Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

Prévention des risques d'épilepsie

A lire avant toute utilisation de jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance et ce, y compris dans la vie de tous les jours.

Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser IMMÉDIATEMENT la partie et consulter votre médecin.

Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles

· S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
· Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
· Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
· Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
· Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

Le Vieux Manuel

Système requis :

Configuration minimale

Système d'exploitation	Windows® 95 ou 98
Type et fréquence de processeur	Pentium 166 MHz MMX(ou équivalent Cyrix ou AMD)
Carte vidéo	Carte accélératrice 3D 4 Mo compatible Direct 3D™ ou Carte vidéo 2 Mo compatible Direct Draw™
Mode	65536 couleurs
Espace disque dur	5 Mo
Mémoire	16 Mo
Lecteur de CD-ROM	4X (taux de transfert de 600 Ko/s) avec driver CD-ROM Windows® 95/98
Périphériques d'entrée supportés	Tout périphérique de jeu compatible Direct Input™ supporté par Windows® 95 ou 98, y compris les modèles à retour de force
DirectX (fourni sur le CD-ROM)	DirectX™ 6 ou supérieur ; DirectX6 Média™
Autre	Clavier, souris

Configuration recommandée :

Système d'exploitation	Windows® 95 ou 98
Type et fréquence de processeur	Pentium 233 MHz (ou équivalent Cyrix ou AMD) avec carte accélératrice 3D 4 Mo
Carte vidéo	Carte accélératrice 3D 4 Mo sur bus AGP ou 8 Mo sur bus PCi, compatible Direct 3D™
Espace disque dur	200 Mo
Mémoire	32 Mo
Carte son	16 bits compatible DirectSound™

Pour le mode mulitijoueur/multimachine :

De 2 à 8 joueurs :
- Par réseau local :IPX (le plus adapté) ou TCP/IP
- Via Internet : TCP/IP (le plus adapté) ou IPX par KALI

A 2 joueurs :
- Par modem direct
- Par câble NULL modem : liaison série directe

Le Vieux Manuel

Installation

Moto Racer 2 a été développé spécifiquement pour le système d'exploitation Windows® 95 ou Windows® 98 et ne fonctionne pas sous MS-DOS.

Préparatifs avant l'installation

Avant d'installer un logiciel quel qu'il soit, il est essentiel de faire en sorte que le disque dur fonctionne au mieux de ses possibilités. C'est pourquoi nous vous conseillons d'exécuter les utilitaires ScanDisk et Défragmenteur de disque. ScanDisk cherche sur le disque dur toutes les unités d'allocation perdues, ainsi que les fichiers et répertoires fragmentés. Le Défragmenteur de disque permet de réorganiser les données. En utilisant ces utilitaires, vous vous prémunissez au mieux contre l'altération des données.

1. Commencez par exécuter ScanDisk. Pour le lancer, faites un clic gauche sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches. Le menu s'ouvre aussitôt.
2. Dans ce menu, sélectionnez **Exécuter**, tapez **scandisk**, puis cliquez sur **OK**. Une fois le programme chargé, vérifiez que vous avez sélectionné **Minutieuse** dans le tableau Type d'analyse, que la case ***Réparer automatiquement les erreurs*** est validée et que vous avez sélectionné le disque sur lequel vous allez installer le jeu (C: par exemple). Lorsque tout est configuré, cliquez sur le bouton **Démarrer** pour lancer l'analyse du disque, suivie par la correction des erreurs éventuelles.
3. Exécutez ensuite le Défragmenteur de disque. Pour le lancer, faites un clic gauche sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches. Le menu s'ouvre aussitôt.
4. Dans ce menu, sélectionnez **Exécuter**, tapez **defrag** et cliquez sur **OK**. Tout comme pour ScanDisk, sélectionnez le disque sur lequel vous allez installer le jeu et cliquez sur **OK**.

Installation

Pour installer Moto Racer 2, vous devez :

- Lancer Windows® 95 ou 98.
- Veiller à ce que votre bureau soit configuré avec une profondeur de couleurs de 16 bits (65536 couleurs).
- Insérer le CD-ROM de Moto Racer 2 dans votre lecteur. L'écran d'installation de Moto Racer 2 apparaît automatiquement (sauf si la détection automatique est désactivée).
- Pour quitter sans installer, cliquer sur Exit.
- Pour commencer l'installation, cliquer sur Install.
- Suivre les instructions affichées à l'écran (veuillez lire ci-après le paragraphe "Remarque sur l'installation de DirectX™ avant de choisir vos options d'installation de DirectX™).

Le vieux Manuel

Choix du dossier

• Pour installer Moto Racer 2 dans le dossier par défaut (C:\Program Files\Moto Racer2), cliquez sur Suivant dans la page de choix du dossier d'installation.

• Si vous souhaitez l'installer dans un autre dossier : cliquez sur Parcourir... dans la page de choix du dossier d'installation. Tapez le nom du dossier où vous souhaitez installer Moto Racer 2 ou sélectionnez un dossier existant. Si vous tapez le nom d'un nouveau dossier, le programme vous demandera de confirmer sa création. Cliquez sur Oui. La page de choix du dossier d'installation réapparaît. Cliquez sur Suivant et poursuivez l'installation.

Informations sur l'installation de DirectX™

A lire intégralement avant de jouer à Moto Racer2 ou d'installer les pilotes DirectX.

DirectX est une API (Application Programming Interface) qui donne aux applications Windows® 95/Windows®98 un accès en temps réel, et donc très performant, à la composante matérielle de votre ordinateur. Elle simplifie en outre les opérations d'installation et de configuration des périphériques. L'API DirectX est donc bien adaptée aux jeux sous Windows®95/Windows® 98. Moto Racer2 utilise l'API DirectX 6 (la version la plus récente de DirectX à la date de sa commercialisation) et contient tous les fichiers que vous pouvez installer si nécessaire.

Il peut arriver que certaines composantes de DirectX, Direct 3D, DirectDraw et DirectSound, nécessitent la mise à jour de vos pilotes vidéo, 3D et audio respectivement, pour pouvoir fonctionner normalement. L'utilisation de pilotes audio et vidéo non compatibles DirectX 6 entraîne des problèmes de son et d'affichage avec les applications DirectX 6. Aussi, lors de l'installation de DirectX 6, les pilotes de vos cartes audio et vidéo seront mis à jour si nécessaire. Les fichiers DirectX 6 qui vous sont livrés avec Moto Racer2 contiennent les pilotes convenant à la plupart des produits des grands fabricants de périphériques. Si vous utilisez une carte très récente ou d'une marque moins répandue, il est possible que vous ayez à prendre contact avec son fabricant pour obtenir des pilotes compatibles DirectX.

Au terme de l'installation de DirectX 6, vérifiez si vos pilotes audio et vidéo sont compatibles DirectX 6 :

1. Cliquez sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches de Windows 95/Windows 98 puis sur **Exécuter**....
2. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, tapez **c:\program files\directx\setup\dxdiag.exe** et cliquez sur OK.

Le vieux Manuel

Le programme de détection de DirectX vous donne des informations concernant vos pilotes de carte vidéo, son et 3D. Pour contrôler vos pilotes de carte vidéo et vos pilotes de carte 3D, cliquez sur les onglets **Display** et pour contrôler vos pilotes de carte son, cliquez sur l'onglet **Sound**.
La rubrique **Drivers** vous indique si votre pilote est certifié ou non par Microsoft comme étant compatible DirectX 6.
Si vous obtenez **Certified : Yes**, cela signifie que votre périphérique est compatible DirectX 6 et qu'il devrait fonctionner normalement avec les applications DirectX 6.
Si vous obtenez **Certified : No**, cela signifie que votre périphérique n'est pas compatible DirectX 6 et que vous pouvez rencontrer des problèmes avec les applications DirectX 6. Si tel est votre cas, veuillez vous reporter à la rubrique des remarques au bas de l'application DirectX Diagnostic Tool. Les utilisateurs de Windows 98 sont également invités à consulter la rubrique **Troubleshoot** accessible à partir de l'onglet **Still Stuck ?**.

