

Français
English
Deutsch
Italiano

CRAZY CARS 3



"Life in the fast lane can be crazy"



“Life in the fast lane can be crazy”

Sly alias “Terror of the Tarmac”

Einleitung

Sie sind vor ein paar Tagen in die USA gekommen und wollen hier so schnell wie möglich Millionär werden. Da Sie aber nichts gelernt haben als einen Rennwagen zu steuern, beschließen Sie, an den "Saturday Night Races" teilzunehmen: das sind illegale Rennen, die auf den amerikanischen Highways ausgetragen werden.

Ein glücklicher Zufall bringt Sie mit einem Bekannten aus alten Tagen zusammen, dem es gerade nicht sehr gut geht. Um seine Spielschulden bezahlen zu können, verkauft er Ihnen seinen Lamborghini Diablo zu einem Schleuderpreis. Nach diesem «Geschäft» sind Sie so gut wie abgebrannt. Trotzdem wollen Sie versuchen, mit dem Auto in die Erste Division dieser seltsamen Meisterschaft aufzusteigen. Aller Anfang ist leicht: Sie müssen zunächst einige kleinere Rennen in der Vierten Division gewinnen, bis Sie genug Geld und Erfahrung haben, um auch bei schwierigeren Rennen mitzumachen.

Sobald Sie das Gefühl haben, daß Sie nun für höhere Aufgaben geeignet sind, probieren Sie die «Challenge Inter-Division». Wenn Sie hier gewinnen, steigen Sie in eine höhere Division auf. Die Rennen werden nach und nach schwieriger. Andererseits können Sie aber auch immer raffiniertere Zusatzausstattungen für Ihr Auto kaufen und entsprechend höhere Preise gewinnen.

Hals- und Beinbruch! Bleiben Sie, wie Sie sind: ein höflicher und

***rücksichtsvoller Autofahrer ...
... bis zum ersten Rennen!***

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	31	Das Armaturenbrett	36
Inhaltsverzeichnis	31	Das Ersatzteillager	37
Programm laden	32	Die Werkstatt	39
Spiel speichern / laden	32	Das Wettsystem	40
Spielbeginn	32	Polizei	41
Spielkommandos	33	Ihre Konkurrenten	42
Die einzelnen Divisionen	34	Spieltips	43
Karte der Vereinigten Staaten	35	Autorenvermerk	59

Programm laden

Amiga

- 1) Schalten Sie Ihren AMIGA aus.
- 2) Schalten Sie das externe Laufwerk aus, wenn Ihr AMIGA nur mit 512 KB ausgestattet ist.
- 3) Schalten Sie den AMIGA ein.
Auf einem AMIGA 1000 legen Sie die Diskette KICKSTART ein, sobald der Computer dies verlangt.
- 4) Wenn die WORKBENCH-Eingabeaufforderung erscheint, legen Sie die Diskette CRAZY CARS III in das Laufwerk ein. Das Spiel wird geladen.
- 5) Nach einer entsprechenden Aufforderung legen Sie die Diskette 2 in das Laufwerk ein. Tun Sie dies aber erst, wenn das Programm es verlangt.

Atari

- 1) Schalten Sie Ihren Atari aus.
- 2) Legen Sie die Diskette N°1 von CRAZY CARS III in das Laufwerk ein.
- 3) Schalten Sie Ihren Atari ein, das Spiel wird geladen.
- 4) Nach einer entsprechenden Aufforderung legen Sie die Diskette 2 in das Laufwerk ein. Tun Sie dies aber erst, wenn das Programm es verlangt.

Spiel speichern / laden

Sie können eine in der Challenge Inter-Division erfolgreich abgeschlossene Partie speichern und später weiterspielen. Wählen Sie in diesem Fall "Continue Saved Game".

Spielbeginn

Sie können das Spiel mit dem "Training Mode" oder dem "Championship Mode" beginnen.

Im Training Mode können Sie Ihr Auto mit fünf Ausstattungsvarianten ausprobieren (Normale Reifen, Superreifen, 4- oder 5-Ganggetriebe, Polizei).

Wenn Sie "Championship Mode" wählen, nehmen Sie an einem echten Rennen teil, mit Wetten, Preisen und siegeshungrigen Konkurrenten. Sie können auch eine bereits gespielte Partie laden, um sie fortzusetzen.

Spielkommandos

F5	Partie abbrechen
F10	Pause
RETURN	Boost zünden
N	Infrarotbrillen aktivieren

Joystick-Kontrolle

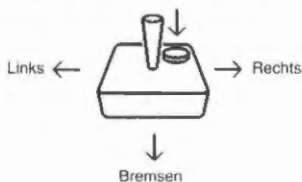
Sie können Ihren Diablo mit einem Joystick steuern. Zwei Möglichkeiten sind vorhanden:

Möglichkeit 1: Beschleunigen mit dem Feuerknopf.

