

## AVVISO SULL'EPILESSIA

Una percentuale estremamente ridotta di individui può essere vittima di attacchi epilettici quando viene esposta ad alcuni particolari schemi luminosi o a luci intermittenti. L'esposizione a tali effetti luminosi o a schermi televisivi può provocare, in tali individui, l'insorgere di un attacco epilettico durante il gioco. Alcune condizioni possono indurre sintomi epilettici anche in persone che non hanno mai manifestato in precedenza questa patologia. Se voi, o un altro membro della vostra famiglia, avete evidenziato in passato sintomi di epilessia, consultate il vostro medico di fiducia prima di cominciare a giocare. Se, durante una sessione di gioco, riscontrate uno dei sintomi dell'epilessia (vertigini, visione alterata, tic oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento, movimenti involontari e convulsioni), smettete IMMEDIATAMENTE di giocare e contattate il vostro medico.

## INDICE

LA STORIA .....	3
REQUISITI DI SISTEMA .....	4
PER INIZIARE .....	4
COMANDI .....	4
IL GIOCO .....	6
MENU PRINCIPALE .....	6
IN MISSIONE .....	6
L'intervista .....	7
Nelle stanze dei motel .....	8
Opzioni .....	9
NELLE CITTÀ .....	10
OPZIONI .....	14
FATTI UNA CORSA .....	15
GIOCHI DI GUIDA .....	16
CHEAT .....	17
ALLENAMENTO .....	18
IL REGISTA VIDEO .....	20
RICONOSCIMENTI .....	26

## LA STORIA

Nel gioco impersonate Tanner, un poliziotto solitario che rinuncia al suo distintivo per iniziare una missione segreta il cui obiettivo è la cattura di un re del crimine: Castaldi. Tanner viene convocato dal capo della polizia di New York, che gli chiede di raggiungere Miami e mettersi in contatto con un certo Rufus. Dopo aver ricevuto una soffiata al suo arrivo a Miami, Tanner incontrerà in un parcheggio sotterraneo un gruppo di gangster e la sua violenta scorta.

Il nostro eroe potrà riuscire a farsi ingaggiare nella banda come autista di fiducia solo se dimostrerà la sua abilità al volante. Si tratta di un lavoro difficile, solo per piloti in gamba, che vi porterà da Miami a San Francisco, fino a Los Angeles e New York, attraversando tre stati e quattro città. Nel frattempo, dovrete scoprire che cosa si nasconde dietro il continuo aumento di potere e influenza della famiglia Castaldi, per poi assicurarla alla giustizia.



# REQUISITI DI SISTEMA

## Requisiti minimi

- Pentium® 200
- 32 MB
- Unità CD-ROM 8X
- 188 MB Hard Disk Space
- Scheda audio compatibile Windows 9x
- Scheda video compatibile Direct 3D (4 MB di memoria video) o scheda grafica compatibile Glide
- Acceleratore grafico 3D richiesto

## Attenzione:

I seguenti chip grafici non sono compatibili con questo gioco:  
Rage 128, SIS 6326, Rage pro Turbo, Savage 4, Savage 4 pro

Il controller PUMA GT Wheel non funziona con questo gioco.

## PER INIZIARE

Inserite il CD di Driver nel lettore CD-ROM, poi accedete a quest'ultimo e cliccate due volte sull'icona Setup.exe. Driver si installerà automaticamente sul disco selezionato, nella cartella indicata.

Quando avrete terminato l'installazione nel vostro sistema, Driver preparerà le corrispondenti icone e collegamenti nel menu Avvio/Start. Prima di lanciare Driver, fate partire il programma di configurazione, che vi consentirà di selezionare il driver video primario del gioco. Quando avrete scelto il driver che preferite, salvate la configurazione. A questo punto, potrete far partire il gioco dal menu Avvio/Start.

## COMANDI

### Acceleratore

Premete ' per far accelerare l'auto.

### Sterzo a destra e a sinistra

Sterzate con i tasti Z e X.

### Freno e retromarcia

Premete ù per inchiodare i freni di tutte le ruote. Continuando a tenere premuto quel tasto, l'auto si fermerà e poi passerà in retromarcia.

### Freno a mano

Premendo <INVIO> potrete tirare il freno a mano, bloccando così le ruote posteriori. In questo modo potrete affrontare le curve più strette o far girare l'auto di 180° quando volete invertire la marcia.

### Turbo

Premete l'acceleratore a tavoletta con il tasto S per fare una bella sgommata con le ruote posteriori. In questo modo, potrete effettuare partenze in stile dragster oppure uscire da situazioni delicate quando la polizia vi ha quasi intrappolato.

### Sterzo rapido

Tenendo premuto lo <SPAZIO> e i tasti a sinistra o a destra potrete girare velocemente il volante fino in fondo. Grazie a questa combinazione di tasti, potrete correggere prontamente il sovrasterzo.

### Controllo velocità

Premete C sui lunghi rettilinei per attivare il regolatore di velocità. Vi tornerà utile per procedere a velocità costante senza sforzo dopo aver passato molto tempo a evitare i poliziotti.

### Tromba

Premendo H per azionare la tromba potrete invitare i piloti lenti a farsi da parte, oppure spaventare i pedoni che camminano sui marciapiedi o affollano i locali.

### Visuale a sinistra

Tenete premuto J per guardare verso sinistra. Potrà servirvi, per esempio, prima di attraversare un incrocio o quando dovete controllare se c'è della polizia in giro.