Remarque importante : au moment de l'installation de DirectX 6, l'assistant de configuration détecte si vos pilotes peuvent être mis à jour ou pas. Si le pilote qui est remplacé n'a pas été testé ou si le fait de le remplacer peut être à l'origine de problèmes, l'assistant de configuration vous prévient en conséquence. Nous vous recommandons de suivre ces avertissements.

Démarrage du jeu

- Démarrez le système d'exploitation Windows® 95 ou 98.
- Placez le CD-ROM Moto Racer 2 dans votre lecteur.
- Si vous avez inséré votre CD dans le lecteur de CD-ROM après que Windows® 95 ait été lancé, l'écran de démarrage apparaît automatiquement (sauf si la détection automatique est désactivée). Cliquez sur Exit pour abandonner, ou sur Run pour démarrer le jeu.

Vous pouvez aussi procéder comme suit :

- Ouvrez le menu Démarrer de la barre des tâches et sélectionnez Programmes.
- Sélectionnez alors Moto Racer2\Moto Racer 2 pour démarrer le jeu.

Astuce :

Pour démarrer encore plus rapidement Moto Racer 2, vous pouvez placer un raccourci directement sur votre bureau : ouvrez le dossier où vous avez installé Moto Racer 2, cliquez avec le bouton droit sur l'icône du programme Moto Racer 2 (MOTO.EXE) et, sans relâcher le bouton, faites-le glisser sur votre bureau. Relâchez alors le bouton et sélectionnez "Créer un ou des raccourci(s) ici". Pour démarrer le programme, il suffira par la suite de double-cliquer sur l'icône de raccourci que vous venez de créer.
Remarque : ce raccourci peut en outre vous servir à spécifier certains arguments de la ligne de commande pour des options spécifiques (voir à ce sujet "Résolution des problèmes rencontrés")

Le Vieux Manuel

Résumé des commandes

Menus

Action	Clavier	Souris
Sélectionner	Touches de direction	Déplacer la souris
Accepter/Continuer	Entrée	Bouton gauche
Page précédente	Échap	Bouton Droit

Pilotage de la moto (configuration par défaut)

Actions	Clavier	Joystick/Joypad *(selon nombre de boutons)*
Tourner à gauche	Flèche gauche	Joystick à gauche
Tourner à droite	Flèche droite	Joystick à droite
Accélérer	Flèche haut	Bouton 1
Freiner	Flèche bas	Bouton 2
Changement de vitesse	A/Z	Boutons 4 et 5
Turbo / Figures	Barre d'espace	Bouton 3
Vue Arrière	TAB	

Fonctions générales dans le jeu

Actions	Clavier
Menu principal	Échap
Passer en Plein Ecran / Fenêtré	ALT+Entrée
Diminuer la résolution	F2
Augmenter la résolution	F3
Disposition de l'écran de jeu	F4
Vues	F5
Changement de la vue courante (multijoueur)	F6
Suivre les autres motos (seulement à la fin d'une course en mode réseau)	SHIFT+F6
Type de compteur de vitesse	F7
Afficher le n° des pilotes et leur nom (multijoueur)	F8
Commuter les types de carte	F9
Activer le Menu Latéral Audio	F11
Activer le Menu Latéral Affichage	F12
Commuter les voix	CTRL+V
Commuter les bruitages	CTRL+S
Commuter les musiques CD	CTRL+C
Sélectionner le mode Joystick	CTRL+J

Le Vieux Manuel

Mettre le jeu en pause	CTRL+P ou touche PAUSE
Activer/Désactiver le filtre	CTRL+F
Activer/Désactiver le tramage	CTRL+D
Activer/Désactiver le lissage des bords	CTRL+A
Changer l'unité de vitesse (Km/H, Mph)	CTRL+U
A partir du pavé numérique :	
Augmenter le niveau de détail	+
Diminuer le niveau de détail	-
Diminuer le volume général	/
Augmenter le volume général	*
Diminuer le volume des bruitages	SHIFT+/
Augmenter le volume des bruitages	SHIFT+*
Diminuer le volume du CD	CTRL+/
Augmenter le volume du CD	CTRL+*

Commencer le jeu

Pour jouer à Moto Racer 2 :

- Lancez le système d'exploitation Windows® 95 ou 98.
- Insérez le CD-ROM de Moto Racer 2 dans votre lecteur.
- Sélectionnez l'icône Moto Racer 2 dans le menu Démarrer/Programmes du bureau Windows® 95 ou 98.

Ecran titre



Lorsque vous lancez le jeu Moto Racer 2, l'écran titre apparaît. Vous pouvez accéder aux diverses options à l'aide de la souris. Le bouton gauche de la souris permet de valider un choix (vous pouvez également effectuer un choix à l'aide des flèches de direction et le valider en appuyant sur la touche Entrée).

Appuyez sur Démarrer pour commencer un nouveau jeu. Si vous n'appuyez pas sur Démarrer, une démo du jeu est lancée au bout de trente secondes. Pour quitter la démo, pressez la touche Echap, un menu apparaît alors.

Les autres options de l'écran titre sont :

Options pour régler divers paramètres

Editeur un éditeur de circuit qui permet de créer vos propres tracés et un éditeur de championnat, pour créer un championnat regroupant plusieurs courses

Sortie pour quitter le jeu

Le Vieux Manuel

Options

L'écran Options permet de paramétrer Moto Racer 2 et certains périphériques de votre PC. Sur cet écran s'affichent les choix suivants : Manettes, Son et musique, Jeu, Infos et Affichage. L'écran Infos délivre diverses informations relatives à votre machine et au système d'exploitation (processeur, détection des instructions MMX®, mémoire vive, version de DirectX™ installée, pilotes DirectDraw™, Direct3D™, DirectSound™...).
Utilisez la souris ou les touches de direction pour circuler entre les différentes options. Appuyez sur la touche Entrée ou cliquez avec le bouton gauche de la souris pour modifier une option.

Manettes

Cet écran vous montre les touches configurées par défaut pour les différents joueurs. Vous pouvez changer les touches attribuées à chacune des fonctions en suivant la procédure suivante :
Pour un joueur donné, sélectionnez avec la souris (ou les touches de direction) la fonction que vous souhaitez modifier, cliquez dessus (ou pressez sur Entrée), puis pressez la touche ou le bouton du périphérique que vous voulez affecter à cette fonction.
Par exemple, pour affecter la touche G à la fonction Tourner à gauche, placez le curseur de la souris sur la fonction Tourner à gauche, cliquez dessus et appuyez sur G.
Remarque : si vous utilisez un joystick ou un joypad, vous devez au préalable l'avoir calibré à l'aide de l'utilitaire Windows® 95/98 de votre panneau de configuration.
Si vous disposez d'un joystick à retour de force (Force Feedback), vous pouvez choisir parmi trois modes :

- Désactivé
- Mode 1 (force d'accélération normale)
- Mode 2 (force d'accélération inverse)

Son et musique

Sortie échantillon : choisissez la qualité des sons échantillonnés (8 ou 16 bits), la fréquence de traitement (11 ou 22 KHz) et le mode mono ou stéréo. Des échantillons 8 bits nécessitent moins de mémoire que des échantillons 16 bits. Un traitement à 22 KHz stéréo monopolise davantage de ressources processeur qu'un traitement 11 KHz mono.
Les options sonores suivantes concernent le volume des différents sons. Celui-ci peut être réglé séparément à l'aide des curseurs ou désactivé par l'icône Haut-parleur (qui devient un haut-parleur barré). Les flèches gauche et droite permettent respectivement de baisser et de monter le volume de l'option choisie (volume principal, effets sonores, voix, musique du CD, etc.).

