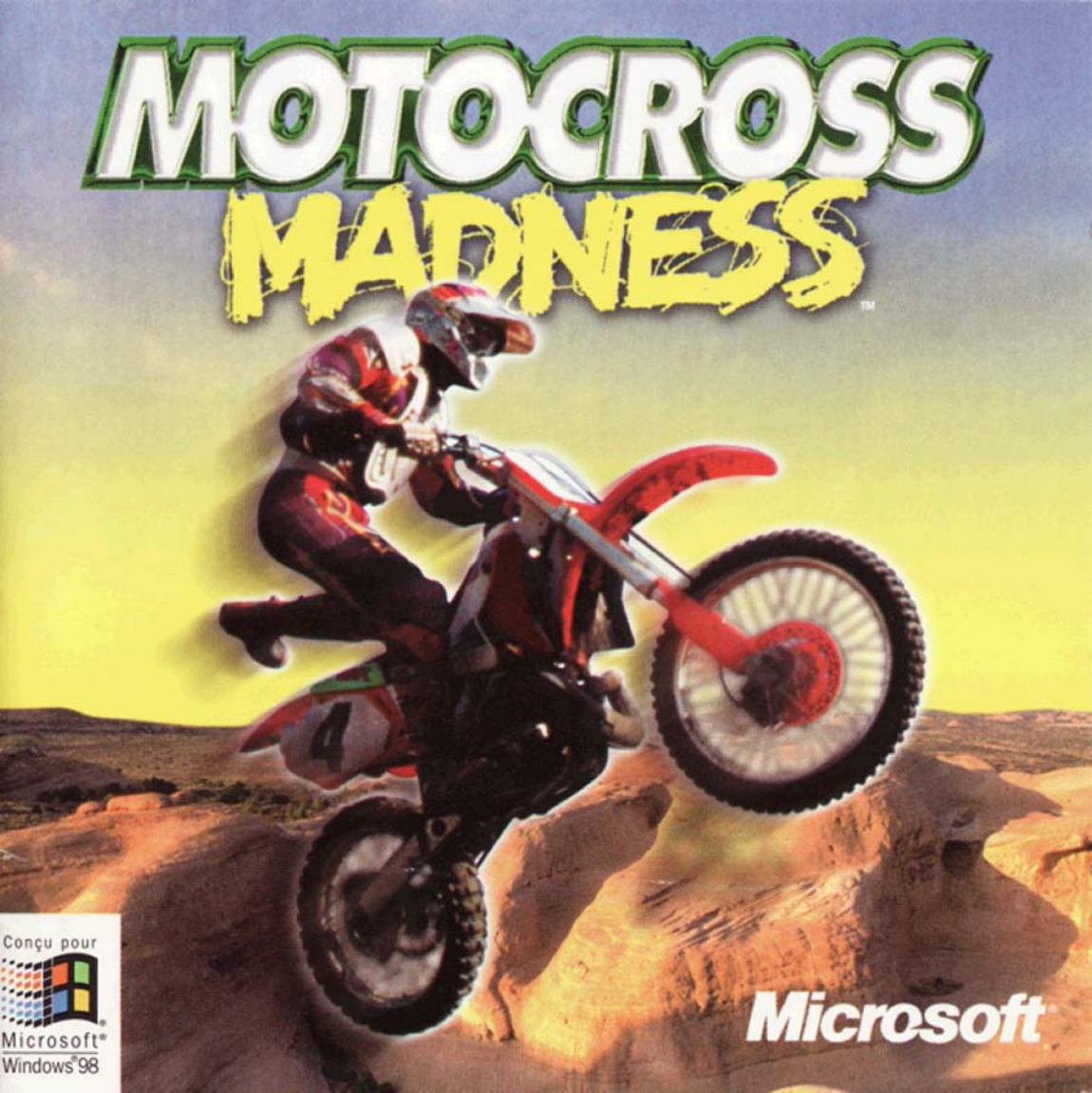
MOTOCROSS MADNESS™



Conçu pour Microsoft® Windows® 98

Microsoft®

Services de Support Technique de Microsoft

Microsoft propose une large gamme d'offres de support technique destinées à répondre aux besoins des entreprises, des développeurs et des utilisateurs individuels.

