

English

1. Introduction

- 1.1 Minimum System Requirements
- 1.2 Recommended System Requirements
- 1.3 Installation
- 1.4 Getting the game running
- 1.5 Background Story

2. Game Set-Up

- 2.1 Game Options
 - 2.1.1 Number of Cars
 - 2.1.2 Number of Laps
 - 2.1.3 Pick Ups
 - 2.1.4 Ghost Car Settings
- 2.2 Video Settings
 - 2.2.1 Video Device
 - 2.2.2 Resolution
 - 2.2.3 Brightness and Contrast
 - 2.2.4 Render Settings
- 2.3 Audio Settings
- 2.4 Controller Settings
 - 2.4.1 Default controls
 - 2.4.2 Changing controller type
 - 2.4.3 Configuring your keys
 - 2.4.4 Steering Deadzone, Range and Non-Linear Steering

3. Modes of Play

- 3.1 Single Race
 - 3.1.1 Enter Name
 - 3.1.2 Select Car
 - 3.1.3 Select Track
- 3.2 Time Trial
 - 3.2.1 Uploading your best time to Acclaim.Net
- 3.3 Multiplayer
 - 3.3.1 Connection Type
 - 3.3.2 Packet Optimisation
 - 3.3.3 Direct Play Protocol
 - 3.3.4 Random Cars
 - 3.3.5 Starting a Game
 - 3.3.6 Joining a Game
- 3.4 Championship
- 3.5 Practice
- 3.6 Stunt Arena

4. Weapons

- 4.1 Shockwave
- 4.2 Firework
- 4.3 Firework Pack
- 4.4 Electro Pulse
- 4.5 Bomb
- 4.6 Oil Slick
- 4.7 Water Balloon Pack
- 4.8 Ball Bearing

- 4.9 Clone Pick-Up
- 4.10 Turbo Battery
- 4.11 Electro Star

5. Miscellaneous Information

- 5.1 Known Problems
- 5.2 How to report bugs/submit comments
- 5.3 Legal Bits

1. Introduction

1.1 Minimum System Requirements

- P200 Processor
- 32 MB RAM
- 4 MB 3D Accelerator Card
- 4X CD-ROM drive
- Direct X compatible Sound Card
- DirectX 6.0 or higher
- 102 MB hard disk space

It's possible that the game will run on a lower spec machine than this, but the game may perform erratically, so we don't recommend it.

1.2 Recommended System Requirements

- P2 266 or higher
- 64 Meg RAM or higher
- Second Generation 3D Accelerator Card
- DirectX 6.0 or higher
- 102 MB of free hard disk space (DX compatible)
- 16 bit sound card or better
- Direct Play compatible Joypad

1.3 Installation

When you insert the Re-Volt CD the installation process will begin automatically if you have not yet installed the game.

The default installation directory is
C:\Program Files\Acclaim Entertainment\Revolt

You can change this during the installation, but make sure you remember where you installed the game, as this information will be needed when uploading your best times to re-volt.com (see 3.2 below).

1.4 Getting the Game Running

Go to the Start menu, select

Programs/Acclaim Entertainment/Re-Volt
(if you have used the default path)

The game will now be started. Navigating around the menus is simply a case of using the cursor keys to move around the selections and ENTER to choose them.

1.5 Background Story

For years Toy-Volt had been producing games and toys for children all over the world. Within months of introducing their first products they shot to the top of their trade. No-one could put their finger on exactly what it was that made the toys so popular. Sure, they employed the best craftsmen and designers in the world, but there was something else about them, something almost magic.

With their latest product it appears they have used a little too much of that special 'something', for the radio controlled cars that were about to hit the production line have gained minds of their own. Escaping from the shelves that held them prisoners they have entered the real world, and are now creating chaos as they enjoy their new found freedom...the Toy-Volt R/C cars have Re-Volted!

Re-Volt is all about fast paced arcade racing, utilizing the most realistic handling and some of the most intelligent opponents ever.

Not only that, but all this action-packed, state of the art racing takes place over some of the most unusual courses ever seen in a racing game. Motoring round museums, speeding through supermarkets and tearing round toy shops are all possible in the world of Re-Volt.

2. Game Set-Up

2.1 Game Settings

To change these options, from the title screen select OPTIONS, then GAME Settings.

2.1.1 Number of Cars

This option allows you to select the number of cars in a race, from 1 - 12. The default number is 8.

2.1.2 Number of Laps

Allows you to select number of laps, from 1 - 20. The default is 3. (You may experience problems if more than 10 laps are chosen for Multiplayer)

2.1.3 Pick Ups

This option lets you choose whether weapons are ON or OFF in the

game. The default is ON. (see 4.Weapons below)

2.1.4 Split Time Settings

If you've downloaded someone else's split time from Re-Volt.com (see 3.2 below) you can choose to race against it in Time Trial mode from this menu option. Two selections are available to you, "Local" or "Download". By default this is on "Local", meaning you race against your own best Split Time. By changing this to "Download" you can race against the alternate, downloaded Split Time.

2.2 Video Options

To change these options, from the title screen select OPTIONS, then VIDEO OPTIONS.

2.2.1 Video Device

With the LEFT and RIGHT cursor keys you can cycle through all the video cards you have installed in your machine. Any 3D accelerator that supports DirectX 6.0 or higher should work fine with Re-Volt. Any changes you make to this option will only take effect when you enter a race or exit and re-enter the front end.

2.2.2 Resolution

This allows you to cycle through all the video resolutions your graphics cards supports. Any changes you make to this option will only take effect when you enter a race or exit and re-enter the front end.

2.2.3 Brightness and Contrast

If your graphics card supports these options, this lets you change values of the brightness and contrast in the game, from a range of 0-100.

2.2.4 Render Settings

The settings in this menu can be changed to optimise the performance on your PC.

2.2.4.1 Draw Distance

Allows you to set the draw distance in the game. There are five different settings, LOWEST, LOW, MEDIUM, HIGH and HIGHEST. The slower your PC, the lower the draw distance should be set.

2.2.4.2 Reflections

Turns reflections on and off. The default is ON.

2.2.4.3 Shinyess

Turns environment mapping on and off. The default is ON.

2.2.4.4 Lights

Turns real time lights on and off. The default is ON.

2.2.4.5 Instance Models

This option turns instance models on or off in the game. It is strongly advised you leave this setting turned ON unless your

PC is really struggling running the game.

2.2.4.6 Skidmarks

Turns skidmark trails on and off. The default is ON.

2.2.4.7 Shadows

Turns shadows on and off. The default is ON.

2.3 Audio Settings

To change these options, from the title screen select OPTIONS, then AUDIO OPTIONS.

2.3.1 Music Volume

Sets the music volume from 1-100. Default volume is 70.

2.3.2 SFX Volume

Sets the sound effects volume from 1-100. Default volume is 90.

2.3.3 SFX Test

By moving left and right to choose, and ENTER to play, you can test the sound effects in the game.

2.4 Controller Settings

To change these options, from the title screen select OPTIONS, then CONTROLLER SETTINGS.

2.4.1 Default Controls

If you wish to use the default keyboard controls, they are as follows.

ACCELERATE - UP
REVERSE - DOWN
LEFT - LEFT
RIGHT - RIGHT
FIRE WEAPON - LEFT CTRL
FLIP CAR - END
REPOSITION CAR - HOME
PAUSE - ESC

In-game, F1 cycles through the three available camera modes (chase, follow and in-car), while F2 displays your rear view camera.

F3 allows you to watch your opponents racing in a window.
Repeatedly pressing F4 cycles through your opponent's cars.

ESC pauses the game and brings up the in-game menu. From this menu you can RESUME play, QUIT the game, watch a REPLAY, RESTART the race or change various render OPTIONS. (see 2.2.4 above for details)

2.4.2 Changing Controller Type

If you have a controller connected to your PC and it has been set up from the Windows Control Panel you should be able to select it by cycling through the available controllers with the LEFT and RIGHT cursor keys.

2.4.3 Configure Your Controls

Configuring your controls couldn't be simpler - when this menu option is selected each button needed will be printed on screen (i.e. ACCELERATE), at which point you should press the button on your keyboard/joystick which you want to perform the action displayed on-screen. When all eight buttons are configured you will be returned to the previous menu.

2.4.4 Deadzone

Sets the 'deadzone' in the center of your controller, between a value of 0-100. Only applicable if you have an analog controller connected to your PC.

2.4.5 Range

Sets the 'range' for your steering, between a value of 0-100. Only applicable if you have an analog controller connected to your PC.

2.4.6 Non-Linear Steering

Can be turned on or off. Default is ON.

3. Modes of Play

3.1 Single Race

Select this game type to have a single race against computer-controlled cars.

3.1.1 Enter Your Name

Rotate the giant tire around to select the letters in your name, pressing enter to select the letter you want. When you have entered your name select END from the wheel to progress to the next screen. If you make a mistake, selecting DEL on the wheel will delete the last selected letter.

3.1.2 Choose Your Car

Cycle through the boxes with the cursor keys. The currently highlighted box will zoom out of the screen, and you will be given some information about the car in the box. Choose your car carefully, they all handle differently and finding the right car for you could be the difference between winning the race and coming nowhere. Press ENTER when you have chosen your car.

You will notice that some boxes are covered in brown paper... these can be 'unwrapped' by winning various modes of the game, eventually giving a total of 28 cars.

3.1.3 Select Track

Pressing the LEFT and RIGHT cursor keys cycles through the tracks. UP and DOWN turns mirrored and reversed tracks on or off, but these cannot be selected in the demo.

3.1.4 The Race

After you have finished the single race a menu will come up giving you four choices - RESUME, RESTART RACE, VIEW REPLAY, or QUIT. If you choose to watch the replay you can return to the title screen by pausing the game and selecting EXIT. Alternatively you can restart the replay by selecting RESTART.

3.2 Time Trial

When time trial is selected, name entry, and car and track selection is the same as in single race.

3.2.1 Upload your times to Acclaim.net

If you get a great time and you want to compete with the world's best, upload your time to Acclaim.net. Go to <http://www.re-volt.com> and follow the on-line instructions to upload your time.

While on-line it is also possible to download other player's Split times and race against them on your PC. Instructions can be found at <http://www.re-volt.com> or <http://www.acclaim.net>.

3.3 Multiplayer

Whether you want to start or join a multiplayer game, there are a number of settings that can be changed to aid a successful multiplayer experience.

3.3.1 Connection Type

You should select the connection type that applies to you from the following types -

- IPX Connection for Direct Play
- Modem Connection for Direct Play
- TCP/IP Connection for Internet Play

3.3.2 Packet Optimization

This can be set to either Latency or Bandwidth. If you are on a slow connection, Bandwidth should be selected.

3.3.3 Direct Play Protocol

This can be set to ON or OFF. Default is ON. Turning it off may help your performance.

3.3.5 Starting a Game

Select Multiplayer game, then choose start game. Select your name, car and track as described above in 3.1.1 - 3.1.3. You will now be taken to the waiting room. When everyone has joined your game, press TAB to launch the setting. While in the waiting room, messages can be sent to all the other players by simply typing them in and pressing ENTER.

3.3.6 Joining a Game

When you select to join a game you will be shown a list of all active games. When you highlight a game with the CURSOR keys a list of all the players currently in that game will be shown. To join a game, highlight it and press ENTER. Select your name and car as described above in 3.1.1 and 3.1.2 above.

You will now be taken to the waiting room, where you will have to wait

for the host (the person who started the game) to launch the session. Whilst in the waiting room, messages can be sent to all the other players by simply typing them in and pressing ENTER.

3.4 Modes of Play

Single Race- A single player can compete in a single race on the available courses and cars of their choice

Time Trial- Compete against the challenge time around the track and unlock cool reversed, Mirrored or Reversed mirrored tracks.

Championship Mode- You begin by trying to win the Bronze Cup. If you master that you continue on to the Silver, Gold and Special Cup series. When you win a cup you open up new tracks and new cars! To progress from one race to another in Championship you must finish in the top 3 positions. If you fail to do this then you can try again, but you only get 3 tries. Only by finishing in the top position in the Championship table can you unlock the next cup.

Practice- Lets you try a variety of "Opened" tracks and cars to master the idiosyncracies of the RC controls without time limits, opponents or the pick ups to distract you. Use the practice mode to unlock new cars by collecting stars in the Bronze, Silver, Gold and Special Cup Courses.

Stunt Arena- Show off all your RC racing skills, and you'll need plenty of them to collect all of the 20 stars which are hidden about the arena. You'll find that you'll need some of the faster cars to collect some of the stars, but don't despair: the game keeps track of your progress when you exit or re-enter the Stunt Arena, so keep at it until you grab all 20 stars. Once you do, you'll unlock a very special secret that only the elite racers enjoy.

Multiplayer- Race against human opponents via:
IPX connection-select this to play over a LAN (Local Area Network)
Internet TCP/IP Connection- select this to play over the Internet.
Modem Connection- select this to connect directly to your friends
Modem by dialing the number.

4. Weapons

Winning is all that matters, even if it means bending the rules a little. The pick ups that can be found around the environments in Re-Volt give the cars opportunity to create some serious havoc to the other racers.

Pick ups take the shape of a red and yellow spinning lightning bolt. Once collected, all the available weapons cycle round in the top-left corner of the screen until finally stopping randomly on the active weapon.

There are 10 different types of weapons available in the game.

All weapons are activated by the player, except for the bomb (see 4.5 below) which is active instantly when collected.

Pick ups can be disabled from the front end. (see 2.1.3 above for details).

