

# wipEout™



## CONTENTS

<b>Breve Storia Della Lega Corse Antigravitazionali F3600</b>	0.3
<b>Avvio Del Gioco</b>	0.5
<b>Menu</b>	0.6
Selezione Opzioni/1-Piu Giocatori/	
Ritorna al DOS	0.6
Opzioni	0.6
Selezione Classi Di Gara	0.9
Selezione Campionato/Corsa	
Singloa/Prova a Cronometro	0.9
Selezione Scuderia	0.10
Dati dei Veicoli	0.10
Selezione Piloti	0.12
<b>Esecuzione Del Gioco</b>	0.14
La Videata di Gioco	0.14
Controllo del Veicolo	0.15
Pausa di Gioco	0.16
Armi e Potenziatori	0.17
<b>wipEout Con Più Giocatori</b>	0.18
Collegamento seriale per 2 giocatori	0.18
Rete	0.18
<b>Titoli</b>	0.20



SEI PRONTO?

E' il 2052 AD.

Le corse antigravitazionali sono diventate lo sport più famoso del mondo. Siamo alla Corsa di Lega F3600. Le piste si trovano in ogni angolo del mondo. I ricercatori lavorano giorno e notte per trovare il veicolo da corsa perfetto, quello che andrà più lontano e più velocemente di qualunque altra cosa costruita finora.

E' un grosso affare... e tu sei sulla griglia di partenza pronto per la prossima corsa.

Scegliti la scuderia per cui vuoi gareggiare, prendi i comandi del tuo elaborato mezzo antigravitazionale e lanciati sui sei giganteschi circuiti lasciandoti dietro il resto a mangiare la nebbia.

I migliori piloti del mondo sono schierati qui a gareggiare per il più grande alloro sportivo. Riuscirai ad arrivare alla fine?

Preparati al wipEout (eliminazione).

wipEout"  
Corsa balistica



W1P3'OUT"  
F3600 RACE LEAGUE

BALLISTIC RACING

IT'S 2052 AD...

0.2  
NUMBER

»»»»»  
MARINO - RETECON G-ORCE

# BREVE STORIA DELLA LEGA CORSE ANTIGRAVITAZIONALI F3600

*Tratta dagli archivi della Commissione di Gara F3600*

Il Dr. Fraser, del Simposio Mondiale sulla Tecnologia aveva proseguito dicendo, "E' chiaro che molti avvistamenti di UFO non sono affatto delle invenzioni. Questo lo sappiamo perché molti di questi oggetti volanti sono in effetti delle macchine antigravitazionali sviluppate per potenziare le capacità belliche. Decidendo di rivelare l'esistenza di questa tecnologia, ci auguriamo di aprirla ad altri scienziati per uno sviluppo pacifico."

Michelle da Silva, commentatore scientifico.  
**'The Times', 4 Maggio 2018.**

Mi sembra strano che organi governativi, e particolarmente il Simposio Mondiale sulla Tecnologia, siano stati così precipitosi nel denunciare la tecnologia antigravitazionale come inadatta ai sistemi di trasporto di massa, ritenendola inefficiente e non "economica". La mia ipotesi è che questa è la voce di un governo che ha appena aumentato le imposte sui combustibili attuali.

Tessa Deakin della Campagna per i Trasporti del Futuro.  
**'New Transport Monthly', 25 Novembre 2024.**

Suggeriamo di rifiutare le proposte del Simposio. La scuderia USA è interessata a proseguire le ricerche. Circolare il pro-memoria in tutto il mondo.

Pro-memoria riservato di Chuck Hoffman  
(Capo della Scuderia AG negli USA) a Pierre Belmondo  
(Direttore della Ricerca AG Europa).  
**26 Novembre 2024.**

Ci siamo svegliati questa mattina scoprendo che i cosiddetti scienziati antigravitazionali hanno sperperato il denaro pubblico in progetti inutili e in pranzi di lavoro. La 'comunità AG ', come vengono chiamati, ha deciso di proseguire le ricerche sul trasporto antigravitazionale, anche se i loro stessi dirigenti insistono a dire che tali piani non potranno mai essere realizzati. Il governo USA adesso vuole un'inchiesta sulle spese non autorizzate dei fondi.

Geena Dawkins.  
**'Hello USA' (Spettacolo televisivo), 22 Ottobre 2034.**

Quando ci siamo trovati nel caldo bruciante del deserto del Nevada, ci aspettavamo magari di vedere un prototipo rudimentale e qualche imbarazzo da parte degli screditati scienziati. Abbiamo invece visto il veicolo antigravitazionale Nx1000 volare sulla pista speciale in modo talmente morbido e ad una tale velocità da lasciare a bocca aperta e da sopra le colline si poteva sentire il suono delle parole che venivano rimangiate. Adesso erano i funzionari del governo ad apparire imbarazzati davanti alla stampa mondiale che chiedeva: "Allora, chi sono ora gli imbroglioni?"