Möglichkeit 2: Beschleunigen durch Vorwärtsbewegen des Joysticks.

Möglichkeit 1

Feuerknopf des Joysticks betätigen (Automatik)

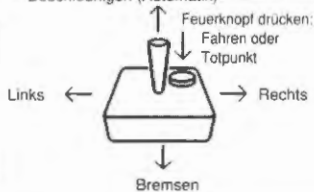


Feuerknopf des Joysticks betätigen (Manuell)
Joysticks nach oben = Hinaufschalten



Möglichkeit 2

Vorwärtsbewegen des Joysticks zum
Beschleunigen (Automatik)



Vorwärtsbewegen des Joysticks zum
Beschleunigen (Manuell)



Die einzelnen Divisionen

Auf der Divisions-Tafel wird die Reihung aller Konkurrenten angegeben. Die Reihenfolge hängt von der Anzahl der Punkte ab, die die Konkurrenten nach Abschluß eines Rennens erhalten haben.

Sie erhalten 3 Divisions-Punkte, wenn Sie ein Rennen als erster abschließen, 2 Punkte als Zweiter und 1 Punkt als Dritter.

Informationen über die Konkurrenten erhalten Sie in der Fahrerliste. Darin finden Sie den Namen, die Anzahl der absolvierten und gewonnen Rennen, die Anzahl der Divisions-Punkte und die Kategorie des Fahrzeugs.

Um in eine neue Division aufzusteigen, müssen Sie drei Tickets kaufen und eine Challenge Inter-Division gewinnen. Auf der Karte ist sie durch einen großen Stern gekennzeichnet.

Die Fahrzeugkategorie

Die Fahrzeugkategorie ist ein Hinweis auf die Leistung eines Autos. Ein Auto mit wenig Zusatzausstattungen wird in Klasse 1 oder 2 eingestuft. Ein sehr gut ausgestattetes Auto wird mit Klasse 3 oder 4 bewertet.

Karte der Vereinigten Staaten

In jeder Division gibt es fünfzehn Rennen. Diese Rennen sind auf der Karte durch rote oder gelbe Sterne gekennzeichnet. Ein gelber Stern zeigt, daß Sie genügend Geld haben, um daran teilzunehmen. Ein roter Stern bedeutet, daß Sie auf Grund Ihrer finanziellen Situation an diesem Rennen nicht teilnehmen können und daher erst noch Geld gewinnen müssen, bevor Sie sich dazu anmelden.



Auf der rechten Seite des Bildschirms wird angezeigt, in welcher Division Sie sich gerade befinden. Sie beginnen in der 4. Division.

Wenn Sie den Cursor auf einen Stern setzen, erscheinen die technischen Daten des Rennens:

Name des Rennens.

Teilnahmegebühr.

Preisgeld (1. Platz).

Niveau der lokalen Konkurrenten (Amateure, Anfänger, Fortgeschrittene, usw.).

Wahrscheinlichkeit einer Polizeistreife (keine/möglich/sicher).

Wetterbedingungen während des Rennens (trocken/naß/eisig).

Foto und Name der professionellen Fahrer, die daran teilnehmen.

Das Armaturenbrett



- 1 Ihr Foto, das Foto eines Polizisten oder eines nahen Konkurrenten.
- 2 Anzahl der verbleibenden Sekunden für den Boost (wenn aktiviert) und Anzahl der restlichen Boosts.
- 3 Punkte.
- 4 Radardetektor.
- 5 Superreifen.
- 6 Schneereifen.
- 7 Ihre Platzierung.
- 8 Schadensanzeige (Prozent).
- 9 Entfernung von der Ziellinie.
- 10 Superbremsen.
- 11 Infrarotbrillen.
- 12 Radarstörsender.

Das Ersatzteillager

Im Ersatzteillager finden Sie neue Zusatzausstattungen, die Sie zur Verbesserung der Leistung Ihres Autos benutzen können.

4. Division



Superreifen für
trockene Fahrbahn
und Regen.



Radardetektor zur
Erkennung von
Polizeistreifen.



Vorbereitung Motor 1.
Höchstgeschwindigkeit
288 km/h.



5-Gang-
Automatikgetriebe.
Höchstgeschwindigkeit:
304 km/h.



5-Gang-
Schaltgetriebe.
Höchstgeschwindigkeit:
304 km/h.

3. Division



Schneereifen für
Glatteis.



Superbremsen für
Schnellbremsungen.



Vorbereitung Motor 2.
Höchstgeschwindigkeit:
320 km/h.

2. Division



6-Gang-
Automatikgetriebe
Höchstgeschwindigkeit:
336 km/h.



Roadster: bessere
Straßenlage.

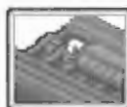


6-Gang-
Schaltgetriebe
Höchstgeschwindigkeit:
336 km/h.

