

Winter OLYMPICS



Lillehammer '94



SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM™

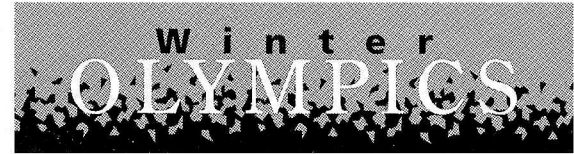
PAL VERSION



Distributed by
Selling Points GmbH,
Verler Straße 1,
3332 Gütersloh.

PRINTED IN JAPAN.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



Inhalt

Die Olympischen Winterspiele in Lillehammer	2
Winter Olympics	2
Spielvorbereitung	3
Wahl der Sprache	3
Hauptauswahl.....	4
Spielerauswahl	5
Abfahrtslauf	6
Super-G	7
Riesenslalom	7
Slalom	7
Trickski – Buckelpiste.....	7
Skispringen	8
Bobfahren.....	9
Rodeln	9
Biathlon.....	9
Kurzbahn-Eisschnellauf	9
Medaillenspiegel.....	10
Schlußfeier	10
Beschränkte Garantie	10

WINTER OLYMPICS IS LICENSED TO U.S. GOLD LTD. BY LOOC. © LOOC 1991. © 1993 U.S. GOLD LTD. ALL RIGHTS RESERVED. U.S. GOLD IS A REGISTERED TRADEMARK OF U.S. GOLD LTD.

LICENSED BY



NINTENDO® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WEENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßt.

Die Olympischen Winterspiele in Lillehammer

Lillehammer, eine kleine norwegische Stadt 150 km nördlich von Oslo, hat die Völker der Welt zu den XVII Olympischen Winterspielen eingeladen, die vom 12. bis 27. Februar 1994 gefeiert werden. 70 Jahre ist es her, seit zum ersten Mal olympische Medaillen in den Wintersportarten vergeben wurden, und 42 Jahre, seit Norwegen zum letzten Mal Gastgeber der Spiele war.

Winter Olympics

Sechzehn der führenden Sportnationen der Welt kommen auf dem Super Nintendo Entertainment System™ zusammen, um in den XVII Olympischen Winterspielen miteinander um Medaillen zu ringen. Du und drei Freunde könnt gegeneinander und gegen eine Reihe hochklassiger computergesteuerter Sportler antreten, um die höchste Sportauszeichnung der Welt zu erringen: eine olympische Goldmedaille. In der „Großen Olympiade“, dem vollständigen Olympia-Programm, gehst Du in zehn spannenden Disziplinen an den Start. Du kannst Dir aber auch ein Teilprogramm mit Deinen bevorzugten Sportarten zu einer „Kleinen Olympiade“ zusammenstellen. Außerdem kannst Du in jeder Sportart trainieren. Die zehn Disziplinen sind:



Abfahrtslauf



Super G



Riesenslalom



Slalom



Bobfahren



Rodeln



Biathlon



Kurzbahn-Eisschnelllauf



Skispringen



Trickski – Buckelpiste

Allen Disziplinen sind die tatsächlichen Wettkampfstätten und die Schauplätze in und um Lillehammer zugrundegelegt. In manchen Wettbewerben können zwei Sportler gleichzeitig gegeneinander auf dem Bildschirm um Edelmetall kämpfen.

Spielvorbereitung

1. Vergewissere Dich, daß das SNES™ ausgeschaltet ist.
2. Vergewissere Dich, daß im Port 1 auf dem Steuerdeck ein Steuerblock angeschlossen ist.
3. Lege die Winter-Olympics-Spielkassette in das SNES™ ein. Drücke die Kassette fest nach unten, bis sie einrastet.

Vorsicht: Niemals eine Kassette einlegen oder entfernen, wenn die Netzspannung eingeschaltet ist.

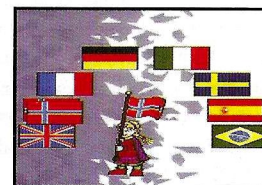
Nintendo-Steuerblock hier anschließen.