Michael McDonald, redattore scientifico.  
**'The European Daily Comment', 15 Aprile 2035.**

Il governo USA è stato obbligato ad annullare l'elevata imposta sui combustibili introdotta dopo l'abbandono ufficiale del programma sul trasporto antigravitazionale. Si ritiene che altri governi seguiranno l'esempio.

'The Day In Brief'  
**'World Economic Review', 30 Maggio 2035.**

Quattordici lunghi anni fa, avevo criticato aspramente il Simposio Mondiale sulla Tecnologia perché aveva rifiutato di proseguire le ricerche sulla tecnologia emergente del trasporto antigravitazionale. Grazie a Dio, questa scorretta organizzazione è oggi in pezzi, come pure il vile governo che la controllava e gli scienziati, che si erano rifiutati di cedere alle pressioni politiche, sono risultati gli elementi chiave nello sviluppo di un sistema di trasporti che risolverà molti dei problemi del mondo.

Tessa Deakin della Campagna per il Trasporto del Futuro .  
**'New Transport Monthly', 2 Febbraio 2038.**

Wow! Il mese scorso alcuni di noi sono andati a provare i nuovi veicoli antigravitazionali! Speedy Gonzalez! Volevate la corsa del futuro? L'avete trovata, con queste dannate macchinette. Una cosa è certa: le corse automobilistiche sono MORTE! Le potete usare per andare a lavorare o potete pure farle andare sottoterra... basta che le usate in qualche modo!

'Biz Newz'  
**'Race Dayz' (rivista americana), 8 Giugno 2044.**

E al mondo che guarda questo evento, già superiore ai Mondiali di calcio o alle Olimpiadi:  
"Arrivederci all'anno prossimo!"

Continuate a correre!

Dirk Breakwater, Direttore della Commissione della Lega  
Corse F3600.

**Introduzione del programma ufficiale del primo  
Campionato F3600 , Giugno 2050.**



## AVVIO DEL GIOCO

Per eseguire wipEout, inserisci il CD nell'unità CD. Poi vai sul drive CD p. es. **D:**

Quindi digita **WIPEOUT<ritorno>**.

Il programma andrà a rilevare quale scheda del sonoro dispone la tua macchina e procederà ad eseguire.

Se appare il messaggio, 'memoria disponibile insufficiente' (not enough memory available), dovrai liberare un po' di memoria togliendo alcuni driver dal **config.sys** e dall'**autoexec.bat**. Di solito, togliendo SMARTDRV.EXE da **autoexec.bat** si libera 1Mb di memoria.

Puoi eseguire wipEout utilizzando sia la tastiera, il mouse o il joystick.

## MENU

Dopo aver caricato wipEout, appare una introduzione animata, che puoi saltare premendo il tasto **'Esc'** sulla tastiera.

Terminata l'introduzione, oppure dopo aver premuto **'Esc'** per saltarla, apparirà la videata titolo di wipEout. Premi il tasto di **'Ritorno'** sulla tastiera per proseguire.

Prima di poter prendere posto sulla pista, devi effettuare alcune scelte circa il gioco che stai per eseguire.

wipEout ti offre una serie di menu, prima di giocare. Su ogni menu, usa i tasti freccia per evidenziare la scelta, poi premi **'Ritorno'** per selezionarla. Per tornare indietro tra i menu, premi il tasto **'Esc'**.

## Selezione Opzioni/1-Piu Giocatori/Ritorna al DOS

Usa questo menu per scegliere il gioco a uno o più giocatori, il menu opzioni o per tornare al DOS.

Usa i tasti freccia per evidenziare la scelta e poi premi il tasto di **'Ritorno'** per selezionarla.

## Opzioni

**Load Data** (Carica Dati): Scegli **'Carica Dati'** sul menu opzioni mediante i tasti freccia per evidenziare e poi premendo il tasto di **'Ritorno'** per selezionare. Ti verrà chiesto di dare un nome al file che vuoi caricare. Digita il nome del file e poi premi il tasto di **'Ritorno'**. Quindi, ti verrà chiesto di verificare la tua scelta. Se il nome del file è quello giusto, usa i tasti freccia **SINISTRA** e **DESTRA** per scegliere **'Sì'** poi premi il tasto di **'Ritorno'**. Se non è quello giusto, usa i tasti freccia **SINISTRA** e **DESTRA** per scegliere **'No'** e poi premi il tasto di **'Ritorno'**. Se scegli **'Sì'** (Yes), il file selezionato verrà caricato. Se scegli **'No'**, ti verrà chiesto di inserire il nome corretto del file.

