

FATAL RACING

Every year the worlds top eight major car manufacturers hold a championship competition to prove who has the best/fastest/strongest car to the worlds press and most importantly to the public. The company who wins the championship are guaranteed large sales for the next year. Sure other companies exist, but they are just cottage industries when compared to the eight leviathans taking part in the competition.

The eight companies agreed to hold an annual race, to prove beyond doubt who was currently at the top of the heap. The race began as an idle aside once a year, but soon escalated into a no-holds-barred media circus. The car companies soon realised that winning could be very, very good for their image. The participating drivers and technicians were eventually promised huge bonuses for good finishing positions, soon the race became a crashing smashing spectacle. The world had never seen the likes of this since the days of the Roman gladiators as both tactics and driving have become extreme to say the very least.

Each of the eight companies builds two circuits near to their main plant, the tracks are tortuously constructed and include banked corners, loops, corkscrews and hairpins as a standard feature. All the circuits are built with the ultimate competition in mind not only do they push the cars to the limit they also push the drivers to the limit of mental and physical exhaustion.

The competition to win the Championship against the other companies is unbelievably competitive, some drivers will use any method to win because that is all that counts - even if the outcome is fatal.

MAIN MENU

After you've installed fatal racing on your computer the first menu screen you see will be the Main Menu. From this menu you can set-up fatal racing exactly to your individual game-playing taste or to match the processing power of your PC. Before you hit the track read the rest of this manual to fine tune your options from the Main Menu screen.

Use the cursor keys to move up and down the options available on all the menus. To select an option press the Return/Enter key. All the Menus available in fatal racing use the same keys to highlight and select options.

Use up and down to highlight and Return to select an option.

Fatal racing's menu system doesn't need or use a mouse to select/highlight options.

From the Main Menu you can access all the other menus available in fatal racing by highlighting an option and pressing return. The Main Menu is the only menu screen you can start the race from, the sub-menu screens always exit back to the Main Menu.

Screen Saver

If you leave fatal racing running on your computer unattended for a couple of minutes while you are using the Main Menu an automatic screen saver will kick in to save your screen from image burn. To stop the screen saver press any key to return to the Main Menu.

SELECT CAR

You're in a lucky position driver, it seems that your reputation has gone before you and your skills at driving are world renowned. You find yourself in a unique position, you can actually choose which one of the eight companies you drive for - choose carefully, a mistake at this stage could be fatal.

From the Main Menu highlight CAR and select this option by pressing return. Seeing as you're in a position where you can choose any of the companies you'd be wise to view and review all the cars before you pledge allegiance to one company. Highlight the car company's name and press return to view the car and to hear a short commentary (CD-ROM only).

The selected car will rotate on the screen so you can view the model in full 3D. You will also notice the percentage dials on the right of the screen when any of the cars are selected. The dials will give you an accurate visual readout of the cars main capabilities. The greater the amount of purple visible on the dial the more capable the car is at that particular function. So, if the acceleration dial is 100% purple you can take it for granted that the car has the fastest acceleration available. When viewing the dials you must view them as a whole and take all the attributes into account before choosing. The attributes of each car list from the top of the screen to the bottom are: Acceleration, Top Speed, Braking, Turning, Grip, Durability and Mass.

OVERVIEW OF EACH CAR

The following is just a brief overview of each car that you can select to race in.

AUTO ARIEL: FOUETTE 270ZX

This car has good overall stats and is a good all-round average car.
Max speed 260, 0-60 in 2.75 seconds.

DeSilva: DeSilva 511GTi

This is a very light car (low mass) and has the best acceleration but because of the lack of weight it has the slowest top speed.
Max speed 254, 0-60 in 1.72 seconds.

PULSE ENGINEERING: ERRANT V8 GT

A fast car that seems to like skidding with average stats.
Max speed 264, 0-60 in 3.11 seconds.

GLOBAL: CELERITY MkII

A very fast, heavy car and perhaps one of the most durable cars, the downside being that it has slow acceleration.

Max speed 268, 0-60 in 3.17 seconds.

MILLION PLUS: NINJATO

This years Million Plus has excellent grip and very light steering.

Max speed 256, 0-60 in 3.36 seconds.

MISSION MOTORS: CHIMERA TURBO SE

Although this car doesn't have an excellent top speed it does have good acceleration, brakes and very good grip.

Max speed 256, 0-60 in 2.14 seconds.

ZIZIN: KLR 330

A professional driver's car that can be hard to handle for beginners, it has good acceleration and a good top speed.

Max speed 262, 0-60 in 2.53 seconds.

REISE WAGON: MERKUR GT

A very fast car, it is also very heavy making it slow to turn but it's very durable in the hands of a true pro.

Max speed 277, 0-60 in 4.58 seconds.

SELECT TRACK

There are 16 tracks in fatal racing, each designed to push the drivers and cars to their limit. Not only do you have to find the best racing line plus the best speed to pull off the jumps and stunts, but you've got to avoid the other drivers. They try and take you out at any opportunity they get - get fatal or become a fatality.

You select a track in exactly the same way you select a car using the cursor keys and return to select. When you select a track you will be hear a brief outline on each track (CD-ROM only) and a 3D rotating model of the track will be displayed on screen. For more information on track access see Track Access under Game Type in this manual.

The following is a brief outline of each track available in fatal racing.

TRACK 1 AUTO ARIEL Le Grande Royale

A slick smooth circuit. It's gentle curves and banked corners combine to create a high speed challenge. Just what we have come to expect from the French contingency.

TRACK 2 DESILVA Snake Pass

The Italians have constructed a hill storming snake of a track. Take one of it's moving ramps at the wrong moment and you can kiss the chance of victory goodbye.

TRACK 3 PULSE Big Dipper

Fast reflexes and a stomach for G's are an essential quality for any driver attempting Pulse's roller coaster of a circuit. Jell-O heads need not apply.

TRACK 4 GLOBAL Death Drop

Multi-routes, multi-jumps and multi-hazards, Global's first track proves they mean business. Mind that gap!

TRACK 5 MILLION PLUS Tsunami Twister

A short, explosive circuit featuring the Japanese company's gut tickling Twister Jump. Buckle you're lunch down.

TRACK 6 MISSION The Bridge.

You'll find yourself up to your neck in it as soon as you start rolling on this track! Splits, big air and cunning obstacles all go to prove that Mission are on a mission for fatalities!

TRACK 7 ZIZIN Siamese

Zizin's course boffins have created a tightly winding track complete with two magnificent loops. Get your pedal to the metal and shut your eyes!

TRACK 8 REISE WAGON Gateway

Unforgiving is the only word that accurately sums up this track's character. The Germans have put everything into this track including a corkscrew.

TRACK 9 AUTO ARIEL The Reaper

A rapid, viciously curving track who's fiendish bends favour a driver with no respect for his own life let alone others.

TRACK 10 DESILVA Free Fall

Featuring the feared and respected Loop-screw, DeSilva have used every trick in their repertoire to create a track with no rivals.

TRACK 11 PULSE The Crab

A beautiful unassuming circuit with an inverted twister jump. It'll leave your lunch in your mouth and your breakfast on your seat!

TRACK 12 GLOBAL Switch Back

Don't dare blink... don't dare brake! Probably the best advice you will hear concerning this gem of a track. Give the crossover section revs and respect.

TRACK 13 MILLION PLUS Fly By

Two brain curdling twister jumps punctuate the mild straights and bad complexion of this track. Careful control is needed over the jumps, too fast and you could be just another statistic.

TRACK 14 MISSION Coffin Run

You won't know whether to laugh or cry as you zoom round Mission's second offering. Combo's of gentle bends soften you up before the corkscrew jump makes you think a desk job might be a good idea.

TRACK 15 ZIZIN Devils Hairpin

More Japanese innovation! Zizin's second circuit boasts a frustrating fall off section as well as a spectacular split loop. This should sort out the speed fiends from the has-beens.

TRACK 16 REISE WAGON Nemesis

Jumpy, bumpy, inclines and fast times just about sums up this German peach. You should know what to expect by now?... Wrong!

CONFIGURATION

Select this option from the Main Menu to configure your options for fatal racing.

Names

Please identify yourself! Highlight and select Names to enter your name, use the cursor keys to highlight Player 1 and press return. Delete the default name (human) and enter your name, press return to confirm the name change. You can, if you wish change the names of the other players. If you're playing a two player game Player 2 enters their name the same way as Player 1. For a multi-player network game it can be an important tactic to enter your name before you burn rubber, by inputting your name other players will be able to identify you - great if you play fair but this is an ideal opportunity to pull a fast one and use someone else's name who's also playing and play a double cross.

Select DONE and press return to exit back to the Configuration Menu.

Sound

Here you change the volume or turn on/off sound effects or music. Choose an option and use the left cursor key to lower the volume or the right key to increase the volume. For Car Engines, SFX and Music, highlight an option and press return to toggle that option ON or OFF.

Select DONE and press return to exit back to the Configuration Menu.

Calibrate

Before you select to calibrate your joystick ensure your joystick(s) are connected properly. To calibrate your joystick(s) move your joystick(s) to its limits and press return. Player 1 & 2 can calibrate both joysticks/steering wheels at the same time if you have two joysticks/steering wheels connected to the same PC. Select Control after you've calibrated your joystick(s) from the Menu to set up the Keys, Joystick Buttons or Steering Wheel actions to be used for racing.

Control

Use this menu to set up the Joystick/Steering wheel and Pedal actions or Keys to be used for Steering, Acceleration, Brakes and Gears. Highlight Player 1 Controls by pressing return and then select the joystick equivalents of the keys to be used to control your car. If you're using a joystick or steering wheel at the STEER LEFT option press the joystick/steering wheel left and your option will be confirmed on screen then do the same for STEER RIGHT. This flexible system allows you to use any steering wheel and pedal system available on the market. After you've selected all the actions highlight DONE and press return.

GFX Detail

This allows you to toggle on or off the graphic detail options available in fatal racing. Highlight an option and press return to toggle on or off an option. Look Ahead has two options - Unrestricted and restricted, this is used for displaying the road ahead of you,

if you have a 486 PC you should set this to restricted to achieve the best results. If you have a Pentium set this option to unrestricted. To change the in-game screen size simply highlight Screen Size and press return to toggle through the available sizes or while you are racing use the + and - keys to increase and decrease the screen size. The last choice on this menu is to set up your display to VGA or SVGA. SVGA should only be selected if you are running the game on a Pentium - even if you have a fast 486 with a good video card your machine will still struggle to display the graphics fast enough. VGA will run extremely fast on both a 486 or a Pentium and is the default setting for the game.

MISCELLANEOUS

Player 1 or 2 View.

Change your view point of the race using this option. Select from In Car, Chase, Mirror, Behind or Team. In team view you'll see your team mate driving in a small overlayed window at the top of the screen. Experiment with the different viewpoints to find one that suits your style, you can also use F3 and F4 to toggle through all the available viewpoints while you are racing, if you're playing a two player split screen game player 2 uses F7 and F8 to change their view point.

Speedo

Change the speed display to either MPH or KMH.

Memory

This displays the memory version of fatal racing you are playing.

False Starts

This option automatically defaults to on if you have a sound card or off if you don't have a sound card. When this option is switched on it affects how your car starts, the more damaged your car is the more time it takes to start it.

PLAYERS

1 Player

Select 1 Player for a one player game.

2 Player

Select 2 Player for a two player split screen race using one computer.

Network

(CD-ROM only)

Before you attempt to run a network game of fatal racing ensure that you have your network drivers running before you start playing fatal racing. To play a network game go to the Players menu from the Main Menu, once on this menu, select Network. Exit from the Players menu and select Game Type from the Main Menu and choose Game Type from the menu. Select Single Race or Championship for your network race mode.

Up to 16 players can play fatal racing at the same time on a network game but don't worry if you don't have 16 players, the computer will take control of any cars not selected by human players if you select Sixteen Cars from the Game Type: Cars menu. If you select Head to Head only the human players will be included in the race. If you select Eight Cars and don't have eight players the computer will play the remaining cars. You can also have more than eight human players, even if it does say Eight Cars - fatal racing is that flexible. The idea behind Eight Cars is that it is slightly easier to race against eight cars than it is sixteen.

Once you've selected your race mode, exit the Game Type menu to return to the Main Menu, now select a car. It's first come first served, if the two cars from any company have been selected by other players you'll have to choose another company's car.

Once you've selected your car, highlight START on the Main Menu and press return. Fatal racing will now display a players list (network wait screen) on screen. Once all the players who are participating are displayed on the list with a red outline round their name hit return to start the race. The red outline indicates that the player is ready to play.

Before you hit the track, check out the Configuration Menu for a network available option called Messages. This allows you to use the F5 to F8 keys to send in game messages to the other players, highlight a message, press return and then enter a message of your own. This can be a useful distraction if used tactfully.

If you're playing a Single Race network game, the last track selected by any of the players (any player can select a track) will be the one you race on. So make sure you all agree which track you want to race on, someone switching the track at the last minute can prove fatal to their health.

You only need one copy of fatal racing to run up to a 16 player network game, make sure that fatal racing is installed on all the machines playing the game and ensure that one of the machines has the fatal racing CD-ROM in the CD drive before you start the game.

GAME TYPE

Single Race

A single race round any track you choose or have access to, see Track Access for more information on the subject.

Championship

This is more like it, a full 8 track 'white knuckle' race epic. Not only will you have to pit your skills against the other drivers you'll have to hold your own against some of the hardest tracks ever constructed.

Save Game

When you've selected to race in Championship mode and you exit the Game Type menu to return back to the Main Menu you'll notice that the Track option will have changed to a Disk option. This allows you to save your championship position. You can save your championship position at the beginning of a new race by selecting Save from the menu. Select one of the 4 slots to save the game to and press return. The game will now be saved to that slot. Also displayed with each save is the race information making it easier to identify each saved game. In a network championship all the players must save the game.

Load Game

To load a previously saved game, highlight and select Load Game and press return. Now select a game from one of the four slots and press return. Once the game has been loaded the words GAME LOADED will appear on the screen in red to confirm the load. In a network championship all the players must load the game.

Time Trail

A five lap race against the clock. Here you race against the clock in a bid to gain the track record and hopefully to see your name on the Lap Record list.

Track Access

In fatal racing you get access to the first 8 tracks when you first start playing. To get access to the last 8 tracks you must win the first Championship with the difficulty set to medium or above. Once you've won the Championship on medium you can access all the tracks.

Difficulty

Finding the competition a little to easy/hard? Then select Difficulty and select a different level to play at, select one of the following:

Girlie - Sunday drivers and Lada owners only.

Easy - Just passed your driving test!

Medium - Average drivers.

Tricky - Above average drivers only.

Hard - Arcade-heads only.

Impossible - Impossible without loads of practice or you work for Gremlin as a game tester.

Cars

If you don't want to race against the default sixteen cars in fatal racing, highlight and select this option. In Single Race and Championship mode you can select to race Head to Head with another player(s) either on one PC using the split screen mode or over a network or select Eight Cars to race against just eight cars. Select Sixteen Cars to race against a full team from every company.

Damage Level

This option allows you to alter the amount of damage cars receive when they collide with each other. Select from Low, Medium and High.

RACE

You've selected your options, configuration and style of race - it's time to strap in. Once you're on the track watch the lights, wait for the green light and then put the pedal to the metal. The screen shot below is what you will see while you are racing.



1. Cars available: at the start of a race your company supplies you with three cars for that race. This is a very expensive procedure so make sure you use the pits and don't trash all three cars in one race because it's race over if you do.

2. Displays the driver's name who is immediately behind you.

3. Your Current position in the race.

4. Display of the driver's name who is immediately in front of you.

5. These readouts give you vital race information on your lap times and the time differences of the cars in front and behind you.

Time: This readout gives your current time on the current lap.

Best: You're best time for a lap on current track in this race.

Infront: Displays the time difference between you and the car infront of you.

Behind: Displays the time difference between you and the car behind you.

6. Current Lap indicator.

7. Rev counter

8. Current speed in MPH/KPH

9. Gear

10. The damage meter displays the amount of damage your car has sustained, keep a close eye on this meter throughout the race.

11. Map Display, your car is displayed as the largest X on the map. All cars are represented by a dot that is coloured differently for each team. The lead car is indicated by a flashing dot. The pits location is indicated in yellow. The start line is indicated by a white square.

Pits

Are you going to go for a one stop or two stop strategy? Of course all this depends on how good you are at driving, or how sadistic the other drivers are. If your car has sustained a high level of damage its performance will be seriously affected, so using the pits is a vital part of any racing strategy. Make sure you're not going too fast or you could over shoot the pit lane, ease off the gas and hit the breaks. Once you are stationary, repair work will be carried out on your car, once your damage meter is clear push pedal to the metal and rejoin the race.

Race Tactics and Messages

Your tactics are dependant on two things, which race mode/number of cars you select and how you actually race.

If you're playing in Championship mode or Single Race mode with 16 cars you can send messages to your computer team mate to instruct him to take certain actions. The keys and instructions are as follows: F5 = WIN, F6 = BLOCK, F7 = SLOW AND BLOCK, F8 = TAKE OUT OTHER DRIVERS. You can send these messages to your team mate at any point in the race but if your 16th and he's in the top five don't expect him to give you a positive on a F7.

If you're playing a network game and have a computer controlled team mate the above text applies but if you have a human team mate the messages you send will be the ones you set up in the configuration menu in the messages option. Use the F1 and F2 keys to toggle through all the players names at the bottom left of the screen, select a player or select all the players (All Humans) and then send your message(s).

Players with computer controlled team mates can still send their own messages to other human players by selecting their name using F1 and F2 . Plus you can still send instructions to your computer team mate by selecting his name from the list and then sending him the instructions.

If you are playing with only 8 cars messages are not available if you are the only human player.

Race Results

After every race, a race results screen will be displayed showing a detailed positional breakdown for every car. As well as the position times, the points awarded will be displayed. If a small stopwatch is displayed before your time then you have achieved the fastest lap. If a skull and cross bones appears after your companies name then you've scored a fatality against another player.

Championship

The championship table is only displayed if you're racing in championship mode. This table shows each individual's position in the championship, the number of fatalities, number of fastest laps, number of races you've won and the number of points amassed.

Team Table

The team table is only displayed if you're playing with 16 cars. This table is similar to the championship table but displays your position as a team, it also displays the number of races won and the fatalities and points

Lap Records

This table displays the lap record holder for each track, the lap time and the number of fatalities that have been executed on the track. This is also available to view from the Main Menu.

KEYS

The following keys are the default keys used to control your car, these can be redefined by selecting configuration from the Main Menu and then selecting Control.

Player 1

Steer Left Z
Steer Right X
Accelerate T
Brake F
Up A Gear R
Down A Gear D

Player 2

End key (keypad 1)
Down arrow (keypad 2)
Page up (keypad 9)
Right arrow (keypad 6)
Up arrow (keypad 8)
Keypad 5

F-Keys used while racing

F1 and F2 these keys are used only in a network game to toggle through the players names.

F3 and F4 used to toggle forwards and backwards through all the available views.

F5 to F8 used to send instructions to your team mate or Messages in a network game.

F9 toggles the names of the drivers that appear above all the cars in a race on and off .

- and + to decrease and increase the screen size

Pause key and In Game Menu Screen

Press Pause at any point in the game to pause the action. If you're playing a network game pressing pause will pause the action on every players screen. When you press pause while playing single or two player game you will be given access to the in game menu. From this menu you can quit the race, change the sound settings, calibrate joysticks, define controls, change the graphical detail or exit to Dos. This allows you to change the settings once you've started racing. Once you've changed the settings and want to continue the race select continue to resume. ESC in a network game will quit you out of the network game, in all other game modes it has the same action as pressing the pause key.

Trouble Shooter

If you are having trouble running FATAL RACING here are some hints to help get you started.

1. To use the CD-ROM version of FATAL RACING you need the correct CD-ROM driver. To do this you must insert a line into CONFIG.SYS. Consult the documentation accompanying your CD-ROM drive for the exact command line needed. You will also need to add the Microsoft CD extensions driver (MSCDEX.EXE) in your AUTOEXEC.BAT.
2. If the program is not booting correctly, or crashing in game it is possible you do not have enough memory available for the game to run. The first thing to do is to make a boot disk using the FATAL RACING INSTALL program, located in the directory to which FATAL RACING was installed on the hard drive. If this does not help, or you do not want to create a boot disk follow these hints: FATAL RACING needs 400 KB of base memory and 3 Mb of extended memory (XMS). You can determine how much memory you have available by running INSTALL /i.
3. If the program is not producing sound correctly check that you have set up the correct sound card, port, IRQ and DMA using the FATAL RACING INSTALL program.
4. CD Digital Audio During. The install procedure you have the option of playing music straight off the CD instead of through the sound card. The best way of hearing this music is to have an internal connection between your CD drive and your sound board. An alternative method would be to attach separate speakers to the 'phones' output included on the front of most CD drives.

FATAL RACING

Cada año, los ocho fabricantes de autos más importantes del mundo celebran un campeonato para demostrarle a la prensa internacional -y, sobre todo, al público- quién tiene el auto más rápido, más sólido y mejor. La escudería que gana el campeonato tiene garantizadas grandes ventas el siguiente año. Claro que existen otros fabricantes de autos en el mundo, pero son sólo fabricantes artesanales cuando se las compara con las ocho leviatanes que toman parte en el campeonato.

Las ocho escuderías acordaron celebrar una carrera anual, para probar más allá de toda duda quién estaba a la cabeza de todas en esos momentos. La carrera comenzó como un juego celebrado cada año, pero pronto se transformó en un circo publicitario sin límites. Las escuderías automotrices pronto descubrieron que ganar podía ser mucho muy positivo para su imagen. Se le prometieron grandes primas a los pilotos y técnicos participantes si lograban acabar en buenas posiciones, y la carrera pronto se convirtió en un gran espectáculo. El mundo no había visto nunca antes nada así desde los días de los gladiadores romanos. Tanto las tácticas como las técnicas de manejo han sido afiladas hasta el extremo, por decir lo menos.

