

EDICIÓN



10tacle Studios AG
Goebelstr.21
64293 Darmstadt

www.10tacle.com

Sitio Web de Michael Schumacher World Tour Kart:
<http://www.msworldtour.com>

Copyright de 10tacle Studios AG 2004.

Todos los derechos reservados.

El software, los gráficos, la música, el texto, los nombres y el manual están protegidos por las leyes de copyright. No podrá reproducirse, usarse, difundirse o traducirse a otro idioma ninguna parte de este software o de este manual, en la forma que fuere, sin el permiso expreso y por escrito de 10tacle Studios AG.

ÍNDICE

Información para la salud	4
Instalación	4
Requisitos del sistema	6
Controles	6
Configurar Dirección:	8
Force Feedback:	9
Sobre el juego	10
Trayectoria de Michael Schumacher en karts	11
Menú principal	13
Piloto	14
Entrenamiento	14
Carrera rápida	16
Competición	17
Opciones	21
Multijugador	22
Salir	28
Personalizar	28
Registrar puntuaciones	29
Karts y categorías	30
Resumen de los circuitos	32
Trucos y consejos	33
Contrato de Licencia	34
Créditos	38
Servicio técnico y asistencia al cliente	39

INFORMACIÓN PARA LA SALUD

INFORMACIÓN RELATIVA A LA EPILEPSIA

Algunas personas son propensas a los ataques epilépticos cuando se exponen a luces parpadeantes o visionan determinados tipos de imágenes. Estas personas podrían sufrir ataques epilépticos cuando ven la televisión o juegan con videojuegos. Incluso aquellos que nunca hayan tenido problemas de este tipo, podrían verse afectados de modo repentino.

Antes de jugar a este videojuego, pregunte a su médico si usted o algún miembro de su familia ha padecido alguna vez ataques epilépticos. Deje de jugar inmediatamente y consulte a su médico, si sufre alguno de los siguientes síntomas: mareos, problemas de visión, espasmos oculares o musculares, confusión, pérdida de conocimiento y/o espasmos.

INSTALACIÓN

INSTALACIÓN

Inserta el CD de Michael Schumacher World Tour Kart en la unidad de CD-ROM. Espera unos segundos hasta que la unidad esté lista. Asegúrate de que la función de reproducción automática esté activada. Haz clic en el botón Instalar cuando aparezca la pantalla de reproducción automática y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Si el juego no se inicia automáticamente, haz clic en Inicio. Selecciona Ejecutar y después Examinar. Haz clic en la unidad de CD-ROM donde hayas insertado el CD del juego Michael Schumacher World Tour Kart. Selecciona el archivo autorun.exe y haz clic en el botón Abrir. Después de ejecutar el programa de instalación, selecciona un idioma en la lista desplegable. En ese momento aparecerá el Acuerdo de licencia. Para aceptar las condiciones y continuar, selecciona la opción Acepto.

Selecciona los componentes del juego que quieras instalar. Los archivos de Michael Schumacher World Tour Kart siempre se instalan, pero el acceso directo del menú Inicio es opcional.

Pulsa el botón Siguiente y selecciona el directorio donde quieras

instalar el juego. Para instalarlo en el directorio predeterminado, sólo tienes que hacer clic en el botón Instalar. Si quieres cambiar el directorio de instalación, selecciona Examinar e introduce el directorio donde quieras instalar el juego. Una vez elegido el directorio, haz clic en el botón Instalar.

Si aún no tienes instalado DirectX 9.0b, instálalo antes de empezar a jugar. Instala DirectX 9.0b desde la pantalla de reproducción automática, pulsando el botón Instalar DirectX 9.0b. Se iniciará el programa de instalación de Microsoft. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. Si ya tienes instalado DirectX 9.0b, este botón aparecerá desactivado.

Para instalar DirectX 9.0b manualmente, busca la carpeta DirectX 9.0b que se incluye en el CD de Michael Schumacher World Tour Kart y ejecuta el archivo dxsetup.exe para iniciar el programa de instalación.

Una vez instalado el juego, podrás ejecutarlo desde Inicio -> Programas, a menos que hayas decidido no instalar el acceso directo en el menú Inicio. También podrás ejecutar el juego pulsando el botón Jugar de la pantalla de reproducción automática.

Para desinstalar Michael Schumacher World Tour Kart, selecciona Desinstalar en Inicio -> Programas -> MSWT - Kart; o haz clic en Inicio -> Panel de control -> Agregar o quitar programas, selecciona MSWT - Kart y haz clic en el botón Cambiar o Quitar. El programa de desinstalación borrará los archivos del juego del disco duro una vez hayas pulsado el botón Desinstalar.

También podrás desinstalar el juego pulsando el botón Desinstalar en la pantalla de reproducción automática.

Otras opciones de reproducción automática

Puedes leer el manual que se incluye en el CD pulsando el botón Manual. Se abrirá el manual en formato PDF.

Nota: para ver el manual, necesitarás Adobe Acrobat Reader. Este programa se incluye en el CD de Michael Schumacher World Tour Kart.

Para acceder a las últimas noticias y extras del juego, pulsa el botón Web para visitar el sitio Web oficial de Michael Schumacher World Tour Kart.

REQUISITOS DEL SISTEMA

Requisitos mínimos:

Pentium III a 500 MHz, 128 MB de RAM, Windows 98, ME, 2000, XP
 Tarjeta gráfica aceleradora 3D AGP de 16 MB compatible con DirectX9
 Tarjeta de sonido compatible con DirectX
 DirectX 9.0b
 Resolución de 640x480x16 píxeles, monitor de 15 pulgadas
 300 MB de espacio libre en disco
 Unidad de CD-ROM 8x
 Ratón y teclado
 Acceso a Internet, módem de 56K

Requisitos recomendados:

Pentium a 900 MHz, 256 MB de RAM, Windows 98, ME, 2000, XP
 Tarjeta gráfica aceleradora 3D AGP de 64 MB compatible con DirectX9
 Tarjeta de sonido compatible con DirectX
 DirectX 9.0b
 Resolución de 1024x768x32 píxeles, monitor de 19 pulgadas
 300 MB de espacio libre en disco
 Unidad de CD-ROM 24x
 Ratón, teclado, joystick o volante y pedales
 Acceso a Internet, RDSI, ADSL

CONTROLES

Podrás modificar la configuración de los controles en el menú Opciones, en la opción Controles. Podrás deshacer tus cambios pulsando el botón Por defecto que aparece en la parte inferior de la pantalla. Se restablecerá la configuración predeterminada.



