

FORSAKEN DEMO INSTRUCTIONS

Revised 1.27.98

-
- This file is also in French/German/Spanish/Italian. Please scroll down for the appropriate language.
 - Ce fichier est en français / allemand / espagnol / italien. Choisissez la langue appropriée à l'aide de la flèche.
 - Diese Datei gibt es auch in Französisch / Deutsch / Spanisch / Italienisch. Sie finden die entsprechende Sprache weiter unten im Text.
 - Este fichero está en francés/alemán/español/italiano. Por favor desplácese hacia abajo para encontrar su idioma.
 - Questo file è tradotto anche in francese/tedesco/spagnolo/italiano. Fate scorrere il documento fino a trovare la lingua che desiderate.
-

CONTENTS

- I. System Requirements
- II. Quick Start
- III. Running Forsaken
- IV. Menus
- V. Setup Biker
- VI. Controls
- VII. Death Match
- VIII. Options
- IX. Know Your Weapons
- X. Know Your Enemies
- XI. Hints & Tricks
- XII. Playing Over Kali
- XIII. Troubleshooting

If you experience any difficulty running Forsaken, please read the troubleshooting section at the end of this document.

About the Demo

Like the difference between a sketch and the finished painting, this demo will give you a hint of the power and scope promised in the final version. While your choice of bikes and levels is restricted, as are the enemies, weapons and pickups, we think there's enough firepower and adrenaline pumping action to give you an idea of what to expect in the final Forsaken.

Demo Features (Internet version)

Single Player -This demo features 2 levels of play, the Volcano and Subway. Your objective: finish both levels with the 5 lives we give you. Retrieve as much loot (gold bars) as possible from the various locations you visit to gain extra lives.

Multiplayer -In the demo, you can have up to 4 bikers in a Deathmatch game. Each of the 4 bikers pits their skills against each other in the kill-or-be-killed atmosphere of the Bio-Dome.

The full version will feature up to 16 players in Deathmatch mode.

The multiplayer game (both versions) supports: IPX, modem, & serial connections
For Internet play we recommend: Kali or Kahn

TCP/IP support is not available in the demo. However, TCP/IP will be supported in the final version.

I. -----

Minimum System Requirements:

- Windows 95 w/Direct X5 installed
- Pentium 120Mhz PC or better
- **Requires** Microsoft Direct3D graphics accelerator card or 100% compatible
- 16 MB RAM, 4 X CD-ROM drive
- 70 MB free hard disk space
- Microsoft DirectSound compatible soundcard
- Supports most Windows 95 compatible gamepads and joysticks including the Microsoft Sidewinder series and SpaceTech's Space Orb

II. -----

Quick Play (for the impatient)

- Choose *Single Player* from the main menu then choose *Start*
- Preferred control method (keyboard + mouse)

<u>Keyboard (using left hand)</u>	+	<u>Mouse (using right hand)</u>
A -moves forward		L. button -fire primary weapon
Z -moves backward		R. button -fire secondary weapon

- These are the basics; it's highly recommended that you assign keys for the more advanced controlling options (like strafing and rolling) when you start playing. You can set these options under the *setup biker menu*, or by pressing F1 while in game.
- You're now ready to stop reading and go play! Please refer back to this document to become fully informed on all the control options and other features available in the demo.

III. -----

Running Forsaken

Press the Start button, go to Programs and look for Acclaim Entertainment, *Forsaken Demo*. Choose the chipset for the 3D accelerator you have installed in your PC. If you do not see your card listed, please choose the first option called *Forsaken Demo*. If you're not sure which to choose, please see the list of manufacturers and which chipset they use in the *Troubleshooting* section of this document.

NOTE: Choosing the wrong 3D accelerator card from the start menu may cause the game to crash or play with corrupt graphics. You may also miss out on some effects that are specifically tailored for your card.

IV. ----- THE MENUS

Navigation:

Use the arrow keys to highlight selection and press enter to confirm selection. Pressing ESC will return you to the previous menu.

MAIN MENU

Single Player	Begin a Single Player Game
Death Match	Begin/ join a Multi-Player Game/set network options
Setup Biker	Select your bike, player name, configure controls & weapons
Play Demo	loads a demo for playback
Options	Set sound and display options (visuals)
Quit	Exit Forsaken demo and return to Windows 95.

*For more detailed information, see the section devoted to these items.

SINGLE PLAYER

Start -Starts the game

Normal -The default difficulty level (use left and right arrow keys to change)

Back -brings you back to the main menu (same as ESC key)

DEATH MATCH

Create Game -Choose this to host a game (have others join your game)

Join Game -If you want to join someone else's game

Back -brings you back to the main menu (same as ESC key)

SETUP BIKER

Select Bike -choose between 4 bikes and create a user profile

Controls -customize keyboard, joystick and mouse controls

Weapons -choose the priority of your weapon selection

Back -brings you back to the main menu (same as ESC key)

PLAY DEMO

Play Demo -View a pre-recorded deathmatch game (included with CD version)

OPTIONS

Sound - adjusts the CD and SFX volume levels

Visuals - adjusts detail levels, screen resolutions and texture format

Misc. - not implemented yet

Back - brings you back to the main menu (same as ESC key)

EXIT GAME - do I have to.

V. -----

SETUP BIKER

Once Setup Biker is selected, you will see a new menu. This is where you can select to play with a previously created player, a new one, or to delete one you no longer want. Creating a player acts like a "user profile" which will save your bike/character, name, and any custom keyboard, mouse or joystick configurations associated with that user. The setup biker menu is as follows:

Choose Player: Select from your list of existing user profiles.

New Player: Enter a new player name. Select New Player, then type in a new name at the name entry screen (use BACKSPACE to delete NEWNAME text). Press ENTER when finished.

Delete Player: Delete a player from your player roster. Doing so will destroy all player data, such as setup options, etc., so think before you delete.

Change Bike: Assign a different bike to a player. Each character has a custom bike he/she uses with different attributes to work wondrous mayhem in Forsaken.

***Note** -in a multiplayer game, all bikes have equal attributes

VI. ----- CONTROLS

Forsaken gives you a complete range of control options. You can choose *Configure Mouse*, *Configure Joystick* or *Configure Keyboard* to alter the default control settings. Any control that is currently says UNDEF means that the key or function is not assigned and will not work. You can assign up to two keys to any single function or control to any key or single input.

Note: You should plug in your input device BEFORE running Forsaken to ensure that your device is recognized and properly calibrated.

DEFAULT CONTROLS

Mouse controls (play using keyboard + mouse combination)

Moving the mouse controls the bike rotation

Left button	-fire primary weapon
Right button	-fire secondary weapon

*If your mouse has a third button or wheel you can assign functions to them in the *setup biker menu* or by pressing F1 while in game.

Keyboard controls

KEY	ACTION
A	Forward
Z	Reverse
Left/Right (arrow keys)	Rotate left/right
Up/Down (arrow keys)	Rotate up/down
ALT	Slide (strafe) mode
CTRL	Fire primary
SPACE	Fire secondary

Q	Bank Left
E	Bank Right
B	Mines
S	<i>Nitro (not available in demo)</i>
Home/End	Cycle weapons

ESC	Pause game (access menu)
F1	Quick key to keyboard config
F4	Remove screen text
F6	Rear View Window
-/+	Change screen size

Numpad 4/6	Rotate left/right
Numpad 8/2	Rotate down/up
Numpad 7/9	Roll left/right
Numpad -/+	Slide up/down
Numpad 1/3	Slide left/right

Primary Weapons Selection

~	Pulsar
1	Trojax
2	Suss Gun
3	<i>Not available in demo</i>
4	<i>Not available in demo</i>
5	<i>Not available in demo</i>

Secondary Weapons Selection

6	MUG
7	Solaris
8	<i>Not available in demo</i>
9	<i>Not available in demo</i>
10	Gravgon
-	MFRL (multiple fire rocket launcher)
+	Titan

Multiplayer Game

F9 - F11	Send taunt message
Shift + F9 - F11	Enter your own message

To change/assign controls: Use the arrow keys to highlight a control area next to a function, then press ENTER to initialize the control for input. Press the key or button you wish to perform the action. It's locked in! Continue in this manner until you're satisfied with your settings, then press ESC to return to the control menu.

Note: To delete a key assignment press DELETE

Setting up joystick controls: When you choose configure joystick you will see the name of the device (joystick) you have installed. From here you will also see *Configure Buttons* and *Configure Axis* on the bottom of the screen. When you choose configure buttons you will see a list of all available actions you can assign. To assign an action use the arrow keys to highlight an action, press enter to initialize it, then press the desired joystick button to assign the action to it. You should now see what button that action is assign to on the top of the screen. Continue in this manner until you're satisfied with your settings, then press ESC to return to the configure joystick screen.

Setting up an axis

Now that you assigned your buttons you must assign the bikes movement (rotation, slide) to the directional stick, pad, puck, orb, dial, throttle, rudder, wheels, balls, or whatever other analog gizmo that can be found on joysticks today. Choose the setup axis menu to assign movement to one of these analog features/devices found on your joystick. The configure axis menu has two sides. The left side (*select axis*) and the right side (*select action*). Under the select axis is a list of all the analog features/devices you can assign actions to. Choose an axis by pressing enter on *select axis*. After you highlight an axis you can choose an action for that specific axis, invert, test, or set a deadzone for it.

Move the blinking highlight to select axis and press enter. The highlight will now be blinking on the axis letting you choose. Select the axis (seen as X, Y, Dial, RD in the menu) by pressing enter on it. Now move the blinking highlight to the *select action* side and press enter to choose an action. After you choose an action you can test it by moving the joystick and watching the test slide bar at the bottom of the screen. You can also invert it or set a deadzone for that axis by moving the highlight over to these options and pressing enter. Proceed to do this for all the analog features of your joystick until you are satisfied with your selection. Press ESC to go back to the main menu and your configuration will be saved.

Autoleveling When this option is enabled (**On**), your bike will always attempt to position itself correctly in line with the walls of the environment.

WEAPONS

Assign/define keys to primary and secondary weapons, change their order, or take them completely out of the current arsenal. This works like the bike control menu: you can assign different inputs to both your Primary and Secondary weapons. For a detailed list of weapons and their capabilities, see *Know Your Weapons!*

EXIT

Takes you back to the main menu.

VI. -----

DEATH MATCH

You will see a screen with these choices:

Create Game	Begins a new game with yourself as the host
Join Game	Choose a session to join

Exit

Return to the main menu

CREATE GAME (being the host)

Being the host means that you've invited people in to kill. As host, you setup the game and game parameters for other people to join, but first you must decide on which connection method to use. You will come to a screen with these choices:

IPX Connection for Direct Play Play on a LAN (network) or over Kali (4 player)

Modem Connection for Direct Play Modem to modem play (2 player)

Serial Connection for Direct Play Serial cable (null modem cable/2 player)

Once you've selected your connection method, and session to join you will come to another screen! This is the main Multiplayer menu, where you'll make important decisions about these things:

Start Game	See below
Level	To choose what level to play on
Session Name	By default, it's the player name selected under options.
Time Limit	Set the time limit from None up to 30 minutes.
Maximum Players	Limit the number of players in a game.
Maximum Kills	Set the maximum number of kills a player can amass
Packets per Second	Default setting is 15 (LAN). (You may wish to experiment with this for better performance)
Team Game	Setup teams in deathmatch
Show Ping	The players ping rate will show next to their names
Update Ping (secs)	How often their ping rate will be updated

Starting a game:

Okay, you've waded through all this, now it's time to play, right? Wrong. One last screen waits between you and glory (or ignominy). After selecting Start Game, you'll come to a new screen nicknamed *the lobby*. It doesn't say anywhere on the screen that it's the lobby, and you can't get a newspaper there, it's just a name to describe the area and its function. The lobby screen (it says *waiting to start* on top of screen) is where you can see the other players who have found your game and are ready to start when you hit the button. You can also chat with waiting players by highlighting the MSG selection on the bottom of the screen.

Note: Forsaken supports dynamic joining. This means other players can join a game in progress but the game could crash if you start it (you're on the loading screen) and others players are in the process of joining your session (entering the lobby). Therefore it is recommended that you wait for all players to appear in the lobby before pressing start.

JOIN GAME

This option allows you to join someone else's game. After you choose a connection method you will be prompted to choose a session to join. When you see the name of the game (session name) you want to join press enter and you will be put into *the lobby*. At this point you are waiting for the HOST to start the game. You can chat with waiting players by highlighting the MSG

selection on the bottom of the screen.

VII. -----

OPTIONS

Selecting this will bring you to a sub menu with further settings. You can also access options during a game by pressing the ESC KEY to pause the game and bring up the in-game option menu.

SOUND

Sound FX Volume	Use the slider to adjust sound effects volume
CD Audio	Turns the CD music on or off
Biker Speech	Turns the biker comments on or off

VISUALS

Change Detail Levels

The detail at which you play can have a great impact on your gaming experience. While high levels of detail are rewarding to the eye, they can degrade game speed, sometimes to frustrating degrees. You may want to trade some graphic quality for game speed. Experiment to see which combination of settings you like.

The following options are graphic enhancements you can turn ON or OFF:
(Some of the following use sliders to set the level of detail from high to low. Generally, the lower the setting, the faster the action.)

Bi-linear Filtering	Blurs images to get rid of that "blocky" look
Perspective Correct	Prevents distortion of nearby polygons
Lens Flare	Allows lens flare effect around brightly lit objects.
Mature Graphics	Thrill to buckets of blood! Or don't.
Team Info	In a Team game, this will show you which rooms your team mates are in. (Multi-player games <i>only</i> .)
Auto Detail	Recommended setting is ON. This option keeps the game fast by automatically compensating (drawing less) when there's lots of activity.
Smoke Trail	The level of smoke coming from bikes
Bike Detail	Lower or raises the detail on the bikes
Lights	Turns on/off lighting on weapons, pickups, bikes
Back	Return to previous screen
Change Screen Resolutions	Select your screen resolution.
Exit	Return to the Main Menu.

VIII. -----

PLAY DEMO

This feature allows you to replay a recorded demo of a Multiplayer game. This CD version of the demo includes a prerecorded multiplayer game and let's you view it in many different ways.

Play Demo	Allows you to select a demo for playback
Playback Speed	Adjust the playback speed from 6% (slow) to 100% (fast)
Watch Player	See the action from that players eyes.

IX. -----

KNOW YOUR WEAPONS!

Weapons come in three types: Primary, Secondary and Dropped. Weapons are designated as *primary* and *secondary* depending on function. Primary weapons are basic weapons which fire lasers and bullets, and have a high ammo count. Secondary weapons are missiles, and have a lower ammo count. The currently selected weapon is displayed on your control panel at all times. **Enhancements** are items which you collect in order to improve your chance of survival, such as extra shields, Power pods, etc.

PRIMARY WEAPONS

PULSAR

Comments: Pulsar is the standard energy weapon all players start the game with--you'll always have it. If you are destroyed during the course of a game, any additional weapons will be destroyed with you; all that will remain is an unmodified Pulsar.

ORBITAL

Comment: Orbit Pulsars are small weapon pod attachments that constantly rotate around the host bike, boosting the offensive weapon capability. Orbit Pulsars work in the same way as the Pulsar, their strength increasing as more power pods are added to the bike. Orbit Pulsars fire at the same time (and at the same target) as the currently selected primary weapon; the player does not need to select them separately. Thus, if you have a Trojax selected, each time it is fired, the Orbit Pulsars will also fire. Orbit Pulsars are found singularly, but up to four may be added to one bike.

TROJAX

Comments: A blast from the Trojax has a high damage potential. To attain this, you must charge the weapon by holding down the fire key/control (release it to fire). Each second of charging increases the damage. Power Pods decrease the recharge time.

SUSS GUN

Comments: Using "smart" tipped projectiles, the Suss-Gun is great for maintaining rapid fire against several targets, allowing the novice biker to achieve a higher hit percentage. Mixed tracer rounds aid in targeting, and hence accuracy of fire. A short range weapon with a wide field of fire, the Suss-Gun uses its own special ammo (see Extra Ammo)

SECONDARY WEAPONS

MUG MISSILE

Comments: This is the standard rocket ordnance each player carries. They are fast, and pack a wallop, but no on-board guidance system, so accuracy depends entirely on your aim.

SOLARIS MISSILE

Comments: As the name suggests, the Solaris uses IR heat signature detection to track its target and strike home. The missile uses standard propulsion technology and so is no faster than the MUG, but the larger warhead provides a greater destructive potential.

MFRL

Comments: The Multiple Fire Rocket Launcher can carry snub-nosed dart missiles, and is capable of launching them all within seconds! Each missile is a smaller version of the standard MUG missile, but with an enhanced propulsion system and reduced payload. They do not have on-board tracking. The MFRL will continue to fire until you release the fire control or run out of missiles.

TITAN MISSILE

Comments: The Titan missile is a hugely powerful piece of missile ordinance. Fitted with a stasis chamber warhead, holding opposing matter and antimatter elements, this device has an explosive aftershock.

GRAVGON MISSILE

Comments: The Gravgon missile is fitted with a powerful energy distorting warhead which enables it to alter gravity within its blast radius. Upon detonation, free-floating matter within a set range is drawn inexorably towards the blast point.

DROPPED WEAPONS

PURGE MINE

Comments: Purge Mines are the standard pursuit deterrent mine. Fitted with proximity fuses and a thermo-neutron charge, they pack enough punch to take out even the most determined tailgater! When the player drops the Purge Mine, it is ejected directly behind his bike, where it will float and slowly rotate. It can be destroyed by weapon fire, otherwise it detonates upon collision.

AMMO

PLASMA PACK

Comments: Plasma Packs provide a clean and reliable energy source for use with the Pulsar Laser and Trojax cannon. Each pack provides an energy boost.

EXTRA AMMO

Comments: Extra smart tipped shells for use with the Suss-Gun.

POWER UPS

POWER PODS

Comments: Power Pods are the universal weapon booster pickup. Each pod increases the damage potential of all primary weapons currently held. A bike can carry up to 2 pods. Pods are an unlimited power supply.

SHIELD OVERDRIVES

Comments: Shield Overdrives are similar to power pods, they boost shield strength rather than weapons power.

Note: This demo offers just a hint of the final firepower that awaits you in the finished Forsaken. Only weapons and power ups in the demo are listed here.

X. -----

KNOW YOUR ENEMIES

The threat of death is everywhere. Behind a corner, behind a wall, behind your eyes. Enemies are considered *Fodder* or *Leader* types. Fodder enemies are more numerous and less dangerous than Leaders. Here are some of the foes that confront you in the demo.

TURRETS

SLUG TURRET (Fodder type)

Comments: Fires a slow-moving pulsar round with highly developed homing capabilities in three round salvos. Nasty.

GROUND ENEMIES

MEK TON (Fodder type)

Comments: Mek-Tons are bots created for war, with heavy weaponry and thick armor plate. Though mostly ground-based, some are tracked, some bi-pedal. This bruiser means business.

LEGZ

Comments: This walking menace fires homing photons that pack a powerful punch.

SNUB BOT (Leader type)

Comments: These slow movers carry Snub missiles. Bots track by sight and sound, and upon hearing or seeing an enemy in front of them, will maneuver into firing position. The Snub Bot is smart enough to follow you behind an obstacle, even if though you're no longer visible (you can run, but hiding is another story). You're safe behind them, as long as you don't make a sound.

FLYING ENEMIES

SWARM (Fodder type)

Comments: Small and lightly armed, Swarm weapons are deployed in numbers to overwhelm and confuse an enemy.

SHADE

Comments: The Shade is capable of seeing anything in front of it, and can detect enemies behind it by way of radar (although a line of sight must exist). The Shade maintains a fairly frequent rate of fire, giving the player some indication as to it's whereabouts. In the event of the Bot losing sight of the player it will de-activate the Stealth Mantle. The Shade is armed with a single Pulsar. Once the Shade has taken damage in excess of 70% hull strength, it will no longer be able to fully maintain the Stealth Mantle. This will begin to flicker ever more violently as damage increases.

LEVITANK

Comments: This denim-clad, uh, I mean armor-clad flying tank is well armed, though its relatively poor maneuverability makes it easy to target.

HUNTER (Leader type)

Comments: Hunters are fast, highly maneuverable attack craft armed with a front rotating turret which allows for 120° frontal arc of fire. This sophisticated bit of mercenary machinery is short supply: you're not likely to see one unless you're too stubborn to die!

XI. -----

HINTS & TRICKS

Single Player

- Fly, don't fry! While standing still is a must at some points, the difference between a daring survey and a sitting duck is just a shot away. Assign strafing (slide) keys to help dodge enemy fire. Keep moving and take cover when your being fired at!

- Use your surrounding to your advantage! Retreat behind walls and corners to avoid enemy fire. Take it slow, enter new areas with caution or pay the price.
- Don't just fire at foes. Blast at your surroundings, too. There are some areas that are only accessible by blowing away a door, surface or something else. Be creative; game designers are a clever lot, out to trick you any way they can think of!
- You may want to try playing with Autolevelling OFF. This lets you fly upside down, death from above!

Deathmatch

- You got beat again? Keep playing the single player mode for practice. If you're being singled out unfairly or being ganged up on, then you're playing with vicious mental cases and should probably log off or try to assign different types of movement to a single key which would make you a harder target to hit.

XII. -----

PLAYING OVER KALI

Kali is a software program/service that allows IPX games (games that require a local area network for multiplayer) to play over the Internet. Since the demo only supports IPX you need a service like Kali to play it over the Internet. If you are unfamiliar with Kali, please go to their web site at www.kali.net for instructions on how to download and use it. If you have Kali setting up Forsaken to play on it requires a few simple steps. First you should configure Kali to run Forsaken with one of the following arguments, depending on your video card (match the one you chose to run Forsaken with at the Start menu).

