Rennsimulation

14,99 DM

BG Gold

Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen zu unseren Heft-CDs finden Sie im Internet:
www.trendverlag.de

Virengeprüft

Weitere Infos zum Inhalt der CD-ROM siehe Heftrückseite!

Rallye Racing 97 in deutschsprachiger Vollversion

Gedruckte Anleitung

Tips & Cheats im Heft

Multiplayer: Bis zu 8 Spieler im Netzwerk

Original-Vollversion auf CD-ROM

BEST SELLER GAMES GOLD EDITION

Ausgabe 16
DM 14,99
SFr 14,90
öS 118,-
Lfr 298,-
HFL 17,-



Empfohlen von Walter Röhrl




SHOPPING
IM
INTERNET
www.pearl.de
Über 6.000 Artikel!
Länderspezifische Angebote für
Der Zugang für Endkunden ist uneingeschränkt möglich. Großhandelskunden lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444
Produktion: STYLE OF THE ARTS. GmbH · Tel. 0180 - 585 11 88



Oléééééé.... Olé, Olé, Olé



Jetzt ist er endgültig durchgeknallt. Bejubelt sich schon selber, weil er auf der Seite drei auch mal wieder was sagen darf. Aber das mußte ja so kommen bei der ganzen Spielerei. Das ewige Geflimmer und Geballer hält ja kein normaler Mensch aus, und wer hat eigentlich behauptet, ich sei normal? Vorgestern Strategie, gestern Adventure, heute Autorennen, morgen Ballerei, übermorgen WiSim – da muß einer ja wahnsinnig werden, bei dieser knallharten Belastung.

Jetzt aber mal im Ernst: So war das eigentlich gar nicht. Ihr müßt lediglich die übliche Zeitschleife beachten (oder wie heißt „time loop" auf deutsch? ...mal den Captain fragen). Dann erklärt sich das schriftliche Geschrei in der Überschrift fast wie von selbst. Na, dämmert's? Genau, während diese Zeilen entstehen, ist die WM in vollem Gange, oder eigentlich noch nicht mal „in vollem", denn die deutsche Elf hat gerade mal ihren Pflichtsieg über die USA errungen – mit einem kläglichem 2:0 statt dem von mir getippten 8:1. Es ist also noch nicht mal raus, wer an den Achtelfinalen teilnimmt. Vielleicht sticht der Iran uns ja doch noch aus, und am Ende wird Japan Weltmeister.

Aber ich wollte ernst bleiben. Überlassen wie also den Iranern die Steinigungen, den Japanern den Spielkonsolenbau und den Fußball sich selbst. Wie schlagen wir nun die Brücke von der WM '98 zur BESTSELLER GAMES GOLD? Am besten schlagen wir sie kräftig mit Baumstämmen, erstens spürt eine Brücke sonst kaum etwas, wenn man sie schlägt, und zweitens sind Baumstämme biologisch vollständig abbaubar. Oh Weh, da kommen schon wieder die Herren von der BPjS – der *Bundes-Prüfstelle für jugendverwirrenden Schwachsinn* – geht mir schnell meinen roten Faden wieder. OK, bei der WM waren wir stehengeblieben. Schon gemerkt, daß sich 1998 einiges geändert hat beim großen Fußballertreffen? Es sind 32 Mannschaften dabei, plötzlich wird mitten im Spiel der Ball gewechselt, wer vor den Kameras Trikots tauscht, kann gerade mal froh sein, wenn er nicht wegen Exhibitionismus vor Gericht landet, die Unterbrechungszeiten der Spiele werden mitgestoppt, und ein Schweizer regiert die FIFA (und da „König Fußball" bekanntlich die Welt regiert...).

Nun, auch bei uns hat sich einiges geändert, wie viele aufmerksame Leser schon gemerkt haben, auch wenn uns kein Schweizer regiert. Da wäre z.B. das Layout des Covers von BESTSELLER GAMES und BG GOLD. Zu diesem Thema könnte ich Euch jetzt seitenlange Geschichten erzählen, die viel zu weit führen würden. Also laßt mich nur soviel sagen: Wie bei den Änderungen, die es im WM-Reglement gab, haben wir uns auch bei der Änderung des Covers etwas gedacht. Erstens sollen Hefte des TREND-Verlages alle sofort als solche zu erkennen sein, zweitens soll schon der Titel vermitteln, was der Inhalt von Heft und CD-ROM ist. Ihr meint, dafür kann man jetzt endgültig ein TREND-Heft nicht mehr vom anderen unterscheiden ... das Cover sei – ich zitiere einen Leser – „Tschernobyl-kompatibel"? *Das* sind genau die Fragen, die unter „seitenlange Geschichten, die viel zu weit führen" fallen. Schon allein weil die vielen nötigen Seiten gar nicht zur Verfügung stehen, denn die nächste seitenlange Geschichte ist die von den dünner werdenden Heften...

So, bevor ich Euch dann gleich ein ganzes Buch versprochen habe, das viel zu weit führen würde und deswegen nie erscheint, bleibt mir nur noch ein abschließender Aufruf: Bleibt uns treu und wühlt Euch mutig durch den Meter gelbe Randstreifen bei Eurem Zeitschriftenhändler, bis Ihr die BESTSELLER GAMES gefunden habt, auch wenn sie jetzt anders aussieht. Schließlich habt Ihr doch auch die WM gegucken, obwohl sich ein paar Regeln geändert haben, oder?

Karsten Hohagen



Inhalt

- Blitzstart 5

RALLYE RACING 97

- Installation und Programmstart 6
- Einleitung 8
- Spielanleitung 10
  - Quickstart/Tastaturbelegung 10
  - Spieloptionen 12
  - Wagenauswahl 14
  - Streckenauswahl 15
  - Service-Setup 16
  - Wartung 18
  - Tips 51
- Streckenkarten 52
- Mehrspieler-Modus 54
- Cheat 55
- Originalhandbuch 56

Spielvorstellungen

- Jedi Knight - Mysteries of the Sith
  - Erben der Macht 57
- Anno 1602
  - Inselwelten 58
- Warbreeds
  - Kriegsgezücht 60
- Forsaken
  - Biker der Apokalypse 62

Verschiedenes

- Editorial 3
- Inhalt 4
- Impressum 4
- Vorschau auf kommende Ausgaben 56
- CD-ROM-Cover 63
- Bestellschein 64
- Lizenzurkunde 66









Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl

Freie Mitarbeiter: Michael Zolg (mz), Patrick Meyer (prm)

Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Straße1, Tel. (07631) 360-550

E-Mail: bgred@trendverlag.de

Homepage: www.trendverlag.de

Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsges. mbH, Christian Lampe

Titel: Michael H. Sichler

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Abo-Betreuung: Telefon: (07631) 360 -525, Fax: (07631) 360-444

E-Mail: abo@trendverlag.de

Impressum

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-503, Fax: (07631) 360-599

Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmeier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

Verlagskoordination: Anja Bek

Heftproduktion: Stephan Striegel, Vernon Warren

Erscheinungsweise: bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 140.000 Exemplare

Druck: Heckel, Nürnberg

Verkaufspreis: (inkl. 16% MwSt.) DM 14,99

Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl.Versandkosten) DM 68,90

Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES GOLD erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Die Redaktion verwendet für Screenshots von DirectX-Spielen das Programm HYPERSNAP DX. Shareware und Info: http://www.hyperionics.com

Blitzstart



Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 6 und 7. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- IBM-komp. 486DX/66 mit 8 MB RAM
- 5 MB Festplattenplatz
- VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte
- MS-Maus oder kompatible
- MS-Dos ab Version 6.22 oder Windows 95
- Soundkarte
- *Empfohlen:* Pentium, 16 MB RAM

RALLYE RACING 97 muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Benutzen Sie dazu entweder den Programmstarter, oder geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *INSTALL* ein. Es erscheint ein Menü, in dem Sie Sprache und danach die gewünschte Installationsgröße (2-92 MB) wählen können.

Nach der Installation starten Sie RALLYE RACING 97 aus dem Programmverzeichnis der Festplatte (Vorgabe: C:\RALLYC) durch den Befehl RALLY. Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 6 und 7 im Heft.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

❶ den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken. Bsp.: D: [RETURN];

❷ an der Eingabeaufforderung BGINSTAL eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um RALLYE RACING 97 zu installieren oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

Spiele-Demos

Abhängig vom verbleibenden Speicherplatz sind auf der Heft-CD weitere Prüfversionen verschiedener kommerzieller Programme zu finden. Nähere Angaben dazu erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD BGINSTAL eingeben und dann *Andere Programme auf der CD* wählen.
Einige beliebte Packprogramme (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl. Im Verzeichnis \ADOBE finden Sie eine 16-Bit- und eine 32-Bit-Version des Programmes *Acrobat Reader*, das PDF-Dateien anzeigen und drucken kann. Im Verzeichnis \HANDBUCH befindet sich das Originalhandbuch von RALLYE RACING 97 in eben diesem PDF-Format.



Share- und Freeware

Im Verzeichnis \BOOTDISK finden Sie das Programm *Bootme* zum Erstellen verschiedener Boot-Disketten und im Verzeichnis \MSMOUSE einen Maustreiber von Microsoft.
Im Verzeichnis \TBAV befinden sich die aktuellsten Prüfversionen der Antiviren-Software von Thunderbyte. In vier entsprechend benannten Unterverzeichnissen befinden sich die Versionen für MS-DOS, Windows 95, NT und 3.11.
Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt. Dort finden Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.

CD-ROM KAPUTT?

Sollte Ihre Heft-CD zerkratzt sein oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (Seite 66) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.





Installation und Programmstart

RALLYE RACING 97 läuft unter MS DOS ab V. 6.22 und Windows 95. Stellen Sie vor der Installation sicher

- daß Ihr System die Mindestanforderungen erfüllt (s. Heftrückseite).
- daß auf der Festplatte C: mindestens 2 MB (Minimalinstallation) Speicherplatz frei sind.

Das Spiel bietet drei Installationsarten, die sich durch die Menge der Daten unterscheiden, die auf die Festplatte kopiert werden. Weniger Daten auf der Platte bedeuten mehr Zugriffe auf das CD-Laufwerk und längere Ladezeiten. Platzbedarf auf der Festplatte bei

Maximaler Installation	92 MB
Mittlerer Installation	50 MB
Minimaler Installation	2 MB

Besonderheiten des Betriebs unter Windows 95 sind mit dem Win95-Logo gekennzeichnet. Lesen Sie bitte auch die entsprechenden Abschnitte unter *Problemlösungen*.

Installation

❶ Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks und geben *INSTALL* ein. Unter Windows 95 klicken Sie auf *INSTALL.EXE* doppelt.



❷ Wählen Sie zwischen sechs möglichen Tastaturbelegungen aus. Die deutsche Tastatur ist als Standard eingestellt, also können Sie in aller Regel einfach ENTER drücken.

❸ Wählen Sie eine der drei Installationsgrößen aus, und bestätigen Sie mit ENTER.

❹ Geben Sie den Installationspfad ein, oder akzeptieren Sie den vorgegebenen und drücken Sie ENTER. Nun beginnt der Kopiervorgang

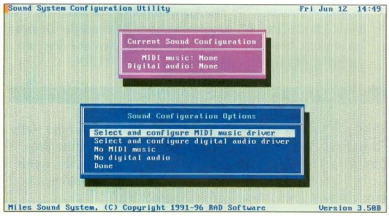


HINWEIS Bis zur Bestätigung des Pfades bricht ESC den Vorgang ab.

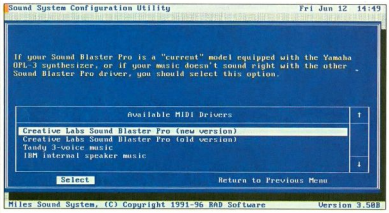
Unter Windows 95 startet die Installation von RALLYE RACING 97 automatisch, sobald Sie die CD einlegen, es sei denn Sie haben diese Funktion von Windows deaktiviert (siehe Seite 7, unten).

Soundkonfiguration

❷ Nach der Installation startet das Sound-Setup automatisch.



❸ Bewegen Sie die Markierung nacheinander auf *Select and configure MIDI music driver* (MIDI-Musik) und *Select and configure digital audio driver* (Soundeffekte), und drücken Sie jeweils ENTER. Beide Male erscheint eine Liste, aus der Sie Ihre Soundkarte auswählen können.



Bewegen Sie die Markierung auf den passenden Eintrag und bestätigen Sie die Auswahl mit ENTER. Daraufhin erscheint ein weiteres Menü, aus dem Sie zunächst *Attempt to configure sound driver automatically* wählen sollten. Dadurch wird die angegebene Hardware automatisch gesucht und das Ergebnis ausgegeben.



❼ Erscheint eine rote Fehlermeldung, kann die angegebene Soundkarte nicht gefunden werden. Nun können Sie mit *Skip auto-detection and configure sound driver manually* die automatische Erkennung überspringen und alle Werte – meist Portadresse, Interrupt (IRQ) und DMA-Kanal – von Hand eingeben. Auch danach wird die Hardware gesucht und eine Meldung ausgegeben.



Jetzt ist die Soundkonfiguration korrekt.

Ist diese wieder rot, müssen Sie entweder Ihre Angaben korrigieren oder ins Auswahlmenü zurückkehren, um eine andere Soundkarte auszuwählen.

❽ Nachdem für Musik- und Soundausgabe eine Soundkarte erkannt wurde, ist das Setup beendet. Kehren Sie mit OK ins Hauptmenü zurück. In der oberen Box des Hauptmenüs sehen Sie die eingestellte Hardware. Ist alles korrekt, bewegen Sie die Markierung auf *Done* und drücken ENTER. RALLYE RACING 97 ist nun spielbereit.

Um die Soundkonfiguration später zu ändern, wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte und rufen *SETSOUND* erneut auf. Starten Sie *SETSOUND* nicht von der CD-ROM, das Programm wird sonst melden, daß es die Konfigurationsdatei nicht speichern kann.

Tips u. Problemlösungen zum Soundsetup

- Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt *SET* ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:
  BLASTER=A220 I5 D1 T4
  Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wäre also *Port 220, IRQ 5* und *DMA 1* anzugeben.

Windows 95 verwaltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen*.

- Ist Ihre Soundkarte nicht in der Liste aufgeführt, kommen Sie fast immer mit der Einstellung *Soundblaster (Pro)* zum Ziel. Die meisten Karten können diesen Standard emulieren, einige müssen allerdings erst entsprechend initialisiert werden. Informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.

Spielstart

Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte (Standard: C:\RALLYC) und geben dort *RALLY* ein. Unter Windows 95 klicken Sie auf RALLY.BAT doppelt. Den Vorspann beendet die ESCAPE-Taste. Wie es danach weitergeht, erfahren Sie in der Spielanleitung.

