

EDITÉ CHEZ:



10tacle Studios AG
Goebelstr.21
64293 Darmstadt

www.10tacle.com

Page d'accueil de "Michael Schumacher World Tour - Kart":
<http://www.msworldtour.com>

Copyright: 10tacle studios AG 2004

Tous droits réservés.

Logiciel, graphismes, musique, texte, noms et manuel sont protégés par les lois sur le copyright. Aucune partie du logiciel ou du manuel ne saurait être reproduite, utilisée, envoyée ni traduite dans une autre langue, sous toute forme que ce soit, sans l'autorisation expresse et écrite de 10tacle Studios AG.

La plupart des termes du matériel et logiciel dans ce manuel sont des marques déposées et doivent être traitées de la sorte.

SOMMAIRE

Edité chez	2
Sommaire	3
Informations sur la santé	4
Installation	4
Configurations système	6
Commandes	6
Retour de force	9
Jouer au jeu	10
La carrière kart de Michael Schumacher	11
Menu principal	13
Pilote	14
Entraînement	14
Course rapide	16
Carrière	17
Options	21
Multijoueur	23
Quitter	28
Personnalisation	28
Classement en ligne	29
Karts et catégories	30
Aperçu des circuits	32
Trucs et astuces	33
Accord de licence	35
Crédits	38
Assistance technique et Service consommateurs	39

INFORMATIONS SUR LA SANTÉ

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie en cas de stimulations lumineuses fortes ou de répétition de figures géométriques. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations. Même les personnes n'ayant pas d'antécédent médical peuvent soudain être sujettes à des crises d'épilepsie.

Avant de jouer à un jeu vidéo, demandez à votre médecin si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie. Si vous présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

INSTALLATION

INSTALLATION

Insérez votre CD de Michael Schumacher World Tour (MSWT) - Kart dans votre lecteur de CD-ROM. Patientez quelques secondes. Assurez-vous que la fonction d'exécution automatique (Autorun) est activée. Cliquez sur "Installer" lorsque la fenêtre d'installation s'affiche et suivez les instructions à l'écran.

Si la fenêtre d'installation n'apparaît pas automatiquement, cliquez sur le menu Démarrer, sélectionnez Exécuter..., puis cliquez sur Parcourir... Ouvrez le répertoire du lecteur de CD-ROM dans lequel se trouve le CD de MSWT - Kart. Sélectionnez "autorun.exe" et cliquez sur "Ouvrir". Une fois que le programme d'installation a été vérifié, sélectionnez une langue d'affichage dans le menu déroulant. L'Accord de licence apparaît alors à l'écran. Pour continuer, veuillez accepter ses termes en sélectionnant "J'accepte".

Choisissez les composants du jeu à installer. Les fichiers du jeu MSWT - Kart seront installés peu importe votre choix, mais le lien du menu Démarrer est optionnel.

Cliquez sur "Suivant" et choisissez le répertoire dans lequel vous souhaitez installer le jeu. S'il s'agit du répertoire par défaut, il vous suffit de cliquer sur "Installer". Pour changer de répertoire, cliquez sur "Parcourir" et choisissez le répertoire où installer le jeu. Lorsque vous êtes satisfait du nom du répertoire, cliquez sur "Installer".

Si DirectX9 n'est pas déjà installé sur votre ordinateur, vous devez y remédier avant de lancer le jeu. Choisissez d'installer DirectX9 depuis la fenêtre de lancement en cliquant sur le bouton "Installer DirectX 9.0b". Le programme d'installation de Microsoft se lance alors. Suivez les instructions à l'écran. Si DirectX9 est déjà installé sur votre ordinateur, ce bouton sera inaccessible. Pour installer manuellement DirectX9, parcourez le dossier "DirectX9" du CD de MSWT - Kart et exécutez "dxsetup.exe" pour lancer le programme d'installation.

Une fois installé, le jeu peut être lancé depuis le menu Démarrer/Programmes, à moins que vous ayez choisi de ne pas installer le lien du menu Démarrer. Vous pouvez également lancer le jeu en cliquant sur le bouton "Jouer" de la fenêtre de lancement.

Pour supprimer MSWT - Kart de votre ordinateur, sélectionnez "Désinstaller" dans le menu Démarrer -> Programmes -> MSWT - Kart ou cliquez sur Démarrer -> Panneau de configuration -> Ajout/Suppression de programmes, sélectionnez MSWT - Kart et cliquez sur le bouton "Ajouter/Supprimer". Le programme de désinstallation supprimera tous les fichiers de jeu de votre disque dur dès que vous aurez cliqué sur le bouton "Désinstaller". Vous pouvez également désinstaller le jeu en cliquant sur le bouton "Désinstaller" de la fenêtre de lancement.

Plus d'options au lancement

Vous pouvez consulter le manuel qui se trouve sur le CD en cliquant sur le bouton "Manuel". Le manuel au format PDF s'affiche alors automatiquement. Remarque: pour pouvoir lire ce manuel, vous devez avoir installé sur votre ordinateur Adobe Acrobat Reader, dont vous trouverez une version sur le CD de MSWT - Kart.

Pour obtenir les dernières informations et des suppléments sur ce jeu, cliquez sur le bouton "Internet" afin de visiter le site officiel de MSWT - Kart.

CONFIGURATIONS SYSTÈME

Configuration minimale requise:

Pentium III 500 MHz, 128 Mo de RAM, Win 98, ME, 2000, XP
 Carte accélératrice 3D AGP avec 32 Mo compatible Direct3D
 Carte son compatible DirectX
 DirectX 9
 Résolution de 640x480x16 pixels, moniteur 15"
 300 Mo d'espace disque libre
 Lecteur de CD-ROM 8x
 Souris, clavier
 Accès à Internet, modem 56K

Configuration recommandée:

Pentium 900 MHz, 256 Mo de RAM, Win 98, ME, 2000, XP
 Carte accélératrice 3D AGP avec 64 Mo compatible Direct3D
 Carte son compatible DirectX
 DirectX 9
 Résolution de 1024x768x32 pixels, moniteur 19"
 300 Mo d'espace disque libre
 Lecteur de CD-ROM 24x
 Souris, clavier, joystick ou volant avec pédales
 Accès à Internet, ADSL, connexion haut débit

COMMANDES

Les commandes du jeu peuvent être configurées et réassignées dans le menu des Options/Options commandes. Vous pouvez annuler les changements apportés en cliquant sur "Par défaut", en bas de chaque écran d'options. Les paramètres d'origine seront alors rétablis.



COMMANDES DU CLAVIER PAR DÉFAUT:

Tourner à gauche	-	Touche fléchée gauche
Tourner à droite	-	Touche fléchée droite
Accélérer	-	Touche fléchée haut
Freiner/marche arrière	-	Touche fléchée bas
Rétroviseur	-	Maj droite
Changer de caméra	-	C
Faire défiler le menu vers le haut	-	Touche fléchée haut
Faire défiler le menu vers le bas	-	Touche fléchée bas
Sélectionner	-	Entrée
Annuler/mettre en pause	-	Echap

CONFIGURATION DES COMMANDES :

Vous pouvez modifier et/ou configurer tous les paramètres pour les manettes, joysticks, volants, etc., connectés à votre ordinateur via le menu Options -> Options commandes.