### Visuale a destra

Tenete premuto K per guardare verso destra. Potrà servirvi, per esempio, prima di attraversare un incrocio o quando dovete controllare se c'è della polizia in giro.

### Cambiare la visuale

Premendo il tasto 1 potrete scegliere la visuale in terza persona da dietro l'auto, quella in prima persona all'interno dell'auto oppure quella dalla telecamera fissa, con zoom sull'auto.

### Mettere il gioco in pausa

Il tasto Esc vi permetterà di mettere in pausa l'azione durante i 'Giochi di guida' e le missioni.



## IL GIOCO

Quando sarete al volante, dovrete procedere ad alta velocità nel traffico intenso, attraversare viali e vicoli, superare ponti mobili e muovervi su diversi tipi di fondi stradali, ciascuno dei quali ha un effetto diverso sul comportamento dell'auto. In più, dovrete anche cercare di raggiungere l'obiettivo della missione o certi punti dello scenario entro un dato limite di tempo, evitando le attenzioni della polizia locale, percorrendo strade pericolose di giorno, al tramonto, di notte, col bel tempo, sotto la pioggia o in mezzo alla neve. Ecco, adesso dovrete aver capito quanto sia importante conoscere a fondo tutte le caratteristiche delle auto di Driver.

## MENU PRINCIPALE

Quando l'introduzione animata sarà finita, vedrete apparire il menu principale del gioco, che contiene tutte le opzioni più importanti e le voci corrispondenti a diverse tipologie di partite che potrete iniziare. Usate i tasti del cursore a destra e a sinistra per evidenziare le voci che vi interessano, poi premete <INVIO> per rendere effettiva la vostra scelta. Più avanti troverete un elenco di tutte le principali varianti, opzioni e funzioni del gioco. La modalità principale si chiama In missione, ma potrete anche tentare come prima cosa la sezione Allenamento per sviluppare la vostra abilità di guida e prepararvi alla prima missione.

### IN MISSIONE

#### Nuova partita

Scegliendo Nuova partita verrete portati al grande parcheggio multilivello abbandonato, dove i vostri potenziali datori di lavoro vi offrono la possibilità di mostrare quanto valete. Se riuscirete a superare la prova nel tempo previsto, potrete iniziare varie missioni nelle quattro città disponibili nel gioco, partendo da Miami per arrivare poi a San Francisco, Los Angeles e New York.

#### Carica partita salvata

Questa voce richiama la schermata di caricamento delle partite da disco.

Quando avrete caricato la partita che vi interessa, vi troverete nella stanza del motel in cui avete effettuato il salvataggio.

## L'INTERVISTA

Durante il giro di prova, che si svolge nel parcheggio citato prima, noterete apparire a video le seguenti indicazioni:

In alto a sinistra è presente un cronometro calibrato a 60 secondi, che indica il tempo rimasto per completare tutte le manovre elencate in alto a destra. Quando il tempo sarà agli sgoccioli, il cronometro inizierà a lampeggiare per farvi capire che dovete accelerare, se volete superare la prova.



In alto a destra appare, come è già stato detto, la lista delle manovre che dovrete effettuare nel tempo concesso. Se prima non avrete provato le missioni di allenamento, potrete trovarvi in difficoltà con le evoluzioni più complesse e i metodi di controllo dell'auto più sofisticati (leggete la sezione "Allenamento").

Quando avrete completato con successo una manovra, apparirà una riga rossa sopra il suo nome in lista. Una volta alla guida, però, non dovrete preoccuparvi soltanto delle manovre: il parcheggio non è vuoto e i veicoli in sosta renderanno il vostro compito più difficile.

Potrete graffiare la vernice non più di quattro volte colpendo gli altri veicoli, i muri o i pilastri. A ogni urto verrà aggiunta una croce rossa in cima alla lista e, quando le croci saranno diventate quattro, il provino finirà. A questo punto dovrete ricominciare da capo.

Un tempo inferiore a 45 secondi è piuttosto buono. Se riuscirete a completare il percorso in meno di 30 secondi, significa che siete al livello dei migliori.

Completando tutte le manovre nel tempo previsto, riuscirete ad aggiudicarvi il lavoro e raggiungerete la prima stanza di motel, che si trova in qualche punto di Miami, la città a partire dalla quale si svilupperà la trama della modalità 'In missione'.

## NELLE STANZE DEI MOTEL

Se dovete affrontare gangster agguerriti e i loro luogotenenti, è meglio non mettervi troppo in vista. I motel non possono rivaleggiare con gli alberghi a cinque stelle, ma almeno sono un rifugio sicuro. Qui di seguito troverete un elenco degli oggetti presenti nelle stanze, con le relative funzioni.

Per passare da un punto all'altro, usate i tasti del cursore a sinistra e a destra.

### Video

Potrete salvare la posizione in vari punti delle missioni. Scegliendo il video richiamerete la schermata di salvataggio, che vi consentirà di memorizzare la partita sul disco, oppure di scrivere sopra qualche precedente salvataggio di Driver.

### Segreteria telefonica

I messaggi in segreteria sono stati lasciati da potenziali clienti mentre vi trovavate in missione. In pratica, si tratta di varie proposte per la vostra prossima missione. Da sinistra a destra, le icone hanno le seguenti funzioni:



**Ascolta il messaggio precedente**

**Ripeti il messaggio attuale**

**Ascolta il prossimo messaggio**

**Accetta la missione attuale**

Scegliendo **"Accetta la missione attuale"**, darete inizio alla missione descritta nel messaggio selezionato.

A volte, ci sarà più di un messaggio da ascoltare in segreteria. Ciò significa che potrete scegliere fra diverse missioni.