Le vieux Manuel

Jeu

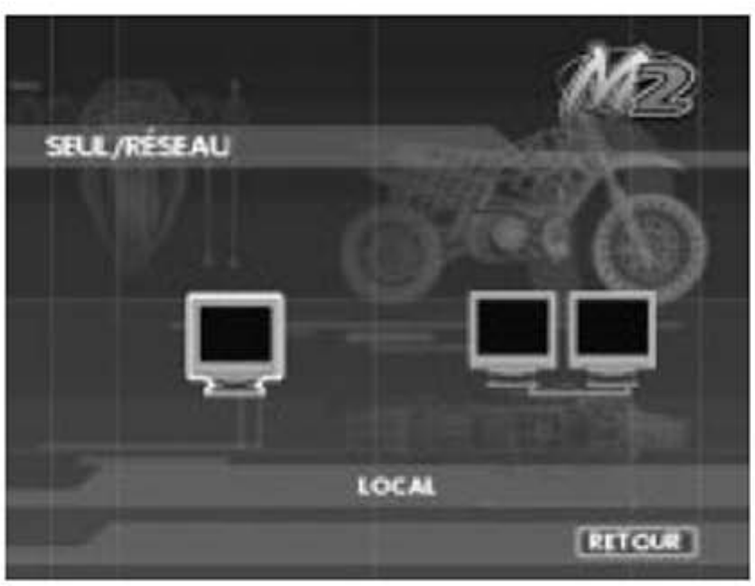
Concurrents : vous pouvez choisir d'évoluer dans une course qui comprend au total 8, 12 ou 24 motos (en choisissant 8 véhicules, vous rendez le jeu un peu plus facile et plus fluide sur une machine peu puissante).
Fréquence de rafraîchissement sessions : pour le mode réseau, permet de choisir la fréquence à laquelle la liste des sessions existantes sera mise à jour (entre 1 et 30 secondes).
Délai maximum pour une connexion : temps maximum imparti au jeu pour se connecter à une session. En mode AUTO, DirectPlay™ choisit lui-même ce délai.

Affichage

Sur ce panneau de contrôle, vous pouvez choisir :
• le contrôleur écran (c'est-à-dire l'une des cartes vidéo présentes dans votre ordinateur) que vous voulez utiliser dans le jeu.
Le terme «Pilote d'affichage principal» désigne la carte vidéo principale de votre système. Si vous possédez une deuxième carte (une 3Dfx, par exemple), cliquez sur la flèche de droite pour faire apparaître le nom du pilote de cette carte de sorte qu'elle devienne la carte active pour Moto Racer 2.
• la taille d'affichage en mode fenêtré
• la résolution en mode plein écran
(ces deux paramètres varient en fonction de votre carte graphique et du pilote installé)
• le niveau de détail : pour ce dernier critère, choisissez entre Maximum, Haut, Moyen, Bas et Très Bas en fonction des performances de votre machine (privilégiez un niveau de détail bas sur une machine peu puissante).

C'est parti !

Après avoir configuré les touches du clavier ou du périphérique choisi pour piloter votre bolide, il est grand temps de passer aux choses sérieuses… Dans l'écran titre, cliquez sur Démarrer. Sur l'écran suivant, vous devez choisir entre le mode "Local" et le mode "Réseau". Intéressons-nous pour l'instant au mode "Local", qui permet de jouer seul (ou jusqu'à quatre sur un même écran). Pour l'heure, supposons que vous souhaitez découvrir Moto Racer 2 en solo. Sélectionnez alors le niveau de difficulté "Facile", puis diquez sur "Un joueur" (un seul casque).



Le vieux manuel

Jouer en mode Un joueur

Il existe trois types d'épreuves accessibles en mode Un joueur. C'est sur ce même écran que vous choisissez le mode de jeu, Arcade et Simulation. En mode Simulation, la moto se comporte de façon nettement plus réaliste... L'augmentation de l'inertie modifie en effet radicalement son comportement. A réserver aux joueurs qui maîtrisent parfaitement le mode Arcade, mais attention aux surprises !
Pour débuter tranquillement, commencez plutôt par le mode Arcade, c'est un conseil d'ami...

Entraînement

Le mode Entraînement vous permet de découvrir en douceur les circuits, de mémoriser leur tracé et d'apprendre à déjouer les difficultés de chaque parcours. Il est également possible de courir en Mode "Time Attack" (contre la montre, voir plus loin).

Course simple

Participez à une course unique sur le circuit de votre choix où vous affronterez jusqu'à 23 adversaires contrôlés par l'ordinateur. Moto Racer 2 compte 32 circuits différents : 16 de vitesse (avec des bolides carénés) et 16 de cross, pour vous élancer sur des pistes boueuses et accidentées.

Championnat

Cette option vous permet d'enchaîner huit circuits de Moto Racer 2. Parmi les championnats prédéfinis, l'un est purement "routier", le second "tout cross", et le troisième mixte. Il existe en outre un championnat "Custom", dont vous pourrez définir les paramètres, et un championnat "Extrême" (accessible uniquement aux meilleurs d'entre vous...).
A chaque fin de course, un tableau récapitule les points que vous avez marqués comptant pour le classement général du championnat. Le championnat est une épreuve longue et difficile ; il vous faudra gérer vos courses et récolter un maximum de points au fil des épreuves. Bien entendu, vous pouvez à tout moment interrompre le championnat en cours pour le reprendre plus tard ; dans ce cas, il est automatiquement sauvegardé.

Sélectionnez l'épreuve qui vous intéresse, ou cliquez sur Retour pour retourner au menu principal. En mode Entraînement et Course simple, vous accédez ensuite à un même écran qui vous permet de choisir un circuit et les conditions de course.

Le Vieux Manuel

L'écran des circuits



Tous les circuits existants sont présentés avec leur type (vitesse ou cross, symbolisé par un type de casque différent), leur nom et leur catégorie : Amazonie, Bretagne, Grand Prix, Forêt ou Sahara. Quand vous sélectionnez une course à l'aide des touches de direction ou de la souris, le tracé et un aperçu du décor apparaissent dans une fenêtre sur la droite de l'écran. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner les conditions de course : le nombre de tours (2 à 6) et... la météo ! Eh oui, c'est l'une des grandes nouveautés de Moto Racer 2 : vous pouvez dorénavant rouler sous la pluie ou la neige, dans le brouillard ou en pleine nuit. Plusieurs boîtes font défiler les conditions possibles :

- moment de la journée : de jour, de nuit, au petit matin avec brouillard
- précipitations : soleil, pluie, neige, temps sec (comme soleil mais sans reflet dans l'objectif de la caméra)
- sens de course : normal, miroir, inversé (les sens miroir et inversé ne sont accessibles qu'après les avoir obtenus en mode championnat)

Il suffit de cliquer sur l'une des boîtes pour passer aux autres conditions possibles. Bien entendu, en fonction du lieu géographique, certaines combinaisons sont impossibles (neige au Sahara, par exemple)... Quand vous avez fait votre choix, cliquez sur OK.

En mode Entraînement, vous pouvez en outre cocher l'option Time Attack. Dans ce cas, l'ordinateur enregistre votre course. Dès la deuxième tentative, l'ordinateur affiche une seconde moto "Shadow" ou fantôme qui rejoue votre meilleure course (Note : il n'y a pas de détection de collision sur cette moto fantôme, en d'autres termes aucun choc n'est possible avec le fantôme). A l'issue de chaque essai, l'ordinateur mémorise la course du vainqueur. Cette option vous permet, en quelque sorte, de courir contre vous-même. Notez enfin que ce mode n'est disponible que pour un certain nombre de tours variant selon les circuits.