Avant de pouvoir être configuré, le périphérique doit être correctement installé sur l'ordinateur. Il peut être testé à partir du Panneau de configuration -> Options de jeu / Contrôleurs de jeu.

Pour modifier un périphérique préréglé, sélectionnez-le dans la liste, appuyez sur la touche Entrée et cliquez une fois sur le périphérique désiré. La nouvelle commande s'affiche. Elle est désormais active.



Axes des périphériques

Si les axes sont inversés une fois que vous avez attribué un périphérique tel qu'un joystick ou une manette, vous pouvez inverser cette attribution en cochant la case située à côté du nom de la commande dans la colonne "Inv.".

Vitesse de direction

Lorsque vous utilisez un volant, une manette ou un joystick et que le kart tourne très vite, vous pouvez définir une sensibilité moins élevée en cochant la case à côté du nom de la commande dans la colonne "Dir."

Pour tester le périphérique, le texte de la fenêtre "Test", à gauche, s'éclairera lorsque ce dernier sera utilisé.

DIRECTION

Vous pouvez ajuster la sensibilité par défaut de la direction de votre kart à votre guise, en fonction du périphérique que vous utilisez. Sur la gauche de l'écran, vous voyez un volant qui réagira exactement comme celui de votre kart. Ainsi, vous pouvez tester les différents réglages de direction pour définir exactement celui qui vous convient le mieux.



SOUPLE/DURE

Ajustez la sensibilité de réaction du kart aux différents mouvements de votre manette, joystick ou volant. Une direction souple est plus sensible au niveau de la position médiane de votre périphérique, alors qu'une direction dure est plus sensible aux extrémités.

Cette option n'est pas compatible avec un clavier ou une manette numérique.

LENTE/RAPIDE

Ajustez la vitesse de réaction de votre kart. Une direction lente est recommandée si vous utilisez un clavier, une manette ou un joystick. Un réglage rapide est plus efficace si vous utilisez un volant.

POINT MORT

Affinez la position neutre de votre joystick ou de votre volant. Si vous avez du mal à contrôler votre direction alors que votre joystick ou votre volant est à son centre, vous devez peut-être augmenter légèrement le

point mort.

Cette option n'est pas compatible avec un clavier ou une manette numérique.

VOLANT

Activez cette option pour affiner votre direction si vous utilisez un volant. Désactivez-la dans le cas contraire.

Cette option n'est pas compatible avec un clavier ou une manette numérique.

RETOUR DE FORCE :

Vous pouvez ajuster le retour de force que vous souhaitez voir appliquer à votre périphérique. Bien évidemment, cette option n'est compatible qu'avec les périphériques d'entrée compatibles avec le retour de force. Consultez le manuel d'utilisation de votre périphérique pour vérifier si tel est le cas.



RF ACTIVÉ

Activez ou désactivez le retour de force.

RF INVERSÉ

Si le retour de force ne vous convient pas sur votre périphérique, vous pouvez essayer de cocher cette option pour l'inverser (la gauche devient la droite et vice versa).

PUISSANCE RF

Ajustez la puissance du retour de force de votre périphérique.

CENTRAGE AUTOMATIQUE

Affinez le degré de centrage automatique.

Remarque : certains périphériques offrent une option de centrage automatique intégrée. Si vous utilisez l'option de centrage automatique du jeu, il est conseillé de désactiver celle qui est intégrée à votre périphérique. Pour de plus amples informations, consultez le manuel d'utilisation de votre périphérique.

ASTUCE :

Si vous rencontrez des problèmes avec le retour de force, assurez-vous de bien avoir installé les derniers pilotes et veillez à ce que le périphérique soit correctement connecté. Pour de plus amples informations, consultez le manuel d'utilisation de votre périphérique.

JOUER AU JEU

Revivez les débuts de la carrière du grand Michael Schumacher. Découvrez l'ambiance des circuits de kart les plus mythiques de la planète et défiez les pilotes du monde entier en réseau.

Kart est ce qui se fait de mieux en matière de simulation de kart 3D : 3 catégories de courses, 3 karts différents, 17 circuits, un réalisme de tous les instants : tout y est !

Les réactions du kart ont été programmées pour recréer au mieux les sensations de vitesse et de tension que l'on peut éprouver dans une vraie course. Les conditions sont les mêmes que dans la réalité, où la difficulté des courses et le niveau des adversaires s'élèvent constamment. Le classement en ligne vous permet de comparer vos performances à celles des autres joueurs. Grâce au mode multijoueur, vous pouvez en outre tenter de les battre directement !

Choisissez votre tenue, la couleur et le design de votre kart, le nom de votre pilote et bien d'autres choses encore. Créez votre propre champion !

Apprenez à piloter votre kart dans des conditions très réalistes et marchez dans les traces du légendaire Michael Schumacher. Vous pouvez vous entraîner et donc vous améliorer à mesure que vous progressez à travers les différents circuits et les différentes catégories.

LES PLUS DE MSWT KART

- Pilotez des karts au réalisme époustouflant sur 17 circuits du monde entier.
- Débloquez de nouveaux circuits et des catégories plus difficiles en

battant les redoutables pilotes de l'ordinateur.

- Faites un petit tour rapide avec le mode Course rapide ou entraînez-vous dans le mode Entraînement avec un véhicule fantôme.
- Profitez des karts et des circuits que vous avez acquis pour relever de nouveaux défis en ligne ou pour vous mesurer à vos amis dans une course en réseau.
- Indiquez vos meilleurs temps dans un classement affiché sur le site Internet du jeu.

LA CARRIÈRE KART DE MICHAEL SCHUMACHER

Michael Schumacher se lance très tôt dans le karting. Si le père est loin d'être enthousiasmé par les ambitions de son fils et surtout par l'argent qu'elles lui coûtent, le jeune Allemand va néanmoins pouvoir continuer à vivre sa passion grâce au soutien financier occasionnel de généreux donateurs. C'est le papa malgré tout qui construit le premier bolide de Michael et l'inscrit au club de Kerpen-Horrem.

Avec les années, l'enthousiasme du jeune Schumacher se fait de plus en plus grand. En 1980, les membres du club construisent un nouveau circuit dans le quartier de Mannheim, à Kerpen. Dès lors, Michael, bientôt imité par son frère Ralf, va s'y entraîner aussi souvent que possible.

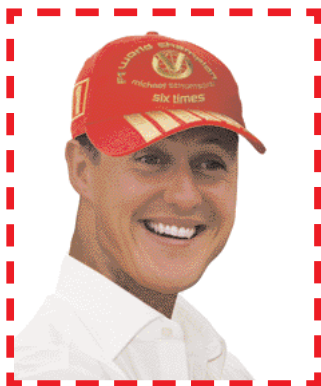
Trop jeune, il doit cependant attendre 1983 pour pouvoir obtenir son permis de karting et prendre part à des championnats. Immédiatement, il finit champion d'Allemagne junior, puis "récidive" un an plus tard, soit en 1985, année où il est également sacré vice-champion du monde junior de karting au Mans.