Pour plus d'informations, reportez-vous au fichier d'aide de Motocross Madness ou connectez-vous à notre site Internet à l'adresse suivante : http://www.microsoft.com/france/support/

Les informations contenues dans ce document pourront faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les sociétés, les produits, les noms, les personnages et les données utilisés sont fictifs. Aucune partie de ce document ne peut être reproduite ou transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, sans la permission expresse et écrite de Microsoft Corporation. Toutefois, si votre seul moyen d'accès est électronique, le présent document vous autorise une et une seule copie.

Microsoft peut détenir des brevets, avoir déposé des demandes d'enregistrement de brevets ou être titulaire de marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle portant sur tout ou partie des éléments qui font l'objet du présent document. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la fourniture de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

Le Vieux Manuel

© & ℗ 1998 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

© Copyright 1998 par Rainbow Multimedia Group, Inc. Tous droits réservés.

Microsoft, MS, Windows, Windows NT, le logo Windows, DirectX, Motocross Madness et SideWinder sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation, aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Les autres noms de produits et de sociétés mentionnés sont des marques de leurs propriétaires respectifs.

Instructions d'installation

Pour installer Motocross Madness sur votre ordinateur

1 Démarrez Microsoft® Windows® 95 ou version ultérieure, ou Microsoft Windows NT® 5.0 ou version ultérieure.

Utilisateurs de Windows NT uniquement : vous devez avoir des privilèges d'administrateur pour installer ce programme.

2 Insérez le CD-ROM de Motocross Madness™ dans le lecteur de CD-ROM puis suivez les instructions affichées à l'écran.

Si le programme d'installation ne s'exécute pas automatiquement, consultez le fichier Lisez-moi sur le CD-ROM de Motocross Madness.

Épreuves à un joueur ou multijoueur

Choisissez l'un des types d'épreuves suivants : Free style, Supercross, Rallyes Baja, Championnat américain ou Moto-Tag (disponible en mode multijoueur uniquement).



Le vieux Manuel

Épreuves à un joueur

Pour démarrer une épreuve à un joueur

1 Démarrez Motocross Madness puis cliquez sur **Épreuve à un joueur.**
2 Sur l'écran Épreuve à un joueur, cliquez sur l'une des quatre options d'épreuves puis suivez les instructions à l'écran.

Épreuves multijoueur

Voici les six types de connexions multijoueur et le nombre de joueurs pris en charge :

- Connexion IPX (8 joueurs)
- Réseau local TCP (8 joueurs)
- Internet TCP (2 joueurs)
- Connexion directe par câble (2 joueurs)
- Connexion directe par modem (2 joueurs)
- Internet Gaming Zone (4 joueurs)

Le type de connexion à choisir dépend du matériel, des logiciels et des services que vous utilisez. Si vous avez installé Motocross Madness mais ne possédez pas le CD-ROM, vous pouvez malgré tout rejoindre des sessions multijoueur. Le joueur disposant de l'ordinateur le plus rapide doit héberger la session. Si la connexion d'un joueur est interrompue pendant une course, ce joueur ne pourra pas rejoindre la même course.

Le Vieux Manuel

Pour héberger une session multijoueur

1. Démarrez Motocross Madness puis cliquez sur **Épreuve multijoueur.**
2. Dans la boîte de dialogue **Sélection du type de connexion**, sélectionnez un type de connexion multijoueur puis cliquez sur **Suite**.
3. Dans la boîte de dialogue **Héberger ou Rejoindre une session**, cliquez sur **Héberger une session.**
4. Suivez les instructions correspondant au type de connexion utilisé.
5. Dans la boîte de dialogue **Nom de la session**, tapez un nom puis cliquez sur **OK.**
6. Sélectionnez une épreuve puis sélectionnez les paramètres de l'épreuve (par exemple, type d'épreuve, circuit, configuration, pilote et moto).
7. Dans la zone **Joueurs**, cliquez sur **Prêt.**