4. Schalte den Netzschalter ein.
5. Es erscheint der Bildschirm für die Wahl der Sprache.

Wahl der Sprache

Nach dem Vorspann erscheint der Sprachauswahlbildschirm. Hier kannst Du aus acht verschiedenen Sprachen diejenige auswählen, die für alle folgenden Bildschirmtexte benutzt werden soll. Gehe mit dem Rechts- oder Linkspfeil auf dem Steuerblock die Flaggen der verfügbaren Sprachen durch. Wenn die Nationalflagge der gewünschten Sprache angezeigt wird, drücke die START-Taste. Wenn Du versehentlich eine falsche Sprache gewählt hast, kannst Du auch später vom Optionenbildschirm noch eine neue Sprache einstellen.



Hauptauswahl

Nachdem eine Sprache gewählt wurde, gelangst Du durch Drücken von START auf dem Steuerblock zur Hauptauswahl. Hier werden Dir eine Reihe von Wahlmöglichkeiten angeboten. Durch Drücken des Auf- oder Abwärtspeils auf dem Steuerblock bewegst Du die Auswahlmarkierung auf die gewünschte Option. Mit der START-Taste wählst Du die Option aus. Folgende Optionen sind verfügbar:



Große Olympiade

Bei der „Großen Olympiade“ gehst Du in allen zehn Disziplinen an den Start. Vor Beginn der Wettbewerbe findet die Eröffnungsfeier statt, nach Abschluß der Spiele die Schlußfeier.

Kleine Olympiade

Die Funktion „Kleine Olympiade“ gibt Dir die Möglichkeit, die Disziplinen, die Du bei der Olympiade bestreiten willst, frei auszuwählen. Ein solches Mini-Programm wird nicht von Eröffnungs- und Schlußfeier umrahmt. Das Wählen geht genauso wie beim Wählen der Trainingsdisziplin vor sich, nur kannst Du hier mehrere Piktogramme wählen. Wenn Du alle Sportarten, in denen Du antreten möchtest, ausgewählt hast, drückst Du START.

Training

Mit dieser Funktion kannst Du in der Sportart Deiner Wahl trainieren oder, sofern verfügbar, direkt gegen einen Mitspieler antreten. Führe mit dem Steuerblock die Auswahlmarkierung auf das Piktogramm der gewünschten Disziplin, und drücke die START-Taste, um das Training zu beginnen. (Wenn Du nicht genau weißt, was die einzelnen Piktogramme bedeuten, schau im Abschnitt „Winter Olympics“ nach.) Falls Du direkt gegen einen Mitspieler antrittst, mußt Du vor dem Start ein Spiel für einen oder zwei Spieler wählen, indem Du mit dem Steuerblock zwischen den vorhandenen Optionen hin- und herschaltest. Mit der START-Taste beginnst Du das Training. Um das Training zu beenden, drückst Du die SELECT-Taste.

Optionen

Auf dem Optionenbildschirm kannst Du bestimmte Spieleinstellungen ändern:

Schwierigkeitsgrad – Die drei verfügbaren Schwierigkeitsgrade bestimmen sich nach der Stärke der vom Computer gesteuerten Athleten:

„**Amateurklasse**“ (ein niedriger Schwierigkeitsgrad für Einsteiger und jüngere Spieler), „**Nationale Spitzenklasse**“ (hier sind die Gegner nicht so leicht zu schlagen wie bei den Amateuren) und „**Olympiaklasse**“ (hier kommen die besten Sportler der Welt zusammen). Zum Auswählen schaltest Du durch Drücken der **START**-Taste auf den nächsten Schwierigkeitsgrad.

Gegeneinander – Wenn an Deinem SNES™ zwei Steuerblocks angeschlossen sind, kannst Du durch die Wahl dieser Option gegen einen Mitspieler antreten (falls in dem betreffenden Wettbewerb möglich).

Sprache – Wenn Du für die Spielanzeigen eine andere Sprache wählen möchtest als zu Spielbeginn angegeben, kannst Du hier eine neue Auswahl treffen. Das Wählen geht genauso vor sich wie am Anfang.

Soundtest – Mit dieser Option kannst Du Dir alle Melodien und Soundeffekte, die in diesem Spiel enthalten sind, anhören. Drücke den Auf- oder Abwärtspeil auf dem Steuerblock, um eine der möglichen Optionen zu markieren. Drücke die Y-Taste, um den Soundeffekt Deiner Wahl abzuspielen.