Problemlösungen

Speicherkonfiguration

Speicherkonfiguration und -verbrauch werden in den Konfigurationsdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden sind. Ist dem nicht so, arbeiten Sie vermutlich mit Windows 95 und brauchen sich um die Speicherverwaltung nicht weiter zu kümmern. Öffnen und bearbeiten Sie die Konfigurationsdateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS! Folgende Konfiguration hat sich bewährt:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
```

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie REM nur wieder zu entfernen.
Der bekannteste Speichermanager ist EMM386.EXE aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z.B. 386MAX und QUEMM. Eine typische Zeile könnte so aussehen:

```
REM DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024
```

TIP! Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette, um durch erneutes Booten und Rückkopieren der Originale auf die Festplatte den ursprünglichen Zustand wiederherstellen zu können! Eine sichere Lösung ist die Erstellung einer Bootdiskette, die nur bei Bedarf eine bestimmte Konfiguration lädt.

Bootdiskette mit BOOTME

Im Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie *BOOTME* eingeben oder auf BOOTME.EXE doppelklicken. BOOTME erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können – die richtige Wahl für RALLYE RACING 97 ist der vierte Menüpunkt, DOS4GW. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die DOSSTART.BAT ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie BOOTME unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.

Grafikprobleme

Kommt Ihnen die Grafik des Spiels fehlerhaft vor, oder stürzt das Spiel bzw. Ihr Rechner aus unbekannten Gründen ab? Dann ist entweder die Grafikkarte nicht voll VESA-kompatibel, oder es muß ein VESA-Treiber geladen werden. Ein solcher Treiber liegt normalerweise der Grafikkarte bei; informieren Sie sich im dazugehörigen Handbuch. Ist der Treiber nicht vorhanden oder nutzlos, können Sie den mitgelieferten Shareware-Treiber probieren. Sie finden ihn im Verzeichnis \UNIVBE der Heft-CD. Starten Sie darin *INSTALL.EXE* und befolgen Sie die Bildschirmanweisungen. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir dieses als Service mitgelieferte zusätzliche Tool nicht dokumentieren können. Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der Datei README.TXT im UNIVBE-Verzeichnis. Normalerweise sollte es genügen, UNIVBE nach der Installation zu starten, bevor Sie RALLYE RACING 97 aufrufen.

Tips zu UNIVBE:

- Verlassen Sie Windows, bevor Sie die Installation starten! Sollte im MS-DOS-Modus kein CD-Laufwerk verfügbar sein, kopieren Sie zuvor das UNIVBE-Verzeichnis auf die Festplatte.
- Wenn Sie die Standardinstallation wählen, trägt sich UNIVBE in die Startdatei AUTOEXEC.BAT ein. Dort können Sie die entsprechende Zeile wieder löschen und UNIVBE nur bei Bedarf aufrufen.
- Wenn Sie UNIVBE benötigen, können Sie RALLYE RACING 97 nicht mit dem gewohnten Doppelklick starten. Öffnen Sie unter Windows 95 ein MS-DOS-Fenster, und arbeiten Sie mit DOS-Befehlen. Erfahrene Anwender können sich die Befehlsfolge auch durch eine Batch-Datei automatisieren.
- UNIVBE ist Shareware und nur drei Wochen lang betriebsbereit. Danach müssen Sie es entweder neu installieren oder sich registrieren lassen – Näheres im README.TXT.

Fehler beim Spielstart

– Der Spielstart bricht kommentarlos noch vor dem Intro ab: Die CD-ROM befindet sich nicht im Laufwerk, oder es ist kein CD-ROM-Treiber geladen (siehe auch *Windows 95*).
– Ein „DOS4GW ERROR..." mit längerer Textmeldung tritt auf: Ihr System kann keine 7,5 MB Arbeitsspeicher zur Verfügung stellen. Beenden Sie in diesem Fall auf Rechnern mit nur 8 MB RAM Windows 95 zum MS-DOS-Modus, und versuchen Sie es erneut.

Windows 95

RALLYE RACING 97 ist kompatibel zu Windows, wurde aber für MS-DOS programmiert, Unverträglichkeiten sind daher nicht völlig auszuschließen. Beenden Sie in einem solchen Fall Windows 95 zum MS-DOS-Modus, und starten Sie RALLYE RACING 97 von der DOS-Befehlszeile aus.

HINWEIS Mit dem MS-DOS-Modus ist *nicht* die „MS-DOS-Eingabeaufforderung" gemeint, die per Doppelklick oder aus dem Startmenü gestartet wird. Sie erreichen eine echte DOS-Umgebung, indem Sie Windows 95 beenden und dabei die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten" aktivieren.



Da Windows 95 völlig ohne DOS-Treiber auskommt, fehlen danach unter Umständen Tastatur-, Maus- oder CD-ROM-Treiber. Wie Sie den Tastaturtreiber laden, entnehmen Sie bitte der Dokumentation von Windows 95 oder wenden sich an Ihren Händler. Sollte auch das CD-Laufwerk nur unter Windows 95 funktionieren, ist der Rechner nicht für den Betrieb im MS-DOS-Modus vorbereitet. In diesem Fall muß der DOS-Treiber des CD-ROM-Laufwerks installiert werden. Informieren Sie



sich in der Dokumentation von Windows 95 und des Laufwerks über die Vorgehensweise. Vorsicht: Die Standardinstallation eines DOS-Treibers führt meist dazu, daß Windows 95 in einen Kompatibilitätsmodus gezwungen wird, der sämtliche Datenträgerzugriffe merklich bremst. Ziehen Sie im Zweifel einen Fachmann oder Ihren Händler zu Rate!

TIP! Ärgerlich ist, daß die Autostart-Funktion der CD bei jedem erneuten Einlegen die Installation des Spiels startet. Um das zu umgehen, können Sie das automatische Abspielen von CDs generell unterbinden. Starten Sie dazu den Gerätemanager der Systemsteuerung von Windows 95. Wählen Sie hier das CD-ROM-Laufwerk, klicken auf Eigenschaften und wählen dann *Einstellungen*. Entfernen Sie nun das Häkchen an der Zeile *Automatische Benachrichtigung beim Wechsel* und beenden Sie mit *OK*.

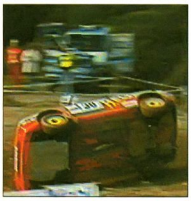




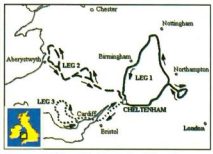
Durch Britan

Herzlichen Glückwunsch! Sie sind stolzer Besitzer einer der wirklichkeitsnächsten Rallye-Simulationen, die es jemals gab. Dieses Spiel ist eine originalgetreue und detailgenaue Simulation der *Network Q RAC Rallye* und bringt Sie so dicht an das Rallyegeschehen heran, wie es ohne Helm nur möglich ist. Nachdem sie auf Strecken überall in der Welt ihr fahrerisches Können unter Beweis gestellt haben, müssen sich die Teilnehmer der *World Rallye Championship* der härtesten Herausforderung stellen: dem britischen Rennen. Die *Network Q RAC Rallye* ist die letzte Hürde vor dem Weltmeistertitel. Schnallen Sie sich an, und versuchen Sie, die 28 Pisten noch schneller zu meistern als z.B. der inzwischen schon legendäre britische Pilot Colin McRae, der hier Renngeschichte schrieb.





Die *Network Q RAC Rallye* ist seit 1973 Teil der *FIA World Rallye Championship (WRC).* Als letztes Rennen der Saison ist sie oft das Zünglein an der Wage, das die letzte Entscheidung in der Spitzengruppe mit sich bringt. Die Ergebnisse des Saisonanfangs im Januar in Monte Carlo stehen zwar auf den Punktekonten der Fahrer und Konstrukteure, doch im November im verregneten Großbritannien angekommen, zählt nur noch das Ergebnis dieses letzten Rennens. So war die Fahrerweltmeisterschaft 1997 bis zum Schluß offen und wurde letztendlich nur durch einen einzigen Punkt entschieden. Tommi Mäkinen auf Mitsubishi gewann den Titel mit 63 Zählern vor Colin McRae in seinem Subaru Impreza mit 62. Bester Deutscher der 97er Saison wurde Armin Schwarz auf dem achten Platz der Gesamtwertung. Der Schotte McRae hatte über die ganze Saison hinweg eine spektakuläre Aufholjagd geboten, nachdem er im ersten Rennen der Saison in Monte Carlo mit einer beschädigten Aufhängung ausgeschieden war. Als Spezialist für die RAC Rallye hatte er bereits 1995 als erster Brite die Rallye-Weltmeisterschaft gewonnen, abgeschlossen durch einen überlegenen Sieg auf den britischen Pisten.



Der ungefähre Verlauf der Strecke an den drei Renntagen der RAC Rallye.

Die RAC Rallye – RAC steht übrigens für *Royal Automobile Club* (of the UK) – findet in jeder Saison im späten November statt, dieses Jahr vom 22.11. – 24.11.98. Das Rennen, das in seiner ursprünglichen Form erstmals 1932 ausgetragen wurde, war in seinen frühen Jahren länger, und Nostalgiker trauern heute noch darum, daß die ehemals fast rein britische Veranstaltung 1973 international und im gleichen Zug auf drei Tage verkürzt wurde. Auch was die vorherrschenden Automarken auf den RAC Rallyepisten betrifft, bleibt die Zeit nicht stehen. Während in den Dreißiger Jahren und nach der Kriegspause in den Fünfzigern Jaguar, Aston und andere Briten die Rallye dominierten, belegten in den Sechzigern Saab und Volvo die vorderen Ränge. Von 1972-79 war der Siegerwagen der RAC in jedem Jahr ein Ford Escort, um dann in den Achtzigern hauptsächlich von Audi Quattro und Lancia Delta abgelöst zu werden. Seit Ende der 80er Jahre dominieren Namen wie Toyota, Mitsubishi und Subaru die Punktelisten der WRC und der RAC Rallye.

Schotter, Schlamm und Schneetreiben

Jede Kurve, jedes Schlagloch und jede Kuppe des strapazenreichen 300-Meilen-Rennens in RALLYE RACING 97 ist den Original-Streckenplänen des *Royal Automobile Club* bis ins Detail nachempfunden worden,

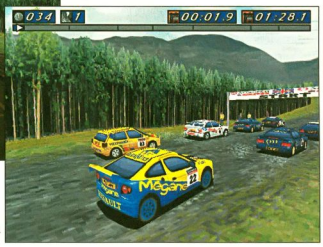


nien brettern



um Ihnen ein Rennerlebnis der besonderen Art zu bieten. Suchen Sie sich Ihren Rennwagen aus einer Auswahl der sechs besten Rallyemaschinen aus, die alle ihre besonderen technischen Raffinessen und Fahreigenschaften besitzen. Lassen Sie sich vom spritzigen Vorderradantrieb eines *Golf GTI* oder *Skoda Felicia* durch die Kurven ziehen, versuchen Sie, die vollen vierradgetriebenen 300 PS eines *Subaru Impreza* oder *Ford Escort RS Cosworth* zu bändigen, oder wagen Sie sich im *Proton Wira* oder *Renault Mégane* auf die 28 Pistenabschnitte.





Als hoffnungsvoller Anwärter auf den Weltmeistertitel müssen Sie sich im herbstlichen Nordwest-England und Süd-Wales natürlich auf die haarsträubendsten Wetterbedingungen einstellen – von Nieselregen über Nebelschwaden bis Schneesturm auf den Bergetappen wird alles geboten. Spätestens auf den Nachtstrecken wird Ihnen dann bei Schweinwerferlicht und Regen auch das letzte bißchen Geschick am Steuer abverlangt. Aber Sie sind nicht ganz auf sich allein gestellt: Ihr computergenerierter Beifahrer wird Sie über die letzten Zeiten auf dem laufenden halten und kennt die Strecke wie seine feuerfeste Westentasche. Wenn Sie also glauben, daß Sie bereit für eines der härtesten Rennen in der Welt des Rallyesports sind, wenn Sie sich zutrauen, einen der kraftvollsten Wagen zu beherrschen, der jemals seine Räder auf eine Straße gesetzt hat – und falls Sie wirklich gut genug sind: Schnallen Sie sich an und bereiten sich auf das spektakulärste Rennen Ihres Lebens vor!



Online-Adressen

http://www.travelnet.fi/wrc/
Umfassende Seite zur WRC mit Photogalerie, Fahrerbiographien, aktuellen Reportagen.

http://www.goss.com/rrphoto.htm
Links zu verschiedenen Rallye-Photosammlungen.

http://popularmechanics.com/popmech/auto2/aums/MSRACSKD.html
Terminübersichten über alle wichtigen (vierrädrigen) Motorsportereignisse des Jahres.

http://www.ford.com/motorsport/4-8results.html
Die letzten Ergebnisse der FIA World Rallye Championship, sponsored by Ford.

http://www.theautochannel.com/sports/rally/index.html?SPORTS
Übersicht über so ziemlich alle Rallyes des Jahres weltweit.

http://www.li.net/~sandman/rally.html
Verschiedene Infos (Termine, Bilder) und Links aus der Welt des Motorsports.

http://www.rallysport.com/ctarget.htm
Aktuelle Tabelle und viele Photos vom letzten Jahr.

http://www.rac.co.uk/
Der „Royal Automobile Club of the UK", also der Veranstalter der Network Q Rallye.



Von führenden Heizern empfohlen

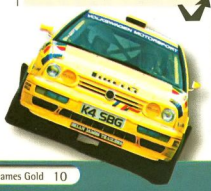
Mal ganz ehrlich: Wer arbeitet sich schon gern Seite für Seite durch ein Handbuch? Damit Sie so schnell wie möglich in Ihrem Rallyewagen Platz nehmen und losdüsen können, zeigen wir Ihnen jetzt auf nur zwei Seiten, wie das am schnellsten geht. Aber nur, wenn Sie uns versprechen, das gesamte Werk zu lesen, sobald Sie das nächste Mal 20 Minuten übrig haben, o.k.? Vielleicht verbessert das ja sogar Ihre Plazierungen...