   Lorsque vous avez cliqué sur **Prêt**, la configuration du jeu ne change plus. Vous devez attendre que tous les joueurs aient cliqué sur **Prêt** pour pouvoir cliquer sur **Départ de la course.**
8. Cliquez sur **Départ de la course.**



Le Vieux Manuel

Pour rejoindre une session multijoueur

1 Sélectionnez une connexion multijoueur, comme indiqué aux étapes 1 et 2 de la procédure précédente.

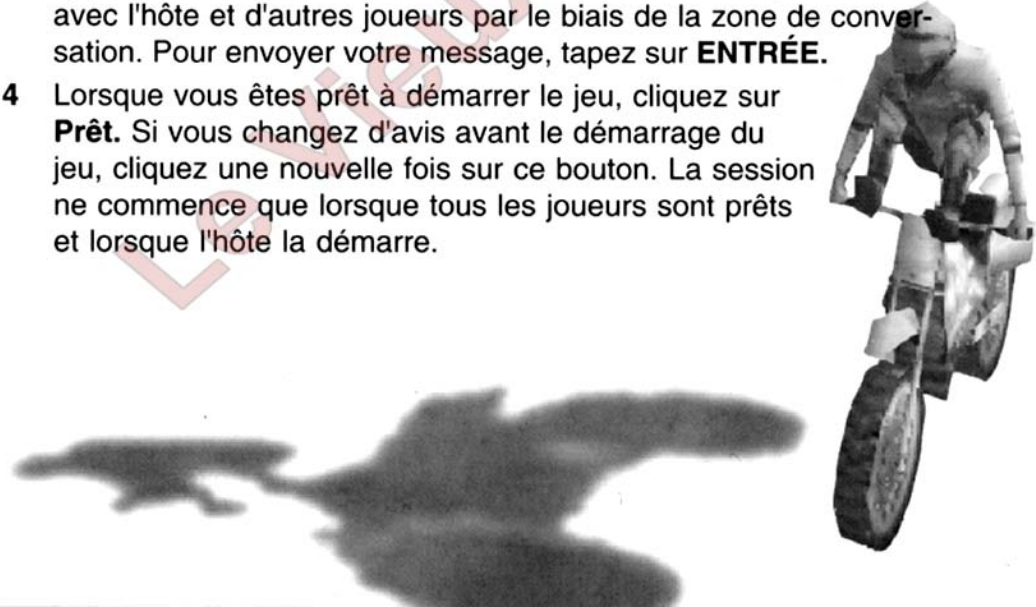
2 Suivez les instructions correspondant au type de connexion que vous utilisez.

Si vous utilisez une connexion TCP/IP en réseau local, entrez une adresse IP puis cliquez sur **OK.**

3 Sélectionnez la session que vous souhaitez rejoindre puis cliquez sur **Rejoindre la session.**

L'hôte de la session définit les autres paramètres du jeu qui apparaissent à l'écran. Vous pouvez discuter de ces paramètres avec l'hôte et d'autres joueurs par le biais de la zone de conversation. Pour envoyer votre message, tapez sur **ENTRÉE.**

4 Lorsque vous êtes prêt à démarrer le jeu, cliquez sur **Prêt.** Si vous changez d'avis avant le démarrage du jeu, cliquez une nouvelle fois sur ce bouton. La session ne commence que lorsque tous les joueurs sont prêts et lorsque l'hôte la démarre.



Le Jeu Manuel

Options

Personnalisez les aides, les graphiques, le son et les dispositifs de commande (manette de jeu, boîtier de commande, etc.). Pour plus d'informations sur les options et les commandes de jeu, reportez-vous à l'Aide en ligne.