CONTROLES PREDETERMINADOS DEL TECLADO:

Izquierda	-	Tecla cursor izquierda
Derecha	-	Tecla cursor derecha
Acelerar	-	Tecla cursor arriba
Frenar / Marcha atrás	-	Tecla cursor abajo
Mirar atrás	-	Tecla Mayús derecha
Cámara	-	Tecla F1
Subir (menú)	-	Tecla cursor arriba
Bajar (menú)	-	Tecla cursor abajo
Seleccionar	-	Intro
Cancelar / Pausa	-	Tecla Esc

CONFIGURAR CONTROLES:

Podrás cambiar y/o configurar todos los parámetros del mando, joystick o volante, en el menú Opciones, en la opción Controles.

Antes de configurar los controles, el dispositivo de control deberá estar correctamente instalado en tu ordenador. Compruébalo haciendo clic en Panel de control -> Dispositivos de juego.

Para cambiar un control predeterminado, selecciónalo en la lista, pulsa Intro y luego selecciona el control que quieras. Aparecerá en pantalla el nuevo control y ya estará activado.



Eje de los dispositivos

Si una vez configurado el joystick o el mando, el eje del dispositivo está invertido, podrás volver a invertirlo seleccionando la casilla que aparece junto al nombre en la columna Inv.

Velocidad de giro

Si estás jugando con un volante, un mando o un joystick y la velocidad de giro del kart durante el juego es excesiva, podrás seleccionar una

reacción más lenta seleccionando la casilla que aparece junto al nombre en la columna Dir.

Para probar que el dispositivo funciona, comprueba que la ventana Calibrar, situada a la izquierda de la pantalla, se ilumina cuando utilizas el dispositivo.

CONFIGURAR DIRECCIÓN:

Aquí podrás cambiar la configuración por defecto de dirección de tu kart. La configuración dependerá de las preferencias del usuario y del mando que tenga.

En la parte izquierda de la pantalla aparecerá un volante. El volante reaccionará a tus movimientos al igual que los karts. Utilízalo para probar distintas configuraciones mientras modificas la dirección a tu gusto.



SUAVE O FUERTE

Configura la reacción del kart al movimiento del joystick o del volante. Una configuración suave es más sensible a los movimientos del jugador. Una configuración fuerte es menos sensible a los movimientos del jugador.

Esta configuración no funciona si juegas con el teclado o con un mando.

LENTA O RÁPIDA

Configura la rapidez con la que reacciona el kart. Se recomienda una configuración lenta si juegas con el teclado, con un mando o con un joystick. Por el contrario, si juegas con un volante te recomendamos la configuración rápida.

ZONA MUERTA

Determina la posición sin efecto del joystick o del volante. Si notas

que la dirección cambia demasiado mientras mantienes el joystick o el volante en posición central, aumenta un poco la zona muerta.

Esta configuración no funciona si juegas con el teclado o con un mando.

MODOS VOLANTE

Si juegas con un volante, activa esta opción para tener un mayor control. Si juegas con un joystick, desactiva la opción.

Esta configuración no funciona si juegas con el teclado o con un mando.

FORCE FEEDBACK:

Aquí podrás cambiar la configuración por defecto de Force Feedback. Recuerda que estas opciones sólo serán compatibles con los dispositivos de control que admiten Force Feedback. Consulta el manual de tu mando para más información.



ACTIVAR EFECTOS

Para activar o desactivar la característica Force Feedback.

INVERTIR CONTROLES

Si los controles de tu mando están al contrario de como tú los quieres, podrás seleccionar esta opción para invertirlos (la izquierda cambiará a derecha y viceversa).

SENSIBILIDAD

Configura la sensibilidad de los controles Force Feedback a tu gusto.

CENTRADO AUTOMÁTICO

Para configurar el centrado automático.

Nota: algunos mandos ya tienen activada la función de centrado

automático. Si utilizas la opción de centrado automático del juego, es posible que quieras desactivar el centrado automático de tu mando. Consulta el manual del mando para saber cómo desactivarlo.

CONSEJO:

Si tienes problemas con el funcionamiento de Force Feedback, comprueba que tienes instalados los drivers más actualizados y que el suministro eléctrico funciona correctamente. Consulta el manual del mando para más información.

SOBRE EL JUEGO

Vive los comienzos de Michael Schumacher, el campeón de F1. Métete de lleno en los mejores circuitos internacionales y compite con corredores de todo el mundo en el modo Multijugador.

Michael Schumacher World Tour Kart es el último juego de simulación de carreras de karts en 3D, con 3 categorías de competición, 17 circuitos y una conducción de lo más realista.

Se ha programado la conducción para recrear la rápida e intensa conducción de las carreras reales. La experiencia de conducción es similar a la de los circuitos reales de karts, donde la dificultad del recorrido y los rivales aumentan progresivamente. ¡Con la clasificación online podrás comparar tus marcas con las de los otros pilotos, y con el modo Multijugador podrás incluso competir contra ellos!

Elige el mono que llevarás en la carrera, el color y el diseño del kart, el nombre del piloto y muchas cosas más. ¡Crea tu propio piloto!

Aprende a conducir un kart de la forma más realista y sigue los pasos del legendario Michael Schumacher. Practicarás y mejorarás tus habilidades al volante, conforme vayas avanzando por las diferentes categorías y circuitos.

CARACTERÍSTICAS

- Experimenta una conducción de lo más realista en 17 circuitos de karts por todo el mundo.
- Desbloquea nuevos circuitos y categorías de competición aún más difíciles, venciendo a los pilotos controlados por la CPU.
- Corre unas vueltas con tu kart en la Carrera rápida o practica tus habilidades en el modo Entrenamiento compitiendo contra el coche fantasma.

- Consigue karts y circuitos para jugar nuevos retos online o reta a tus amigos en una carrera en red.
- Muestra tus mejores tiempos de vuelta y tus récords de circuitos en la clasificación online que aparece en el sitio Web del juego.

TRAYECTORIA DE MICHAEL SCHUMACHER EN KARTS

Michael Schumacher empezó a competir en karts desde muy joven. Su padre no mostraba mucho entusiasmo por mantener las ambiciones automovilísticas de su hijo, pero Michael pudo seguir compitiendo gracias al apoyo de patrocinadores locales. Sin embargo, fue su padre quien le fabricó su primer kart y quien le inscribió en el Kerpen-Horrem Kart Club.

La afición de Michael por las carreras de karts creció con el paso de los años.

En 1980 los miembros del Club de kart de Kerpen construyeron un circuito en Manheim, Kerpen. Michael, y más tarde, su hermano Ralf corrían en este circuito siempre que podían.

