
PC CD ROM
MOTOCROSS MANIA
DEIBUS

Contents

Required System Specifications 2
Installing The Game 2
Uninstalling 3
Running The Game 3
Introduction 3
Starting The Game 4
Creating a Rider Profile 4
Bike and Skill level Selection 4
Tracks 4
Controls 5
Camera Controls 6
Stunts 6-7
Event Types 8
Single Player Game Modes 8
Starting a Single Player Game 9
Multi-player Game 9
- Host or Join? 10
- Using TCP/IP 10
- Connection 10
- Hosting a network single event game 10
- Hosting a network tournament game 11
- Joining a network game 11

Internet 11
Prize Money 11
Garage 12
- Bike Improvements 12
- Bike Adjustments 12

Game Options 12
Game Controls 12
- Video & Auto-Calibration 13
- Audio 13
- Replays 13

Further Information, F.A.Q's and Tips/Hints 14
Technical support 15
Credits 72

Required System Specifications

System Requirements:	Minimum Specification:	Recommended Specification:
Operating System	Windows 95 / 98 / 2000	Windows 95 / 98 / 2000
Processor Speed	Pentium II 266 Mhz	Pentium II 400 Mhz
RAM	64MB	128MB
Graphics / Video Card	Direct3D compatible 3D accelerator card (4MB RAM)	Direct3D compatible 3D accelerator card (16MB RAM; 32MB for better results)
Sound Card	DirectX compatible sound card	DirectX compatible sound card
Hard Disk Space	500MB free hard disk space	500MB free hard disk space
CD-ROM Drive	12x CD-ROM	12x CD-ROM
Input Peripherals	Direct Input compatible peripherals	Force-feedback compatible peripherals
DirectX	DirectX 7a	DirectX 7a
Multiplayer	LAN TCP/IP Network	LAN TCP/IP Network
Multiplayer Internet	33Kbps Modem	High speed Internet Connection

Please ensure that you have the latest drivers for the components installed on your computer. If you have any problems with the hardware installed on your computer or require the latest drivers, please contact the relevant manufacturer of the hardware.

Tip:- Motocross Mania has been developed to take full advantage of the latest computer hardware and graphics technology. Thus the faster and stronger the PC on which the game is played, the better will be the results. Particularly important is the standard of your graphics card.

Installing The Game

1. Insert the Motocross Mania CD into your CD-ROM drive.
2. After a few seconds, the autorun menu should appear. If it does not, double-click on the My Computer icon on your Windows Desktop, double-click on the CD-ROM icon, and then double-click on the Setup.exe icon.
3. Select your chosen language, and click the Install button.

Follow the installation instructions carefully until the game has been installed. You will then be given the option to run Motocross Mania once installation is successfully completed.

During the installation process you will be given the option to install DirectX. DirectX is required to successfully run the game. It is recommended that you accept this option unless you are confident that you already have the required version installed.

Uninstalling

From the Windows START menu, select the Uninstall Motocross Mania option (located in the Program Files\ODI\Motocross Mania folder), then simply follow the on-screen prompts to remove the game from your PC.

Tip: It is possible that the uninstall process will report that not all files were removed. Motocross Mania creates numerous files, including rider profiles and replays etc. which the uninstaller does not remove. These can be removed manually by deleting the game directory.

Running The Game

With the game installed and the Motocross Mania is in the CD-ROM drive the game can be started in a number of ways. If the CD has just been inserted into the CD-ROM drive the game should auto run and you will be presented with the menu below. If this menu does not appear you can start the game by opening the Windows START menu and going to Programs, then to ODI and finally Motocross Mania.

From here you have the option to choose the video and sound card driver to use as well as choose the Control Pad or Joystick you'd like to use if you have any connected to your PC.

Depending on your video card you can select the resolution that you'd like to run the game in and also select or deselect graphics options that may be supported by you video card to enhance the visual look of the game or improve the performance of the game.

Introduction

Motocross Mania is an all-out dirt bike thrash, where players can participate in four individual styles of hell-for-leather action (Motocross, Supercross, Freestyle and Baja/Enduro) across the toughest off-road tracks imaginable. Players can take part in single events or championship tournaments, or can participate in time trials across the track of their choice, attempting to record the fastest lap times.

Your rider begins with a limited numbers of options available to him, but you can open the game further by unlocking additional game features, tracks, modes and even bikes by winning events. Your rider can perform a range of crazy stunts and tricks. Once you have mastered these successfully, you will unlock some of the most difficult stunts in the game!

Each of the tracks is a completely free-roaming environment, where you are not restricted by the track and may venture anywhere in the game world. Supercross and Freestyle tracks are set within stadiums and allow you partial freedom, but the much larger Motocross tracks is where you can grab some BIG AIR since you will be able to go anywhere and explore these terrains for the biggest hills and jumps from which to launch yourself!

Starting The Game

After the game has been installed, you can run the game from the Start Menu on the Windows Taskbar.

Tip: - The game disc must be in the CD-ROM drive in order for the game to run.

At the main menu, you can choose EITHER to play one of the different single player game modes which will pit you against computer controlled opponents OR to start / join a multi-player game in which you compete against other gamers over a LAN or the Internet.

You can also access the Options menu to change the video and audio settings to take full advantage of the hardware in your PC or to improve the performance of the game. From here, you can also adjust an existing player profile or create a new one (see Creating a Rider Profile).

Creating a Rider Profile

Your rider profile is a permanent record of how you perform in the game. This includes your selected name, your bike and rider colours, how many events you have played (including how many you have won), and the total number of points scored.

Your profile will appear in all events and the position of your profile in the rider rankings will not only depend upon how well you do, but also how much you play!

Tracks

Motocross Mania contains some of the most radical terrains for two wheels. These tracks span both outdoor rough terrain with fast straights and massive air through to the technical features and tight turns of stadium based circuits.

At the start of your career, you will only have access to the initial beginner-level tracks. There are seven of these entry-level tracks in total, including 3 motocross, 3 supercross and 1 freestyle. These tracks have been designed to accommodate every level of rider, from beginner to expert and offer the perfect place to enhance your skills.

You will be able to unlock more advanced tracks by competing in one of the Championships (see Single Player Game Modes / Championship). Success in a Championship is determined by finishing in the first three positions after the completion of the 3 races in a Stage. Additional tracks will be unlocked as a result of success and will be available thereafter in every game mode.

Controls

The following game controls can be modified in the Controls option. The ESC key, however, cannot be modified.

FUNCTION	KEYBOARD	JOYPAD	JOYSTICK
Bike Controls			
Accelerate	Right Shift	R Trigger	Button 8
Brake/PowerSlide	Right Ctrl	L Trigger	Button 7
Steer Left	Left Cursor	D-Pad Left	Stick Left
Steer Right	Right Cursor	D-Pad Right	Stick Right
Lean Forward	Up Cursor	D-Pad Up	Stick Up
Lean Backward	Down Cursor	D-Pad Down	Stick Down
PreJump / Roll	Right Alt	X Button	Button 4
Stunt A	[	A Button	Button 1
Stunt B	]	B Button	Button 2
Roll Left	.		
Roll Right	/		
Restart on Track	Enter	Start Button	Button 9
Restart	Backspace		
Eject	Page Up		Button 10
Game Controls			
In Game Menu	Esc		
Pause	P	Y Button	Button 5
Slow Motion	N		
Take Screenshot	F12		
Display Overlay1	F5		
Display Overlay2	F6		
Display Overlay3	F7		
Display Overlay4	F8		

CAMERA CONTROLS (all on NumPad)

There are 4 main cameras to be used in Motocross Mania. These are Rider cam (first person), Chase cam (third person), Heli cam (freely positioned) and TV cam (pre-set camera placements. For close action, try out the Reverse cam to see who is right behind you!

Change Camera	5	Z Button	Button 6
Reverse Camera	0 (Ins)	C Button	Button 3
Freeze Camera	Enter		
Zoom In	+		
Zoom Out	-		
Camera Left	4 (Left)		
Camera Right	6 (Right)		
Camera Up	8 (Up)		
Camera Down	2 (Down)		
Player Bike	F1		
Previous Bike	F2		
Next Bike	F3		

Tip: Try exploring the use of the cameras during the race and when watching replays for maximum impact.

Stunts

Each stunt is activated by pressing the relevant button, then moving the joy-stick / D-pad / cursor keys in the right combination. Easy will be available from the first time that you play. Medium and Hard stunts will be unlocked one by one as your rider performs stunts and gains trick points.

Easy Stunts

FIST PUNCH	: A + Right + Right
NO HANDER	: A + Up + Up
LOOKBACK	: A + Left + Left
NO FOOTER	: A + Down + Down
WINDSURF	: A + Down + Up
TWIST	: A + Up + Down
PRAYER	: A + Left + Right / (A + Right + Left)
NAC NAC	: A + Left + Down / (A+ Down + Left)
CAN CAN	: A + Up + Left / (A + Left + Up)
FENDER GRAB	: A + Down + Right / (A+ Right + Down)
SARAN WRAP	: A +Up + Right / (A + Right + Up)

Medium Stunts

NO FOOTED CAN CAN RIGHT	: B + Right + Right
NOTHING	: B + Up + Up
NO FOOTED CAN CAN LEFT	: B + Left + Left
SUPERMAN	: B + Down + Down
HEELCLICKER	: B + Up + Down
CORDOVA	: B + Down + Up
BARHOP	: B + Left + Right / (B + Right + Left)

Hard Stunts

WALK THE DOG	: A + B +Right + Right
CLIFFHANGER	: A + B + Up + Up
MECHANIC	: A + B + Left + Left
SUICIDE	: A + B + Down + Down
SHAKER	: A + B + Right + Left / (A + B + Left + Right)
NO HANDED WINDSURF	: A + B + Down + UP
BACKFLIP SUICIDE	: A + B + Up + Down

Event Types

Motocross
A form of motorcycle racing in which riders compete on a course marked out over open and often rough terrain, producing fast and exciting racing.

Supercross
A much tighter and technical form of racing conducted in stadiums. Supercross is raced on an artificial dirt track which is often constructed in a large arena.

Freestyle
An open form of motocross played out over indoor or outdoor environments, where the competitors perform a range of daring stunts and tricks using all available natural or manmade jumps and platforms in order to score points over a determined period of time.

Baja
Another open form of motocross played out usually over outdoor environments where the competitors must race between pre-determined 'waypoints' in the fastest time. For an extra bit of fun, try Motocross Mania's Baja within stadiums where it's reflexes which count!

Single Player Game Modes

Quick Race
Select Motocross, Supercross,Baja or Freestyle. Select Race or Practice.

Tip: - In practice mode, your lap times or freestyle points will not be saved.

Championship
Select Motocross or Supercross. Select Difficulty Mode from Quick, Normal or Hardcore. The harder the level of difficulty that you select, the greater will be the rewards.

Tip: - A Championship takes place across three Stages. Each Stage comprises 3 races. In order to progress to the next Stage, it will be necessary to finish in the first three positions overall after the completion of three races. This will also make available more advanced tracks (see Tracks).

Time Trial
Select Motocross or Supercross. Race against the clock to record your best lap and see how this compares on the hi-score table.

Starting a Single Player Game

When you first play Motocross Mania, you will only be allowed to race the initial beginner-level tracks. These tracks have been designed to allow you to gain a feel of the bike and the sophisticated degree of control that you have over your rider. Further tracks will be unlocked as you progress through the Championship mode and demonstrate you ability to tackle the more demanding tracks and terrains. Each time that you rank in the first three positions in a Championship Stage, you will unlock further tracks. Once unlocked, these tracks will become available in every game mode.

1. From the Main Menu, select the event of your choice Quick Race (the Baja event is only selectable as a Quick Race), Championship to participate in an ordered number of events, or select Time Trial.
2. Select the course(s) you wish to participate in, the number of laps/length of time, the number of opponents, and select either Practice or Race (Practice only available in quick race).
3. Select the size of engine (125cc, 250cc or 400cc), and, depending upon your available finances, perform any last minute tweaks to your bike as you see fit.
4. Click Start, and hold on tight!

Tip: - You can only play Baja in Quick Race or Multiplayer modes

Multi-player Game

Playing against the computer is a real challenge, but nothing quite beats the satisfaction you get from playing against your friends – and winning! Motocross Mania lets you participate against up to 7 other players on a Local Area Network (LAN) or the Internet.

When you first click multiplayer you will be presented with a screen that displays any servers running on a LAN. You should also select your connection speed on this screen. You may choose from a modem (33.6 or 56k), an ISDN (64k), a dual ISDN (128k), or an ADSL/CABLE/LAN for anyone playing on a Local Area Network or who has a connection speed greater than dual ISDN.

Tip: - In a network game everyone uses the speed of the slowest player so if you would like to take advantage of the extra bandwidth of your fast connection you must play with people of similar (or better) connection types.

Host or Join?

You can choose to join an existing session, or 'host' a new session. If you choose to host an event, you will control all aspects of the event from the track to the number of players, as well as the bike engine size. If you terminate an event as a host, the event ends for all other players who have joined your game.

If you join a session, you can select a profile to use within those events, but the track, number of laps/length of event time, numbers of bikes etc. are all controlled by the host. You may, however, use your own bike adjustments such as suspension, brake balance etc. When you leave an event in progress, that event will continue without you.

Using TCP/IP

The following instructions for Local Area Network (LAN) games are for a TCP/IP network. Your computer's IP address does not have to be entered for a LAN game, but should you need to enter this address, try running WINIPCFG (in the C:\WINDOWS directory) on the host machine.

LAN games will allow up to a maximum of 8 players to compete against each other (depending upon network speed and traffic).

Connection

This screen allows you to monitor who is joining or has already joined your game. From this screen, you can see the other players' profile names, and their current status.

If you are the race host, you decide when to start the event. You will see up to 8 names on this screen, each of which will have a ready status indicator next to it. This indicator will initially be red, showing that the player is not ready. When this indicator goes green, this indicates that the player is ready. Only when all players are ready will the host be able to start the game. The ready status indicator for the host will be blue.

If someone joins whom you do not wish to play, the host can click the kick button to disconnect someone from the game. Next to each players name will be their current "ping" (the time taken for a network packet to travel from their machine to your machine and back again) and their selected connection speed. If you are joining a session, you must select ready, this will indicate to all the other players that you are ready and once everyone is ready the host can start the game. You can also communicate with the other players by entering text into the Message Box, and pressing Return.

Tip: - any player not already in the player list when messages are sent will not receive them.

Hosting a network game

1. From the Main Menu, select Multiplayer.
2. Click on Create to bring up the Server screen.
3. Enter a server name and click create.
4. Select the event of your choosing (Race or Baja).
5. Select the course on which you wish to participate, the number of laps/length of time and the number of opponents.
6. Select the engine size
7. From the Connection screen, select rider profile and send messages to other players
   (if necessary).
8. Click Start to begin.

Joining a network game

1. From the Main Menu, select Multiplayer.
2. Click on the desired server from the list on the left, and select Connect.
3. Select and perform custom upgrades if required
4. From the Connection screen, select rider profile (if necessary), and deliver messages to other players.
5. Click Start.

Internet

This method of multi-player supports up to eight players over the Internet, and requires your PC to be fitted with a correctly configured modem that supports a BAUD rate of at least 33k.

To host or join an Internet game, follow the on-screen instructions in much the same way as for a network game.

Tip: - Ensure that your modem is switched on before selecting an Internet game.

Prize Money

Money is earned by winning each stage of a Championship. Only the top three places at the end of each stage receive prize money, although only the first placed rider proceeds to the next stage (2nd and 3rd place prizes are more of a consolation award).

Garage

Bike Improvements

Throughout the course of the game, players can choose to use any prize money they have won from championships to improve aspects of their bike.

- Engine: Upgrade to more powerful engine, increasing bike's top-end velocity and power.
- Brakes: Upgrade to stronger brakes, with more room for adjustment.
- Suspension: Higher quality suspensions are stronger and allow more adjustment.
- Chassis: Upgrade to a lighter, stronger chassis providing more agility in the air.

Bike Adjustments

Apart from upgrading bike components, the player can adjust particular parts of the bike. These adjustments can be done at any time and without the need for any money.

- Gear Ratio: Choose between high top-end velocity and less power; or high power and lower top-end velocity.
- Brake Sensitivity: Adjust braking sensitivity.
- Brake Balance (front/back): Affects powersliding (braking while steering).
- Suspension: Soft suspensions allow easier handling but are unable to land from great heights.
- Tyres (grip): Less grip will allow the bike to powerslide more, while more grip will allow for better cornering.
- Gas Gyro: With high settings, pressing accelerate in the air will tilt the bike backwards.
- Brake Gyro: With high settings, pressing brake in the air will tilt the bike forwards.

Game Options

Game Controls

This screen allows you to configure the game controls for keyboard, mouse, game pad, joystick, or a combination of all of these and other DirectX - compatible input devices.

To configure a control option, select the desired option, and then choose a control input. Inputs can be either a key or a button press.

Tip: - if you wish to use a specific game controller, please ensure that it has been activated from the Windows control panel.

Video & Auto-Calibration

As graphical detail relies heavily on your computer's processor speed, its power, memory, as well as specific functions supported by your video card, the settings within the Video Configuration screen are crucial to the game's overall performance.

Tip:- The higher the detail, the more processing is required. On slower machines, high detail will cause the game to slow down or run in a jerky fashion.

This game requires a 3D accelerator card, and will not run without it. However, to assist slower machines, there are multiple resolution settings available, as well as options to alter the level of detail in the landscape and riders and the level of particle detail.

Different sliders are provided to configure different aspects of the game. By adjusting them slightly, you can adjust the balance between frame rate and graphics quality and select the optimum results for your computer.

As a general rule, if you are unsure, do not change it. The game will have configured itself automatically for many aspects of your computer on the first occasion you played. If you have changed something, and don't remember the original configuration, press the "Calibrate" button. An auto-calibration will be executed where the game will re-set itself to your computer.

Audio

The game allows you to choose whether or not to have sound effects and CD music, and at what volume levels you wish to hear these sounds. Simply select the volume you want using the sliders, and switch between 3D and stereo sound (depending upon the capabilities of your sound card).

As the game reads information and music from the Motocross Mania CD during play, your audio CDs cannot be played from within the game. The volume setting will not have any effect if you have switched the sound off in the Windows sound mixer configuration.

Tip:- If you select 3D sound but your sound card does not support 3D hardware sound, the game will slow down a lot. To avoid this problem, do NOT select this option unless you are certain of your sound card's capabilities.

Replays

Motocross Mania has a unique replay system that allows you to store five individual replays in memory, in special "slots" that give you the ability to switch from one to the next without having to load any files. Control over this system is via a video control panel, with usual buttons to control recording, playback, fast search, and freeze-frame.

Replays will also allow you to switch from one camera position to the next, as well as letting you manipulate that camera's point of view and zoom controls, giving you the chance to check out your fastest races or biggest crashes from every possible position.

Each replay can be saved onto your PC's hard drive. The replay file can then be saved onto disk, or posted onto the Internet for everyone to see your coolest moves!

You bring up the replay system by pressing the space bar. The keys Z X C V B N M correspond to the icons on the screen which appear as those of a video recorder.

Numbers 1, 2, 3, 4 &5 (keyboard numbers NOT number pad) select a slot in which you may record.

S is to save. L is to load. B is to play

To load a reply, select a slot number, press load and then press play.

Order in which to record is: -

- press space bar to bring up menu,
- press record,
- do your stuff,
- press stop
- select a slot (keyboard numbers 1-5)
- then press S to save.

To view (in practice mode only) press space bar to bring up menu, then select the number of the slot, press L to load, and then B to play.

Tip:- Slot number 6 is locked and is a replay which we have provided so may be worth checking out.

Further Information, F.A.Q's and Tips/Hints

For further information, F.A.Q's and Tips/Hints, please refer to the Deibus Studios website (www.deibus.com).

For the latest in additions and enhancements to Motocross Mania, you may join the Motocross Mania mailing list which is available from the Deibus Studios website.

Please do NOT contact Take 2's technical support department for this information. They are neither permitted nor qualified to supply such information.

Technical support

Every effort has been made to make our products as compatible with current hardware as possible. However if you are experiencing problems with running of one of our titles you may contact our Technical Support staff in one of several ways:

Before contacting Technical Support, please be prepared. In order to assist you as efficiently as possible, we will need to know as much information about your computer and the problem as possible. If you can not provide the information in the check list below, then please contact your computer manufacturers technical support department before contacting Take 2 Interactive, otherwise we will be unable to solve your problem.

The information that we will require is as follows :

Contact Details

- Your name
- e-mail address, daytime telephone number or postal address
- If you are from outside the UK, please specify which country you are contacting us from and the language version of the game you are playing.

System Details

- PC Brand Name and model
- Processor speed and manufacturer
- CD-ROM Drive speed and manufacturer
- Total amount of system RAM
- The make and model of your Video Card / 3D Accelerator together with amount of Video RAM
- The make and model of your Sound Card
- Mouse and driver information
- Version of DirectX installed on your system

Please describe the circumstances, including any error messages, of your problem as clearly as possible.

TIP : PLEASE DO NOT CONTACT TAKE 2'S TECHNICAL SUPPORT STAFF IN SEARCH OF GAME HINTS. They are neither permitted nor qualified to supply such information.