Spielerauswahl

Bis zu vier Mitspieler können an denselben Spielen teilnehmen. Auf dem Spielerauswahlbildschirm kannst Du die Anzahl der Mitspieler, Namen und Geschlecht angeben. Außerdem kannst Du bestimmen, welches Land jeder Teilnehmer vertreten soll.

Bewege den Zeiger mit Hilfe des Steuerblocks über den Bildschirm. Durch das Drücken einer beliebigen Taste änderst Du den Eintrag. Folgende Spieleroptionen stehen zur Auswahl:

Kopf des Spielers – Damit schaltest Du zwischen Mann, Frau und Nicht-Teilnehmer um.

Name des Spielers – Ein Standardname ist bereits vorgegeben. Wenn Du ihn ändern möchtest, drückst Du die Y-Taste, und eine Buchstabenreihe erscheint. Benutze den Steuerblock, um die Buchstaben zu ändern, und die Taste Y, um einen Buchstaben hinzuzufügen. Markiere <, um einen Buchstaben zu löschen, <<<, um

alle Buchstaben zu löschen, und "End", um den endgültigen Namen einzugeben.

Nationalität – Du kannst die verfügbaren Länder durchgehen. Wenn ein Land bereits von einem Mitspieler belegt ist, kannst Du es nicht noch einmal wählen.

Start – Um mit den Wettkämpfen zu beginnen, drücke START.

Wenn zwei, drei oder vier Spieler eingegeben wurden, ist jeder Spieler abwechselnd an der Reihe. Dies gilt nicht für Wettkämpfe, bei denen zwei Spieler direkt gegeneinander antreten (dafür sind zwei Steuerblocks nötig, und Du mußt auf dem Optionenbildschirm „Gegeneinander“ wählen).

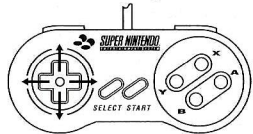
Zu Beginn eines direkten Wettkampfes müssen die beiden gegeneinander antretenden Spieler die START-Taste auf ihrem Steuerblock drücken.

Abfahrtslauf

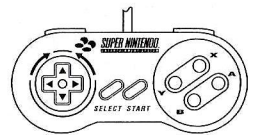
Eine der härtesten Abfahrtstrecken der Welt liegt bei Kvitfjell, 50 km nördlich von Lillehammer, und bildet einen Teil des Zentrums der alpinen Skiwettkämpfe der Winterspiele von Lillehammer. Bei 3.150 m Länge weist die Piste einen Höhenunterschied von 820 m auf, und an ihrer steilsten Stelle muß ein Unterschied von 70-80 m gemeistert werden. Die alpinen Disziplinen waren nicht immer Teil des olympischen Programms, sondern wurden 1936 zum ersten Mal ausgetragen.

Die Piste ist in erster Linie auf Tempo ausgelegt, und die Torstangen sind so angeordnet, daß sie nicht die Ideallinie stören, wohl aber stellen sie die technischen Fähigkeiten des Rennläufers auf die Probe und verlangen von ihm, wo erforderlich, seine Geschwindigkeit zurückzunehmen. Der Sieger wird in einem Lauf ermittelt und ist natürlich der Teilnehmer, der die Strecke in der kürzesten Zeit schafft.

Vor dem Start des Wettbewerbs mußt Du festlegen, welche der drei möglichen Steuerungen Du beim Skifahren bevorzugst. Durchlaufe mit dem Steuerblock die vorhandenen Optionen und wähle durch Drücken einer beliebigen Taste.



OBEN/UNTEN/RECHTS/LINKS: Der Spieler muß die Richtung gedrückt halten, in die er fahren will.



RECHTSDREHEND/LINKSDREHEND, Zeiger nach oben: Drücken nach rechts läßt den Skifahrer nach rechts fahren.



LINKSDREHEND/RECHTSDREHEND, Zeiger nach unten: Drücken nach links läßt den Skifahrer nach links fahren.

Beim Skifahren mußt Du den Skifahrer vom Start bis zur Ziellinie lenken und dabei alle auf der Piste gesteckten Tore passieren. Wenn Du eines der Tore ausläßt, wirst Du disqualifiziert, d. h. Du kannst zwar den Lauf beenden, aber Deine Zeit geht nicht in die Wertung ein. Auf dem Weg talwärts mußt Du aufpassen, daß Du nicht von der Piste abkommst und gegen Hindernisse prallst, sonst riskierst Du einen gefährlichen Sturz mit tödlichen Verletzungen, so daß Du den Lauf nicht beenden kannst. Außerdem müssen bei der Abfahrt Sprünge und enge Kurven gemeistert werden.