Quickstart

Einige Menübildschirme, die Sie jetzt zu sehen bekommen, enthalten in der unteren roten Leiste zwei Pfeile. Wenn das der Fall ist, existieren zu diesem Thema noch weitere Bildschirme, die Sie sich ansehen können. Mit der Pfeiltaste nach rechts bewegen Sie sich vorwärts durch die Bildschirme zu dem Thema, mit der Pfeiltaste nach links in umgekehrter Richtung.

Die Hauptoptionen

Um das Spiel zu starten, drücken Sie Enter, wenn Sie den Vorspann sehen. Das Hauptmenü erscheint. Die Option *Start Rallye* ist mit einem gelben Kasten markiert. Bestätigen Sie mit Enter, es sei denn, Sie wollen vorher noch *Spieloptionen* ändern (siehe unten).

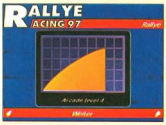




Übernehmen Sie das Steuer.

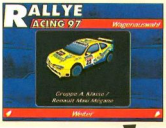
Spielmodus

Sie haben nun die Möglichkeit, mit den Pfeiltasten *Links/Rechts* und der Enter-Taste aus acht verschiedenen Spielmodi auszuwählen. Es stehen fünf Arcade-Level, das Zeitfahren, einzelne Rallyes oder eine komplette Meisterschaftssaison zur Verfügung.



Wagenauswahl

Sie haben die Wahl zwischen sechs Rallyewagen, die Sie mit Hilfe der Pfeiltasten *Links* und *Rechts* ansehen können. Bestätigen Sie mit Enter, wenn Sie sich entschieden haben.

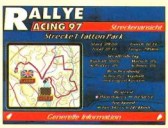


Musikauswahl

Mit den Pfeiltasten *Links/Rechts* können Sie zwischen sechs unterschiedlichen Audiotracks von der CD wählen. Bestätigen Sie mit *Enter*, wenn Sie Ihren Musikstil gefunden haben. Sollten Sie an dieser Stelle nichts hören, ist vermutlich Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht korrekt mit der Soundkarte verbunden (siehe S. 6/7).



Streckenauswahl



Drücken Sie *Enter*, um die erste Strecke, Tatton Park, anzuwählen.

Service Setup



Hier können Sie in manchen Rennmodi die technische Spezialausstattung für Ihren Wagen auswählen. Die verschiedenen Optionen können Sie mit Hilfe der Pfeiltasten anwählen und die Ausstattung dann nach einem Druck auf *Enter* mit den Pfeiltasten ändern. Normalerweise läuft das Spiel mit ausgeschaltetem *Service Setup*. Der Computer wählt dann die optimalen Einstellungen auch bei einzelnen Rennen und in der Meisterschaftsrunde aus – genau wie im Arcade-Modus. Spätestens nachdem Sie das Setup Ihres Wagens bestätigt haben, erscheint ein Ladebildschirm, und dann heißt es *Gas geben!*

Die Spieloptionen

Wählen Sie in den *Hauptoptionen* zunächst die *Spieloptionen* an, um vor dem



Kurzinfo Tastatur

Steuerung

Y	Links
X	Rechts
A	Gas
=	Bremse
Ö	Hochschalten
:	Runterschalten

Funktionstasten:

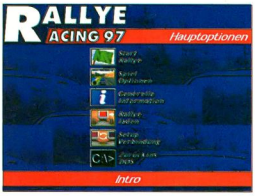
F1	Wechsel der Fahrerperspektive zwischen Cockpit, Vollbild und Verfolgersicht
F2	Ändert die Größe des Spielbildschirms (Hoch 100%, Mittel 70% und Klein 50%)
F3	Voraussicht: Weit, Mittel oder Nah
F4	Schaltet den Rückspiegel ein und aus
F5	Wechselt zwischen normaler und hoher Auflösung
F6	Tachometer an/aus
F7	Nachrichten-/Zeichenbalken an/aus
F8	Informationsfenster an/aus
F9	Grafikeffekte an/aus
P	Pause
Esc	Spielabbruch nach Sicherheitsabfrage

HINWEIS

Wenn Sie die Tastaturbelegung des Spiels ändern möchten, lesen Sie bitte unter *Menüoptionen* in der ausführlichen Anleitung nach.

Spielstart z.B. unter *Kontroll Optionen* Ihren Joystick zu aktivieren, die Tastaturbelegung zu ändern oder unter *Spielbildschirm* die höhere Auflösung zu wählen.

Das Hauptmenü



Die unterschiedlichen Funktionen des Programms werden durch ein Menüsystem gesteuert, mit dem Sie sich schnell und übersichtlich durch das Spiel bewegen können. Das erste Menü, das Sie zu Gesicht bekommen werden, ist das Hauptmenü. Hier können Sie zwischen diversen Untermenüs wählen, die unten näher beschrieben werden:

Start Rallye: ..... Ein neues Spiel starten.
Spiel Optionen: ..... Änderung verschiedener Einstellungen.
Generelle Information: Informationen zum Spiel und seiner Vorlage.
Rallye laden: ..... Einen gespeicherten Spielstand laden.
Setup Verbindung: ..... Ein Mehrspielerspiel beginnen.
Zurück ins DOS: ..... Verlassen des Programms.

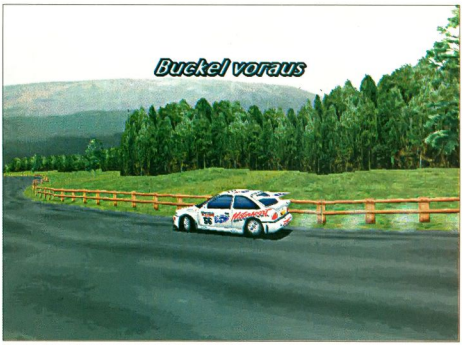
HINWEIS

Ganz unten im Hauptmenü haben Sie die Möglichkeit, im roten Balken den Punkt *Intro* zu wählen. Das Intro-Video wird dann in voller Länge abgespielt.

Die Bedienung der Menüs

Die verschiedenen Untermenüs bieten Ihnen zahlreiche Möglichkeiten für das Setup von *Rallye Racing 97*. Die Menüs können mit dem Joystick oder der Tastatur gesteuert werden. Wenn Sie die Tastatur benutzen wollen, bewegen Sie die gelbe Auswahlmarkierung mit Hilfe der Pfeiltasten, und bestätigen Sie die so getroffene Wahl mit Enter. Der Joystick muß zunächst kalibriert werden. Wenn die Kalibrierung abgeschlossen ist, können Sie mit ihm ebenfalls die Auswahlmarkierung steuern und mit dem Feuerknopf bestätigen. Einige Optionen mancher Menüs öffnen automatisch ein Untermenü.

Jeder Menübildschirm hat einen roten Titelbalken, in dem Sie rechts oben den Namen des Menüs ablesen können, so daß Sie immer wissen, was Sie gerade tun. Wenn Sie aus einem Untermenü in das vorherige Menü zurückkehren möchten, brauchen Sie nur den unteren roten Balken zu markieren (die Schrift blinkt) und zu bestätigen, daß Sie zu diesem Menü zurückkehren wollen.



Auch solche Warnungen können Sie abstellen.

HINWEIS

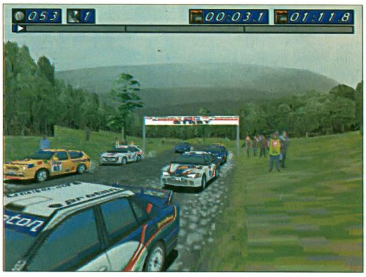
Im Meisterschaftsmodus sollten Sie die Möglichkeit zum Speichern zwischen den Rennen nutzen. Haben Sie sich an dieser Stelle einmal für *Weiter* entschieden, können Sie nicht mehr zum Speichern zurückkehren. ESC bricht lediglich das laufende Spiel nach einer Sicherheitsabfrage ab.







Wetter Bedingung: Für die Dauer eines Spieles können Sie zwischen konstanten oder veränderlichen Wetterbedingungen wählen. Das Symbol *Regen* steht dabei für veränderliches Wetter, das Symbol *Sonnenschein* für konstant schönes Wetter. Haben Sie sich für veränderliches Wetter entschieden, können Sie sich auf einiges gefaßt machen: Von Nebel wie in der Waschküche über Schneestürme bis hin zu den allseits beliebten „sintflutartigen Regenfällen" haben wir an alles gedacht, was das Herz des Rallyeveteranen höher schlagen läßt.



Entscheiden Sie selbst, ob es auch Sauwetter geben darf.

Straßenbreite: Diese Wahlmöglichkeit ist einzigartig bei *Rallye Racing 97*: Sie können selbst zwischen schmaler (1), mittlerer (2) oder breiter (3) Straße wählen! Diese Option ist nur für den Arcade- und Einzelmodus möglich.

Die Spieloptionen

Fahrer Details



Hier geben Sie Ihren Namen und Ihre Nationalität ein.

Einzel Rallye Optionen



Diese Optionen gelten nur für den Spielmodus „Einzeln", nicht für die Meisterschaft, den Arcade-Modus oder das Zeitfahren:

Service Setup: Sie können Ihren Wagen automatisch ausrüsten lassen oder die technischen Finessen nach Ihren persönlichen Bedürfnissen einstellen. Für eine automatische Ausrüstung markieren Sie das Symbol *Daumen runter*, für Ihre eigenhändig zusammengestellte Ausstattung das Symbol *Daumen hoch*.



Ein markierter Daumen hoch steht immer für eine aktivierte Option.

Wagen Schaden: Stellen Sie hier ein, ob Ihr Wagen während des Rennens Schaden nehmen soll oder nicht.
Andere Wagen: Möchten Sie gegen andere antreten oder allein auf der Strecke sein?
Intelligenz Computergegner: Sie können den Grad der Intelligenz im Fahrverhalten der computergesteuerten Wagen auf einer Skala von 1 bis 4 selbst wählen. Die 1 steht für das am wenigsten intelligente und aggressivste Fahrverhalten, während Sie es auf Stufe 4 mit ziemlich ausgefuchsten und gefährlichen Computergegnern zu tun bekommen.

Kontrolloptionen



Mit diesem Menü können Sie die Steuerung nach Ihren persönlichen Vorlieben einstellen.
Steuerung: Steuern Sie Rallye Racing mit der Tastatur, dem Joystick oder mit Steuerrad und Pedalen.
Automatik Schaltung: Fahren Sie mit Automatik, oder schalten Sie selbst.
Joystick Beschleunigung: Legen Sie Gas und Bremse auf den Stick oder die Knöpfe.
Joystick Knöpfe: Normal (Knopf 1 vorne) oder vertauscht.
Belegung Tastatur: Stellen Sie selbst ein, mit welchen Tasten Sie Rallye Racing steuern möchten.
Steuerung kalibrieren: Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

HINWEIS Vor allem wenn Sie Steuerrad und Pedale als Steuerung gewählt haben, müssen Sie den Bildschirmanweisungen folgen. Andernfalls erkennt der Computer die Steuergeräte nicht, und Sie bleiben am Start stehen!

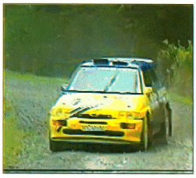
Grafische Voreinstellungen



Mit diesem Menü können Sie folgende Einstellungen ändern:
Blickwinkel: Cockpitansicht mit Armaturenbrett, Vollbild mit virtuellem Cockpit oder Verfolgeransicht
Rückspiegel: Der Rückspiegel läßt sich mit der Taste F4 auch während der Fahrt an- und ausschalten.
Drehzahlmesser: Der Drehzahlmesser wird im Spiel mit F6 ausgeschaltet.
Nachricht Anzeige: F7 schaltet im Spiel das Nachrichtenfenster an und ab.

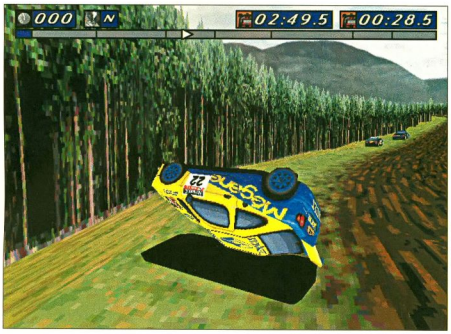








Info Anzeige: Mit der Taste F8 wird während der Fahrt das Informationsfenster aufgerufen oder geschlossen.
Einheitsanzeige: Sie können hier für die Tachometeranzeige Meilen oder Kilometer als Einheit wählen.
Mit Ausnahme der Option „Meilen oder Kilometer" haben alle diese Einstellungen entscheidenden Einfluß auf die Laufgeschwindigkeit des Programms. Falls Sie das Programm auf einem Computer





Ohne störende Anzeigen haben Sie noch viel mehr von einem Crash.

spielen wollen, der unterhalb der technischen Empfehlungen liegt, werden Sie hier einige Änderungen vornehmen müssen. Wenn Sie z.B. alle Voreinstellungen auf „Aus" stellen, können Sie eventuell den Spielbildschirm auf volle Größe stellen. Ihre Entscheidung hängt also allein von Ihren Vorlieben und der Leistungsfähigkeit Ihres Computers ab.

Grafische Effekte: An/Aus – mit dieser Option können Sie die Staubwolken an den Reifen, Nebel u.ä. an- und ausschalten.

Audio Optionen



Mit diesem Menü läßt sich die Lautstärke der Soundeffekte regeln, und die Musik entweder an- oder ausstellen. Bedienen Sie die Schieberegler für die Lautstärke der Geräusche, des Motors und der Stimme des Beifahrers mit den Pfeiltasten *Links/Rechts* oder mit dem Joystick.

Generelle Information

In diesem Menü haben Sie Zugriff auf folgende Optionen:



Beste Zeit: Eine Liste der zehn besten je gefahrenen Zeiten für alle 28 Streckenabschnitte.



Beste Punktzahl: Die Highscore-Liste der Arcade-Modi und die besten Zeiten nach Fahrzeugklassen eingeteilt.



Technische Angaben: Alle sechs Wagen werden kurz in Wort und Bild vorgestellt. Zum Vergleich ist auch die Straßenversion abgebildet.



Strecken ansehen: Sie können sich alle 28 Streckenabschnitte einzeln ansehen und so Ihre persönliche Strategie ausarbeiten. Die Strecken werden außerdem am Ende dieser Anleitung vorgestellt, da Sie sonst jedesmal Ihr Spiel unterbrechen müßten, um herauszufinden, was Sie auf der nächsten Strecke erwartet.



Ein kleineres Bild könnte Ihrem PC auf die Sprünge helfen.

Spielbildschirm



Mit diesem Menü können Sie den Bildschirmaufbau bestimmen und so die maximale Laufgeschwindigkeit für Ihren PC erzielen. Sie haben folgende Möglichkeiten:
Bildschirmgröße:
Groß, Mittel, Klein.
Bildqualität: Normale Auflösung oder hohe Auflösung.
Fluchtpunkt: Weit, Mittel oder Nah – bestimmt die Sichtweite.

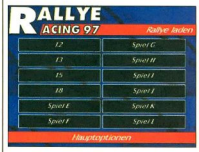


RAC Rallye Geschichte: Die Geschichte der RAC-Rallye liefert Ihnen einige Hintergrundinformationen sowie Listen und Fotos früherer Gewinner und ihrer Wagen.



Rallye Laden

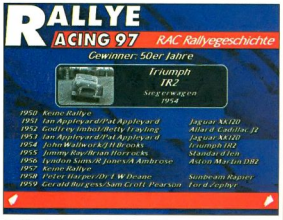
Mit dieser Option können Sie auf einen früheren Spielstand zurückgreifen. Bis zu zwölf Spiele können gespeichert werden. Wenn Sie ein gespeichertes Spiel laden, beginnen Sie automatisch auf dem Etappen-Bildschirm, der die nächste Strecke und die bereits gefahrenen der Etappe anzeigt.