Cada una de las ocho escuderías construye dos circuitos cerca de su planta principal. Las pistas son maquiavélicamente diseñadas, e incluyen curvas con barrera, rizados, sacacorchos y horquillas como características estándar. Todos los circuitos son contruídos con la gran competencia en mente: no sólo precipitan a los autos hasta el límite de su potencia y capacidad, sino que también precipitan a los pilotos hasta el límite del agotamiento físico y mental.

La competencia para ganar el campeonato es increíblemente despiadada. Algunos pilotos se valdrán de cualquier método con tal de ganar, porque ganar es todo lo que cuenta... incluso si las consecuencias son fatales.

MENÚ PRINCIPAL

Una vez que hayas instalado Fatal Racing en tu computadora, la primer pantalla de menú que verás será el Menú Principal. A partir de este menú podrás adaptar Fatal Racing a tus preferencias personales, o a la capacidad de tu computadora. Antes de salir a la pista lee el resto de este manual para afinar tus opciones a partir del Menú Principal.

Usa las teclas direccionales para ascender o descender entre las opciones disponibles en todos los menús. Para seleccionar una opción presiona la tecla RETURN ó ENTER. Todos los menús disponibles en Fatal Racing usan las mismas teclas para destacar y seleccionar opciones.

Usa la flecha que apunta hacia arriba o hacia abajo para destacar, y luego la tecla RETURN ó ENTER para seleccionar una opción.

El sistema de menú de Fatal Racing no necesita ni utiliza un ratón para seleccionar o destacar opciones.

Puedes ingresar a todos los demás menús disponibles a partir del Menú Principal. Simplemente destaca una opción y presiona RETURN ó ENTER. El Menú Principal es la única pantalla de menú desde la cual puedes iniciar la carrera. Todas las pantallas de sub-menús revierten siempre al Menú Principal.

Protector de pantalla

Si dejas activado Fatal Racing en tu computadora por un par de minutos mientras estés utilizando el Menú Principal, un protector de pantalla automático aparecerá para evitar que se dañe la pantalla de tu monitor. Para quitar el protector de pantalla presiona cualquier tecla, y con ello volverás al Menú Principal.

SELECCIONA AUTO

¡Estás en una posición muy favorable, piloto! Parece que tu reputación te ha precedido, y tu talento para conducir es reconocido en todo el mundo. Así pues, puedes elegir para cuál de las ocho escuderías quieres conducir. Pero elige con cuidado, porque un error en este punto puede ser fatal.

Destaca AUTO en el Menú Principal y selecciona esta opción presionando RETURN ó ENTER. Dado que estás en una posición en la que puedes escoger cualquiera de las escuderías, sería sensato que estudies con sumo cuidado los autos antes de prometerle tu lealtad a ninguna empresa. Destaca el nombre de la escudería del auto que prefieras, y presiona RETURN ó ENTER para ver el auto y escuchar un breve comentario (sólo en CD-ROM).

El auto seleccionado rotará en la pantalla para que puedas verlo en tercera dimensión. Al escoger cualquier auto podrás ver también los indicadores de porcentaje a la derecha de la pantalla. Estos te dan una lectura precisa de las mejores características del auto.

Mientras más grande sea el área morada en el indicador, más grande será la capacidad del auto en ese renglón específico. Así por ejemplo, si el indicador de aceleración es completamente morado, puedes estar seguro de que el auto tiene la mayor aceleración posible. Al observar los indicadores debes verlos como un todo, y tomar todos los parámetros en cuenta antes de escoger. Los parámetros de cada auto, según aparecen de la parte más alta a la parte más baja de la pantalla, son: Aceleración, Velocidad Máxima, Frenos, Maniobrabilidad, Tracción, Durabilidad y Masa.

DETALLES DE CADA AUTO

La siguiente es sólo una breve descripción de cada uno de los autos que puedes escoger para correr.

L'AUTO ARIEL: FOUETTE 270ZX

Este auto tiene buenas estadísticas generales, y buen desempeño en general. Velocidad Máxima: 260, 0-60 en 2.75 segundos.

DESILVA: DESILVA 511GTI

Este es un auto muy ligero (de baja masa), y tiene además la mejor aceleración. Sin embargo, debido a su falta de peso, tiene la menor velocidad máxima.

Velocidad Máxima: 254, 0-60 en 1.72 segundos.

PULSE ENGINEERING: ERRANT V8 GT

Un auto veloz al cual parece gustarle derrapar, con estadísticas promedio.

Velocidad Máxima: 264, 0-60 en 3.11 segundos.

GLOBAL: CELERITY MkII

Un auto muy veloz y pesado, y quizás uno de los más resistentes. El único lado malo es que es lento para acelerar.

Velocidad Máxima: 268, 0-60 en 3.17 segundos.

MILLION PLUS: NINJATO

El auto que Million Plus presenta este año tiene excelente tracción y maniobrabilidad.

Velocidad Máxima: 256, 0-60 en 3.36 segundos.

MISSION MOTORS: CHIMERA TURBO SE

Aunque este auto no tiene una gran velocidad máxima, sí tiene buena aceleración, frenos y muy buena tracción.

Velocidad Máxima: 256, 0-60 en 2.14 segundos.

ZIZIN: KLR 330

Un auto para pilotos profesionales, que los principiantes pueden encontrar difícil de controlar, con buena aceleración y buena velocidad máxima.

Velocidad Máxima: 262, 0-60 en 2.53 segundos.

REISE WAGON: MERKUR GT

Un auto muy veloz y también muy pesado, lo cual lo hace lento en las curvas, pero es muy resistente en manos de un auténtico profesional.

Velocidad Máxima: 277, 0-60 en 4.58 segundos.

SELECCIONA PISTA

En Fatal Racing hay 16 pistas o circuitos, cada uno diseñado para empujar a los pilotos y sus autos hasta sus límites. No sólo tienes que encontrar el mejor carril para correr, o la mejor velocidad para sortear los saltos y los trucos: también tienes que evadir a los otros pilotos. Ellos intentarán sacarte a cada oportunidad, de modo que compórtate fatal..... o conviértete en la víctima de un accidente fatal.

La pista se selecciona exactamente de la misma manera que seleccionaste el auto, usando las teclas direccionales y la tecla RETURN ó ENTER para seleccionar. Al escoger un circuito escucharás una breve descripción (sólo en CD-ROM) y un modelo en tercera dimensión del circuito aparecerá en rotación en tu pantalla. Para mayor información sobre acceso a las pistas, lee "Acceso a las Pistas" en la sección

“Tipo de Juego” en este manual.

La siguiente es una breve descripción de cada pista disponible en Fatal Racing.

TRACK 1 AUTO ARIEL Le Grande Royale

Un circuito elegante y fluido. Sus suaves curvas y barreras protegidas se combinan para crear una prueba de alta velocidad. Justo lo que podíamos esperar del contingente francés.

TRACK 2 DESILVA El Paso de la Víbora

Los italianos construyeron esta pista que se tuerce como una víbora por las colinas. Toma una de sus rampas movedizas en el momento equivocado, y puedes abandonar todos tus sueños de victoria.

TRACK 3 PULSE El Gran Sumidero

Rápidos reflejos y un estómago capaz de soportar la gravedad son esenciales para conducir en este circuito de Pulse que parece una Montaña Rusa. Que ni se acerque quien sufra de mareos.

TRACK 4 GLOBAL La Caída de la Muerte

Multirutas, multisaltos y multipeligros: la pista de Global es un asunto muy serio. ¡Cuidado con las brechas!

TRACK 5 MILLION PLUS Retorcido Tsunami

Un circuito corto y explosivo de esta compañía nipona-estadounidense que incluye la emoción visceral del Salto Retorcido. Abróchale el cinturón a tu almuerzo.

TRACK 6 MISSION El Puente

¡Estarás hasta el cuello de problemas cuando empieces a rodar en este circuito! Los cortes, el aire y los maliciosos obstáculos demuestran que la misión de Mission es... ¡producir accidentes fatales!

TRACK 7 ZIZIN La Siamesa

Los ingenieros de Zizin han creado una pista muy sinuosa con dos magníficos rizos. ¡Mete el acelerador mientras sudas de temor... y cierra los ojos!

TRACK 8 REISE WAGON El Umbral

La única palabra que puede describir la naturaleza de este circuito es: inclemente. Los alemanes pusieron de todo aquí, ¡hasta un sacacorchos!

TRACK 9 AUTO ARIEL La Parca

Una pista rápida de curvas traicioneras cuya perversa sinuosidad es favorita de todo piloto que no respete su propia vida, y mucho menos la de los demás.

TRACK 10 DESILVA La Caída Libre

Con el temible y respetado Rizo de Tornillo, DeSilva ha usado todos los trucos de su repertorio para crear una pista sin rival.

TRACK 11 PULSE El Cangrejo

Un circuito hermoso, que parece fácil, con un Salto Retorcido Inverso. ¡Te dejará con el almuerzo en la boca, y con el desayuno en el asiento!

TRACK 12 GLOBAL El Reversible

No te atrevas a parpadear... ¡ni a frenar! Ese es el mejor consejo que jamás podrías oír acerca de esta joya de circuito. Trata con respeto y muchas revoluciones la sección del cruce.

TRACK 13 MILLION PLUS El Volador

Dos enloquecedores Saltos Retorcidos alternan con las rectas cortas y la mala disposición de este circuito. Es preciso mucho control en los saltos: si vas demasiado rápido podrías acabar reducido a una estadística.

TRACK 14 MISSION

La Carrera del Ataúd

No sabrás si reír o llorar al deslizarte por esta segunda pista de Mission. Series de curvas muy suaves te hacen confiarte antes que el salto de sacacorchos te haga meditar que deberías conseguirte otro trabajo.

TRACK 15 ZIZIN

La Horquilla del Diablo

¡Más innovaciones japonesas! El segundo circuito de la Zizin presume de tener una frustrante sección de caída, lo mismo que un espectacular rizo dividido. Aquí quedará muy en claro quién es un maniático de la velocidad...y quién prefirió retirarse.

TRACK 16 REISE WAGON

La Némesis

Saltos, zanjas, declives y gran velocidad son el resumen de esta maravilla alemana. Si crees que a estas alturas ya sabes qué esperar... ¡te equivocas!

CONFIGURACIÓN

Selecciona esta opción del Menú Principal para configurar tus opciones para Fatal Racing.

Nombres

Por favor, ¡identifícate! Destaca y selecciona "Nombres" para escribir tu nombre, usa las teclas direccionales para destacar

"Jugador 1" y presiona RETURN ó ENTER. Borra el Nombre preestablecido por Default y escribe tu propio nombre. Presiona RETURN ó ENTER para confirmar el cambio. Puedes asimismo, si lo deseas, cambiar los nombres de los otros jugadores. Si estás jugando con alguien más, el Jugador 2 debe escribir su nombre de la misma manera que el Jugador 1. Cuando juegan más de dos jugadores puede ser una táctica importante ocultar tu nombre antes de arrancar. Al escribir tu nombre, otros jugadores pueden identificarte. Esto es muy bueno si están jugando limpio... pero es una oportunidad ideal para engañarlos a todos al usar el nombre de alguno de los otros jugadores presentes, y hacer de esta manera que se traicionen sin saberlo.

Selecciona "Hecho" y presiona RETURN ó ENTER para salir de vuelta al menú de Configuración.

Sonido

Aquí puedes cambiar el volumen y encender y apagar la música y los efectos de sonido. Escoge una opción y usa la tecla direccional izquierda para bajar el volumen, o la derecha para aumentarlo. Para Motores de Auto, SFX (Efectos de Sonido) y Música, destaca una opción y presiona RETURN ó ENTER para activarla o desactivarla.

Selecciona "Hecho" y presiona RETURN ó ENTER para salir de vuelta al menú de configuración.

Calibrar

Antes que decidas calibrar tu joystick o palanca de mando asegúrate de que esté bien conectada. Para calibrar tu joystick o palanca de mando muévelo hasta el límite y presiona RETURN ó ENTER. Los Jugadores 1 y 2 pueden calibrar ambas palancas

o volantes al mismo tiempo si ambos están conectados a la misma computadora. Luego de calibrar las palancas, escoge "Control" en el menú para que puedas configurar las teclas, botones o volante que usarás para la carrera.

Control

Usa este menú para ajustar el joystick o volante y pedales o teclas que serán usados para Maniobrar, Acelerar, Frenar y Cambiar de Velocidades ó Marchas. Destaca "Controles de Jugador 1" presionando RETURN ó ENTER y luego selecciona los equivalentes de las teclas que usarás para controlar tu auto. Si estás utilizando un joystick o volante en la opción "Virar a la Izquierda" (STEER LEFT) presiónalo hacia la izquierda y tu opción será confirmada en la pantalla. Haz luego lo mismo para "Virar a la Derecha" (STEER RIGHT). Este flexible sistema te permite usar cualquier tipo de volante y pedal disponible en el mercado. Luego que hayas seleccionado todas las acciones destaca "Hecho" y presiona RETURN ó ENTER.

Detalle de Gráficos (GFX)

Esto te permite activar o desactivar las opciones de detalle gráfico de Fatal Racing. "Ver Adelante" tiene dos opciones: "Restringido" y "Sin Restricción". Estas se utilizan para ver la pista ante ti. Si tienes una computadora 486 debes escoger "Restringido" para lograr los mejores resultados. Si tienes un procesador Pentium escoge "Sin Restricción". Para cambiar el tamaño de la pantalla del juego simplemente destaca "Tamaño de Pantalla" y presiona RETURN ó ENTER para revisar los tamaños disponibles. O bien, mientras estás corriendo, usa las teclas "más" (+) y "menos" (-) para agrandar o reducir el tamaño de la pantalla. La última opción en este menú es para identificar tu monitor como VGA o SVGA. Debes elegir SVGA sólo si estás usando el juego con un procesador Pentium. Aunque tengas una 486 muy rápida con una buena tarjeta de video, tu máquina tendrá problemas para manejar los gráficos a suficiente velocidad. La opción VGA operará extremadamente rápido tanto en una 486 como en una Pentium, y es la opción preestablecida por default en el juego.

MISCELÁNEOS

Ángulo de Visión de Jugador 1 ó 2

Puedes cambiar tu ángulo de visión de la carrera usando esta opción. Escoge de entre "En el Auto", "Persecución", "Espejo", "Detrás" o "Equipo". Con la opción "Equipo" verás a tu compañero de equipo conduciendo en una pequeña ventana sobrepuesta en la parte superior de la pantalla. Experimenta con los diversos ángulos de visión para encontrar el que mejor te acomode. También puedes usar F3 y F4 para cambiar entre todos los ángulos disponibles mientras estás corriendo. Si estás usando una pantalla dividida para dos jugadores, el Jugador 2 debe usar F7 y F8 para cambiar su ángulo de visión.

Velocímetro

Cambia el velocímetro a Millas por Hora (MPH) o Kilómetros por Hora (KPH).

Memoria

Esto activa la versión del juego almacenada en la memoria.

Arranques en Falso

Esta opción queda preestablecida automáticamente (default) si tienes una tarjeta de sonido. Si no la tienes, se desactiva automáticamente. Cuando esta opción está activa, la forma en que tu auto arranca es afectada: mientras más dañado esté tu auto, más tiempo le tomará arrancar.

JUGADORES

1 Jugador

Escoge "1 Jugador" si sólo tú vas a jugar.

2 Jugadores

Escoge "2 Jugadores" para que dos jugadores puedan usar una misma computadora con la pantalla dividida.

Red

(Sólo en CD-ROM)

Antes de intentar jugar en red con Fatal Racing asegúrate de que tus drivers ó unidades de disco de red estén activos. Para jugar en red ve al menú de Jugadores desde el Menú Principal. Una vez allí, escoge "Red". Sal del menú de Jugadores y escoge "Tipo de Juego" del Menú Principal. Selecciona "Carrera Individual" o "Campeonato" para poder competir en una red.

Hasta 16 jugadores pueden jugar Fatal Racing al mismo tiempo en una red. Pero no te preocupes si no tienes 16 jugadores, porque la computadora controlará cualquier auto no escogido por un jugador humano si escoges "Dieciséis Autos" del menú "Tipo de Juego: Autos". Si escoges "Cara a Cara" sólo los jugadores humanos participarán en la carrera. Si escoges "Ocho Autos" y no tienes ocho jugadores, la computadora controlará los autos que queden. Puedes tener también más de ocho jugadores humanos, incluso si la opción sólo dice "Ocho Autos": Fatal Racing es así de flexible. La idea de la opción de ocho autos es que es un poco más fácil correr contra ocho autos que contra dieciséis.

Una vez que hayas elegido tu modo de correr, salte del menú "Tipo de Juego" para volver al Menú Principal y escoger allí tu auto. El que llega primero escoge primero: si los dos autos de una escudería ya fueron escogidos por otros jugadores, tendrás que escoger un auto de otra escudería.

Una vez que hayas elegido tu auto, destaca EMPEZAR (START) del Menú Principal y presiona RETURN ó ENTER. Fatal Racing te mostrará entonces en pantalla una lista de jugadores. Una vez que todos los jugadores participantes aparezcan en la lista con una línea roja en torno a sus nombres, presiona RETURN ó ENTER para comenzar la carrera. La línea roja indica que el jugador está listo para jugar.

Antes de saltar a la pista revisa el Menú Configuración para ver una opción disponible al jugar en red llamada "Mensajes". Esto te permite usar las teclas F5 a F8 para enviar mensajes a otros jugadores durante el juego. Destaca un mensaje, presiona RETURN ó ENTER y escribe tu propio mensaje. Esta pueda ser una distracción muy útil si la usas con astucia.

Si estás jugando una Carrera Individual en una red, la última pista escogida por cualquiera de los jugadores (cualquier jugador puede escoger una pista) será la pista en que correrán. Pónganse, pues, de acuerdo todos en cuál pista quieren correr, porque si alguien cambia la pista en el último minuto... puede correr mucha sangre.

Sólo necesitas una copia de Fatal Racing para poder jugar en una red de hasta 16 jugadores. Asegúrate de que Fatal Racing esté instalado en todas las computadoras que jueguen, y revisa que una de las computadoras tenga el CD-ROM de Fatal Racing en el drive ó unidad de disco de CD antes de iniciar el juego.

TIPO DE JUEGO

Carrera Individual

Una sola carrera en cualquier pista que escojas, o a la cual tengas acceso. Ve "Acceso a Pistas" para mayor información sobre este tema.

Campeonato

Esto se parece más a la vida real: una épica lucha de vida o muerte en 8 pistas diferentes. No sólo tendrás que medirte contra los demás pilotos; también tendrás que vértelas con algunos de los circuitos más despiadados que se hayan construido jamás.

Guardar Juego

Cuando hayas escogido correr en Campeonato y salgas del menú "Tipo de Juego" para volver al Menú Principal, notarás que la opción "Pista" ha sido cambiada por una opción "Disco". Esto te permite guardar en la memoria tu posición en el campeonato. Puedes guardar así tu posición de campeonato al iniciar una nueva carrera eligiendo "Guardar" del menú. Escoge uno de los cuatro espacios para guardar el juego y presiona RETURN ó ENTER. El juego será guardado en ese espacio. En cada uno de estos espacios podrás ver también información de la carrera, con lo cual te será más fácil identificar cada juego guardado. En un campeonato en red todos los jugadores deben guardar el juego.

Cargar Juego

Para cargar un juego previamente guardado, destaca y escoge "Cargar Juego" y presiona RETURN ó ENTER. Ahora escoge un juego de uno de los cuatro espacios y presiona RETURN ó ENTER. Una vez que el juego haya sido cargado las palabras JUEGO CARGADO aparecerán en la pantalla en color rojo, para confirmar la carga. En un campeonato en red todos los jugadores deben cargar el juego.

Prueba de Tiempo

Una carrera de cinco vueltas contra reloj. Aquí corres contra el reloj para procurar ganar el récord de la pista, y quizás llegar a ver tu nombre inscrito en la lista de Récord de Vuelta.

Acceso a Pistas

En Fatal Racing tienes acceso a las primeras 8 pistas cuando empiezas a jugar. Para obtener acceso a las últimas 8 pistas debes ganar el primer Campeonato con un grado de dificultad medio o superior. Una vez que hayas ganado el Campeonato con dificultad media tendrás acceso a todas las pistas.

Dificultad

¿Te está resultando demasiado fácil, o demasiado difícil, la competencia? Entonces escoge “Dificultad” y selecciona un nivel distinto de juego. Las opciones son las siguientes:

Para Niños: para quienes van a vuelta de rueda y nunca han tenido un auto de verdad.

Fácil: para quien recién aprobó su examen de manejo.

Medio: para pilotos promedio.

Truculento: sólo para pilotos por encima del promedio.

Difícil: sólo para absolutos maniáticos de la velocidad.

Imposible: imposible sin muchas horas de práctica, ¡a menos que seas uno de nuestros propios pilotos de pruebas!

Autos

Si no quieres correr contra los dieciséis autos preestablecidos por Default en Fatal Racing, destaca y elige esta opción. En “Carrera Individual” y “Campeonato” puedes escoger correr “Cara a Cara” con otro jugador (o jugadores), ya sea en una sola computadora con la pantalla dividida o en una red. Puedes escoger “Ocho Autos” para correr contra sólo ocho autos. Escoge “Dieciséis Autos” si quieres correr contra un equipo completo de cada escudería.

Nivel de Daño

Esta opción te permite decidir el nivel de daño que los autos sufrirán cuando choquen entre sí. Escoge entre “Bajo”, “Medio” y “Alto”.

