FR_MH-PC_DVD_Manual 17/10/01 2:54 pm Page a

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques 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 médecin 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 l'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 un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

FR_MH-PC_DVD_Manual 17/10/01 2:54 pm Page b

SOMMAIRE

Installer le jeu 2

Commandes de jeu 4

Faire partager sa passion du BMX 6

Menu principal 6

Modes un seul joueur 7

Modes multijoueurs 7

Menu d'options 8

Menu des vidéos 9

Conseils pour améliorer ton score 10

Les pros 11

Niveaux de jeu 15

Editeur de park 3D en temps réel 16

Crédits 19

Support Clients 21

Contrat de licence logicielle 22

FR_MH-PC_DVD_Manual 17/10/01 2:54 pm Page 2

INSTALLER LE JEU

INSTALLER MAT HOFFMAN PRO BMX™

- Pour installer Mat Hoffman's Pro BMX™, insère le CD de jeu dans ton lecteur de CD-ROM.
- Si la fonction d'Exécution automatique est activée, l'écran du programme d'installation devrait apparaître.
- Lorsque l'écran du programme d'installation apparaît, clique sur le bouton **Installer**.
- Pour obtenir l'aide en ligne, clique sur le bouton **Aide/Support**.
- Raccourci de désinstallation de Mat Hoffman's Pro BMX. Si tu souhaites supprimer Mat Hoffman's Pro BMX de ton disque dur, utilise le raccourci qui se trouve dans le menu Démarrer. L'option **Désinstaller Mat Hoffman's Pro BMX** efface tous les fichiers de jeu sauf tes sauvegardes et tes paramétrages personnels.

  Remarque : l'écran d'installation est accessible à tout moment sans risque pour les fichiers installés.

EXECUTION AUTOMATIQUE

Si l'écran d'installation de Mat Hoffman's Pro BMX n'apparaît pas, procède comme suit :

- Double-clique sur l'icône **Poste de travail** de ton bureau ou clique à l'aide du bouton droit de la souris sur l'icône du CD de Mat Hoffman's Pro BMX et choisis l'option **Ouvrir**.
- Une fois que le dossier est ouvert, double-clique sur le fichier intitulé **Installation.exe**. Cela lancera l'écran d'installation du jeu.

DIRECTX® 8

Lors de l'installation de Mat Hoffman's Pro BMX, l'application va déterminer si Microsoft® DirectX® doit être installé sur ton ordinateur. Le cas échéant, le programme d'installation de Microsoft DirectX® va installer les fichiers correspondants sur ton disque dur. Pour plus d'informations à ce sujet, consulte les fichiers d'aide en ligne de Mat Hoffman's Pro BMX.

Q : qu'est-ce que DirectX® 8 et pourquoi est-il nécessaire ?

R : Microsoft DirectX 8 est un ensemble de fonctions prenant en charge, entre autres, les jeux sous Windows 95/98/2000/ME. DirectX permet à d'autres applications d'exécuter des fonctions avancées (réseau, graphismes, son et périphériques d'entrée) au-delà de ce que permettent d'autres systèmes d'exploitation et rend compte des gains de performances associés à Windows® 95/98.

Q : si je n'installe pas DirectX® 8 lors de l'installation du jeu, pourrai-je le faire par la suite ?

R : oui. Tu devras l'installer manuellement. Pour cela, suis les instructions suivantes :

- Insère le disque dans le lecteur de CD-ROM et quitte les éventuels écrans d'Exécution automatique.
- Double-clique sur **Poste de travail**.
- Clique à l'aide du bouton droit de la souris sur ton lecteur de CD-ROM et choisis l'option **Installer DirectX®**.
- Suis les instructions d'installation. A la fin, tu seras invité à redémarrer ton ordinateur.

Q : d'autres jeux fonctionnant sous Windows 95/98/2000/ME sont déjà installés sur mon ordinateur. Le programme d'installation de Microsoft DirectX® va-t-il modifier mes fichiers DirectX® ?

R : si d'autres jeux fonctionnant sous Windows 95/98/2000/ME sont déjà installés sur ton ordinateur, il est probable qu'il s'agisse d'une version antérieure de DirectX. Dans ce cas, le programme d'installation détecte et remplace les versions antérieures par DirectX® 8. Tu devras ensuite redémarrer ton ordinateur pour appliquer les changements.

Si DirectX® 8 est déjà installé sur ton ordinateur, le programme d'installation le détectera et ne l'écrasera pas.

FR_MH-PC_DVD_Manual 17/10/01 2:54 pm Page 4

COMMANDES DE JEU

MENUS

Déplacement	Touches de direction ou souris
Accepter	Entrée
Retour	Echap

JEU

Pédaler	Z (par défaut)
Freiner	S (par défaut)
Tourner à gauche	Q (par défaut)
Tourner à droite	D (par défaut)
Bunnyhop	Touche 2 du pavé numérique (par défaut)
Trick rapide	Touche 4 du pavé numérique (par défaut)
Trick aérien	Touche 6 du pavé numérique (par défaut)
Grind	Touche 8 du pavé numérique (par défaut)
Fakie à gauche	Touche 1 du pavé numérique (par défaut)
Fakie à droite	Touche 3 du pavé numérique (par défaut)
Rotation vers la gauche	Touche 7 du pavé numérique (par défaut)
Rotation vers la droite	Touche 9 du pavé numérique (par défaut)
Changer l'angle de vue	Tabulation
Pause/Menu	Echap

VIDEO

Pause	P
Avancer d'une image	Barre d'espace
Quitter	Echap

EDITEUR

Déplacer le curseur	Touches de direction ou déplacer le curseur de la souris dans l'écran
Changer d'option	Origine/Fin
Changer de pièce	Page haut/Page bas
Placer une pièce	Entrée
Retirer une pièce	Suppr
Faire pivoter une pièce	R
Faire pivoter la vue	V
Changer d'angle de vue	C
Faire pivoter la caméra	Maintenir C enfoncée et utiliser les touches de direction
Quitter le menu	Echap

MENU DES GAPS DANS L'EDITEUR

Changer le gap de côté	Page haut/Page bas
Régler la largeur du gap	Touches de direction