What chipset you have

Card not on list
Voodoo based
Voodoo2 based
ATI
3Dlabs based
Power VR
Riva128
Rendition

What to enter in argument field

keep it blank
-opt:3Dfx
-opt:3Dfx2
-opt:RagePro
-opt:Permedia2
-opt:PowerVR
-opt:Riva128
-opt:Verite2x00

After you configure Kali to run Forsaken, pick a server with a good ping and find some people to join you in a game. When deciding who should be the host, it's always a good idea to choose the person with the fastest/best connection. All players should then proceed to run the game by clicking the Forsaken icon on the bottom (if you did the setup as stated above). Choose Create Game if you're the host or join Game if someone else is. For the connection type, choose *IPX connection for Direct Play*. If you are joining a game, a *join session screen* should appear with the name of the person's game you wish to join. (You may wish to/need to wait a few moments for the session name to appear). If you don't see a session name, press the ESC key and try again. Sometimes it takes a few tries before you see a game to join. Press ENTER when the name of the game (session) appears on the screen. If you are hosting a game, set your options and press START GAME. You should see a hosting screen that shows you the name of players that are waiting for you start the game. It's always a good idea to wait for all the players to appear on

your screen before starting the game. Forsaken supports dynamic joining, meaning you don't have to wait for all players to appear before you start. You can go into the game and the other players can join a game in progress. In our tests we have found that you have a greater chance of all players joining a game successfully if you wait for everyone to arrive (in the lobby screen) before you start the game.

XIII. ----- TROUBLESHOOTING

You may experience difficulties running Forsaken if you don't have the latest drivers from the manufacturer of your 3D accelerator card. Drivers were being changed right up to the last minute during testing with Forsaken revealed small problems with various cards.

Note: Check out the Forsaken FAQ sheet at www.forsaken.com for a current list of problems or compatibility issues with the game.

Typically, the chipset makers expect you to go to your card manufacturer for the latest drivers for their card. Although the chipset makers supply the 3D chip and driver software to card manufacturers, the manufacturer may tailor the driver to their particular board configuration, so the safest place to go for drivers for your board is the card manufacturer. In some cases, however, the chip maker also manufactures the board.

The following is a list of web site addresses which you can obtain the latest drivers from. If Forsaken has problems running under the drivers you installed with your card, contact your card manufacturer for the latest version.

<u>Manufacture</u>	<u>Web Site</u>
ATI Technologies	www.atitech.com
Canopus	www.canopuscorp.com
Creative Labs	www.creaf.com
Deltron Technology	www.deltrontech.com
Diamond Multimedia	www.diamondmm.com
Elsa	www.elsa.com
Hercules	www.hercules.com
Intergraph Computer	www.intergraph.com
Jazz Multimedia	www.jazzmm.com
Matrox	www.matrox.com
Miro Computer	www.miro.de
Number Nine,	www.nine.com
Orchid Technology	www.orchid.com
Sierra On-line	www.sierra.com/hardware/
STB Systems	www.stb.com
TechWorks	www.techworks.com
Video Logic	www.videologic.com

Supported chipsets

Usually, but not always, if a board is based on one of the following chipsets, Forsaken will run on it. Forsaken also supports other chipsets that are not listed here.

3Dfx Interactive Voodoo Graphics
3Dfx Interactive Voodoo Rush
3Dlabs Permedia2
ATI Technologies 3D Rage Pro
NEC Electronics PowerVR PCX2
Nvidia Riva 128
Rendition Verite v1000
Rendition Verite v2100
Rendition Verite v2200

If you still experience any difficulty running Forsaken, contact Customer Service at (516) 759-7800, or visit us online at www.forsaken.com to view the Forsaken FAQ sheet for answers to common problems. If you would like to report any bugs or comments, send an e-mail to forsaken@aklm.com

Enjoy the demo!!

INSTRUCTIONS POUR LA DEMO DE FORSAKEN

TABLE DES MATIERES

- I. Configuration requise
- II. DÚmarrage rapide
- III. Lancement de Forsaken
- IV. Menus
- V. Configurer un motard
- VI. Contr les
- VII. Combat Ó mort
- VIII. Options
- IX. Apprenez Ó conna tre vos armes
- X. Apprenez Ó conna tre vos ennemis
- XI. Conseils & tuyaux
- XII. Jeu sur Kali
- XIII. DÚpannage

Si vous avez des difficultés à lancer Forsaken, veuillez consulter la partie consacrée au débannage, à la fin de ce document.

A propos de la démo

Tout comme la différence entre une esquisse et une toile finie, cette démo vous aidera à deviner ce que sera la version finale. Certes le choix de motos, de niveaux, d'ennemis, d'armes et de pickups y est restreint, mais nous pensons qu'il y a assez d'action et de puissance de feu dans la démo pour vous donner une idée de la qualité du produit fini.

Caractéristiques de la démo (version Internet)

Single Player (Un joueur) : cette démo comprend deux niveaux de jeu: Volcano et Subway. Votre objectif consiste à terminer les deux niveaux avec les cinq vies que nous vous accordons. Pour gagner des vies, vous devez récupérer autant de lingots d'or que possible dans divers endroits.

Multiplayer (Multijoueur) : dans la démo, vous pouvez avoir jusqu'à 4 motards en mode Deathmatch (Combat à mort). Les motards s'affrontent entre eux dans l'ambiance impitoyable du Bio-Dôme. Dans la version finale du jeu, vous pourrez avoir jusqu'à 16 joueurs en mode Deathmatch.

Le jeu multijoueur (pour les deux versions) supporte : IPX, modem et connexions en série.

Pour les parties sur Internet, nous recommandons Kali ou Kahn

Le support **TCP/IP** n'est pas disponible dans la version démo. Cependant, TCP/IP sera supporté dans la version finale.

I. -----

Configuration minimale requise :

- Windows 95 avec Direct X5 installé ;
- PC Pentium 120Mhz ou supérieur ;
- **Nécessite** une carte accélératrice graphique Microsoft Direct3D ou une carte 100% compatible ;
- 16 Mo de RAM, lecteur CD-ROM 4 vitesses ;
- 70 Mo d'espace libre sur le disque dur ;
- Carte son compatible Microsoft DirectSound ;
- Supporte la plupart des manettes et joysticks compatibles avec Windows 95 dont la série Microsoft Sidewinder et Space Orb de SpaceTech.

II. -----

Démarrage rapide (pour les impatientes)

- Choisissez *Single Player (Un joueur)* du menu principal puis *Démarrer*
- Méthode de contrôle préférée (clavier + souris)

<u>Clavier (de la main gauche)</u>	+	<u>Souris (de la main droite)</u>
Q - avancer		bouton L. – feu avec l’arme principale
Z - reculer		bouton R. – feu avec l’arme secondaire

- Ces commandes sont les commandes de base ; nous vous conseillons fortement d’assigner des touches aux commandes avancées (telles que le mouvement latéral et le roulis) lorsque vous commencez une partie. Pour cela, utilisez le menu *setup biker* (*Configurer un motard*) ou appuyez sur F1 durant la partie.
- A présent, vous pouvez arrêter de lire et aller jouer ! Ne manquez pas de consulter ce nouveau document si vous voulez vous familiariser avec toutes les options de contrôle et les autres caractéristiques disponibles dans la d’umo.

III. -----

Lancement de Forsaken

Cliquez sur le bouton Démarrer, allez à Programmes puis Acclaim Entertainment, *Forsaken Demo*. Choisissez le chipset (jeu de puces) de l’accélérateur 3D que vous avez installé sur votre PC. Si votre carte ne figure pas sur la liste, choisissez la première option appelée *Forsaken Demo*. Si vous n’êtes pas sûr de votre choix, consultez la liste des fabricants et les chipsets qu’ils utilisent dans la partie *Dépannage* de ce document.

REMARQUE : si vous choisissez la mauvaise carte accélératrice 3D du menu Démarrer, le jeu risque de se planter ou vous risquez de jouer avec des graphismes corrompus. Vous risquez aussi de ne pas obtenir certains des effets sonores conçus spécifiquement pour votre carte.

IV. -----

LES MENUS

Navigation :

Utilisez les touches directionnelles pour mettre en surbrillance votre sélection et appuyez sur Entrée pour confirmer. Appuyez sur Echap pour retourner au menu précédent.

MENU PRINCIPAL

Single Player (Un joueur)	Entamer une partie en solo.
Death Match (Combat à mort)	Entamer ou se joindre à une partie multijoueur / régler les options réseau.
Setup Biker (Configurer un motard)	Sélectionner une moto, le nom du joueur, configurer les contrôles et les armes.
Play Demo (Voir une d’umo)	Lancer une démonstration.
Options	Régler le son et l’affichage.
Quit (Quitter)	Quitter la d’umo de Forsaken et retourner à Windows 95.

*Pour plus d’informations, consultez la partie consacrée à ces options.

SINGLE PLAYER (UN JOUEUR)

Start : commencer la partie.

Normal : niveau de difficulté réglé par défaut (utilisez les touches gauche et droite pour changer).

Back (Retour) : vous renvoie au menu principal (tout comme la touche Echap).

DEATH MATCH (COMBAT A MORT)

Create Game (Créer une partie) – Choisissez cette option pour organiser une partie (les autres joueurs viendront se joindre à vous).

Join Game (Se joindre à une partie) – Si vous voulez vous joindre à une partie organisée par quelqu'un d'autre.

Back – Vous renvoie au menu principal (tout comme la touche Echap).

SETUP BIKER (CONFIGURER UN MOTARD)

Select Bike (Sélectionner une moto) – Choisissez l'une des 4 motos disponibles et créez un profil de l'utilisateur.

Controls (Contrôles) – Personnalisez les commandes du clavier, du joystick et de la souris.

Weapons (Armes) – Choisissez l'arme que vous utiliserez en priorité.

Back - Vous renvoie au menu principal (tout comme la touche Echap).

PLAY DEMO (VOIR UNE DEMO)

Play Demo – Vous permet de voir une partie Deathmatch enregistrée à l'avance (incluse dans la version CD).

OPTIONS

Sound (Son) – Ajuste le volume du CD et des effets sonores.

Visuals (Affichage) - Ajuste les niveaux des détails, les résolutions d'écran et le format de texture.

Misc. (Divers) - Non disponible pour le moment.

Back - Vous renvoie au menu principal (tout comme la touche Echap).

EXIT GAME (QUITTER LA PARTIE) – S'il le faut...

V. -----

CONFIGURER UN MOTARD

Après avoir sélectionné l'option Setup Biker, vous verrez s'afficher un nouveau menu. Il vous permet de jouer avec un joueur préalablement créé ou avec un nouveau joueur, ou de supprimer celui dont vous n'avez plus besoin. En créant un joueur, vous créez, en quelque sorte, un "profil de l'utilisateur" qui enregistrera la moto, le personnage et le nom de cet utilisateur et les contrôles qu'il aura configurés sur clavier, souris ou joystick. Ce menu comprend les options suivantes :

Choose Player (Choisir un joueur) : vous permet de sélectionner un joueur de la liste des profils de l'utilisateur.

New Player (Nouveau joueur) : vous permet d'entrer le nom d'un nouveau joueur. Sélectionnez New Player puis tapez un nouveau nom dans l'écran approprié (utilisez la

touche RETOUR ARRIERE pour effacer le mot NEWNAME). Appuyez sur ENTREE lorsque vous aurez termin .

Delete Player (Supprimer un joueur) : vous permet de supprimer un joueur de la liste. Vous supprimez ainsi toutes les donn es concernant ce joueur (options de configuration, etc.) ; r fl chissez donc avant de choisir cette option.

Change Bike (Changer de moto) : vous permet d'attribuer une moto diff rente   un joueur. Chaque personnage a une moto personnalis e qu'il utilise avec diff rents attributs pour semer une v ritable panique dans Forsaken.

***Remarque** : en mode multijoueur, les motos ont toutes la m me configuration.

VI. -----

CONTROLES

Forsaken vous offre toute une gamme d'options de contr le. Vous pouvez choisir *Configure Mouse (Configurer la souris)*, *Configure Joystick (Configurer le joystick)* ou *Configure Keyboard (Configurer le clavier)* pour modifier les r glages par d faut. Les touches ou fonctions portant la mention UNDEF ne sont pas attribu es et ne fonctionneront pas. Vous pouvez assigner deux touches   une fonction ou   une commande.

Remarque : vous devriez brancher votre p riph rique de contr le AVANT de lancer Forsaken. Il sera ainsi reconnu et calibr  correctement.

CONTROLES PAR DEFAUT

Contr les avec la souris (vous jouez en utilisant le clavier et la souris)

En d pl ant a souris, vous faites tourner la moto.

Bouton gauche	tirer avec l'arme principale
Bouton droit	tirer avec l'arme secondaire

*Si votre souris est munie d'un troisi me bouton ou d'une molette, vous pouvez attribuer des fonctions   ce bouton ou   cette molette en allant au menu *setup biker* ou en appuyant sur F1 durant la partie.

Contr les au clavier

TOUCHE	ACTION
Q	Avant
W	Arri�re
Gauche / Droite (touches directionnelles)	Rotation gauche / droite
Haut / Bas (touches directionnelles)	Rotation haut / bas
ALT	Glissement sur le c�t�
CTRL	Tirer avec l'arme principale
ESPACE	Tirer avec l'arme secondaire
A	Virage � gauche
E	Virage � droite

B	Mines
S	Nitro (non disponible dans la d'Úmo)
↩ / Fin	Passer en revue les armes
Echap	Mettre la partie en pause (menu
d'accBs)	
F1	Raccourci vers config. clavier
F4	Effacer texte d'Úcran
F6	FenÊtre rÚtroviseur
)/+	Changer la taille de l'Úcran
4/6 sur clavier numÚrique	Rotation gauche / droite
8/2 sur clavier numÚrique	Rotation haut / bas
7/9 sur clavier numÚrique	Roulis gauche / droite
-/+ sur clavier numÚrique	glissade haut / bas
1/3 sur clavier numÚrique	glissade gauche / droite

SÚlection des armes primaires

*	Pulsar
1	Trojax
2	Suss gun
3	Non disponible dans la d'Úmo
4	Non disponible dans la d'Úmo
5	Non disponible dans la d'Úmo

SÚlection des armes secondaires

6	MUG
7	Solaris
8	Non disponible dans la d'Úmo
9	Non disponible dans la d'Úmo
10	Gravgon
)	MFRL (multiple fire rocket launcher : lance-roquette multiple)
+	Titan

Partie multijoueur

F9 - F11	Envoyer un message insultant
Maj + F9 - F11	Entrez votre propre message

Pour changer / attribuer des contr¶les : utilisez les touches directionnelles pour mettre en surbrillance une zone de contr¶le Ó c¶tÚ d'une fonction puis appuyez sur EntrÚe pour initialiser la commande. Appuyez sur la touche ou le bouton auquel vous voulez attribuer l'action. Et voilÓ qui est fait ! Continuez ainsi jusqu'Ó ce que vous soyez satisfait de vos rÚglages puis appuyez sur Echap pour retourner au menu des contr¶les.

Remarque : pour annuler l'attribution d'une touche, appuyez sur Suppr.

Configuration des contrôles de joystick : lorsque vous choisissez de configurer le joystick, vous voyez le nom du périphérique (joystick) que vous installez. Vous verrez également, au bas de l'écran, les options *Configure Buttons (Configurer les boutons)* et *Configure Axis (Configurer un axe)*. Si vous choisissez de configurer les boutons, vous verrez la liste de toutes les actions que vous pouvez attribuer au joystick. Utilisez les touches directionnelles pour mettre en surbrillance une action, appuyez sur Entrée pour l'initialiser, puis appuyez sur le bouton de joystick auquel vous voulez attribuer cette action. L'action et le bouton qui lui est associé seront affichés au haut de l'écran. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous soyez satisfait de vos réglages puis appuyez sur Echap pour retourner au menu de configuration du joystick.

Configuration d'un axe

Après avoir configuré vos boutons, vous devez ensuite assigner les mouvements de la moto (rotation, glissement) au manche de direction, pavé, gouverne, gâchette, molette ou autre commande analogique que l'on trouve de nos jours sur les joysticks. Le menu de configuration de l'axe a deux écrans. Le écran gauche (*select axis – sélectionner un axe*) et le écran droit (*select action – sélectionner une action*). Sous la sélection de l'axe se trouve la liste de toutes les commandes et fonctions analogiques auxquelles vous pouvez attribuer des actions. Choisissez un axe en appuyant sur Entrée lorsque vous vous trouvez dans l'option *select axis*. Après avoir mis en surbrillance un axe, vous pouvez choisir une action à attribuer à cet axe, l'inverser, la tester ou créer un point mort pour l'axe.

Placez la surbrillance clignotante sur l'axe et appuyez sur Entrée. La surbrillance clignotera alors sur l'axe et vous laissera faire votre choix. Sélectionnez l'axe (X, Y, Dial ou RD dans le menu) en appuyant sur Entrée lorsque vous êtes sur cet axe. Ensuite, placez la surbrillance clignotante sur le écran *select action* et appuyez sur Entrée pour choisir une action. Après cela, vous pouvez la tester en déplaçant le joystick et en observant la barre d'essai située au bas de l'écran. Vous pouvez également l'inverser ou établir un point mort pour l'axe en plaçant la surbrillance sur ces options et en appuyant sur Entrée. Réglez toutes les commandes analogiques de votre joystick en suivant cette procédure, jusqu'à ce que vous soyez satisfait de vos choix. Appuyez sur Echap pour retourner au menu principal. Votre configuration sera sauvegardée.

Autoleveling (repositionnement automatique) : lorsque cette action est activée (**On**), votre moto essaiera toujours de se positionner correctement par rapport aux murs de l'environnement.

WEAPONS (ARMES)

Vous pouvez définir des touches ou les assigner aux armes principales et secondaires, changer l'ordre des armes ou les supprimer tout simplement de l'arsenal. La procédure est la même que celle du menu de contrôle de la moto : vous pouvez attribuer différents contrôles aux armes principales et secondaires. Si vous voulez en savoir plus sur les

armes et leurs capacités, consultez la partie *Apprenez à connaître vos armes* de ce document.

EXIT (QUITTER)

Cette option vous renvoie au menu principal.

VI. -----

DEATH MATCH (COMBAT A MORT)

Vous verrez s'afficher un écran comprenant trois options :

Create Game (Créer une partie) Vous entamez une partie que vous avez organisée vous-même.

Join Game (Rejoindre une partie) Vous choisissez de vous joindre à une partie.

Exit (Quitter) Vous retournez au menu principal.

CREATE GAME (vous organisez vous-même une partie)

Si vous organisez une partie, vous invitez les gens à prendre part à la tuerie. En tant que hôte, c'est vous qui fixez les paramètres de la partie. Avant de recevoir vos invités, cependant, vous devez choisir la méthode de connexion à utiliser.

Vous avez le choix entre trois options :

Connexion IPX pour Direct Play Jeu sur un réseau local ou sur Kali (4 joueurs)

Connexion modem pour Direct Play Jeu modem à modem (2 joueurs)

Connexion en série pour Direct Play Câble série (câble faux modem / 2 joueurs)

Après avoir choisi votre méthode de connexion et la partie à laquelle vous voulez vous joindre, vous arrivez au menu principal multijoueur comprenant les options suivantes :

Start Game (Commencer une partie) Voir plus loin.

Level (Niveau) Vous permet de choisir le niveau de jeu.

Session Name (Nom de la séance) Par défaut, c'est le nom du joueur sélectionné sous Options.

Time Limit (Durée) Vous permet de fixer un délai de 0 à 30 minutes.

Maximum Players (Nombre de joueurs max) Vous permet de fixer le nombre de joueurs.

Maximum Kills (Nombre de victimes max) Permet au joueur de fixer le nombre de victimes.

Packets per Second (Paquets par seconde) Réglage par défaut : 15 (LAN). (Si vous voulez, essayez d'autres réglages pour voir si vous pouvez améliorer les performances du jeu).

Team Game (Partie par équipe) Organisez les équipes en mode deathmatch

Show Ping (Afficher le Ping) La fréquence du ping des joueurs sera affichée à côté de leur nom.

Update Ping Mise à jour du ping en secondes.

Démarrage d'une partie :

Un seul écran vous s'oppose, où pr'sent, de la gloire (ou de la honte). Après avoir sélectionné Start Game (Lancer la partie), vous verrez s'afficher un écran représentant une sorte de hall. Au haut de cet écran se trouve l'inscription "*waiting to start*". C'est là en effet que les joueurs qui se sont joints à votre partie attendent que vous appuyiez sur le bouton pour démarrer. Vous pouvez également bavarder avec ces joueurs en mettant en surbrillance la sélection MSG, au bas de l'écran.

Remarque : bien que d'autres joueurs puissent se joindre à une partie déjà entamée, le jeu risque, cependant, de se planter si vous commencez la partie (vous êtes à l'écran de chargement) alors que d'autres joueurs sont en train de se connecter (c'est-à-dire qu'ils entrent dans le vestibule). Nous vous conseillons donc d'attendre que tous les joueurs aient rejoint le hall avant de démarrer la partie.

JOIN GAME (SE JOINDRE A UNE PARTIE)

Cette option vous permet de vous joindre à une partie organisée par quelqu'un d'autre. Après que vous ayez choisi une méthode de connexion, on vous demandera de choisir une partie. Lorsque vous voyez le nom de la partie à laquelle vous voulez participer, appuyez sur Entrée pour aller dans le hall et attendre que l'hôte donne le coup d'envoi de la partie. Vous pouvez bavarder avec les autres joueurs qui attendent en mettant en surbrillance la sélection MSG, au bas de l'écran.

