

ACEERS

CRAZY ARENAS

ISLANDS



PC
CD-ROM
SOFTWARE

www.zallag.com



Indice

| | | |
|-----|---------------------------------|---|
| 1. | Presentazione del gioco | 2 |
| 2. | Configurazione di sistema | 2 |
| 3. | I controlli..... | 2 |
| 4. | Le casse bonus..... | 3 |
| a. | La lattina di vitamine | 3 |
| b. | La gomma da masticare | 3 |
| c. | La bomba | 3 |
| d. | La saponetta | 3 |
| e. | L'Onnipotenza | 3 |
| f. | Il Pilota Automatico | 3 |
| g. | Lo scudo..... | 4 |
| 5. | Puck Hunt | 4 |
| 6. | Hot Potato | 4 |
| 7. | Tótem | 4 |
| 8. | Hell's Peak | 4 |
| 9. | Taki's Castle | 5 |
| 10. | Multigiocatore | 5 |
| a. | Creare un server | 5 |
| b. | Raggiungere una partita | 5 |
| c. | Lan (rete locale)..... | 5 |
| d. | Wan (attraverso Internet) | 5 |
| e. | L'inizio della gara | 5 |
| 11. | Crediti | 7 |

1. Presentazione del gioco

Arene pazzesche e bolidi ancora più folli per affrontare i tuoi avversari in 5 mini-giochi. Dovrai essere veloce e preciso con la tua arma per eliminare tutti gli avversari.

2. Configurazione di sistema

Configurazione minima

Sistema operativo: Windows XP SP1

Processore: 1,4 GHz

RAM: 512MB

Scheda grafica: GeForce 6600GT o ATI X600Xt con 256 MB di VRAM

DirectX 9.0c

Configurazione raccomandata

Sistema operativo: Windows XP SP3

Processore: 2.5 GHz

RAM : 1GB

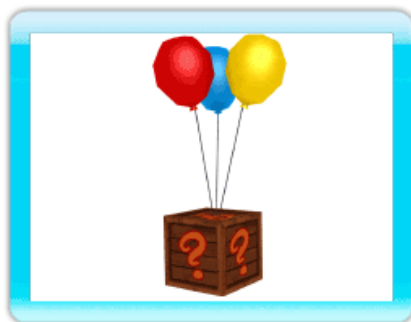
Scheda grafica: GeForce 8600GT o HD2600

DirectX 9.0c

3. I controlli

- Avanti: Q o freccia su
 - Frena, indietro: S o freccia giù
 - Girare a destra: D o freccia destra
 - Girare a sinistra: A o freccia sinistra
 - Tirare: pulsante sinistro del mouse
 - Caricare: agitare il mouse
 - Usare un bonus: pulsante destro del mouse
 - Pausa : Esc.
-

4. Le casse bonus



Quando raccogli una cassa bonus, ricevi in modo aleatorio uno dei bonus seguenti:

a. La lattina di vitamine



Quando si attiva questo bonus, la macchina subisce una brusca accelerazione.

b. La gomma da masticare



La gomma da masticare viene lanciata dietro la macchina. Se una macchina ci passa sopra la sua velocità massima subisce una forte riduzione per alcuni secondi.

c. La bomba



La bomba viene lanciata dietro la macchina. Quando una macchina ci passa sopra esplode!

d. La saponetta



La saponetta viene lanciata dietro la macchina. Quando una macchina ci passa sopra, la macchina sbanda a destra e a sinistra

e. L'Onnipotenza



Quando si attiva questo bonus, non devi più aspettare che l'arma si ricarichi e puoi quindi sparare di continuo. Inoltre, tutte le armi degli avversari sono disattivate.

f. Il Pilota Automatico



Quando si attiva questo bonus, la macchina diventa inarrestabile, subisce una forte accelerazione ed è controllata direttamente dal pilota automatico per alcuni secondi.

g. Lo scudo



Quando lo scudo è attivato, il giocatore è protetto contro gli attacchi e i bonus degli avversari per alcuni secondi.

5.Puck Hunt

Questa modalità si svolge su una pista da hockey semplificata. I piloti sono divisi in due squadre, la squadra blu e quella rossa. Il disco si trova al centro dell'arena all'inizio della partita. Per raccogliere il disco da terra, basta passarci sopra. Per recuperare il disco in possesso di un avversario, devi scontrarti contro di lui. Il disco passa quindi di mano e diventa tuo! Quando un pilota con il disco subisce dei danni, il disco cade e resta a terra in attesa di essere recuperato. Quando sei tu che hai il disco, la tua arma guadagna un'altra funzione: il puntatore ti permette di mirare. La potenza del tiro dipende dall'indicatore di potenza dell'arma. Per proteggere la tua porta, puoi metterci dei bonus davanti. I bonus "bomba", "saponetta" e "gomma da masticare", hanno lo stesso effetto sul disco e sui veicoli. Lo scopo del gioco è quello di segnare più gol dei propri avversari nel tempo stabilito.