Choix de la moto

Sur cet écran, vous pouvez choisir parmi huit motos différentes. A chaque couleur correspondent des réglages particuliers. Les quatre caractéristiques qui varient d'un modèle à l'autre sont l'Accélération, la Vitesse maximum, l'Adhérence et le Freinage. Le premier modèle proposé constitue un compromis équilibré entre ces paramètres. Mais vous êtes libre d'être plus prudent... ou plus incisif !

Utilisez les flèches de direction pour sélectionner la moto qui vous convient le mieux.

Le vieux Manuel

Boîte de vitesses

Libre à vous d'opter pour un modèle avec boîte automatique, ou de passer les vitesses comme sur une vraie moto. Après cet ultime écran, les choses sérieuses commencent... En selle !

A la fin de la course, vous pouvez revoir votre performance en choisissant le mode Replay, qui vous présente l'évolution de votre machine sous toutes les coutures. Vient ensuite un récapitulatif de votre classement, avec le temps de parcours total et le record du tour le plus rapide. Passons maintenant en revue la course elle-même, avec les indications à l'écran et quelques conseils de jeu.

L'art du pilotage

Bien qu'il soit résolument orienté arcade comme son prédécesseur, Moto Racer 2 respecte les lois physiques et dynamiques qui régissent le comportement d'une moto. Le pilotage demeure cependant très simple : si vous jouez avec les touches du clavier, vous devrez utiliser les flèches de direction pour accélérer, freiner, tourner à droite et à gauche. La touche Espace, quant à elle, vous permet d'enclencher un "turbo" qui vous fera réaliser une roue arrière. Avec les motos de cross, cette touche vous permet en outre d'effectuer des figures pendant les sauts. Faites attention en utilisant la roue arrière : votre moto manœuvre moins bien dans cette position — et une chute est si vite arrivée...

Les circuits de Moto Racer 2 comportent tous plusieurs CheckPoints qui jalonnent la course. Au départ de la course, Moto Racer 2 vous alloue plus ou moins de temps suivant le niveau de difficulté. Ce temps commence à s'écouler dès la fin du compte à rebours. Vous devez atteindre le prochain CheckPoint avant que le temps ne soit totalement écoulé, sinon vous êtes disqualifié. Le passage au CheckPoint vous rajoute du temps.

Si vous chutez lors d'un choc avec un mur ou une autre moto, vous reprendrez la course au bout de quelques secondes à l'endroit où se trouve votre moto.

Affichage

Durant la course, Moto Racer 2 affiche diverses informations essentielles sans nuire à la visibilité. Néanmoins, certaines de ces informations peuvent être cachées si vous le souhaitez.



LapTime

Le LapTime vous indique le tour courant, le nombre total de tours et votre chronométrage.

Le vieux Manuel

BestLap

Le Bestlap vous rappelle le meilleur tour réalisé sur ce circuit.

Time

Le Time décompte le temps restant jusqu'au prochain CheckPoint.

Position Actuelle

Vous commencez toujours la course en dernière position. La position actuelle vous tient informé de l'évolution de votre position au sein du peloton de motards.

Carte

Cette carte représente le circuit en vue de dessus. Le triangle bleu représente votre position, les triangles rouges, les adversaires ; le trait rouge symbolise le point de départ, et les traits bleus, les checkpoints. Cette carte est soit réduite en bas à gauche de l'écran, soit zoomée en plein écran, soit cachée. Elle peut tourner sur elle-même ou être fixe. Vous pouvez commuter entre ces différents états à l'aide de la touche F9.

Compteur

Le compteur de vitesse de votre bolide comprend un compte-tours, un compteur de vitesse, et un indicateur du rapport de vitesse actuel. Il existe également un affichage numérique de la vitesse. Enfin, le compteur peut être caché. Vous pouvez commuter entre ces trois états à l'aide de la touche F7. La vitesse peut être exprimée en kilomètres par heure ou en miles par heure (appuyez sur CTRL+U pour changer d'unité).

Commandes diverses

Durant la course, vous pouvez utiliser les touches de fonction et les menus latéraux pour modifier la configuration de jeu.

Vues

La touche F5 permet de commuter entre les différentes vues (dont la vue interne).

En fin de course, lorsque vous jouez en mode réseau, Shift+F5 permet de placer la caméra successivement derrière les différentes motos en course.
Enfin, la touche de Tabulation enclenche la vue arrière pour surveiller les adversaires qui vous talonnent.

Affichage

Vous pouvez augmenter la résolution d'affichage avec F3 et la diminuer avec F2. La fonction F4 propose différentes dispositions d'écran de jeu (mode 16/9 en 1 joueur). Utilisez les touches Alt+Entrée pour passer en mode plein écran ou en mode fenêtré (valable aussi dans le menu).

Le vieux Manuel

Sons

Ctrl+V active et désactive les voix.
Ctrl+S active et désactive les bruitages.
Ctrl+C active et désactive la musique CD.

Menu latéral Audio

la touche F11 active le menu latéral Audio.
Vous pouvez alors activer ou désactiver avec la souris :

- la musique CD
- les sons de la moto et/ou les sons ambiants
- les voix

Menu Latéral Affichage

la touche F12 active le menu latéral Affichage.
Vous pouvez sélectionner avec la souris :

- reflets sur la moto
- ombre temps réel de la moto
- filtrage des textures
- tramage (dithering)
- lissage des bords des polygones
- type d'affichage (mode 16/9 en mode 1 joueur - équivalent à F5)
- mode plein écran/fenêtré
- basculer en Menu latéral Audio
- menu résolutions d'écran
- supprimer ce menu

Niveaux de détail

En fonction de la puissance de votre machine, vous pouvez retirer certains éléments graphiques afin d'alléger la charge du processeur. Utilisez les touches + et - pour changer le niveau de détail. Les cinq niveaux de détail sont organisés comme suit :

Niveau de détail	*Reflets*	*Ombre portée*	*Objets 3D*
• niveau Maximum	Actif	Actif	Actif
• niveau Haut	Actif	Actif	—
• niveau Moyen	—	Actif	Actif
• niveau Bas	—	—	Actif
• niveau Très Bas	—	—	—

Note : dans tous les cas, la distance d'affichage du circuit diminue ou augmente avec le niveau de détail.
Exemple : plus le niveau de détail est bas, et plus la distance est courte.

Le Vieux Manuel

Commandes Supplémentaires

La combinaison Shift+F1 affiche le mode écran courant.
Appuyez sur Ctrl+J pour activer le mode joystick.
Appuyez sur Ctrl+P ou sur la touche Pause pour mettre le jeu en pause.
Commandes graphiques : rendu graphique
Appuyez sur Ctrl+F pour activer/désactiver le filtre.
Appuyez sur Ctrl+D pour activer/désactiver le tramage.
Appuyez sur Ctrl+A pour activer/désactiver le lissage des bords des polygones.

Game Over

Si votre temps tombe à zéro, vous êtes disqualifié. L'écran affiche Time Out, Game Over.
Ensuite, un menu Continuer ? Oui/Non apparaît.
Pour recommencer la course, cliquez sur Oui.
Cliquez sur Non pour abandonner.

Quitter la course

Si vous pressez la touche Echap durant la course, celle-ci est interrompue.
• Cliquez sur Recommencer pour reprendre la course au début.
• Cliquez sur Quitter la course pour abandonner.
• Cliquez sur Affichage pour ouvrir le menu correspondant à F12.
• Cliquez sur Son pour ouvrir le menu correspondant à F11.
• Cliquez sur Continuer la course pour reprendre la course en cours là où vous l'avez interrompue.

