

Spielhallen-Hits

**1980
DM**

PC-Spiele-Vollprodukte - jetzt fast geschenkt!

Ausgabe 1
DM 19,80
SFr 19,80
öS 158,-
Lfr 398,-
HfL 22,50



MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

**Uneingeschränkte
Vollversion auf
CD-ROM**

BATTLE Race

Extreme 3D Action-Rennen
24 Rennstrecken auf 4 Planeten
30 intelligente Computergegner
**Multiplayer-Modus
im Netzwerk**



Soft Enterprises



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 / Behörden Siegel per Fax an: +49-7631-360-444



Jubel, Trubel, Heiterkeit...



Nach monatelangen, koffeinberauschten Konzepttüfteleien präsentieren wir Ihnen „Spielhallen-Hits“ – die ultimative Zeitschrift für den Fan actiongeladener Computerspiele. Acht Wochen-ja, genau 8 Wochen! – geben wir Ihnen Zeit, das Spiel zu meistern und sich auszuruhen, bevor wir den nächsten nervenaufreibenden Titel liefern. Diese Zeitschrift ist nur etwas für junge und jung gebliebene Computerspieler. Hartgesottene Zeitgenossen, die gegen Streß immun sind und deren Herz dem

Adrenalinschub gewachsen ist. Das eine Mal werden wir ein Highend-Spiel bringen, dann wieder kommt ein Titel, der auch auf „normalen“ PCs laufen wird. Garantiert sei, daß alle Spiele für Hochspannung bis zum Elektroschock sorgen!

Haben Sie einen flotten Pentium zu Hause stehen und nie das richtige Datenfutter auf einer Cover-CD gefunden? Dann haben Sie hoffentlich schon zugriffen und stehen nicht zögernd am Kiosk. Denn wir haben „Battle Race“, das multimediale Feuerwerk aus Shoot'em Up und Rennsimulation. Suchen Sie sich eine geeignete Identität, den passenden Flieger, und ab geht's! Ständig auf der Flucht vor Ihren Verfolgern und auf der Jagd nach dem 1. Platz, geht es durch Tunnelsysteme und Schluchten, vorbei an sich schließenden Toren oder sengenden Lavamassen. Wenn Ihnen das noch immer nicht genug ist, rüsten Sie Ihr Raumschiff mit neuen Waffen und leistungsfähigeren Antrieben aus, bis Ihr Reaktionsvermögen an der nächsten

Biegung auf der Strecke bleibt. Ein besonderes Bonbon ist die 3D-Kartenunterstützung der 3D-Blaster und aller 3D-Karten mit dem weitverbreiteten S3 Virge -Chip. Damit wird das Spiel so realistisch, daß Ihnen das Herz in die Hose sacken mag. Doch nun können Sie es sicherlich nicht mehr erwarten, den Countdown zu hören und sich in einen wahren Geschwindigkeitsrausch zu stürzen.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß und eine gute Jagd!

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier

IMPRESSUM

Verlag:

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1
79426 Buggingen
Tel.: 07631/360-270
Fax: 07631/360-444

Chefredakteur:

Carsten Borgmeier

Redaktion:

Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 04221/93 45-0,
Fax: 04221/177 89,
Frank Willms, Waltraud Schmidt

Gestaltung, Satz und Belichtung:

Style of the Arts. Graphische Medien-Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 0180-567 11 88
Art Director: Michael H. Sichter
Layout: Dieter Trompeter,
Vincenzo Mastroberti

Heftproduktion:

Stephan Striegel, Vernon Warren

Anzeigenleitung:

Carsten Borgmeier

Druck:

Marco, Toulouse

Auflage:

90.000 Expl.

Vertrieb:

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen

Außendienst:

TREND Büro West, Jägerstr. 23
46149 Oberhausen
Tel.: 0208/64 41 10, Fax: 0208/64 43 67

Vertriebsleitung:

Reinhard Jansohn

Erscheinungsweise:

6 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis:

19,80 DM

Abo Preis:

99,95 DM

(6 Ausgaben inkl. Versandkosten)

Abo-Betreuung: Tel.: 07631/360-525

Bankverbindung:

Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,

BLZ 680 632 54, Konto-Nr.: 159492

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag 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. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



INHALTSVERZEICHNIS



Editorial 3



Installation 5



Spielanleitung: Battle Race 7



Cockpit und Steuerung / Himmel und Hölle 11



Die Strecken 12

Waffen und Zubehör 13

Die Schiffe 14

Die Piloten 15

Booklet 17

Lizenz 18





Installation und Programmstart von

„Battle Race“

Systemanforderungen

Um „Battle Race“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- IBM-PC oder 100 % Kompatible
- MS DOS 5.x oder höher
- Prozessor: mind. 486 DX2/66
- mind. 8 MB RAM, 16 MB empfohlen
- mind. 500 KB freier Arbeitsspeicher
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 3 MB freiem Speicherplatz
- mind. Quad-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Microsoft-kompatible Mouse, Joystick empfohlen
- IPX-Protokoll für Netzwerkspiel
- Soundblaster, Soundblaster Pro, Soundblaster 16/32/AWE, Sound Galaxy Nx Pro oder 100% kompatible Soundkarten

P133 16MB	→	SVGA high
P90 16MB	→	SVGA low
P90 8MB	→	SVGA medium, VGA high
DX 4/100 8MB	→	VGA medium
DX 2/66 8MB	→	VGA low

Hinweis!



Alle Angaben im Installationstext beziehen sich auf die gebräuchlichsten Laufwerksbezeichnungen. Sollten bei Ihnen die Laufwerke mit einem anderen Buchstaben angesprochen werden, passen Sie die Bezeichnung bitte entsprechend an. Die einzelnen Laufwerke werden folgendermaßen bezeichnet:

- A: Diskettenlaufwerk
- C: Festplatte
- D: CD-ROM-Laufwerk

(z.B. „D“) ins Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

INSTALL

Damit starten Sie das Installationsprogramm. Klicken Sie nach dem ersten Bildschirm auf „Continue“, um mit der Installation fortzufahren.

1. Wählen Sie die Installationsart. Hier können Sie festlegen, wie viele Programmdateien auf Ihre Festplatte kopiert werden sollen. Generell gilt, je langsamer das CD-ROM-Laufwerk, desto mehr Daten sollten auf die Festplatte kopiert werden. Wollen Sie nur die Multiplayer-Funktion nutzen, wählen Sie „Multiplayer/Client only“.

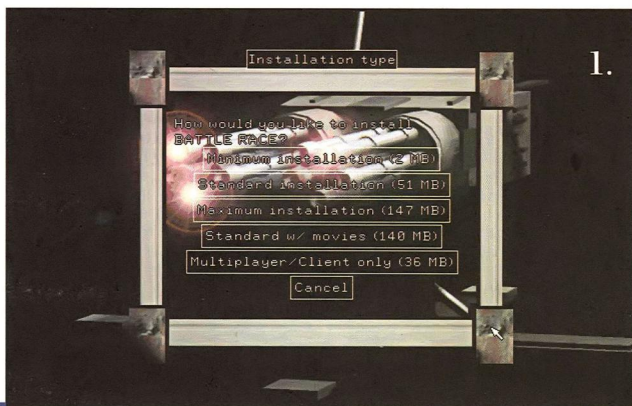
2. Geben Sie nun das Laufwerk an, auf dem das Spiel installiert werden soll.

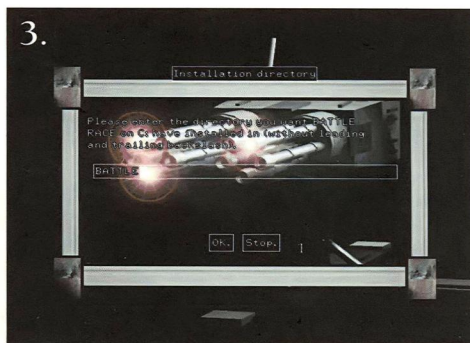
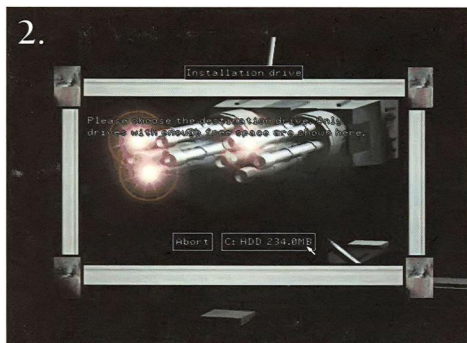
Installation in 5 Schritten

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerkbuchstabens

Für maximale Performance unterstützt „Battle Race“ den 3D-Blaster und 3D-Karten mit einem S3 Virge-Chip. Aber auch andere Grafikkarten werden unterstützt, sofern sie den VESA-Standard ab Version 1.2 erfüllen. Besitzen Sie eine ältere Grafikkarte, laden Sie vor der Installation und vor dem Spielstart das Programm „UNIVBE“, das Sie als Sharewareversion im Verzeichnis „\SDD52“ finden. Beachten Sie bitte die Installationshinweise in der „LIESMICH.TXT“.

Beachten Sie weiterhin, daß die zur Verfügung stehenden Grafikauflösungen und Renderstufen sehr rechenintensiv sein können. Verfügen Sie über einen schnellen Pentium, können Sie diese voll auskosten. Bei älteren PCs hingegen empfiehlt es sich, einzelne Optionen auszuschalten, damit der Spielverlauf flüssig dargestellt werden kann. Die obige Grafik verdeutlicht Ihnen, welche Auflösung Sie bei welchem Rechner einstellen sollten.





3. Tragen Sie hier den Verzeichnisnamen ein. Sie brauchen lediglich den gewünschten Verzeichnisnamen anzugeben. Die Laufwerksbezeichnung entfällt.

4. Es folgen einige Ergänzungen zum Originalhandbuch. Lesen Sie diese bitte sorgfältig durch und klicken Sie auf „Next Page“.