**Save Data** (Salva Dati): Scegli **'Salva Dati'** sul menu Opzioni mediante i tasti freccia per evidenziare e poi premendo il tasto di **'Ritorno'** per selezionare. Ti verrà chiesto di dare un nome al file che vuoi salvare. Digita il nome del file e poi premi il tasto di **'Ritorno'**. Quindi, ti verrà chiesto di verificare la tua scelta. Se il nome del file è quello giusto, usa i tasti freccia **SINISTRA** e **DESTRA** per scegliere **'Sì'** poi premi il tasto di **'Ritorno'**. Se non è quello giusto, usa i tasti freccia **SINISTRA** e **DESTRA** per scegliere **'No'** e poi premi il tasto di **'Ritorno'**. Se scegli **'Sì'**, il file selezionato verrà salvato. Se scegli **'No'**, ti verrà chiesto di inserire il nome corretto del file.



**Configurazione della pulsantiera:** Il controllo predefinito è la tastiera. Tuttavia, puoi scegliere di utilizzare il mouse o il joystick mediante questa opzione. Con questa opzione, puoi anche ridefinire i singoli comandi.

Scegli **'Controller Configuration'** (Configurazione Pulsantiera) sul menu Opzioni mediante i tasti freccia per evidenziare e poi premendo il tasto di **'Ritorno'** per selezionare. Premendo ripetutamente il tasto freccia **DESTRA**, scorri tra le tre scelte di tastiera, mouse e joystick. Quando appare il metodo di controllo richiesto, premi il tasto di **'Ritorno'** per selezionarlo, oppure premi la **'Barra Spaziatrice'** per ridefinirlo.

**Ridefinizione della tastiera:** Visualizza la tastiera sul menu **'Controller Configuration'** e poi premi la **'BARRA SPAZIATRICE'**. Ti verrà quindi chiesto di inserire i tasti a cui vuoi assegnare le funzioni seguenti: Sinistra, Destra, Su, Giù, Accelera, Fuoco, Cambiare Visuale, Freno Aerodinamico Sinistro, Freno Aerodinamico Destro. Quando hai scelto tutti i tasti, premi il tasto di **'Ritorno'** per selezionarli.

**Ridefinizione del mouse:** Visualizza il mouse sul menu **'Controller Configuration'** e poi premi la **'BARRA SPAZIATRICE'**. Puoi quindi scegliere la sensibilità del mouse tra Bassa, Media, e Alta. Quando hai compiuto la tua scelta, premi il tasto di **'Ritorno'**.

**Ridefinizione del joystick:** Visualizza il joystick sul menu **'Controller Configuration'** e poi premi la **'BARRA SPAZIATRICE'**. Per regolare la taratura del joystick, muovilo sulla posizione in alto a sinistra richiesta e premi il pulsante di **'Fuoco'**. Muovi poi il joystick sulla posizione in basso a destra richiesta e premi il pulsante di **'Fuoco'**. Quindi, muovi il joystick sulla posizione centrale e premi il pulsante di **'Fuoco'**. Fatto tutto questo, premi il tasto di **'Ritorno'** sulla tastiera per selezionare la nuova taratura.

**Configurazione Sonoro:** Sul menu Opzioni, scegli **'Audio Configuration'** (Configurazione sonora) mediante i tasti freccia per evidenziare e poi premendo il tasto di **'Ritorno'** per selezionare. Usa le frecce **SU** e **GIÙ** per scegliere una delle due opzioni variabili. Puoi scegliere **SFX/Music** (Effetti Sonori/Musica) che ti permette di modificare l'equilibrio tra effetti sonori e musica mediante le frecce **SINISTRA** e **DESTRA**. **Select CD** (Seleziona CD) ti permette di scegliere una data colonna musicale, oppure una selezione a caso mediante le frecce **SINISTRA** e **DESTRA**.

**Vedi Miglior Tempo:** Sul menu Opzioni, scegli **'View Best Times'** (Vedi Miglior Tempo) utilizzando i tasti freccia per evidenziare e poi premendo il tasto di **'Ritorno'** per selezionare. Usa le frecce **SINISTRA** e **DESTRA** per scorrere tra i tempi migliori di tutte le piste completate con successo.

**Dettagli Grafica:** Sul menu Opzioni, scegli **'Graphics Detail'** (Dettagli Grafica) utilizzando i tasti freccia per evidenziare e poi premendo il tasto di **'Ritorno'** per selezionare. Riducendo i dettagli della grafica del gioco, wipEout gira più velocemente.

