



REDLINE

ACCOLADE™

WARNUNG FÜR DIE BESITZER VON PROJEKTIONS-FERNSENGERÄTEN

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

EPILEPSIE-WARNUNG

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

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

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

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

REDLINE

GANG WARFARE: 2066

INHALT

SYSTEMANFORDERUNGEN	3
Vorbereitung der Festplatte	3
Hinweise zur DirectX™-Installation	4
INSTALLATION	5
EINFÜHRUNG	6
SPIELSTART	10
Troubleshooting (Problemlösung)	10
BILDSCHIRM MAIN MENU (HAUPTMENÜ)	10
SPIELTIPS	11
STANDARD-BEFEHLE ON-FOOT (ZU FUSS)	13
STANDARD-BEFEHLE IN-VEHICLE (IM FAHRZEUG)	14
MITWIRKENDE	15
Technische Unterstützung	18

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt

- Windows® 95 oder 98
- Intel® Pentium® mit mind. 200 MHz
- DirectX™ 6.1 (auf der CD enthalten)
- Unterstützer 3D-Beschleuniger mit 4 MB
- zu DirectX 6.1-kompatible PCI- oder AGP-Grafikkarte3D
- 32 MB RAM
- 360 MB Festplattenplatz
- 4fach-CD-ROM-Laufwerk oder schneller
- zu DirectX 6.1-kompatible 16-Bit Soundkarte

Hinweis: Vergewissern Sie sich, daß Sie die aktuellsten Treiber für Ihre Sound- und Grafikkarte installiert haben.

Empfohlen

- Intel Pentium II mit 266 MHz
- 64 MB RAM
- Unterstützte 3D-Beschleunigerkarte mit 8 MB

Unterstützte Hardware

- zu Direct3D komplett kompatible 3D-Grafikbeschleuniger (mit kompletter Treiberunterstützung)
- zu DirectX 6 kompatible Controller

Mehrspieler (1 CD pro Spieler)

- Netzwerk (12 Spieler)
IPX-kompatibles Netzwerk
Verbindung mit 28,8 Kbps für Spiel über Internet
- Modem (2 Spieler)
Unterstütztes Modem mit 28,8 Kbps

VORBEREITUNG DER FESTPLATTE

Bevor Sie neue Software installieren, ist es wichtig, daß sich Ihre Festplatte in gutem Zustand befindet. Wir empfehlen deshalb, ScanDisk und Defragmentierung laufen zu lassen. ScanDisk durchsucht Ihre Festplatte nach verlorenen Zuordnungseinheiten sowie nach querverbundenen Dateien und Verzeichnissen.

Defragmentierung stellt sicher, daß Ihre Dateien richtig sortiert sind. Sollten Sie Ihre Festplatte nicht überprüfen, können Ihre Daten beschädigt werden.

1. Beginnen Sie mit ScanDisk. Um ScanDisk zu starten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den **Start-Button** der Taskleiste. Das Startmenü öffnet sich.
2. Wählen Sie im Startmenü **Ausführen**. Dann geben Sie **scandisk** in das Dialogfenster ein und klicken auf **OK**.

Wenn das Programm aktiviert ist, vergewissern Sie sich, daß Sie bei der Prüfmethode Intensiv ausgewählt haben und daß Fehler automatisch korrigieren aktiviert ist. Dann wählen Sie das Laufwerk aus, auf das Sie das Spiel installieren möchten (z.B. C:). Wenn alles korrekt eingestellt ist, klicken Sie auf **Start**, damit das Programm die Festplatte überprüft und mögliche Fehler behebt.

3. Danach starten Sie Defragmentierung. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf den Start-Button der Taskleiste. Das Startmenü öffnet sich.
4. Wählen Sie im Startmenü **Ausführen**. Dann geben Sie **defrag** in das Dialogfenster ein und klicken auf **OK**. Wie bei ScanDisk wählen Sie das Laufwerk, auf das Sie das Spiel installieren möchten und klicken auf **OK**.

HINWEISE ZUR DIRECTX™-INSTALLATION

Bitte lesen Sie den folgenden Abschnitt gründlich durch, bevor Sie das Spiel oder DirectX-Treiber installieren.

DirectX ist ein API (Application Programming Interface), das Windows-95/Windows-98-basierenden Anwendungen Höchstleistungen und Hardwarezugriffe in Echtzeit ermöglicht. Es reduziert auch die Komplexität der Installation und Konfiguration Ihrer Hardware. Das Spiel verwendet das DirectX 6.1-API (die neueste Version von DirectX zum Zeitpunkt der Veröffentlichung) und enthält DirectX 6.1-Dateien zur Installation.

Die Komponenten DirectDraw, DirectSound und Direct3D von DirectX benötigen möglicherweise die aktuellsten Treiber für Ihre Grafik-, Sound- oder 3D-Karten-Treiber. Wenn Sie nicht die aktuellsten Treiberversionen verwenden, stellen Sie möglicherweise Probleme bei der Darstellung, im Audio- und 3D-Bereich fest. Während der Installation von DirectX werden Ihre Grafik-, Sound- und 3D-Karten-Treiber, wenn nötig, aktualisiert. Die DirectX 6.1-Dateien, die in diesem Spiel enthalten sind, stellen Treiber für die meisten Grafik-, Sound- und 3D-Karten der gängigsten Hersteller zur Verfügung. Wenn Sie neue Hardware oder Peripheriegeräte von weniger bekannten Herstellern besitzen, müssen Sie sich möglicherweise an den entsprechenden Hersteller wenden, um Treiber mit DirectX 6.1-Unterstützung zu erhalten.