Top 5

Si vous avez battu le record du tour sur ce circuit ou effectué l'une des cinq meilleures courses jamais enregistrées à ce jour, vous pourrez inscrire votre nom au Top 5 de ce circuit.
Cliquez ensuite sur Continuer pour retourner au Choix du circuit.

Le Vieux Manuel

Le mode Championnat

Si vous sélectionnez le mode Championnat, vous pouvez participer à l'une des compétitions prédéfinies, ou courir dans un championnat que vous avez créé (voir à ce sujet l'éditeur de championnat). Les courses se déroulent de la même façon qu'en mode Course simple, mais vous marquez des points pour le classement général à l'issue de chaque épreuve.



Résultats du championnat

A l'issue d'une course, chaque joueur se voit attribuer des points en fonction de sa position à l'arrivée :

Le premier reçoit	10 points.
Le second reçoit	8 points.
Le troisième reçoit	6 points.
Le quatrième reçoit	5 points.
Le cinquième reçoit	4 points.
Le sixième reçoit	3 points.
Le septième reçoit	2 points.
Le huitième reçoit	1 point.

Les autres concurrents ne reçoivent aucun point. Ce tableau récapitule le total des points de chaque concurrent après chaque course.

En mode un joueur, voici les Bonus que vous pouvez gagner en fonction de vos résultats en championnat :
"SuperBike Championship" gagné en 1ère position : mode Miroir (Mirror)
"Moto X Championship" gagné en 1ère position : mode Inversé (Reverse)
"Dual Sport Championship" gagné en 1ère position : ouverture de l'Ultimate Championship (vous devez au préalable avoir déjà obtenu les modes Miroir et Inversé)

Le vieux Manuel

Jouer à plusieurs sur la même machine

Moto Racer 2 vous permet de jouer à deux, trois ou même quatre joueurs sur une seule et même machine, en écran partagé. Sensations garanties !
Pour jouer à deux ou plus sur un même PC, il vous suffit de choisir le nombre de joueurs dans l'écran qui vient juste après l'écran "Local / Réseau".
La procédure est strictement identique à celle que nous avons décrite pour le mode Un joueur... à ceci près qu'il vous faut définir quelles sont les touches et périphériques alloués à chaque participant.



Si votre machine est dotée d'un port USB, vous pouvez très simplement connecter plusieurs claviers, joypads et joysticks sur votre PC. Cette solution présente l'avantage de mettre tous les concurrents sur un pied d'égalité. Dans le cas contraire, allouez à chaque joueur un périphérique différent et/ou des touches différentes sur l'unique clavier, en allant dans le menu Options / Manettes (notez toutefois que beaucoup de claviers ne tolèrent pas un nombre infini de touches pressées simultanément : si votre clavier émet des "Bip", il tente de vous faire comprendre que vous lui en demandez trop ! Déportez alors un ou 2 joueurs sur un autre périphérique).
Le joueur 1 choisit ensuite le circuit sur lequel la course (ou le championnat) va se dérouler, ainsi que les conditions météo.
L'écran Choix de la moto permet à chaque joueur de choisir une moto qui lui convient, ainsi qu'un système de vitesses (automatique ou manuel). Amusez-vous bien !



Le vieux Manuel

Jouer en réseau

Le mode Réseau (accessible depuis le menu principal via l'option Démarrer, en choisissant "Réseau") vous permet d'affronter jusqu'à sept autres joueurs connectés. Moto Racer 2 vous propose quatre protocoles de connexion différents. Il est à noter que pour jouer à plusieurs, chaque joueur doit avoir préalablement installé Moto Racer 2 sur son ordinateur (installation en mode "Typique" pour que la totalité des données se trouve sur le disque dur). De plus, le serveur de la session doit avoir le CD-ROM Moto Racer 2 présent dans son lecteur.

Votre nom

Cet écran apparaît après que vous ayez choisi le mode Réseau. Saisissez le nom de votre choix à l'aide des touches du clavier (9 caractères maximum) puis appuyez sur OK.

Protocole

Sur cet écran, vous devez sélectionner le protocole de connexion.
Cliquez sur le protocole que vous désirez utiliser et suivez les instructions pour établir la connexion.

Connexion IPX pour DirectPlay™

Ce protocole est a priori réservé aux connexions sur réseau local. Il est cependant possible d'utiliser ce protocole en ayant recours au programme KALI, qui est disponible gratuitement sur Internet.
La connexion IPX autorise jusqu'à huit joueurs simultanément dans une même session.

Connexion Internet TCP/IP

Lorsque vous sélectionnez ce protocole, Moto Racer 2 vous demande l'adresse IP du Serveur sur lequel vous voulez vous connecter. Le Serveur peut obtenir son adresse IP en lançant le programme WINIPCFG de Windows® 95 ou 98. Chaque joueur donne à Moto Racer 2 l'adresse IP du Serveur ; la connexion s'effectue ensuite automatiquement.
Si le Serveur se déconnecte durant la partie, Moto Racer 2 désignera automatiquement un autre joueur comme Serveur. Cependant, l'adresse IP demeurera inchangée.
La connexion TCP/IP autorise jusqu'à huit joueurs simultanément dans une même session.

Le Vieux Manuel

Connexion via modem

Lorsque vous choisissez ce protocole, la page "Config. Modem" apparaît alors.
A partir de là, choisissez un modem dans la liste des modems détectés.
Ensuite, choisissez "Appeler" (dans ce cas, il faut entrer son n° de téléphone) ou "répondre" (dans ce cas, attendre l'appel du connecté). Il ne reste plus qu'à attendre la connexion.
Note : l'utilisation de Moto Racer 2 via modem et la procédure de connexion ci-dessus sont prévues pour fonctionner avec le pilote DirectPlay™ version 4 et plus de Microsoft. Celui-ci est livré avec DirectX™ 6 sur le CD-ROM de Moto Racer 2.
Le fonctionnement de Moto Racer 2 via modem n'est pas garanti avec une autre version de DirectPlay™. Si vous possédez une autre version de DirectPlay™ et désirez utiliser Moto Racer 2 via modem, il s'avérera peut-être nécessaire d'installer la version 4 et plus de DirectPlay™.
La connexion n'autorise que deux joueurs simultanément.

Connexion Série

Vous pouvez jouer à deux en reliant 2 ordinateurs à l'aide d'un câble Null Modem. Quand vous sélectionnez ce protocole, vous devez préciser plusieurs caractéristiques de connexion comme le Débit, le Bit de stop, etc.
Ces réglages doivent impérativement être identiques sur le Serveur et sur les Clients (hormis le Port). D'autre part, ces réglages doivent être établis en fonction de l'ordinateur le plus lent.

Note : si la connexion choisie échoue, le programme retourne à la page de protocole.

Sessions

Une fois que vous avez choisi le type de connexion, vous pouvez créer une nouvelle session de jeu ou rejoindre une session existante. Moto Racer 2 supporte jusqu'à 32 sessions de jeu simultanément.

Dans tous les cas, l'un des joueurs sera Serveur et les autres Clients. C'est le Serveur qui choisit les paramètres de jeu.

L'écran présente les sessions existantes avec à gauche le nom de chaque Serveur et à droite les noms des Clients.

Cliquez sur le nom d'un Serveur pour sélectionner une session et faire apparaître les noms des Clients correspondants.
Cliquez sur le bouton Nouvelle partie pour créer une nouvelle session dont vous serez le Serveur.
Cliquez sur Rejoindre pour vous joindre à la session sélectionnée.
Cliquez sur Retour pour revenir au menu Protocole.

