

# Simulation

# Original-Vollversion auf CD-ROM

## 19<sup>80</sup><sub>DM</sub>

Spielhallen-HITS

### 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](http://www.trendverlag.de)



Weitere Infos zum  
Inhalt der CD-ROM  
siehe Heftrückseite!

## Fatal Racing in deutschsprachiger Vollversion

## Atemberaubende Autorenn- Simulation

## Mit vielen Tips, Tricks und Cheats

## 16 riskante Pisten und 8 Fahrzeug- typen



# Spiel- Hallen HITS



Ausgabe 4  
DM 19,80  
SFr 19,80  
öS 158,-  
Lfr 398,-  
HFL 22,50

© trend



# SHOPPING — im — INTERNET

[www.pearl.de](http://www.pearl.de)

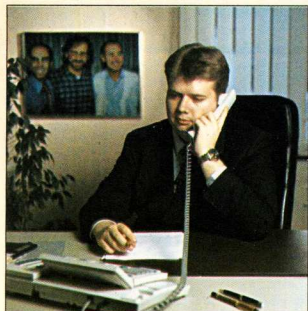
Über 6.000 Artikel!

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

# GESCHWINDIGKEITSRAUSCH



Rennsimulationen gehören unbestritten zu den „Evergreens“ der Spielebranche. Bereits in der grauen Computer-Vorzeit sorgten aufregende Pistenrennen für heimischen Spielspaß. Während sich die Urahren der Rennsimulationen noch in streng geometrischer Pixelgrafik präsentierten, sorgt die moderne SVGA-Auflösung für wahren Augenschmaus. Den Höhepunkt der softwaretechnischen Evolutionsstufe erreichen heutzutage Spiele, in denen 3D-Karten für schon fast realistische Stimmung sorgen. Wirklichkeitsgetreue Licht- und Schatteneffekte, hochaufgelöste Texturen und dichte

Nebelschwaden geben dem modernen „Rennsport-Fetischisten“ den richtigen Kick. In Kombination mit einem leistungsfähigen PC kann da schon echtes Pisten-Feeling aufkommen.

Einen Vertreter der ganz besonderen Art präsentieren wir in dieser Ausgabe der „Spielhallen-Hits“. „Fatal Racing“ ist eine Rennsimulation, an die sich nur echte Hardliner wagen sollten. Tückische Haarnadelkurven, Korkenzieher oder Loops fordern exzellente Fahrkünste und einen stabilen Magen – also nichts für schwache Nerven! Neben zeitgemäßer Super VGA-Grafik bietet „Fatal Racing“ ein ganz besonderes Bonbon in Form einer Unterstützung für die „3D-Blaster“. Wer solch eine Karte sein eigen nennt, darf sich auf feinste 3D-Darstellung freuen. Doch damit nicht genug: Neben einem Multiplayer-Modus via Split-Screen auf einem PC unterstützt diese Rennsimulation Verbindungen via Nullmodem-Kabel, Modem und Netzwerk.

Die letztere Variante eignet sich übrigens vorzüglich für innovative Chefs klein- und mittelständischer Unternehmen, die ihre Mitarbeiter auch in den Pausenzeiten an den Betrieb binden möchten. Hier können sich bis zu 16 Kollegen ein

erbittertes Rennen liefern und firmeninterne Streitigkeiten oder Rangordnungskämpfe austragen. Inwieweit es dem Betriebsklima allerdings zuträglich sein wird, wenn der simulationserfahrene Auszubildende den reaktionsschwachen Personalchef von der Piste schiebt, ist eher fraglich.

Na ja, vielleicht sollte „Fatal Racing“ doch nicht unbedingt in einem Betrieb installiert werden. Doch glücklicherweise gibt es freundschaftliche Bande, die nicht so leicht zu erschüttern sind. Deshalb empfiehlt sich vielleicht eine kleine Party im Freundeskreis. Mit Chips, Bier und Netzwerkkarte könnte es dann eine lange Nacht werden – ohne mit weitreichenden Konsequenzen rechnen zu müssen.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß auf der Piste!

Ihr

*C. Borgmeier*

Carsten Borgmeier

## IMPRESSUM

### **Verlag:**

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH  
PEARL-Straße 1  
79426 Buggingen  
Tel.: 076 31/360-270  
Fax: 076 31/360-444

### **Chefredakteur:**

Carsten Borgmeier

### **Redaktion:**

Editorial Services,  
Lange Str. 112,  
27749 Delmenhorst,  
Tel.: 04221/9345-0,  
Fax: 04221/17789,  
Frank Willms, Jan Zumholz,  
Waltraud Schmidt

### **Koordination:**

Mareen Lührs

### **Gestaltung, Satz und Belichtung:**

Style of the Arts. Graphische Medien-Produktionsgesellschaft mbH,  
Tel.: 0180-5671188

### **Art Director:**

Michael H. Sichler

### **Layout:**

Diana Whang, Vincenzo Mastroberti

### **Heftproduktion:**

Stephan Striegel, Vernon Warren

### **Anzeigenleitung:**

Carsten Borgmeier

### **Anzeigenverkauf:**

Erik Krankemann, Editorial Services

### **Druck:**

OIRO, Friedrichsdorf

### **Auflage:**

60.000 Exp.

### **Vertrieb:**

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

### **Vertriebsleitung:**

Reinhard Jansohn  
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen  
Tel.: 076 31-360 503  
Fax: 076 31-360 599

### **Erscheinungsweise:**

bis zu 8 Ausgaben

### **Verkaufspreis:**

19,80 DM

### **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/Impressum 3

Installation 5

Anleitung Fatal Racing / Hauptmenü 7

Der Bildschirmschoner 7

Wagen wählen 7

Strecke wählen 8

Konfiguration 10

Spieltyp 44

Das Rennen 45

Wiederholungen 47

Cheats 48

Booklet / Lizenz 49/50

## Installation und Programmstart

### Fatal Racing

#### Systemanforderungen

Um „Fatal Racing“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- > AT486 DX 2/66 oder höher
- > mind. 4 MB RAM
- > MS-DOS 5.0 oder höher
- > mind. 400 KB freier Arbeitsspeicher
- > VGA- oder VESA-kompatible SVGA Grafikkarte
- > Festplatte mit mind. 20 MB freiem Speicherplatz
- > mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- > Joystick empfohlen
- > optional Netzwerk für Multiplayer-Spiel
- > Soundblaster (+ Pro, 16 und AWE 32), Pro Audio Spectrum, Microsoft-Soundsystem, Gravis Ultrasound oder 100% kompatible Soundkarte

#### 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



#### Installationsprogramm unter Windows 95 starten

Öffnen Sie den Explorer, und wechseln Sie ins Hauptverzeichnis der CD-ROM. Führen Sie einen Doppelklick auf die Datei:

**INSTALL**

aus.

#### Installation von Fatal Racing

Nach der Wahl der entsprechenden Sprachversion wählen Sie das Laufwerk, auf dem „Fatal Racing“ installiert werden soll.

Geben Sie anschließend das Zielverzeichnis für das Spiel an. Übernehmen Sie die Vorgabe, oder tragen Sie einen eigenen Verzeichnisnamen ein.

Bei der Installation haben Sie die Möglichkeit, das Installationsprogramm selbständig die Soundkarte ermitteln zu lassen oder die entsprechenden Angaben selber vorzunehmen.

Sollten Sie sich für die automatische Ermittlung entscheiden und beim anschließenden Test auf Probleme stoßen, tragen Sie die Angaben selbständig ein. Überprüfen Sie vorher, welchen Interrupt, Adreßbereich und DMA-Kanal Ihre Soundkarte verwendet.

#### Wichtiger Hinweis

Im Verzeichnis „\UPDATE“ der Cover-CD finden Sie ein Update zu „Fatal Racing“. Es ermöglicht neben dem Multiplayer-Spiel im Netzwerk die Verbindung mittels Nullmodem-Kabel und Modem. Zusätzlich befindet sich ein 3D-Patch für die „3D Blaster“ im Verzeichnis, mit dem sich die Darstellung um ein Vielfaches verschönern läßt – eine 3D Blaster vorausgesetzt!

#### Programmstart

##### Start der MS-DOS-Version

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie „Fatal Racing“ installiert haben, und geben Sie

**FATAL**

ein.



#### Start der Windows 95-Version

Starten Sie den Explorer, und führen Sie einen Doppelklick auf die Verknüpfung „FATALW“ aus.

