

rollage *STAGE* **II**



S O M M A R I O

INSTALLAZIONE	4	MULTIGIOCATORE IN RETE	9
COMANDI	5	MENU OPZIONI	10
SCHERMATA DI GIOCO	5	COMANDI	11
I MENU	6	MENU RECORD	12
MENU PRINCIPALE	6	MENU BONUS	12
MENU PARTITE A 1 GIOCATORE	7	MENU DI GIOCO	12
MENU PARTITE MULTIGIOCATORE	8	RICONOSCIMENTI	16
DIVIDI SCHERMO	8		

ITALIANO

I N S T A L L A Z I O N E

Inserisci il CD di RollCage Stage II nel lettore CD-ROM. Se sul tuo computer è abilitata la funzione AutoPlay, il programma d'installazione verrà avviato automaticamente. Per installare il gioco, segui le istruzioni su schermo.

In caso contrario, apri l'icona Risorse del computer sul desktop e seleziona la lettera dell'unità corrispondente al CD-ROM. Clicca due volte su Setup.exe e segui le istruzioni su schermo.

Una volta installato, puoi lanciare il gioco dal menu Start/Avvio, selezionando Programmi->Psygnosis->RollCage Stage II->RollCage Stage II Direct3d.

Dopo l'avvio, appare una finestra di dialogo che ti consente di selezionare il driver video e la lingua. Quindi, segue un breve filmato introduttivo.

NOTA: tutte le schermate presenti in questo manuale sono tratte dalla versione inglese del gioco. Alcune di esse potrebbero risalire a versioni del gioco non ancora definitive ed essere leggermente diverse da quelle della versione finale.

COMANDI

Freccia su: accelera
Barra spaziatrice: frena
Freccia giù: retromarcia
A: guarda avanti
1: aziona arma 1
2: aziona arma 2
O: macchina bersaglio
W: visuale posteriore

+: cambia la visuale - ingrandisci
-: cambia la visuale - riduci
Frecce sinistra e destra: manovra veicolo
Esc: pausa

SCHERMATA DIGIOCO



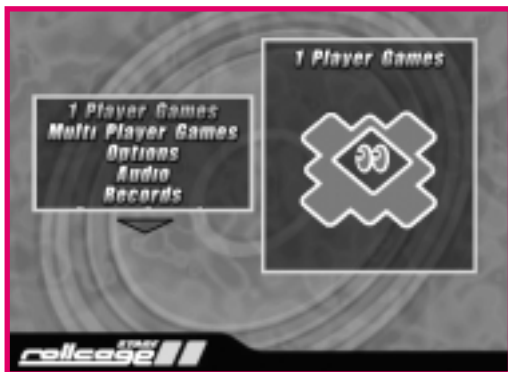
1. Arma 1
2. Arma 2
3. Indicatore di progresso
4. Tempo sul giro attuale
5. Numero di giri
6. Icona del potenziatore o dell'arma
7. Miglior tempo sul giro
8. Tempo complessivo di gara
9. Posizione della gara in corso
10. Velocità attuale

I MENU

USO DELLE SCHERMATE DEI MENU

Usa i tasti cursore per evidenziare un'opzione, poi premi Invio per confermare. Per tornare alla schermata precedente, premi Esc.

MENU PRINCIPALE



PARTITE A SINGOLO GIOCATORE:	porta al menu Partite a singolo giocatore
PARTITE MULTIGIOCATORE:	porta al menu Partite multigiocatore
OPZIONI:	porta al menu Opzioni
AUDIO:	porta al menu Audio
RECORD:	porta al menu Record
BONUS:	porta al menu Bonus
AUTORI:	porta alla schermata Autori
ESCI:	esci per tornare a Windows

M E N U P A R T I T E A 1 G I O C A T O R E



MODALITÀ CAMPAGNA

Esistono due diverse modalità di campagna fra cui scegliere: decidi fra Gara totale e Gara classica.

GARA TOTALE – arrivare primi non è l'unico modo per vincere. Anche l'uso tattico delle armi e buoni tempi sul giro aumenteranno il tuo punteggio complessivo. Tagliare il traguardo per primo non è, quindi, sufficiente ad assicurarti la vittoria.

I punti vengono assegnati per aver usato con successo le armi contro gli avversari e per aver distrutto gli edifici (più sono grandi, più punti guadagnerai). Riceverai punti anche per ogni giro completato, a seconda della tua attuale posizione di gara. C'è in palio un bonus allettante per chi ha ottenuto il miglior tempo di giro alla fine della gara.

