

wipeout™



CONTENIDOS

<i>Historia Resumida De La Liga De Carreras Antigraedad F3600</i>	0.3
<i>Para Empezar El Juego</i>	0.5
<i>Menús</i>	0.6
Selección de Uno o Varios Jugadores	
/Opciones/Salir al DOS	0.6
Opciones	0.6
Selección de una Clase de Carrera	0.9
Selección de Campeonato, Prueba	
Sencilla o Prueba Contra-Reloj	0.9
Selección de Equipo	0.10
Cuadro de estadísticas de los vehículos	0.10
Selección de Pilotos	0.12
<i>Cómo Jugar</i>	0.14
La pantalla de juego	0.14
Controles del vehículo	0.15
Cómo se detiene el juego	0.16
Cómo activar las armas	0.17
<i>wipeout Con Varios Jugadores</i>	0.18
Conexión en serie de 2 jugadores	0.18
Red	0.18
<i>Ficha Técnica</i>	0.20



¿Estás preparado?

Estamos en el año 2052 d.J.C.

Las carreras antigraavedad se han convertido en el deporte más importante del mundo. En la Liga de Carreras F3600 es donde está la movida. Las pistas se extienden por todos los rincones del mundo. La investigación trabaja día y noche tratando de encontrar el vehículo de carreras perfecto, el que viaje más lejos y más rápido que cualquier otro que se haya construido antes.

Es un gran negocio... y tú te encuentras en la línea de salida de la próxima carrera.

Escoge el equipo con el que quieras correr, ponte a los mandos de tu vehículo antigraavedad especialmente preparado, y participa en los seis grandes circuitos dejando a los demás mordiendo el polvo.

Los mejores pilotos del mundo se están preparando para competir por el mayor premio deportivo. ¿Llegarás a la meta?

Prepárate para machacar.

wipeout

Es una competición a muerte.



HISTORIA RESUMIDA

DE LA LIGA DE CARRERAS ANTIGRAVEDAD F3600

Recopilado de los archivos de la Comisión de Carreras F3600

El Dr. Fraser, del Simposio Mundial de Tecnología, dijo: "No hay duda de que muchas de las historias de personas que han visto ovnis no son ninguna broma. Y esto lo sabemos porque de hecho muchos de los objetos volantes son máquinas antigraavedad desarrolladas para mejorar la efectividad del armamento. Con la decisión de reconocer la existencia de esta tecnología, esperamos poder dejarla abierta para que los científicos la desarrollen con fines pacíficos."

Michele da Silva, comentarista científico.

"The Times", 4 de mayo del 2018.

Me parece tan extraño que los órganos gubernamentales, y en particular el Simposio Mundial de Tecnología, se hayan apresurado tanto en denunciar la tecnología antigraavedad como inadecuada para los sistemas de transporte público. Dicen que es ineficaz y sin una buena rentabilidad. Yo diría que es la voz del gobierno que acaba de incrementar los impuestos sobre suministro de combustibles.

Tessa Deakin, de la Campaña para el Transporte del Futuro.

**"New Transport Monthly" (revista mensual de transporte),
25 de noviembre del 2024.**

Sugiero que rechacemos las propuestas del Simposio. Existen suficientes intereses en el equipo de EE.UU. para continuar la investigación. Haz circular esta nota por todo el mundo.

Comunicación interna de Chuck Hoffman

(Jefe del equipo AG en EE.UU.) dirigida a Pierre Belmondo
(Director de Investigación AG en Europa).

26 de noviembre del 2024.

Esta mañana nos despertamos con la noticia de que los así llamados científicos antigraavedad han malgastado dinero público en proyectos inútiles y en comilonas. La "comunidad AG", como ellos se hacen llamar, decidió continuar la investigación del transporte antigraavedad, aún cuando su órgano de gobierno insistió en que dichos planes nunca podrían llevarse a cabo. El Gobierno de los EE.UU. está pidiendo ahora una investigación del dinero derrochado.

Geena Dawkins.

"Hello USA" (programa de TV), 22 de octubre del 2034.

Cuando nos reunimos bajo el calor abrasador del desierto de Nevada, esperábamos ver quizás un prototipo chapucero y una manada de científicos desacreditados algo inquietos. Por el contrario, nos encontramos con el vehículo antigraavedad Nx1000 que volaba por una pista especial con tanta suavidad y a tal velocidad que nos quedamos boquiabiertos, y los que habíamos dudado de ello tendríamos ahora que retractarnos. Ahora eran los miembros del gobierno los que parecían incómodos mientras la prensa mundial preguntaba, "¿quiénes son los defraudadores ahora?"