Haben Sie alle Texte gelesen oder möchten Sie die folgenden Seiten überspringen, Klicken Sie auf „Quit Readme“.

5. Im Anschluß an die Installation landen Sie im SETUP. Hier werden Ihnen einige Fragen zur Konfiguration Ihres PCs gestellt.

Graphics adapter

Hier müssen Sie angeben, ob Sie eine der unterstützten 3D-Karten verwenden. Markieren Sie die entsprechende Grafikkarte, und klicken Sie auf „Select“. Haben Sie keine 3D-Karte oder ist Ihre Karte nicht aufgelistet, wählen Sie „VESA compatible graphics adapter“. Unter „Configure“ können Sie nähere Einstellungen vornehmen. Im allgemeinen ist dieses aber nicht notwendig. Sollten Sie dennoch Änderungen vornehmen

wollen, schauen Sie in das Handbuch zu Ihrer Grafikkarte. Bei der Wahl einer VESA-kompatiblen Grafikkarte ist die VESA-Version zu beachten, die von der Grafikkarte unterstützt wird., denn der lineare Framebuffer wird erst ab der VESA-Version 2.0 unterstützt.

Render driver

Auch hier gilt es, den unterstützten Treiber auszuwählen. Alle PC-Besitzer, die über keine der aufgeführten Grafikkarten verfügen, wählen „Generic 8bit VGA renderer“.

Sound card

Wählen Sie hier die von Ihnen verwendete Soundkarte aus, bzw. die Karte, zu der Ihre Soundkarte 100% kompatibel ist. Unter „Configure“ haben Sie die Möglichkeit, die Parameter Ihrer Soundkarte per Hand einzutragen oder diese selbständig ermitteln zu lassen. Beachten Sie in diesem Fall, daß es in Ihrer „AUTOEXEC.BAT“ eine Zeile wie „SET BLASTER...“ geben muß, damit das Installationsprogramm dieser Zeile die Einstellungen Ihrer Soundkarte entnehmen kann. Nähere Angaben zur Installation der Soundkarten entnehmen Sie bitte der Datei „LIESMICH.TXT“ auf der CD.

Movie playback driver

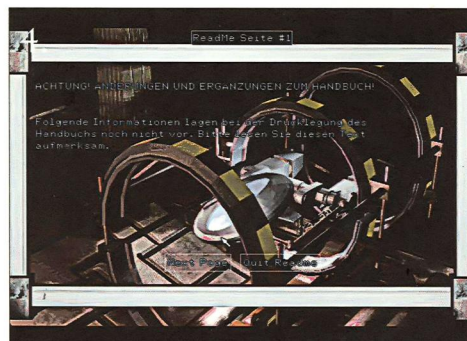


Diesen Eintrag können Sie unverändert lassen, da das Programm ohnehin nur einen Treiber zur Verfügung stellt.

Network driver

„Battle Race“ unterstützt lediglich das IPX-Protokoll. Wählen Sie dieses aus, und überprüfen Sie unter „Configure“, ob alle Spieler im Netzwerk dieselbe „Socket Number“ eingestellt haben. Ändern Sie diese gegebenenfalls. Die technischen Parameter sollten Sie so belassen, wie sie sind. Probleme treten hier in den seltensten Fällen auf.

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf „Quit“, um das Setup zu beenden.





Programmstart

Wechseln Sie in durch die Eingabe des Laufwerksbuchstabens, gefolgt von einem Doppelpunkt (z.B. D:), in das Verzeichnis, in das Sie „Battle Race“ kopiert haben, und geben Sie

BR ein.

Der Patch

Im Verzeichnis „PATCH“ der CD-ROM finden Sie einen Patch zu „Battle Race“. Kopieren Sie diese Dateien in das Verzeichnis, in das Sie „Battle Race“ installiert haben.

Konfiguration des PCs

Das Spiel benötigt mindestens 500 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Konfiguration abzufragen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM



Hier bekommen Sie die aktuelle Konfiguration Ihres PCs dargestellt. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen. Beachten Sie, daß „Battle Race“ im Protected Mode läuft. **Es darf in keinem Fall der Speichermanager „EMM386.EXE“ geladen werden, andernfalls bricht das Programm während des Programmstartes ab, oder der Computer „hängt sich auf“.**

Konfigurationsdateien

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen. Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in diesen Dateien unter Umständen dazu führen können, daß Ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie diese verändern.



Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:

Wechseln Sie durch die Eingabe von

CD C:\

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

ein, und verändern Sie diese wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Beachten Sie bitte, daß die Pfadangaben in den Startdateien auf die Verzeichnisse zeigen müssen, in denen die Programme zu finden sind. Speichern Sie anschließend die Änderungen und geben Sie

EDIT AUTOEXEC.BAT ein.

Verfahren Sie hier wie bei der CONFIG.SYS.

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\...\MTMCDAL.SYS
/D:MTMIDE01 (durch
eigenen CD-ROM-Treiber
ersetzen)
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
(falls Ihr Maustreiber
mit .SYS endet)
COUNTRY=049,437,
C:\...\COUNTRY.SYS
FILES=60
BUFFERS=30
```

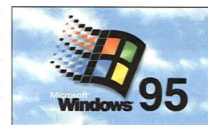
AUTOEXEC.BAT