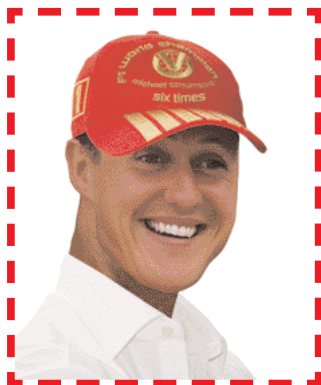
Michael era por aquel entonces demasiado joven para participar en campeonatos y tuvo que esperar hasta 1983 para obtener su licencia de kart alemana. Al año siguiente ganó el título de Campeón de Kart Junior de Alemania, premio que volvería a recibir en 1985, año en el que también se declaró Subcampeón del Campeonato del Mundo Junior en Le Mans.

En 1986 participó por primera vez en el Campeonato de Kart de Alemania quedando en tercer lugar y también consiguió otro tercer puesto en el Campeonato de Europa del mismo año. 1987 fue un gran año para Michael Schumacher, ganó el Campeonato de Kart de Alemania y el Campeonato de Europa.

Su pasión por las carreras de karts dura hasta hoy. Siempre que tiene algo de tiempo, se pone al volante de un kart para correr unas vueltas.

El hecho de que en 2001 participara en el Campeonato de Kart de Fórmula Super A (FSA) en el circuito de Kerpen, su ciudad natal, demuestra que Michael no ha perdido el entusiasmo por las carreras de karts. Además tiene en mente participar en futuros campeonatos de karts.

Michael Schumacher dirige también varios centros de karts en Alemania, donde sus aficionados y seguidores pueden disfrutar con motores de 4 tiempos y 200cc.



Para contactar con los circuitos de kart de Michael Schumacher en Alemania:

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

Para más información visita el sitio Web:

www.michaelschumacher-kartcenter.de

En el sitio Web de DUNLOP encontrarás información técnica sobre los karts:

<http://www.dunlop.de>

MENÚ PRINCIPAL

Una vez hayas iniciado el juego Michael Schumacher World Tour Kart aparecerá automáticamente el Menú principal, después de la secuencia de introducción.

Aquí podrás cambiar la configuración para crear tu propio piloto y seleccionar un modo de juego. Selecciona el menú Opciones para configurar el juego conforme a las características de tu PC.

En las siguientes páginas encontrarás más información sobre los menús del juego.



- **Piloto:** selecciona un nombre de piloto o crea uno nuevo. Los datos del juego se guardarán automáticamente en el perfil del jugador seleccionado.
- **Entrenamiento:** aquí podrás entrenarte corriendo a toda velocidad contra el coche fantasma. Registra tus mejores tiempos de vuelta en la clasificación online.
- **Carrera rápida:** para meterte rápido en el juego selecciona Carrera rápida; o compite en el modo Contrarreloj para superar los mejores tiempos del circuito y desafiar así a tus amigos, o registra tus puntuaciones en la clasificación online.
- **Competición:** compite contra los mejores pilotos controlados por la CPU y clasifícate para pasar a la siguiente categoría. Comienza en la categoría FUN y desbloquea las siguientes categorías donde tendrás el placer de competir contra el mismísimo Michael Schumacher.
- **Multijugador:** para competir contra tus amigos o contra otros oponentes en carreras en red o en Internet.
- **Registrar puntuaciones:** para registrar tus puntuaciones en el sistema de clasificación online.
- **Opciones:** para configurar el sonido, los gráficos, los controles y el idioma, y para ver los créditos.
- **Salir:** para salir del juego y volver a Windows.

PILOTO

Aquí podrás crear tu propio perfil de jugador y es donde se guardará automáticamente el progreso del juego. El progreso del piloto seleccionado aparece en la ventana de la izquierda.

Tus amigos y familiares también podrán jugar y crear su propio perfil de jugador.

Para crear un nuevo perfil, selecciona una casilla vacía y pulsa el botón Nuevo jugador. Escribe un nombre y pulsa Intro. Ya tienes tu piloto.

Si pulsas el botón Borrar jugador, eliminarás el perfil seleccionado. Podrás seleccionar perfiles, desplazándote por los nombres de los pilotos.

Para seleccionar el perfil con el que quieres jugar a Michael Schumacher World Tour Kart, pulsa Intro o el botón Seleccionar.



ENTRENAMIENTO

Aquí podrás entrenarte y competir para superar tus propias marcas.

Selecciona una de las categorías disponibles y un circuito desplazándote por ellos. El nombre y la descripción del circuito aparecerán en la ventana de la izquierda.



Una vez seleccionado el circuito, aparecerá una lista con los Récords de vuelta y tu mejor tiempo abajo, si es que ya lo has conseguido.

Pulsa Intro o el botón Siguiente para acceder al menú Personalizar. En este menú podrás personalizar el kart o iniciar la carrera pulsando el botón Empezar.

Comenzará el entrenamiento. Cuando la cámara deje de girar alrededor de tu kart, podrás empezar a correr. Cuando cruces la línea de meta, empezará a contar tu primer tiempo de vuelta.

Cuando completes una vuelta, aparecerá un coche fantasma en la línea de salida que repetirá tu mejor vuelta. Intenta seguirlo y adelantarlo. No puedes chocar contra él. Si cruzas la línea de meta antes que el coche fantasma, tu tiempo y tu trayectoria de vuelta se guardarán automáticamente, y el coche fantasma lo repetirá de nuevo. Así podrás ver tu estilo de conducción y tratar de mejorarlo en cada vuelta.

Cuando hayas conseguido un récord de vuelta, aparecerá una marca verde al lado del circuito en la pantalla de resumen del circuito.

CLASIFICACIÓN ONLINE

Cuando consigas un nuevo récord de vuelta, podrás registrarlo en la clasificación online, accediendo al menú Registrar puntuaciones. (Consulta la sección Registrar puntuaciones para más información).

PANTALLA DE JUEGO

En la parte superior izquierda de la pantalla aparece el tiempo de cada vuelta. En la parte superior central de la pantalla aparece la cuenta atrás del récord de vuelta, y debajo, tu mejor tiempo. Tu mejor tiempo sólo aparecerá si has registrado antes un tiempo de vuelta. En la parte superior derecha de la pantalla, aparecerá el récord de vuelta.



En la parte inferior izquierda aparece siempre un minimapa del circuito, donde se indica la posición del piloto. En la parte inferior derecha aparece la velocidad.

Podrás detener, continuar, reiniciar o finalizar una vuelta de entrenamiento pulsando la tecla Esc. La partida se detendrá y aparecerá un menú con estas opciones.

CARRERA RÁPIDA

En el modo Carrera rápida disfrutarás a tope tanto si quieres correr por placer, como si quieres entrenarte para conseguir el mejor tiempo del circuito.