Michael McDonald, redactor de temas científicos.

**"The European Daily Comment",
(periódico de temas europeos)**

15 de abril del 2035.

El gobierno de EE.UU. se ha visto obligado a eliminar el elevado impuesto sobre el combustible que tuvo su origen en el abandono oficial del programa de transporte antigravedad. Se espera que otros gobiernos continúen la iniciativa.

"The Day In Brief"

"World Economic Review"

(Repaso a la economía mundial), 30 de mayo del 2035.

Hace catorce años critiqué al Simposio Mundial de Tecnología porque se negaban a investigar la nueva tecnología del transporte antigravedad. Afortunadamente, aquella organización poco profesional está ahora acabada, igual que el malintencionado gobierno del que dependía, y los científicos que rehusaron someterse a presiones políticas han resultado ser las piezas clave del desarrollo del sistema de transporte que resolverá muchos de los problemas mundiales.

Tessa Deakin, de la Campaña para el Transporte del Futuro.

"New Transport Monthly", 2 de Febrero del 2038.

¡El mes pasado montamos en los nuevos vehículos antigravedad! ¡Madre mía! ¡Qué velocidad! ¿Quieres saber cómo es un viaje del futuro? Con estas máquinas lo sabrás. No te quepa duda, ¡las carreras con motor han MUERTO! Puedes conducirlos para ir al trabajo o hasta que se caigan a trozos... pero, ¡no dejes de probarlos!

"Biz Newz"

"Race Dayz" (periódico de los EE.UU.), 8 de junio del 2044.

Y a todos los que están siguiendo este acontecimiento, más importante aún que la Copa Mundial de Fútbol o los Juegos Olímpicos, les decimos, "¡Hasta el año que viene!"

¡Que siga la carrera!

Dirk Breakwater, Delegado Ejecutivo de la Comisión de la Liga de Carreras F3600.

Presentación del programa oficial de los primeros Campeonatos de F3600, junio 2050.

PARA EMPEZAR EL JUEGO

Para cargar wipEout, introduce el CD del juego en tu unidad de CD. Cambia a la unidad del CD, por ejemplo.

D:

Después escribe **WIPEOUT <return/intro>**.

El juego localizará la tarjeta de sonido de tu ordenador, y arrancará el juego.

Si aparece el mensaje “not enough memory available “ (no hay memoria suficiente), tendrás que borrar algunos controladores del **config.sys** y del **autoexec.bat** para dejar memoria libre. Normalmente, borrando SMARTDRV.EXE del archivo **autoexec.bat** te queda más de 1Mb libre.

Puedes jugar a wipEout utilizando el teclado, un ratón o un joystick.

MENÚS

Una vez que se haya cargado wipEout aparecerá una introducción animada. Puedes saltártela pulsando la tecla **“Esc”** del teclado.

Cuando termine la introducción, o después de pulsar la tecla **“Esc”** para saltártela, verás la pantalla con el título wipEout. Pulsa la tecla **“Return/Intro”** del teclado para continuar.

Antes de poder situarte en la pista necesitas tomar algunas decisiones sobre el juego que estás a punto de empezar.

El propio juego wipEout te ofrecerá una serie de menús antes de iniciar el juego. En cada menú utiliza las teclas de las flechas que tiene el teclado para destacar tu elección, después pulsa la tecla **“Intro”** para seleccionarla. Para volver a ver los menús pulsa la tecla **“Esc”**.

Selección de Uno o Varios Jugadores/Opciones/Salir al DOS

Utiliza este menú para seleccionar el juego con uno o con varios jugadores, para seleccionar el menú de opciones o para volver al DOS.

Utiliza las teclas de las flechas que tiene el teclado para destacar tu elección y después pulsa la tecla **“Intro”** para seleccionarla.

