse rechts (s.o.)
<P>	Pause an/aus
<F1>	Horizont-Entfernung verändern
<F2>	Bild-Auflösung umschalten
<F3>	Bild-Größe einstellen
<F4>	Vorgaben für Himmel ändern

Spieldpausen

Mit der Taste <P> können Sie das Spiel in den Pausenmodus versetzen. Hier haben Sie verschiedene Wahlmöglichkeiten:

Weitermachen („Continue“): Wählen Sie diesen Punkt an, und das Spiel geht an dem Punkt weiter, an dem Sie es in den Pausenmodus versetzt haben.

Neu starten („Restart“): Diese Option versetzt Sie an den Rennanfang zurück. Hinweis: Im Meisterschafts-Modus verlieren Sie hierdurch ein Leben!

Aufgeben („Quit“): Hiermit geben Sie das derzeitige Rennen auf.

Musikuntermalung („CD Track“): Mit dieser Option können Sie ein anderes Musikstück als Spieluntermalung aussuchen. Drücken Sie <Cursor links> und <Cursor rechts> um ein Musikstück auszusuchen.

Benutzen Sie die Tasten <Cursor rauf> und <Cursor runter> um eine der Optionen anzuwählen. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit <Enter>.

Waffen und Power-Ups

Waffen werden benutzt, um andere Piloten am Fortkommen zu hindern. Sämtliche Waffen werden vor dem Rennen in den Boliden geladen, man kann sie aber nur über bestimmten Teilen der Strecken einsetzen. Diese Bereiche sind durch kräftige Farben gekennzeichnet. Es kann immer nur eine Waffe auf einmal benutzt werden.

Einspieler-Waffen



SCHILD Verhindert Schäden am eigenen Tiefflieger durch die Waffen anderer Piloten. Schilde halten nur eine begrenzte Zeit. Wenn ein Schild aktiv ist, können keine anderen Waffen benutzt werden. Man kann aber noch Waffen aufsammeln.



TURBO-BOOST Erhöht die Geschwindigkeit für eine kurze Zeit sehr drastisch.



MINEN Minen bremsen nachfolgende Piloten sehr effektiv. Mit einem Mal werden immer fünf Minen ausgelöst. Die schweben dann ein Weilchen über der Strecke, bevor sie selbsttätig explodieren.



ELEKTROBLITZE Wenn ein Bolide von einem Elektroblitz getroffen wird, sackt er ab, wird heftig durchgeschüttelt und ist für eine kurze Weile sehr schwierig zu steuern.



RAKETEN Raketen werden vom Bug des Boliden aus abgefeuert. Trifft man einen Gegner, so wird er drastisch gebremst. Raketen fliegen immer in einer geraden Linie. Zielen Sie also gut!



HITZESUCHER Ähnlich den Raketen, nur daß diese hier auf Antriebe geeicht sind. Bevor Sie feuern, müssen Sie warten, bis die Hitzesucher das Ziel erfaßt haben.

Mehrspieler-Waffen

Zusätzlich zu den oben genannten Waffen gibt es zwei weitere, die nur gegen menschliche Spieler im Mehrspieler-Modus eingesetzt werden können.



REVCON Bei einem Treffer wird die Steuerung des Opfers auf heimtückische Weise umgedreht. Die Geheimwaffe!



Eine der Geheimwaffen in diesem Spiel. Sehr subtil, aber extrem hilfreich!

MEHRSPIELER-WIPEOUT

Es gibt zwei Sorten Mehrspieler-Rennen:

Mehrspieler-Rennen: An einem Mehrspieler-Rennen können bis zu acht menschliche Spieler teilnehmen. Alle übrigen Plätze werden vom Computer übernommen.

Kopf-an-Kopf-Rennen: Zwei menschliche Spieler machen sich gegenseitig die Hölle heiß.

Mehrspieler-wipeOut kann mit einem seriellen Schnittstellenkabel (maximal 2 menschliche Spieler) oder über ein Netzwerk gespielt werden (2 bis 8 Spieler). Bei einer Direktverbindung zweier Rechner sollte ein Nullmodemkabel benutzt werden.

Zwei Spieler, serielle Verbindung

Wählen Sie die **Mehrspieler-Option** („Multi Player“) vom Hauptmenü des Spiels. Nun können Sie zwischen der **seriellen Verbindung zweier Rechner** („2 Player Serial Link“) und dem **Netzwerk** („Network“) wählen. Wählen Sie Ersteres. Benutzen Sie hierzu wie gewohnt **<Cursor rauf>**, **<Cursor runter>** und **<Enter>**.

wipeOut wartet nun darauf, daß auch der zweite Spieler dies tut. Wenn das geschehen ist, wird ein Rechner als Master-Rechner, der andere als Slave eingestuft.