```
@ECHO OFF
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(übernehmen sie
hier die Einstel-
lungen Ihrer Sound
karte)
SET SOUND=C:\SB
LH C:\...\MSCDEX.EXE
/D:MTMIDE01 /M:10
(MSCDEX-Werte ent-
sprechend Ihres CD-
ROMs)
LH C:\...\MOUSE.COM
(falls Ihr Maus
treiber mit .COM
endet)
LH C:\...\KEYB.COM GR,
C:\...\KEYBOARD.SYS
PROMPT $P$G
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
```

Betrifft: Window 95

„Battle Race“

ist eine reine DOS-Applikation und kann unter Windows 95



zu Problemen führen. Deshalb empfehlen wir „Battle Race“ im MS-DOS-Modus zu spielen.

Um den Computer im MS-DOS-Modus zu starten, wählen Sie unter Windows 95 das Icon „Start“, anschließend „Beenden“ und zum Schluß den Eintrag „Computer im MS-DOS-Modus starten“. Sie können einen kompletten Neustart durchführen. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt „Windows neu starten“ im Menü „Start“. Warten Sie, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet“ auf dem Bildschirm erscheint. Drücken sie jetzt die Taste „F8“. Wählen Sie abschließend den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung“ und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Zusatzinformationen

Um weitere Informationen zu den Programmen auf dieser CD zu erhalten, geben Sie bitte im Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks folgenden Befehl ein:

WICHTIG

Weitere Informationen finden Sie außerdem in der Datei „LIESMICH.TXT“.

Hinweise zum Handbuch und zur Installation des Acrobat Readers

Im Verzeichnis \Handbuch\ dieser CD-ROM finden Sie das Handbuch zu „Battle Race“. Es liegt im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie die Datei „B_RACE.PDF“ im HANDBUCH-Verzeichnis direkt in diesem laden. Sollten Sie noch nicht über den Acrobat Reader verfügen, installieren Sie ihn von der vorliegenden CD-ROM. Sie finden ihn im Verzeichnis \ADOBE20\ . Starten Sie zur Installation Windows und rufen Sie die Datei ACROREAD.EXE im genannten Verzeichnis auf. Das Programm wird darauf hin auf Ihre Festplatte installiert und steht Ihnen künftig für alle Dokumentationen, die in diesem Format vorliegen, zur Verfügung.



Anleitung

Nach der Introsequenz befindet sich das Programm im Hauptmenü. Dort haben Sie die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

- ☛ 1 Player
- ☛ Multiplayer
- ☛ Setup
- ☛ Scores
- ☛ Quit



Grundsätzlich gilt folgendes zur Fortbewegung innerhalb des Menüsystems: Mit der linken Maustaste bzw. der Leertaste wählen Sie das gewünschte Menü aus, mit der rechten Maustaste bzw. ESC kommen Sie wieder zum vorherigen Menü.

1 Player

Durch diese Anwahl startet man entweder ein neues Spiel oder lädt einen abgespeicherten Spielstand.

NEUES SPIEL

Wird ein neues Spiel gestartet, gibt man zunächst seinen Namen ein und wählt dann einen der 30 angebotenen Piloten sowie eines der sechs Schiffe aus. Daraufhin kommt man in das RACE-MENÜ mit folgenden Menüpunkten:

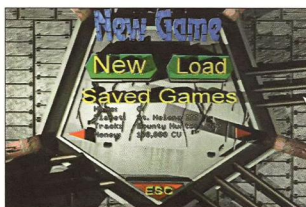
- ☛ Practice
- ☛ Tune Up
- ☛ Race



Unter PRACTICE können Sie die 4 Teststrecken sowie alle Strecken der schon erreichten Ligen Probefliegen. Der Menüpunkt TUNE UP verbirgt das Shoptsystem, und unter RACE startet das Rennen.

Springt man vom RACE-MENÜ per ESC oder rechter Maustaste zurück, so wird der Spielstand automatisch gespeichert.

SPIELSTAND LADEN



Durch Anklicken der Auswahlpfeile kann einer der bis zu 20 möglichen Spielstände ausgewählt und geladen werden.

Multiplayer

Nach dem Anwählen des Menüpunktes „Multiplayer“ gelangen Sie in das Multiplayer Connect-Menü. In diesem Menü kann eine Verbindung mit anderen Rechnern über Netzwerk, Modem oder ein serielles Kabel aufgebaut werden. Dabei wird zwischen Master- und Slave-Rechnern unterschieden. Generell gilt, daß zuerst der Master-Rechner gestartet werden muß. Alle Slave-Rechner können danach eine Verbindung zu diesem aufbauen. Weiterhin muß beim Master die Original-CD während des Spiels eingelegt sein. Bei den Slaves ist dies nicht notwendig, wenn das Spiel dort mit Multiplayer-Option installiert worden ist. Es genügt also eine Original-CD für Multiplayer-Spiele.



Der allgemeine Ablauf einer Multiplayer-Session ist folgender:

- ☛ Start des Master-Rechners
- ☛ Aufbau der Verbindungen von Seiten der Slave-Rechner an den Master-Rechner
- ☛ Multiplayer-Bereich
- ☛ Abbau der Verbindung

Betrifft: Verbindungsart IPX

Für den Multiplayer-Modus müssen Sie vor dem Start des Spieles einen Netzwerktreiber laden, der das IPX-Protokoll unterstützt. Beachten Sie weiterhin, daß alle Spieler den gleichen Ethernet-Frame benutzen. Sie finden diesen Wert in der „NET.CFG“ Ihres IPX-Treibers. Suchen Sie eine ähnliche Zeile wie z.B. Frame Ethernet_802.3 und passen Sie diesen Wert auf allen Rechnern an.

IPX MASTER

Nach Anwahl von IPX/Master schaltet der Master-Rechner auf einen Status-Bildschirm um und wartet auf maximal sieben weitere Slave-Rechner. Die IPX-Verbindung nutzt eine sogenannte Socket-Nummer zum Aufbau der Verbindung. Alle Rechner, die an

demselben Spiel teilnehmen wollen, müssen dieselbe Socket-Nummer verwenden. Wenn diese Nummer im Netz bereits vergeben ist, so wird eine Fehlermeldung ausgegeben und der Verbindungsaufbau abgebrochen. Über den Menüpunkt IPX/Setup kann die Socket-Nummer eingestellt werden.

Wenn alle Mitspieler mit dem Master-Rechner verbunden sind, kann über den Button „OK“ fortgefahren werden.

IPX SLAVE

Es erscheint ein Status-Bildschirm mit den Verbindungsmeldungen. Wenn am Master-Rechner auf „OK“ gedrückt wurde, beginnt das Multiplayer-Spiel.

IPX SETUP

Hier kann die Socket-Nummer eingestellt werden. Dies ist eine Zahl zwischen 32768 und 65534. Die Zahl muß für alle Rechner, die an einem Spiel teilnehmen wollen, identisch sein. Zur Information erscheint die aktuelle Socket-Nummer auch noch als Hexadezimalzahl.

MULTIPLAYER GAME

Während die Verbindung aktiv ist, stehen folgende Funktionen immer zur Verfügung:

<SHIFT-NUM-0>

Nachricht an alle Spieler senden

<SHIFT-NUM-1-bis-9>

Nachricht an einen Spieler senden

<ALT-NUM-1-bis-9>

Kurznachricht vorbereiten

<NUM-0-NUM-1-bis-9>

Kurznachricht an alle Spieler senden

<NUM-1-bis-8(a) NUM-1-bis-9(b)>

Kurznachricht an einen Spieler senden

<NUM-9>

Liste aller Mitspieler

<STRG-ALT-Delete>

Sofortiger Abbruch der Verbindung (nach Bestätigung)

Die Nachrichten werden am unteren Bildschirmrand ausgegeben und verschwinden nach einiger Zeit.

Menü „Choose Racetrack“

Nach dem Aufbau der Verbindung geht der Master-Rechner in das Menü „Choose Racetrack“. Die Slave-Rechner sehen dabei, was am Master-Rechner eingestellt wird.

In diesem Menü kann aus der Liste aller Levels (inklusive vier spezieller Battle-Levels; dazu weiter unten mehr) eine Auswahl getroffen werden, die dann in dieser Reihenfolge in einer Art Championship durchgespielt wird.



Weiterhin legt der Master-Player noch fest, wieviel Geld allen Spielern am Anfang für Einkäufe im TuneShop zur Verfügung gestellt wird.

Im Menü sieht man auf der linken Seite eine Liste aller vorhandenen Levels (4 Practice-Strecken, 4 Ligen à 6 Strecken, 4 Battle-Levels), rechts davon die Übersicht der gerade angewählten Levels. Darunter befindet sich der momentan eingestellte Anfangsgeldbetrag und darunter die Liste der ausgewählten Levels.

Ein Level wird zur Liste hinzugefügt, indem er in der Liste der vorhandenen Levels markiert und dann der Button „Add“ betätigt wird. Entsprechend wird ein Level entfernt, indem er in der Liste der ausgewählten Levels markiert und dann der Button „Remove“ betätigt wird. Der Geldbetrag kann mit den Buttons „+“ und „-“ variiert werden. Die Auswahl ist beendet, wenn „Ok“ gewählt wird.