#### Konfiguration des PCs

„Fatal Racing“ läuft mit Erweiterungsspeicher (XMS) und benötigt mindestens 400 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Speicherbelegung abzufragen, gehen Sie folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

**MEM**



#### Installation

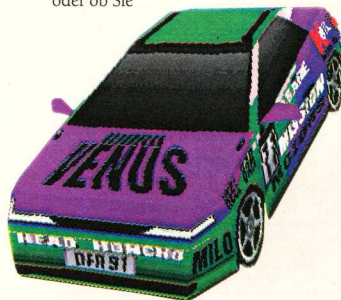
##### Installationsprogramm unter MS-DOS starten

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerkbuchstabens (z.B. „D“), gefolgt von einem Doppelpunkt) ins Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

**INSTALL**



Hier bekommen Sie die aktuelle Speicherbelegung 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 der Speichermanager „EMM386.EXE“ **nicht** geladen werden sollte.

## 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:\**

ins 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**

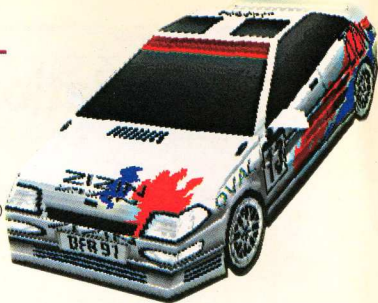
ein. Verfahren Sie hier wie bei der CONFIG.SYS.

## CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
REM DEVICE=C:\...\EMM386.EXE
NOEMS
DOS=HIGH, UMB
DEVICEHIGH=C:
\...\MTMCDAT.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=20
```

## AUTOEXEC.BAT