VII. ----- OPTIONS

En sélectionnant le menu OPTIONS, vous affichez un sous-menu comprenant d'autres paramètres. Durant le jeu, vous pouvez appuyer sur la touche Echap pour mettre la partie en pause et accéder à ce menu.

SOUND (SON)

Sound FX Volume (Volume des effets sonores) Utilisez la barre coulissante pour régler le volume des effets sonores.

CD Audio Active ou Éteint la musique du CD.

Biker Speech Active ou Désactive la voix du motard.

VISUALS (AFFICHAGES)

Change Detail Levels (Changer les niveaux des détails)

Le réglage des détails visuels peut avoir un effet important sur la qualité du jeu. Les graphismes à haute résolution sont, certes, agréables à voir, mais ils risquent de ralentir la vitesse du jeu. Parfois, il est préférable de diminuer le niveau des détails graphiques pour obtenir une bonne vitesse de jeu.

Vous pouvez configurer vous-même les détails graphiques à l'aide des paramètres suivants :

(certains peuvent être activés ou désactivés, d'autres peuvent être réglés à l'aide de la barre coulissante ; en général, plus le réglage est bas, plus le jeu est rapide).

Bi-linear Filtering (Filtrage bilinéaire)	Rend les images plus nettes.
Perspective Correct (Correction de perspective)	Empêche la distorsion des polygones environnants.
Lens Flare (Effet lumineux)	Effets de lumière autour des objets illuminés.
Mature Graphics (Pour adulte)	Du sang Ó gogo !
Team Info (Infos Équipe)	Dans une partie par Équipe, cette option vous montrera les pièces dans lesquelles se trouvent vos coÉquipiers (parties multijoueur seulement)
Auto Detail (DÉtails automatiques)	RÉglage recommandÉ : ON. Cette option active le jeu en compensant automatiquement (moins de dessins) les regains d’activité.
Smoke Trail (Traces de fumÉE)	La fumÉE qui sort des motos.
Bike Detail (DÉtails motos)	Augmente ou diminue le niveau de DÉtails des motos.
Lights (Éclairage)	Active ou DÉsactive l’Éclairage des armes, pickups et motos
Back	Retour Ó l’Écran précédent.
Change Screen Resolutions	Changer la résolution de l’Écran.
Exit	Retour au menu principal.

VIII. -----

PLAY DEMO (VOIR UNE DEMO)

Cette option vous permet de visionner la démo enregistrÉE d’une partie multijoueur. Cette version CD de la démo contient une partie multijoueur prÉalablement enregistrÉE que vous pouvez voir de plusieurs maniÉres.

Play Demo	Vous permet de voir une démo.
Playback Speed	RÉgle la vitesse du jeu de 6% (lent) Ó 100% (rapide)
Watch Player	Vous permet de voir l’action de la perspective d’un joueur.

IX. -----

KNOW YOUR WEAPONS! (APPRENEZ A CONNAITRE VOS ARMES)

Il existe trois types d'armes : principales, secondaires et largables. Les armes sont classées *principales* ou *secondaires* selon les fonctions qu'elles remplissent. Les armes principales tirent des laser et des balles et ont une cadence tir élevée. Les armes secondaires sont des missiles et ont une faible cadence de tir. L'arme actuellement sélectionnée est affichée sur votre panneau de contrôle en permanence. **Enhancements** sont des pickups ou articles à ramasser qui augmentent vos chances de survie (boucliers supplémentaires, capsules d'énergie, etc.).

ARMES PRINCIPALES

PULSAR

Le pulsar est l'arme à rayon standard avec laquelle vous entamez une partie. Elle ne vous quittera pas. Si vous êtes tué au cours d'une partie, toutes les autres armes dont vous disposez seront détruites, à l'exception du Pulsar.

ORBITAL

Les pulsars orbitaux tournent constamment autour de la moto de l'hôte, renforçant la puissance de l'arme de ce dernier. Les pulsars orbitaux fonctionnent de la même manière que les pulsars ; leur puissance augmente à mesure que les capsules d'énergie viennent s'ajouter à la moto. Ils sont lancés en même temps (et sur la même cible) que l'arme principale actuellement sélectionnée ; le joueur n'a pas besoin de les sélectionner séparément. Ainsi, si vous avez sélectionné un Trojax, chaque fois que vous le lancez, vous lancez également les pulsars orbitaux. Vous pouvez ramasser jusqu'à quatre pulsars orbitaux par moto.

TROJAX

Cette arme peut causer de gros dégâts. Vous la chargez en maintenant la touche ou commande de tir enfoncée (relâchez-la pour faire feu). Chaque seconde de chargement augmente l'importance des dégâts. Les cellules d'énergie diminuent le temps de chargement.

SUSS GUN

Le Suss Gun utilise des projectiles "intelligents" qu'il envoie rapidement sur plusieurs cibles à la fois, permettant au motard peu expérimenté de causer beaucoup de dégâts. Il tire également des balles traceuses qui aident le motard à bien viser. Le Suss gun est une arme à courte portée qui utilise des munitions spéciales (voir Munitions supplémentaires)

ARMES SECONDAIRES

MISSILE MUG

C'est le missile standard dont dispose chaque joueur. Il est rapide et puissant. Toutefois, il n'est pas guidé. Tâchez de bien viser !

MISSILE SOLARIS

Comme le suggère son nom, le Solaris est muni d'une tête chercheuse à infrarouge qui lui permet de détecter sa cible. Il utilise une technologie de propulsion standard et n'est donc pas plus rapide que le missile MUG. Cependant, son ogive nucléaire est plus grosse, ce qui lui donne une plus grande capacité destructive.

MFRL

Le Multiple Fire Rocket Launcher ou lance-roquettes multiple transporte des missiles qu'il peut lancer en même temps et en quelques secondes ! Ces missiles sont des versions plus petites des MUG standard, mais ils sont dotés d'un meilleur système de

propulsion et ont une charge utile plus l g re. Toutefois, ils ne sont guid s. Le MFRL ne s'arr te de tirer que lorsque vous rel chez le bouton de tir ou lorsqu'il est   court de missiles

MISSILE TITAN

Le Titan est un missile destructeur. Il est muni d'une ogive contenant des particules de mati re et antimati re oppos es, ce qui lui permet d'exploser apr s l'impact.

MISSILE GRAVGON

Le Gravgon est muni d'une puissante ogive   distorsion d' nergie qui lui permet de modifier la gravit  dans son rayon d'explosion. En explosant, il attire vers le point d'explosion toute mati re flottant librement et se trouvant dans un rayon d' termin .

.

ARMES LARGABLES

MINE PURGE

Une arme standard utilis e contre les poursuites. Dot e d'une fus e de proximit  et d'une charge thermonucl aire, elle est capable de d truire le plus coriace des poursuivants ! Largu e   partir de l'arri re de la moto, elle flotte et tourne lentement. Elle explose   l'impact et peut  tre d truite par une arme.

MUNITIONS

PAQUET DE PLASMA

Les paquets de plasma sont une source d' nergie propre et fiable qui s'utilisent avec le Pulsar et le Trojax dont ils augmentent la puissance.

MUNITIONS SUPPLEMENTAIRES

Des cartouches super intelligentes utilis es avec le Suss Gun.

POWER UPS

CAPSULES D' NERGIE

Les capsules d' nergie sont les principaux Power ups servant   am liorer la puissance des armes principales actuellement transport es. Une moto peut transporter deux capsules d' nergie. Ces capsules fournissent une source d' nergie illimit e.

MULTIPLICATEURS D' NERGIE POUR BOUCLIERS

Similaires aux capsules d' nergie, ils renforcent la couche de protection des boucliers.

Remarque : cette d mo ne fait que vous donner une id e de la puissance de feu qui vous attend dans la version finale de Forsaken. Seules les armes et power ups de la d mo sont mentionn s ici.

X. -----

APPRENEZ A CONNAITRE VOS ENNEMIS

La mort vous guette partout : au tournant, derri re un mur, derri re vos yeux. Il existe deux cat gories d'ennemis : la chair   canon et les leaders. Les ennemis de la premi re cat gorie sont plus nombreux mais moins dangereux que les leaders. Voici certains des ennemis que vous rencontrerez dans la d mo :

TOURELLES

TOURELLES LIMACES (Type chair   canon)

Elles envoient des pulsars par salve de trois coups. Ces pulsars se déplacent lentement, mais leur système de radioguidage ne pardonne pas !

ENNEMIS AU SOL

MEK TON (chair Ó canon)

Les Mek-Tons sont des robots créés pour la guerre, équipés d'armes lourdes et fortement blindés. La plupart d'entre eux sont basés au sol, mais certains sont chenillés, d'autres sont des bipèdes. Ils ne plaisantent pas.

LEGZ

Ces horreurs mobiles lancent des photons radioguidés d'une puissance remarquable.

ROBOT SNUB (leader)

Ces robots limaces transportent des missiles Snub. Lorsqu'ils voient ou entendent un ennemi devant eux, ils se mettent en position de tir. Le Robot Snub peut même vous poursuivre derrière un obstacle. Si vous êtes derrière eux, ils ne vous détecteront pas tant que vous ne faites pas de bruit.

ENNEMIES VOLANTS

ESSAIM (chair Ó canon)

Petits et incroyablement armés, les essaims se déploient en nombre pour surprendre l'ennemi.

OMBRE

L'Ombre est capable de voir tout ce qui se trouve devant elle et son radar lui permet de détecter les ennemis se trouvant derrière elle (il lui faut, toutefois, une ligne de mire). L'Ombre a une cadence de tir soutenue, ce qui permet au joueur de déterminer sa position. Lorsqu'il perd de vue le joueur, ce robot désactive son bouclier de furtivité. L'ombre est équipée d'un seul Pulsar. Une fois la résistance de son bouclier réduite de plus de 70%, il commence à clignoter. Il clignote plus rapidement à mesure que sa résistance diminue.

LEVITANK

Ce blindé volant est bien armé, mais il n'est pas très maniable, ce qui en fait une cible facile.

CHASSEUR (leader)

Les chasseurs sont des vaisseaux d'attaque très rapides et très maniables équipés de tourelles tournantes qui leur donnent un angle de tir frontal de 120°. Ces petites machines sophistiquées sont rares : vous ne les verrez que si vous êtes trop têtus pour mourir !

XI. -----

CONSEILS ET TUYAUX

Un seul joueur

- Bougez ! Parfois, il est essentiel de rester immobile, mais n'abusez pas trop de cette position, sinon vous risquez d'être une cible facile. Utilisez vos touches de déplacement latéral pour éviter le feu de l'ennemi. Bougez constamment et abritez-vous pour éviter d'être touché !

- Profitez du terrain ! Cachez-vous derrière les murs et dans les coins pour éviter les tirs de l'ennemi. Ne vous pressez pas ; soyez prudent lorsque vous pénétrez dans les zones nouvelles, sinon, vous risquez d'en faire les frais !
- Ne tirez pas uniquement sur l'ennemi. Bombardez également les alentours. Certaines zones ne vous seront accessibles que si vous en détruisez la porte, la surface ou autre. Faites preuve de créativité. Montrez-vous plus malin que les concepteurs du jeu qui veulent vous rendre la tâche aussi dure que possible !
- Essayez de jouer en désactivant la fonction Autolevelling (OFF). Elle vous permet de voler à l'envers et de semer la mort d'en haut !

Combat à mort

- Vous vous êtes laissé battre une nouvelle fois ? Continuez donc à vous entraîner en mode Un joueur. Si quelqu'un vous en veut ou si les ennemis s'unissent contre vous, c'est que vous jouez probablement contre des fous furieux. Arrêtez la partie ou essayez d'assigner différents types de mouvements à une seule touche pour devenir une cible plus furtive.

XII. -----

JEU SUR KALI

Kali est un programme ou service qui vous permet d'utiliser les jeux IPX (jeux nécessitant un réseau local en mode multijoueur) sur Internet. Puisque la demo ne supporte que IPX, vous avez besoin d'un service tel que Kali pour jouer sur Internet. Si vous ne connaissez pas Kali, consultez son site web **Error: Reference source not found**. Vous y trouverez des instructions qui vous aideront à le télécharger et à l'utiliser. Si vous avez déjà Kali, il vous suffit de suivre la procédure décrite ci-dessous :

Configurez Kali de manière à lancer Forsaken avec l'un des arguments suivants, en fonction de votre carte vidéo (choisissez celle que vous voulez utiliser avec Forsaken au dans le menu Démarrer) :

Chipset dont vous disposez

Ce qu'il faut entrer dans le champ des arguments

La carte ne figure pas dans la liste	<i>laisser vierge</i>
Type Voodoo	-opt:3Dfx
Type Voodoo2	-opt:3Dfx2
ATI	-opt:RagePro
Type 3Dlabs	-opt:Permedia2
Power VR	-opt:PowerVR
Riva128	-opt:Riva128
Rendition	-opt:Verite2x00

Après cela, choisissez un serveur ayant un bon ping et trouvez des partenaires de jeu. L'hôte (personne organisant la partie) devrait être le joueur ayant la meilleure connexion (ou la plus rapide). Après cela, les joueurs doivent tous cliquer sur l'icône Forsaken du bas pour lancer le jeu. Choisissez Create Game si vous êtes l'hôte ou Join Game si vous voulez vous joindre à la partie. Pour ce qui est du type de connexion, choisissez IPX

connection for Direct Play. Si vous vous joignez à une partie, vous devriez voir s'afficher l'Écran *Join session* et le nom de la partie à laquelle vous voulez participer (vous risquez d'attendre quelques instants avant de voir apparaître le nom de la partie). Si vous ne voyez rien, appuyez sur Echap et essayez à nouveau. Parfois, il faut plus d'une tentative pour accéder à une partie. Appuyez sur Entrée lorsque le nom de la partie est affiché. Si vous organisez vous-même une partie, réglez vos options et appuyez sur START GAME (Commencer la partie). Vous devriez voir un Écran d'accueil indiquant les noms des joueurs qui attendent que vous donniez le coup d'envoi. Il est préférable d'attendre que tous les joueurs apparaissent à l'Écran avant d'entamer la partie. Bien que Forsaken permette aux joueurs de se joindre à une partie en progression, nos tests montrent qu'ils ont plus de chances de le faire si vous attendez leur arrivée dans le hall.

XIII. ----- DEPANNAGE

Vous risquez d'avoir des difficultés durant le jeu si votre carte accélératrice 3D n'est pas accompagnée des tout derniers pilotes. Durant nos tests, nous avons rencontré quelques problèmes avec plusieurs cartes.

Remarque : consultez la rubrique Forsaken FAQ à www.forsaken.com. Des problèmes généraux et des questions de compatibilité y sont traités.

En général, les fabricants de chipsets s'attendent à ce que vous achetiez leurs nouveaux pilotes de cartes chez votre fabricant de cartes. Bien que les fabricants de chipsets fournissent le logiciel des puces et pilotes 3D directement aux fabricants de cartes, ces derniers peuvent modifier les pilotes en fonction de la configuration de leurs cartes. C'est pour cela que nous vous conseillons d'acheter vos pilotes chez eux. Dans certains cas, cependant, le fabricant de chipsets vend également des cartes.

Vous pouvez acheter les nouveaux pilotes de cartes aux adresses suivantes. Si vous avez des difficultés à lancer Forsaken avec les pilotes que vous avez installés, contactez votre fabricant de cartes pour essayer d'obtenir la toute dernière version.

Fabricant	Site Web
ATI Technologies	www.atitech.com
Canopus	www.canopuscorp.com
Creative Labs	www.creaf.com
Deltron Technology	www.deltrontech.com
Diamond Multimedia	www.diamondmm.com
Elsa	www.elsa.com
Hercules	www.hercules.com
Intergraph Computer	www.intergraph.com
Jazz Multimedia	www.jazzmm.com
Matrox	www.matrox.com
Miro Computer	www.miro.de

Number Nine,	www.nine.com
Orchid Technology	www.orchid.com
Sierra On-line	www.sierra.com/hardware/
STB Systems	www.stb.com
TechWorks	www.techworks.com
Video Logic	www.videologic.com

Chipsets supportés

A quelques exceptions près, Forsaken fonctionnera avec une carte basée sur l'un des chipsets suivants (Forsaken supporte d'autres chipsets ne figurant pas sur cette liste) :

3Dfx Interactive Voodoo Graphics
 3Dfx Interactive Voodoo Rush
 3Dlabs Permedia2
 ATI Technologies 3D Rage Pro
 NEC Electronics PowerVR PCX2
 Nvidia Riva 128
 Rendition Verite v1000
 Rendition Verite v2100
 Rendition Verite v2200

Si Forsaken ne fonctionne toujours pas correctement, contactez le service client au 1 (516) 759-7800, ou consultez la page Forsaken FAQ à www.forsaken.com. Si vous voulez signaler des erreurs ou nous faire part de vos commentaires, envoyez un e-mail à forsaken@aklm.com.

Amusez-vous bien avec la démo !

FORSAKEN DEMO INSTRUCTIONS

Revised 1.27.98

SPIELANLEITUNG FÜR DIE DEMO-VERSION VON FORSAKEN

INHALT

- I. Mindestsystemanforderungen**
- II. Schnellstart**
- III. Forsaken betreiben**

- IV. Die Menüs
- V. Biker erstellen
- VI. Steuerung
- VII. Deathmatch
- VIII. Optionen
- IX. Alles über Ihre Waffen
- X. Alles über Ihre Gegner
- XI. Tips & Tricks
- XII. Kali-Spiele
- XIII. Problemlösungen

Falls beim Betreiben von *Forsaken* Probleme auftreten, lesen Sie bitte den Abschnitt "Problemlösungen" am Ende dieses Dokuments.

■ über das Demo

Ein Spieldemo gibt, wie eine Gemäldeskizze, einen Vorgeschmack auf das vollendete Werk. Ihre Auswahl an Motorrädern, Leveln, Gegnern, Waffen und Pickups ist zwar dabei nicht unbegrenzt, aber Sie erleben genug Feuerkraft und adrenalintreibende Action, um Ihnen eine Vorstellung davon zu geben, was die endgültige Spielversion bieten wird.

Demo-Features (Internetversion)

Ein-Spieler-Modus - Dieses Demo bietet 2 Spiellevel: "Volcano" und "Subway". Ihre Aufgabe: Beenden Sie beide Level mit den 5 Leben, die Ihnen dabei zur Verfügung stehen. Plündern Sie möglichst viele der Orte, die Sie durchfahren, um Extra-Leben zu gewinnen (durch Goldbarren!).

Multiplayer-Modus – Sie können in diesem Demo mit bis zu 4 Bikern im Deathmatch-Modus ein Spiel auf Leben und Tod aufnehmen. 4 Fahrer messen ihre Fähigkeiten im Bio-Dom, in dem das Motto "Töten oder getötet werden" gilt. In der Komplettversion können bis zu 16 Spieler am Deathmatch-Modus teilnehmen.

Das Multiplayer-Spiel unterstützt (in beiden Versionen): IPX, Modem, serielle Verbindung.

Fürs Internet empfehlen wir Spiele über Kali oder Kahn.

TCP/IP-Unterstützung ist im Demo nicht erhältlich. In der endgültigen Version wird sie jedoch enthalten sein.

I. -----

Mindestsystemanforderungen:

- Windows 95 mit Direct X5
 - Pentium PC/120 MHz oder schneller
 - Microsoft Direct3D-Beschleunigerkarte oder zu 100% kompatible Grafikkarte
- erforderlich**
- 16 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM-Laufwerk

- 70 MB verfügbare Festplattenspeicher
- Mit Microsoft DirectSound kompatible Soundkarte
- Die meisten mit Windows 95 kompatiblen Gamepads und Joysticks werden unterstützt, u.a. die Microsoft Sidewinder-Reihe und SpaceTechs Space Orb.

II. -----

Schnellstart (für die Ungeduldigen)

- Wählen Sie vom Hauptmenü "Single Player" (Ein Spieler) und dann "Start".
- Die beste Steuerung (Tastatur + Maus)

Tastatur (linke Hand) + Maus (rechte Hand)

A - Vorwärts bewegen Linke Taste - Primärwaffe feuern
Y - Zurück bewegen Rechte Taste - Sekundärwaffe feuern

- Das sind die grundlegenden Bewegungen. Wir raten Ihnen außerdem, den komplizierteren Bewegungen (wie Gleiten oder Rollen) bei Spielbeginn Tasten zuzuordnen. Sie können diese Optionen im Menü "Setup Biker" (Biker erstellen) einrichten, oder während des Spiels die F1-Taste drücken.
- Jetzt aber genug gelesen: Sie sind startklar! Sämtliche Informationen zu den Steuerungsoptionen und weiteren Features des Demos sind in diesem Dokument zu finden.

III. -----

Forsaken betreiben

Klicken Sie auf "Start", gehen Sie zu "Programme" und dann zu "Acclaim Entertainment", "Forsaken Demo". Wählen Sie das Chipset für die 3D-Beschleunigerkarte, die auf Ihrem PC installiert ist. Falls Ihre Karte nicht aufgeführt ist, wählen Sie einfach die erste Option, "Forsaken Demo". Zu Ihrer Orientierung finden Sie im Abschnitt "Problemlösungen" am Ende dieses Dokuments eine Liste von Herstellern und den jeweils verwendeten Chipsets.

HINWEIS: Wenn Sie sich im Start-Menü für die falsche 3D-Beschleunigerkarte entscheiden, kann das Spiel steckenbleiben oder mit fehlerhaften Grafiken ablaufen. Unter Umständen entgehen Ihnen auch speziell auf Ihre Karte zugeschnittene grafische Effekte.

