

FURTWANGENDRIFT

EIN RENNSPIEL VON
FELIX KAKUSCHKE, MIB7

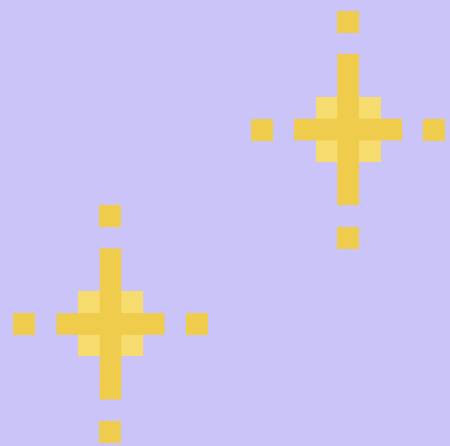


START!

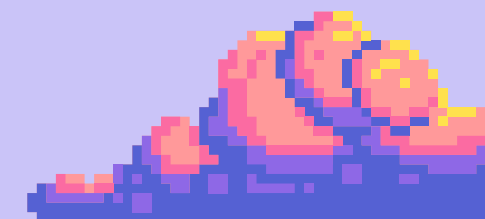
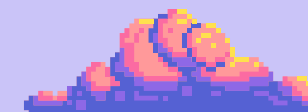