1. Nach der Installation von DirectX 6.1 sollten Sie überprüfen, ob Ihre Grafik-, Sound- und 3D-Karten-Treiber DirectX 6.1 unterstützen: Klicken Sie auf die **Start**-Taste in der Windows® 95-/Windows® 98-Taskleiste. Klicken Sie dann auf **Ausführen** ...
2. Geben Sie in der Dialogbox **c:\programme\directx\setup\dxdiag.exe** ein und klicken Sie auf **OK**.

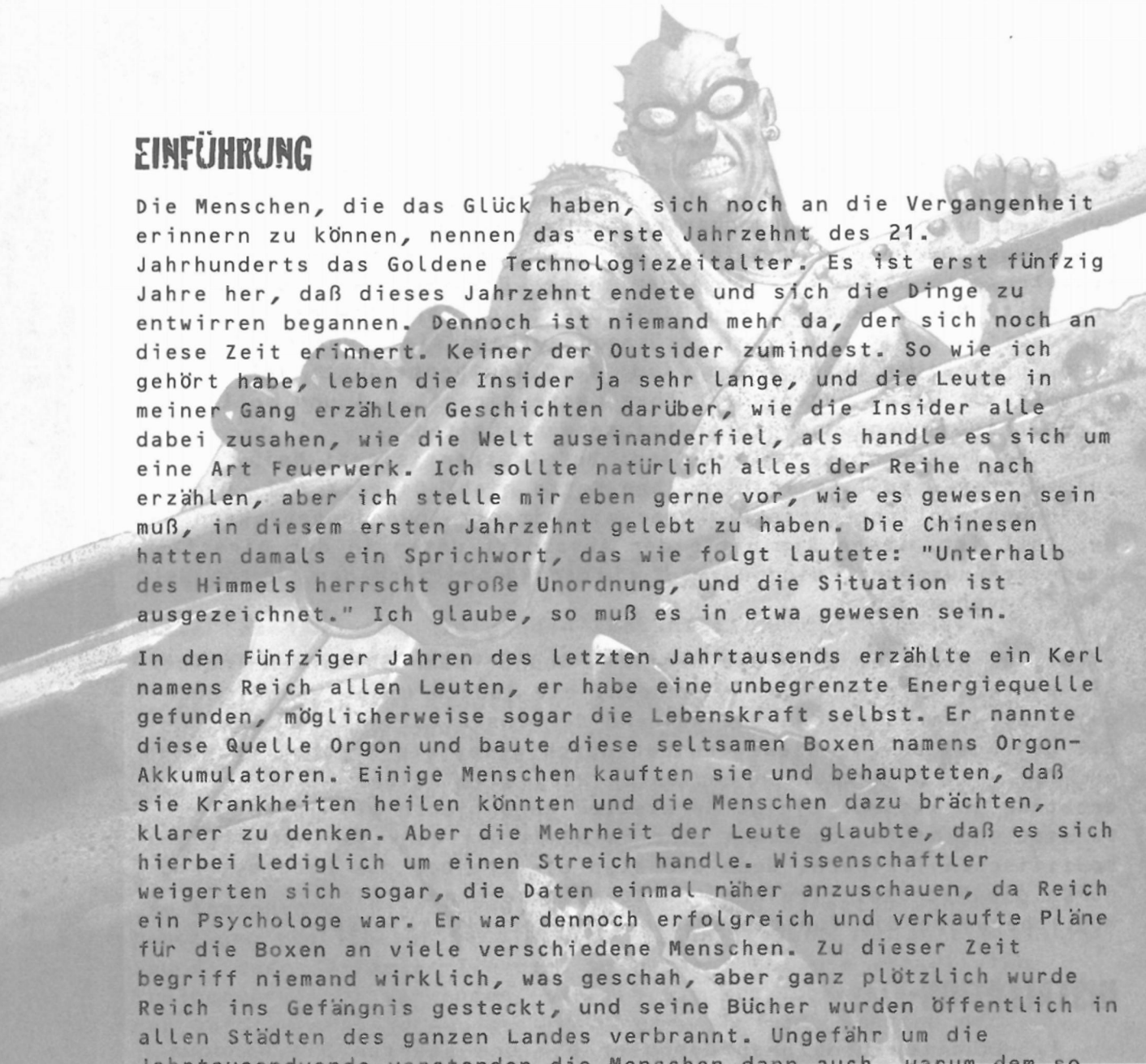
Das DirectX-Diagnose-Programm bietet Ihnen Informationen über Ihre Grafik-, Sound- und 3D-Karten-Treiber. Um Ihre Grafikkarten-Treiber zu überprüfen, klicken Sie auf die Registerkarte **Display 1**, zur Überprüfung Ihrer Soundkarten-Treiber auf die Registerkarte **Sound** und zur Überprüfung Ihrer 3D-Karten-Treiber auf die Registerkarte **Display 2**. In jedem dieser Bildschirme werden Sie im Abschnitt **Notes** (Anmerkungen) informiert, ob Ihre **Treiber** von Microsoft als DirectX-6-unterstützend authentisiert wurden. Wenn Ihr Treiber unter "Certified: Yes" (Authentisiert: Ja) aufgelistet wird, unterstützt Ihre Karte DirectX 6.1 und sollte mit DirectX-Anwendungen korrekt zusammenarbeiten. Wenn Ihr Treiber unter "Certified: No" (Authentisiert: Nein) aufgelistet wird, unterstützt Ihre Karte nicht DirectX 6.1, und Sie haben möglicherweise **Probleme** mit DirectX-Anwendungen. Wenn das der Fall ist, lesen Sie bitte den Abschnitt unten in der DirectX-Diagnose-Anwendung. Windows-98-Benutzer können auch den Button **Help** (Hilfe) verwenden.

