

SIGLA EDITORIALE



10tacle Studios AG
Goebelstr.21
64293 Darmstadt

www.10tacle.com

Sito web di "Michael Schumacher World Tour - Kart":
<http://www.msworldtour.com>

Copyright: 10tacle studios AG 2004

Tutti i diritti riservati.

Software, grafica, musica, testo, nomi e manuale sono protetti dalle leggi sul copyright. Nessuna parte del software o del manuale può essere riprodotta, utilizzata, inviata o tradotta in un'altra lingua, tramite qualsiasi metodo, senza il previo consenso scritto di 10tacle Studios AG. Buona parte dei nomi di hardware e software presenti in questo manuale sono marchi registrati e vanno considerati come tali.

SOMMARIO

Sigla editoriale	2
Sommario	3
Informazioni sulla salute	4
Installazione	4
Requisiti di sistema	5
Comandi	6
Regolazioni sterzo	8
Effetti Force Feedback	9
Come giocare	10
La carriera di Michael Schumacher sui kart	11
Menu principale	13
Pilota	14
Allenamento	14
Gara veloce	16
Modalità Carriera	17
Opzioni	21
Multigiocatore	23
Esci dal gioco	28
Personalizza	28
Classifica online	29
Kart e classi	30
Presentazione dei circuiti	32
Consigli e suggerimenti	33
Licenza d'uso	34
Riconoscimenti	38
Assistenza tecnica e servizio clienti	39

INFORMAZIONI SULLA SALUTE

NOTA SULL'EPILESSIA

Alcune persone possono essere soggette ad attacchi epilettici se esposte a luci lampeggianti o a particolari schemi luminosi nell'ambiente circostante. Queste persone possono sperimentare tali attacchi mentre guardano la televisione, oppure mentre utilizzano un videogioco. Anche chi non ha mai avuto problemi di epilessia può essere vittima di un attacco di questo tipo.

Prima di cominciare a usare un videogioco consulta il tuo medico per sapere se tu o altri membri della tua famiglia avete mai sofferto di attacchi epilettici. Inoltre, interrompi immediatamente il gioco e consulta un medico in presenza di uno di questi sintomi: vertigini, disturbi della vista, spasmi oculari o muscolari, confusione, perdita di coscienza e/o convulsioni.

INSTALLAZIONE

INSTALLAZIONE

Inserisci il CD di Michael Schumacher World Tour (MSWT) - Kart all'interno dell'unità CD-ROM. Verifica che la funzione di AutoPlay sia attiva e resta in attesa. Quando compare la relativa schermata, clicca su Installa e segui le istruzioni su schermo.

Qualora il CD non si avviasse automaticamente, clicca sul pulsante Start, seleziona Esegui... e quindi Sfoglia... Accedi all'unità CD-ROM nella quale hai inserito il CD di MSWT - Kart, seleziona il file "autorun.exe" e clicca su Apri.

Una volta avviato il programma d'installazione, seleziona una lingua dal menu a tendina: comparirà l'accordo di licenza. Per procedere devi selezionare l'opzione "Accetto".

Scegli i componenti del programma che desideri installare. I file di gioco di MSWT - Kart saranno installati in ogni caso, ma il collegamento nel menu Start è opzionale.

Clicca su Avanti e scegli la cartella in cui installare il gioco. Se vuoi mantenere quella predefinita, devi semplicemente cliccare su Installa. Per modificare il percorso, clicca su Sfoglia e specifica la cartella nella quale

vuoi eseguire l'installazione. Quando sei soddisfatto della tua scelta, clicca su Installa.

Se DirectX 9 non è ancora installato nel tuo sistema, dovresti installarlo prima di avviare il gioco. Puoi decidere di installare DirectX 9 nella schermata di AutoPlay, cliccando su Installa DirectX 9.0b: così facendo aprirai il programma di installazione Microsoft. Segui le istruzioni su schermo per procedere. Se nel tuo sistema è già installato DirectX 9, questo pulsante risulta disabilitato.

Per installare manualmente DirectX 9, accedi alla cartella "DirectX9" sul CD di MSWT - Kart ed esegui il file "dxsetup.exe" per avviare il programma d'installazione.

Dopo l'installazione, il gioco può essere eseguito tramite la voce Programmi del menu Start, a meno che tu non abbia deciso di non installare questo collegamento. È inoltre possibile avviare il gioco cliccando sull'opzione Gioca, nella schermata di AutoPlay.

Per rimuovere MSWT - Kart dal tuo computer, seleziona la voce Rimuovi in Start -> Programmi -> MSWT - Kart, oppure clicca su Start -> Pannello di controllo -> Installazione applicazioni: scegli la voce MSWT - Kart e clicca su Cambia/Rimuovi. Il programma di disinstallazione procederà all'eliminazione dei file di gioco dal disco, una volta che avrai selezionato Rimuovi per procedere. Infine, puoi rimuovere il gioco selezionando l'opzione Rimuovi nella schermata di AutoPlay.