OUR TECHNICAL SUPPORT CONTACT DETAILS

Post: Take 2 Interactive Technical Support
Unit A, Sovereign Park
Brenda Road
Hartlepool
TS25 1NN

Telephone (0870) 1242222 / calls charged at the national rate

(7 days a week from 8am to 10pm (GMT) excluding bank holidays)

Fax (01429) 233677

e-mail - take2@startekeurope.com
tech.support@take2europe.com

Web Site www.take2games.com

LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

This LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (this Agreement), including the Limited Warranty and other special provisions, is a legal agreement between You (either an individual or an entity) and Delbus and Take 2 Interactive Software, (collectively, the Owner) regarding this software product and the materials contained therein and related thereto. Your act of installing and/or otherwise using the software constitutes Your agreement to be bound by the terms of this Agreement. If You do not agree to the terms of this Agreement, promptly return the software packaging and the accompanying materials (including any hardware, manuals, other written materials and packaging) to the place You obtained them, along with your receipt, for a full refund.

Grant of Limited Non-Exclusive License. This Agreement permits You to use one (1) copy of the software program(s) (the SOFTWARE) included in this package for your personal use on a single home or portable computer. The SOFTWARE is in use on a computer when it is loaded into temporary memory (i.e., RAM) or installed into the permanent memory (e.g., hard disk, CD-ROM, or other storage device) of that computer. Installation on a network server is strictly prohibited, except under a special and separate network license obtained from Owner. This Agreement shall not serve as such necessary special network license. Installation on a network server constitutes use that must comply with the terms of this Agreement. This license is not a sale of the original SOFTWARE or any copy thereof. You may not sell, rent, lend or otherwise transfer the SOFTWARE and/or ACCOMPANYING MATERIALS to any other individual or entity.

Intellectual Property Ownership. Owner retains all right, title and interest to this SOFTWARE and the accompanying manual(s), packaging and other written materials (collectively, the ACCOMPANYING MATERIALS), including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS are protected by United States copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the World. All rights are reserved. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS may not be copied or reproduced in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from Owner. Any persons copying or reproducing all or any portion of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS, in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil or criminal penalties. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS may not be sold, rented, loaned or otherwise transferred to any other individual or entity.

SOFTWARE Backup or Archiving. After You install the SOFTWARE into the permanent memory of a computer, You may keep and use the original disk(s) and/or CD-ROM (the Storage Media) only for backup or archival purposes.

Restrictions. Other than as provided specifically in this Agreement, You are not permitted to copy or otherwise reproduce the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; modify or prepare derivative copies based on the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; distribute copies of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS by sale or other transfer of ownership; rent, lease, or lend the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; or to display the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS publicly. You are expressly prohibited from transmitting the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS electronically or otherwise over the Internet or through any other media or to any other party. You are expressly prohibited from selling or otherwise using for profit any scenery, maps, levels, level packs, add-on packs, sequels, characters or other components or items based upon or related to the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS. YOU ARE NOT PERMITTED TO REVERSE ENGINEER, DECOMPILE OR DISASSEMBLE THE SOFTWARE IN ANY WAY. Any copying of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS not specifically allowed in this Agreement is a violation of this Agreement.

Limited Warranty and Warranty Disclaimers.

LIMITED WARRANTY. Owner warrants that the original Storage Media holding the SOFTWARE is free from defects in materials and workmanship under normal use and service for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by Your receipt. If for any reason You find defects in the Storage Media, or if you are unable to install the SOFTWARE on your home or portable computer, You may return the SOFTWARE and all ACCOMPANYING MATERIALS to the place You obtained it for a full refund. This limited warranty does not apply if You have damaged the SOFTWARE by accident or abuse.

CUSTOMER'S REMEDY. Your exclusive remedies, and the entire liability of Owner, shall be (i) replacement of any original Storage Media with the SOFTWARE or (ii) full refund of the price paid for this SOFTWARE. By opening the sealed software packaging, installing and/or otherwise using the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS, you hereby agree to waive any and all other remedies you may have at law or in equity. Any such remedies you may not waive as a matter of public policy, you hereby assign, or shall assign as they become available, over to Owner.

WARRANTY DISCLAIMERS. EXCEPT FOR THE EXPRESS LIMITED WARRANTY SET FORTH ABOVE, OWNER MAKES NO WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, ORAL OR WRITTEN, CONCERNING THE PRODUCTS OR ANY COMPONENT PART THEREOF. ANY IMPLIED WARRANTIES THAT MAY BE IMPOSED BY APPLICABLE LAW ARE LIMITED IN ALL RESPECTS TO THE FULLEST EXTENT ALLOWED AND TO THE DURATION OF THE LIMITED WARRANTY. OWNER DOES NOT REPRESENT, WARRANT OR GUARANTEE THE QUALITY OR THE PERFORMANCE OF THE SOFTWARE OR ACCOMPANYING MATERIALS OTHER THAN AS SET FORTH IN THE ABOVE LIMITED WARRANTY. OWNER ALSO DOES NOT REPRESENT, WARRANT OR GUARANTEE THAT THE SOFTWARE OR ACCOMPANYING MATERIALS' CAPABILITIES WILL MEET YOUR NEEDS OR THAT

THE SOFTWARE WILL CONTINUOUSLY OPERATE, BE ERROR FREE, OR THAT PROBLEMS WILL BE CORRECTED. OWNER DOES NOT REPRESENT THAT THE SOFTWARE WILL OPERATE IN A MULTI-USER ENVIRONMENT.

NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY OWNER, ITS DEALERS, DISTRIBUTORS, DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS, CONTRACTORS OR AFFILIATES SHALL CREATE ANY OTHER WARRANTY OR EXTEND OR EXPAND THE SCOPE OF THIS WARRANTY. YOU MAY NOT RELY ON ANY SUCH INFORMATION OR ADVICE.

SOME COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, SO THE ABOVE LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS LIMITED WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER STATUTORY RIGHTS WHICH MAY VARY FROM COUNTRY TO COUNTRY.

LIABILITY LIMITATION. To the maximum extent permitted by applicable law, and regardless of whether any remedy set forth herein fails of its essential purpose, IN NO EVENT WILL OWNER, ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS OR AFFILIATES NOR ANYONE ELSE INVOLVED IN THE DEVELOPMENT, MANUFACTURE OR DISTRIBUTION OF THE SOFTWARE OR THE ACCOMPANYING MATERIALS BE LIABLE FOR ANY DAMAGES WHATSOEVER, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, DIRECT OR INDIRECT; INCIDENTAL; OR CONSEQUENTIAL DAMAGES FOR PERSONAL INJURY, PERSONAL PROPERTY, LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, LOSS OF TEXT OR DATA STORED IN OR USED WITH THE SOFTWARE INCLUDING THE COST OF RECOVERING OR REPRODUCING THE TEXT OR DATA, OR ANY OTHER PECUNIARY LOSS, ARISING FROM OR OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THIS SOFTWARE. THIS LIABILITY LIMITATION APPLIES EVEN IF YOU OR ANYONE ELSE HAS ADVISED OWNER OR ANY OF ITS AUTHORIZED REPRESENTATIVES OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. EVEN IF SUCH IS CAUSED BY, ARISES OUT OF OR RESULTS FROM THE ORDINARY, STRICT, SOLE OR CONTRIBUTORY NEGLIGENCE OF OWNER OR ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS, CONTRACTORS OR AFFILIATES. SOME COUNTRIES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

Product Support and Updates. This SOFTWARE is intended to be user-friendly and limited product support is provided by Owner as specified in the ACCOMPANYING MATERIALS.

Jurisdiction. ENGLISH LAWS GOVERN THIS AGREEMENT, REGARDLESS OF EACH COUNTRY'S CHOICE OF LAW PRINCIPLES, WITH A FORUM AND VENUE OF LONDON, ENGLAND. This Agreement may be modified only by a written instrument specifying the modification and executed by both parties. In the event that any provision of this Agreement shall be held to be unenforceable, such provision shall be enforced to the greatest possible extent, with the other provisions of this Agreement to remain in full force and effect.

Entire Agreement. This Agreement represents the entire agreement between the parties, and supersedes any oral or written communications, proposals or prior agreements between the parties or any dealers, distributors, agents or employees.

Termination. This Agreement is valid until terminated. This Agreement ceases automatically (without any form of notice) if You do not comply with any Agreement provision. You can also end this Agreement by destroying the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS and all copies and reproductions of the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS and deleting and permanently purging the SOFTWARE from any client server or computer on which it has been installed.

Equitable Remedies You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, Owner will be irreparably damaged, and therefore you agree that Owner shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any breach(es) of this Agreement, in addition to any other available remedies.

Owner If You have any questions regarding this Agreement, the enclosed materials, or otherwise, please contact in writing:

Take 2 Interactive Software

Saxon House, 2-4 Victoria Street, Windsor, Berkshire, SL4 1EN. United Kingdom.

© 2000 Deibus Studios. Deibus Studios and Deibus Studios logo are trademarks of Deibus Studios, all rights reserved. Take 2 Interactive Software, Take 2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software, all rights reserved. On Deck Interactive and ODI, the On Deck Interactive and ODI logo are trademarks of Gathering of Developers Inc, all rights reserved Published by On Deck Interactive, a division of Take 2 Interactive Software. Developed by Deibus Studios. Published in association with the digital agency of BizDev, Inc.*, which is in consideration of Deibus's agreement with BizDev.


Uses Bink ® Video Technology. Copyright © 1997-2000 RAD Game Tools, Inc.
FOX RACING Inc. Copyright © 2000. Fox and the Fox logo are registered trademarks of FOX RACING Inc.
Excerpts from "Wrath Child" and Terrafirma 6" used by kind permission of Fox Racing, Inc. © 2000. ALL RIGHTS RESERVED
Pepsi Max is a trademark of PepsiCo International used under license. ALL RIGHTS RESERVED
Photography used by kind permission of Allsport UK Ltd. © 2000. ALL RIGHTS RESERVED
Published in association with the digital agency of BizDev Inc, P.O. Box 1233, Oakhurst, CA 93644.
Documentation © 2000 Deibus Studios / ODI.

Microsoft and Windows 95, Windows 98 and Windows NT are registered trademarks of Microsoft Corporation.
All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

Product of the United Kingdom



Table des matières

Configuration système requise 20
Installation du jeu 20
Désinstallation 21
Exécution du jeu 21
Introduction 21
Démarrage 22
Création d'un profil de pilote 22
Sélection de la moto et du niveau de difficulté 22
Circuits 22
Commandes 23
Commandes Camera 24
Figures 24-25
Types d'épreuves 26
Modes de jeu un joueur 26
Pour commencer une partie un joueur 27
Partie multijoueur 27
- Organiser une partie ou en rejoindre une ? 28
- Utilisation de TCP/IP 28
- Connexion 28
- Organisation d'une partie unique sur réseau 28
- Organisation d'un tournoi sur réseau 29
- Rejoindre une partie sur réseau 29

Internet 29
Argent 29
Garage 30
- Améliorations moto 30
- Ajustements moto 30

Options de jeu 30
Commandes jeu 30
- Vidéo et calibrage automatique 31
- Audio 31
- Replays 31

Informations complémentaires, F.A.Q, Conseils et astuces 32
Technical support 33
Credits 72

Configuration système requise

Système :	Minimum :	Recommandé :
Système d'exploitation	Windows 95 / 98 / 2000	Windows 95 / 98 / 2000
Vitesse du processeur	Pentium II 266 Mhz	Pentium II 400 Mhz
RAM	64 Mo	128 Mo
Carte graphique	Carte accélératrice 3 D compatible Direct3D (4 Mo de RAM)	Carte accélératrice 3 D compatible Direct3D (16 Mo de RAM; 32 Mo pour de meilleurs résultats)
Carte son	Carte son compatible DirectX	Carte son compatible DirectX
Espace disque	500 Mo	500 Mo
Lecteur CD-ROM	12 vitesses	12 vitesses
Périphériques d'entrée	Périphériques compatibles Direct Input	Périphériques compatibles Force feedback
DirectX	DirectX 7a	DirectX 7a
Multijoueur	Réseau LAN TCP/IP	Réseau LAN TCP/IP
Internet multijoueur	Modem 33 Kbps	Connexion Internet grande vitesse

Veuillez vérifier que vous disposez des pilotes les plus récents pour les composants installés sur votre ordinateur. Si vous rencontrez des problèmes avec le matériel installé sur votre ordinateur ou souhaitez obtenir les pilotes les plus récents, veuillez contacter le fabricant de votre matériel.

Précision : Motocross Mania a été conçu dans l'optique de tirer parti au maximum de la technologie matérielle et graphique de pointe des ordinateurs récents. Ainsi, plus le PC sur lequel vous jouez est rapide et puissant, plus les résultats seront impressionnants. Votre carte graphique constitue le paramètre le plus important.

Installation du jeu

1. Insérez le CD Motocross Mania dans votre lecteur CD-ROM.
2. Le menu d'exécution automatique devrait apparaître après quelques secondes. Si ce n'est pas le cas, double-cliquez sur l'icône Poste de travail sur le bureau Windows, double-cliquez sur l'icône CD-ROM puis sur l'icône Setup.exe.
3. Sélectionnez la langue que vous voulez puis cliquez sur le bouton d'installation.

Suivez les instructions d'installation. Une fois celle-ci terminée, l'ordinateur vous demandera si vous voulez exécuter Motocross Mania.

Au cours de l'installation vous aurez la possibilité d'installer DirectX. DirectX est nécessaire à l'exécution du jeu. Nous vous recommandons d'accepter l'installation de DirectX lorsqu'on vous la proposera, à moins que vous soyez sûr que la version requise est déjà installée sur votre ordinateur.

Désinstallation

Dans le menu Démarrer de Windows, sélectionnez l'option de désinstallation de Motocross Mania (située dans le dossier Program Files\ODI\Motocross Mania folder), puis suivez les instructions à l'écran pour supprimer le jeu de votre PC.

Précision : vous verrez peut-être un message vous signalant que tous les fichiers n'ont pas été supprimés. Motocross Mania crée de nombreux fichiers, y compris les profils des pilotes, les ralentis, etc. qui ne seront pas supprimés par le programme de désinstallation. Vous pouvez les effacer manuellement en supprimant le répertoire de jeu.

Exécution du jeu

Une fois le jeu installé, placez le CD de Motocross Mania dans le lecteur CD-ROM ; plusieurs options s'offrent alors à vous pour commencer à jouer. Si vous venez d'insérer le CD dans le lecteur CD-ROM, le jeu devrait s'exécuter automatiquement et vous devriez arriver au menu ci-dessous. Si ce menu n'apparaît pas, vous pouvez lancer le jeu en ouvrant le menu Démarrer de Windows et en allant sous Programmes, ODI et Motocross Mania.

Vous avez à présent la possibilité de choisir le pilote de carte son et de carte vidéo à utiliser ainsi que le joypad ou le joystick souhaité si vous en avez branché.

Vous pouvez choisir selon la carte vidéo dont vous disposez la résolution avec laquelle vous souhaitez exécuter le jeu et sélectionner ou désélectionner des options de graphismes qui peuvent être prises en charge par votre carte vidéo afin d'améliorer l'aspect du jeu ou ses performances.

Introduction

Motocross Mania, c'est de la moto, de la poussière et quatre styles d'action acharnée (Motocross, Supercross, Figures libres et Baja/Enduro) sur des circuits impressionnants. Les joueurs peuvent participer à des courses simples ou à des championnats, ainsi qu'à des contre la montre sur le circuit de leur choix dans une tentative désespérée de battre les records de temps au tour.

Au début, votre pilote ne peut accéder qu'à un nombre limité d'options, mais vous pouvez ensuite déverrouiller de nouvelles fonctions, des circuits, des modes et des motos en gagnant des courses. De plus, votre pilote a la capacité d'accomplir toutes sortes de figures, et une fois que vous les maîtriserez, des figures plus difficiles seront déverrouillées !

Chaque circuit constitue un environnement totalement libre, et vous n'êtes pas obligé de rester sur la piste. Les circuits Supercross et Figures libres sont dans des stades et vous ne disposez donc pas d'une liberté totale pour ces circuits, mais les circuits Motocross beaucoup plus grands sont très différents : vous allez pouvoir aller partout dans le monde de jeu et rechercher les éléments de l'environnement qui vous permettront de faire des figures spectaculaires !

Démarrage

Une fois que vous avez procédé à l'installation, vous pouvez exécuter le jeu à partir du menu Démarrer de la barre des tâches Windows.

Attention : pour que le jeu puisse s'exécuter, il faut que le disque se trouve dans le lecteur CD-ROM.

Au menu principal, vous pouvez choisir de vous lancer dans l'un des modes un joueur dans lesquels vous vous mesurez à des adversaires informatiques OU de démarrer/de rejoindre une partie multijoueur dans laquelle vous affrontez d'autres joueurs humains sur un réseau LAN ou sur l'Internet.

Vous pouvez également accéder au menu Options pour régler les paramètres vidéo et audio afin de tirer le maximum du matériel de votre PC ou d'améliorer les performances du jeu. Dans ce menu vous pourrez également ajuster le profil d'un joueur existant ou en créer un nouveau (reportez-vous à la section Création d'un profil de pilote).

Création d'un profil de pilote

Vos performances dans le jeu sont mémorisées en permanence dans le profil du pilote. Il comprend votre nom, votre moto et les couleurs de votre moto, le nombre de courses auxquelles vous avez participé (et le nombre de victoires à votre actif), ainsi que le nombre total de points obtenus.

Votre profil sera utilisé pour toutes les courses et sa position dans le classement des pilotes dépendra non seulement de la façon dont vous vous en tirez, mais également de la fréquence avec laquelle vous jouez !

Circuits

Motocross Mania vous offre quelques-uns des circuits moto les plus difficiles jamais vus. Vous y trouverez à la fois des pistes d'extérieur sur terrain accidenté avec de grandes lignes droites hyper rapides et des circuits de stade très techniques et pleins d'épingles à cheveux.

Au début de votre carrière, vous ne pourrez accéder qu'aux circuits du niveau débutant. Il y en a sept au total (3 motocross, 3 supercross et 1 figures libres). Ces circuits ont été conçus pour convenir à tous les pilotes, qu'ils soient débutants ou experts, et représentent pour vous des endroits parfaits pour vous entraîner.

Vous pourrez déverrouiller des circuits plus avancés en vous lançant dans le mode Championnat (voir la section Mode un joueur/Championnat). Pour gagner un championnat, il faut finir parmi les trois premiers après les 3 courses d'une étape. Des circuits supplémentaires seront déverrouillés à mesure que vous gagnerez et seront ensuite disponibles dans tous les modes de jeu.

Commandes

Vous pouvez modifier les commandes de jeu suivantes grâce à l'option Commandes. Il n'est cependant pas possible de modifier la fonction assignée à la touche Echap.

Fonction	Clavier	Joypad	Joystick
Commandes Moto			
Accélérer	Maj droite	Bouton Dt	Bouton 8
Freiner/Faire de la super glisse	Ctrl droit	Bouton Gche	Bouton 7
Tourner à gauche	Curseur gauche	Pavé directionnel gauche	Stick gauche
Tourner à droite	Curseur droit	Pavé directionnel droit	Stick droit
Se pencher vers l'avant	Curseur haut	Pavé directionnel haut	Stick haut
Se pencher vers l'arrière	Curseur bas	Pavé directionnel bas	Stick bas
Avant-saut / Rouler	Alt droit	Bouton X	Bouton 4
Figure A	[	Touche A	Bouton 1
Figure B	]	Bouton B	Bouton 2
Rouler à gauche	.		
Rouler à droite	/		
Recommencer sur piste	Entrée	Bouton Start	Bouton 9
Recommencer	Retour arrière		
Ejection	Page Préc.		Bouton 10
Commandes de Jeu			
Menu de jeu	Echap		
Pause	P	Bouton Y	Bouton 5
Ralenti	N		
Photo d'écran	F12		
Cache affichage 1	F5		
Cache affichage 2	F6		
Cache affichage 3	F7		
Cache affichage 4	F8		

Commandes Camera (Pavé numérique)

Motocross Mania vous propose 4 caméras principales : Rider cam (première personne), Chase cam (troisième personne), Heli cam (placée librement) et TV cam (placements prédéterminés). Pourquoi ne pas essayer également le plan inverse (Reverse cam) pour voir qui se trouve derrière vous ?

Changer plan	5	Bouton Z	Bouton 6
Plan inverse	0	Bouton C	Bouton 3
Arrêt sur image	Entrée		
Zoom	+		
Zoom arrière	-		
Plan gauche	4 (flèche gauche)		
Plan droit	6 (flèche droite)		
Plan supérieur	8 (Up)		
Plan inférieur	2 (Down)		
Moto joueur	F1		
Moto précédente	F2		
Moto suivante	F3		

Conseil : essayez les caméras pendant la course ou lorsque vous regardez des ralentis pour vous familiariser avec les possibilités qui vous sont offertes.

Figures

Pour chaque figure, vous devez appuyer sur le bouton correspondant, puis déplacer le joystick / le pavé directionnel / les touches curseur en suivant la bonne combinaison. Les figures de la catégorie Easy (Facile) seront disponibles dès le début. Les figures des catégories Medium (Intermédiaire) et Hard (Difficile) seront déverrouillées au fur et à mesure que votre pilote accomplira des figures et obtiendra des points.