GRUNDLAGEN

- ✓ RENNSPIEL AM VORBILD VON MK64
- ✓ MULTIPLAYER
- ✓ 1 GEGEN 1 MIT ANDEREM SPIELER



STEUERUNG



VOR



LINKS
DREHEN



RECHTS
DREHEN

ZURÜCK

VOR

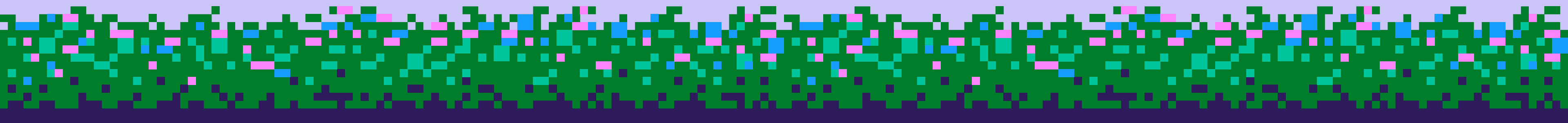


LINKS
DREHEN



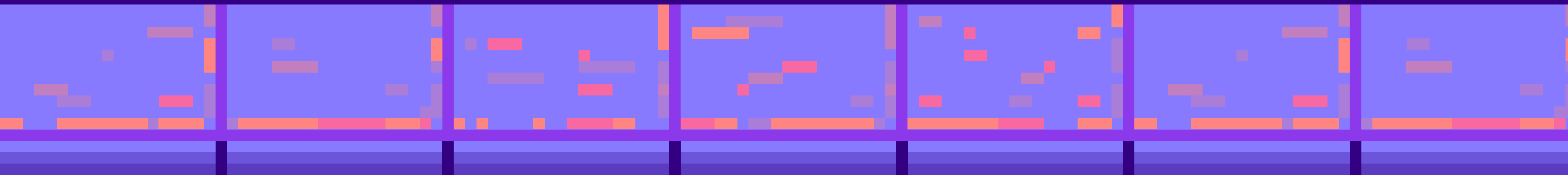
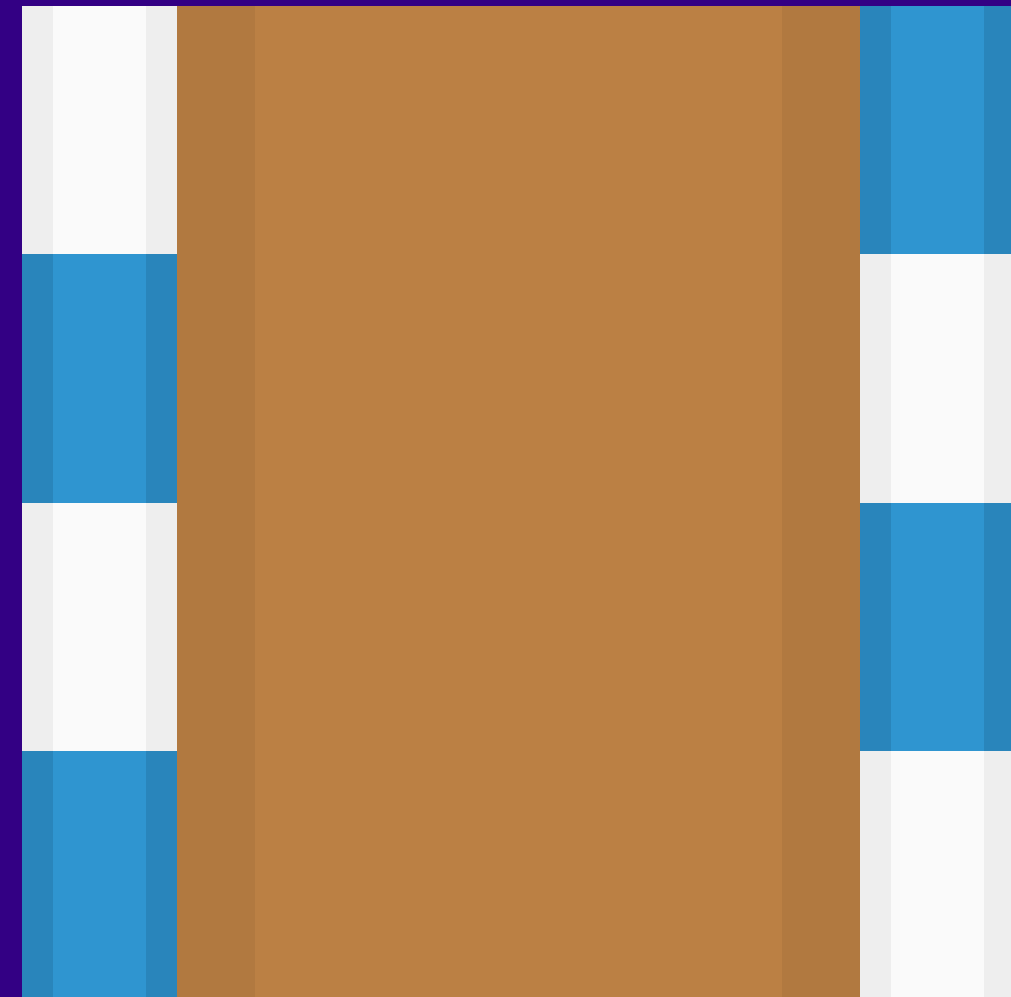
RECHTS
DREHEN

ZURÜCK



UNTERGRUND - STRECKE

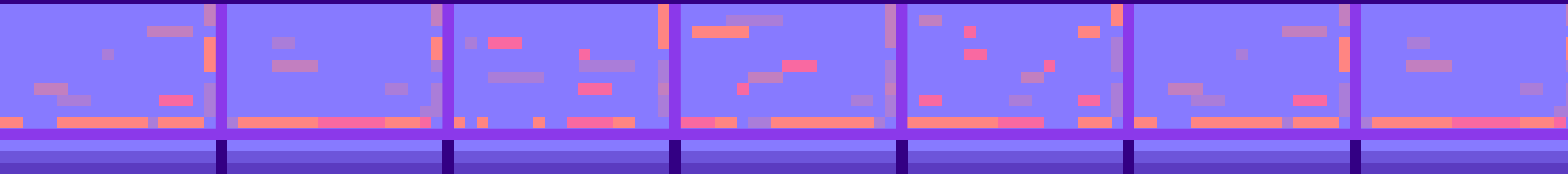
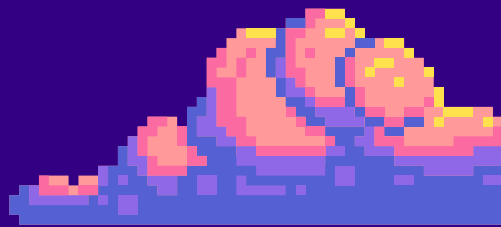
- ✓ AUTO KANN HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT ERREICHEN
- ✓ GERINGE REIBUNG