Setup Verbindung

Wählen Sie diesen Punkt, um ein Mehrspielerspiel im IPX-Netzwerk zu starten. Im folgenden Menü müssen Sie nur noch festlegen, ob Sie als „Master" (einer pro Spiel) oder „Slave" an dem Netzwerkspiel teilnehmen und wieviele Teilnehmer es geben wird. Der Button *Verbindung* startet das Spiel.

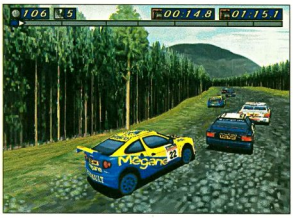
HINWEIS Mehr zum Netzwerkmodus und IPX-Netzwerken unter Windows 95 erfahren Sie ab Seite 53.



Lustige Autos fuhren die damals.



Abschnitte ist gnädig, Reparaturen und Service-Setup sind vorhanden, und die Straßenbreite ist auf *Mittel* festgesetzt. Für diesen Modus können Sie nicht alle Einstellungen von Hand ändern, schließlich soll die RAC Rallye angemessen simuliert werden.



Einzelne Rennen können Sie mit oder ohne Gegner fahren.

Zurück ins DOS



Diese Option bringt Sie zurück zu MS DOS oder Windows 95. Sie können in der folgenden Sicherheitsabfrage entweder *Bestätigen*, um das Spiel zu beenden, oder *Zurück zu Hauptoptionen* wählen, falls Sie doch noch weiterspielen möchten.

Spielmodus



Nachdem Sie Ihre Wahl aus den *Hauptoptionen* getroffen haben, wählen Sie *Rallye starten* aus und bestätigen mit Enter. Es folgt der Bildschirm, auf dem Sie den *Spielmodus* zwischen vier unterschiedlichen Rallyetypen aussuchen können.

Arcade



Die 28 RAC-Strecken sind in fünf unterschiedliche Schwierigkeitsstufen gegliedert. Jeder dieser Abschnitte hat Kontrollpunkte, die in einer bestimmten Zeit passiert werden müssen. In einem Multiplayer-Spiel ist es ausreichend, wenn nur einer der Teilnehmer den Kontrollpunkt erreicht. Wenn Ihnen die Zeit davonläuft und Sie das Limit nicht einhalten, ist diese Strecke für Sie verloren. Wenn jedoch ein anderer Mitspieler die Strecke schafft, können alle weiterfahren und das nächste Teilstück in Angriff nehmen. Reparaturen und Service-Setup existieren in diesem Modus nicht. Die Straßenbreite steht auf *Mittel*.

Einzeln

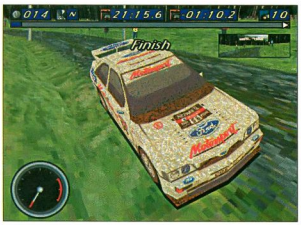


Sie können jede der 28 Strecken einzeln auswählen, um zu trainieren oder gegen andere Fahrer anzutreten. Wie genau das Rennen aussieht – mit Gegnern, Regen etc., entscheiden Sie vor dem Start eines Spiels in diesem Modus im Menü *Einzel Rallye Optionen* (siehe Seite 12).

Zeitfahren



Suchen Sie sich eine der 28 RAC-Strecken heraus, und trainieren Sie auf eine Spitzenzeit! Die Straßenbreite ist auf *Mittel* eingestellt, ein Service-Setup existiert. Die anderen Einstellungen lassen sich in diesem Modus nicht verändern, damit ein objektives Ergebnis gewährleistet ist. Beim Zeitfahren befinden Sie sich auf jeden Fall allein auf der Strecke.



Ein Meisterschaftslauf hat es in sich.

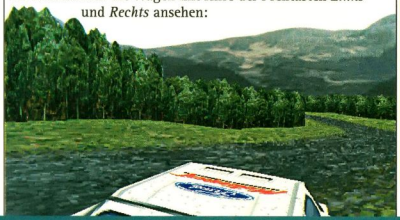
Meisterschaft



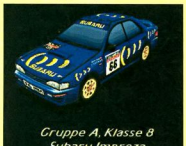
Das ist der offizielle Rallyemodus, in dem Sie in vier Etappen alle 28 RAC-Strecken fahren müssen. Sie werden selten andere, computergesteuerte Wagen zu sehen bekommen, denn Sie starten zeitlich versetzt, nicht gemeinsam wie im Arcade-Modus. Das Zeitlimit für die

Wagenauswahl

Nachdem Sie Ihren Spielmodus gewählt haben, dürfen Sie sich einen Wagen aussuchen. In *Rallye Racing 97* können Sie sich zwischen fünf voll ausgerüsteten Rallyewagen der Gruppe A und einem aus der Gruppe N entscheiden. Jeder Wagen verfügt über spezielle technische Ausstattung, ein individuelles Fahrverhalten und stellt unterschiedliche Anforderungen an den Fahrer – genau wie im richtigen Leben. Sie können sich die Wagen mit Hilfe der Pfeiltasten *Links* und *Rechts* ansehen:



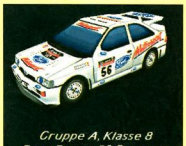
Subaru Impreza Turbo: Gruppe A, Klasse 8



Gruppe A, Klasse 8
Subaru Impreza

Motor:	1994 ccm, 4-Zylinder, 16-Ventiler Turbo
Leistung:	300 PS bei 5500 U/min.
Drehmoment:	325 lb ft bei 4000 U/min.
Antrieb:	Sechsgang, Allradantrieb
Länge:	4340 mm
Breite:	1690 mm

Escort RS Cosworth: Gruppe A, Klasse 8

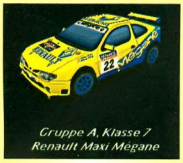


Gruppe A, Klasse 8
Ford Escort RS Cosworth

Motor:	1998 ccm, 4-Zylinder, 16-Ventiler Turbo
Leistung:	300 PS bei 6250 U/min.
Drehmoment:	295 lb ft bei 5000 U/min.
Antrieb:	Sechsgang, Allradantrieb
Länge:	4211 mm
Breite:	1734 mm



Renault Maxi Mégane: Gruppe A, Klasse 7



Gruppe A, Klasse 7
Renault Maxi Megane

Motor:	1995 ccm, 4-Zylinder, 16-Ventiler
Leistung:	keine Angaben
Drehmoment:	keine Angaben
Antrieb:	Siebengang, Frontantrieb
Länge:	3952 mm
Breite:	1832 mm

VW Volkswagen Golf GTI: Gruppe A, Klasse 7



Gruppe A, Klasse 7
Volkswagen Golf GTi 16V

Motor:	1984 ccm, 4-Zylinder, 16-Ventiler
Leistung:	220 PS bei 8500 U/min.
Drehmoment:	keine Angaben
Antrieb:	Siebengang, Frontantrieb
Länge:	4020 mm
Breite:	1695 mm

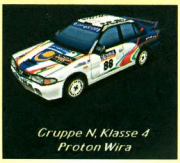
Skoda Felicia: Gruppe A, Klasse 6



Gruppe A, Klasse 6
Skoda Felicia

Motor:	1490 ccm, 4-Zylinder, 16-Ventiler
Leistung:	155 PS bei 7000 U/min.
Drehmoment:	125 lb ft bei 5500 U/min.
Antrieb:	Sechsgang, Frontantrieb
Länge:	3855 mm
Breite:	1705 mm

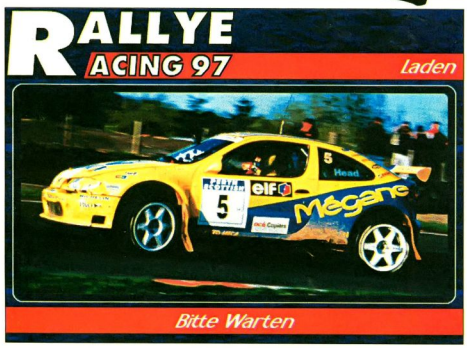
Proton Wira: Gruppe N, Klasse 4



Gruppe N, Klasse 4
Proton Wira

Motor:	1997 ccm, 4-Zylinder, 16-Ventiler Turbo
Leistung:	245 PS bei 6000 U/min.
Drehmoment:	125 lb ft bei 3000 U/min.
Antrieb:	Fünfgang, Allradantrieb
Länge:	4310 mm
Breite	1695 mm





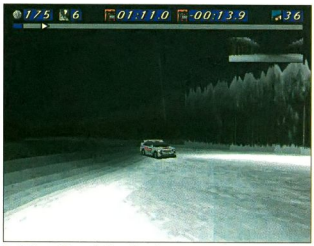


Streckenauswahl

Im Modus *Zeitfahren* und *Einzeln* wird der Bildschirm „Streckenauswahl" angezeigt. Sie können jetzt zwischen den einzelnen Strecken hin- und herschalten, indem Sie die Pfeiltasten *Links* und *Rechts* benutzen. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit Enter, wenn Sie die Strecke gefunden haben, auf der Sie fahren möchten. Folgende Informationen über eine Strecke werden vorab gegeben:

- Streckenname, Nummer und Ort
- Straßenbelag: Asphalt, Schotter, Schnee und Matsch in Prozentanteilen der Gesamtstrecke
- Wettervorhersage: Temperatur, Windstärke und Sichtweite
- Beste hier erzielte Zeit
- Bisher erreichte Höchstgeschwindigkeit

Sie können sich außerdem auf der abgebildeten Karte ein ungefähres Bild vom Streckenverlauf und den zu überwindenden Höhenunterschieden machen.



Trainieren Sie auf allen Strecken.

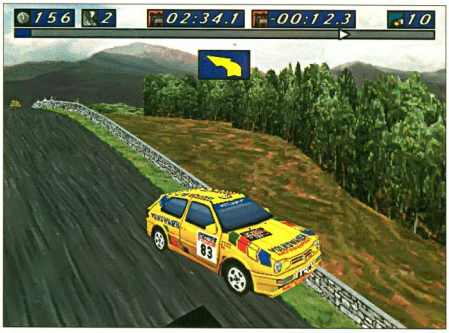
Meisterschaft

In diesem Modus erscheint vor dem „Nächste-Strecke-Bildschirm" ein Bildschirm „Etappe", der eine Übersicht über die aktuelle Etappe gibt. Mit den Pfeiltasten *Links* und *Rechts* können Sie sich alle vier Etappen ansehen, aus denen die RAC-Rallye besteht. Die Vorausschau innerhalb einer Etappe auf die nächsten Streckenabschnitte geht jedoch nur bis zum nächstgelegenen Servicepunkt.

Arcade-Modus

Im Arcade-Modus werden alle Strecken angezeigt, die zum ausgewählten Level gehören. Sie müssen sie eine nach der anderen bewältigen.





Bei dieser Landung nimmt eine zu harte Aufhängung Schaden.

Service-Setup

Auf diesem Bildschirm können Sie Ihren Wagen den speziellen Herausforderungen der einzelnen Strecken bzw. Ihren persönlichen Vorlieben anpassen. Wenn Sie sich allerdings für die Voreinstellung entscheiden und auf diese Option verzichten wollen, wählen Sie mit den Pfeiltasten unten rechts *Setup fertig* und bestätigen mit Enter. Danach können Sie sofort starten. Um die einzelnen Einstellungen anzuwählen, bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten oder dem Joystick zwischen den Schaltfeldern des Setup-Bildschirms hin und her. Möchten Sie etwas ändern, drücken Sie zunächst die RETURN-Taste bzw. den Feuerknopf, benutzen dann die Pfeiltasten für die Änderung und bestätigen abermals mit Return, wenn Sie mit der Einstellung zufrieden sind. Folgende Änderungen können Sie hier vornehmen:

Bereifung
Sie können zwischen sieben Reifenarten wählen – von gewöhnlichen Straßenreifen über Stollenreifen für nassen Matsch bis hin zu speziellen Schneereifen. Schauen Sie sich vor dem Rennen die Zusammensetzung der Strecke gut an, und überlegen Sie sich, welche Reifen Sie brauchen werden.

Lenkverhalten
Mit dieser Option können Sie das Lenkverhalten Ihres Fahrzeugs beeinflussen und kontrollieren, wie heftig Ihre Vorderräder auf Bewegungen des Lenkrades reagieren.



TIP! „Lahm" klingt zwar nicht besonders positiv, hat sich aber im Redaktionstest als die bessere Einstellung erwiesen, da man beim Spielen von *Rallye Racing 97* eher zum Über- als zum Untersteuern neigt.

Härte Aufhängung
Eine härtere Aufhängung bedeutet zwar ein kontrollierteres Lenkverhalten und bessere Kraftübertragung, aber Ihr Wagen hebt bei Bodenwellen auch schneller ab und nimmt z.B. auf Schotter leichter Schaden.

Gang Ratio
Mit dieser Option können Sie die gesamte Schaltung Ihres Rallyewagens verändern und den einzelnen Strecken optimal anpassen. Einzige Ausnahme ist der Proton Wira.

TIP! Schauen Sie sich den Streckenverlauf an, und wählen Sie z.B. für Hochgeschwindigkeitsstrecken mit langen Geraden auf Asphalt einen länger übersetzten (Pfeil hoch) 6. Gang.

Bremsbalance
Verlagert die Bremsbalance zwischen vorne und hinten.

TIP! Generell verlagert sich das Gewicht eines Fahrzeuges beim Bremsen nach vorne, wo Sie also die höhere Bremswirkung erzielen können. Es empfiehlt sich aber nicht unbedingt auf jeder Unterlage, hauptsächlich über die Vorderräder abzubremsen...

Höhe Aufhängung
Diese Einstellung sollten Sie jeweils nach der zu erwartenden Höchstgeschwindigkeit und der Beschaffenheit der Straße entscheiden. Eine höhere Aufhängung ist geeignet für unebenes Terrain, während eine niedrige Aufhängung den Wagen näher an



Stellen Sie Ihren Wagen optimal ein.



der Strecke hält und Sie auf einer Asphaltstrecke schneller in die Kurven gehen läßt.

Setup Fertig

Wenn Sie mit dem „Feintuning" Ihres Wagens zufrieden sind, wählen Sie *Setup fertig* und bestätigen mit Enter. Jetzt kann's losgehen!

Spielbildschirme

Anzeigen im Meisterschaftsmodus

1. **Geschwindigkeit:** Aktuelle Geschwindigkeit des Wagens
2. **Gang:** Der gerade eingelegte Gang
3. **Uhr:** Bisher benötigte Zeit für diese Strecke
4. **Bestzeit:** Ihr Abstand zum gerade führenden Wagen auf dieser Strecke in Sekunden. Das Pluszeichen bedeutet, Sie sind schneller, das Minuszeichen bedeutet, Sie sind langsamer als der bisher Schnellste in diesem Jahr.
5. **Tabelle:** Ihre aktuelle Position in diesem Rennabschnitt.

Außerdem sehen Sie in der Balkenanzeige mit dem Pfeil Ihre Position auf der Strecke grafisch dargestellt.

Anzeigen in anderen Spielmodi

Arcade-Modus: Die Positionsanzeige (5) entfällt, und die Anzeige *Bestzeit (4)* zeigt die verbleibende Zeit bis zum nächsten Checkpoint an.

Zeitfahren: Die Tabellenanzeige zeigt Ihren Platz in den Top Ten für diese Strecke an.

Hilfe auf der Strecke

Ihr Beifahrer wird Sie anhand der offiziellen RAC-Karten und Beschreibungen über den Zustand der Strecke informieren. Er gibt Ihnen an, was für eine Kurve Sie als nächstes erwartet und warnt vor Gefahren. Als Orientierung gibt es darüber hinaus Pfeilsymbole auf dem Bildschirm: grün für leichte Kurven, gelb für leichte bis mittlere Kurven, orange für mittelschwere bis scharfe und rot für ganz scharfe bzw. Haarnadelkurven.

TIP! Beachten Sie diese Pfeilsymbole, bevor Sie in die Kurve gehen, denn es geht um wertvolle Sekunden, und wenn Ihr Beifahrer meldet „Ganz scharf links", übertreibt er eigentlich nie!



„Scharf Links!" ist auch so gemeint.

Nach einem Rennabschnitt

Die Tabelle

Am Ende jeder Strecke sehen Sie eine Tabelle mit den Streckenbestzeiten und/oder den Plazierungen im letzten Abschnitt und in der gesamten Meisterschaft, aufgeteilt nach Wagenklassen. Nach einem Zeitfahren handelt es sich bei dieser Anzeige um eine einzige Tabelle der zehn schnellsten Fahrer. Im Meisterschaftsmodus hingegen erfahren Sie den Stand der Dinge auf mehreren Bildschirmen, die Sie jeweils mit der RETURN-Taste zum nächsten verlassen. Sehen Sie sich ruhig alle Varianten der Ergebnisse an, um sich über Ihren Stand in der Meisterschaft klar zu werden.