Le Vieux Manuel

Remarque : selon la rapidité du réseau auquel vous êtes raccordé (un réseau local est rapide alors qu'une connexion Internet par modem est beaucoup plus lente), la mise à jour de la liste des sessions est plus ou moins rapide. En outre, cette mise à jour réalisée par la couche logicielle DirectPlay de Microsoft est bloquante, c'est-à-dire que l'application Moto Racer 2 n'a plus la main. C'est la raison pour laquelle le menu d'options vous permet de choisir la fréquence à laquelle vous souhaitez qu'ait lieu le rafraîchissement des sessions existantes. Plus votre connexion est lente, plus vous avez intérêt à choisir un rafraîchissement peu fréquent (par exemple toutes les 20 secondes). Si votre connexion est particulièrement lente, vous pouvez même opter pour un rafraîchissement manuel. Dans ce cas, un bouton supplémentaire apparaît dans la page Sessions. Vous devez alors cliquer sur ce bouton à chaque fois que vous souhaitez voir cette liste mise à jour.

Ecran principal du mode Réseau

Sur cet écran sont réunies toutes les options du mode Réseau.



Options réservées au Serveur

Le Serveur peut modifier :



- La liste des joueurs : si le nombre de joueurs connectés à la session est inférieur à huit, la liste des joueurs présente une ou plusieurs cases vides. La case vide à gauche de chaque emplacement de nom vierge indique qu'un nouveau joueur pourra se joindre ultérieurement à la session en cours. Le Serveur a cependant la possibilité de verrouiller ces cases vides. En cliquant dessus, le Serveur fait apparaître un cadenas, signifiant qu'aucun joueur ne pourra se connecter à cet emplacement. Vous pouvez également remplacer les cases vides par des drones (motos contrôlées par l'ordinateur). En cliquant à nouveau sur le cadenas, un circuit intégré apparaît, indiquant que la case correspondante est occupée par un drone.

Le vieux Manuel

- Il est à noter que les drones seront plus ou moins rapides suivant le réglage du niveau de difficulté du Serveur.
- Le type d'épreuve : cliquez sur le casque en bas à gauche pour une Course simple, ou sur le drapeau pour jouer en mode Championnat.
- Session privée ou publique : le mode privé rend la session invisible aux joueurs extérieurs à la session.
- Le niveau de difficulté
- Mode arcade ou simulation
- Le choix du circuit ou du championnat

Options accessibles à tous les joueurs

Chaque joueur peut effectuer divers choix concernant son véhicule :

- Choix de la moto : en cliquant sur les flèches, vous faites défiler huit motos aux réglages différents. Ceux-ci apparaissent dans des barres qui reprennent les données de l'écran Choix de la moto en mode Une machine. La moto par défaut est un compromis entre les quatre valeurs.
- Le changement de vitesses : en cliquant sur l'icône correspondante, vous choisissez entre changement de vitesses automatique (A) et manuel (M).
- La couleur de son équipe.
- Les messages : en plaçant le curseur de la souris sur la zone de messages, on peut entrer un texte qui apparaît dans la ligne assignée à chaque joueur. Ce texte est visible par tous les autres joueurs de la session. Appuyer sur la touche Entrée du pavé numérique permet d'effacer toute la ligne de texte.

Lorsque vous avez choisi votre moto, cliquez sur Démarrer pour indiquer que vous êtes prêt à commencer la course.
Cliquez sur Déconnecter pour abandonner la session.
Si le Serveur se déconnecte, Moto Racer 2 désignera un nouveau Serveur choisi au hasard parmi les joueurs restants.

A la fin de la course, un tableau de résultat indique les performances de chaque participant et de chaque équipe.

Editeur

Le menu Editeur de Moto racer 2 vous offre de nombreuses options : création d'un circuit, modification du championnat "Custom". Les options qui apparaissent sont :

- ***En haut de l'écran***, huit circuits sont représentés avec leurs conditions météo respectives : il s'agit des circuits du championnat "Custom". Comme dans une Course simple, vous pouvez agir sur ces conditions en cliquant sur les fenêtres correspondantes après avoir choisi un circuit donné.

Le vieux Manuel

• ***Choisir un autre circuit***
Vous renvoie à la liste principale des circuits de Moto racer 2, afin de sélectionner un circuit existant à intégrer au championnat.
• ***Supprimer ce circuit***
Vous demande ensuite de confirmer la suppression du circuit sélectionné.
• Editeur de circuit
Voir ci-après.
• ***Ouvrir championnat***
Charge un championnat.
• ***Enregistrer championnat***
Permet d'enregistrer sur le disque dur votre championnat personnel.

Veuillez noter que seul le championnat "Custom" peut être modifié.

Editeur de circuit



Avec les conditions météo, l'autre grande nouveauté de Moto Racer 2 est son éditeur de circuit facile à utiliser, qui va vous permettre de concevoir des tracés en un tournemain. Il vous suffit de suivre les indications qui suivent. Vous pouvez ainsi modifier un tracé existant ou en concevoir un à partir de zéro, puis enregistrer ce tracé et proposer ce challenge inédit à vos amis.
L'écran Editeur de circuit se compose d'une vue en 3D du circuit sur lequel vous allez travailler. A gauche de cette fenêtre principale, se trouvent divers outils qui vont vous permettre de dessiner le circuit de vos rêves en quelques clics seulement. Toutes les icônes présentes sont accompagnées d'un texte qui apparaît lorsque vous faites passer le curseur dessus. En sélectionnant l'une des icônes Gomme, Crayon ou Main, vous passez en mode édition. Dans ce mode, vous faites apparaître deux nouvelles icônes grises (en haut à droite) qui permettent d'agir sur la vue 3D elle-même.
Passons en revue les diverses icônes de l'Editeur de circuit, en partant du haut :

• *Choix du thème (arbre)*

Choisissez ici le thème ou cadre de la course : Amazonie, Bretagne, Grand Prix ou Sahara. Le bouton "type de moto" est présent sur cet écran ; il permet de choisir entre sportive et tout-terrain.

• *Test du circuit (route plane)*

Vous permet de tester le circuit en cours de création.

Le Vieux Manuel

• Ajouter des bosses (route accidentée)

Agit sur une portion de route entre deux points de contrôle, que vous sélectionnez à l'aide de la souris. Vous pouvez opter pour une section plane, une bosse ou une série de bosses. Passez d'un choix à un autre en cliquant dans le dessin.

• Commencer nouveau circuit (cercle bleu)

Permet de revenir à un tracé de base circulaire.

• Enlever point de contrôle (gomme)

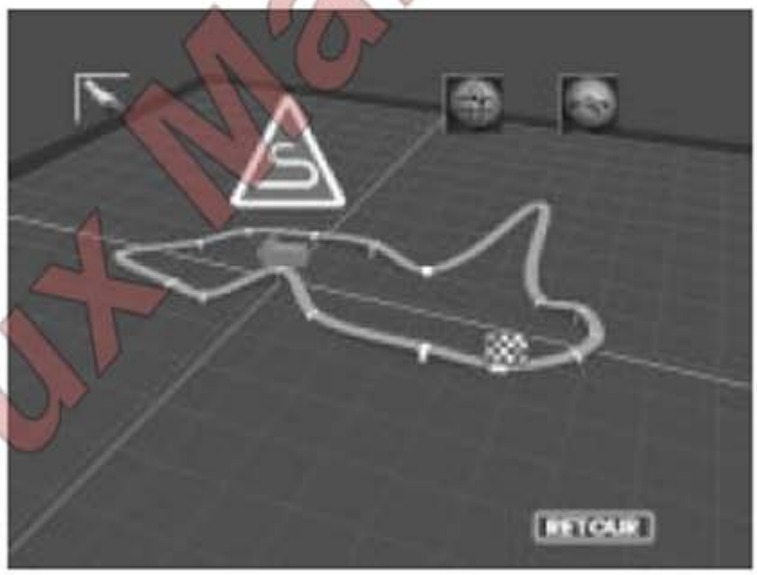
Supprime le point de contrôle sur lequel vous cliquez.