UNTERGRUND - GRAS

✓ AUTO IST DEUTLICH LANGSAMER

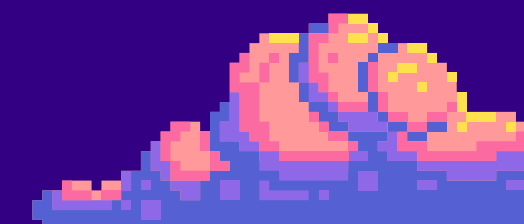
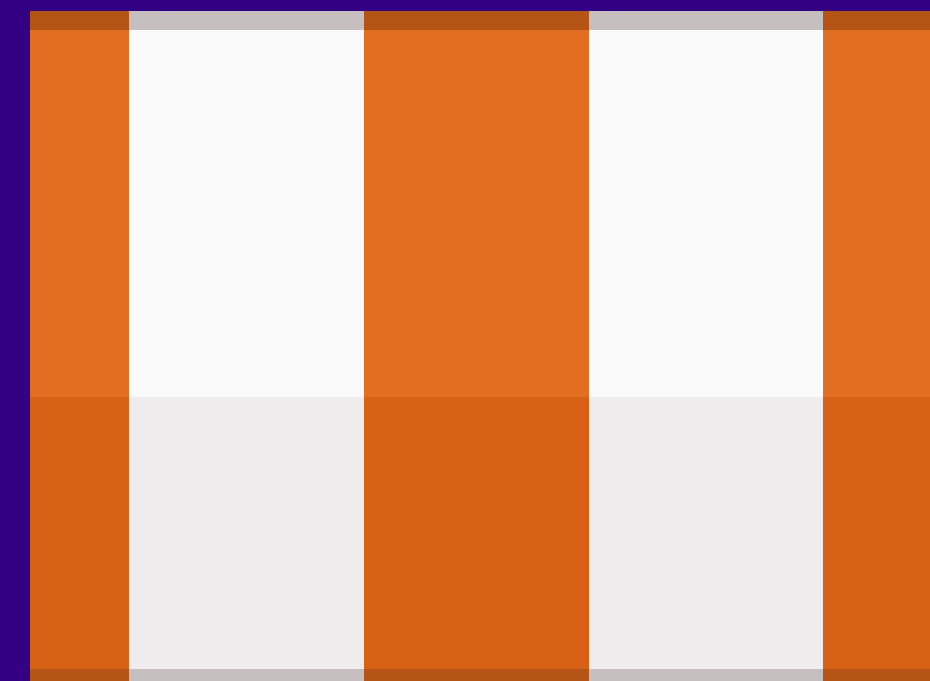
✗ HOHE REIBUNG