GARA CLASSICA – la classica gara Rollcage è caratterizzata da una curva di apprendimento graduale. Cerca di ottenere il massimo punteggio di lega (30) per ricevere un bonus speciale.

Dopo aver confermato la tua scelta, accederai alla schermata Selezione auto per scegliere il tuo veicolo fra quelli a disposizione.

La schermata successiva è Selezione lega. Potrai usarla per stabilire in quale lega intendi competere.

Prima di entrare in gara, vedrai apparire la schermata Conferma, che ti permette di tornare ai menu precedenti per selezionare un'auto o una lega diversa. Quando sei pronto a gareggiare, evidenzia la voce BEGIN / INIZIA e premi Invio.

Alla fine della gara, verrà visualizzata la schermata Auto premio. Se sarai arrivato primo, ti verrà assegnata una nuova vettura (se è il caso).

La schermata dei risultati cambia a seconda del tipo di gara che hai completato:

- a) Gara totale - visualizza i punti accumulati da ciascuna vettura e come sono stati ottenuti.
- b) Gara classica - visualizza il miglior tempo sul giro e il tempo complessivo per ogni auto.
- c) KO - visualizza il tuo tempo, la qualifica per la prossima lega (se è il caso) e il numero di tentativi ancora a disposizione (se è il caso).

MODALITÀ ARCADE

Seleziona il tuo veicolo nella schermata Auto premio. Premi Invio per accedere alla schermata Selezione pista. Premilo nuovamente per scegliere un ambiente di gioco: apparirà un sottomenu, in cui potrai scegliere tra diverse piste. Premi ancora Invio per accedere alla schermata Conferma. Quando sei pronto per iniziare la gara, seleziona la voce BEGIN e premi Invio.

CRONOMETRO

Corri contro il tempo sulla pista che preferisci e supera i tuoi record sul giro. Sulla pista troverai soltanto cariche di velocità: nessun'altra arma! Dopo il primo giro, apparirà un'auto fantasma contro la quale potrai gareggiare. Quest'ultima ripete il tuo miglior giro precedente e funge da indicatore di come stai procedendo.

ALLENAMENTO

Usa la sezione Allenamento per migliorare la tua abilità di guida e combattimento, ma anche per accumulare esperienza prima di affrontare la pista.

GARA

Bene: tutto ciò che devi fare qui è fermarti nella zona a scacchi che segnala la fine. Sembra facile, vero? Sbagliato! Se segnerai tempi discreti, vincerai una medaglia di bronzo. Se segnerai tempi fantastici, vincerai quella d'oro. Ricorda: la velocità è una buona cosa, ma il controllo è tutto. Se finirai fuori, dovrai riprovare da capo.

MENU PARTITE MULTIGIOCATORE

Modalità a 2 / 3 / 4 giocatori a schermo diviso o multigiocatore in rete

In questa schermata puoi scegliere di giocare tramite un cavo seriale, via LAN o via Internet, o contro altre persone sullo stesso PC, in una partita a schermo diviso.

DIVIDI SCHERMO

GARA SINGOLA / TORNEO / CRONOMETRO / COMBATTIMENTO / INSEGUIMENTO

Appare la schermata Selezione auto. Ogni giocatore sceglie una delle vetture disponibili e, premendo Invio, accederà alla schermata Scelta pista. Le modalità Combattimento e Inseguimento comprendono piste speciali, che si possono selezionare come illustrato precedentemente. In modalità Torneo, puoi scegliere tutte le piste prima della gara, oppure affrontarle in ordine casuale.

NOTA: in modalità Torneo, Combattimento e Demolizione, prima della schermata Scelta auto appare un sottomenu tramite il quale puoi impostare i parametri di vittoria per ogni gara. Premi Invio per confermarli.

Prima di entrare in gara, vedrai apparire la schermata di conferma. L'opzione NUMBER OF LAPS / NUMERO DI GIRI permette di impostare il numero massimo di volte che dovrai completare un giro del circuito in gara: puoi scegliere fra 1 e 99 (NOTA: vale solo per le modalità Gara singola e Torneo). L'opzione SPLIT SCREEN / SCHERMO DIVISO può essere impostata su HORIZONTAL / ORIZZONTALE o VERTICAL / VERTICALE. Quando sei pronto per iniziare la gara, evidenzia la voce BEGIN / INIZIA e premi Invio.