4.1 Shockwave

A blue ball of electricity shoots from the front of the car, sending any cars in it's path flipping into the air.

4.2 Firework

Fires a single rocket ahead of the car, continuing until it hits a wall or an opponent.

4.3 Firework pack

A pack of three rockets (4.2).

4.4 Electro pulse

An electric current hums over the car. When another car is in close proximity, a bolt connects the two and the victims' power is temporarily cut.

4.5 Bomb

When the bomb is collected, the cars' antenna starts fizzing down like a fuse. If the fuse reaches the bottom, then the car blows up, but if another car is touched before this then the bomb is transferred.

4.6 Oil slick

A pool of oil is dropped on the floor directly behind the car. Each tire that is driven through this pool of oil temporarily loses traction.

4.7 Water balloon Pack

A water filled balloon is hurled from the car. On impact with the floor (or opponent) it bursts, affecting the grip of all vehicles in the immediate vicinity.

4.8 Ball Bearing

An extremely heavy ball bearing is fired from the rear of the car, knocking anything in its path out the way.

4.9 Clone Pick Up

When the clone pick up is activated a lightning bolt identical to a regular pick up is dropped on the floor. If you mistake it for a regular pick up and try to collect it, you'll soon learn of your error when it explodes on contact!

4.10 Turbo battery

Gives your car a temporary power boost.

4.11 Global Pulse

The frequency of this is low, but when you pick it up and activate it you will temporarily gain advantage as the opponents vehicles will lose power.

5. Miscellaneous Information

5.1 Known Problems

If you change the size of your Windows desktop, and then run Re-Volt at the

same resolution without rebooting, we have encountered problems where the display flickers and on returning to the desktop a black screen is encountered. Re-booting your machine after changing your desktop resolution avoids this problem.

5.2 How to Report Bugs/Submit Comments

To report a bug or give us your comments, send an e-mail to revolt@acclaim.net, or visit <http://www.re-volt.com> or <http://www.acclaim.net> and follow the instructions on-line.

5.3 Legal Bits

ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. PRESENTS
RE-VOLT

© 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.

DEVELOPED BY ACCLAIM STUDIOS LONDON. ALL RIGHTS RESERVED.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-1999 by RAD Game Tools, Inc.

ALL CHARACTERS HEREIN AND THE DISTINCT LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.

TM, ® & © 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM DISTRIBUTION, INC.

-----last revised 7/12/99-----

Re-Volt Spanish

1. Introducción

- 1.1 Requerimientos mínimos del sistema
- 1.2 Requerimientos del sistema recomendados
- 1.3 Instalación
- 1.4 Haciendo funcionar el juego
- 1.5 La Historia

2. Configuración del juego

- 2.1 Opciones del juego
 - 2.1.1 Número de coches
 - 2.1.2 Número de vueltas
 - 2.1.3 Pick Ups
 - 2.1.4 Ajuste del Mejor Tiempo
- 2.2 Ajustes de vídeo
 - 2.2.1 Dispositivo de vídeo
 - 2.2.2 Resolución
 - 2.2.3 Brillo y Contraste
 - 2.2.4 Ajuste del Renderizado
- 2.3 Ajuste del Audio
- 2.4 Ajuste del Controlador

- 2.4.1 Controles por defecto
- 2.4.2 Cambiando el tipo de Controlador
- 2.4.3 Configurando las teclas
- 2.4.4 Zona Muerta, Alcance y Conducción No lineal.

3. Modos de Juego

- 3.1 Carrera Sencilla
 - 3.1.1 Introducir Nombre
 - 3.1.2 Seleccionar Coche
 - 3.1.3 Seleccionar Pista
- 3.2 Contra reloj
 - 3.2.1 Envía tu mejor tiempo a Acclaim.Net
- 3.3 Multijugador
 - 3.3.1 Tipo de Conexión
 - 3.3.2 Optimización de Paquetes
 - 3.3.3 Protocolo de Direct Play
 - 3.3.4 Coches al Azar
 - 3.3.5 Iniciar un Juego
 - 3.3.6 Unirse a un Juego
- 3.4 Campeonato
- 3.5 Entrenamiento
- 3.6 Circuito de Especialistas

4. Armas

- 4.1 Electroshock
- 4.2 Petardo
- 4.3 Traca de Petardos
- 4.4 Rayo Electromagnético
- 4.5 Bomba
- 4.6 Descarga de Aceite
- 4.7 Bombas de Agua
- 4.8 Bola de bolos
- 4.9 Pick Up Clonado
- 4.10 Turbo
- 4.11 Pulso Global

5. Información Variada

- 5.1 Cómo informar de problemas o enviarnos tus comentarios
- 5.2 Cuestiones Legales

1. Introducción

1.1 Requerimientos mínimos del sistema

- Procesador P200
- 32 MB de memoria RAM
- Tarjeta Aceleradora 3D de 4 MB
- Lector de CD-ROM 4x
- Tarjeta de Sonido compatible con Direct X
- DirectX 6.0 o superior
- 102 MB de espacio disponible en disco duro

Es posible que el juego se ejecute en un ordenador con unas prestaciones inferiores, pero el juego puede que funcione de un modo irregular, por

lo que no te lo recomendamos.

1.2 Requerimientos del sistema recomendados

Procesador P2 266 o superior
64 Megs de memoria RAM o más
Tarjeta Aceleradora 3D de Segunda generación
DirectX 6.0 o superior
102 MB de espacio disponible en disco duro (compatible DX)
Tarjeta de Sonido de 16 bit o superior
Joypad compatible con Direct Play

1.3 Instalación

Cuando introduces el CD de Re-Volt el proceso de instalación se iniciará automáticamente, si no has instalado previamente el juego.

El directorio de instalación por defecto es:
C:\Program Files\Acclaim Entertainment\Revolt

Puedes cambiarlo durante la instalación, pero asegúrate de que recuerdas dónde has instalado el juego, ya que esta información te será necesaria cuando envíes tus mejores tiempos a re-volt.com (ver apartado 3.2 abajo)

1.4 Haciendo funcionar el juego

Ve al menú de Inicio, selecciona
Programas/Acclaim Entertainment/Re-Volt
(si has utilizado la ruta por defecto)

Ahora se iniciará el juego. La navegación por los menús se realiza utilizando las teclas de dirección para moverte por las selecciones y pulsando la tecla ENTER para elegir las.

1.5 La Historia

Durante años, Toy-Volt ha estado produciendo juguetes y juegos para niños de todo el mundo. A los pocos meses del lanzamiento de sus primeros productos al mercado, se convirtieron en líderes del sector. Nadie era capaz de explicar con exactitud qué hacía a estos juguetes tan sumamente populares. Sí, claro, contrataron a los mejores diseñadores y publicistas del mundo, pero los juguetes de Toy-Volt tenían algo más, algo casi... mágico.

En su último producto, parece que se les ha ido un poco la mano con ese algo especial, porque los coches de radio control (RC) que acaban de salir de la cadena de montaje han cobrado vida propia, escapando de los estantes que los mantenían retenidos para internarse en el mundo real, y ahora ¡se dirigen hacia ti! Están provocando un completo caos tratando de sacarle el máximo partido a su reciente libertad... ¡Los coches Toy-Volt R/C han Re-Vivido!

Re-Volt es todo lo que esperas de un arcade de carreras a toda velocidad, con la conducción más realista y el poder enfrentarte a algunos de los más inteligentes adversarios que jamás hayas visto.

Pero eso no es todo, ya que esta aluvión de acción tiene lugar en algunos de los sitios más insospechados jamás vistos antes en juegos de carreras. Conduce sin límite de velocidad por museos o por supermercados y toma una curva vertiginosa por las tiendas de juguetes, todo es posible en el mundo Re-Volt.

2. Configuración del juego

2.1 Opciones del juego

Para cambiar estas opciones, desde la pantalla del título selecciona OPCIONES, luego Ajuste del JUEGO.

2.1.1 Número de coches

Esta opción te permite seleccionar el número de coches en una carrera, de 1 a 12. El número de coches por defecto es 8.

2.1.2 Número de vueltas

Te permite seleccionar el número de vueltas, de 1 a 20. Las vueltas por defecto son 3. (Podéis experimentar problemas si se eligen más de 10 vueltas en una partida Multijugador)

2.1.3 Pick Ups

Esta opción te permite elegir que armas están activadas y desactivadas en el juego. (consulta el apartado 4. Armas).

2.1.4 Ajuste del Mejor Tiempo

Si te has bajado de Re-Volt.com el mejor tiempo de algún otro jugador (ver apartado 3.2 abajo) tienes la posibilidad de correr en contra de este tiempo en el modo Prueba por Tiempos desde el menú de opción. Se te ofrecen 2 posibilidades, "Local" o "Descarga". Por defecto está en "Local", lo que significa, que corres contra tu propio mejor tiempo. Cambiándolo a "Descarga" puedes correr contra el sucesivo mejor tiempo descargado del sitio web.

2.2 Opciones de vídeo

Para cambiar estas opciones, desde la pantalla del título selecciona OPCIONES, luego OPCIONES DE VÍDEO.

2.2.1 Dispositivo de vídeo

Con los cursores DERECHO e IZQUIERDO puedes moverte por todas las tarjetas de vídeo que tengas instaladas en tu ordenador. Cualquier acelerador 3D que soporte DirectX 6.0 o versión superior funcionará bien con Re-Volt.

Todos los cambios que realices en esta opción sólo afectarán cuando entres o salgas de una carrera.

2.2.2 Resolución

Te permite moverte por todas las resoluciones de vídeo que soporte tus tarjetas gráficas. Todos los cambios que realices en esta opción sólo afectarán cuando entres o salgas de una carrera.

2.2.3 Brillo y Contraste

Si tus tarjetas gráficas soportan estas opciones, te permitirá cambiar valores del brillo y el contraste en el juego, que van desde 0 a 100.

2.2.4 Ajuste del Renderizado

El ajuste en este menú puede ser cambiado para optimizar el rendimiento en tu PC.

2.2.4.1 Profundidad de representación

Te permite establecer la profundidad de representación en el juego. Hay cinco ajustes diferentes, MAS BAJO, BAJO, MEDIO, ALTO y MÁS ALTO. Con un PC muy lento, se establecerá la profundidad de representación más baja.

2.2.4.2 Reflejos

Activa y desactiva los reflejos. Por defecto está activado.

2.2.4.3 Brillo

Activa y desactiva el brillo del mapeado del entorno. Por defecto está activado.

2.2.4.4 Luces

Activa y desactiva las luces en tiempo real. Por defecto está activado.

2.2.4.5 Modelos de base

Esta opción activa y desactiva modelos de base. Se recomienda encarecidamente que mantengas activado este ajuste a no ser que tu PC esté teniendo problemas para ejecutar el juego.

2.2.4.6 Marcas de derrapaje

Activa y desactiva las huellas producidas por los derrapes. Por defecto está activado.

2.2.4.7 Sombras

Activa y desactiva las sombras. Por defecto está activado.

2.3 Ajuste del Audio

Para cambiar estas opciones, desde la pantalla del título selecciona OPCIONES, luego OPCIONES DE AUDIO.

2.3.1 Volumen de la música

Ajusta el volumen de la música de 1 a 100. Por defecto el volumen esta en 70.

2.3.2 Volumen de los Efectos de sonido

Ajusta el volumen de los efectos de sonido de 1 a 100. Por defecto el volumen está en 90.

2.3.3 Prueba de los Efectos de sonido

Moviéndote a izquierda y derecha para elegir, y pulsando la tecla ENTER para reproducir, puedes probar los Efectos de sonido en el juego.

2.4 Ajuste del Controlador

Para cambiar estas opciones, desde la pantalla del título selecciona OPCIONES, luego AJUSTE DEL CONTROLADOR.

2.4.1 Controles por defecto

Si quieres utilizar los controles del teclado por defecto, están a continuación.

| | |
|-----------------|---------------------|
| ACCELERAR | - ARRIBA |
| MARCHA ATRÁS | - ABAJO |
| IZQUIERDA | - IZQUIERDA |
| DERECHA | - DERECHA |
| ARMA DISPARO | - CONTROL IZQUIERDO |
| SALTO DEL COCHE | - FIN |
| RECOLOCAR COCHE | - INICIO |
| DETENER | - ESC |

Durante el juego, si pulsas F1 te moverás por las tres modalidades de cámara (persecución, seguimiento y dentro del coche), mientras que F2 te ofrece una vista trasera de cámara.

F3 te permite mirar a tus adversarios en la carrera por una ventana.

Presionando repetidamente F4 te mueves a través de los coches de tus adversarios.

La tecla ESC detiene el juego y hace que aparezca en pantalla el menú del juego. Desde este menú puedes continuar la partida, SALIR del juego, mirar la REPETICIÓN, REINICIAR la carrera o cambiar varias OPCIONES del Render.

(ver apartado 2.2.4 arriba para más detalles)

2.4.2 Cambiando el tipo de controlador

Si tienes un controlador conectado a tu PC y lo has instalado desde el Panel de Control de Windows, deberías poder seleccionarlo moviéndote con los cursores IZQUIERDO y DERECHO por la lista de controladores disponibles.

2.4.3 Configurar los Controles

Configurar tus controles no puede ser más sencillo. Cuando esta opción de menú se encuentra seleccionada cada botón que sea necesario aparecerá impreso en pantalla (por ejemplo ACELERAR), en ese momento deberás accionar el botón de tu teclado o Joypad con el que quieras que funcione la acción que aparece en pantalla en ese momento.