IV. -----

DIE MENÜS

Bewegung durch die Menüs:

Mit den Pfeiltasten markieren Sie eine Option. Drücken Sie die Eingabetaste, um Ihre Wahl zu bestätigen. Wenn Sie die Escape-Taste drücken, kehren Sie zum vorigen Menü zurück.

HAUPTMENÜ

Single Player (Ein Spieler) Ein Spiel für einen Teilnehmer starten

Deathmatch Ein Multiplayer-Spiel starten/einem solchen beitreten/Netzwerkoptionen einstellen
Setup Biker (Biker erstellen) Motorrad und Spielernamen whlen, Steuerung und Waffen konfigurieren
Play Demo (Demo spielen) Ein Demo laden
Options (Optionen) Optionen fr Sound und Anzeige (Grafiken) einstellen
Quit (Beenden) *Forsaken*-Demo verlassen und zu Windows 95 zurckkehren

*Genauere Informationen finden Sie in den einzelnen Abschnitten zu diesen Optionen.

SINGLE PLAYER (Ein Spieler)

Start - Spiel starten

Normal - Der standardmige Schwierigkeitsgrad (mit Pfeiltasten Links und Rechts ndern)

Back (Zurck) - Zurck zum Hauptmen (entspricht Escape-Taste)

DEATHMATCH

Create Game (Spiel erstellen) - Spiel als Host starten (andere Teilnehmer knnen dem Spiel beitreten)

Join Game (Spiel beitreten) - Einem Spiel beitreten

Back (Zurck) - Zurck zum Hauptmen (entspricht Escape-Taste)

SETUP BIKER (Biker erstellen)

Select Bike (Motorrad whlen) - Zwischen 4 Motorrdern whlen und ein Benutzerprofil erstellen

Controls (Steuerung) - Tastatur-, Joystick- und Maussteuerung konfigurieren

Weapons (Waffen) - Prioritten in Ihrer Waffenauswahl festlegen

Back (Zurck) - Zurck zum Hauptmen (entspricht Escape-Taste)

PLAY DEMO (Demo spielen)

Play Demo (Demo spielen) - Ein bereits gespeichertes Spiel im Deathmatch-Modus aufrufen (auf CD enthalten)

OPTIONS (Optionen)

Sound - Lautstrke der CD und der Soundeffekte einstellen

Visuals (Grafiken) - Detailgenauigkeit, Bildschirmauflsung und Texturen einstellen

Misc. (Verschiedenes) - noch nicht enthalten

Back (Zurck) - Zurck zum Hauptmen (entspricht Escape-Taste)

EXIT GAME (Spiel verlassen) - Wenn's denn sein mu...

V. -----

BIKER ERSTELLEN

Sobald Sie sich fr "Setup Biker" entscheiden haben, erscheint ein neues Men. Hier knnen Sie einen bereits erstellten Spieler whlen, einen neuen erstellen oder eine nicht

mehr benötigte Figur löschen. Das Erstellen eines neuen Spielers entspricht einem neuen "Benutzerprofil". Motorrad/Figur, Name und sämtliche benutzerdefinierten Tastatur-, Maus- oder Joysticksteuerungen für diesen Spieler werden gespeichert. Ihnen stehen folgende Optionen zur Verfügung:

Choose Player (Spieler wählen): Wählen Sie aus Ihrer Liste von bereits gespeicherten Benutzerprofilen.

New Player (Neuer Spieler): Geben Sie einen neuen Spielernamen ein. Wählen Sie "New Player", und geben Sie dann auf dem Namens Eingabe-Bildschirm den gewünschten Namen ein (mit der Rücktaste löschen Sie NEWNAME). Sobald Sie fertig sind, drücken Sie die Eingabetaste.

Delete Player (Spieler löschen): Löschen Sie einen Ihrer Spieler. Damit verlieren Sie sämtliche Daten zu dieser Figur, also überlegen Sie gut, bevor Sie sich zu diesem Schritt entschließen.

Change Bike (Motorrad wechseln): Statten Sie einen Fahrer mit einem anderen Motorrad aus. Jede Figur besitzt ein spezielles Motorrad, mit dem sie auf verschiedene Weise absolutes Chaos in *Forsaken* anrichten kann.

***Hinweis** - In einem Multiplayer-Spiel sind alle Motorräder mit den gleichen Eigenschaften ausgerüstet.

VI. ----- STEUERUNG

In *Forsaken* stehen Ihnen verschiedene Steuerungsoptionen zur Verfügung. Wählen Sie zwischen "Configure Mouse" (Maus konfigurieren), "Configure Joystick" (Joystick konfigurieren) oder "Configure Keyboard" (Tastatur konfigurieren), um die Standardsteuerungen zu ändern. Eine Taste oder Funktion mit der Bezeichnung "UNDEF" ist momentan nicht belegt und funktioniert nicht. Sie können jeder Funktion oder Steuerung bis zu zwei Tasten bzw. Knöpfe zuordnen.

Hinweis: Schließen Sie Ihr Eingabegerät an, BEVOR Sie *Forsaken* starten, damit der Computer das Gerät erkennt und richtig kalibriert.

STANDARDSTEUERUNG

Maussteuerung (Kombination aus Tastatur + Maus)

Mit der Maus steuern Sie die Drehung des Motorrads.

Linke Maustaste	- Primärwaffe feuern
Rechte Maustaste	- Sekundärwaffe feuern

*Wenn Ihre Maus eine dritte Taste oder ein Rad hat, können Sie diesen im Menü "Setup Biker" Funktionen zuordnen bzw. während des Spiels die F1-Taste drücken.

Tastatursteuerung

TASTE

HANDLUNG

A
Y
Links/Rechts (Pfeiltasten)
Oben/Unten (Pfeiltasten)
ALT
STRG
LEERTASTE
Q
E
B
S
Ende

ESC
F1
F4
F6
■/| (Akzent)

Ziffernblock 4/6
Ziffernblock 8/2
Ziffernblock 7/9
Ziffernblock -/+
Ziffernblock 1/3

Primörwaffenauswahl

,

1
2
3
4
5

Sekundörwaffenauswahl

6
7
8
9
0
■

Mehrfachraketenwerfer)
| (Akzent)

Multiplayer-Spiel

F9 - F11
Umschalttaste + F9 - F11

Vorwärts
Zurück
Nach links/rechts drehen
Nach oben/unten drehen
Gleiten
Primörwaffe feuern
Sekundörwaffe feuern
Kurvenlage links
Kurvenlage rechts
Minen
Nitro (nicht im Demo enthalten)
Durch Waffen schalten

Spiel unterbrechen (auf Menü zugreifen)
Schnelltaste für Tastaturkonfiguration
Bildschirmtext löschen
Rückspiegelsicht
Bildschirmgröße ändern

Nach links/rechts drehen
Nach oben/unten drehen
Nach links/rechts rollen
Nach oben/unten gleiten
Nach links/rechts gleiten

Pulsar
Trojax
Suss-Geschütz
Nicht im Demo enthalten
Nicht im Demo enthalten
Nicht im Demo enthalten

MUG
Solaris
Nicht im Demo enthalten
Nicht im Demo enthalten
Gravgon
MFRL (Multiple Fire Rocket Launcher - ein
Titan

Hörnische Nachricht senden
Eigene Nachricht eingeben

Steuerung ndern/zuweisen: Mit den Pfeiltasten markieren Sie einen Steuerbereich neben einer Funktion. Drücken Sie dann die Eingabetaste, um die Änderung vorzubereiten. Drücken Sie die Taste oder den Knopf, dem Sie diese Funktion zuweisen möchten. Geschafft! Fahren Sie auf diese Weise fort, bis Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind. Drücken Sie die Escape-Taste, um zum Steuerungsmenü zurückzukehren.

Hinweis: Drücken Sie die Löschtaste, um eine Tastenzuordnung zu löschen.

Joysticksteuerung einrichten: Wenn Sie die Option zur Konfiguration des Joysticks gewählt haben, erscheint der Name des installierten Eingabegerätes. Unten auf dem Bildschirm sehen Sie die Optionen "Configure Buttons" (Knöpfe konfigurieren) und "Configure Axis" (Achsen konfigurieren). Wählen Sie aus der Liste sämtlicher einstellbarer Handlungen die Knöpfe aus, die Sie konfigurieren möchten. Mit den Pfeiltasten markieren Sie die Handlung. Drücken Sie die Eingabetaste und anschließend den gewünschten Knopf auf dem Joystick, dem diese Handlung zugeordnet werden soll. Oben auf dem Bildschirm sollte nun die neue Belegung angezeigt werden. Führen Sie die Konfiguration fort, bis Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind. Drücken Sie die Escape-Taste, um zum Bildschirm für die Joystickkonfiguration zurückzukehren.

Eine Achse einrichten

Nachdem Sie die Knöpfe Ihres Joysticks konfiguriert haben, müssen Sie nun die Bewegungen Ihres Motorrads (Rotation, Gleiten) den verschiedenen analogen Zusatzgeräten (Stick, Pad, Orb, Scheibe, Hebel, Ruder, Lenkräder, Kugeln und was es das sonst noch alles gibt) zuordnen. Wählen Sie das Menü "Setup Axis" (Achse einstellen), um eine dieser analogen Steuerungen Ihres Joysticks auszuwählen. Auf der linken Seite des Konfigurationsmenüs sehen Sie unter "Select Axis" (Achse wählen) eine Liste aller möglichen analogen Eingabegeräte. Auf der rechten Seite können Sie sich für eine Handlung entscheiden ("Select Action"). Drücken Sie die Eingabetaste, wenn "Select Axis" markiert ist. Wählen Sie dann eine Achse und anschließend die gewünschte Handlung. Sie können nun Tests durchführen, die Achse umkehren oder ein Lenkspiel für den Joystick festlegen.

Bewegen Sie die blinkende Markierung auf "Select Axis", und drücken Sie die Eingabetaste. Wählen Sie die Achse (X, Y, Dial oder RD im Menü), indem Sie die Eingabetaste drücken, sobald die blinkende Markierung sich auf der Option Ihrer Wahl befindet. Bewegen Sie dann die blinkende Markierung auf "Select Action", und drücken Sie die Eingabetaste, um eine Handlung auszuwählen. Jetzt können Sie die Handlung testen, indem Sie den Joystick bewegen. Beobachten Sie dabei die Testleiste unten auf dem Bildschirm. Sie können die Achse umkehren oder ein Lenkspiel festlegen, indem Sie die Markierung auf diese Optionen ziehen und die Eingabetaste drücken. Setzen Sie diesen Vorgang für alle analogen Funktionen Ihres Joysticks fort, bis Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind. Wenn Sie die Escape-Taste drücken, kehren Sie zum Hauptmenü zurück, und Ihre Konfiguration wird gespeichert.

Autoleveling (Automatische Ausrichtung) Wenn diese Option aktiviert ist (**On**), wird Ihr Motorrad automatisch korrekt auf die jeweilige Umgebung ausgerichtet.

WEAPONS (WAFFEN)

Belegen Sie die Tasten/Knöpfe mit Ihren Primär- und Sekundärwaffen, ändern Sie deren Reihenfolge, oder entfernen Sie Waffen aus Ihrem Arsenal. Das funktioniert wie im Menü zur Motorradsteuerung: Weisen Sie den Waffen verschiedene Eingabearten zu. Eine genaue Auflistung der Waffen und ihrer Einsatzfähigkeiten finden Sie unter “Alles über Ihre Waffen”.

EXIT (BEENDEN)

Damit gelangen Sie zurück zum Hauptmenü.

VII. -----

DEATHMATCH

Es erscheint ein Bildschirm mit den folgenden Optionen:

Create Game (Spiel erstellen)	Ein neues Spiel starten. Sie sind der Host.
Join Game (Spiel beitreten)	Einem Spiel beitreten
Exit (Beenden)	Zurück zum Hauptmenü

CREATE GAME (Spiel erstellen - Sie sind der Host)

Wenn Sie der Host sind, heißt das, dass Sie als Anführer des Haufens gelten und andere Ihrem Spiel beitreten können. Sie sind für das Erstellen des Spiels und der Spielparameter verantwortlich. Als erstes müssen Sie sich entscheiden, welche Verbindung Sie benutzen.

Sie gelangen auf einen Bildschirm mit den folgenden Optionen:

IPX Connection for Direct Play - LAN oder Kali (4 Spieler)

Modem Connection for Direct Play – 2 Modems (2 Spieler)

Serial Connection for Direct Play - Serielle Verbindung (Nullmodemkabel/2 Spieler)

Sobald Sie sich für eine Verbindung und eine Sitzung entschieden haben, gelangen Sie auf einen weiteren Bildschirm. Hier sehen Sie das Multiplayer-Menü, auf dem folgende Optionen zur Auswahl stehen:

Start Game (Spiel starten)	Siehe unten
Level	Spiellevel wählen
Session Name (Sitzungsname)	Standardmäßig der Spielername, der im Optionsmenü gewählt wurde.
Time Limit (Zeitbegrenzung)	Zeitbegrenzung zwischen 0 und 30 Minuten einstellen.
Maximum Players (Maximale Spielerzahl)	Zahl der Spielteilnehmer begrenzen.
Maximum Kills (Maximale Opferzahl)	Höchstzahl der Opfer, die ein Spieler anhäufen kann
Packets per Second (Pakete pro Sekunde)	Standardeinstellung ist 15 (bei LAN). (Sie sollten mit verschiedenen Einstellungen experimentieren, bis Sie die beste gefunden

haben.)

Team Game (Teamspiel)

Teams im Deathmatch-Modus erstellen

Show Ping (Pingrate)

Die Pingrate der Spieler erscheint neben ihren

Namen.

Update Ping (Ping aktualisieren) H ufigkeit, mit der Pingrate aktualisiert wird, in Sekunden angegeben

Ein Spiel starten:

Gl ckwunsch! Sie haben sich tapfer gehalten. Jetzt kann's ja wohl endlich losgehen, oder? Leider nicht. Ein Bildschirm steht noch zwischen Ihnen und dem Erfolg (oder dem Untergang). Nachdem Sie "Start Game" gew hlt haben, gelangen Sie zu einem neuen Bildschirm, den wir mal scherzhaft als "Wartezimmer" bezeichnen. Dieser Bildschirm hat zwar keinen richtigen Namen, und Sie warten hier auch nicht auf den Zahnarzt, aber in diesem Bereich sammeln sich alle Spieler, die Ihr Spiel gefunden haben und auf Gr nes Licht von Ihnen warten. Oben auf dem Bildschirm sehen Sie die Nachricht "Waiting to start" (Warten auf den Start). Sie k nnen au erdem mit wartenden Spielern chatten, indem Sie die Nachrichten unten auf dem Bildschirm markieren.

Hinweis: Forsaken unterst tzt dynamischen Spielbeitritt. Das hei t, da  andere Teilnehmer auch w hrend eines Spiels beitreten k nnen. Das Spiel kann allerdings abst rzen, wenn Sie es starten (auf dem Bildschirm zum Laden) und gleichzeitig andere Spieler Ihrer Sitzung beitreten (vom "Wartezimmer" aus). Deshalb w re es empfehlenswert, da  sich alle Spieler im "Wartezimmer" befinden, bevor Sie das Spiel starten.

JOIN GAME (SPIEL BEITRETEN)

Mit dieser Option k nnen Sie an einem bereits existierenden Spiel teilnehmen. Nachdem Sie sich f r eine Verbindung entschieden haben, werden Sie aufgefordert, ein Spiel auszuw hlen. Wenn der Name des gew nschten Spiels (Sitzungsname) erscheint, dr cken Sie die Eingabetaste. Daraufhin gelangen Sie in das "Wartezimmer". Jetzt m ssen Sie nur noch warten, bis der Host das Spiel startet. Sie k nnen mit anderen wartenden Spielern chatten, indem Sie die Nachrichten unten auf dem Bildschirm markieren.

VIII. ----- OPTIONEN

Nachdem Sie "Options" gew hlt haben, k nnen Sie weitere Einstellungen vornehmen. Sie k nnen auch w hrend eines Spiels auf die Optionen zugreifen, indem Sie mit der Escape-Taste das Spiel unterbrechen und das Men  mit den Spieloptionen aufrufen.

SOUND

Sound FX Volume (Lautst rke der Soundeffekte) Mit dem Regler die Lautst rke der Soundeffekte ver ndern

CD Audio (CD-Musik)

Musik auf der CD ein- oder ausschalten

Biker Speech (Fahrerkommentare)

Kommentare der Motorradfahrer ein- oder

ausschalten

VISUALS (GRAFIKEN)

Grafische Details einstellen

Die Detailgenauigkeit der Grafiken hat einen gro^{ßen} Einflu^ß auf das Spielerlebnis. Eine hohe Auflö^{sung} ist ö^{ft}erst ansprechend, kann aber gleichzeitig die Spielgeschwindigkeit stark herabsetzen. Sie m^{üs}sen vielleicht eine niedrigere Detailgenauigkeit einstellen, um die Spielgeschwindigkeit zu erhö^{hen}. Experimentieren Sie mit verschiedenen Einstellungen, bis Sie die gew^{üns}chte Kombination erreicht haben.

Sie köⁿⁿen die folgenden Grafikoptionen ein- oder ausschalten (ON/OFF):

(Bei einigen Optionen stellen Sie den Grad mit dem Regler ein. Im allgemeinen gilt: Je niedriger die Einstellung, desto schneller die Action.)

Bi-linear Filtering (Bilinearer Filter)	Weichzeichner gegen "kantige" Grafiken
Perspective Correct (Korrektur der Perspektive)	Verhindert, da ^ß naheliegende Polygone verzerrt erscheinen.
Lens Flare (Reflexlicht)	Ein Reflexlicht erscheint um alle erleuchteten Objekte.
Mature Graphics (Blutige Grafiken)	Blut ^ü berall! Oder nicht.
Team Info	In einem Team-Spiel sehen Sie hier, wo sich Ihre Teamkameraden befinden (nur im Multiplayer- Modus).
Auto Detail (Detailautomatik)	Diese Option sollte aktiviert sein (ON). Das Spiel gleicht dann automatisch die Auflö ^{sung} der Grafiken an die Action an, um nicht langsamer zu werden.
Smoke Trail (Rauch)	Wieviel Rauch die Motorräder aussto ^{ßen}
Bike Detail (Motorrad-Grafiken)	Details der Bikes erhö ^{hen} oder senken
Lights (Scheinwerfer)	Scheinwerfer an Waffen, Pickups und Bikes ein- oder ausschalten
Back (Zurück)	Zurück zum vorigen Bildschirm
Change Screen Resolutions (Bildschirmauflö^{sung} ändern)	Bildschirmauflö ^{sung} wö ^h len
Exit (Beenden)	Zurück zum Hauptmenü

PLAY DEMO (DEMO SPIELEN)

Damit köⁿⁿen Sie ein bereits gespeichertes Demo eines Multiplayer-Spiels abspielen. Die CD-Version enthö^{lt} ein solches Multiplayer-Spiel, das Sie auf verschiedene Arten ansehen köⁿⁿen.

Play Demo (Demo spielen) Demo zum Abspielen wö^hlen

Playback Speed (Spielgeschwindigkeit) Einstellungen zwischen 6% (langsam) und 100% (schnell)

Watch Player (Spielersicht) Die Action aus Fahrersicht verfolgen

IX. -----

ALLES ÜBER IHRE WAFFEN!

Waffen werden in drei Gruppen aufgeteilt: Primör, Sekundör und Abgeworfen. Je nach Funktion handelt es sich um Primör- oder Sekundörwaffen. Die Basismodelle feuern Laserstrahlen und Kugeln, verfügen über viel Munition und werden als Primörwaffen eingestuft. Sekundörwaffen sind Raketen und haben weniger Munition. Die momentan gewählte Waffe wird immer in Ihrem Kontrollfeld angezeigt. Aufwertungen (**Enhancements**) sind eingesammelte Gegenstände (z.B. Schilde, Kapseln, usw.), mit denen Sie Ihre Überlebenschance erhöhen.

PRIM—RWAFFEN

PULSAR

Anmerkungen: Die Pulsar ist bei Spielbeginn die Standard-Energiewaffe für alle Spieler, die Ihnen auch immer zur Verfügung steht. Falls Sie im Spielverlauf umkommen, verlieren Sie dabei auch alle zusätzlichen Waffen; nur das Grundmodell der Pulsar bleibt Ihnen erhalten.

ORBIT PULSAR

Anmerkungen: Orbit Pulsare sind kleine Kapseln, die um das Motorrad des Hosts kreisen und die Angriffskraft der Waffen erhöhen. Orbit Pulsare funktionieren wie Pulsar-Waffen, nur dass sie stärker werden, je mehr Kapseln dem Motorrad zugefügt werden. Orbit Pulsare feuern gleichzeitig mit der momentan gewählten Primörwaffe (und auf das gleiche Ziel); der Spieler muss sie also nicht extra auswählen. Wenn Ihre momentane Waffe eine Trojax ist, feuern die Orbit Pulsare jedesmal, wenn Sie schießen. Sie finden Orbit Pulsare einzeln, können aber bis zu vier Stück an ein Motorrad anbauen.

TROJAX

Anmerkungen: Die Trojax verfügt über eine enorme Zerstörungskraft. Laden Sie die Waffe, indem Sie die Feuertaste/-steuerung gedrückt halten (und zum Feuern loslassen). Je länger Sie die Waffe laden, desto zerstörerischer ist ihre Wirkung. Kraftkapseln verringern die Aufladezeit.