```
ET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(übernehmen Sie hier die Einstellungen Ihrer Soundkarte)
SET SOUND=C:\SB
(Variable entsprechend Ihrer Soundkarte)
LH C:\...\MSCDEX.EXE
/D:MTMIDE01 /M:10 (MSCDEX-
Werte entsprechend Ihres CD-ROMs)
LH C:\...\MOUSE.COM
(falls Ihr Maustreiber mit .COM endet)
LH C:\...\KEYB.COM GR,,C:\...\
KEYBOARD.SYS
PROMPT $P$G
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
```



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“. Alternativ bietet sich ein kompletter Neustart an. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt „Windows neu starten“ im Menü „Start“. Nach der Bestätigung durch „OK“ startet der Computer neu. 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. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zuwenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an.

## Handbuch und Installation des Acrobat Readers

Im Verzeichnis \HANDBUCH dieser CD-ROM finden Sie das Handbuch zu „Fatal Racing“ mit der Bezeichnung „FATAL.PDF“. Es liegt im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls Sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie die Datei direkt laden. Sollten Sie noch nicht über den Acrobat Reader verfügen, installieren Sie ihn von der vorliegenden CD-ROM. Sie finden ihn im Verzeichnis \ADOBE30\, Starten Sie zur Installation Windows, und rufen Sie die Datei „AR16D301.EXE“ auf, falls Sie Windows 3.1x verwenden. Wenn Sie Windows 95 installiert haben, rufen Sie die Datei „AR3 2D301.EXE“ im genannten Verzeichnis auf. Das Programm wird daraufhin auf Ihre Festplatte installiert und steht Ihnen künftig für alle Dokumentationen, die in diesem Format vorliegen, zur Verfügung.



## Betrifft: Windows 95

„Fatal Racing“ kann mit Hilfe existierender Verknüpfung unter Windows 95 gestartet werden. Beim Test ist allerdings aufgefallen, daß die Steuerung in einigen Menüs sehr hakelig wird. Aus diesem Grund empfehlen wir, „Fatal Racing“ im MS-DOS-Modus zu spielen.



## Anleitung

Wie in jedem Jahr treten auch diesmal die bedeutendsten Autohersteller in den Wettstreit. Es geht um Geld, Ruhm - und Umsatzzahlen. Der Hersteller, der in diesem Jahr das beste Modell auf den Markt bringt, darf mit berauschenden Einnahmen rechnen. Jeder der acht Industriegiganten hat in unmittelbarer Nähe seines Hauptwerks eine Rennstrecke gebaut, die Fahrzeugen und Fahrer das Letzte abverlangen, seien es überhöhte Kurven, Schleifen, Korkenzieher oder Haarnadeln: Diese Kurse kombinieren die hinterhältigsten Schikanen in der Hoffnung, daß die Fahrzeuge der Konkurrenz auf der Strecke bleiben. Doch nicht nur technisch treten die Hersteller gegeneinander an. Zahlreiche Boni veranlassen die Fahrer zur härtesten Gangart. Auf dem Weg zum Sieg ist ihnen kein Trick zu schäbig. Diese tückische Kombination aus aggressiven Fahrern und Rennstrecken, die einen an die Grenzen physischer und geistiger Belastbarkeit treiben, machen dieses Rennen zu einem verhängnisvollen Alptraum - zum „Fatal Racing“.

### Das Hauptmenü

Nachdem dem Start von „Fatal Racing“ finden Sie sich zunächst im Hauptmenü wieder. Hier können Sie das Spiel nach Ihrem eigenen Geschmack bzw. auf die Leistungsfähigkeit des PCs abstimmen. Die Menüsteuerung erfolgt mit den Cursortasten. Um eine Option auszuwählen, drücken Sie die Eingabe- bzw. die Enter-Taste. Eine Menüsteuerung per Maus wird nicht unterstützt.

- Cursortaste hoch/runter :  
zum Hervorheben
- Enter:  
um eine Option auszuwählen

### Der Bildschirmschoner

Wenn Sie „Fatal Racing“ im Hauptmenü laufen lassen, ohne irgendeine Aktion auszuführen, schaltet sich automatisch ein Bildschirmschoner ein. Zum Beenden des Bildschirmschoners genügt ein Druck auf eine beliebige Taste.

### Wagen wählen

Sie befinden sich in der glücklichen Lage, ein Fahrzeug von acht verschiedenen Herstellern auswählen zu dürfen. Überlegen Sie sich diesen Schritt genau: Ein Fehler in diesem Stadium könnte sich fatal auswirken.



Heben Sie im Hauptmenü „Wagen“ hervor, und wählen Sie diese Option mit einem Druck auf die [Enter]-Taste. Heben Sie den Namen der Autofirma hervor, dann drücken Sie [Enter], um den Wagen, zu sehen und einen kurzen Kommentar zu hören.

Rechts neben dem sich drehenden Fahrzeug befindet sich eine Prozentanzeige mit genauen Angaben zu den Hauptfähigkeiten des Autos. Je größer der lila Anteil in der Anzeige ist, desto besser ist der Wagen in der entsprechenden Funktion. Wenn also zum Beispiel die Beschleunigungsanzeige 100% lila zeigt, können Sie sicher sein, daß der Wagen die beste Beschleunigung hat. Die Eigenschaften jedes Wagens, von oben nach unten auf dem Bildschirm, sind:

1. Beschleunigung
2. Höchstgeschwindigkeit
3. Bremsen
4. Kurvenverhalten
5. Griffbarkeit
6. Haltbarkeit
7. Gewicht

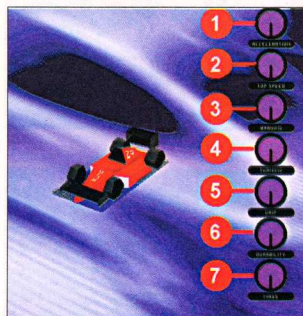
### Die Hersteller und ihre Modelle

#### ○ L'Auto Ariel (Frankreich)

Ariel ist die einzige überlebende größere Herstellerfirma in Frankreich. Sie genießt einen guten Ruf für Autos, die Spaß machen, und ihre Designer sind bekannt für ihren erfindarischen Geist. Leider sind ihre Wagen nicht besonders zuverlässig.

#### Fouette 270ZX

Dieser Wagen hat allgemein gute Werte und ist ein gut durchschnittliches All-



Die Eigenschaften

round-Auto. Höchstgeschwindigkeit (mph) 260, 0-60 in 2,75 Sekunden.

#### ○ DeSilva (Italien)

DeSilva ist der größte Automobilhersteller in Europa. Diese Firma ist in der ganzen Welt für ihr Geschick bekannt, Zukunftstrends in der Autoindustrie voraussagen zu können, besonders bei Rennwagen, wo ihre Ideen jedes Jahr rituell von den anderen sieben Großen geklaut und imitiert werden.





## DeSilva 511 GT

Dies ist ein sehr leichtes Fahrzeug und hat die beste Beschleunigung, doch wegen des Mangels an Gewicht hat es die geringste Höchstgeschwindigkeit. Höchstgeschwindigkeit (mph) 254, 0-60 in 1,72 Sekunden.

## Pulse Engineering (England)

Wie immer haben die Engländer einen guten Ruf bei Qualität und Aufmerksamkeit für Details, doch unglücklicherweise auch für hohe Preise, aber es werden alle möglichen Anstrengungen unternommen, um die Preise denen anderer Hersteller anzugleichen.

## Errant V8 GT

Ein schnelles Auto mit einer Tendenz zum Schleudern und ansonsten Durchschnittswerten. Höchstgeschwindigkeit (mph) 264, 0-60 in 3,11 Sekunden.

## Global (Amerika)

Seit Global damit angefangen hat, die extravagante amerikanische Leidenschaft für Wüstenschiffe zu vergessen und kleinere und kompaktere Autos zu bauen, hat ihr Marktanteil in Europa merklich zugenommen.

## Celerity MkII

Ein sehr schneller und schwerer Wagen, wahrscheinlich einer der haltbarsten. Leider beschleunigt er nicht besonders. Höchstgeschwindigkeit (mph) 268, 0-60 in 3,17 Sekunden.

## Million Plus (Japan)

Million plus ist eine japanische Erfolgsgeschichte. Diese Firma ist eine Art Billigangebot-Hersteller, alle ihre Autos sind funktionell und gut gebaut, mit wenigen Spielereien und Extras.

## Ninjato

Der diesjährige Million Plus vereint ausgezeichnete Griffigkeit mit sehr leichter Lenkbarkeit. Höchstgeschwindigkeit (mph) 256, 0-60 in 3,36 Sekunden.

## Mission Motors (Amerika)

Mission Motors haben in früheren Wettbewerben zweifelhafte Mittel angewendet und waren Ziel aller möglichen

Anschuldigungen, unter anderem Spionage. Ein Jahr war ganz besonders peinlich für die Firma: Ihre Autos hatten in allen Kategorien abgesagt, doch alle Preise und Ehrungen wurden ihnen entzogen. Die daraus resultierende negative Werbung brachte Mission an den Rand des Ruins.

## Spectre Turbo SE

Obwohl seine Höchstgeschwindigkeit nicht besonders ist, hat der Wagen doch gute Beschleunigung, gute Bremsen und sehr gute Griffigkeit. Höchstgeschwindigkeit (mph) 256, 0-60 in 2,14 Sekunden.

## Zizin (Japan)

Diese Firma ist ein echter Phönix, wiederstanden aus dem Chaos und der Asche des schwersten Erdbebens, das Japans Hauptinseln jemals erlebt hatten. Doch Zielstrebigkeit und Mut kamen wieder zum Tragen, als alle früheren japanischen Giganten sich zusammenschlossen, um Zizin Corp. zu gründen.