Cuando hayas configurado los 8 botones irás de nuevo al menú anterior.

2.4.4 Zona Muerta

Establece la 'zona muerta' en el centro de tu controlador, con un valor entre 0 y 100. Sólo aplicable si tienes un controlador analógico conectado a tu PC.

2.4.5 Recorrido

Establece el 'recorrido' de al dirección, con un valor entre 0 y 100. Sólo aplicable sí tienes un controlador analógico conectado a tu PC.

2.4.6 Conducción No lineal

Puede activarse y desactivarse. Por defecto está activada.

3. Modos de Juego

3.1 Carrera Sencilla

Selecciona este tipo de juego para competir en una carrera sencilla contra coches controlados por el ordenador.

3.1.1 Introduce Tu Nombre

Gira el neumático gigante para seleccionar las letras de tu nombre, pulsando Intro para seleccionar la letra que quieras. Cuando hayas introducido tu nombre selecciona FIN en la rueda/volante para avanzar hasta la pantalla siguiente. Si cometes un error, seleccionando Suprimir (DEL) en la rueda, borrarás la última letra seleccionada.

3.1.2 Elige Tu Coche

Pasa por los recuadros con las teclas del cursor. El recuadro que se encuentre iluminado se proyectará fuera de la pantalla, y recibirás cierta información sobre el coche del recuadro. Elige tu coche con cuidado, se manejan de forma diferente y en la elección del coche adecuado a tus características puede estar la diferencia entre ganar la carrera o no llegar a ninguna parte.

Cuando hayas elegido tu coche pulsa INTRO.

Observarás que algunos recuadros están cubiertos por papel marrón... éstos se pueden 'desenvolver' ganando diversos modos del juego, dando al final un total de 28 coches.

3.1.3 Seleccionar Pista

Si pulsas las teclas de cursor IZQUIERDA y DERECHA vas pasando por las pistas. ARRIBA y ABAJO activan y desactiva las pistas invirtiéndolas horizontal o verticalmente. Éstas no se pueden seleccionar en la demo.

3.1.4 La Carrera

Una vez que hayas terminado la carrera sencilla, surgirá un menú ofreciéndote cuatro opciones: REANUDAR, REINICIAR CARRERA, VER REPETICION, o SALIR. Si eliges ver la repetición puedes regresar a la pantalla del título situando el juego en pausa y seleccionando SALIR. Por otra parte, puedes reiniciar la repetición seleccionando REINICIAR.

3.2 Contra Reloj

Cuando se selecciona la contra reloj, se procede a la introducción del nombre, la selección del coche y la pista de igual manera que en la carrera sencilla.

3.2.1 Envía tus tiempos a Acclaim.net

Si obtienes un tiempo estupendo y quieres competir con los mejores del mundo, envía tu tiempo en Acclaim.net. Vete a <http://www.re-volt.com> y sigue las instrucciones on-line para enviar tu tiempo.

Mientras te encuentras on-line es también posible descargar los tiempos parciales de otros jugadores y correr contra ellos en tu PC. Se pueden encontrar instrucciones en <http://www.re-volt.com> o en <http://www.acclaim.net>.

3.3 Multijugador

Si quieres iniciar o sumarte a un juego multijugador, hay varios ajustes que se pueden cambiar para ayudar a obtener una experiencia multijugador exitosa.

3.3.1 Tipo de Conexión

Debes de seleccionar el tipo de conexión que te convenga de entre las siguientes:

- Conexión IPX para Juego Directo (Direct Play)
- Conexión Módem para Juego Directo (Direct Play)
- Conexión TCP/IP para Juego en Internet (Internet Play)

3.3.2 Optimización de Paquetes

Esta se puede situar bien en Latencia (Latency) o Ancho de Banda (Bandwidth). Si te encuentras en una conexión lenta, debes seleccionar Ancho de Banda.

3.3.3 Protocolo de Direct Play

Este se puede situar en ON u OFF. Por defecto está activado (ON). desactivarlo (OFF) puede mejorar tu rendimiento.

3.3.5 Iniciar un Juego

Selecciona juego Multijugador, después elige iniciar juego. Selecciona tu nombre, coche y pista como se explica en los puntos 3.1.1 a 3.1.3. Ahora te trasladarás a la sala de espera. Cuando todo el mundo se haya unido a tu juego, pulsa TAB para lanzar el escenario. Mientras te encuentres en la sala de espera, puedes enviar mensajes a todos los otros jugadores; no tienes más que teclearlos y pulsar INTRO.

3.3.6 Sumarse a un Juego

Cuando selecciones sumarte a un juego se te mostrará una lista de todos los juegos activos. Cuando destaques un juego con las teclas de CURSOR se mostrará una lista de todos jugadores que en ese momento se encuentren en ese juego. Para unirse a un juego, destácalo y pulsa INTRO. Selecciona tu nombre y tu coche como se indica en los puntos 3.1.1 y 3.1.2 anteriores.

Ahora te trasladarás a la sala de espera, donde tendrás que esperar a que el anfitrión (la persona que inició el juego) lance

la sesión. Mientras te encuentres en la sala de espera, puedes enviar mensajes a todos los otros jugadores; no tienes más que teclearlos y pulsar INTRO.

3.4 Modos de Juego

Carrera Sencilla: Un solo jugador puede competir en una sola carrera en las pistas y coches disponibles que escoja.

Contra reloj: Compite contra el tiempo a batir en la pista y desbloquea bonitas pistas invertidas horizontal y verticalmente.

Modo de Campeonato: Empiezas intentando ganar la Copa de Bronce. Si lo consigues continúas con las Copas de Plata, Oro y Especial. ¡Cuando ganas una copa abres nuevas pistas y nuevos coches! En Campeonato, para progresar de una carrera a otra, tienes que terminar entre los 3 primeros. Si no lo consigues, puedes volver a intentarlo, pero sólo tienes 3 intentos. Sólo cuando termines en la primera posición de la clasificación del Campeonato puedes liberar la siguiente copa.

Entrenamiento: Vas a probar diferentes pistas "Abiertas" y coches para dominar los trucos de los controles RC sin límites de tiempo, adversarios o Pick Ups que te distraigan. Usa el modo de entrenamiento para liberar nuevos coches recogiendo estrellas en los circuitos de las Copas de Bronce, Plata, Oro y Especial.

Circuitos de Especialistas: Muestra todas tus habilidades de competición con RC. Vas a necesitar muchas para recoger las 20 estrellas que están ocultas por la arena. Observarás que para recoger algunas de las estrellas necesitarás algunos de los coches más rápidos, pero no desesperes: el juego lleva la cuenta de tus progresos cuando sales o vuelves a entrar en los circuitos de especialistas, así que sigue insistiendo hasta que agarres las 20 estrellas. Una vez que lo consigas liberarás un secreto muy especial que sólo conocen los corredores de élite.

Multijugador: Corre contra adversarios humanos vía:

Conexión IPX: selecciona ésta para jugar en una Red de Area Local.

Conexión de Internet TCP/IP: selecciona ésta para jugar en Internet.

Conexión de Módem: selecciona ésta para conectar directamente con tus amigos marcando su número de Módem.

4. Armas

Ganar es lo que importa, aunque signifique tener que saltarse un poco las reglas. Los Pick Ups que se pueden encontrar en los entornos de Re-Volt dan a los coches la oportunidad de sembrar la confusión entre los otros corredores.

Los Pick Ups toman la forma de un rayo rojo y amarillo que gira sobre sí mismo. Una vez recogido, todas las armas disponibles se desplazan en un

círculo en la esquina superior izquierda de la pantalla hasta detenerse al azar en el arma activa.

En el juego puedes disponer de 10 tipos diferentes de armas.

Todas las armas las activa el jugador, excepto la bomba (ver 4.5 más adelante), que se activa instantáneamente cuando se recoge.

Los Pick Ups pueden desactivarse. (ver 2.1.3 para más detalles).

4.1 Electroshock

Una bola azul cargada de electricidad sale disparada de la parte frontal del vehículo, haciendo saltar por los aires a todo el que se cruce en su camino.

4.2 Petardo

Dispara desde el frontal del coche un único cohete con escasa capacidad de seguimiento de blancos, que continuará hasta alcanzar una pared o a un oponente.

4.3 Traca de Petardos

Un lote de tres cohetes (4.2).

4.4 Rayo Electromagnético

Una corriente eléctrica rodea el vehículo de manera que, cuando cualquier otro se aproxima más de la cuenta, recibe una descarga que deja temporalmente a la víctima sin energía.

4.5 Bomba

Al recoger la bomba, la antena del coche empieza a consumirse como una mecha, y la carrocería del vehículo se vuelve negra. Cuando la mecha termine de consumirse, ¡el coche saltará por los aires! Pero si se toca otro coche antes de que se consuma la mecha, la bomba se transferirá a este último.

4.6 Descarga de Aceite

Tu coche deja un charco de aceite en el suelo a su paso. Toda rueda que pase por este charco perderá temporalmente la tracción.

4.7 Bombas de Agua

Un globo lleno de agua sale despedido de tu coche. Al chocar contra el suelo (o un oponente) explota, afectando la estabilidad de todos los vehículos próximos.

4.8 Bola de bolos

Una bola muy pesada cae rodando de la parte posterior del coche, arrollando todo lo que encuentre a su paso.

4.9 Pick Up Clonado

Cuando se activa el clon de Pick Up, aparece un relámpago idéntico al normal. Si algún otro conductor se deja engañar y trata de recogerlo, pronto se dará cuenta del error que ha cometido pues ¡explota al

contacto!

4.10 Turbo

Proporciona a tu coche una potencia extra por un tiempo.

4.11 Pulso Global

Su frecuencia es baja, pero cuando lo recoges y activas tienes una ventaja temporal, ya que los vehículos adversarios perderán potencia.

5. Información variada

5.1 Cómo informar de problemas o enviarnos tus comentarios

Para informar de un problema o hacernos llegar tus comentarios, envía un e-mail a revolt@acclaim.net, o visita <http://www.re-volt.com> o <http://www.acclaim.net> y sigue las instrucciones en línea.

5.2 CUESTIONES LEGALES

ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. PRESENTA
RE-VOLT

© 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.

DESARROLLADO POR ACCLAIM STUDIOS LONDON. TODOS LOS DERECHOS
RESERVADOS.

Utiliza Miles Sound System. Copyright © 1991-1999 por RAD Game Tools,
Inc.

TODOS LOS PERSONAJES AQUÍ MENCIONADOS Y CUALQUIER SEMEJANZA CON ELLOS
SON MARCAS REGISTRADAS DE ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. TM, ® & © 1999
ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
DISTRIBUIDO POR ACCLAIM DISTRIBUTION, INC.

-----Última revisión 7/12/99-----

Re-Volt Italian

1. Introduzione

- 1.1 Requisiti di sistema minimi
- 1.2 Requisiti di sistema raccomandati
- 1.3 Installazione
- 1.4 Per lanciare il gioco
- 1.5 La storia

2. Set-up

- 2.1 Impostazioni del gioco
 - 2.1.1 Numero di auto
 - 2.1.2 Numero di giri
 - 2.1.3 Oggetti da raccogliere
 - 2.1.4 Impostazione auto ghost
- 2.2 Impostazioni video
 - 2.2.1 Dispositivo video
 - 2.2.2 Risoluzione
 - 2.2.3 Luminosità e contrasto
 - 2.2.4 Impostazione rendering
- 2.3 Impostazioni audio
- 2.4 Impostazioni Controller
 - 2.4.1 Controlli predefiniti
 - 2.4.2 Cambiare il tipo di Controller
 - 2.4.3 Configurare i comandi
 - 2.4.4 Sterzata non attiva, Raggio di sterzata, Sterzata non lineare
- 3. Modalità di gioco
 - 3.1 Gara singola
 - 3.1.1 Inserire il nome
 - 3.1.2 Selezionare l'auto
 - 3.1.3 Selezionare la pista
 - 3.1.4 La gara
 - 3.2 Prova cronometrata
 - 3.2.1 Spedire i tempi a Acclaim.net
 - 3.3 Multigiocatore
 - 3.3.1 Tipo di connessione
 - 3.3.2 Ottimizzazione pacchetti dati
 - 3.3.3 Protocollo Direct Play
 - 3.3.4 Auto a caso
 - 3.3.5 Iniziare una partita
 - 3.3.6 Unirsi a una partita
 - 3.4 Modalità di gioco
 - 3.5 Pratica
 - 3.6 Arena
- 4. Armi
 - 4.1 Onda d'urto
 - 4.2 Razzo
 - 4.3 Gruppo di razzi
 - 4.4 Impulso elettrico
 - 4.5 Bomba
 - 4.6 Pozza d'olio
 - 4.7 Pallone d'acqua
 - 4.8 Cuscinetto a sfera
 - 4.9 Clone oggetto da raccogliere
 - 4.10 Batteria turbo
 - 4.11 Impulso globale
- 5. Informazioni varie
 - 5.1 Come riferire di un Bug/Inviare commenti
 - 5.2 Note legali

1.1 Requisiti di sistema minimi

- Processore P200
- 32 MB di RAM
- Scheda acceleratrice 3D da 4 MB
- CD-ROM 4X
- Scheda sonora compatibile DirectX
- DirectX 6.0 o superiore
- 102 MB di spazio libero su Hard disk

E' possibile che il gioco funzioni anche su computer con specifiche tecniche più basse di queste, ma in maniera non ottimale, quindi vi consigliamo di provarci.