En 1986, le sextuple Champion du Monde de F1 participe à son premier Championnat d'Allemagne (senior) de karting. Résultat, il monte sur la troisième marche, tout comme d'ailleurs au Championnat d'Europe. L'année suivante est celle des premiers grands succès : Schumacher remporte le Championnat d'Allemagne et le Championnat d'Europe.

Aujourd'hui, sa passion pour le karting reste intacte, et dès que son planning très serré le lui autorise, vous pouvez compter sur lui pour aller faire quelques tours de kart.

D'ailleurs, en 2001, l'Allemand participait encore au Championnat du monde de karting Formula Super A (FSA) chez lui à Kerpen, et il a bien

l'intention de prendre part à de futurs championnats. Parallèlement, notre homme gère plusieurs centres de karting à travers toute l'Allemagne, où débutants comme pilotes confirmés peuvent venir se régaler au volant de 200 cm³ 4 temps!



Pour contacter les responsables des circuits de Kart de Michael Schumacher, en Allemagne:

MS Motorsport GmbH
Michael-Schumacher-Str. 5
50170 Kerpen - Sindorf
Téléphone: + 49 (0)2273 - 6019-0
Fax: +49 (0)2273 - 6019-120
E-Mail: info@ms-kartcenter.de

Vous trouverez d'autres informations très utiles sur le site Internet:

www.michaelschumacher-kartcenter.de

Des informations techniques sur le kart sont disponibles sur le site Internet de DUNLOP:

<http://www.dunlop.de>

MENU PRINCIPAL

Le menu principal s'affiche automatiquement après la séquence d'introduction, dès lors que vous avez lancé Michael Schumacher World Tour - Kart. A partir de ce menu, vous pouvez modifier les paramètres du jeu afin de créer votre profil personnel et choisir entre différents modes de jeu. Utilisez le menu des options pour optimiser le jeu en fonction des performances de votre PC.

Vous trouverez la description des différents menus sur les pages suivantes.



- **Pilote** : choisissez le nom de votre pilote et/ou créez-en un nouveau. Toute progression sera automatiquement sauvegardée sur le profil actuellement sélectionné.
- **Entraînement** : entraînez-vous à boucler des tours le plus rapidement possible face à votre propre adversaire virtuel (fantôme). Partagez vos meilleurs temps au tour dans le classement en ligne.
- **Course rapide** : pour plonger directement au coeur de l'action, choisissez Course immédiate ou tentez de battre les meilleurs temps sur circuit dans le mode Contre la montre afin de défier des amis ou afficher vos records dans le classement en ligne.
- **Carrière** : mesurez-vous aux meilleurs pilotes informatiques et tentez de vous qualifier pour la meilleure catégorie ! Commencez dans la catégorie FUN et débloquez les catégories plus rapides jusqu'à vous mesurer à Michael Schumacher, en personne !
- **Multijoueur** : défiez vos amis ou des adversaires humains en ligne dans des courses en réseau local ou via Internet.
- **Scores en ligne** : envoyez vos records au système de classement en ligne.
- **Options** : configurez les paramètres sonores et graphiques, les commandes de jeu ainsi que la langue d'affichage et consultez les crédits.
- **Quitter** : quittez le jeu et revenez sous Windows.

PILOTE

Vous pouvez ici créer votre profil personnel où sera automatiquement sauvegardée votre progression. La carrière du pilote sélectionné s'affiche dans la fenêtre de gauche.

Vos amis et votre famille peuvent aussi jouer. Chacun aura ainsi accès à ses paramètres personnels.

Pour créer un nouveau profil, choisissez un emplacement libre et sélectionnez Nouveau joueur pour indiquer un nouveau nom de pilote. Saisissez un nom et appuyez sur la touche Entrée. C'est ici que commence votre nouvelle carrière.

Si vous cliquez sur Effacer joueur, le profil sélectionné sera supprimé. Vous pouvez sélectionner des profils déjà définis en faisant défiler la liste des noms de pilotes.

Lorsque vous appuyez sur la touche Entrée ou que vous cliquez sur Sélectionner, le profil ainsi choisi est alors retenu pour votre partie de MSWT Kart.



ENTRAÎNEMENT

Entraînez-vous et essayez de réaliser les meilleurs temps au tour en vous mesurant à... vous-même !

Choisissez l'une des catégories que vous avez débloquées, puis sélectionnez un circuit dans le menu qui apparaît. Lorsque vous passez de l'un à l'autre, le nom des différents circuits apparaît dans la fenêtre de gauche, accompagné d'une description.



Une fois que le circuit a été choisi, les Records au tour actuels s'affichent dans une liste, avec en dessous, le cas échéant, votre meilleur temps.

Cliquez sur le bouton Suivant ou appuyez sur la touche Entrée pour accéder au menu de personnalisation. Vous pouvez soit personnaliser votre kart, soit lancer la course en cliquant sur "Commencer".

L'entraînement peut commencer. Dès que la caméra a fini de tourner autour de votre bolide, vous pouvez vous lancer à l'assaut de la piste. Le chrono de votre premier temps au tour se déclenche dès lors que vous franchissez la ligne d'arrivée.

Dès que vous établissez un premier temps, un kart "fantôme" apparaît au niveau de la ligne de départ : il va à chaque fois répéter votre meilleur tour. A vous de le suivre et de le dépasser. Vous ne pouvez pas entrer en collision avec lui. Si vous passez la ligne d'arrivée avant le kart fantôme, votre temps et vos trajectoires seront automatiquement sauvegardés et transférés à votre "adversaire" pour le prochain tour. Ainsi, vous pouvez analyser votre pilotage et tenter de l'améliorer un peu plus à chaque tour.

Lorsque vous établissez un nouveau record, une montre verte apparaît à côté de l'aperçu du circuit.

CLASSEMENT EN LIGNE

Lorsque vous établissez un nouveau record au tour, vous pouvez le faire apparaître dans le classement en ligne à partir du menu Classement en ligne (pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Classement en ligne).

ECRAN DE JEU

En haut à gauche de l'écran, se trouvent les temps au tour de toutes les

manches. En haut au milieu, se trouve le record au tour qui est décomposé alors que vous pilotez, avec votre dernier meilleur temps au tour affiché en dessous. (Ceci n'apparaît que si un temps au tour a déjà été inscrit.) En haut à droite, figure le record au tour actuel.



En bas à gauche se trouve une mini-carte indiquant la position du pilote et en bas à droite, sa vitesse actuelle.

Vous pouvez interrompre, continuer, recommencer et mettre un terme à un entraînement en appuyant sur la touche Echap. La partie se met alors en pause et un menu s'affiche vous proposant ces options.