## OPZIONI

Nella schermata delle opzioni, potrete modificare le impostazioni che seguono:

Volume effetti

Volume musica

Freno a mano automatico **ON/OFF**

Accetta modifiche

## CH I AVI

Fatti una corsa

Non c'è niente di meglio di un bel giro nella città in cui vi trovate, per familiarizzare con le sue strade, le scorciatoie, i vicoli e i nascondigli.

## P O R T A

Torna al menu principale

Serve ad abbandonare la partita in corso e tornare al menu principale.





## NELLE CITTÀ

Quando siete al volante nelle strade delle città, la vostra situazione verrà descritta dai seguenti indicatori:



## C R O N O M E T R O

Si trova nella parte superiore del video, al centro, e indica il tempo rimasto per la missione. Nella maggior parte dei casi, effettuerà un conto alla rovescia: se vorrete superare la missione, dovrete raggiungere il prossimo obiettivo prima che scada il tempo concesso. In altre occasioni, invece, dovrete portare l'auto e i suoi occupanti in una data località senza essere seguiti dalla polizia, nel qual caso il cronometro partirà da zero. Infine, certe missioni richiederanno di raggiungere varie tappe o punti di consegna entro un tempo limite complessivo. Ogni tappa vi frutterà un tempo bonus.

## D A N N O

Quando colpite un edificio, un muro, un oggetto massiccio, un altro veicolo o un poliziotto, la vostra auto subirà una certa quantità di danni, in base alla gravità dell'impatto. Quando l'indicatore a barra giunge al massimo, la vostra auto sarà distrutta e la partita avrà termine. Inoltre, i ribaltamenti causeranno la perdita immediata della vettura.

## LIVELLO DI CRIMINALITÀ

Questo indicatore crescerà ogni volta che un poliziotto vi vedrà commettere un crimine (questo punto è spiegato con più precisione alla voce "Radar"). Quando verrete inseguiti da un agente, il suo livello di aggressività sarà proporzionale al numero di volte che avete commesso crimini sotto gli occhi della legge.

I crimini più importanti sono:

### Eccesso di velocità.

Superamento del limite di velocità lungo le strade o autostrade pubbliche.

### Favoreggiamento.

Assistenza alla fuga di noti criminali, ladri di banche, delinquenti, eccetera.

### Passaggio col rosso.

Mancato rispetto dei semafori presso qualunque incrocio.

### Danni alle proprietà pubbliche e ai civili.

Collisione e danneggiamento di proprietà pubbliche, fra cui: veicoli, palazzi, poliziotti, eccetera.

### Guida sui marciapiedi o nei parchi.

Guida al di fuori delle strade pubbliche, sull'erba, nei vicoli o sui marciapiedi.

### Spargimento di panico fra i pedoni.

Condotta di guida tale da allarmare la gente che passa sui marciapiedi o che fa jogging nel parco, oppure che si trova in qualche locale che si affaccia sulla strada.

### Guida pericolosa.

Ogni azione potenzialmente pericolosa al volante, come l'uso del freno a mano o il ricorso al turbo per effettuare inversioni a U o sfuggire all'arresto, eccetera.

## R A D A R

Il radar indica la vostra posizione in città, il vostro obiettivo e, soprattutto, la posizione degli agenti. Questi ultimi appaiono come piccoli simboli bianchi e neri da cui si proietta un campo visivo di forma conica, che indica dove stanno guardando e a quale distanza possono vedere. Se commetterete un crimine all'interno del campo visivo di un poliziotto, questo si lancerà al vostro inseguimento e avvertirà la centrale di polizia, che chiamerà altri poliziotti per fermarvi. A questo punto, il loro stato di vigilanza si intensificherà e il loro campo visivo diventerà più ampio. Quando sarete inseguiti dalla polizia, il radar lampeggerà in rosso e blu. Se riuscirete a seminare o a danneggiare gravemente l'agente che vi inseguiva, il radar tornerà al suo normale colore.

La mappa indica anche l'obiettivo della vostra missione oppure la prossima meta da raggiungere. Le città di Driver sono enormi, dunque è raro che l'obiettivo appaia direttamente sul radar. Per visualizzare la mappa, potrete scegliere la voce **Mostra mappa** dal **menu di pausa**.

In ogni caso, una freccia nera indicherà la direzione da seguire per raggiungere il vostro obiettivo attuale. Man mano che vi muoverete nella città, anche la freccia si sposterà per mostrarvi la direzione giusta. Inoltre, più vi avvicinerete all'obiettivo e più la freccia si rimpicciolirà. Quando l'obiettivo sarà alla portata del radar, apparirà come un punto bianco lampeggiante.

## FRECCE INDICATRICI DEI POLIZIOTTI

Se i poliziotti vi vedranno commettere un crimine, inizieranno subito a inseguirvi.

Le frecce rosse nella parte inferiore del video indicano con immediatezza la posizione degli agenti.

Se queste frecce appaiono trasparenti, significa che i poliziotti lanciati al vostro inseguimento si trovano a una certa distanza. Quando gli agenti sono proprio dietro di voi, le frecce diventano di colore rosso vivo.

Il numero di frecce indica quanti agenti vi stanno inseguendo.