**Traccia Distanza** (Draw Distance): Con questa opzione, tu puoi modificare la distanza dell'orizzonte del gioco. La scelta è tra Vicino (**Near**), Medio (**Medium**) o Lontano (**Far**). Più l'orizzonte viene tracciato lontano, più il gioco gira lentamente.

**Risoluzione** (Resolution): Con questa opzione, cambi la risoluzione grafica da Alta (**High**) a Bassa (**Low**). Se scegli la risoluzione Bassa, il gioco gira più veloce.

**Dimensione Schermo** (Screen Size): Con questa opzione, modifichi la dimensione della finestra di gioco. Le scelte sono tra Tutto Schermo (**Full**), Medio (**Medium**) o Piccolo (**Small**). Più la finestra di gioco è piccola, più il gioco gira veloce.

**Cielo** (Sky): Con questa opzione, puoi Accendere (**On**) o Spegnerne (**Off**) il dettaglio del cielo. Con il cielo Spento, il gioco gira più veloce.

**Rilievo** (Texturing): Con questa opzione, puoi Accendere (**On**) o Spegnerne (**Off**) il rilievo. Con il rilievo Spento, il gioco gira più veloce.





## Selezione Classi Di Gara

In wipEout ci sono due classi di gara. Queste sono la Venom e la Rapier. Quando giochi per la prima volta, ti troverai nella classe Venom e potrai avanzare alla più veloce classe Rapier solo dopo aver vinto il Campionato Venom.

Scegli la classe utilizzando i tasti freccia sulla tastiera per evidenziare l'opzione e poi premi il tasto di **'Ritorno'** per selezionarla.

## Selezione Campionato/Corsa Singola/Prova a Cronometro

Per scegliere il tipo di corsa che richiedi, usa i tasti freccia **SU** e **GIÙ** per evidenziare l'opzione, poi premi il tasto di **'Ritorno'** per selezionarla.

**Campionato** (Championship): Partendo sulla prima pista, dovrai cercare di finire tra i primi tre, per poterti qualificare per quella successiva. Ti verranno anche assegnati dei punti, a seconda del piazzamento. Se non termini tra i primi tre, perdi una vita, delle 3 di cui disponi per ogni pista.

Se riesci a completare tutte le sei piste nella classe Venom E ad arrivare in cima alla classifica punti, potrai passare alla più impegnativa classe Rapier.

**Corsa Singola** (Single Race): Se scegli questa opzione, appariranno le videate di Selezione Scuderia e Selezione Pilota, seguite dalla possibilità di selezionare una pista. In wipEout vi sono 6 piste. Queste sono Altima VII, Karbonis V, Terramax, Korodera, Arridos IV, e Silverstream. Tu dovrai gareggiare contro un campo completo di piloti in una corsa di 3 giri.

**Prova a Cronometro** (Time Trial): Come nella Corsa Singola, puoi sceglierti la scuderia, il pilota e la pista. Ricorda che nella prova a cronometro tutte le armi sono disattivate.

Gareggia contro il tuo miglior tempo. Non devi battere nessuno, se non l'orologio!

# Selezione Scuderia

Nella Lega Corse Antigraavitazionali F3600 sono impegnate quattro squadre. Ogni scuderia investe pesantemente nella ricerca e costruisce veicoli adatti ai propri piloti di punta: lo scopo è sempre quello di polverizzare il percorso e lasciare gli avversari ad acchiappare le nuvole.

All'inizio di ciascuna corsa sulla pista ci sono 8 concorrenti, in ragione di 2 piloti per ognuna delle 4 squadre.

Usa i tasti freccia **SU** e **GIÙ** per evidenziare la scuderia prescelta, poi premi il tasto di **'Ritorno'** per selezionarla. Ricorda che il veicolo di gara utilizzato da ciascuna scuderia differisce nelle specifiche. La tabella sui Dati del Veicolo ti aiuterà nella tua scelta.

Scuderia	Paese di Origine	Spec. Motore**	Piloti
AG Systems	Giappone	1200x2-RHT	John Dekka Daniel Chang
Auricom Research	USA/Canada	330x3-RHT	Arial Tetsuo Anastasia Cherovski
Qirex	Russia	1700x1-SRHT	Kel Solaar Arian Tetsuo
FEISAR*	Consorzio Europeo	1400x2-SRHT	Sophia de la Renté Paul Jackson

\*Federal European Industrial Science and Research  
\*\*Potenza CV, numero di motori, ricombustione o super ricombustione

## Dati dei Veicoli

Scuderia	Accel.	Velocità di Punta	Corazza	Arco dello Sterzo
AG Systems				
Auricom				
Qirex				
FEISAR				