BEGRENZUNG



AUTO KANN NICHT IN DIESE RICHTUNG
WEITERFAHREN



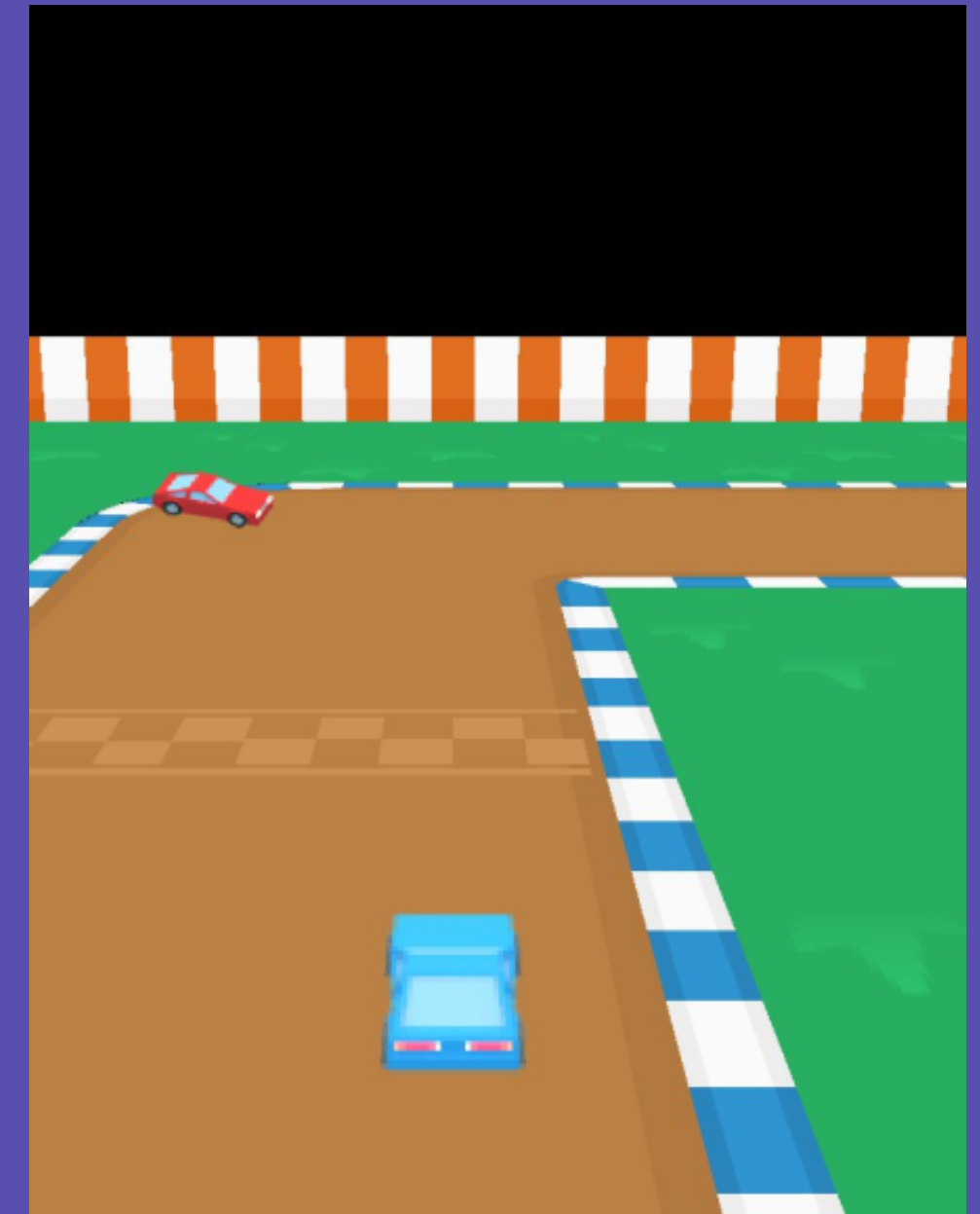
VUI



BESONDERHEITEN

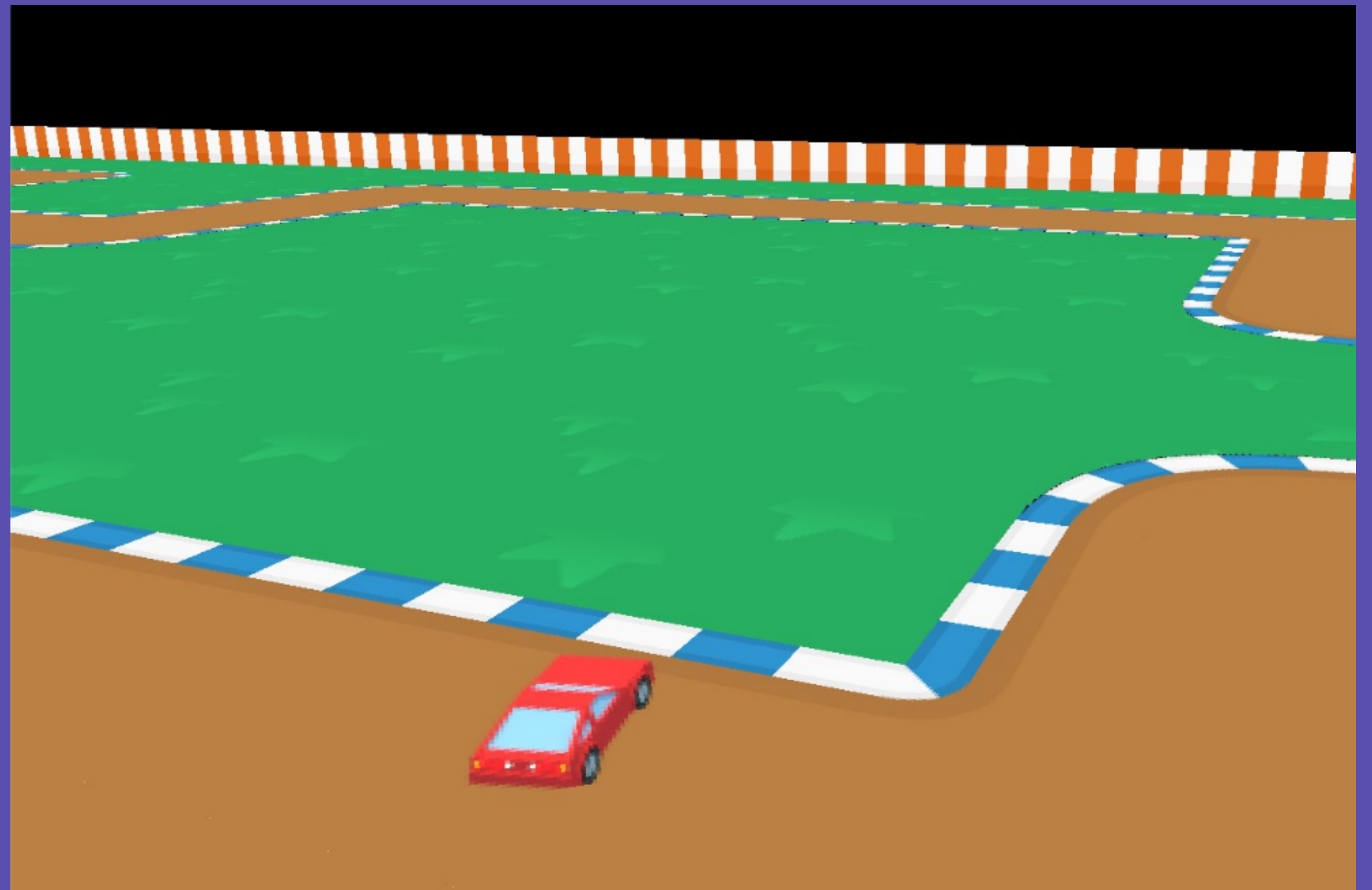
ÄHNLICH WIE IN MK64
DREHEN SICH DIE
SPRITES IN RICHTUNG
DER KAMERA

SIMULIERTER 3D EFFEKT



BESONDERHEITEN

KAMERA BENUTZT LINEAR
INTERPOLATION (LERP) UM
DREHUNG UND BESCHLEUNIGUNG
HERVORZUHEBEN



MULTIPLAYER