FR_MH-PC_DVD_Manual 17/10/01 2:54 pm Page 6

FAIRE PARTAGER SA PASSION DU BMX

Mat “Condor” Hoffman, dix fois champion du monde de vert et véritable précurseur du BMX, n’a qu’un objectif : faire partager sa passion. Il commence en construisant une rampe sur une remorque qu’il tracte à travers tout le pays. De ville en ville, il fait connaître sa discipline, inventant du même coup de nombreuses figures désormais célèbres. Il crée ensuite les Bicycle Stunt Series et les Crazy Freakin’ Biker Series, deux compétitions réservées aux pros. Il fonde sa propre société de BMX, Hoffman Bikes, ainsi qu’une association, la Hoffman Sports Association. Celle-ci organise des compétitions de BMX partout dans le monde, notamment les ESPN’s X Games. L’histoire continue avec Mat Hoffman Pro BMX™. Cette fois, il a enrôlé sept stars du BMX —Escamilla, Kowalski, McCoy, Nastazio, Robinson, Tabron et Thorne. Tu peux désormais rider comme eux, placer tes propres tricks de pros et monter dans le classement : bref, du vrai PRO BMX ! Tu penses pouvoir assurer ?

MENU PRINCIPAL

Choisis l’une des options suivantes pour commencer à jouer. Sers-toi des touches de direction pour choisir un type de partie et appuie sur **Entrée** pour commencer.



MODES UN SEUL JOUEUR

MODE CARRIERE



Maintenant que tu fais partie des pros, tu dois savoir combien les couvertures de magazines sont indispensables à ta carrière. Relève les différents défis pour remporter des couvertures. Dès que tu en as suffisamment, tu seras invité à participer aux tournois d’élite.

SESSION SIMPLE

Choisis un niveau, tu disposes de deux minutes pour exécuter le meilleur ride et obtenir un des meilleurs scores. Un seul niveau est déverrouillé dans un premier temps, l’Usine Hoffman Bike, à Oklahoma City. Essaie de remporter des couvertures de magazines en mode Carrière pour déverrouiller d’autres niveaux.

FREE RIDE

Choisis un niveau et ride sans limite de temps. Parcours les niveaux déverrouillés en mode Carrière et apprends les enchaînements.

MODES MULTIJOUEURS

PENDU



Un duel où tu n’auras pour seule arme que ton vélo. Exécute un trick, puis regarde si ton adversaire arrive à battre ton score au même endroit. Celui-ci doit au moins égaliser. S’il fait moins bien, il reçoit une lettre. Le perdant est celui qui reçoit toutes les lettres en premier.

JEU EN RESEAU
Choisis l'option Jeu en réseau pour jouer sur un LAN.

GRAFFITI


Exécute un gros trick pour "marquer" un obstacle. (Les obstacles sont marqués de ta couleur.) Essaie de voler les obstacles de ton adversaire en exécutant de meilleurs tricks sur ses obstacles. Celui qui marque le plus d'obstacles remporte la partie.

TRICK ATTACK
Un mode ouvert à tous pour voir qui réalisera les meilleurs enchaînements et marquera le plus de points.

MENU D'OPTIONS

COMMANDES DU JOUEUR


Configure les commandes.

OPTIONS D'AFFICHAGE
Modifie les paramètres graphiques.

VOLUMES
Volume effets sonores : utilise les touches de direction Gauche et Droite pour régler le volume des effets sonores.

Volume musique : utilise les touches de direction Gauche et Droite pour régler le volume de la musique.

MENU DES VIDEOS



Charger la vidéo – Permet de charger une vidéo précédemment sauvegardée.

Menu vidéo

Voir la vidéo – Permet de voir une séquence vidéo du début à la fin.

Meilleurs moments – Permet de voir des bribes de ton run.

Quitter– Permet de revenir au menu principal.

Lors de la lecture de la vidéo, une liste succincte des commandes s'affiche en bas de l'écran.

Echap – Quitter la vidéo

P – Mettre la vidéo sur pause

BARRE D'ESPACE – Avancer d'une image. (Appuyer d'abord sur la touche **P**.)

Cinématiques 1 et 2 – Permet de déverrouiller des vidéos en mode Carrière. Tu dois récupérer deux médailles pour obtenir une vidéo. Les séquences incluent les grands moments de BMX Pro ainsi que quelques chutes spectaculaires.

Activision O² – Voir des vidéos d'Activision *O²*.

Crédits – Permet de voir les noms de tous ceux qui ont participé à l'élaboration de Mat Hoffman's Pro BMX.

FR_MH-PC_DVD_Manual 17/10/01 2:54 pm Page 10

CONSEILS POUR AMELIORER TON SCORE

- A chaque fois que tu répètes un trick pendant un run, la valeur en points du trick diminue. Pour améliorer ton score, pense à enchaîner et alterner tes tricks.
- Essaie de placer un trick à l'entrée et à la sortie de chaque grind.
- Place des tricks spéciaux, ils rapportent gros.
- Les big spins (540, 720) permettent de gonfler les scores. Sers-toi des touches du pavé numérique 7 et 9 pour pivoter plus rapidement.
- Chaque trick dans un combo a un effet multiplicateur.
- Sers-toi des manuals pour maintenir ton combo sur les sections de flat.
- Place des tricks dans des gaps (en bleu) pour optimiser tes combos.
- Essaie de réceptionner en fakie pour obtenir des points supplémentaires. Lorsque tu rides en fakie après un trick, ton Compteur de Tricks spéciaux se remplit.

CONSEIL SUPPLEMENTAIRE

Compteur de Tricks spéciaux : remporte le plus de points possible pour remplir ton Compteur de Tricks spéciaux. Lorsque celui-ci devient jaune, tu as la possibilité d'exécuter des tricks spéciaux et ta vitesse augmente.

LES PROS

Chaque rider a un style et des spécialités qui lui sont propres. Utilise-les et crée de nouvelles combinaisons de tricks afin d'optimiser ton score.

MAT HOFFMAN



Mat "Condor" Hoffman. 10 fois champion du monde de vert. Que dire de plus ?