Ulteriori opzioni della schermata AutoPlay

Cliccando sul pulsante Manuale puoi consultare il manuale in formato elettronico, presente sul CD: si aprirà automaticamente il documento in formato PDF.

Nota: per visualizzare il manuale, nel tuo sistema deve essere installato Adobe Acrobat Reader, che puoi trovare sul CD di MSWT - Kart.

Per informarti sulle ultime novità e aggiornamenti relativi al gioco, clicca su Sito Internet per collegarti al sito ufficiale di MSWT - Kart.

REQUISITI DI SISTEMA

Requisiti minimi:

Pentium III a 500 MHz, 128 MB di RAM, Windows 98, ME, 2000, XP
Scheda acceleratrice 3D AGP con 32 MB di memoria,
compatibile con Direct3D

Scheda audio DirectX
 DirectX 9
 Monitor 15" con risoluzione 640x480x16
 300 MB di spazio su disco
 Unità CD-ROM 8x
 Mouse, tastiera
 Connessione a Internet, modem 56 kbps

Requisiti consigliati:

Pentium a 900 MHz, 256 MB di RAM, Windows 98, ME, 2000, XP
 Scheda acceleratrice 3D AGP con 64 MB di memoria, compatibile con Direct3D
 Scheda audio DirectX
 DirectX 9
 Monitor 19" con risoluzione 1024x768x32
 300 MB di spazio su disco
 Unità CD-ROM 24x
 Mouse, tastiera, joystick o volante con pedaliera
 Connessione a Internet, ISDN, banda larga

COMANDI

I comandi di gioco si possono configurare e riassegnare tramite il menu Opzioni. Tutte le modifiche apportate si possono annullare cliccando sul pulsante Predefiniti, in basso: così facendo, verranno ripristinati i valori iniziali.



COMANDI PREDEFINITI DA TASTIERA:

Sterza a sinistra	-	Freccia sinistra
Sterza a destra	-	Freccia destra
Accelera	-	Freccia su
Freno/Retromarcia	-	Freccia giù

Retrovisore	-	Maiusc dx
Cambia visuale	-	F1
Su nei menu	-	Freccia su
Giù nei menu	-	Freccia giù
Seleziona nei menu	-	Invio
Annulla nei menu/Pausa	-	Esc

CONFIGURAZIONE CONTROLLER:

È possibile modificare e/o configurare tutte le impostazioni di joypad, joystick, volanti, eccetera collegati al computer, tramite il menu Opzioni/Opzioni controller.

Prima di eseguire la configurazione nel gioco, il dispositivo di controllo deve essere installato correttamente nel sistema operativo: questo può essere verificato selezionando Pannello di controllo -> Periferiche di gioco.

Per modificare un valore predefinito, selezionalo nell'elenco, premi Invio e quindi premi una volta il comando desiderato. La nuova assegnazione viene mostrata ed è subito attiva.



Asse di comando

Se l'asse di comando risulta invertito dopo l'assegnazione a un dispositivo di controllo, come un joystick o un joypad, è possibile invertire l'assegnazione spuntando il riquadro accanto al nome del pulsante, nella colonna Inv.

RAPIDITÀ DI STERZATA

Quando usi un volante, un joypad o un joystick e noti che il volante del kart è troppo rapido nella risposta all'interno del gioco, puoi ridurre il tempo di reazione spuntando il riquadro accanto al nome del pulsante, nella colonna Inv.

Quando utilizzi un comando, il testo presente nella finestra "Campo test" si illuminerà.

REGOLAZIONI STERZO

Qui è possibile modificare le impostazioni predefinite dello sterzo del tuo kart. Queste impostazioni dipendono dalle preferenze relativamente a questo tipo di controller.

Sul lato sinistro dello schermo è visualizzato un volante: esso reagirà allo sterzo nello stesso modo in cui reagirà il kart durante la gara. Utilizzalo per sperimentare diverse impostazioni, mentre trovi la configurazione che fa al caso tuo.



CENTRO/ESTREMI

Regola la reazione del kart ai movimenti di joystick e volante. La prima impostazione offre maggiore sensibilità nella zona circostante la posizione centrale del dispositivo di controllo, la seconda rende la sensibilità disponibile nelle zone finali del suo campo di movimento.

Quest'opzione non ha effetti quando giochi con la tastiera o con un joystick digitale.

LENTA/RAPIDA

Regola la velocità di reazione del kart ai movimenti dello sterzo. La prima impostazione è consigliata per tastiera, joystick e joystick: configurazioni più rapide sono riservate all'utilizzo del volante..

ZONA MORTA

Regola la posizione neutra di joystick e volante. Se noti una risposta

dello sterzo eccessiva quando il joystick o il volante sono al centro, la soluzione sta nell'aumentare leggermente l'ampiezza della zona morta. **Quest'opzione non ha effetti quando giochi con la tastiera o con un joystick digitale.**

VOLANTE

Attiva quest'opzione se utilizzi un volante, per ottenere il massimo in termini di controllo. Disattivala, invece, se giochi con un joystick.