1.2 Requisiti di sistema raccomandati

- Processore P2 266 o superiore
- 64 Mega di RAM o superiore
- Scheda acceleratrice 3D di seconda generazione
- DirectX 6.0 o superiore
- 102 MB di spazio libero su Hard disk (compatibile con DX)
- Scheda sonora 16 bit o superiore
- Joypad compatibile con Direct Play

1.3 Installazione

Quando inserisci il CD di Re-Volt, il processo di installazione inizierà automaticamente se non hai ancora installato il gioco.

La directory di installazione predefinita è:
C:\Program Files\Acclaim Entertainment\Revolt

Puoi cambiare il nome durante l'installazione, ma sii certo di ricordarti dove hai installato il gioco, visto che questa informazione ti servirà quando scarichi i tuoi migliori tempi nel sito re-volt.com (vedi 3.2).

1.4 Per lanciare il gioco

Vai nel menu di avvio e seleziona
Programs/Acclaim Entertainment/Re-Volt
(se hai utilizzato il percorso predefinito)

Il gioco è ora iniziato. Navigare nei vari menu è possibile semplicemente utilizzando i tasti cursore per muoverti e INVIO per selezionarli.

1.5 La storia

Per anni Toy-Volt ha prodotto giocattoli per i bambini di tutto il mondo. In pochi mesi dall'uscita dei loro primi prodotti, divennero la più importante azienda del settore. Nessuno riusciva a capire

cos'era che rendeva questi giocattoli così popolari. Certo, avevano assunto i migliori operai e designer nel mondo, ma c'era qualcos'altro, qualcosa quasi di magico.

Con il loro ultimo prodotto, delle macchinine radiocomandate, sembra però che abbiano usato un po' troppo di quell'elemento "speciale", dato che le auto hanno guadagnato una propria personalità quando stavano per entrare nella catena di montaggio. Scappate dagli scaffali che le tenevano prigioniere, sono entrate nel mondo reale e ora creano il caos mentre si divertono con la libertà appena conquistata... le macchine R/C della Toy-Volt si sono ribellate!

Re-Volt è una corsa arcade rapida e coinvolgente caratterizzata dalla presenza del controllo più realistico e di alcuni degli avversari più intelligenti che si siano mai visti.

Ma non è finita, dato che tutta questa azione e questo capolavoro di corsa si sviluppano in alcuni tra i più insoliti circuiti mai visti in un gioco di corsa. Gareggiare nei musei, accelerare nei supermercati e correre a tutta velocità nei negozi di giocattoli... è tutto possibile nel mondo di Re-Volt.

2. Set-up

2.1 Impostazioni del gioco

Per Cambiare queste opzioni, dalla schermata dei titoli seleziona Opzioni quindi Impostazioni del gioco.

2.1.1 Numero di auto

Questa opzione consente di selezionare il numero di macchine in una gara, da 1 a 12. Il numero predefinito è 8.

2.1.2 Numero di giri

Consente di selezionare il numero di giri da 1 a 20. Il numero predefinito è 3 (potresti avere dei problemi se selezioni più di 10 giri nell'opzione Multigiocatore).

2.1.3 Oggetti da raccogliere

Questa opzione ti consente di scegliere se attivare (ON) o disattivare (OFF) le armi. Inizialmente è su ON (vedi 4. Armi).

2.1.4 Impostazione auto ghost

Se hai scaricato i tempi di qualche altro giocatore da re-volt.com (vedi 3.2) puoi scegliere da questo menu di correre contro di lui nella Prova cronometrata. Sono disponibili due opzioni: "Locale" e "Scaricamento". In partenza l'opzione selezionata è "Locale", e vuol dire che corri contro i tuoi migliori tempi. Cambiandola in "Scaricamento" correrai contro i tempi scaricati.

2.2 Impostazioni video

Per cambiare queste opzioni, dalla schermata del titolo seleziona Opzioni, quindi Impostazioni video.

2.2.1 Dispositivo video

Con le frecce direzionali destra e sinistra puoi vedere tutte le schede video che hai installato sul tuo computer. Qualunque scheda acceleratrice che supporta DirectX 6.0 (o superiore) dovrebbe funzionare bene con Re-Volt. Qualunque cambiamento fatto a questa opzione avrà effetto solamente quando inizi una gara o esci e rientri.

2.2.2 Risoluzione

Questa opzione ti permette di girare tra tutte le risoluzioni video supportate dalla tua scheda grafica. Qualunque cambiamento fatto a questa opzione avrà effetto solamente quando inizi una gara o esci e rientri.

2.2.3 Luminosità e Contrasto

Se la tua scheda grafica supporta queste opzioni, potrai cambiare il valore di luminosità e contrasto nel gioco, in una gamma che varia tra 1 e 100.

2.2.4 Impostazione rendering

Le impostazioni in questo menu possono essere cambiate per ottimizzare le performance del tuo PC.

2.2.4.1 Mostra distanza

Permette di impostare la distanza nel gioco. Sono disponibili cinque possibilità, Più bassa (LOWEST), Bassa (LOW), Media (MEDIUM), Alta (High) o Altissima (HIGHEST). Più lento è il PC, più bassa deve essere impostata la distanza.

2.2.4.2 Riflessi

Attiva (ON) o disattiva (OFF) i riflessi. Inizialmente è su ON.

2.2.4.3 Brillantezza

Attiva (ON) o disattiva (OFF) la brillantezza. Inizialmente è su ON.

2.2.4.4 Luci

Attiva (ON) o disattiva (OFF) le luci in tempo reale. Inizialmente è su ON.

2.2.4.5 Mostra modelli

Questa opzione Attiva (ON) o disattiva (OFF) i modelli. E' fortemente consigliato lasciare questa impostazione su ON a meno che il tuo PC non abbia seri problemi a far funzionare il gioco.

2.2.4.6 Derapata

Attiva (ON) o disattiva (OFF) le strisciate delle gomme. Inizialmente è su ON.

2.2.4.7 Ombre

Attiva (ON) o disattiva (OFF) le ombre. Inizialmente è su ON.

2.3 Impostazioni audio

Per cambiare queste opzioni, dalla schermata del titolo seleziona Opzioni quindi Impostazioni audio.

2.3.1 Volume musica

Per impostare il volume della musica da 1 a 100. Il valore predefinito è 70.

2.3.2 Volume effetti

Per impostare il volume degli effetti sonori da 1 a 100. Il valore predefinito è 90.

2.3.3 Prova effetti

Premendo destra o sinistra per scegliere e INVIO per sentirli, puoi provare gli effetti sonori presenti nel gioco.

2.4 Impostazioni Controller

Per cambiare queste opzioni, dalla schermata del titolo seleziona Opzioni quindi Impostazioni Controller.

2.4.1 Controlli predefiniti

Se vuoi utilizzare la configurazione della tastiera predefinita, i controlli sono i seguenti.

| | |
|-------------|-----------------|
| ACCELERA | - SU |
| RETROMARCIA | - GIU' |
| SINISTRA | - SINISTRA |
| DESTRA | - DESTRA |
| FUOCO | - CTRL SINISTRO |
| GIRA | - FINE |
| RIPOSIZIONA | - FRECCIA HOME |
| PAUSA | - ESC |

Durante la partita, con F1 puoi girare tra le tre viste disponibili: Inseguimento (Chase), Posteriore (Follow) e Interna (In-car) mentre F2 mostra l'inquadratura dallo specchietto retrovisore.

F3 consente di vedere la gara dei tuoi avversari in una finestra. Premi ripetutamente F4 per spostarti tra le auto degli avversari.

ESC mette in pausa il gioco e fa apparire un menu. Da questo menu puoi riprendere la partita (Riprendi), smettere (Esci), guardare un replay (Vedi Replay), ricominciare la gara (Riavvia) oppure cambiare varie opzioni (vedi 2.2.4 per ulteriori dettagli).

2.4.2 Cambiare il tipo di Controller

Se hai un Controller collegato al tuo PC che è stato installato dal pannello di controllo di Windows, dovresti avere la possibilità di selezionarlo girando tra i Controller disponibili con i cursori DESTRA e SINISTRA.

2.4.3 Configurare i comandi

Configurare i comandi non potrebbe essere più semplice. Quando questo menu è selezionato, ogni comando necessario verrà mostrato sullo schermo (es. ACCELERA); a questo punto devi premere il tasto sulla tua tastiera/joyypad con il quale vuoi eseguire l'azione indicata su schermo.

Quando tutti gli otto tasti sono configurati, tornerai al menu precedente.

2.4.4 Sterzata non attiva

Imposta la zona di inattività nel centro del tuo Controller, con un valore tra 0 e 100. Questa opzione è applicabile solamente se hai un Controller analogico connesso al tuo PC.

2.4.5 Raggio di sterzata

Imposta l'ampiezza della sterzata con un valore tra 0 e 100. Questa opzione è applicabile solamente se hai un Controller analogico connesso al tuo PC.

2.4.6 Sterzata non lineare

Può essere attiva (ON) e inattiva (OFF). Inizialmente è attiva.

3. Modalità di gioco

3.1 Gara singola

Seleziona questo tipo di gioco per gareggiare in una singola prova contro macchine controllate dal computer.

3.1.1 Inserisci il nome

Fai girare la ruota gigante per selezionare le lettere nel tuo nome, premendo INVIO per selezionare la lettera che desideri. Quando hai inserito il tuo nome, seleziona Fine (End) dalla ruota per passare alla schermata successiva. Se commetti un errore seleziona Canc. (Del) sulla ruota per cancellare l'ultima lettera selezionata.

3.1.2 Scegli l'auto

Esamina le scelte utilizzando i tasti cursore. L'elemento evidenziato farà uno zoom fuori dallo schermo e ti verranno fornite informazioni sulla macchina all'interno. Scegli la tua auto con attenzione, visto che si comportano tutte in maniera differente e selezionare l'auto giusta può essere la differenza tra vincere una gara o non ottenere alcun risultato.

Noterai che alcuni contenitori sono coperti da fogli marroni... questi possono essere "sbloccati" vincendo nelle varie modalità di gioco, fino ad arrivare a un totale di 28 auto.

3.1.3 Seleziona la pista

Premi i tasti cursore SINISTRA e DESTRA per girare tra i tracciati. ALTO e BASSO attivano o disattivano i tracciati invertiti e speculari, che non possono però essere selezionati nel demo.

3.1.4 La gara

Dopo che hai finito una gara singola apparirà un menu che ti offre quattro possibilità: Riprendi, Riavvia, Vedi Replay o Esci. Se scegli di vedere il replay puoi tornare alla schermata dei titoli mettendo in pausa il gioco e selezionando Esci (Exit). In alternativa puoi far ripartire il replay selezionando Riavvia.

3.2 Prova cronometrata

Quando selezioni la prova cronometrata l'inserimento del nome e la selezione della macchina e del tracciato si svolgono come nella gara singola.

3.2.1 Spedire i tempi a Acclaim.net

Se realizzi un gran tempo e vuoi competere con i migliori giocatori del mondo spedisce il tuo tempo a Acclaim-net. Vai alla pagina <http://www.re-volt.com> e segui le istruzioni on-line per spedire i tempi.

Quando sei collegato puoi anche scaricare i tempi di altri giocatori e correre contro di loro sul tuo PC. Le istruzioni da seguire possono essere trovate in <http://www.re-volt.com> oppure <http://www.acclaim.net>.

3.3 Multigiocatore

Sia che tu voglia iniziare o unirti a una partita in modalità Multigiocatore ci sono una serie di parametri che possono essere cambiati per garantire un'esperienza indimenticabile.

3.3.1 Tipo di connessione

Puoi selezionare il tipo di connessione che vuoi utilizzare tra le seguenti

- Connessione IPX per Direct Play
- Connessione Modem per Direct Play
- Connessione TCP/IP per Internet Play

3.3.2 Ottimizzazione pacchetti dati

Questo parametro può essere impostato tra Latency (Latenza) o Bandwidth (Larghezza di banda). Se scegli una connessione lenta è consigliabile scegliere Bandwidth.

3.3.3 Protocollo Direct Play

Questo parametro può essere attivato (ON) o disattivato (OFF). Inizialmente è attivato ma disattivarlo potrebbe migliorare le prestazioni.

3.3.5 Iniziare una partita

Seleziona Gioco Multigiocatore e quindi scegli Comincia partita. Inserisci il tuo nome, scegli l'auto e la pista come descritto nei paragrafi 3.1.1 - 3.1.3. Verrai ora trasportato nella sala d'attesa. Quando qualcuno entra nella tua partita, premi il tasto TAB per richiamare la schermata d'impostazione. Mentre sei nella sala d'attesa puoi spedire dei messaggi a tutti gli altri giocatori semplicemente scrivendoli e premendo INVIO.

3.3.6 Unirsi a una partita

Quando decidi di entrare in una partita ti verrà mostrata una schermata in cui sono segnalate tutte le partite in corso. Quando evidenzi una partita con i tasti cursore ti apparirà una lista di tutti i giochi impegnati nella partita. Per entrare in una partita evidenziala e premi INVIO. Seleziona il tuo nome e la l'auto come descritto nei paragrafi 3.1.1 e 3.1.2.

Verrai ora fatto entrare nella sala d'attesa, dove devi aspettare che

l'ospite (la persona che ha iniziato il gioco) faccia partire la sfida. Mentre ti trovi nella stanza d'attesa puoi spedire messaggi agli altri giocatori semplicemente scrivendoli e premendo INVIO.

3.4 Modalità di gioco

Gara Singola- Un singolo giocatore può partecipare a una singola gara scegliendo il percorso e l'auto tra quelle disponibili.