## KLR 330

Auto für den professionellen Fahrer, kann für Anfänger schwierig zu handhaben sein. Hat gute Beschleunigung und gute Höchstgeschwindigkeit. Höchstgeschwindigkeit (mph) 262, 0-60 in 2,53 Sekunden.

## Reise Wagen (Deutschland)

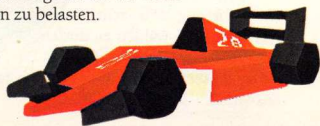
Die Deutschen waren schon immer berühmt für ihren Vorsprung durch Technik und ihr Auge für mechanische Details. Wenn Sie einen ihrer Entwicklungsingenieure bitten, das Designproblem hinsichtlich einer losen Aschenbehalterhaltung auszubügeln, können Sie sicher sein, daß diese in ihrer endgültigen Form das Gewicht eines Erwachsenen trägt. Dies trifft gewiß auf die Firma Reise Wagen zu: Ein Blick auf ihr Endprodukt, und jeder sieht, daß es Qualität, Hochglanz und Eleganz ausstrahlt.

## Merkur GT

Ein sehr schneller Wagen, doch auch sehr schwer, was ihn in den Kurven langsam macht. Sehr haltbar in den Händen eines echten Profis. Höchstgeschwindigkeit (mph) 277, 0-60 in 4,48 Sekunden.

## Strecke wachlen

Es gibt 16 Strecken in „Fatal Racing“, jede einzelne dafür ausgelegt, Fahrer und Fahrzeuge bis an die Grenzen zu belasten.





Nicht nur müssen Sie die beste Rennlinie und die beste Geschwindigkeit finden, um die Sprünge und Bravourstücke zu schaffen, Sie müssen auch die anderen Fahrer umgehen.

Sie wählen eine Strecke genauso, wie Sie ein Auto wählen: indem Sie die Pfeiltasten benutzen und die Wahl mit [Enter] bestätigen. Wenn Sie eine Strecke wählen, hören Sie deren Kurzbeschreibung, und ihr dreidimensionales rotierendes Modell erscheint auf dem Bildschirm.

Im folgenden alle in „Fatal Racing“ verfügbaren Rennstrecken:

### ○ Strecke 1: L'Auto Ariel - La Grande Royale

Eine flotte, glatte Strecke. Ihre sanften Biegungen und überhöhten Kurven machen sie zu einer Hochgeschwindigkeitsherausforderung.

### ○ Strecke 2: DeSilva - Snake Pass

Die Italiener haben eine hügelstürmende Schlange gebaut. Nehmen Sie eine ihrer beweglichen Rampen im falschen Augenblick, und Sie können Ihrer Gewinnchance den Abschiedskuß geben.

### ○ Strecke 3: Pulse Engineering - Big Dipa

Gute Reflexe und ein Magen für vielfache Erdanziehungskraft sind eine wichtige Voraussetzung für jeden Fahrer, der sich an Pulse' Achterbahn versuchen will.

### ○ Strecke 4: Global - Death Drop

Mit Mehrfachrouten, Mehrfachsprüngen und Mehrfachgefahren beweist Globals erste Strecke, daß sie es ernst meinen. Vorsicht vor der Lücke!

### ○ Strecke 5: Million Plus - Tsunami Twister

Eine kurze, explosive Strecke mit dem eingeweidekitzelnden Drehsprung. Schnallen Sie Ihr Mittagessen fest.

### ○ Strecke 6: Mission Motors - The Bridge

Sie stecken bis zum Hals drin, sobald Sie auf dieser Strecke losrollen! Spalten, viel Luft und raffinierte Hindernisse beweisen, daß es Mission auf einer Mission ist, Opfer zu machen!

### ○ Strecke 7: Zizin - Siamese

Zizins Streckengurus haben eine eng gewundene Strecke mit zwei herrlichen Loops geschaffen. Treten Sie Ihr Pedal bis zum Boden durch, und machen Sie die Augen zu!

### ○ Strecke 8: Reise Wagen - Gateway

Unversöhnlich ist das einzige Wort, das den Charakter dieser Strecke akkurat zusammenfaßt. Die Deutschen haben alles hineingepackt, natürlich auch einen Korkenzieher.

### ○ Strecke 9: L'Auto Ariel - The Reaper

Eine schnelle, bössartig gewundene Strecke, deren gemeine Kurven für Fahrer gemacht sind, die keinerlei Respekt vor ihrem eigenen, geschweige denn dem Leben anderer haben.

### ○ Strecke 10: DeSilva - Free Fall

Mit der gefürchteten und geachteten Loopschraube hat DeSilva jeden Trick aus der Zauberkiste geholt, um eine Strecke ohne Rivalen zu schaffen.

### ○ Strecke 11: Pulse Engineering - The Crab

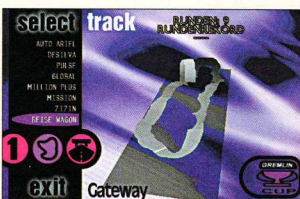
Eine wundervoll bescheidene Strecke mit einem umgekehrten Drehsprung. Sie werden Ihr Mittagessen im Mund wiederfinden und Ihr Frühstück auf dem Sitz!

### ○ Strecke 12: Global - Switch Back

Bloß nicht blinzeln!... bloß nicht bremsen! Wahrscheinlich der beste Rat, den Sie zu diesem Juwel von Strecke hören werden.

### ○ Strecke 13: Million Plus - Fly By

Zwei Drehsprünge, die Ihnen das Blut in den Adern gefrieren lassen, setzen die Akzente in den milden Geradeaus teilen und dem schlechten Straßenzustand dieser Strecke. Sorgfältige Kontrolle über die Sprünge ist wichtig, zu schnell, und Sie könnten Ihr Leben als Statistik beschließen.





### ○ Strecke 14: Mission Motors - Coffin Run

Sie wissen nicht, ob Sie lachen oder weinen sollen, wenn Sie über Missionis zweite Strecke sausen. Kombinationen von sanften Kurven machen Sie weich, bevor der Korkenziehersprung Sie denken lässt, daß ein Schreibtischjob vielleicht doch keine schlechte Idee wäre.

### ○ Strecke 15: Zinzin - Devilis Hairpin

Noch mehr japanische Innovation! Zinzin's zweite Strecke zeichnet sich aus durch eine frustrierende Runterfallsektion und eine spektakuläre geteilte Schleife. Das sollte die Geschwindigkeitsfanatiker von den Gewesenen trennen.

### ○ Strecke 16: Reise Wagen - Nemesis

Die Attribute „sprunghaft“, „holprig“, „geneigt“ und „schnelle Runden“ beschreiben nur ungefähr dieses deutsche Schmuckstück.

### Konfiguration

Wählen Sie folgendes aus dem Hauptmenü, um Ihre Optionen für „Fatal Racing“ zu konfigurieren.

### ○ Names (Namen)

Heben Sie „Namen“ hervor, und wählen Sie es an, um Ihren Namen einzugeben: Verwenden Sie die Pfeiltasten, um Spieler 1 hervorzuheben, und drücken Sie [Enter]. Dann löschen Sie den voreingestellten Namen (human) und tippen Ihren eigenen ein, gefolgt von [Enter], um die Namensänderung zu bestätigen. Sie können, wenn Sie wollen, auch die Namen der anderen Spieler ändern. Wenn Sie zu zweit spielen, gibt Spieler 2 seinen Namen auf die gleiche Weise ein wie Spieler 1.

Wählen Sie „Fertig“, und drücken Sie [Enter], um zum Hauptmenü zurückzukehren.

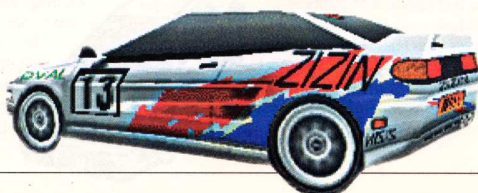
### ○ Sound

Hier stellen Sie die Lautstärke ein und schalten Geräuscheffekte oder Musik ein und aus. Wählen Sie eine Option und benutzen Sie die linke Pfeiltaste, um die Lautstärke zu vermindern, oder die rechte Pfeiltaste, um die Lautstärke zu erhöhen. Für Automotoren, SFX und Musik heben Sie eine Option hervor und drücken [Enter], um die Option ein- (ON) oder auszuschalten (OFF). Wählen Sie „FER-TIG“, und drücken Sie [Enter], um zum Konfigurationsmenü zurückzukehren.



### ○ Kalibrieren

Um Ihren Joystick zu kalibrieren, bewegen Sie ihn in die Endstellungen und drücken Sie [Enter]. Spieler 1 und 2 können Joysticks/Lenkräder gleichzeitig kalibrieren, wenn sie zwei Joysticks/Lenkräder an denselben PC angeschlossen haben. Nachdem Sie Ihren Joystick kalibriert haben, wählen Sie „Steuerung“ aus dem Menü, um die Tasten, Joystick-Knöpfe oder Lenkradaktionen einzustellen, die Sie zum Rennen verwenden wollen.





## Steuerung

Verwenden Sie dieses Menü, um die Joystick-/Lenkrad- und Pedalaktionen oder Tasten einzustellen, die zum Lenken, Beschleunigen, Bremsen und Schalten benötigt werden. Heben Sie die Steuerung von Spieler 1 hervor, indem Sie [Enter] drücken, um dann die Joystick-Äquivalente der Tasten festzulegen, die Sie zum Steuern Ihres Wagens verwenden wollen. Wenn Sie einen Joystick oder ein Lenkrad benutzen, bewegen Sie bei der Option „SI nach links steuern“ den Joystick/das Lenkrad nach links, oder drücken Sie eine gewünschte Taste, und Ihre Option wird bestätigt. Verfahren Sie auf die gleiche Weise mit den anderen Steuerungsdefinitionen. Nachdem Sie alle Aktionen durchgegangen sind, heben Sie „Fertig“ hervor und drücken [Enter].



## Grafikdetails

Dies erlaubt es Ihnen, die in „Fatal Racing“ vorhandenen Optionen für Grafikdetails ein- oder auszuschalten. Heben Sie eine Option hervor, und benutzen Sie [Enter], um sie ein- oder auszuschalten. „Nach vorn schauen“ hat zwei Optionen: „uneingeschränkt“ und „eingeschränkt“, um die Straße vor Ihnen darzustellen. Wenn Sie einen 486-PC haben, sollten Sie „eingeschränkt“ einstellen. Falls Sie einen Pentium besitzen, stellen Sie die Option auf „uneingeschränkt“. Um die Größe des