<b>Costruttore</b>	AG Systems International
<b>Modello</b>	3240ii SRX
<b>Configurazione Motore</b>	2x1200bhp - ricombustione
<b>Modello Motore</b>	Falcon4 MkII
<b>Stabilizzatori</b>	Pro-Am PB90
<b>Sistema Frenante</b>	Pirhana2 - S.R.B.S. (Speed Responsive Braking System)
<b>Controllo Armi</b>	AG Systems UK



<b>Costruttore</b>	Auricom Research Industries
<b>Modello</b>	A.R. 2700 Model B
<b>Configurazione Motore</b>	3x660bhp - ricombustione
<b>Modello Motore</b>	Syrus 660 MkIV
<b>Stabilizzatori</b>	Pro-Am SR640
<b>Sistema Frenante</b>	Pirhana4 - P.R.B.S. (Power Responsive Braking System)
<b>Controllo Armi</b>	Xevious 4 Control Systems



<b>Costruttore</b>	FEISAR
<b>Modello</b>	LS-5600 MkIV
<b>Configurazione Motore</b>	2x1400 - super ricombustione
<b>Modello Motore</b>	Syrus 2800MkII
<b>Stabilizzatori</b>	Pro-Am SR320
<b>Sistema Frenante</b>	Airflow220 - S.R.B.S. (Speed Responsive Braking System)
<b>Controllo Armi</b>	FEISAR4 Armacall Computer



<b>Costruttore</b>	Qirex International
<b>Modello</b>	Quantax Design Model 4
<b>Configurazione Motore</b>	1x1700bhp - super ricombustione
<b>Modello Motore</b>	1700 PowerStation4
<b>Stabilizzatori</b>	Pro-Am PB90
<b>Sistema Frenante</b>	Airflow400 - P.A.B.S. (Power Assisted Braking System)
<b>Controllo Armi</b>	Krakken 1 Weapons Deployment System

SHIP DATA

A.R. 2700 MODEL B



A/G RACING

ACCEL. . . .  
TOP SPEED. . . .  
MASS. . . .  
TURNING CIRCLE . . .

0.11  
NUMBER

## Selezione Piloti

I piloti sono individui molto dotati e ricchissimi. Tra loro sono nate accese rivalità e ciascuno di essi è impegnato al successo della scuderia. Ogni scuderia ha 2 piloti in gara: la prima guida e un secondo pilota.

Usa le frecce **SU** e **GIÙ** per evidenziare il pilota prescelto. Poi premi il tasto di **'Ritorno'** per selezionarlo.



PRIMA GUIDA			SECONDO PILOTA		
	<b>Nome</b>	John Dekka		<b>Nome</b>	Daniel Chang
	<b>Sesso</b>	Maschile		<b>Sesso</b>	Maschile
	<b>Età</b>	38		<b>Età</b>	29
	<b>Nazionalità</b>	Americana		<b>Nazionalità</b>	Cinese
	<b>Storia</b>	Uno dei migliori collaudatori della AG Systems.		<b>Storia</b>	Defected Collaudatore comunista disertore.
	<b>Altezza</b>	6'0"		<b>Altezza</b>	5'8"
	<b>Peso</b>	89.8 chili		<b>Peso</b>	95.25 chili
	<b>Matricola F3600</b>	DEK200.0.0.11		<b>Matricola F3600</b>	CHAN210.0.3.4



PRIMA GUIDA			SECONDO PILOTA		
	<b>Nome</b>	Arial Tetsuo		<b>Nome</b>	Anastasia Cherovoski
	<b>Sesso</b>	Femminile		<b>Sesso</b>	Femminile
	<b>Età</b>	22		<b>Età</b>	Non specificata
	<b>Nazionalità</b>	Giapponese		<b>Nazionalità</b>	Non specificata
	<b>Storia</b>	Rivale acerrima e sorella gemella di Arian Tetsuo della scuderia Qirex.		<b>Storia</b>	Non specificata, ma Kel Solaar, Prima Guida della scuderia Qirex conosce il suo segreto.
	<b>Altezza</b>	5'3"		<b>Altezza</b>	5'11"
	<b>Peso</b>	42.2 chili		<b>Peso</b>	Non specificato
	<b>Matricola F3600</b>	TETS304.3.1.8		<b>Matricola F3600</b>	CHER347.12.23.75

SHIP DATA

LS-5600 MKIV



SPEED FRENZY!

0.12

NUMBER

ACCEL. . . . .  
TOP SPEED. . . . .  
MASS. . . . .  
TURNING CIRCLE . . . . .