Multiplayer Championship

Die Liste der ausgewählten Levels wird nun durchgespielt. Vorweg wird jedem Spieler mitgeteilt, welcher Level ihn nun erwartet. Danach wird ihm die Gelegenheit gegeben, sich im TuneShop entsprechend darauf vorzubereiten. Nach dem Tuning findet das eigentliche Rennen statt. Im Anschluß an das Rennen erfolgt eine Zwischenauswertung oder, nach dem letzten Rennen, die Siegerehrung.

BattleLevel

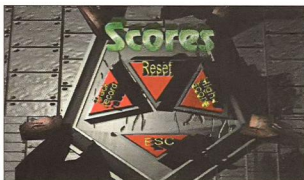
Im Gegensatz zu einem normalen Level ist das Ziel bei einem BattleLevel einfach, alle anderen Gegner abzuschießen. Gewonnen hat der, der übrig bleibt. Alle Spieler starten daher am Beginn des Spieles an zufällig ausgewählten Punkten im Level.

Ende Multiplayer-Game

Am Ende des Multiplayer-Games kann der Master-Player entscheiden, ob die Verbindung beendet oder noch eine Runde gespielt werden soll. Entscheidet er sich für die zweite Möglichkeit, so wird wieder im Menü „Choose Race-track“ begonnen, andernfalls wird die Verbindung beim Master und allen Slave-Rechnern beendet. Das Programm kehrt zum Hauptmenü zurück.

Scores

Die Highscore-tabelle teilt sich in zwei Bereiche. Es gibt die Streckenbestzeitenliste zu jedem einzelnen Rennkurs und die Gesamtpunktetabelle.

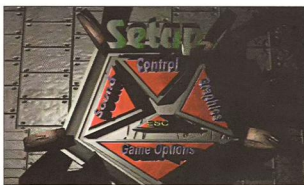


In diesen Tabellen werden die jeweils 10 besten Piloten aufgeführt. Durch die Auswahl des RESET-Schalters können die Bestenlisten wieder gelöscht werden.

Setup

Unter dem Menüpunkt Options verbergen sich folgende Unterpunkte:

- Keyboard
- Joystick
- Joystick with Throttle
- GamePad
- Creative GamePad
- Custom...
- Recalibrate Joystick



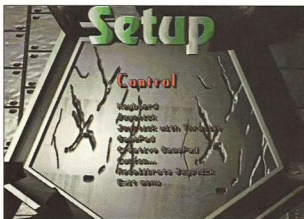
SOUND

Unter dem Menüpunkt SOUND können folgende Einstellungen vorgenommen werden:

CD Source...Internal CD/Line in
 CD-Sound...ON/OFF
 CD-Volume...+/- Variation der CD-Musik
 FX-Sound...ON/OFF
 FX-Volume...+/- Variation der FM-Musik sowie der Effekte
 Ship Computer...ON/OFF
 Online Comments...ON/OFF

CONTROL

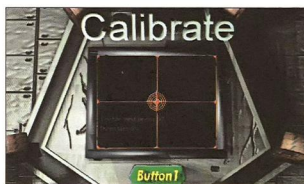
Unter dem Menüpunkt CONTROL können folgende Einstellungen vorgenommen werden:



- Keyboard
- Joystick
- Joystick with Throttle
- GamePad
- Creative GamePad
- Custom...
- Recalibrate Joystick



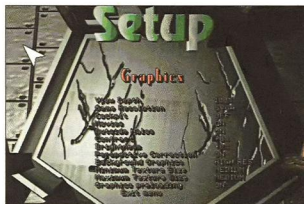
Dabei erkennt BR beim ersten Start die vorhandenen Steuergeräte automatisch. Sollte wider Erwarten ein Joystick erkannt werden, obwohl keiner angeschlossen ist, so ist dies manuell zu korrigieren. Um den Joystick zu kalibrieren, bewegen Sie ihn in alle Richtungen und drücken dann eine Feuertaste. Bei Joysticks mit einem Throttle ist darauf zu achten, daß letzterer auf Null steht, bevor die Kalibrierung gestartet wird.



Achten Sie darauf, daß der Throttle auf Null steht, bevor Sie den Joystick kalibrieren

GRAPHICS

Unter dem Menüpunkt GRAPHIC können folgende Einstellungen vorgenommen werden:



View Depth...+/- Variation der Sichttiefe. Je geringer die Sichttiefe ist, desto flüssiger ist der Bildschirm Aufbau

Game Resolution... Auswahl der Bildschirmauflösung: VGA, SVGA Lace, SVGA (bei 3D-Kartenunterstützung wird nur VGA und SVGA angeboten)

Cockpit...ON/OFF

Movies...ON/OFF

Outside Holos...ON/OFF Ein- und Ausschalten der Orientierungshilfe auf der Planetenoberfläche (gelbe Linie)

Contrast...+/- Variation des Kontrastes
Brightness...+/- Variation der Helligkeit

Perspective Correction...

ON/OFF

Das Einschalten der Perspektivenkorrektur ist nur bei schnellen Rechnern zu empfehlen.



Background Graphics... Einstellung der Qualität der Hintergrundgrafik: High Res, Low Res und OFF

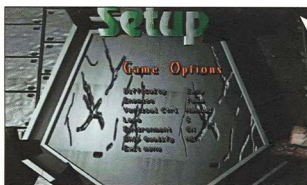
Minimum Texture Size... Einstellung der minimalen Qualität der Texturen: High, Medium, Low, Lowest

Maximum Texture Size... Einstellung der maximalen Qualität der Texturen: High, Medium, Low, Lowest

Graphics Preloading... ON/OFF legt fest, ob Grafiken zu Beginn des Levels geladen werden, oder erst bei Bedarf.

GAMEOPTIONS

Unter dem Menüpunkt GAMEOPTIONS können folgende Einstellungen vorgenommen werden:



Difficulty... Schwierigkeitsstufen: Easy, Medium, Hard und XHard

Enemies... Aggressivitätsstufen der Konkurrenten: Tame, Normal und Killer

Vertical Control... Manual/Automatic Rounds...Anzahl der Rennrunden: 5/15/25/35

Environment... ON/OFF Legt fest, ob Lava oder Säureseen Ihrem Schiff etwas anhaben können

Qualify... ON/OFF Schaltet die Qualifikation ein bzw. aus

Der Tune-Up-Shop

Für seine Plazierungen erhält man nicht nur Punkte, sondern auch bares Geld. Dieses soll dazu dienen, das eigene Raumschiff entsprechend zu tunen, so daß man der Konkurrenz gewachsen bleibt.



Um etwas zu kaufen, blättern Sie einfach mittels der Pfeile durch das Angebot. In den Fenstern erhalten Sie neben einer Grafik des Ausrüstungsgegenstandes eine kurze Beschreibung. Weiterhin werden Preis und Gewicht angezeigt. Den Handel schließen Sie mit einem Klick auf BUY ab. Sollte nicht

genügend Geld vorhanden oder der gewünschte Ausrüstungsgegenstand zu schwer für Ihr Raumschiff sein, kommt natürlich kein Handel zustande.

Sie können auch überzählige Ausrüstung verkaufen. Dies funktioniert wie kaufen, nur daß Sie in diesem Fall auf SELL klicken müssen. Für Ihr gebrauchtes Equipment erhalten Sie übrigens nur die Hälfte des Neupreises in barer Münze ausgezahlt.

Bitte beachten Sie folgendes:

Antriebe, Laser und Schilder können nur verkauft werden, wenn Sie sich bereits einen anderen Ausrüstungsgegenstand der jeweiligen Funktionsklasse gekauft haben. Die Höchstgeschwindigkeit der einzelnen Antriebe gibt die theoretische Höchstgeschwindigkeit an. Das Gesamtgewicht des Raumschiffes hat einen entscheidenden Einfluß auf die Leistung der Triebwerke. Achten Sie beim Einkauf immer auf das Gewicht Ihres Raumschiffes. Eventuell bleibt Ihnen kein Raum mehr für wichtige Extras wie Raketen u.ä.

Der Spielablauf

Der Weg zum Championtitel führt über 4 Ligen. Sie beginnen in der 4. Liga mit Ihrem Standardraumschiff. Durch gute Plazierungen erhalten Sie Punkte und Preisgeld. Mit dem Geld können Sie Ihr Raumschiff verbessern, die Punkte ermöglichen den Aufstieg in die nächst höhere Liga. Nach Abschluß einer Saison, die 6 Rennen entspricht, wird der Punktestand abgerechnet. Der Tabellenerste steigt auf, für alle anderen ist die Jagd nach dem Titel vorbei, man muß Platz für nachfolgende Talente machen. Gelingt Ihnen auch der Sieg in der 1. Liga, werden Sie die Gelegenheit bekommen, den amtierenden Champion herauszufordern.

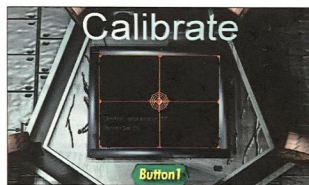
QUALIFYING

Vor dem Rennen findet immer ein Qualifying statt. Dieses besteht aus zwei Runden. Die erste Runde gilt lediglich als Warm Up, die zweite ist entscheidend und bestimmt die Startposition. Wird dabei das eigene Schiff zerstört, so startet man als Schlußlicht. Es besteht die Möglichkeit, das Qualifying mit der ESC-Taste abzubrechen. In diesem Fall startet man allerdings ebenfalls aus der letzten Position.

RENNEN

Primäres Ziel ist es natürlich, vor den Konkurrenten ins Ziel zu kommen. Dazu sollte Ihnen jedes Mittel recht sein, denn Ihre

7 Mitbewerber werden ebenfalls keine Rücksicht nehmen. Nach dem Start gilt eine automatische Waffenruhe von 5 Sekunden. Sobald diese abgelaufen ist, sollten Sie darauf achten, Ihren Rücken freizuhalten. Das Rennen läuft über eine Anzahl von Runden, die Sie im Setup-Menü Gameoptions eingestellt haben. Am Ende werden Punkte sowie Preisgeld verteilt. Sollten Sie das Rennen nicht heil überstehen, starten Sie im nächsten Qualifying mit dem reparierten Schiff.



Die Richtungspfeile weisen Sie auf scharfe Kurven hin

PUNKTE UND PREISGELDSYSTEM

Platz	Punkte	Preisgeld
1	150	150.000