Wichtiger Hinweis: Wenn Sie Grafik-, Sound- oder 3D-Karten-Treiber mit DirectX-Unterstützung verwenden, die jedoch nicht von Microsoft getestet wurden, werden Sie während der Installation von DirectX 6.1 gefragt, ob Sie diese Treiber durch getestete Treiber ersetzen möchten. Bei Grafikkarten empfehlen wir, die Treiber nicht ersetzen zu lassen. Einige Hersteller garantieren bei ihren Darstellungshilfeprogrammen eine reibungslose Funktion nur mit den spezifischen Treibern. Wenn Sie also die Treiber des Herstellers durch die Microsoft-Treiber ersetzen, unterbinden Sie möglicherweise die Funktionsfähigkeit dieser Utilities.

INSTALLATION

1. Schalten Sie Ihren Computer ein und starten Sie Windows 95 oder 98.
2. Legen Sie die Redline-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn Sie Autostart eingeschaltet haben, folgen Sie bitte den Anweisungen zur Installation auf dem Bildschirm. Haben Sie Autostart nicht aktiviert, klicken Sie auf **Start** und anschließend auf **Ausführen**. Geben Sie in die Dialogbox "D:\SETUP\SETUP" (wobei D: der Buchstabe des CD-ROM-Laufwerks ist) ein und klicken Sie auf **OK**. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

EINFÜHRUNG



Die Menschen, die das Glück haben, sich noch an die Vergangenheit erinnern zu können, nennen das erste Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts das Goldene Technologiezeitalter. Es ist erst fünfzig Jahre her, daß dieses Jahrzehnt endete und sich die Dinge zu entwirren begannen. Dennoch ist niemand mehr da, der sich noch an diese Zeit erinnert. Keiner der Outsider zumindest. So wie ich gehört habe, leben die Insider ja sehr lange, und die Leute in meiner Gang erzählen Geschichten darüber, wie die Insider alle dabei zusahen, wie die Welt auseinanderfiel, als handle es sich um eine Art Feuerwerk. Ich sollte natürlich alles der Reihe nach erzählen, aber ich stelle mir eben gerne vor, wie es gewesen sein muß, in diesem ersten Jahrzehnt gelebt zu haben. Die Chinesen hatten damals ein Sprichwort, das wie folgt lautete: "Unterhalb des Himmels herrscht große Unordnung, und die Situation ist ausgezeichnet." Ich glaube, so muß es in etwa gewesen sein.

In den Fünfziger Jahren des letzten Jahrtausends erzählte ein Kerl namens Reich allen Leuten, er habe eine unbegrenzte Energiequelle gefunden, möglicherweise sogar die Lebenskraft selbst. Er nannte diese Quelle Orgon und baute diese seltsamen Boxen namens Orgon-Akkumulatoren. Einige Menschen kauften sie und behaupteten, daß sie Krankheiten heilen könnten und die Menschen dazu brächten, klarer zu denken. Aber die Mehrheit der Leute glaubte, daß es sich hierbei lediglich um einen Streich handle. Wissenschaftler weigerten sich sogar, die Daten einmal näher anzuschauen, da Reich ein Psychologe war. Er war dennoch erfolgreich und verkaufte Pläne für die Boxen an viele verschiedene Menschen. Zu dieser Zeit begriff niemand wirklich, was geschah, aber ganz plötzlich wurde Reich ins Gefängnis gesteckt, und seine Bücher wurden öffentlich in allen Städten des ganzen Landes verbrannt. Ungefähr um die Jahrtausendwende verstanden die Menschen dann auch, warum dem so war.

Die Boxen funktionierten. Jeder konnte einen Orgon-Akkumulator bauen, und schon bald gab es Motoren, die von ihnen angetrieben wurden, obwohl die Quelle der Orgon-Energie immer noch Rätsel aufgab. Es wurden Generatoren, Autos, Wärme- sowie Kältesysteme und noch vieles mehr gebaut. Kostenlose Energie. Zu dem Zeitpunkt, als die wichtigsten Regierungen der Welt und die Konsortien für Fossile Brennstoffe, von denen sie kontrolliert wurden, erkannten, wie schwerwiegend das Problem war, war die Katze bereits aus dem Sack. Die meisten von ihnen wehrten sich noch nicht einmal dagegen, die Macht abgeben zu müssen. Abgesehen von den Aufständen von Houston und einigen Zusammenstößen im Nahen Osten fand eine unblutige Revolution statt. Die Menschen erfuhren, daß Orgon und einige andere alternative Brennstoffe jahrelang absichtlich zurückgehalten worden waren und daß die Insider, wie die Konsortien und ihre Regierungen inzwischen genannt wurden, auch die Entwicklung der Umwelttechnologie gebremst hatten, die den Druck der Menschheit in der verwüsteten Biosphäre der Erde stark reduzieren könnte.