Der Replay-Modus

Nach jeder Strecke haben Sie die Möglichkeit, sich Ihr Rennen noch einmal anzusehen. Dabei stehen Ihnen außer den üblichen drei Perspektiven die Aufzeichnungen zahlreicher Kameras am Streckenrand, in Ihrer Heckscheibe u.v.m. zur Verfügung. Auf diese Weise können Sie Ihren Fahrstil kritisch überprüfen und die Strecke Meter für Meter kennenlernen.

Die insgesamt zehn Perspektiven können Sie mit den Tasten 1 – 10 auf der Haupttastatur anwählen. Mit der Pfeiltaste *Rechts* können Sie das Abspielen der Aufzeichnung beschleunigen. Escape bricht die Wiederholung ab und bringt Sie wieder in das Menü, in dem Sie Ihr Spiel nun auch speichern können.





erledigen, sonst wird er irgendwann den Anforderungen nicht mehr gerecht, und Sie erzielen keine akzeptablen Zeiten mehr. Die Regeln des RAC besagen außerdem, daß man das Getriebe nicht mehr als einmal reparieren darf. Ein übertrieben harter Fahrstil führt – wie im richtigen Leben – natürlich zu erhöhtem Reparaturaufwand, vor allem an Bremsen und Reifen, aber auch am Motor, der Kupplung etc.

Im Meisterschaftsmodus erscheinen der Setup- und der Wartungsbildschirm nicht nach jeder Strecke, sondern streng nach Etappen gegliedert. In der Etappenübersicht zwischen den Rennabschnitten können Sie sich informieren, wann Service-Zeiten eingeplant sind.

Beim Zeitfahren und bei einzelnen Rennen ist eine Wartung nicht nötig, da Sie immer mit einem perfekt instand gesetzten Wagen starten. Das Setup steht Ihnen hier vor jedem Start zur Verfügung.

Speichern

Nur im Meisterschafts- und Arcade-Modus können Sie Ihre Spielstände speichern. Im *Zeitfahren* und im Modus *Einzeln* ist die Fahrt auf einem Streckenabschnitt sowieso unabhängig von den vorangegangenen und den folgenden.

Wagenauswahl

Im Zeitfahren und bei Einzelrennen können Sie zwischen zwei Strecken in einen anderen Wagen umsteigen, ohne ein ganz neues Spiel zu starten. Im Arcade- und Meisterschaftsmodus ist das nicht möglich.

TIP! Nutzen Sie das Zeitfahren mit der Option zum Wagenwechsel, um auf einer eher kurzen Strecke herauszufinden, welches der sechs Autos am besten zu Ihrem persönlichen Fahrstil paßt.

Wartung

Nach jeder Strecke muß Ihr Wagen gewartet werden. Versuchen Sie immer, alle nötigen Reparaturen sofort zu

Schäden am Fahrzeug

Bei runden fünfhundert Kilometern Fahrt hart an der Leistungsgrenze kann der Unterbodenschutz schonmal einen Kratzer abbekommen. In *Rallye Racing 97* ist Ihr Wagen in zwölf Baugruppen unterteilt, an denen Schäden auftreten können:

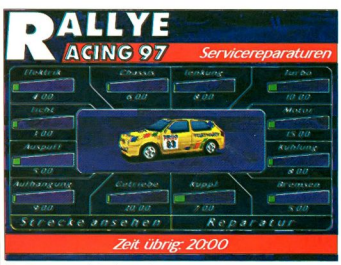
Elektrik
Versagen der Elektrik führt zu flackernden Scheinwerfern, unzuverlässig funktionierenden Scheibenwischern und Problemen beim Anlassen nach Unfällen. Vorsicht vor Wasserlachen auf der Strecke!

Licht
Wie in einer richtigen Rallye müssen auch in der Simulation die Scheinwerfer von Zeit zu Zeit repariert werden. Sie wollen doch auf den Nachtstrecken nicht versuchen, mit Standlicht 200 km/h zu fahren, oder?



Reparieren Sie Ihr Licht, wenn Sie hier nicht im Dunkeln fahren wollen.

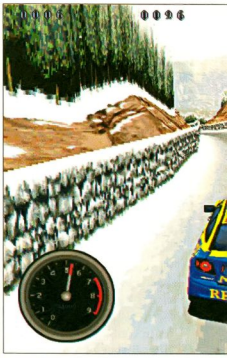
Auspuff
Der Auspuff ist starker Materialermüdung ausgesetzt und sollte auch ohne größere Schäden von Zeit zu Zeit ausgetauscht werden. Achten Sie besonders auf die harten Landungen nach größeren Sprüngen, und stellen Sie die Aufhängung vor allem auf Matsch- und Schotterpisten nicht zu niedrig ein!



Die Reparaturzeit ist knapp bemessen.

Aufhängung
Vermeiden Sie Zusammenstöße mit Hindernissen, Fahren auf dem unbefestigten Seitenstreifen und übertrieben harte Landungen!

Getriebe
Schalten Sie vor Kurven nicht zu früh oder gar ganz ohne zu bremsen herunter, und schalten Sie beim Beschleunigen rechtzeitig hoch! Durch die hohen Drehzahlen ruinieren Sie sonst unweigerlich das Getriebe. Achten Sie auch möglichst darauf, nicht gerade Vollgas zu geben, wenn Ihre Reifen an einem Buckel den Bodenkontakt verlieren.



Scharfes Bremsen auf Schnee ist selten eine gute Idee.

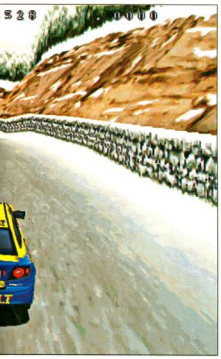
Kuppl.
Das Zusammenspiel von Kupplung und Getriebe ist für „reibungsloses" Schalten verantwortlich. Bleiben Schäden unrepariert, kann es vorkommen, daß Ihnen die Gänge mitten in der Fahrt herausspringen.

Bremsen
Ständiges scharfes Bremsen ruiniert die Beläge und führt eventuell zu völligem Versagen. Benutzen Sie die Motorbremse zusammen mit der normalen Fußbremse, wenn Sie die Lebensdauer Ihrer Bremsen erhöhen wollen!

Kühlung
Wenn Sie Ihren Wagen die ganze Zeit „über die Strecke prügeln", wird das Kühlsystem überfordert und fängt unter Umständen an zu kochen! Schalten Sie bei angemessener Drehzahl.

Motor
Überdrehen Sie den Motor nicht – das verkürzt seine Lebenserwartung und könnte zu einem Motorschaden führen. Quälen Sie Ihren Motor nicht unnötig; das hat er nicht verdient!





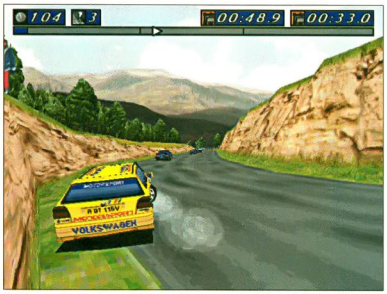
Turbo
Permanentes Ausfahren verkürzt die Lebensdauer des guten Stücks erheblich! Außerdem tödlich für den Turbo: Herunterschalten bei extrem hohen Drehzahlen.

Lenkung
Hier gilt das gleiche wie für die Aufhängung: Vermeiden Sie Kollisionen mit Bäumen und Steinen – das beschädigt die Lenkung und kann den Wagen manövrierunfähig machen.

Chassis
Auch für das Chassis gilt, daß Sie allzu harte Kollisionen und Landungen vermeiden sollten.

Reparaturen durchführen

Jedes technische Problem, das während des letzten Streckenabschnittes aufgetreten ist, wird mit einem farbigen Zustandsbalken im entsprechenden Kasten angezeigt. Unter diesem Kasten wird angegeben, wieviele Minuten für die Reparatur der Baugruppe nötig sind. Diese Zeit bleibt auch bei schwerer Beschädigung für eine Baugruppe immer gleich, da die Teile meistens gegen neue ausgetauscht werden, der genaue Zustand des ausgetauschten also keinen Einfluß auf den Zeitaufwand hat. Trotzdem ist es so gut wie unmöglich, alle Reparaturen auf einmal auszuführen – Sie müssen Prioritäten setzen! Bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten von Baugruppe zu Baugruppe, und drücken Sie Return oder den Feuerknopf des Joysticks, um ein Teil zur Reparatur anzugeben. Sie werden sehen, wie dabei die verbleibende Reparaturzeit ganz unten im Bild immer weiter abnimmt. Falls Sie sich umentscheiden und doch andere Reparaturen ausführen lassen möchten als zunächst angegeben, wählen Sie einfach die unwichtigen noch einmal aus. Die Markierung des Teils verschwindet, und die verbleibende Reparaturzeit erhöht sich entsprechend wieder. Wenn Sie schließlich Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie auf *Reparatur*, und die Arbeiten werden ausgeführt.



Das Fahren im Graben geht Ihrem Wagen ganz schön auf die Aufhängung.

Es gibt drei Einstufungen der Schwere eines Schadens, die durch die Farbe des Zustandsbalkens angezeigt werden:
Grün: Damit können Sie das Rennen zwar fortsetzen, müssen den Schaden aber im Auge behalten und irgendwann bei nächster Gelegenheit reparieren lassen.
Gelb: Hier liegt ein ernstzunehmender technischer Fehler vor, der sich negativ auf Ihre Zeiten auswirken wird. Beheben Sie ihn sobald wie möglich!
Rot: Rot signalisiert unmittelbare Gefahr. Sie sollten den Schaden sofort beheben, oder Sie laufen Gefahr, in der nächsten Runde aufgeben zu müssen!

Tips

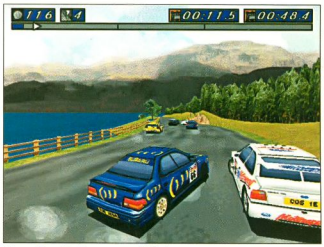
- Testen Sie zunächst die Standardausführungen der Wagen, bevor Sie sie aufrüsten. So können Sie ein Gefühl für Ihre eigenen fahrerischen Vorzüge und Schwächen und die technische Beschaffenheit Ihres Wagens entwickeln.
- Wenn Sie um mittlere oder scharfe Kurven fahren, müssen Sie mit der Geschwindigkeit heruntergehen. Andernfalls krachen Sie in den nächsten Vorgarten und verlieren wichtige Zeit! Es gibt einige fahrtechnische Kniffe, die Ihnen helfen können, Kurven zu meistern:

❶ Lassen Sie das Gas kurz vor der Kurve weg, und beschleunigen Sie erst wieder ab dem Scheitelpunkt der Kurve, um in einer geraden Linie aus ihr herauszufahren.

❷ Treten Sie sachte auf die Bremse, um von Ihrem hohen Tempo herunterzukommen.

❸ Schalten Sie herunter und tippen Sie die Bremse an – so verlangsamen Sie Ihr Tempo noch wirksamer und schonender für die Bremsbeläge.
Behalten Sie Ihre Computergegner im Auge – Sie werden in Sachen Kurventechnik einiges von ihnen lernen können!

- Zusammenstöße (womit auch immer) sind Ihr größter Feind – sie kosten wertvolle Zeit!
- Die Schlüsselbegriffe für eine gute Zeit sind intelligenter Fahrstil und sanftes, sauberes Kurvenfahren.
- Sehen Sie sich jede Strecke genau an, bevor Sie eine Reparatur vornehmen oder Ihren Wagen aufrüsten! Wenn die nächste Strecke z.B. bei Tageslicht gefahren wird, können Sie sich mit dem Reparieren Ihrer Scheinwerfer noch etwas Zeit lassen. Wenn das Wetter gut ist, brauchen Sie auf der nächsten Strecke Ihre Scheibenwischer nicht usw.



Vermeiden Sie Zusammenstöße!



SPIELANLEITUNG

Streckenkarten

Streckentyp ----------

Distanz ----------

Straßenbelag ----------

Wettermöglichkeiten ----------

Tageszeit ----------

SS1 Tatton Park



- Parklandschaft
- 7.95 km
- Asphalt
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS2 Chatsworth



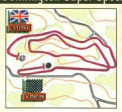
- Parklandschaft
- 8.46 km
- Asphalt/Schotter
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS3 Clumber Park



- Parklandschaft
- 8.22 km
- Asphalt
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS4 Donnington Super Special 1



- Rennstrecke
- 6.20 km
- Asphalt/Schotter
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS5 Donnington Super Special 2



- Rennstrecke
- 6.20 km
- Asphalt/Schotter
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS6 Rother Valley



- Uferstrecke
- 4.12 km
- Asphalt
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS7 Leeds



- Moor
- 4.41 km
- Asphalt/Schotter
- Klar/Regen/Nebel
- Nacht

SS8 County Durham Stage



- Wald
- 27.23 km
- Schotter/Matsch
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS9 Pundershaw



- Wald
- 58.92 km
- Asphalt/Schotter/Matsch
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS10 Broomylinn



- Wald
- 18.43 km
- Schnee/Eis
- Klar/Schnee
- Tag

SS11 Wauchope



- Wald/Freiflächen
- 14.16 km
- Asphalt
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS12 Kershope



- Wald
- 36.27 km
- Asphalt/Schotter
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS13 Grizedale West



- Wald
- 27.99 km
- Schotter/Matsch
- Klar/Regen/Nebel
- Nacht

SS14 Grizedale East



- Wald
- 7.61 km
- Schotter/Matsch
- Klar/Regen/Nebel
- Nacht



SS15 Dyfnant



- Wald/Moor
- 21.66 km
- Asphalt/Schotter
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS16 Hafren Sweetlamb



- Wald/Moor
- 25.49 km
- Schnee/Eis
- Klar/Schnee
- Tag

SS17 Brechfa



- Wald
- 32.62 km
- Asphalt
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS18 Trawscoed



- Wald/Freiflächen
- 36.72 km
- Schotter/Matsch
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS19 Crychan



- Wald/Freiflächen
- 17.65 km
- Asphalt/Schotter/Matsch
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS20 Cefn



- Wald
- 9.08 km
- Matsch
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS21 Sweetlamb Hafren



- Wald/Freiflächen
- 28.81 km
- Schnee/Eis
- Klar/Schnee
- Nacht

SS22 Pantperthog



- Wald
- 15.42 km
- Schotter
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS23 Dyfi



- Wald/Moor
- 23.53 km
- Asphalt
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS24 Gartheiniog



- Wald
- 14.74 km
- Asphalt/Schotter
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS25 Penmachno South



- Wald
- 13.45 km
- Schnee/Eis
- Klar/Schnee
- Tag

SS26 Penmachno North



- Wald
- 10.11 km
- Schnee/Eis
- Klar/Schnee
- Tag

SS27 Clocaenog West



- Wald/Freiflächen
- 6.03 km
- Schotter
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

SS28 Clocaenog East



- Wald/Freiflächen
- 19.39 km
- Schotter