CARRERA

Ya escogiste tus opciones, configuración y estilo de carrera...: es hora de abrocharse el cinturón. Una vez que estés en la pista mira las luces. Espera la luz verde y entonces... ¡písale al pedal en la lucha contra el mal! Esta ilustración te muestra lo que verás mientras estés corriendo.



1. Autos disponibles: al inicio de una carrera tu escudería te dará tres autos para esa carrera. Este es un negocio muy caro, de modo que acércate a los pits para hacer reparaciones, y no estrelles los tres autos en una sol carrera, porque el juego terminará en ese momento.
2. Muestra el nombre del piloto que está inmediatamente atrás de ti.
3. Tu actual posición en la carrera.
4. Muestra el nombre del piloto que está inmediatamente delante de ti.
5. Estas lecturas te dan información vital sobre tus tiempos al completar vueltas, y la diferencia de tiempo de los autos que están delante y detrás de ti.
 Tiempo: Esta lectura te da tu tiempo actual en la vuelta actual.
 Mejor: Tu mejor tiempo en una vuelta
 Delante: Muestra la diferencia de tiempo entre tu auto y el que va delante de ti.
 Detrás: Muestra la diferencia de tiempo entre tu auto y el que va detrás de ti.
6. Número de la vuelta que estás corriendo en este momento.
7. Cuentarrevoluciones
8. Velocidad actual en MPH o KPH.
9. Palanca de velocidades o marchas.
10. El medidor de daño te muestra el nivel de daño que tu auto ha sufrido. Asegúrate de tenerlo en mente durante toda la carrera.
11. Mapa. Tu auto aparece como la mayor X en el mapa. Todos los autos son representados por un punto de distinto color para cada equipo. El auto líder aparece como un punto intermitente. La ubicación de los pits está indicada en color amarillo. La línea de salida está indicada por un cuadrado blanco.

Pits

¿Qué estrategia adoptarás: hacer uno o dos altos en pits? Claro que todo ello depende de qué tan bueno seas como piloto, o qué tan sádicos sean los demás pilotos. Si tu auto ha sufrido un alto nivel de daño, su rendimiento se verá muy afectado, de modo que ir a pits para hacerlo reparar es una parte vital de cualquier estrategia. Asegúrate que no vayas demasiado rápido, o podrías pasar de largo por la línea de pits. Suelta el acelerador y mete el freno. Las reparaciones se llevarán a cabo una vez que te hayas detenido. Cuando tu indicador de daños esté limpio “písale al pedal en la lucha contra el mal” y reincorpórate a la carrera.

Táctica de Carrera y mensajes

Tu táctica depende de dos cosas: qué tipo de carrera/número de autos hayas escogido, y qué tan buen piloto seas.

Si estás jugando en Campeonato o Carrera Individual con 16 autos, puedes enviarle mensajes a tu compañero de equipo, para indicarle qué cosas debe hacer. Las teclas e instrucciones correspondientes son las siguientes: F5=GANAR, F6=BLOQUEAR, F7=DISMINUYE Y BLOQUEAR, F8=SACAR OTROS PILOTOS. Puedes enviarle estos mensajes a tu compañero de equipo en cualquier momento de la carrera, pero si estás en dieciseisavo lugar y él se encuentra entre los primeros cinco, no esperes que te haga mucho caso si le mandas un F7.

Estos son los mensajes que tu compañero de equipo recibirá si estás jugando en red y es la computadora la que está controlando a tu compañero de equipo. Pero si tu compañero es un humano los mensajes que enviarás serán los que hayas preparado en la opción “Mensajes” del menú Configuración. Usa las teclas F1 y F2 para recorrer la lista de jugadores en la parte inferior izquierda de la pantalla. Selecciona un jugador, o todos los jugadores (Todos los Humanos) y manda entonces tu mensaje(s).

Los jugadores con compañeros de equipo controlados por computadora pueden enviar mensajes a otros jugadores humanos al escoger su nombre usando F1 y F2. También puedes darle instrucciones a tu compañero computarizado al escoger su nombre de la lista y enviarle tu mensaje.

Si estás jugando con sólo 8 autos, y tú eres el único jugador humano, no es posible enviar mensajes.

Resultados de Carrera

Luego de cada carrera Fatal Racing te mostrará una pantalla con los resultados de esa carrera, y un análisis posicional detallado para cada auto. Allí aparecerán también los tiempos de cada posición y los puntos ganados. Si un pequeño cronómetro aparece antes de tu tiempo, quiere decir que lograste la vuelta más rápida. Si aparece una calavera con huesos luego del nombre de tu escudería, entonces lograste un accidente fatal contra otro jugador.

Campeonato

El tablero de Campeonato sólo aparece cuando corres en esta modalidad. Este tablero muestra la posición de cada piloto en el campeonato, el número de accidentes fatales, el número de vueltas más rápidas, el número de carreras ganadas, y el número de puntos acumulados.

Tablero de Equipo

El tablero de equipo sólo aparece si estás jugando con 16 autos. Este tablero es semejante al de campeonato, pero muestra tu posición como equipo, así como el número de carreras ganadas, accidentes fatales y puntos.

Récords de Vuelta

Este tablero muestra quién tiene el récord de vuelta para cada pista, el tiempo de vuelta y el número de accidentes fatales sufridos en el circuito. Puede también ser visto a partir del Menú Principal.

TECLAS

Las siguientes son las teclas preestablecidas por Default para controlar tu auto. Puede redefinírselas al escoger "Configuración" del Menú Principal, y luego seleccionando "Control".

Jugador 1

Virar a la izquierda: Z
Virar a la derecha: X
Acelerar: T
Frenar: F
Velocidad/Marcha: R
Velocidad/Marcha: D

Jugador 2

Tecla final (1 en el teclado)
Flecha Descendente (2 en el teclado)
Página arriba (9 en el teclado)
Flecha Derecha (6 en el teclado) Subir una
Flecha ascendente (8 en el teclado) Bajar una
5 en el teclado

Teclas F usadas al jugar

F1 y F2 se usan sólo en un juego en red para repasar los nombres de los jugadores. F3 y F4 se usan para repasar hacia adelante y hacia atrás todos los ángulos de visión disponibles.

F5 y F6 se usan para enviar instrucciones a tu compañero de equipo, o Mensajes en un juego en red.

F9 repasa los nombres de los pilotos que aparecen arriba de todos los autos participando en una carrera.

- y + se usan para reducir ó aumentar el tamaño de la pantalla.

Tecla de Pausa y Pantalla del Menú En Juego

Presiona Pausa en cualquier momento en el juego para detener temporalmente la acción. Si estás jugando en una red, al presionar Pausa harás detener la acción en la pantalla de todos los jugadores. Cuando presiones Pausa mientras estés jugando sólo, o en un juego de 2 jugadores, entrarás al menú "En Juego". En este menú puedes abandonar la carrera, cambiar los parámetros de sonido, calibrar joysticks, definir controles, cambiar el detalle gráfico o salir a DOS. Esto te permite cambiar las opciones cuando ya has comenzado a correr. Una vez que lo hayas hecho y quieras

continuar en la carrera, elige "Continuar". Si estás en un juego en red, ESC te sacará de la red. En todas las demás modalidades, ESC tiene el mismo efecto que presionar la tecla de Pausa.

Lista de Preguntas Frecuentes

Si tienes problemas para instalar Fatal Racing, aquí hay algunas ideas que te ayudarán a comenzar.

1. Para usar la versión de CD-ROM de Fatal Racing necesitas el drive ó unidad de disco adecuado de CD-ROM. Para hacerlo debes insertar una línea en CONFIG.SYS. Consulta la documentación de tu CD-ROM para saber cuál es la línea exacta de comando que necesitas. También tendrás que agregar el drive ó unidad de disco Microsoft de extensiones CD (MSCDEX.EXE) en tu AUTOEXEC.BAT.
2. Si el programa no arranca correctamente, o se para durante el juego, es posible que no tengas suficiente memoria disponible para el juego. Lo primero que hay que hacer es un disco de inicialización (boot disk) usando el programa de Instalación de Fatal Racing, que está localizado en el directorio al cual Fatal Racing fue instalado en el disco duro. Si esto no ayuda, o no quieres crear un disco de inicialización (boot disk), toma en cuenta lo siguiente: Fatal Racing requiere 400KB como memoria básica y 3MB de memoria extendida (XMS). Puedes determinar cuánta memoria tienes disponible por medio de INSTALACIÓN/i (INSTALL/i).
3. Si el programa no produce sonido correctamente, revisa que hayas instalado la tarjeta de sonido adecuada, el puerto, IRQ y DMA usando el programa de Instalación de Fatal Racing.
4. Audio Digital de CD (CD Digital Audio). Durante el proceso de instalación tienes la opción de tocar música directo del CD en lugar de hacerlo de la tarjeta de sonido. La mejor manera de escuchar esta música es teniendo una conexión interna entre tu drive ó unidad de disco de CD y tu plataforma de sonido (sound board). Un método alternativo sería conectar bocinas separadas a la salida de audífonos incluida en la parte frontal de la mayoría de los drives de CD.

FATAL RACING

Todo ano os oito maiores fabricantes de carros do mundo realizam um campeonato para provar à imprensa mundial e, mais importante, ao público quem tem o carro melhor, mais veloz e mais forte. A empresa que vence o campeonato tem um grande volume de vendas garantido para o ano seguinte. Claro que existem outros fabricantes, mas não passam de indústrias de fundo de quintal em comparação com os oito gigantes que participam da competição.

As oito empresas concordaram em realizar uma corrida anual, com o objetivo de provar, para além de qualquer dúvida, qual delas ocupa o primeiro lugar no momento. A corrida começou quase como um passatempo uma vez por ano, mas logo ganhou as proporções de um verdadeiro circo de mídias. As fabricantes de carros perceberam rapidamente que vencer a corrida poderia ser ótimo para a imagem delas. Pilotos e técnicos que participavam acabaram recebendo a promessa de bônus imensos para se classificarem em boas posições, e logo a corrida se tornou um espetáculo excepcional. O mundo nunca viu coisa igual, desde os tempos dos gladiadores romanos, pois tanto a tática quanto a pilotagem atingiram extremos, para dizer o mínimo.

Cada uma das oito empresas constrói dois circuitos perto de sua fábrica principal. As pistas são tortuosas e incluem curvas inclinadas, loops, saca-rolhas e cotovelos como características padrão. Todos os circuitos são construídos com a competição em mente, e não levam só os carros até o limite, levam também os pilotos até o limite da exaustão física e mental.

A disputa pelo o campeonato é incredivelmente competitiva. Alguns pilotos se valem de qualquer método para vencer, porque é isso que conta - mesmo que o resultado seja fatal.

MENU PRINCIPAL

Depois de instalar Fatal Racing no seu computador, o primeiro menu que você vai ver na tela será o Menu Principal. A partir desse menu, você pode configurar Fatal Racing exatamente de acordo com o seu gosto ou com a capacidade de processamento do seu PC. Antes de dar a largada, leia o resto deste manual para entender direito as opções que você tem no Menu principal.

Use as teclas do cursor para subir e descer pelas opções disponíveis em todos os menus. Para selecionar uma opção, pressione a tecla Return/Enter. Todos os menus existentes em Fatal Racing usam as mesmas teclas para ativar e selecionar opções. Use Para Cima e Para Baixo para ativar e pressione Return para selecionar uma opção. O sistema de menus de Fatal Racing não usa nem precisa de um mouse para selecionar/ativar opções.

A partir do Menu Principal você pode acessar todos os outros menus disponíveis em Fatal Racing: basta ativar uma opção e pressionar Return. O Menu Principal é o único a partir do qual você pode iniciar a corrida. Os sub-menus sempre dão saída de volta para o Menu Principal.

Salva-tela

Se você deixar Fatal Racing rodando sozinho no computador por alguns minutos, enquanto você está usando o Menu Principal, vai aparecer um salva-tela automático para impedir a sua tela de queimar a imagem. Para parar o salva-tela, pressione qualquer tecla para voltar para o Menu Principal.

SELEÇÃO DO CARRO

Você está com sorte, piloto. Parece que a sua reputação chegou antes de você e que a sua habilidade no volante tem fama mundial. Você está numa posição única: pode escolher qualquer uma das oito companhias pela qual quer correr. Escolha com cuidado: um erro neste estágio pode ser fatal.

No Menu Principal, ative CARRO e selecione a opção pressionando Return. Como você está na posição de poder escolher qualquer uma das companhias, seria prudente ver e rever todos os carros antes de se comprometer. Ative o nome do fabricante e pressione Return para ver o carro e ouvir um breve comentário (só em CD-ROM).

O carro selecionado vai girar na tela, para que você possa vê-lo em três dimensões. Para qualquer carro selecionado, também vão aparecer do lado direito da tela os dials de porcentagem. Os dials vão lhe dar um texto preciso das principais capacidades do carro. Quanto mais púrpura aparecer no dial, mais capaz é o carro nessa função em particular. Assim, se o dial de aceleração é 100% púrpura, pode ter certeza de que esse carro tem a maior aceleração disponível. Ao olhar o dial, leve em conta o conjunto e considere todos os atributos antes de fazer a sua escolha. Os atributos de cada carro, a partir do alto da tela, são: Aceleração, Velocidade máxima, Freagem, Rotação, Aderência, Durabilidade e Massa.

VISÃO GERAL DE CADA CARRO

A seguir, uma breve visão geral de cada carro que você pode escolher para correr.

AUTO ARIEL: FOUETTE 270ZX

Boas estatísticas gerais. Um bom carro médio.
Velocidade máxima 260, 0-60 em 2,75 segundos.

DESILVA: DESILVA 511 Gti

Um carro muito leve (massa baixa), com a melhor aceleração, mas por causa da falta de peso tem a velocidade máxima mais lenta.
Velocidade máxima 254, 0-60 em 3,11 segundos.

PULSE ENGINEERING: ERRANT V8 GT

Um carro veloz que parece gostar de derrapar. Estatísticas médias.
Velocidade máxima 264, 0-60 em 3,17 segundos.

GLOBAL: CELERITY MKII

Um carro muito veloz e pesado. Talvez um dos mais duráveis. O ponto negativo é que tem aceleração lenta.
Velocidade máxima 268, 0-60 em 3,36 segundos.

MILLION PLUS: NINJATO

Este ano o Million Plus tem aderência excelente e direção muito leve. Velocidade máxima 256, 0-60 em 3,36 segundos.

MISSION MOTORS: CHIMERA TURBO SE

Embora não tenha uma velocidade máxima excelente, tem boa aceleração, bons freios e aderência muito boa. Velocidade máxima 256, 0-60 em 2,14 segundos.

ZIZIN: KLR 330

Um carro para piloto profissional que um principiante pode ter dificuldade em manejar. Boa aceleração e boa velocidade máxima. Velocidade máxima 262, 0-60 em 2,53 segundos.

REISE WAGON: MERKUR GT

Muito veloz, muito pesado também, o que dificulta na hora de virar, mas é muito durável nas mãos de um profissional de verdade. Velocidade máxima 277, 0-60 em 4,58 segundos.

SELEÇÃO DA PISTA

Há 16 pistas em Fatal Racing, cada uma delas projetada para levar pilotos e carros até o limite. Você tem não só que encontrar os melhores traçados de pista e a melhor velocidade para todas as suas proezas, como também tem que evitar os outros pilotos. Eles vão tentar pôr você para fora a cada oportunidade que surgir - você tem que ser fatal ou esperar uma fatalidade.

Você seleciona uma pista exatamente da mesma maneira como seleciona um carro, usando as teclas do cursor e o Return. Ao fazer a escolha, você vai ouvir um breve perfil da pista (só em CD-ROM) e na tela vai aparecer, girando, um modelo em três dimensões da pista. Para obter mais informações sobre o acesso à pista, veja Acesso à Pista no capítulo Tipo de Jogo deste manual.

PISTA 1 AUTO ARIEL

A Grande Régia

Um circuito manhoso e suave. As curvas suaves e inclinadas combinam-se para criar um desafio de alta velocidade. Exatamente o que a gente aprendeu a esperar do contingente francês.

PISTA 2 DESILVA

O Desfiladeiro da Cobra

Os italianos construíram uma pista em subida sinuosa. Pegue no momento errado uma das rampas móveis e pode dizer adeus às suas chances de vencer.

PISTA 3 PULSE

O Grande Mergulho.

Reflexos rápidos e estômago forte são essenciais para qualquer piloto que tentar a roda-gigante que é o circuito da Pulse. Os fracotes nem precisam se candidatar.

PISTA 4 GLOBAL

A Queda da Morte

Muitos percursos, muitos saltos e muitos riscos. A primeira pista da Global prova que eles falam a sério. Cuidado com aquele buraco

PISTA 5 MILLION PLUS

O Tsunami Retorcido

Um circuito curto e explosivo, com o salto retorcido da empresa nipo-americana que é de botar o coração pela boca. Vai ser difícil manter o almoço no estômago.

PISTA 6 MISSION**A Ponte**

Você vai mergulhar em problema até o pescoço quando começar a correr nesta pista. Divisões, uma verdadeira decolagem e obstáculos matreiros se juntam para provar que a Mission está numa missão em busca de vítimas.

PISTA 7 ZIZIN**A Siamesa**

Os especialistas em corrida da Zizin criaram uma pista sinuosa, completa com dois loops magníficos. Mete o pé e fecha os olhos!

PISTA 8 REISE WAGON**O Portal**

“Não perdoa”. Essa é a única expressão que resume corretamente o caráter desta pista. Os alemães puseram tudo nesta pista, inclusive um saca-rolha.

PISTA 9 AUTO ARIEL**A Ceifadeira.**

Uma pista rápida, feroz, que tem curvas perversas que favorecem o piloto que não respeita a própria vida, quem dirá a dos outros.

PISTA 10 DESILVA**A Queda Livre.**

Com uma temida e respeitada série de loops, a DeSilva usou todos os truques do repertório para criar um pista sem igual.

PISTA 11 PULSE**O Caranguejo**

Um circuito bonito e despretensioso, com um salto retorcido invertido. Vai deixar você com o almoço na boca e o café da manhã no assento.

PISTA 12 GLOBAL**A Montanha Russa**

Não se atreva a piscar... não se atreva a frear! Provavelmente o melhor conselho que você vai ouvir sobre esta pérola de pista. Trate o cruzamento de nível com todo o respeito.

PISTA 13 MILLION PLUS**A Elevada**

Dois saltos retorcidos de enlouquecer interrompem as retas suaves e o mau caráter desta pista. Todo o controle é pouco nesses saltos. Excesso de velocidade e você pode virar mais uma estatística.

PISTA 14 MISSION**A Corrida do Caixão.**

Você não vai saber se ri ou se chora ao disparar pela segunda pista da Mission. As curvas suaves vão amolecendo você, até que o salto saca-rolha faz você pensar que teria sido melhor arrumar um emprego de escritório.

PISTA 15 ZIZIN**O Cotovelo do Diabo**

Mais inovação japonesa! O segundo circuito da Zizin se gaba de um frustrante desvio, bem como de um espetacular circuito dividido. Isso deve separar os ases dos que já eram.

PISTA 16 REISE WAGON**A Vingadora**

Saltos, ondulações, inclinações e muita velocidade. Isso meio que diz tudo sobre esta preciosidade alemã. A esta altura você acha que já deveria saber o que esperar? Errou!

CONFIGURAÇÃO

Selecione esta opção no Menu Principal para configurar as suas opções para Fatal Racing.

Nomes

Faça o favor de se identificar! Ative e selecione NOMB para entrar o seu nome. Use as teclas do cursor para ativar Jogador 1 e pressione Return. Delete o nome em default (humano) e entre o seu nome; pressione Return para confirmar a mudança

de nome. Se quiser, você pode mudar os nomes dos outros jogadores. Se dois estiverem jogando, o Jogador 2 entra o nome dele da mesma maneira que o Jogador 1. Para um jogo em rede, com muitos jogadores, pode ser uma tática importante entrar o seu nome antes de dar a largada. Registrando o seu nome, outros jogadores vão poder identificar você. Se você estiver jogando limpo, ótimo; mas esta é uma oportunidade ideal para você passar a perna nos outros, usar o nome de outra pessoa que também esteja jogando e enganar todo mundo.

Selecione FEITO e pressione Return para voltar para o Menu de Configuração.

Som

Aqui você altera o volume ou liga/desliga efeitos sonoros ou música. Escolha uma opção e use a tecla do cursor para a esquerda para abaixar o volume, ou para a direita se quiser aumentar. Para Motores de Carros, SFX e Música, ative uma opção e pressione Return para manter a opção em LIGADO ou DESLIGADO.

Selecione FEITO e pressione Return para voltar para o Menu de Configuração.

Calibrar

Antes de decidir calibrar o seu joystick, certifique-se de que o joystick está conectado corretamente. Para calibrar, mova o joystick até o limite e pressione Return. Os Jogadores 1 & 2 podem calibrar ambos os joysticks/volantes ao mesmo tempo, contanto que tenham dois joysticks/volantes conectados ao mesmo computador. Depois de calibrar o joystick, selecione CONTROLE no Menu para configurar as ações de Teclas, Botões do Joystick ou Volante a serem usadas na corrida.

Controle

Use este menu para configurar as ações de joystick/volante ou teclas a serem usadas para Direção, Aceleração, Freios e Marchas. Ative Controles do Jogador 1 pressionando Return; em seguida selecione os equivalentes para o joystick das teclas a serem usadas para controlar o seu carro. Se você estiver usando um joystick ou volante na opção MANOBRAR PARA ESQUERDA, aperte o joystick/volante esquerdo e a sua opção será confirmada na tela; depois faça o mesmo para MANOBRAR PARA DIREITA. Este sistema flexível permite que você use qualquer volante e sistema de pedais existentes no mercado. Depois de selecionar todas as ações, ative FEITO e pressione Return.