Durante il gioco potrete accedere ai seguenti menu:

## MENU DI PAUSA

<b>Continua</b>	Fa riprendere la missione
<b>Ricomincia</b>	Fa ricominciare la missione da capo
<b>Volume effetti</b>	Per regolare il volume degli effetti sonori
<b>Volume musica</b>	Per regolare il volume della musica
<b>Opzioni grafiche</b>	Per modificare le impostazioni della grafica, adattandole meglio alla potenza del vostro PC.
<b>Regista video</b>	Passa alla modalità regia
<b>Replay veloce</b>	Visualizza un replay composto automaticamente
<b>Mostra mappa</b>	Richiama una mappa che indica la vostra posizione in città con un punto bianco lampeggiante e il vostro prossimo obiettivo con un punto rosso anch'esso lampeggiante
<b>Esci</b>	Riporta al menu principale

## A MISSIONE FINITA

<b>Regista video</b>	Passa alla modalità regia
<b>Replay veloce</b>	Visualizza un replay composto automaticamente
<b>Salva replay</b>	Salva il replay sul disco
<b>Salva partita</b>	Salva la partita sul disco
<b>Continua</b>	Porta alla prossima missione
<b>Esci</b>	Riporta al menu principale

## MISSIONE FALLITA

<b>Riprovaci</b>	Fa ritentare la missione o la partita
<b>Regista video</b>	Passa alla modalità regia
<b>Replay veloce</b>	Visualizza un replay composto automaticamente
<b>Salva replay</b>	Salva il replay sul disco
<b>Esci</b>	Riporta al menu principale

## R E C O R D

Le vostre migliori prestazioni in missione potranno essere memorizzate nella sezione dedicata ai record.

Vedi classifiche

Le tabelle sono presentate separatamente e hanno le seguenti intestazioni:

**Checkpoint/Corsa sfrenata/Sopravvivenza/Pista sporca/Carneficina**

Carica classifiche

Per caricare una tabella di record salvata in precedenza.

Salva classifiche

Per salvare le attuali tabelle sul disco.





## OPZIONI

Questo menu vi permette di modificare i seguenti parametri:

### SONORO

- Volume effetti** Regola il cursore per alzare o abbassare il volume.
- Volume musica** Regola il cursore per alzare o abbassare il volume.
- Doppler** Attiva o disattiva l'effetto Doppler nel sonoro.

### GRAFICA

Le numerose opzioni di questa pagina vi permetteranno di attivare o disattivare molte delle opzioni grafiche del gioco. Tanto più potente è il vostro PC, tanto maggiore è il numero di opzioni che potrete attivare. Ciascuna di esse vi permetterà di migliorare la qualità estetica del gioco, però in cambio avrà un impatto più o meno vistoso sulla velocità complessiva della grafica. Queste opzioni sono accessibili anche durante il gioco, dunque potrete scoprire subito il loro effetto sulla fluidità del gioco e sulle prestazioni.

L'unica opzione che ha un effetto diretto sul gioco vero e proprio è quella che attiva e disattiva il retrovisore.

### AZIONE DI GIOCO

Questa voce del menu vi permette di modificare i seguenti parametri:

**Difficoltà polizia** Facile/Media/Difficile  
Modificando il livello di difficoltà relativo alla polizia potrete influenzare l'abilità di guida degli agenti e l'efficienza generale della polizia durante la trama principale ('In missione') e i giochi di guida.

**Maneggevolezza** Freno a mano automatico ON/OFF  
Attivando o disattivando l'intervento automatico del freno a mano potrete

modificare il comportamento dell'auto durante il gioco. Di norma, il freno a mano si attiva automaticamente, cosa che porta l'auto a sovrasterzare: tanto più velocemente affronterete le curve, tanto più vistoso sarà il sovrasterzo, fino a entrare in testacoda.

Disattivando il freno a mano automatico, l'auto diventerà sottosterzante. Dovrete intervenire voi, tirando il freno a mano, per correggere la traiettoria in modo da affrontare le curve nel modo migliore e conservare la velocità, proseguendo poi per la vostra strada.

## CONFIGURAZIONE

Comandi di gioco

Questa opzione visualizzerà le attuali impostazioni e il metodo di comando attualmente in uso. Passando alla sezione che permette di ridefinire i tasti, vedrete apparire la funzione attualmente associata a ciascuno di essi e potrete modificare questi ultimi per meglio adattarli alle vostre preferenze.

Se sceglierete un joystick installato, controllate di aver effettuato tutti i passaggi giusti e accertatevi che esso sia stato calibrato con la sezione Periferiche di gioco del Pannello di controllo.

Se avete una periferica Force Feedback, questo menu vi permetterà anche di attivare o disattivare l'effetto di forza.

## FATTI UNA CORSA

Questa opzione vi consentirà di guidare in assoluta libertà per le strade di una delle quattro città previste da Driver. All'inizio del gioco, però, potrete girare soltanto a Miami e San Francisco. Los Angeles e New York diventeranno disponibili quando le avrete raggiunte nella modalità 'In missione'.

Quando sceglierete la città in cui volete fare una corsa libera, dovrete anche specificare in quale periodo della giornata intendete mettervi al volante. L'unica eccezione è Los Angeles, dove tutte le corse e le missioni sono notturne. La condizione meteorologica verrà scelta a caso fra il bel tempo, la pioggia e (occasionalmente per New York) la neve.



## GIOCHI DI GUIDA

Questo menu vi consentirà di mettervi alla prova in uno dei giochi di guida a disposizione. Quando avrete scelto quello che vi interessa, vi verrà chiesto in che città e a che livello desiderate giocare. All'inizio, potrete scegliere soltanto Miami e San Francisco. Los Angeles e New York diventeranno disponibili solo quando le avrete raggiunte nella modalità 'In missione'.