Das leere Gerede aufstrebender führender Politiker erzürnte die Menschen nur noch mehr und beschleunigte den Prozeß der Wiederherstellung der Umwelt auf der ganzen Welt. Einige ihrer Pläne waren etwas seltsam, aber sie waren so optimistisch und so davon überzeugt, daß sie die Menschheit zurück ins Paradies führen würden. Daher stellte sie auch niemand in Frage. Immerhin ist nichts falsch daran, auf der Erde ein bißchen aufzuräumen. Die durch Reichs Akkumulatoren hervorgerufene Revolution und die Erkenntnis, daß bereits viele derartige Entdeckungen von den Insidern unterdrückt worden sein könnten, brachte die Menschen dazu, in ihren Geschichtsbüchern nachzulesen, was sie über Theorien von bisher als exzentrisch geltenden und nicht ernst genommenen Wissenschaftlern des letzten Jahrhunderts finden konnten. Größtenteils waren es lediglich harmlose Wahnvorstellungen, aber es stellte sich auch heraus, daß einige wertvolle Entdeckungen, die gemacht worden waren, ebenfalls unterdrückt wurden. Die Theorien des Erfinders Nikola Tesla aus dem 19. Jahrhundert erlangten unglaubliche Berühmtheit, und alle möglichen Physiker überschlugen sich fast in dem Versuch, seine Arbeit erneut zu untersuchen. Tesla war der Ansicht gewesen, eine Möglichkeit gefunden zu haben, elektrische Kraft so einfach wie Radiowellen durch die Luft leiten zu können, und plante bereits ein weltweites System von Kraftwerken, die freie Energie verteilen sollten. Es stellte sich heraus, daß er recht hatte, aber die universale Verfügbarkeit von Orgon-Akkumulatoren führte dazu, daß seine Erfindung gar nicht mehr gebraucht wurde. Wissenschaftler wandten sich deshalb Teslas theoretischen Arbeiten zu.

Was die Leute nicht erkannten, war die Tatsache, daß die Insider die Revolution größtenteils unbeschadet überstanden hatten. Die Menschen konzentrierten sich verständlicherweise mehr darauf, Utopien zu erschaffen, als die besiegten Tyrannen noch weiter zu verfolgen. Die Insider wurden jedoch niemals wirklich ausgerottet. Sie zogen sich nur ein wenig zurück und warteten auf die Gelegenheit, mit aller Macht wieder zurückkehren zu können. Wie besessen untersuchten sie die von ihnen zurückgehaltenen Technologien und fanden in Teslas Theorien eine Möglichkeit, ihre Macht zurückzuerlangen.

Tesla wußte, daß jedes Objekt eine Resonanzfrequenz besaß, sozusagen einen Punkt, an dem ein Objekt phasenweise in Wellen vibriert, von denen es getroffen wird. Daher zerspringt ein Glas auch, wenn in der Nähe ein entsprechender Ton auf einer Stimmgabel angeschlagen wird. Zwischen dem Glas und der Stimmgabel entsteht eine Resonanz, und die Struktur des Glases vibriert immer stärker, bis es schließlich zerspringt. Das war den Menschen auch schon zu Teslas Zeiten klar, aber er entwickelte diese These noch weiter. Er behauptete, daß die Erde selbst ebenfalls eine resonante Frequenz haben mußte, und er machte sich daran, diese zu berechnen. Die Insider stellten erleichtert fest, daß Tesla, während er, was die Frequenz der Erde betraf, nicht ganz richtig lag, die Frequenz des Mondes genau bestimmte.

Die führenden Politiker der neuen Nationen auf der Welt trafen sich inzwischen zur ersten Vereinigte-Welt-Konferenz in Singapur, um über mögliche Lösungen für die verbliebenen Umweltprobleme auf der Erde zu diskutieren.

Es wurde die Entscheidung getroffen, daß die Beseitigung von atomaren, chemischen und biologischen Waffen ebenso wie die ständige Umverteilung giftiger Abfälle und von Schwermetallen, die in mehreren hundert Jahren oder durch habgierige Industrien entstanden waren, Priorität haben müssen. Da inzwischen mit Organ angetriebene Weltraumfahrzeuge gebaut wurden, schien es durchaus möglich, die Abfälle auf dem Mond zu lagern, auf dem man sowieso keine Kolonien bilden wollte. Ein Unternehmen mit dem Namen Renewal, Inc. legte diesen Plan vor und deutete an, daß es sofort dazu in der Lage wäre, diesen Plan auch durchzuführen. Heute ist es für uns fast unverständlich, daß niemand sich die Frage stellte, wo Renewal, Inc. überhaupt hergekommen war oder warum es bereits so unglaublich gut ausgestattet war für eine Industrie, die eigentlich erst noch erschaffen werden mußte. Verträge wurden unterschrieben, und Renewal, Inc. wurden die zerstörerischsten Waffen überlassen, die von einer selbstzerstörerischen Gattung jemals hinterlassen worden waren. Sie brachten alles auf den Mond, was für weltweite Begeisterung sorgte.

Am 1. April 2012 begannen die Insider eine Reihe von zeitlich geplanten atomaren Explosionen an den Polen des Mondes. Es dauerte mehrere Stunden, bis auf dem Mond eine Resonanz entstand und er auseinanderfiel. Zu diesem Zeitpunkt wurden die Explosionen gestopt. Es war dennoch ein großer Schaden entstanden, und damit hatten die Insider jetzt wieder alle Trümpfe auf ihrer Seite. Die Umlaufbahn des Mondes war gerade genug in Mitleidenschaft gezogen, um auf der Erde ein unglaubliches Chaos anzurichten. Viele Küstenstädte wurden durch Flutwellen zerstört, die Wetterverhältnisse gerieten völlig aus den Fugen und Wolken radioaktiven Niederschlags und Gerölls, die durch die Mondexplosion entstanden waren, hingen bedrohlich über der Welt. Innerhalb eines Jahres wurden über zwei Drittel der Weltbevölkerung ausgelöscht. Und die, die durch die Stürme oder in den Fluten des Meeres einen schnellen Tod starben, hatten noch Glück gehabt.