COURSE RAPIDE

Le mode Course rapide vous permet de plonger immédiatement au coeur de l'action, que vous ayez envie de faire une petite course "en passant" ou d'inscrire un nouveau record!



Course immédiate

Si vous souhaitez faire rapidement une petite course, sélectionnez Course immédiate et cliquez sur le bouton Suivant ou appuyez sur la touche Entrée. Choisissez ensuite l'une des catégories que vous avez débloquées en mode Carrière et sélectionnez le circuit sur lequel vous voulez courir.

Vous pouvez activer ou non les Qualifications. Vous devez boucler le tour dans les temps. Plus vous serez loin du temps de qualifications imparti, plus vous reculerez sur la grille de départ. Si vous passez les qualifications, vous vous retrouvez automatiquement en dernière position (reportez-vous au chapitre Carrière pour plus de détails sur les qualifications).

Contre la montre

Ce mode vous permet de tenter d'établir de nouveaux Records sur circuit sans être gêné par d'autres karts. Vous allez pouvoir montrer à vos amis ce que vous avez dans le ventre ou même afficher vos résultats dans le Classement en ligne (pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Classement en ligne).

Choisissez l'une des catégories débloquées. Vous pouvez maintenant sélectionner un circuit dans le menu qui s'affiche. Pour cela, cliquez sur celui qui vous intéresse.

L'écran suivant affiche les noms de ceux qui ont réalisé les meilleurs temps. Cliquez sur le bouton Suivant ou appuyez sur la touche Entrée pour faire apparaître l'écran de personnalisation. Vous pouvez modifier ici le look et/ou les pneus de votre kart avant la course (pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Personnalisation). Cliquez maintenant sur Commencer ou appuyez sur la touche Entrée : le Contre la montre commence !

Vous pouvez interrompre, continuer, recommencer et mettre fin à une course en appuyant sur la touche Echap. La partie se met alors en pause et un menu s'affiche vous proposant ces options.

CARRIÈRE

Ce mode vous permet de progresser dans le monde du karting. Au début, vous pilotez dans la catégorie FUN, plutôt tranquille. Mais petit à petit, à force de gagner des courses, vous allez accumuler des points et débloquer des catégories plus rapides et plus difficiles. Votre objectif final est de gagner le Championnat FSA, dans lequel vous devrez

trionpher d'un Michael Schumacher virtuel pour décrocher la couronne mondiale.



Pour commencer votre Carrière, choisissez la catégorie FUN : les autres catégories resteront bloquées jusqu'à ce que vous ayez amassé suffisamment de points. Le nombre de points requis pour débloquer la catégorie suivante s'affiche ici, de même que le total dont vous disposez déjà. Cliquez sur le bouton Suivant ou appuyez sur la touche Entrée pour continuer. Un menu affiche alors les circuits disponibles dans le championnat. Le nombre de points gagnés sur un circuit particulier s'affiche derrière son nom. Sous cette liste, vous voyez apparaître votre nombre de points ainsi que le total dont vous avez besoin. Sélectionnez un circuit en cliquant sur son nom ou en vous servant des touches fléchées du clavier. Une brève description s'affiche dans la fenêtre à gauche. Cliquez sur le bouton Suivant ou appuyez sur la touche Entrée pour courir sur le circuit sélectionné. L'écran suivant vous permet de prendre connaissance des derniers records au tour. Pour cela, cliquez sur le bouton Records sur circuit. Vous pouvez également choisir ici de ne pas passer par les qualifications : cliquez sur le bouton Qualifications pour activer ou désactiver cette option. Cliquez sur le bouton Suivant ou appuyez sur la touche Entrée pour continuer.



Vous avez la possibilité de changer le look et les pneus de votre kart avant chaque course. Cliquez sur le bouton Personnaliser pour accéder à l'écran de personnalisation (pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Personnalisation).

Cliquez sur le bouton Commencer ou appuyez sur la touche Entrée pour lancer la course ou les qualifications.

QUALIFICATIONS

Vous devez ici boucler le tour dans les temps. Plus vous serez loin du temps de qualifications imparti, plus vous reculerez sur la grille de départ. Si vous ne courez pas les qualifications, vous vous retrouverez automatiquement en dernière position.



Une fois le tour de qualifications bouclé, vous voyez s'afficher votre temps et la position qui en résulte. Si vous êtes satisfait, sélectionnez Continuer, sinon cliquez sur Recommencer pour essayer d'obtenir un meilleur résultat.

Ecran de jeu

En haut à gauche de l'écran, se trouvent les temps au tour de toutes les manches. En haut au milieu, le temps de qualifications est décompté alors que vous pilotez. En haut à droite, se trouve le record au tour actuel.



En bas à gauche se trouve une mini-carte du circuit indiquant la position du pilote, au centre est affiché le nombre total de tours ainsi que le tour en cours. En bas à droite, se trouve la vitesse actuelle du pilote.

Vous pouvez interrompre, continuer, recommencer, passer et mettre fin à une séance de qualifications en appuyant sur la touche Echap. La partie se met alors en pause et un menu s'affiche vous proposant ces options.

COURSE

Vous vous retrouvez maintenant à la position que vous venez d'acquérir sur la grille de départ. Après la séquence de départ classique, accrochez-vous bien car la course commence juste à la fin du compte à rebours.

Votre objectif consiste à atteindre la grille des points dans toutes les courses du championnat afin de débloquent la prochaine catégorie de championnat. (Reportez-vous au chapitre Aperçu des circuits de ce manuel, pour plus d'informations à ce sujet.)

Après la course, l'écran des résultats s'affiche ainsi que votre position. Vous pouvez alors choisir de continuer et d'afficher ainsi le menu de sélection de circuit ou bien de recommencer la course en vue d'un meilleur résultat.

Les points sont distribués selon les règles officielle de la FIA:

1ère place	= 10 points
2e place	= 6 points
3e place	= 4 points
4e place	= 3 points
5e place	= 2 points
6e place	= 1 point

Si vous terminez une course avec un temps moins bon que celui que vous avez inscrit précédemment, aucun point ne vous est attribué ! Seul votre meilleur temps compte. Si vous gagnez la même course plus d'une fois, sachez que vos résultats ne sont pas ajoutés les uns aux autres. Seule votre dernière meilleure position pour un circuit d'une catégorie en particulier est utilisée.

Si vous avez atteint le nombre requis de points dans une catégorie en particulier, vous vous qualifiez pour la prochaine catégorie.

Ecran de jeu

En haut à gauche de l'écran, se trouvent les temps au tour de toutes les manches. En haut au milieu, est affichée votre position actuelle dans la course et en haut à droite se trouve le record au tour en cours.



En bas à gauche se trouve une mini-carte du circuit indiquant la position du pilote, au centre est affiché le nombre total de tours ainsi que le tour en cours. En bas à droite, se trouve la vitesse actuelle du pilote.

Vous pouvez interrompre, continuer, recommencer et mettre fin à une course en appuyant sur la touche Echap. La partie se met alors en pause et un menu s'affiche vous proposant ces options.