Der Benutzer des Master-Rechners wählt die Rennklasse, die Strecke und ein Team sowie einen Boliden für sich aus. Der Spieler am Slave-Rechner kann sich ebenfalls ein Team und einen Boliden aussuchen.

Hierbei müssen die Spieler einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Zur Not schlagen Sie bitte in den entsprechenden Teilen dieses Handbuchs nach.

wipeOut im Netzwerk

Wählen Sie die **Mehrspieler-Option** („Multi Player“) vom Hauptmenü des Spiels. Nun können Sie zwischen der **seriellen Verbindung zweier Rechner** („2 Player Serial Link“) und dem **Netzwerk** („Network“) wählen. Wählen Sie Letzteres. Benutzen Sie hierzu wie gewohnt **<Cursor rauf>**, **<Cursor runter>** und **<Enter>**.

Nun werden Sie gefragt, wieviele menschliche Spieler teilnehmen. Wählen

Sie die Zahl mit den Cursor-Tasten aus. Bestätigen Sie mit **<Enter>**.

Mit der Option „**Select Socket**“ (Steckplatz wählen) starten nehmen Sie die notwendigen Einstellungen für das Spielen im Netzwerk vor.

Wählen Sie den COM-Port mit **<Cursor links>** und **<Cursor rechts>** aus. Drücken Sie dann **<Enter>**.

wipEout wartet nun, bis sich alle menschlichen Spieler eingeloggt haben. Wenn das geschehen ist, wird ein Rechner als Master-Rechner, die anderen als Slaves eingestuft.

Der Benutzer des Master-Rechners wählt die Rennklasse, die Strecke und ein Team sowie einen Boliden für sich aus. Die Spieler an den Slave-Rechner können sich ebenfalls ein Team und einen Boliden aussuchen.

Hierbei müssen die Spieler einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Zur Not schlagen Sie bitte in den entsprechenden Teilen dieses Handbuchs nach.

DAS TEAM

Geschäftsführer

Ian Hetherington und
Jonathan Ellis

Leiter der

Entwicklungsabteilung

John White

Produzenten

Andy Yelland
Dominic Mallinson

Produktmanager

Sue Campbell

Produktassistentz

Claire Garvie

Spieldesign

Nick Burcombe

Programmierteam

Andy Yelland
Andy Satterthwaite
Dave Smith
Mark Kelly
Jed Adams
Steve Ward
Chris Eden
Salim Siwani

Sound-Programmierung

Andy Crowley

Netzwerk-Programmierung

Steve Davies

Filmsequenzen-

Programmierung

Mike Anthony

Grafik-Umsetzung

John Dwyer
Gary Burley

Programmierer der PlayStation- Version

Dave Rose
Rob Smith
Jason Denton
Stuart Sockett

3D- & 2D-Grafiker

Nicky Carus-Westcott
Darren Douglas
Laura Grieve
Pol Sigerson
Louise Smith

Zusätzliche Spielgrafiken und PR-/Marketing-Grafik

Lee Carus-Westcott

Grafik-Konzeption

Jim Bowers

Zusätzliches Grafik-Design

The Designers Republic

Musik

CoLD StORAGE

Soundeffekte

Tim Wright

Öffentlichkeitsarbeit

Ingo Zaborowski
(Deutschland)
Glen O'Connell (England)
Catherine Jaymond
(Frankreich)
Mark Day (USA)

Handbuch

Damon Fairclough
Nick Burcombe

Deutsche Handbuch- Übersetzung

Ulrich Mühl

Unter der Leitung von

Clemens Wangerin

Verpackungs-Design & Leitung

The Designers Republic
Anthony Roberts
Keith Hopwood

Technische Assistenz

Paul Charsley

Sekretariat der

Entwicklungsabteilung

Jennifer Rees


Qualitätskontrolle

Stuart Allen
Chris Graham
Thomas Rees
Brian Walsh
Carl Berry
Mark Inman
Paul Tweedle
Anthony Cross
Edward Hay
Rob Wolfe

Besonderen Dank an:

Softimage
Bars & Pipes Professional
Cluffy
Paul McGarvey
Paul Hartnoll
Rob Holden
Joanne Galvin
Michèle Raulin
Caroline Dupuy
Chris Meredith
& all die netten Leute von
Psygnosis.

1	Data Track	
2	Cairodrome CoLD StORAGE	5:15
3	Cardinal Dancer CoLD StORAGE	5:22
4	Cold Comfort CoLD StORAGE	5:06
5	DOH-T CoLD StORAGE	5:16
6	Messij CoLD StORAGE	5:17
7	Operatique CoLD StORAGE	5:19
8	Tentative CoLD StORAGE	5:26
9	Trancevaal CoLD StORAGE	5:08

„“ and „PlayStation“ are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and wipEout™ are trademarks of Psygnosis Ltd.