Touche 6 du pavé numérique + **Z** = Rocket Queen

Touche 4 du pavé numérique + **S** = No Footer Switch Hand

Combo **Z** + **S** + **Touche 6** du pavé numérique = Backflip Tail whip

Combo **S** + **S** + **Touche 6** du pavé numérique = Superman One-Hander

Combo ?+? + **Touche 4** du pavé numérique = Peacock

Combo ?+? + **Touche 4** du pavé numérique = Bar Hop

Combo ?+? + **Touche 6** du pavé numérique = Triple Tail whip

MIKE ESCAMILLA



Un touche-à-tout qui fait des ravages sur toutes les surfaces. Tu comprendras très vite pourquoi on le surnomme "Rooftop."

Touche 4 du pavé numérique + **D** = One Footer

Touche 4 du pavé numérique + **Z** + **Q** = Nothing

Touche 6 du pavé numérique + **Z** + **D** = One Hander One Footer X-Up

Touche 6 du pavé numérique + **Q** = Can-Can

Touche 6 du pavé numérique + **S** = Indian Air Superman

Touche 8 du pavé numérique + **S** + **D** = Hand Plant

Combo **Z** + **S** + **Touche 6** du pavé numérique = Backflip One Footer

Combo **S** + **S** + **Touche 6** du pavé numérique = Superman SeatGrab Bar Spin

Combo ?+? + **Touche 4** du pavé numérique = Body Varial

Combo ?+? + **Touche 6** du pavé numérique = Front Flip

CORY NASTAZIO



"Nasty" raffole des back flips et il a un sérieux appétit !
Un conseil : N'ESSAIE JAMAIS ÇA CHEZ TOI !

Touche 4 du pavé numérique + **D** = One Hander
Touche 4 du pavé numérique + **Z** + **Q** = Nothing
Touche 6 du pavé numérique + **Z** + **D** = One Hander One Footer
Touche 6 du pavé numérique + **S** = Indian Air Superman
Combo **Z** + **S** enfoncée + **Touche 6** du pavé numérique = Backflip Tabletop
Combo **S** + **S** enfoncée + **Touche 6** du pavé numérique = Superman Seat Grab
Combo ?+? + **Touche 6** du pavé numérique = Front Flip
Combo ?+? + **Touche 6** du pavé numérique = Double Tail Whip

JOE KOWALSKI



"Le Boucher" met le feu aux rues depuis des années. Où qu'il soit, il dévore de la carcasse et en redemande.

Touche 4 du pavé numérique + **Z** = Neilarm Strong
Touche 4 du pavé numérique + **Z** + **Q** = Nothing Seat Grab
Touche 6 du pavé numérique + **S** = Indian Air Seat Grab
Touche 6 du pavé numérique + **Q** = Can-Can
Touche 6 du pavé numérique + **Z** + **D** = One Hander One Footer X-Up
Touche 6 du pavé numérique + **Z** = Rocket One Footer Candy Bar
Combo **Z** + **S** + **Touche 6** du pavé numérique = Backflip Tabletop
Combo **S** + **S** + **Touche 6** du pavé numérique = Superman Backpeg Barspin
Combo ?+? + **Touche 4** du pavé numérique = No-Footed Candybar One Hander
Combo ?+? + **Touche 6** du pavé numérique = Half Barspin Tail Whip
Combo ?+? + **Touche 4** du pavé numérique = No Footed Candy Bar

RICK THORNE



Quand ce biker tout en noir entre dans la danse, mieux vaut se faire discret. Personne ne peut l'arrêter.

Touche 4 du pavé numérique + **S** = No Footer Switch Hand
Touche 4 du pavé numérique + **Z** + **Q** = Nothing Seat Grab
Touche 6 du pavé numérique + **Q** = Can-Can
Touche 6 du pavé numérique + **S** = Indian Air Seat Grab
Touche 6 du pavé numérique + **Z** + **D** = One Hander One Footer
Touche 8 du pavé numérique + **S** + **D** = Foot Plant 360 Tail Whip
Combo **Z** + **S** + **Touche 6** du pavé numérique = Backflip No Footer
Combo **S** + **S** + **Touche 6** du pavé numérique = Double Seat Grab Superman
Combo ?+? + **Touche 6** du pavé numérique = Front Body Flip
Combo ?+? + **Touche 6** du pavé numérique = Decade Air

DENNIS MCCOY



Homme du renouveau du BMX, "DMC" maîtrise toutes les disciplines. Teste ses enchaînements dans n'importe quel park, tu en oublieras ton premier grand huit !

Touche 4 du pavé numérique + **D** = One Hander
Touche 6 du pavé numérique + **Z** + **Q** = Superman
Touche 4 du pavé numérique + **Z** + **D** = Look Down
Touche 6 du pavé numérique + **Q** = One Handed Can-Can
Touche 6 du pavé numérique + **S** = Indian Air
Touche 8 du pavé numérique + **S** + **D** = Double Foot Plant
Combo **Z** +**S** + **Touche 6** du pavé numérique = Backflip One Footer
Combo **S** + **S** enfoncée + **Touche 6** du pavé numérique = Superman Tail Whip
Combo ?+? + **Touche 4** du pavé numérique = Decade Air
Combo ?+? + **Touche 6** du pavé numérique = Double Tail Whip

FR_MH-PC_DVD_Manual 17/10/01 2:54 pm Page 14

KEVIN ROBINSON

Envole-toi avec lui mais attention c'est un ancien kick-boxeur !



Touche 4 du pavé numérique + **D** = One Footer

Touche 4 du pavé numérique + **Z** + **Q** = Double Seat Grap

Touche 6 du pavé numérique + **Z** + **D** = Pendulum

Touche 6 du pavé numérique + **S** = India Air

Touche 8 du pavé numérique + **S** + **D** = Double Foot Plant

Combo **Z** +**S** + **Touche 6** du pavé numérique = NH Backflip

Combo **S** + **S** enfoncée + **Touche 6** du pavé numérique = Superman Tube Grab

Combo ?+? + **Touche 4** du pavé numérique = One Handed Swing Leg

Combo ?+? + **Touche 4** du pavé numérique = Barhop

SIMON TABRON

ATTENTION : avant toute utilisation, veuillez contacter la tour de contrôle la plus proche !