Opciones

Cargar datos (Load Data): Elige la opción **“Load Data”** del menú de opciones (options) utilizando las teclas de las flechas para destacarla y después pulsa la tecla **“Return/Intro”** para seleccionarla. Te pedirán el nombre del archivo que deseas cargar. Escribe el nombre del archivo y pulsa la tecla **“Intro”**. Se te pedirá que verifiques tu selección. Si el nombre del archivo es correcto, utiliza las teclas de las flechas que indican hacia la izquierda y la derecha para seleccionar **“Sí”** (Yes) y después pulsa la tecla **“Intro”**. Si no es correcto, utiliza dichas teclas para seleccionar **“No”** y después pulsa la tecla **“Intro”**. Si seleccionas **“Sí”**, se cargará el archivo seleccionado. Si seleccionas **“No”**, se te pedirá que introduzcas el nombre correcto del archivo.

Guardar datos (Save Data): Selecciona **“Save Data”** en el menú de opciones (options) utilizando las teclas de las flechas para destacarlo, y después pulsa la tecla **“Intro”** para seleccionarlo. Se te pedirá el nombre del archivo que deseas guardar. Escribe el nombre del archivo y pulsa la tecla **“Intro”**. Se te pedirá que verifiques tu selección. Si el nombre del archivo es correcto, utiliza la tecla de la flecha que indica hacia la izquierda y la de la que indica hacia la derecha para seleccionar **“Sí”** (Yes) y después pulsa la tecla **“Intro”**. Si no es correcto, utiliza dichas teclas para seleccionar **“No”** y después pulsa la tecla **“Intro”**. Si seleccionas **“Sí”**, se guardará el archivo seleccionado. Si seleccionas **“No”**, se te pedirá que introduzcas el nombre correcto del archivo.

Configuración del controlador (Controller Configuration): El controlador por defecto es un teclado. Sin embargo, puedes seleccionar un ratón o un joystick utilizando esta opción. Incluso puedes redefinir los controles individuales con esta opción.

Selecciona **“Configuración del controlador”** (Controller Configuration) en el menú de opciones utilizando las teclas de las flechas para destacarlo, y después pulsa la tecla **“Intro”** para seleccionarlo. Si pulsas repetidamente las teclas de las flechas, recorrerás las tres selecciones: keyboard (teclado), mouse (ratón) y joystick. Cuando aparezca el método de control que quieres, pulsa la tecla **“Intro”** para seleccionarlo o pulsa la barra espaciadora para redefinirlo.

Redefinir el teclado: Haz aparecer el teclado en el menú **“Configuración del controlador”** y después pulsa la barra espaciadora. Se te pedirá que introduzcas las teclas que tú quieras para las siguientes funciones: izquierda, derecha, arriba, abajo, acelerar, abrir fuego, cambiar vista, freno aerodinámico izquierdo, freno aerodinámico derecho. Cuando hayas elegido todas las teclas, pulsa la tecla **“Intro”** para seleccionarla.

Redefinir el ratón: Haz aparecer el ratón en el menú **“Configuración del controlador”** y después pulsa la barra espaciadora. Puedes seleccionar la sensibilidad del ratón que desees: Low (baja), Medium (media) o High (alta). Cuando hayas hecho la selección pulsa la tecla **“Intro”**.

Redefinir el joystick: Haz aparecer el joystick en el menú **“Configuración del controlador”** y después pulsa la barra espaciadora. Para ajustar el calibrado del joystick, muévelo hasta la posición superior izquierda que quieras y pulsa el botón de disparo. Luego muévelo hasta la posición inferior derecha que desees y a continuación pulsa el botón de disparo. Por último muévelo hasta la posición central y después pulsa el botón de disparo. Una vez hecho esto, pulsa la tecla **“Intro”** del teclado para seleccionar el nuevo calibrado.

Configuración de sonido: Selecciona “**Configuración de sonido**” (Audio Configuration) en el menú de opciones (Options) utilizando las teclas de las flechas para destacarlo, y seguidamente pulsa la tecla “**Intro**” para seleccionarlo. Utiliza las teclas de las flechas que indican hacia arriba y hacia abajo para elegir una o varias opciones variables. Puedes escoger Efectos de **sonido/Música** (SFX/Music), lo que te permite variar el balance entre efectos de sonido y música utilizando las flechas izquierda y derecha. La opción “**Select CD**” te permite seleccionar una pista particular, o una selección aleatoria utilizando las flechas izquierda y derecha.

Ver los mejores tiempos (View Best Times): Escoge “**Ver los mejores tiempos**” en el menú de opciones utilizando las flechas del teclado para destacarlo, y después pulsa la tecla “**Intro**” para seleccionarlo. Utiliza las flechas izquierda y derecha para recorrer los mejores tiempos de todas las pistas terminadas con éxito.