Detalhe GFX

Isto permite que você mantenha em LIGADO ou DESLIGADO as opções de detalhes gráficos disponíveis em Fatal Racing. Ative uma opção e pressione Return para manter uma opção em LIGADO ou DESLIGADO. Olhar à Frente tem duas opções: R E S T R I T O e SEM RESTRIÇÕES. São usadas para mostrar a pista à sua frente. Se você tiver um PC 486, deve configurar para RESTRITO para obter os melhores resultados. Se tiver um Pentium, configure a opção para SEM RESTRIÇÕES. Para mudar o tamanho da tela durante o jogo, simplesmente ative TAMANHO DA TELA e pressione Return para ver os tamanhos disponíveis; ou então, enquanto estiver correndo, use as teclas + ou - para aumentar ou diminuir a tela. Última escolha neste menu é configurar seu vídeo para VGA ou SVGA. SVGA só deve ser selecionado se você estiver rodando o jogo em Pentium. Mesmo que você tenha um 486 rápido, com

uma boa placa de vídeo, o seu computador ainda vai brigar para mostrar os grafismos com rapidez suficiente. VGA roda com extrema velocidade tanto num 486 quanto em Pentium, e é a configuração default (predefinida) para o jogo.

DIVERSOS

Visão do Jogador 1 ou 2

Com esta opção, você muda o seu ponto de visão da corrida. Selecione entre NO CARRO, PERSEGUIÇÃO, ESPELHO, ATRÁS ou EQUIPE. Em visão de equipe, você verá o seu parceiro de equipe dirigindo numa pequena janela no alto da tela. Experimente com os vários pontos de visão para encontrar o que convém ao seu estilo. Você também pode usar F3 e F4 para chavear todos os pontos de visão disponíveis enquanto está correndo. Se dois estiverem jogando, com tela dividida, o jogador 2 usa F7 e F8 para mudar o ponto de visão dele.

Velocímetro

Muda o vídeo de velocidade para MPH ou KPH.

Memória

Mostra a versão de memória de Fatal Racing que você está jogando.

Falsas largadas

Esta opção vai automaticamente para LIGADO, se você tiver uma placa de som, ou para DESLIGADO, se você não tiver. Quando esta opção está acionada, afeta a maneira como o seu carro arranca. Quanto mais danificado o seu carro estiver, mais tempo vai levar para arrancar.

JOGADORES

1 Jogador

Selecione 1 Jogador para um jogo de uma pessoa só.

2 Jogadores

Selecione 2 Jogadores para uma corrida de dois jogadores, em tela dividida, num único computador.

Rede - (só em CD-ROM)

Antes de tentar um jogo de Fatal Racing em rede, certifique-se de que os seus drivers de rede estão ativos antes de você iniciar Fatal Racing. Para jogar em rede, vá para o menu JOGADORES, no Menu Principal, e selecione REDE. Saia do menu JOGADORES e, no Menu Principal, selecione TIPO DE JOGO. Selecione CORRIDA ÚNICA ou CAMPEONATO para a modalidade da sua corrida em rede.

Até 16 jogadores podem jogar Fatal Racing em rede ao mesmo tempo, mas não se preocupe se você não tiver 16 jogadores: o computador assumirá o controle de qualquer carro que não tenha sido escolhido por um jogador humano, contanto que você selecione DEZESSEIS CARROS no menu TIPO DE JOGO: CARROS. Se selecionar HEAD-TO-HEAD, só humanos serão incluídos na corrida. Se selecionar OITO CARROS e não tiver oito jogadores, o computador correrá com os outros

carros. Você também pode ter mais de oito jogadores humanos, mesmo que não escolha OITO CARROS - Fatal Racing lhe dá essa flexibilidade. A idéia por trás de OITO CARROS é que é ligeiramente mais fácil competir contra oito carros do que contra dezesseis.

Depois de selecionar a modalidade da sua corrida, saia do menu TIPO DE JOGO e volte para o Menu Principal. Agora selecione um carro. Quem chega primeiro, serve-se primeiro: se os dois carros de uma marca tiverem sido escolhidos por outros jogadores, você terá que ficar com um carro de outra marca. Depois de selecionar o seu carro, ative COMEÇAR no Menu Principal e pressione Return. Agora Fatal Racing vai mostrar na tela uma lista de jogadores (tela de espera de rede). Quando todos os jogadores que estiverem participando aparecerem nessa lista, com os nomes contornados em vermelho, pressione Return para começar a corrida. O contorno vermelho indica que o jogador está pronto para jogar.

Antes de enfrentar a pista, confira no Menu de Configuração uma opção disponível para redes chamada MENSAGENS. Essa opção permite que você use as teclas de F5 a F8 para mandar mensagens durante o jogo para os outros jogadores. Ative uma mensagem, pressione Return e entre a sua mensagem. Se for usado com tática, o recurso pode ser útil para distrair um rival.

Se você estiver disputando em rede uma CORRIDA ÚNICA, a última pista selecionada por qualquer um dos jogadores (qualquer jogador pode selecionar uma pista) será a pista em que você vai correr. Por isso, certifique-se de que todos vocês estejam de acordo quanto à pista em que você quer correr. Trocar de pista na última hora pode ser fatal.

Você só precisa de uma cópia de Fatal Racing para um jogo em rede com até 16 jogadores. Certifique-se de que Fatal Racing está instalado em todas as máquinas que participam do jogo e, antes de começar, de que um dos computadores está com o CD-ROM de Fatal Racing no drive de CD.

TIPO DE JOGO

Corrida única

Uma corrida única pela pista que você escolher ou à qual tiver acesso. Veja Acesso à Pista para mais informações.

Campeonato

Isto é mais o que a gente esperava, um épico, uma corrida de 8 pistas de deixar brancos os nós dos dedos. Você vai ter não só que usar toda a sua habilidade contra a dos outros pilotos, como também vai ter que ter firmeza contra algumas das pistas mais difíceis já construídas.

Salvar jogo

Quando escolhe a modalidade CAMPEONATO e sai do menu TIPO DE JOGO para voltar ao Menu Principal, você nota que a opção PISTA mudou para DISCO. Isso permite que você salve a sua posição no campeonato. Você pode salvar a sua posição no campeonato, no começo de uma nova corrida, selecionando SALVAR no menu. Selecione um dos 4 espaços para salvar o jogo e pressione Return. O jogo será salvo no espaço escolhido. Cada vez que você salvar vai aparecer informação

sobre a corrida, tornando mais fácil identificar cada jogo salvo. Num campeonato em rede, todos os jogadores têm que salvar o jogo.

Carregar jogo

Para carregar um jogo previamente salvo, ative e selecione CARREGAR JOGO e pressione Return. Agora selecione um jogo de um dos 4 espaços e pressione Return. Assim que o jogo tiver sido carregado, as palavras JOGO CARREGADO vão aparecer na tela em vermelho para confirmar que carregou. Num campeonato em rede, todos os jogadores têm que carregar o jogo.

Contra o relógio

Uma corrida em cinco voltas contra o relógio. Aqui você corre contra o relógio, num esforço para atingir o recorde de pistas e, quem sabe, ver o seu nome na lista de recorde de curvas.

Acesso à pista

Em Fatal Racing, você tem acesso às primeiras 8 pistas quando começa a jogar. Para ter acesso às últimas 8 pistas, você precisa vencer o primeiro campeonato com nível de dificuldade médio ou superior. Uma vez que tenha vencido o campeonato com dificuldade média, você tem acesso a todas as pistas.

Dificuldade

Achando a competição um pouco fácil/difícil demais? Então selecione DIFICULDADE e escolha um nível diferente para jogar. Selecione um dos seguintes:

Moleza - só para pilotos de domingo e donos de Lada.

Fácil - acabou de tirar a carteira de motorista!

Médio - pilotos médios.

Complicado - só para pilotos acima da média.

Difícil - só para maníacos.

Impossível - impossível sem muita prática, ou então você trabalha na Gremlin como testador de jogos.

Carros

Se não quiser correr contra os dezesesseis carros em default em Fatal Racing, ative e selecione esta opção. No modalidade CORRIDA ÚNICA ou CAMPEONATO, você pode escolher correr emparelhado com outro(s) jogador(es) num único computador, usando tela dividida, ou em rede; ou escolha OITO CARROS para correr contra apenas oito carros. Selecione DEZESSEIS CARROS para correr contra uma equipe completa de cada companhia.

Nível de dano

Esta opção permite que você altere o nível de danos que os carros recebem quando entram em colisão. Escolha entre BAIXO, MÉDIO e ALTO.

CORRIDA

Você selecionou as suas opções, configuração e estilo de corrida. Está na hora de afivelar o cinto. Uma vez na pista, preste atenção nas luzes. Espere a luz verde e pé no acelerador. Isto é o que você vai ver enquanto estiver correndo:



1. Carros disponíveis: no início de uma corrida, a sua empresa lhe fornece três carros para correr. O procedimento é muito caro, portanto não deixe de usar o box e não acabe com os três carros numa única corrida, porque se fizer isso a sua carreira vai estar encerrada.

2. O nome do piloto que está imediatamente atrás de você.

3. A sua posição atual na corrida.

4. O nome do piloto imediatamente à sua frente.

5. Estes textos lhe dão informações vitais sobre os seus tempos de curva e as diferenças de tempo com os carros que estão à frente e atrás de você.

Tempo: Este texto dá o seu tempo na curva atual.

Melhor: O seu melhor tempo para uma curva na pista atual nesta corrida.

À frente: A diferença de tempo entre você e o carro à frente.

Atrás: A diferença de tempo entre você e o carro atrás.

6. Indicador de curva atual

7. Contador de revoluções

8. Velocidade atual em MPH/KPH.

9. Marchas

10. O medidor de danos mostra o nível de danos que o seu carro recebeu. Fique de olho neste medidor durante toda a corrida.

11. Mapa. O seu carro aparece como o maior X no mapa. Todos os carros são representados por um ponto, numa cor diferente para cada equipe. O carro na liderança é indicado por um ponto que pisca. A localização do box é indicada em amarelo. A linha de largada é indicada por um quadrado branco.

Box

Você vai escolher uma estratégia de uma ou duas paradas? Claro que tudo depende de como você é bom no volante ou de como os outros pilotos são sádicos. Se o seu carro tiver enfrentado um alto nível de danos, o desempenho será seriamente afetado, portanto usar o box é parte vital de qualquer estratégia de corrida.

Certifique-se de não correr em velocidade excessiva ou você pode ultrapassar o pit lane e pisar nos freios. Quando você parar, o carro será consertado. Quando o seu medidor de danos estiver limpo, pise no pedal e volte para a pista.

Táticas de corrida e mensagens

A sua tática depende de duas coisas: a modalidade de corrida/número de carros que você selecionar e a maneira como você correr.

Se estiver jogando na modalidade Campeonato ou Corrida Única, com 16 carros, você pode enviar mensagens ao seu companheiro de equipe controlado pelo computador para instruí-lo a fazer certas coisas. As teclas e as instruções são as seguintes: F5 = VENCER, F6 = BLOQUEAR, F7 = DESACELERAR E BLOQUEAR, F8 = ELIMINAR OUTROS PILOTOS. Você pode enviar essas mensagens ao seu companheiro de equipe em qualquer ponto da corrida, mas se você for o 16º e ele estiver entre os cinco primeiros, não espere que ele lhe dê uma resposta positiva se você lhe enviar um F7.

Se você estiver jogando em rede e tiver um companheiro de equipe controlado pelo computador, o texto acima se aplica, mas se você tiver um companheiro de equipe humano, as mensagens que você vai enviar serão as que você criar no menu de configuração, na opção MENSAGENS. Use as teclas F1 e F2 para chavear todos os nomes dos jogadores no lado inferior esquerdo da tela, selecione um jogador ou selecione todos (TODOS HUMANOS) e então envie a(s) mensagem(ens).

Os jogadores que tenham companheiros de equipe controlados pelo computador ainda podem enviar suas mensagens a outros jogadores humanos se selecionarem o nome deles usando F1 e F2. Você também pode enviar instruções a seu companheiro de equipe controlado pelo computador, selecionando o nome dele na lista e depois enviando-lhe as instruções.

Se estiver jogando com apenas 8 carros, não haverá mensagens disponíveis caso você seja o único jogador humano.

Resultados da corrida

Depois de cada corrida, vai aparecer uma tela com resultados, mostrando um detalhamento da posição de cada carro. Além dos tempos para as posições, também vão aparecer os pontos ganhos. Se aparecer um pequeno cronômetro junto ao seu tempo, é porque você terá alcançado a curva mais veloz. Se aparecerem um crânio e dois ossos em cruz ao lado do nome das suas companhias, é porque você fez uma vítima entre os outros jogadores.

Campeonato

A tabela do campeonato só aparece se você estiver correndo na modalidade campeonato. Essa tabela mostra a posição de cada indivíduo no campeonato, o número de vítimas, o número de voltas mais rápidas, o número de corridas que você venceu e o número de pontos ganhos.

Tabela da equipe

A tabela da equipe só aparece se você estiver jogando com 16 carros. Esta tabela é semelhante à do campeonato, mas mostra a sua posição como equipe e também mostra o número de corridas ganhas, de vítimas e de pontos.

Recordes de voltas

Esta tabela mostra o detentor do recorde de voltas para cada pista, o tempo da volta e o número de vítimas feitas na pista. A tabela também pode ser acessada pelo Menu Principal.

Teclas

As teclas que seguem são as teclas predefinidas (default) para controlar o seu carro. Você pode redefini-las, selecionando configuração no Menu Principal e depois selecionando Controle.

Jogador 1

Manobrar para esquerda Z
Manobrar para direita X
Acelerar T
Frear F
Uma marcha para cima R
Uma marcha para baixo D

Jogador 2

Tecla fim (teclado numérico 1)
Seta para baixo (teclado numérico 2)
Página para cima (teclado numérico 9)
Seta para a direita (teclado numérico 6)
Seta para cima (teclado numérico 8)
Teclado numérico 5

Teclas F usadas durante a corrida

F1 e F2 são usadas somente num jogo em rede para chavear os nomes dos jogadores.

F3 e F4 são usadas para chavear para frente e para trás em todas as visões disponíveis.

F5 a F8 são usadas para enviar instruções ao seu companheiro de equipe ou MENSAGENS num jogo em rede.

F9 chaveia os nomes dos pilotos que aparecem acima de todos os carros numa corrida, a intervalos.

- e + são usadas para aumentar e diminuir o tamanho da tela.

Tecla da pausa e tela do menu no jogo

Pressione Pausa em qualquer momento do jogo para suspender a ação. Se estiver jogando em rede e pressionar Pausa, você vai suspender a ação na tela de todos os jogadores. Ao pressionar Pausa jogando sozinho ou a dois, você terá acesso ao menu no jogo. A partir desse menu você pode abandonar a corrida, mudar as configurações de som, calibrar os joysticks, definir controles, mudar os detalhes gráficos ou sair para DOS. Isso lhe permite mudar as configurações depois de iniciada a corrida. Uma vez que tenha mudado as configurações e queira continuar a corrida, selecione Continuar para reiniciar. Num jogo em rede, a tecla ESC retira você do jogo; em todas as outras modalidades, ela tem a mesma função que a tecla Pausa.

Detectando problemas

Se você tiver problemas com Fatal Racing, preste atenção em algumas dicas para ajudá-lo a começar.

1. Para usar a versão de Fatal Racing em CD-ROM, você precisa do driver de CD-ROM correto. Para isso, você precisa inserir uma linha na Configuração do Sistema. Consulte a documentação que acompanha o seu drive de CD-ROM para ver a linha de comando correta necessária. Você também vai precisar acrescentar as extensões de driver de CD Microsoft (MSCDEX.EXE) no seu AUTOEXEC.BAT.
2. Se o programa não estiver carregando corretamente, ou falhando durante o jogo, é possível que você não tenha memória disponível suficiente para o jogo. A primeira coisa a fazer é criar um disco de carregamento com o programa INSTALAR FATAL RACING, localizado no diretório no qual Fatal Racing foi instalado no hard drive. Se isso não ajudar ou caso você não queira criar um disco de carregamento, siga estas instruções: Fatal Racing precisa de 400 KB de memória básica e 3 Mb de memória ampliada (XMS). Para saber quanta memória você tem disponível, ative INSTALAR/i.
3. Se o programa não estiver produzindo som corretamente, verifique se você configurou a correta placa de som, porta, IRQ e DMA, usando o programa INSTALAR FATAL RACING.
4. Áudio Digital em CD. Durante o procedimento de instalação, você tem a opção de tocar música diretamente do CD, ao invés de através da placa de som. A melhor maneira de ouvir essa música é tendo uma conexão interna entre o seu CD drive e a sua placa de som. Um método alternativo seria ligar caixas de som separadas à saída dos fones, que fica na frente da maioria dos drives de CD.

FATAL RACING

Ogni anno, le otto principali case automobilistiche organizzano un campionato per dimostrare chi ha l'automobile migliore/più veloce/più forte alla stampa mondiale e, soprattutto, al pubblico. L'auto vincitrice del campionato garantisce alla propria scuderia enormi vendite per l'anno successivo. Vero è che esistono altre società, ma sono piccole industrie rispetto agli otto leviatani che prendono parte alla gara.

Inizialmente la gara annuale concordata dalle otto società voleva dimostrare la supremazia di un nome in un determinato momento. Dopo un inizio annuale in sordina, l'evento richiamò un'interesse senza limiti da parte dei media. Le case automobilistiche si resero presto conto che una vittoria poteva essere ottima per la propria immagine. Furono promessi enormi compensi ai piloti e ai tecnici delle auto che ottenevano buoni piazzamenti e presto la gara divenne una lotta senza esclusione di colpi, mai vista fin dai tempi dei gladiatori romani: tattica e tecniche guida erano ormai diventate estreme a dir poco.

Ciascuna delle otto case automobilistiche costruisce due circuiti nei pressi del proprio stabilimento principale; i percorsi sono pieni di difficoltà e comprendono normalmente svolte inclinate, tornanti e curve difficilissime. Tutti i circuiti sono studiati esclusivamente per la gara: non solo spingono le auto ai limiti delle loro possibilità, ma portano anche i piloti al limite dello sfinimento mentale e fisico.

La lotta per la vittoria nel Campionato contro le altre case è incredibilmente competitiva; alcuni piloti ricorrerebbero a qualunque metodo pur di vincere perché è solo questo che conta, anche se l'esito è fatale.

MAIN MENU

Dopo aver installato Fatal Racing sul vostro computer, il primo menù che vedrete sullo schermo sarà il Menù Principale. Con questo menù potete predisporre Fatal Racing secondo i vostri gusti personali o secondo la potenza del vostro PC. Prima di iniziare, leggete il resto di questo manuale per sintonizzare alla perfezione le vostre opzioni dalla videata del Menù principale.

Usate i tasti-cursore per scorrere le opzioni disponibili su tutti i menù. Per selezionare un'opzione, premete il tasto Return/Enter. Tutti i menù disponibili per Fatal Racing utilizzano gli stessi tasti per evidenziare e selezionare le opzioni.

Usate i tasti Su [Up] e Giù [Down] per evidenziare e Return per selezionare un'opzione.

Il sistema di menù di Fatal Racing non ha bisogno dell'uso di un mouse per evidenziare/selezionare opzioni.

Dal Menù principale, potete accedere tutti gli altri menù disponibili in Fatal Racing evidenziando un'opzione e premendo return. Il Menù principale è l'unica videata da cui potete iniziare la corsa, le videate dei menù secondari ritornano sempre al Menù principale.

Screen Saver

Se lasciate in funzione Fatal Racing sul vostro computer per un paio di minuti mentre usate il Menù principale, uno screen saver automatico entrerà in funzione per proteggere il vostro schermo. Per interromperlo, premete un tasto qualunque; ritornerete al Menù principale.

SELEZIONE DELL'AUTO

Siete un pilota fortunato: sembra che vi preceda la vostra reputazione e che le vostre capacità di guida siano famose a livello mondiale. Vi trovate in una posizione unica, potete scegliere fra le otto società quella per cui volete correre - scegliete attentamente, un errore a questo punto potrebbe essere fatale.

Dal Menù principale, evidenziate la parola "AUTO" e selezionate quest'opzione premendo return. Dal momento che siete in condizione di scegliere una qualunque delle società, è prudente vedere e rivedere tutte le auto prima di impegnarsi con una ditta. Evidenziate il nome della casa automobilistica e premete return per visualizzare l'auto e ascoltare un breve commento (CD-ROM soltanto).

L'auto selezionata ruoterà sullo schermo e così potrete vedere il modello in 3D. Noterete anche le cifre percentuali a destra sullo schermo che indicano quante volte le auto vengono selezionate. Le cifre vi daranno una lettura visiva precisa delle principali capacità delle auto. Maggiore la quantità di viola visibile sul quadrante, migliori capacità ha la macchina per quella funzione particolare. Quindi, se il quadrante dell'accelerazione è tutto viola, potete dare per scontato che la macchina ha la massima accelerazione disponibile. Quando esaminate i quadranti dovete considerarli in generale e valutare tutti gli attributi prima di scegliere. Gli attributi dell'elenco di ogni vettura a partire dall'alto dello schermo verso il basso sono: Accelerazione, Velocità massima, Frenata, Svolta, Aderenza, Durevolezza e Massa.

PANORAMICA DI CIASCUNA AUTO

Segue una breve panoramica di ogni macchina che potete scegliere per la vostra corsa.

AUTO ARIEL: FOUETTE 270ZX

Buone statistiche in generale; una buona macchina versatile.

Velocità max 260, 0-60 in 2,75 secondi.