Die meisten Überlebenden entwickelten in irgendeiner Form eine Hautanomalie, die "Red-6" genannt wurde und aufgrund des radioaktiven Niederschlags und der verseuchten Atmosphäre entstand. Reiche Insider hatten ein Mittel zur Behandlung von Red-6, das allerdings nur sie sich leisten konnten. Als die Suche nach unverseuchtem Wasser zum größtem Bestreben der Menschheit wurde, präsentierten die Insider sofort eine Technik, mit der es möglich war, Salzwasser zu reinigen, Tiefseebohrungen durchzuführen und damit zu einem "angemessenen" Preis das lebenswichtigste Bedürfnis befriedigen zu können. Verschiedene Techniken zur Reinigung und zur Gewinnung von Wasser erzeugten über Nacht eine riesige Industrie, in der die Insider einmal wieder die Fäden in der Hand hatten. Sie bauten kuppelförmige Städte für die Reichen, wo Unternehmen wie O2 reine Luft zu dem Preis verkauften, den der Markt gerade zuließ. "Designer-Luft", ein leichte Haluzinationen hervorrufendes, aber stark süchtig machendes und sehr teures Mittel, wurde unter den Reichen zum Verkaufsschlager, während die Insider nun vor lauter Habgier damit begannen, ihresgleichen auszuplündern.

Ein Leben außerhalb dieser Städte war beinahe unmöglich. Unglaubliche Stürme wüteten über dem noch übriggebliebenen bebaubaren Land, und immer noch überflutete giftiges Geröll die Erde. Im Jahr 2060 war das Wetter wieder einigermaßen stabilisiert, aber nur wenige der Outsider hatten eine Lebenserwartung, die über 30 Jahren lag. Die meisten von ihnen lebten in der Nähe der kuppelförmigen Städte, wo sie hin und wieder einmal frische Luft atmen oder sauberes Wasser trinken konnten. Dafür mußten sie im Gegenzug niedere Arbeiten verrichten oder an grausigen Darbietungen zur Unterhaltung der Insider teilnehmen.

Wie Sie sicher erkennen, sehen wir kaum noch so aus wie die Insider und denken auch überhaupt nicht mehr so wie sie. Sie betrachten uns inzwischen als eigenständige, niedere Gattung, und die meisten aus Outsidern bestehenden Gangs würden der Behauptung, daß sie eigenständige Wesen seien, wohl auch zustimmen. Die Insider begannen vor ungefähr zehn Jahren mit BattleWheels-Spielen, und diese sind in der Zwischenzeit zu ihrer liebsten Freizeitbeschäftigung geworden. Viele der Outsider-Gangs hassen einander sowieso, und die Insider denken vielleicht, daß wir, wenn wir dazu angeregt werden, gegeneinander zu kämpfen, auch keinen Ärger machen. Ich bin mir nicht sicher, ob wir gegen ihre Waffen viel ausrichten können, aber vielleicht denken sie das ja.

Ich glaube, daß die meisten Gangs an den Spielen teilnehmen, weil sie wissen, daß sie sowieso nicht lange leben werden, und es ja immer noch die Möglichkeit gibt, eines Tages einen der abenteuerlustigen Insider vernichten zu können, die manchmal an den Spielen teilnehmen. Oder vielleicht liegt es auch daran, daß einige Outsider zu Legenden in den BattleWheels-Arenen geworden sind und jetzt bei den Insidern leben. Einige Gangs sehen auch einfach nur gerne dabei zu, wie etwas stirbt.

Ich brauche keinen Grund. Also los!

SPIELSTART

Display/Audio (Bildschirm/Audio)

Wählen Sie die Einstellungen für Ihren Bildschirm und den Sound. Die Standard-Einstellung wird vom Programm gewählt, um bestmögliche Resultate zu erzielen. Sie können außerdem Ihren Audio-Kanal wählen.

Advanced Options (Zusätzliche Optionen)

Aktivieren (Häkchen hinzufügen) oder deaktivieren (Häkchen entfernen) Sie die Grafikoptionen im Spiel. Je weniger Optionen Sie im Spiel aktiviert haben, desto schneller läuft das Spiel auf einem langsamen Computer.

Troubleshooting (Problemlösung)

Treten technische Probleme im Spiel auf, finden Sie im Abschnitt Troubleshooting (Problemlösung) eine kommentierte Inhaltsangabe der Readme-Datei.

Play Redline (Redline spielen)

Startet das Spiel.

BILDSCHIRM MAIN MENU (HAUPTMENÜ)

New Game (Neues Spiel)

Startet ein neues Redline-Spiel.

Load Game (Spiel laden)

Lädt oder speichert ein Redline-Spiel.

Multiplayer (Mehrspieler)

Geben Sie Ihren Namen ein und wählen Sie anschließend das gewünschte Mehrspieler-Protokoll (IPX oder TCP). Wenn Sie IPX wählen, können Sie entweder an einem bereits erstellten Spiel teilnehmen oder ein eigenes Spiel starten. Wenn Sie TCP wählen, müssen Sie anschließend noch einmal zwischen Internet oder LAN (lokales Netzwerk) wählen. Für Internet müssen Sie anschließend noch die IP-Adresse des Spiels eingeben, an dem Sie teilnehmen möchten. Über LAN können Sie entweder an einem bereits erstellten Spiel teilnehmen oder ein neues Spiel erstellen.

Hinweis: Weitere Informationen finden Sie in der Readme-Datei auf der CD.

Settings (Einstellungen)

Wählen Sie die Spiel-Einstellungen.