OPTIONS

Ce menu vous permet de configurer toutes les options de jeu. Ces options sont sauvegardées dans votre profil de pilote et sont automatiquement utilisées dès que vous choisissez ce profil.



OPTIONS SONORES

- **Effets sonores:** Ajustez le volume des effets sonores en pourcentage.
- **Musique:** Ajustez le volume de la musique en pourcentage.
- **Sortie audio:** Choisissez entre Stéréo ou Mono.
- **Inverser stéréo:** Inversez les canaux audio stéréo si vous avez des haut-parleurs inversés.
- **Musique diffusée:** Choisissez comment les pistes musicales sont diffusées pendant les courses. Le paramètre "Par piste" fait correspondre une chanson en particulier à un circuit donné alors que "Aléatoire" choisit les chansons au hasard, pour chaque course.

OPTIONS GRAPHIQUES

- **Résolution:** Choisissez une résolution graphique appropriée en fonction des performances de votre ordinateur.
- **Détails gfx:** Choisissez le niveau de détails graphiques approprié en fonction des performances de votre ordinateur.
- **Reflets:** Activez ou désactivez les reflets dans le jeu. Si vous les désactivez, vous améliorerez les performances de votre machine.
- **Nb couleurs:** Choisissez le nombre de couleurs approprié en fonction des performances de votre ordinateur. Choisissez 16 bits pour les machines plus anciennes afin d'améliorer les performances.

LANGUE

Activez ou désactivez les reflets dans le jeu. Si vous les désactivez, vous améliorerez les performances de votre machine.

OPTIONS COMMANDES

Ce menu vous permet de configurer et réassigner les commandes de jeu. Vous pouvez annuler tous les changements apportés en cliquant sur le bouton "Par défaut", en bas du menu. Les paramètres d'origine seront alors rétablis. Reportez-vous au chapitre Commandes pour de plus amples informations à ce sujet.

SCORES EN LIGNE

Vous pouvez choisir de désactiver la fonction de classement en ligne du jeu si votre ordinateur n'est pas connecté à Internet.

CRÉDITS

Choisissez cette option pour consulter la liste des talentueux concepteurs de ce jeu. Appuyez sur n'importe quelle touche ou cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour revenir au menu des options.

MULTIJOUEUR

En mode Multijoueur, vous pouvez défier vos amis et votre famille dans une course depuis un réseau local ou via Internet. Cliquez sur le bouton Multijoueur du menu principal. Le menu de configuration client/serveur s'affiche alors.



La première chose à faire consiste à choisir entre Réseau local ou Internet. Choisissez Réseau local pour jouer en réseau chez vous ou au bureau. Choisissez Internet pour affronter des joueurs du monde entier grâce à votre connexion Internet.

INFOS

Cliquez sur le bouton Infos pour vérifier que vous disposez bien du dernier patch ou pour découvrir les dernières nouvelles sur le jeu, telles que des conseils ou l'annonce de tournois en ligne.

POUR REJOINDRE UN SERVEUR

Tout serveur MSWT Kart devrait être automatiquement détecté sur le réseau. Une fois trouvé, ses coordonnées s'affichent dans la fenêtre supérieure. Pour actualiser la liste des serveurs, cliquez sur le bouton Rafraîchir.

Cliquez sur un serveur de la liste pour le sélectionner. Plus d'informations s'afficheront dans les deux fenêtres centrales. Cliquez ensuite sur le bouton Rejoindre pour vous connecter au serveur. Si un serveur est protégé par un mot de passe, vous devez saisir ce dernier dans la fenêtre de dialogue avant de vous connecter.

Si un serveur n'est pas détecté ou si vous souhaitez trouver un serveur en particulier, vous pouvez saisir son adresse IP manuellement. Cliquez sur le bouton Saisir IP, tapez l'adresse IP et le numéro de port dans la fenêtre qui s'affiche et appuyez sur la touche Entrée. Le serveur devrait alors apparaître dans la liste des serveurs.

SALLE DE DISCUSSION

Lorsque vous vous connectez à un serveur, vous arrivez sur l'écran de la salle de discussion, où vous devez patienter jusqu'au départ de la course. C'est sur cet écran également que tous les joueurs reviennent à la fin de chaque course. Le nom du prochain circuit s'affiche dans la fenêtre en haut à gauche. Tous les autres joueurs déjà connectés sont listés dans la fenêtre en haut à droite.



Discuter avec d'autres joueurs

La fenêtre centrale permet de discuter avec les autres joueurs connectés au serveur. Leurs messages s'affichent après leur nom. Pour créer un message, sélectionnez la fenêtre de couleur bleue, en dessous de la fenêtre de message, et tapez le texte, puis appuyez sur la touche Entrée. Le message s'affiche alors dans la fenêtre de message pour que tous les joueurs puissent le lire. Les messages de discussion sont affichés en vert.

Messages du serveur

Différents messages du serveur s'affichent également dans la fenêtre de message. Par exemple, lorsqu'un joueur rejoint ou quitte la partie ou lorsqu'un circuit a été voté par les joueurs, un message du serveur s'affiche. Les messages du serveur sont affichés en bleu. Ces messages sont affichés en jaune.

Vote d'exclusion

Cliquez sur le bouton Vote éjection pour que tous les joueurs votent pour ou contre l'exclusion d'un joueur du serveur. La fenêtre en haut à gauche affiche le nom de tous les joueurs en vert. Pour voter, cochez la case à côté du nom de votre choix. Une coche verte apparaît et le nom s'affiche alors en rouge. Des coches vertes s'affichent également à côté des noms pour lesquels ont voté les autres joueurs. Les joueurs peuvent modifier leur choix jusqu'à ce que tout le monde ait voté pour

le même nom. Le vote d'exclusion est ensuite terminé et un joueur est alors éjecté (supprimé) du serveur. Un message apparaît ensuite dans la fenêtre de message.

Remarque: le joueur hébergeant le serveur ne peut pas être éjecté. De même, un joueur ne peut pas voter contre lui-même. Si vous cliquez sur ces noms, aucune coche n'apparaîtra.

Lorsqu'un autre joueur lance un vote, le bouton Vote éjection clignote sur votre écran pour vous indiquer que vous devez voter. Cliquez alors sur le bouton.

Vote du circuit

Cliquez sur le bouton Vote circuit pour que tous les joueurs votent pour le circuit à utiliser lors de la prochaine course. La fenêtre en haut à gauche affiche le nom de tous les circuits en rouge. Pour voter, cochez la case du circuit de votre choix. Une coche verte apparaît alors à côté. Des coches vertes s'affichent également à côté des circuits pour lesquels ont voté les autres joueurs. Les joueurs peuvent modifier leur choix jusqu'à ce que tout le monde ait voté pour le même circuit. Le vote du circuit est ensuite terminé et un message s'affiche dans la fenêtre de message. Le changement de circuit est automatiquement effectué par le jeu dès que le vote est concluant.