PRIMA GUIDA			SECONDO PILOTA		
	<b>Nome</b>	Kel Solaar		<b>Nome</b>	Arian Tetsuo
	<b>Sesso</b>	Maschile		<b>Sesso</b>	Femminile
	<b>Età</b>	40		<b>Età</b>	22
	<b>Nazionalità</b>	Russa		<b>Nazionalità</b>	Giapponese
	<b>Storia</b>	Esperto di volo ad alta velocità e di tutti i sistemi d'arma. Antica, misteriosa rivalità con Anastasia Cherosovski della scuderia Auricom.		<b>Storia</b>	Rivale acerrima, gemella meno dotata di Arial Tetsuo della scuderia Auricom
	<b>Altezza</b>	6'4"		<b>Altezza</b>	5'3"
	<b>Peso</b>	124.74 chili		<b>Peso</b>	43 chili
	<b>Matricola F3600</b>	SOLA423.12.1.1		<b>Matricola F3600</b>	TETS303.2.0.7



PRIMA GUIDA			SECONDO PILOTA		
	<b>Nome</b>	Sophia de la Renté		<b>Nome</b>	Paul Jackson
	<b>Sesso</b>	Femminile		<b>Sesso</b>	Maschile
	<b>Età</b>	22		<b>Età</b>	36
	<b>Nazionalità</b>	Francese		<b>Nazionalità</b>	Inglese
	<b>Storia</b>	Prima donna a volare non-stop attorno alla Terra in un monoposto antigravitazionale.		<b>Storia</b>	Non specificata
	<b>Altezza</b>	5'10"		<b>Altezza</b>	5'9"
	<b>Peso</b>	44.9 chili		<b>Peso</b>	93 chili
	<b>Matricola F3600</b>	RENT102.6.9.10		<b>Matricola F3600</b>	JACK234.32.32.0

**SHIP DATA**  
QUANTAX DESIGN MODEL 4



MOVE IT!

ACCEL. . . .  
TOP SPEED. . . . .  
MASS. . . . .  
TURNING CIRCLE . . .

**0.13**  
NUMBER

## ESECUZIONE DEL GIOCO

**Campionato** (Championship): Se scegli di tentare il campionato, verrai portato sulla prima pista della classe Venom.

**Corsa Singola** (Single Race): Se scegli una corsa singola, gareggi contro un campo completo di piloti sulla pista da te selezionata.

**Prova a Cronometro** (Time Trial): Se scegli di gareggiare contro il cronometro e contro il tuo miglior tempo, verrai portato alla pista da te selezionata.

## La Videata di Gioco

Quando piloti il tuo veicolo nella Lega Antigravitazionale F3600, è bene che tu abbia alcuni dati importanti a portata di mano. La videata di gioco ti dirà in quale giro della corsa ti trovi, qual è la tua posizione in gara, l'arma che hai attivata (se ne hai), il giro più veloce e il tuo tempo migliore, oltre alla velocità cui stai andando.



Puoi scegliere di gareggiare con una visualizzazione interna (visualizzi la pista dall'abitacolo del tuo veicolo antigravitazionale), oppure con una visualizzazione esterna (visuale appena sopra e dietro il veicolo). Scegli la visualizzazione più comoda per te premendo il tasto **'Tab'** per alternare tra le opzioni.

Durante l'esecuzione del gioco, puoi modificare i dettagli della grafica utilizzando i tasti funzione **'f1'**-**'f4'**.

Premi **'f1'** per scorrere tra le tre regolazioni di **'Traccia Distanza'**.

Premi **'f2'** per scorrere tra le due regolazioni di **'Risoluzione'**.

Premi **'f3'** per scorrere tra le tre regolazioni di **'Dimensione Schermo'**.

Premi **'f4'** per scorrere tra le due regolazioni di **'Cielo'**.

**WEAPONS**  
SIVE THROUGH BIGHT



WEAPON ICONS

MINES



SHIELD



ROCKETS



0.14  
NUMBER

# Controllo del Veicolo

## TASTIERA:

TASTO PREDEFINITO	AZIONE
CTRL	Accelera
ALT.	Attiva arma
TAB	Cambia visuale
FRECCIA SINISTRA	Sinistra
FRECCIA DESTRA	Destra
'Z'	Freno aerodinamico sinistro (per virate strette)
'X'	Freno aerodinamico destro (per virate strette)
'P'	Accende/spegne Pausa
'f1'	Modifica 'Traccia Distanza'
'f2'	Modifica 'Risoluzione'
'f3'	Modifica 'Dimensione Schermo'
'f4'	Modifica 'Cielo'

## MOUSE

Ricorda che anche se usi il mouse, devi sempre usare la tastiera per attivare alcune funzioni.