Controls (Steuerung)

Konfigurieren Sie die Standard-Einstellungen für Tastatur, Maus oder Joystick sowohl für Spielbefehle zu Fuß als auch aus einem Fahrzeug.

Video Display Options (Grafik-Optionen)

Aktivieren oder deaktivieren Sie die Grafik-Optionen im Spiel.

Audio Options (Sound-Optionen)

Ändern Sie die Musik oder die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel.

Training Levels (Trainings-Level)

Lernen Sie zu fahren und zu schießen, sowie zu laufen und zu schießen.

Quit (Beenden)

Beendet das Spiel.

SPIELTIPS

Steuerung mit der Maus und Powersliding

Die Beherrschung des Powersliding ist von größter Bedeutung, um ein hervorragender Fahrer zu werden. Wir empfehlen dringend, die Maus zu benutzen. Mit ein bißchen Übung haben Sie damit die beste Kontrolle über Ihr Fahrzeug. Mit der Leertaste können Sie die Handbremse anziehen und damit Ihr Fahrzeug zum Schleudern bringen. Trainieren Sie Vollbremsungen, das Anziehen der Handbremse und eine 180-Grad-Drehung mit Ihrem Fahrzeug. Der Verfolgende wird zum Verfolgten.

Saw Flying (Sägenflieger)

Ein Mehrspieler-Feature. Für kurze Angriffe fliegen Sie mit der Sägeblatt-Waffe wie in einem Hubschrauber durch die Gegend. Um diese Waffe zu benutzen, wählen Sie die Säge-Waffe, drücken Sie die Taste Feuern und bewegen Sie sich nach vorne und springen Sie. Und weg sind Sie! Steuern Sie in der Luft genauso wie auf dem Boden. Suchen Sie sich ein nettes Plätzchen und laden Sie Ihr Heckenschützen-Gewehr ...

Seitenschußwaffen

Ihre Seitenschußwaffen können Sie mit der Taste Schießen (oder jeder beliebigen anderen Taste) steuern. (Schauen Sie in den einzelnen Interfaces nach, wie Sie die Befehle in-vehicle (aus einem Fahrzeug) oder on-foot (zu Fuß) einstellen können.)

Tastaturbelegung ändern

Wählen Sie im Main Menu (Hauptmenü) Controls (Steuerung) und anschließend die Registerkarte on-foot (zu Fuß) oder in-vehicle (aus dem Fahrzeug). Klicken Sie auf den Befehl, den Sie ändern möchten, und geben Sie anschließend die gewünschte Taste oder den Mausklick ein.

Freie Sicht im Fahrzeug

Schalten Sie im Menü Vehicle Controls (Fahrzeug-Steuerung) Freelook (freie Sicht) ON (EIN). Dadurch können Sie das Fadenkreuz mit der Maus bewegen, während Sie ein Fahrzeug steuern.

EMP Missile

Wenn Sie mit dieser Waffe auf ein Fahrzeug zielen, wird der Fahrer herausgeschleudert und kann nichts mehr sehen. Das Fahrzeug wird für einige Sekunden nicht zu gebrauchen sein.

STANDARD-BEFEHLE ON-FOOT (ZU FUSS)

Hauptmenü:	ESC
Szene überspringen:	LEERTASTE
Screenshot:	F10
Schnellspeichern	F6
Schnellladen	F9

Maus-Steuerung:

Waffe feuern:	Linke Maustaste
Nach vorne:	Rechte Maustaste

Steuerung über Tastatur:

Waffe wechseln	TAB-Taste
Menü Pause	ESC
Waffe ein/aus	F5
Anzeige ein/aus	F4
Blick nach links	EINFG
Blick nach hinten	POS1
Blick nach rechts	BILD AUF
Zoom Heckenschütze	+ & - TASTEN
Nach rechts	PFEIL RECHTS
Nach hinten	PFEIL RUNTER
Nach links	PFEIL LINKS
Nach vorne	PFEIL HOCH
Schießen links/rechts	< & > -TASTEN
Sprung	LEERTASTE
Blick nach unten	Y-TASTE
Feuern	STRG-TASTE
Blick nach oben	A-TASTE

Wechseln Sie die Waffen über den Zahlenblock.

STANDARD-BEFEHLE IN-VEHICLE (IM FAHRZEUG)

Wechseln Sie die Waffen über den Zahlenblock.

Maus-Steuerung:

Waffe feuern:	Linke Taste
Nach vorne:	Rechte Taste

Steuerung über Tastatur:

Waffe wechseln	TAB-TASTE
Pause	ESC
Kamera Ich-Perspektive	F1
Kameraperspektive	
3. Person nah/weit	F2
Kameraperspektive	
3. Person von hinten	F3
Armaturenbrett ein/aus	F5
Blick nach links	EINFG
Blick nach hinten	POS1
Blick nach rechts	BILD HOCH
Fahrzeug verlassen	ENTF + BILD AB
Nach rechts lenken	PFEIL RECHTS
Bremsen/Umdrehen	PFEIL RUNTER
Nach links lenken	PFEIL LINKS
Beschleunigen	PFEIL HOCH
Feuern links/rechts	< & > -TASTEN
Handbremse	LEERTASTE
Vorn schießen	STRG-TASTE

Um ein Fahrzeug zu verlassen, drücken Sie Entf oder Bild unten.