Figures faciles

FIST PUNCH	: A + droite + droite
NO HANDER	: A + haut + haut
LOOKBACK	: A + gauche + gauche
NO FOOTER	: A + bas + bas
WINDSURF	: A + bas +haut
TWIST	: A + haut + bas
PRAYER	: A + gauche + droite / (A + droite + gauche)
NAC NAC	: A + gauche + bas / (A+ bas + gauche)
CAN CAN	: A + haut + gauche / (A + gauche + haut)
FENDER GRAB	: A + bas+ droite / (A+ droite + bas)
SARAN WRAP	: A +haut + droite / (A + droite+ haut)

Figures intermédiaires

NO FOOTED CAN CAN RIGHT	: B + droite + droite
NOTHING	: B + haut + haut
NO FOOTED CAN CAN LEFT	: B + gauche + gauche
SUPERMAN	: B + bas + bas
HEELCLICKER	: B + haut+ bas
CORDOVA	: B + bas + haut
BARHOP	: B + gauche + droite / (B + droite + gauche)

Figures difficiles

WALK THE DOG	: A + B +droite + droite
CLIFFHANGER	: A + B + haut + haut
MECHANIC	: A + B + gauche + gauche
SUICIDE	: A + B + bas + bas
SHAKER	: A + B + droite + gauche / (A + B + gauche + droite)
NO HANDED WINDSURF	: A + B + bas + haut
BACKFLIP SUICIDE	: A + B + haut + bas

Types d'épreuves

Motocross
Course de moto au cours de laquelle les pilotes s'affrontent sur un circuit en plein air et en général accidenté. Rapidité et frénésie.

Supercross
Style de course beaucoup plus technique dans des stades. Les courses Supercross ont lieu sur un circuit de poussière artificielle souvent construit dans une grande arène.

Figures libres
Forme de motocross ouvert dans des environnements variés (aussi bien à l'intérieur qu'en plein air). Les concurrents doivent accomplir toute une gamme de figures plus folles les unes que les autres en se servant des bosses et des plates-formes (naturelles et artificielles) à leur disposition afin d'obtenir des points dans un temps déterminé.

Baja
Autre forme de motocross ouvert ayant en général lieu dans des environnements de plein air. Les concurrents doivent parcourir la distance séparant des points prédéterminés le plus vite possible. Vous pouvez aussi vous amuser avec ce mode dans les stades, où ce sont les réflexes qui ont une importance capitale !

Modes de jeu un joueur

Course rapide
Sélectionnez Motocross, Supercross, Baja ou Figures libres. Sélectionnez ensuite Course ou Entraînement.

Précision : en mode entraînement, ni vos temps au tour ni vos points figures libres ne seront sauvegardés).

Championnat
Sélectionnez Motocross ou Supercross, puis sélectionnez la difficulté (Rapide, Normal ou Ardu). Plus vous choisirez un réglage de difficulté important, plus vous obtiendrez de points. Précision : un championnat se passe en trois étapes, et chaque étape comprend trois courses. Pour passer à l'étape suivante, vous devez finir parmi les trois premiers sur l'ensemble des trois courses. Vous pourrez en outre ainsi accéder à des circuits plus avancés (voir Circuits).

Contre la montre
Sélectionnez Motocross ou Supercross. Courez le plus vite possible et analysez votre performance en la comparant à celles qui sont inscrites sur le tableau des scores élevés.

Pour commencer une partie un joueur

La première fois que vous jouerez à Motocross Mania, vous n'aurez accès qu'aux circuits de niveau débutant. Ces circuits ont été conçus dans l'optique de vous permettre de vous habituer à votre moto et au contrôle de votre pilote. D'autres circuits deviendront disponibles au fur et à mesure que vous progresserez dans le mode Championnat et que vous prouverez que vous êtes à la hauteur et pouvez vous attaquer à des circuits et des terrains plus difficiles. Chaque fois que vous finissez parmi les trois premiers d'une étape du championnat, des circuits sont déverrouillés. Une fois déverrouillés, ces circuits sont disponibles dans tous les modes de jeu.

1. A partir du menu principal sélectionnez l'épreuve de votre choix : Course rapide (la course Baja n'est sélectionnable qu'en mode Course rapide), Championnat si vous souhaitez participer à plusieurs épreuves consécutives ou Contre la montre.

2. Sélectionnez le(s) parcours qui vous intéresse, le nombre de tours/la durée, le nombre d'adversaires puis sélectionnez Entraînement ou Course. Le mode Entraînement n'est disponible qu'en course rapide.

3. Choisissez la taille du moteur (125cc, 250cc ou 400cc), et, en fonction de vos finances, ajustez votre moto comme vous l'entendez.

4. Cliquez sur Démarrer et accrochez-vous !

Attention : vous ne pouvez jouer en mode Baja qu'en course rapide ou multijoueur.

Partie multijoueur

Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, c'est un véritable défi, mais c'est lorsque vous aurez battu tous vos amis à plates coutures que vous savourerez réellement votre victoire. Jusqu'à 8 joueurs peuvent participer simultanément à Motocross Mania sur un réseau LAN ou sur l'Internet.

Lorsque vous cliquez sur l'option multijoueur, vous arrivez à un écran où sont répertoriés tous les serveurs se trouvant sur un LAN. Sélectionnez votre vitesse de connexion à cet écran. Vous avez également la possibilité de sélectionner un modem (33,6 ou 56k), un RNIS (64 k), un RNIS double (128 k) ou un ADSL/CABLE/LAN pour les joueurs se trouvant sur un réseau local ou disposant d'une vitesse de connexion supérieure à celle d'un RNIS double.

Précision : dans une partie réseau, tout le monde utilise la vitesse du joueur le plus lent. Par conséquent, si vous voulez tirer parti de la plus grande largeur de bande de votre connexion rapide il faut pour cela que vous jouiez avec des personnes disposant de connexions similaires ou meilleures.

Organiser une partie ou en rejoindre une ?

Vous avez la possibilité de rejoindre une session existante ou d'en organiser une nouvelle. Si vous choisissez cette deuxième option, vous contrôlerez tous les aspects de l'épreuve, du circuit au nombre de joueurs en passant par la taille du moteur des motos. Si vous êtes l'organisateur de la partie et que vous l'abandonnez, la partie est également terminée pour tous les joueurs qui l'ont rejointe.

Si vous choisissez de rejoindre une session, vous pouvez sélectionner le profil à utiliser dans les épreuves auxquelles vous participerez, mais vous ne pouvez pas choisir le circuit, le nombre de tours/la durée de l'épreuve, le nombre de motos, etc. Toutes ces sélections sont en effet effectuées par l'organisateur de la partie. Vous pouvez cependant vous servir de vos ajustements moto personnels (suspension, équilibrage du freinage, etc.) Si vous quittez une course en cours, elle continuera sans vous pour les autres joueurs.

Utilisation de TCP/IP

Les instructions qui suivent sont destinées aux parties LAN pour un réseau TCP/IP. Vous n'avez pas besoin de saisir l'adresse IP de votre ordinateur pour une partie LAN, mais si on vous la demande, exécutez WINIPCFG (dans le répertoire C:\WINDOWS) sur l'ordinateur de l'hôte de la partie.

Jusqu'à 8 joueurs peuvent participer simultanément à des parties LAN (selon la vitesse et l'encombrement du réseau).

Connexion

A cet écran, vous pouvez voir les personnes qui ont déjà rejoint votre partie ou qui sont en train de la rejoindre. Vous pouvez également voir les noms des profils des autres joueurs et leur statut.

Si vous êtes l'hôte de la course, c'est à vous de décider quand elle commence. Vous verrez jusqu'à 8 noms différents sur cet écran, et chacun sera flanqué d'un indicateur de statut. Cet indicateur sera initialement rouge, ce qui vous permet de savoir que le joueur n'est pas prêt. Lorsque l'indicateur devient vert, cela signifie que le joueur est prêt. Vous ne pourrez lancer la partie que lorsque tous les joueurs seront prêts. L'indicateur de statut de l'hôte est bleu.

Si vous souhaitez exclure de la partie l'une des personnes qui l'ont rejointe. L'hôte peut cliquer sur le bouton "ejecter" pour déconnecter quelqu'un du jeu. Vous verrez à côté de chaque nom de joueur le chiffre correspondant à son « ping » actuel (temps nécessaire pour qu'un paquet voyage de son ordinateur vers le vôtre et revienne) et la vitesse de connexion sélectionnée. Si vous rejoignez une session, vous devez sélectionner « Prêt » pour indiquer aux autres joueurs que vous êtes prêt. Une fois que tous les joueurs sont prêts, l'hôte peut lancer la partie. Vous avez également la possibilité de communiquer avec les autres joueurs en tapant du texte dans la zone de Messages puis en appuyant sur Entrée.

Attention : les joueurs qui se trouvent pas dans la liste au moment de l'envoi des messages ne les recevront pas.

Organisation sur réseau

1. Dans le menu principal, sélectionnez Multijoueur.
2. Cliquez sur Créer pour que l'écran de serveur s'affiche.
3. Entrez un nom de serveur et cliquez sur Créer.
4. Sélectionnez l'épreuve qui vous intéresse (Course ou Baja).
5. Sélectionnez le circuit souhaité, le nombre de tours/la durée et le nombre d'adversaires.
6. Choisissez la taille du moteur
7. A l'écran Connexion, sélectionnez le profil du pilote et envoyez des messages aux autres joueurs si vous le souhaitez.
8. Cliquez sur Démarrer pour commencer.

Rejoindre une partie sur réseau

1. Dans le menu principal, sélectionnez Multijoueur.
2. Cliquez sur le serveur qui vous intéresse dans la liste à gauche, puis sélectionnez Connexion.
3. Sélectionnez des paramètres personnalisés si vous le souhaitez
4. A l'écran Connexion, sélectionnez le profil du pilote (si nécessaire) et envoyez des messages aux autres joueurs.
5. Cliquez sur Démarrer.

Internet

Sur Internet, jusqu'à huit joueurs peuvent jouer simultanément; votre pc doit disposer d'un modem correctement configuré prenant en charge un débit en bauds d'au moins 33 K.

Pour organiser une partie sur Internet ou en rejoindre une, suivez les instructions à l'écran et procédez de la même façon que pour une partie sur réseau.

Attention, vérifiez que votre modem est sous tension avant de sélectionner une partie Internet.

Argent

Vous gagnez de l'argent à chaque fois que vous finissez parmi les trois premiers d'une étape d'un championnat (mais le premier est le seul à passer à l'étape suivante ; les prix pour la 2ème et la 3ème place sont plus des cadeaux de consolation).

Garage

Améliorations moto

Tout au long de la partie, les joueurs peuvent utiliser l'argent qu'ils ont gagné pour améliorer des aspects de leur moto.

- Moteur : vous pouvez acheter un moteur plus puissant, qui vous permettra d'avoir une vitesse et une puissance plus importantes.
- Freins : vous pouvez acheter des freins plus efficaces et plus réglables.
- Suspension : vous pouvez acheter des suspensions de meilleure qualité qui seront plus résistantes et plus réglables.
- Châssis : vous pouvez acheter un châssis plus léger et plus résistant qui vous permettra d'être plus agile.

Ajustements moto

Vous avez également la possibilité d'ajuster des parties de la moto.
Vous pouvez procéder à ces ajustements à tout moment et gratuitement.

- Rapport de transmission : vous pouvez sélectionner une vitesse importante et une puissance moindre, ou l'inverse.
- Efficacité des freins : pour ajuster la sensibilité des freins.
- Equilibrage des freins (avant/arrière) : affecte les super glisses.
- Amortisseurs : des suspensions souples offrent une meilleure maniabilité mais sont insuffisantes pour les sauts importants.
- Pneus (adhérence) : si vous choisissez une faible adhérence, vous pourrez faire plus de dérapages, mais une adhérence supérieure vous permet de prendre mieux vos virages.
- Gyro accélération : si vous choisissez des réglages élevés, la moto s'inclinera vers l'arrière lorsque vous accélérerez en l'air.
- Gyro freinage : si vous choisissez des réglages élevés, la moto s'inclinera vers l'avant lorsque vous freinerez en l'air.

Options de jeu

Commandes jeu

C'est à cet écran que vous pourrez configurer les commandes de jeu pour le clavier, la souris, le pad, le joystick ou une combinaison de ces contrôleurs et d'autres dispositifs compatibles DirectX.

Pour configurer une option de commande, sélectionnez l'option désirée, puis choisissez une saisie de contrôle. Les saisies de contrôle sont les touches ou les boutons.

Conseil : si vous souhaitez utiliser un contrôleur de jeu spécifique, vérifiez dans le Panneau de configuration de Windows qu'il a bien été activé.

Vidéo et calibrage automatique

Les détails des graphismes dépendent énormément de la vitesse de votre processeur, de sa puissance, de la mémoire disponible, ainsi que de certaines fonctions spécifiques prises en charge par votre carte vidéo ; les paramètres de l'écran de configuration vidéo sont très importants en ce qui concerne les performances générales du jeu.

Attention : plus le niveau de détail est élevé, plus le processeur est sollicité. Sur les ordinateurs lents, si le niveau de détail choisi est élevé le jeu sera ralenti ou saccadé.

Pour ce jeu, une carte accélératrice 3 D est nécessaire. Pour les ordinateurs lents, de nombreux paramètres de résolution sont disponibles, ainsi que des options permettant de modifier le niveau de détail du paysage et des pilotes et le niveau de détail de particules.

Diverses barres coulissantes vous permettent de configurer les différents aspects du jeu. Servez-vous en pour équilibrer le débit de trames et la qualité des graphismes et sélectionner les options correspondant le mieux à votre ordinateur.

En règle générale, si vous n'êtes pas sûr de vous, ne modifiez pas les réglages. Le jeu se sera configuré automatiquement en fonction de nombreux aspects de votre ordinateur la première fois que vous aurez joué. Si vous avez modifié quelque chose et que vous avez oublié la configuration d'origine, appuyez sur le bouton Calibrer. Un calibrage automatique sera alors effectué.

Audio

Le jeu vous donne la possibilité de choisir si vous souhaitez entendre des effets sonores et de la musique, et à quel volume. Il vous suffit de sélectionner le volume souhaité grâce aux barres coulissantes, puis de choisir un son 3 D ou stéréo en fonction des capacités de votre carte son.

Le jeu lit des informations et de la musique sur le CD de Motocross Mania lorsque vous jouez, et c'est pour cette raison que vous ne pourrez pas utiliser vos CD audio pendant ce temps. Le réglage du volume n'aura aucun effet si vous avez désactivé le son sous Windows.

Attention : si vous sélectionnez un son 3 D et que votre carte son ne le prend pas en charge, le jeu sera très ralenti. Pour éviter ce problème, ne sélectionnez cette option QUE si vous êtes certain des capacités de votre carte son.

Replays

Motocross Mania dispose d'un système de replay unique qui vous permet de stocker cinq replays en mémoire, dans des « emplacements » spéciaux qui vous permettent de passer de l'un à l'autre sans avoir à charger aucun fichier. Vous contrôlez ce système par l'intermédiaire d'un panneau de configuration vidéo, et vous utilisez les boutons habituels pour l'enregistrement, la lecture, la recherche rapide et l'arrêt sur image.

Pendant les replays vous aurez également la possibilité de passer d'une position de caméra à une autre, ainsi que de contrôler le point de vue de la caméra et le zoom, ce qui vous permet d'admirer vos courses et vos chutes sous tous les angles.

Vous pouvez sauvegarder chaque replay sur le disque dur de votre PC, puis l'enregistrer sur une disquette, ou l'envoyer sur l'Internet afin que le monde entier admire vos exploits !

Pour activer le système de replays, appuyez sur la barre d'espace.

Les touches W X C V B N et , correspondent aux icônes à l'écran (comme sur un magnétoscope).

Les touches &, é, « , ' et (permettent de sélectionner l'emplacement à utiliser pour l'enregistrement.

Vous appuyez sur la touche S pour sauvegarder, sur la touche L pour charger et sur la touche B pour lire.

Pour charger un replay, sélectionnez un numéro d'emplacement, appuyez sur charger, puis sur lire.

Pour enregistrer, suivez l'ordre décrit ci-dessous : -

- Appuyez sur la barre d'espace pour faire afficher le menu,
- Appuyer sur enregistrer,
- Faites ce que vous souhaitez en utilisant les commandes du panneau de configuration vidéo,
- Appuyez sur arrêter
- Sélectionnez un emplacement (pavé numérique 1-5)
- Et enfin appuyez sur S pour enregistrer.

Pour voir un replay (en mode entraînement uniquement), appuyez sur la barre d'espace pour faire afficher le menu, puis sélectionnez le numéro de l'emplacement, appuyez sur L pour charger et sur B pour lire.

Attention : l'emplacement numéro 6 est verrouillé et correspond à un ralenti que nous vous offrons – jetez-y un coup d'œil !

Informations complémentaires, F.A.Q, Conseils et astuces

Pour obtenir des informations complémentaires, voir la F.A.Q et les conseils et astuces, veuillez visiter le site Web de Deibus Studios à l'adresse **www.deibus.com.**

Pour en savoir plus sur les mises à niveau disponibles pour Motocross Mania, vous pouvez vous inscrire dans le fichier d'adresses de Motocross Mania, disponible sur le site Web de Deibus Studios.

Nous vous demandons de ne pas contacter le département d'assistance technique de Take 2 si vous voulez obtenir ces informations, ils ne seront pas en mesure de vous les procurer.

COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE:

Tous les efforts ont été faits pour que nos produits soient testés sur le plus de configurations matérielles différentes. Toutefois, si vous rencontriez des problèmes à l'installation ou au lancement d'un de nos titres, vous pouvez contactez notre service technique de plusieurs façons :

Avant de contacter le service technique, soyez préparé. Afin de vous assister le plus efficacement possible, nous aurons besoin de connaître le plus de renseignements possibles sur votre ordinateur et sur le problème rencontré, à savoir:

Contacts :

- Votre nom,
- Adresse e-mail, numéro de téléphone ou adresse postale complète,

Votre système :

- Marque et modèle de votre PC,
- Système d'exploitation (Windows 3.1x, 95, 98, Mac OS...),
- Fabricant et cadence (vitesse) de votre processeur,
- Fabricant et nombre de vitesse de votre lecteur de cédérom,
- Montant total de votre mémoire système en Mo de RAM, SDRAM, ...
- Fabricant et modèle de votre carte vidéo, carte 3D et le nombre de Mo en mémoire vidéo,
- Fabricant et modèle de votre carte sonore,

Veuillez décrire les circonstances de votre problème et les éventuels messages d'erreur que vous avez rencontrés et cela le plus complètement possible.

NOTE : NE PAS CONTACTER LE SERVICE TECHNIQUE TAKE2 POUR UNE SOLUTION DE JEU. Les solutions de nos jeux sont disponibles en contactant notre serveur vocal dont vous trouverez le numéro de ci-dessous.

COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE :

Téléphone : +33 (0)1.41.06.59.95

(du lundi au vendredi de 10h00 à 13h00, hors jours fériés)

Télécopie : +33 (0)1.41.06.44.48

A l'attention du Service Technique TAKE 2 INTERACTIVE

Demande de Patch ou mise à jour par e-mail : take2sav@loisir.net

Site Internet : www.take2games.com

Courrier : TEOFIL

Service Consommateurs TAKE 2 INTERACTIVE

6, Bd du Général LECLERC

92115 Clichy Cedex

« Solutions de jeux, nouveautés, et jeux concours »