Wenn Du am Start stehst, drücke innerhalb der festgelegten Startzeit die Taste Y, um loszufahren. Zusätzliche Geschwindigkeit gewinnst Du, indem Du die Taste Y gedrückt hältst und so eine gehockte Haltung einnimmst, doch wenn Du zu schnell wirst, läufst Du Gefahr, irgendwann die Kontrolle über die Skier zu verlieren.

Diese Steuerung wird in allen alpinen Disziplinen verwendet. Nur der Slalom bildet eine Ausnahme, da dort auch Sprünge mit Richtungsänderungen möglich sind, die mit den Tasten L und R ausgelöst werden.

Super-G

Der Superriesenslalom findet ebenfalls in Kvitfjell statt und führt über eine etwas kürzere Strecke als der Abfahrtslauf. Die Piste folgt einer Reihe von langen und mittleren Kurven, die vom Gelände vorgegeben werden, und die Tore sind so gesteckt, daß die Skiläufer abgebremst werden und den Hang mit zahlreichen Schwüngen hinunterfahren müssen. Dieser Wettbewerb ist der längste der Slalomläufe, und der Sieger wird in einem Durchgang ermittelt.

Riesenslalom

Bei Hafjell, dem nur 15 km von Lillehammer entfernten Zentrum der alpinen Skiwettkämpfe, wird der Riesenslalom ausgetragen. Auf einem den natürlichen Gegebenheiten folgenden Kurs haben die Rennläufer abwechselnd große, mittlere und kleine Schwünge auszuführen und können beim Passieren der Torstangen die Geländeunterschiede voll ausnutzen. Der Sieger wird durch die Gesamtzeit nach zwei Läufen ermittelt.

Slalom

Die Strecke des Spezialslaloms in Hafjell ist die kürzeste aller alpinen Wettbewerbsstrecken. Die Tore sind so angeordnet, daß wiederholte Richtungsänderungen notwendig sind, gleichzeitig aber Tempo gewonnen werden kann und ein schneller, flüssiger Lauf möglich wird. Sieger in dieser Disziplin wird, wer die schnellste Gesamtzeit nach zwei Läufen auf verschiedenen Slalomkursen aufweisen kann.

Trickski – Buckelpiste

Das Buckelpistenfahren findet in der Kanthaugen Freestyle Arena statt, nicht weit von der Innenstadt von Lillehammer entfernt. Dieses Stadion ist eine der modernsten Trickskiarenen der Welt. Nachdem 1992 in Albertville zum ersten Mal olympische Medaillen im Trickskifahren vergeben wurden, schickten sich die Skiakrobaten nun zum zweiten olympischen Wettbewerb an.

In Einzelläufen fahren die Skifahrer mit hoher Geschwindigkeit einen steilen 250 m langen Hang hinunter, der gleichmäßig mit harten Schnee buckeln übersät ist. Der Skifahrer folgt in Schlangenbögen der Falllinie und macht während des Laufs zwei akrobatische Sprünge. Für die Wertung sind Zeit, Technik und Sprünge ausschlaggebend. In die Punktwertung gehen die Technik zu 50%, zwei Pflichtsprünge zu 25% und die Zeit ebenfalls zu 25% ein.

Durch Drücken einer beliebigen Taste wird der Wettbewerb gestartet. Geschwindigkeit kann gemacht werden, indem auf dem Steuerblock die dem Schwung des Skiläufers entgegengesetzte Richtung gedrückt wird. Wenn z. B. der Skiläufer gerade nach links fährt und den Schwung nach rechts ansetzt, muß Du genau im richtigen Augenblick nach rechts drücken. Wenn Du den falschen Rhythmus verwendest, gehen Geschwindigkeit und Wendepunkte verloren.