Detalle de los gráficos: Elige ‘**Graphics Detail**’ del menú de opciones usando las flechas arriba y abajo. Cambia las preferencias usando las flechas de izquierda y derecha. Para confirmar tu selección pulsa Enter. Si reduces el nivel de detalle de los gráficos el juego podrá ir más rápido.

Distancia del horizonte (Draw Distance): Con esta opción puedes variar la distancia del horizonte del juego. Puedes elegir entre: cerca (**near**), medio (**medium**) y lejos (**far**). Cuanto más lejos esté el horizonte, más lento discurrirá el juego.

Resolución (Resolution): Con esta opción se cambia la resolución de los gráficos de alta (**high**) a baja (**low**). El juego irá más rápido si escoges la resolución baja.

Tamaño de la pantalla (Screen Size): Esta opción permite variar el tamaño de la pantalla del juego. Puedes elegir entre: grande (**full**), media (**medium**) y pequeña (**small**). Cuanto más pequeña sea la pantalla, más rápido funcionará el juego.

Cielo (sky): Con esta opción puedes activar o desactivar los detalles del cielo. El juego será más rápido si los detalles del cielo están desactivados.

Textura (texturing): Con esta opción puedes activar o desactivar la textura. El juego discurrirá más rápido si se desactiva la textura.

Selección de una Clase de Carrera

En wipEout hay dos clases de carreras, éstas son: Venom y Rapier. Cuando juegues por primera vez estarás en la clase Venom. Solamente podrás pasar a la clase Rapier, la más rápida, cuando hayas ganado el Campeonato Venom.

Selecciona la clase de carrera utilizando las flechas que indican hacia arriba y hacia abajo para destacar la opción y pulsa la tecla “Intro” para seleccionarla.

Selección de Campeonato, Prueba Sencilla o Prueba Contra-Reloj

Para seleccionar el tipo de carrera, utiliza las flechas que indican hacia arriba y hacia abajo para destacar la opción, a continuación pulsa la tecla “Intro” para seleccionarla.

Campeonato (Championship): Partiendo del primer recorrido, intentarás terminar entre los tres primeros puestos para clasificarte para el siguiente. Los puntos pueden ganarse también por la clasificación que obtengas. Si no terminas entre los tres primeros lugares, perderás una vida. Tienes 3 vidas por recorrido.

Si consigues completar los seis recorridos en la clase Venom y terminas en la primera posición del cuadro de puntuación, podrás cambiar a la clase Rapier, que es más difícil.

Carrera sencilla (single race): Si escoges esta opción, se te ofrecerán las pantallas de Selección de equipo (Team Selection) y Selección de piloto (Pilot Selection), y a continuación podrás seleccionar un recorrido. Hay seis recorridos en wipEout, que son: Altima VII, Karbonis V, Terramax, Korodera, Arridos IV y Silverstream. Competirás con un pelotón de pilotos en una carrera a tres vueltas.

Prueba contrarreloj (time trial): Igual que en la carrera sencilla, podrás elegir equipo, piloto y pista. Recuerda que en las pruebas contrarreloj todas las armas estarán desactivadas.

¡Corres para mejorar tus mejores tiempos. Sólo tienes que luchar contra el reloj!

Selección de Equipo

Son cuatro los principales equipos de todo el mundo que participan en la Liga Antigraavedad F3600. Cada equipo invierte grandes sumas de dinero en investigación y construye las naves según a propósito para sus pilotos estrella. El objetivo es siempre arrasar al contrario y dejarle tragando humo.

Al comienzo de cada carrera hay ocho rivales en la pista. Hay 2 pilotos por cada uno de los 4 equipos.

Utiliza las flechas que indican hacia arriba y hacia abajo para destacar el equipo que quieras escoger y después pulsa la tecla “Intro” para seleccionarlo. Ten en cuenta que la nave de carreras que utiliza cada equipo tiene unas características diferentes. El cuadro de estadísticas de los vehículos te ayudará a hacer tu elección.