SUSS-GESCHÜTZ

Anmerkungen: Dieses Geschütz verwendet Lenkprojekteile. Damit können Sie Schnellfeuer gegen verschiedene Ziele einsetzen. So kann auch ein Anfänger viele Treffer verbuchen. Verschiedene Zielsuchfunktionen erhöhen die Treffergenauigkeit. Das Suss-Geschütz verfügt über eine geringe Reichweite und einen breiten Schusswinkel und verwendet spezielle Munition (siehe "Spezialmunition").

SEKUND—RWAFFEN

MUG-RAKETE

Anmerkungen: Dies ist die standardmäßige Raketenbewaffnung jedes Spielers. Die Raketen sind schnell und zerstörerisch, verfügen jedoch über kein Lenksystem. Es kommt also allein auf Ihre Zielgenauigkeit an.

SOLARIS-RAKETE

Anmerkungen: Die Solaris verwendet ein Infrarot-Suchsystem zum Aufspüren des Ziels.

Die Rakete setzt normale Antriebstechnologie ein und ist somit genauso schnell wie die MUG, erhöht aber durch den größeren Sprengkopf eine viel höhere Zerstörungskraft.

MFRL

Anmerkungen: Dieser Mehrfach-Raketenwerfer kann unter dem Raketenkopf angebrachte Pfeilgeschosse mitführen und alle innerhalb weniger Sekunden zünden! Jede Rakete ist eine kleinere Version der Standard-MUG, aber mit moderner Antriebstechnologie und reduzierter Nutzlast. Es steht Ihnen hier kein Lenksystem zur Verfügung. Der MFRL feuert so lange, bis Sie die Feuersteuerung loslassen oder keine Raketen mehr besitzen.

TITAN-RAKETE

Anmerkungen: Die Titan-Rakete ist eine besonders zerstörerische Waffe. Sie ist mit einem Kammersprengkopf ausgerüstet, der Materie und Antimaterie enthält. Die Titan löst eine gewaltige Explosion aus.

GRAVGON-RAKETE

Anmerkungen: Die Gravgon-Rakete ist mit starken Energiesprengköpfen ausgestattet, mit denen die Schwerkraft innerhalb der Sprengreichweite verändert werden kann. Bei der Detonation wird freischwebende Materie innerhalb einer bestimmten Reichweite in den Explosionsherd gezogen.

ABGEWORFENE WAFFEN

SÜBERUNGSMINE

Anmerkungen: Süberungsminen sind die normalen Abschreckungsmittel, wenn Sie verfolgt werden. Die Minen sind mit einem Annäherungszünder und einer Wärme-Neutronenladung ausgerüstet. Sie werfen selbst den hartnäckigsten Verfolger aus der Bahn! Wenn der Spieler eine Süberungsmine abwirft, fällt diese direkt hinter sein Motorrad. Dort schwebt die Mine über dem Boden und dreht sich langsam. Sie kann durch Feuern zerstört werden, andernfalls detoniert sie bei Berührung.

MUNITION

PLASMA-PACK

Anmerkungen: Plasma-Packs stellen eine saubere und verlässliche Energiequelle für den Pulsar-Laser und die Trojax dar. Jeder Pack verschafft einen Energieschub.

SPEZIALMUNITION

Anmerkungen: Spezielle zielsuchende Munitionshälsen für das Suss-Geschütz.

POWER-UPS

KRAFTKAPSELN

Anmerkungen: Hierbei handelt es sich um eine Aufwertung für sämtliche Waffen. Jede Kapsel erhöht das Schadenspotential aller momentanen Primärwaffen. Ein Motorrad kann bis zu 2 Kapseln mit sich führen und verfügt damit über unbegrenzte Energie.

DOPPELSCHILD

Anmerkungen: Doppelschilde ähneln den Kapseln, außer daß sie die Schildkraft erhöhen, nicht die Waffenkraft.

Hinweis: Dieses Demo bietet nur einen Vorgeschmack auf die ultimative Feuerkraft, die

Sie in der endgültigen Version von *Forsaken* erwartet. Nur die im Demo enthaltenen Waffen und Power-Ups sind hier aufgeführt.

X. -----

ALLES ÜBER IHRE GEGNER

Der Tod lauert überall. An jeder Ecke, hinter jeder Mauer oder sobald Sie die Augen schließen. Gegner werden in “Kanonenfutter” oder “Rödelshörer” unterteilt. Gegner vom Typ “Kanonenfutter” sind zahlreich, aber weniger bedrohlich als die Rödelshörer. Im folgenden finden Sie einige der Gegner, die im Demo auf Sie warten.

WAFFENTÜRME

SCHNECKENTURM (Kanonenfutter)

Anmerkungen: Feuert langsame Pulsare mit ausgezeichneter Zielsuchfähigkeit in Salven zu drei Schüssen ab. Fies.

GEGNER AM BODEN

MEK TON (Kanonenfutter)

Anmerkungen: Mek Tons sind Kriegerroboter mit schweren Waffen und starker Panzerung. Sie halten sich hauptsächlich am Boden auf; einige fahren mit Ketten, andere gehen auf zwei Beinen. Die Typen fackeln nicht lange.

LEGZ

Anmerkungen: Diese umherwandernde Bedrohung feuert zielsuchende Photone, die eine wuchtige Explosion auslösen.

SNUB BOT (Rödelshörer)

Anmerkungen: Diese langsamen Roboter führen Snub-Raketen mit sich. Sie sperren Ziele visuell und akustisch auf. Die Snub Bots gehen in Feuerstellung, sobald sich ein Gegner in Sicht- oder Hörweite vor ihnen befindet. Die Roboter sind clever genug, Sie auch hinter einem Hindernis zu verfolgen, selbst wenn Sie dann nicht mehr sichtbar sind (Sie können davonrennen, aber mit dem Verstecken sieht es schon anders aus). Solange Sie sich ruhig verhalten, sind Sie hinter einem dieser Roboter sicher.

GEGNER IN DER LUFT

SCHWARM (Kanonenfutter)

Anmerkungen: Der Schwarm ist klein und nur leicht bewaffnet. Gegner werden durch die Zahl der Waffen überwältigt und verwirrt.

SCHATTEN

Anmerkungen: Der Schatten kann alles vor sich sehen. Hinter ihm befindliche Gegner werden durch Radar aufgespürt (allerdings muss eine Sichtlinie vorhanden sein). Der Schatten feuert in regelmäßigen Abständen, so dass der Spieler seinen Aufenthaltsort ausmachen kann. Falls der Roboter den Spieler aus den Augen verliert, deaktiviert er die Tarnfunktion. Der Schatten ist mit einem einzelnen Pulsar ausgerüstet. Sobald mehr als 70% des Schattenmantels zerstört sind, kann die Tarnung nicht mehr aufrechterhalten werden. Je höher der Schaden ist, desto sichtbarer wird Ihr Gegner.

LEVI-PANZER

Anmerkungen: Dieser jeans-verkleidete... öh, stahlverkleidete fliegende Panzer ist

schwer bewaffnet. Allerdings ist er ein leichtes Ziel, da er sehr schwerföllig zu steuern ist.

J—GER (Rödelshrer)

Anmerkungen: Jöger sind schnelle, wendige Angriffsfahrzeuge, die vorne mit einem rotierenden Geschützurm ausgerüstet sind, der in einem Bereich von 120 Grad feuern kann. Diese hochmoderne Söldnermaschine ist ein seltener Vogel: Sie sehen sie erst dann, wenn Sie nicht anders kleinzukriegen sind!

XI. -----

TIPS & TRICKS

Ein-Spieler-Modus

- Nur nicht einrosten! Natürlich ist es manchmal angebrachter, sich nicht zu bewegen, aber es kommt darauf an, ob Sie dabei eine gewagte Überwachung ausführen oder sich zur Schießscheibe machen. Belegen Sie Tasten oder Knöpfe mit Funktionen zum Gleiten, um gegnerischem Feuer auszuweichen. Bleiben Sie in Bewegung, und gehen Sie in Deckung, wenn Sie unter Beschuss geraten!
- Nutzen Sie Ihre Umgebung! Gehen Sie hinter Mauern und Ecken vor gegnerischem Feuer in Deckung. Betreten Sie neue Gebiete mit Vorsicht, sonst wartet vielleicht eine böse Überraschung auf Sie.
- Feuern Sie nicht nur auf Ihre Gegner. Sprengen Sie auch die Umgebung in die Luft. Einige Bereiche sind nur zugänglich, sobald Sie eine Tür, Oberfläche oder ein anderes Hindernis beseitigt haben. Seien Sie kreativ! Spieldesigner sind nicht auf den Kopf gefallen und versuchen, Sie mit allen Mitteln auszutricksen.
- Versuchen Sie ein Spiel ohne die automatische Ausrichtungsfunktion. Dadurch können Sie kopfber fliegen und auch mal von oben angreifen!

Deathmatch

- Sie haben schon wieder verloren? Ben Sie erst einmal im Ein-Spieler-Modus. Wenn sich aber alle anderen gegen Sie zusammenrotten, haben Sie es wahrscheinlich mit ein paar komplett verrückten Fieslingen zu tun. Klinken Sie sich aus dem Spiel aus, oder versuchen Sie, einer einzelnen Taste verschiedene Bewegungen zuzuordnen. Dadurch sind Sie nicht mehr so leicht zu treffen.

XII. -----

KALI-SPIELE

Kali ist ein Softwareprogramm, mit dem IPX-Spiele (mehrere Teilnehmer spielen über ein lokales Netzwerk) über das Internet möglich sind. Das Demo unterstützt nur IPX, deshalb benötigen Sie Kali, um über das Internet spielen zu können. Sie erhalten auf der Kali-Website www.kali.net Anleitungen zum Herunterladen und Verwenden dieses Programms. Wenn Kali das *Forsaken*-Setup übernimmt, sollten Sie folgendes beachten: Konfigurieren Sie Kali zum Spielen von *Forsaken* für eine der folgenden Einstellungen (abhängig von Ihrer Videokarte - vergleichen Sie dazu Ihre Wahl im Startmenü):

Ihr Chipset

Keine aufgelistete Karte

Ihre Einstellung

(Lassen Sie den Platz frei)

Voodoo	-opt:3Dfx
Voodoo2	-opt:3Dfx2
ATI	-opt:RagePro
3Dlabs	-opt:Permedia2
Power VR	-opt:PowerVR
Riva128	-opt:Riva128
Rendition	-opt:Verite2x00

Wenn Kali konfiguriert ist, *Forsaken* zu betreiben, wählen Sie einen Server mit einem guten Ping, und suchen Sie sich ein paar Leute zum gemeinsamen Spielen. Der Teilnehmer mit der schnellsten/modernsten Verbindung sollte der Host sein. Alle Spieler müssen dann auf das *Forsaken*-Symbol unten auf dem Bildschirm klicken (wenn Sie das Spiel wie oben beschrieben eingerichtet haben). Wählen Sie "Create Game" (Spiel erstellen), wenn Sie der Host sind. Andernfalls klicken Sie auf "Join Game" (Spiel beitreten). Wählen Sie als Verbindung "IPX connection for Direct Play". Wenn Sie einem Spiel beitreten, sollte ein entsprechender Bildschirm mit dem Namen der Person erscheinen, an deren Spiel Sie teilnehmen möchten (Sie müssen vielleicht einen Augenblick warten, bis der Sitzungsname erscheint.). Falls kein Sitzungsname angezeigt wird, drücken Sie die Escape-Taste, und versuchen Sie es noch einmal. Manchmal klappt es erst nach ein paar Versuchen. Drücken Sie die Eingabetaste, sobald der Name des Spiels (der Sitzung) auf dem Bildschirm erscheint. Wenn Sie als Host fungieren, legen Sie Ihre Spieloptionen fest, und drücken Sie "START GAME" (Spiel starten). Daraufhin wird ein Bildschirm mit den Namen der Spieler aufgerufen, die bereits auf Ihren Einsatz warten. Es ist empfehlenswert, auf die Anzeige aller Spielernamen zu warten, bevor Sie das Spiel starten. *Forsaken* unterstützt dynamische Teilnahme. Sie müssen also nicht auf alle Spieler warten, bevor Sie starten. Sie beginnen das Spiel, und andere Teilnehmer können zu jedem beliebigen Zeitpunkt einsteigen. Im Testverlauf hat sich jedoch gezeigt, dass das Spiel problemloser abläuft, wenn erst gestartet wird, sobald alle Teilnehmer im "Wartezimmer" versammelt sind.

XIII. ----- PROBLEMLÖSUNGEN

Sie stoßen beim Betreiben von *Forsaken* eventuell auf Schwierigkeiten, wenn Sie nicht über die aktuellen Treiber für Ihre 3D-Beschleunigerkarte verfügen. Während der Spieltests zu *Forsaken* traten bei verschiedenen Karten kleinere Probleme mit neuen Treibern auf.

Hinweis: Unter www.forsaken.com finden Sie eine aktuelle Liste aller bekannten Schwierigkeiten oder Kompatibilitätsprobleme mit *Forsaken* ("Forsaken FAQ").

Normalerweise müssen Sie sich an Ihren Kartenhersteller wenden, um die neuesten Treiber zu erhalten. Obwohl Chipset-Hersteller die Kartenhersteller mit dem 3D-Chip und der Treiber-Software beliefern, werden die Karten oft an die individuelle Board-Konfiguration der Hersteller angepasst. Deshalb sollten Sie sich an Ihren Kartenhersteller wenden, um passende Treiber für Ihr System zu erhalten. Sie erhalten Treiber auch von

den Chipset-Herstellern, falls diese die Karte selbst produziert haben.

Im folgenden finden Sie eine Liste mit Website-Adressen, von denen Sie die neuesten Treiber herunterladen können. Wenn mit den für Ihre Karte installierten Treibern Probleme beim Spielen von *Forsaken* auftreten, setzen Sie sich mit Ihrem Kartenhersteller in Verbindung, und fragen Sie nach dem neuesten Treibermodell.

Hersteller	Web Site
ATI Technologies	www.atitech.com
Canopus	www.canopuscorp.com
Creative Labs	www.creaf.com
Deltron Technology	www.deltrontech.com
Diamond Multimedia	www.diamondmm.com
Elsa	www.elsa.com
Hercules	www.hercules.com
Intergraph Computer	www.intergraph.com
Jazz Multimedia	www.jazzmm.com
Matrox	www.matrox.com
Miro Computer	www.miro.de
Number Nine,	www.nine.com
Orchid Technology	www.orchid.com
Sierra On-line	www.sierra.com/hardware/
STB Systems	www.stb.com
TechWorks	www.techworks.com
Video Logic	www.videologic.com

Unterstützte Chipsets

Falls Ihre Karte mit einem der folgenden Chipsets ausgerüstet ist, können Sie *Forsaken* wahrscheinlich problemlos betreiben. *Forsaken* unterstützt außerdem weitere Chipsets, die hier nicht aufgeführt sind.

3Dfx Interactive Voodoo Graphics
3Dfx Interactive Voodoo Rush
3Dlabs Permedia2
ATI Technologies 3D Rage Pro
NEC Electronics PowerVR PCX2
Nvidia Riva 128
Rendition Verite v1000
Rendition Verite v2100
Rendition Verite v2200

Falls Sie beim Betreiben von *Forsaken* immer noch auf Probleme stoßen, wenden Sie sich an unseren Kundendienst unter der Telefonnummer ++1 (516) 759-7800, oder besuchen Sie uns online unter www.forsaken.com, um die neuesten Informationen zu häufig auftretenden Problemen zu erhalten. Wir freuen uns auch

3ber ein Feedback von Ihnen unter E-Mail: forsaken@aklm.com

Viel Spaß mit unserem Demo!!

FORSAKEN README FILE – SPANISH

INSTRUCCIONES DE LA DEMOSTRACIÓN DE FORSAKEN

Revisado el 27 de enero de 1998

ÍNDICE

1. Requisitos del sistema
2. Comienzo rápido
3. Cómo ejecutar “Forsaken”
4. Menús
5. Configuración de los motoristas
6. Controles
7. Duelo a muerte
8. Opciones
9. Conoce tus armas
10. Conoce a tus enemigos
11. Sugerencias y trucos
12. Cómo jugar a través de Kali
13. Identificación y resolución de problemas

Si te encuentras con algún problema a la hora de ejecutar “Forsaken”, por favor lee la sección de resolución de problemas al final de este documento.

La demostración

Al igual que con un boceto y un cuadro acabado, esta demostración te dará una idea del alcance y potencia de la versión final. Aunque la selección de las motos, los niveles, enemigos, armas y objetos incluidos es limitada, hay suficiente potencia de fuego y adrenalina como para hacerte una idea de lo que puedes ver en la versión final de Forsaken.

Características de la demostración (versión de Internet)

Partidas de un solo jugador - Esta demostración incluye 2 niveles de juego, el “Volcano” (Volcán) y el “Subway” (subterráneo). Tu objetivo: completar ambos niveles con un total disponible de 5 vidas. Recoge tantos lingotes de oro como te sea posible de los lugares que visites, para obtener vidas extra.

Partida para varios jugadores – En la demostración, puedes contar con un total de 4 motoristas en una partida de duelo. Cada uno de ellos lucha a muerte con los demás motoristas en la biocúpula. La versión completa incorpora un máximo de 16 jugadores en la modalidad de partida a muerte.

La modalidad de partida para varios jugadores (ambas versiones) es compatible con conexiones: IPX, a través de módem y en serie.

Para jugar a través de Internet recomendamos : Kali o Kahn

La demostración no es compatible con el protocolo TCP/IP. Sin embargo, la versión final sí lo será.

I.

Requisitos mínimos del sistema

- Sistema Windows 95 con Direct Î 5 instalado.
- PC Pentium a 120 MHz o superior
- Tarjeta aceleradora de gráficos Direct3D de Microsoft u otra 100% compatible
- 16 MB de memoria RAM, unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad
- 70 MB de espacio en el disco duro
- Tarjeta de sonido compatible con DirectSound de Microsoft
- Compatible con la mayoría de los controladores y joysticks, incluyendo las series Sidewinder de Microsoft y Space Orb de Space Tech

II.

Comienzo rápido (para los impacientes)

- Elige “*Single Player*” (Un solo jugador) en el menú principal y luego START
- Método preferible de control (teclado + ratón)

Teclado (usando la mano izquierda) + Ratón (usando la mano derecha)

A - avanza Botón L – dispara arma principal

Z - retrocede Botón R – dispara arma secundaria

• Esta información es vital; es aconsejable que asignes teclas para las opciones de control más avanzadas (como la acción de desplazarse lateralmente) cuando comiences a jugar. Puedes ajustar estas opciones en el “setup biker menu” (menú de configuración de motoristas), o pulsando F1 en cualquier momento de la partida.

• ¡Ya puedes dejar de leer y empezar a jugar! Por favor, remítete a este documento para contar con toda la información disponible sobre las opciones de control y otras características de la demostración.

III.

Cómo ejecutar “Forsaken”

Pulsa el botón INICIO, accede a “Programas”, “Acclaim Entertainment” y luego a “Forsaken Demo”. Selecciona el conjunto de chips integrados para la tarjeta aceleradora de gráficos en 3D que hayas instalado en tu PC. Si tu tarjeta no aparece en la lista, elige la primera opción, denominada: “*Forsaken Demo*”. Si no estás seguro sobre cuál elegir, te recomendamos que consultes la lista de fabricantes para saber qué conjunto de chips utilizan en la sección sobre Identificación y resolución de problemas de este documento.

NOTA: Si seleccionas una tarjeta aceleradora de gráficos en 3D incorrecta en el menú de inicio, puedes bloquear el juego o corromper los gráficos. Además podrías perderte algunos efectos especialmente diseñados para tu tarjeta.

IV.

LOS MENÚS

Exploración:

Usa las teclas de flechas para destacar tu selección y pulsa Intro para confirmarla. Para volver al menú anterior pulsa la tecla ESC.

MENÚ PRINCIPAL

Single Player (Un solo jugador)	Comenzar una partida de un solo jugador
Death Match (Partida a muerte)	Comenzar/unirse a una partida para varios jugadores/ ajustar opciones de la red
Setup Biker (Configuración de motoristas)	Seleccionar la moto, el nombre del jugador, configurar los controles y las armas
Play Demo (Demostración del Juego)	Cargar una demostración para verla
Options (Opciones)	Configurar las opciones del sonido y la imagen
Quit (Salir)	Abandonar la demostración de “Forsaken” y regresar a Windows 95.

*Para más información, consulta la sección dedicada a estas opciones.

SINGLE PLAYER (UN SOLO JUGADOR)

Start (Inicio) – Comienza la partida

Normal – El nivel de dificultad seleccionado por defecto (utiliza las teclas de flecha izquierda y derecha para efectuar cambios)

Back (Atrás) – Accede de nuevo al menú principal (igual que con la tecla ESC)

DEATH MATCH (PARTIDA A MUERTE)

Create Game (Crear partida) – Elige esta opción para organizar una partida

Join Game (Unirse a partida) – Únete a la partida de otra persona

Back (Atrás) – Accede de nuevo al menú principal

SETUP BIKER (CONFIGURACIÓN DE MOTORISTAS)

Select Bike (Seleccionar moto) – Elige entre 4 motos y crea el perfil del usuario
Controls (Controles) – Personaliza los controles del teclado, el joystick y el ratón
Weapons (Armas) – Selecciona el orden en el que quieres seleccionar tus armas
Back (Atrás) – Regresa de nuevo al menú principal

PLAY DEMO (DEMOSTRACIÓN DEL JUEGO)

Play Demo (Demostración del juego) – Accede a una partida de duelo pregrabada (incluida en la versión en formato CD)

OPTIONS (OPCIONES)

Sound (Sonido) – Ajusta el volumen del sonido procedente del CD y del disco duro
Visuals (Visualización) – Ajusta el nivel de detalles, las resoluciones de pantalla y el formato de texturas.
Misc. (Varios) – Todavía sin poner en práctica
Back (Atrás) – Accede de nuevo al menú principal (al igual que con la tecla ESC)

EXIT GAME (SALIR DEL JUEGO)

V.