- Klar/Regen/Nebel
- Tag

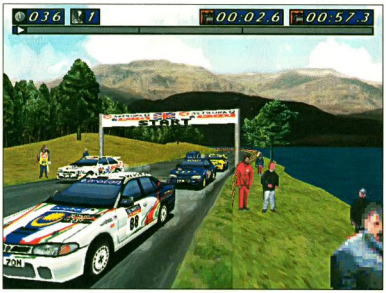


Gemeinsame Schlammschlachten

Da Sie sich dieses Heft gekauft haben, dürfen wir wohl davon ausgehen, daß Sie einen ausreichend schnellen Computer für RALLYE RACING 97 besitzen und Spaß am virtuellen Steuer eines Rallyewagens haben. Falls Ihnen außerdem ein Netzwerk zugänglich ist, dann hören Sie auf uns: Besorgen Sie sich mindestens ein zweites Exemplar, Sie werden es nicht bereuen...
Und falls Sie keinen Netzwerkzugang haben, dann fehlen Ihnen nur ein paar Netzwerkkarten, um sie an einige Freunde zu verschenken, die dann mit Ihren Rechnern zu Besuch kommen.

IPX-Netzwerk

RALLYE RACING 97 setzt ein IPX-Netzwerk voraus, was ursprünglich gleichbedeutend war mit Novell Netware. Das hat sich geändert, sowohl Windows 95 als auch NT oder OS/2 unterstützen das IPX-Protokoll.
Ein Netzwerk ist die schnellste Verbindung zweier Computer und schon deshalb die beste Wahl für alle, die über die technischen Voraussetzungen verfügen. Für RALLYE RACING 97 ist das Spiel im Netzwerk zudem die einzige vorgesehene Mehrspieleroption. Ein Netzwerkspiel erlaubt bis zu acht Mitspieler, während fast alle anderen Verbindungen (Modem, Laplink), die andere Spiele bieten, immer auf zwei beschränkt sind. Beachten Sie, daß jeder Mitspieler eine eigene CD benötigt, um RALLYE RACING 97 zu starten.



Gehen Sie mit bis zu acht Freunden ins Rennen.

TIP! Wer sich privat ein Spiele-Netzwerk aufbauen will, dem sei Windows 95 als Betriebssystem empfohlen. Es hat zwar klare Nachteile bei Leistung und Sicherheit, ist aber relativ leicht zu konfigurieren, die Netzwerkfähigkeit ist bereits eingebaut, und kein Treiber belastet den knappen konventionellen Arbeitsspeicher. Das IPX-Protokoll wird anstandslos unterstützt, und der typische Windows-Rechner (Pentium, Pentium II) bietet genügend Leistungsreserven für die Rallye-Simulation. An zusätzlichen Kosten fallen somit nur eine Netzwerkkarte pro Rechner und ein paar Meter Verbindungskabel an.

Spielstart

Voraussetzung für ein Mehrspielerspiel ist ein funktionierendes IPX-Netzwerk und mindestens zwei darüber verbundene Rechner. Das Mehrspielermenü arbeitet genau wie alle anderen Menüs im Spiel: aktiv ist jeweils die rot eingerahmte Option. Es ist hier besonders wichtig, daß vor dem Start des Netzwerkspiels die richtigen Schaltfelder markiert sind. Ein Spiel für vier Spieler startet z.B. nicht, wenn sich nur drei Teilnehmer zum Rennen melden.

HINWEIS

Nur der *Arcade-Modus* und der Modus „Einzelnes Rennen" verfügen über die Option Mehrspielerspiel starten. Bis zu acht Spieler können in diesen beiden Modi gegeneinander antreten.



1) Wählen Sie im Hauptmenü des Spiels *Setup Verbindung.*
2) Wählen Sie den *Modus der Verbindung.* Die beiden Symbole stehen für



Wählen Sie die Einstellungen für die Mehrspielersitzung.



= „Slave“

= „Master“

HINWEIS

Es kann nur ein Spieler in einem Mehrspielerspiel der „Master“ sein. Er wählt dann im weiteren Verlauf aus, welche Strecke unter welchen Bedingungen gefahren wird. Der Master-PC hat zu jedem Zeitpunkt die Kontrolle über das Spiel!

3) Wählen Sie die Anzahl der Spieler, indem Sie das entsprechende Symbol markieren (2-8).
4) Markieren Sie nun das Schaltfeld *Verbindung*, und bestätigen Sie mit Enter. Die Nachricht: *Verbinde mit IPX – synchronisiere mit anderem Spieler* erscheint.
5) Sobald alle Spieler verbunden sind, erscheint die *Wagenauswahl*.
6) Entscheiden Sie sich dann für ein Musikstück.
7) Die „Slaves“ erhalten die Nachricht *Warten auf Master*.
8) Der „Master“ gibt eine Strecke an.
9) Bei allen Spielern erscheint nun der *Setup*-Bildschirm.
10) Nach Abschluß des *Service-Setup* drücken Sie Enter.
11) Die Nachricht „Bitte warten“ und schließlich der Ladebildschirm erscheinen. Danach beginnt das Rennen wie üblich mit dem Countdown von fünf auf Los!



Das schwächste Glied...

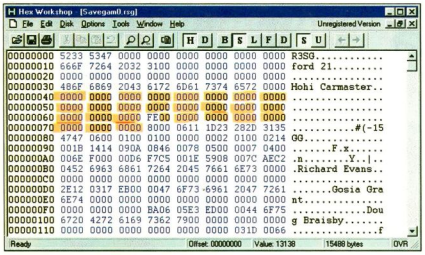
Im Mehrspieler-Modus bestimmt der langsamste Rechner den gesamten Spielfluß. Alle Rechner, die miteinander verbunden sind, laufen mit der Geschwindigkeit des langsamsten Systems. Wenn zum Beispiel sieben Pentium 200 und ein 486/66 im Netz miteinander verbunden sind, laufen die Pentiums mit der Framerate des 486/66. Es ist ratsam, für alle Spieler ihre Detailstufe so einzustellen, daß die maximale Framerate erreicht wird, damit die anderen Rechner im Netz nicht darunter leiden. Im Falle unseres Beispiels würde das heißen, daß der 486 die Detailstufe reduziert und z.B. den Rückspiegel abschaltet. Sobald der 486/66 „mithalten“ kann, können die Pentiums maximale Detailstufe einstellen, ohne daß die Framerate reduziert wird. Sollte also das Spiel im Netzwerk ungewöhnlich langsam sein, liegt das eventuell an der Leistungsfähigkeit eines der beteiligten Rechner.

CHEAT

Erschlichene Vorfahrt

Möchten Sie eine Rallye unter realen Bedingungen absolvieren? Dann blättern Sie weiter!
Möchten Sie sich keine Sorgen um Reparaturen mehr machen? Dann können Sie sich mit einer kleinen Manipulation ein Auto verschaffen, das zwar in den Rennen noch Schaden nimmt, aber im wahrsten Sinne des Wortes in Null Komma nix wieder repariert ist.

Erste Voraussetzung ist ein Hex-Editor. Viele Tool-Sammlungen enthalten einen, der bekannteste dürfte wohl DISKEDIT aus den Norton Utilities sein. Einen Shareware-Editor für Windows finden Sie auf der Heft-CD im Verzeichnis HEXWORK, in einer 32-Bit-Version für Windows 95 und NT (HEXWOR32) und einer 16-Bit-Version für Windows 3.1 (HEXWOR16).



Setzen Sie alle im Bild rot markierten Bytes auf 00.

Zweite Voraussetzung ist ein geeigneter Spielstand: Man beginnt also ein neues Spiel im Meisterschaftsmodus, speichert es bei der ersten Gelegenheit ab und beendet dann das Programm. RALLYE RACING 97 legt die Spielstände im Unterverzeichnis \VAR ab. Die Dateien heißen SAVEGAM*.RSG (wobei * für 0-9 bzw. a oder b steht). Der im Speichermenü des Spiels links oben stehende Spielstand entspricht also der Datei SAVEGAM0.RSG. Öffnen Sie nun den gespeicherten Spielstand mit einem Hex-Editor, ändern Sie die Zeilen 00000040 bis 00000070 wie unten abgebildet, speichern und schließen Sie dann die Datei.

HINWEIS

Sollte es sich um einen wichtigen Spielstand handeln, dann speichern Sie ihn zur Sicherheit unter anderem Namen, bevor Sie Änderungen vornehmen.

Starten Sie nun das Spiel wieder, und laden Sie den geänderten Spielstand. Sie sollten ein unbeschädigtes Fahrzeug vorfinden, das außerdem beim nächsten Service-Stop in allen Bereichen 0:00 Minuten Reparaturzeit benötigt.



ORIGINALHANDBUCH

Für Mißtrauische

Falls Sie Zweifel daran haben, daß wir Ihnen alle Informationen zum Spiel im Heft geliefert haben, dann überzeugen Sie sich doch selbst. Beim Vergleich mit dem Originalhandbuch werden Sie aber meistens feststellen, daß unsere Dokumentation die detailliertere ist.

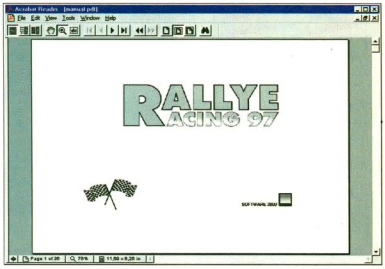
Das Handbuch von Software 2000 liegt im PDF-Format für den Acrobat Reader von Adobe vor. Wer diesen kostenlosen Viewer nicht schon besitzt, findet ihn auf der Heft-CD im Verzeichnis ADOBE.

Der Reader erlaubt das Betrachten und Drucken von Text- und Grafikdateien im Original-Layout, darüber hinaus verfügt er über Zoom- und Suchfunktionen und einiges mehr.

Der Acrobat Reader

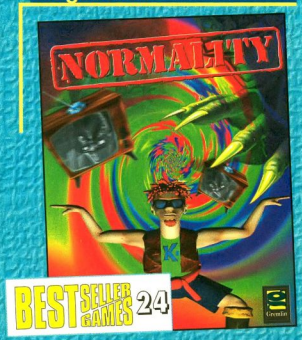
Der Acrobat Reader ist unter Windows 3.x, Windows 95 oder Windows NT zu betreiben. Je nach Betriebssystem ist also die 16-Bit-Version (Windows 3.x) oder die 32-Bit-Version (Windows 95/NT) zu installieren. Die Installation beginnt jeweils nach einem Doppelklick auf die Datei AR16D301.EXE (16-Bit-Version) oder AR32D301.EXE (32-Bit-Version). Starten Sie das Programm nach der Installation auf die Windows-übliche Art und Weise, und öffnen Sie die Dokumente mittels der Windows-Standard-Menüs.

Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der mitgelieferten Datei ACROBAT.PDF im Programmverzeichnis des Readers. Die Grundfunktionen sind weitgehend selbsterklärend und dürften niemanden vor ein Problem stellen, der mit Windows-Software vertraut ist.



Vorschau auf die nächsten Ausgaben

August '98



Adventure

September '98



Action / Strategie

Erben der Macht



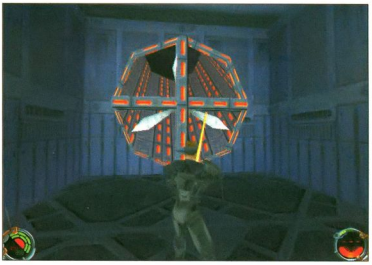
Kyle Katarn kommt einfach nicht zur Ruhe. Bekanntlich schlägt das Imperium ja zurück, und die Gegner der neuen Republik schlafen nicht. So bekommt der wackere Recke aus Jedi Knight auf der Zusatzdisk Mysteries of the Sith wieder reichlich zu tun. Aber diesmal ist er nicht allein ...

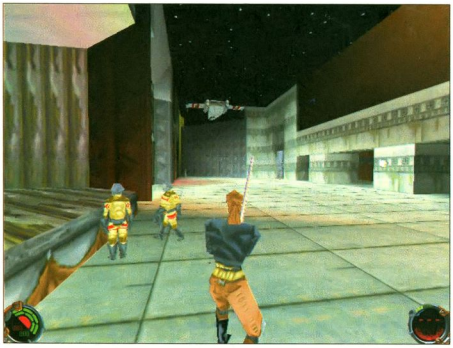
Die Story beginnt 5 Jahre nach dem Sieg Kyles über Jerec und seine finsteren Schergen: Katarn soll eine Rebellenbasis gegen Angriffe imperialer Truppen verteidigen. Dabei steht ihm mit Mara Jade (Lara Croft läßt grüßen) eine ehrgeizige Jedi-Kämpferin mit zwielichtiger Vergangenheit zur Seite. Sie möchte bei Kyle ihre Jedi-Ausbildung abschließen – doch soweit kommt es erst gar nicht. Kyle erfährt vom mysteriösen Tempel des Sith-Ordens mit seinen mächtigen und geheimnisvollen Kräften und begibt sich auf die Suche. Nach den ersten fünf von insgesamt 14 Missionen schlüpft der Spieler deshalb in die Rolle von Mara Jade, die fortan versucht, Kyles Schicksal zu klären.



Jedi-Ritter-Sport

Trotz des Verzichts auf gefilmte Videosequenzen hat es LucasArts geschafft, mit Mysteries of the Sith eine spannende Fortsetzung von Jedi Knight zu präsentieren. In allen Belangen wurde kräftig zugelegt, um die Zusatzmissionen noch interessanter und vielschichtiger als den „Vorgänger" zu gestalten. Insgesamt wurde der Adventure-Anteil deutlich ausgebaut, die komplexeren Puzzles sind zum Teil nur mit klugem Einsatz der Jedi-Kräfte lösbar.
Deshalb stehen dem Spieler auch fünf neue Kräfte zur Verfügung, wie etwa Force Push, Far Sight (unsichtbares Erkunden von Räumen) und der spektakuläre Sabre Throw, mit dem das Lichtschwert geworfen wird und wie ein Boomerang zurückkehrt. Übrigens sind die Jedi-Kräfte nicht mehr jeweils nur der hellen oder dunklen Seite der Macht zugeordnet: abhängig von der Punktezahl hat der Spieler alle Kräfte zur Auswahl. Dies ist auch dringend notwendig, denn Mysteries of the Sith bietet zwei Dutzend neue Gegner aller Art, die oft sehr unberechenbar und äußerst gefährlich agieren. Blindes Ballern bringt einen selten weiter, nur geschickter Umgang mit der Macht führt zum gewünschten Erfolg. Auch das Waffenarsenal der Jedi-Ritter wurde um ein paar Schmankerln aufgestockt: mit dem Zielfernrohr lassen sich Gegner aus großer Distanz gefahrlos erledigen, und das Carbonit-Gewehr friert die Feinde kurzerhand ein, so wie es weiland Han Solo geschah.





Die Kraft der zwei Jedis

Mysteries of the Sith überzeugt durch ein gelungenes Leveldesign, das zum Teil noch größere und komplexere Areale als Jedi Knight selbst bereithält. Schauplätze und Gegner bieten spannende Atmosphäre und hohen Abwechslungsreichtum. Besitzer von leistungsfähigen 3D-Grafikkarten kommen zusätzlich in den Genuß von farbigen Lichtquellen, und im Multiplayer-Modus gibt es neunzehn neue Levels zu erkunden. Diese Rückkehr der Jedi-Ritter läßt keine Wünsche offen. Möge die Macht mit Euch sein! MZ

KURZINFO

Name:	Jedi Knight – Mysteries of the Sith
Inhalt:	3D-Action, Zusatzmissionen, Originalspiel Jedi Knight erforderlich
Hersteller:	LucasArts
Vertrieb:	Funsoft, Kaarst
Preis:	39,95 DM
System:	Pentium 90, 16 MB, SVGA, CD-ROM, Soundkarte, Windows 95, Jedi Knight
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB, 3DFx



Inselwelten

Im Jahre des Herrn 1602 sticht ein Schiff mit etwas Baumaterial und einem kleinen Nahrungsvorrat in See, um neues Land zu besiedeln. Auf einer der vielen unerforschten Inseln soll eine florierende Stadt entstehen. Der künftige Inselherrscher sucht also nach Bauland, aber auch nach Wäldern, nach Jagd- und Fischgründen, nach Mauersteinen, nach Ackerland, nach Bodenschätzen...