Equipo	País de origen	Motor**	Pilotos
AG Systems	Japón	1200x2-RHT	John Dekka Daniel Chang
Auricom Research	EE.UU./Canadá	330x3-RHT	Arial Tetsuo Anastasia Cherovoski
Qirex	Rusia	1700x1-SRHT	Kel Solaar Arian Tetsuo
FEISAR*	Consorcio Europeo	1400x2-SRHT	Sophia de la Renté Paul Jackson

*Federación Europea de Investigación y Ciencia Industrial

**Brake Horse Power (Potencia al freno en caballos), número de motores, Recalentado o Sobrecalentado

Cuadro de estadísticas de los vehículos

Equipo	Accler.	Velocidad máx	Peso	Círculo de giro
AG Systems				
Auricom				
Qirex				
FEISAR				



Fabricante	AG Systems International
Modelo	3240ii SRX
Config. del motor	2x1200bhp - recalentado
Modelo Motor	Falcon 4 MkII
Estabilizadores	Pro-Am PB90
Sistema de Frenos	Piraña2-S.R.B.S.(sistema de frenos sensible a la velocidad)
Control Armamento	AG Systems UK



Fabricante	Auricon Research Industries
Modelo	A.R. 2700 Modelo B
Config. del motor	2x1200bhp - recalentado
Modelo Motor	Syrus 660 MkIV
Estabilizadores	Pro-Am SR640
Sistema de Frenos	Piraña4 - P.R.B.S. (Sistema de frenos sensible a la potencia)
Control Armamento	Sistemas de control Xevious 4



Fabricante	FEISAR
Modelo	LS-5600 MkIV
Config. del motor	2x1400 - sobrerrecalentado
Modelo Motor	Syrus 2800 MkII
Estabilizadores	Pro-Am SR320
Sistema de Frenos	Airflow 220-S.R.B.S.(sistema de frenos sensible a la velocidad)
Control Armamento	Ordenador FEISAR 4 Armacall





Fabricante	Qirex International
Modelo	Quantax Modelo 4
Config. del motor	1x1700 HP - sobrerrecalentado
Modelo Motor	1700 PowerStation 4
Estabilizadores	Pro-Am PB90
Sistema de Frenos	Airflow400 - P.A.B.S. (servofrenos)
Control Armamento	Sistema de Despliegue de Armamento Krakken 1

Selección de Pilotos



Los pilotos están altamente cualificados y son personas muy ricas. Se han creado unas rivalidades feroces y a cada uno se le ha encomendado el éxito de su equipo. Cada equipo tiene 2 pilotos en la carrera: el piloto principal y el piloto secundario.

Utiliza las flechas que indican hacia arriba y hacia abajo para destacar el piloto elegido y después pulsa la tecla “Intro” para seleccionarlo.



PILOTO PRINCIPAL		SEGUNDO PILOTO	
	Nombre John Dekka Sexo Masculino Edad 38 Nacionalidad Americana Historial Uno de los mejores pilotos de pruebas de AG Systems. Altura 183 cm Peso 89.8 kilos Datos de ident. en F3600 DEK200.0.0.11		Nombre Daniel Chang Sexo Masculino Edad 29 Nacionalidad China Historial Piloto de pruebas desertor del comunismo. Altura 172 cm Peso 95.25 kilos Datos de ident. en F3600 CHAN210.0.3.4



PILOTO PRINCIPAL		SEGUNDO PILOTO	
	Nombre Arial Tetsuo Sexo Femenino Edad 22 Nacionalidad Japonesa Historial Enconada rival y hermana gemela de Arian Tetsuo del equipo de carreras Qirex Altura 160 cm Peso 42.2 kilos Datos de ident. en F3600 TETS304.3.1.8		Nombre Anastasia Cherovoski Sexo Femenino Edad Sin confirmar Nacionalidad Sin confirmar Historial Sin confirmar, pero Kel Solaar, piloto principal del equipo Qirex conoce su secreto. Altura 180 cm Peso Sin confirmar Datos de ident. en F3600 CHER347.12.23.75

EQUIPO 3



QIREX

PILOTO PRINCIPAL

**Nombre****Sexo****Edad****Nacionalidad****Historial****Altura****Peso****Datos de ident. en F3600**

Kel Solaar

Masculino

40

Rusa

Experto en vuelo a alta velocidad y en todos los sistemas de armamento. Desde hace mucho tiempo mantiene una "misteriosa" rivalidad con Anastasia Cherovoski del equipo Auricom.

193 cm

124.74 kilos

SOLA423.12.1.1

SEGUNDO PILOTO

**Nombre****Sexo****Edad****Nacionalidad****Historial****Altura****Peso****Datos de ident. en F3600**

Arian Tetsuo

Femenino

22

Japonesa

Rival feroz, hermana gemela y víctima de Arian Tetsuo, del equipo Auricom.