DeSilva: DeSilva 511GTi

Un'auto molto leggera (bassa massa) e con la migliore accelerazione, ma a causa della sua leggerezza la sua velocità massima è inferiore alle altre.

Velocità max 254, 0-60 in 1,72 secondi.

PULSE ENGINEERING: ERRANT V8 GT

Un'auto veloce con tendenza al derapaggio e statistiche nella norma.

Velocità max 264, 0-60 in 3,11 secondi.

GLOBAL: CELERITY MkII

Un'auto velocissima, pesante e forse una delle più durevoli; lo svantaggio è la lenta nell'accelerazione.

Velocità max 268, 0-60 in 3,17 secondi.

MILLION PLUS: NINJATO

Il modello Million Plus di quest'anno ha ottima aderenza e sterzata leggerissima.

Velocità max. 256, 0-60 in 3,36 secondi.

MISSION MOTORS: CHIMERA TURBO SE

Per quanto non abbia un'eccezionale velocità massima, questa vettura ha un'ottima accelerazione, frenata e ottima presa.

Velocità max 256, 0-60 in 2,14 secondi.

ZIZIN: KLR 330

Un modello per professionisti che può essere difficile per gli esordienti: buona accelerazione e velocità massima.

Velocità max 262, 0-60 in 2,53 secondi.

REISE WAGON: MERKUR GT

Modello velocissimo, ma molto pesante, quindi è difficile manovrarla, ma ha una grande durata se guidata da un professionista.

Velocità max 277, 0-60 in 4,58 secondi.

SELEZIONE DEL CIRCUITO

Fatal Racing comprende 16 circuiti, ognuno studiato per spingere i piloti e le auto ai limiti delle loro possibilità. Non basta trovare la miglior linea di corsa e la migliore velocità per superare gli ostacoli, ma bisogna evitare gli altri piloti, che cercheranno di mandarvi fuori strada ad ogni possibilità: uccidendovi o facendosi travolgere in un incidente mortale. Il circuito si sceglie esattamente nello stesso modo in cui si seleziona la macchina, usando i tasti cursore e il tasto return per selezionare.

Quando si sceglie un percorso, si ascolta una breve descrizione (CD-ROM soltanto) e sullo schermo viene visualizzato un modello rotante del circuito in 3D. Per avere informazioni sull'accesso al circuito, vedere Accesso al Circuito in questo manuale.

Segue una breve descrizione di ciascun percorso di Fatal Racing.

TRACK01

Grande Royale

Un circuito snello ed elegante. Con le sue curve eleganti e le svolte inclinate, presenta un percorso molto veloce, squisitamente francese.

TRACK02

Valico del serpente

Circuito italiano in collina, con tornanti come le spire di un serpente. Basta abbordare una delle rampe mobili al momento sbagliato e addio vittoria.

TRACK03

Montagne russe

Per questo circuito Pulse, vero e proprio equivalente delle montagne russe, sono necessari riflessi pronti e abile accelerazione. Solo per veri uomini.

TRACK04**La caduta della morte**

Percorsi multipli, dislivelli e pericoli a volontà; si vede proprio che quelli della Global fanno sul serio. Attenti all'interruzione!

TRACK05**Il nodo Tsunami**

Un circuito breve ed esplosivo, con il tornante strizzabudella detto Twister della società statunitense/nipponica. Meglio aver già digerito.

TRACK06**Il ponte**

Un percorso zeppo di difficoltà. Dislivelli, spostamenti d'aria e ostacoli dimostrano che la Mission non teme gli incidenti.

TRACK07**Siamese**

Gli scienziati della Zizin hanno creato un circuito pieno di tornanti e due splendide curve a gran volta. Acceleratore a tavoletta e occhi chiusi!

TRACK08**Il varco**

Un percorso che non perdona; solo così si può spiegare il suo carattere. I tedeschi hanno inserito di tutto, compresa una curva a spirale come un cavatappi!

TRACK09**Danza macabra**

Un circuito rapido con curve difficilissime, solo per i piloti sprezzanti dell'incolumità propria e altrui.

TRACK10**Caduta libera**

Con il temuto e rispettato tornante della morte, la DeSilva ha usato ogni espediente a propria disposizione per creare un circuito senza rivali.

TRACK11**Il granchio**

Bellissimo circuito apparentemente innocuo con un tornante infernale che farà balzare il cuore in gola e possibilmente anche l'ultimo pasto.

TRACK12**Ottovolante**

Absolutamente vietato chiudere gli occhi....e frenare! Forse il miglior consiglio per questo percorso che è un gioiello. Trattate la sezione di incrocio con accelerazione e grande rispetto.

TRACK13**Il grande volo**

Due tornanti allucinanti, tra i rettilinei e le difficoltà di questo percorso. Gli ostacoli richiedono grande controllo; moderate la velocità se non volete aggiungervi alle statistiche.

TRACK14**La corsa della bara**

Nella corsa lungo questo secondo circuito Mission non si sa se piangere o ridere. Dopo le facili curve vengono dei tornanti talmente difficili da farvi rimpiangere di non esservi dati all'ippica.

TRACK15**Il tornante del diavolo**

Ecco un'altra innovazione giapponese! Il secondo circuito Zizin vanta una sezione in ripida discesa e una curva spezzata. È qui che si riconoscono gli assi della velocità.

TRACK16**Nemesis**

Ostacoli, irregolarità, dislivelli e tempi rapidi: ecco gli ingredienti di questo percorso tedesco. Non si può mai essere sicuri di cosa si troverà dietro l'angolo!

CONFIGURAZIONE

Selezionate questa opzione dal Menù principale per configurare le vostre opzioni per Fatal Racing.

Nomi

Identificatevi! Evidenziate e selezionate Nomi per registrare il vostro nome, usate tasti cursore per evidenziare Giocatore 1 e premete il tasto return. Cancellate il nome default (umano) e registrate il vostro, premete return per confermare il cambiamento di nome. Volendo, potete cambiare il nome degli altri giocatori. Se giocate con un'altra persona, il Giocatore 2 registra il proprio nome come il Giocatore 1. Per un gioco in rete con diversi giocatori, può essere una tattica importante registrare il vostro nome prima della partita; inserendo il vostro nome, gli altri giocatori potranno identificarvi, e va benissimo se giocate allo scoperto, ma questa è un'ottima opportunità per usare il nome di un altro concorrente e fare il doppio gioco.

Selezionate DONE e premete il tasto return per ritornare al Menù della configurazione.

Sonoro

Qui cambiate il volume o attivate/disattivate gli effetti sonori o la musica. Scegliete un'opzione e usate il tasto cursore di sinistra per abbassare il volume o quello destro per aumentarlo. Per i Motori, Effetti Speciali e Musica, evidenziate un'opzione e premete return per spostare l'opzione ON oppure OFF.

Selezionate DONE e premete il tasto return per ritornare al Menù della configurazione.

Calibratura

Prima della selezione per calibrare uno o più joystick, assicuratevi che siano ben collegati. Per calibrare un joystick, muoverlo fino al limite e premere il tasto return. I Giocatori 1 e 2 possono calibrare entrambi i joystick/volanti contemporaneamente se avete due joystick/volanti collegati allo stesso PC. Selezionate Controllo dopo aver calibrato il joystick dal Menù per predisporre le azioni di tasti, pulsanti joystick o Volanti da usare per la corsa.

Controllo

Usate questo menù per predisporre le azioni del Joystick/Volante e del Pedale o i tasti da usare per Sterzata, Accelerazione, Freni e Marce. Evidenziate i Controlli per il Giocatore 1 premendo return e quindi selezionate gli equivalenti dei tasti per il joystick da usare per controllare la vostra auto. Se usate un joystick o volante all'opzione STERZATAA SINISTRA premete a sinistra il joystick/volante e la vostra opzione sarà confermata sullo schermo; ripetete l'operazione per STERZATAA DESTRA. Questo sistema flessibile vi consente di utilizzare qualunque sistema a volante e pedale disponibile sul mercato. Dopo aver selezionato tutte le azioni, evidenziate DONE e premete return.

Dettagli grafica

Vi consente di spostare le opzioni disponibili per i dettagli grafici in Fatal Racing. Evidenziate un'opzione e premete return per azionare o disattivare un'opzione. Guarda Avanti ha due opzioni: illimitata e limitata e serve per mostrarvi la strada davanti a voi. Se avete un PC 486 dovete predisporlo su limitata per ottenere i migliori risultati. Se avete un Pentium fissate quest'opzione su illimitata. Per cambiare le dimensioni dello schermo nel gioco, evidenziate Dimensioni Schermo e premete return per regolare le dimensioni disponibili. Durante la corsa usate i tasti + e - per ingrandire o ridurre le dimensioni dello schermo. L'ultima scelta di questo menù è la predisposizione del display a VGA o SVGA. SVGA va selezionato soltanto se state utilizzando il gioco su un Pentium - anche se avete un 486 veloce con una buona scheda video, la vostra macchina avrà difficoltà a visualizzare la grafica con sufficiente rapidità. Il VGA funzionerà molto velocemente sia sul 486 sia su un Pentium ed è la regolazione default per il gioco.

MISCELLANEA

Punto di vista del Giocatore 1 o 2

Cambiate il vostro punto di vista della corsa usando questa opzione. Selezionate Nell'Auto, Inseguimento, Specchietto, Dietro o Squadra. Assumendo il punto di vista della squadra vedrete il vostro compagno di squadra in azione in una piccola finestra sovrapposta in cima allo schermo. Provate i diversi punti di vista per trovare quello che preferite, potete usare anche i tasti F3 e F4 per passare in rassegna tutti i punti di vista disponibili durante la vostra corsa, se state giocando in due con schermo diviso, il secondo giocatore usa i tasti F7 e F8 per modificare il proprio punto di vista.

Velocimetro

Modifica il display della velocità da MPH (miglia orarie) a KMH.

Memoria

Visualizza la versione di memoria di Fatal Racing che state giocando.

Partenze false

Questa opzione automaticamente si regola su on se avete una scheda sonora o su off in caso contrario. Quando è in funzione quest'opzione, ha ripercussioni sulla partenza della vostra auto; più è danneggiata la vostra auto, più tempo è necessario per la partenza.

GIOCATORI

Giocatore 1

Seleziona Giocatore 1 per un gioco con un solo giocatore.

Giocatore 2

Selezione un secondo giocatore per una corsa con schermo diviso su un solo computer.

Rete

(solo CD-ROM)

Prima di tentare di gestire Fatal Racing in rete, assicuratevi che i vostri driver di rete siano in funzione prima di cominciare a giocare. Per giocare in rete, andate al menù Giocatori dal Menù principale, quindi selezionate Rete. Uscite dal menù Giocatori e selezionate Tipo di Gioco dal Menù Principale. Selezionate Corsa Singola o Campionato per il vostro modo di corsa in rete.

Possono partecipare al gioco in rete anche 16 giocatori contemporaneamente, ma se non avete 16 giocatori, il computer penserà a controllare le auto non selezionate dai giocatori se selezionate sedici Auto dal Tipo di Gioco: Menù auto. Se selezionate Duello, solo i giocatori in persona saranno inclusi nella corsa. Se selezionate Otto Auto e non avete otto giocatori, il computer controllerà le auto restanti. Potete avere anche più di otto giocatori in persona, anche se dice Otto Auto - Fatal Racing è molto flessibile. L'idea di Otto Auto è che sia leggermente più facile correre contro otto auto anziché dodici.

Quando avete selezionato il modo della corsa, uscite dal menù Tipo di Gioco per far ritorno al Menù principale; adesso scegliete una macchina. Se le due auto di una società sono state scelte da altri giocatori, dovrete sceglierne un'altra. Quando avete scelto la macchina, evidenziate PARTENZA sul Menù principale e premete il tasto return. Fatal Racing visualizzerà adesso un elenco di giocatori (schermata d'attesa per la rete) sullo schermo. Una volta che tutti i giocatori sono elencati, con una linea rossa intorno al loro nome, premete return per dare il via alla corsa. Il contorno rosso indica che il giocatore è pronto.

Prima di scendere sul percorso, controllate sul Menù della Configurazione un'opzione disponibile per la rete e detta Messaggi. Essa vi consente di usare i tasti da F5 a F8 per inviare messaggi durante il gioco agli altri, evidenziare un messaggio, premere return e quindi digitare il proprio messaggio. Questo può essere un utile espediente per provocare distrazioni se usato bene.

Se giocate una Corsa singola in rete, l'ultimo percorso selezionato da uno qualunque dei giocatori (qualunque giocatore può selezionare un percorso) sarà quello in cui si svolgerà la vostra corsa. Assicuratevi di accordarvi sul circuito su cui volete correre; se qualcuno cambia percorso all'ultimo minuto può finir male.

Basta solo una copia di Fatal Racing per gestire un gioco in rete con un massimo di 16 giocatori; assicuratevi che Fatal Racing sia installato su tutte le macchine che partecipano al gioco e che una di esse abbia il CD-ROM nel drive CD prima di iniziare a giocare.

TIPO DI GIOCO

Corsa singola

Una sola corsa su uno dei circuiti scelti o a cui si ha accesso, vedere Accesso al Percorso per altre informazioni in merito.

Campionati

Qui si fa più sul serio: una vera serie di corse al cardiopalma su 8 circuiti. Non solo dovrete misurarvi contro gli altri piloti, ma dovrete vedervela con alcuni dei circuiti più difficili mai realizzati.

Salva Gioco

Se avete scelto di correre in modo da Campionato e uscite dal menù del Tipo di Gioco per ritornare al Menù Principale, noterete che l'opzione Circuito è cambiata a opzione Disco. Questo vi consente di salvare la vostra posizione in campionato. Potete farlo all'inizio di una nuova corsa selezionando Salva dal menù. Selezionate uno dei 4 slot per salvare il gioco e premete return. Il gioco sarà memorizzato in quello slot. Con ogni memorizzazione vengono visualizzate le informazioni sulla corsa e questo facilita l'identificazione di ogni gioco memorizzato. In un campionato in rete tutti i giocatori devono salvare il gioco.

Carica Gioco

Per caricare un gioco precedentemente salvato, evidenziate e selezionate Carica Gioco e premete return. Ora selezionate un gioco da uno dei quattro slot e premete return. Una volta che il gioco è stato caricato, compariranno sullo schermo la parole GIOCO CARICATO in lettere rosse come conferma. In un campionato in rete tutti i giocatori devono caricare il gioco.

Itinerario a tempo

Una corsa di cinque giri contro il tempo. Dovete cercare di conquistare il record di velocità sul circuito e vedere il vostro nome possibilmente sull'elenco del Record per giro.

Accesso al Circuito

In Fatal Racing avete accesso ai primi 8 percorsi quando iniziate a giocare per la prima volta. Per avere accesso agli ultimi 8 percorsi dovete vincere il primo campionato di difficoltà media o superiore. Quando avete vinto il Campionato in difficoltà media, potete accedere a tutti i circuiti.

Difficoltà

La gara è troppo facile/difficile? Selezionate Difficoltà e selezionate un livello diverso a cui giocare. Eccoli:

Ragazzini - Solo per le lumache

Facile - per chi ha il foglio rosa

Medio - Conducente medio

Complicato - Solo piloti al di fuori della media

Difficile - Solo per i fanatici dell'arcade.

Impossibile - Impossibile senza tonnellate di esercizio, a meno che non siate un esperto dicolaudi per la Gremlin.

Auto

Se non volete correre contro le sedici macchine di Fatal Racing, evidenziate e selezionate quest'opzione. Nei modi Corsa Singola e Campionato potete scegliere un

Duello con un altro giocatore (o altri giocatori) su un solo PC dividendo lo schermo o su una rete oppure selezionate Otto Auto per correre contro otto macchine soltanto. Selezionate Sedici Auto per correre contro una squadra completa di ciascuna società.

Livello dei danni

Quest'opzione vi consente di modificare la quantità dei danni che le auto ricevono quando si scontrano. Scegliete tra Basso, Medio e Alto.

CORSA

Avete selezionato le vostre opzioni, la configurazione e il tipo di corsa- è il momento di allacciare la cintura. Quando siete sul circuito, attenti ai segnali, al verde premete l'acceleratore. Le riprese in basso sullo schermo sono quello che vedrete durante la corsa.



1. Auto disponibili: all'inizio di una corsa, la vostra società vi fornisce tre auto per la corsa. Si tratta di una procedura molto costosa, quindi assicuratevi di fare uso dei box e non distruggete le tre macchine in una corsa perché se lo fate siete fuori.
2. Visualizza il nome del pilota che si trova immediatamente dietro di voi.
3. La vostra posizione attuale nella corsa.
4. Visualizza il nome del pilota che si trova immediatamente davanti a voi.
5. Queste righe vi forniscono dati importantissimi sui vostri tempi per giro e le differenze tra i vostri tempi e quelli delle auto davanti e dietro di voi. Tempo: Il vostro tempo per il giro che state correndo Migliore: Il vostro tempo migliore su un giro sul circuito della corsa che state effettuando. Davanti: Visualizza la differenza tra il vostro tempo e quello dell'auto davanti a voi. Dietro: Visualizza la differenza tra il vostro tempo e quello della macchina dietro di voi.
6. Indicatore giro
7. Contagiri
8. Velocità corrente in MPH/KMH
9. Marcia

10. Il misuratore dei danni visualizza la quantità dei danni sostenuti dalla vostra auto; tenetelo attentamente d'occhio durante la corsa.

11. Display sulla cartina; la vostra auto è indicata con la X più grande sulla cartina. Tutte le auto sono rappresentate da un puntino di colore diverso per ogni squadra. L'auto in testa è indicata da un puntino lampeggiante. La posizione dei box è indicata in giallo. La linea di partenza è indicata da un quadrato bianco.

Box

Quale strategia scegliete? Una fermata o due fermate? Naturalmente, tutto questo dipende dalla vostra abilità di pilota o dal sadismo degli altri piloti. Se la vostra auto ha subito molti danni, la sua performance ne risentirà pesantemente, quindi usare i box è una parte determinante di ogni strategia di corsa. Assicuratevi di non andare troppo forte, altrimenti potreste superare il sentiero dei box, rallentate e frenate. Quando siete fermi, la vostra vettura sarà riparata e quando il metro dei danni è vuoto, accelerate e riprendete la corsa.

Tattiche di corsa e messaggi

La vostra tattica dipende da due cose: il modo di corsa/numero di auto e la vostra guida.

Se giocate in modo da Campionato o Corsa Singola con 16 auto, potete inviare messaggi al vostro compagno di squadra informatico per chiedergli di prendere determinate iniziative. I Tasti e le istruzioni sono i seguenti: F5=VINCI, F6=BLOCCA, F7=RALLENTA E BLOCCA, F8=SPINGI FUORI STRADA GLI ALTRI PILOTI. Potete inviare questi messaggi in qualunque momento della corsa, ma se siete al sedicesimo posto e il vostro compagno è tra i primi cinque, non pretendete che risponda di sì a un F7.

Se giocate in rete e avete un compagno di squadra controllato da un computer, vale quanto abbiamo detto sopra, ma se avete un compagno di squadra in carne e ossa, i messaggi che inviate saranno quelli che avete predisposto nel menù di configurazione nell'opzione messaggi. Usate i tasti F1 ed F2 per selezionare tutti i nomi dei giocatori in basso a sinistra sullo schermo, scegliete un giocatore o selezionate tutti i giocatori (tutte persone) e quindi inviate il vostro messaggio (o i vostri messaggi).

I giocatori che hanno compagni di squadra controllati dal computer possono sempre inviare i loro messaggi ad altri giocatori selezionando il loro nome con i tasti F1 ed F2. Inoltre, potete sempre mandare istruzioni al vostro compagno di squadra informatico selezionando il suo nome dall'elenco e quindi inviandogli le istruzioni.

Se giocate con 8 auto soltanto, non sono disponibili messaggi se siete l'unico giocatore.

Risultati della corsa

Dopo ogni corsa, sarà visualizzato uno schermo con i risultati che illustra una ripartizione dettagliata della posizione di ogni automobile. Oltre ai tempi della posizione, saranno visualizzati i punteggi. Se viene visualizzato un piccolo cronometro davanti al vostro tempo, avete il tempo più veloce per il giro. Se dopo il nome della vostra società compare un teschio con le ossa incrociate, avete causato un incidente mortale a un altro giocatore.

Campionato

La tabella del campionato viene visualizzata solo se siete in modo campionato. La tabella illustra la posizione di ciascun individuo nel campionato, il numero di incidenti, il numero dei giri più veloci, il numero di corse da voi vinte e il punteggio.

Tabella di squadra

La tabella della squadra è visualizzata solo se giocate con 16 auto. Questa tabella è simile a quella del campionato, ma visualizza la vostra posizione di squadra e il numero di corse vinte e gli incidenti e il punteggio.

Record per giro

Questa tabella visualizza il titolare del record per ogni giro del circuito, il tempo del giro e il numero di incidenti verificatisi sul circuito. La tabella si può visualizzare anche dal Menù principale.

TASTI

I seguenti sono i tasti usati per controllare la vostra auto e possono essere ridefiniti selezionando la configurazione dal Menù principale e quindi selezionando Controllo.

Giocatore 1

Sterzata a sinistra Z
Sterzata a destra X
Accelerare T
Freno F
Marcia superiore R
Marcia inferiore D

Giocatore 2

Tasto End (1 sul tastierino numerico)
Freccia verso il basso (2 sul tastierino numerico)
Page up (9 sul tastierino numerico)
Freccia destra (6)
Freccia in alto (8)
5 tastierino numerico

Tasti funzione usati durante la corsa

F1 e F2: questi tasti vengono usati solo nel gioco in rete per passare da un nome all'altro dei giocatori.

F3 e F4 sono usati per spostarsi tra tutti i punti di vista disponibili.