Das kommt Ihnen bekannt vor? Klingt nach „Die Siedler 2" oder nach „Caesar 2"? Nun, ANNO 1602 ist ebenso wie die genannten unbestritten ein Aufbauspiel mit Echtzeitkämpfen, hat einen mindestens genauso hohen Suchtfaktor und präsentiert sich in liebevoller SVGA-Grafik in isometrischer Ansicht und drei Auflösungs- und Zoomstufen. So richtig vergleichen läßt sich die gelungene Mischung verschiedenster alter und neuer Komponenten aber trotzdem mit keinem der Konkurrenten im Genre.



Im Namen Seiner Majestät...

Bretter, Werkzeug, ein paar Lebensmittel, das alles auf einem kleinen Handelsschiff und 20.000 in Gold – so ausgestattet beginnt der Spieler die Inselbesiedlung in ANNO 1602. Die mit vielen Details ausgestaltete Karte ist von vornherein vollständig sichtbar, und es gilt, möglichst schnell auf einer der größeren Inseln zu landen, bevor alle attraktiven Fleckchen von der Konkurrenz besetzt sind. Bis zu drei „gegnerische" Parteien werden vom Computer oder von Mitspielern im Netzwerk gesteuert, außerdem befinden sich auf manchen Inseln Eingeborenendörfer, und mit der Zeit tauchen mehr und mehr Piraten auf. Von tatsächlichen „Gegnern" kann allerdings nur selten gesprochen werden. Die anderen Parteien sind Nachbarn, Handelspartner, vielleicht Konkurrenten, aber ein Krieg gegen sie ist – wenngleich immer möglich – nur in den seltensten Fällen zwingend erforderlich. Selbst mit Eingeborenen und Piraten können Sie Handel treiben. Anfangs werden Sie allerdings nicht viel zum Verkauf anzubieten haben. Sie sind in dieser Phase auf parteilose fliegende Händler angewiesen, die Ihnen Waren zu Wucherpreisen verkaufen.



Nun liegt Ihr Nachen also vor der Küste eines Eilands – was werden Sie vorfinden? Sobald die Insel per Mausklick erkundet ist, erfährt der Spieler, was hier besonders gut wächst, und ob es Eisenerz oder Goldvorkommen auf der Insel gibt. Mit einem weiteren Klick wird ein Kontor an der Küste errichtet. Nun heißt es, zunächst die Versorgung mit Baumaterial und Nahrung sichern, also müssen Förster und Fischer her. Gebäude stehen – anders als bei den „Siedlern" – sofort nach dem Bauauftrag zur Verfügung. Ihre Errichtung kostet aber Holz, Werkzeug, für größere Bauwerke Steine und für alle Geld. Ausnahme sind die Wohnhäuser, deren Errichtung zunächst nur ein paar Bretter kostet, die Ihnen aber dafür Steuereinnahmen bescheren, während alle anderen Gebäude Betriebskosten verursachen. Aber sind Wohnhäuser wirklich so problemlos? Schon bald teilt eine freundliche aber bestimmte Stimme mit, was das Volk wünscht.



Handel treiben können Sie sogar mit Piratennestern.

...erhebe ich Anspruch auf dieses Land!

Ein mehrteiliges Tutorial, sechzehn Einzelspieler- und sechs Mehrspieler-Szenarien lassen genug Zeit, die fast fünfzig Gebäudetypen und dreißig Berufe nach und nach kennenzulernen. Der Bergbau beschränkt sich auf Eisen und Gold, dafür sind landwirtschaftliche Produkte und ihre Weiterverarbeitung äußerst wichtig – vor allem, da auf einer Insel immer nur drei der sieben möglichen (und nötigen!) Nutzpflanzen ordentlich gedeihen, und irgendwo auch das Vieh weiden muß. Es bleibt dem Inselherrscher also kaum etwas anderes übrig, als Handel zu treiben und zusätzliche Inseln zu besiedeln. Nachdem die Bürger zunächst mit Wohnraum, Nahrung und









Eine blühende Stadt mit Schloß und Theater.

Der Spieler kann jeder Einheit einzeln Befehle erteilen oder Formationen befehlen. Soldaten, die verwundet vom Schlachtfeld heimkehren, werden von den Ärzten rasch geheilt; angeschlagene Schiffe können in den Werften repariert werden. Die Kontrolle über das Militär geht also wesentlich weiter als bei den „Siedlern". Im Vergleich fällt aber negativ auf, daß Einheiten keine Erfahrung sammeln, also mit weniger Bedenken verheizt werden können.

Fazit

Ob nun Sunflowers mit ANNO 1602 die Krone der Aufbau-Strategiespiele gebührt, oder ob diese auf anderen Entwicklerhäuptern verbleibt, ist Geschmackssache. Jedenfalls sollte jeder, der schon die hier zum Vergleich herangezogenen Spiele geliebt hat, auch bei ANNO 1602 sofort zuschlagen. kh



einer Kapelle zufrieden sind, verlangen Sie schon bald einen Marktplatz, Stoffe, ein Wirtshaus, Alkohol, eine Schule, Tabakwaren, Gewürze, Arzt und Feuerwehr, ein Badehaus, eine größere Kirche, einen Galgen und, und, und... Parallel zu den Ansprüchen der Untertanen entwickelt sich auch ihr Status in fünf Stufen, was an den Wohnhäusern deutlich zu sehen ist. Die Bevölkerung wächst, und ihre Zahlungskraft steigert sich. Natürlich benötigt Ihre Siedlung auch Verkehrswege, sonst bleiben Waren liegen, Feuerwehr und Arzt gelangen nicht zum Einsatzort.

In ANNO 1602 geschehen allerdings die Verteilung der Waren innerhalb einer Insel und die Weiterentwicklung der Einwohner automatisch, ähnlich wie in „SimCity" oder „Caesar 2". Der Herrscher an der Maus muß sich also keine Sorgen um verstopfte Kreuzungen und komplizierte Verteilungs- und Transportmenüs machen, wie bei den „Siedlern" üblich. Dafür kann er aber auch nicht entscheiden, ob z.B. bei Holzknappheit zuerst der Werkzeugmacher, die Werft, der Musketenmacher oder der an seinem Haus bastelnde Bürger versorgt werden soll. Außerdem mag dem einen oder anderen Spieler das lebhafte Gewusel kleiner Männchen auf dem Bildschirm fehlen, das hier deutlich weniger stattfindet als bei den „Siedlern".



Für Krone und Vaterland

In ANNO 1602 kann zu Lande und zu Wasser gekämpft werden. Die Notwendigkeit der Verteidigung tritt aber – außer gegen Piraten – nur selten auf. Der häufigste Grund, sich ein größeres (und schweineteures!) Heer zuzulegen, ist das Streben nach mehr Siedlungsraum auf einer vollen Karte. In Burgen werden vier Typen von Bodentruppen ausgebildet, Kanonen feuern von Wachtürmen oder Schiffen, und ein ambitionierter Feldherr tut gut daran, seine Heimat mit Palisaden und Mauern zu umgeben.









KURZINFO

AUF DER HEFT-CD DEMO

Name:	Anno 1602
Inhalt:	Aufbau- und Strategiespiel
Hersteller:	Sunflowers
Vertrieb:	Bomico, Kelsterbach
Preis:	89,95 DM
System:	Pentium 100, 16 MB, 40-100 MB Festplattenspeicher, SVGA, CD-ROM, Soundkarte, Maus, Windows 95
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB

Kriegsgezücht

Nachdem eine Flutwelle von Seuchen, Hungersnöten und blutigen Bürgerkriegen das Imperium der Yedda an den Rand der Vernichtung gebracht hatte, rissen die früheren Sklaven das Wissen um die Gentechnologie ihrer ehemaligen Herren an sich. Sie veränderten ihre eigene DNA, um für den Kampf um die Macht gerüstet zu sein.



Wieder einmal begeben wir uns in eine weit, weit entfernte Galaxis. Nach Zusammenbruch des Yedda-Imperiums ist ein Machtvakuum entstanden, das es zu füllen gilt. Vier Clans beanspruchen das Gebiet für sich, die Folge ist ein Krieg, in dem hauptsächlich mit biotechnischen Mitteln gekämpft wird. Wer auf dem Gebiet der Gentechnik die Oberhand behält, wird auch den Krieg gewinnen, da überlegenere Kämpfer



gezüchtet werden können. Ihre Armee genetisch perfektionierter Krieger stürmt also mit reichhaltigem Waffenaufgebot dem Feind entgegen, um ihn vernichtend zu schlagen. Und wenn man gerade schon mal unterwegs ist, kann man auch noch ein bißchen genetisches Material klauen, das hier und da in fremden Lagern herumliegt. So weit die Story von Warbreeds, die den üblichen Rahmen für ein modernes Echtzeitstrategie-Spiel schafft.

Zucht und Ordnung

Diese Geschichte reicht gerade aus, um eine Begründung für das Design von WARBREEDS zu liefern, das sich von dem anderer Spiele etwas abhebt - aber nur etwas. Leider wird durch den kleinen Unterschied allein noch keine lang anhaltende Spielmotivation geschaffen. Denn im Levelaufbau bietet Warbreeds wahrlich nichts Neues: Mit zwei verschiedenen Parteien kann jeweils ein Feldzug linear durchgespielt, diverse Solo-Scharmützel können gegen Computergegner ausgefochten werden. Und selbstverständlich gibt es auch die Option für Netzwerkspiele über ein lokales Netzwerk oder das Internet. Das Missionsdesign ist schlicht. Die gegnerischen Truppen folgen festgelegten Schritten und reagieren, wenn der Spieler „Schalter" betätigt. Das heißt, durch bestimmte Aktionen, wie beispielsweise das Betreten eines bestimmten Punktes auf der Karte, werden entsprechende Maßnahmen des Computergegners ausgelöst. In späteren Levels verschenkt die künstliche Intelligenz einige Chancen, das Spiel interessanter zu gestalten. Statt die vielen Möglichkeiten, die durchaus gegeben wären, richtig auszunutzen, wird die Schwierigkeit durch die pure Masse der feindlichen Armeen erzeugt. Auch recht komplex und knifflig erscheinende Missionsziele entpuppen sich während des Spiels schlicht und ergreifend als Massenschlachtereien.



Die Bewaffnung der Einheiten bestimmen Sie selbst.

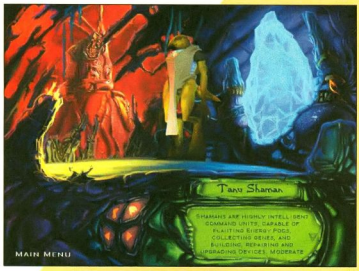
Gen-erös

Viel zu freigiebig gingen die Entwickler des Spiels mit den enthaltenen Features um. Wegpunkte können gesetzt werden, ein Bau kann mehrere Einheiten produzieren, der Spieler kann vorgefertigte Angriffstaktiken wählen oder eigene erstellen etc. All das, was man von einem Echtzeitspiel der 2. Generation erwartet, ist in WARBREEDS integriert. Das wichtigste ist die Ausstattung der Krieger mit Waffen. Diese werden sozusagen nackt gezüchtet, der Spieler muß mit Genkleister schon während der Bestellung allerlei Mordwerkzeug anbringen. Dabei bleibt allerdings unergründlich, wie sich die angeflanschten Waffen wie Screamer und Bohrer voneinander unterscheiden. Im Handbuch ist zwar die Rede von verschiedenen Schadensstufen, im Spiel ist aber nur wenig davon zu spüren. Gerade diese Möglichkeit der freien Waffenwahl für die Kampfeinheiten, die hervorragend zur Geschichte des Spiels paßt, hätte Raum für wirkliche Innovation und mehr Spieltiefe geboten, der aber leider überhaupt nicht genutzt wurde.



Wie in dem alten Sprichwort von den Küchenmeistern und dem Brei verderben hier zu viele Features den Spielspaß. Anstatt alles hineinzustopfen, was die Entwickler zu programmieren in der Lage waren, hätte Hersteller *Red Orb* sich etwas mehr um Grafik und Spielsteuerung kümmern sollen. Die Designer gaben sich Mühe mit einer originellen Gestaltung, leider nur mit











dem Ergebnis, daß es manchmal schwierig wird, die eigenen originellen Einheiten vom ebenfalls originellen, aber leider ähnlichen Gegner zu unterscheiden. Mit einer besseren Grafikengine hätte das vielleicht funktioniert, aber so ist es nur verwirrend. Auch die Steuerung ist nicht besonders gelungen. Die Menüs zum Bauen und Befehligen der Einheiten sind unübersichtlich, was genau den Spaß mindert, den es machen könnte, die nach eigenem Geschmack ausgerüsteten Truppen entsprechend einzusetzen. Das grobe Scrolling wird des öfteren zum echten Problem, wenn beispielsweise frische Truppen an die Front gebracht werden müssen oder der Spieler ein Gebäude anwählen will. Das Aufrüsten bzw. Reparieren der Einheiten ist wegen der mittelmäßigen Grafik ebenfalls umständlich. Am Ende bleibt ein Spiel übrig, mit dem Anfänger nicht zurechtkommen und das für Profistrategen nicht anspruchsvoll genug ist. Gerade im hart umkämpften Genre der Echtzeitstrategie muß ein Spiel zur Zeit mehr bieten als dieses. Gegen das fantastisch gute Gameplay und die erstklassig erzählte Geschichte von StarCraft oder die tolle Grafik und das sensationelle Schlachtengetümmel von Total Annihilation vermag WARBREEDS nicht zu bestehen.

prm

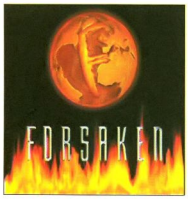


Behalten Sie hier den Überblick?

KURZINFO

Name:	Warbreeds
Inhalt:	Echtzeitstrategie
Hersteller:	Red Orb Entertainment
Preis:	ca. 80,- DM
Systemanforderungen:	Pentium 90, 16 MB RAM, 40 MB Festplattenspeicher, CD-Laufwerk, Maus, Soundkarte, Windows 95, DirectX ab 3.0
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM

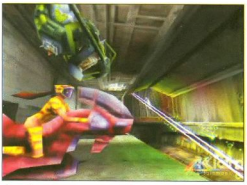
Biker der Apokalypse