160 cm

43 kilos

TETS303.2.0.7

EQUIPO 4



PILOTO PRINCIPAL

**Nombre****Sexo****Edad****Nacionalidad****Historial****Altura****Peso****Datos de ident. en F3600**

Sophia de la

Renté

Femenino

22

Francesa

La primera mujer que voló sin escalas alrededor de la Tierra en un caza monoplace antigravedad.

178 cm

44,9 kilos

RENT102.6.9.10

SEGUNDO PILOTO

**Nombre****Sexo****Edad****Nacionalidad****Historial****Altura****Peso****Datos de ident. en F3600**

Paul Jackson

Masculino

36

Inglesa

Sin confirmar

175 cm

93 kilos

JACK234.32.32.0

CÓMO JUGAR

Campeonato: Si eliges probar suerte en el campeonato, te situarás en la primera pista de la clase Venom.

Carrera sencilla: Si escoges una carrera sencilla, compites contra un pelotón de pilotos en la pista que hayas seleccionado.

Contrarreloj: Si eliges correr contra el reloj para superar tus mejores tiempos realizados hasta ese momento, te colocarás en la pista que hayas seleccionado.

La pantalla de juego

Cuando pilotes una nave en la Liga Antigraavedad F3600, desearás tener a mano toda la información posible. La pantalla de juego te indicará en qué vuelta del recorrido te encuentras, tu posición en la carrera, las armas que tienes activadas (si hay alguna), el tiempo de las vueltas más rápidas, tu propio tiempo y la velocidad a la que vas.



Puedes optar entre correr con un punto de vista interior (viendo la pista desde la carlinga del piloto de tu vehículo de carreras antigraavedad), o con un punto de vista exterior (justo desde la parte superior trasera de tu nave). Elige el punto de vista que te parezca más cómodo pulsando el tabulador del teclado para pasar de una opción a otra.

Mientras estás jugando, puedes variar el detalle de los gráficos utilizando las teclas de función **"F1"** a **"F4"** del teclado.

Pulsa **"F1"** para desplazarte por las tres opciones de **"Distancia del horizonte"** (Draw Distance).

Pulsa **"F2"** para seleccionar cualquiera de las dos opciones de **"Resolución"** (Resolution).

Pulsa **"F3"** para recorrer las tres opciones de **"Tamaño de Pantalla"** (Screen Size).

Pulsa **"F4"** para seleccionar cualquiera de las dos opciones de **"Cielo"** (Sky).

Controles del vehículo

TECLADO

TECLAS POR DEFECTO

Control

Alt

Tab

Flecha izda

Flecha dcha

“Z”

“X”

“P”

“F”

“F2”

“F3”

“F4”

Acción

Acelerar

Desplegar armas

Cambiar de vista

Izquierda

Derecha

Freno aerodinámico. izdo (giros cerrados)

Freno aerodinámico dcho (giros cerrados)

Detener/reanudar la partida

Cambiar la “Distancia del horizonte”

Cambiar la “Resolución”

Cambiar el “tamaño de pantalla”

Cambiar el “cielo”

RATÓN

Recuerda que si estás utilizando un ratón, necesitas también utilizar el teclado para activar algunas de las funciones.

MOVIMIENTO DEL RATÓN

Botón izquierdo del ratón

Botón derecho del ratón

Izquierda

Derecha

Acción

Acelerar

Desplegar armas

Izquierda

Derecha

TECLA DEL TECLADO

Tab

“P”

“Z”

“X”

“F”

“F2”

“F3”

“F4”

Acción

Cambiar de vista

Pausa activada/desactiva.

Freno aerodinámico izquierdo (para giros cerrados)

Freno aerodinámico derecho (para giros cerrados)

Cambiar “Distancia del horizonte”

Cambiar la “Resolución”

Cambiar el “tamaño de pantalla”

Cambiar el “cielo”

JOYSTICK	Acción
Botón de disparo 2	Acelerar
Botón de disparo 1	Desplegar armas
Izquierda	Izquierda
Derecha	Derecha

TECLA DEL TECLADO	Acción
Tab	Cambiar de vista
“P”	Pausa activada/desactiva.
“Z”	Freno aerodinámico del lado izquierdo (para giros cerrados)
“X”	Freno aerodinámico del lado derecho (para giros cerrados)
“F”	Cambiar “Distancia del horizonte”
“F2”	Cambiar la “Resolución”
“F3”	Cambiar el “tamaño de pantalla”
“F4”	Cambiar el “cielo”

Cómo se detiene el juego

El juego se detiene pulsando la tecla **“P”** (Pause). Una vez detenido, se te ofrecerá un menú con cuatro opciones.