1. Division



Infrarotbrillen für
Nachtsicht.



Vorbereitung Motor 3.
Höchstgeschwindigkeit:
352 km/h.



Radarstörsender zur
Täuschung der
Polizei.

Alle Divisionen



Turbo-Boost: 10 Sekunden
Superbeschleunigung.

Die Werkstatt

Nach einem ereignisreichen Rennen (also nach den meisten Rennen) hat Ihr Auto vielleicht einiges mitbekommen.

Wenn die Schäden mehr als 50% ausmachen, werden die Leistungen des Autos schwächer.

Achtung: Wenn Sie ein anderes Auto berühren und einen Schadensprozentsatz von 100% erreicht haben, bleiben Sie stehen und verlieren das Rennen.



- 1 Schadensanzeige: Prozentsatz der erlittenen Schäden.
Preis für Reparatereinheiten.
- 2 Geldanzeige: Verfügbare Summe.
- 3 Geschwindigkeitsanzeige: Höchstgeschwindigkeit.
- 4 Anzeige für Geschwindigkeitsverlust: Prozentsatz des Geschwindigkeitsverlusts.

Das Wettsystem

Wenn an dem von Ihnen ausgewählten Rennen auch Profifahrer teilnehmen und Sie meinen, daß Sie eine reelle Chance auf einen Sieg haben, können Sie auf Ihren Sieg wetten. Die anderen Teilnehmer wetten auf den eigenen Sieg.

Jeder kann seinen Einsatz erhöhen (mit BET) oder bei seinem Einsatz bleiben (mit STAND).

Der POT ist die Gesamtsumme der Wetteinsätze.

Die Geldanzeige gibt an, wieviel Sie in Ihrer Brieftasche haben.

Die Einsatzsumme (CURRENT BET) ist links oben auf dem Bildschirm sichtbar. Jeder Fahrer muß mindestens diesen Einsatz bieten, um an der Wette teilnehmen zu können.

Nach einer Runde haben die Fahrer zwei Möglichkeiten:

- Einsatz erhöhen (mit BET).
- aus der Wette aussteigen (mit DONE).

Sie verlieren Ihr Geld nicht, wenn Sie aus der Wette aussteigen, selbst wenn die anderen Spieler mehr eingesetzt haben als Sie. Wenn Sie allerdings siegen, bekommen Sie von den anderen Fahrern nur den Betrag ausbezahlt, den Sie selbst eingesetzt haben.

Wenn Sie glauben, daß Sie ein Rennen leicht gewinnen können, erhöhen Sie den Einsatz. Die Konkurrenten müssen dann ihren Einsatz ebenfalls erhöhen oder aussteigen.

Die "Saturday Night Races" sind keine normalen Rennen. Sie sind vollkommen illegal - und trotzdem finden Sie dabei Teilnehmer aus allen Schichten. Der Familienvater, der einmal ein bißchen Nervenkitzel erleben will, ist ebenso vertreten wie der entsprungene Sträfling, der sich mit der Polizei ein halbsbrecherisches Rennen liefert.

Eines gilt aber für alle: jeder will eines der satten Preisgelder einstreifen, die für diese Rennen ausgeschrieben werden.

Da Rennen auf öffentlichen Straßen auf Grund der Gefährdung der sonstigen Teilnehmer am Straßenverkehr gesetzlich verboten sind, greift die Polizei ein, um diesen Unfug so weit es geht zu verhindern.

Drei Techniken werden dabei eingesetzt:

Geschwindigkeitskontrollen:

Die Polizei verfolgt jeden Fahrer, der die gesetzlich zulässige Höchstgeschwindigkeit (im Spiel sind dies 110km/h) überschreitet. Sie kommen immer wieder an Polizeiautos vorbei, die am Straßenrand geparkt sind und die Geschwindigkeit der vorbeifahrenden Autos messen.

Empfehlung: Kaufen Sie einen Radardetektor, um Polizeistreifen frühzeitig erkennen zu können; benutzen Sie Superbremsen, um superschnell bremsen zu können.

Polizeistreifen:

Die Polizei fährt auf der Autobahn Streifen, um eventuelle Geschwindigkeitsübertretungen zu ahnden. Empfehlung: Kaufen Sie einen Radardetektor. Überholen Sie andere Fahrzeuge möglichst langsam und vermeiden Sie Kollisionen mit Polizeiautos.

Radarfallen (Geschwindigkeitsmessung mit Fotoapparat):

Am Straßenrand sind Kameras installiert. Wenn Sie von einer solchen Radarfalle aufgenommen werden, müssen Sie nach dem Rennen Strafe zahlen. Die Höhe der

Strafe hängt von der Geschwindigkeit ab. Wenn Sie als OFFENDER (Übertreter der zulässigen Höchstgeschwindigkeit) erkannt werden, haben Sie zwei Möglichkeiten.