Spiel-Bildschirms zu ändern, heben Sie „Bildschirmgröße“ hervor und drücken [Enter], um die möglichen Größen durchzugehen. Wenn Sie fahren, benutzen Sie die Tasten „+“ und „-“, um die Bildgröße zu vergrößern bzw. zu verkleinern. Die letzte Wahl in diesem Menü gilt VGA- und SVGA-Bildschirm. Nur wenn Sie einen Pentium besitzen, sollten Sie SVGA einstellen.

## Verschiedenes

### Spieler 1 (oder 2) Ansicht:

Wechseln Sie den Punkt, von dem aus Sie das Rennen sehen. Wählen Sie aus „Im Wagen“, „Nachjagen“, „Spiegel“, „hinten“ oder „Team“. In Team sehen Sie Ihren Teamkameraden in einem kleinen Fenster oben auf dem Bildschirm fahren. Experimentieren Sie mit den verschiedenen Sichtweisen, um herauszufinden, welche Ihrem Geschmack entspricht. Sie können auch F3 und F4 während des Rennens benutzen, um alle möglichen Punkte durchzugehen. Wenn Sie ein 2-Spieler-Spiel mit geteiltem Bildschirm spielen, benutzt Spieler 2 F7 und F8, um die Sicht zu wechseln.

### Tacho

Schaltet die Tachomanzeige zwischen mph und km/h um.

### Wiederholung aufzeichnen

Wählen Sie diese Option, um Ihr Rennen aufzuzeichnen. Wenn Sie vorhaben, die

Rennen wieder abzuspielen oder zu editieren, wählen Sie ON, andernfalls OFF. (großes Bild unten)

Denken Sie daran, daß der „Fatal Racing“-Replay-Recorder während des Spiels direkt auf Ihre Festplatte aufzeichnet. Das heißt, daß die Dauer des Replays nur so lang sein kann, wie es der freie Platz auf Ihrer Festplatte zuläßt. Wiederholungen belegen ungefähr 1 MByte für jede Minute Replayzeit bei einem 16-Wagen-Rennen.

### Speicher

Zeigt die Speicherversion des „Fatal Racing“ an, das Sie spielen.

### Fehlstarts

Wenn diese Option eingeschaltet ist, beeinflußt sie den Start Ihres Wagens. Je beschädigter Ihr Auto ist, desto mehr Zeit braucht es zum Anlassen.

## Players (Spieler)

### 1 Player

Wählen Sie 1 Player für ein Einzelspieler-Spiel.





## 2 Player

Wählen Sie 2 Player für ein Zweispieler-Spiel mit geteiltem Bildschirm auf einem Computer.

## Netzwerk

Um ein Netzspiel zu spielen, wählen Sie das „Spieler-Menü“ aus dem Hauptmenü, dann „Netzwerk“ aus dem Spieler-Menü. Verlassen Sie das Spieler-Menü und wählen Sie „Spieltyp“ aus dem Hauptmenü. Wählen Sie „Einzelrennen“ oder „Meisterschaft“ als Netzspiel-Rennmodus. Bis zu 16 Spieler können „Fatal Racing“ gleichzeitig in einem Netzspiel spielen. Falls weniger als 16 Spieler teilnehmen, übernimmt der Computer die Steuerung aller Autos, die nicht von menschlichen Spielern ausgewählt wurden. Wenn Sie „Kopf an Kopf“ wählen, nehmen nur die menschlichen Spieler am Rennen teil.

Nachdem Sie Ihren Rennmodus gewählt haben, gehen Sie zum Hauptmenü zurück und suchen sich ein Auto. Haben Sie Ihren Wagen gewählt, heben Sie „Start“ im Hauptmenü hervor und drücken Sie [Enter]. „Fatal Racing“ zeigt nun die Spielerliste „Netz Warten“ auf dem Bildschirm. Nachdem alle teilnehmenden Spieler in der Liste mit rot umrahmten Namen angezeigt werden, drücken Sie [Enter], um das Rennen zu starten. Die rote Umrahmung bedeutet, daß der Spieler zum Spielen bereit ist. Bevor Sie auf die Strecke gehen, schauen Sie im Konfigurationsmenü nach, ob eine Netzoption namens „Messages“ erhältlich ist. Dies gestattet Ihnen, die Tasten F5 bis F8 zu verwenden, um im Spiel Mitteilungen an andere Spieler zu senden. Heben

Sie eine Mitteilung hervor, drücken Sie [Enter], dann geben Sie eine eigene Mitteilung ein. Dies kann eine nützliche Ablenkung sein, wenn sie mit System verwendet wird.

Sofern Sie ein Einzelrennen-Netzspiel spielen, ist die letzte Strecke, die von irgend einem der Spieler gewählt wurde, diejenige, auf der gefahren wird. Stellen Sie also sicher, daß Sie sich alle darüber einig sind, auf welcher Strecke das Rennen laufen soll – wenn jemand die Strecke in letzter Minute wechselt, kann das sehr ungesund für sie oder ihn sein. Sie benötigen nur eine Kopie von „Fatal Racing“, um ein Netzspiel für bis zu 16 Spieler laufen zu lassen. Stellen Sie sicher, daß „Fatal Racing“ auf allen Maschinen installiert ist, die am Spiel teilnehmen, und daß eine der Maschinen die „Fatal Racing“-CD-ROM im Laufwerk hat, bevor Sie das Spiel starten.

## Wichtiger Hinweis !

Die Multiplayer-Spiele via serieller Verbindung oder Modem stehen erst nach dem Update zur Verfügung! Hinweise zum Update von „Fatal Racing“ finden sich im Installationstext.

## Serielle Verbindung

Das Zwei-Spieler-Rennen mit Hilfe der seriellen Verbindung benötigt ein serielles Kabel, das zwei PCs miteinander ver-

bindet. Nach der Verbindung genügt die Angabe über den COM-Port, an dem sich das serielle Kabel befindet.

## Modem

Für alle Rennsüchtigen, deren Gegner sich außerhalb der Reichweite eines seriellen Kabels befinden, bietet „Fatal Racing“ eine Verbindung über ein Modem. Zunächst müssen Sie das von Ihnen verwendete Modem angeben. In den meisten Fällen genügt hier die Wahl eines „Hayes Modems“, da die meisten Modems zu diesen Modellen kompatibel sind. „Port“ bezeichnet den COM-Port, an dem das Modem angeschlossen ist. „Wähle Ton“ bezeichnet das verwendete Wahlverfahren. Sofern Sie beim Wahlvorgang Ihres Telefons kurze Pieps-Töne hören, stellen Sie hier „Ton“ ein. Vernehmen sie hingegen einen pulsierenden Ton, wählen Sie „Puls“. Der Initialisierungsstring des Modems gehört in die Zeile „Initialisiere“. Sie finden ihn im Handbuch zu Ihrem Modem. Unter „Anrufen“ tragen Sie die Telefonnummer Ihres Mitspielers ein. Nachdem Sie die Grundeinstellungen eingetragen haben, können Sie Ihren Mitspieler entweder „Anrufen“ oder seinen Anruf „Annehmen“.



## Spieltyp

### Einzelrennen

Ein einzelnes Rennen auf einer Strecke, die Sie wählen oder zu der Sie Zugang haben.

### Meisterschaft

Dies sieht schon besser aus, ein volles, 8 Strecken langes Renn-Epos der „weißen Knöchel“. Sie müssen nicht nur Ihr Geschick gegen die anderen Spieler unter



# Fatal racing



Beweis stellen, sondern auch gegen einige der härtesten Strecken, die je gebaut wurden.

## Spiel speichern

Wenn Sie „Meisterschaft“ als Rennmodus gewählt haben und das Spieltyp-Menü verlassen, um zum Hauptmenü zurückzukehren, werden Sie feststellen, daß die Strecken-Option sich in „Festplatte-Option“ verwandelt hat. Dies gestattet Ihnen, Ihre Meisterschaftsposition zu speichern. Sie können dies zu Beginn eines neuen Rennens tun, indem Sie „Spiel speichern“ aus dem Menü wählen. Wählen Sie einen der 4 Slots, in denen Sie Spiele speichern können, und drücken Sie [Enter]. Zusammen mit jedem Speichern wird die Renninformation mit ausgegeben, was es einfacher macht, gespeicherte Spiele wiederzufinden. In einer Netzmeisterschaft müssen alle Spieler das Spiel speichern.

## Spiel laden

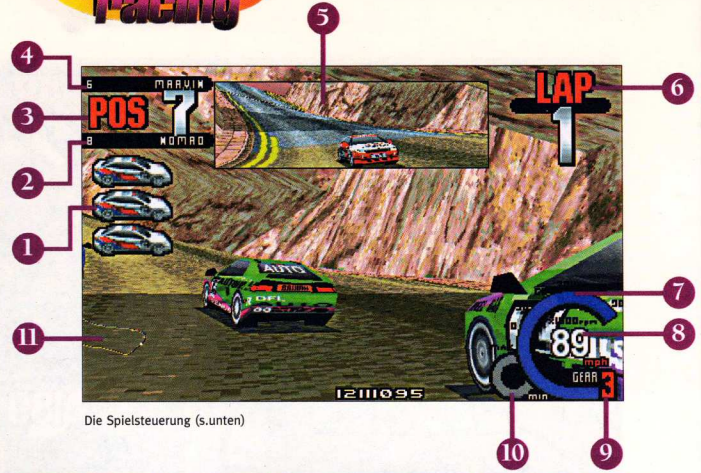
Um ein vorher gespeichertes Spiel zu laden, heben Sie „Spiel Laden“ hervor und wählen es mit einem Druck auf [Enter]. Nun suchen Sie ein Spiel aus einem der vier Slots aus und drücken [Enter]. Sobald das Spiel geladen ist, erscheinen die Wörter „Spiel geladen“ in Rot auf dem Bildschirm, um den Ladevorgang zu bestätigen. In einer Netzmeisterschaft müssen alle Spieler das Spiel laden.

## Zeitfahren

Ein Fünf-Runden-Rennen gegen die Uhr. Hier fahren Sie in der Hoffnung, den Rundenrekord zu schlagen und Ihren Namen in der Rekordliste wiederzufinden.

## Streckenzugang

In „Fatal Racing“ haben Sie Zugang zu den ersten 8 Strecken. Um Zugang zu den nächsten 8 zu erlangen, müssen Sie die erste Meisterschaft mit einem Schwierigkeitsgrad von „mittel“ oder höher geschafft haben. Haben Sie die Meisterschaft mit dieser Einstellung gewonnen, haben Sie Zugang zu allen Strecken.



Die Spielsteuerung (s.unten)