IN RETE MULTIGIOCATORE

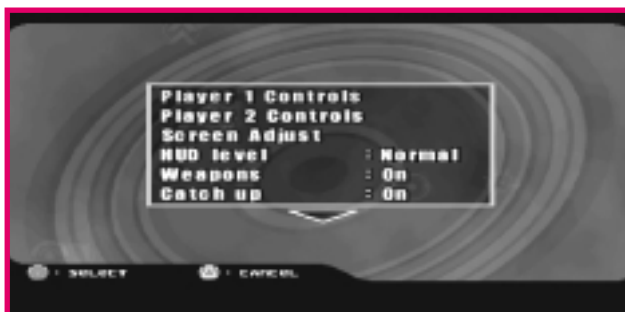
- Inizia nuova partita** Inizia una nuova partita in rete.
- Collegati a partita esistente** Ti consente di collegarti a una partita già esistente ospitata da un altro PC.
- Pilota** Modifica il tuo nome, così come apparirà per gli altri giocatori.
- Modifica conversazioni** Inserisci messaggi predefiniti, come "Bel tiro!" o "Come questo?".- Puoi accedervi facilmente durante la partita attraverso premendo i tasti F1-F10.
- Configura connessione** Seleziona tra TCP-IP, IPX, Cavo seriale o Modem. Premendo Invio accedi alla schermata di configurazione, in cui puoi modificare i parametri di connessione.
- Impostazione avanzata host** Se intendi iniziare (ospitare) una partita, questa schermata ti consente di modificare alcune impostazioni, come il nome della partita, il numero massimo di giocatori, ecc.

INIZIA PARTITA IN RETE

GARA SINGOLA / TORNEO / CRONOMETRO / COMBATTIMENTO / INSEGUIMENTO

Dopo aver scelto il tipo di partita, vedrai apparire la schermata Scelta auto, in cui potrai scegliere i veicoli usando i tasti cursore e selezionarne uno premendo Invio. Segue la schermata Scelta pista. Usa i tasti cursore per selezionare una pista e, quindi, premi Invio per confermare. Si aprirà un sottomenu in cui sono elencate le piste, che possono essere selezionate allo stesso modo. Infine apparirà la schermata Conferma, in cui potrai cambiare il tipo di partita, l'auto, il livello di difficoltà o il numero di giri, se lo desideri. Puoi anche comunicare con gli altri giocatori, utilizzando i tasti cursore per selezionare Parla, digitando il messaggio e premendo Invio per spedirlo. Quando sei pronto per gareggiare, seleziona Entra nella gabbia. Quando i giocatori saranno entrati nella gabbia, la gara avrà inizio.

M E N U O P Z I O N I



COMANDI

COMANDI GIOCATORI 1 / 2 / 3 / 4

Usa i tasti cursore su e giù per evidenziare un'azione. Premi Invio per selezionarla e il tasto che intendi collegare a tale azione. Per salvare le modifiche, evidenzia EXIT / ESCI e premi Invio.

GRAFICA

(Alcune delle seguenti opzioni possono essere non disponibili se la scheda grafica non le supporta)

- Luminosità general** Modifica la luminosità. Da usare se il gioco appare troppo chiaro o troppo scuro.
- Regolazione texture** Questa barra a cursore può aiutarti ad allineare le texture, se appaiono sotto forma di griglie. Utilizzala solo in caso di problemi di visualizzazione, in particolare con la scheda S3 Savage3d.
- Densità della trasparenza** Uno scorrimento verso sinistra riduce il numero dei poligoni semitrasparenti visualizzati contemporaneamente su schermo: ciò può migliorare il rendimento con le schede grafiche più lente.
- Modalità Trasparenza** Modificala solo in caso di problemi con la trasparenza. La trasparenza "Elevata" si satura fino al bianco, mentre quella "Normale" è il modo in cui il gioco è destinato ad apparire, benché la trasparenza "Normale" non funzioni correttamente con alcune schede grafiche meno recenti.
- Effetti urto** Attivali per consentire la mappatura degli urti. Ciò può migliorare l'aspetto delle macchine e della pista, a scapito, però, di una ridotta velocità del processore.
- Formato texture** Ti consente di scegliere la profondità del colore delle texture, a spese della memoria. Più elevata è la qualità, maggiore sarà la quantità di memoria video che viene consumata.

AUDIO

- Canali attivi** Cambia il numero di canali audio. Se il messaggio viene effettuato nel software (vedi Qualità audio), maggiore è il numero di canali, più lentamente verrà eseguito il gioco.