CONFIGURACIÓN DE MOTORISTAS

Una vez que elijas esta opción, accederás a un nuevo menú. Aquí es donde puedes elegir si usar uno creado con anterioridad, uno nuevo, o borrar uno que ya no quieras. La creación de un jugador equivale a crear un “perfil del usuario”, lo que permite guardar tu moto/personaje, nombre y cualquier configuración personalizada del teclado, ratón o joystick asociada a ese usuario. El menú de configuración de motoristas contiene las siguientes opciones:

Choose Player (Elegir jugador): Selecciona uno en la lista de las descripciones de los usuarios.

New Player (Nuevo jugador): Introduce un nuevo nombre de jugador. Selecciona “New Player”, luego teclea un nuevo nombre en la pantalla de entrada de nombres (usa la TECLA DE RETROCESO para borrar el texto del “NEWNAME” (NUEVO NOMBRE). Pulsa INTRO cuando termines.

Delete Player (Borrar jugador): Borra a un jugador de la lista. Al hacerlo, eliminarás toda la información referente al jugador, tales como las opciones de configuraciones, etc., de modo que piénsatelo dos veces antes de hacerlo.

Change Bike (Cambiar de moto): Asigna una moto distinta a un jugador. Cada personaje tiene una moto personalizada que cuenta con distintas prestaciones para causar el caos en “Forsaken”.

*Nota: En una partida para varios jugadores, todas las motos poseen las mismas características.

VI.

CONTROLES

“Forsaken” te ofrece una gama completa de opciones de controles. Puedes elegir entre “Configure Mouse” (Configurar ratón), “Configure Joystick” (Configurar joystick) o “Configure Keyboard” (Configurar teclado) para modificar los ajustes seleccionados por defecto. Cualquier

función o tecla que muestre “UNDEF” no ha sido asignada y por lo tanto no funcionará. Puedes asignar dos teclas para cualquier función o control.

Nota: Debes conectar tu mecanismo de entrada ANTES de ejecutar “Forsaken”, para asegurarte de que el mecanismo es reconocido y adecuadamente calibrado.

CONTROLES SELECCIONADOS POR DEFECTO

Controles del ratón (jugar con teclado y ratón)

Utiliza el ratón para controlar la dirección de la moto.

Left button (botón izquierdo) – dispara arma principal

Right button (botón derecho) – dispara arma secundaria

*Si tu ratón dispone de un tercer botón o rueda, podrás asignarles funciones en el menú de configuración de motoristas, o pulsando F1 en cualquier momento de la partida.

Controles del teclado

TECLA	ACCIÓN
A	Avanzar
Z	Marcha atrás
Tecla de la flecha izquierda/derecha	Girar a la izquierda/derecha
Tecla de la flecha hacia arriba/abajo	Girar hacia arriba/abajo
ALT	Modo de deslizamiento lateral
CTRL	Disparar arma principal
BARRA DE ESPACIO	Dispara arma secundaria
Q	Inclinación a la izquierda
E	Inclinación a la derecha
B	Minas
S	Nitroglicerina (no está disponible en la demostración)
Inicio/Fin	Recorrer armas
ESC	Detener partida (acceder menú)
F1	Acceso rápido a la configuración del teclado
F4	Borrar texto de pantalla
F6	Ventana de vista trasera
?/`	Cambiar tamaño de pantalla
4/6 en el teclado numérico	Girar a la izquierda/derecha
8/2 en el teclado numérico	Girar hacia abajo/arriba
7/9 en el teclado numérico	Balanceo a la izquierda/derecha
-/+ en el teclado numérico	Deslizarse hacia arriba/abajo
1/3 en el teclado numérico	Deslizarse a la izquierda/derecha

Selección de armas principales

Ã	Pulsar
14.	Trojax
15.	Suss Gun
16.	No disponible en la demostración
17.	No disponible en la demostración
5	No disponible en la demostración

Selección de armas secundarias

18.	MUG
19.	Solaris
20.	No disponible en la demostración
21.	No disponible en la demostración
22.	Gravgon
•	MFRL (Lanzador de múltiples misiles)
+	Titan

Partida para varios jugadores

F9 – F11	Enviar mensaje de burla
Mayús + F9 - F11	Introducir mensaje propio

Cómo cambiar/asignar controles: Usa las teclas de flechas para destacar el área de control junto a una función, pulsa luego INTRO. Pulsa la tecla o botón que quieras para realizar la acción, ¡y quedará seleccionado! Sigue con este procedimiento hasta que quedes satisfecho con los ajustes realizados y luego pulsa ESC para volver al menú de los controles.

Nota: Para borrar las asignaciones dadas a las teclas pulsa la tecla SUPR.

Cómo configurar los controles del joystick: Al configurar el joystick, verás el nombre del mecanismo (joystick) que hayas instalado. Aquí podrás ver también la opción de “Configure Buttons” (Configurar botones) y “Configure Axis” (Configurar eje) en la parte inferior de la pantalla. Si decides configurar los botones, verás una lista de acciones disponibles para asignar. Si quieres asignar una acción, usa las teclas de flechas para destacar la acción, pulsa la tecla Intro para iniciar la asignación y luego pulsa el botón del joystick al que quieras asignar. A continuación, en la parte superior de la pantalla verás el botón que tiene asignado esa acción. Sigues con este mismo procedimiento hasta que quedes satisfecho con los ajustes realizados, luego pulsa ESC para volver a la pantalla de configuración del joystick.

Cómo configurar un eje

Una vez completada la configuración de los botones, deberás asignar también los movimientos de las motos (rotación, deslizamiento) al palo, panel, disco, esfera, indicador, acelerador, dirección, ruedas, bolas, o cualquier mecanismo analógico disponible en un joystick. El menú de configuración del eje tiene dos secciones. El lado izquierdo (*select axis*) (seleccionar eje) y el derecho (*select action*) (seleccionar acción). En el lado izquierdo hay una lista de todas las

características /mecanismos analógicos a los que puedes asignar acciones. Elige un eje pulsando Intro sobre “*select axis*”. Una vez que hayas destacado un eje, podrás elegir una acción para ese específico eje, así como invertir, poner a prueba o ajustar una zona muerta.

Destaca la sección “Select axis”. Cuando comience a parpadear, podrás hacer tu elección. Elige el eje (X, Y, Dial, RD en el menú) pulsando Intro sobre él. Luego destaca el lado de “select action” y pulsa Intro para elegir una acción. Una vez que hayas elegido una acción podrás ponerla a prueba moviendo el joystick y observando la barra deslizante de prueba en la parte inferior de la pantalla. También puedes invertir o designar una zona muerta para ese eje, destacando esas opciones y pulsando Intro. Haz esto con todas las características analógicas de tu joystick hasta que quedes satisfecho con tu selección. Pulsa ESC para volver al menú principal y tu configuración quedará guardada.

Autoleveling (Nivelación automática)

Cuando esta opción esté activada (ON), tu moto adoptará la posición correcta de forma automática, colocándose en línea con las paredes del entorno.

ARMAS

Asigna las teclas para las armas principales y secundarias, cambia el orden o escalas del arsenal. Este menú funciona igual que el de los controles de la moto: puedes asignar distintas teclas o botones a ambos tipos de armas, principales y secundarias. Para acceder a una lista de armas y sus capacidades, consulta el apartado: “¿Conoce tus armas!”.

EXIT (SALIR)

Vuelves al menú principal.

VI.

DUELO A MUERTE

Verás una pantalla con las siguientes opciones:

Create Game	Inicia una nueva partida de la que tú serás el anfitrión
Join Game	Te permite escoger una partida en curso a la que incorporarte
Exit	Te lleva de vuelta al menú principal

CREAR PARTIDA (siendo el anfitrión)

Ser anfitrión quiere decir que tú invitas a otros jugadores a que participen en la lucha a muerte. Tú eres el que establece los parámetros de la partida a la que se pueden unir otros jugadores. Lo primero que tienes que hacer es decidir qué método de conexión quieres utilizar.

Accederás a una pantalla con las siguientes opciones:

IPX Connection for Direct Play (Conexión IPX para Direct Play)

Sirve para conectar los ordenadores de todos los jugadores a través de una red de área local, o a través del servicio Kali (4 jugadores).

Modem Connection for Direct Play (Conexión por módem para Direct Play)
Sirve para conectar dos ordenadores a través de un módem (2 jugadores).

Serial Connections for Direct Play (Conexión en serie para Direct Play)
Sirve para conectar dos ordenadores a través de un cable (2 jugadores).

Una vez que hayas seleccionado el método de conexión y la partida a la que te quieres incorporar, accede a otra pantalla. Se trata del menú de las partidas para varios jugadores, donde tendrás que tomar decisiones importantes.

Start Game (Empezar la partida) Ver más abajo
Level (Nivel) Escoge el nivel en el que quieres jugar
Session Name (Nombre de la partida) El nombre del jugador que se seleccione en la pantalla de opciones será, por defecto, el nombre de la partida.
Time Limit (Límite de tiempo) Elige el límite de tiempo, de "None" (ninguno) a 30 minutos.
Maximum Players (Máximo de jugadores) Se trata del número máximo de jugadores que quieres que tomen parte en la partida.
Maximum Kills (Máximo de muertes) Establece el número máximo de bajas enemigas que puede amasar un jugador.
Packets per Second (Paquetes por segundo) 15 paquetes es la cantidad establecida por defecto (LAN). Si quieres mejorar el funcionamiento del juego, prueba otros ajustes.
Team Game (Partida por equipos) Organiza equipos para un duelo a muerte.
Show Ping (Ver velocidad de transferencia alterna) La velocidad de transferencia alterna (ping rate) de los jugadores aparece junto a sus nombres.
Update Ping (Actualizar velocidad de transferencia alterna) Sirve para establecer a qué intervalo de tiempo quieres que se actualice dicha velocidad.

Cómo dar comienzo a una partida

Bueno, ahora que ya te has tragado todas esas instrucciones, es hora de jugar, ¿verdad que sí? Pues no. Aún queda una pantalla que te separa de la gloria (o del fracaso). Después de seleccionar la opción "Start Game", accede a otra pantalla a la que llamamos "vestíbulo". En realidad no se ve ningún vestíbulo, sino un periódico, pero el nombre describe la función de esta pantalla. Lo que pone es "waiting to start" (esperando para empezar), y también verás los nombres de los jugadores que han encontrado la partida que has organizado y que están listos para empezar en cuanto pulses el botón. También puedes charlar con ellos destacando las secciones "MSG" (mensaje) que hay en la parte inferior de la pantalla.

Atención: Otros jugadores pueden incorporarse a una partida de Forsaken en cualquier momento, excepto si cargas el juego mientras otros jugadores están todavía incorporándose a la partida (entrando en el vestíbulo). Así que te recomendamos que esperes a que todos los jugadores aparezcan en el vestíbulo para pulsar el botón de comienzo.

CÓMO INCORPORARSE A UNA PARTIDA

Esta opción te permite unirse a una partida organizada por otra persona. Después de escoger un método de conexión, tendrás que elegir la partida a la que quieres unirse. Cuando veas el

nombre de la partida a la que quieres incorporarte, pulsa la tecla Intro y pasarás al vestíbulo. Una vez allí, tienes que esperar a que el ANFITRIÓN de comienzo a la partida. Puedes hablar con otros jugadores que también están esperando. Para ello, destaca la sección “MSG” que hay en la parte inferior de la pantalla.

VII

OPTIONS (OPCIONES)

Al seleccionar esto, accederás a un submenú con varios ajustes. En cualquier momento de la partida puedes pulsar la tecla Esc para detener el juego y acceder a este submenú con las siguientes opciones:

SOUND (SONIDO)

Sound FX Volume Usa la barra deslizante para ajustar el volumen de los efectos de sonido.

CD Audio Sirve para encender y apagar la música del CD

Biker Speech Sirve para activar y desactivar los comentarios del motorista

VISUALS (IMÁGENES)

Change Detail Levels

La diversión y el entretenimiento que te pueda proporcionar este juego depende en gran parte del número de detalles de las imágenes. Aunque un número elevado de detalles agrada a la vista, puede reducir la velocidad de funcionamiento del juego a niveles, a veces, verdaderamente exasperantes. Así que, quizá te convenga sacrificar la calidad de los gráficos a favor de una velocidad mayor. Prueba varias combinaciones de ajustes para ver cuál es la mejor.

Las siguientes opciones son detalles gráficos que puedes activar (ON) o desactivar (OFF). Algunos de ellos tienen barras deslizantes con las que puedes elegir diferentes grados de intensidad. Lo normal es que cuanto más bajo sea el ajuste, más rápida será la acción.

Bi-linear Filtering Sirve para difuminar la imagen de manera que desaparezca la sensación de que los gráficos están hechos a partir de “bloques”

Perspective Correct Impide la distorsión de polígonos próximos

Lens Flare Sirve para que aparezca un halo en torno a objetos luminosos

Mature Graphics ¡Alucina con cubos de sangre!

Team Info En una partida por equipos, si esta opción está activada, podrás ver en que salas están los miembros de tu equipo. (Sólo en partidas de varios jugadores.)

Auto Detail Te recomendamos que actives esta opción. Sirve para que el juego reduzca automáticamente el nivel de detalle cuando hay mucha actividad, pero sin perder velocidad.

Smoke Trail La cantidad de humo que despiden las motos

Bike Detail Para que los gráficos de las motos sean más o menos detallados

Lights Para poner y quitar luz a las armas, artículos coleccionables y motos

Back Sirve para volver a la pantalla anterior

Change Screen Resolutions Para seleccionar la resolución que corresponde a tu pantalla

Exit Sirve para regresar al menú principal

VIII

DEMOSTRACIÓN

Esta opción sirve para repetir una demostración de una partida de varios jugadores. Esta versión en CD de la demostración incluye una partida para varios jugadores grabada antes de poner a la venta el juego y que puedes ver de muchas maneras diferentes.

Play Demo Sirve para seleccionar una demostración

Playback Speed Sirve para ajustar la velocidad de reproducción, de 6% (lenta) a 100% (rápida)

Watch Player Sirve para ver la acción desde la perspectiva de uno sólo de los jugadores

IX

¡CONOCE BIEN TUS ARMAS!

Hay tres tipos de armas: “primary” (principales), “secondary” (secundarias) y “dropped” (armas que se sueltan, no se disparan). Un arma es principal o secundaria dependiendo de la función que tiene. Las principales son armas básicas que disparan rayos láser y balas, y que contienen una gran cantidad de munición. Las armas secundarias son misiles y contienen menos cantidad de munición. El arma que tengas seleccionada aparecerá indicada en todo momento en tu panel de control. Los “enhancements” son artículos que puedes recoger para aumentar tu probabilidad de supervivencia, como escudos, contenedores de energía, etc.

ARMAS PRINCIPALES

PULSAR

Se trata del arma estándar con la que cuentan todos los jugadores al principio de la partida, y que nunca pierden. Si el enemigo te destruye en el transcurso de una partida, todas las armas secundarias que hayas conseguido desaparecerán, y sólo te quedará el pulsar.

ORBITAL

Un pulsar orbital es un accesorio de pequeño tamaño que gira constantemente alrededor del motor de la moto reforzando la potencia del arma atacante. Funciona igual que un pulsar normal, y su potencia aumenta a medida que se van acoplando contenedores de energía a la moto. Un pulsar orbital dispara al mismo tiempo y al mismo objetivo que el arma principal que estás seleccionada, evitando que el jugador tenga que preocuparse de seleccionarlo. Así que, si tienes seleccionada una Trojax, cada vez que la disparas, también abrirás fuego con los orbitales que tengas. Nunca encontrarás más de un orbital a la vez, pero puedes ir acoplándolos a tu moto hasta tener un máximo de cuatro.

TROJAX

Un disparo de esta arma puede causar grandes destrozos. Para ello, hay que cargarla manteniendo pulsada la tecla de disparo / control (al soltarla es cuando el arma abre fuego). Cada segundo de carga aumenta la potencia del disparo. Los contenedores de potencia reducen el tiempo de carga.

SUSS GUN

Esta arma usa proyectiles con ojivas “inteligentes”. Es ideal para disparar ráfagas continuas al enemigo, con lo que los motoristas novatos pueden conseguir un alto porcentaje de blancos acertados. Los proyectiles trazadores que van intercalados entre proyectiles normales ayudan a apuntar con precisión, y por lo tanto, a mejorar la precisión del tiro. Se trata de un arma de corto alcance con un radio amplio. Hay que cargarla con munición especial (consulta el apartado sobre munición)

ARMAS SECUNDARIAS

MISIL MUG

Se trata de un cohete estándar que está a disposición de todos los jugadores. Es un arma rápida que puede causar estragos, pero que no cuenta con ningún sistema de guía, por lo que la precisión del disparo depende enteramente de tu propia puntería.

MISIL SOLARIS

Como el mismo nombre indica, este misil detecta el calor por medio de los rayos infrarrojos, y así puede seguir el rastro de su objetivo y darle de lleno. Este misil utiliza un sistema de propulsión estándar, y es igual de rápido que el MUG, pero tiene una ojiva más grande que le proporciona una capacidad de destrucción mayor.

MFRL

Este nombre es un acrónimo de Multiple Fire Rocket Launcher (Lanzador de múltiples misiles). Dispara misiles con morros achatados en cuestión de segundos. Cada misil es una reproducción en tamaño reducido de los misiles MUG estándar, pero con un sistema de propulsión más avanzado y una carga explosiva menor. No disponen de sistema de seguimiento. El MFRL seguirá disparando hasta que sueltes el botón de control de disparo o hasta que se quede sin misiles.

MISIL TITAN

Este misil es una pieza de armamento sumamente potente. Lleva una ojiva con una cámara que contiene materia y antimateria completamente inmoviles. Este misil tiene un efecto explosivo secundario.

MISIL GRAVGON

Este misil lleva una potente ojiva capaz de distorsionar la energía, lo que le permite alterar la gravedad dentro de su radio de acción. Al detonar, la materia flota libremente dentro de un determinado radio, y es impulsada irremediabilmente hacia el punto de explosión.

ARMAS QUE SE SUELTAN

MINA DE PURGA

Se trata de minas estándar que sirven para impedir que el enemigo te persiga. Llevan espoletas de proximidad y una carga de termo-neutrones, lo que les proporciona suficiente potencia para destruir al más escurridizo de los enemigos. Cuando el jugador suelta una mina de purga, ésta se queda flotando detrás de la moto, donde gira lentamente. Puedes destruirla disparando contra ella, y también explota la chocar contra algo.

MUNICIÉN

PAQUETE DE PLASMA

Se trata de fuentes fiables y limpias de energía con las que recargar el Pulsar y el Trojax. Cada paquete proporciona una cantidad limitada de energía.

MUNICIÉN EXTRA

Se trata de proyectiles con ojivas inteligentes para el Suss-Gun.

REFORZADORES DE ENERGÍA

CONTENEDORES DE ENERGÍA

Se trata de artículos coleccionables que aumentan la potencia de cualquier arma. Cada contenedor aumenta la capacidad destructiva de todas las armas principales que tengas. Cada

moto puede llevar un máximo de dos contenedores. Cada contenedor proporciona una cantidad ilimitada de energía.

REFORZADORES DE ESCUDOS

Se parecen a los contenedores de energía, pero sirven para reforzar la potencia de los escudos protectores, en vez de la de las armas.

Atención: esta demostración te permitirá hacerte una idea de la potencia de fuego que te espera al final de Forsaken. Esta lista sólo incluye las armas y reforzadores de energía que hay en la demostración.

X.

CONOCE BIEN A TUS ENEMIGOS

No hay ningún sitio seguro. El enemigo puede aparecer por cualquier esquina, detrás de una pared, por la espalda... Se dividen en dos categorías: “los que necesitan que los dirijan” y los que “dirigen”. Los enemigos que hay que dirigir son más numerosos y menos peligrosos que los del tipo líder. He aquí algunos de los malos a los que el jugador se enfrenta en la demostración.

TORRETAS

TORRETA SLUG (necesita que lo dirijan)

Usa un pulsar con el que dispara salvas de tres proyectiles que avanzan lentamente hacia el objetivo, pero cuyo sistema de seguimiento es muy sofisticado.

ENEMIGOS TERRESTRES

MEK TON (necesita que lo dirijan)

Se trata de robots creados para la guerra, que disponen de armamento pesado y blindaje de gran grosor. Aunque la mayoría no se pueden mover, algunos tienen ruedas motrices como los tanques, y otros tienen dos pedales. Hay que tener cuidado con ellos.

LEGZ

Esta amenaza andante dispara fotones autoguiados que causan verdaderos estragos.

SNUB BOT (del tipo líder)

Estos robots son lentos y llevan misiles Snub. Detectan a los enemigos cuando los ven o cuando los oyen, y una vez que los han detectado, se colocan en posición de ataque. Este robot es lo suficientemente inteligente como para seguir al enemigo aunque éste se esconda detrás de algo y ya no pueda verlo (puedes correr, pero buscar un escondite será una pérdida de tiempo). Si te colocas detrás de él, estarás a salvo, siempre y cuando no hagas ruido.

ENEMIGOS AÉREOS

SWARM (necesita que le dirijan)

Son pequeños y llevan armas ligeras que utilizan en grandes cantidades para intimidar y confundir al enemigo.