### INSEGUIMENTO

Decidete in quale città volete giocare (le scelte possibili dipendono da quali città avete raggiunto nella sezione *In missione* del gioco) e lanciatevi all'inseguimento dell'auto davanti a voi, che cercherà di seminarvi con manovre, frenate e giochi d'astuzia fra le strade, i parchi e i vicoli.

### FUGA

Subito, all'inizio di ogni gioco di questo tipo, vi troverete i poliziotti alle calcagna e dovrete cercare di seminarli usando ogni mezzo necessario. Tanto più velocemente riuscirete a staccarli, tanto meglio sarà per voi. Ogni città prevede uno scenario di questo genere.

### CHECKPOINT

Scegliete la città in cui volete correre e preparatevi: quando inizierà il gioco, dovrete raggiungere nel minor tempo possibile i vari punti di controllo, che sono indicati dal radar e vi appaiono in sequenza (superato il primo vedrete apparire il secondo, e via così fino alla fine del livello). Tanto più basso sarà il vostro tempo, tanto maggiori saranno le possibilità di riuscita. Ogni città disponibile nel gioco prevede due scenari di questo tipo.

### CORSA SFRENATA

Una sfida di abilità in cui dovrete condurre l'auto in manovre estreme lungo un percorso piuttosto impegnativo. Seguendone la traiettoria dall'inizio alla fine, dovrete procedere alla massima velocità, cercando di toccare il maggior numero possibile di segni che compongono il tracciato. Il vostro tempo finale verrà influenzato dal numero dei segni che sarete riusciti a toccare: ciascuno di essi vi ricompenserà con un secondo (i tempi migliori sono quelli più alti). In ogni livello sono presenti 100 rilevatori: quando li avrete toccati, completando così il percorso, potrete riprovare per cercare di migliorare il vostro tempo. Ciascuna delle città previste dal gioco comprende due scenari di questo tipo.

### SOPRAVVIVENZA

Quanto riuscirete a resistere davanti a uno sbarramento di poliziotti veterani, decisi a catturarvi senza considerare il prezzo delle autopattuglie distrutte? Lo scopo di questa partita è resistere il più possibile.



### CARNEFICINA

Investite, colpite e distruggete tutte le auto che vi è possibile entro il limite di tempo di 60 secondi. Il vostro punteggio dipenderà da quanti danni le vostre vittime avranno chiesto alle loro compagnie di assicurazioni. Le regole sono molto semplici: più auto distruggete, meglio è.

### PISTA SPORCA

Seguite il circuito superando i paracarri, lottando contro lo scivoloso fondo desertico, zigzagando fra edifici e recinzioni. Verrete penalizzati con un aumento del tempo globale per ogni paracarro che farete cadere, ma anche per aver sconfinato dal tracciato o per i checkpoint saltati.

### Pratica

L'allenamento su una pista sterrata di vostra scelta è un ottimo sistema per imparare a controllare l'auto in condizioni difficili e su fondi a scarsa aderenza. Dopo aver completato un giro, vedrete apparire in pista un'auto "fantasma" che ripercorrerà il vostro miglior passaggio della sessione attuale. In questo modo, avrete una chiara indicazione del vostro progresso.

### Corsa contro il tempo

Scegliete una delle piste sterrate a disposizione e provate a ottenere un tempo eccezionale entro un certo numero di giri. Qui non vedrete apparire nessun'auto "fantasma": dovrete semplicemente entrare in pista e cercare di spuntare il miglior tempo. A video vedrete una rappresentazione del vostro progresso.

### CH E AT

Quando avrete scoperto i trucchi previsti dal gioco, potrete impostarli da questo menu.

# ALLENAMENTO

## Il parcheggio

Osservate l'auto guida che si muove lungo il percorso previsto, mentre effettua tutte le manovre che dovrete essere in grado di eseguire alla perfezione prima di passare alla trama e alle missioni del gioco nella modalità *'In missione'*. Nell'angolo superiore sinistro del video apparirà una rappresentazione grafica della periferica di gioco, che vi mostrerà quali comandi sta usando l'auto guida nel suo giro. Potrete fermare la dimostrazione e passare ai comandi premendo in qualunque momento il tasto <Esc> e scegliendo la voce *'Provaci'* del menu.

## Turbo

Premete il tasto del turbo per effettuare una bella sgommata con le ruote posteriori.

## Freno a mano

Per superare questa prova, dovrete semplicemente accelerare e attivare il freno a mano premendo il tasto corrispondente.

## Slalom

Osservate con attenzione mentre la vettura guida serpeggia fra i pilastri di cemento tracciando una figura a "otto". Per effettuare questa manovra, dovrete compiere un intero slalom attorno ai pilastri.

## 180°

Prendete velocità, poi tirate il freno a mano, senza lasciarlo, e girate il volante a destra o sinistra per far effettuare all'auto un testacoda a 180°.

## 360°

Accelerate con il turbo, poi sterzate verso sinistra o destra guidando l'auto in un testacoda completo. Dovrete tenere premuto il tasto del turbo fino a quando l'auto non si sarà girata di 360°.

## 180° in retromarcia

Premete il tasto del freno/retromarcia per far prendere velocità all'auto in retromarcia, poi aspettate che i giri arrivino al massimo e lasciate il tasto, girando nello stesso tempo il volante a destra o a sinistra. Continuate a tenere il volante sterzato fino a quando l'auto non si sarà girata di 180°, orientandosi nella direzione giusta.

## Velocità

Cercate un rettilineo abbastanza lungo per guadagnare velocità, poi affondate l'acceleratore e non lasciatelo finché ne avete il coraggio!