Options de jeu Déterminez le niveau de difficulté de la course, en fonction de votre expérience, à l'aide des options suivantes :

- **Direction assistée** Facilite le maintien de votre moto sur le circuit dans les virages.
- **Contrôle de la vitesse** Facilite l'approche et le passage rapide d'un virage.
- **Contrôle des sauts** Facilite l'impulsion et la réception d'un saut.
- **Aide aux figures** Facilite l'exécution d'une figure. Cliquez sur les touches ou les boutons suivants dès que vous êtes en l'air afin d'avoir le temps de réaliser la figure.
- **Contrôle de l'équilibre** Facilite le maintien de l'équilibre en sortie de virage, à réception d'un saut, ou après une roue arrière.

Options de commandes Personnalisez votre contrôleur de jeu préféré ainsi que les boutons et touches qui déclenchent l'action.

Options graphiques En fonction de votre matériel, vous pourrez peut-être accélérer le temps de regénération du jeu en désactivant les options suivantes :

- Projections (appuyez sur F9 pour alterner)
- Ombres (appuyez sur F10 pour alterner)
- Effets de prisme (appuyez sur F4 pour alterner)
- Stade ou ciel (appuyez sur F8 pour alterner)

Garage

Personnalisez les performances du couple à bas régime, à mi-régime ou à haut régime de votre moto. Réglez votre suspension et vos amortisseurs en fonction des circuits. Modifiez vos rapports de boîte de vitesses afin de sortir des virages rapidement. Changez de pneus pour mieux adhérer aux pistes défoncées et au terrain sablonneux en rallye Baja. Bricolez votre bécane jusqu'à ce que ses performances atteignent celles d'un monstre d'usine.

Vues

Défilement des vues Appuyez sur la touche **5** du pavé numérique pour faire défiler toutes les vues.

Caméra embarquée Visualisez votre figure à partir du meilleur angle de caméra. Lorsque vous êtes en l'air, appuyez sur la touche **MAJ gauche** de votre clavier et maintenez-la enfoncée.

Le Site du Manuel

Épreuves

Doubles, quadruples, whoops, « tables » : rien de plus facile… à condition d'avoir suffisamment de talent et des nerfs d'acier ! Faites de la moto de nuit comme de jour dans des stades (couverts ou découverts), des carrières abandonnées, ou en pleine brousse.

Supercross Courez sur les circuits que les pros créeraient pour tester leurs concurrents et atteignez des vitesses et des temps records en l'air.

Championnat américain Cravachez pour gagner des courses de moto-cross dans des régions reculées.

Rallyes Baja Domptez de grands espaces à perte de vue, des carrières, des canyons et des déserts.

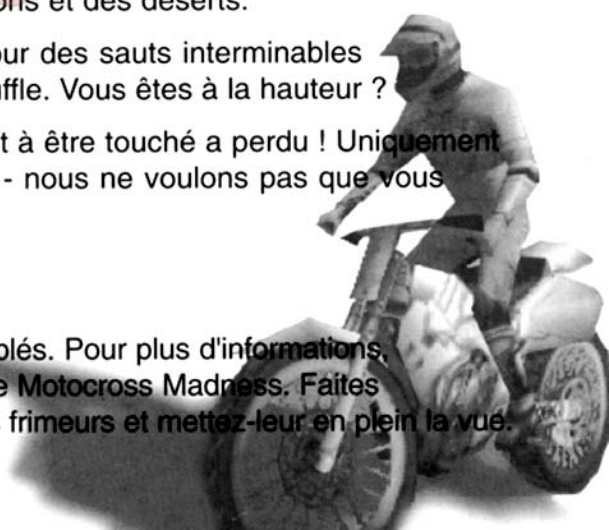
Free-style Carrière creusée pour des sauts interminables et des cascades à couper le souffle. Vous êtes à la hauteur ?

Moto-Tag Le dernier concurrent à être touché a perdu ! Uniquement disponible en mode Multijoueur - nous ne voulons pas que vous jouiez seul.

Le Vieux Manuel

Éditeur de circuits

Créez vos propres circuits endiablés. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Aide en ligne de Motocross Madness. Faites découvrir votre circuit à vos amis frimeurs et mettez-leur en plein la vue.