Lorsqu'un autre joueur lance un vote, le bouton Vote circuit clignote sur votre écran pour vous indiquer que vous devez voter. Cliquez alors sur le bouton.

Garage

Cliquez sur le bouton Garage pour personnaliser votre kart avant la course. L'écran de personnalisation s'affiche alors. Reportez-vous au chapitre Personnalisation pour plus d'informations à ce sujet.

Annuler

Pour quitter le serveur avant la course, cliquez sur le bouton Annuler.

3, 2, 1... Partez!

Lorsque vous êtes prêt à commencer la course, cliquez sur le bouton Prêt. Votre nom dans la fenêtre en haut à droite s'affiche alors en vert pour indiquer aux autres joueurs que vous êtes prêt. Lorsque tous les joueurs ont cliqué sur le bouton Prêt, l'hôte de la partie peut lancer la course en cliquant sur le bouton Départ, sur son écran de jeu (le bouton Prêt se change en bouton Départ une fois sélectionné).

Remarque: la course peut être lancée par le serveur même si les joueurs ne sont pas tous prêts.

POUR CRÉER UN SERVEUR

Cliquez sur le bouton Créer pour afficher l'écran de création de serveur. Vous y trouverez toutes les options vous permettant de configurer votre propre serveur de jeu, selon vos préférences.



Nom du serveur

Saisissez le nom que vous souhaitez donner à votre serveur. Ce nom apparaîtra dans la liste des serveurs dès que ce serveur sera créé.

Mot de passe

Si vous le désirez, vous pouvez protéger votre serveur par un mot de passe pour que seuls les joueurs qui connaissent ce mot de passe puissent se connecter à votre serveur. Le mot de passe sera demandé aux joueurs qui tenteront de se connecter à votre serveur. Laissez ce champ vide pour créer un serveur non protégé par un mot de passe.

Port serveur

Les utilisateurs avancés peuvent choisir un numéro de port différent s'ils le désirent. Si vous n'êtes pas sûr, laissez le numéro de port par défaut, soit 31000.

Joueurs IA

Activez cette option pour que la grille de départ comprenne et des joueurs humains et des joueurs informatiques. Désactivez cette option pour qu'aucun joueur informatique ne participe à la course. Cliquez sur la case pour activer ou non cette option.

Serveur Internet

Activez cette option si vous souhaitez que votre serveur soit présent sur Internet. Désactivez cette option pour que votre serveur ne soit dis-

ponible que sur le réseau local. Cliquez sur la case pour activer ou non cette option.

Circuits aléatoires

Activez cette option pour que le serveur passe aléatoirement en revue les circuits sélectionnés. Désactivez cette option pour que les circuits soient présentés dans l'ordre de la liste des circuits. Cliquez sur la case pour activer ou non cette option.

Joueurs max.

Vous pouvez limiter le nombre maximum de joueurs qui peuvent rejoindre votre serveur. Pour changer ce nombre, cliquez dessus et appuyez sur une touche numérotée de votre clavier.

Tours max.

Vous pouvez choisir le nombre de tours devant être bouclés pour chaque course, le nombre maximum étant 9 tours. Pour changer ce nombre, cliquez dessus et appuyez sur une touche numérotée de votre clavier.

Ordre de départ

Vous pouvez ici changer l'ordre des positions de la grille de départ avant une course. Le serveur compare le meilleur temps au tour sur le circuit local de tous les joueurs et définit l'ordre de départ en fonction de ces données. Sélectionnez le paramètre Aléatoire pour ignorer le classement et pour que les positions sur la grille de départ soient choisies aléatoirement. Sélectionnez Premier au départ si vous souhaitez que le joueur ayant inscrit le meilleur temps soit en pole position ou optez pour Dernier au départ pour donner la pole position au joueur le plus faible, ce qui promet une course plus palpitante encore. Cliquez sur le bouton à plusieurs reprises pour faire défiler ces 3 paramètres.

Circuits disponibles

Vous pouvez sélectionner les circuits que vous désirez voir hébergés par votre serveur. Tous les circuits sont listés dans la fenêtre ci-après. Pour en sélectionner un, cochez la case à côté de son nom. Pour annuler une sélection, cliquez sur la coche verte pour la supprimer. En cliquant sur la case à côté de la catégorie, vous pouvez sélectionner et désélectionner tous les circuits d'une même catégorie en un seul clic !

Pour rétablir toutes les options par défaut, cliquez sur le bouton Par défaut. Pour revenir au menu de la liste des serveurs, cliquez sur le bouton Annuler.

Si vous êtes satisfait de toutes les options du serveur, cliquez sur le bouton Accepter pour créer le serveur et afficher l'écran suivant.

La salle de discussion du serveur s'affiche ensuite, dans laquelle vous pouvez attendre que d'autres joueurs se connectent à votre partie. Lorsque vous souhaitez commencer la course, cliquez sur le bouton Prêt pour montrer aux autres joueurs que vous êtes prêt. Ce bouton se change ensuite en bouton Départ, sur lequel il vous faut cliquer pour lancer le départ de la course.

Pour de plus amples informations sur les options de la salle de discussion, reportez-vous au chapitre Salle de discussion de ce manuel.

QUITTER

Quittez le jeu en cliquant sur Quitter. Vous devrez confirmer votre choix à l'invite. Si vous choisissez Oui, le jeu se ferme et vous revenez sous Windows.

PERSONNALISATION

L'écran de personnalisation vous permet de modifier l'apparence de votre kart et de votre pilote avant le début de chaque course. Vous pouvez également changer de type de pneus lorsque de nouveaux pneus sont disponibles. On distingue plusieurs catégories:

- **Combinaison:** différents designs de sponsors dans une multitude de coloris.
- **Casque:** différents designs de sponsors dans une multitude de coloris.
- **Visière:** différents types.
- **Châssis:** différents designs de sponsors dans une multitude de coloris.
- **Roues:** différents types de pneus Dunlop.

Cliquez sur l'une de ces catégories pour ouvrir un menu dans lequel apparaît l'ensemble des choix possibles. Lorsque vous sélectionnez un design ou un pneu en cliquant dessus, le nom s'affiche sous la fenêtre. Cliquez sur le bouton Accepter pour confirmer le changement et revenir au menu des catégories.



Au début, le choix est limité, quelle que soit la catégorie. Toutefois, à mesure que vous gagnez des courses en mode Carrière, vous débloquez de plus en plus d'options.

CLASSEMENT EN LIGNE

Si vous avez envie que tout le monde sache à quel point vous êtes bon, vous pouvez télécharger vos meilleurs temps sur le Classement en ligne officiel du site de MSWT – Kart.

Pour cela, vous devez d'abord vous créer un compte sur le site : vous pourrez ensuite l'utiliser pour envoyer vos scores. Rendez-vous sur www.msworldtour.com pour savoir comment créer un compte.

Pour envoyer vos scores, sélectionnez le bouton Scores en ligne dans le menu principal. Un nouvel écran apparaît, à partir duquel vous pouvez envoyer vos scores.