Serveur Vocal * 08.36.68.57.75

Serveur Minitel * 3615 code TAKE2

*** 2,21 Frs / Mn**

GARANTIE LOGICIEL LIMITEE ET CONTRAT DE LICENCE

Cette GARANTIE LOGICIEL LIMITEE ET CONTRAT DE LICENCE (ce Contrat), y compris la Garantie limitée et autres stipulations particulières, est un accord juridique entre Vous (individu ou entité) et Developer et Take 2 Interactive Software, (collectivement, le Propriétaire) en ce qui concerne ce produit logiciel et les matériaux contenus dans celui-ci et qui s'y rapportent. Votre acte d'installation et/ou de toute autre utilisation du logiciel constitue Votre contrat auquel vous serez lié par les conditions de ce Contrat. Si Vous n'êtes pas d'accord avec les conditions de cet Accord, veuillez retourner immédiatement l'emballage, le logiciel et tous les matériaux qui les accompagnent (y compris tout le matériel, les guides et autres matériaux écrits et emballages) là où Vous les avez obtenus, accompagnés de votre ticket de caisse, pour obtenir un remboursement intégral.
Attribution de Licence non exclusive limitée. Cet Accord Vous permet d'utiliser une (1) copie du/des programme(s) logiciel(s) (le LOGICIEL) compris dans cet emballage pour votre utilisation personnelle sur un ordinateur unique à domicile ou un ordinateur portable. Le LOGICIEL est utilisé sur un ordinateur lorsqu'il est chargé dans la mémoire temporaire (c.-à-d. la mémoire vive -RAM-), ou installé dans la mémoire permanente (par ex. disque dur, CD-ROM ou autre périphérique de stockage) de cet ordinateur. L'installation sur un serveur de réseau est strictement interdite, sauf si vous obtenez du Propriétaire une licence spéciale et individuelle pour réseau. Cet Accord ne tiendra pas lieu de licence spéciale et individuelle pour réseau susmentionnée. L'installation sur un serveur de réseau constitue une utilisation, laquelle devra être conforme aux conditions de cet Accord. Cette licence n'est pas une vente du LOGICIEL d'origine ou de toute autre copie qui s'y rattache. Vous n'êtes pas autorisé à vendre, louer, prêter ou de quelque autre manière que ce soit transférer le LOGICIEL et/ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS à tout autre individu ou entité.
Propriété intellectuelle. Le Propriétaire conserve tous les droits, titres et intérêts relatifs à ce LOGICIEL et le/les guide(s) l'accompagnant, ainsi que les emballages et autres matériaux écrits (collectivement, les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS), y compris, mais sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques déposées, secrets de fabrication, noms de fabrications, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, cadres, travaux d'art, effets sonores, musiques et droits moraux. Le LOGICIEL et MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS sont protégés par les lois de copyright des Etats-Unis et les traités et lois de copyright en vigueur à travers le Monde. Tous les droits sont réservés. Il est interdit de copier ou de reproduire le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS de quelque manière ou moyen que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Propriétaire. Toute personne qui copiera ou reproduira la totalité ou une partie du LOGICIEL et des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS, de quelque manière ou moyen que ce soit, violera consciemment les lois du copyright et sera passible de poursuites civiles ou criminelles. Il est interdit de vendre, de louer, de prêter ou de transférer de quelque autre manière que ce soit le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS à un autre individu ou une autre entité.
Sauvegarde ou Archivage du LOGICIEL. Quand vous aurez installé le LOGICIEL sur la mémoire permanente d'un ordinateur, vous pourrez conserver et utiliser le/les disque(s) d'origine et/ou le CD-ROM (le Support de stockage) uniquement dans une optique de sauvegarde ou d'archivage.
Restrictions. En supplément à ce que ce Contrat couvre de manière spécifique, Vous n'êtes pas autorisé à copier ou à reproduire de quelque manière que ce soit le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; à modifier ou à préparer des copies dérivées basées sur le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; à distribuer des copies du LOGICIEL ou des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS en les vendant ou par tout autre moyen de transfert de propriété ; à louer, ou prêter le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; ou à exposer publiquement le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS. Il est strictement interdit de transmettre le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS de manière électronique ou de quelque autre manière que ce soit sur Internet ou par tout autre moyen ou à tout autre tiers. Il est strictement interdit de vendre ou d'utiliser de quelque autre manière que ce soit dans un but lucratif les décors, cartes, niveaux, packs de niveaux, packs supplémentaires, suites, personnages ou autres composants ou éléments basés sur ou correspondant au LOGICIEL ou aux MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS. IL EST INTERDIT DE MODIFIER, DECOMPILER OU DESASSEMBLER LE LOGICIEL DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. Toute copie du LOGICIEL ou des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS non autorisée de manière spécifique dans cet Accord est une violation de cet Accord.
Garantie limitée et Renonciations de garantie.
GARANTIE LIMITEE. Le propriétaire garantit que le Support de stockage du LOGICIEL ne comprend aucun défaut matériel ou défaut de vice en cas d'utilisation et de service normal pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat prouvée par Votre ticket de caisse. Si pour quelque raison que ce soit Vous trouvez des défauts sur le Support de stockage ou ne parvenez pas à installer le LOGICIEL sur votre ordinateur personnel ou votre ordinateur portable, vous êtes autorisé à renvoyer le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS là où vous les avez obtenus et vous recevrez un remboursement intégral. Cette garantie limitée ne s'applique pas si Vous avez endommagé le LOGICIEL par accident ou intentionnellement.
RECOURS CLIENTELE . Vos recours exclusifs, et la responsabilité entière du Propriétaire, (i) remplaceront tout Support de stockage d'origine par le LOGICIEL ou (ii) par un remboursement intégral du prix payé pour ce LOGICIEL. En ouvrant l'emballage scellé du logiciel, en installant et/ou en utilisant de quelque autre manière que ce soit le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS, vous vous engagez par la présente à renoncer à tout autre recours qui vous est possible légalement ou par action ordinaire. Tout recours de ce type auquel vous ne pouvez par renoncer pour une raison publique, vous cédez par la présente, ou céderez lorsqu'ils seront disponibles, au Propriétaire.
RENONCIATIONS DE GARANTIE. A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE EXPRESSE DEFINIE CI-DESSUS, LE PROPRIETAIRE NE DONNE AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU TACITE, ORALE OU ECRITE, EN CE QUI CONCERNE LES PRODUITS OU TOUT COMPOSANT S'Y RAPPORTANT. TOUTE GARANTIE TACITE POUVANT ETRE IMPOSEE PAR LES LOIS EN VIGUEUR SE LIMITE A TOUS EGARDS A LA GARANTIE MAXIMALE AUTORISEE ET A LA DUREE DE LA GARANTIE LIMITEE. LE PROPRIETAIRE NE S'ENGAGE PAS, ET NE GARANTIT PAS LA QUALITE OU LA PERFORMANCE DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS AUTRES QUE LE LOGICIEL ET LES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS DEFINIS PAR LA GARANTIE LIMITEE CI-DESSUS. LE PROPRIETAIRE NE S'ENGAGE PAS OU NE GARANTIT PAS NON PLUS QUE LES 'CAPACITES' DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS REPONDRONT A VOS ATTENTES OU QUE LE LOGICIEL FONCTIONNERA EN PERMANENCE, NE COMPRENDRA AUCUNE ERREUR, OU QUE LES PROBLEMES SERONT COR-

RIGES. LE PROPRIETAIRE NE S'ENGAGE PAS A CE QUE LE LOGICIEL FONCTIONNE DANS UN ENVIRONNEMENT A MULTIPLE UTILISATEURS.

IL NE SERA EN AUCUN CAS POSSIBLE DE CREER AVEC LES INFORMATIONS ORALES OU ECRITES OU AVEC LES CONSEILS DONNES PAR LE PROPRIETAIRE, SES REVENDEURS, SES DISTRIBUTEURS, SES DIRECTEURS, SES OFFICIERS, SES EMPLOYES, SES AGENTS, SES CONTRACTUELS OU SES FILIALES TOUTE AUTRE GARANTIE OU TOUTE EXTENSION OU DEVELOPPEMENT DE LA PORTEE DE CETTE GARANTIE. VOUS N'ETES PAS AUTORISE A ATTENDRE QUOI QUE CE SOIT DE CES INFORMATIONS OU DE CES CONSEILS.

CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS L'IMPOSITION DE LIMITES SUR LE TEMPS DE DUREE D'UNE GARANTIE TACITE, LA LIMITE CI-DESSUS PEUT PAR CONSEQUENT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS. CETTE GARANTIE LIMITEE VOUS DONNE DES DROITS JURIDIQUES PARTICULIERS ET IL EST POSSIBLE QUE VOUS BENEFICIIEZ D'AUTRES DROITS LEGAUX QUI VARIERONT EN FONCTION DU PAYS.

LIMITATION DE RESPONSABILITE Selon le maximum autorisé par la loi en vigueur, et sans prendre en compte l'échec ou la réussite de l'objectif primordial du recours préalablement défini, EN AUCUN CAS, LE PROPRIETAIRE, SES DIRECTEURS, OFFICIERS, EMPLOYES, AGENTS OU FILIALES OU QUI QUE CE SOIT D'AUTRE IMPLIQUE DANS LE DEVELOPPEMENT, LA FABRICATION OU LA DISTRIBUTION DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS, NE SAURONT ETRE TENUS POUR RESPONSABLES DE QUELQUES DEGATS QUE CE SOIT Y COMPRIS, ET SANS S'Y LIMITER, DIRECTS OU INDIRECTS ; SECONDAIRES ; OU IMPORTANTS, DANS LE CAS DE DOMMAGES LIES A UN PREJUDICE PERSONNEL, AUX EFFETS PERSONNELS, A LA PERTE DE PROFITS COMMERCIAUX, A LA PERTE D'EXPLOITATION, A LA PERTE D'INFORMATIONS COMMERCIALES, A LA PERTE DE TEXTE OU DE DONNEES CONSERVEES OU UTILISEES AVEC LE LOGICIEL, Y COMPRIS LE COUT DE RECUPERATION OU DE REPRODUCTION DU TEXTE OU DES DONNEES, OU TOUTE AUTRE PERTE PECUNIAIRE LIEE A L'UTILISATION OU A L'IMPOSSIBILITE D'UTILISATION DE CE LOGICIEL. CETTE LIMITE DE RESPONSABILITE S'APPLIQUE MEME SI VOUS-MEME OU QUI QUE CE SOIT D'AUTRE A INFORME LE PROPRIETAIRE OU TOUT AUTRE REPRESENTANT AUTORISE DE CELUI-CI DE LA POSSIBILITE DE CES DEGATS. MEME SI CEUX-CI SONT CAUSES PAR, OU RESULTENT DE LA NEGLIGENCE ORDINAIRE, STRICTE, INDIVIDUELLE OU PARTAGEE DE SES DIRECTEURS, OFFICIERS, EMPLOYES, AGENTS, CONTRACTUELS OU FILIALES. CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITE DE DEGATS SECONDAIRES OU IMPORTANTS, LA LIMITE CI-DESSUS OU L'EXCLUSION PEUT PAR CONSEQUENT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS.

Support produit et mise à jour. Ce LOGICIEL est conçu pour être facile d'utilisation et le Propriétaire fournit une assistance limitée au produit, telle qu'elle est définie dans les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS.

Juridiction. LES LOIS ANGLAISES REGISSENT CET ACCORD, QUEL QUE SOIT LE CHOIX DE PRINCIPES JURIDIQUES DE CHAQUE PAYS, AVEC UN FORUM ET UN LIEU DE JUGEMENT A LONDRES, ANGLETERRE. Cet accord ne peut être modifié que par un instrument écrit spécifiant quelle est la modification, et exécuté par les deux parties. Au cas ou une disposition de cet Accord soit déclaré inexécutoire, celle-ci devra être appliquée au maximum, et les autres dispositions de cet Accord demeureront entièrement en vigueur.

Accord entier. Cet Accord représente l'accord entier entre les parties, et remplace toute communication orale ou écrite, toute proposition ou accord préalable entre les parties ou tout revendeur, distributeur, agent ou employé.

Résiliation. Cet Accord est valable jusqu'à sa résiliation. Cet Accord cesse automatiquement (sans autre avertissement) si Vous ne respectez pas les dispositions de l'Accord. Vous pouvez également résilier cet Accord en détruisant le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS et toutes les copies et reproductions du LOGICIEL et des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS et en effaçant et en purgeant de manière permanente le LOGICIEL de tout serveur client ou de l'ordinateur sur lequel il a été installé.

Recours équitables. Vous convenez par la présente, que si les conditions de cet Accord ne sont pas exécutées spécifiquement, le Propriétaire sera irrémédiablement endommagé, et par conséquent vous acceptez que le Propriétaire aura le droit, sans obligation, autre sécurité, preuve des dégâts, à des recours équitables adéquats en ce qui concerne tout (tous) manquement(s) à cet Accord, en supplément à tout autre recours disponible

Propriétaire. Si vous avez quelque question que ce soit sur cet Accord, les matériaux accompagnateurs, ou autre, veuillez contacter par écrit :

Take 2 Interactive Software

Saxon House, 2-4 Victoria Street, Windsor, Berkshire, SL4 1EN. Royaume-Uni.

© 2000 Deibus Studios. Deibus Studios and Deibus Studios logo are trademarks of Deibus Studios, all rights reserved. Take 2 Interactive Software, Take 2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software, all rights reserved. On Deck Interactive and ODI, the On Deck Interactive and ODI logo are trademarks of Gathering of Developers Inc, all rights reserved Published by On Deck Interactive, a division of Take 2 Interactive Software. Published in association with the digital agency of BizDev, Inc. Developed by Deibus Studios. Product of the United Kingdom.


Uses Bink ® Video Technology. Copyright © 1997-2000 RAD Game Tools, Inc.

FOX RACING Inc. Copyright © 2000. Fox and the Fox logo are registered trademarks of FOX RACING Inc.

Excerpts from "Wrath Child" and Terrafirma 6" used by kind permission of Fox Racing, Inc. © 2000. ALL RIGHTS RESERVED

Pepsi Max is a trademark of PepsiCo International used under license. ALL RIGHTS RESERVED

Photography used by kind permission of Allsport UK Ltd. © 2000. ALL RIGHTS RESERVED

Published in association with the digital agency of BizDev Inc, P.O. Box 1233, Oakhurst, CA 93644.

Documentation © 2000 Deibus Studios / ODI.

Microsoft et Windows 95, Windows 98 et Windows NT sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques déposées et noms de fabrique appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Produit au Royaume-Uni

AVERTISSEMENT SUR L' EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont succeptibles de faire des crises d'épilepsie ou D'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou colorées dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre medecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

Inhaltsverzeichnis

Systemanforderungen 38
Der Installationsvorgang 38
Die Deinstallation 39
Starten des Spiels 39
Einleitung 39
Bevor es losgeht 40
Fahrerprofile erstellen 40
Auswahl eines Bikes und des Fähigkeitsgrades 40
Strecken 40
Steuerung 41
Kamerasteuerung 42
Stunts 42-43
Event-Arten 44
Einzelspieler-Modi 44
Starten eines Einzelspieler-Spiels 45
Der Mehrspieler-Modus 45
- Erstellen oder beitreten? 46
- TCP/IP-Nutzung 46
- Die Verbindung 46
- Wie man ein Netzwerk-Einzelspiel erstellt 46
- Wie man ein Netzwerk-Turnierspiel erstellt 47
- Einem Netzwerkspiel beitreten 47

Internet 47
Preisgelder 47
Die Werkstatt 48
- Motorrad bearbeiten 48
- Motorrad-Einstellungen 48

Spieloptionen 48
Spielsteuerung 48
- Video & Auto-Kalibrierung 49
- Audio 49
- Wiederholungen 49

Weitere Informationen, häufig gestellte Fragen, Tipps und Hinweise 50
Technik-Hotline 51
Credits 72

Systemanforderungen

Systemanforderung:	Mindestens:	Empfohlen:
Betriebssystem	Windows 95 / 98 / 2000	Windows 95 / 98 / 2000
Prozessorgeschwindigkeit:	Pentium II 266 Mhz	Pentium II 400 Mhz
RAM	64MB	128MB
Grafik- / Videokarte	Direct3D-kompatible 3D-Beschleunigerkarte (4MB RAM)	Direct3D-kompatible 3D-Beschleunigerkarte (16MB RAM; 32MB erzielt bessere Ergebnisse)
Sound-Karte	DirectX-kompatible Soundkarte	DirectX-kompatible Soundkarte
Speicherplatz auf der Festplatte	500MB freier Speicherplatz	500MB freier Speicherplatz
CD ROM-Laufwerk	12x CD-ROM	12x CD-ROM
Eingabe-Peripheriegeräte	Direct Input-kompatible Peripheriegeräte	Force-feedback-kompatible Peripheriegeräte
DirectX	DirectX 7a	DirectX 7a
Multispieler	LAN TCP/IP Network	LAN TCP/IP Network
Multispieler Internet	33Kbps-Modem	Hochgeschwindigkeits-Internetzugang

Bitte vergewissere dich auch, ob du die neuesten Treiber für die Komponenten deines Rechners installiert hast. Wenn es zu Problemen mit der Hardware kommt oder du neue Treiber benötigst, wende dich bitte an den Hersteller der entsprechenden Komponente.

Hinweis: Motocross Mania wurde für die neueste Computerhardware und Grafik-Technologie entwickelt. Je schneller und leistungsstärker der PC ist, auf dem du spielst, um so besser sind deshalb die Ergebnisse. Besonders wichtig ist das Niveau deiner Grafikkarte.

Der Installationsvorgang

1. Lege die Motocross Mania-CD in dein CD ROM-Laufwerk.
2. Nach wenigen Sekunden sollte das Autorun-Menü erscheinen. Passiert dies nicht, klicke auf das Arbeitsplatzsymbol auf deinem Desktop, klicke das CD-ROM-Symbol doppelt an und klicke dann auf das Symbol 'Setup.exe'.
3. Wähle die gewünschte Sprache aus und klicke auf die 'Installieren'-Schaltfläche.

Folge den Installationsanweisungen aufmerksam, bis das Spiel vollständig installiert ist. Du wirst nach erfolgreicher Installation gefragt, ob du Motocross Mania spielen möchtest.

Während des Installationsvorgangs wirst du gefragt, ob du DirectX installieren möchtest. DirectX ist erforderlich, um das Programm auszuführen. Wir empfehlen, diese Gelegenheit wahrzunehmen, wenn du dir nicht ganz sicher bist, dass die benötigte Version bereits auf deinem Rechner installiert ist.

Die Deinstallation

Wähle im Windows-Startmenü die Option „Motocross Mania deinstallieren" (im Verzeichnis Programme\ODI\Motocross Mania) und folge dann einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Programm von deinem Rechner zu entfernen.

Hinweis: Möglicherweise wird dir während des Deinstallationsvorgangs mitgeteilt, dass nicht alle Dateien entfernt werden konnten. Motocross Mania erstellt zahlreiche Dateien, so z. B. Fahrerprofile und Wiederholungen, die bei der Deinstallation nicht entfernt werden. Diese kannst du manuell entfernen, indem du das Spielverzeichnis löschst.

Starten des Spiels

Wenn das Spiel installiert ist und sich die „Motocross Mania"-CD im CD-ROM-Laufwerk befindet, kannst du das Spiel auf verschiedene Arten starten. Wenn du die CD gerade erst in dein CD-ROM-Laufwerk eingelegt hast, sollte das Spiel von selbst starten; dann wird das unten abgebildete Menü angezeigt. Wenn dieses Menü nicht erscheint, kannst du das Spiel auch starten, indem du im Windows Startmenü die Gruppe 'Programme' öffnest, in das Verzeichnis 'ODI' gehst und schließlich auf das Motocross Mania-Symbol klickst.

Jetzt hast du die Möglichkeit, Video- und Soundkartentreiber sowie das gewünschte Eingabegerät (Joypad, Joystick usw., falls sie an deinen Rechner angeschlossen sind) auszuwählen.

Je nachdem, welche Grafikkarte du hast, kannst du die Auflösung wählen, in der das Spiel angezeigt werden soll. Außerdem kannst du bestimmte Grafikoptionen, die von deiner Grafikkarte unterstützt werden, ein- oder ausschalten, um die Darstellung bzw. die Geschwindigkeit des Spiels zu verbessern.

Einleitung

Motocross Mania ist ein grenzenloser Bike-Thrash, bei dem du die Wahl hast zwischen vier verschiedenen Höllenbiker-Spielen (Motocross, Supercross, Freestyle und Baja/Enduro) auf den härtesten Offroad-Strecken, die du dir vorstellen kannst. Du kannst Einzelrennen, Turniere, oder auf einer Strecke deiner Wahl gegen die Uhr fahren, um die besten Rundenzeiten zu unterbieten.

Dein Fahrer hat zunächst nur begrenzte Optionen zur Verfügung, aber indem du Siege erringst, verdienst du dir zusätzliche Features, Strecken, Spielmodi und sogar Bikes. Dein Fahrer kann zahlreiche wahnwitzige Stunts und Tricks vollführen. Wenn du diese perfekt beherrschst, schaltest du dir automatisch einige der schwierigsten Stunts des Spiels frei!

Jede der Strecken ist ein vollkommen offenes Gelände, in dem du nicht durch die Spur eingeschränkt wirst und dich absolut frei bewegen kannst. Supercross und Freestyle werden in einer Arena ausgetragen und erlauben dir bedingte Freiheit, aber auf den viel größeren Motocross-Strecken kannst du mal richtig durchatmen, denn hier darfst du überall fahren und das Gelände nach den größten Hügeln und Schanzen absuchen, an denen du deine waghalsigen Stunts drehen kannst!

Bevor es losgeht

Wenn das Spiel installiert ist, kannst du es über das Startmenü in der Windows-Taskleiste aufrufen.

Hinweis: Die Spiel-CD muss im CD ROM-Laufwerk liegen, wenn du Motocross Mania spielen willst.

Im Hauptmenü kannst du dich entscheiden, ob du ENTWEDER einen der verschiedenen Einzelspielermodi wählst, in dem du gegen vom Computer gesteuerte Gegner antrittst, ODER ob du ein Mehrspieler-Spiel erstellen bzw. einem solchen beitreten willst, um über ein LAN oder das Internet gegen andere Spieler zu fahren.

Außerdem kannst du im Optionenmenü die Video- und Audio-Einstellungen verändern, um die Hardwareeigenschaften deines Rechners optimal auszunutzen oder die Spielleistung zu verbessern. Darüber hinaus kannst du hier bestehende Fahrerprofile verändern und neue erstellen (siehe Fahrerprofile erstellen).

Fahrerprofile erstellen

Dein Fahrerprofil ist die Statistik deiner Leistungen im Spiel. Sie umfasst den Namen, den du dir gegeben hast, die Farben deines Bocks und deiner Kleidung, deinen Fähigkeitsgrad, an wie vielen Events du teilgenommen hast (und wie viele du gewonnen hast) und wie viele Punkte du insgesamt errungen hast.

Dein Profil wird bei allen Events angezeigt, und die Position, die du in den Fahrertabellen einnimmst, hängt nicht nur davon ab, wie gut du fährst, sondern auch davon, wie oft du spielst!

Strecken

Motocross Mania bietet einige der abgefahrensten Strecken, auf die man sich mit zwei Rädern überhaupt wagen kann. Diese Strecken umfassen sowohl weiträumige, schnelle Outdoor-Gelände als auch technisch anspruchsvolle, kurvenreiche Stadionanlagen.

Zu Beginn deiner Karriere hast du nur auf die Anfänger-Strecken Zugriff. Es gibt insgesamt sieben dieser Einsteiger-Strecken - drei Motocross -, drei Supercross- und eine Freestyle-Anlage. Diese Strecken sind so gewählt, dass sie Fahrern aller Fähigkeitsstufen etwas bieten - der Anfänger wie der Profi kann hier seine Fähigkeiten trainieren.

Weitere, anspruchsvollere Strecken kannst du dir erschließen, indem du an einer der Meisterschaften teilnimmst (siehe Einzelspieler-Modi / Meisterschaft). Du gewinnst eine Meisterschaft, wenn du nach drei Rennen in einer Stufe einen der ersten drei Plätze belegst. Zusätzliche Strecken, die du dir durch Siege eröffnest, sind danach in jedem Spielmodus verfügbar.