I tasti da F5 a F8 sono utilizzati per inviare istruzioni ai compagni di squadra o Messaggi in un gioco di rete.

F9 fa comparire e scomparire i nomi dei piloti che compaiono sulle auto.

- e + servono a ingrandire o ridurre le dimensioni dello schermo

Tasto Pausa e Schermo Menù In Game

Premere Pausa quando si vuole sospendere l'azione. Se giocate in rete, premendo il tasto di pausa si fermerà l'azione su tutti gli schermi dei giocatori. Se si preme questo tasto mentre si gioca da soli o con un'altra persona, si ottiene accesso al menù In Game. Da questo menù si può scegliere di abbandonare la gara, cambiare la regolazione del sonoro, calibrare i joystick, definire i controlli, modificare i dettagli grafici o uscire in DOS. Questo vi consente di cambiare le regolazioni dopo aver iniziato la corsa. Quando avete cambiato le regolazioni e desiderate continuare la corsa, selezionate Continua per ricominciare. Il tasto ESC premuto durante un gioco in rete vi consente di abbandonare il gioco; in tutti gli altri modi di gioco ha lo stesso effetto del tasto pausa.

In caso di problemi

Se incontrate delle difficoltà nel far funzionare FATAL RACING, ecco alcuni suggerimenti per aiutarvi.

1. Per utilizzare la versione di FATAL RACING su CD-ROM, bisogna avere il corretto driver per CD-ROM. Per questo bisogna inserire una riga in CONFIG.SYS. Consultate la documentazione a corredo del vostro drive CD-ROM per trovare la giusta riga di comando. Dovrete inoltre aggiungere il driver delle estensioni Microsoft CD (MSCDEX.EXE) nel vostro AUTOEXEC.BAT.
2. Se il programma non si carica correttamente o si arresta durante il gioco, forse non avete abbastanza memoria per gestire il gioco. La prima cosa da fare è realizzare un disco di caricamento utilizzando il programma FATAL RACING INSTALL che si trova nella directory dove è stato installato FATAL RACING sull'unità del disco rigido. Se questo non dà alcun risultato o se non volete creare un dischetto di caricamento, seguite questi consigli: FATAL RACING richiede 400 KB di memoria di base 3 Mb di memoria estesa (XMS). Potete determinare quanta memoria avete a disposizione azionando INSTALL /i.
3. Se il programma non produce correttamente il sonoro, controllate di aver predisposto correttamente scheda sonoro, porta, IRQ e DMA utilizzando il programma FATAL RACING INSTALL.
4. Audio digitale da CD. Nella procedura di installazione avete l'alternativa di sentire la musica direttamente dal CD anziché dalla scheda sonora. Il modo migliore per ascoltarla è avere un collegamento interno tra il vostro drive CD e la piastra sonora. Un metodo alternativo sarebbe collegare altoparlanti a parte all'uscita "phones" che si trova sulla parte anteriore della maggior parte delle unità per CD.

FATAL RACING

Os oito maiores fabricantes mundiais de automóveis realizam todos os anos uma competição para demonstrar aos meios de informação e acima de tudo ao público, quem é que produz o automóvel melhor/mais rápido/mais resistente. A companhia que ganha o campeonato fica com a garantia de um elevado número de vendas para o ano seguinte. Evidentemente que existem outras companhias, mas estas são apenas pequenas indústrias quando comparadas com os oito gigantes que entram na competição.

As oito companhias concordaram em realizar uma corrida anual para comprovar sem sombra de dúvida, qual será a que está no topo presentemente. A corrida começou como um encontro anual de pouco relevo, mas em breve se transformou num grande acontecimento, aberto a todos os órgãos de informação. As companhias de automóveis rapidamente se aperceberam que vencer a corrida seria muito, muito bom, para a sua imagem. E foi depois de ser prometido aos pilotos e técnicos participantes que receberiam elevadíssimos prémios se os seus carros terminassem em boas posições, que a corrida se transformou rapidamente num espectáculo de fantástica emoção. O mundo nunca tinha assistido a nada semelhante desde os tempos dos gladiadores romanos, porque tanto o aspecto táctico como a condução atingem extremos inacreditáveis.

Cada uma das oito companhias construíram dois circuitos perto das suas fábricas principais. As pistas caracterizam-se pela sua concepção tortuosa, incluindo sempre curvas inclinadas, voltas fechadas, espirais e cotovelos. Todos os circuitos foram construídos tendo em mente a mais alta competição, pois não só levam os carros ao limite, como também levam os pilotos ao limite da exaustão física e mental.

A competição contra as outras companhias para conquistar o Campeonato, é incrivelmente disputada e alguns pilotos servem-se de quaisquer meios para vencer porque é isto que conta verdadeiramente, mesmo que o desfecho seja fatal.

MENU PRINCIPAL

Depois de ter instalado o fatal racing no seu computador, o primeiro menu que irá ver será o Menu Principal. A partir deste menu poderá configurar o fatal racing exactamente de acordo com as suas preferências, ou para corresponder com o poder de processamento do seu PC. Antes de ir para a pista leia o resto deste manual para seleccionar exactamente as suas opções no ecrã do Menu Principal.

Use as teclas do cursor para mover as para cima e para baixo as opções disponíveis em todos os menus. Para seleccionar uma opção, carregue na tecla Enter/ Return. Todos os Menus disponíveis na fatal racing usam as mesmas teclas para salientar as opções escolhidas.

Use as setas para cima e para baixo para salientar, e Return para seleccionar uma opção.

O sistema do menu do fatal racing não precisa ou de um rato para escolher/salientar opções.

A partir do Menu Principal poderá entrar em todos os outros menus disponíveis no fatal racing, ao destacar uma opção, e carregando no Return. O Menu Principal é o único ecrã de menu do qual poderá iniciar uma corrida; os ecrãs de sub-menus reverterem sempre de volta ao Menu Principal.

Economizador de Ecrã

Se deixar o fatal racing a funcionar no seu computador sem ser utilizado durante cerca de dois minutos enquanto estiver a usar o Menu Principal, um economizador de ecrã automático entra em funcionamento para evitar que o seu ecrã queime a imagem. Carregue em qualquer tecla para parar o economizador de ecrã e voltar ao Menu Principal.

ESCOLHA DE CARRO

Tu és um piloto que estás com sorte, pois parece que a tua reputação já é conhecida e a tua técnica de condução é reconhecida mundialmente. Encontras-te numa posição única, uma vez que podes realmente escolher para qual das oito companhias irás pilotar: escolhe com cuidado pois um êrro nesta altura poderá ser-te fatal.

No Menu Principal salienta CAR e escolhe esta opção carregando no Return. Uma vez que estás em posição de poderes escolher qualquer uma das companhias, seria aconselhável que visses e estudasses todos os carros antes de te comprometeres com uma companhia. Salienta o nome da companhia de carros e carrega no return para inspecionares o carro e ouvir um breve comentário (só em CD-ROM).

O carro escolhido irá girar no ecrã para poderes ver o modelo em plenas 3 Dimensões. Também irás reparar nos mostradores das percentagens à direita do ecrã, quando qualquer um dos carros for seleccionado. Os mostradores dão-te uma leitura visual exacta das principais características do carro.

Quanto maior for a zona vermelha visível no mostrador, maior será a capacidade do carro nessa função específica. Assim, se o mostrador estiver 100% vermelho, podes ter a certeza que o carro tem a melhor aceleração de todas. Ao estudares os mostradores, deves considerá-los em conjunto e tomar em consideração todos os atributos antes de fazeres uma escolha. Os atributos de cada carro enumerados de cima para baixo no ecrã, são os seguintes: Aceleração, Velocidade Máxima, Travagem, Viragem, Aderência, Duração e Peso.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS DE CADA CARRO

O que se segue é apenas uma breve descrição de cada um dos carros que poderás escolher para pilotar.

AUTO ARIEL: FOUETE 270ZX

Este carro possui boas prestações gerais e é um bom carro para todas as situações. Velocidade máxima 260, 0-100 em 2,75 segundos.

DeSilva: DeSilva 511GTi

É um carro muito leve e possui a melhor aceleração, mas por ter pouco peso, tem a velocidade máxima mais baixa.

Velocidade máxima 254, 0-100 em 1,72 segundos.

PULSE ENGINEERING: ERRANT V8 GT

Um carro veloz que parece gostar de derrapagens. Tem prestações médias.

Velocidade máxima 264, 0-100 em 3,11 segundos.

GLOBAL: CELERITY MkII

Um carro muito rápido e pesado, e possivelmente um dos carros mais resistentes, mas tem a desvantagem de ter uma aceleração baixa.

Velocidade máxima 268, 0-100 em 3,17 segundos

MILLION PLUS: NINJATO

Este ano o carro da Million Plus tem uma aderência excelente e uma direcção muito leve.

Velocidade máxima 256, 0-100 em 3,36 segundos.

MISSION MOTORS: CHIMERA TURBO SE

Embora este carro não possua uma velocidade máxima excelente, tem uma boa aceleração, bons travões e boa aderência.

Velocidade máxima 256, 0-100 em 2,14 segundos.

ZIZIN: KLR 330

Um carro para o piloto profissional que pode ser difícil para principiantes; tem uma boa aceleração e uma boa velocidade máxima.

Velocidade máxima 262, 0-100 em 2,53 segundos.

REISE WAGON: MERKUR GT

Um carro muito veloz, é ao mesmo tempo muito pesado o que o torna lento nas viragens, mas é muito resistente nas mãos dum verdadeiro profissional.

Velocidade máxima 277, 0-100 em 4,58 segundos.

SELECÇÃO DE PISTA

Há 16 circuitos no fatal racing, cada uma deles concebida para levar os pilotos e carros ao seu limite. Não só é preciso encontrar a melhor trajectória na pista, como também a melhor velocidade para controlar os saltos e acrobacias, evitando ao mesmo tempo colidir com os outros carros. Eles tentam e podem atirar-te para fora na primeira oportunidade que lhes surja - ou te prevines ou terás um acidente fatal.

Tu escolhes um circuito exactamente da mesma maneira que escolhes um carro, usando as teclas do cursor e Return para fazer a escolha. Quando escolhes um circuito irás escutar uma breve descrição de cada um deles (só em CD-ROM) e um modelo giratório em 3D do circuito, aparece no ecrã. Para obter mais informações sobre o acesso aos circuitos, consultar Acesso aos Circuitos na secção Tipo de Jogo deste manual.

Segue-se uma breve descrição de cada um dos circuitos no fatal racing.

CIRCUITO 1 AUTO ARIEL Le Grande Royale

Uma pista suave e de bom piso. A combinação de suas curvas largas e curvas apertadas com inclinação, fazem um desafio à alta velocidade. Precisamente o que seria de esperar do contingente francês.

CIRCUITO 2 DESILVA Desfiladeiro da Serpente

Os italianos construíram uma pista íngreme, rápida e sinuosa. Entra numa das suas rampas móveis no momento errado, e podes dizer adeus a uma vitória.

CIRCUITO 3 PULSE Montanha Russa

Reflexos rápidos e estômago para altas forças da gravidade, são um requisito essencial para qualquer tentativa de condução num circuito montanha russa da Pulse. Medrosos não devem tomar parte.

CIRCUITO 4 GLOBAL. Queda da Morte

Trajectos múltiplos, saltos múltiplos e obstáculos múltiplos indicam que a Global levou muito a sério o seu primeiro circuito. Atenção ao buraco na pista!

CIRCUITO 5 MILLION PLUS Turtuoso Tsunami

Um circuito curto e explosivo da companhia japonesa que inclui o Salto em Espiral que dá volta ao estômago. Aperta o cinto para segurar o teu almoço.

CIRCUITO 6 MISSION A Ponte

Vais meter-te em dificuldades até ao pescoço assim que comesças a andar nesta pista! Desvios, grandes saltos e obstáculos traiçoeiros, tudo comprova que a Mission está numa missão impossível!

CIRCUITO 7 ZIZIN Siameses

Os técnicos de circuitos da Zizin criaram uma pista com muitas curvas apertadas que inclui duas magníficas voltas fechadas. Põe o pedal a fundo e fecha os olhos!

CIRCUITO 8 REISE WAGON Passagem

Implacável é a única palavra que descreve exactamente o carácter desta pista. Os alemães puseram tudo nela incluindo uma espiral.

CIRCUITO 9 AUTO ARIEL Demónio

Um circuito rápido e sinuoso cujas curvas diabólicas favorecem um piloto que não tenha respeito pela sua própria vida ou pela dos outros.

CIRCUITO 10 DESILVA Queda Livre

Este circuito contém a temida e respeitada Volta- parafuso; DeSilva usou todos os truques no seu repertório para criar uma pista sem rival.

CIRCUITO 11 PULSE O Caranguejo

Um circuito com beleza e simples que inclui um salto invertido em espiral. Vais ficar com o teu almoço na boca e o pequeno almoço no assento!

CIRCUITO 12 GLOBAL Inversor

Nem penses em pestanejar... nem penses em travar! Este será provavelmente o melhor conselho que irás ouvir sobre esta maravilha de circuito. Aumenta as rotações e o teu respeito, na intersecção.

CIRCUITO 13 MILLION PLUS Viaducto

Dois saltos em espiral de gelar os miolos marcam as plácidas rectas e traçado difícil desta pista. É necessário um controlo cuidadoso sobre as lombas; depressa demais e poderás ser mais um número nas estatísticas.

CIRCUITO 14 MISSION Circuito Fúnebre

Tu não sabes se deverás rir ou chorar quando aceleras à volta desta segunda dádiva da Mission. Combinações de curvas suaves deixam-te calmo antes do salto em espiral te fazer pensar que um trabalho de escritório será talvez uma melhor ideia.

CIRCUITO 15 ZIZIN Cotovelo do Diabo

Outra inovação japonesa! O segundo circuito Zizin inclui uma frustrante secção em queda bem como uma espectacular volta dupla. Isto irá separar os demónios da velocidade dos incapazes.

CIRCUITO 16 REISE WAGON Nemésis

Saltos, irregularidades, declives e voltas rápidas, descrevem em resumo esta maravilha alemã. Agora já deverias saber o que esperar... mas não sabes!

CONFIGURAÇÃO

Escolher esta opção no Menu Principal para configurar as tuas opções no fatal racing.

Nomes

Identifica-te por favor! Destaca e selecciona Nomes para entrares com o teu nome, usa as teclas do cursor para destacar o Jogador 1 e carrega no Return. Apaga o nome (de pessoa) dado por defeito e entra com o teu nome, carrega no Return para confirmar a mudança de nome. Se quiseres podes mudar os nomes dos outros jogadores. Se estiveres a jogar com outra pessoa o Jogador 2 entra com o seu nome tal como o Jogador 1.

Num jogo com vários jogadores em rede, pode ser um táctica importante entrar com o teu nome antes de começares a queimar pneus pois ao dares entrada do teu nome ele irá ser identificado pelos outros jogadores; isto é óptimo se jogares sem subterfugios mas trata-se duma oportunidade ideal para enganar os outros usando o nome doutro jogador, o que representa uma maneira dupla de enganar.

Selecciona EXECUTADO e carrega no Return para sair de volta para o Menu de Configuração.

Som

Aqui tu alteras o volume ou ligas/desligas os efeitos sonoros ou a música. Escolhe uma opção e usa a tecla do cursor esquerdo para baixar o volume ou da direita para aumentar o volume. Para os Motores dos Carros, Efeitos Sonoros e Música, destaca a opção e carrega no Return para mudares essa opção entre LIGAR ou DESLIGAR.

Selecciona EXECUTADO e carrega no Return para sair de volta do Menu de Configuração.

Calibração

Antes de fazeres a calibração do teu joystick certifica-te se os joystick(s) estão ligados correctamente. Para calibrar o(s) joystick(s) desloca-o(s) até ao seu limite e carrega no Return. Os jogadores 1 e 2 podem calibrar simultaneamente os seus joysticks/volantes, se ambos estiverem ligados ao mesmo PC. Depois de teres calibrado o teu joystick(s) Selecciona Control no Menu para activar a operação das Teclas, e Botões do Joystick ou Volante para serem usados na corrida.

Controlo

Usa este Menu para activar a operação do Joystick/Volante e Pedal ou Teclas que irão ser usadas para a Direcção, Aceleração, Travões e Velocidades. Destaca os Controlos do Jogador 1 carregando no Return e selecciona depois os equivalentes no joystick das Teclas que irão ser usadas para controlar o teu carro. Se estiveres a usar um joystick ou volante na opção VIRAR À ESQUERDA, leva o joystick-volante para a esquerda e a tua opção será confirmada no ecrã. Depois faz a mesma coisa para VIRAR À DIREITA. A flexibilidade deste sistema permite que tu possas usar quaisquer sistemas de volante e pedais que existam no mercado. Depois de teres seleccionado todas as operações, destaca EXECUTADO e carrega no Return.

Pormenores Gráficos

Isto permite-te comutar entre ligar e desligar as opções de pormenores gráficos no fatal racing. Destacar uma opção e carregar no Return para comutar entre o ligar e o desligar da mesma. Visão em Frente tem duas opções: não-restrita e restrita. Isto é usado para mostrar a estrada à tua frente; se tiveres um PC 486 deves optar pela restrita para obteres os melhores resultados. Se tiveres um Pentium opta pela não-restrita. Para mudar as dimensões do ecrã do jogo basta destacar Dimensão do Ecrã e carregar no Return para comutar através das dimensões disponíveis; ou, enquanto estás em prova, usa as teclas + e - para aumentar e diminuir as dimensões da janela. A última escolha neste Menu é a de activar a resolução da imagem para VGA ou SVGA. A SVGA só deve ser escolhida se estiveres a jogar num Pentium.

Mesmo se tiveres um 486 rápido com uma boa placa de vídeo, o teu computador irá ter dificuldade em mostrar as imagens com a velocidade necessária. A VGA irá funcionar a uma velocidade muito elevada tanto num 486 como num Pentium e é a regulação por defeito, estabelecida pelo computador.

VÁRIOS

Visão do Jogador 1 ou do 2

Muda o teu ângulo de visão da corrida usando esta opção. Escolhe entre Interior do Carro, Perseguição, Retrovisor, Atrás ou Equipa. Em visão equipa tu vês o teu companheiro de equipa a conduzir, numa pequena janela sobreposta na parte superior do ecrã. Experimenta com os vários ângulos para encontrar o que mais se adapta ao teu estilo. Também podes usar as teclas F3 ou F4 para comutar entre todos os ângulos de visão disponíveis enquanto estás em prova. Se for um jogo com dois concorrentes com o ecrã dividido em dois, o jogador 2 usa F7 e F8 para mudar o seu ângulo de visão.

Velocímetro

Muda o mostrador para dar Kms/h ou Milhas/h.

Memória

Isto mostra a versão de memória do fatal racing que estás a utilizar no jogo.

Falsas Partidas

Esta opção liga automaticamente se tiveres uma placa de som, ou desliga se não a tiveres. Quando esta opção está ligada afecta o modo como o carro arranca: quanto mais o carro estiver danificado, mais tempo leva a arrancar.

JOGADORES

1 Jogador

Selecciona 1 Jogador quando só joga uma pessoa.

2 Jogadores

Selecciona 2 Jogadores quando jogam duas pessoas num só computador, com o ecrã dividido em dois.

Rede

(Só em CD-ROM)

Antes de tentares fazer um jogo de fatal racing em rede, certifica-te se tens os DRIVERS da rede a funcionar, antes de começares a corrida. Para fazer um jogo em rede vai para o menu Jogadores no Menu Principal. Quando estiveres naquele menu, selecciona Rede. Sai do menu Jogadores e selecciona o Tipo de Jogo no Menu Principal e escolhe o Tipo de Jogo no menu. Selecciona Corrida Única ou Campeonato para o modo de corrida em rede.

No fatal racing podem participar simultaneamente até 16 jogadores num jogo em rede, mas não te preocupes se não tiveres 16 pilotos, pois o computador tomará conta de quaisquer carros não escolhidos pelos jogadores, se tiveres seleccionado Dezasseis Carros no Tipo de Jogo: menu Carros.

Se seleccionares Frente a Frente só os jogadores propriamente ditos é que participam. Se seleccionares oito Carros e não tiveres oito jogadores o computador correrá com os restantes carros.

Também poderás ter mais de oito jogadores, mesmo que esteja indicado Oito Carros: a fatal racing é muito flexível. A ideia por detrás de Oito Carros é que se torna um pouco mais fácil correr contra oito carros, do que contra dezasseis.

Depois de teres seleccionado o teu modo de corrida, sai do menu Tipo de Jogo para voltares ao Menu Principal, e agora escolhe um carro. O primeiro a escolher é o primeiro a ser servido: se dois carros duma companhia já tiverem sido escolhidos por outros jogadores, tu tens que escolher um carro doutra companhia. Logo que tenhas escolhido o teu carro, destaca PARTIDA no Menu Principal e carrega no Return. O

fatal racing irá agora mostrar uma lista dos participantes (esperar quando em rede) no ecrã. Logo que todos os jogadores participantes apareçam na lista com uma linha vermelha à volta dos seus nomes carrega no Return para começar a corrida. A linha vermelha indica que o jogador está pronto a participar na corrida.

Antes de entrares para a pista, examina o Menu de Configuração para encontrares uma opção disponível na rede chamada Mensagens. Isto permite que utilizes as teclas de F5 a F8 para enviases mensagens da corrida para outros jogadores: destaca uma mensagem, carrega no Return e depois entra com a tua mensagem. Isto pode ser uma distração útil, se for usada inteligentemente.

Se estiveres a participar numa Corrida Unica em rede, o ultimo circuito seleccionado por qualquer um dos jogadores (qualquer jogador pode escolher um circuito) será aquele em que irás correr. Desta maneira certifica-te que todos estão de acordo com o circuito em que querem correr. Alguém que mude de circuito no ultimo momento poderá ter um problema fatal com a sua saúde.