• Ajouter point de contrôle (crayon)

Ajoute un point de contrôle là où vous cliquez.

• Déplacer point de contrôle (main)

Vous permet de bouger un point de contrôle de façon fine, par simple glisser-déplacer. Génère automatiquement une courbe si vous "tirez" un point latéralement par rapport à ceux qui le suivent et le précèdent. Vous pouvez passer d'un déplacement horizontal à un déplacement vertical des points de contrôles en cliquant sur l'icône correspondante (raccourci via la touche Majuscule).



• Charger (disquette avec flèche sortante)

Charge en mémoire un circuit existant, que vous choisissez dans la liste des circuits.

• Sauvegarder (disquette avec flèche entrante)

Sauvegarde sur votre disque dur le circuit en cours.

• L'icône Info, quant à elle, fait apparaître un panneau indiquant la longueur en km du circuit.

• Les deux icônes qui apparaissent après le choix d'un outil (main, crayon, etc.) permettent de faire pivoter la vue en 3D :

Celle de gauche (en forme de +), quand on clique dessus en maintenant le bouton gauche enfoncé, permet d'incliner l'angle de vue du circuit en bougeant la souris dans l'axe vertical (depuis une vue du dessus jusqu'à une vue en coupe). Un mouvement de la souris dans l'axe horizontal fait quant à lui pivoter l'angle de vue autour du circuit.

De la même manière, l'icône de droite permet d'effectuer une translation (mouvement latéral de la souris en maintenant le bouton gauche enfoncé) ou un zoom si l'on bouge la souris dans l'axe vertical (zoom avant vers le bas, zoom arrière vers le haut).

Le vieux Manuel

Résolution des problèmes rencontrés

Les questions/réponses aux problèmes les plus fréquemment rencontrés sont répertoriés dans le fichier **FAQ** (Frequently Asked Questions) qui a été copié sur votre disque dur durant l'installation de Moto Racer 2. Pour le consulter, sélectionnez Démarrer/Programmes/Moto racer 2/FAQ. Vous y trouverez certainement la solution à vos problèmes.

Récapitulatif des arguments de la ligne de commande :

Mode écran:

-DrawMouse : force l'affichage d'un curseur de souris si la carte video n'en possède pas (3Dfx Voodoo par exemple)
-FullScreen : démarre le jeu en mode plein écran
-Windowed : démarre le jeu en mode fenêtré
-Height<h> : démarre le jeu avec un écran de <h> pixels de haut (seulement si -Width est également utilisé)
-Width<w> : démarre le jeu avec un écran de <w> pixels de large

Langue:

-Fr : force la version française
-Gr : force la version allemande
-It : force la version italienne
-Sp : force la version espagnole
-Sw : force la version suédoise
-Us : force la version anglaise

Gestion des cartes 3D:

-3DFX : déclare votre carte comme étant à base de circuit 3Dfx
-NoPowerVr : invalide la détection automatique d'une carte type PowerVr
-PowerVr : déclare votre carte comme étant à base de circuit PowerVR (si l'auto détection échoue)
-VideoControler<n> : utilise la carte de rang <n> (la première carte est 0, la seconde 1, etc...)

Rendu Direct3d:

-D3D : utilise l'accélération 3D (pour une catre ne supportant pas les textures par exemple)
-NoD3D : met en œuvre un rendu logiciel sans accélération matérielle 3D (pour une carte 3D incompatible, une carte 2 Mo, ...)
-NoDither : désactive le tramage des dégradés de couleur
-NoFilter : désactive le filtrage de texture
-NoGouraud : désactive l'ombrage de Gouraud
-NoZBuffer : désactive le Z-Buffer (plus lent)
-ScanOtNormal : affiche les polygones de l'arrière vers l'avant

Le vieux Manuel

Gestion des textures Direct3D :

-Alpha : force un format de texture 4444
-AlphaTransparent : Utilise le canal alpha au lieu du color-keying pour les transparences
-CorrectRatioTextures : si les textes ne s'affichent pas proprement
-DontUseAlpha : n'utilise pas de textures alpha
-DontUseColorKey : n'utilise pas de color-keying. A utiliser conjointement avec -AlphaTransparent pour les problèmes de transparence de texture si votre carte supporte des textures Alpha (RGB4444, RGB1555 etc...)
-DontUseModulateAlpha : n'utilise pas le mode ModulateAlpha blending
-MinTextureWidth<n> : fixe la largeur minimum des textures à <n> pixels
-MaxTextureWidth<n> : fixe la largeur maximum des textures à <n> pixels
-MinTextureHeight<n> : fixe la hauteur minimum des textures à <n> pixels
-MaxTextureHeight<n> : fixe la hauteur maximum des textures à <n> pixels
-NoPal16 : n'utilise pas de palettes 16 couleurs
-NoPal256 : n'utilise pas de palettes 256 couleurs
-NoTextureSizeMax256 : pour optimiser la taille des textures en mémoire vidéo
-OpaqueBlackLevel<n> : mettre <n> entre [1..3] si des bugs de transparence apparaissent
-TextureSquareOnly : force des textures uniquement carrées

Gestion mémoire Video :

-ForceSmallestTextures : force le chargement des banques de texture du plus petit format (sera sans doute moins beau). A utiliser si des problèmes de mémoires vidéo persistent.
-InfiniteZBuffer : pour Z-buffer special (i.e circuit PowerVr/PowerVr2). Mis par defaut si une carte PowerVR est détectée ou si –PowerVr est utilisé
-KeepAvailableVram<n>: Essaye de garder <n> octets de VRAM libres.
-NoAGP : Désactive l'utilisation du bus AGP

DirectDraw :

-AskDirectDraw : affiche les informations DirectDraw
-NoDuplicateSurfaces : supprime la duplication de surfaces DirectDraw.
A utiliser si les motos sont toutes de la même couleur.

Le Vieux Manuel

Network :

-AvoidNetGroup : interdit à DirectPlay d'utiliser des groupes. A utiliser si le jeu est beaucoup plus lent en mode réseau.

-DelayEnumSessions<n> : fixe le délais de rafraîchissement des sessions (exprimé en 100ème de seconde) 0 pour un mode manuel, la valeur par défaut est 500 (5 secondes), le maximum 3000 (30 secondes).

-DelayConnection<n> : fixe l'attente de connexion (exprimée en 100ème de seconde)

-NbMaxLinkPlayers<n> : fixe le nombre maximum de joueurs dans une session en réseau.

Gestion des périphériques :

-JoyDZ<N><XX> : fixe le pourcentage de la zone morte du joystick <N> à <XX> % (defaut=0, max=90)

-JoyMax<N><XX> : fixe le pourcentage de course active du joystick <N> à <XX> % (defaut=100, min=10)

-NoCpuDetect : désactive la détection du type de processeur.

-NoMMX : désactive l'utilisation MMX

-NoSound : désactive Direct Sound

-NoMixer : désactive le Mixer audio

-KeepMixerState : ne rétablit pas les volumes antérieur du mixer

Moto Racer 2 :

-DemoMode : lance une demo non jouable

-DemoOnce : lance une seule demo non jouable et quitte

-DemoDelay<n> : lance une demo après <n> secondes (de 0 à 300 – 30 par défaut)

-DemoTime<n> : fixe la durée de la démo à <n> secondes. (de 20 à 180 – 60 par défaut)

-DontLimitFrameRate : supprime la limitation du nombre d'images par seconde (normalement fixée à 30).