Touche 4 du pavé numérique + **D** = One Hander

Touche 6 du pavé numérique + **Z** + **D** = One Hander One Footer

Touche 6 du pavé numérique + **S** = Indian Air Superman

Touche 6 du pavé numérique + **Q** = One Handed Can-Can

Touche 8 du pavé numérique + **S** + **D** = Double Foot Plant

Combo **Z** + **S** + **Touche 6** du pavé numérique = Backflip One Footer

Combo **Z** + **Z** + **Touche 6** du pavé numérique = Superman Seat Grab

Combo ?+? + **Touche 6** du pavé numérique = One Handed Swing Leg

Combo ?+? + **Touche 6** du pavé numérique = Double Seat Grab Superman

Combo ?+? + **Touche 4** du pavé numérique = No Footed Candy Bar

NIVEAUX DE JEU

USINE HOFFMAN BIKE, OKLAHOMA CITY, OKLAHOMA.

C'est là où Mat s'entraîne et où les nouveaux modèles de vélo Hoffman Bike sont testés. Des bowls, des barres, un half pipe géant et un mur de vert, tels sont les obstacles que tu vas rencontrer. Essaie la section de dirt pour bouger en rythme.

CHANTIER DE CONSTRUCTION

Aux dernières nouvelles, c'était une zone abandonnée. C'est ce qui expliquerait l'absence de surveillance des bulldozers et des grues qui jonchent le terrain. L'endroit est idéal pour les gaps et les combos les plus fous. C'est l'occasion ou jamais de créer tes propres enchaînements !

METRO DE LONDRES

Le BMX en freestyle a toujours eu du succès en Grande-Bretagne. D'ailleurs, quel meilleur endroit pour rider qu'une station de métro abandonnée ? Après quelques périples au Royaume-Uni, ce niveau a été créé pour les riders invétérés, inspirés par les voies du métro. Les rampes, les funboxes, les pipes et les escalators offrent de bons enchaînements et assurent de gros scores.

COMPETITION BLUETORCH

Niché au fond des bois, ce circuit de dirt n'en finira pas de t'étonner. Entre les branches d'arbres et les sauts géants, tu peux créer les enchaînements les plus fous et ainsi gonfler ton score. Essaie d'arriver aux trois premières places pour obtenir une médaille.

PARK, NEW YORK

Accumule des points grâce à des sauts de folie et à de bons vieux obstacles de street. Si tu veux reprendre des forces, tu peux même faire une pause Kebab !

STATION D'EPURATION

Malgré les odeurs, c'est un bon spot de vert. Essaie la rampe de 6 mètres dans laquelle le Condor a fait des miracles ou encore le bowl, histoire de placer quelques bons transferts.

LA HABRA, CALIFORNIE

Domaine de Rooftop mais aussi de nombreux autres grands bikers et skaters, La Habra reste l'un des endroits les plus photographiés au monde. Les rampes de Mike et de Luna, de même que les nombreux blocks présents sur les toits en font l'un des circuits les plus périlleux qui soient.

COMPETITION 2 : CRAZY FREACKIN' BIKERS (CFB)

Ça y est ! Maintenant, tu fais partie de la cour des grands ! Te voici dans l'arène avec un public qui a les yeux rivés sur toi ! Essaie d'arriver aux trois premières places pour obtenir une médaille.

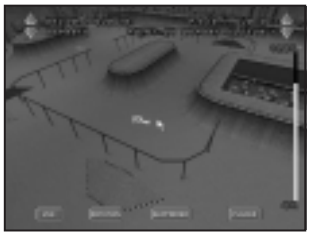
EDITEUR DE PARK 3D EN TEMPS REEL

Remarque : le service clientèle d'Activision n'assure aucun dépannage pour les parks créés à l'aide de l'éditeur. Pour éviter les problèmes, essaie de créer un park réaliste à l'aide de modules variés.

COMMANDES DE BASE

Déplace les pièces sélectionnées à l'aide des touches de direction. La touche **R** permet de les faire pivoter et la touche **ENTREE** de les placer. La touche **SUPPR** supprime toutes les pièces croisant celles déjà en place.

CHANGER DE PIECE



Les touches **ORIGINE** et **FIN** permettent de faire défiler les différentes catégories de pièces disponibles. La catégorie actuelle apparaît en haut à gauche de l'écran. Une fois que tu as sélectionné une catégorie, fais défiler les pièces disponibles de la catégorie à l'aide des touches **Page Haut** et **Page Bas**.

CATEGORIES ET PIECES

Voici tous tes rêves réalisés :

- Utilitaire de gap : (voir page suivante).
- Plate-formes : monte le sol d'un niveau.
- Quarters : choisis l'une des deux options.
- Barres : des barres au centre et en bordure pour de nouveaux grinds.
- Murs : si tu peux rouler dessus, tant mieux pour toi !
- Côtes : utilise-les pour arriver au sommet.
- Marches : la Mecque des chevilles tordues, le plus souvent avec des barres pour couronner le tout.
- Bowls : construis ton propre bowl ou sélectionnes-en un déjà existant.
- Funboxes : amuse-toi avec ces obstacles.
- Banks : lance-toi du haut d'une série de rampes à n'en plus finir.
- Bancs : retourne sur les bancs de l'école, cette fois pour rider.
- Divers : murs élevés, roll-in, panneaux, plantes et sols.

AUTRES COMMANDES

- La touche **V** permet de faire pivoter le park par quarts de tours.
- La touche **Echap** permet d'afficher le menu de l'Editeur de park.
- Utilise les touches de direction pour déplacer le curseur.
- La touche **C** permet de changer l'angle de vue de la caméra.

LE MENU

Continuer – Continuer d'éditer le park.

Partie test – Permet de tester le park créé avec ton dernier joueur.

Nouveau park – Permet de recommencer depuis le début et de changer la taille de ton park. La taille par défaut est de 24 x 24, mais tu as le choix entre 5 dimensions différentes.

Choisir un environnement – Tu as le choix entre quatre environnements différents que tu peux changer à tout moment. Cela n'effacera ni ne modifiera la configuration de ton park.

Sauvegarder – Sauvegarde ton park sur le disque dur. La sauvegarde donne son nom au park.

Charger – Charge un park sauvegardé depuis le disque dur.

Pre-Made Parks – Permet de charger un park préconstruit inclus dans le jeu. Jette un œil sur les parks disponibles, tu apprendras plein de choses sur leur configuration. Tu peux également en effacer et en reconstruire.

Quitter l'éditeur – Permet de revenir au menu principal.