Continuar (Continue): Si seleccionas esta opción continuará el juego desde el punto donde lo hayas detenido.

Reiniciar (Restart): Si seleccionas esta opción podrás empezar la carrera de nuevo. Sin embargo, si estás jugando en la modalidad de Campeonato perderás una vida.

Salir (Quit): Si seleccionas esta opción saldrás del juego completamente.

Pista del CD (CD Track): Si seleccionas esta opción podrás escoger una nueva pista de música. Utiliza las flechas que indican hacia la izquierda y hacia la derecha para recorrer las diferentes pistas.

Utiliza las flechas que indica hacia arriba y abajo para destacar tu elección y a continuación pulsa la tecla **“Intro”** para seleccionarla.

Cómo activar las armas

El vehículo de carreras antigravedad emplea armas para impedir el avance de sus contrincantes. Todas las armas se cargan en la nave antes de la carrera, pero solamente pueden activarse volando sobre una rejilla de armas que hay en la pista. Las rejillas de armas son tramos de pista de colores brillantes. Sólo puede activarse un arma cada vez.

Armas para partidas de un jugador



ESCUDO (Shield) Detiene los misiles enemigos. Cada escudo tiene un límite de tiempo. Cuando se activa un escudo no puedes utilizar ningún otro arma, pero sí puedes reponerlas.



TURBO-PROPULSIÓN (Turbo Boost) Aumenta la velocidad del vehículo muy rápidamente durante un breve espacio de tiempo.



MINAS (Mines) Cada explosión frena la velocidad de la nave afectada. Se sueltan en tandas de cinco, y tras mantenerse unos segundos en el aire explotan automáticamente.



ONDAS DE CHOQUE (Shock Waves) Cuando un vehículo recibe una onda de choque, se para, vibra y resulta muy difícil de controlar durante un tiempo.



COHETES (Rockets) Se lanzan desde la parte delantera del vehículo y su impacto hace que el contrario aminore la velocidad. Los cohetes tienen capacidad para volar a ras del suelo y van solamente en línea recta. Apunta con cuidado.



MISILES (Missiles) Son parecidos a los cohetes, pero capaces de seguir rastros de calor. Antes de disparar, espera a que aparezca el símbolo que indica que el misil ha fijado el blanco.

Armas para partidas de varios jugadores

Además de las armas descritas arriba, hay otras dos que sólo pueden utilizarse contra contrincantes cuyas naves estén controladas por personas en la modalidad de partida con varios jugadores.



INVERSIÓN DE LOS CONTROLES (RevCon) Cuando se dispara con este arma a un contrario, hará que se inviertan los controles de sus mandos.



“¿QUÉ ES ESTO?” Averígualo tú solo. ¡Es delicada pero muy útil!”

WIPEOUT CON VARIOS JUGADORES

Hay dos tipos de carrera para varios jugadores.

Carrera para varios jugadores (Multi-player race): Un pelotón de 8 pilotos compiten entre sí. Hasta 8 personas pueden formar el pelotón, y las plazas vacantes las ocuparán adversarios controlados por el ordenador.

Mano a mano: Dos naves controladas por sendas personas corren una contra otra en un endiablado duelo antigravedad.

A la hora de jugar a la modalidad de varios jugadores que incluye wipeOut, se puede utilizar una conexión en serie para partidas de 2, o una red para partidas de entre 2 y 8 participantes. Cuando se juegue una partida de 2 personas con una conexión en serie, las máquinas deberán estar conectadas utilizando un cable de modem nulo.

Conexión en serie de 2 jugadores

Selecciona la opción “**varios jugadores**” (Multi-player) en la primera pantalla de menú de juego. Podrás optar por “**conexión en serie de 2 jugadores**” (2 player serial link) o “**Red**” (Network). Utiliza las flechas que indican hacia arriba y hacia abajo para destacar “**conexión en serie de 2 jugadores**” y pulsa la tecla “**Intro**” para seleccionarlo. El juego esperará que el otro jugador se conecte. Cuando ambos jugadores se hayan conectado, una de las máquinas será la que mande y la otra será la sirviente. El que manda escogerá la clase de carrera y la pista, después escogerá un equipo y un piloto. El sirviente solamente elegirá equipo y piloto.