Vous allez voir ici si vous avez établi de nouveaux records pouvant être envoyés. Pour envoyer les records affichés, saisissez le nom d'utilisateur du compte que vous avez créé, puis le mot de passe correspondant. Cliquez sur le bouton Envoyer ou appuyez sur la touche Entrée pour confirmer. Si vous êtes bien connecté à Internet, l'ordinateur va main-

tenant automatiquement télécharger ces données sur le serveur. Désormais, lorsque vous vous rendrez sur le site, vous verrez apparaître votre nom et vos scores dans le classement. Essayez d'être le premier !

Si vous ne voulez pas que votre ordinateur soit connecté ou si vous n'avez pas Internet, vous pouvez désactiver cette option dans le menu des options.

KARTS ET CATÉGORIES

Michael Schumacher World Tour - Kart vous permet de piloter trois types de karts issus de trois catégories de course différentes.

CATÉGORIE FUN

Le kart dont vous disposez ici est le seul à être équipé d'un moteur 200 cm³, mais il s'agit d'un 4 temps. L'accélération est plus lente, ce qui en fait un engin tout à fait adapté aux débutants.

C'est le kart du premier circuit indoor de Michael Schumacher à Kerpen-Sindorf.



- moteur 4 tem
- embrayage automatique centrifuge
- 6 chevaux
- vitesse max : 70 km/h
- poids à vide : 95 kg

C'est le kart idéal pour commencer. Si vous arrivez à le maîtriser, c'est que vous êtes prêt à passer à la catégorie supérieure.

CATÉGORIE ICA

Vous bénéficiez ici du kart ICA Junior 100 cm³ à 2 temps avec lequel Schumacher a connu ses premiers grands succès en 1984 et 1985 (Champion d'Allemagne junior et Vice-champion du monde Junior)



- moteur 2 temps
- actionné par pistons
- embrayage centrifuge à sec
- 22 chevaux
- vitesse max : 115 km/h
- de 0 à 100 km/h en 5 sec.
- poids à vide : 70 kg

C'est ici que les pros de la F1 ont tout appris, techniquement, physiquement et mentalement.

CATÉGORIE FSA

Le Formula Super A équipé d'un moteur 2 temps 100 cm³ est le kart que conduisait Schumacher en 2001 lors du Championnat du Monde à Kerpen, face à l'élite de la discipline.



- moteur 2 temps
- commande rotative ou actionnée par membrane
- maximum 21 000 tours minute
- prise directe
- 32 chevaux
- vitesse max : 160 km/h
- de 0 à 100 km/h en 4 sec.
- poids à vide : 70 kg

Chaque année, c'est sur ce bolide que les 30 meilleurs pilotes de la planète se défient. Si ces karts bénéficient d'une excellente tenue de route grâce à leurs pneus spéciaux, le réglage de leur moteur est en revanche particulièrement délicat... et donc réservé aux pros!

APERÇU DES CIRCUITS

CATÉGORIE FUN : 200 CM3, 4 TEMPS

Points de course requis pour débloquer la catégorie suivante: 32

Cuba City, Cuba
Longueur : 710 m
Période : après-midi

Miyajima, Japon
Longueur : 810 m
Période : matin

Venice Beach, Etats-Unis
Longueur : 680 m
Période : matin

Shetland Islands, Grande-Bretagne
Longueur : 790 m
Période : midi

CATÉGORIE ICA : 100 CM3, 2 TEMPS

Points de course requis pour débloquer la catégorie suivante: 45

Sydney, Australie
Longueur : 1 080 m
Période : soir

Machu Picchu, Pérou
Longueur : 1 090 m
Période : midi

Verbier, Suisse
Longueur : 1 010 m
Période : après-midi

Bochum, Allemagne
Longueur : 1 230 m
Période : nuit

Miyajima, Japon
Longueur : 810 m
Période : nuit

CATÉGORIE FSA (FORMULA SUPER A) : 100 CM3, 2 TEMPS

Points de course requis pour devenir Champion du Monde: 80

Verbier, Suisse
Longueur : 1 010 m
Période : soir

Machu Picchu, Pérou
Longueur : 1 090 m
Période : soir

Bochum, Allemagne
Longueur : 1 230 m
Période : soir

Venice Beach, Etats-Unis
Longueur : 680 m
Période : midi

Sydney, Australie
Longueur : 1 080 m
Période : nuit

Cuba City, Cuba
Longueur : 710 m
Période : soir

Miyajima, Japon
Longueur : 810 m
Période : matin

Shetland Islands, Grande-Bretagne
Longueur : 790 m
Période : matin

TRUCS ET ASTUCES

Michael Schumacher n'est pas le seul grand pilote de kart allemand à être passé pro : en témoignent les remarquables carrières de Stefan Bellof, Bernd Schneider ou encore Heinz Harald Frentzen, pour ne citer qu'eux.

Si vous avez attrapé le virus du karting, le plus simple est encore d'aller faire un petit tour du côté du circuit le plus proche de chez vous. Si vous avez envie de connaître les frissons d'un véritable kart de compétition, adressez-vous aux diverses associations de sports mécaniques. Vous pouvez également vous rendre sur le site du magazine allemand de karting, www.motorsport-xl.de

La pratique du karting est très exigeante. Il vous faudra non seulement une bonne condition physique, mais aussi un haut degré de concentration, une excellente technique, une bonne dose de motivation, une agressivité contrôlée et enfin, bien sûr, de l'expérience. Tous ceux qui réussissent dans le karting ont tout pour faire de grandes choses dans l'univers des courses automobiles.

La rapidité dépend en grande partie de la qualité des virages et de la ligne de course. Il est particulièrement important d'arriver à sentir la bonne trajectoire en virage.

Pour bien prendre un virage, on pourrait dire, en résumé, qu'il faut **"effectuer un freinage propre mais dur, amorcer la courbe relativement tard (sachant toutefois qu'il faut bien prendre le point de corde) reprendre l'accélérateur tôt, mais pas trop tôt non plus, et accélérer progressivement sans perdre trop d'adhérence."** Voilà, et pour le reste, on vous laisse vous débrouiller !

Très bon kart à tous !

Bien à vous,
Michael Bellmann
(Champion allemand de karting)

ACCORD DE LICENCE

CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL (CLUF)

Ce logiciel est protégé par le régime des droits d'auteurs et les lois sur les marques commerciales.

Il ne peut être acheté qu'auprès d'un revendeur agréé et est prévu pour une utilisation privée uniquement.

Veuillez lire cette licence attentivement avant d'utiliser le logiciel.

En installant et en utilisant ce logiciel, vous acceptez d'être lié par les conditions de ce CLUF.

LICENCE DU LOGICIEL

Ce Contrat de Licence Utilisateur Final vous octroie les droits suivants : Ce contrat de licence est un accord légal vous liant vous (en tant qu'individu ou personne physique) et 10tacle Studios AG.

L'achat du logiciel d'origine vous octroie le droit d'installer et d'utiliser le logiciel sur un seul et unique ordinateur.