## Schwierigkeitsgrad

Finden Sie den Wettbewerb zu leicht/schwer? Dann wählen Sie „Schwierigkeitsgrad“ und suchen sich aus der folgenden Liste ein anderes Schwierigkeitsniveau aus:

|                  |                                                                                                 |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Puppig</b>    | Nur für Sonntags- und Mantafahrer                                                               |
| <b>Leicht</b>    | Gerade den Führerschein gemacht                                                                 |
| <b>Mittel</b>    | Durchschnittsfahrer                                                                             |
| <b>Tückisch</b>  | Nur für überdurchschnittliche Fahrer                                                            |
| <b>Hart</b>      | Nur für Profis                                                                                  |
| <b>Unmöglich</b> | Unmöglich ohne jede Menge Übung, oder Sie arbeiten ohnehin schon als Spiele-Tester für Gremlin. |

## Wagen

Wenn Sie nicht gegen die in „Fatal Racing“ voreingestellten 16 Wagen rennen wollen, wählen Sie diese Option. Im Einzelrennen und der Meisterschaft können Sie Kopf an Kopf mit (einem) anderen Spieler(n) wählen, entweder auf



einem PC mit geteiltem Bildschirm oder über ein Netz, oder aber Sie wählen „Acht Wagen“, um gegen nur acht Fahrzeuge zu fahren. Wählen Sie „Sechzehn Wagen“, um gegen ein volles Team von jeder Firma zu fahren.

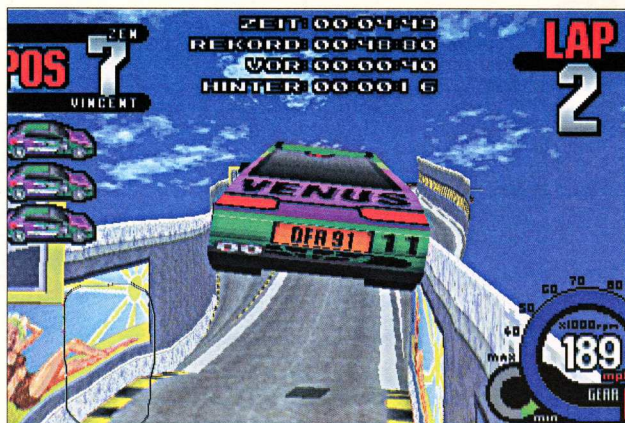
## Unfallschadensstufe

Diese Option gestattet es Ihnen, das Ausmaß der Schäden einzustellen, das Wagen zuteil wird, wenn sie zusammenstoßen. Wählen Sie aus „niedrig“, „mittel“ und „hoch“.

## Das Rennen (Spielsteuerung)

Sie haben Ihre Optionen, Konfiguration und Rennmodus gewählt – jetzt ist es Zeit, sich anzuschließen. Sobald Sie auf der Strecke sind, achten Sie auf die Ampel, warten Sie auf Grün, und treten Sie das Pedal bis zum Boden durch.

1. Verfügbare Wagen: Beim Start eines Rennens erhalten Sie von Ihrer Firma drei Wagen hierfür. Dies ist sehr teuer, sehen Sie also zu, daß Sie die Boxen benutzen und nicht alle drei Wagen in einem Rennen zu Schrott fahren, sonst ist nämlich Ihr Spiel zu Ende.
2. Zeigt den Namen des Fahrers, der direkt hinter Ihnen fährt.
3. Ihre aktuelle Position im Rennen.
4. Zeigt den Namen des Fahrers, der direkt vor Ihnen fährt.



5. An dieser Stelle können zwei unterschiedliche Anzeigen eingeblendet werden. Für alle, die wissen wollen, was sich hinter ihnen abspielt, empfiehlt sich der Rückspiegel.

**Spiegel:** Liebhaber von Statistiken werden eher die Informationen über ihre Rundenzeiten und die Zeitdifferenzen zu den Wagen vor und hinter sich vorziehen

**Zeit:** Ihre aktuelle Zeit in der laufenden Runde.

**Rekord:** Ihre beste Rundenzeit auf dieser Strecke in diesem Rennen.

**Vor:** Zeitdifferenz zwischen Ihnen und dem Wagen vor Ihnen.

**Hinter:** Zeitdifferenz zwischen Ihnen und dem Wagen hinter Ihnen.

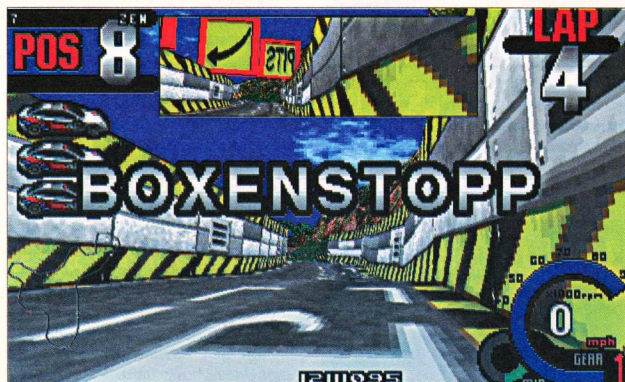
6. Aktueller Rundenanzeiger  
7. Drehzahlmesser  
8. Aktuelle Geschwindigkeit in mph - km/h.  
9. Gang.  
10. Der Schadensmesser zeigt das Ausmaß

der Beschädigungen an, die Ihr Wagen erlitten hat. Behalten Sie diese Anzeige während des ganzen Rennens gut im Auge.

11. Kartenanzeige. Ihr Wagen ist als das größte X auf der Karte dargestellt. Alle Wagen werden durch Punkte repräsentiert, die bei jedem Team eine andere Farbe haben. Der führende Wagen wird als blinkender Punkt gezeigt. Die Lage der Boxen ist in Gelb, die Start- und Ziellinie als weißes Quadrat dargestellt.

#### Boxen

Wenn Ihr Wagen relativ großen Schaden erlitten hat, wird seine Leistung ernsthaft beeinträchtigt, so daß Boxenstopps ein wichtiger Teil jeder Rennstrategie sind. Stellen Sie sicher, daß Sie nicht zu schnell fahren, sonst könnten Sie an der Boxeneinfahrt vorbeisaußen. Nehmen Sie also Gas weg und treten Sie auf die Bremse. Sobald Sie stehen, werden Reparaturarbeiten ausgeführt. Wenn dann Ihr Schadensanzeiger keinen Schaden mehr anzeigt, geben Sie Vollgas, und weiter geht's im Rennen.



#### Rennstrategie und Mitteilungen

Ihre Strategie hängt von zwei Dingen ab, nämlich Rennmodus und Anzahl der Wagen, die Sie gewählt haben, und wie Sie tatsächlich fahren. Wenn Sie im Meisterschaftsmodus oder Einzelrennmodus mit 16 Wagen spielen, können Sie Anweisungen an Ihren Computer-Teamkameraden senden. Die Tasten und die Anweisungen lauten wie folgt:

F5 = Gewinnen

F6 = Blockieren

F7 = Verlangsamen und blockieren

F8 = Andere Fahrer eliminieren

Sie können Ihrem Teamkameraden diese Anweisungen an jedem Punkt des Rennens schicken, doch wenn Sie sechzehnter sind und er rangiert unter den ersten fünf, erwarten Sie nicht, daß er auf F7 positiv reagiert. Wenn Sie ein Netzspiel spielen und einen computergesteuerten Teamkameraden haben, gelten die obigen Anweisungen. Haben Sie hingegen einen menschlichen Teamkameraden, sind die Mitteilungen gültig, die Sie im Konfigurationsmenü in der Message-Option eingetippt haben. Verwenden Sie F1 und F2, um alle Spielernamen unten links auf dem Bildschirm durchzugehen, wählen Sie einen Spieler oder alle Spieler, und senden Sie Ihre Mitteilung. Spieler mit computergesteuerten Teamkameraden können ihre eigenen Mitteilungen an andere menschliche Spieler senden, indem sie deren Namen mit F1 und F2 auswählen. Sie können auch weiterhin Ihre Anweisungen an Ihren Computer-Teamkameraden schicken, indem Sie seinen Namen aus der Liste wählen und dann die Anweisungen senden. Wenn Sie mit nur acht Wagen spielen und der einzige menschliche Spieler sind, sind Mitteilungen und Anweisungen nicht verfügbar.

#### Rennergebnisse

Nach jedem Rennen wird eine Ergebnistabelle gezeigt, die für jeden Wagen detaillierte Positionsinformationen auflistet. Zusammen mit den Zeiten werden auch die vergebenen Punkte angezeigt. Wenn vor Ihrer Zeit eine kleine Stoppuhr zu sehen ist, haben Sie Rundenbestzeit gefahren. Wenn ein Totenschädel hinter dem Namen Ihrer Firma auftaucht, haben Sie einen anderen Spieler plattgefahren.

#### Meisterschaft

Die Meisterschaftstabelle wird nur gezeigt, wenn Sie im Meisterschaftsmodus fahren. Die Tabelle enthält die Position jedes Fahrers in der Meisterschaft, die Anzahl von fatalen Unfällen, schnellsten Runden und gewonnenen Rennen und schließlich die Punkte, die jeder eingestrichelt hat.

## Teamtabelle

Die Teamtabelle wird nur angezeigt, wenn Sie mit 16 Wagen spielen. Sie sieht so ähnlich aus wie die Meisterschaftstabelle, zeigt jedoch Ihre Position als Team. Außerdem werden Anzahl gewonnener Rennen, fatale Unfälle und Punkte angezeigt.

## Rundenrekorde

Diese Tabelle zeigt den Rundenrekordhalter für jede Strecke an, die Rekordzeit und die Anzahl fataler Unfälle auf der Strecke. Diese Tabelle kann auch vom Hauptmenü aus abgerufen werden.

## Tastenbelegung

Die folgenden Tasten sind die voreingestellten Tasten zur Steuerung Ihres Wagens. Sie können durch Wahl von „Konfiguration“ aus dem Hauptmenü und dann durch Wahl von „Steuerung“ neu definiert werden.

|                    |                                  |
|--------------------|----------------------------------|
| ➤ Spieler 1        | Spieler 2                        |
| ➤ Links steuern Y  | End-Taste (Tastenfeld 1)         |
| ➤ Rechts steuern X | Pfeil nach unten (Tastenfeld 2)  |
| ➤ Beschleunigen T  | Vorherige Seite (Tastenfeld 9)   |
| ➤ Bremsen F        | Pfeil nach rechts (Tastenfeld 6) |
| ➤ Rauschalten R    | Pfeil nach oben (Tastenfeld 8)   |
| ➤ Runterschalten D | Tastenfeld 5                     |

## Funktionstasten während des Rennens

F1 und F2 werden nur im Netzspiel verwendet, um die Spielernamen durchzugehen.

F3 und F4 gehen vorwärts und rückwärts durch alle möglichen Sichtweisen. F5 bis F8 zum Senden von Anweisungen an den Computer-Teamkameraden oder Mitteilungen in einem Netzspiel.