MOVIMENTI MOUSE	AZIONE
PULSANTE SINISTRO	Accelera
PULSANTE DESTRO	Attiva arma
SINISTRA	Sinistra
DESTRA	Destra

TASTO TASTIERA	AZIONE
TAB	Cambia visuale
'P'	Pausa accesa/ spenta
'Z'	Freno aerodinamico sinistro (per virate strette)
'X'	Freno aerodinamico destro (per virate strette)
'f1'	Modifica 'Traccia Distanza'
'f2'	Modifica 'Risoluzione'
'f3'	Modifica 'Dimensione Schermo'
'f4'	Modifica 'Cielo'



## JOYSTICK

Ricorda che anche se usi il joystick, devi sempre usare la tastiera per attivare alcune funzioni.

### MOVIMENTI JOYSTICK AZIONE

PULSANTE FUOCO 2	Accelera
PULSANTE FUOCO 1	Attivare arma
SINISTRA	Sinistra
DESTRA	Destra

### TASTI TASTIERA AZIONE

TAB	Cambia visuale
'P'	Accende/spegne Pausa
'Z'	Freno aerodinamico sinistro (per virate strette)
'X'	Freno aerodinamico destro (per virate strette)
'f1'	Modifica 'Traccia Distanza'
'f2'	Modifica 'Risoluzione'
'f3'	Modifica 'Dimensione Schermo'
'f4'	Modifica 'Cielo'

## Pausa di Gioco

Premendo **'P'** sulla tastiera, il gioco viene sospeso. Quando sei in pausa, apparirà un menu con quattro opzioni.

**Continua** (Continue): Selezionando questa opzione, continui il gioco dal punto in cui l'avevi sospeso.

**Riavvia** (Restart): Selezionando questa opzione, il gioco si riavvia in modo da ricominciare una corsa. Tuttavia, se giochi in modalità Campionato, perdi anche una vita.

**Abbandona** (Quit): Selezionando questa opzione, abbandoni del tutto il gioco.

**Brani CD** (CD track): Selezionando questa opzione, ti permette di scegliere un nuovo brano. Per scorrere tra i vari brani, utilizza i tasti freccia **SINISTRA** e **DESTRA**.

Per evidenziare la tua scelta, usa i tasti freccia **SU** e **GIÙ** e poi premi il tasto di **'Ritorno'** per selezionarla.



## Armi e Potenziatori

Le armi servono al veicolo antigravitazionale per ostacolare gli avversari. Tutte le armi vengono caricate a bordo del veicolo prima della gara, ma possono essere attivate soltanto volando sopra una Griglia delle Armi sulla pista. Le Griglie delle Armi sono sezioni a colori vivaci della pista. Però, puoi attivare solo un'arma alla volta.

### Armi per Un Giocatore



**SCUDO** Impedisce alle armi nemiche di danneggiare la tua navicella. Ciascun scudo è soggetto ad un tempo massimo. Quando lo scudo viene attivato, non puoi attivare un'altra arma ma puoi raccoglierne una.



**TURBO SPINTA** Sovralimenta rapidamente il veicolo per un breve periodo.



**MINE** Queste rallentano il veicolo ad ogni colpo. Sono lanciate a gruppi di cinque, rimanendo sospese sulla pista per pochi secondi prima di esplodere automaticamente.



**ONDA D'URTO** Quando colpito da un'Onda d'Urto, il veicolo stalla, si scuote e è difficile da controllare per un certo periodo.



**RAZZI** Sparati dal davanti del veicolo, fanno rallentare l'avversario quando lo colpiscono. I razzi possono seguire i contorni del terreno ma vengono lanciati solo in linea retta. Punta con attenzione.



**MISSILI** Simili ai razzi, ma con testata termica. Prima di sparare, aspetta che compaia il simbolo di blocco sul nemico.

## Armi per Due Giocatori

Oltre alle armi elencate sopra, ve ne sono due altre che possono essere usate solo contro avversari controllati dall'uomo nelle partite a più giocatori.



**REVCON** Quando viene sparato contro un avversario, questa arma ne inverte i controlli sul pulsante direzionale.



“Che cos'è questo? Dovrai scoprirlo da solo! (It's subtle but very useful!)”

## WIPEOUT CON PIÙ GIOCATORI

Vi sono due tipi di corsa per più giocatori:

**Corsa a più giocatori** (Multi-player race): Un campo di 8 piloti gareggia l'uno contro l'altro e possono parteciparvi fino ad 8 giocatori, mentre qualunque posto vacante viene preso da avversari controllati dal computer.

**Testa a testa** (Head to Head): Veicoli a controllo umano gareggiano tra di loro in una sfida rovente antigravitazionale.

wipeout per più giocatori può essere eseguito attraverso un collegamento seriale per le partite a 2, oppure attraverso una rete per le partite fino ad 8 partecipanti. Quando si eseguono partite a 2 attraverso un collegamento seriale, le macchine devono essere connesse da un cavo NULL modem.