Time Trial - Gareggi contro i tempi record delle piste per sbloccare percorsi invertiti, speculari o speculari invertiti.

Campionato - Cominci il gioco cercando di vincere la Coppa di Bronzo. Se ci riesci continuerai nella Coppa d'Argento, d'Oro e infine in quella Speciale. Ogni volta che vinci una coppa scopri nuove piste e nuove auto! Per passare alla gara successiva nel Campionato devi piazzarti nelle prime tre posizioni. Se non ci riesci puoi riprovare, ma hai a disposizione solamente 3 tentativi. Solo finendo in prima posizione nella classifica finale del Campionato potrai partecipare alla coppa successiva.

3.5 Pratica - Ti permette di provare i percorsi e le auto "sbloccate" per apprendere le particolarità dei controlli di RC senza che ci siano avversari, oggetti da raccogliere o tempo limite a distrarti. Utilizza la modalità Pratica per scoprire nuove auto raccogliendo le stelle presenti nei percorsi delle coppe di Bronzo, d'Argento, d'Oro e Speciale.

3.6 Arena - Mostra la tua abilità di pilota, e ne hai bisogno di una notevole dose, per raccogliere tutte e 20 le stelle che sono nascoste all'interno dell'arena. Noterai che avrai bisogno delle auto più veloci per raccogliere alcune stelle, ma non disperare; il gioco tiene in memoria i tuoi progressi quando smetti o riprendi nell'Arena, quindi continua a provare fino a quando non hai raccolto le 20 stelle. Una volta che ci sei riuscito, scoprirai un segreto che solo i migliori piloti hanno il privilegio di ammirare.

Multigiocatore - Gareggi contro un avversario umano attraverso:
Connessione IPX: Seleziona questa opzione per giocare in una LAN (Local Area Network).
Internet TCP/IP Connection: Seleziona questa opzione per giocare in Internet.
Modem Connection: Seleziona questa opzione per collegarti direttamente ai modem dei tuoi amici chiamando al loro numero.

4. Armi

Vincere è tutto ciò che conta, anche se significa adattare un po' le regole alle proprie esigenze. Gli oggetti che possono essere trovati sparsi

nei percorsi di Re-Volt offrono alle macchine la possibilità di causare dei seri danni agli altri concorrenti.

Gli oggetti da raccogliere hanno la forma di un fulmine roteante rosso e giallo. Una volta che lo hai raccolto, tutte le armi disponibili ruoteranno nell'angolo alto a sinistra dello schermo fino a quando la saetta non si fermerà a caso su un'arma, attivandola.

Ci sono 10 diversi tipi di armi disponibili nel gioco.

Tutte le armi sono attivate dal giocatore, eccezion fatta per le bombe (vedi 4.5) che sono attivate istantaneamente appena raccolte.

Gli oggetti da raccogliere possono essere disattivati nell'apposita opzione (vedi 2.1.3).

4.1 Onda d'urto

Una palla blu di energia lanciata dal cofano della macchina in grado di spedire in aria qualsiasi vettura si trovi nella sua traiettoria.

4.2 Fuochi artificiali

Spara un singolo razzo in fronte alla macchine che continua a viaggiare fino a quando non colpisce un muro o un avversario.

4.3 Gruppo di fuochi artificiali

Un gruppo di tre razzi (4.2).

4.4 Impulso elettrico

Della corrente elettrica si concentra sull'auto. Quando un'altra auto si avvicina, un lampo collega le due vetture e l'alimentazione del nemico viene temporaneamente spenta.

4.5 Bomba

Quando la bomba viene raccolta l'antenna sulla macchina comincia a bruciare come una miccia. Se la miccia raggiunge la fine, allora la macchina esplode, ma se un'altra macchina è toccata prima che ciò accada, allora la bomba viene trasferita.

4.6 Macchia d'olio

Una macchia d'olio viene lasciata a terra dietro la macchina. Ogni ruota che viene a contatto con questa pozza perde temporaneamente trazione.

4.7 Palloni d'acqua

Un pallone riempito d'acqua viene lanciato dalla macchina. Al contatto con la terra (o contro un nemico) esplode, diminuendo la tenuta di strada delle auto che si trovano nelle vicinanze.

4.8 Cuscinetto a sfera

Un cuscinetto a sfera estremamente pesante viene sparato dal retro dell'auto, distruggendo tutto quanto si trova sulla sua traiettoria.

4.9 Clone

Quando il clone di un oggetto da raccogliere viene attivato, un fulmine identico a un normale oggetto viene lasciato in terra. Se lo confondi con un oggetto normale e cerchi di raccogliarlo ti accorgerai presto del tuo errore quando esploderà al solo contatto.

4.10 Batteria turbo

Garantisce alla tua macchina un temporaneo incremento della velocità.

4.11 Impulso globale

La frequenza di questa arma è bassa, ma quando la raccogli e la attivi guadagni temporaneamente dei vantaggi visto che i veicoli degli avversari perdono potenza.

5. Informazioni varie

5.1 Come comunicare un Bug/Inviare commenti

Per riferire di un Bug o mandarci i tuoi commenti, spedisce una e-mail a revolt@acclaim.net oppure visita <http://www.re-volt.com> o <http://www.acclaim.net> e segui le istruzioni in linea.

5.2 Note Legali

ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. PRESENTA
RE-VOLT
(c) 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.
SVILUPPATO DA ACCLAIM STUDIOS LONDON. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.
Utilizza Miles Sound System. Copyright (c) 1991-1999 by RAD Game Tools, Inc.
TUTTI I PERSONAGGI PRESENTI E IL LORO ASPETTO SONO MARCHI REGISTRATI DELLA
ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.
TM, (r) & (c) 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.
DISTRIBUTED BY ACCLAIM DISTRIBUTION, INC.

Re-Volt Français

Introduction

1.1 Configuration minimale requise

- Processeur P200
- 32 MB de RAM
- Carte accélératrice 3D avec 4 MB
- CD-Rom 4X
- Carte son compatible Direct X
- DirectX 6.0 ou plus
- 102 MB d'espace libre sur le disque dur

Il est possible que le jeu tourne sur une machine moins

puissante que celle-ci mais il perdra en qualité. Ainsi, nous vous le déconseillons.

1.2 Configuration recommandée

P2 266 ou plus
64 Meg de RAM ou plus
Carte Accélétratrice 3D de deuxième génération
DirectX 6.0 ou plus
102 MB d'espace libre sur le disque dur (compatible DX)
Carte son 16 bit ou plus
Joystick compatible Direct Play

1.3 Installation

Lorsque vous aurez inséré le CD de Re-Volt, le processus d'installation commencera automatiquement si le jeu n'a pas déjà été installé.

Le répertoire d'installation par défaut est
C:\Program Files\Acclaim Entertainment\Revolt

Lors de l'installation, vous pouvez changer ce répertoire. Notez bien où vous installez le jeu car cette information vous sera nécessaire pour envoyer vos meilleurs temps sur le site re-volt.com (cf. 3.2)

1.3 Comment faire démarrer le jeu.

Allez sur le menu Démarrer, sélectionnez
Programmes/Acclaim Entertainment/Re-Volt
(si vous avez utilisé le répertoire d'installation par défaut)

Le programme se mettra en marche. Pour naviguer dans le menu, il vous faut utiliser les flèches directionnelles et appuyer sur ENTER pour accéder à ce que vous avez choisi.

1.4 L'Histoire

Pendant des années Toy-Volt a construit à travers le monde des jeux pour enfants. En quelques mois, après avoir sorti leurs premiers produits, ils ont été propulsés à la tête de leur marché. Personne ne pouvait expliquer pourquoi ces jeux étaient si populaires. Certes, Toy-Volt employait les meilleurs artisans et designers du marché mais il y avait autre chose qui caractérisait ces jeux, quelque chose de magique.

Avec la sortie de leurs derniers produits, il s'est avéré qu'ils ont abusé un peu trop de cette 'magie' car les voitures radio commandées, prêtes à sortir des lignes de production, se sont mises à agir d'elle même. En s'échappant de leurs rayons qui les retenaient prisonnières, elles ont envahi le monde réel en apportant chaos et cela, en se délectant de leur nouvelle liberté...les voitures radio commandées de Toy-Volt se sont Re-Voltées !

Re-Volt est le jeu de course arcade par excellence qui se caractérise par

un rythme endiablé, utilisant non seulement un maniement et une tenue de route des plus réaliste mais aussi une intelligence artificielle très évoluée.

De plus, ce jeu de course fabuleux offre les circuits les plus inhabituels jamais vus dans un jeu de course. Faire gronder le moteur des bolides dans des musées, faire une pointe de vitesse dans les rayons d'un supermarché ou bien démarrer 'pied au plancher 'dans des magasins de jouets, tout cela est possible dans le monde de Re-Volt.

2. Configurer le jeu

2.1 Options du jeu

Afin de modifier ces options, sélectionnez le menu OPTIONS sur l'écran puis Config. Jeu.

2.1.1 Nombre de voitures

Cette option vous permet de sélectionner le nombre de voitures participant à la course - de 1 à 12 - Le nombre par défaut est 8.

2.1.2 Nombre de tours

Ceci vous permet de sélectionner le nombre de tours que vous désirez effectuer- de 1 à 20 - Le nombre par défaut est 3. (Il se peut que vous ayez des problèmes en multi-joueurs si vous choisissez plus de 10 tours).

2.1.3 Bonus

Cette option vous permet d'activer ou bien de désactiver les Bonus au cours du jeu (OUI/NON). Par défaut les bonus sont présents (OUI).
(cf. 4 L'Arsenal de Re-Volt)

2.1.4 Configuration Course contre la montre

Si vous avez téléchargé le meilleur temps de quelqu'un sur Re-Volt.com ou sur GOA.com Vous pouvez choisir de courir contre lui en mode Contre la montre. Deux possibilités s'offrent à vous :
" Local " ou " Téléchargé ". Par défaut le mode local est enclenché, il vous permet de lutter contre votre meilleur temps. En mettant le mode " Téléchargé " vous luttez contre le temps d'une autre personne. (Utile pour découvrir des nouvelles trajectoires ou raccourcis).

2.2 Options vidéo

Afin de modifier ces options, sélectionnez le menu OPTIONS sur l'écran puis Options Vidéo.

2.2.1 La configuration Vidéo.

Grâce aux flèches directionnelles gauche et droite, vous pouvez choisir la carte vidéo que vous avez installée dans votre machine. Toutes les cartes accélératrice3D qui supporte DirectX 6.0 ou plus devraient très bien marcher avec Re-Volt. Tous les changements que vous effectuez dans cette option s'appliqueront lorsque vous entrerez ou sortirez d'une course et que vous retournerez au menu principal.

2.2.2 Résolution

Ceci vous permet de circuler au travers des différentes résolutions graphiques que votre carte peut accepter. Tous les changements que vous effectuez dans cette option s'appliqueront lorsque vous entrerez ou sortirez d'une course et que vous retournerez au menu principal.

2.2.3 Lumière et Contraste

Si votre carte graphique est compatible avec cette option, il vous est possible de régler la lumière et le contraste du jeu, d'une échelle allant de 1 à 100.

2.2.4 Configuration vidéo

Les configurations dans ce menu peuvent être changées afin d'optimiser les performances de votre PC.

2.2.4.1 Distance d'Affichage

Ceci permet de choisir la distance d'affichage du jeu. Il existe cinq configurations différentes, TRES FAIBLE, FAIBLE, MOYEN, IMPORTANT et TRES IMPORTANT. Plus votre PC est lent, plus cette distance d'affichage doit être faible.

2.2.4.2 Reflets

Activer ou désactiver les reflets. Par défaut, ceux-ci sont activés.

2.2.4.3 La brillance

Activer ou désactiver la brillance. Par défaut, celle-ci est activée.

2.2.4.4 Les Lumières.

Activer ou désactiver l'éclairage en temps réel. Par défaut celui-ci est activé.

2.2.4.5 Données voitures

Activer ou désactiver les informations sur les voitures dans le jeu. Il est fortement recommandé que vous laissiez cette configuration Activée à moins que votre PC connaisse d'énormes difficultés à faire tourner le jeu.

2.2.4.6 Traces de pneu

Activer ou désactiver les traces de pneu. Par défaut cette option est activée.

2.2.4.7 Les ombres

Activer ou désactiver les ombres. Par défaut cette option est activée.

2.3 Configuration Audio

Afin de modifier ces options, sélectionnez le menu OPTIONS sur l'écran puis Options Audio.

2.3.1 Volume Musical

Ceci permet de régler le volume musical entre 1 et 100. Par défaut, ce dernier est à 70.

2.3.2 Volume des Effets Spéciaux (SFX)

Ceci permet de régler le volume des effets spéciaux de 1 à 100.
Par défaut le volume est à 90.

2.3.3 Test des effets spéciaux (SFX)

En bougeant vers la gauche ou vers la droite et en appuyant sur ENTER, vous pouvez tester les différents effets spéciaux du jeu.

2.4 Configuration Commandes

Afin de modifier ces options, sélectionnez le menu OPTIONS sur l'écran puis Configuration Manettes.

2.4.1 Configuration Commandes par défaut

Si vous désirez utiliser la Configuration Commande par défaut au niveau du clavier, celles-ci sont :

ACCELERATION - HAUT
MARCHE ARRIERE - BAS
GAUCHE - GAUCHE
DROITE - DROITE
TIRER - CTRL GAUCHE
RETOURNER LA VOITURE - FIN
REPOSITIONNER LA VOITURE - HOME
PAUSE - ESC

Dans le jeu, F1 vous permet de circuler parmi les différentes caméra possible (au dessus, derrière, dans la voiture) alors que F2 vous permet d'activer le rétroviseur.