F9 schaltet die Namen der Fahrer, die über allen Wagen erscheinen, ein oder aus.

- und + verkleinern bzw. vergrößern den Bildschirm.

## Pausentaste und Im-Spiel-Menü

Drücken Sie Pause an jedem beliebigen Punkt des Spiels, um die Aktion anzuhalten. Wenn Sie ein Netzspiel spielen, pau-



siert die Aktion auf den Bildschirmen aller Spieler. Drücken Sie die Pause in einem Ein- oder Zwei-Spieler-Spiel, haben Sie Zugang zum Im-Spiel-Menü. Von diesem Menü aus können Sie das Rennen beenden, die Sound-Einstellung ändern, Joysticks kalibrieren, Steuertasten umdefinieren, die grafischen Details wechseln oder zu DOS zurückkehren.

Dies gestattet Ihnen, Einstellungen zu ändern, nachdem das Rennen begonnen hat. Wenn Sie die Einstellungen geändert haben und mit dem Rennen fortfahren wollen, wählen Sie „Weiter“. ESC in einem Netzspiel läßt Sie das Netzspiel verlassen, in allen anderen Spielmodi funktioniert es wie die Pause-Taste.

## Wiederholungen (Replay)

„Fatal Racing“ nimmt Replays, oder auch „Wiederholungen“ genannt, direkt auf Ihrer Festplatte auf, während Sie spielen.

### Wiederholung

Wenn Sie in dieser Funktion sind, wird eine Wiederholung des vorigen Rennens gezeigt. Falls es kein vorheriges Rennen gab, wird automatisch das „Wiederholungsdateisystem“- Fenster gewählt. In diesem Fall wählen Sie die gewünschte Wiederholung mit den Pfeiltasten und drücken [Enter]. Verwenden Sie die Pfeiltasten und [Enter] auch, um das Bedienfeld zu bedienen. Sounds werden nur beim Vorwärtsabspielen mit normaler Geschwindigkeit gespielt.

### Replay Bedienfeld

Obere Reihe:

- Shift+F5 ..... Bild zurück  
Geht 1 Bild zurück.
- Shift+F6 ..... Bild vorwärts  
Geht 1 Bild vorwärts.

- Shift+F1 ..... Rückwärts abspielen  
Spielt das Replay rückwärts ab.
- Shift+F2 ..... Abspielen  
Spielt das Replay ab.
- Shift+F3 ..... Abspielgeschwindigkeit verringern  
Zerleuere.
- Shift+F4 ..... Abspielgeschwindigkeit erhöhen  
Zeitraffer.

Mittlere Reihe:

- Shift+F9 ..... Anfang  
Springt zum Beginn des Replays.
- Shift+F7 ..... Schneller Rücklauf  
Spult das Replay zurück (solange gedrückt).
- Stop ..... Hält das Replay an.
- Shift+F8 ..... Schneller Vorlauf  
Spult das Replay vorwärts (solange gedrückt).
- Shift+F10 ..... Ende  
Springt zum Ende des Replays.

Untere Reihe

- F1 ..... Vorheriger Wagen  
Zeigt einen anderen Wagen.
- F2 ..... Nächster Wagen  
Zeigt einen anderen Wagen.
- F3 ..... Vorherige Sicht  
Zeigt eine andere Ansicht.
- F4 ..... Nächste Sicht  
Zeigt eine andere Ansicht.

### Datei-Operationen

Verwenden Sie die Pfeiltasten nach oben und nach unten und Enter, um Laden/Speichern/Löschen zu wählen.

- Alt+F1 ..... Edit  
Schaltet Editmodus ein und aus.
- Alt+F2 ..... \*Start Block  
Das aktuelle Bild ist Beginn eines neuen Blocks.
- Alt+F3 ..... \*Select Block  
Wählt alle Bilder vom Beginn des Blocks bis zum aktuellen Bild.



- Alt+F4 \*Deselect Block  
Macht die Wahl der Bilder vom Beginn des Blocks bis zum aktuellen Bild rückgängig.
- Alt+F5 \*Store New Cut  
Speichert den aktuell gesehenen Wagen/ Kamera als Sichtwechsel im Replay (Cut).
- Alt+F6 \*Remove Cut  
Entfernt einen vorher mit „Store New Cut“ gespeicherten Cut
- Alt+F7 \*Previous Cut  
Springt zum vorherigen Cut-Punkt im Replay.
- Alt+F8 \*Next Cut  
Springt zum nächsten Cut-Punkt im Replay.
- Alt+F9 \*Assemble  
Setzt die gewählten Teile des aktuellen Replays zusammen mit eventuellen Sichtwechseln in einer neuen Datei zusammen.

\*Diese Funktionen sind nur im Edit-Modus verfügbar

- Leertaste Schaltet ReplayBedienfeld ein und aus.
- [Enter] Stop (wenn das Bedienfeld abgeschaltet ist).
- Alt+L Replay laden.
- Alt+S Replay speichern.
- Alt+D Replay löschen.

In der blauen Anzeige wird außerdem angezeigt, welches Bild gerade gezeigt wird, in Minuten/Sekunden/Bildern.

### Wiederholungsdateisystem

#### Laden/Speichern/Löschen

Verwenden Sie die Pfeiltasten, um das Replay zu wählen, das geladen, gespeichert oder gelöscht werden soll, dann drücken Sie [Enter], um es zu laden, zu speichern oder zu löschen. Die Pfeile oben und unten im Fenster leuchten auf, wenn mehr Wiederholungen vorhanden sind, als auf einmal im Fenster angezeigt werden können. In den Save-Fenstern können Sie eine Replay-Datei spezifizieren, indem Sie ihren Namen eintippen und dann [Enter] drücken. **Editieren für Fortgeschrittene**

Sie können Ihre Wiederholungen editieren. Prinzipiell sollten Sie alles Gewünschte editieren und dann den Assemble-Knopf drücken, um die Änderungen in einer neuen Replay-Datei zu speichern. Wenn Sie „Edit-Modus“ wählen, werden alle Bilder der Wiederholung schattiert. Das heißt, daß sie aktuell ausgeblendet sind und nicht mit eingeschlossen werden, wenn Sie assemblieren.

Auf dem Bildschirm werden Sie etwas ähnliches sehen wie:

„Current: Car 1 in care“.

Diese Zeile zeigt den Wagen, auf den Sie gerade blicken, und die Sicht an. Die verschiedenen Sichtweisen, die Sie wählen können, sind:



„In Car“ (im Wagen), „Chase“ (nachjagen), „Mirror“ (Spiegel), „Behind“ (hinten), „Camera“ (Kamera), „Back“ (rückwärts) und „Team“.

#### Wahl einer Sequenz

Verwenden Sie die normalen Bandgerätfunktionen, um den Beginn einer Sequenz zu finden, die Sie behalten wollen. Wählen Sie den Wagen, den Sie sehen wollen, und eine Kamerasicht. Dann wählen Sie „Edit-Modus“ und drücken

„Store New Cut“

Es erscheint eine zweite Zeile, die etwa so aussieht:

„New Edit: Car 10 Behind“

Der Wechsel der Sicht ist nun im Replay aufgezeichnet und wird wirksam, wenn das Replay abgespielt wird und diesen Punkt erreicht. Drücken Sie „Start Block“.

Der Start-Block-Knopf bleibt gedrückt. Eine neue Zeile erscheint in der blauen Anzeige, etwa wie folgt:

„Block:00:10:32-00:10:32“

An diesem Punkt haben Sie einen Bild langen Block gewählt, ungefähr 11 Sekunden vom Beginn des Replays.

Verwenden Sie die Transportknöpfe (schneller Vorlauf, Bild vorwärts usw.), um das Ende der gewünschten Sequenz zu lokalisieren. Sie sehen, daß die Anzeige nun so aussieht:

„Block:00:10:32-00:20:10“

„Edit: Car 10 Behind“ statt „New Edit“ Diese Anzeige sagt Ihnen, welcher Wagen an diesem Punkt gezeigt wird, wenn das Replay abgespielt wird.

Wenn Sie mit Ihrem Cut zufrieden sind, drücken Sie „Select Block“, um den Block zu wählen, den Sie gerade markiert haben. Alle Bilder im Block sind nicht länger schattiert, was bedeutet, daß sie nun gewählt sind. Sie können nun die normalen Transportfunktionen verwenden, um den Rest des Replays durchzugehen und Teile des Rennens zu finden, die Sie konservieren möchten. Wenn Sie etwas gefunden haben, benutzen Sie die oben beschriebene Methode.

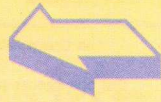
Sobald Sie mehr als einen Cut aus einem Replay haben, können Sie die Previous Cut und Next Cut Knöpfe verwenden, um zwischen Cuts hin- und herzuspringen. Wenn Sie mit Ihren Cuts zufrieden sind, wählen Sie Assemble, um alle Cuts in einem einzigen Replay zu kombinieren. Tippen Sie einen Namen für das Replay, dann drücken Sie [Enter] zum Speichern. Anmerkung: Haben Sie einen Fehler gemacht, können Sie eine Sequenz ausblenden, indem Sie einen Block wählen und „Deselect Block“ drücken. Sie können auch einen Sichtwechsel entfernen, indem Sie den Beginn einer Sequenz mit Previous Cut/Next Cut finden und dann „Remove Cut“ drücken.

### CHEAT-CODES für FATAL RACING

Helfen Sie Ihrem Rennerfolg mit den passenden Codewörtern ein wenig nach: Diese Cheat-Codes sorgen dafür, daß das Rennen für Sie vielleicht doch keinen tödlichen Ausgang nimmt! Geben Sie die Codewörter im Menü „Konfiguration“ und dort im Untermenü „Namen“ ein.

|          |                                       |          |                              |
|----------|---------------------------------------|----------|------------------------------|
| MAYTE    | neues Auto                            | YOTARACE | verlängert den Rennkurs      |
| LOVEBUN  | neues Auto                            | GOLDBOY  | kriert neue Liga             |