Astuce : pour sélectionner un autre personnage ou un autre mode, sauvegarde d'abord ton park, retourne au Menu principal, puis sélectionne le mode (sauf Carrière) et le personnage. Au moment de sélectionner le niveau, ton park devrait être accessible.

FR_MH-PC_DVD_Manual 17/10/01 2:54 pm Page 18

LES PIECES SPECIALES

Plates-formes - Pose ces modules de construction sur le sol et superpose d'autres pièces dessus. Les plates-formes permettent d'élever le niveau du sol et de créer des zones difficiles à atteindre à l'intérieur de ton park.

Départs - L'objet vert avec le numéro "1" est le départ du joueur 1. Un seul départ de ce type peut-être placé dans un niveau. Si tu essaies de placer un second départ pour le joueur 1, le premier départ sera déplacé. De la même façon, le départ du joueur 2 indique le point de départ du deuxième joueur en mode multijoueur. Les départs PENDU indiquent les points de départ pour ce type de partie. En partie PENDU, le départ du joueur 1 est doublé. Seuls 6 départs PENDU peuvent être placés dans un niveau.

Les gaps - Un gap est un saut ou une manœuvre difficile au-dessus d'un espace vide, donnant droit à des points supplémentaires. Dix gaps maximum peuvent être placés dans un niveau.

Créer des gaps - Les gaps permettent de relier deux objets. Dans l'éditeur, sers-toi de l'Utilitaire de gap pour sélectionner la première pièce du gap, qui clignotera en bleu. Sélectionne ensuite la seconde pièce. Les deux objets apparaîtront alors en bleu, indiquant qu'ils sont liés et le menu des gaps s'affichera automatiquement.

Menu des gaps - Le menu des gaps permet d'éditer n'importe quel attribut du gap que tu as créé. Tu peux ainsi le nommer et fixer le score qui lui est affecté. Le nom du gap est le texte s'affichant en bas de l'écran lorsqu'un joueur l'exécute en cours de partie.

Pour revenir au menu des gaps, place l'Utilitaire de gap sur une pièce colorée en bleu et appuie sur la touche **Entrée**.

Pour effacer un gap, place l'Utilitaire de gap sur l'une des deux pièces du gap (colorée en bleu) et appuie sur la touche **Suppr**. Les deux éléments du gap seront supprimés.

Types de gap - Tu as le choix entre plusieurs types de gap :

- Gap en air : sélectionne une zone par-dessus laquelle sauter.
- Gap en barre : sélectionne une barre par-dessus laquelle grinder.
- Gap en manual : sélectionne une zone que le rider doit passer en manual.

Ajuster les gaps - Les joueurs chevronnés peuvent ajuster leurs gaps en faisant pivoter ou en pondérant les deux côtés de la "grille de gap". Celle-ci apparaît en mode filaire. Pour réaliser un gap, le joueur doit sauter entre les deux parties de celui-ci. Les gaps peuvent être configurés à volonté.

CREDITS

Activision Production

PRODUCER
BRIAN BRIGHT

DIRECTOR OF TECHNOLOGY
STEVE PEARCE

VP NORTH AMERICAN STUDIO
DAVE STOHL

EXECUTIVE VP WORLDWIDE STUDIOS
LARRY GOLDBERG

ASSOCIATE PRODUCER
CHIP BUMGARDNER

PRODUCTION COORDINATOR
JESSE SMITH

LTI Gray Matter

PRESIDENT/LEAD PROGRAMMER
MICHAEL LIVESAY

LEAD PROGRAMMER
JASON L. MAYNARD

PROGRAMMERS
DANIEL ZAHN, CHRIS ROBBERS

Activision

VIDEO DESIGN AND EDITING
JENNY BRIGHT AT SPHERIC PRODUCTIONS.COM

MUSIC LICENSING
SONICFUSION

ADDITIONAL MUSIC. DESIGN, ART & CODE
BRIAN BRIGHT

ADDITIONAL ART
DAVE DALZELL, JAMES MAYEDA, FRANZ BOEHM

Quality Assurance

QA PROJECT LEAD
MATT MCCLURE, SIÔN RODRIQUEZ Y GIBSON

FLOOR LEAD
PAUL KENNEDY

QA SENIOR PROJECT LEAD
MARILENA RIXFORD

MANAGER, PC TESTING
SAM NOURIANI

QA TESTERS
WALTER WILLIAMS, WILLIAM KUS, BRENDAN JOHNSON, JAMES JACOB, BRYAN JURY, MIHAI POHONTU, PETER BEAL, NILES LIVINGSTONE

QA COMPATIBILITY LEAD
NEIL BARIZO

QA COMPATIBILITY TECHNICIAN
JASON KIM

TESTERS
JOHN SANTRY, MICHAEL JACKSON

SR. LEAD, NETWORK LAB
CHRIS KEIM

MGR, CODE RELEASE GROUP
TIM VANLAW

PROJECT LEAD, CRG
BRAD SAAVEDRA

CRG TESTERS
HALO MAUCH, MIKE SPARKS, JEREMY RICHARDS, ARBEL ROM, ALEX EPSTEIN

CUSTOMER SUPPORT MANAGER
BOB McPHERSON

CUSTOMER SUPPORT LEADS
ROB LIM, GARY BOLDUC, MIKE HILL

SPECIAL THANKS
WILLIAM KASSOY

DIRECTOR OF GLOBAL BRAND MGMT
WILLIAM KASSOY

BRAND MANAGER
RACHEL SILVERSTEIN

ASSOCIATE BRAND MANAGER
DEANNA NATZKE

SENIOR PUBLICIST
RYH-MING C. POON

LEGAL
ROB PFAU, GREGORY DEUTSCH, MICHAEL LARSON, CAROLINA TRUJILLO

V.P., CREATIVE SERVICES
DENISE WALSH

MGR., CREATIVE SERVICES
JILL BARRY

Activision UK

SENIOR VP EUROPEAN PUBLISHING
SCOTT DODKINS

HEAD OF PUBLISHING SERVICES
NATHALIE DOVE

LOCALISATION SUPERVISOR
TAMSIN LUCAS

LOCALISATION PROJECT MANAGERS
MARK NUTT, SIMON DAWES

GROUP MARKETING MANAGER
SARAH EWING

BRAND MANAGEMENT TEAM
TIM WOODLEY, KATY MOXHAM

OPERATIONS MANAGER
HEATHER CLARKE

PRODUCTION PLANNER
LYNNE MOSS

PRODUCTION ASSISTANT
VICTORIA FISHER

CREATIVE SERVICES MANAGER
JACKIE WHALE

CREATIVE ARTWORKER
ALEX WYLDE (CDC)