2	125	125.000
3	100	100.000
4	75	75.000
5	50	50.000
6	25	25.000
7	0	0
8	0	0



Behalten Sie immer Ihre Platzierung im Auge!



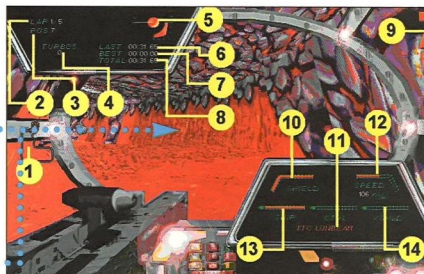
Liga	Anzahl der Rennen	Welt
4. Liga	6 St.	Helena III
3. Liga	6	Varitos VII
2. Liga	6	Rysa Prime
1. Liga	6	Nostromo X
Championship Challenge	1	Starion Alpha



Das Cockpit

- 1 Streckenplan
- 2 Anzahl der absolvierten und noch zu absolvierenden Runden
- 3 aktuelle Position
- 4 verbleibende Turbos
- 5 Hitzeniveau des Lasers
- 6 letzte Rundenzeit
- 7 beste Rundenzeit
- 8 Gesamtzeit
- 9 aktuelle Position
- 10 Zustand Schild 1
- 11 aktuelle Waffe
- 12 aktuelle Geschwindigkeit
- 13 Zustand der Schiffshülle
- 14 Zustand Schild 2

1-14



Steuerungselement-spezifische Daten

KEYBOARD

CsrDown	hoch
CsrUp	runter
CsrLeft	links
CsrRight	rechts
- (Minus)	Schub
. (Punkt)	Gegenschub
, (Komma)	schießen
M	Waffenwechsel

JOYSTICK

Stick	hoch/runter/links/rechts
- (Minus)	Schub
. (Punkt)	Gegenschub
Fire1	schießen
Fire2	Waffenwechsel

JOYSTICK MIT THROTTLE

Stick	hoch/runter/links/rechts
Throttle	Schub/Gegenschub
Fire1	schießen
Fire2	Waffenwechsel

GAMEPAD

Pad	hoch/runter/links/rechts
Button1	schießen
Button2	Schub
Button3	Gegenschub
Button4	Waffenwechsel

CREATIVE GAMEPAD

Pad	hoch/runter/links/rechts
Y	schießen
B	Schub
A	Gegenschub
L/R	nach links/rechts gleiten
X	Waffenwechsel
Start	Pause



Custom-Setup

Im Custom-Bereich können allen Funktionen beliebige Tasten, Buttons (je nach angeschlossenen Eingabegerät) oder Achsen (z.B. vom Joystick) zugeordnet werden. Dazu kann von einer der vorgegebenen Grundkonfigurationen ausgegangen werden.

TASTEN WÄHREND MULTIPLAYER VERBINDUNG

- Shift-Num-0
 Nachricht an alle Player senden
 Shift-Num-1 bis 8
 Nachricht an einen Player senden
 Alt-Num-1 bis 9
 Kurznachricht eingeben
 Num-0 Num-1 bis 9
 Kurznachricht 1-9 an alle Player senden
 Num-1 bis 8(a) Num-1 bis 9(b)
 Kurznachricht 1-9(b) an Player 1-8(a) senden
 Ctrl-Alt-Del
 Verbindung sofort abbrechen



1. Falls es wider Erwarten zu technischen Problemen mit „Battle Race“ kommen sollte und Ihnen die Installation oder das Spiel die „Hölle bereitet“, steht Ihnen die Hotline von Ikarion hilfreich zur Seite.

HOTLINE IKARION

Montags: 14.30 Uhr bis 18.30 Uhr
 Donnerstags: 15.30 Uhr bis 18.30 Uhr
 Freitags: 14.30 Uhr bis 18.30 Uhr
 Telefon: 0241-4701520
 Fax: 0241-4701525
 E-Mail: HOTLINE@IKARION.COM

2. Leider gibt es zu „Battle Race“ keine Cheats. Doch um Sie in den Spielerhimmel zu bringen, finden Sie im Verzeichnis „\SAVES“ zu jedem Raumschiff einen passenden Piloten mit einem gut gepolsterten Bankkonto. Kaufen Sie sich damit, was Sie wollen! Kopieren Sie diese Dateien in das Verzeichnis, in das Sie „Battle Race“ kopiert haben. Doch Vorsicht: Ihre alten Spielstände werden dabei überschrieben!

Cockpit und Steuerung

Wie unter dem Punkt CONTROL angegeben, läßt sich Battle Race auf verschiedene Arten steuern.

ALLGEMEINE TASTEN

Abbruch	Sound-Setup (InGame)	Grafik-Setup (InGame)
Control-Setup (InGame)	Joystick neu kalibrieren	Pause
Turbo	Notbremse	Falls sich das Schiff aus eigener Kraft nicht befreien kann, naht Hilfe
Cockpit ein/aus	Jammer an/aus	
RepairRobot an/aus	Guidance System ein/aus	Cloaking Device an/aus
BackMirror an/aus	Radar an/aus	Levelübersicht an/aus

Die Strecken



ST. HELENA III



Nr. 1

Ausrichter: Rygar Belts Race
Hier erwartet Sie eine dunkle und schwierige Strecke. Die Sicht wird oft durch Lava verdeckt, welche an den Wänden herunterläuft und für das Schiff äußerst gefährlich ist.



Nr. 2

Ausrichter: Bounty Hunters 200
Diese Strecke ist offensichtlich recht simpel. Es gibt nur ein paar Auf- und Abs, aber das sollte für einen Spitzenpiloten kein Problem sein. Oder haben Sie Angst vor den geschmolzenen Steinen auf dem Boden?



Nr. 3

Ausrichter: Dual Energiedrome
Die vielen Kurven machen einem das Leben auf dieser Strecke nicht leicht. Die Splitways geben Ihnen die Möglichkeit, sich von den Gegnern abzusetzen.



Nr. 4

Ausrichter: Venture Sports Race
Schon der kleinste Fehler kann auf dieser kurzen Strecke die Meisterschaft kosten!



Nr. 5

Ausrichter: St. Helena Grand Prix
Dies ist der große Boulevard von St. Helena. Breite Kurven und lange Geraden wecken den Jäger in jedem Piloten.



Nr. 6

Ausrichter: Phoenix Run
Der Phoenix Run ist ein kurzer Lauf. Auf diesem Kurs zählt jede Sekunde, denn der Verlierer ist draußen!

VARITOS VII



Nr. 1

Ausrichter: Octobyte Mega Grand Prix
Dieser mittellange Kurs ist im Prinzip nicht sonderlich schwierig, doch an einer kniffligen Stelle wartet ein heimtückisches Bremsfeld auf unachtsame Piloten.



Nr. 2

Ausrichter: Frostbite Hunt
Es sieht auf den ersten Blick schlimmer aus, als es ist. Die paar engen Kurven sind bei genauer Betrachtung recht harmlos.



Nr. 3

Ausrichter: Titan Entertainment 500
Diese einfache Strecke ist für Hochgeschwindigkeitsschiffe erbaut worden. Aufgrund der langen Geraden sind Raketen die beste Wahl, um eine Spitzenposition zu erreichen.



Nr. 4

Ausrichter: Hooth Revival Race
Hier erwartet den kühnen Piloten eine Strecke mit vielen Schikanen und engen Passagen. Ein flinker Flitzer sollte hier gute Chancen haben.



Nr. 5

Ausrichter: Prime Time Cup
Der Prime Time Cup ist bei vielen Zuschauern wegen seiner interessanten und breiten Streckenführung sehr beliebt.



Nr. 6

Ausrichter: Varitos VII Highway
Der Highway ist extrem lang und stellenweise recht anspruchsvoll. Die langen Geraden vor dem Ziel sind schon manchem Führenden zum Verhängnis geworden.

RYSA PRIME



Nr. 1

Ausrichter: Rysa Arena
Hier haben die Piloten reichlich Platz, um ihre Aggressionen abzubauen, denn die Strecke als solche verlangt keine großen Flugkünste.



Nr. 2

Ausrichter: Excelsior Club Grand Prix
Duelle im Schatten von riesigen Wolkenkratzen machen immer Spaß. Vergessen Sie nicht: Es gibt keine Geschwindigkeitsbegrenzungen.



Nr. 3

Ausrichter: City Maze Challenge
Der Name ist Programm. Den größten Teil der Strecke macht die Stadt aus, und hier kann man viel abkürzen.



Nr. 4

Ausrichter: DeForest Memorial 200
Hoffentlich haben Sie keine Angst vor schweren Strecken!



Nr. 5

Ausrichter: Houver Speedway
Eine Fast-Action-Strecke der besonderen Art ist der Houver Speedway. Ständig geht es hoch und runter, nach links und rechts.



Nr. 6

Ausrichter: Doubleclash Race
Hier führt nicht nur ein Weg zum Ziel. Die kurze und schnelle Strecke verzweigt in zwei verschiedene Teile. Beide haben ihre Vor- und Nachteile.

NOSTROMO X



Nr. 1

Ausrichter: Cyberlink 500
Diese Strecke ist recht einfach und bietet gerade den schwerer bewaffneten Schiffen eine gute Möglichkeit, ihr gesamtes Potential auszuspielen.



Nr. 2

Ausrichter: Hostile World Challenge
Die riesigen Säureseen sind hier nicht zu unterschätzen.



Nr. 3

Ausrichter: Devastor Grand Prix
Ein langer Kurs mit vielen Überraschungen. Gerade die Außenwelt hat es hier in sich, muß man doch einige wilde Haken schlagen, um auf der Strecke zu bleiben.



Nr. 4

Ausrichter: Honkmans Return
Honkmans Return ist ein Klassiker in dieser Rennserie. Die vielen scharfen Kurven haben schon so manchen Piloten zur Verzweiflung gebracht.



Nr. 5

Ausrichter: Rifleman Cup
Eignet sich ganz hervorragend zum Terminieren der gegnerischen Piloten. Schön breite Flugkanäle und lange flache Teilstücke ermöglichen genauen Zielen.



Nr. 6

Ausrichter: Nostromo X Motordrome
Hier können alle Raser noch einmal zeigen, was in ihnen steckt. Flugs gradeaus, ein paar Kurven, und das war's. Wer brems, verliert.

STARION ALPHA



Ausrichter: Championship Challenge
Nun geht es um alles. Hier wird sich entscheiden, ob Sie nur gut oder der Beste sind. Viel Glück!