F3 vous permet de regarder la course de vos adversaires dans une fenêtre.
En appuyant plusieurs fois sur F4 vous circulez respectivement parmi les différentes voitures.

ESC vous permet de faire une pause dans le jeu et vous permet d'accéder au menu du jeu. A partir de celui-là il vous est possible de continuer la partie, quitter la partie, voir un ralenti , recommencer la course ou bien changer des options (cf. 2.2.4 pour détails).

2.4.2 Changer le type de Contrôleur

Si vous avez un joystick connecté à votre PC et si celui-ci a été installé sur Windows vous devriez être capable de le sélectionner en faisant défiler les différents contrôleurs utilisables en allant vers la gauche ou vers la droite et ceci grâce aux flèches directionnelles.

2.4.3 Configurez votre Contrôleur

Il n'y a pas plus simple ! Quand ce menu est sélectionné, les différentes actions possibles seront inscrites sur l'écran (ACCELERER). Ce sera à vous de choisir lequel des boutons (clavier / joystick) fera appliquer cette action. Celle-ci apparaîtra sur l'écran. Quand les huit boutons seront sélectionnés vous retournerez au menu précédent.

2.4.4 La Zone Morte

Ceci crée le point d'équilibre au niveau de votre contrôleur sur une échelle allant de 0 à 100. Cette option n'est applicable que si vous avez un contrôleur analogique connecté à votre PC.

2.4.5 La Portée

Ceci fixe la sensibilité de votre volant sur une échelle allant de 0 à 100. Cette option n'est applicable que si vous avez un contrôleur analogique connecté à votre PC.

2.4.6 Equilibrage Non Linéaire

Peut être activé ou désactivé. Par défaut cette option est activée.

3. Modes de jeu

3.1 Course simple.

Sélectionnez ce mode de jeu pour faire une course unique contre des voitures dirigées par l'ordinateur.

3.1.1 Entrer votre nom.

Faites tourner la roue géante pour sélectionner les lettres composant votre nom. Appuyez sur la touche Entrée pour sélectionner la lettre que vous voulez. Une fois que vous avez rentré toutes les lettres composant votre nom, sélectionnez sur FIN sur la roue principale. Si vous voulez corriger une erreur, sélectionnez Supp sur la roue et la dernière lettre entrée sera effacée.

3.1.2 Choisir votre voiture radio commandée.

Faites défiler les voitures avec les touches de direction. La boîte sélectionnée sera mise en avant et vous aurez accès aux caractéristiques techniques de la voiture. Essayez bien toutes les voitures, car elles ont toutes un comportement différent. Pour chaque voiture, il y a un style de conduite adapté. Appuyez sur Entrée pour choisir votre voiture.

Vous avez sans doute remarqué que certaines voitures sont indisponibles (elle sont dans les boîtes marrons). Ces véhicules sont libérés lorsque vous gagnez certaines épreuves du jeu (Coupe en bronze, en argent,...). Au total vous pourrez avoir un maximum de 28 véhicules (parmi lesquels des "véhicules" des plus surprenants !!).

3.1.3 Sélectionner un circuit.

Appuyez sur les touches GAUCHE ou DROITE pour faire défiler les circuits disponibles.

En appuyant sur les touches HAUT et BAS, vous avez accès aux circuits en mode MIRROIR et INVERSE. Notez que ces circuits "spéciaux" ne peuvent pas être sélectionnés en mode démo.

3.1.4 La course !

Après que vous ayez fini une course, un menu apparaît. Vous avez alors 4 possibilités : CONTINUER, RECOMMENCER, VOIR RALENTI, ou QUITTER. Si vous décidez de voir le ralenti et que vous voulez revenir au menu principal, appuyez sur Pause et sélectionnez QUITTER. Si vous voulez revoir le ralenti sélectionnez l'option RECOMMENCER.

3.2 Contre la montre.

A vous d'établir de nouveaux records ! Lorsque vous choisissez le mode Contre la montre, pour rentrer votre nom, choisir le circuit,..., c'est exactement le même principe que pour le mode Course Simple.

3.2.1 Télécharger votre meilleur temps sur Acclaim.net ou sur Goa.com.

Si vous réalisez un très bon temps, et que vous voulez le comparer aux résultats d'autres joueurs de Re-Volt par le monde, vous pouvez télécharger votre record sur Acclaim.net. Pour cela il vous suffit de vous connecter sur le site Internet <http://www.re-volt.com> . Une fois sur ce site, il vous suffira de suivre les instructions.

Vous pouvez aussi visiter régulièrement le site Internet <http://www.goa.com>, un site français entièrement consacré aux jeux en réseau. Il propose des compétitions et des concours sur Re-Volt.

Il est également possible de télécharger sur Internet le meilleur temps d'un autre joueur, et d'essayer de le battre sur votre PC. Toutes les instructions nécessaires sont disponibles sur <http://www.re-volt.com> ou sur <http://www.acclaim.net>. Vous pouvez également consulter le site de GOA pour consulter les derniers records (<http://www.goa.com>)

3.3 Multijoueurs.

Si vous voulez commencer ou rejoindre une partie en mode multijoueurs, il y a un quelques paramètres à effectuer.

3.3.1 Type de connexion.

Vous devez sélectionner le type de connexion adapté à votre ordinateur:

- Connexion IPX avec Direct Play (en réseau classique)
- Connexion par Modem avec Direct Play (jeu par modem)
- Connexion en TCP/IP pour jouer sur Internet

3.3.2 Optimisation des paquets.

Les deux options disponibles sont en mode Latency ou Bandwidth. Si vous avez une connexion lente (modem lent,...), vous devez sélectionner de préférence le mode Bandwidth.

3.3.3 Protocole Direct Play.

Le Protocole Direct Play est activé par défaut. Cependant si vous choisissez de le désactiver, il est possible d'obtenir de meilleures performances.

3.3.5 Débuter une nouvelle partie multijoueurs.

Sélectionnez l'option jeu en multijoueurs, puis commencez une nouvelle partie. Choisissez votre nom, le véhicule,..., selon la procédure classique. Vous êtes alors transféré dans la "salle s'attente". Quand tous les joueurs on rejoint votre partie appuyez sur la touche TAB pour lancer la configuration automatique de la partie. Durant l'attente les joueurs connectés peuvent s'envoyer des messages simplement en tapant des phrases puis en appuyant sur Entrée.

3.3.6 Rejoindre une partie.

Lorsque vous choisissez de vous joindre à une partie, vous voyez une liste de toutes les parties en cours. Sélectionnez la partie que vous voulez rejoindre avec les touches de direction dans la liste des parties en cours. Pour rejoindre la partie il vous suffit alors d'appuyer sur Entrée, puis d'entrer votre nom et la voiture choisie.

Vous avez alors accès à la salle d'attente, où vous attendez que l'hôte de la partie (celui qui a démarré le jeu que vous avez rejoint) lance le jeu. Pendant que vous êtes dans la salle d'attente vous pouvez bien sûr envoyer des messages (il suffit de les taper puis d'appuyer sur entrée).

3.4 Les modes du jeu.

* Course unique: Le joueur participe à une seule course sur un seul circuit (selon les voitures et circuits disponibles).

* Contre la montre: C'est une course contre le temps de référence du circuit. Faire un meilleur temps permet de libérer les circuits en mode Miroir ou Inversé.

* Mode Championnat: Le but est de remporter toutes les coupes de Re-Volt. Vous commencez par la Coupe en Bronze, puis la Coupe d'Argent, puis la Coupe en Or, et enfin la Coupe de Platine. A chaque fois que vous gagnez une coupe, vous déverrouillez de nouveaux circuits et de nouvelles voitures. Pour poursuivre un championnat d'une course à l'autre, vous devez finir dans les trois premières places. Vous avez 3 essais pour y parvenir. Mais ce n'est qu'en finissant premier au classement final de la coupe que vous la remportez, ce qui vous donne accès à la coupe suivante.

* Entraînement: Ce mode vous permet de vous entraîner sur les circuits à votre disposition. Le mode entraînement donne accès à de nouveaux véhicules en ramassant toutes les étoiles disséminés dans les circuits des coupes en Bronze, en Argent, en Or et en Platine.

* Mode Cascades: Ce mode vous permet de voir tout ce qu'on peut faire avec une voiture Radio Commandée. Dans ce mode vous pousserez dans ses derniers retranchements les voitures de Re-Volt pour ramasser les 20 étoiles qui sont cachés dans l'arène. Il vous faudra une voiture très performante pour réussir à attraper certaines étoiles et il vous sera difficile de toutes les attraper avec les voitures de base. Mais ne vous inquiétez pas, le jeu sauvegarde vos progrès lorsque vous quittez l'arène. De plus, au fur et à mesure des compétitions vous dé-verrouillez des voitures plus rapides vous pourrez donc avoir accès à des étoiles au départ inaccessibles. Une fois les 20 étoiles récupérées vous aurez accès à un secret très spécial réservé à l'élite des joueurs de Re-Volt....

* Multijoueurs: Dans ce mode vous affrontez vos amis grâce à une connexion de type

- IPX (si vous jouez sur un réseau de type LAN, c'est à dire un réseau classique "Local Area Network")
 - Connexion Internet TCP/IP - si vous jouez sur Internet.
- Connexion par Modem pour jouer en direct avec vos amis.
- Par Modem en composant vous même le numéro des autres joueurs.

4. L'arsenal de Re-Volt !

L'important n'est pas de participer, mais de gagner ! Pour cela tous les moyens sont bons... C'est pourquoi Re-Volt met à votre disposition tout un arsenal pour mettre en difficulté un adversaire un peu trop fort pour être battu à la loyale... Tous ces bonus donneront plus de piquant à la compétition, et pourront même renverser le cours d'une partie.

Les bonus sont disponibles sous la forme de petits éclairs rouges et jaunes. Une fois le bonus ramassé, vous recevez d'une manière aléatoire une des armes.

L'arsenal de Re-Volt se compose de 10 armes différentes. Chacune de ces armes est activé en appuyant sur la touche bonus (par défaut CTRL), sauf la Bombe qui est activée automatiquement.

Vous pouvez cependant décidé d'être "Fair Play" et de supprimer tous les bonus du jeu. (voir la partie 2.1.3 pour plus de détails).

4.1 La boule d'énergie.

Une boule bleue d'énergie est lancée vers l'avant. Elle envoie valser toutes les voitures qui se trouvent sur sa trajectoire.

4.2 Un feu d'artifice

Une fusée est envoyée vers l'avant. Si un adversaire est pris pour cible (matérialisé par un cercle vert autour du véhicule) la fusée fonce sur lui automatiquement (du type Fire and Forget), sinon elle continue tout droit jusqu'à toucher un mur ou un élément du décor.

4.3 Un pack de trois feux d'artifice (3 fusées)

Avec cette option, vous avez 3 feux d'artifice à votre disposition. (voir partie 4.2).

4.4 L'arc électrique

Un arc électrique se forme autour de l'antenne de la voiture RC. Dès que d'autres véhicules s'approchent de votre voiture, ils sont immédiatement électrocutés et immobilisés temporairement.

4.5 La Bombe

Lorsque vous avez la Bombe votre antenne se transforme en mèche avec une étincelle au bout. Dès qu'elle a atteint votre voiture, vous explosez. Le seul moyen de vous en débarrasser c'est de toucher un autre véhicule pour lui transmettre la bombe.

4.6 La flaque d'huile.

Une flaque d'huile est déposée juste derrière votre voiture. Si une voiture passe derrière, chacune de ses roues qui a trempé dans l'huile perd temporairement toute adhérence au sol.

4.7 Les bombes à eau (3 bombes).

Une bombe à eau (un ballon rempli d'eau) est projeté droit devant votre voiture. Dès qu'il touche le sol ou votre adversaire il explose. Le véhicule qui roule à proximité perd alors toute adhérence.

4.8 La Boule de bowling

Une boule de bowling est larguée juste derrière votre voiture, renversant tout sur son passage.

4.9 Le clone.

Lorsque vous avez le Faux bonus, déposez le à n'importe quel endroit de la piste. Il est identique aux vrais bonus, à la différence près que si un de vos adversaire le ramasse il explosera automatiquement.

4.10 Le Turbo

Vous avez temporairement un turbo.

4.11 Global Pulse (le bonus en forme d'étoile) / "Coupe Circuit"

Ce bonus est disséminé avec parcimonie dans les circuits. Si vous l'activez, vos adversaires seront alors temporairement immobilisés.

5. Informations diverses

5.1 Si vous avez des commentaires ou si vous trouvez des bugs dans le jeu.

Adressez nous un Email à revolt@acclaim.net, or visit <http://www.re-volt.com> ou à <http://www.acclaim.net>.

5.2 Informations légales.

ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. PRESENTE

RE-VOLT

(c) 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.

DEVELOPPE BY ACCLAIM STUDIOS LONDON. TOUS DROITS RESERVES.

Uses Miles Sound System. Copyright (c) 1991-1999 by RAD Game Tools, Inc.

ALL CHARACTERS HEREIN AND THE DISTINCT LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.

TM, (r) & (c) 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. TOUS DROITS RESERVES.

DISTRIBUTE PAR ACCLAIM S.A..