Steuerung

Die folgenden Steuerungsbefehle können über die Option ‘Steuerung’ verändert werden, nur die Funktion der ESC-Taste nicht.

Funktion	Tastatur	Joypad	Joystick
Bike-Steuerung			
Beschleunigen	R. Umschalt	R. Trigger	Taste 8
Bremse/PowerSlide	R. Strg	L. Trigger	Taste 7
Links lenken	Rtgst. links	D-Pad links	Stick links
Rechts lenken	Rtgst. rechts	D-Pad rechts	Stick rechts
Vorbeugen	Rtgst. hoch	D-Pad hoch	Stick hoch
Zurücklehnen	Rtgst. runter	D-Pad runter	Stick runter
PreJump / Kreis.	R. Alt	X-Taste	Taste 4
Stunt A	[	A-Taste	Taste 1
Stunt B	]	B-Taste	Taste 2
Links kreisen	.		
Rechts kreisen	/		
Neust./Strecke	Enter	Start-Taste	Taste 9
Neustart	Entf		
Abspringen	Bild hoch		Taste 10
Spielsteuerung			
Spielmenü	Esc		
Pause	P	Y-Taste	Taste 5
Zeitlupe	N		
Screenshot	F12		
Bildschrimanzeige 1	F5		
Bildschirmanzeige 2	F6		
Bildschirmanzeige 3	F7		
Bildschirmanzeige 4	F8		

KAMERASTEUERUNG (im Ziffernblock)

Es gibt bei Motocross Mania vier grundsätzliche Kameraeinstellungen: die Fahrerkamera (aus der Sicht des Fahrers), die Verfolgerkamera (aus der Sicht eines Dritten), die Helikopterkamera (frei beweglich) und die Fernsehkamera (festgelegte Kamerapositionen). Im Nahkampf kannst du außerdem über die Rückspiegelansicht feststellen, wer sich an dir festbeißt!

Kamera ändern	5	Z-Taste	Taste 6
Rückspiegelk.	0 (Einfg)	C-Taste	Taste 3
Kam. einfrieren	Enter		
Heranzoomen	+		
Wegzoomen	-		
Kam. links	4 (Links)		
Kam. rechts	6 (Rechts)		
Kam. hoch	8 (Hoch)		
Kam. runter	2 (Runter)		
Spieler-Bike	F1		
Voriges Bike	F2		
Nächstes Bike	F3		

Tipp: Experimentiere während des Rennens und während der Wiederholungen mit den Kameraperspektiven, um alles aus deiner „Motocross Mania"-Erfahrung herauszuholen.

Stunts

Die Stunts führst du aus, indem du die betreffende Taste drückst und dann den Joystick / den D-Pad / die Pfeiltasten für die entsprechende Kombination bedienst. Leichte Stunts sind von Anfang an verfügbar, mittlere und schwere Stunts werden dir einer nach dem anderen zugänglich gemacht, wenn du Stunts schaffst und Trickpunkte sammelst.

Leichte Stunts

FIST PUNCH	: A + Rechts + Rechts
NO HANDER	: A + Hoch + Hoch
LOOKBACK	: A + Links + Links
NO FOOTER	: A + Runter + Runter
WINDSURF	: A + Runter + Hoch
TWIST	: A + Hoch + Runter
PRAYER	: A + Links + Rechts / (A + Rechts + Links)
NAC NAC	: A + Links + Runter / (A+ Runter + Links)
CAN CAN	: A + Hoch + Links / (A + Links + Hoch)
FENDER GRAB	: A + Runter + Rechts / (A+ Rechts + Runter)
SARAN WRAP	: A + Hoch + Rechts / (A + Rechts + Hoch)

Mittelschwere Stunts

NO FOOTED CAN CAN RIGHT	: B + Rechts + Rechts
NOTHING	: B + Hoch + Hoch
NO FOOTED CAN CAN LEFT	: B + Links + Links
SUPERMAN	: B + Runter + Runter
HEELCLICKER	: B + Hoch + Runter
CORDOVA	: B + Runter + Hoch
BARHOP	: B + Links + Rechts / (B + Rechts + Links)

Schwere Stunts

WALK THE DOG	: A + B +Rechts + Rechts
CLIFFHANGER	: A + B + Hoch + Hoch
MECHANIC	: A + B + Links + Links
SUICIDE	: A + B + Runter + Runter
SHAKER	: A + B + Rechts + Links / (A + B + Links + Rechts)
NO HANDED WINDSURF	: A + B + Runter + Hoch
BACKFLIP SUICIDE	: A + B + Hoch + Runter

Event-Arten

Motocross
Ein Motorradrennen, bei dem die Fahrer auf einer Strecke in offenem, häufig unwegsamen Gelände gegeneinander antreten – schnelle, aufregende Action.

Supercross
Eine viel eingeschränktere, technisch anspruchsvollere Renn-Spielart, die in Stadien ausgetragen wird. Supercross wird auf künstlichen Erd-Strecken gefahren, die oft in Arenen angelegt werden.

Freestyle
Eine offene Form des Motocross, die im Freien oder in geschlossenen Arenen ausgetragen werden kann – die Teilnehmer nutzen alle natürlichen oder künstlichen Schanzen und Plattformen, um Tricks und Stunts aufzuführen, mit denen sie versuchen, in einem bestimmten Zeitraum möglichst viele Punkte zu sammeln.

Baja
Eine weitere offene Form des Motocross, die normalerweise im Freien ausgetragen wird – die Teilnehmer müssen schnellstmöglich die Distanzen zwischen vorher festgelegten Streckenpunkten zurücklegen. Motocross Mania bietet dir auch die Möglichkeit, Baja in Stadien zu fahren – wenn deine Reflexe gut genug sind...!

Einzelspieler-Modi

Schnelles Rennen
Wähle Motocross, Supercross, Baja oder Freestyle. Wähle Rennen oder Training.

Hinweis: Im Trainingsmodus werden deine Rundenzeiten bzw. Freestylepunkte nicht gespeichert.

Meisterschaft
Wähle Motocross oder Supercross. Wähle den Schwierigkeitsgrad (Schnell, Normal oder Volle Härte). Je höher der gewählte Schwierigkeitsgrad, um so größer sind die Preise, um die es geht.

Hinweis: Eine Meisterschaft wird in drei Runden ausgetragen. Jede Runde besteht aus drei Rennen. Um die nächste Runde zu erreichen, musst du nach drei Rennen einen der ersten drei Plätze belegen. Dadurch werden dir außerdem zusätzliche Strecken zugänglich (siehe Strecken).

Zeitfahren
Wähle Motocross oder Supercross. Trete gegen die Uhr an und zeichne deine besten Rundenzeiten auf – diese kannst du dann mit den Ergebnissen in der Highscore-Tabelle vergleichen.

Starten eines Einzelspieler-Spiels

Wenn du zum ersten Mal Motocross Mania spielst, kannst du nur die Anfänger-Strecken fahren. Diese Strecken sind extra darauf ausgelegt, dir ein Gefühl für dein Bike und die ausgefeilte Steuerung des Fahrers zu vermitteln. Weitere Strecken werden dir zugänglich, wenn du im Meisterschaftsmodus Siege erringst und beweist, dass du in der Lage bist, mit schwierigen Strecken und anspruchsvollem Gelände zurecht zu kommen. Jedes Mal, wenn du in einer Meisterschaftsrunde auf einem der ersten drei Plätze stehst, erschließt du dir neue Strecken. Sind diese Strecken einmal erschlossen, werden sie in allen Spielmodi verfügbar.

1. Wähle im Hauptmenü den gewünschten Renntyp: Schnelles Rennen (der Baja-Spieltyp ist nur als 'Schnelles Rennen' verfügbar), Meisterschaft (Teilnahme an einer gestaffelten Eventreihe) oder Zeitfahren.
2. Wähle die gewünschte(n) Strecke(n), die Rundenzahl bzw. die Renndauer, die Gegnerzahl und ob du Training oder Rennen fahren möchtest (Training ist nur im 'Schnelles Rennen'-Modus verfügbar).
3. Wähle die Hubraumklasse (125ccm, 250ccm oder 400ccm), und je nach deinem Kassenstand eventuelle Tuningmaßnahmen an deinem Bike, falls du sie für nötig hältst.
4. Klicke auf Start und halt dich gut fest!

Hinweis: Der Baja-Modus ist nur unter 'Schnelles Rennen' und im Mehrspieler-Modus verfügbar.

Der Mehrspieler-Modus

Der Computer ist natürlich eine echte Herausforderung, aber es geht doch nichts über das Gefühl, gegen seine Freunde antreten zu dürfen – und zu gewinnen! Bei Motocross Mania kannst du per LAN (lokales Netzwerk) oder Internet gegen bis zu sieben andere Spieler antreten.

Wenn du zum ersten Mal auf 'Mehrspieler' klickst, wird dir eine Liste aller Server in einem LAN angezeigt. Außerdem kannst du an dieser Stelle deine Verbindungsgeschwindigkeit auswählen: zur Verfügung stehen Modem (33,6 oder 56k), ISDN-Karte (64k), duale ISDN-Verbindung (128k), oder ADSL/KABEL/LAN, wenn du in einem lokalen Netzwerk spielst oder Verbindungsgeschwindigkeiten hast, die die von dualen ISDN-Verbindungen übersteigen.

Hinweis: Bei Netzwerkspielen spielt jeder Teilnehmer mit der Geschwindigkeit des langsamsten Spielers – wenn du also die zusätzliche Bandbreite der schnellen Verbindung ausnutzen möchtest, solltest du mit Teilnehmern spielen, die gleich schnelle oder schnellere Verbindungen benutzen.

Erstellen oder beitreten?

Du kannst entweder einer existierenden Sitzung beitreten oder eine neue Sitzung 'erstellen'. Wenn du ein Event erstellen möchtest, bestimmst du alle Aspekte des Spiels, von der Strecke über die Teilnehmerzahl bis zur Hubraumklasse. Wenn du als Spielleiter ein Event abbrichst, wird es für alle Spieler, die deiner Sitzung beigetreten sind, beendet.

Wenn du einer Sitzung beitrittst, kannst du ein Profil auswählen, das du für dieses Event benutzen willst, aber die Strecke, die Rundenanzahl bzw. die Event-Zeit, die Anzahl der Teilnehmer usw. werden alle vom Spielleiter bestimmt. Du kannst jedoch deine eigenen Bike-Einstellungen wie Federung und Bremsgleichgewicht verwenden. Wenn du ein laufendes Event verläßt, wird dieses ohne dich fortgesetzt.

TCP/IP-Nutzung

Die folgenden Anweisungen für lokale Netzwerke sind für ein TCP/IP-Netzwerk. Die IP-Adresse deines Rechners muss bei einem LAN-Spiel nicht eingegeben werden; wirst du aber doch um diese Adresse gebeten, kannst du sie über das Programm WINIPCFG (im Verzeichnis C:\WINDOWS) auf dem Rechner des Spielleiters feststellen.

Bei LAN-Spielen können bis zu acht Spieler gegeneinander antreten (abhängig von Netzwerkgeschwindigkeit und –belastung).

Die Verbindung

Hier kannst du überprüfen, wer deinem Spiel beitritt oder dies bereits getan hat. Außerdem kannst du die Profilnamen der anderen Spieler und ihren aktuellen Status einsehen.

Wenn du der Spielleiter des Rennens bist, kannst du bestimmen, wann das Event beginnen soll. Du bekommst bis zu acht Namen angezeigt, neben denen sich jeweils eine Statusanzeige befindet. Diese Anzeige ist zunächst rot – das bedeutet, dass der Spieler nicht bereit ist. Wenn die Anzeige grün wird, bedeutet das, dass der Spieler jetzt rennfertig ist. Erst wenn alle Teilnehmer soweit sind, kann der Spielleiter das Spiel starten. Die Statusanzeige des Spielleiters ist blau.

Wenn ein unerwünschter Teilnehmer dem Spiel beitritt, kann ihn der Spielleiter mit einem Klick auf die Kick-Taste vom Spiel ausschließen. Neben den Namen der einzelnen Spieler wird deren aktueller 'Ping' (die Zeit, die benötigt wird, um ein Netzwerkpaket von deinem Rechner zum Rechner dieser Person und wieder zurück zu schicken) und ihre Verbindungsgeschwindigkeit angezeigt. Wenn du einer Sitzung beitrittst, musst du 'Fertig' wählen, um den anderen Spielern mitzuteilen, dass du bereit bist – erst wenn jeder fertig ist, kann der Spielleiter die Sitzung starten. Du kannst auch über Textnachrichten mit den anderen Spielern kommunizieren, indem du diese im Nachrichtenfenster eingibst und mit der Eingabetaste verschickst.

Hinweis: Spieler, deren Namen nicht in der Spielerliste aufgeführt sind, wenn eine Nachricht verschickt wird, erhalten diese Nachricht nicht.

Wie man ein Netzwerk erstellt

1. Wähle im Hauptmenü 'Mehrspieler'.
2. Klicke auf 'Erstellen', um die Server-Anzeige zu öffnen.
3. Gib einen Server-Namen ein um Klicke auf 'Erstellen'.
4. Wähle einen Event-Typ (Rennen oder Baja).
5. Wähle die Strecke, auf der das Event stattfinden soll, die Rundenzahl bzw. die Zeitvorgabe und die Gegnerzahl.
6. Wähle die Hubraumklasse.
7. Wähle in der Verbindungsanzeige das Fahrerprofil und sende (falls erforderlich) Nachrichten an die anderen Spieler.
8. Klicke auf 'Start', um zu beginnen.

Einem Netzwerkspiel beitreten

1. Wähle im Hauptmenü 'Mehrspieler'.
2. Klicke in der Liste auf der linken Seite auf den gewünschten Server und wähle 'Verbinden'.
3. Wähle ggf. gewünschte Tuning-Aktionen aus uns führe sie durch.
4. Wähle in der Verbindungsanzeige das Fahrerprofil und sende (falls erforderlich) Nachrichten an die anderen Spieler.
5. Klicke auf 'Start'.

Internet

Bei dieser Variante des Mehrspieler-Modus können bis zu acht Spieler über das Internet gegeneinander antreten. Um teilnehmen zu können, benötigst du ein korrekt konfiguriertes Modem, das eine Verbindungsgeschwindigkeit von mindestens 33, 6 k liefert.

Um einem Internetspiel beizutreten oder ein solches zu erstellen, kannst du den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Der Vorgang ist fast der gleich wie bei einem Netzwerkspiel.

Hinweis: Vergewissere dich, dass dein Modem eingeschaltet ist, wenn du eine Internetverbindung herstellen willst.

Preisgelder

Nach jeder Runde einer Meisterschaft werden Preisgelder ausgeschüttet. Nur die drei bestplazierten Fahrer erhalten Preisgelder, und nur der Erste gelangt in die nächste Runde (die Preisgelder für den zweiten und dritte Platz sind eher Trostpreise).

Die Werkstatt

Motorrad bearbeiten

Im Spielverlauf kannst du die Preisgelder, die du in Meisterschaften gewonnen hast, dazu einsetzen, dein Bike zu verbessern.

- Motor: Kauf dir einen besseren Motor, um die Höchstgeschwindigkeit und Leistung deines Bocks zu verbessern.
- Bremsen: Bessere Bremsen erlauben dir feinere Einstellungen.
- Federung: Bessere Federung ist robuster und erlaubt feinere Einstellungen.
- Chassis: Ein leichteres, stärkeres Chassis bietet mehr Wendigkeit in der Luft.

Motorrad-Einstellungen

Abgesehen von den Motorrad-Komponenten kannst du auch einzelne Teile des Motorrads einstellen. Das geht jederzeit und ohne Geldaufwand.

- Untersetzung: Wähle zwischen hoher Höchstgeschwindigkeit und niedrigerer Beschleunigung bzw. hoher Beschleunigung und niedrigerer Höchstgeschwindigkeit.
- Bremsempfindlichkeit: Verändere die Empfindlichkeit deiner Bremsen.
- Bremskraftverteilung (vorn/hinten): Beeinflusst das Powersliding (beim Lenken während des Bremsens).
- Federung: Weiche Federung erlaubt ein besseres Handling, kann aber beim Landen aus großer Höhe fatal sein.
- Reifen (Grip): Mit weniger Grip (Bodenhaftung) ist der Powersliding-Effekt größer; mehr Grip hilft beim Kurvenfahren.
- Gas-Gyro: Bei hohen Einstellungen wird das Bike nach hinten geneigt, wenn du in der Luft beschleunigst.
- Bremsen-Gyro: Bei hohen Einstellungen wird das Bike nach vorn geneigt, wenn du in der Luft bremst.

Spieloptionen

Spielsteuerung

Hier kannst du die Spielsteuerung über die Tastatur, die Maus, das Joypad, den Joystick oder eine Kombination all dieser oder anderer DirectX-kompatibler Eingabegeräte festlegen.

Um einen Steuerungsbefehl zu konfigurieren, wähle die gewünschte Option und bestimme den Befehl (entweder eine Taste auf der Tastatur oder auf einem Controller).

Hinweis: Wenn du einen bestimmten Controller benutzen willst, vergewissere dich, dass dieser unter den Windows-Systemeinstellungen aktiviert ist.

Video & Auto-Kalibrierung

Da die Grafikdetails sehr stark von der Prozessorleistung deines Rechners, seiner Leistung, seinem Speicher und bestimmten Funktionen der Grafikkarte abhängen, sind die Einstellungen in der Video-Konfiguration-Anzeige essentiell für die Leistung des Spiels.

Hinweis: Je mehr Details dargestellt werden sollen, umso höher sind die Hardwareanforderungen. Auf langsameren Rechnern läuft das Spiel deshalb bei hohen Detaileinstellungen langsam oder ruckelig.

Dieses Spiel erfordert eine 3D-Beschleuniger-Karte – ohne eine solche kann es nicht laufen. Für langsamere Rechner stehen allerdings mehrere Auflösungseinstellungen zur Verfügung. Außerdem können die Detailgrade der Landschaft, der Fahrer und der Gesamtdarstellung verändert werden.

Es gibt verschiedene Schubregler zur Konfiguration der unterschiedlichen Spieleinstellungen. Indem du die Regler leicht verschiebst, kannst du das Verhältnis zwischen Bildwiederholrate und Grafikqualität verändern und die besten Einstellungen für deinen Rechner finden.

Allgemein gilt: Wenn du dir nicht sicher bist, ändere nichts. Das Spiel konfiguriert sich automatisch für viele Eigenschaften deines Rechners, wenn du es zum ersten Mal spielst. Wenn du eine Änderung vorgenommen hast und dich nicht an die Ausgangseinstellung erinnern kannst, klicke auf die 'Kalibrieren'-Schaltfläche. Damit löst du einen automatischen Vorgang aus, mit dem sich das Spiel wieder an deinen Computer anpasst.

Audio

Du kannst entscheiden, ob du Soundeffekte und CD-Musik hören willst und mit welcher Lautstärke. Stelle die gewünschte Lautstärke einfach mit dem Schubregler ein. Je nach den Fähigkeiten deiner Soundkarte kannst du auch zwischen 3D- und Stereosound wählen.

Da das Programm während des Spiels Daten und Musik von der „Motocross Mania"-CD liest, kannst du während des Spiels keine Audio-CDs abspielen. Wenn du unter den Windows-Soundeinstellungen den Ton ausgeschaltet hast, haben die Veränderungen am Lautstärkeregler des Spiels keine Wirkung.

Hinweis: Wenn du 3D-Sound auswählst, deine Soundkarte aber keinen 3D-Hardwaresound unterstützt, läuft das Spiel bedeutend langsamer. Du kannst dieses Problem vermeiden, indem du diese Option nicht auswählst, wenn du dir nicht sicher bist, ob deine Soundkarte sie unterstützt.

Wiederholungen

Motocross Mania hat eine einzigartige Wiederholungsfunktion, die es dir erlaubt, bis zu fünf verschiedene Aufzeichnungen in besonderen Speicherplätzen abzulegen, so dass du von einer zur nächsten wechseln kannst, ohne Dateien laden zu müssen. Die Steuerung dieses Systems erfolgt über ein Videointerface mit der normalen Tastenbelegung für Aufnahme, Wiedergabe und Pause.

Während einer Wiederholung kannst du auch von einer Kamera zur nächsten schalten und den Standpunkt bzw. den Zoom der einzelnen Kameras verändern – so kannst du deine schnellsten Fahrten und fiesesten Abstürze aus allen möglichen Positionen abchecken.

Du kannst jede Aufzeichnung auf deiner Festplatte abspeichern. Von dort kannst du sie natürlich auch auf Diskette ziehen oder im Internet anderen Spielern vorführen, um deine coolsten Aktionen mit allen zu teilen!

Die Wiederholungsfunktion rufst du mit der Leertaste auf. Die Tasten Y X C V B N M entsprechen den Symbolen, die auf dem Bildschirm die Tasten eines Videorecorders darstellen.

Die Zahlen 1, 2, 3, 4 und 5 (auf der Tastatur, NICHT im Ziffernblock) bestimmen den Speicherplatz, der belegt wird.

Mit der Taste S speicherst du; mit L lädst du; mit B spielst du eine Aufzeichnung ab.

Um eine Aufzeichnung zu laden, wähle den Speicherplatz, drücke L für Laden und dann B für Wiedergabe.

Der Aufnahmevorgang ist wie folgt:

- Drücke die Leertaste, um das Menü zu öffnen,
- drücke auf Aufnahme,
- tu, was du tun musst,
- drücke auf Stopp,
- wähle einen Speicherplatz (über die Tastaturzahlen 1-5)
- und drücke S für Speichern.