ANTRIEBE

URT CX1000

Höchstgeschwindigkeit: 300 km/h
Beschleunigung: 15 km/s
Bremsen: 50 km/s
Liga: 4
Gewicht: 5 t

URT CX2000

Höchstgeschwindigkeit: 325 km/h
Beschleunigung: 16 km/s
Bremsen: 53 km/s
Liga: 4
Gewicht: 7,5 t

URT CX3000

Höchstgeschwindigkeit: 355 km/h
Beschleunigung: 18 km/s
Bremsen: 65 km/s
Liga: 3
Gewicht: 15 t

URT ZX10000

Höchstgeschwindigkeit: 410 km/h
Beschleunigung: 16 km/s
Bremsen: 100 km/s
Liga: 2
Gewicht: 20 t

Twin Turbo 777H

Höchstgeschwindigkeit: 305 km/h
Beschleunigung: 35 km/s
Bremsen: 80 km/s
Liga: 4
Gewicht: 7,5 t

Twin Turbo 875J

Höchstgeschwindigkeit: 340 km/h
Beschleunigung: 50 km/s
Bremsen: 85 km/s
Liga: 4
Gewicht: 15 t

Twin Turbo 1075H

Höchstgeschwindigkeit: 365 km/h
Beschleunigung: 75 km/s
Bremsen: 90 km/s
Liga: 3
Gewicht: 22,5 t

Forge 300GHN

Höchstgeschwindigkeit: 435 km/h
Beschleunigung: 70 km/s
Bremsen: 35 km/s
Liga: 2
Gewicht: 25 t

Forge 900GRU

Höchstgeschwindigkeit: 475 km/h
Beschleunigung: 90 km/s
Bremsen: 45 km/s
Liga: 1
Gewicht: 30 t

OR-L

Höchstgeschwindigkeit: 510 km/h
Beschleunigung: 160 km/s
Bremsen: 150 km/s
Liga: 1
Gewicht: 28 t

STEUERHILFEN

UNITED CTRL SYSTEMS LEVEL A

Vertikale Beschleunigung +50
Horizontale Beschleunigung +50
Liga: 4
Gewicht: 2,5 t

UNITED CTRL SYSTEMS LEVEL B

Vertikale Beschleunigung +100
Horizontale Beschleunigung +100
Liga: 3
Gewicht: 2,5 t

UNITED CTRL SYSTEMS LEVEL C

Max. vertikale Bewegung +50
Vertikale Beschleunigung +50
Max. horizontale Bewegung +50
Horizontale Beschleunigung +50
Liga: 2
Gewicht: 2,5 t

UNITED CTRL SYSTEMS LEVEL D

Max. vertikale Bewegung +100
Vertikale Beschleunigung +100
Max. horizontale Bewegung +100
Horizontale Beschleunigung +100
Liga: 1
Gewicht: 5 t

LASER

TTC LowBeam

Energie min: 500 EU
Energie max: 3000 EU
max. Feuerkraft nach 3,3 sec
Überladung nach 4 sec
Feuerintervall: 0,5 sec
Liga: 4
Gewicht: 2,5 t

TTC MedBeam

Energie min: 500 EU
Energie max: 5000 EU
max. Feuerkraft nach 4,5 sec
Überladung nach 5 sec
Feuerintervall: 0,5 sec
Liga: 4
Gewicht: 5 t

TTC HighBeam

Energie min: 500 EU
Energie max: 5500 EU
max. Feuerkraft nach 3,6 sec
Überladung nach 4 sec
Feuerintervall: 1 sec
Liga: 3
Gewicht: 7,5 t

SCHILDE

UTO MARK A

Energie: 5000 EU
Aufladerate: 500 EU/sec
Liga: 4
Gewicht: 10 t

BDT U2.5

Energie: 7500 EU
Aufladerate: 500 EU/sec
Liga: 4
Gewicht: 12,5 t

MNC Level 1

Energie: 10000 EU
Aufladerate: 500 EU/sec
Liga: 3
Gewicht: 17,5 t

MNC Level 2 PWR

Energie: 12500 EU
Aufladerate: 750 EU/sec
Liga: 1
Gewicht: 20 t

RAKETEN

Taifun HR3

Typ: Ungelenkte Rakete
Energie: 2000 EU
Lebensdauer: 5 sec
Liga: 4
Gewicht: 1 t

HELLFIRE

Typ: Ungelenkte Rakete
Energie: 3500 EU
Lebensdauer: 5 sec
Liga: 2
Gewicht: 0,5 t

LEFT EYE

Typ: Lenkrakete
Energie: 2500 EU
Lebensdauer: 5 sec
Liga: 4
Gewicht: 0,75 t

XPLOSION

Typ: Lenkrakete
Energie: 5000 EU
Lebensdauer: 5 sec
Liga: 2
Gewicht: 0,25 t

MINEN

PULZAR

Typ: Mine
Energie: 2500 EU
Lebensdauer: 10 sec
Liga: 4
Gewicht: 1 t

PULZAR MK2

Typ: Mine
Energie: 5000 EU
Lebensdauer: 10 sec
Liga: 2
Gewicht: 1,5 t

LIGHT SNAKE

Typ: Blendmine
Energie: 500 EU
Lebensdauer: 5 sec
Liga: 4
Gewicht: 0,25 t

MEG FLARE

Typ: Blendmine
Energie: 750 EU
Lebensdauer: 5 sec
Liga: 2
Gewicht: 0,5 t

SONSTIGE AUS- RÜSTUNGS- GEGENSTÄNDE

EXTRA DRAKE

Typ: Bremse
Funktion: Stoppt das Schiff
umgehend.
Liga: 4
Gewicht: 0,5 t

THUNDER SPEED

Typ: Turbo
Lebensdauer: 2 sec
Liga: 4
Gewicht: 0,5 t

THUNDER SPEED MK2

Typ: Turbo

Funktion: Doppelte Leistung
Lebensdauer: 2 sec
Liga: 4
Gewicht: 0,8 t

TR-10

Typ: Radar
Funktion: Lokalisiert geg-
nerische Minen und Raketen
Liga: 4
Gewicht: 2,5 t

GUIDANCE SYSTEM

Typ: Steuerhilfe
Funktion: Semi-automatische
Steuerung für eine begrenzte
Zeit
Liga: 4
Gewicht: 2,5 t

RRD

Typ: Reparaturroboter
Funktion: Repariert die

beschädigte Schiffhülle
Liga: 4
Gewicht: 10 t

RRD U2

Typ: Reparaturroboter
Funktion: Repariert die beschä-
digte Schiffhülle, verbesserte
Version
Liga: 2
Gewicht: 15 t

SEEN LH

Typ: Jammer
Funktion: Stört gegnerische
Fernlenk Waffen.
Liga: 4
Gewicht: 5 t

CLOAKING DEVICE

Typ: Tarnvorrichtung
Funktion: Macht das Schiff für

kurze Zeit unsichtbar.
Liga: 4
Gewicht: 15 t

TARGET PLUS TP-1

Typ: Zieleinrichtung
Funktion: Richtet das Waffen-
system auf den nächstliegenden
Gegner aus
Liga: 4
Gewicht: 5 t

KANONEN

LR05 PARTICLE BEAM

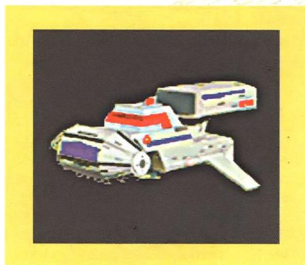
Typ: Partikelkanone
Energie: 750 EU
max. Dauerfeuer: 5 sec
Feuerintervall: 0,1 sec
Liga: 2
Gewicht: 10 t



Die Schiffe



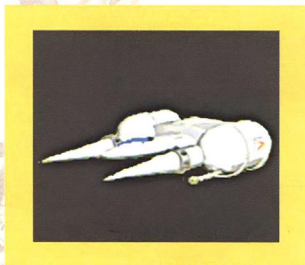
YF86 HAMMERHEAD



Die Hammerhead ist ein schweres und relativ träges Schiff. Ihre hohe Zuladung macht aber vieles wieder wett.

Leergewicht: 170 t
 max. Zuladung: 130 t
 Panzerung: 17.000 EU
 Basisausstattung: TTC Lowbeam,
 VTO Mark A,
 TwinTurbo 777H
 max. 6 verschiedene Waffensysteme
 max. 2 Schilde

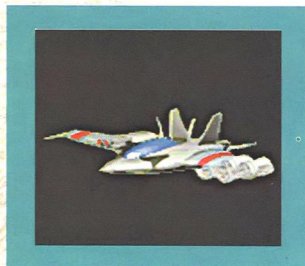
VFB KNIGHT



Ursprünglich wurde die Knight als schwerer Bomber für das Orion-Militär entwickelt. Das sagt wohl alles.

Leergewicht: 160 t
 max. Zuladung: 110 t
 Panzerung: 16.000 EU
 Basisausstattung: TTC Lowbeam,
 VTO Mark A,
 TwinTurbo777H
 max. 5 verschiedene Waffensysteme
 max. 2 Schilde

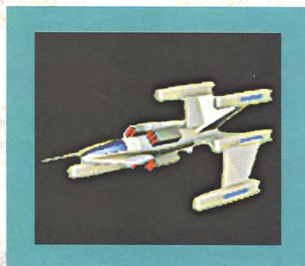
CATFISH 4



Die CatFish ist ein kleines und wendiges Schiff. Es ist besonders gut geeignet für enge Tunnelsysteme.

Leergewicht: 100 t
 max. Zuladung: 70 t
 Panzerung: 10.000 EU
 Basisausstattung: TTC Lowbeam,
 VTO Mark A,
 Dual VT4
 max. 3 verschiedene Waffensysteme
 max. 2 Schilde

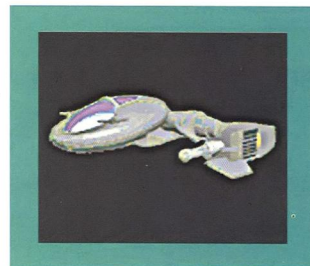
ROACH



Die Roach ist ein kleines und stark bewaffnetes Schiff. Nur die geringe Zuladung ist als Nachteil anzuführen.

Leergewicht: 110 t
 max. Zuladung: 65 t
 Panzerung: 11.000 EU
 Basisausstattung: TTC Lowbeam,
 VTO Mark A,
 Dual VT4
 max. 4 verschiedene Waffensysteme
 max. 2 Schilde

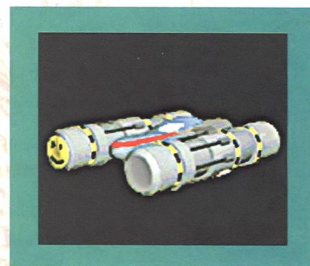
HF124 FIREBIRD



Die Firebird ist ein Mittelding zwischen schwerem und leichtem Schiff. Die Zuladung von 90 t ist ausreichend.

Leergewicht: 140 t
 max. Zuladung: 90 t
 Panzerung: 14.000 EU
 Basisausstattung: TTC Lowbeam,
 VTO Mark A,
 VRT CX1000
 max. 4 verschiedene Waffensysteme
 max. 2 Schilde

GUNBUSTER 3000



Der Name ist hier nicht unbedingt Programm. Die Anzahl der verschiedenen Waffensysteme ist auf 3 limitiert.

Leergewicht: 140 t
 max. Zuladung: 100 t
 Panzerung: 14.000 EU
 Basisausstattung: TTC Lowbeam,
 VTO Mark A,
 VRT CX1000
 max. 3 verschiedene Waffensysteme
 max. 2 Schilde



CASSANDRA (BÜRGERLICH: BETTY O'HARE)

Bisherige Erfolge:
Female Rookie of the year
Flugfähigkeiten:
fliegt vorsichtig
Kampffähigkeiten:
nicht aggressiv
Lieblingsschiff:
Viper
Wahlspruch:
Gimme a reason to be a woman

**DR VINCI** (BÜRGERLICH: WILLIAM B. STOLTENBERG)

Bisherige Erfolge:
2 planetare Meisterschaften, Senior of the year
Flugfähigkeiten:
fliegt vorsichtig
Kampffähigkeiten:
nicht aggressiv
Lieblingsschiff:
Gunbuster 3000
Wahlspruch:
Der Schein trügt

**CYBER KID** (BÜRGERLICH: MODELL NR-AC-11)

Bisherige Erfolge:
2 Siege bei planetaren Meisterschaften
Flugfähigkeiten:
guter Pilot
Kampffähigkeiten:
nicht aggressiv
Lieblingsschiff:
Gravitar
Wahlspruch:
Maschinen machen keine Fehler

**STEWART** (BÜRGERLICH: GORDON „MATTHEW“ MACDOOWELL)

Bisherige Erfolge:
1 Sieg bei planetaren Meisterschaften, Rookie of the year
Flugfähigkeiten:
Draufgänger
Kampffähigkeiten:
nicht aggressiv
Lieblingsschiff:
CatFish 4
Wahlspruch:
I've got five on it

**FRITZ** (BÜRGERLICH: HERMANN VON DÜSENBERG)

Bisherige Erfolge:
2 planetare Meisterschaften
Flugfähigkeiten:
guter Pilot
Kampffähigkeiten:
aggressiv
Lieblingsschiff:
XF124 Firebird
Wahlspruch:
Wer seinen Augen traut, verliert