- . Auto anhalten und Strafe zahlen (Rennen aufgeben).
- . Rennen beenden und versuchen, der Polizei davonzufahren, die Sie anhalten will.

Wenn Sie von der Polizei erwischt werden, kommen Sie ins Gefängnis und müssen eine erhöhte Verwaltungsstrafe zahlen, um wieder herauszukommen.

Ihre Konkurrenten



Max Steel, bekannt unter dem Namen "Mad Max". Max ist ein beinharder Bursche, Ihr absolut gefährlichster Konkurrent. Es gibt Gerüchte, daß es immer wieder zu mysteriösen Unfällen kommt, wenn Mad Max an einem Rennen teilnimmt. Siege: 103.



Richard Cooper, bekannt unter dem Namen "The Road Runner". Richard ist ein hervorragender Fahrer und scheint alle Rennen auswendig gelernt zu haben. Wie er das macht, weiß keiner. Siege: 95.



Frank Torino oder "Smart Frank". Frank ist schlau und kennt alle Tricks. Er täuscht, lügt und betrügt, wenn immer es ihm dienlich scheint. Vertrauen Sie ihm nie. Siege: 82.



Felicia Masterson oder "Wild Felicia". Ihr Auto ist brandschnell, Ihr Temperament brennheiß. Wenn Sie ihr den kleinen Finger reichen, nimmt sie das ganze Auto. Siege: 73.



Joe Spencer. Joe ist ein Betrüger. Er benützt Abkürzungen und nur ihm bekannte Schleichwege. Wenn Sie ihn treffen, ist die Ziellinie nicht mehr weit. Siege: 57.



Sal Capone. Sal hat Freunde bei der Polizei und benützt diese Beziehungen bei jeder sich bietenden Gelegenheit. Wenn Sie irgendwo Polizei vermuten und Sal ebenfalls in der Nähe ist, suchen Sie möglichst schnell das Weite. Siege: 43.



Mary Wilbur. Die Dame sieht schon so gefährlich aus, aber hinterm Steuer wird sie zum Drachen! Siege: 39.

Achten Sie auf die Fahrzeugkategorie Ihrer Feinde. Fahren Sie nicht gegen Konkurrenten, die besser ausgestattet sind als Sie selbst.

Wählen Sie zwischen der Motorvorbereitung und anderen Zusatzausstattungen. Bevor Sie eine Option wie Superreifen, Schneereifen u.ä. verwenden, prüfen Sie das Niveau der lokalen Fahrer in den restlichen Rennen. Es könnte nämlich sonst vorkommen, daß Sie noch ein paar schnelle Jungs vor sich haben, aber nicht mehr über die notwendige Ausstattung verfügen, um sie zu schlagen.

Mißtrauen Sie Spielern, die allzuhohe Wetteinsätze tätigen. Prüfen Sie die Kategorie ihrer Fahrzeuge. Sicherlich sind da ein paar nette, kleine Zusatzausstattungen eingebaut, die ihnen besondere Stärke verleihen. Um sie zu schlagen, müssen Sie vielleicht auf ein paar gemeine Tricks zurückgreifen.

Wenn Sie glauben, daß Sie mit den normalen Möglichkeiten das Auslangen finden, kann sich ein Verzicht auf Zusatzausstattungen sogar als nützlich erweisen. Die Konkurrenten unterschätzen Ihr Auto und wetten höhere Summen. Wenn Sie dann den Sieg davontragen, streifen Sie einen höheren "Pot" ein. Außerdem hindern Sie sie dadurch, im Klassement aufzusteigen.

Wenn ein Konkurrent ein Auto hat, das höhere Leistungen aufweist als Ihres, gibt es mehrere Möglichkeiten, um ihn zu schlagen. Auf einer kurvenreichen Strecke können Sie seinen Vorsprung reduzieren, indem Sie die Kurven besonders eng nehmen. Wenn Sie den übrigen Verkehrsteilnehmern besser ausweichen und weniger Kollisionen haben als Ihre Konkurrenten, wird Ihr Sieg noch wahrscheinlicher. Unter Umständen empfiehlt es sich auch, Konkurrenten von der Straße zu drängen. Das beschädigt ihr Fahrzeug und verringert ihre Leistung.

Einige gemeine Tricks

Sie können andere Autos auf ein Polizeiauto schieben. Die Fahrer werden sofort als OFFENDER eingestuft und von der Polizei verfolgt.

Wenn ein vor Ihnen fahrender Konkurrent bremst, um einer Radarfalle auszuweichen, fahren Sie ihm hinten hinein, um ihn mit erhöhter Geschwindigkeit durch das Radar zu drängen. Am besten schieben Sie ihn gleich gegen das Polizeiauto ...