Um dir eine Aufzeichnung anzusehen, drücke (nur im Trainingsmodus) die Leertaste, um das Menü zu öffnen, wähle die Nummer des Speicherplatzes, drücke L für Laden und dann B für Wiedergabe.

Hinweis: Speicherplatz 6 ist verschlossen. Darauf ist eine Wiederholung gespeichert, die es sich einmal anzusehen lohnt.

Weitere Informationen, häufig gestellte Fragen, Tipps und Hinweise

Weitere Informationen, häufig gestellte Fragen, Tipps und Hinweise findest du auf der Webseite der Deibus Studios (www.deibus.com).

Die letzten Neuigkeiten über Zusatzkits und Verbesserungen für Motocross Mania erfährst du, wenn du deinen Namen auf die „Motocross Mania"-Nachrichtenliste setzt, die auf der Deibus-Webseite geführt wird.

Bitte AUF KEINEN FALL die Technik-Hotline von Take 2 wegen dieser Informationen kontaktieren. Diese hat weder die Befugnis noch die Qualifikation solche Informationen herauszugeben.

Technik-Hotline

Wir haben allen Aufwand betrieben, um unsere Produkte zur aktuellen Hardware so kompatibel wie möglich zu gestalten. Sollten bei Ihnen trotzdem Probleme bei dem Betreiben eines unserer Produkte auftreten, wenden Sie sich bitte an unsere Technik-Hotline.

Bevor Sie mit der Technik-Hotline in Kontakt treten, seien Sie bitte vorbereitet. Um Ihnen so effizient wie möglich helfen zu können, müssen wir so viel wie möglich über Ihren Computer und das Problem wissen. Sollten Sie die in der Checkliste geforderten Informationen nicht wissen, so wenden Sie sich zunächst an die Technik-Hotline Ihres Computerherstellers bevor Sie Take 2 Europe kontaktieren. Wir werden sonst nicht in der Lage sein Ihr Problem zu lösen.

Checkliste

Persönliche Details:

- Ihr Name
- E-Mail-Adresse, Telefonnummer (tagsüber) oder Postadresse
- Wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie bitte an woher und welche (Sprach-)Version des Spiels Sie benutzen.

Computerdetails:

- Marke und Modell des PC
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des CD-ROM-Laufwerks
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller und Modell Ihrer Graphikkarte/ der 3D-Beschleunigerkarte und die Größe des Grafikkartenspeichers.
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen.

Bitte beschreiben Sie die Umstände und sämtliche Fehlermeldungen so klar wie möglich.

Technik-Hotline:

Telefon: 0180/ 521 7316

Mo – Fr, 12:00 – 20:00 Uhr

(InfoGenie: DM 0,24/ Min)

Tips + Tricks Hotline:

Telefon: 0190/ 8732 6836

Mo – Fr, 08:00 – 24:00 Uhr

(InfoGenie: DM 3,63/ Min)

Web-Seite: www.take2.de

BEGRENZTE SOFTWARE GARANTIE UND LIZENZABKOMMEN

Dieses BEGRENZTE SOFTWARE GARANTIE UND LIZENZABKOMMEN (dieses Abkommen), inklusive der beschränkten Garantie und den anderen Sonderklauseln, ist ein rechtliches Übereinkommen zwischen Ihnen (entweder ein Individuum oder eine juristische Person) und Deibus Studios und Take 2 Interactive Software, (gemeinsam, der Eigner), betreffend dieses Softwareprodukt und den Materialien die dort beigelegt sind oder dazugehören. Der Akt der Installation oder anderweitiges Benutzen der Software bestätigt Ihr Einverständnis zu den Bedingungen dieses Abkommens. Wenn Sie nicht mit dem Abkommen einverstanden sind, geben Sie bitte die Softwareverpackung und alle zugehörigen Materialien (inklusive Hardware, Handbücher, andere schriftliche Materialien und Verpackung) zusammen mit der Quittung des Kaufs dort zurück, wo Sie das Produkt erworben haben, und Sie erhalten den Kaufpreis zurück.

Vergabe einer begrenzten, nicht-exklusiven Lizenz. Dieses Abkommen erlaubt Ihnen, ein (1) Exemplar des Softwareprogramms (die SOFTWARE) inklusive Verpackung für Ihre persönliche Nutzung auf einem einzigen Heim- oder portablen Computer zu benutzen.

Die Software wird benutzt, wenn sie in den temporären Speicher (z.B. RAM) geladen oder in den permanenten Speicher (z.B. Festplatte, CD-ROM, oder anderes Speichermedium) installiert wird. Eine Installation auf einem Netzwerkcomputer ist strikt untersagt, außer wenn eine spezielle und separate Netzwerklizenz vom Eigner erworben wurde. Dieses Abkommen dient nicht als eine solche spezielle Netzwerklizenz. Installation auf einem Netzwerkserver darf nur erfolgen, wenn sie die Bedingungen dieses Abkommens entspricht. Dieses Lizenz ist kein Verkauf der originalen SOFTWARE oder einer Kopie. Sie dürfen die SOFTWARE und/oder die ZUGEHOREIGEN MATERIALIEN nicht an eine Person oder Organisation verkaufen, vermieten, verleihen oder anderweitig transferieren.

Intellektuelles Eigentum. Der Eigner behält alle Rechte, Titel und Interessen an dieser SOFTWARE und die beigefügten Handbuch (-bücher) und allen anderen schriftlichen Materialien (zusammengefaßt die ZUGEHORIGEN MATERIALIEN) inklusive, aber nicht begrenzt auf, Copyrights, Warenzeichen, Handelsgeheimnisse, Handelsnamen, Besitzrechte, Patente, Titel, Computer Codes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Handlung, Dialog, Hintergründe, Artwork, Soundeffekte, Musik und moralischen Rechte. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN sind geschützt unter dem Recht der Copyrightgesetze der Vereinigten Staaten und entsprechenden Copyrightgesetzen und –Verträgen in der ganzen Welt. Alle Rechte vorbehalten. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN dürfen nicht kopiert oder reproduziert werden in irgendeiner Weise oder auf irgendein Medium, ganz oder teilweise, ohne vorheriges schriftliches Einverständnis des Eigners. Jede Person, die die Gesamtheit oder Teile der SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN werden in irgendeiner Weise oder auf irgendein Medium kopieren oder reproduzieren, verstoßen wissentlich gegen Copyrightgesetze und können zivilrechtlich und kriminalrechtlich verfolgt werden. Die SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN dürfen nicht an weitere Personen oder Organisationen verkauft, vermietet, verliehen oder anderweitig transferiert werden

SOFTWARE Backup oder Archivierung. Nachdem Sie diese SOFTWARE in den permanenten Speicher Ihres Computers installiert haben, sollten Sie die Originaldiskette(n) und/oder CD-ROMs (Speichermedium) nur zur Sicherheit und zu Archivzwecken behalten.

Restriktionen. Anders als in diesem Abkommen spezifisch festgelegt dürfen Sie nicht SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN auf andere Weise kopieren oder reproduzieren; modifizieren oder Auszüge kopieren basierend auf SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN; Kopien distribuieren durch Verkauf oder andere Weitergabe der Besitzerschaft von SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN; Vermieten, Verleihen, Verleasen der SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN; oder SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN öffentlich vorführen. Es ist ausdrücklich untersagt, SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN elektronisch oder anderweitig zu übertragen, über das Internet oder ein anderes Medium oder zu einer anderen Partei. Es ist ausdrücklich untersagt, SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN zu kommerziellen Zwecken zu verkaufen oder anderweitig kommerziell zu nutzen durch Szenarios, Karten, Levels, Add-on-Packs, Fortsetzungen, Charaktere oder andere Komponenten oder Artikel basierend auf oder bezogen auf die SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN. IHNEN IST NICHT ERLAUBT, DIESE SOFTWARE AUF IRGENDEINE WEISE ZU DEKOMPILIEREN, DISASSEMBLEN ODER REVERS ENGENEERING ZU BETREIBEN. Jedes Kopieren von SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN, die nicht spezifisch in diesem Abkommen erlaubt wird, ist ein Zuwiderhandeln gegen dieses Abkommen.

Begrenzte Garantie und Garantieverzichterklärung.

BEGRENZTE GARANTIE. Der Eigner garantiert, daß das originale Speichermedium der SOFTWARE frei von Defekten bei Material und Verarbeitung ist, bei normaler Nutzung für einen Zeitraum von 90 Tagen nach dem Erwerb, festgelegt durch die Kaufquittung. Wenn Sie einen Defekt des Speichermediums entdecken, oder die SOFTWARE auf ihrem Heim- oder portablen Computer nicht installieren oder deinstallieren können, Können Sie die SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN zum dorthin zurückbringen, wo Sie das Produkt erworben haben zur Erstattung des Kaufpreises. Diese begrenzte Garantie gilt nicht, wenn Sie die SOFTWARE zufällig oder mutwillig beschädigt haben.

KUNDEN RECHT. Ihr exklusives Recht und die gesamte Verantwortung des Eigners ist (i) der Austausch eines Original-Speichermediums der SOFTWARE oder (ii) eine Erstattung des vollen Kaufpreises der SOFTWARE. Indem Sie die versiegelte Verpackung der Software öffnen, sie installieren und/oder die SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN anderweitig benutzen, erklären Sie sich einverstanden auf alle anderen Kompensationsrechte zu verzichten, die Sie vom Gesetz aus haben könnten. Jegliche Rechtsmittel, die Sie wegen öffentlicher Richtlinien nicht anwenden dürfen, übertragen Sie hiermit dem Eigentümer, sobald sie verfügbar werden.

GARANTIE VERZICHTSERKLÄRUNG. AUSSER FÜR DIE GENANNTEN BEGENZTEN GARANTIEN ÜBERNIMMT DER EIGNER KEINERLEI GARANTIEN, GENNAT ODER IMPLIZIERT, MÜNDLICH ODER SCHRIFTLICH, BETREFFEND DIESES PRODUKT ODER ALLEN ZUGEHÖRIGEN KOMPONENTEN. ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEN, DIE VON GESETZ BESTEHEN KÖNNTEN, SIND BEGRENZT AUF DEN VOLLSTEN ERLAUBTEN GEHALT UND AUF DIE DAUER DER BEGRENZTEN GARANTIE BESCHRÄNKT.DER EIGNER REPRÄSENTIERT NICHT UND GARANTIERT NICHT DIE QUALITÄT ODER DIE LEISTUNG DER SOFTWARE UND ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN AUSSERHALB DER OBEN GEGEBENEN BEGRENZTEN GARANTIE. DER EIGNER REPRÄSENTIERT UND GARANTIERT AUCH NICHT, DASS SIE SOFTWARE UND ZUBEHÖRIGEN MATERIALIEN IHREN ANSPRÜCHEN GENÜGEN ODER DASS DIE SOFTWARE KONTINUIERLICH FUNKTIONIERT, FEHLERFREI IST ODER DASS PROBLEME KORREGIERT WERDEN.

DER EIGNER REPRÄSENTIERT UND GARANTIERT NICHT, DASS SIE SOFTWARE IN EINER MULTI-USER-UMGEBUNG FUNKTIONIERT.

KEINE MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE INFORMATION ODER RATSCHLAG GEGEBEN VOM EIGNER, SEINEN HÄNDLERN, DISTRIBUTOREN, DIREKTOREN, MANAGERN, MITARBEITERN, VERTRETERN, VERTRAGSPARTNERN ODER TCOHTERGESELLSCHAFTEN KÖNNEN EINE ANDERE GARANTIE SCHAFFEN ODER ERWEITERN ODER VERLÄNGERN ÜBER DIE HIER GEGEBENE BEGRENZTE GARANTIE HINAUS. SIE SOLLTEN SICH NICHT AUF EINE SOLCHE INFORMATION ODER RATSCHLAG BERUFEN.

EINIGE LÄNDER ERLAUBEN KEINE BEGRENZUNGEN WIE LANGE EINE IMPLIZIERTE GARANTIE GÜLTIG IST, DESHALB GILT DIE OBEN GENANNTE BEGRENZUNG EVNTUELL NICHT FÜR SIE. DIESE LIMITIERTE GARANTIE GIBT IHNEN SPEZIFISCHE JURISTISCHE RECHTE UND SIE HABEN EVENTUELL WEITERE RECHTE DIE VON LAND ZU LAND VARIIEREN KÖNNEN.

BEGRENZTE HAFTUNG. Zum maximalen Ausmaß zugestanden vom Haftungsgesetz und ungeachtet, ob eine der oben gesetzten Klauseln ihren essentiellen Zweck verfehlt, WIRD IN KEINEM FALL DER EIGENR, SEINE DIREKTOREN, MANAGER, MITARBEITER, VERTRETER ODER TOCHTERGESELLSCHAFTEN ODER SONST JEMAND INVOLVIERT IN DIE ENTWICK-LUNG, HERSTELLUNG ODER DISTRIBUTION DIESER SOFTWARE UND DER ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN PERSÖNLICH HAFTEN FÜR JEDWEDE SCHÄDEN, INKLUSIVE OHNE EINSCHRÄNKUNG FÜR DIREKTE ODER INDIREKTE; ZUFÄLLIGE; ODER ZWANGSLÄUFIGE PERSONENSCHÄDEN; PERSÖNLICHES EIGENTUM; VERLUSST VON GESCHÄFTSEINNAHMEN; STÖRUNG DES GESCHÄFTSABLAUFS, VERLUST VON GESCHÄFTSINFORMATION; VERLUST VON TEXT UND DATEN ENTHALTEN IN ODER BENUTZT MIT DER SOFTWARE INKLUSIVE DER KOSTEN ZUR WIEDERGEWINNUNG ODER REPRO-DUKTION DER TEXT ODER DATEN; ODER JEDWEDEN ANDEREN FINANZIELLEN VERLUSTEN ENTSTEHEND AUS ODER DURCH BENUTZTUNG ODER DURCH DIE NICHT-NUTZBARBEIT DIESER SOFTWARE. DIESE HAFTUNGSBEGRENZUNG GILT AUCH, WENN SIE ODER EINE DRITTE PERSON DEN EIGNER UND SEINE AUTHORISIERTEN REPRÄSENTANTEN VON DER MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN IN KENNTNIS GESETZT HAT. SELBST WENN SOLCHES VERURSACHT WURDE, ENTSTAND AUS ODER DAS RESULTAT EINER NORMALEN, STRENGEN, ALLEINIGEN ODER FAHRLÄSSIGEN HANDLUNG DES EIGNERS ODER SEINER SEINE DIREKTOREN, MANAGER, MITARBEITER, VERTRAGSPARTNER ODER TOCHTERGESELLSCHAFTEN WAR. EINIGE LÄNDER ERLAUBEN EINE SOLCHE AUSNAHME ODER BEGRENZUNG VON ZUFÄLIGEN ODER VERURSACHTEN SCHÄDEN. DESHALB KONENN DIE OBEN GENNANTEN BEGRENZUNGEN UND AUSNAHMEN EVENTUELKL NICHT FÜR SIE GELTEN.

Produktunterstützung und Updates. Diese SOFTWARE ist als benutzerfreundlich beabsichtigt und begrenzte Produktunterstützung wird angeboten vom Eigner, wie in den ZUGEHORIGEN MATERIALIEN spezifiziert.

Jurisdiktion. ENGLISCHES RECHT SICHERT DIESES ABKOMMEN, UNGEACHTET DER GESETZLICHEN PRINZIPIEN DES JEWEILIGEN LANDES MIT FORUM UND SITZ IN LODON, ENGLAND. Dieses Abkommen kann nur durch einen Schriftsatz modifiziert werden, der die Modifizierung spezifiziert und von beiden Parteien ausgeführt wird. Für den Fall, daß ein Punkt des Abkommens als nicht umsetzbar angesehen wird, sollte es zum größtmöglichen Teil umgesetzt, wobei die anderen Punkte des Abkommens in voller Kraft und Effekt verbleiben.

Gesamtes Abkommen. Dieses Abkommen repräsentiert das gesamte Abkommen der Parteien, und steht über mündlichen oder schriftlichen Kommunikationen, Angeboten oder vorherigen Abkommen zwischen den Parteien, oder Händlern, Distributoren, Vertretern oder Angestellten.

Terminierung. Dieses Abkommen ist gültig, bis es terminiert wird. Dieses Abkommen endet automatisch (ohne nötige Mitteilung), wenn Sie nicht mit den Punkten des Abkommens einverstanden sind. Sie können das Abkommen auch beenden, indem Sie die SOFTWARE und alle ZUGEHORIGEN MATERIALIEN zerstören, und alle Kopien und Reproduktionen dieser SOFTWARE und aller ZUGEHORIGEN MATERIALIEN zerstören und die SOFTWARE permanent von allen Client Servern oder Computern löschen, aus die sie installiert wurde.

Kompensation Sie erklären sich hiermit einverstanden, daß wenn die Bedingungen dieses Abkommens nicht speziell umgesetzt werden, der Eigner irreparabel geschädigt wird, er deshalb ohne Übereinkommen, andere Sicherheiten, Beweis des Schadens, die approbaten rechtlichen Mittel auf Kompensation einleiten kann bei Bruch dieses Abkommens, zusätzlich zu anderen möglichen Forderungen.

Eigner Wenn Sie Fragen zu diesem Übereinkommen, den zugehörigen Materialien oder Sonstiges haben, wenden Sie sich bitte schriftlich an:

Take 2 Interactive Software

Saxon House, 2-4 Victoria Street, Windsor, Berkshire, SL4 1EN. United Kingdom.

© 2000 Deibus Studios. Deibus Studios and Deibus Studios logo are trademarks of Deibus Studios, all rights reserved. Take 2 Interactive Software, Take 2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software, all rights reserved. On Deck Interactive and ODI, the On Deck Interactive and ODI logo are trademarks of Gathering of Developers Inc, all rights reserved Published by On Deck Interactive, a division of Take 2 Interactive Software. Developed by Deibus Studios.Published in association with the digital agency of BizDev, Inc.", which is in consideration of Deibus's agreement with BizDev.



Uses Bink ® Video Technology. Copyright © 1997-2000 RAD Game Tools, Inc.

FOX RACING Inc. Copyright © 2000. Fox and the Fox logo are registered trademarks of FOX RACING Inc.

Excerpts from "Wrath Child" and Terrafirma 6" used by kind permission of Fox Racing, Inc. © 2000. ALL RIGHTS RESERVED

Pepsi Max is a trademark of PepsiCo International used under license. ALL RIGHTS RESERVED

Photography used by kind permission of Allsport UK Ltd. © 2000. ALL RIGHTS RESERVED

Published in association with the digital agency of BizDev Inc, P.O. Box 1233, Oakhurst, CA 93644.

Documentation © 2000 Deibus Studios / ODI.

Microsoft und Windows 95, Windows 98 und Windows NT sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Bezitzer.

Hergestellt in Grossbritannien



Sommario

Requisiti di sistema 56
Installazione del gioco 56
Disinstallazione 57
Esecuzione del gioco 57
Introduzione 57
Cominciamo a giocare 58
Creazione del profilo di un motociclista 58
Selezione della moto e del livello di abilità 58
Circuiti 58
Controlli 59
Controlli Camera 60
Acrobazie 60-61
Tipi di evento 62
Modalità di gioco Single Player 62
Single Player 63
Multi-player 63
- Unirsi a una sessione esistente o essere l'Host? 64
- Uso di una rete TCP/IP 64
- Connessione 64
- Hosting di una gara singola in rete 64
- Hosting di un torneo in rete 65
- Unirsi a una partita in rete 65

Internet 65
Premio in denaro 65
Garage 66
- Miglioramenti alla moto 66
- Messa a punto della moto 66

Opzioni di gioco 66
Controlli del gioco 66
- Configurazione video e configurazione automatica 67
- Audio 67
- Replay 67

Altre informazioni, F.A.Q. e suggerimenti/indizi 68
Assistenza Technica 69
Credits 72

Requisiti di sistema

Requisiti di sistema:	Configurazione minima:	Configurazione consigliata:
Sistema operativo	Windows 95 / 98 / 2000	Windows 95 / 98 / 2000
Velocità processore	266 Mhz Pentium II	400 Mhz Pentium II
RAM	64 MB	128 MB
Scheda grafica / video	Scheda acceleratrice 3D compatibile Direct 3D (4 MB RAM)	Scheda acceleratrice 3D compatibile Direct 3D (16 MB RAM; 32 MB per risultati migliori)
Scheda audio	compatibile DirectX	compatibile DirectX
Spazio su disco fisso	500 MB	500 MB
Lettore CD-ROM	12x	12x
Periferiche di input	compatibili Direct Input	compatibili Force-Feedback
DirectX	DirectX 7a	DirectX 7a
Multiplayer	Rete LAN TCP/IP	Rete LAN TCP/IP
Multiplayer su Internet	Modem 33 Kbps	connessione ad alta velocità

Accertarsi di avere i driver più recenti per i componenti installati sul computer. In caso di problemi con l'hardware o se si desidera recuperare i driver più recenti, contattare il produttore dell'hardware.

Suggerimento: Motocross Mania è stato sviluppato per trarre il massimo vantaggio dall'hardware e dalle tecnologie grafiche più recenti. Quindi, più veloce e potente è il PC su cui viene installato il gioco, migliori saranno i risultati. Lo standard della scheda grafica è particolarmente importante.

Installazione del gioco

1. Inserire il CD di Motocross Mania nel lettore CD-ROM.
2. Dopo alcuni secondi, dovrebbe apparire il menu dell'autoesecuzione. Se ciò non avviene, fare doppio clic sull'icona Risorse del computer, doppio clic sull'icona CD-ROM, quindi doppio clic sull'icona Setup.exe.
3. Selezionare la lingua, quindi fare clic sul pulsante Install.