MITWIRKENDE

Mitwirkende Accolade

Accolade (Produktentwicklung)

Ausführender Produzent: Steve Ackrich
Ausführender Produzent: Chris Downend
Produzent, Leitung Sound-Design: Ted Tahquechi
Co-Produzent: James A. Vitales
Produkt-Manager: Steve Allison, Laddie Ervin

Design

Art Director: Angus Wilson
Konzept-Grafik: Chin-Han Hsu
Art Director: Dale Mauk
Konzept-Grafik: Patricia Pearson
Künstlerischer Berater: Shawn Monroe
Level-Design: James A. Vitales
Level-Designer: David Fung
Sound-Design: Manta Audio Sound Design/Ted Tahquechi
Sound-Designer: Scott Snyder
Musik: Tommy Tallarico Studios



Produkt-Tests

QS-Manager: Brian Gilmer
Leitung QS-Analyse: Sam Newman
QS-Analyse: P. Tseren Sodbinow, Shawn Shinn, James Strawn, Greg Reimche, Arif Sinan, Jason Levan

Accolade (Marketing/PR)

Corporate-Communications-Direktor: Erica Krishnamurthy
Chef-PR-Spezialist: Jack Symon
Produkt-Manager: Laddie Ervin
Chef-Produkt-Manager: Steve Allison
Chef-Grafik-Designer: Mark F. Glover
Grafik-Designer: Matt Abrams
Manager Marketing-Service: Jill Dos Santos
Internationaler Manager: Jay Cohen
Vizepräsident Verkauf und Marketing: Stan Roach

Accolade (Tests und Technischer Kundendienst)

Verantwortlicher Kompatibilität: David Abrams

Manager Technischer Kundendienst: David Costello

Sprecher

Clark Stacey, Carrie Tahquechi, Laddie Ervin, Steve Ackrich, Dale Meyer, Scott Snyder, Ray Massa

Design Handbuch

W.D. Robinson

Installer

Eric Tetz

Besonderen Dank an

Assistenz Online-Marketing: Daniel Grove

Vizepräsident Produktentwicklung: David Grenewetski

Technologie-Leitung: Glyn Anderson

CEO, Präsident: Jim Barnett

Operations-Manager: Kathie Tompkins

Chef-Tools-Programmierer: Luis Rivas

Leitung Marketing: Neil Johnston

Supervisor Online-Marketing: Ray Massa

Corporate Travel: Stacy Lawrence, aka "Buffy"

Direktor Operatin und OEM-Verkauf: Laurie Mendez

Leitung Verkauf: John Koronaos

Manager Verkaufsunterstützung: Cecelia Hernandez

Sound-GOTT!: Tommy Tallarico

Sowie: Tim Weaver, Jean Raymond, Wayne Leonard, Shane O'Toole, Tom Dickson

Vielen Dank an die folgenden Personen dafür, daß wir ihre Waffen und Fahrzeuge aufnehmen durften:

Ancient Iron Motorcycle Club, Brian Anderson, Jeff Dunivant, Scott Jones

Mitwirkende

Project-Leiter: Kris N. Johnson

Produzent: Clark Stacey

Engine-Programmierung: Kris N. Johnson, Bruce Johnson, Matthew Thorn, Curtis Coalson, Dorian Research

Tools-Programmierung: Kris N. Johnson, Bruce Johnson

Netzwerk-Code: Matthew Thorn

Motion-Capture-Code: Eric Repasy

Geschichte und Script: Clark Stacey

Script-Berater: Michael Fletcher, David Neale

Art Director: D. Christopher Salmon

3D-Künstler: Gabriel Avila, Carson Davidson, Joseph A. Hansen, Chad Liddell, Dale Meier, Jim Meier, Neil Melville

Level-Design: Carson Davidson, Chad Liddell, Dale Meier, Jim Meier

Level-Scripting: Joseph A. Hansen, Darren Healey, Clark Stacey

Animation: Dale Meier, Jim Meier, Neil Melville

Konzept-Grafik: David Laub, Neil Melville

Spezialeffekte: Joseph A. Hansen, Darren Healey

Film-Grafik: Jim Meier

Logo- und Interface-Design: D. Christopher Salmon

Sound: Lorenzo Ciacci, Anthony Darling, Dale Meier

Office Manager: Theresa Riehle

Besondern Dank an: Sandra Liddell, Mr. Sniffles, Jennifer Hansen, Jessica Avila, Zuriel Avila, Britta Laub, Zoe und Tuco, Sneed, Cleo, Julie, Jayd und Shain, Clarke Walker III, Jeremy Gordon, Maxwell Newman, Scott Arnold, The Onion, The Ab Roller, Bandit und Yoda, Lorin Cook, Kathy Nation, Julian Stacey, Lenny Bruce, Wilhelm Reich, House of Moves, Imagikraft.

Mitwirkende EA Europa

Produktmanager Europa: Darryl Still und Claud Joris

Verpackungsdesign Europa: Ed Dubois und Jason Brashill

DTP-Manager: Anita K. Legg

Dokumentationsbearbeitung: Oli Ladenburg

Dokumentationslayout: John Montague

Software-Lokalisierung: Sonia Yazmadjian

Übersetzungs-Koordination: Clare Parkes

Studio-Operations: Steve Fitton und Dan Holman

Qualitätssicherung: David Fielding

Deutsche Lokalisierungsleitung: Bianca Normann

Deutsche Übersetzung: Bettina Bachon

Deutsches Dokumentationslayout: Claudio Georgi, Frank Werner

Deutsche Qualitätssicherung: Markus Weise, Lars Berenbrinker

Technische Unterstützung

Wenn Sie immer noch Probleme mit dieser Software haben, nachdem Sie die gesamte Dokumentation gelesen haben, fahren Sie bitte mit den folgenden Abschnitten fort.