SHADE

Este robot es capaz de ver cualquier cosa que se le ponga por delante, y puede detectar enemigos que se coloquen detrás de él gracias a su radar (siempre y cuando no estén escondidos detrás de algo). Mantiene una cadencia de tiro bastante frecuente, gracias a la cual al jugador le resulta más fácil averiguar la posición de este robot. Los shade sólo van armados con un pulsar.

Cuando más del 70% de su casco ha sufrido desperfectos, ya no puede mantener activado su manto furtivo a plena capacidad. Este manto empezará a parpadear cada vez más, a medida que los daños aumenten.

LEVITANK

Este tanque volante con blindaje está muy bien armado, aunque no puede maniobrar muy bien, lo que le convierte en un blanco fácil.

HUNTER (del tipo IYder)

Estos robots son muy rápidos, pueden maniobrar muy bien y llevan una torreta giratoria en la parte delantera que les proporciona un arco de tiro de 120°. Esta pieza de maquinaria mercenaria altamente sofisticada es escasa, por lo que será difícil que te encuentres con una a no ser que te empeñes en palmarla.

XI.

SUGERENCIAS Y TRUCOS

Un solo jugador

- ¡Vuela! Aunque en algunas ocasiones es muy importante permanecer invisible, también hay que evitar ser un blanco fácil. Asigna a las teclas que quieras la función de desplazamiento lateral con el fin de poder esquivar el fuego enemigo. No dejes de moverte y cubrirte cuando te disparen.
- Saca provecho de lo que te rodea. Escóndete detrás de las paredes y esquinas para esquivar el fuego enemigo. No te precipites, entra en áreas nuevas con precaución o pagarás caras las consecuencias.
- No te limites a disparar contra los malos. Haz saltar por los aires las cosas que te rodean. A algunas zonas sólo se puede entrar abriendo una entrada o creando una superficie con una explosión. Usa tu imaginación, los diseñadores de juegos para ordenador son muy ingeniosos y siempre están pensando en trucos con los que engañar al jugador.
- Prueba a jugar sin el nivelado automático, lo que te permitirá volar boca abajo.

Duelo a muerte

¿Has perdido otra vez? Sigue jugando en la modalidad para un solo jugador con el fin de seguir cogiendo práctica. Si notas que todos van contra ti, es porque estás jugando con una panda de enfermos mentales, y lo mejor que puedes hacer es cortar la conexión o asignar varios tipos de movimientos a una misma tecla, con lo que será más difícil que te acierten.

XII.

CÓMO JUGAR A TRAVÉS DE KALI

Kali es un programa de software, o un servicio, como prefieras, gracias al cual se puede jugar a través de Internet a juegos diseñados para conexiones IPX. Puesto que la demostración sólo funciona con una conexión IPX, necesitas un servicio como Kali para jugar a través de la Internet. Si no sabes cómo utilizar Kali, accede a su sitio web **Error: Reference source not found** para obtener instrucciones sobre cómo descargarlo y utilizarlo. Para jugar a Forsaken utilizando Kali, hay que seguir una serie de pasos que no presentan ninguna dificultad. Primero hay que utilizar uno de los siguientes argumentos para configurar Kali de tal manera que pueda

ejecutar Forsaken. Elige el argumento que convenga segùn tu tarjeta de vídeo (la misma que elegiste para ejecutar Forsaken en el menù principal).

Tarjeta	Argumento
No estÃ en la lista	DÃjalo en blanco
Basada en Voodoo	-opt:3Dfx
Basada en Voodoo2	-opt:3Dfx2
ATI	-opt:RagePro
Basada en 3Dlabs	-opt:Permedia2
Power VR	-opt:PowerVR
Riva128	-opt:Riva128
Rendition	-opt:Verite

DespuÃs de configurar Kali para que ejecute Forsaken, escoge un servidor con una buena velocidad de transferencia alterna (ping rate), y busca a alguien que quiera jugar contigo. A la hora de elegir un anfitriÃn, conviene designar al que tenga la conexiÃn mÃs rÃpida y mÃs fiable. A continuaciÃn, todos los jugadores tienen que ejecutar el juego en sus respectivos ordenadores pulsando el icono de Forsaken en la parte inferior de la pantalla (si has instalado el juego como se ha explicado). Escoge la opciÃn "Create Game" si eres el anfitriÃn, o la opciÃn "Join Game" si no lo eres. En cuanto al tipo de conexiÃn, escoge "*IPX connection for Direct Play*". Si te vas a incorporar a una partida, verÃs la *pantalla de incorporaciÃn*, en la que aparecerÃ el nombre de la persona/partida a la que te vas a unir. Probablemente, tendrÃs que esperar un poco antes de que aparezca este nombre. Si no lo ves, pulsa la tecla Esc y prueba otra vez. A veces hay que intentarlo varias veces. Una vez que aparezca, pulsa la tecla Intro. Si eres el anfitriÃn de la partida, elige las opciones que quieras y pulsa sobre la opciÃn "START GAME". PasarÃs a una pantalla en la que verÃs los nombres de los jugadores que estÃn esperando a que dÃ comienzo la partida, pero no necesitas esperar a que aparezcan todos los nombres. Puedes empezar la partida y los demÃs jugadores pueden incorporarse en cualquier momento durante el transcurso de Ãsta. No obstante, las pruebas que hemos realizado, nos han confirmado que es mÃs fÃcil que los jugadores se incorporen sin problemas si les esperas (en la pantalla del vestÃbulo) para dar comienzo a la partida.

XIII.

IDENTIFICACIÃN Y RESOLUCIÃN DE PROBLEMAS

Puede que se te presenten dificultades a la hora de ejecutar Forsaken si no tienes los Ãltimos controladores creados por el fabricante de tu tarjeta aceleradora de grÃficos tridimensionales. Cuando estÃbamos probando Forsaken, algunas tarjetas causaban problemas, y los controladores estaban siendo modificados.

AtenciÃn: Echa un vistazo a la pÃgina dedicada a preguntas relacionadas con Forsaken en la direcciÃn **Error: Reference source not found**. AllÃ encontrarÃs una lista de problemas y cuestiones de compatibilidad.

Normalmente, los dise±adores de conjuntos de chips integrados dan por sentado que tÃ vas a acudir al fabricante de tu tarjeta para que te proporcione los Ãltimos controladores que haya

creado. Aunque los diseñadores de conjuntos de chips proporcionan el chip tridimensional y el software del controlador a los fabricantes de tarjetas, éstos últimos pueden adaptar el controlador a la configuración de su tarjeta en particular. Así que lo mejor es que recurras al fabricante de tu tarjeta para que te proporcione el controlador más adecuado. No obstante, a veces el diseñador del conjunto de chips integrados es el mismo que fabrica la tarjeta.

A continuación tienes una lista de sitios web en los que puedes obtener los controladores más recientes. Si Forsaken no funciona bien con los controladores que instalaste con tu tarjeta, ponte en contacto con el fabricante de ésta para que te dé la última versión.

Fabricante Sitio web

ATI Technologies	Error: Reference source not found
Canopus	Error: Reference source not found
Creative Labs	Error: Reference source not found
Deltron Technology	Error: Reference source not found
Diamond Multimedia	Error: Reference source not found
Elsa	Error: Reference source not found
Hercules	Error: Reference source not found
Intergraph Computer	Error: Reference source not found
Jazz Multimedia	Error: Reference source not found
Matrox	Error: Reference source not found
Miro Computer	Error: Reference source not found
Number Nine	Error: Reference source not found
Orchid Technology	Error: Reference source not found
Sierra On-line	Error: Reference source not found
STB Systems	Error: Reference source not found
TechWorks	Error: Reference source not found
Video Logic	Error: Reference source not found

Chips compatibles

Normalmente, no siempre, si una tarjeta contiene uno de los siguientes chips, Forsaken funcionará sin problemas. Este juego también es compatible con otros chips que no aparecen en esta lista.

3Dfx Interactive Voodoo Graphics
 3Dfx Interactive Voodoo Rush
 3DLabs Permedia2
 ATI Technologies 3D Rage Pro
 NEC Electronics Power VR PCX2
 Nvidia Riva 128
 Rendition Verite v1000
 Rendition Verite v2100
 Rendition Verite v2200

Si tienes cualquier otro problema para ejecutar Forsaken, ponte en contacto con nuestro departamento de atención al cliente llamando al teléfono (516) 759-7800, o visita nuestro sitio **Error: Reference source not found** para ver una lista de posibles problemas relacionados con Forsaken, así como sus soluciones. Si quieres informarnos de fallos o hacernos cualquier comentario, envíanos un mensaje por correo electrónico a **Error: Reference source not found**.

¡Diviértete con la demostración!

ISTRUZIONI PER IL DEMO DI FORSAKEN

modificato 27.1.98

INDICE

- I. Requisiti del sistema
- II. Avvio rapido
- III. Esecuzione di Forsaken
 - IV. I menu
 - V. Seleziona motociclista
 - VI. Controlli
 - VII. Sfida finale
- VIII. Opzioni
- IX. Conoscete le vostre armi
- X. Conoscete i vostri nemici
 - XI. Suggerimenti e trucchi
- XII. Gioco con Kali
- XIII. Risoluzione di problemi

Se incontrate delle difficoltà durante l'esecuzione di Forsaken, consultate la sezione Risoluzione di problemi alla fine di questo testo.

Il demo

Come la differenza tra uno schizzo e il dipinto finito, questo demo vi dà l'idea della potenza e degli scopi della versione finale. Nonostante la scelta delle moto e dei livelli di gioco sia ristretta, come pure i nemici, le armi e i pickup pensiamo che ci sia abbastanza fuoco e azione per darvi un'idea di cosa aspettarvi dalla versione finale di Forsaken.

Caratteristiche del demo (versione Internet)

Single player (Giocatore singolo) - Questo demo ha due livelli di gioco, Volcano (Vulcano) e Subway (Metropolitana). Il vostro obiettivo è finire entrambi i livelli con le cinque vite che vi vengono fornite. Dovete recuperare quanto più bottino possibile (lingotti d'oro) dai vari luoghi visitati per guadagnare altre vite.

Multiplayer (Multigiocatore) - Nel demo potete avere fino a quattro motociclisti per ogni partita Deathmatch (Sfida finale). Ognuno di questi combatte contro gli altri tre nell'atmosfera mortale del Bio-Dome. La versione finale avrà un massimo di 16 giocatori in modalità Deathmatch.

Una partita multigiocatore (in entrambe le versioni) supporta connessioni IPX, modem e seriali. Per partite su Internet raccomandiamo Kali o Kahn.

Il supporto **TCP/IP** non è disponibile nel demo. Comunque, TCP/IP verrà supportato nella versione finale.

I. -----

Requisiti del sistema minimo:

- * Windows 95 con Direct X5 installato
- * PC Pentium 120Mhz o superiore
- * **Richiede** scheda di accelerazione grafica Microsoft Direct3D oppure compatibile 100%
- * 16 MB RAM, unità CD-ROM a quadrupla velocità
- * 70 MB liberi su disco fisso
- * Scheda audio compatibile Microsoft DirectSound
- * Supporta pulsantiere e joystick compatibili con Windows 95, inclusa la serie Microsoft Sidewinder e Space Orb della SpaceTech.

II. -----

Quick Play (Gioco rapido) (per gli impazienti)

- ? Scegliete *Single Player* dal menu principale e poi scegliete Start (*Inizia*).
- ? Metodo di controllo preferito (tastiera + mouse).

Tastiera (usando la mano sinistra) + Mouse (usando la mano destra)

- | | | |
|---|-----------------|----------------------------------------|
| A | -muove avanti | pulsante sinistro -spara armi primarie |
| W | -muove indietro | pulsante destro -spara armi secondarie |

- ? Questi sono i comandi di base; è altamente raccomandato che voi assegniate i tasti per le opzioni di controllo più avanzate (ad esempio bombardare e avvistare) quando iniziate a giocare. Potete selezionare queste opzioni nel *menu di selezione motociclisti* oppure premendo F1 durante il gioco.
- ? Ora potete smettere di leggere e iniziare a giocare! Rileggete questo testo per familiarizzarvi con tutte le opzioni di controllo e le altre caratteristiche del demo.

III. -----

Esecuzione di Forsaken

Premete il pulsante Avvio, scegliete Programmi e cercate Acclaim Entertainment, *Forsaken Demo*. Scegliete il chipset per l'acceleratore 3D installato nel vostro PC. Se non trovate la vostra scheda nella lista, scegliete la prima opzione, *Forsaken Demo*. Se non siete sicuri di quale scegliere, fate riferimento alla lista delle ditte produttrici e ai chipset in uso nella sezione *Risoluzione di problemi* alla fine di questo testo.

NOTA: la scelta della scheda di accelerazione 3D sbagliata dal menu di inizio pu_ causare blocchi al gioco oppure corruzioni nella grafica. Possono inoltre venire a mancare certi effetti che sono stati creati appositamente per la vostra scheda.

IV. ----- I MENU

Navigazione

Usate i tasti freccia per evidenziare le vostre scelte e premete il tasto INVIO per confermare le scelte. Premendo ESC ritornate al menu precedente.

MENU PRINCIPALE

Single Player	Inizia una partita con un giocatore singolo.
Death Match	Inizia/si unisce ad una partita multigiocatore/imposta le opzioni di rete.
Setup Biker (Seleziona Motociclista)	Seleziona la vostra moto, il vostro nome, configura i controlli e le armi.
Play Demo (Esegui demo)	Carica un demo da rivedere.
Options (Opzioni)	Seleziona opzioni video e audio.
Quit (Abbandona)	Esce dal demo di Forsaken e ritorna a Windows 95.

*Per informazioni pi_ complete, fate riferimento alle sezioni specifiche.

SINGLE PLAYER

Start (Inizia) - Inizia il gioco.

Normal (Normale) - Il livello di difficolt_ predefinito (usare i tasti freccia sinistro e destro per cambiarlo).

Back (Indietro) - Vi porta al menu principale (allo stesso modo del tasto ESC).

DEATH MATCH

Create Game (Crea partita) - Scegliete questa opzione per fare l'host di una partita (e avere altri che si uniscono alla vostra partita).

Join Game (Unirsi a partita) - Se volete unirvi alla partita di altri giocatori.

Back - Vi riporta al menu principale (allo stesso modo del tasto ESC).

SETUP BIKER

Select Bike (Seleziona Moto) - Sceglie tra quattro tipi di moto e crea un profilo utente.

Controls (Controlli) - Personalizza i controlli della tastiera, del joystick e del mouse.

Weapons (Armi) - Sceglie la priorit_ delle armi che avete selezionato.

Back - vi riporta al menu principale (allo stesso modo del tasto ESC).

PLAY DEMO

Play Demo - Esegue una partita Death Match preregistrata (inclusa nella versione CD).

OPTIONS

Audio - modifica i livelli di volume della musica e degli effetti sonori.

Visuals (Visualizzazioni) - modifica i livelli dei dettagli, la risoluzione dello schermo e il formato delle texture.

Misc. - non ancora attivato.

Back – vi riporta al menu principale (allo stesso modo del tasto ESC).

EXIT GAME (ESCE PARTITA) - dovete proprio farlo?

V. -----

SELEZIONA MOTOCICLISTA

Una volta scelto Setup Biker, vedrete un nuovo menu. Qui potete scegliere se giocare con un giocatore creato in precedenza, creane uno nuovo oppure cancellare uno che non si vuole più utilizzare. Quando si crea un nuovo giocatore viene inoltre creato un "profilo utente" che salverà il tipo di moto, il personaggio, il nome e qualsiasi personalizzazione di tastiera, joystick o mouse associati a quell'utente.

Choose Player (Sceglie giocatore): seleziona un giocatore dalla lista dei profili utente esistenti.

New Player (Nuovo Giocatore): inserisce il nome di un nuovo giocatore. Selezionate New Player, inserite un nuovo nome nella videata relativa (usate il tasto INDIETRO per cancellare il testo) e premete il tasto INVIO alla fine.

Delete Player (Cancella giocatore): cancella un giocatore dalla vostra lista. Questo cancellerà tutti i dati, come le opzioni di impostazione, ecc., quindi pensateci bene prima di farlo.

Change Bike (Modifica moto): assegna una moto diversa a un giocatore. Ogni personaggio ha una moto personalizzata che usa per creare un sacco di guai in Forsaken.

***Nota:** in una partita multigiocatore tutte le moto hanno caratteristiche uguali.

VI. -----

CONTROLLI

Forsaken vi dà una gamma completa di opzioni per i controlli. Potete scegliere Configure Mouse (*Configura mouse*), *Configure Joystick (Configura Joystick)* oppure Configure Keyboard (*Configura tastiera*) per modificare l'impostazione dei controlli predefinita. Qualsiasi controllo definito UNDEF (NON DEFINITO) significa che quel tasto o funzione non sono stati assegnati e perciò non funzioneranno. Potete assegnare un numero massimo di due tasti ad ogni singola funzione o controllo.

Nota: dovete collegare la vostra periferica PRIMA di iniziare Forsaken per assicurarvi che venga riconosciuta e adeguatamente calibrata.

CONTROLLI PREDEFINITI

Controlli con il mouse (con combinazione di mouse e tastiera)

Il movimento del mouse controlla la rotazione della moto.

Pulsante sinistro -spara armi primarie
Pulsante destro -spara armi secondarie

*Se il vostro mouse ha un terzo pulsante potete assegnargli delle funzioni nel *menu di selezione motociclista* oppure premendo F1 durante il gioco.

Controlli della tastiera

TASTO	AZIONE
A	Avanti
Z	Indietro
Sinistra/Destra (tasti freccia)	Ruota a sinistra/destra
Su/Giù (tasti freccia)	Ruota su/giù
ALT	Modalità d'attacco
CTRL	Spara armi primarie
Barra spaziatrice	Spara armi secondarie
Q	Inclina a sinistra
E	Inclina a destra
B	Mine
S	<i>Nitro (non disponibile nel demo)</i>
Home/Fine	Scorre armi
ESC	Pausa (menu di accesso)
F1	Tasto rapido per configurare tastiera
F4	Cancella il testo sullo schermo
F6	Parabrezza posteriore
-/+	Modifica le dimensioni dello schermo
Tast. num. 4/6	Ruota a sinistra/destra
Tast. num. 8/2	Ruota in su/giù
Tast. num. 7/9	Avvita a sinistra/destra
Tast. num. -/+	Scivola in su/giù
Tast. num. 1/3	Scivola a sinistra/destra

Selezione Armi Primarie

~	Pulsar
1	Trojax
2	Suss Gun
3	<i>Non disponibile nel demo</i>
4	<i>Non disponibile nel demo</i>
5	<i>Non disponibile nel demo</i>

Selezione Armi Secondarie

6	MUG
---	-----

7	Solaris
8	<i>Non disponibile nel demo</i>
9	<i>Non disponibile nel demo</i>
10	Gravgon
-	MFRL (lanciarazzi multiplo)
+	Titan

Partita multigiocatore

F9 - F11	Invia messaggio di aggressione
Maiusc + F9 - F11	Invia messaggio a scelta

Per modificare/assegnare i controlli: usate i tasti freccia per evidenziare un'area di controllo vicina a una funzione, poi premete INVIO per inizializzare il controllo per l'input. Premete il tasto o il pulsante che volete esegua la funzione. Continuate in questo modo fino a che sarete soddisfatti delle impostazioni, poi premete ESC per ritornare al menu di controllo.

Nota: per cancellare l'assegnazione di un tasto premete il tasto CANCELLA.

Impostazione dei controlli del joystick: quando scegliete di configurare il joystick vedrete il nome dell'accessorio (joystick) che avete installato. Vedrete inoltre Configure Buttons (*Configura tasti*) e Configure Axis (*Configura asse*) sullo schermo in basso. Quando scegliete la configurazione dei tasti vedrete una lista di tutte le azioni disponibili. Per assegnare un'azione usate i tasti freccia per evidenziare un'azione, premete il tasto Invio per iniziarla e poi premete il pulsante sul joystick cui volete assegnare l'azione ad esso. Dovreste ora vedere il tasto con l'azione assegnata sullo schermo in alto. Continuate in questo modo fino a che sarete soddisfatti delle vostre impostazioni, poi premete ESC per ritornare alla videata di configurazione del joystick.

Impostazione di un'asse

Ora che avete assegnato i vostri tasti, dovete assegnare i movimenti della moto (rotazione, scivolata) al vostro tipo di joystick. Scegliete il menu di impostazione asse per assegnare il movimento ad una delle periferiche del vostro joystick. Il menu di configurazione dell'asse ha due lati: il lato sinistro (Select Axis - *Seleziona asse*) e il lato destro (Select Action - *Seleziona azione*). Nel menu di selezione asse vi è una lista di tutte le periferiche analogiche a cui potete assegnare le varie azioni. Scegliete un'asse premendo il tasto Invio su *Selection Axis*. Dopo aver evidenziato un'asse potete scegliere un'azione per quell'asse specifico, invertirlo, provarlo o impostare una zona morta.

Muovete la parte evidenziata intermittente per selezionare l'asse e premete il tasto Invio. Selezionate l'asse (X, Y, Dial, RD) premendo Invio. Ora muovete la parte evidenziata su *Selection Action* e premete Invio per evidenziare un'azione. Dopo aver scelto un'azione potete eseguire una prova muovendo il joystick e osservando la barra di scorrimento sullo schermo in basso. Potete inoltre invertire o selezionare una zona morta per quell'asse muovendo la parte evidenziata su queste opzioni e premendo Invio. Procedete in questo modo con tutte le altre caratteristiche analogiche del vostro joystick fino a che avrete concluso la vostra

configurazione. Premete ESC per ritornare al menu principale e la vostra configurazione verr  salvata.