Seguire attentamente le istruzioni fino alla completa installazione, quando verrà offerta l'opzione per eseguire Motocross Mania.

Durante l'installazione sarà possibile installare DirectX che è indispensabile per eseguire il gioco. Si consiglia di accettare questa opzione, a meno che non si sia assolutamente certi di disporre già della versione richiesta installata sul computer.

Disinstallazione

Dal menu Avvio di Windows, selezionare l'opzione Uninstall Motocross Mania (nella cartella Program Files\ODI\Motocross Mania), quindi seguire le istruzioni sullo schermo per rimuovere il gioco dal PC.

Suggerimento: è possibile che il processo di disinstallazione avverta di non aver potuto rimuovere tutti i file. Motocross Mania crea numerosi file, compresi i profili dei motociclisti, replay ecc. che il programma di disinstallazione non rimuove. Tali file possono essere rimossi manualmente eliminando la directory del gioco.

Esecuzione del gioco

Quando è installato e il CD di Motocross Mania si trova nel lettore CD-ROM, il gioco può essere avviato in diversi modi. Se il CD è appena stato inserito nel lettore, il gioco dovrebbe avviarsi automaticamente e dovrebbe apparire il menu seguente. Se tale menu non appare, è possibile avviare il gioco aprendo il menu Avvio di Windows, andare su Programmi, ODI e infine su Motocross Mania.

Da questo menu è possibile scegliere il driver della scheda video e audio da usare; inoltre, se si dispone di un Control Pad o di un joystick è possibile selezionare il driver necessario.

Sulla base della scheda video installata, è possibile selezionare la risoluzione e anche selezionare o deselezionare le opzioni grafiche supportate dalla scheda video utilizzata per ottimizzare l'aspetto del gioco o migliorarne le prestazioni.

Introduzione

Motocross Mania è un'eccitante corsa motociclistica totale a cui i giocatori possono partecipare in quattro categorie individuali d'azione veloce (Motocross, Supercross, Freestyle e Baja/Enduro) sui circuiti fuoristrada più impegnativi. I giocatori possono cimentarsi nella gara singola, nel campionato vero e proprio o ancora in prove cronometrate sul circuito da loro scelto per conquistare il record del giro più veloce.

Il tuo motociclista comincia con un numero limitato di opzioni a sua disposizione, ma è possibile ampliare il gioco sbloccando altre funzioni, circuiti, modalità e anche moto vincendo gli eventi. Il tuo motociclista è in grado di eseguire una vasta gamma di acrobazie e di ricorrere a varie astuzie. Quando sarai padrone del mezzo, potrai sbloccare alcune delle acrobazie più difficili del gioco!

In ogni circuito sei libero di girare senza restrizioni, puoi avventurarti ovunque nel mondo del gioco. I circuiti di Supercross e Freestyle si trovano all'interno di stadi e quindi limitano un po' la tua libertà, ma gli ampi tracciati di Motocross sono l'ambiente dove puoi veramente sentirti libero di andare dappertutto e di esplorare questi territori alla ricerca delle colline migliori dalle quali saltare!

Cominciamo a giocare

Una volta installato il gioco, puoi eseguirlo dal menu Avvio nella barra delle applicazioni di Windows.

Suggerimento: per poter eseguire il gioco, il disco del gioco deve trovarsi nell'unità CD-ROM.

Dal menu principale puoi scegliere se giocare in una delle varie modalità single player che ti metterà a confronto con avversari controllati dal computer oppure avviare/unirti a una partita in modalità multiplayer in cui gareggi contro altri giocatori su una rete LAN o su Internet.

Dal menu opzioni (Options) puoi anche cambiare le impostazioni video e audio per trarre il massimo vantaggio dall'hardware del tuo PC o per migliorare le prestazioni di gioco. Da questo menu puoi anche modificare un profilo giocatore esistente o crearne uno nuovo (vedere Creazione del profilo di un motociclista).

Creazione del profilo di un motociclista

Il tuo profilo è come un archivio permanente delle tue prestazioni in gara. Comprende il nome e i colori che hai selezionato, il tuo livello di abilità, a quanti eventi hai partecipato (e quanti ne hai vinti) e il tuo punteggio totale.

Il tuo profilo appare in tutte le gare e la posizione in classifica non dipende solo da come te la cavi, ma anche da quanto giochi!

Circuiti

Motocross Mania comprende alcuni dei terreni più completi per le due ruote. Questi circuiti vanno dai terreni all'aperto accidentati ma illimitati e con rettilinei veloci ai circuiti tecnicamente difficili negli stadi.

All'inizio della carriera, puoi accedere solo ai circuiti per principianti. In totale ci sono sette circuiti iniziali: 3 motocross, 3 supercross e 1 freestyle. Questi circuiti sono stati concepiti per ospitare motociclisti a tutti i livelli, dal principiante all'esperto, e per offrire l'ambiente giusto in cui affinare le tue abilità.

Puoi sbloccare circuiti più avanzati prendendo parte a uno dei Campionati (vedere Modalità /Campionato single player). Per avere successo in un Campionato è necessario arrivare fra i primi tre dopo aver completato le 3 gare di una fase (Stage). Gli altri circuiti vengono sbloccati a seguito del successo ottenuto e rimangono disponibili in ogni modalità.

Controlli

I seguenti controlli di gioco possono essere modificati nell'opzione Controlli (Controls). Solo il tasto Esc non può essere modificato.

Funzione	Tastiera	Control Pad	Joystick
Controlli Moto			
Accelera	MAIUSC destra	Trigger R	Tasto 8
Frena/Derapata	CTRL destra	Trigger L	Tasto 7
Piega a sinistra	Cursore sinistro	D-Pad sinistro	Stick sinistro
Piega a destra	Cursore destro	D-Pad destro	Stick destro
Inclinati avanti	Cursore su	D-Pad su	Stick su
Inclinati indietro	Cursore giù	D-Pad giù	Stick giù
Prep. salto/Assetto	ALT destra	Tasto X	Tasto 4
Acrobazia A	[	Tasto A	Tasto 1
Acrobazia B	]	Tasto B	Tasto 2
Assetto sinistra	.		
Assetto destra	/		
Riparti in pista	INVIO	Tasto Start	Tasto 9
Riparti	BACKSPACE		
Eject (espulsione)	PGSU		Tasto 10
Contolli di Gioco			
Menu In Game	Esc		
Pausa	P	Tasto Y	Tasto 5
Moviola	N		
Fermo immagine	F12		
Sovrapposizione display1		F5	
Sovrapposizione display2		F6	
Sovrapposizione display3		F7	
Sovrapposizione display4		F8	

CONTROLLI CAMERA (da tastierino numerico)

Ci sono 4 telecamere principali in Motocross Mania: quella in prima persona (Rider), quella in terza persona (Chase), una posizionabile a piacimento (Heli) e quella televisiva prestabilita (TV). Puoi anche utilizzare la telecamera Reverse per vedere chi c'è dietro di te!

Cambia camera	5	Tasto Z	Tasto 6
Camera retro	0 (Ins)	Tasto C	Tasto 3
Blocca camera	INVIO		
Zoom avanti	+		
Zoom indietro	-		
Camera sinistra	4 (sinistro)		
Camera destra	6 (destro)		
Camera su	8 (su)		
Camera giù	2 (giù)		
Moto giocatore	F1		
Moto precedente	F2		
Moto successiva	F3		

Suggerimento: fai degli esperimenti con le telecamere durante la gara e quando guardi i replay per avere il massimo effetto.

Acrobazie

Ogni acrobazia è attivata premendo il pulsante relativo e quindi muovendo il joystick/D-pad/tasti cursore nella combinazione appropriata. Le più facili saranno disponibili già dalla prima volta che giochi. Quelle di difficoltà media e difficile verranno sbloccate via via che il tuo motociclista esegue acrobazie e guadagna punti per astuzie.

Acrobazie facili

FIST PUNCH	: A + destro + destro
NO HANDER	: A + su + su
LOOKBACK	: A + sinistro + sinistro
NO FOOTER	: A + giù + giù
WINDSURF	: A + giù + su
TWIST	: A + su + giù
PRAYER	: A + sinistro + destro/ (A + destro + sinistro)
NAC NAC	: A + sinistro + giù/ (A+ giù + sinistro)
CAN CAN	: A + su + sinistro / (A + sinistro + su)
FENDER GRAB	: A + giù + destro/ (A+ destro+ giù)
SARAN WRAP	: A +su + destro/ (A + destro+ su)

Acrobazie medie

NO FOOTED CAN CAN RIGHT	: B + destro + destro
NOTHING	: B + su + su
NO FOOTED CAN CAN LEFT	: B + sinistro + sinistro
SUPERMAN	: B + giù + giù
HEELCLICKER	: B + su + giù
CORDOVA	: B + giù + su
BARHOP	: B + sinistro + destro / (B + destro + sinistro)

Acrobazie difficili

WALK THE DOG	: A + B +destro + destro
CLIFFHANGER	: A + B + su + su
MECHANIC	: A + B + sinistro + sinistro
SUICIDE	: A + B + giù + giù
SHAKER	: A + B + destro + sinistro / (A + B + sinistro + destro)
NO HANDED WINDSURF	: A + B + giù + su
BACKFLIP SUICIDE	: A + B + su + giù

Tipi di evento

Motocross
Un tipo di corsa motociclistica in cui i concorrenti corrono su un percorso all'aperto e spesso accidentato offrendo uno spettacolo entusiasmante.

Supercross
Un tipo molto più tecnico di corsa che si svolge su circuiti artificiali creati negli stadi.

Freestyle
Una forma più libera di motocross che si corre all'esterno o all'interno nella quale i concorrenti eseguono un'ampia gamma di coraggiose acrobazie usando ogni tipo di salto naturale o artificiale per fare punti in un determinato periodo di tempo.

Baja (Enduro)
Un'altra forma di corsa che si svolge solitamente all'aperto nella quale i concorrenti devono correre su percorso fettucciato nel minor tempo possibile. Per accrescere ulteriormente il divertimento, provate Motocross Mania's Baja negli stadi, dove sono i riflessi che contano!

Modalità di gioco Single Player

Gara veloce
Seleziona Motocross, Supercross, Baja o Freestyle. Seleziona Race (Gara) o Practice (Pratica). Suggerimento: in modalità pratica, i tempi e il punteggio del freestyle non vengono salvati.

Campionato
Seleziona Motocross o Supercross. Seleziona il livello di difficoltà (Difficulty Mode) tra Quick, Normal o Hardcore. Più alto è il livello di difficoltà che selezioni, maggiori sono i premi.

Suggerimento: un Campionato si svolge in tre fasi (Stages). Ogni fase comprende tre gare. Per passare alla fase successiva, è necessario piazzarsi nelle prime tre posizioni generali dopo aver completato le tre gare. In questo modo, si renderanno anche disponibili altri circuiti più avanzati (vedere Circuiti).

Prova cronometrata
Seleziona Motocross o Supercross. Corri contro il tempo per compiere il miglior giro e confrontare il tuo risultato sul tabellone dei punteggi.

Single Player
La prima volta che giochi a Motocross Mania, puoi solo correre sui circuiti per principianti. Tali tracciati sono stati concepiti per aiutarti a prendere familiarità con il mezzo e con i sofisticati livelli di controllo che hai sul tuo concorrente. Gli altri circuiti vengono sbloccati man mano che progredisci nella modalità Campionato dimostrando la tua capacità nell'affrontare circuiti e terreni sempre più impegnativi. Ogni volta che ti classifichi nelle prime tre posizioni di una fase del Campionato, sblocchi altri circuiti. Una volta sbloccati, rimangono disponibili in tutte le modalità del gioco.

1. Dal menu principale, seleziona la gara di tua scelta Quick Race (Baja è selezionabile solo come Quick Race) o Campionato per partecipare a un numero preordinato di gare oppure seleziona Time Trial (Prova cronometrata).
2. Seleziona il/i circuiti su cui vuoi cimentarti, il numero di giri/la durata, il numero di avversari e quindi seleziona Practice (Pratica) o Race (Gara) (Practice è disponibile solo in Quick Race).
3. Seleziona la cilindrata (125cc, 250cc o 400cc) e, in base alle tue disponibilità finanziarie, esegui ogni messa a punto che ti sembri necessaria.
4. Fai clic su Start e... tieniti forte!

Suggerimento: puoi scegliere Baja solo in modalità Quick Race o Multiplayer.

Multiplayer
Giocare contro il computer è una sfida stimolante, ma non c'è nulla che regga il confronto con una sfida tra amici... con vittoria finale! Motocross Mania ti permette di giocare contro altri giocatori (fino a 7) con una rete locale (LAN) o su Internet.

Quando fai clic su Multiplayer la prima volta, appare una schermata che mostra i server collegati alla rete locale (LAN). In questa stessa schermata devi anche selezionare la tua velocità di connessione. Puoi scegliere tra un modem (33.6 o 56k), una linea ISDN (64k), una linea Dual ISDN (128k) o ADSL/CABLE/LAN se giochi su una rete locale o se disponi di una velocità di connessione maggiore della Dual ISDN.

Suggerimento: quando si gioca in rete, viene utilizzata la velocità del giocatore più lento, quindi, se vuoi trarre il massimo vantaggio dall'ampiezza di banda della tua connessione veloce devi giocare con persone che dispongano di un tipo di connessione simile alla tua o migliore.

Unirsi a una sessione esistente o essere l'Host?

Puoi scegliere di unirti a una sessione esistente o di essere l'host. Se scegli di essere l'host di una gara, ne controlli tutti gli aspetti, dal circuito al numero di concorrenti, nonché la cilindrata delle moto. Se termini una gara di cui sei host, tale gara termina per tutti gli altri giocatori che si sono uniti alla tua partita.

Se ti unisci a una sessione, puoi selezionare un profilo da usare per quelle gare, mentre il circuito, il numero di giri/la durata della gara, il numero di partecipanti ecc. sono controllati dall'host. Tuttavia, puoi mettere a punto personalmente la tua moto (sospensioni, freni ecc.). Se abbandoni una gara in corso, tale gara continua senza di te.

Uso di una rete TCP/IP

Le istruzioni che seguono per le gare in rete locale (LAN) riguardano le reti TCP/IP. Non è necessario immettere l'indirizzo IP del tuo computer per una gara in rete locale (LAN), ma se tu dovessi immetterlo, prova a eseguire WINIPCFG (nella directory C:\WINDOWS) sulla macchina che funge da host.

Le partite in rete locale (LAN) permettono la partecipazione fino a un massimo di 8 giocatori che possono sfidarsi (in base alla velocità e al traffico della rete).

Connessione

Questa schermata ti consente di monitorare chi si sta unendo e chi si è già unito alla tua partita. In questa schermata puoi vedere i profili degli altri giocatori e il loro stato.

Se sei l'host della gara, decidi tu quando dare il via alla corsa. In questa schermata vedi fino a 8 nomi, ciascuno dei quali ha un indicatore di stato. Questo indicatore è inizialmente rosso, a indicare che il giocatore non è pronto; Quando diventa verde, vuol dire che il giocatore è pronto. È possibile dare il via alla gara solo quando tutti i giocatori sono pronti. L'indicatore di stato dell'host è blu.

Se si unisce qualcuno che non desideri far giocare, l'host può fare clic sul suo nome e allontanarlo ("kick") o disconnetterlo dalla partita. Accanto al nome di ogni giocatore appare anche il loro "ping" corrente (il tempo necessario al trasferimento in rete di un pacchetto di dati dalla loro macchina alla tua e viceversa) e la velocità di connessione che hanno selezionato. Se ti unisci a una sessione, devi selezionare 'ready' per comunicare a tutti gli altri giocatori che sei pronto e che quindi, quando tutti saranno pronti, l'host potrà dare il via alla gara. Puoi comunicare con gli altri giocatori scrivendo nel Message Box e premendo Return.

Suggerimento: Il giocatore che non è ancora presente nell'elenco giocatori quando vengono inviati i messaggi non li riceverà.

Hosting di una in rete

1. Seleziona Multiplayer dal menu principale (Main Menu).
2. Fai clic su Create per visualizzare la schermata Server.
3. Immetti il nome del server e clic su Create.
4. Seleziona la gara di tua scelta (Race o Baja).
5. Seleziona il circuito su cui vuoi correre, il numero di giri/durata della gara e il numero di avversari.
6. Seleziona la cilindrata.
7. Dalla schermata Connection, seleziona il profilo del concorrente e invia messaggi agli altri giocatori (se necessario).
8. Fai clic su Start per cominciare.

Unirsi a una partita in rete

1. Seleziona Multiplayer dal menu principale (Main Menu).
2. Fai clic sul server desiderato dall'elenco sulla sinistra e seleziona Connect.
3. Seleziona ed esegui le eventuali personalizzazioni.
4. Dalla schermata Connection, seleziona il profilo del motociclista (se necessario) e consegna messaggi agli altri giocatori.
5. Fai clic su Start.

Internet

Questo metodo di Multiplayer supporta fino a otto giocatori su Internet e richiede l'installazione di un modem correttamente configurato e con una velocità di trasmissione di almeno 33k.

Per essere l'host di una gara o per unirti a una sessione su Internet, segui le istruzioni sullo schermo che sono molto simili a quelle per una partita in rete.

Suggerimento: accertati che il modem sia acceso prima di selezionare la partita su Internet.

Premio in denaro

Il premio in denaro è previsto per i vincitori di ogni fase del campionato. Solo i primi tre classificati alla fine di ogni fase ricevono un premio in denaro, anche se solo il primo classificato passa alla fase successiva (i premi per il secondo e il terzo posto sono solamente premi di consolazione).

Garage

Miglioramenti alla moto

Durante tutta la durata del gioco, i giocatori possono scegliere di investire i premi in denaro che hanno vinto durante i campionati per apportare dei miglioramenti ai loro mezzi.

- Motore: passa a un motore più potente per aumentare al massimo la velocità e la potenza della moto.
- Freni: passa a freni maggiorati con maggiori possibilità di regolazione.
- Sospensioni: le sospensioni di più alta qualità sono più robuste e più regolabili.
- Telaio: passa a telai più leggeri e resistenti che offrono migliori caratteristiche di aerodinamicità.

Messa a punto della moto

Oltre al potenziamento dei componenti, il giocatore può mettere a punto specifiche parti della moto. Tale messa a punto può essere eseguita in qualunque momento e senza dover disporre di denaro.

- Rapporti: scegli tra la velocità massima e meno potenza o grande potenza e minore velocità massima.
- Sensibilità dei freni: regola la sensibilità dei freni.
- Equilibrature dei freni (anteriori e posteriori): incide sulla derapata (frenare in sterzata).
- Sospensioni: una moto con sospensioni morbide è più maneggevole, ma è impossibile farla atterrare da grandi altezze.
- Pneumatici (tenuta): una minore tenuta consente alla moto di derapare meglio, mentre una maggiore tenuta permette di affrontare meglio le curve.
- Gas Gyro: se impostato su valori alti, un'accelerata mentre sei in aria farà impennare la moto.
- Brake Gyro: se impostato su valori alti, una frenata mentre sei in aria farà alzare la ruota posteriore.

Opzioni di gioco

Controlli del gioco

In questa schermata puoi configurare i controlli del gioco per la tastiera, il mouse, il game pad, il joystick o per una combinazione di questi e altre periferiche di input compatibili DirectX.

Per configurare un'opzione, seleziona l'opzione desiderata e quindi scegli un input di controllo. Gli input possono essere costituiti dalla pressione di un tasto o di un pulsante.

Suggerimento: se desideri usare un controller di gioco specifico, accertati di averlo attivato dal Pannello di controllo di Windows.

Configurazione video e configurazione automatica

Poiché i dettagli grafici dipendono notevolmente dalla velocità del processore del tuo computer, dalla sua potenza, memoria e da altre specifiche funzioni supportate dalla scheda video, le impostazioni nella schermata Video Configuration sono importantissime per le prestazioni generali del gioco

Suggerimento: maggiore è il dettaglio, maggiore dovrà essere la velocità del processore. Sulle macchine più lente, un livello alto di dettaglio grafico provoca un rallentamento del gioco o un'esecuzione a scatti.

Questo gioco richiede una scheda acceleratrice 3D per poter funzionare. Tuttavia, per le macchine più lente, sono disponibili diverse impostazioni della risoluzione, nonché opzioni per modificare il livello di dettaglio del panorama, dei motociclisti e degli effetti speciali.

Sono disponibili diversi dispositivi di scorrimento per configurare i vari aspetti del gioco. Regolandoli leggermente, puoi bilanciare la frequenza fotogrammi e la qualità grafica e selezionare il risultato ottimale per il tuo computer.

In linea generale, se non sei sicuro, non modificarli. Il gioco si configurerà automaticamente per molte caratteristiche del tuo computer la prima volta che ci giochi. Se hai cambiato qualcosa e non ti ricordi la configurazione originale, premi il pulsante "Calibrate". Verrà eseguita una taratura automatica mediante la quale il gioco ripristina la configurazione in base al tuo computer.

Audio

In questo gioco puoi scegliere se ascoltare o meno gli effetti sonori e la musica del CD e a che volume desideri ascoltarli. È sufficiente selezionare il volume desiderato usando i dispositivi di scorrimento e passare da 3D a suono stereo (in base alla tua scheda audio).

Mentre il gioco legge le informazioni e la musica dal CD di Motocross Mania durante il gioco, non potrai ascoltare CD audio. Le impostazioni del volume non avranno alcun effetto se hai disattivato l'audio dalla configurazione mixer audio di Windows.