Carrera rápida

Si quieres correr unas vueltas, selecciona Carrera rápida y pulsa Intro o el botón Siguiente. En la siguiente pantalla, selecciona una de las categorías que hayas desbloqueado en el modo Competición y selecciona un circuito.

Podrás activar o desactivar la Clasificación. Para clasificarte, tendrás que terminar una vuelta dentro del tiempo establecido. Si tu tiempo es mejor, tendrás una posición más adelantada en la parrilla de salida. Si te saltas la vuelta de clasificación, empezarás la carrera en la última posición de la parrilla de salida. (Consulta la sección Competición para más información).

Contrarreloj

En el modo Contrarreloj competirás por conseguir el mejor récord del circuito, sin que otros karts te distraigan o te molesten. Aquí podrás demostrar todo lo que sabes a tus amigos o registrar tus puntuaciones en la clasificación online. (Consulta la sección Registrar puntuaciones para más información).

Selecciona una categoría y aparecerá un menú donde podrás seleccionar un circuito. Selecciona un circuito haciendo clic sobre él.

La siguiente pantalla mostrará los nombres de los pilotos que han conseguido los mejores tiempos. Pulsa Intro o el botón Siguiente y aparecerá la pantalla Personalizar. Aquí podrás cambiar la apariencia del kart y las ruedas antes de que comience la carrera.

Pulsa Intro o el botón Empezar, y dará comienzo la prueba Contrarreloj. (Consulta la sección Personalizar para más información).

Podrás detener, continuar, reiniciar o finalizar una carrera pulsando la tecla Esc. La partida se detendrá y aparecerá un menú con estas opciones.

COMPETICIÓN

En este modo podrás entrenarte para llegar a ser un gran campeón de los karts. Comenzarás en la sencilla categoría FUN y conforme vayas ganando carreras y puntos, desbloquearás las siguientes categorías. Tu objetivo será ganar el campeonato de la categoría FSA, en el que Michael Schumacher competirá contra ti por el título de Campeón del Mundo.



Para empezar la Competición, selecciona la categoría FUN; el resto de las categorías permanecerán bloqueadas hasta que consigas suficientes puntos. En esta pantalla aparecerán también los puntos que necesitas para pasar a la siguiente categoría y los puntos que has conseguido ya. Pulsa Intro o el botón Siguiente para continuar.

Se abrirá un menú con los circuitos disponibles. Junto al nombre del circuito, aparecerá el número de puntos que has reunido. En la parte inferior de la lista aparece el total de puntos conseguidos y los puntos que necesitas. Selecciona un circuito haciendo clic en el nombre o desplazándote con las teclas cursor o el mando. En la ventana de la izquierda, aparecerá una breve descripción del circuito. Pulsa Intro o el botón Siguiente para empezar a correr en el circuito que hayas seleccionado.



En la siguiente pantalla podrás ver los últimos récords de vuelta. Haz clic en el botón Récords del circuito para verlos. Aquí también podrás elegir si te quieres saltar la vuelta de clasificación, pulsando el botón Clasificación para activarla o desactivarla. Pulsa Intro o el botón Siguiente para continuar.

También podrás cambiar la apariencia de tu kart y las ruedas. Pulsa el

botón Personalizar para acceder a la pantalla Personalizar. Pulsa Intro o el botón Empezar para iniciar la carrera o la vuelta clasificatoria. (Consulta la sección Personalizar para más información).

CLASIFICACIÓN

Para clasificarte tendrás que completar una vuelta dentro del tiempo establecido. Si tu tiempo es mejor, tendrás una posición más adelantada en la parrilla de salida. Si te saltas la vuelta de clasificación, empezarás la carrera en la última posición de la parrilla de salida.



Cuando completes la vuelta de clasificación, aparecerá tu tiempo y tu posición en la parrilla de salida. Si te parece bien la posición, pulsa el botón Continuar; si quieres tratar de conseguir un resultado mejor, pulsa el botón Empezar.

Pantalla de juego

En la parte superior izquierda de la pantalla aparece el tiempo de cada vuelta. En la parte superior central de la pantalla aparece la cuenta atrás del tiempo de clasificación. En la parte superior derecha, aparecerá el récord de vuelta.



En la parte inferior izquierda aparece siempre un minimapa del circuito, donde se indica la posición del piloto. En la parte inferior central de la pantalla aparece el total de vueltas y el número de la vuelta en la que estás. En la parte inferior derecha aparece la velocidad.

Podrás detener, continuar, reiniciar o finalizar una vuelta de clasificación pulsando la tecla Esc. La partida se detendrá y aparecerá un menú con estas opciones.

LA CARRERA

¡Ya estás en la parrilla de salida! Cuando acabe la secuencia de introducción, prepárate para pisar el acelerador a fondo ya que la carrera empezará en cuanto termine la cuenta atrás.

Tu objetivo será puntuar en todas las carreras del Campeonato para poder desbloquear la siguiente categoría. (Consulta la sección Resumen de los circuitos para más información).

Una vez finalizada la carrera, aparecerán los resultados finales y tu posición. Puedes continuar hasta el menú de selección de circuito o volver a empezar la carrera para conseguir un mejor resultado.

Los puntos se reparten conforme a las reglas oficiales de la FIA:

1º puesto	= 10 puntos
2º puesto	= 6 puntos
3º puesto	= 4 puntos
4º puesto	= 3 puntos
5º puesto	= 2 puntos
6º puesto	= 1 punto

Si terminas una carrera con un peor tiempo que el que has tenido previamente en la misma carrera, no puntuarás. Sólo te servirá tu mejor tiempo. Si ganas la misma carrera más de una vez, los puntos no se acumularán. Sólo se tiene en cuenta tu mejor puesto de cada categoría.

Cuando consigas los puntos necesarios en una categoría, te clasificarás para pasar a la siguiente.

Pantalla de juego

En la parte superior izquierda de la pantalla aparece el tiempo de cada vuelta. En la parte superior central de la pantalla aparece tu posición. En la parte superior derecha, aparecerá el récord de vuelta.



En la parte inferior izquierda aparece siempre un minimapa del circuito, donde se indica la posición del piloto. En la parte inferior central de la pantalla aparece el total de vueltas y el número de la vuelta en la que estás. En la parte inferior derecha aparece la velocidad.

Podrás detener, continuar, reiniciar o finalizar una carrera pulsando la tecla Esc. La partida se detendrá y aparecerá un menú con estas opciones.

OPCIONES

En este menú podrás configurar todas las opciones del juego. La configuración se guardará en tu perfil de jugador y se cargará automáticamente cuando selecciones ese perfil.