## Collegamento seriale per 2 giocatori

Seleziona l'opzione '**Multi-player**' (Più giocatori) sulla prima videata di menu di gioco. Ti verrà data la scelta tra '**2 player serial link**' (collegamento seriale a 2 giocatori) o '**Network**' (Rete). Usa i tasti freccia **SU** e **GIÙ** per evidenziare 'collegamento seriale a 2 giocatori' e poi premi il tasto di '**Ritorno**' per selezionarlo. Il gioco rimane quindi in attesa che si colleghi l'altro giocatore. Quando questo avviene, una macchina verrà selezionata come 'padrone' e l'altra sarà la 'schiava'.

Il padrone sceglie la classe di corsa e la pista, poi la scuderia e un pilota. La schiava sceglie solo la scuderia e il pilota.

Ciascun giocatore dovrà seguire le istruzioni sullo schermo mentre avanzano tra i vari menu, ognuno dei quali è descritto nella sezione appropriata del manuale.

Ogni altro aspetto del gioco è descritto altrove nel manuale.

## Rete

Seleziona l'opzione '**Multi-player**' (Più giocatori) sulla prima videata di menu di gioco. Ti verrà data la scelta tra 'collegamento seriale a 2 giocatori' o '**Rete**'. Usa i tasti freccia **SU** e **GIÙ** per evidenziare '**Rete**' e poi premi il tasto di '**Ritorno**' per selezionarlo.

Ti verrà chiesto di '**Select number of players**' (Seleziona numero di giocatori) utilizzando i tasti freccia **SINISTRA** e **DESTRA** per evidenziare il numero prescelto. Quindi puoi usare la freccia **GIÙ** per evidenziare '**Select Socket**' (Seleziona Presa) che permette di eseguire più di una partita in rete di wipEout su una rete singola. Usa le frecce **SINISTRA** e **DESTRA** per selezionare la presa richiesta, poi premi il tasto di '**Ritorno**'.

Il gioco rimane quindi in attesa che si colleghi l'altro giocatore. Quando questo avviene, una macchina verrà selezionata come 'padrone' e l'altra sarà la 'schiava'.

Il padrone sceglie la classe di corsa e la pista, poi la scuderia e un pilota. La schiava sceglie solo la scuderia e il pilota.

Ciascun giocatore dovrà seguire le istruzioni sullo schermo mentre avanzano tra i vari menu, ognuno dei quali è descritto nella sezione appropriata del manuale.

Ogni altro aspetto del gioco è descritto altrove nel manuale.

**Direttori**

Ian Hetherington e  
Jonathan Ellis

**Direttore allo Sviluppo**

John White

**Produttori**

Andy Yelland  
Dominic Mallinson

**Direttore Prodotto**

Sue Campbell

**Assistente al Prodotto**

Claire Garvie

**Ideatore del Gioco**

Nick Burcombe

**Squadra Programmatori**

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

**Programmazione Sonoro**

Andy Crowley

**Programmazione di Rete**

Steve Davies

**Programmazione Cinematica**

Mike Anthony

**Disegnatori Conversione**

John Dwyer  
Gary Burley

**Programmatori Versione****PlayStation**

Dave Rose  
Rob Smith  
Jason Denton  
Stuart Sockett

**Disegnatori 3D & 2D**

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

**Grafica di Gioco Aggiuntiva e  
PR/Grafica Promozionale**

Lee Carus-Westcott

**Concetto Artistico**

Jim Bowers

**Grafica Aggiuntiva**

The Designers Republic

**Musica**

CoLD StORAGE

**Effetti Sonori**

Tim Wright

**Pubbliche Relazioni**

Glen O'Connell (GB)  
Mark Day (USA)  
Catherine Jaymond (Francia)  
Ingo Zaborowski (Germania)

**Redazione Manuale**

Damon Fairclough  
Nick Burcombe

**Confezione**

The Designers Republic  
Anthony Roberts  
Keith Hopwood

**Assistente Tecnico**

Paul Charsley

**Segretaria allo Sviluppo**

Jennifer Rees

**Controllo Qualità**

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

**Ringraziamenti Speciali a**

Softimage  
SGI  
Bars & Pipes Professional  
Cluffy  
Paul McGarvey  
Paul Hartnoll  
Rob Holden  
Joanne Galvin  
Michele Raulin  
Caroline Dupuy  
Chris Meredith  
& a tutti alla Psygnosis

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

“PS” and “PlayStation” are trademarks of  
Sony Computer Entertainment Inc.  
Psygnosis™ and wipEout™ are trademarks of  
Psygnosis Ltd.