Der Skiakrobat kann jederzeit Kunstsprünge in seinen Lauf einbauen. Wenn Du die Taste Y, X, A oder B drückst, macht der Skifahrer einen einfachen Sprung, bei einer beliebigen Kombination der Tasten Y, X, A und B macht er einen doppelten Sprung. Du muß zum Sprung ansetzen, wenn der Skifahrer sich in der Mitte des Buckels befindet. Gewisse Sprünge sind bei relativ kleiner Geschwindigkeit möglich, die Doppelsprünge wiederum brauchen eine viel höhere Geschwindigkeit. Wird zu früh oder zu spät zum Sprung angesetzt, so stürzt der Skifahrer bei der Landung.

Skispringen

Das Skispringen hat eine lange Tradition als Wintersport und war eine der Kerndisziplinen der ersten Olympischen Winterspiele 1924 in Chamonix.

Die Siegerweite damals betrug 49 m. Das olympische Skispringen findet von der Lysgårdsbakken-Schanze statt, die nur wenige hundert Meter vom Stadtkern Lillehammers gelegen ist.

Das Skispringen erfordert Kraft, Körperbeherrschung und eine gehörige Portion Mut. Die Teilnehmer machen zwei Sprünge von einem eigens dafür angelegten Schanzenhügel. Wertungspunkte gibt es nicht nur für die erzielte Weite, sondern auch für Haltung und Technik.

Für den perfekten Sprung müssen Kraft, Präzision und Nervenstärke zusammenkommen, damit nach außen hin der Eindruck von Leichtigkeit und Eleganz entsteht.

Zum Starten des Wettbewerbs drückst Du die Taste Y. Der Skispringer fährt die Schanze hinunter. Sowohl die Abfahrt als auch der Sprung ist durch Wind beeinflusbar. Halte den Zeiger in der Mitte der gekreuzten Skier am unteren Ende des Bildschirms und verwende den Auf- und Abwärts Pfeil auf dem Steuerblock, um während der Abfahrt Tempo zu gewinnen. Wenn der Springer den unteren Teil der Schanze erreicht, muß Du so nah am Ende des Schanzenzischs wie möglich eine beliebige Taste drücken, damit er abspringt. Wenn Du zu früh drückst, verlierst Du wertvolle Flugzeit, und ähnlich verlierst Du Sprungweite, wenn Du zu spät drückst.

Während der Flugphase muß Du mit dem Rechts- und Linkspfeil auf dem Steuerblock die Balance des Skispringers in der Luft steuern. Wenn sich ein Arm des Springers bewegt, fliegt er in die entgegengesetzte Richtung. Du steuerst gegen, indem Du in die entsprechende Richtung drückst (linker Arm bewegt sich – Linkspfeil auf dem Steuerblock).

Wenn sich der Springer dem Boden nähert, muß Du eine beliebige Taste drücken, damit der Springer die Landehaltung einnimmt. Auch hier gilt wieder, daß zu frühes Drücken Weite kostet. Und wenn Du zu spät drückst, macht Dein Springer mit ziemlicher Sicherheit eine Bruchlandung. Stil und Weite gehen in die Punktwertung ein.

Bobfahren

Mit Ausnahme der Spiele in Squaw Valley 1960 war das Bobfahren seit den ersten Olympischen Winterspielen 1924 immer olympische Disziplin. Die 1.365 m lange Betonbahn in Hunderfossen, 15 km nördlich von Lillehammer, ist Skandinaviens modernste Bobbahn. Bei ihrer Fahrt durch den anspruchsvollen Eiskanal werden die Athleten Kräfte bis zu 4 G ausgesetzt.

Beim Start wird der Bob von der Mannschaft angeschoben. Dieser Startschwung und die Wirkung der Schwerkraft sind die einzigen zulässigen Antriebsmittel, um den Bob die Bahn hinabzubringen. Durch die Addition der in zwei Durchgängen erzielten Zeiten bestimmt sich die Siegermannschaft.

Durch abwechselndes Drücken der Tasten Y und X bringst Du den Bob auf Fahrt. Nachdem Du die Startspur passiert hast, ist es Deine Aufgabe, mit dem Links- und Rechtspfeil auf dem Steuerblock den Bob auf dem bestmöglichen Kurs der Strecke hinunter zu lenken. (Falls Du nicht auf dem bestmöglichen Kurs bist, erkennst Du das am stiebenden Eis hinten an Deinem Bob.) Vermeide in den Kurven auf jeden Fall zu plötzliche Lenkbewegungen, denn sonst wirst Du vielleicht aus der Bahn geworfen! Zwischenzeiten werden links unten auf dem Bildschirm eingeblendet, damit Du Deinen Fortschritt prüfen kannst.