SONIDO

- **Volumen sonido:** Ajusta el volumen de los efectos de sonido.
- **Volumen música:** Ajusta el volumen de la música del juego.
- **Modo audio:** Selecciona entre sonido estéreo o mono.
- **Invertir sonido:** Invierte los canales del sonido estéreo si los altavoces.

ces están invertidos.

- **Música:** Selecciona cómo se oirán los temas musicales durante las carreras. La opción Por circuito fija un tema para un determinado circuito, y la opción Al azar selecciona los temas de forma aleatoria para cada carrera.

GRÁFICOS

- **Resolución:** Selecciona la resolución de pantalla que sea más adecuada para tu ordenador.
- **Detalle gráfico:** Selecciona el nivel de detalle gráfico que sea más adecuado para tu ordenador.
- **Reflejos:** Aquí podrás activar o desactivar los reflejos. Si los desactivas el rendimiento del sistema será mayor.
- **Profundidad color:** Selecciona la profundidad de color que sea más adecuada para tu ordenador. En los ordenadores más antiguos, si seleccionas 16 bits, el rendimiento del juego será mayor.

IDIOMA

Aquí podrás cambiar el idioma predeterminado del juego por cualquier otro de la lista.

CONTROLES

Aquí podrás configurar los controles del juego. Podrás deshacer tus cambios pulsando el botón Por defecto que aparece en la parte inferior de la pantalla. Se restablecerá la configuración predeterminada. (Consulta la sección Controles para más información).

REGISTRAR PUNTUACIONES

Si no tienes conexión a Internet, aquí podrás desactivar las características de la clasificación online incluidas en el juego.

CRÉDITOS

Si seleccionas esta opción podrás ver los créditos del juego. Para volver al menú Opciones pulsa cualquier tecla o haz clic con el botón izquierdo del ratón.

MULTIJUGADOR

En el modo Multijugador podrás desafiar a tus amigos y familiares en una competición a través de tu red LAN o Internet. Pulsa el botón Multijugador que aparece en el Menú principal y aparecerá la pantalla de configuración de usuario y servidor.



Lo primero que tendrás que hacer, es seleccionar red LAN o Internet, pulsando el botón LAN. Elige LAN (Red de área local) si quieres jugar en la red interna de tu casa o de tu oficina. Elige Internet si quieres competir contra otros a través de tu conexión a Internet.

NOTICIAS

Pulsa el botón Noticias para ver si hay alguna noticia sobre parches, consejos, torneos online o anuncios generales.

CÓMO UNIRSE A UN SERVIDOR

La red detectará automáticamente todos los servidores de Michael Schumacher World Tour Kart. Cuando los detecte, aparecerá una lista de servidores en la ventana superior. Puedes actualizar la lista pulsando el botón Actualizar.

Haz clic en un servidor de la lista para seleccionarlo. Los detalles del servidor aparecerán en las dos ventanas centrales. Ahora, pulsa el botón Unirse a partida para unirse a ese servidor. Si el servidor tiene contraseña, se te pedirá que la escribas en el cuadro de diálogo.

Si no detecta un servidor, o si quieres buscar un servidor específico, podrás introducir la dirección IP manualmente. Pulsa el botón IP manual, introduce la dirección IP y el número de puerto en el cuadro de diálogo, y finalmente pulsa Intro. El servidor debería aparecer ahora en la lista de servidores disponibles.

SALA DE CHAT

Cuando te conectes a un servidor, aparecerá la pantalla de chat, donde tendrás que esperar hasta que empiece la carrera. También es la pantalla a la que volverán todos los jugadores una vez finalizada la carrera. En la ventana superior izquierda, aparecerá el nombre del siguiente circuito en el que vais a correr. En la ventana superior derecha, aparecerán todos los jugadores que están conectados.



C3mo chatear con otros jugadores

La ventana central se utiliza para chatear con los jugadores que est3n conectados al servidor. Se mostrar3n sus mensajes despu3s de sus nombres. Para escribir un mensaje, selecciona la ventana de color azul que aparece debajo de la ventana de mensajes y escribe el texto. Luego pulsa Intro. El mensaje aparecer3 en la ventana de mensajes para que todos puedan leerlo.

Los mensajes de chat aparecen en color verde.

Mensajes del servidor

Tambi3n aparecer3n mensajes del servidor en la ventana de mensajes. Por ejemplo, cuando un jugador se une a la partida o la abandona, cuando la votaci3n del pr3ximo circuito ha finalizado, etc.

Los mensajes del servidor aparecen en color amarillo.

Votar expuls3n

Pulsa el bot3n Votaci3n expuls3n si quieres que todos los jugadores voten para expulsar a alg3n jugador del servidor. En la ventana superior izquierda, aparecer3n en verde los nombres de todos los jugadores. Para votar, selecciona la casilla que aparece junto al nombre del jugador. Aparecer3 una marca verde y el nombre estar3 ahora en rojo. Tambi3n ver3s marcas verdes junto a los nombres de los jugadores que han votado los dem3s. Los jugadores podr3n cambiar su selecci3n hasta que todos hayan votado al mismo jugador. Entonces, la votaci3n de expuls3n habr3 finalizado y un jugador ser3 expulsado (eliminado) del servidor. Despu3s, aparecer3 un mensaje en la ventana con la informaci3n.

Nota: no se podr3 votar al jugador que hace de servidor y tampoco se podr3 votar un jugador a s3 mismo. No habr3 ninguna casilla junto a sus nombres.

Cuando alguien empiece una votaci3n, el bot3n Votaci3n expuls3n parpadear3 en tu pantalla, pidi3ndote que votes. Pulsa el bot3n para hacerlo.

Votar circuito

Pulsa el bot3n Votaci3n circuito si quieres que todos los jugadores voten cu3l ser3 el circuito para la pr3xima carrera. En la ventana superior izquierda, aparecer3n en rojo los nombres de todos los circuitos. Para votar, selecciona la casilla que aparece junto al nombre del circuito y aparecer3 una marca verde. Tambi3n ver3s marcas verdes junto a los nombres de los circuitos que han votado los dem3s. Los jugadores podr3n cambiar su selecci3n hasta que todos hayan votado el mismo circuito. Entonces, la votaci3n del circuito habr3 finalizado y aparecer3 un mensaje en la ventana con la informaci3n. El juego cambiar3 de circuito autom3ticamente una vez finalizada la votaci3n.

Cuando alguien empiece una votaci3n, el bot3n Votaci3n circuito parpadear3 en tu pantalla, pidi3ndote que votes. Pulsa el bot3n para hacerlo.

Garaje

Pulsa el bot3n Garaje para personalizar tu kart antes de empezar la carrera. Aparecer3 la pantalla Personalizar. (Consulta la secci3n Personalizar para ver m3s informaci3n).