Autolevelling (Livellamento automatico): quando viene attivata questa opzione (**On**) la vostra moto si posizioner  correttamente in linea con i muri dell'area di gioco.

WEAPONS

Assegna/definisce i tasti delle armi primarie e secondarie, cambia il loro ordine o le toglie completamente dall'arsenale. Questo comando funziona come il menu di controllo della moto: potete assegnare diversi input a entrambi le vostre armi primarie e secondarie. Per una lista dettagliata delle armi e delle loro funzioni fate riferimento a *Conoscete le vostre armi!*

EXIT

Vi riporta al menu principale.

VI. -----

SFIDA FINALE

Vedrete una schermata con queste opzioni.

Create Game	Inizia una nuova partita come host.
Join Game	Sceglie una sessione di partita a cui unirsi.
Exit	Ritorna al menu principale.

CREA GIOCO (come host)

Fare l'host vuol dire che invitate altri da uccidere. In quanto padroni di casa, siete voi che allestite il gioco e i parametri che gli altri giocatori dovranno rispettare, ma prima di tutto dovete decidere quale metodo di connessione volete usare.

Vedrete una schermata con queste opzioni.

IPX Connection for Direct Play (Connessione IPX per Direct Play) Gioca su LAN (network) o su Kali (4 giocatori).

Modem Connection for Direct Play (Connessione via modem per Direct Play) Gioco modem con modem (2 giocatori).

Serial Connection for Direct Play (Connessione seriale per Direct Play) Cavo seriale (no cavo modem/2 giocatori).

Una volta selezionato il vostro metodo di connessione e la sessione cui unirvi, vedrete un altro schermo! Si tratta del menu Multiplayer, dove farete delle decisioni importanti su quello che segue.

Start Game (Inizia partita) Vedi oltre.

Level (Livello) Per scegliere su quale livello giocare.

Session Name (Nome della sessione) Per predefinito   il nome del giocatore selezionato nelle opzioni.

Time Limit (Limite di tempo) Imposta il limite di tempo da None (Nessuno) a 30 minuti.

Maximum Players (Numero massimo di giocatori) Limita il numero massimo di giocatori in una partita.

Maximum Kills (Numero massimo di uccisioni) Imposta il numero massimo di uccisioni che un giocatore pu_ effettuare.

Packets per Second (Pacchetti per secondo) Il predefinito   15 (LAN). (Potete provare a fare delle modifiche per una performance migliore).

Team Game (Gioco di squadra) Seleziona le squadre per Death Match.

Show Ping (Mostra Ping) Il livello di ping dei giocatori apparir  accanto ai loro nomi.

Update Ping (secs) (Aggiorna Ping (sec.)) Imposta quanto spesso il punteggio ping verr  aggiornato.

Inizia una partita

Ok, avete letto fino a qui, ora   tempo di giocare, no? Sbagliato. Un'ultima schermata si interpone tra voi e la gloria (o la vergogna). Dopo aver selezionato Start Game, incontrerete una nuova schermata chiamata *sala d'attesa*. Il nome non si trova sullo schermo e non ci sono riviste da leggere qui,   semplicemente un nome per descrivere l'area e le sue funzioni. La schermata della sala d'attesa (c'  scritto Waiting to start (*in attesa di cominciare*) sullo schermo in alto)   dove potete vedere gli altri giocatori che hanno trovato la vostra partita e sono pronti a incominciare quando premete il tasto. Potete inoltre chiacchierare con i giocatori in attesa evidenziando la selezione MSG sullo schermo in basso.

Nota: Forsaken supporta entrate dinamiche. Questo vuol dire che altri giocatori possono entrare durante l'esecuzione di un gioco ma questo pu_ bloccarsi se voi lo iniziate mentre gli altri giocatori si stanno unendo alla partita. Perci_ vi raccomandiamo di aspettare che tutti i giocatori siano entrati nella sala d'attesa prima di premere Start.

JOIN GAME

Questa opzione vi permette di unirvi alla partita di altri giocatori. Dopo aver scelto il metodo di connessione vi verr  chiesto di scegliere a quale sessione volete unirvi. Quando vedete il nome del gioco in cui volete entrare, premete Invio e vi ritroverete nella sala d'attesa. A questo punto dovete aspettare che l'host inizi la partita. Potete chiacchierare con i giocatori in attesa evidenziando la selezione MSG sullo schermo in basso.

VII. -----

OPZIONI

Selezionando questa opzione avrete un sottomenu con ulteriori impostazioni. Potete inoltre accedere alle opzioni durante il gioco premendo ESC per mettere in pausa e visualizzare il menu delle opzioni.

SOUND (SONORO)

Sound FX Volume

(Volume effetti sonori) Usa la barra di scorrimento per innalzare o abbassare il volume degli effetti sonori.

CD Audio

(Audio CD) Accende (ON) o spegne (OFF) la musica.

Biker Speech

(Voce dei motociclisti) Accende o spegne i commenti dei motociclisti.

VISUALIZZAZIONE

Modifica dei livelli dei dettagli

I dettagli con i quali giocate possono avere notevole impatto sul vostro gioco. Mentre un alto livello di dettagli pu_ essere piacevole per l'occhio, questo in alcuni casi abbassa la velocitÓ del gioco, a volte in maniera frustrante. In questi casi vi suggeriamo di fare un compromesso tra qualitÓ grafica e velocitÓ di gioco. Provate per trovare le combinazioni che vi soddisfano maggiormente.

Le opzioni seguenti sono miglioramenti grafici che si possono accendere o spegnere: alcuni hanno delle barre di scorrimento che permettono la graduazione dell'effetto desiderato. Di solito, a una bassa impostazione corrisponde una velocitÓ d'azione maggiore.

Bi-linear Filtering

(Filtro bi-lineare)

Sfoca le immagini per evitare un effetto troppo "grafico"

Perspective Correct

(Prospettiva corretta)

Previene la distorsione dei poligoni vicini.

Lens Flare

(Effetto alone)

Permette un effetto alone intorno a oggetti molto luminosi.

Mature Graphics

(Grafica Avanzata)

Per avere fiumi di sangue oppure no.

Team Info

(Informazioni sulla squadra)

In un gioco di squadra, quest'opzione mostra in quale stanza si trovano i vostri compagni (*Solamente* in versione multigiocatore).

Auto Detail

(Dettaglio Automatico)

L'impostazione raccomandata Þ su ON. Quest'opzione mantiene il gioco veloce compensando automaticamente (con meno figure) quando l'azione Þ particolarmente intensa.

Smoke Trail

(Scia di Fumo)

Il livello di fumo proveniente dalle moto.

Bike Detail

(Dettaglio Moto)

Aumenta (ON) o diminuisce (OFF) i dettagli delle moto.

Lights

(Luci)

moto.

Accende o spegne le luci delle armi, dei pickup e delle

Back

Ritorna alla schermata precedente.

Change Screen Resolutions

(Modifica risoluzioni schermo)

Seleziona la risoluzione del vostro schermo.

Exit

Ritorna al menu principale

VIII. -----

PLAY DEMO

Questa caratteristica vi permette di rieseguire il demo preregistrato di una partita in versione multigiocatore. Questa versione CD del demo include una partita preregistrata in versione multigiocatore e vi permette di visionarlo in modi diversi.

Play Demo Vi permette di selezionare un demo da visionare.

Playback Speed (Velocit  di playback) Modifica la velocit  di playback dal 6% (lento) al 100% (veloce).

Watch Player (Prospettiva giocatore) Guardate l'azione dal punto di vista di un particolare giocatore.

IX. -----

CONOSCETE LE VOSTRE ARMI!

Vi sono tre tipi di armi: primarie, secondarie e statiche. Le armi sono designate primarie e secondarie a seconda delle loro funzioni. Le armi primarie sono armi di base che sparano laser e proiettili e sono dotate di un alto numero di munizioni. Le armi secondarie sono missili e sono dotate di un basso numero di munizioni.

Le armi selezionate sono sempre visibili sul pannello di controllo. Gli **Extra** sono oggetti che potete raccogliere per migliorare le possibilit  di sopravvivenza, ad esempio scudi extra, contenitori di energia, ecc.

ARMI PRIMARIE

PULSAR

Commenti: Pulsar   un'arma standard con cui tutti i giocatori iniziano la partita; l'avrete per sempre con voi. Se venite distrutti durante la partita, ogni altra arma verr  distrutta con voi; tutto ci  che rimane   un Pulsar senza modifiche.

ORBITAL

Commenti: Orbit Pulsars sono piccole armi a forma sferica che ruotano in continuazione attorno alla propria moto e che potenziano la capacit  offensiva delle armi. Funzionano come il Pulsar: la loro potenza aumenta nel momento in cui vengono aggiunte capsule di energia alla moto. Orbit Pulsars sparano nello stesso momento (e sullo stesso bersaglio) delle armi primarie selezionate; il giocatore non ha bisogno di selezionarle separatamente. In questo modo, se avete selezionato Trojax, ogni volta che lo usate, gli Orbit Pulsars verranno messi in azione. Di solito c'  un solo Orbit Pulsar per moto, ma potete aggiungerne fino a quattro.

TROJAX

Commenti: un colpo di Trojax ha un alto potenziale distruttivo. Per ottenere questo, dovete caricare l'arma premendo il tasto relativo e rilasciarlo per sparare. Ogni secondo di carica aumenta i danni. Le capsule di energia diminuiscono il tempo per la ricarica.

SUSS GUN

Commenti: Suss-Gun usa proiettili "intelligenti" ed   ideale per sparare su bersagli diversi, permettendo cos  al motociclista inesperto di colpire con maggior accuratezza. I tracciatori aiutano a trovare i bersagli permettendo cos  l'accuratezza dei colpi. Essendo un'arma a corto

raggio con un notevole potenziale distruttivo, Suss-Gun usa proprie munizioni speciali (fate riferimento a Munizioni Extra).

ARMI SECONDARIE

MISSILE MUG

Commenti: questo è uno dei missili standard di cui è dotato ogni motociclista. Sono veloci e creano parecchi danni, ma non hanno un proprio sistema di guida, quindi la precisione dipende interamente da voi.

SOLARIS MISSILE

Commenti: come dice il nome stesso, Solaris usa il calore emanato dal bersaglio per colpire. Il missile usa un tipo di propulsione standard, per cui non è più veloce del MUG, ma più grande e la testata maggiore è il suo potenziale distruttivo.

MFRL

Commenti: il lanciarazzi a fuoco multiplo può portare missili a freccia ed è in grado di lanciarli tutti in pochi secondi! Ogni missile è una versione più piccola dei missili MUG, ma con un sistema di propulsione avanzata e peso ridotto. Non hanno un proprio sistema di guida. I MFRL continuano a sparare fino a quando rilasciate il comando o fino a che esauriscono i missili.

MISSILI TITAN

Commenti: il missile Titan è un missile standard estremamente potente. Dotato di una testata che combina elementi di materia e antimateria, quest'arma ha un terribile effetto post esplosione.

MISSILE GRAVGON

Commenti: Il missile Gravgon è dotato di una testata che distorce l'energia, per cui altera la gravità all'interno del suo raggio d'esplosione. Una volta detonato, la materia libera che galleggia entro i suoi limiti viene inesorabilmente attratta verso il punto di esplosione.

ARMI STATICHE

MINE PURGE

Commenti: le mine Purge sono le mine di dotazione standard. Dotate di sensori di prossimità e di una carica al termoneutrone, hanno tanta potenza da spazzare via l'inseguitore più determinato! Quando un giocatore lascia cadere una mina Purge, questa viene eiettata immediatamente dietro la moto, dove galleggia e ruota lentamente. Può essere distrutta con un'arma da fuoco, altrimenti detona in seguito a una collisione.

MUNIZIONI

PACCHETTO AL PLASMA

Commenti: sono una fonte pulita e sicura di energia da usare per il Laser Pulsar e il cannone Trojax. Ogni pacchetto dà una carica di energia.

MUNIZIONI EXTRA

Commenti: proiettili ultra intelligenti da usare con Suss-Gun.

POTENZIATORI

CELLULE DI ENERGIA

Commenti: sono potenziatori di armi universali. Ogni cellula di energia aumenta il potenziale distruttivo di tutte le armi primarie in dotazione. Ogni moto può portare fino a due cellule. Sono una fonte di energia illimitata.

SCUDI OVERDRIVE

Comments: sono simili alle cellule di energia; essi aumentano la forza difensiva piuttosto che il potenziale distruttivo delle armi.

Nota: questo demo offre solo una parte della potenza finale che vi attende nella versione finale di Forsaken. Solo le armi e i potenziatori vengono discussi in questa lista.

X. -----

CONOSCETE I VOSTRI NEMICI!

La minaccia della morte è ovunque. Dietro a un angolo, dietro a un muro, alle vostre spalle. I nemici sono divisi in due categorie, da dirigere e *di tipo leader*. I nemici normali sono più numerosi e meno pericolosi di quelli speciali. Qui di seguito trovate una lista di nemici contro cui combatterete nel demo.

TORRETTE

TORRETTA SLUG (da dirigere)

Commenti: spara una serie di colpi lenti autoguidati a serie di tre. Arma micidiale.

NEMICI A TERRA

MEK TON (da dirigere)

Commenti: sono macchine da guerra, dotate di armi pesanti e di una corazza resistente. Nonostante la maggior parte sia a terra, alcune si muovono su rotaia, altre sono bipedi. Pericolose quanto il loro aspetto.

LEGZ

Commenti: questa minaccia ambulante spara fotoni autoguidati a raffica.

SNUB BOT (di tipo leader)

Commenti: si muovono lentamente ma sono dotati di missili Snub. Scovano i nemici a vista e con l'udito, e non appena vedono o sentono un nemico davanti a loro, si mettono in assetto da fuoco. Uno Snub Bot è capace di seguirvi dietro ad un ostacolo, anche se non siete più visibili (potete correre, ma nascondervi non serve a nulla). Siete al sicuro dietro di loro, ma fate attenzione ad essere in perfetto silenzio.

NEMICI VOLANTI

SWARM (da dirigere)

Commenti: piccolo e poco armato. Le loro armi vengono adoperate per confondere il nemico.

SHADE

Commenti: uno Shade è in grado di vedere qualsiasi cosa gli stia davanti, e può captare nemici che si trovano alle sue spalle tramite radar. Lo Shade mantiene una linea di fuoco costante, cosicché i giocatori sono in grado di capire dove si trovi. Quando questo nemico perde di vista il giocatore disattiva il mantello furtivo. Lo Shade è dotato di un singolo Pulsar. Se danneggiato per oltre il 70% lo Shade perde la capacità di mantenere costantemente il mantello furtivo. Questo inizierà a funzionare in maniera irregolare se il danno aumenta.

LEVITANK

Commenti: questo carro armato corazzato volante è ben fornito di armi, anche se la sua poca manovrabilità lo rende un bersaglio facile.

HUNTER (di tipo leader)

Commenti: sono veloci, agili e dotati di una torretta frontale che permette loro di fare fuoco a 120 gradi. Queste sofisticate macchine da guerra mercenarie sono rare: non ne vedrete una a meno che non siate troppo testardi per morire!

XI. -----

SUGGERIMENTI E TRUCCHI

Single Player

- * Vola, non farti fregare! Mentre l'immobilità è necessaria a volte, la differenza tra un colibrí e un bersaglio facile è esattamente quella tra la vita e la morte. Usate i comandi di attacco per evitare il fuoco nemico. Continuate a muovervi e riparatevi quando vi sparano addosso!
- * Usate ci_ che vi circonda a vostro vantaggio! Nascondetevi dietro a muri e angoli per evitare il fuoco nemico. Esplorate zone sconosciute con cautela o ne pagherete il prezzo.
- * Non sparate solo ai vostri nemici. Distruggerete anche ci_ che vi circonda. Vi sono zone che sono accessibili solamente distruggendo una porta, una superficie o qualcos'altro. Siate creativi; i creatori di videogiochi sono furbi e vi vogliono fregare in ogni modo!
- * Provate a spegnere Autolevelling. Questo vi permetterà di volare sottosopra.

Deathmatch

- * Siete stati battuti di nuovo? Continuate a giocare da soli per fare pratica. Se ce l'hanno con voi vuol dire che state giocando con dei soggetti pericolosi e vi conviene uscire o provare ad assegnare diversi tipi di movimento a un singolo tasto. Questo vi rende un bersaglio più difficile.

XII. -----

GIOCO CON KALI

Kali è un programma software che permette di eseguire giochi IPX (che richiedono un LAN per la modalità multigiocatore) su Internet. Dal momento che il demo supporta solamente IPX avete bisogno di un servizio come quello di Kali per giocare su Internet. Se non conoscete Kali, troverete le istruzioni su come caricarlo e usarlo nel sito web www.kali.net. Se avete già Kali, l'esecuzione di Forsaken richiede solo alcuni semplici passi. Prima di tutto dovete configurare Kali per eseguire Forsaken con uno dei seguenti argomenti, a seconda della vostra scheda video (unite quello scelto per eseguire Forsaken al menu di avvio).

Chipset in dotazione

Scheda non in lista
Voodoo compatibile
Voodoo2 compatibile
ATI
3Dlabs compatibile
Power VR
Riva128
Rendition

Cosa inserire nel campo

lasciare vuoto
-opt:3Dfx
-opt:3Dfx2
-opt:RagePro
-opt:Permedia2
-opt:PowerVR
-opt:Riva128
-opt:Verite2x00

Dopo aver configurato Kali per Forsaken, scegliete un server con un buon ping e cercate altri giocatori. Quando decidete chi deve essere l'host, è una buona idea scegliere la persona con la connessione migliore o più veloce. Tutti i giocatori allora devono eseguire il gioco cliccando

l'icona Forsaken in basso. Scegliete Create Game se siete l'host o Join Game se qualcun altro lo è. Per il tipo di connessione, scegliete *IPX Connection for Direct Play*. Se vi unite a una partita, apparirà uno schermo con il nome dell'host (forse dovrete attendere alcuni secondi prima che appaia il nome della sessione). Se non vedete il nome, premete ESC e provate di nuovo. A volte bisogna provare un po' di volte prima di vedere un gioco al quale unirvi. Premete INVIO quando appare il nome del gioco. Se siete l'host, impostate le vostre opzioni e premete START GAME. Dovreste vedere una schermata con il nome dei giocatori in attesa di giocare prima di iniziare il gioco. Forsaken supporta entrate dinamiche, pertanto non dovrete attendere che tutti i giocatori siano entrati prima di iniziare. Potete entrare nel gioco e gli altri giocatori possono unirsi a gioco iniziato. I nostri test hanno dimostrato che tutti i giocatori riescono ad entrare nel gioco se aspettate che ognuno arrivi nella sala d'aspetto prima di iniziare il gioco.

XIII. ----- RISOLUZIONE DI PROBLEMI

Potreste incontrare delle difficoltà con Forsaken se non avete i driver più recenti del produttore della vostra scheda di accelerazione 3D. I driver cambiati all'ultimo momento prima dei test di Forsaken hanno rivelato dei piccoli problemi con le varie schede.

Nota: controllate le domande più comuni per Forsaken su www.forsaken.com per una lista aggiornata di problemi di compatibilità con il gioco.

Di solito, i produttori di chipset si aspettano che vi rivolgiate alla ditta produttrice della vostra scheda per ottenere i driver più recenti. Nonostante i produttori di chipset forniscano chip 3D e software per i driver alle ditte produttrici di schede, questi ultimi possono in alcuni casi alterare i driver per le loro configurazioni particolari. In questo caso è preferibile rivolgersi alle ditte produttrici di schede. Tuttavia, in alcuni casi i produttori di chipset forniscono anche le schede.

Quella che segue è una lista di siti web dove potete trovare i driver più recenti. Se Forsaken incontra dei problemi con i driver che avete installato assieme alla vostra scheda, contattate la ditta produttrice per avere la versione più recente.

<u>Produttore</u>	<u>Web Site</u>
ATI Technologies	www.atitech.com
Canopus	www.canopuscorp.com
Creative Labs	www.creaf.com
Deltron Technology	www.deltrontech.com
Diamond Multimedia	www.diamondmm.com
Elsa	www.elsa.com
Hercules	www.hercules.com
Intergraph Computer	www.intergraph.com
Jazz Multimedia	www.jazzmm.com
Matrox	www.matrox.com
Miro Computer	www.miro.de
Number Nine,	www.nine.com
Orchid Technology	www.orchid.com

Sierra On-line	www.sierra.com/hardware/
STB Systems	www.stb.com
TechWorks	www.techworks.com
Video Logic	www.videologic.com

Chipset supportati

Di solito, ma non sempre, se una scheda si basa su di uno dei chipset nella lista di seguito, Forsaken verr  eseguito. Forsaken inoltre supporta altri chipset che non sono nella lista.

3Dfx Interactive Voodoo Graphics
3Dfx Interactive Voodoo Rush
3Dlabs Permedia2
ATI Technologies 3D Rage Pro
NEC Electronics PowerVR PCX2
Nvidia Riva 128
Rendition Verite v1000
Rendition Verite v2100
Rendition Verite v2200

Se nonostante tutto avete ancora delle difficolt  con Forsaken, contattate il nostro Servizio clienti allo (516) 759-7800 o visitateci su www.forsaken.com per visionare la lista delle domande pi  comuni di Forsaken e trovare risposta ai problemi. Per riportare eventuali difetti o commenti, inviateci un'email al seguente indirizzo: forsaken@aklm.com

Divertitevi con il demo!!