6.Hot Potato

All'inizio della partita, la bomba compare casualmente su uno dei veicoli. Il giocatore con la bomba è invincibile e la sua velocità massima è aumentata. Il giocatore deve quindi passare la bomba ad un avversario scontrandosi con lui. Ogni volta che la bomba esplode, un giocatore è eliminato. Dopo un'esplosione, la bomba riappare, sempre casualmente, su un'altra macchina. Vince la manche l'ultimo giocatore rimasto. La partita si svolge in tre manche.

7.Tótem

Questa modalità si svolge in un recinto chiuso a forma di labirinto. Nell'arena si trova un totem. Per raccogliere il totem da terra, basta passarci sopra. Per recuperare il totem da un tuo avversario, devi scontrarti con lui. Il totem cambia allora di mano e diventa tuo! Quando un pilota con il totem subisce dei danni, il totem resta a terra in attesa di essere recuperato. Per fare un punto il giocatore deve portare il totem nel suo campo. Il primo giocatore a segnare tre punti vince la partita!

8.Hell's Peak

Questa modalità si svolge su un circuito al di sopra del mare. Appena la corsa inizia, il livello dell'acqua comincia a salire. Lo scopo di questo mini-gioco è quello di raggiungere la cima prima che questa sia raggiunta dall'acqua. La partita finisce, quando tutti i giocatori hanno raggiunto la cima (e, in questo caso, l'ordine d'arrivo determina il vincitore), o quando tre giocatori cadono in mare (in questo caso vince l'ultimo ancora in pista).

9. Taki's Castle

Ogni volta che un giocatore riesce a colpire la macchina di un avversario con un proiettile sparato al massimo della potenza segna un punto. La partita si conclude quando un giocatore raggiunge 10 punti.

10. Multigiocatore

Quando il giocatore sceglie una partita multigiocatore, può scegliere se creare o raggiungere una partita.

a. Creare un server

Quando il giocatore crea una partita, viene visualizzato uno schermo d'attesa con i giocatori collegati. Quando tutti i giocatori sono in linea, è possibile iniziare la partita. Viene quindi richiesto di configurare la partita e di selezionare la modalità di gioco. Quando è il momento di scegliere il personaggio, tutti i giocatori devono scegliere la loro auto. Quando tutti sono pronti, sei tu che devi dare inizio alla partita!

b. Raggiungere una partita

Quando il giocatore clicca su "raggiungere", la pagina di connessione viene visualizzata. Il giocatore deve introdurre l'indirizzo del server. Dopo essersi collegato, un messaggio d'attesa per la configurazione del server viene visualizzato. Dopo aver configurato la modalità di gioco viene visualizzata la pagina di selezione del personaggio. Quando tutti i giocatori hanno scelto la loro auto, il server convalida la gara.

c. Lan (rete locale)

Per recuperare l'indirizzo IP necessario per la creazione del server, andare al menu "Avvio"selezionare "Accessori", poi "prompt dei comandi", dopo aver lanciato il programma, digitare "ipconfig" per ottenere l'indirizzo IP da comunicare agli altri giocatori.

d. Wan (attraverso Internet)

Per ottenere l'indirizzo IP per una partita su Internet, basta visitare uno dei numerosi siti che permettono di ottenere questo indirizzo (ad esempio <http://whatismyipaddress.com/> - sito in inglese) da comunicare in seguito agli altri giocatori. Se la tua rete privata utilizza un router, devi ridirigere la porta 33334 verso il tuo indirizzo IP locale, per permettere ai giocatori su Internet di connettersi.

e. L'inizio della gara

Dopo aver caricato la modalità di gioco, si deve aspettare fino a quando tutti i giocatori sono pronti per giocare. Quando tutti sono pronti, il server può dar inizio alla gara.

11. Crediti

Racers' Islands – Crazy Arenas
Original concept by Zallag.

Artefacts Studio

| | | |
|---|--|---|
| CEO Bruno Chabanel | Technical Director Cédric Guérin | Gameplay Programmers Laurent kargul Rémy Leclaire Jérôme Piernot Marius Ibanez-Esteban |
| Administration Hélène Cardon Guy Charvet | Lead Artist David Frappaz | |
| Business Developer Lubna Cecillon | Lead Programming Christophe Lallement | Lead Game and Level Designer David Gagnerot |
| Game Director Bruno Chabanel | Artists Frédérique Morihain Christophe Goudot Sébastien Blin | Game designers Sofian Dahmani Clémentine Bonnet |
| Producer Sébastien Aprikian | Engine Programmer Christophe Lallement Jéréemie Cieslak | Sound Designer Martin Collet |
| Artistic Director Sébastien Alzamora | AI and Physics Programmer Benjamin Levy | Tester David Seigneret |

Zallag Publishing

| | | |
|--|------------------------------------|--|
| CEO Christelle Chandavoine | Producer Nicolas Danière | Product Manager Olivier Vermeille Benjamin Mouliets |
| Managing Director David Costarigot | Tester Julien Pellet | Artist Alexandra Comiti |

RACERS' CRAZY RACERS **ISLANDS**



PC
CD-ROM
SOFTWARE

www.zallag.com



GODS

— VS HUMANS —