-LimitFrameRate<n> : limite le frame rate à <n> images/seconde (de 15 à 60 – défaut 30)

-SkipIntro : saute l'intro

Le Vieux Manuel

Assistance technique pour utilisateurs de Windows 95/Windows 98

Vous avez suivi TOUTES les directives de la documentation, mais vos problèmes persistent. Voici quelques conseils qui pourraient vous aider à les résoudre.

Lisez attentivement cette rubrique avant de nous contacter

Il existe aujourd'hui des milliers de PC aux configurations différentes, et des milliers de logiciels et de périphériques.
Il est **IMPERATIF** que vous vous procuriez les informations suivantes **AVANT** d'appeler notre service consommateurs. **N'hésitez pas à consulter le fabricant ou le revendeur de votre ordinateur, si vous ne les trouvez pas.**

1. Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché lorsque le problème s'est manifesté.

2. Les spécifications techniques de votre machine.

Marque et vitesse du processeur

Quantité de mémoire RAM

Marque et vitesse du lecteur de CD-ROM

Marque de la carte son

Marque de la carte vidéo

Marque de la carte réseau (le cas échéant)

Marque du disque dur et quantité de mémoire disponible

Versions des pilotes DirectX™ (veuillez vous reporter aux remarques d'installation de DirectX)

Joystick et carte (le cas échéant)

Carte accélératrice 3D (le cas échéant)

Le vieux Manuel

Comment obtenir les informations nécessaires

1. Faites un clic droit sur **Poste de travail**.

2. Faites un clic gauche sur **Propriétés**.

3. L'écran d'information vous indiquera la quantité de mémoire RAM dont vous disposez et la marque du processeur, par exemple Intel ou Cyrix.

Remarque : Windows® 95/Windows®98 ne détecte pas toujours le processeur Cyrix et peut le désigner comme un 486.

4. Cliquez ensuite sur **Gestionnaire de périphériques**.

5. Cliquez sur le symbole "**+**" pour les périphériques concernés.

- Lecteur de CD-ROM
- Cartes graphiques
- Contrôleurs son, vidéo et jeu
- Cartes réseau

Vous pourrez connaître ainsi le fabricant de ces périphériques.

1. La vitesse du processeur s'affiche en haut à gauche de l'écran quand on allume l'ordinateur, par exemple 166 MHz. Notez bien ce chiffre, il correspond à la vitesse requise. Vous en aurez besoin par la suite.

2. Faites un double-clic gauche sur **Poste de travail** puis agrandissez la fenêtre.

3. Faites un double clic gauche sur le disque dur (**C:**) pour voir l'espace disponible dont vous disposez et la taille totale du disque dur. Ensuite, fermez toutes les fenêtres.

A l'aide de ces informations, nous pourrons vous aider à configurer votre machine correctement. Si vous avez réuni toutes les informations et que les problèmes persistent, contactez notre service consommateurs du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h, au 04 72 53 25 00 ou à l'adresse suivante :

ELECTRONIC ARTS FRANCE, service consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour nous contacter par voie électronique :
E-MAIL INTERNET : FR-support@ea.com
WORLD WIDE WEB : site à l'adresse **http://www.ea.com**
FTP : site à l'adresse **ftp.ea.com**

Le Vieux Manuel

Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.
CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.
CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.
CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le produit logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée au dos de ce document, accompagné de la preuve et de la date d'achat, d'une description du défaut et de votre adresse.
Cette garantie complète, et n'affecte pas, vos droits statutaires.
Cette garantie n'est pas applicable aux programmes logiciel qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD à l'adresse mentionnée ci-dessous.
Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par CD ou 200 FF par jeu de CD (2 ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts ainsi que la preuve d'achat.
ELECTRONIC ARTS FRANCE, Service Consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex.
Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service consommateurs, du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h, au 04 72 53 25 00.
Pour obtenir des solutions, codes et astuces des jeux Electronic Arts, vous pouvez composer le 08 36 69 75 25 (2,23 FF/mn) ou vous rendre sur le site 3615 EADIRECT sur votre minitel (2,23FF/mn).

Le Vieux Manuel

Pour nous contacter par voie électronique :
E-MAIL INTERNET : FR-support@ea.com
WORLD WIDE WEB : site à l'adresse http://www.ea.com
FTP : site à l'adresse ftp.ea.com

Crédits :

DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL

Créé et réalisé par : Paul Cuisset
Chef de projet : Philippe Chastel
Directeur artistique : Thierry Perreau
Coordinateur du projet : Thierry Gaerthner
Programmeurs : Patrick Bricout, Philippe Chastel, Nicolas Perret, Alain Ramond, Alain Tinarrage
Outils 3D : Patrick Bricout, Philippe Chastel
Outils complémentaires : Paul Cuisset, Nicolas Perret
Infographie et création pistes 3D : Laurent Franchet, Hervé Gaerthner
Graphismes 3D des motos : Laurent Franchet, Hervé Gaerthner, Denis Mercier, Frédéric Michel
Conception forme des circuits : Thierry Perreau
Graphismes additionnels : Cristelle Khatiri
Réglages du jeu : Paul Cuisset, Frédéric Pierrat, Alain Ramond
Responsable des tests : Frédéric Pierrat
Testeurs : Cécile Farneault, Gauthier Hamon, Moussa Legrain, Raffi Messant
Relations internationales et chef produit : Marie-Pierre Meyrignac
Affaires juridiques : Lori Christensen, Marie-Pierre Meyrignac
Consultant technique moto : Philippe Monneret
Coordination consultants français : Philippe Delamarre
Voix : Christian Erickson
Manuel PC : Knockin' Boots Prod.
Relations presse : Victor Perez Communication
Régie publicitaire pour publicité dans le jeu : CNM (Communication and New Media), Philippe Seban (phseban@compuserve.com)
Remerciements particuliers à :
Yamaha Motor France S.A. : Pascal Acquaviva, Eric Diamant-Berger, Peggy Bernardon, Franck Sineau
Yamaha Motor Europe N.V.: Line Jarvis, Clive Downie

Le vrai Manuel

Musique

Composition : Christophe RIME
Musiciens : Christophe Rime (toutes les guitares), Robby Jocky (basse), Gerald Manceau (batterie)
Studio d'enregistrements : Palais des Congrès - Paris
Studio de mixage : Louis Studio - Tienen, BELGIQUE
Mixage : Louis JANS
Remerciements : SABIAN (la conception et le logo SABIAN est une marque déposée de SABIAN Ltd), Steinberg and Cubase VST, Premier

EA EUROPE

Responsable de la marque : Andrew Phillips
Chef produit : Darryl Still
Gestion opérations : Steve Fitton & Dan Holman
Responsable du studio graphique : Anita K. Legg
Coordination de la traduction : Carol Aggett, Petrina Wallace, Clare Parkes
Responsable localisation du produit : Sonia " Sam " Yazmadjian
Superviseur assurance qualité France : Lionel Berrodier
Assurance qualité France : Frédéric Reitz

EA Amérique du nord

Exécutif chargé de production : Rob Martyn
Producteur : Dave Davis
Producteur associé : Rich Rogers
Assistant de production : Andy Derber
Responsable technologie : Colin "Bozz" Boswell
Chef marketing produit : Chris Lindner
Chef produit : David Zemke
Relations publiques : Jeane Wong
Responsable des tests : Frank Vigil
Testeur principal : Owen Nelson
Testeurs : Myka "Mad Mac" Macaraeg, Keith Meyer , Sean Blair, Zir-Paul Macaraeg, Phil Hinkle, Stephen Cohrs, Duane Gundrum, Minkz Ngo, Dave Haws, Robert Ivey

Nous remercions particulièrement : Brooke Harris, Joe Keene, Luc Barthelet,

Le vieux manuel

Le Vieux Manuel

SABIAN

PREMIER