Cancelar

Para salir del servidor antes de empezar la carrera, pulsa el bot3n Cancelar.

¡Comenzar la carrera!

Cuando est3s preparado para comenzar la carrera, pulsa el bot3n Listo. Tu nombre, que aparece en la ventana superior derecha, aparecer3 ahora en color verde, indicando a todos los jugadores que est3s preparado para empezar. Cuando todos los jugadores hayan pulsado el bot3n Listo, el jugador que hace de servidor podr3 dar comienzo a la carrera pulsando el bot3n Empezar de su pantalla. (El bot3n Listo se convertir3 en el bot3n Empezar al pulsarlo).

Nota: el servidor podr3 empezar la carrera sin que todos los jugadores est3n listos.

CREAR SERVIDOR

Pulsa el bot3n Crear para acceder a la pantalla Crear servidor. Aqu3 encontrar3s las opciones para configurar el servidor de juego a tu gusto.



Nombre del servidor

Escribe el nombre que quieras para tu servidor. Los demás jugadores verán el nombre en la lista de servidores cuando lo hayas creado.

Contraseña

Puedes proteger tu servidor con una contraseña, para que sólo se puedan conectar los jugadores que sepan la contraseña. Se les pedirá que introduzcan la contraseña cuando intenten conectarse a tu servidor. Si dejas esta casilla en blanco, tu servidor no tendrá contraseña.

Puerto

Los usuarios más avanzados podrán elegir un número de puerto diferente si quieren. Si no estás seguro, deja la configuración por defecto, 31000.

Jugadores CPU

Si esta opción está activada, habrá jugadores controlados por el ordenador que correrán junto a los jugadores humanos que se han unido a la partida. Si está desactivada, no habrá jugadores controlados por el ordenador en la carrera. Haz clic en la casilla para activar o desactivar la opción.

Servidor Internet

Activa esta opción si quieres que tu servidor aparezca en Internet. Si esta opción está desactivada, el servidor sólo estará disponible en la Red de área local (red interna de tu casa o de tu oficina). Haz clic en la casilla para activar o desactivar la opción.

Circuitos al azar

Cuando esta opción esté activada, el servidor irá cambiando de circuito al azar. Si esta opción está desactivada, los circuitos aparecerán según

el orden de la lista. Haz clic en la casilla para activar o desactivar la opción.

Límite jugadores

Con esta opción podrás decidir cuál es el número máximo de jugadores que pueden unirse a tu servidor. Para cambiar el número, haz clic y pulsa un número en tu teclado.

Límite vueltas

Con esta opción podrás decidir cuántas vueltas tendrán las carreras. El máximo son 9 vueltas. Para cambiar el número, haz clic y pulsa un número en tu teclado.

Orden salida

Aquí podrás modificar las posiciones de la parrilla de salida antes de cada carrera. El servidor compara los mejores tiempos de todos los pilotos y determina el orden de la parrilla de salida. Selecciona Aleatorio para ignorar la clasificación y tener un orden aleatorio de la parrilla de salida en cada carrera. Selecciona Mejor primero si quieres que el piloto con los mejores tiempos salga en primera posición, y selecciona Mejor último si quieres que el piloto con las peores marcas salga en primera posición, así la carrera será más desafiante. Haz clic sobre el botón varias veces hasta que aparezcan las tres opciones.

Circuitos disponibles

Aquí podrás seleccionar los circuitos que quieres que tenga tu servidor. Aparecerá una lista de los circuitos en la ventana inferior. Para seleccionar un circuito, selecciona la casilla que aparece junto al nombre haciendo clic en ella. Para anular la selección, haz clic en la casilla para borrar la marca verde. Si haces clic en la casilla que aparece junto a la categoría, podrás seleccionar o anular la selección de los circuitos en toda la categoría.

Para restablecer los valores por defecto de todas las opciones, pulsa el botón Por defecto. Para volver a la lista de servidores, pulsa el botón Cancelar.

Si estás de acuerdo con la configuración de tu servidor, pulsa el botón Aceptar para crear el servidor y pasar a la siguiente pantalla.

Esta es la zona de la sala de chat del servidor, donde podrás esperar a que los demás jugadores se conecten. Cuando quieras comenzar la carrera, pulsa el botón Listo para que los demás jugadores sepan que ya

estás preparado. Este botón se convertirá entonces en el botón Empezar y tendrás que pulsarlo para empezar la carrera.

Para ver más información sobre las opciones de la sala de chat, consulta la sección Sala de chat del manual.

SALIR

Sal del juego pulsando el botón Salir. El juego te pedirá confirmación. Si seleccionas Sí, se cerrará el juego.

PERSONALIZAR

En el menú Personalizar, podrás modificar la apariencia de tu kart y de tu piloto antes de comenzar la carrera. También podrás cambiar el tipo de neumáticos cuando haya nuevos neumáticos disponibles. En este menú aparecerán las siguientes opciones:

- **Mono:** varios diseños de diferentes patrocinadores en muchos colores.
- **Casco:** varios diseños de diferentes patrocinadores en muchos colores.
- **Visera:** varios tipos.
- **Chasis:** varios diseños de diferentes patrocinadores en muchos colores.
- **Ruedas:** varios tipos de neumáticos Dunlop para karts.

Haz clic en cada uno de estos grupos para abrir el menú con las diferentes opciones. Cuando selecciones un diseño o unos neumáticos haciendo clic sobre ellos, su nombre aparecerá en la parte inferior de la ventana. Pulsa el botón Aceptar para confirmar los cambios y volver al menú de grupos de opciones.



Comenzarás con un número limitado de opciones en cada grupo e irás desbloqueando más opciones conforme vayas ganando carreras en el modo Competición.

REGISTRAR PUNTUACIONES

Para demostrar tu talento, podrás subir tu última vuelta y tus récords del circuito a la clasificación online del sitio Web oficial de Michael Schumacher World Tour Kart.

Primero tendrás que crear una cuenta en el sitio Web oficial del juego, para luego poder registrar tus puntuaciones. Ve a www.msworldtour.com. Allí encontrarás toda la información sobre cómo crear una cuenta.

Para registrar tus puntuaciones, pulsa el botón Registrar puntuaciones que aparece en el Menú principal. Se abrirá una pantalla donde podrás registrar tus puntuaciones para la clasificación.



Podrás ver si has conseguido algún nuevo récord que registrar. Para registrar los récords que aparecen en pantalla, escribe el nombre de usuario de la cuenta que has abierto en el sitio Web oficial, y luego la contraseña. Pulsa el botón Registrar o la tecla Intro para confirmar.