3D-Actionspiele sehen sich alle irgendwie ähnlich? Nun, dann kann FORSAKEN wohl kein 3D-Actionspiel sein, denn ein solches Grafikfeuerwerk hat die Welt der PC-Spiele bisher noch nicht gesehen.

Das Szenario allerdings klingt bekannt: Menschheit weitestgehend vernichtet, Erde vollständig verseucht und zur verbotenen Zone erklärt, zwecks Durchsetzung Planet mit automatischem Verteidigungssystem versehen, Spieler: Raubritter in der verbotenen Zone. Was das fürs Spielprinzip heißt, dürfte klar sein: Verteidigungsroboter umgehen oder ausschalten (meistens ausschalten!) und jeden Gegenstand einsammeln, der so aussieht, als könne man ihn entweder auf dem Höllentrip gebrauchen oder später versilbern; zwischendurch ein paar Schlüssel und Schalter finden. Unterwegs sind die todesmutigen Planetenfledderer auf Hover-Bikes, also Mopeds, die sich auf unerklärliche Weise ohne Räder fortbewegen.

Aber schließlich geht es ja nicht um eine denkbare Vision des Jahres Zweitausend-X sondern um rasante Action für ein bis sechzehn Spieler in absolut spektakulärer Grafik.



Aus der Nähe werden Sie sich andere Biker im Deathmatch kaum betrachten können.

Feuerzauber

Möchte man das Gameplay von FORSAKEN beschreiben, bietet sich der Klassiker „Descent" als Basis an. Der Spieler fliegt auch in FORSAKEN durch geschlossene Levels aus Gängen und größeren Räumen und hat dabei volle Bewegungsfreiheit um 360° und alle drei Achsen. Nach und nach werden verschiedene Primärwaffen (Laser & Co.), Raketen und Minentypen eingesammelt, und auch die Schilde können gelegentlich aufgefrischt werden. Im Unterschied zu Descent sucht der Erdenplünderer aber am Anfang des Spiels einen von 16 Bikern aus, die nicht nur unterschiedliche Sprüche draufhaben, sondern sich auch in Aussehen, Panzerung, Geschwindigkeit und Wendigkeit deutlich unterscheiden. Das schafft gerade für Multiplayerspiele eine noch höhere Motivation.



So geht es durch sechzehn Solo-Levels und zehn Mehrspieler-Szenarien, die in drei Modi gespielt werden können. Die Level und die Waffensysteme verleiten den Spieler immer wieder zur entzückten Betrachtung, was leider oft zum schnellen Tod führt. Transparente Laserstrahlen beleuchten die Wände, Wasser kräuselt sich unter Beschuß, Dampf dringt aus Ventilen an den Wänden, Wassertropfen zerbersten am Boden zu feinem Wasserstaub, Raketen und andere Biker explodieren spektakulärst, überall leuchten die Farben, fast alles ist transparent, was nicht „Mauer" heißt. Man kommt in gesunkenen Schiffen, Tresorräumen, Kraftwerken usw. aus dem Staunen gar nicht mehr heraus. Die Gestaltung der Gegner fällt dagegen zwar stark ab, aber FORSAKEN ist trotzdem Spaß total und eine wahre Augenweide bei vergleichsweise geringer Hardwareanforderung. kh



Wer einen Eindruck der genialen Lichteffekte haben möchte, sollte sich das Demo auf der Heft-CD anschauen.



KURZINFO

AUF DER HEFT-CD DEMO

Name:	Forsaken
Inhalt:	3D-Action
Hersteller:	Acclaim Entertainment
Preis:	ca. 90 DM
System:	Pentium 100 mit 3DFx, Pentium 133 ohne 3DFx, 16 MB RAM, CD-ROM, Soundkarte, Windows 95
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, 3DFx

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!

Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen – Bestellschein auf Seite 65

· BESTSELLER GAMES GOLD 16 · RALLYE RACING 97 ·

RALLYE RACING 97

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 6–7.

Systemanforderungen

- Mindestens 486 DX/66
- 8 MB RAM
- 2x CD-ROM
- SVGA
- MS DOS ab 6.22 oder Win95
- Maus
- Soundkarte

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie
1. auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *BG\INSTAL* eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

CD-Inhalt

Vollversion: Rallye Racing 97
Shareware: Packprogramme, Thunderbyte Anti-Virus
Freeware: MS-Maustreiber, Adobe Acrobat Reader
Demo: Anno 1602, Forsaken

BESTSELLER GAMES GOLD EDITION 16

· BESTSELLER GAMES GOLD 16 · RALLYE RACING 97 ·

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Gold 16" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm



als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

RALLYE RACING 97 ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma **Software 2000**, lizenziert an die TREND GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Software 2000** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Software 2000** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **RALLYE RACING 97** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **RALLYE RACING 97** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Gold 16"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 486	❑ Pentium	❑ Pentium II od. höher
Speicher:	❑ 8 MB	❑ 16 MB	❑ 32 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 3.1	❑ Win 95 ❑ andere
Peripherie:	❑ Soundkarte	❑ Modem	❑ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

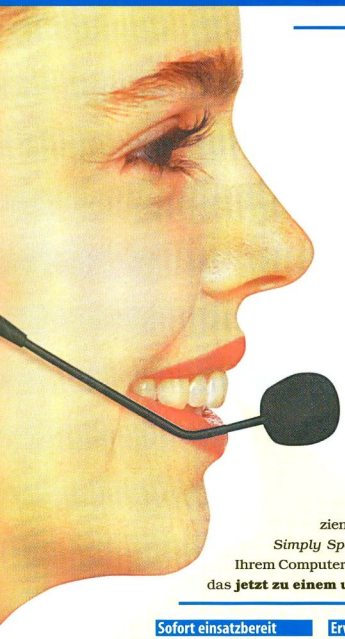
PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

BESTSELLER GAMES GOLD EDITION 16

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Das unglaubliche Angebot – jetzt gleich bestellen!



VoiceType Simply Speaking 3.0 OEM

IBM

Sie sprechen – und die Software tippt!

Das revolutionäre **Spracherkennungssystem** für Ihren PC, mit dem Sie Ihre Texte ganz bequem **diktieren**! Sprechen Sie einfach aus, was Sie schreiben möchten – und in Sekundenschnelle erscheinen Ihre Worte als Text direkt auf dem Monitor. Statt mühsam zu tippen, lehnen Sie sich künftig entspannt zurück und **verfassen Ihre Briefe, Referate, Berichte, Notizen, E-Mails oder privaten Schreibarbeiten ganz einfach per Sprache.** Ihre Hände und Augen ermüden nicht mehr so schnell und bleiben frei für andere Aufgaben: So erreichen Sie neue Stufen der Effizienz und Produktivität. Mit *VoiceType Simply Speaking* können Sie die Arbeit an Ihrem Computer neu und mit Spaß gestalten – und das **jetzt zu einem unfaßbar günstigen Preis!**

Sofort einsatzbereit

Wenige Probesätze genügen, um *Simply Speaking* einzurichten.

Hervorragende Erkennungsrate

Simply Speaking verarbeitet **ca. 70 – 100 diktierte Wörter pro Minute**, und das mit einer **Erkennungsrate von bis zu 97 Prozent!**

Anpassung an Ihre Arbeitsweise

Simply Speaking ist zusätzlich **lernfähig:** Je länger Sie *Simply Speaking* einsetzen, desto genauer arbeitet das Produkt.

Erweiterbarer Wortschatz

Im Lieferumfang von *VoiceType Simply Speaking* ist ein **umfassendes Vokabular** mit **über 30.000 deutschen Wörtern enthalten, bis auf 64.000 Wörter erweiterbar.**

Korrekte Rechtschreibung

Jedes Wort, das *Simply Speaking* anhand seines Wortschatzes richtig erkannt hat, wird auch automatisch **gleich beim ersten Mal richtig geschrieben**.

Benutzerfreundlichkeit

Simply Speaking verschafft Ihnen **Bewegungsfreiheit**. Ihre Hände und Augen sind nicht mehr mit der Tastatur und dem Bildschirm beschäftigt.

Kompatibel zu Ihrer Software

Simply Speaking besitzt einen **integrierten Editor**, mit dem Sie Ihre Texte sofort korrigieren, formatieren, drucken und exportieren können.

Detaillierte Anleitung

Durch das **illustrierte Anleitungsheft können auch PC-Einsteiger dieses Programm schnell installieren und problemlos nutzen.**

Pressestimmen zu Simply Speaking:

Computer Bild 6/98: Preis-/Leistung **„gut"** (Testurteil basiert auf einem derzeit empfohlenen Herstellerpreis von DM 99,–)

PC Praxis 8/97: „Voice Type Simply Speaking ist eine passende Lösung zu einem niedrigen Preis von 249 Mark."

DM 6/97: „...Schnäppchen für alle Anwender, denen es auf **schnelle und gut Diktierqualitäten** ankommt."

Journal Mittelstand 7/97: „Das Programm ist ... nützlich und **seinen Preis von DM 250,– (Straßenpreis) wert.**"

PC Praxis 4/98: Wertung **„gut"**

VoiceType Simply Speaking 3.0 OEM

Das berühmte **Spracherkennungs-System** – über das unter anderem das **Journal Mittelstand 7/97 urteilt:** „Das Programm ist ... nützlich und **seinen Preis von DM 250,– (Straßenpreis) wert**" – erhalten Sie als **uneingeschränkte deutsche OEM-Vollversion** auf CD-ROM im Bundle mit einer bebilderten Anleitungs-Zeitschrift aus dem TREND-Verlag, bei PEARL unter **Bestell-Nr. TSA-001** zum **sensationellen Werbepreis** von nur

19,80 DM
ös 159 / sFr 19,80

Version wie oben beschrieben, jedoch mit einer **PEARL-Sprechgarnitur** (Kopfhörer-Mikrofon-Kombination).

Bestell-Nr. SA-666
nur sagenhafte
28,80 DM
ös 231 / sFr 28,80



KlickTel TARIF 98

Die **Tarifauskunft fürs Telefon-Festnetz** mit **Kostenanalyse.**

Bestell-Nr. SD-222

0,99 DM
ös 8 / sFr 0,90

Tisch-Mikrofon



Elegantes **Tischmikrofon mit Standfuß** – direkt an jede Soundkarte anschließbar! Ideal für **Sprachaufnahmen** – die Hände bleiben frei.

Bestell-Nr. PE-679

12,80 DM
ös 103 / sFr 12,80

Schwanenhals-Mikro

Flex. Mikrophon zur Klebebefestigung z.B. am Monitor.

Bestell-Nr. PE-686

14,80 DM
ös 119 / sFr 14,80



PEARL Handels GmbH
Tel: 061-333 11 40
Fax: 061-333 12 22

PEARL Österreich
Tel: 06 60-52 14
Fax: 0 22 74-7 37 15

Der **VERSANDKOSTENANTEIL** richtet sich nach der von Ihnen gewünschten Zahlungsart: **Bankeinzug DM 6,90** (Bankverbindung angeben), Visaus Scheck DM 7,90, Nachnahme DM 9,90, Offene Rechnung DM 11,90 (nur Geschäftskunden & Öffentl. Institutionen). Auf Bestellungen **unter einem Auftragswert von DM 30,–** erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–.

PEARL
PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen
Internet: www.pearl.de · Fax: 07631/360-444

Persönliche Bestellannahme – rund um die Uhr!
0180/555 82

RALLYE RACING 97

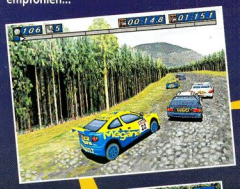
POWERSLIDES UND PFERDESTÄRKEN

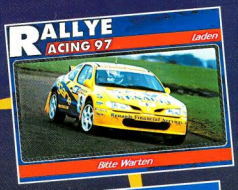


Empfohlen von Walter Röhrl

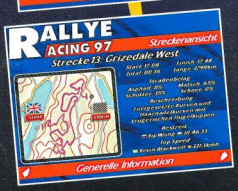
Schnallen Sie sich an, und achten Sie auf die Startflagge! Am Ende einer nervenaufreibenden Rallye-Saison steht Ihnen die härteste Prüfung noch bevor: die Network Q RAC Rallye. Das letzte Ereignis des Jahres in der FIA World Rallye Championship. Wählen Sie in diesem mörderischen Rennen über **28 Etappen** im Norden Großbritanniens zwischen **sechs Rallyewagen** aus. Unter anderem warten ein Golf GTI 16V, ein Renault Maxi Mégane und ein Ford Escort Cosworth darauf, über **Asphalt, Schotter und Schlamm** gejagt zu werden.

Treten Sie gegen äußerst intelligente Computerfahrer oder im Netzwerk gegen Ihre Freunde und Kollegen an, und genießen Sie ein Rallyespektakel in **SVGA-Grafik**, mit authentischen Renngeräuschen und einem beflügelnden **CD-Soundtrack**, den Sie selbst im Autoradio aussuchen. Aber Vorsicht – das Befahren von unbefestigten Waldwegen mit **207 km/h** bei Nacht wird nicht zur Nachahmung empfohlen...











SOFTWARE 2000

Europress

Kompatibel mit Windows 95



Systemanforderungen:

486DX-66, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, 5 MB Festplattenspeicher, MS-DOS ab 6.22 oder Windows 95, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, Maus, Soundkarte • Unterstützt: Soundblaster und kompatible Soundkarten, General MIDI • Empfohlen: Pentium 100, 16 MB RAM, 55 MB Festplattenspeicher

BEST SELLER GAMES GOLD EDITION

Inhalt von Heft und CD

RALLYE RACING 97

Vollversion auf der Heft-CD

- Original-Vollversion
- Deutsche Sprachausgabe
- SVGA-Grafik
- Gedruckte Spielanleitung
- 28 authentische Strecken
- 6 Originalwagen aus der Rallye-Weltmeisterschaft
- Feintuning vom Spieler einstellbar
- Realistische, gerenderte 3D-Landschaften
- Unterschiedliche Wetter- und Straßenverhältnisse
- Asphalt, Schlamm, Schotter, Schnee
- Authentische Renngeräusche und wählbarer CD-Soundtrack
- Computergenerierter Beifahrer
- Cheat im Heft

So urteilt die Fachpresse:

PC Power (12/96): 88%, „Das Gefühl von Geschwindigkeit wird überzeugend auf Ihren Bildschirm gebracht...“

PC Games (11/96): 81%, „Gratulation zu dieser gelungenen Umsetzung des Rallyesports, Europress!“

PC Action (11/96): 80%, „Kurzweilige Unterhaltung für alle Offroad-Fans!“