TRANSLATION SERVICES
EXEQUO

Activision France

MARKETING DIRECTOR
BERNARD SIZEY

BRAND MANAGER
GUILLAUME LAIRAN

MARKETING ASSISTANT
GAUTIER ORMANCEY

PR MANAGER
DIANE DE DOMECY

SALES MANAGER
ANTOINE SEUX

THANKS TO
CHRIS ARCHER, NICOLE WILLICK, AARON CAMMARATA, JASON UYEDA, SCOTT PEASE, JOEL JEWETT, MICHAEL WEST, RALPH DAMATO, BRIAN CLARK, BRYANT, BUSTAMANTE STACEY SOOTER, BRIAN SIMPKIN STACEY DRELLISHACK, JOE SHACKLEFORD, MATTHEW POWERS, JEFF POFFENBARGER, TODD JEFFERSON, ADAM GOLDBER, MICHAEL FLETCHER, MARK TURNDORF, MURALI TEGULAPALLE , PETER MURAVEZ, CHRISTIAN ASTILLERO, PAULA CUNE, JAY GORDON , ERIC GROSSMAN, CHRISTOPHER HEWISH, JENNY BRIGHT, GENE BAHNG

ALL THE GUYS AT NEVERSOFT!
MAT HOFFMAN
STEVE SWOPE
DAVID LINDLEY
BIGEYE

THE REST OF THE HOFFMAN
BIKES CREW
CALI & TRAILER
ANYONE ELSE I MISSED

QA SPECIAL THANKS
JIM SUMMERS, JASON WONG, JENNIFER VITIELLO, TODD KOMESU, MARCO SCATAGLINI, JEREMY GAGE, CHAD SIEDHOFF, NADINE THEUZILLOT, TIM VANLAW, BRAD SAAVEDRA, INDRA GUNAWAN, JESSICA BURNETT, JOE FAVAZZA

SPECIAL THANKS
MISTY STAUFFER, REBEKAH SHOSHANAH, LUKE THOMAS, GARY BILDERBACK

Music

MUSIC SUPERVISION: NELSON BAE & LORI LAHMAN (SONICFUSION)
SONICFUSION WOULD LIKE TO THANK THE FOLLOWING FOR ALL THEIR HELP:

TIM ALLEN, JUDITH BALDWIN, MICHELLE BAYER, RON BROITMAN, MAURICE CENAC, BRADFORD COBB, ANTHONY COUNTEY, DAN DALTON, LISA DONINI, RICH EGAN, DAVID FERRERIA, ROBBIE FIELDS, JENNIFER GOODMAN, DENNIS JAGARD, PAMELA LILLIG JAMES, KHARI,

ROD KOTLER, AVA LAWRENCE,
MARK LEVITON, ABBY LIN,
PAULINE MARTIN, ROB MCDERMOTT,
CHIP MCLEAN, KATHRYN MORROW,
MURRAY RICHMAN, ELMO SHROPSHIRE,
JEROME SPENCE, GERARD TALBOT,
DON TERBUSH, DANA VERNON,
BLUE WILLIAMS, ANITA RIVAS

"CONGESTED"
PERFORMED BY APOCALYPSE HOBOKEN
WRITTEN BY APOCALYPSE HOBOKEN
COURTESY OF KUNG FU RECORDS
(P) 2000

"GREAT EXPECTATIONS"
PERFORMED BY JURASSIC 5
WRITTEN BY D. GIVENS, M. POTSIC,
C. STEWART, C. HENDERSON,
L. MCFADDEN, M. STUART, L. CORYELL
PUBLISHED BY DJ NU-MARK MUSIC (BMI),
INSHALLAH MUSIC (ASCAP), MACARI & ME
MUSIC (ASCAP), MANPHIBIAN MUSIC
(ASCAP), NAJLA MUSIC (ASCAP), UPPER
CUT MUSIC (ASCAP), DEGANAWIDAH MUSIC
(BMI)
COURTESY OF INTERSCOPE RECORDS
UNDER LICENSE FROM UNIVERSAL MUSIC
ENTERPRISES
(P) 2000 INTERSCOPE RECORDS

"WOULDN'T IT BE NICE"
PERFORMED BY PENNYWISE
WRITTEN BY RANDY JAMES BRADBURY,
FLETCHER DOUGLAS DRAGGE,
JAMES WILLIAM LINDBERG,
BYRON C. MCMACKIN, JASON M. THIRSK
PUBLISHED BY WESTBEACH MUSIC INC.
(BMI)
COURTESY OF EPITAPH RECORDS
(P) 1991 EPITAPH RECORDS

"FOOLS GOLD" (Grooverider Mix)
PERFORMED BY THE STONE ROSES
WRITTEN BY IAN BROWN, JOHN SQUIRE
PUBLISHED BY ZOMBA MUSIC

PUBLISHING LTD (ADMINISTERED BY
ZOMBA ENTERPRISES INC (ASCAP) FOR THE
U.S. AND CANADA)
COURTESY OF SILVERTONE RECORDS
(P) 1989 SILVERTONE RECORDS

"ABSURD (MIGHTY DUB KATZ MIX)"
PERFORMED BY FLUKE
WRITTEN BY MICHAEL JAMES BRYANT,
JONATHAN HOWARD FUGLER,
MICHAEL JAMES TOURNIER
COURTESY OF ASTRALWERKS RECORDS
PUBLISHED BY MUSIC OF V2 AMERICA, INC
(ASCAP) - ALL RIGHTS ADMINISTERED IN
THE U.S. BY BMG SONGS, INC.
(P) 1997 CIRCA RECORDS LTD.
WWW.ASTRALWERKS.COM