-----Dernières modifications 13/07/99-----

Re-Volt Deutsch

1. Einführung

- 1.1 Mindest-Systemvoraussetzungen
- 1.2 Empfohlene Systemvoraussetzungen
- 1.3 Installation
- 1.4 Das Spiel starten
- 1.5 Hintergrund-Informationen

2. Spiel Set-Up

- 2.1 Spiel-Optionen
 - 2.1.1 Anzahl der Autos
 - 2.1.2 Anzahl der Runden
 - 2.1.3 Pick-ups
 - 2.1.4 Geisterauto-Einstellungen
- 2.2 Video-Einstellungen
 - 2.2.1 Video-Gerät
 - 2.2.2 Auflösung
 - 2.2.3 Helligkeit und Kontrast
 - 2.2.4 Einstellungen optimieren
- 2.3 Audio-Einstellungen
- 2.4 Controller-Einstellungen
 - 2.4.1 Standard-Controls
 - 2.4.2 Wechseln des Controller-Typs
 - 2.4.3 Konfigurieren der Tasten
 - 2.4.4 Aktionsradius, Lenkradius und Nicht-Lineare Lenkung

3. Spielmodi

- 3.1 Einzelrennen
 - 3.1.1 Namen eingeben
 - 3.1.2 Auto wählen
 - 3.1.3 Rennstrecke wählen
- 3.2 Zeitrennen
 - 3.2.1 Upload der Bestzeit an Acclaim.Net
- 3.3 Multi-Spieler
 - 3.3.1 Verbindungs-Modus

- 3.3.2 Packet-Optimierung
- 3.3.3 Direct Play-Protokoll
- 3.3.4 Zufällige Auswahl der Autos
- 3.3.5 Spiel starten
- 3.3.6 Beim laufenden Spiel mitmachen
- 3.4 Meisterschaft
- 3.5 Training
- 3.6 Stunt-Arena

4. Rennwaffen

- 4.1 Schockwelle
- 4.2 Feuerwerk
- 4.3 Feuerwerk-Trio
- 4.4 Elektro-Puls
- 4.5 Bombe
- 4.6 Ölteppich
- 4.7 Wasserballon
- 4.8 Kugellager
- 4.9 Geklonter Pick-Up
- 4.10 Turbo-Batterie
- 4.11 Globaler Puls

5. Verschiedene Informationen

- 5.1 Bugs melden/Kommentare schicken
- 5.2 Rechtliche Informationen

1. Einführung

1.1 Mindest-Systemvoraussetzungen

- P200 Prozessor
- 32 MB Arbeitsspeicher
- 4 MB 3D Grafik-Beschleuniger
- 4X CD-ROM-Laufwerk
- Direct X-kompatible Sound-Karte
- DirectX 6.0 oder höher
- 102 MB freier Festplattenspeicher

Es ist durchaus möglich, dass das Spiel auch mit niedrigeren Systemkomponenten ausführbar ist. Da es jedoch zu Störungen im Programmablauf kommen kann, empfehlen wir, dass diese Mindestvoraussetzungen eingehalten werden.

1.2 Empfohlene Systemvoraussetzungen

- P2 266 oder höher
- 64 Meg Arbeitsspeicher (oder mehr)
- Second Generation 3D Grafik-Beschleuniger
- DirectX 6.0 oder höher
- 102 MB freier Festplattenspeicher (DX-kompatibel)
- 16 bit Soundkarte oder besser
- Direct Play-kompatibler Joypad

1.3 Installation

Sofern das Spiel noch nicht installiert wurde, startet die Re-Volt-CD automatisch, wenn sie in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt wird.

Das Standard-Installationsverzeichnis ist
C:\Programme Files\Acclaim Entertainment\Revolt

Du kannst das Verzeichnis während der Installation ändern, aber merke dir bitte, in welches Verzeichnis du die Installation vorgenommen hast, da es für den Upload der Bestzeiten an re-volt.com sehr wichtig ist. (siehe 3.2 unten).

1.4 Das Spiel starten

Gehe in das Startmenü und wähle
Programme/Acclaim Entertainment/Re-Volt
(wenn du den Standard-Pfad gewählt hast)

Das Spiel wird jetzt automatisch gestartet. Sich im Menü zurecht zu finden ist einfach. Mit den Cursor-Tasten kannst du dich durch die verschiedenen Auswahlmöglichkeiten bewegen, mit der ENTER-Taste werden sie gewählt.

1.5 Hintergrund-Informationen

Toy-Volt hatte bereits seit Jahren Spiele für Kinder auf der ganzen Welt hergestellt. Innerhalb weniger Monate, nachdem das erste Produkt auf den Markt kam, war Toy-Volt führend in dieser Branche. Eigentlich konnte keiner genau sagen, was diese Spielzeuge so beliebt gemacht hatte. Es waren zwar die besten Kunsthandwerker und Designer der Welt an der Herstellung dieser Produkte beteiligt, dennoch waren diese Produkte etwas Besonderes, sie hatten sozusagen etwas Magisches an sich.

Vermutlich hatte das letzte Produkt etwas zu viel von diesem "Besonderen" abbekommen, denn die ferngesteuerten Autos, die kurz vor der Fertigstellung standen, hatten ihre eigenen Persönlichkeiten entwickelt. Sie entwichen aus den Ladenregalen in denen sie gefangen gehalten wurden, und traten somit in unsere wirkliche Welt ein, wo sie jetzt Chaos anrichten und ihre unendliche Freiheit genießen. Die Toy-Volt R/C-Autos haben sich förmlich zu einer RE-VOLTE entschlossen!

Bei Re-Volt dreht sich alles um schnelle Rennen im Spielhallen-Stil unter Einsatz realistischer Situationen und äußerst intelligenter Gegner.

Und das ist noch nicht alles, Re-Volt ist Action pur mit super-innovativen Rennen auf den ausgefallensten Rennstrecken, die man sich in einem Rennspiel vorstellen kann. In der Welt von Re-Volt kann man durch Museen fahren, durch Supermärkte rasen und durch Spielzeugläden fetzen.

2. Spiel Set-Up

2.1 Spiel-Einstellungen

Wenn du diese Optionen ändern möchtest, wähle zuerst OPTIONEN auf dem Titel-Bildschirm und danach SPIEL-Einstellungen.

2.1.1 Anzahl der Autos

Mit dieser Option kannst du die Anzahl der Autos in einem Rennen bestimmen (1 - 12). Die Standard-Einstellung beträgt 8.

2.1.2 Anzahl der Runden

Mit dieser Option kann die Anzahl der Runden von 1 - 20 festgelegt werden. Die Standard-Einstellung beträgt 3. (Bei der Option Multi-Spieler können Probleme auftreten, wenn die Anzahl der Runden höher als 10 gewählt wird)

2.1.3 Pick-Ups

Mit dieser Option kannst du bestimmen, ob die Option Rennwaffen im Spiel auf EIN oder AUS steht. Die Standard-Einstellung ist EIN. (siehe Punkt 4. Rennwaffen)

2.1.4 Bestzeiten-Einstellungen

Wenn du die Bestzeit eines anderen Spielers von Re-Volt.com (siehe 3.2 unten) heruntergeladen hast, kannst du mit dieser Menü-Option gegen diese Fremd-Bestzeit im Zeitfahr-Modus antreten. Hier stehen dir zwei Möglichkeiten zur Verfügung, "Eigene" oder "Herunterladen". Die Standard-Einstellung ist "Eigene", d.h., du trittst gegen deine eigene Bestzeit an. Bei der Option "Herunterladen" trittst du gegen eine fremde, heruntergeladene Bestzeit an.

2.2 Video-Einstellungen

Wenn du diese Optionen ändern möchtest, wähle zuerst OPTIONEN auf dem Titel-Bildschirm und danach VIDEO-Einstellungen..

2.2.1 Video-Gerät

Mit den LINKEN und RECHTEN Cursor-Tasten kannst du alle Grafikkarten, die auf deinem Computer installiert sind, durchsuchen. Alle 3D Grafik-Beschleuniger, die DirectX 6.0 oder höher unterstützen, sind mit Re-Volt kompatibel.

Änderungen, die in dieser Option vorgenommen werden, werden erst übernommen, wenn du an einem Rennen teilnimmst oder ein Rennen beendest und es dann erneut startest.

2.2.2 Auflösung

Mit dieser Option kannst du alle Auflösungen durchsuchen, die von deiner Grafikkarte unterstützt werden. Änderungen, die in dieser Option vorgenommen werden, werden erst übernommen, wenn du an einem Rennen teilnimmst oder ein Rennen beendest und es dann erneut startest.

2.2.3 Helligkeit und Kontrast

Wenn deine Grafikkarte diese Optionen unterstützt, kannst du die Einstellungen für Helligkeit und Kontrast für das Spiel von 0-100 verändern.

2.2.4 Einstellungen optimieren

In diesem Menü können die Einstellungen verändert werden, um die Leistung deines Computers zu optimieren.

2.2.4.1 Draw-Distanz

Hier kann die Draw-Distanz für das Spiel verändert werden. Es stehen fünf verschiedene Einstellungen zur Auswahl, SEHR NIEDRIG, NIEDRIG, MITTEL, HOCH und SEHR HOCH. Je niedriger die Prozessor-Leistung deines Computers, desto niedriger sollte die Draw-Distanz eingestellt werden.

2.2.4.2 Spiegelung

Schaltet Spiegelungen ein und aus. Die Standard-Einstellung beträgt EIN.

2.2.4.3 Glanz

Schaltet Umgebungs-Effekt ein und aus. Die Standard-Einstellung beträgt EIN.

2.2.4.4 Lichter

Schaltet realistische Licht-Effekte ein und aus. Die Standard-Einstellung beträgt EIN.

2.2.4.5 Instance Models

Diese Option schaltet Instance Models im Spiel ein oder aus. Es wird dringend empfohlen, diese Einstellung zu aktivieren, es sei denn, dein Computer hat Probleme, das Spiel auszuführen.

2.2.4.6 Bremsspuren

Schaltet den Bremsspuren-Effekt ein und aus. Die Standard-Einstellung beträgt EIN.

2.2.4.7 Schatten

Schaltet Schatten-Effekte ein und aus. Die Standard-Einstellung beträgt EIN.

2.3 Audio-Einstellungen

Wenn du diese Optionen ändern möchtest, wähle zuerst OPTIONEN auf dem Titel-Bildschirm und danach AUDIO-Einstellungen.

2.3.1 Musik-Lautstärke

Die Musik-Lautstärke kann von 1-100 reguliert werden. Die Standard-Einstellung beträgt 70.

2.3.2 SFX-Lautstärke

Die Lautstärke der Sound-Effekte kann von 1-100 reguliert werden. Die Standard-Einstellung beträgt 90.

2.3.3 SFX-Test

Wenn du mit links und rechts eine Auswahl triffst und ENTER drückst, um zu spielen, kannst du die Sound-Effekte des Spiels testen.

2.4 Controller-Einstellungen

Wenn du diese Optionen ändern möchtest, wähle zuerst OPTIONEN auf dem Titel-Bildschirm und danach CONTROLLER-Einstellungen...

2.4.1 Standard-Einstellungen

Wenn du die Standard-Tastatur-Einstellungen benutzen möchtest, sind diese wie folgt:

BESCHLEUNIGEN - PFEIL nach oben
RÜCKWÄRTS FAHREN - PFEIL nach unten
LINKS - PFEIL- links
RECHTS - PFEIL rechts
RENNWAFFEN ABFEUERN - STEUERUNG links
MIT AUTO ÜBERSCHLAGEN - ENDE
AUTO REPOSITIONIEREN - ENTER-Taste
SPIEL UNTERBRECHEN - ESCAPE

Während des Spiels ruft die Taste F1 die drei verschiedenen Kamera-Positionen auf (Autojagd, Verfolgung und Im Auto), während die Taste F2 die nach hinten gerichtete Kamera anzeigt.

Mit der Taste F3 kannst du deine Gegner während des Rennens in einem Sichtfenster beobachten.

Das mehrmalige Drücken der Taste F4 zeigt dir die Autos deines Gegners an.

Die ESCAPE-Taste unterbricht das Spiel und ruft das eigentliche Spiel-Menü auf. Aus diesem Menü heraus kannst du mit dem Spiel FORTFAHREN, das Spiel BEENDEN, ein REPLAY anschauen, das Rennen NEU STARTEN oder verschiedene Optimierungs-

OPTIONEN

verändern. (siehe 2.2.4 oben für nähere Einzelheiten)

2.4.2 Wechseln des Controller-Typs

Wenn du einen Controller an deinen Computer angeschlossen hast, und dieser in der Window-Systemsteuerung eingerichtet wurde, müsstest du ihn wählen können, indem du mit den LINKEN und RECHTEN Cursor-Tasten die verfügbaren Controller durchsuchst.

2.4.3 Konfigurieren der Controls

Das Konfigurieren der Controls ist sehr einfach - wenn diese Menü-Option gewählt wird, wird jede Funktion, die für das Spiel benötigt wird, auf dem Bildschirm angezeigt (z.B. BESCHLEUNIGEN). Sobald eine Funktion auf dem Bildschirm erscheint,

solltest du die Taste auf deiner Tastatur oder deinem Joypad drücken, die dieser Funktion zugeordnet werden soll. Sobald alle acht Tasten konfiguriert sind, kommst du automatisch zum vorherigen Bildschirm zurück.

2.4.4 Aktionsradius

Mit dieser Option stellst du den Aktionsradius in der Mitte deines Controllers auf einen Wert von 0 bis 100 ein. Diese Option kann nur aktiviert werden, wenn ein analoger Controller an deinen Computer angeschlossen ist.