## Prova freni

Provate i freni dell'auto, lanciandovi verso un muro o un veicolo in sosta alla massima velocità consentita dal vostro coraggio e aspettate a frenare fino all'ultimo minuto.

## Giro

Ancora una volta, osservate l'auto guida che percorre un giro del parcheggio, poi passate al volante e completate un giro tenendovi all'esterno dei pilastri, senza urtarli e senza colpire i muri o le auto in sosta. Se riuscirete a terminare un giro intero del parcheggio con l'auto intatta, avrete superato la prova.

## Deserto

Questa sessione di allenamento all'aperto si svolge su piste e circuiti non asfaltati e prevede una serie di slalom e fondi stradali di vario tipo.

Cercate di non toccare i paracarri che segnano

il confine della pista, altrimenti riceverete una penalità.

Quando avrete osservato le evoluzioni dell'auto "fantasma" sui vari tracciati, potrete affrontare il deserto e mettervi alla prova. Per fermare, in qualunque momento, la dimostrazione, premete il tasto della pausa e scegliete *'Provaci'* dal menu.

## Menu di pausa

Continua	Fa proseguire la dimostrazione
Provaci	Per passare ai comandi
Effetti sonori	Per regolare il volume degli effetti
Musica	Per regolare il volume della musica

## Fine demo

Rivedilo	Fa ripartire la dimostrazione
Provalo	Per passare ai comandi
Esci	Per tornare al menu principale



## IL REGISTA VIDEO

Il regista video di Driver è, essenzialmente, il vostro personale banco di regia. Vi permetterà di osservare i replay che avete salvato in precedenza, oppure, seguendo le istruzioni pubblicate più avanti, potrete modificare la posizione delle telecamere o il momento in cui si attivano, per creare i vostri personali filmati di inseguimenti automobilistici. Insomma, è un completo sistema di regia che solo Driver vi offre, capace di modificare ogni aspetto dei replay.

## CARICA REPLAY FILMATI

Questa opzione vi porterà alla schermata di caricamento dal disco, per caricare uno dei replay salvati in precedenza. Dopo il caricamento, verrete portati direttamente al regista video e potrete lavorare sui vostri filmati di inseguimenti automobilistici.

## VEDI INSEGUIMENTO 1-4

Sul CD di Driver troverete quattro filmati dimostrativi di inseguimenti, registrati ed elaborati dalla squadra Reflections. Potrete prenderli come riferimento per scoprire che cosa è possibile ottenere dal regista video con un po' di impegno e pazienza. Potrete anche provare a modificarli voi stessi.

Il gruppo di icone che appare nella parte superiore del video vi permetterà di disporre le telecamere nei punti migliori per inquadrare l'azione. Potrete regolare lo zoom, fissare le telecamere sulle auto, disporle in modo che seguano certe vetture, piazzarle in posizioni fisse, oppure mettervi comodi e sfruttare la regia automatica per lasciare che tutto il lavoro venga svolto automaticamente. La scelta è vostra.

Quando premerete il tasto di riproduzione, quando userete l'opzione Regia automatica, oppure quando farete avanzare il filmato rapidamente o di un fotogramma per volta, la barra colorata che appare nella zona superiore dello schermo scorrerà da destra a sinistra. La linea nera al centro di questa barra indica sempre la posizione attuale del replay. Il colore della barra cambierà a seconda del tipo di telecamera in funzione, secondo questo schema:

Telecamera di inseguimento  
Telecamera fissa (zoomata)  
Telecamera fissa (non zoomata)  
Nell'auto del giocatore  
Nell'auto dell'inseguitore

Rosso  
Verde  
Giallo  
Blu  
Azzurro

Quando un nuovo colore arriverà presso la linea nera, si verificherà un cambiamento di prospettiva dell'immagine. Sotto la barra, da sinistra a destra, si trovano diverse icone che svolgono le funzioni elencate più avanti.

### NOTA :

Usate i tasti del cursore e INVIO per scegliere un'icona nei menu e nei sottomenu. Ogni volta che apporterete una modifica alla posizione, all'orientamento o al tipo di una telecamera, il regista video vi consentirà di provare diversi angoli di ripresa prima di impostare la nuova scelta. Tutte le modifiche di questo tipo si effettuano grazie ai sottomenu della telecamera descritti più avanti. Se la nuova posizione della telecamera vi va bene, dovrete sempre scegliere l'icona OK in quello specifico sottomenu per confermare i cambiamenti e aggiungerli al replay. In caso contrario, tutte le ultime modifiche all'impostazione della telecamera andranno perse e si tornerà al punto di vista scelto in precedenza per il replay.



### RIPRODUZIONE / PAUSA

Scegliete l'icona di riproduzione e premete <INVIO>, oppure cliccatevi sopra, per far partire il replay. Premendo <Esc> durante la visualizzazione del replay, potrete mettere quest'ultimo in pausa e tornare alle icone citate prima. L'icona di riproduzione permette di raggiungere un qualsiasi punto di interesse o una sequenza d'azione che volete modificare.



### REGIA AUTOMATICA

Scegliendo questa icona, potrete attivare un regista automatico che sceglierà per voi le visuali del replay. Si tratta di un pratico e veloce sistema per calarsi nei panni dello spettatore, ma anche per osservare i dettagli e le funzioni offerte dal regista video. Potrete interrompere i replay in qualunque momento e iniziare a modificarli come più vi piace, partendo dall'istante in cui avete fermato la riproduzione, o dall'inizio delle riprese, oppure quando entra in azione una delle telecamere.