"52 GIRLS"
PERFORMED BY THE B-52'S
WRITTEN BY C. AYERS, K. PIERSON,
F. SCHNEIDER, K. STRICKLAND,
C. WILSON, R. WILSON
PUBLISHED BY EMI MUSIC PUBLISHING
COURTESY OF WARNER BROS. RECORDS
AND THE ISLAND DEF JAM MUSIC GROUP
UNDER LICENSE FROM UNIVERSAL MUSIC
ENTERPRISES
(P) 1979 WARNER BROS. RECORDS INC.
PRODUCED UNDER LICENSE FROM WARNER
BROS. RECORDS INC. BY ARRANGEMENT
WITH WARNER SPECIAL PRODUCTS

"EVERYTHING TURNS GREY"
PERFORMED BY AGENT ORANGE
WRITTEN BY MIKE PALM AND
JAMES LEVESQUE
PRODUCED BY ROBBIE FIELDS
AND JAY LANSFORD
PUBLISHED BY COVINA HIGH MUSIC (BMI)
COURTESY OF POSH BOY MUSIC
(P) 1981 POSH BOY RECORDS
WWW.POSHBOY.COM

"B.O.B. "
PERFORMED BY OUTKAST
WRITTEN BY ANDRE BENJAMIN,
ANTWAN PATTON, DAVID SHEATS
AS APPEARING ON "STANKONIA"
PUBLISHED BY CHRYSALIS MUSIC,
INC./GNAT BOOTY (ASCAP), DUNGEON RATZ
MUSIC, INC. (ASCAP)
COURTESY OF ARISTA RECORDS
(P) 2000
WWW.ARISTAREC.COM

"ICONS"
PERFORMED BY FACE TO FACE
WRITTEN BY TREVOR KEITH,
SCOTT SHIFFLETT
PUBLISHED BY TREVOR KEITH MUSIC (BMI)
AND SCOTT SHIFFLETT MUSIC (BMI)
COURTESY OF LADYLUCK RECORDS
(P) 2000

"BREAK THE GRIP OF SHAME"
PERFORMED BY PARIS
WRITTEN BY OSCAR JACKSON
PUBLISHED BY T-BOY MUSIC
L.L.C./SCARFACE MUSIC (ASCAP)
COURTESY OF TOMMY BOY MUSIC
SONG APPEARS ON *THE DEVIL MADE
ME DO IT*
(P) 1991
WWW.TOMMYBOY.COM

"BANNED IN D.C."
PERFORMED BY BAD BRAINS
WRITTEN BY EARL C. HUDSON, PAUL D.
HUDSON, DARRYL AARON JENIFER,
GARY W. MILLER
PUBLISHED BY BAD BRAINS PUBLISHING
COURTESY OF ASTRALWERKS RECORDS
(P) 1983 CAROLINE RECORDS
WWW.ASTRALWERKS.COM

"RACER X"
PERFORMED BY TEN FOOT POLE
WRITTEN BY DENNIS JAGARD
PUBLISHED BY MEET MR. HAND MUSIC
COURTESY OF TEN FOOT POLE
(P) 1993
WWW.TENFOOTPOLE.COM

"PUSH THE BUTTON"
PERFORMED BY NEWCLEUS
WRITTEN BY M.B. CENAC
PUBLISHED BY COZNAC MUSIC PUBLISHING
(ASCAP)
(P) 1984

"I WILL REFUSE"
PERFORMED BY PAILHEAD
WRITTEN BY PAUL G. BARKER, ALLEN D.
JOURGENSEN, IAN T.G. MACKAYE, WILLIAM
FREDERICK RIEFLIN
PUBLISHED BY SPURBURN MUSIC
COURTESY OF WAXTRAX! RECORDS/TVT
RECORDS
(P) 1988 LUXA/PAN, INC.

"THE CFB SONG"
PERFORMED BY 20 MINUTE CRASH
LYRICS BY MAT HOFFMAN, MUSIC BY
20 MINUTE CRASH
(P) 2000
WWW.20MC.COM

"THE BUGS BITE BACK"
PEFORMED BY FILA BRAZILLIA
WRITTEN BY STEVEN JON COBBY
AND DAVID JAMES MCSHERRY
PUBLISHED BY BUG MUSIC, INC. ON
BEHALF OF RIGHTEOUSSCENE MUSIC (PRS)
ADMINISTERED BY BUG MUSIC, INC.
(P) 1999

"POSITIVE CONTACT"
PERFORMED BY DELTRON 3030
WRITTEN BY DAN NAKAMURA,
TEREN D. JONES
PUBLISHED BY SHARKMAN SONGS
(ASCAP), HAPPY HEMP MUSIC (ASCAP)
COURTESY OF 75 ARK ENTERTAINMENT
(P) 3030 75 ARK
WWW.75ARK.COM

"GRANDMA GOT RUN OVER BY A REINDEER"
PERFORMED BY DR. ELMO
WRITTEN BY RANDY BROOKS
PUBLISHED BY KRIS PUBLISHING (SESAC),
ELMO PUBLISHING (SESAC)
COURTESY OF ELMO SHROPSHIRE
(P) 1989

"HIP HOP"
PERFORMED BY STATIC-X/DEAD PREZ
COURTESY OF LOUD RECORDS
(P) 2000
WWW.LOUD.COM

SUPPORT CLIENTS

SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos** ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h / 24 et 7 jours sur 7.

Par minitel : 3615 ACTIVISION*
Par téléphone : 08 92 68 17 71*
Sur notre site web : "http://www.activision.com/support", si vous avez un accès à Internet.

Un testeur-joueur pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider dans vos quêtes et aventures (réponse personnalisée sous 24 h, jours ouvrés).

* Tarif en vigueur au 01/04/00, pour la France métropolitaine : 2,21 F/min.

** Uniquement sur notre site Web.

Hotline Technique
0825 15 00 24* ou par e-mail : activisionsav@loisir.net

* Quelque soit l'origine de l'appel : 0,98 =F/mn TTC RCS B 395 093 172

Horaires : du lundi au vendredi de 16 heures à 19 heures.

Pour le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.

CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE "PROGRAMME" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour installer et utiliser une copie de ce programme exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le programme et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce programme.