2.4.5 Lenkradius

Hier kannst du die Empfindlichkeit deiner Lenkung auf einen Wert von 0 bis 100 einstellen. Diese Option kann nur aktiviert werden, wenn ein analoger Controller an deinen Computer angeschlossen ist.

2.4.6 Nicht-Lineare Lenkung

Diese kann ein- oder ausgeschaltet werden. Die Standard-Einstellung beträgt EIN.

3. Spielmodi

3.1 Einzelrennen

In diesem Spielmodus kannst du Einzelrennen gegen computer-gesteuerte Autos antreten.

3.1.1 Namen eingeben

Wenn du den riesigen Reifen drehst, kannst du die in deinem Namen enthaltenen Buchstaben wählen und den gewünschten Buchstaben mit ENTER bestätigen. Wenn du deinen Namen eingegeben hast, wähle ENDE, damit du zum nächsten Bildschirm gelangst. Solltest du einen Fehler machen, wähle LÖSCHEN auf dem Reifen, wodurch der zuletzt gewählte Buchstabe gelöscht wird.

3.1.2 Auto wählen

Mit den Cursor-Tasten kannst du die Boxen durchsuchen. Die markierte Box zoomt dann auf dem Bildschirm und du erhältst Informationen zu dem Auto, das sich gerade in diese Box befindet. Du solltest dein Auto sehr sorgfältig aussuchen, da sie sich alle unterschiedlich fahren lassen. Die richtige Auswahl des Autos kann nämlich den Unterschied zwischen einem Sieg und dem allerletzten Platz bedeuten. Bestätige deine Wahl des Autos mit der ENTER-Taste.

Dir wird sicherlich auffallen, dass manche Boxen mit braunem Papier umwickelt sind. Diese können ausgepackt werden, nachdem du verschiedene Spielmodi gewonnen hast. Dann stehen dir insgesamt 28 Autos zur Auswahl.

3.1.3 Rennstrecke auswählen

Mit der LINKEN und RECHTEN Cursor-Taste kannst du die verschiedenen Rennstrecken durchsuchen. Die Pfeiltasten nach OBEN und UNTEN schalten spiegelverkehrte und umgedrehte Rennstrecken ein und aus. Diese Funktionen stehen in der Spiel-Demo nicht zur Verfügung.

3.1.4 Das Rennen

Nachdem du das Einzelrennen beendet hast, erscheint ein Menü, in dem dir vier Möglichkeiten zur Verfügung stehen. - FORTFAHREN, RENNEN NEU STARTEN, REPLAY ANSCHAUEN oder SPIEL BEENDEN. Wenn du dir das Replay anschauen möchtest, kannst du zum Titel-Bildschirm zurückkehren, indem du das Spiel anhältst und BEENDEN wählst. Du kannst das Replay aber auch erneut abspielen, indem du NEU STARTEN wählst.

3.2 Zeitrennen

Wenn du ein Zeitrennen fahren möchtest, sind der Name, das Auto sowie die gewählte Rennstrecke die Gleichen, wie im Einzelrennen.

3.2.1 Upload deiner Zeiten an Acclaim.net

Wenn du eine Spitzenzeit gefahren bist und du gegen die weltbesten Rennfahrer antreten möchtest, kannst einen Upload deiner Zeit an Acclaim.net schicken. Gehe zu <http://www.re-volt.com> und folge den Online-Anweisungen, um den Upload deiner Zeit durchzuführen.

Während du online bist, kannst du auch die Bestzeiten anderer Spieler herunterladen und versuchen, diese auf deinem Computer zu unterbieten. Die Anweisungen hierzu findest du unter <http://www.re-volt.com> oder <http://www.acclaim.net>.

3.3 Multi-Spieler

Egal, ob du ein Multi-Spieler-Spiel anfangen möchtest, oder bei einem bereits laufenden

Spiel mitspielen möchtest, gibt es einige Einstellungen, die verändert werden können, damit ein erfolgreiches Multi-Spieler-Erlebnis in dir erweckt wird.

3.3.1 Verbindungs-Modus

Du solltest aus den nachstehenden Verbindungs-Modi einen Modus auswählen, der deinem persönlichen Setup entspricht -

IPX-Verbindung für Direct Play
Modem-Verbindung für Direct Play
TCP/IP-Verbindung für Internet Play

3.3.2 Packet-Optimierung

Die Einstellungen können entweder auf Latenz oder Bandbreite festgelegt werden. Wenn du eine langsame Internet-Verbindung hast, solltest du Bandbreite wählen.

3.3.3 Direct Play-Protokoll

Hier kann die Einstellung entweder auf EIN oder AUS geschaltet sein. Die Standard-Einstellung ist EIN. Das Deaktivieren kann unter Umständen zu einer verbesserten Leistung beitragen.

3.3.5 Spiel starten

Wähle zunächst Multi-Spieler-Spiel und dann Spiel starten. Wähle deinen Namen, dein Auto und deine Rennstrecke wie unter 3.1.1 - 3.1.3 beschrieben. Jetzt kommst du in den Warteraum. Wenn alle Mitspieler dazugeschaltet sind, drücke die Tabulator-Taste, damit die Rennscene gestartet wird. Während du dich im Warteraum aufhältst, kannst du deinen Mitspielern Messages schicken, indem du sie einfach eingibst und auf ENTER drückst.

3.3.6 Beim laufenden Spiel mitmachen

Wenn du bei einem laufenden Spiel mitmachen möchtest, wird dir eine Liste aller derzeit laufenden Spiele angezeigt. Wenn du mit den Cursor-Tasten ein Spiel markierst, siehst du eine weitere Liste aller Spieler, die gerade an diesem Spiel teilnehmen. Wenn du mitspielen möchtest, markiere das Spiel und drücke ENTER. Wähle deinen Namen und dein Auto wie unter 3.1.1 und 3.1.2 beschrieben.

Jetzt gelangst du in den Warteraum, wo du darauf warten musst, dass der Gastgeber, (die Person, die das Spiel ursprünglich gestartet hat) die Spiel-Session startet. Während du dich im Warteraum aufhältst, kannst du deinen Mitspielern Messages schicken, indem du sie einfach eingibst und auf ENTER drückst.

3.4 Spielmodi

Einzelrennen-Ein einzelner Spieler kann an einem Einzelrennen auf den zur Verfügung stehenden Rennstrecken und in einem Auto seiner Wahl teilnehmen.

Zeitrennen -Hier kannst du versuchen, ein Rennen gegen die zu unterbietende Zeit auf der Rennstrecke zu fahren. Dabei kannst du die umgedrehten, spiegelverkehrten und umgedreht-spiegelverkehrten Rennstrecken aktivieren.

Meisterschaft- Hier versuchst du zunächst den Bronze Pokal zu gewinnen. Wenn du das geschafft hast, machst du mit den Silber-, Gold- und Spezialpokalen weiter. Wenn du einen Pokal gewonnen hast, kannst du weitere Rennstrecken und Autos öffnen! Damit du in der Meisterschaft von einem zum nächsten Rennen immer

weiterfahren darfst, musst du dich unter den ersten drei platzieren. Wenn du es nicht schaffst, kannst du es erneut probieren, du hast allerdings nur 3 Anläufe. Nur indem du in der Meisterschafts-Liga unter den Top-Plazierten bist, kannst du beim nächsten Pokalrennen mitfahren.

Trainieren- Hier kannst du verschiedene bestehende Rennstrecken und Autos ausprobieren, damit du dich mit den Eigenheiten der Controls vertraut machen kannst, ohne unter Zeitdruck zu stehen oder von den Mitspielern oder Abwehrwaffen abgelenkt zu werden. Im Trainings-Modus kannst du auf den Rennstrecken im Bronze-, Silber-, Gold- und Spezialpokal Sterne sammeln, wodurch dir dann zusätzliche Autos zur Verfügung stehen.

Stunt-Arena- Hier kannst du deine Rennkünste unter Beweis stellen, denn dieses Können wirst du unbedingt brauchen, damit du alle 20 Sterne findest, die in der Arena versteckt sind. Du wirst merken, dass du einige der schnelleren Autos einsetzen musst, um manche der Sterne zu bekommen. Aber bitte nicht verzweifeln: das Spiel merkt sich nämlich, was du für Fortschritte gemacht hast, wenn du die Stunt-Arena verlässt oder wieder besuchst; du kannst es also immer wieder probieren, bis du alle 20 Sterne gesammelt hast. Wenn du das geschafft hast, kannst du ein ganz besonderes Geheimnis erfahren, in dessen Genuss nur die Elite-Rennfahrer kommen.

Multi-Spieler- Hier kannst du über folgende Verbindungen gegen echte Menschen als Mitspieler antreten:

IPX-Verbindung- wenn du über eine LAN-Verbindung (Lokales Netzwerk) spielen möchtest

Internet TCP/IP-Verbindung- wenn du über eine Internet-Verbindung spielen möchtest.

Modem-Verbindung- wenn du dich mit der Telefonnummer direkt mit dem Modem deines Freundes verbinden lassen möchtest.

4. Rennwaffen

In diesem Spiel geht es einzig und allein ums Gewinnen, auch wenn man durch den Einsatz der Rennwaffen die Spielregeln etwas verletzt. Die Rennwaffen, die in den Re-Volt-Szenen auftauchen, geben den Autos die Möglichkeit, die anderen Rennfahrer ganz schön aus dem Konzept zu bringen.

Die Rennwaffen werden alle in Form eines roten und gelben, sich drehenden Blitzschlags dargestellt. Wenn diese gesammelt wurden, befinden sich alle zur Verfügung stehenden Rennwaffen in der linken, oberen Ecke des Bildschirms, bis sie letztlich wahllos auf der aktiven Rennwaffe zum Stehen kommen.

In diesem Spiel stehen 10 verschiedene Rennwaffen-Typen zur Auswahl.

Alle Rennwaffen werden vom Spieler aktiviert. Eine Ausnahme macht die Bombe (siehe 4.5 unten), die sofort nach der Aufnahme aktiv wird.

Pick-ups können vom Vorderende aus deaktiviert werden. (siehe 2.1.3 für nähere Einzelheiten).

4.1 Schockwelle

Eine blaue Ektrizitäts-Gugel schießt aus dem Vorderende des Autos und wirbelt alle

Autos, die im Wege sind, durch die Luft.

4.2 Feuerwerk

Hier wird eine einzige Rakete in Fahrtrichtung abgefeuert, bis sie auf eine Mauer oder einen Gegner trifft.

4.3 Feuerwerk-Trio

Hier handelt es sich gleich um drei Raketen auf einmal (4.2).

4.4 Elektro-Puls

Ein elektrischer Strom summt direkt über dem Auto. Wenn sich ein anderes Auto in unmittelbarer Nähe befindet, verbindet ein Blitz die beiden Autos und legt die Stromversorgung des Opfers lahm.

4.5 Bombe

Sobald die Bombe aufgenommen wird, fängt die Autoantenne an zu zischen, wie eine Zündschnur. Wenn die Zündschnur ganz herunterbrennt, fliegt das Auto sofort in die Luft. Wenn jedoch ein anderes Auto vorher berührt wird, wird die Bombe zum anderen Auto übertragen.

4.6 Ölteppich

Eine Öllache wird direkt hinter dem Auto fallen gelassen. Jeder Reifen, der diesen Ölteppich berührt, verliert vorübergehend die Bodenhaftung.

4.7 Wasserballon

Ein mit Wasser gefüllter Luftballon wird vom Auto weggeschleudert. Sobald er auf die Strecke (oder den Gegner) trifft, platzt er. Die Manövrierfähigkeit aller Autos, die sich in unmittelbarer Nähe befinden, wird dadurch stark beeinträchtigt.

4.8 Kugellager

Ein extrem schweres Kugellager wird vom Hinterende des Autos abgeschossen und beseitigt alles, was ihm im Wege steht, von der Bildfläche.

4.9 Geklonter Pick-up

Wenn der geklonte Pick-up aktiviert wird, schlägt ein Blitz, der genauso aussieht wie ein normaler Pick-up, in die Erde ein. Wenn du ihn versehentlich für einen normalen Pick-up hältst, wird dir spätestens bei der Explosion klar, dass du einen Fehler gemacht hast!

4.10 Turbo-Batterie

Verleiht deinem Auto vorübergehend einen extra Schuss Power.

4.11 Globaler Puls

Die Frequenz dieser Rennwaffe ist niedrig, aber wenn du sie aufsammlst und sie aktivierst, wirst du vorübergehende Vorteile haben, da das gegnerische Auto an Power verliert.

5. Verschiedene Informationen

5.1 Bugs melden/Kommentare schicken

Wenn du einen Bug melden möchtest oder uns nur deine Kommentare zukommen lassen möchtest, schicke eine e-mail an revolt@acclaim.net oder besuche uns unter <http://www.re-volt.com> oder <http://www.acclaim.net> und folge den Online-Anweisungen.

5.2 Rechtliche Informationen

ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. PRÄSENTIERT
RE-VOLT

© 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.

ENTWICKELT VON ACCLAIM STUDIOS LONDON. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Unter Einsatz von Miles Sound System. Copyright © 1991-1999 durch RAD Game Tools, Inc.

ALLE HIER ERSCHEINENDEN CHARAKTERE SOWIE ZUFÄLLIG AUFTRETENDE ÄHNLICHKEITEN
SIND WARENZEICHEN VON ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.

TM, ® & © 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

VERTEILUNG DURCH ACCLAIM DISTRIBUTION, INC.

-----zuletzt geändert 7/12/99-----