Só precisas duma cópia do fatal racing para fazer um jogo em rede que pode ir até 16 participantes; certifica-te que o fatal racing foi instalado em todos os computadores que estão no jogo, e antes de começares o jogo verifica se um dos computadores tem o CD-ROM do fatal racing no drive do CD.

TIPO DE JOGO

Corrida Unica

Para fazeres uma corrida única em qualquer circuito que escolhas ou que tenhas acesso, consulta Acesso aos Circuitos para obteres mais informações.

Campeonato

Isto é que é um jogo: uma corrida implacável e épica com oito pistas completas. Não só precisas de toda a tua perícia contra os outros pilotos, mas também de te manteres firme em alguns dos circuitos mais difíceis jamais construídos.

Gravar o Jogo

Quando tiveres escolhido correr no modo Campeonato e saís do menu Tipo de Jogo para voltares ao Menu Principal, irás reparar que a opção Circuito muda para a opção Disco. Isto permite-te gravar na memória a tua posição no campeonato. Podes gravar a tua posição no campeonato no inicio duma nova corrida, se escolheres Gravar no menu.

Escolhe um dos quatro espaços disponíveis para gravar o jogo e carrega no Return. O jogo fica agora gravado nesse espaço. Também é visível no ecrã em cada gravação que se faz, a informação respeitante à corrida, o que facilita a identificação de cada jogo gravado. Num campeonato em rede todos os jogadores têm de gravar o jogo.

Carga do Jogo

Para fazer a carga dum jogo previamente gravado, é preciso destacar e seleccionar Carga do Jogo, e carregar no Return. Agora escolhe um jogo de um dos quatro espaços e carrega no Return. Depois do jogo ter sido carregado aparecem em vermelho no ecrã as palavras “Jogo Carregado”, a confirmar que isto foi executado. Num campeonato em rede todos os jogadores têm de carregar o jogo.

Voltas do Relógio

Uma corrida contra-relógio de cinco voltas. Aqui corres contra o relógio numa tentativa de conquistar o recorde do circuito na esperança de veres o teu nome na lista dos Recordes de Volta.

Acesso aos Circuitos

Na fatal racing tu tens acesso aos primeiros oito circuitos quando comesças a jogar pela primeira vez. Para teres acesso aos ultimos 8 circuitos tens que ganhar o primeiro Campeonato com o grau de dificuldade na posição média, ou mais acima. Quando tiveres ganho o campeonato na posição média já podes entrar em todos os circuitos.

Dificuldade

Estás a achar a competição um pouco fácil/difícil? Se isto acontecer, selecciona “Dificuldade” e escolhe um nível diferente para jogares. Podes escolher os seguintes:

Lento: condutores domingueiros e proprietários de Ladas.

Fácil: Acabaste de passar o exame de condução!

Médio: Condutores médios.

Problemático: Só para condutores acima da média.

Difícil: Só para experientes de salões de jogos.

Impossível: Impossível sem montes de experiência, ou então jogas no Diabrete para ver o que vales.

Carros

Se não queres correr contra os dezasseis carros que o fatal racing te dá, destaca e selecciona esta opção. No modo de corrida única e Campeonato podes optar em correr Frente a Frente contra outro(s) jogador(es) ou num só PC no modo de ecrã dividido em dois, ou através duma rede ou ainda seleccionando Oito Carros para correrem contra apenas oito carros. Escolhe Dezasseis Carros para correres contra equipas completas de cada uma das companhias.

Nível de Danos

Esta opção permite que alteres o nível de danos sofridos quando os carros chocam uns contra os outros. Podes escolher entre Baixo, Médio e Alto.

CORRIDA

Depois de teres seleccionado as tuas opções, configuração e estilo de corrida, chegou a altura de apertares o cinto de segurança. Quando entrares para a pista, observa os sinais de luzes, espera pela luz verde e põe o pé a fundo. A imagem no ecrã que se vê por baixo, é o que irás ver quando estiveres em prova.



1. Carros disponíveis: no início da corrida a tua companhia vai dar-te três carros para essa corrida. Trata-se dum método muito dispendioso, portanto certifica-te que vais às boxes e não destróis todos os três carros numa só corrida. Caso contrário, a corrida estará acabada para ti.
2. Mostra o nome do piloto que está imediatamente atrás de ti.
3. A tua posição actual na corrida.
4. Mostra o nome do piloto que está imediatamente à tua frente.
5. Estas leituras dão-te informações vitais da corrida sobre os teus tempos de volta e diferenças em tempo dos carros à frente e atrás de ti.
Tempo: Esta leitura dá-te o tempo actual na presente volta.
Melhor: O teu melhor tempo de volta na presente corrida.
Em Frente: Mostra a diferença de tempo entre ti e o carro à tua frente.
Atrás: Mostra a diferença de tempo entre ti e o carro que vem atrás.
6. Indicador da Volta Actual
7. Conta-rotações
8. Velocidade actual em Kms/h ou Milhas/h
9. Mudanças
10. O mostrador de danos indica a quantidade de danos sofridos pelo teu carro; mantém-te atento a este mostrador em toda a corrida.
11. Visão do Mapa: o teu carro está representado na forma do maior X no mapa. To d o s os carros estão representados por um ponto de cor diferente para cada uma das equipas. O carro da frente é indicado por um ponto a piscar. A localização das boxes está indicada a amarelo. Alinha de partida está indicada por um quadrado branco.

Boxes

Vais adoptar uma estratégia de uma ou duas paragens nas boxes? Claro que tudo isto depende da tua perícia como piloto, ou até que ponto vai o sadismo dos outros pilotos. Se o teu carro tiver sofrido grandes danos a sua performance irá ser seriamente afectada, portanto o uso das boxes é vital para uma boa estratégia da corrida. Atenção para não ires muito rápido, senão irás parar para além das boxes: desacelera e aperta os travões. Logo que tiveres parado, começa o trabalho de reparação no teu carro. Quando o mostrador de danos tiver voltado a zero, carrega o pedal a fundo para te juntares à corrida.

Tácticas de Corrida e Mensagens

A tua táctica irá depender de duas coisas: modo de corrida/ número de carros que seleccionares e a maneira como irás pilotar na corrida.

Se estiveres a jogar no modo Campeonato ou modo Corrida Única com 16 carros, podes enviar mensagens para o teu companheiro de equipa no computador, para lhe dares instruções para que tome certas acções. As teclas e instruções são as seguintes: F5=GANHAR, F6=BLOQUEAR, F7=ABRANDAR E BLOQUEAR, F8=ULTRAPASSAR OUTROS CORREDORES. Podes enviar estas mensagens para o teu companheiro de equipa em qualquer altura da corrida, mas se estiveres em 16º lugar e ele entre os cinco primeiros, não esperes que ele concorde se a tua mensagem for F7.

O texto acima aplica-se se estiveres a jogar em rede e se tiveres um companheiro de equipa dado pelo computador; mas se tiveres um companheiro de equipa em pessoa, as mensagens que envias serão as que instalaste no menu de configuração da opção mensagens. Usa as teclas F1 e F2 para comutares através dos nomes de todos os jogadores no canto inferior esquerdo do ecrã; escolhe um jogador ou todos os jogadores (em pessoa) e envia a tua mensagem (ns).

Jogadores com companheiros de equipa dados pelo computador, também podem enviar as suas próprias mensagens para outros jogadores em pessoa, escolhendo o seu nome utilizando as teclas F1 e F2. Podes ainda dar instruções ao teu companheiro de equipa dado pelo computador, seleccionado o seu nome na lista, e enviando-lhe depois as instruções.

Se estiveres a jogar com 8 carros apenas, não podem haver mensagens se fores o único jogador em pessoa.

Resultados das Corridas

Depois de cada corrida surge um ecrã com os resultados mostrando em detalhe as posições de cada carro durante a prova. Para além dos tempos de classificação, também são mostrados os pontos que foram atribuídos. Se antes do teu tempo aparecer um pequeno cronómetro, é porque conseguistes fazer a volta mais rápida. Se depois do nome da tua companhia aparecer uma caveira com duas tibias cruzadas, é porque registaste um acidente fatal contra outro jogador.

Campeonato

A tabela do campeonato só é apresentada se estiveres a fazer corridas no modo campeonato. Esta tabela mostra cada posição individual no campeonato, o número de acidentes fatais, número de voltas mais rápidas, número de corridas que ganhaste e o número de pontos acumulados.

Tabela de Equipas

A tabela de equipas só é apresentada se estiveres a jogar com 16 carros. Esta tabela é semelhante à tabela do campeonato mas mostra a tua posição como equipa; também mostra o número de corridas ganhas, os acidentes fatais e os pontos.

Recordes de Volta

Esta tabela mostra o detentor de record de volta para cada circuito, o tempo de volta e o número de acidentes fatais que foram provocados no circuito. Isto também pode ser apresentado a partir do Menu Principal.

TECLAS

As teclas seguintes são as teclas usadas por defeito para controlar o teu carro: Estas podem ser reconfiguradas seleccionando configuração no Menu Principal e depois seleccionado Control.

Jogador 1

Vira à Esquerda Z
Virar à Direita X
Acelerar T
Travar F
Subir uma Mudança R
Descer uma Mudança

Jogador 2

Tecla "END" (com o 1)
Seta para baixo (com o 2)
Page up (com o 9)
Seta para direita (com o 6)
Seta para cima (com o 8)
Tecla 5

Uso das Teclas F durante a corrida

As teclas F1 e F2 só são usadas num jogo em rede para comutar entre os nomes dos jogadores.

As teclas F3 e F4 são usadas para comutar para trás e para a frente através de todas as imagens disponíveis.

F5 e F8 são usadas para enviar instruções para o teu companheiro de equipa ou Mensagens num jogo em rede

F9 faz aparecer ou apaga os nomes dos jogadores que aparecem por cima de todos os carros na corrida.

As teclas + e - são usadas para aumentar e diminuir as dimensões do ecrã.

Tecla "Pause" e o Ecrã do Menu durante o Jogo

Carrega na tecla "Pausa" em qualquer altura do jogo para fazer uma pausa. Se estiveres a fazer um jogo em rede, e carregares em "Pause" irás fazer uma pausa de movimento no ecrã de todos os jogadores. Se carregares na Pausa enquanto estiveres a jogar num jogo de uma ou de duas pessoas, terás acesso ao Menu do jogo. A partir deste menu, podes sair da corrida, mudar a regulação dos sons, calibrar

os “joysticks”, definir os controles, mudar os pormenores gráficos ou sair do Dos. Isto permite que alteres a regulação depois de teres começado a corrida. Depois de teres mudado a regulação se quiseres continuar a corrida selecciona Continuar para recomeçares. Atecla ESC num jogo em rede faz-te sair do jogo mas em todos os outros Modos de jogo produz o mesmo efeito de carregares na tecla “Pause”.

Solução de Dificuldades

Se encontrares um problema no jogo FATAL RACING, damos alguma sugestões para te ajudar.

1. Para usar a versão CD-ROM do FATAL RACING precisas dum “Drive” CD-ROM adequado. Para fazer isto, debes intercalarr uma linha no CONFIG.SYS. Consulta as instruções do teu “Drive” CD-ROM para saberes qual é a linha exacta de comando que precisas. Também irás precisar de acrescentar “CD extensions driver” (MSCDEX.EXE) da Microsoft, ao teu AUTOEXEC.BAT.
2. Se o programa não estiver a carregar correctamente ou colapsa, é possível que o computador não tenha suficiente espaço de memória disponível para para aceitar o jogo. A primeira coisa a fazer é preparar um disco de re-instalação utilizando o programa FATAL RACING INSTALL, que se encontra localizado no directório onde o FATAL RACING foi instalado no disco duro. Se isto não produzir resultados, ou se não quiseres criar um disco de re-instalação, segue estas indicações: o FATAL RACING precisa de 400 KB de memória-base e 3 Mb de memória extendida (XMS). Tu podes calcular a quantidade de memória que tens disponível fazendo correr INSTALL /i.
3. Se o programa não estiver a produzir som correctamente verifica se instalaste a placa de som apropriada, porta, IRQ e DMA utilizando o programa iINSTALAÇÃO FATAL RACING.
4. CD Audio Digital. Durante o processo de instalação tens a opção de ouvir música directamente do CD em vez de através da placa de som. A melhor maneira de ouvir a música é com uma ligação interna entre o teu drive CD e a placa de som. Outro método possível é o de ligar alti-falantes separados à saída para os auscultadores que se encontra na parte da frente da maior parte dos drives CD.

FATAL RACING

Cada año los ocho principales fabricantes de coches del mundo organizan un campeonato para demostrarle a la prensa mundial, y sobre todo al público, quién tiene el mejor/más rápido/y más potente coche que existe. La compañía que gana el campeonato se asegura enormes ventas para el año siguiente. Por supuesto, existen otras compañías, pero son industrias caseras comparadas con las ocho grandes que toman parte en la competición.

Las ocho compañías acordaron organizar una carrera anual, para demostrar más allá de cualquier duda cuál era la mejor. La carrera empezó siendo un pasatiempo que se organizaba una vez al año, pero pronto se convirtió en un auténtico espectáculo internacional. Las compañías de coches se dieron cuenta que ganar podía ser muy, muy bueno para su imagen. Y a los pilotos y técnicos que participaban acabaron prometiéndoles enormes primas por acabar en buenas posiciones; la carrera no tardó en convertirse en un espectáculo impresionante. El mundo nunca había visto nada igual desde los tiempos de los gladiadores romanos, y las tácticas y el pilotaje se han convertido en extremos por no decir otra cosa.

Cada una de las ocho compañías construye dos circuitos cercanos a su fábrica principal; los circuitos son tortuosos e incluyen curvas peraltadas, rizados, subidas en espiral y curvas en horquilla como características estándar. Todos los circuitos están contruidos con la más exigente competición en mente, y no sólo ponen al límite los coches sino también la capacidad mental y física de los pilotos.

La competición para ganar el campeonato contra las otras compañías es increíblemente competitiva; algunos pilotos utilizarán cualquier método para ganar, porque eso es lo único que cuenta... incluso si las consecuencias son fatales.

MENÚ PRINCIPAL

Una vez haya instalado Fatal Racing en su ordenador la primera pantalla-menú que verá será el Menú Principal. Desde este menú usted puede configurar Fatal Racing según sus gustos de juego individuales, o bien igualar la potencia de procesamiento de su PC. Antes de entrar en el circuito lea el resto de este manual para ajustar sus opciones desde la pantalla del Menú principal.

Utilice las teclas del cursor para moverse por las opciones disponibles en todos los menús. Para elegir una opción pulse la tecla Return/Enter. Todos los menús disponibles en Fatal Racing utilizan las mismas teclas para destacar y seleccionar opciones.

Desplácese con las flechas de movimiento del cursor para destacar opciones y pulse Enter para seleccionarlas.

El sistema de menú de Fatal Racing no necesita o utiliza un ratón para seleccionar/destacar opciones.

Desde el Menú Principal puede acceder a todos los demás menús disponibles en

Fatal Racing, destacando una opción y pulsando Enter. El Menú Principal es la única pantalla-menú desde la que puede empezar una carrera; al salir de las pantallas-submenú siempre se regresa al Menú Principal.

Protector de pantalla

Si deja ejecutándose en su ordenador Fatal Racing sin utilizarlo durante un par de minutos mientras usted utiliza el Menú Principal, un protector de pantalla automático entrará en funcionamiento para evitar que el quemado de imagen afecte su pantalla. Para anular el protector de pantalla, simplemente pulse cualquier tecla para regresar al Menú Principal.

SELECCIÓN DEL COCHE

Usted es un piloto afortunado, parece ser que su reputación le precede y que sus habilidades como conductor son famosas en el mundo entero. Usted se halla en una posición única, de hecho puede elegir para cual de las ocho compañías quiere pilotar; elija atentamente, un error en esta fase podría ser fatal.

Desde el Menú Principal destaque COCHE y seleccione esta opción pulsando Enter. Ya que está en posición de elegir cualquiera de las compañías, sería inteligente de su parte que viese y revisase todos los coches antes de comprometerse con una compañía. Destaque el nombre del coche de la compañía y pulse Enter para ver el coche y escuchar un breve comentario (sólo CD-Rom).

El coche seleccionado rotará en la pantalla, de manera que usted puede ver el modelo en 3 dimensiones. También las esferas porcentuales a la derecha de la pantalla al seleccionar cualquiera de los coches. Las esferas le darán una precisa lectura visual de salida de las principales capacidades del coche.

Cuanto mayor sea la cantidad de púrpura visible en la esfera más capaz será el coche en dicha función particular. O sea, que si la esfera de aceleración es un 100% púrpura puede estar seguro de que el coche tiene la aceleración más rápida disponible. Cuando visiones las esferas tiene que verlas en su totalidad y tener en cuenta todos los atributos antes de elegir. La lista de atributos de cada coche desde la parte superior de la pantalla a la inferior es: Aceleración, Velocidad Máxima, Frenado, Viraje, Agarre, Durabilidad y Masa.

VISIÓN DE CONJUNTO DE CADA COCHE

A continuación se ofrece una breve visión de conjunto de cada uno de los coches que puede seleccionar para pilotar.

AUTO ARIEL: FOUETTE 270ZX

Este coche tiene un estatus general bueno y es un de tipo medio hábil para todo. Máx. velocidad 260, 0-60 en 2.75 segundos.

DeSilva: DeSilva 511GTi

Es un coche muy ligero (poca masa) y tiene la mejor aceleración, pero debido a su falta de peso tiene la velocidad máxima más baja.

Máx. velocidad 254, 0-60 en 1.72 segundos.

PULSE ENGINEERING: ERRANT V8 GT

Un coche rápido al que parece gustarle derrapar, con un estatus medio.

Máx. velocidad 264, 0-60 en 3.11 segundos.

GLOBAL: CELERITY MkII

Un coche muy rápido y pesado, y tal vez uno de los más duraderos; la desventaja es su lenta aceleración.

Máx. velocidad 268, 0-60 en 3.17 segundos.

MILLION PLUS: NINJATO

El Million Plus de este año tiene un agarre excelente y una dirección muy suave.

Máx. velocidad 256, 0-60 en 3.36 segundos.

MISSION MOTORS: CHIMERA TURBO SE

Aunque este coche no tiene una velocidad máxima excelente, posee una buena aceleración, buenos frenos y un muy buen agarre.

Máx. velocidad 256, 0-60 en 2.14 segundos.

ZIZIN: KLR 330

Un coche para pilotos profesionales que puede ser difícil de conducir para principiantes; tiene buena aceleración y una buena velocidad máxima.

Máx. velocidad 262, 0-60 en 2.53 segundos.

REISE WAGON: MERKUR GT

Un coche muy rápido; es también muy duro reducir para girar, pero es muy duradero en manos de un auténtico profesional.

Máx. velocidad 277, 0-60 en 4.58 segundos.

SELECCIÓN DE CIRCUITO

Existen 16 circuitos en Fatal Racing, todos diseñados para poner al límite tanto a pilotos como coches. No sólo tendrá usted que hallar la mejor línea de carrera y la mejor velocidad para superar los saltos y las acrobacias, sino que además tiene que evitar a los demás pilotos. Estos intentarán sacarle del circuito a la primera oportunidad que tengan: tendrá que cobrarse víctimas o se convertirá en una de ellas.

Usted selecciona un circuito de la misma manera que selecciona un coche, utilizando las teclas del cursor y pulsando Enter. Cuando seleccione un circuito escuchará un breve resumen acerca del mismo (sólo CD-Rom) y verá, en la pantalla, un modelo rotatorio en 3 dimensiones del circuito. Para más información sobre acceso a los circuitos consulte Acceso al Circuito en la sección Tipo de Juego de este manual.

A continuación le ofrecemos un breve resumen de los circuitos disponibles en Fatal Racing.

CIRCUITO 1 AUTO ARIEL La Grande Royale

Un circuito rápido y llano. Sus suaves y peraltadas curvas son perfectas para altas velocidades. Justo lo que se espera del contingente francés.

CIRCUITO 2 DESILVA El Paso de la Serpiente

Los italianos han construido un circuito sinuoso y con fuertes pendientes. Si uno toma una de sus rampas móviles en el momento equivocado puede despedirse de la victoria a buen seguro.

CIRCUITO 3 PULSE La Montaña Rusa

Rapidez de reflejos y estómago para aguantar las fuerzas G son esenciales para cualquiera que desee atreverse con este circuito de Pulse. Los que tengan un cuello de gelatina que se olviden.

CIRCUITO 4 GLOBAL El Descenso de la Muerte

Múltiples rutas, múltiples saltos y muchos riesgos; el primer circuito de Global es algo muy serio. Cuidado con los agujeros.

CIRCUITO 5 MILLION PLUS El Huracán Tsunami

Un circuito corto y explosivo que incluye el vertiginoso Salto del Huracán de la compañía americano-japonesa. No intentarlo después de comer.

CIRCUITO 6 MISSION El Puente

Cuando empieces a rodar por este circuito hallarás innumerables problemas. Grietas, saltos en el vacío e ingeniosos obstáculos, lo que demuestra que Mission ha creado una misión imposible.

CIRCUITO 7 ZIZIN El Siamés

Los creadores del circuito de Zizin han diseñado una pista de tortuosas curvas cerradas, completada con dos magníficos rizos. ¡ Pisa a fondo el acelerador y cierra los ojos !

CIRCUITO 8 REISE WAGON El Pórtico

Implacable es la única palabra capaz de resumir el carácter de este circuito. Los alemanes han puesto de todo en el circuito, ¡ incluyendo una subida en espiral !