Crédits

Rainbow Studios

Direction exécutive
Earl Jarred

Conception et production du jeu
Robb Rinard

Responsable programmation
Mark De Simone

Programmation
Programmation moteur graphique – Mark De Simone

Responsable programmation objets et jeu – Glenn O'Bannon

Programmation IA – Tom Shepherd

Programmation graphiques et animations – Adam Kraver

Programmation du jeu – Travis Hilterbrand

Programmation interface utilisateur – Dennis Booth

Programmation éditeur de circuits – Robb "Dobbo" Rinard

Infographie
Responsable infographie, modélisation 3D et conception circuits - Brian Gillies ; Responsable animations - Kevin "Dogfight Ace" Riley ; Infographie interface utilisateur et modélisation 3D - Carl "Cat Fancy" Schultz ; Infographie interface utilisateur et textures - Andre Kirk ; Conception de circuits - Dave "The Wave" Dwire ; Modélisation 3D - Terrence Walker

Son
Musique et effets sonores - Mark "Dream Gig" Stratford ; Guitare soliste - Thano Sahnas ; Steve Stevens Guitar Sample Collection Courtesy of East West Communications Inc.

Administration
Administrateur principal - Sandy Jarred ; Comptabilité - Wanda Smith ; Assistante administrative - Tiffany Roy ; Administration réseau - John Shelsta

Remerciements particuliers
Inspiration et concurrence - Travis Riffle ; Maintien de la loi et de l'ordre - Jeff Padden ; Négociateur malin - Paul Kohler ; Madness Inspiration - Fleshwound Films ; William Morris Agency - John Mass

Microsoft

Gestion de programme
Shannon "Heather" Loftis

Planning produits
Heather "Shannon" Burgess

Chef de produit
Chris Di Cesare

Responsables test
Eric Spunaugle, Kevin Fetters

Testeurs
Beckie "Boohonkus" Barber, Shelina "Super Mom" Gowani, Tim "ToyMaster" Kerns, Andy "KrazyMaus" Kriger, Christian "Squido" Owens

Coordination beta
Matt Alderman

Rédaction technique
Daj "Hotshoe" Oberg

Rédaction
Dana Fos

Conception impression
Chris Lassen

Infographie numérique
Connie Braat

Responsables localisation
Michel Buch-Andersen, Laurence K. Smith

Développement programme d'installation
David "Red 5" Shoemaker

Responsable support technique
Steve "Kasman" Kastner

Le Vieux Manuel

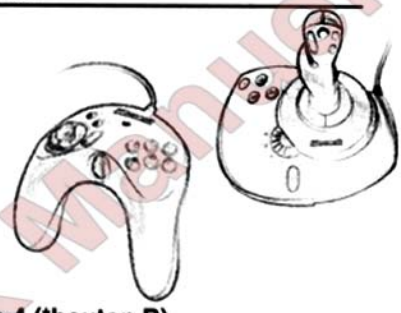


Commandes des figures

Commandes de manette de jeu ou de boîtier de commande à 4 boutons

Microsoft

Figures (1 à 8)	Appuyer sur le bouton 3 (*bouton A) et déplacer la commande
Heel clicker	Vers l'avant
Barney	Vers l'avant à droite
Nac-nac	À droite
Fender bender	Vers l'arrière à droite
Superman	Vers l'arrière
Stale fish saran-wrap	Vers l'arrière à gauche
Split "X"	À gauche
Cuffed	Vers l'avant à gauche



Figures (9 à 16)	Appuyer sur le bouton 4 (*bouton B) et déplacer la commande
Bar hop	Vers l'avant
Saran-wrap	Vers l'avant à droite
Twist	À droite
Splits	Vers l'arrière à droite
Skurfer	Vers l'arrière
Tail stand	Vers l'arrière à gauche
Double can-can	À gauche
Cliff hanger	Vers l'avant à gauche

Visitez le site Microsoft Motocross Madness sur le World Wide Web à l'adresse suivante : www.eu.microsoft/france/jeux/

© & ® 1998 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft et Motocross Madness sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation, aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

0798 Réf. n° X00-15397 FR

Printed in Great Britain: SO1

X00-15397

Levelx Manual