## AVANZAMENTO VELOCE

Grazie a questa funzione, potrete far avanzare il replay a velocità doppia del normale per cercare qualche particolare posizione, oppure il prossimo stacco di una telecamera. L'immagine rimarrà ferma, però sentirete i rumori del gioco in sottofondo. Premete ancora <Esc> per tornare al replay.



## AVANZAMENTO

### FOTOGRAMMA

Premete il tasto <INVIO> per far avanzare il replay di un fotogramma per volta. Questa funzione è essenziale quando dovete raggiungere un'immagine ben precisa della ripresa. Tenete premuto il tasto <INVIO> per avanzare a velocità normale.



## RIAVVOLGI FINO ALL'INIZIO

Scegliendo questa icona, potrete riavvolgere istantaneamente il replay e farlo ripartire. Non preoccupatevi per tutte le modifiche apportate alle telecamere: saranno ancora presenti quando il replay partirà di nuovo.



## AGGIUNGI TELECAMERA

Scegliendo questa icona, potrete aprire un sottomenu contenente un elenco di telecamere fra cui scegliere. Ogni telecamera aggiunta entrerà in azione nel punto in cui avrete fermato il replay per inserirla, indicato dalla linea nera. Ecco i vari tipi di telecamere che si possono aggiungere:



### Nell'auto

Questa telecamera mostra l'azione dall'interno di un'auto, che può essere la vostra o una qualunque altra vettura inseguitrice.



### Tu o l'inseguitore

Questa icona vi permetterà di scegliere una delle vetture che in quel momento vi stanno **inseguendo**. Quando **avrete** trovato l'auto da cui volete **riprendere l'azione**, premete <INVIO>. Ricordatevi di **scegliere OK** nel menu, se volete che questo cambiamento venga effettivamente impostato.



### Bloccata sulla macchina/

### Telecamera di inseguimento

Questa telecamera **insegue l'auto** e la **riprende dalla posizione** e con l'**angolazione** specificata di seguito.



### Sposta telecamera

Questa telecamera, di norma, si focalizza sulla vostra auto. Usando i tasti del **cursore**, potrete avvicinarla (su), allontanarla (giù), farla ruotare in senso orario o antiorario (sinistra o destra), alzarla e abbassarla.



### Telecamera fissa

Questo tipo di telecamera è posato a terra su un treppiede e rimane focalizzata su uno specifico punto dell'azione o su un veicolo di vostra scelta.



### Sposta telecamera

I comandi elencati poco prima, alla voce "Sposta telecamera", possono servire anche per muovere la telecamera rispetto allo scenario. Di norma, comunque, la telecamera è focalizzata su un'auto.



### Fissa telecamera sull'auto

Scegliendo questa icona, la telecamera si focalizzerà su un'auto e continuerà a seguirla partendo dalla sua posizione fissa.



### Mirino

Sposta la telecamera in modo da inquadrare un dato punto dello scenario.





### Zoom

Potrete attivare lo zoom soltanto quando la telecamera è puntata verso un'auto. Quando osserverete il replay, noterete che la telecamera in questione effettuerà uno zoom e si focalizzerà sull'auto inquadrata, nei limiti della sua posizione rispetto alla vettura.



### O K

Dovete scegliere OK per confermare tutte le modifiche apportate grazie ai menu.



### MODIFICA TELECAMERA

Questa voce vi permetterà di modificare il tipo di telecamera che riprende la scena nel momento in cui il replay è stato messo in pausa o fermato. Questo momento è mostrato dall'indicatore nero al centro della barra colorata.



### Nell'auto

Permette di passare a una telecamera interna nell'istante mostrato dal contrassegno nero.



### Fissa telecamera sull'auto

Permette di passare a una telecamera focalizzata sull'auto nell'istante mostrato dal contrassegno nero.



### Bloccata sulla macchina/

Telecamera di inseguimento

Permette di passare a una telecamera di inseguimento o bloccata sulla macchina nell'istante mostrato dal contrassegno nero.



### Telecamera fissa

Permette di passare a una telecamera fissa nell'istante mostrato dal contrassegno nero.



### Tempo

Usando i tasti a destra e a sinistra, potrete spostare avanti e indietro nel tempo la posizione in cui la telecamera attualmente indicata dal contrassegno nero, inizia a riprendere.



### Rimuovi telecamera

Elimina la telecamera che sta inquadrando la scena nell'istante mostrato dal contrassegno nero.



### O K

Dovete scegliere OK per confermare tutte le modifiche apportate.



### SALVA REPLAY

Quando sarete soddisfatti delle modifiche apportate al replay, potrete salvare il vostro lavoro sul disco. Il salvataggio potrà avvenire in qualunque momento, dunque potrete anche eventualmente riprendere il lavoro in un secondo tempo e dare i tocchi finali al vostro "filmato".



### O K

Scegliendo OK potrete uscire dal regista video. Se non avete salvato il vostro lavoro, vi verrà prima chiesto se desiderate farlo. Quindi, il banco di regia sparirà e tornerete al menu principale.