Rodeln

Das Rennrodeln ist eine relativ junge olympische Winterdisziplin, die zum ersten Mal 1964 bei den Spielen in Innsbruck ausgetragen wurde. Auch das Rodeln findet auf der Bahn von Hunderfossen statt, allerdings von einem anderen Startpunkt aus. Die addierten Durchgangszeiten nach zwei Läufen entscheiden über die Goldmedaille.

Steuerung: wie beim Bobfahren, nur kannst Du durch abwechselndes Drücken der Tasten Y und X kurz nach dem Start die Geschwindigkeit erhöhen.

Biathlon

Das Biathlon ist eine Kombination aus Skilanglauf und Scheibenschießen und wurde bei der Winterolympiade 1960 erstmalig ins olympische Programm aufgenommen. Ausgetragen wird der Biathlon-Wettbewerb im Birkebeineren-Skistadion im Olympia-Park von Lillehammer.

Drücke während des Skilanglaufs den Rechts- und Linkspfeil auf dem Steuerblock, um den Richtungsanzeiger auf der Leiste hin- und herzubewegen. Wechsle mit den Richtungen ab, bevor der Anzeiger das Ende erreicht, da Du sonst ein Viertel Deiner Geschwindigkeit einbüßt. Bei den Schießübungen ziele mit Hilfe des Steuerblocks und drücke zum Schießen eine beliebige Taste. Du hast fünf Schuß; versuche möglichst mit jedem Schuß einen Treffer zu erzielen. Jeder Fehlschuß führt zu einer Zeitstrafe von einer Minute, die zu Deiner Laufzeit hinzugerechnet wird.

Kurzbahn-Eisschnellauf

Der Eisschnellauf auf der Kurzbahn wurde erst bei den Olympischen Spielen 1992 in Albertville ins Olympia-Programm aufgenommen. Diese Disziplin unterscheidet sich vom herkömmlichen Eisschnellauf in verschiedener Hinsicht, besonders aber in der Länge der Bahn. Die Kurzbahn-Wettbewerbe finden im olympischen Amphitheater von Hamar statt.

Nach dem Startschuß sprintest Du los. Bei zu frühem Starten wird auf Fehlstart befunden. Falls Du oder ein anderer Mitkämpfer zweimal einen Fehlstart verursachst, wirst Du oder Dein Mitspieler disqualifiziert. Benutze zur Erhöhung Deiner Geschwindigkeit abwechselnd die Tasten Y und X. Weiche anderen Eisschnellläufern aus, indem mit dem Rechts- und Linkspfeil auf dem Steuerblock die Bahn wechselst. Vorsicht vor Zusammenstößen mit anderen Läufern!

Medaillenspiegel

Nach Abschluß eines Wettbewerbs werden die Ergebnisse für die Disziplin angezeigt. Wenn einer der Mitspieler einen der drei vorderen Plätze erreicht, erhält er entsprechend seiner Platzierung eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille.

Darauf wird die auf Grundlage der gewonnenen Medaillen zusammengestellte Medaillenwertung angezeigt.

Schlußfeier

Wenn Du die Spiele als „Große Olympiade“ gespielt hast, kannst Du nach Abschluß der letzten Disziplin der offiziellen Schlußfeier beiwohnen. Mit einem beliebigen Tastendruck kannst Du diese Sequenz verlassen und zum Hauptauswahlbildschirm zurückkehren.

Beschränkte Garantie

U.S. Gold behält sich das Recht vor, zu beliebigem Zeitpunkt und ohne Ankündigung an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt Verbesserungen vorzunehmen. U.S. Gold macht keinerlei ausdrückliche oder stillschweigende Garantiezusicherungen im Hinblick auf das hergestellte Produkt, seine Qualität, Verkäuflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Sollte in der auf neunzig Tage befristeten Garantiezeit ein Mangel an der Spielkassette auftreten (d. h. kein Mangel der Spielsoftware, die in ihrem vorliegenden Zustand zu akzeptieren ist), ist sie im ursprünglichen Zustand zum Ort ihres Kaufs zurückzubringen.