DROIT DE PROPRIETE. Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce programme et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation s'y rapportant, et les "applets" intégrés au programme) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationaux de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce programme à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Utiliser ce programme ou permettre l'autorisation de ce programme sur plus d'un seul ordinateur/terminal informatique ou sur plus d'une seule station de travail en même temps.
- Effectuer des copies de ce programme ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies du matériel fourni avec le programme.
- Copier ce programme sur un disque dur ou autre périphérique de stockage. Vous devez exécuter ce programme depuis le CD-ROM inclus (même si le programme copie automatiquement une partie du programme sur le disque dur pendant l'installation pour optimiser le fonctionnement).
- Utiliser le programme ou permettre l'utilisation du programme sur un réseau, une configuration multi-utilisateurs ou modifier son accès, y compris toute utilisation en ligne, à l'exception de ce qui est fourni de manière explicite par le programme.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce programme, ou en faire des copies , sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le programme ou créer des travaux dérivés de ce programme en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le programme.
- Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés. En utilisant ce programme, vous devez garantir que vous n'êtes pas une "personne étrangère", telle que définie selon les lois du gouvernement américain, ou que vous n'êtes pas sous tutelle d'une personne étrangère.

UTILITAIRES DU PROGRAMME : ce programme contient certains utilitaires de dessins, programmation et de traitement, certains outils, accessoires et autres ressources (" Utilitaires du programme) à utiliser avec ce programme qui vous permettent de créer de nouveaux niveaux de jeu personnalisés et autres matériaux liés au jeu destinés à un usage privé en rapport avec ce programme (" Nouveaux matériaux de jeu "). L'utilisation des utilitaires du programme est sujette aux restrictions supplémentaires de licence suivantes :

- Vous acceptez, comme condition d'utilisation des utilitaires du programme, de ne pas utiliser ni permettre à des tiers d'utiliser les utilitaires du programme et nouveaux matériaux de jeu créés par vous-même à des fins commerciales, incluant et non limitées à la vente, la location, le crédit-bail, la délivrance de licences, la distribution, voire le transfert de propriété de ces nouveaux matériaux de jeu, que ce soit de façon autonome ou en association avec de nouveaux matériaux de jeu créés par d'autres, par quelque réseau de distribution que ce soit, notamment mais pas uniquement les détaillants et la distribution électronique en ligne. Vous acceptez de ne pas solliciter, prendre l'initiative de ou encourager une proposition ou offre de quelque personne ou entité que ce soit, visant à créer de nouveaux matériaux de jeu pour les mettre en vente sur le marché. Vous vous engagez à prévenir Activision le plus rapidement possible si vous êtes informé d'une proposition ou offre de ce type.
- Si vous décidez de permettre à d'autres joueurs d'utiliser les nouveaux matériaux de jeu que vous avez créés, vous acceptez de ne le faire que gratuitement.
- Les nouveaux matériaux de jeu ne doivent en aucun cas modifier les fichiers COM, EXE ou DLL, ou d'autres fichiers exécutables du produit.
- Les nouveaux matériaux de jeu peuvent être créés uniquement dans le cadre d'une utilisation exclusive en association avec la version du programme vendue dans le commerce. Les nouveaux matériaux de jeu ne peuvent être destinés à un usage autonome.
- Les nouveaux matériaux de jeu ne peuvent contenir des matériaux illégaux, obscènes, ou diffamatoires, ni des matériaux transgressant les droits concernant la vie privée et publique des tiers, ni (en l'absence de licences irrévocables adaptées attribuées à cette fin) des marques, travaux protégés par droits d'auteur ou d'autres propriétés de tiers.
- Tous les nouveaux matériaux de jeu doivent mentionner clairement l'identification, au moins dans une description en ligne et sur l'écran d'ouverture : (a) le nom et l'adresse électronique du/des créateur(s) des nouveaux matériaux de jeu et (b) les mots " CE MATERIEL N'A PAS ETE CREE ET N'EST PAS SUPPORTE PAR ACTIVISION ".

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE A 90 JOURS:

ACTIVISION UK LIMITED ("ACTIVISION") garantit à l'acquéreur initial de ce produit logiciel que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de défauts matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, ACTIVISION s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit au Centre de service d'assistance technique (Factory Service Centre), frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par ACTIVISION.

Au cas où le logiciel ne serait plus fabriqué par ACTIVISION, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'origine par ACTIVISION, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit. Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite portant sur ce produit est limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

LA PRESENTE GARANTIE NE MODIFIE PAS LES DROITS STATUTAIRES DONT DISPOSE L'ACQUEREUR INITIAL DU PRODUIT LOGICIEL.

ABSENCE DE GARANTIE

HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION.

EXCLUSION DE PERTES CONSECUTIVES

LA SOCIETE ACTIVISION NE GARANTIT PAS L'ADEQUATION DE CE PRODUIT LOGICIEL A VOS BESOINS, PAS PLUS QU'ELLE NE GARANTIT QU'IL FONCTIONNERA SANS DISCONTINUITE ET SANS ERREUR, OU QUE LES DEFAUTS DU PRODUIT LOGICIEL SERONT CORRIGES. LE LOGICIEL EST CHARGE ET UTILISE A VOS PROPRES RISQUES.

SAUF DANS LE CAS DE DOMMAGES PERSONNELS OU DE MORT DUS A LA NEGLIGENCE DE ACTIVISION, ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA SOCIETE ACTIVISION NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES OU PERTES ACCIDENTELS, INDIRECTS OU CONSECUTIFS, RESULTANT DE L'ACQUISITION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITE A, TOUTE PERTE DE PROFITS OU DE BIENS.

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants :

1. Une photocopie de votre reçu daté,
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement,
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne,
4. Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de 10,00 £ par CD ou disquette à remplacer.

REMARQUE : Il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Royaume-Uni.

Remplacement de disque : +44 (0)8705 143 525

LIMITATION DE RESPONSABILITE.

ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PROGRAMME, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision , si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire tout le programme ainsi que ses composants.

DROITS LIMITES DU GOUVERNEMENT AMERICAIN. Le programme et la documentation s'y rapportant ont été entièrement créés avec des capitaux privés et sont distribués sous forme de "Logiciel informatique commercial" ou "Logiciel informatique limité". Leur utilisation, duplication ou divulgation par le gouvernement américain ou un de ses représentants sont sujettes aux restrictions citées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 ou citées dans les sous-paragraphes (c)(1) et (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at

FAR 52.227-19. Le contracteur/fabricant est Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilité, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES. Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Kit de Construction conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante : 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, + 1(310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com.

FR_MH-PC_DVD_Manual 17/10/01 2:54 pm Page 26