Inverti altoparlanti	Inverte il suono stereo
Riverbero	Disattivalo per aumentare la velocità del gioco, a scapito della qualità dell'audio.
Qualità audio	Seleziona elevata/bassa qualità del messaggio software e hardware.

ARMI

Rollcage senza armi sarebbe come le fragole senza la panna. Però, se vuoi soltanto correre, questa opzione ti permette di disattivare le armi.

RAGGIUNGI

Puoi scegliere fra ON / ATTIVATO e OFF / DISATTIVATO.

ESCI

Premi Invio per tornare al menu principale.

M E N U A U D I O

CD:

Usa la freccia sinistra per abbassare il volume della musica di gioco e la freccia destra per alzarlo.

EFFETTI:

Usa la freccia sinistra per abbassare il volume degli effetti sonori di gioco e quella destra per alzarlo.

BRANO PRECEDENTE:

Premi Invio per far scorrere verso l'alto la lista dei brani audio.

BRANO SUCCESSIVO:

Premi Invio per far scorrere verso il basso la lista dei brani audio.

INDICE CD:

Premi Invio per scegliere fra Selezione Normale e Casuale dei brani audio.

ESCI:

Premi Invio per tornare al menu principale.

M E N U R E C O R D

Questo menu dà accesso ai migliori tempi ottenuti su ogni circuito di Rollcage. I record esistono per essere battuti, quindi preparati a scendere in pista!

M E N U B O N U S

Ci sono molti bonus nascosti che attendono solo di essere scoperti. Il menu Bonus mostrerà tutti questi segreti non appena li scoprirai.

M E N U D I G I O C O



- VOLUME MUSICA:** usa la freccia sinistra per abbassare il volume della musica di gioco e la freccia destra per alzarlo.
- VOLUME EFFETTI:** usa la freccia sinistra per abbassare il volume degli effetti sonori del gioco e la freccia destra per alzarlo.
- ESCI DALLA GARA:** scegli NO per tornare al menu di gioco. Scegli SÌ per accedere al menu dei risultati. Se abbandonerai la gara, non guadagnerai punti.
- ESCI DALLA LEGA:** scegli NO per tornare al menu di gioco. Scegli SÌ per tornare al menu principale.
- CONTINUA:** premi Invio per riprendere la gara.

LE ARMI DI ROLLCAGE

Ogni vettura di Rollcage è dotata di due attacchi su cui montare le armi (arma 1 e arma 2). Per ulteriori informazioni, consulta la sezione "Schermata di gioco" di questo manuale. Ogni arma può essere potenziata: raccogli due armi dello stesso tipo per ottenerne una versione super potente.



MINI-RAZZI

Quando sul tuo HUD appare il mirino, premi una volta il tasto di fuoco per lanciare un razzo guidato capace di dirigersi verso gli edifici o le strutture vicine. Per prendere la mira contro le altre auto, premi Q.

MINI-RAZZI POTENZIATI

Sono come i mini-razzi normali, ma in più possono essere lanciati verso le auto dietro di te (premendo W), oltre che sugli edifici. Tuttavia, occorre un certo tempo per prendere la mira: dovrai prima guardare dietro di te per un po' di tempo.



MITRAGLIATRICE

Premi una volta il tasto di fuoco per sparare 100 colpi, capaci di danneggiare un'altra vettura al contatto. Se i colpi andranno a segno, l'auto colpita eseguirà un testacoda, perdendo stabilità in curva e rallentando nei rettilinei.

MITRAGLIATRICE POTENZIATA

Quest'arma dura di più ed è in grado di rintracciare il bersaglio. Ciò significa che è più facile mettere a segno i colpi.



RAZZO PERFORATORE

Questo razzo non può essere arrestato da nulla. Progettato per perforare i suoi bersagli, se viene usato con cura, è in grado di colpire contemporaneamente fino a tre vetture e un edificio, disperdendo rottami ovunque.

RAZZO PERFORATORE POTENZIATO

La versione potenziata di questo razzo è un doppio missile capace di seminare una scia di distruzione e una quantità enorme di caos. Premi W mentre spari, per lanciare il doppio razzo alle tue spalle.



LASER

Micidiali raggi laser vengono proiettati orizzontalmente dal mozzo di ogni ruota. Ai veicoli colpiti da questi laser, si congelano istantaneamente le gomme: restare in strada risulterà ancor più difficile. Prima o poi il ghiaccio si scioglierà, ma hai mai provato a guidare sul ghiaccio?