**MILES** (BÜRGERLICH: MILES D. BRANDON)

Bisherige Erfolge:
2 planetare Meisterschaften
Flugfähigkeiten:
guter Pilot
Kampffähigkeiten:
hart, aber gerecht
Lieblingsschiff:
YF86 Hammerhead
Wahlspruch:
Fühl' den Rhythmus meiner Musik, Baby

**HITMAN** (BÜRGERLICH: MICHEL CASSIUS)

Bisherige Erfolge:
keine
Flugfähigkeiten:
fliegt zögerlich
Kampffähigkeiten:
sehr aggressiv
Lieblingsschiff:
VR8 Knight
Wahlspruch:
Der Tod ist nur ein Risiko von vielen

**BLACH SHADOW** (BÜRGERLICH: PRAYARA II PRAYARAYA)

Bisherige Erfolge:
Best hitter of the season
Flugfähigkeiten:
guter Pilot
Kampffähigkeiten:
hart, aber gerecht
Lieblingsschiff:
XF124 Firebird
Wahlspruch:
Auge um Auge

**SWATTNER** (BÜRGERLICH: LORD DAVID RUNDGREN)

Bisherige Erfolge:
4 Siege bei planetaren Meisterschaften, Best hitter of the season
Flugfähigkeiten:
guter Pilot
Kampffähigkeiten:
sehr aggressiv
Lieblingsschiff:
VR8 Knight
Wahlspruch:
Ich bin kein gnadenvoller Herrscher

**RAVEN**

Bisherige Erfolge:
2 planetare Meisterschaften
Flugfähigkeiten:
Spätbremser
Kampffähigkeiten:
nicht aggressiv
Lieblingsschiff:
Roach
Wahlspruch:
Was man nicht im Kopf hat ...

**QUICKSILVER** (BÜRGERLICH: ZARACYLDDIAMI III)

Bisherige Erfolge:
1 planetare Meisterschaft
Flugfähigkeiten:
guter Pilot
Kampffähigkeiten:
nicht aggressiv
Lieblingsschiff:
CatFish 4
Wahlspruch:
Nur Metall währt ewig

**DAMIAN** (BÜRGERLICH: SIEGFRIED D. ORBISON)

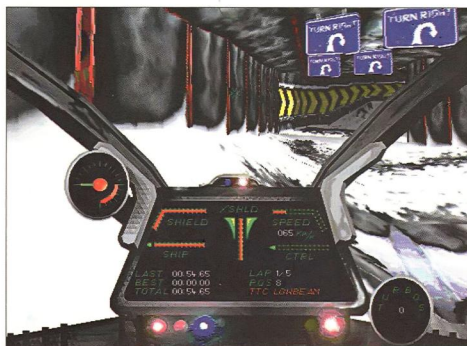
Bisherige Erfolge:
5 planetare Meisterschaften
Flugfähigkeiten:
riskobereit
Kampffähigkeiten:
sehr aggressiv
Lieblingsschiff:
Gunbuster 3000
Wahlspruch:
Der Teufel braut meinen Treibstoff

**SLARTI** (BÜRGERLICH: FANASIA FI FAROLA)

Bisherige Erfolge:
2 planetare Meisterschaften
Flugfähigkeiten:
gute Pilotin
Kampffähigkeiten:
aggressiv
Lieblingsschiff:
YF86 Hammerhead
Wahlspruch:
Schönheit kommt von innen

**FALCON** (PEERHAW REE IV)

Bisherige Erfolge:
2 planetare Meisterschaften
Flugfähigkeiten:
sehr guter Pilot
Kampffähigkeiten:
aggressiv
Lieblingsschiff:
Viper
Wahlspruch:
Aus Falken werden niemals Tauben





LIGA 2

BTROG

Bisherige Erfolge:
2 planetare Meisterschaften
Flugfähigkeiten:
guter Pilot
Kampffähigkeiten:
aggressiv
Lieblingsschiff:
Gravitar
Wahlspruch:
Harte Jungs
können auch
clever sein



PHOENIX (SAVID DEL SOL)

Bisherige Erfolge:
2 planetare Meisterschaften
Flugfähigkeiten:
sehr riskant
Kampffähigkeiten:
sehr aggressiv
Lieblingsschiff:
XF124 Firebird
Wahlspruch:
Fire and
forget



ALUNDRA

(BÜRGERLICH: ALUNDRA LILITH BLACK)

Bisherige Erfolge:
2 planetare Meisterschaften
Flugfähigkeiten:
gute Pilotin
Kampffähigkeiten:
nicht aggressiv
Lieblingsschiff:
CatFish 4
Wahlspruch:
Empfange
Dein Schicksal
mit Demut



ARVIL (BÜRGERLICH: LEIF OLAFSON)

Bisherige Erfolge:
1 dritter Platz in der Battle
Race Trophy
Flugfähigkeiten:
guter Pilot
Kampffähigkeiten:
nicht aggressiv
Lieblingsschiff:
VR8 Knight
Wahlspruch:
Nur ein gesunder Körper
beherbergt
einen
Champion



STEEL

Bisherige Erfolge:
2 planetare Meisterschaften
Flugfähigkeiten:
risikobereit
Kampffähigkeiten:
nicht aggressiv
Lieblingsschiff:
Roach
Wahlspruch:
Ich fliege mit
dem gewissen
Biß...



VORTEN (BÜRGERLICH: MORAN III)

Bisherige Erfolge:
2 planetare Meisterschaften
Flugfähigkeiten:
guter Pilot
Kampffähigkeiten:
aggressiv
Lieblingsschiff:
Gravitar
Wahlspruch:
Ich kenne keine Gefühle,
also bitte
nicht um
Gnade



HORNET

(BÜRGERLICH: HMYHAYTIS YHYMZZYYS)

Bisherige Erfolge:
2 planetare Meisterschaften
Flugfähigkeiten:
vorsichtig
Kampffähigkeiten:
nicht aggressiv
Lieblingsschiff:
Gunbuster 3000
Wahlspruch:
Nichts sticht
besser



ROBOTRON

(BÜRGERLICH: LEON DAVID HUMBOLDT)

Bisherige Erfolge:
1 zweiter Platz in der
Battle Race Trophy
Flugfähigkeiten:
guter Pilot
Kampffähigkeiten:
nicht aggressiv
Lieblingsschiff:
Gravitar
Wahlspruch:
Exakte Analy-
se ebnet den
Weg zum Sieg



TRITON

(BÜRGERLICH: HOWARD D. HUCHENBACH)

Bisherige Erfolge:
1 Sieg in der Galactic
Champions Trophy
Flugfähigkeiten:
sehr guter Pilot
Kampffähigkeiten:
nicht aggressiv
Lieblingsschiff:
VR8 Knight
Wahlspruch:
Traue nie-
mals einem
Fremden...



HYRAN

(BÜRGERLICH: HYRANORY HYRONARY)

Bisherige Erfolge:
2 Siege bei der Orion
Battle Race Trophy
Flugfähigkeiten:
guter Pilot
Kampffähigkeiten:
nicht aggressiv
Lieblingsschiff:
Gravitar
Wahlspruch:
Ein Rennen
wird im Kopf
gewonnen



VIPER (BÜRGERLICH: SWIRLISS M'Cyrma)

Bisherige Erfolge:
1 Sieg in der Battle Race
Trophy
Flugfähigkeiten:
gute Pilotin
Kampffähigkeiten:
aggressiv
Lieblingsschiff:
CatFish 4
Wahlspruch:
Schönheit
kann töten



OLORIS

(BÜRGERLICH: RAYMOND DELAMITRA)

Bisherige Erfolge:
2 planetare Meisterschaften
Flugfähigkeiten:
vorsichtiger Pilot
Kampffähigkeiten:
aggressiv
Lieblingsschiff:
YF86 Hammerhead
Wahlspruch:
Man muß ein
Schwein sein



LIGA 1

BLIZZARD

(BÜRGERLICH: PSYOC PARAS PARACYS 11)

Bisherige Erfolge:
5 Siege in der Battle Race
Trophy
Flugfähigkeiten:
vorsichtig
Kampffähigkeiten:
nicht aggressiv
Lieblingsschiff:
XF124 Firebird
Wahlspruch:
Geschwindig-
keit ist relativ



BUTCHER (BÜRGERLICH: YHOMEZ VANDAL)

Bisherige Erfolge:
3 Siege in der Battle Race
Trophy
Flugfähigkeiten:
guter Pilot
Kampffähigkeiten:
aggressiv
Lieblingsschiff:
Roach
Wahlspruch:
Ich esse nur
das, was ich
selbst erlegt
habe



GOLDUST

(BÜRGERLICH: TAMARA OLCOWSKY)

Bisherige Erfolge:
2 zweite Plätze in der
Battle Race Trophy
Flugfähigkeiten:
sehr riskant
Kampffähigkeiten:
aggressiv
Lieblingsschiff:
Viper
Wahlspruch:
Der Tod hat
manchmal
ein hübsches
Gesicht



RAZOR

(BÜRGERLICH: SSSSSRAH CCHHRAH)

Bisherige Erfolge:
2 Siege in der Galactic
Champions Trophy
Flugfähigkeiten:
sehr guter Pilot
Kampffähigkeiten:
sehr aggressiv
Lieblingsschiff:
Gunbuster 3000
Wahlspruch:
Ich hasse
Rückspiegel



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



Spielhallenhits 1 · Battle Race

Spielhallen-Hits 1

Systemanforderungen

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM **WICHTIG** eingeben oder die Datei „LIESMICH.TXT“ lesen.

- IBM-PC oder 100 % Kompatible
- MS DOS 5.x oder höher
- Prozessor: mind. 486 DX2/66
- mind. 8 MB RAM, 16 MB empfohlen
- mind. 500 KB freier Arbeitsspeicher
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 3 MB freiem Speicherplatz
- mind. Quad-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Microsoft-kompatible Maus, Joystick empfohlen
- IPX-Protokoll für Netzwerkspiel
- Soundblaster, Soundblaster Pro, Soundblaster 16/32/AWE, SoundGalaxyN Pro oder 100% kompatible Soundkarten

INSTALLATION

Installation

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM und geben Sie folgende Zeile ein:

INSTALL

Damit starten Sie das Installationsprogramm.

Programmstart

Zum Starten von „Battle Race“ wechseln Sie in das Verzeichnis der Festplatte, in das Sie das Spiel installiert haben, und geben

BR

ein.

CD-Inhalt

Vollversion: „Battle Race“

- Adobe Acrobat Reader 2.0
- Handbuch zu Battle Race im PDF-Format
- Zugangs- und Anmeldesoftware zum Onlinedienst T-Online, Version 2.01

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Spielhallen-Hits 1“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

Battle Race

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

Die oben genannten Spiele sind kommerzielle Lizenzprodukte der Firma Ikarion, lizenziert an Pearl Agency 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 Ikarion ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an Ikarion 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 Installation 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 einem frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, Spielhallen-Hits 1, PEARL-Str.1, 79426 Buggingen.** Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- ④ **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender der Spiele auf dieser CD-ROM werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.