CIRCUITO 9 AUTO ARIEL La Segadora

Un circuito rápido y perversamente sinuoso, cuyas diabólicas curvas favorecen a los pilotos que desprecian sus vidas, y no digamos las ajenas.

CIRCUITO 10 DESILVA La Caída Libre

Incluyendo la temida y respetada vuelta de la rosca, DeSilva ha utilizado todos los trucos de su repertorio para crear un circuito sin igual.

CIRCUITO 11 PULSE El Cangrejo

Un bello circuito sin pretensiones con un giro en espiral invertido. Hará que se te suba la comida al cuello y que dejes el desayuno en el asiento.

CIRCUITO 12 GLOBAL El Switch Back

No te atrevas ni a pestañear... ¡ ni se te ocurra frenar ! Seguramente el mejor consejo que escucharás con respecto a esta joya de circuito. En el paso, acelerar y respétalo.

CIRCUITO 13 MILLION PLUS El Paso Elevado

Dos giros en espiral que hielan la sangre interrumpen las suaves rectas y el mal aspecto de este circuito. En los baches es necesario un cuidadoso control; demasiado rápido y puedes convertirte en una estadística más.

CIRCUITO 14 MISSION El Recorrido del Ataúd

No sabrás si reír o llorar mientras recorres la segunda oferta de Mission. Varias curvas suaves preceden a un salto en espiral que te hará pensar que un trabajo de oficina quizás sea una mejor idea.

CIRCUITO 15 ZIZIN

La Horquilla del Diablo

¡ Otra innovación japonesa ! El segundo circuito de Zizin incluye una frustrante y vertiginosa sección además de un doble rizo. Ello debería bastar para separar a los fanáticos de la velocidad de las viejas glorias.

CIRCUITO 16 REISE WAGON El Justo Castigo

Baches, saltos, pendientes y tiempos rápidos resumen un poco este bombón alemán. ¿ Crees saber lo que te espera ? ¡ Pues te equivocas !

CONFIGURACIÓN

Seleccione esta opción desde el Menú Principal para configurar sus opciones para Fatal Racing.

Nombres

¡ Por favor identifíquese ! Destaque y seleccione Nombres para anotar su nombre; utilice las teclas del cursor para destacar Jugador 1 y pulse Enter. Borre el nombre por defecto (humano) y escriba el suyo, pulse Enter para confirmar el cambio de nombre. Si quiere cambiar el nombre de los otros jugadores, puede hacerlo. Si está jugando en el modo de dos jugadores, el Jugador 2 escribe su nombre de la misma manera que el Jugador 1. Para un juego de red multi-jugador puede ser una táctica importante escribir su nombre antes de empezar a quemar llanta; al introducir su nombre otros jugadores podrán identificarle, lo que es fantástico si juega limpio, pero es una oportunidad ideal para hacer algo de trampa y utilizar el nombre de otro que también está jugando y así poder engañar (de hecho hacer trampa).

Seleccione HECHO y pulse Enter para salir al Menú de Configuración.

Sonido

Aquí cambia el volumen o conecta/desconecta los efectos de sonido o la música. Elija una opción y utilice la tecla izquierda del cursor para bajar el volumen, o la tecla derecha para subirlo. Para Motores de Coche, SFX (efectos especiales) y Música, destaque una opción y pulse Enter para conmutar dicha opción ON y OFF.

Seleccione HECHO y pulse Enter para salir al Menú de Configuración.

Calibrar

Antes de seleccionar calibrar su joystick, asegúrese de que su(s) joystick(s) están conectados debidamente. Para calibrar su(s) joystick(s) mueva/muévalos hasta su(s) límites y pulse Enter. Los Jugadores 1 y 2 pueden calibrar sus joysticks/volantes al mismo tiempo si usted tiene dos joysticks/volantes conectados al mismo PC. Seleccione Control una vez haya calibrado su(s) joystick(s) desde el Menú para configurar las acciones de las Teclas, Botones del Joystick o Volante que utilizará en Racing.

Control

Utilice este menú para configurar las acciones del Joystick/Volante y Pedal o Teclas que utilizará para la Conducción, Aceleración, Frenos y Marchas. Destaque Controles Jugador 1 pulsando Enter y luego seleccione los equivalentes del joystick de las teclas que utilizará para controlar el coche. Si va a utilizar un joystick o volante, en la opción

CONDUCIR IZQUIERDA pulse joystick/volante izquierda y su opción será confirmada en pantalla; luego haga lo mismo para CONDUCIR DERECHA. Este sistema flexible le permite utilizar cualquier sistema de volante y pedal disponible en el mercado. Una vez haya seleccionado todas las acciones destaque HECHO y pulse Enter.

GFX Detalle (Efectos gráficos)

Esto le permite conmutar ON/OFF las opciones de detalles gráficos disponibles en Fatal Racing. Destaque una opción y pulse Enter para conmutar ON/OFF una opción. Vista Frontal tiene dos opciones: No-Restringida y Restringida; éstas se utilizan para el despliegue de la carretera que ante usted. Si usted tiene un procesador 486 debe elegir la opción Restringida para obtener los mejores resultados. Si tiene un Pentium elija la opción No-Restringida. Para cambiar el área de visualización de la pantalla de juego simplemente destaque Area de Visualización y pulse Enter para conmutar las distintas áreas de visualización disponibles, o mientras está jugando utilice las teclas '+' y '-' para aumentar o reducir el área de visualización. La última opción en este menú es configurar su resolución a VGA o SVGA. SVGA sólo debe seleccionarse si utiliza el juego en un Pentium (incluso si usted posee un 486 rápido con una buena tarjeta de video su máquina tendrá problemas para desplegar los gráficos lo bastante rápido). El rendimiento en modo VGA será extremadamente rápido tanto en un 486 como en un Pentium, y es la configuración por defecto para el juego.

VARIOS

Perspectiva Jugador 1 ó 2

Cambie su perspectiva de la carrera utilizando esta opción. Seleccione desde En Coche, Persecución, Espejo, Detrás o Equipo. En la perspectiva 'equipo' usted verá conducir a su compañero de equipo en una pequeña ventana sobrepuesta en la parte superior de la pantalla. Experimente con distintas perspectivas para hallar la que más se ajusta a su estilo; también puede utilizar F3 y F4 para cambiar todas las perspectivas disponibles mientras está conduciendo; si está jugando con pantalla dividida de dos jugadores, el jugador 2 utiliza F7 y F8 para cambiar su perspectiva.

Velocímetro

Cambie el velocímetro a MPH (millas por hora) o KMH (kilómetros por hora).

Memoria

Muestra la versión de memoria de Fatal Racing que usted está jugando.

Salidas en falso

Esta opción automáticamente se configura por defecto en ON si usted tiene una tarjeta de sonido, y en OFF si no la tiene. Cuando esta opción se conecta (ON) afecta el arranque de su coche, cuanto más dañado esté el coche más tardará en arrancar.

JUGADORES

1 Jugador

Seleccione 1 Jugador para un juego de uno.

2 Jugadores

Seleccione 2 Jugadores para una carrera con pantalla dividida para dos jugadores utilizando un ordenador.

Red

(Sólo CD-ROM)

Antes de intentar ejecutar un juego en red de Fatal Racing asegúrese de que tiene instalados los drivers de la red antes de empezar a jugar Fatal Racing. Para jugar un juego de red vaya al menú Jugadores desde el Menú Principal; una vez en este menú, seleccione Red. Salga del menú Jugadores y seleccione Tipo de Juego desde el Menú Principal y elija Tipo de Juego desde el menú. Seleccione Carrera Individual o Campeonato para su modo de carrera de red.

Hasta un máximo de 16 jugadores pueden jugar Fatal Racing al mismo tiempo en un juego de red, pero no se preocupe si no tiene 16 jugadores; el ordenador se encargará de los coches que no hayan sido seleccionados por jugadores humanos si usted selecciona Dieciséis Coches desde el menú Tipo de Juego: Coches. Si usted selecciona Cara a Cara sólo se incluirán en la carrera los jugadores humanos. Si usted selecciona Ocho Coches y no cuenta con ocho jugadores, el ordenador jugará con los coches restantes. También puede tener más de ocho jugadores humanos, incluso si dice Ocho Coches (Fatal Racing es así de flexible). La idea que hay detrás de Ocho Coches es que es un poco más fácil competir contra ocho coches que contra dieciséis.

Una vez haya seleccionado el modo de carrera, salga del menú Tipo de Juego para volver al Menú Principal, y ahora seleccione un coche. El primero en elegir tiene prioridad, y si los dos coches de una compañía ya han sido seleccionados por otros jugadores usted tendrá que elegir un coche de otra compañía.

Una vez haya seleccionado su coche destaque SALIDA en el Menú Principal y pulse Enter. Fatal Racing desplegará una lista de jugadores (pantalla de espera de red) en la pantalla. Una vez todos los jugadores que participan estén en la lista con una línea roja alrededor de su nombre pulse Enter para empezar la carrera. La línea roja alrededor del nombre indica que el jugador está listo para jugar.

Antes de entrar en el circuito, revise el Menú de Configuración para una opción de red disponible llamada Mensajes. Esto le permite utilizar las teclas F5 y F8 para enviar mensajes durante el juego a otros jugadores; destaque el mensaje, pulse Enter y luego introduzca su propio mensaje. Puede ser una distracción útil si se utiliza discretamente.

Si está jugando un juego de red de Carrera Individual, el último circuito seleccionado por cualquiera de los jugadores (cualquier jugador puede seleccionar un circuito) será

en el que usted compita. Por lo tanto, asegúrense de que todos están de acuerdo sobre en qué circuito quieren competir; si alguien cambia de circuito en el último minuto puede ser fatal para su salud.

Usted sólo necesita una copia de Fatal Racing para ejecutar un juego de red de hasta 16 jugadores; asegúrese de que Fatal Racing está instalado en todos los ordenadores que jueguen, y asegúrese de que uno de los ordenadores tiene el CD-Rom de Fatal Racing en la unidad de CD-Rom antes de que usted inicie el juego.

TIPO DE JUEGO

Carrera Individual

Una carrera individual en cualquier circuito que elija o al que tenga acceso; ver Acceso al Circuito para más información sobre el tema.

Campeonato

Es más divertido, una auténtica carrera épica en 8 circuitos. No sólo tendrá que medir sus habilidades con los demás pilotos, también tendrá que demostrar las suyas en algunos de los circuitos más duros jamás construidos.

Guardar la Partida

Cuando ha seleccionado competir en modo Campeonato y sale del menú Tipo de Juego para regresar al Menú Principal, se dará cuenta de que la opción Circuito habrá cambiado a la opción Disco. Ello le permite guardar su posición en el campeonato. Usted puede guardar su posición en el campeonato al principio de una nueva carrera seleccionando Guardar desde el menú. Seleccione uno de los 4 espacios para guardar la partida y pulse Enter. La partida estará ahora guardada en ese espacio. Además, con cada opción de guardar se muestra la información de la carrera, facilitando así la identificación de cada partida guardada.

Cargar la Partida

Para cargar una partida anteriormente guardada, destaque y seleccione Cargar la Partida y pulse Enter. Ahora, seleccione una partida de uno de los cuatro espacios y pulse Enter. Una vez cargada la partida las palabras PARTIDA CARGADA aparecerán en la pantalla en rojo para confirmar que ha sido cargada. En un campeonato de red todos los jugadores deben cargar la partida.

Prueba contra reloj

Una carrera de cinco vueltas contra reloj. Se trata de una carrera contra reloj con el fin de establecer el record del circuito, y poder ver inscrito su nombre en la lista de Vuelta Record.

Acceso al circuito

En Fatal Racing usted accede a los primeros 8 circuitos cuando empieza jugar por primera vez. Para acceder a los últimos 8 circuitos primero tiene que ganar el primer Campeonato con la dificultad seleccionada en dificultad media o superior. Una vez haya ganado el Campeonato con dificultad media puede acceder a todos los circuitos.

Dificultad

¿ Halla la competición demasiado fácil/dura ? Entonces seleccione Dificultad y seleccione un nivel distinto de juego; uno de los siguientes:

Juvenil - Sólo para conductores domingueros o propietarios de un Lada.

Fácil - ¡ Acabas de sacarte el carné de conducir !

Media - Conductores de tipo medio.

Complicada - Sólo para conductores superiores a la media.

Difícil - Sólo expertos en juegos de arcada.

Imposible - Imposible sin muchísima práctica, a menos que trabaje para Gremlin como probador de juegos.

Coches

Si no quiere competir contra los dieciséis coches por defecto en Fatal Racing, destaque y seleccione esta opción. En los modos de Carrera Individual y Campeonato puede seleccionar correr Cara a Cara con otro(s) jugador(es), ya sea en un PC utilizando el modo de pantalla dividida o en una red o seleccionar Ocho Coches para competir sólo ocho coches. Seleccione Dieciséis Coches para competir contra un equipo completo de cada compañía.

Nivel de daño

Esta opción le permite alterar el nivel de daño que los coches sufren cuando colisionan entre sí. Seleccione entre Bajo, Medio y Alto.

CARRERA

Usted ya ha seleccionado sus opciones, configuración y estilo de carrera: ha llegado la hora de ponerse el cinturón de seguridad. Una vez esté en el circuito, fíjese en las luces; espere la luz verde y entonces pise el acelerador a fondo. La pantalla que se muestra abajo es la que verá durante la carrera.



1. Coches disponibles: al principio de la carrera su compañía le proporciona tres coches para esa carrera. Es un método muy caro, de manera que asegúrese de que utiliza los boxes y no destruya los tres coches en una sola carrera, porque en ese caso habrá puesto fin a la partida.
 2. Muestra el nombre del piloto que va inmediatamente detrás suyo.
 3. Su Actual posición en la carrera.
 4. Muestra el nombre del piloto que va inmediatamente por delante de usted.
 5. Estas lecturas de salida le dan información esencial de la carrera acerca de sus tiempos de vuelta y las diferencias de tiempo con los coches que están delante y detrás suyo.
- Tiempo: Esta lectura de salida le da su tiempo actual en la actual vuelta.
- Mejor: Usted tiene el mejor tiempo de la vuelta en el circuito en esta carrera.
- Delante: Muestra la diferencia de tiempo entre usted y el coche que está delante suyo.
- Detrás: Muestra la diferencia de tiempo entre usted y el coche que está detrás suyo.
6. Indicador de Vuelta en Curso.
 7. Cuantarevoluciones.
 8. Velocidad actual en MPH/KPH
 9. Marcha
 10. El contador de daños muestra la cantidad de daño sufrida por su coche; no pierda de vista este contador durante toda la carrera.
 11. Despliegue de Plano; su coche se muestra como la X más grande del plano.
- Todos los coches están representados por un punto de distinto color según el equipo. El coche líder está indicado por un punto brillante. La ubicación de los boxes se indica en amarillo. La línea de salida se indica mediante un cuadro blanco.

Boxes

¿Va usted a aplicar una estrategia de una o dos paradas en boxes? Por supuesto, ello depende de lo bueno que sea usted conduciendo, o de lo rápidos que sean los demás pilotos. Si su coche ha sufrido un alto nivel de daños su rendimiento se verá seriamente afectado, por lo que utilizar los boxes es una parte fundamental en cualquier estrategia de carrera. Asegúrese de no ir demasiado rápido, o podría excederse en la línea de boxes, reduzca la velocidad y frene. Una vez esté parado, se llevarán a cabo las reparaciones en su coche; cuando el contador de daños esté a cero, pise el acelerador a fondo y vuelva a la carrera.

Tácticas de carrera y Mensajes

Sus tácticas dependen de dos cosas: qué modo de carrera/número de coches ha seleccionado y de qué manera está corriendo.

Si está corriendo en modo Campeonato o en modo Carrera Individual con 16 coches puede enviar mensajes a su compañero de ordenador para ordenarle ejecutar ciertas acciones. Las teclas e instrucciones son las siguientes: F5 = GANAR, F6 = BLOQUEAR, F7 = REDUCIR Y BLOQUEAR, F8 = SACAR A OTROS CONDUCTORES. Usted puede enviar estos mensajes a su compañero en cualquier momento de la carrera, pero si usted va en dieciséisava posición y su compañero está entre los cinco primeros, no espere que le dé una respuesta afirmativa en un F7.

Si está jugando una partida de red y tiene un compañero de equipo controlado por ordenador, el texto anterior es válido; pero si usted tiene un compañero de equipo humano los mensajes que envíe serán los que estableció en el menú de configuración en la opción de mensajes. Utilice las teclas F1 y F2 para conmutar a través de todos los nombres de los jugadores en la parte inferior izquierda de la pantalla, seleccione un jugador o seleccione todos los jugadores (Todos Humanos) y luego envíe su(s) mensaje(s).

Los jugadores con compañeros de equipo controlados por ordenador pueden seguir enviando sus mensajes a otros jugadores humanos seleccionando su nombre utilizando F1 y F2. Y también puede seguir enviando instrucciones a su compañero de equipo de ordenador seleccionando su nombre en la lista y luego enviándole las instrucciones.

Si usted está jugando sólo con 8 coches, los mensajes no están disponibles si usted es el único jugador humano.

Resultados de carrera

Tras cada carrera se desplegará una pantalla de resultados de carrera, mostrando un informe detallado posicional para cada coche. Además de las posiciones y tiempos, también se mostrarán los puntos obtenidos. Si antes de su tiempo aparece un pequeño cronómetro significa que usted ha conseguido dar la vuelta más rápida. Si antes del nombre de su compañía aparece una calavera con dos huesos significa que usted se ha cobrado una víctima contra otro jugador.

Campeonato

La tabla de campeonato sólo se despliega si usted está jugando en modo campeonato. Esta tabla muestra cada posición individual en el campeonato, el número de víctimas, el número de vueltas más rápidas, el número de carreras que usted ha ganado y el número de puntos acumulados.

Tabla de Equipo

La tabla de equipo sólo se despliega si usted está jugando con 16 coches. Esta tabla es similar a la de campeonato, pero muestra su posición como equipo; también muestra el número de carreras ganadas y las víctimas y los puntos.

Vueltas record

Esta tabla muestra al poseedor de la vuelta record en cada circuito, el tiempo de la vuelta y el número de víctimas que han sido ejecutadas en el circuito. Esta tabla también puede verse accediendo a ella desde el Menú Principal.

TECLAS

Las siguientes teclas son las teclas por defecto utilizadas para controlar su coche; éstas pueden volver a definirse seleccionando configuración desde el Menú Principal y luego seleccionando Control.

Jugador 1

Conducir Izquierda Z
Conducir derecha X
Acelerar T
Frenar F
Aumentar una marcha R
Reducir una marcha D

Jugador 2

Tecla End (teclado numérico 1)
Flecha abajo (teclado numérico 2)
Página arriba (teclado numérico 9)
Flecha derecha (teclado numérico 6)
Flecha arriba (teclado numérico 8)
Teclado numérico 5

Teclas-F utilizadas durante la carrera

F1 y F2, estas teclas se utilizan sólo en un juego de red para conmutar a través de los nombres de los jugadores.

F3 y F4, utilizadas para conmutar hacia adelante y hacia atrás a través de todas las vistas disponibles.

F5 y F8, utilizadas para enviar instrucciones a su compañero de equipo o Mensajes en un juego de red.

F9, conmuta ON/OFF los nombres de los pilotos que aparecen sobre los coches en una carrera.

- y + para reducir o aumentar el área de visualización de pantalla.

Tecla de Pausa y Pantalla Menú En-Partida

Pulse Pausa en cualquier momento de la partida para detener la acción. Si está jugando un juego de red, al pulsar Pausa se detendrá la acción en todas las pantallas de los jugadores. Cuando usted pulsa Pausa mientras juega una partida individual o de dos jugadores se le dará acceso al menú de En-Partida. Desde este menú puede abandonar la carrera, cambiar los ajustes de sonido, calibrar los joysticks, definir controles, cambiar los detalles gráficos o salir a Dos. Esto le permite cambiar los ajustes una vez iniciada la carrera. Cuando haya cambiado los ajustes y quiera continuar la carrera seleccione Continuar. ESC en un juego de red le hará abandonar el juego de red, en todos los demás modos de partida tiene la misma que pulsar la tecla de Pausa.

Problemas

Si tiene problemas al ejecutar FATAL RACING, estos consejos le ayudarán a iniciar el juego.

1. Para utilizar la versión CD-ROM de FATAL RACING necesita el driver correcto de CD-ROM. Para ello debe insertar una línea en CONFIG.SYS. Consulte la documentación que acompaña al driver de su CD-ROM para la línea de comando necesaria. También necesitará añadir los drivers de extensión de Microsoft CD (MSCDEX.EXE) en su AUTOEXEC.BAT.
2. Si el programa no arranca correctamente, o tiene problemas durante la partida es posible que no disponga de suficiente memoria para ejecutar el juego. Lo primero que hay que hacer es crear un disco de arranque utilizando el Programa INSTALACION FATAL RACING, localizado en el directorio en el que se instaló FATAL RACING en la unidad de disco duro. Si ello no sirve de ayuda, o usted no quiere crear un disco de arranque siga estos consejos: FATAL RACING requiere 400KB de memoria base y 3Mb de memoria extendida (XMS). Usted puede determinar cuánta memoria tiene disponible, ejecutando INSTALAR/i.
3. Si el programa no reproduce perfectamente el sonido, compruebe que ha configurado correctamente la tarjeta de sonido, puerto, IRQ y DMA utilizando el programa de INSTALACION FATAL RACING.
4. CD Digital Audio. Durante el proceso de instalación tiene la opción de poner música directamente desde el CD, en lugar de a través de la tarjeta de sonido. La mejor manera de escuchar esta música es tener una conexión interna entre su unidad de CD y su placa de sonido. Un método alternativo sería conectar altavoces separados a la salida (output) de 'phonos' incluida en la parte delantera de la mayoría de las unidades de lectura de CD.