10tacle Studios AG ne vous transfère pas les droits de propriété. Ce logiciel est octroyé sous licence et non vendu.

Vous êtes le propriétaire du CD-ROM sur lequel est enregistré le logiciel. Cependant, 10tacle Studios AG conserve tous les droits de propriété afférents au logiciel contenu sur le CD-ROM et à la documentation qui l'accompagne ainsi que tous les droits commerciaux et intellectuels relatifs à son contenu.

Cette licence personnelle et non exclusive vous octroie le droit d'installer, d'utiliser et d'exécuter une copie de ce logiciel sur un seul et unique ordinateur, un seul et unique poste de travail, un seul et unique terminal, un seul et unique ordinateur portable, pager, etc.

Tout autre utilisation est interdite sans accord écrit préalable, notamment la location ou le bail, l'utilisation publique ou tout autre représentation non autorisée, par ex. dans des écoles ou université, la duplication, les installations ou écrasements multiples et tout autre processus par lequel le logiciel ou ses composants seraient mis à la disponibilité du public (via Internet ou tout autre système en ligne).

Bien que le logiciel vous offre la possibilité d'imprimer des images contenant des éléments étant des marques déposées de 10tacle Studio AG, cette licence vous permet uniquement de les imprimer sur papier et d'utiliser ces impressions pour une utilisation personnelle, non commerciale et non gouvernementale (par exemple, vous ne pouvez afficher publiquement ou vendre ces images), dans la mesure où vous respectez toutes les mentions de droits d'auteurs contenues dans les images générées par le logiciel.

Vous avez uniquement le droit d'utiliser les données sauvegardées à des fins personnelles, en particulier en ce qui concerne les cartes créées grâce aux éditeurs de niveaux qui peuvent être fournis avec certains logiciels ou les MODS (Modifications) créées par tout kit de développement logiciel qui pourrait vous avoir été fourni. Toute duplication, distribution ou utilisation commerciale de telles cartes ou Mods dont le contenu est offensant ou illégal ou porte atteinte aux lois ou aux droits de partis tiers ne saurait être autorisée. Vous seul êtes responsable de toutes vos cartes et modifications et êtes tenu d'indemniser 10tacle

Studios AG, ses employés et agents pour tout dommage, réclamation ou procédure légale découlant de la création, de l'utilisation, de la combinaison, de la duplication ou de la distribution de telles cartes et modifications.

10tacle Studios AG n'offre aucune assistance technique ni aucune garantie quelle qu'elle soit pour tout éditeur de logiciel ou composant de kit de développement de logiciel qui pourrait y être contenu.

DROITS ET LIMITATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Copie de sauvegarde

Une seule copie de ce logiciel peut être conservée à des fins de sauvegarde ou d'archivage.

Garantie limitée

10tacle Studios AG garantit que le logiciel fonctionnera convenablement en accord avec la documentation fournie pour une durée de quatre-vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat.

La seule responsabilité de 10tacle Studio AG et votre seul recours sera, à la discrétion de 10tacle Studio AG, soit d'obtenir un remboursement du prix d'achat, soit le remplacement du logiciel s'il ne remplit pas les conditions de la garantie de 10tacle, à conditions que le logiciel soit renvoyé à 10tacle Studios AG avec une copie de la preuve d'achat.

Cette garantie limitée est considérée comme nulle et non avenue si le défaut du logiciel s'avère le résultat d'un accident, d'un abus ou d'une mauvaise utilisation.

Les autres droits statutaires ne sont pas affectés.

La garantie ci-dessus est endossée par 10tacle Studios AG en tant que fabricant du logiciel. Elle ne remplace ni ne limite en aucun cas tout autre garantie ou protection octroyée par les lois commerciales en vigueur, liant le revendeur auquel vous avez acheté le logiciel.

Limitation de responsabilité

Dans la limite maximale prévue par la loi en vigueur, 10tacle Studios AG ne sera pas tenu responsable pour tout dommage spécifique, accidentel, indirect ou conséquent découlant de l'utilisation ou de l'incapacité à utiliser le logiciel.

Cette limitation reste valable même si 10tacle Studios AG a mentionné la possibilité de tels dommages au préalable.

Désignations commerciales

Cet accord de licence ne vous octroie aucun droit quel qu'il soit concernant les marques commerciales appartenant à 10tacle Studio AG.

Résiliation du contrat

Cette licence reste en vigueur jusqu'à ce que l'une des parties y mette fin. Vous pouvez annuler cette licence à tout moment en renvoyant le logiciel à 10tacle Studios AG ou en détruisant le logiciel, la documentation afférente ainsi que toutes les copies et versions installées, qu'elles aient été créées ou non en accord avec les conditions de cette licence. Cet accord de licence prendra fin immédiatement sans notification préalable de 10tacle Studios AG si vous ne respectez pas les conditions de cette licence. Dans ce cas, vous êtes tenu de détruire toutes les copies du logiciel.

Clause d'invalidation

Dans le cas où l'une des conditions prévues par cet accord est ou devient nulle et non avenue, les autres conditions ou parties de ces conditions restent entièrement valides.

Loi et juridiction

Toutes les questions légales découlant de ou liées à cet accord seront régies par les lois allemandes.

MICHAEL SCHUMACHER WORLD TOUR KART 2004



Une production 10tacle Studios AG

Développé par Inverse Entertainment GmbH

CRÉDITS

INVERSE ENTERTAINMENT GMBH:

Chef de projet
Marco Schultz

Programmation principale
Nils Pipenbrinck

Programmation supplémentaire
Tammo Hinrichs
Felix Bohmann
Michael Büttner

Graphiste principal et concepteur
Thomas Heinrich

Graphistes
Thomas Heinrich
Florian Mehnert

Graphistes supplémentaires
Martin Woit
Daniela Hudson

Equilibrage des karts
Hayden Smith

"Back office"
Nadine Anette Opitz

10TACLE STUDIOS AG :

Producteur exécutif
Martijn Pantlin

Développement commercial
Kay Krämer

Directeur de production
Jason Garber

Directeur du test
Navid Kiani

PACK / MANUAL-DESIGN:
www.vkundk.com

ASSISTANCE TECHNIQUE ET SERVICE CONSOMMATEURS

Problèmes graphiques ou sonores:

Si vous rencontrez des problèmes graphiques ou sonores, veuillez vous assurer que vous disposez des pilotes les plus récents pour votre carte graphique et votre carte son. Veuillez contacter leur fabricant pour obtenir les derniers pilotes en date.

Veuillez vous assurer que DirectX 9 est installé sur votre ordinateur!
Vous trouverez une version de DirectX9 sur le CD de MSWT - Kart 2004, que vous pourrez installer depuis le menu de lancement.

Vous avez des problèmes pour installer le logiciel ou vous êtes bloqué dans le jeu et vous souhaiteriez de l'aide?

Nous serons heureux de vous aider! Voici comment nous contacter:

08 26 00 44 55 (15 ct d'euros la minute) ou
hotline@bigben.fr ou
<http://www.msworldtour.com> (support)