LASER POTENZIATI

Questa versione potenziata è una combinazione tra i raggi laser e una spinta turbo. Attendi che davanti a te si trovino alcuni avversari e, successivamente, premi 1 o 2 per attivare l'arma e parti a tutta velocità, eliminandoli uno a uno.



WARP

Il tempo scorre lentamente... sempre più lentamente!

Usa quest'arma speciale e gli avversari verranno notevolmente rallentati da una turbinante nebbia psichedelica. Agisce soltanto sui nemici che ti si trovano davanti, rallentandoli maggiormente quanto più sono lontani.

WARP POTENZIATO

Questa versione potenziata rallenta il tempo per tutti i partecipanti alla gara, tranne te.



MISSILE PRIMO

Lancia questo missile e aspetta che il giocatore attualmente in testa venga eliminato. Se sei tu a trovarti in testa, vedrai apparire sull'HUD un avviso lampeggiante che ti segnala che questo missile è in arrivo. Inoltre, puoi controllare l'indicatore di distanza sull'HUD per scoprire quanto è vicino.

MISSILE PRIMO POTENZIATO

Che ne dici di due di questi missili? Significa doppia carneficina. Il primo elimina gli scudi del giocatore in testa, il secondo li spazza via.



ESCAVATORE

L'escavatore appare davanti alla tua auto. Passaci attraverso e ti ritroverai davanti all'auto che si trovava di fronte a te. L'escavatore resiste solo per un tempo limitato e, inoltre, permette agli altri di sorpassarti!

ESCAVATORE POTENZIATO

Questa versione più potente dell'escavatore ti permette di guadagnare due posizioni. Per esempio, puoi passare dalla quinta alla terza posizione.



BOMBA A RAGGIERA

La bomba a raggiera genera una gigantesca esplosione che si irraggia dalla tua macchina e scaraventa in aria tutte le vetture vicine. La bomba a raggiera richiede un certo tempo per riscaldarsi e può colpire solo le auto che rientrano nel suo raggio d'azione.

BOMBA A RAGGIERA POTENZIATA

La versione potenziata offre un maggior raggio d'azione, è più potente e più rumorosa. Tuttavia, richiede più tempo per scaldarsi.



SCUDO

Protegge la tua vettura (per un periodo limitato) dalle armi nemiche che la colpiscono. Riduce anche le probabilità di perdere il controllo se vieni speronato.

SCUDO POTENZIATO

Ora ti vedono... e ora no! Nessuno ti può prendere di mira, se sei invisibile. I missili leader perdono l'aggancio e si limitano a tirare dritto. Ottimo!



BARRIERA TAZER

Attiva la barriera tazer e la tua auto verrà avvolta da scintille di luce incandescente. Ora potrai divertirti a colpire le altre macchine e scaraventarle in aria!

BARRIERA TAZER POTENZIATA

La versione potenziata comprende un raggio trattore capace di attirare verso di te i nemici.



RAGGIO STASI

Questa è l'arma più difficile da usare, ma è anche quella che offre l'effetto più potente.

Dal muso della tua auto viene emesso un laser che percorre tutto il circuito, finché non incontra un oggetto indistruttibile. Tutte le vetture che vengono colpite dal raggio esplodono e passano in un limbo temporale noto come "stasi".

Mentre si trovano in questo stato, le vetture possono ancora essere colpite dalle armi, ma non ci sarà alcun effetto se non quando usciranno dalla stasi, ossia da tre a cinque secondi più tardi.

Premi il tasto di fuoco per attivare il raggio stasi. Occorre un certo tempo perché l'arma si carichi. Comunque, tenendo premuto il tasto di fuoco durante la carica e rilasciandolo, puoi stabilire il momento giusto per il lancio. Se aspetti troppo, però, il raggio ti esploderà addosso!

RAGGIO STASI POTENZIATO

Premi W mentre spari, per direzionare il raggio stasi all'indietro.



TURBO

Premi il tasto di fuoco per accelerare, oppure dagli un colpo per accelerare ulteriormente, ma per meno tempo.

TURBO POTENZIATO

Il turbo potenziato permette di raddoppiare il brivido e la sensazione di velocità.

INDICATORE DI PROGRESSO

L'arma migliore è l'informazione e questo indicatore si occupa di fornirtela. Si tratta di un elemento permanente dell'HUD e ti sarà utile sapere a che cosa serve durante la gara.