Wichtig: Bitte lesen Sie diesen Abschnitt, bevor Sie uns anrufen. Bei den heutigen PCs gibt es Millionen verschiedener Kombinationen von Hardware und Software.

Aus diesem Grund müssen Sie sich eventuell auch an den Händler oder Hersteller Ihres Computers wenden oder in der Dokumentation nachlesen, um die entsprechenden Informationen zu erhalten, bevor Sie unseren Technischen Kundendienst anrufen.

(Hinweis: Die folgenden Informationen können Sie direkt bei Ihrem PC-Hersteller nachfragen.)

1. Die Fehlermeldung, die erschien, als das Problem auftrat (falls vorhanden).
2. Eine Liste der Spezifikationen Ihres Computers:
 - Prozessor-Typ und -Geschwindigkeit
 - Größe des Arbeitsspeichers (RAM)
 - CD-ROM-Typ und -Geschwindigkeit
 - Soundkarten-Hersteller und -Modell
 - Grafikkarten-Hersteller und -Modell
 - Netzwerkkarten-Hersteller und -Modell (falls vorhanden)
 - Festplattenkapazität und Größe des freien Speicherplatzes
 - DirectX™-Treiberversionen (siehe Hinweise zur DirectX-Installation)
 - Joystick und Game-Card (falls vorhanden)
 - 3D-Beschleunigerkarte (falls vorhanden)

(siehe folgenden Abschnitt "So erhalten Sie die benötigten Informationen")

Wenn Sie die oben genannten Informationen nicht finden können, wenden Sie sich an Ihren Hardware-Händler oder -Hersteller. So erhalten Sie die benötigten Informationen

Windows-95®-Benutzer

1. Rechtsklicken Sie auf Arbeitsplatz.
2. Linksklicken Sie auf Eigenschaften.
3. Im Bildschirm mit den allgemeinen Informationen sehen Sie, wieviel RAM Ihnen zur Verfügung steht und welcher Prozessor installiert ist, z.B. Intel/Cyrix.

Hinweis: Windows 95/Windows 98 erkennt den Cyrix-Chip möglicherweise nicht korrekt und gibt ihn als 486 an.

4. Klicken Sie auf Geräte-Manager.
5. Klicken Sie auf das "+"-Symbol neben der entsprechenden Kategorie:

- CD-ROM
- Grafikkarten
- Audio-, Video- und Gamecontroller
- Netzwerkkarten

Sie können dann die installierten Gerätetreiber sehen.

1. Die Prozessor-Geschwindigkeit können Sie ablesen, wenn Sie Ihren Rechner neu starten und in die obere linke Ecke Ihres Bios schauen. Sie sollten dort die Anzeige der Prozessor-Geschwindigkeit sehen, z.B. 166 MHz. Das ist die aktuelle Prozessor-Geschwindigkeit.
2. Doppelklicken Sie auf Arbeitsplatz und dann auf das Quadrat-Symbol, um das Fenster zu vergrößern.
3. Wenn Sie auf Ihre Festplatte (C:\) linksklicken, sehen Sie, wieviel freier und gesamter Festplattenplatz Ihnen zur Verfügung steht. Schließen Sie dann alle Fenster.

Diese Informationen benötigen Sie, um Ihre Maschine korrekt zu konfigurieren. Wenn Sie trotz korrekter Einstellungen immer noch Probleme mit der Software haben, hat Electronic Arts eine Kundendienst-Abteilung mit Spezialisten, die Ihnen bei allen möglicherweise auftretenden Problemen gerne weiterhelfen. Bevor Sie sich an die Kundendienst-Abteilung von Electronic Arts wenden, sollten Sie die Hilfe-Datei zu Rate ziehen, die mit dieser Software geliefert wird. Die Hilfe-Datei ist über die Windows-95-Menüleiste zugänglich und bietet möglicherweise schnelle Problemlösungen zu den Schwierigkeiten, die am häufigsten auftreten.

So erreichen Sie uns online:

INTERNET E-MAIL: de-support@ea.com

WORLD WIDE WEB: Besuchen Sie unsere Web-Seite unter: <http://www.ea.com>

FTP: Besuchen Sie unsere FTP-Seite unter [ftp.ea.com](ftp://ftp.ea.com)

Hinweis

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

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT.

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

Eingeschränkte Garantie

Electronic Arts gewährt dem Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine Garantie von 12 Monaten ab Kaufdatum in Bezug auf die Medien, auf denen diese Software-Programme gespeichert sind. Während dieser Frist werden dem Käufer fehlerhafte und mangelhafte Medien ersetzt, sofern das Original-Produkt einschließlich des Kaufbelegs, der Angabe der Mängel sowie der Adresse des Käufers an Electronic Arts geschickt wird.

Diese Garantie ist eine zusätzliche Garantie und beeinträchtigt in keiner Weise die Garantiebestimmungen Ihres Landes.

Diese Garantie bezieht sich nicht auf Medien, die unsachgemäß verwendet wurden.

Rücksendung nach Ablauf der Garantiefrist

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

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

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

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

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

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

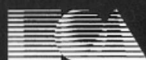
Für Österreich: 0049/2408-940777

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

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

Redline ist ein Warenzeichen von Accolade, Inc. und Criterion Software Limited und wird mit Genehmigung von Accolade, Inc. verwendet. © 1999 Accolade, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Beyond Games. Alle anderen Produktnamen, Logos und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Unternehmen. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb durch:



ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts GmbH
Pascalstr. 6
52076 Aachen
Deutschland



ALG08801467M