Si estás conectado a Internet, tu ordenador subirá automáticamente los datos al servidor del sitio Web.

Cuando visites el sitio Web, podrás ver tu nombre y tus puntuaciones en la clasificación. ¡Consigue el primer puesto!

Puedes desactivar esta opción en el menú Opciones si no quieres que tu ordenador se conecte a Internet o si no tienes conexión a Internet.

KARTS Y CATEGORÍAS

Podrás conducir tres tipos diferentes de karts pertenecientes a cada una de las tres categorías de competición de **Michael Schumacher World Tour Kart**.

CATEGORÍA FUN

El kart de la categoría FUN sólo tiene un motor de 200cc, pero es de 4 tiempos. Su aceleración es más lenta y es un buen kart para que los pilotos practiquen sus habilidades al volante. Este es el kart del circuito original de Michael Schumacher en Kerpen-Sindorf.



- motor de 4 tiempos
- embrague centrífugo
- 6 CV
- 70 km/h de velocidad máxima
- 95 kg de peso en vacío

Es un kart para que los pilotos más novatos pongan a prueba sus habilidades. Si consigues controlar este kart, estarás listo para correr en la siguiente categoría.

CATEGORÍA ICA

Este es el kart de la categoría ICA junior de 100cc y 2 tiempos, con el que Schumacher obtuvo sus primeros premios de karts entre los años 1984 y 1985, Campeón de Kart Junior de Alemania, Subcampeón del Campeonato del Mundo Junior



- motor de 2 tiempos
- propulsión de pistón
- embrague centrífugo en seco
- 22 CV
- 115 km/h de velocidad máxima
- de 0 a 100 km/h en 5 segundos
- 70 kg de peso en vacío

Aquí es donde los grandes profesionales de F1 aprenden todo lo necesario para conseguir una buena carrera deportiva, técnicas de conducción, resistencia y fuerzas para ganar.

CATEGORÍA FSA

El kart de la categoría Formula Super A (FSA) de 100cc y 2 tiempos, es el kart con el que Schumacher compitió en el Campeonato del Mundo de Kart de Kerpen en 2001 contra los mejores pilotos internacionales.



- motor de 2 tiempos
- control de propulsión rotativo
- hasta 21.000 r.p.m.
- Transmisión directa

- 32 CV
- 160 km/h de velocidad máxima
- de 0 a 100 km/h en 4 segundos
- 70 kg de peso en vacío

Cada año, los 30 mejores pilotos de karts del mundo lo conducen para medir sus aptitudes. Estos karts tienen una adherencia increíblemente buena, ya que sus ruedas son especiales, pero es muy complicado poner a punto su motor. En definitiva, sólo para profesionales!

RESUMEN DE LOS CIRCUITOS

CATEGORÍA FUN: 4 TIEMPOS Y 200CC

Puntos necesarios para desbloquear la siguiente categoría: 32

Cuba City, Cuba
Longitud: 710m
Hora: tarde

Miyajima, Japón
Longitud: 810m
Hora: mañana

Venice Beach, EEUU
Longitud: 680m
Hora: mañana

Islas Shetland, Gran Bretaña
Longitud: 790m
Hora: tarde

CATEGORÍA ICA: 2 TIEMPOS Y 100CC

Puntos necesarios para desbloquear la siguiente categoría: 45

Sidney, Australia
Longitud: 1.080m
Hora: atardecer

Machupicchu, Perú
Longitud: 1.090m
Hora: tarde

Verbier, Suiza
Longitud: 1.010m
Hora: tarde

Bochum, Alemania
Longitud: 1.230m
Hora: noche

Miyajima, Japón
Longitud: 810m
Hora: noche

CATEGORÍA FSA: 2 TIEMPOS Y 100CC

Puntos necesarios para convertirte en el campeón del mundo: 80

Verbier, Suiza
Longitud: 1.010m
Hora: tarde

Machupicchu, Perú
Longitud: 1.090m
Hora: atardecer

Bochum, Alemania
Longitud: 1.230m
Hora: tarde

Venice Beach, EEUU
Longitud: 680m
Hora: tarde

Sidney, Australia
Longitud: 1.080m
Hora: noche

Cuba City, Cuba
Longitud: 710m
Hora: tarde

Miyajima, Japón
Longitud: 810m
Hora: mañana

Islas Shetland, Gran Bretaña
Longitud: 790m
Hora: mañana

TRUCOS Y CONSEJOS

Michael Schumacher no fue el único piloto alemán de karts que continuó su carrera hasta llegar a ser un gran profesional: Stefan Bellof, Bernd Schneider, Heinz Harald Frentzen fueron algunos que también intentaron seguir sus pasos.

Si te ha picado el gusanillo del mundo de los karts, lo mejor que puedes hacer es dirigirte al circuito de karts que tengas más cercano. Si eres realmente bueno corriendo en circuitos reales, ponte en contacto con las asociaciones de automovilismo (DMSB, DMV, ADAC) y visita el sitio Web de la revista alemana de karts: www.motorsport-xl.de.

Los karts necesitan mucha práctica y mucha dedicación. Lo primero que necesitarás es estar en forma y buena concentración, conocimientos técnicos, talento, mucha motivación, control sobre ti mismo, y para finalizar pero no por último, mucha experiencia. Los que consiguen llegar lejos en los karts, tienen todo lo que hace falta para conseguir grandes triunfos en el mundo del automovilismo.

Uno de los factores clave para conseguir buenos tiempos de vuelta, es por supuesto trazar bien las curvas. Es muy importante coger el ángulo exacto para salir bien de la curva.

“Frenar de forma limpia pero firme, entrar tarde a la curva pero cogiendo bien el ángulo, pisar el acelerador pronto pero no demasiado pronto y aumentar la aceleración al salir pero sin perder demasiada adherencia”, sería un breve resumen de todo lo que necesitas para trazar bien las curvas. ¡El resto tendrás que descubrirlo tú mismo!

¡Pásatelo en grande corriendo en karts!

Un saludo,
Michael Bellmann
(Campeón de kart de Alemania)

CONTRATO DE LICENCIA

CONTRATO DE LICENCIA PARA EL USUARIO FINAL (CLUF)

Este software original está protegido por leyes de derechos de autor y de marcas comerciales.

Únicamente se puede adquirir en distribuidores autorizados y para uso exclusivamente particular.

Lea detenida este contrato antes de utilizar el software.

Al instalar o utilizar este software, acepta cumplir los términos de este contrato de licencia para el usuario final.

LICENCIA DEL SOFTWARE

Este contrato de licencia para el usuario final le garantiza los siguientes derechos:

Este contrato de licencia para el usuario final constituye un acuerdo legal entre usted (persona física o entidad) y 10tacle Studios AG.