Il punto bianco rappresenta la tua auto, mentre i punti rossi indicano i tuoi avversari. La lunga striscia bianca simboleggia la lunghezza di un giro, mentre la relativa posizione dei punti mostra quella dei vari concorrenti in pista. In questo modo, potrai scoprire di quanto hai staccato gli altri, oppure quanto ti manca per agguantarli!

In modalità Gara totale, tutti i punti sono accompagnati da una barra verde sottostante, che rappresenta i punti accumulati da ciascuno. Se la barra diventa rossa, significa che quella macchina detiene attualmente il record sul giro per la gara. Sfrutta questa informazione a tuo vantaggio!

AUTORI DEL GIOCO**ATD PROGRAMMAZIONE**

Responsabile della programmazione	Tim Swan
Motore di resa grafica	Steve Bennett
Sistemi IA	Geoff Browitt
Simulazione fisica	Steve Bennett
Sistema di elaborazione mappe	Dott. Andrew Wright
Tutto il resto	Lyndon 'Nod' Sharpe

GRAFICA

Responsabile della grafica	Richard 'Chad' Priest
Grafici	Martin Sommerville, Rob James, Tony Heap, Jimmy O'Ready, Bela Lund, John Dunn
Progetto grafico	Ben Blethyn

PROGETTAZIONE

Responsabile di progetto dei circuiti	Gavin Cooper
Progettisti dei circuiti	Neil Whigfield, Ben Ackerman, James Kett, Mike McCurdy

PRODUZIONE

Produzione e progetto	David Perryman, Stuart Tilley
Ringraziamenti speciali a	Rob Baker e Richard Ling

RICONOSCIMENTI PSYGNOSIS

Responsabile del prodotto	Enda Carey
Supervisore CQ interno	Stuart Allen
Responsabile testing	Rob Sutton
Testing	John Hale, Chris Cubbin, Dean Ashley, Peter Wallace, Barclay Christmas
Testing tecnico	Sean Stephen
Progetto manuale e confezione	Richard Turner
Testo manuale e confezione	Russell Coburn

ASSISTENZA TECNICA

È stato impiegato ogni sforzo affinché i nostri prodotti siano il più compatibile possibile con l'hardware a disposizione. Tuttavia, in caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potete contattare il personale della nostra Assistenza tecnica in uno dei seguenti modi:

Prima di contattare l'Assistenza tecnica vi consigliamo di prepararvi. Per potervi assistere nel modo più efficiente possibile avremo bisogno di quante informazioni possibile sul computer e sul problema. Se non riuscite a trovare le informazioni riportate nell'elenco seguente, vi preghiamo di contattare il centro di assistenza tecnica del costruttore del vostro computer prima di contattare la Take 2 Interactive: senza queste informazioni non saremo in grado di risolvere il vostro problema.

Ci occorreranno le seguenti informazioni:

Dettagli di contatto

- Il vostro nome
- Indirizzo e-mail, numero telefonico durante l'orario di lavoro o indirizzo postale
- Se non vivete nel Regno Unito, specificate il paese di residenza e la lingua selezionata per il gioco.

Dettagli di sistema

- Marca e modello del PC
- Velocità e produttore del processore
- Velocità e produttore dell'unità CD-ROM
- Quantità totale di RAM di sistema
- Marca e modello della scheda video / acceleratore 3D e quantità di RAM video
- Marca e modello della scheda audio
- Informazioni su mouse e driver.

Descrivere il più chiaramente possibile le circostanze del problema, compresi eventuali messaggi d'errore.

NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA TAKE 2 PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO

I tecnici non sono né autorizzati né qualificati a fornire tali informazioni.

DETTAGLI DI CONTATTO DELLA NOSTRA ASSISTENZA TECNICA

Indirizzo postale:	Take 2 Interactive Technical Support Unit A, Sovereign Park Brenda Road Hartlepool TS25 1NN
Telephone	+44 (0)1429 855046 (dal lunedì al venerdì, dalle 9:30 alle 22:00, ora di Greenwich)
Fax	+44 (0)1429 233677
e-mail	take2@startekeurope.comtech.support@take2europe.com
Sito web	www.take2games.com



rollcage ^{STAGE} II



© 2001 Psygnosis Ltd / Attention to Detail. Developed by Attention to Detail.

Rollcage Stage II, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or [®] of Psygnosis Ltd. All rights reserved.

Take 2 Interactive Software and the Take 2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software.

All other trademarks and logos are properties of their respective owners. Product of the United Kingdom.