| TINKLE   | neues Auto                            |          | „Premier Club“               |
| SUICYCO  | neues Auto                            | MRPRISE  | kriert neue Liga „Bonus Cup“ |
| 2X4B523P | neues Auto                            | CUP WON  | bringt Sie zum Schluß        |
| SUPERMAN | macht das Auto unzerstörbar           | ROLL EM  | zeigt die Credits            |
| DR DEATH | macht Ihr Auto zum Killercar          | TOPTUNES | spielt neue Musik            |
| DUEL     | macht die anderen Autos zu Killercars | CINEMA   | vergrößert die Leinwand      |
|          |                                       | FREAKY   | macht die Welt bunter        |
|          |                                       | REMOVE   | hebt die Cheats wieder auf   |

## Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



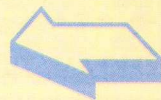
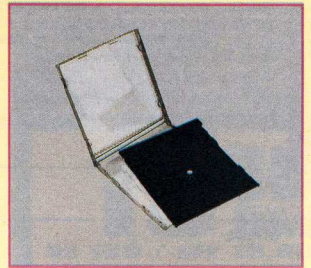
**Vorderseite**

### 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**

# Spielhallen-Hits

## 4

**Spielhallenhits 4 • Fatal Racing**

## Spielhallen-Hits 4

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise finden Sie im Abschnitt „Wichtige Infos zu allen Spielen“ des Installationsprogramms.

### Systemanforderungen

Um „Fatal Racing“ spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- mind. 4 MB RAM
- MS-DOS 5.0 oder höher
- mind. 400 Kb freier Arbeitsspeicher
- VGA- oder VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 20 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- joystick empfohlen
- optional Netzwerk für Multiplayer-Spiel

➤ Soundblaster (+ Pro. 16 und Awe 32), Pro Audio Spectrum, Microsoft-Soundsystem, Gravis Ultrasound oder 100% kompatible Soundkarte

### Installation

#### Installation unter MS-DOS:

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

**INSTALL.EXE**

#### Installation unter Windows 95:

Öffnen Sie den Explorer, wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM und führen Sie einen Doppelklick auf die Datei **INSTALL.EXE** aus

### Programmstart

Falls Sie „Fatal Racing“ unter MS-DOS spielen wollen, wechseln Sie in das Installationsverzeichnis des Spiels und geben „FATAL.EXE“ ein. Sofern Sie unter Windows 95 spielen möchten, öffnen Sie den Explorer, wechseln in das Installationsverzeichnis des Spiels und führen einen Doppelklick auf die Datei „FATALW.PIF“ aus.

### CD-Inhalt

#### Vollversion: Fatal Racing

- Adobe-Acrobat Reader für Windows 3.x und Windows 95
- Handbuch zu „Fatal Racing“ im Adobe-Acrobat Format
- Konfigurationsstool „BOOTME“
- Packprogramme ARJ, PKZIP, RAR, LHA und WINZIP
- Thunderbyte Anti-Virus-Utilities

**Spielhallenhits 4 • Fatal Racing**

# LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Spielhallen-Hits 4“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

## FATAL RACING

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

Das oben genannte Spiel ist kommerzielles Lizenzprodukt der Firma **Funsoft**, 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:**

- Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Funsoft** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Funsoft** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- 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.
- 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 3,10) und adressierten Rückschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, Spielhallen-Hits 4, PEARL-Str. 1, 79426 Buggingen**. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- 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 Registrierungsscheines ein.

Abgesandt am:

Unterschrift

## REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe die Lizenzversionen des Programmes **FATAL RACING** mit dem Kauf der Zeitschrift „**Spielhallen-Hits 4**“ 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

Straße

Bitte senden Sie diesen  
Registrierungsschein an die  
folgende Adresse:

**PEARL Agency**  
PEARL-Str. 1  
D-79426 Buggingen

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 Rückschlag (bis 500 g; 3,10 DM) an:

Spielhallen-Hits 4  
Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft  
PEARL-Str. 1  
79426 Buggingen

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

(Telefon – Angabe freigestellt)

**Spielhallen-Hits 4**

# Das unglaubliche Angebot

- jetzt gleich bestellen!



## VoiceType Simply Speaking 3.0 OEM

**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.

### Presestimmen 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“

### Erweiterbarer Wortschatz

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

### 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.

## 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

**1980 DM**  
üS 159 / sFr 19,80

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

Bestell-Nr.  
SA-666

nur sagenhafte

**2880 DM**  
üS 231 / sFr 28,80



### KlickTel TARIF 98

Die Tarifauskunft fürs Telefon-Festnetz mit Kostenanalyse.

Bestell-Nr. SD-222  
**099 DM**  
üS 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-676  
**1280 DM**  
üS 103 / sFr 12,80

### Schwanenhals-Mikro

Flex. Mikrofon zur Klebefestigung z.B. am Monitor.

Bestell-Nr. PE-686  
**1480 DM**  
üS 119 / sFr 14,80



**PEARL**

PEARL-Straße 1 • D-79426 Buggingen

Oder bestellen Sie einfach per Telefax: 07631/360-444

Persönliche Bestellannahme – rund um die Uhr!

**0180/555 82**

**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 VERKAUFSPREIS (Netto) ist ohne die gesetzlich vorgeschriebene Mehrwertsteuer (7%) und ohne die gesetzlich vorgeschriebene Banknebenkosten (Banknebenkosten 6,50 (Bankverbindungsgebühr), Telefon, Schickel, DM 7,50, Kartenzahlung (DM 9,90), Offener Rechnung (DM 11,50) (einschließlich 8% Offener Institutions)) auf. Bei Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,- erheben wir einen Mindestentgeltsschlag von DM 4,-.

# fatal racing

## Atemberaubende Rennsimulation

Es ist wieder soweit! Wie in jedem Jahr treten die weltgrößten Autohersteller in einen erbarmungslosen Wettstreit um Ruhm und Umsatzzahlen. Jeder Konzern schickt sein bestes Modell und ein durchtrainiertes Team ins Rennen. Auf halsbrecherischen Strecken kämpfen die todesmutigen Fahrer mit allen erdenklichen Tricks um den Sieg und versuchen dabei, ihre Konkurrenten von der Piste zu drängen.

Nehmen Sie Platz im Cockpit eines Rennbolids und rasen Sie mit atemberaubender Geschwindigkeit durch **Schleifen, Steilkurven, Korkenzieherspiralen** oder **Loopings**!

Eines ist garantiert: Eine Achterbahnfahrt wird Ihnen danach wie ein harmloser Spaziergang vorkommen...



### Systemanforderungen:

Mind. PC-486/66 mit 8 MB RAM (empfohlen: Pentium®-PC ab 100 MHz, 16 MB RAM), VGA oder SVGA (VESA-kompatibel), Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, wahlweise DOS ab 5.0 oder Windows 95.  
Joystick empfohlen, unterstützt Netzwerk für Multiplayer-Spiel

# Spiel- Hallen HITS

Inhalt der  
CD-ROM

## Vollversion auf der Heft-CD

- Deutsche Original-Vollversion
- Ausführliche bebilderte Spielanleitung in diesem Heft
- Acht verschiedene Fahrzeuge
- 16 unterschiedliche Strecken, gespickt mit Schikanen
- Zeitfahren, Einzelrennen und Meisterschaft
- Diverse Schwierigkeitsgrade
- Motorensound, Musik und Funksprüche von Teamkollegen
- Virtuelle Kameraperspektiven
- Single-Player- oder Multiplayer-Modus
- Netzwerkspiel für bis zu 16 Spieler

### So urteilt die Fachpresse:

„Die Idee mit den abgefahrenen Strecken ist größtenteils **hervorragend umgesetzt**... Auch die Steuerung ist löblich, ebenso die spaßige Netzwerkooption...“ (PC PLAYER)

„Es macht einfach Spaß, sich durch einen „Tsumami Twist“ den Magen umstülpen zu lassen...“

**Wertung:** GUT, Spielspaß 78% (POWER PLAY)

„Fatal Racing provoziert dieses berühmte „Kribbeln im Bauch“... „...ein passables Rennspiel mit **viel Fun und Action**...“ (PC Games)