Cada jugador deberá seguir las instrucciones que aparecen en la pantalla a medida que estas aparezcan en los menús, como se describe en las correspondientes secciones de este manual.

Los demás detalles del juego están descritos en las oportunas secciones del manual.

Red (Network)

Selecciona la opción **“varios jugadores”** (Multi-player) en la primera pantalla de menú del juego. Podrás escoger entre **“conexión en serie de 2 jugadores”** o **“Red”**. Utiliza las flechas que indican hacia arriba y hacia abajo para destacar **“Red”** (Network) y pulsa la tecla **“Intro”** para seleccionarlo. Se te pedirá que selecciones el número de jugadores (Select number of players). Utiliza las flechas izquierda y derecha para destacar el número elegido. Después puedes usar la flecha que indica hacia abajo para destacar **“Seleccionar Enchufe”** (Select Socket). Esto permite que se pueda jugar más de una partida en red de wipEout en una sola red. Utiliza las flechas izquierda y derecha para seleccionar el enchufe deseado y después pulsa la tecla **“Intro”**.

El juego esperará a que los demás jugadores se conecten. Después se seleccionará una máquina que lleve el mando y las demás serán las sirvientes.

El que manda escogerá la clase de carrera y la pista, así como el equipo y el piloto. Los demás solamente podrán escoger equipo y piloto.

Cada jugador deberá seguir las instrucciones que aparecen en la pantalla a medida que avanzan en los menús, como se describe en las correspondientes secciones de este manual.

Los demás detalles del juego están descritos en las oportunas secciones del manual.

Directores gerentes

Ian Hetherington y
Jonathan Ellis

Director de desarrollo

John White

Productores

Andy Yelland
Dominic Mallinson

Jefe de producto

Sue Campbell

Subjefe de producto

Claire Garvie

Diseñador del juego

Nick Burcombe

Programadores

Andy Yelland
Andy Satterthwaite
Dave Smith
Mark Kelly
Jed Adams
Steve Ward
Chris Eden
Salim Siwani

Programador de sonido

Andy Crowley

Programador de red

Steve Davies

Programador de película

(animación)
Mike Anthony

Artistas de la conversión

John Dwyer
Gary Burley

**Programadores de la versión
para la PlayStation**

Dave Rose
Rob Smith
Jason Denton
Stuart Sockett

Artistas en 3 y 2 Dimensiones

Nicky Carus-Westcott
Darren Douglas
Laura Grieve
Pol Sigerson
Louise Smith

**Gráficos adicionales y gráficos
de relaciones públicas y
marketing**

Lee Carus-Westcott

Idea de

Jim Bowers

Diseño gráfico adicional

The Designers Republic

Música

CoLD StORAGE

Efectos de sonido

Tim Wright

Relaciones públicas

Glen O'Connell (GB)
Mark Day (EE UU)
Catherine Jaymond (Francia)
Ingo Zaborowski (Alemania)

Manual de instrucciones**escrito por**

Damon Fairclough
Nick Burcombe

Diseño y dirección del embalaje

The Designers Republic
Anthony Roberts
Keith Hopwood

Ayudante técnico

Paul Charsley

Secretaria de desarrollo

Jennifer Rees

Control de calidad

Stuart Allen
Chris Graham
Thomas Rees
Brian Walsh
Carl Berry
Mark Inman
Paul Tweedle
Anthony Cross
Edward Hay
Rob Wolfe

Agradecimiento especial a

Softimage
SGI
Bars & Pipes Professional
Cluffy
Paul McGarvey
Paul Hartnoll
Rob Holden
Joanne Galvin
Michele Raulin
Caroline Dupuy
Chris Meredith
y a todos los de Psygnosis

1	Data Track	
2	Cairodrome CoLD StORAGE	5:15
3	Cardinal Dancer CoLD StORAGE	5:22
4	Cold Comfort CoLD StORAGE	5:06
5	DOH-T CoLD StORAGE	5:16
6	Messij CoLD StORAGE	5:17
7	Operatique CoLD StORAGE	5:19
8	Tentative CoLD StORAGE	5:26
9	Trancevaal CoLD StORAGE	5:08