# RICO NOSCIMENTI

## Reflections

*Ideazione e design  
del gioco*

Martin Edmondson

*Programmatori*

*Capo programmatori*

Nathan Whitaker

Wayne Coles

Russell Lazzari

Christopher Phillips

Steve Burrows

*Grafici*

David Oxford

Andrew Sharrat

Daniel Oxford

Douglas Kalberg

Steven Adams

Christopher Willacy

Andrew Bales

David Oxford Jr

Aidan Wilson

Jack Couvela

Phil Baxter

*Grafici 3D*

Simon McKeown

Shaun Stephenson

Marcus Hardy

Marcel Simons

Stuart Dobbs

*Missioni*

Tony Roberts

Andreas Tawn

*Responsabile progetto*

Gareth Edmondson

*Assistente del*

*responsabile progetto*

Tony Roberts

*Lavori aggiuntivi*

Mark Sample

Matthew Gibson

Mark Terry

Guillermo Perez

Laurrauri

*Trama e sceneggiatura*

Maurice Suckling

*Musica di gioco*

Allister Brimble

*Effetti sonori*

Will Davis

*Produzione audio delle  
sequenze di intermezzo*

The Sound House

*Mixing digitale*

Mike Stewart

*Doppiaggio digitale*

Phil Wood

*Registrazione voci  
inglesi*

Maverick Media

*Regista*

Seamus Masterson

*Assistente di  
produzione*

Sarah Heywood

*Voci attori inglesi*

Brad Lavelle

Enn Reitel

Kenny Andrews

John Sharian

Jonnie Fiori

Dan Russel

Melanie Nicholson

James Carol Jordan

## GT Interactive

*Produttore*  
Pete Hawley

*Assistente Produttore*  
Tim Mawson

*Controllo qualità*  
Tester capo  
Germaine Mendes

Tester  
Will Carter  
Paul McGinniss  
Richard Pareja  
Dan McNeil  
Tim Wileman  
Andrew Azorbo  
Al Bailey

*Responsabile servizi  
sviluppo prodotto*  
Kevin Turner

*Responsabile CQ*  
Graham Axford

*Responsabile  
localizzazione*  
Neil McKenna

*Direttore di sviluppo*  
Graeme Boxall

*Manuale scritto da:*  
Pete Hawley

*Coordinazione del  
manuale*  
Marianne Durand

*Versione italiana  
a cura di:*  
Project Synthesis srl –  
Milano



Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Österreich	Technische: <b>0900-400 654</b> Spielerische: <b>0900-400 655</b> (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		<a href="http://www.atari.de">www.atari.de</a>
• Belgie	PC: <b>+32 (0)2 72 18 633</b> <b>+31 (0)40 24 466 36</b> Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30		<a href="mailto:nl.helpdesk@atari.com">nl.helpdesk@atari.com</a>
• Danmark	<b>+44 (0)161 8278060/1</b> - 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		<a href="mailto:uk.helpline@atari.com">uk.helpline@atari.com</a>
• Suomi	<b>+44 (0)161 827 8060/1</b> - 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		<a href="mailto:uk.helpline@atari.com">uk.helpline@atari.com</a>
• France	Soluces: <b>0892 68 30 20</b> Euro Interactive / Infogrames France (0,34 €/mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 €/mn) Service Consommateur Technique: <b>0825 15 80 80</b> 84 rue du 1 <sup>er</sup> mars 1943 (0,15 €/mn Du Lundi au samedi de 10h-20h non stop) 69625 Villeurbanne Cedex		<a href="mailto:fr.support@atari.com">fr.support@atari.com</a> <a href="http://www.fr.atari.com">www.fr.atari.com</a>
• Deutschland	Technische: <b>0190 771 882</b> Spielerische: <b>0190 771 883</b> (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		<a href="http://www.atari.de">www.atari.de</a>
• Greece	<b>301 601 88 01</b> -		<a href="mailto:gr.info@atari.com">gr.info@atari.com</a>
• Italia	-		<a href="mailto:it.info@atari.com">it.info@atari.com</a> <a href="http://www.it.atari.com">www.it.atari.com</a>
• Nederland	PC: <b>+31 (0)40 23 93 580</b> <b>+31 (0)40 24 466 36</b> Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30		<a href="mailto:nl.helpdesk@atari.com">nl.helpdesk@atari.com</a>
• Norge	<b>+44 (0)161 827 8060/1</b> - 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		<a href="mailto:uk.helpline@atari.com">uk.helpline@atari.com</a>
• Portugal	<b>+34 91 747 03 15</b> <b>+34 91 329 21 00</b> de 2 <sup>a</sup> a 6 <sup>a</sup> , entre as 9:00 e as 17:00		<a href="mailto:pt.apoiocliente@atari.com">pt.apoiocliente@atari.com</a>
• Israel	<b>+ 972-9-9712611</b> - 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday		<a href="mailto:infogrames@telerom.co.il">infogrames@telerom.co.il</a>
• España	<b>+34 91 747 03 15</b> <b>+34 91 329 21 00</b> lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h		<a href="mailto:stecnico@atari.com">stecnico@atari.com</a> <a href="http://www.es.atari.com">www.es.atari.com</a>
• Sverige	<b>08-6053611</b> - 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag		<a href="mailto:rolf.segaklubben@bredband.net">rolf.segaklubben@bredband.net</a>
• Schweiz	Technische: <b>0900 105 172</b> Spielerische: <b>0900 105 173</b> (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		<a href="http://www.gamecity-online.ch">www.gamecity-online.ch</a>
• UK	Hints & Cheats: <b>09065 55 88 88*</b> *24 hours a day / £1 / min / inside UK only "You need the bill payer's permission before calling."	Technical Support: <b>0161 827 8060/1</b> 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	<a href="mailto:uk.helpline@atari.com">uk.helpline@atari.com</a> <a href="http://www.uk.atari.com">www.uk.atari.com</a>

### Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

### Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

**[www.atari.com](http://www.atari.com)**

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.