La adquisición de este software original le garantiza el derecho a instalar y utilizar el software en un ordenador.

10tacle Studios AG no le otorga derechos de propiedad. Este software se concede bajo licencia, no se vende.

Usted es el propietario del CD-ROM en el que se encuentra almacenado este software. No obstante, 10tacle Studios AG conserva la propiedad completa del software almacenado en este CD-ROM, así como de toda la documentación asociada y, los derechos intelectuales y comerciales de su contenido.

Este contrato no exclusivo y personal, le otorga el derecho a instalar, utilizar y mostrar una copia de este software en un único ordenador, estación de trabajo, terminal, ordenador portátil, busca, etc.

Queda prohibido cualquier otro uso sin que medie consentimiento por escrito: en especial, el alquiler o cesión no autorizados, el uso público u otro tipo de exhibición, como en colegios o universidades, la copia, instalación múltiple o sobrescritura, y cualquier otro procedimiento mediante el cual este software o parte de sus componentes pudieran quedar a disposición del público (a través de Internet u otros sistemas online).

Si este software le permite imprimir imágenes correspondientes a material registrado de 10tacle Studio AG, este contrato sólo le permitirá imprimirlas en papel y utilizar estas copias para uso personal, no comercial y no gubernamental (no está autorizado, por ejemplo, a mostrar en público estas imágenes o venderlas), siempre que usted tenga en cuenta las advertencias relacionadas con los derechos de autor pertenecientes a las imágenes generadas por el software.

Únicamente está autorizado a hacer uso personal de los datos guardados; esto se aplica en concreto a los mapas creados por el Editor de niveles que puede venir incluido con algún software, y a los MODS (modificaciones) creados con un SDK (kit de desarrollo de software) que puedan estar incluidos. Se prohíbe la copia, la distribución o el uso con fines comerciales. No se autoriza la creación, el uso, la combinación, la copia o distribución de estos mapas o Mods con contenido ofensivo, ilegal o que infrinja la ley o los derechos de terceros. Usted es el único responsable de sus mapas y modificaciones, y está obligado a indemnizar a 10tacle Studios AG, sus empleados y sus agentes en caso de daños, reclamaciones y procesos legales derivados de la creación, uso, combinación, copia o distribución de estos mapas y modificaciones.

10tacle Studios AG no ofrece asistencia técnica ni garantía de ningún tipo para el editor del software ni para aquellos componentes del SDK que éste pudiera contener.

OTROS DERECHOS Y RESTRICCIONES

Copia de seguridad

Puede guardar una copia de este producto de software para fines de seguridad o archivo

Garantía limitada

10tacle Studios AG garantiza que el producto de software funcionará correctamente de acuerdo con lo descrito en el material impreso que lo

acompaña durante un periodo de 90 días desde la fecha de compra. La responsabilidad de 10tacle Studio AG y su única vía de recurso será, a criterio de 10tacle Studio AG, la devolución del importe total o, la reparación o sustitución del producto de compra si éste no cumple la garantía limitada de 10tacle, siempre que sea devuelto a 10tacle Studios AG con una copia del justificante de compra. Esta garantía limitada no tendrá validez si los fallos de este producto de software se deben a accidentes, abuso o uso indebido.

No queda afectado ningún otro derecho establecido por la ley.

10tacle Studios AG asume la garantía expuesta anteriormente como fabricante de este producto de software. Esto no sustituye o limita ninguna otra garantía o protección otorgada a usted bajo las leyes comerciales existentes por parte del proveedor donde adquirió este producto de software.

Limitación de la responsabilidad

En la medida que la ley lo permita, 10tacle Studios AG no se hará responsable de daños concretos, fortuitos, indirectos o derivados del uso o incapacidad para la utilización de este software.

Esta limitación tendrá validez incluso en caso de que 10tacle Studios AG haya sido previamente advertida de la posibilidad de tales daños.

Marcas comerciales

Este contrato de licencia para el usuario final no le otorga ningún derecho con relación a las marcas comerciales propiedad de 10tacle Studio AG.

Terminación del contrato

Este contrato tendrá validez hasta que quede cancelado por una de las partes. Usted podrá cancelar este contrato en cualquier momento mediante la devolución del software a 10tacle Studios AG o mediante la destrucción del software, así como de toda la documentación asociada y, de las copias y el software instalado, independientemente de que éstas se hayan creado de acuerdo con los términos de este contrato. Este contrato de licencia quedará cancelado sin notificación previa por parte de 10tacle Studios AG si usted no cumple los términos de este contrato. En tal caso, estará obligado a destruir todas las copias del producto de software.

Cláusula de divisibilidad

Si alguna disposición de este contrato resulta nula o inaplicable, el resto de disposiciones o partes de ellas seguirán teniendo vigor.

Régimen jurídico

Todos los asuntos legales que se deriven de este contrato o en relación a él, se regirán bajo las leyes alemanas.

MICHAEL SCHUMACHER WORLD TOUR KART



Una producción de 10tacle Studios AG

Desarrollado por Inverse Entertainment GmbH

CRÉDITOS

INVERSE ENTERTAINMENT GMBH:

Director del proyecto
Marco Schultz

Jefe de programación
Nils Pipenbrinck

Programación adicional
Tammo Hinrichs
Felix Bohmann
Michael Büttner
Director de gráficos y diseño
Thomas Heinrich

Gráficos
Thomas Heinrich
Florian Mehnert

Gráficos adicionales
Martin Woit
Daniela Hudson

Física de vehículos
Hayden Smith

Administración
Nadine Anette Opitz

10TACLE STUDIOS AG:

Productor ejecutivo
Martijn Pantlin

Jefe de ventas
Kay Krämer

Director de producción
Jason Garber

Supervisor de control de calidad
Navid Kiani

PACK Y MANUAL-DESIGN:
www.vkundk.com

SERVICIO TÉCNICO Y ASISTENCIA AL CLIENTE

Problemas gráficos o de sonido:

Si tienes algún problema de sonido o de gráficos, comprueba que tienes instalados los controladores más actualizados de tu tarjeta de sonido y de tu tarjeta gráfica. Contacta con el fabricante para conseguir los controladores más actualizados.

iComprueba que tienes instalado DirectX 9.0b! DirectX 9.0b se incluye en el CD de Michael Schumacher World Tour Kart y puedes instalarlo desde la pantalla de reproducción automática.

¿Tienes problemas al instalar el juego o te has quedado atascado y necesitas ayuda?

Estaremos encantados de ayudarte. Contacta con nosotros en:

Online:

<http://www.msworldtour.com> (Support)