Abgesandt am:

				1	9		
--	--	--	--	---	---	--	--

Unterschrift



REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe die Lizenzversionen des Programmes **Battle Race** mit dem Kauf der Zeitschrift „Spielhallen-Hits 1“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.

Bitte ausfüllen

Computer: ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium
 Speicher: ☐ 4 MB ☐ 8 MB ☐ 16 MB (oder mehr)
 Betriebssystem: ☐ DOS ☐ Win 3.1 ☐ Win 95 ☐ OS/2
 Peripherie: ☐ Soundkarte ☐ Modem ☐ Joystick/Gamepad

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

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Bitte senden Sie diesen
Registrierungsschein an die
folgende Adresse:

PEARL Agency
PEARL-Str. 1
D-79426 Buggingen

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

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

REKLAMATIONSSCHEIN

Sollte die CD in diesem Heft nicht funktionieren, so schicken Sie bitte diesen ausgefüllten Reklamationsschein auf dieser Seite zusammen mit dem schadhafte(n) Datenträger und einem ausreichend frankierten Rückumschlag (bis 500 g; 3,— DM) an:

Spielhallen-Hits 1
Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

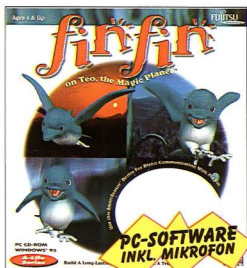
(Telefon – Angabe freigestellt)

Spielhallen-Hits 1

Virtuelle Haustiere

Fin Fin – wer spricht da? Dangmashinchi

**Der
Renner
aus
Asien!**



Vorgestellt in FOCUS 27/1997

Nach achtjähriger Forschung – entwickelt mit einer Investition von rund 70 Millionen US\$ – präsentiert Ihnen FUJITSU Interaktive ein unglaubliches, virtuelles PC-Kunstwesen von noch nie dagewesener Lebensethik. „Fin Fin“ ist ein liebenswertes kleines Tier – halb Vogel, halb Delphin – das innerhalb Ihres PCs auf dem Planeten TEO lebt. Anfangs recht scheu, wird es sich bald an Sie gewöhnen und bei entsprechender Pflege und Erziehung zum echten Freund werden. Fin Fin zeigt Emotionen wie ein lebendes Tier, kennt Empfindungen wie Hunger oder Müdigkeit, kann Beziehungen aufbauen, reagiert auf Ihre freundlichen oder harschen Worte entsprechend positiv oder negativ und ist erstaunlich lernfähig. Auf Pfiff kommt Fin Fin angefliegen und zeigt auf Zuruf sogar akro-

batische Kunststücken. Kinder und Erwachsene können mit dem kleinen Geschöpf wie mit einem Haustier reden, es beim Fliegen und Essen beobachten und sich von der Flora und Fauna des Planeten TEO bezaubern lassen. Die absolut neue Steuerungstechnologie über den mitgelieferten Smart Sensor™ erfolgt völlig ohne Tastatur und Maus: der SmartSensor™ wird am PC-Gameport angeschlossen und ersetzt Augen und Ohren von Fin Fin. Sie kommunizieren mit Fin Fin per natürlicher Sprache, Gesang oder Gestik – Fin Fin merkt, wenn Sie in seiner Nähe sind und begrüßt Sie vielleicht sogar, wenn Sie den Raum betreten. Auch wenn Sie an Ihrem Computer arbeiten, müssen Sie auf Ihren kleinen Freund nicht verzichten – dann läuft Fin Fin falls gewünscht nebenbei in einem Windows95-Fenster.

Systemvoraussetzungen: Mind. Pentium®-PC mit 16 MB RAM, Windows 95, VGA-Grafik (mind. 640x480 HighColor / 16 Bit), Direct-X 3.0 Treiber, Soundblaster-kompatible Soundkarte, 15-pin Gameport, CD-ROM-Laufwerk.

Deutsche Softwareversion auf CD-ROM, inkl. Handbuch.
Ohne SmartSensor™
Best.-Nr. PK-360, nur

9880 DM
üs 791 / sfr 98,80

Inklusive SmartSensor™
Bestell-Nr. PK-361, nur **DM 148,80**

Dieser Schlüsselanhänger hat es wirklich „in sich“ und wird auch Sie in Verückung bringen: In dem ca. 5 cm großen, rundlichen Gehäuse lebt eine **kleine elektronische Katze**, die von ihrem Besitzer viel **Pflege, Erziehung und Aufmerksamkeit** fordert.

Die Spielidee dieses batteriebetriebenen Elektronikspiels **erfreut sich bei Jung und Alt riesiger Beliebtheit**. Ein LCD-Display bildet die Katze ab und zeigt dem Besitzer darüber hinaus

10 Grafik-Symbole, mit denen **verschiedene Funktionen** ausgelöst werden können. Wie ein richtiges Lebewesen hat auch das „Dangmashinchi“ verschiedene Bedürfnisse:

Sie müssen es **füttern** (mit Essen, Getränken und Süßigkeiten), bei Bedarf **säubern**, mit ihm **spielen**, es **schlafen** lassen oder mit Spritzen und Tabletten behandeln, wenn es **krank** wird. Auch Erziehung ist gefragt, wenn es einmal ohne Grund schreit...

Der Besitzer wird durch Piepstöne aufmerksam gemacht und verständigt sich mit dem Lebewesen über **3 Knöpfe**, mit denen die 10 Symbol-Funktionen angesteuert werden.

Allzusehr sollte man seine Katze aber nicht vernachlässigen – denn wie im richtigen Leben leidet sie darunter und könnte im schlimmsten Fall sogar es daran sterben...

Dangmashinchi,
Bestell-Nr. SD-125



Abb. ähnlich

HatchACookie



Ein allerliebstes Hühnchen wartet in der Task-Leiste von Windows 95 auf seinen Besitzer.

Bei entsprechender **Fürsorge des Besitzers** gedeiht das Tierchen nicht nur monatelang, sondern entwickelt auch eine gewisse **Intelligenz**. Mangelnde Pflege oder übertriebene Züchtigung verkürzen die Lebensspanne.

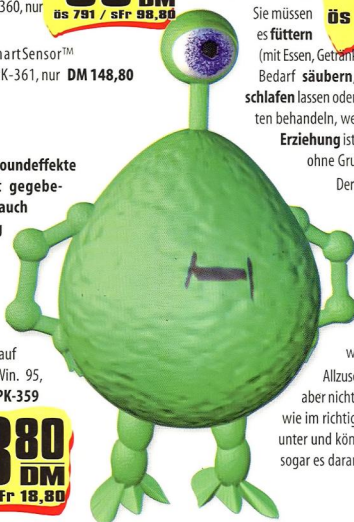
► **Lebensdauer je nach Pflege mehrere Lebensjahre** (dann kann von vorne begonnen werden).

► **Animierte 3D-Grafik**

► **digitale Soundeffekte**
► **erscheint gegebenenfalls auch selbsttätig am Bildschirm.**

Deutsche
Vollversion auf
CD-ROM für Win. 95,
Bestell-Nr. PK-359

1880 DM
üs 151 / sfr 18,80



Verwenden Sie für Ihre Bestellung den Bestellschein des PEARL-Katalogs (in der Heftmitte) oder bestellen Sie einfach per Internet:

www.pearl.de

Telefon: 0180 / 555 82 · Fax: 076 31 / 360 - 444

Die vorgenannten Preise verstehen sich zzgl. Porto + Verpackung. Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,- erheben wir einen Mindestengenzuschlag von DM 4,-. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.

PEARL
PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen

ComputerSe: GO PEARL · BTX: PEARL

+ PEARL Handels GmbH
Tel.: +41-61-355 11 30
Fax: +41-61-355 12 22

PEARL Österreich
Tel.: +43-6-60-52 14
Fax: +43-22 74-7 37 15

BATTLE Race



FEATURES

- Lizenz-Vollversion auf CD-ROM
- Ausführliche, bebilderte deutsche Spielanleitung im Heft
- 24 hammerharte Rennstrecken auf 4 verschiedenen Planeten
- 4 Battletracks für Head-to-Head Combat
- 30 skrupellose Computer-Piloten mit künstlicher Intelligenz
- 6 verschiedene Raumschiffe mit unterschiedlichen Eigenschaften
- Shop-System mit Ausrüstungen und Waffensystemen bis zum Abwinken
- Multiplayer-Modus im Netzwerk für bis zu 8 Spieler
- Sprachausgabe und mitreißender CD-Audio-Soundtrack
- Online-Rennkommentierung
- Feinste SVGA-Grafik und umwerfende Animationen
- Unterstützt 3D-Blaster, Elsa Victory 3D und Grafikkarten mit S3 Virge-Chip

Willkommen im intergalaktischen Rennsport! Vorbei sind die Zeiten, in denen sich menschliche Piloten zu einem friedlichen Wettkampf versammelt haben. Jetzt, im 23. Jahrhundert, gelten ganz andere Sportregeln. Völker aus der gesamten Galaxis liefern sich einen erbitterten Wettkampf, in dem es nur einen Sieger geben kann. Hochgezüchtete Kampfmaschinen, ausgestattet mit einem ganzen Arsenal tödlicher Waffensysteme, treten gegeneinander in den Wettstreit. Erleben Sie ein knallhartes 3D-SciFi-Action-Game, bei dem es kein „Fair-Play“ gibt - was zählt, ist letztendlich nur der Sieg!



Presestimmen zu Battle Race:
(Bestseller Games 11/96)

„...ein gut gemachtes, rasend schnelles, actiongeladenes Rennspiel in einem tollen Rahmen aus Soundtrack, animierten Menüs, Sprachausgabe usw.“
Die 10 besten Actionspiele: Qualität: 7. Platz
(Computerbild 19/96)