Suggerimento: se hai selezionato l'audio 3D, ma la tua scheda audio non lo supporta, il gioco sarà molto più lento. Per evitare questo problema, non selezionare questa opzione a meno che tu non sia certo delle caratteristiche della scheda audio installata sul tuo computer.

Replay

Motocross Mania ha un sistema di replay unico che ti permette di salvare in memoria cinque replay individuali in 'slot' speciali. Puoi passare da un replay all'altro senza dover caricare alcun file. Questo sistema è comandato da un pannello di controllo a video, con comuni pulsanti per controllare la registrazione, il playback, la ricerca veloce e il fermo immagine.

I replay ti permettono anche di passare da una telecamera all'altra, nonché di spostare l'angolatura e di usare lo zoom e quindi di verificare le gare più veloci

o gli incidenti più spettacolari da ogni posizione.

Puoi salvare ogni replay sul disco fisso del computer. Il file di replay può quindi essere salvato su disco o inviato su Internet perché tutti possano vedere la tua bravura!

Per disporre del sistema di replay, premi la barra spaziatrice. I tasti Z X C V B N M corrispondono alle icone sullo schermo che sembrano quelle di un videoregistratore.

Con i numeri 1, 2, 3, 4 e 5 (della tastiera, NON del tastierino numerico) puoi selezionare lo slot in cui vuoi registrare.

S per salvare. L per caricare. B per riprodurre

Per caricare un replay, seleziona il numero di uno slot, premi 'load' e quindi 'play'.

Le operazioni per registrare devono avvenire in questo ordine:

- premere la barra spaziatrice per far apparire il menu,
- premere 'record',
- fai quello che devi,
- premere 'stop',
- selezionare uno slot (numeri da tastiera da 1 a 5),
- infine premere S per salvare.

Per visualizzare i replay (solo in modalità pratica) premere la barra spaziatrice per visualizzare il menu, quindi seleziona il numero dello slot, premi L per caricare e infine B per riprodurre.

Suggerimento: lo slot numero 6 è bloccato ed è un replay fornito da noi, quindi vale la pena di dargli un'occhiata.

Altre informazioni, F.A.Q. e suggerimenti/indizi

Per ulteriori informazioni, F.A.Q. (domande frequenti) e suggerimenti/indizi, fare riferimento al sito web di Deibus Studios (www.deibus.com).

Per informazioni sui più recenti miglioramenti e aggiunte a Motocross Mania, è possibile iscriversi alla mailing list di Motocross Mania disponibile al sito web di Deibus Studios.

Si prega di non contattare il supporto tecnico di Take 2 per questo tipo di informazioni. Non possono e non sono qualificati per fornire tali informazioni.

ASSISTENZA TECNICA
È stato impiegato ogni sforzo affinché i nostri prodotti siano il più compatibile possibile con l'hardware a disposizione.
Tuttavia, in caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrete contattare il personale della nostra assistenza tecnica o via telefonica, o compilando il nostro questionario presente sul nostro sito http://www.cidiverte.it .
Per potervi assistere nel modo più efficiente possibile avremo comunque bisogno di dettagliate informazioni sul computer e sul problema.
Se non riusciste a reperire le informazioni riportate nell'elenco seguente, vi preghiamo di contattare il centro di assistenza tecnica del costruttore del vostro computer prima di contattare la CIDIVERTE : senza queste informazioni non saremo in grado di risolvere il vostro problema.
Ci occorreranno le seguenti informazioni, che potrete peraltro immettere on-line dal nostro sito, inviandoci cosi immediatemente la vostra richiesta di aiuto

Dettagli di contatto
- Il vostro nome
- Indirizzo e-mail, numero telefonico durante l'orario di lavoro o indirizzo postale

Dettagli di sistema
- Marca e modello del PC
- Velocità e produttore del processore
- Velocità e produttore dell'unità CD-ROM
- Quantità totale di RAM di sistema
- Marca e modello della scheda video / acceleratore 3D e quantità di RAM video
- Marca e modello della scheda audio
- Informazioni su mouse e driver delle periferiche.

Descrivere il più chiaramente possibile le circostanze del problema, compresi eventuali messaggi d'errore.

NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA CIDIVERTE PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO.

I TECNICI NON SONO NÉ AUTORIZZATI NÉ QUALIFICATI A FORNIRE TALI INFORMAZIONI
DETTAGLI DI CONTATTO DELLA NOSTRA ASSISTENZA TECNICA

Indirizzo postale: CIDIVERTE ITALIA, Via Campo dei fiori, 61 – 21013 Gallarate (VA)

Telefono: 0331-226900 (dal lunedì al venerdì, dalle 9:30 alle 18.30)

Fax: 0331 226999

Sito web: www.cidiverte.it

GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E CONTRATTO DI LICENZA

La GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E IL CONTRATTO DI LICENZA (il presente Contratto), compresa la Garanzia limitata e altre disposizioni particolari, rappresentano un contratto legale tra l'utente (persona fisica o giuridica), Developer e Take 2 Interactive Software (collettivamente, il Proprietario) relativamente al presente prodotto software e ai materiali ivi contenuti e a cui si fa riferimento. L'installazione e/o comunque l'uso del software rappresenta l'accettazione da parte dell'utente dei termini del presente Contratto. Se non si accettano i termini del Contratto, restituire immediatamente il prodotto e il materiale a corredo (tra cui eventuale hardware, manuali, altro materiale scritto e la confezione) al rivenditore, unitamente alla ricevuta, per ottenere un rimborso totale.

Concessione di licenza limitata non esclusiva. Il presente Contratto consente all'utente di utilizzare una (1) copia del programma di software (il SOFTWARE) compreso nella confezione, per uso personale su un unico personal computer o computer portatile. Il SOFTWARE è considerato in uso in un computer quando è caricato sulla memoria temporanea (ossia la RAM) o è installato nella memoria permanente (ossia disco fisso, CD-ROM o altro Supporto di Memorizzazione) del computer in questione. L'installazione su un server di rete è severamente vietata senza una licenza di rete speciale e separata ottenuta dal Proprietario. Il presente Contratto non rappresenta tale licenza speciale necessaria per l'installazione in rete. L'installazione su un server di rete costituisce uso soggetto ai termini del presente Contratto. La presente licenza non rappresenta la vendita del SOFTWARE originale o di una sua copia. Non si può vendere, affittare, noleggiare, prestare o comunque trasferire il SOFTWARE e/o il MATERIALE A CORREDO a un'altra persona fisica o giuridica.

Diritto di proprietà intellettuale. Il proprietario mantiene tutti i diritti, la proprietà e gli interessi relativi a questo SOFTWARE e ai relativi manuali, confezione e altri materiali scritti (collettivamente, il MATERIALE A CORREDO), tra cui, ma non esclusivamente, i diritti di copyright, i marchi registrati, i segreti commerciali, i nomi commerciali, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici di computer, gli effetti audiovisivi, i temi, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, la grafica, gli effetti audio, la musica e i diritti morali. Il SOFTWARE e il MATERIALE A CORREDO sono protetti dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti e dalle leggi e trattati sul copyright applicabili in tutto il mondo. Tutti i diritti riservati. Il SOFTWARE e il MATERIALE A CORREDO non possono essere copiati o riprodotti in alcuna forma o con alcun mezzo, interamente o in parte, senza previa autorizzazione scritta del Proprietario. Coloro i quali copieranno o riprodurranno, interamente o in parte, il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO, in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, violeranno consapevolmente i leggi sul copyright e saranno soggetti a sanzioni civili o penali. Il SOFTWARE e il MATERIALE A CORREDO non possono essere venduti, affittati, noleggiati, prestati o comunque trasferiti ad altre persone fisiche o giuridiche.

Backup o archiviazione del SOFTWARE. Una volta installato il SOFTWARE nella memoria permanente di un computer, l'utente potrà conservare e usare i dischi e/o CD-ROM (supporto di memorizzazione) originali solo a scopo di backup o archiviazione.

Limitazioni. L'utente non può copiare o comunque riprodurre il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO, modificare o preparare copie derivate basate sul SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO, distribuire copie del SOFTWARE o del MATERIALE A CORREDO a mezzo vendita o trasferimento di proprietà; affittare o prestare il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO o mostrare pubblicamente il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO se non in conformità a quanto previsto specificamente dal presente Contratto. È espressamente vietato trasmettere il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO elettronicamente o con altro mezzo su Internet o con qualsiasi altro mezzo o a qualsiasi altra parte. È espressamente vietato vendere o comunque usare a scopo di lucro gli scenari, le mappe, i livelli, gli insiemi di livelli, i moduli aggiuntivi, le sequenze, i personaggi o gli altri componenti o elementi basati su o relativi al SOFTWARE o al MATERIALE A CORREDO. È VIETATO RETROINGEGNERIZZARE, DECOMPILARE O DISASSEMBLARE IL SOFTWARE IN QUALSIASI MODO. Qualsiasi copia del SOFTWARE o del MATERIALE A CORREDO, non specificamente consentita nel presente Contratto rappresenta una violazione del Contratto stesso.

Limitazioni e clausole esonerative della garanzia.

GARANZIA LIMITATA. Il proprietario garantisce per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto comprovata dalla ricevuta che il Supporto di Memorizzazione originale contenente il Software è privo di difetti di materiale e di fabbricazione in condizioni di uso e manutenzione normale. Se, per qualsivoglia motivo, si dovessero riscontrate dei difetti nel Supporto di Memorizzazione o se non doveste essere in grado di installare il SOFTWARE sul personal computer o sul portatile, potete restituire il SOFTWARE e tutto il MATERIALE A CORREDO al rivenditore presso il quale lo avete acquistato per ottenere un rimborso totale. La presente garanzia limitata non si applica se il SOFTWARE è stato danneggiato accidentalmente o in seguito a uso improprio.

TUTELA DEI DIRITTI DEL CLIENTE. I diritti esclusivi dell'utente, e l'intera responsabilità del Proprietario, saranno limitati a (i) sostituzione del Supporto di Memorizzazione contenente il SOFTWARE o (ii) rimborso totale del prezzo pagato per il SOFTWARE. L'apertura della confezione sigillata del software, l'installazione e/o l'uso del SOFTWARE o del MATERIALE A CORREDO rappresenta l'accettazione da parte dell'utente a rinunciare a tutte le eventuali riparazioni consentitegli per legge o per diritto. Le eventuali riparazioni a cui il cliente potrebbe non rinunciare per questioni di linea di condotta pubblica sono assegnate o saranno assegnate, non appena si renderanno disponibili, al Proprietario.

CLAUSOLE ESONERATIVE DELLA GARANZIA. A ECCEZIONE DELL'ESPLICITA GARANZIA LIMITATA DESCRITTA IN PRECEDENZA, IL PROPRIETARIO NON CONCEDE GARANZIE, ESPLICITE O IMPLICITE, ORALI O SCRITTE, RELATIVE AI PRODOTTI O AI RELATIVI COMPONENTI CHE LI COSTITUISCONO. EVENTUALI GARANZIE IMPLICITE CHE POSSONO ESSERE IMPOSTE IN BASE ALLE LEGGI APPLICABILI SI LIMITANO IN OGNI CASO AL LIMITE MASSIMO CONSENTITO E ALLA DURATA DELLA GARANZIA LIMITATA. IL PROPRIETARIO NON SOSTIENE, GARANTISCE O ASSICURA LA QUALITÀ O LE PRESTAZIONI DEL SOFTWARE O DEL MATERIALE A CORREDO DIVERSAMENTE DA QUANTO RIPORTATO NELLA SUDDETTA GARANZIA LIMITATA. IL PROPRIETARIO NON SOSTIENE, GARANTISCE O ASSICURA CHE LE FUNZIONI DEL SOFTWARE O DEL MATERIALE A CORREDO SODDISFINO LE ESIGENZE DELL'UTENTE O CHE IL SOFTWARE FUNZIONI ININTERROTTA-

MENTE, SIA PRIVO DI ERRORI O CHE I PROBLEMI VENGANO RISOLTI. IL PROPRIETARIO NON GARANTISCE CHE IL SOFTWARE FUNZIONI IN UN AMBIENTE MULTIUTENTE.

LE EVENTUALI INFORMAZIONE O CONSIGLI ORALI O SCRITTI OFFERTI DAL PROPRIETARIO, DAI SUOI RIVENDITORI, DISTRIBUTORI, DIRETTORI, FUNZIONARI, IMPIEGATI, AGENTI, CONTRAENTI O AFFILIATI NON RAPPRESENTERANNO ALCUNA GARANZIA DIVERSA O PROLUNGHERANNO O AMPLIERANNO L'AMBITO DELLA PRESENTE GARANZIA. L'UTENTE NON PUÒ FARE AFFIDAMENTO SU TALI INFORMAZIONI O CONSIGLI.

IN ALCUNI PAESI NON SONO CONSENTITE LIMITAZIONI SULLA DURATA DELLA GARANZIA IMPLICITA, PERTANTO TALE LIMITAZIONE POTREBBE NON APPLICARSI ALL'UTENTE. LA PRESENTE GARANZIA LIMITATA CONCEDE ALL'UTENTE DEI DIRITTI LEGALI SPECIFICI. L'UTENTE POTREBBE INOLTRE GODERE DI ALTRI DIRITTI LEGALI CHE VARIANO DA PAESE A PAESE.

LIMITAZIONE DELLA RESPONSABILITÀ. Nel limite massimo permesso dalle leggi applicabili e indipendentemente dal fatto che eventuali riparazioni qui citate soddisfino il loro scopo essenziale, IN ALCUN CASO IL PROPRIETARIO, I SUOI DIRETTORI, FUNZIONARI, IMPIEGATI, AGENTI O AFFILIATI, NÉ ALCUN ALTRO COINVOLTO NELLO SVILUPPO, NELLA PRODUZIONE O NELLA DISTRIBUZIONE DEL SOFTWARE O DEL MATERIALE A CORREDO, SARANNO RESPONSABILI DI EVENTUALI DANNI DI ALCUNA NATURA, INCLUSI, IN VIA ESEMPLIFICATIVA, DANNI DIRETTI O INDIRETTI, ACCIDENTALI O CONSEQUENZIALI A LESIONI PERSONALI, PROPRIETÀ PERSONALE, PERDITA DI PROFITTO COMMERCIALE, INTERRUZIONE DI ATTIVITÀ COMMERCIALE, PERDITA DI INFORMAZIONI COMMERCIALI, PERDITA DI TESTO O DATI MEMORIZZATI O USATI CON IL SOFTWARE, COMPRESO IL COSTO DI RIPRISTINO O RIPRODUZIONE DEL TESTO O DEI DATI O EVENTUALI ALTRE PERDITE PATRIMONIALI DERIVATE DALL'USO O DALL'IMPOSSIBILITÀ A USARE IL PRESENTE SOFTWARE. LA PRESENTE LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ SI APPLICA ANCHE NEL CASO CHE L'UTENTE O CHIUNQUE ALTRO ABBIA AVVISATO IL PROPRIETARIO O I SUOI RAPPRESENTANTI AUTORIZZATI DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. ANCHE SE TALI DANNI SONO CAUSATI O DERIVANO DALLA NEGLIGENZA ORDINARIA, ASSOLUTA, ESCLUSIVA O PARZIALE DEL PROPRIETARIO O DEI SUOI DIRETTORI, FUNZIONARI, IMPIEGATI, AGENTI, CONTRAENTI O AFFILIATI. ALCUNI PAESI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DEI DANNI ACCIDENTALI O CONSEQUENZIALI, PERTANTO LA SUDDETTA LIMITAZIONE O ESCLUSIONE POTREBBE NON APPLICARSI A DETERMINATI UTENTI.

Assistenza al prodotto e aggiornamenti. Il presente SOFTWARE intende essere "user friendly" e il Proprietario fornisce un'assistenza limitata come specificato nel MATERIALE A CORREDO.

Giurisdizione. IL PRESENTE CONTRATTO È GOVERNATO DALLE LEGGI IN VIGORE IN INGHILTERRA, INDIPENDENTEMENTE DALLE LEGISLAZIONI DEI SINGOLI PAESI, E RIENTRA NELLA GIURISDIZIONE DELLA CORTE DI LONDRA, INGHILTERRA. Il presente Contratto può essere modificato esclusivamente con un documento scritto specificante la modifica, ratificato da entrambe le parti. Nel caso in cui una delle clausole del presente Contratto non possa essere applicata, tale clausola sarà applicata nella misura massima possibile; le altre clausole del Contratto rimarranno in vigore.

Intero accordo. Il presente Contratto rappresenta l'intero accordo tra le parti e sostituisce eventuali comunicazioni, proposte o accordi precedenti orali o scritti tra le parti o eventuali rivenditori, distributori, agenti o impiegati.

Rescissione. Il presente Contratto è valido fino a rescissione. Il presente Contratto viene automaticamente rescisso (senza preavviso) se l'utente non agisce in conformità alle clausole del Contratto stesso. Il Contratto può essere terminato dall'utente anche tramite la distruzione del SOFTWARE e del MATERIALE A CORREDO e di tutte le copie e le riproduzioni del SOFTWARE e del MATERIALE A CORREDO e l'eliminazione definitiva del SOFTWARE da eventuali server client o computer in cui fosse stato installato.

Riparazioni eque. L'utente concorda che se i termini del presente Contratto non venissero rispettati, il Proprietario ne sarebbe danneggiato in modo irreparabile e concorda pertanto che il Proprietario abbia diritto, senza impegni scritti, altre garanzie o prova dei danni, a riparazioni eque adeguate relativamente a eventuali violazioni del presente Contratto, oltre a eventuali altre riparazioni.

Proprietario. In caso di dubbi relativi al presente Contratto o al materiale allegato, scrivere a:

Take 2 Interactive Software

Saxon House, 2-4 Victoria Street, Windsor, Berkshire, SL4 1EN. United Kingdom.

© 2000 Deibus Studios. Deibus Studios and Deibus Studios logo are trademarks of Deibus Studios, all rights reserved. Take 2 Interactive Software, Take 2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software, all rights reserved. On Deck Interactive and ODI, the On Deck Interactive and ODI logo are trademarks of Gathering of Developers Inc, all rights reserved Published by On Deck Interactive, a division of Take 2 Interactive Software. Developed by Deibus Studios. Published in association with the digital agency of BizDev, Inc.*, which is in consideration of Deibus's agreement with BizDev.



Uses Bink ® Video Technology. Copyright © 1997-2000 RAD Game Tools, Inc.

FOX RACING Inc. Copyright © 2000. Fox and the Fox logo are registered trademarks of FOX RACING Inc.

Excerpts from "Wrath Child" and Terrafirma 6" used by kind permission of Fox Racing, Inc. © 2000. ALL RIGHTS RESERVED

Pepsi Max is a trademark of PepsiCo International used under license. ALL RIGHTS RESERVED

Photography used by kind permission of Allsport UK Ltd. (c) 2000. ALL RIGHTS RESERVED

Published in association with the digital agency of BizDev Inc, P.O. Box 1233, Oakhurst, CA 93644.

Documentation © 2000 Deibus Studios / ODI.

Microsoft e Windows 95, Windows 98 e Windows NT sono marchi registrati di Microsoft Corporation. Tutti gli altri marchi di fabbrica e nomi commerciali sono di proprietà dei rispettivi detentori.

Prodotto del Regno Unito

Credits

Deibus Studios

Executive Director
Lisa Catto

Development Director
Michael Lavaire

Executive Producer
Daniel Bobroff

Producer
Mehmet Akten

Creative Manager
Jose Queral

Business Development
Dan Rogers

Lead Programmer
Michael Lavaire

Programming
Paulo Pinto
Daniel Wheeler
Romain Macre
Andrew Southgate
Mehmet Akten

Network Programming
Andrew Southgate

Interface & Logic Programming
Romain Macre

Interface & Menu Design
Jose Queral
Oscar Ferrero

Game Design
Mehmet Akten
Michael Lavaire
Dirk "Cat-Fish" van Dijk
Rob Swan

Technical Motocross Consultant
Robert Bennett

Track Design & World Creation
Dirk "Cat-Fish" van Dijk
Robert Bennett

Artists
Jose Queral
Hasraf Dullul
Arshad Khalid
Oscar Ferrero
Dirk "Cat-Fish" van Dijk
Kevin Wafer

Animation
Alex Cave

Video Sequences & Titles
Hasraf Dullul

Sound Design
Earcom Ltd

Additional Music & Effects
Paul Weir – Earcom Ltd

Voice-Over Artists
Andy Loudon
Tom Aaron

Motocross riders
Danny Smyth
Jody Smyth
Greg Fitch

Administrative Support
Bianca White
Andrew Fineberg
Harshna Shah

Deibus Studios QA
Andrew Fineberg
Nicholas St. Louis
Bianca Wright

US Management
BizDev Inc

Special Thanks to:-
Ian Calvesbert
Fox Racing Europe
RAD Game Tools, Inc
Pepsico International
Justin Chaimberlain, Gareth Chaimberlain and all at Moto Vision Productions
Golding Barn Raceway
Automatic Television
Metro Broadcast

Take 2 Interactive Software Europe

Take 2 Europe

Producer
Andrew Morley

UK Marketing Assistant
Gary Sims

Group Production Manager
Jon Broadbridge

Group Production Co-ordinator
Chris Madgwick

QA Manager
Mark Lloyd

Lead Testers
Paul Byers
Tim Bates
Kevin Hobson

Testers
Charlie Kinloch
Andy Mason
Denby Grace
Julian Turner
Chris Brown
Lee Johnson
Matt Hewitt
James Cree
William Kirton
Robert Dunkin
Phil Alexander