Quest'opzione non ha effetti quando giochi con la tastiera o con un joystick digitale.

EFFETTI FORCE FEEDBACK:

Qui è possibile modificare le impostazioni predefinite per il supporto Force Feedback. Tieni presente che tali opzioni si applicano solo a dispositivi che offrono tale tipo di supporto: per maggiori informazioni consulta il manuale del tuo dispositivo di controllo.



ATTIVA EFFETTI

Attiva o disattiva gli effetti Force Feedback.

INVERTI EFFETTI

Se gli effetti si applicano in modo sbagliato al dispositivo di controllo, puoi spuntare questo riquadro per invertirli (la sinistra diventa la destra e viceversa).

FORZA EFFETTI

Regola il livello di forza degli effetti Force Feedback.

CENTRATURA AUTOMATICA

Regola la forza applicata all'effetto di centratura automatica.

Nota: alcuni dispositivi di controllo dispongono di un sistema di centra-

tura interno. Attivando l'opzione del programma, potresti trovarti meglio disattivando questa funzione: per maggiori informazioni consulta il manuale del tuo dispositivo di controllo.

SUGGERIMENTO:

Se non riesci a configurare correttamente gli effetti Force Feedback, assicurati di aver installato i driver aggiornati e che l'alimentazione sia inserita. Consulta il manuale del tuo dispositivo di controllo.

COME GIOCARE

Rivivi gli inizi della carriera di Michael Schumacher, la stella mondiale della F1. Respira l'atmosfera dei migliori circuiti di kart internazionali e sfida piloti provenienti da ogni parte del mondo, pronti ad affrontarti online.

MSWT - Kart è la migliore simulazione 3D di corse fra kart, con tre categorie di veicoli, 17 circuiti e un'esperienza di guida assolutamente realistica.

Il comportamento in pista del kart è stato progettato per ricreare fedelmente la guida intensa e rapida tipica di queste gare. L'esperienza che vivrai al volante è davvero paragonabile alla realtà, grazie alla difficoltà dei percorsi e alla bravura degli avversari, che aumenta di continuo. La classifica online ti permette inoltre di confrontare le tue prestazioni con quelle di altri piloti, mentre la modalità multigiocatore online ti permette addirittura di sfidarli in un faccia a faccia!

Scegli la tua tuta da gara, il colore e il design del tuo kart, il nome del tuo pilota e molti altri elementi. Crea il tuo personale asso del volante!

Impara a guidare il tuo kart in condizioni realistiche e ripercorri le orme del leggendario Michael Schumacher. Puoi allenarti e affinare le tue capacità, man mano che avanzi sulle varie piste e nelle diverse categorie.

CARATTERISTICHE

- Guida dei kart estremamente realistica su 17 circuiti sparsi per il mondo.
- Sblocca nuove piste e categorie di veicoli più veloci sconfiggendo gli avversari guidati dalla IA.
- Scendi in pista con il tuo kart nella modalità Gara veloce, oppure affi-

na la tua abilità nella modalità Allenamento, usando magari una vettura fantasma.

- Usa i kart e i circuiti che hai ottenuto per trovare nuove sfide online, oppure sfida i tuoi amici in una gara su LAN.
- Pubblica nella classifica online i tuoi migliori tempi sul giro e in gara, sul sito web del gioco.

LA CARRIERA DI MICHAEL SCHUMACHER SUI KART

Michael Schumacher ha iniziato a gareggiare sui kart molto presto. Anche se suo padre non era certo felice della sua passione, piuttosto costosa, Michael fu in grado di continuare a correre grazie alle donazioni occasionali di alcuni mecenati locali. Fu comunque il padre a costruire il primo veicolo di Michael, iscrivendolo inoltre al Kerpen-Horrem Kart Club.

L'entusiasmo di Michael per le corse crebbe con il passare degli anni: nel 1980 i membri del Kerpen-Horrem Kart Club realizzarono una nuova pista nel quartiere di Mannheim, a Kerpen. Lì Michael e suo fratello Ralf si recavano a correre ogni volta che potevano.

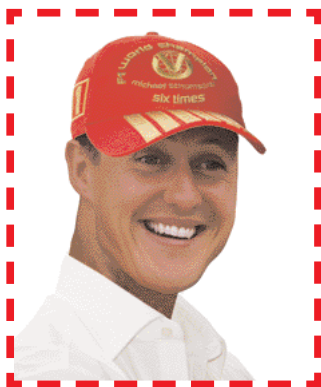
Michael era comunque ancora troppo giovane per partecipare alle gare del campionato e fu costretto ad aspettare fino al 1983 per prendere la patente di kart tedesca. Iniziò immediatamente a gareggiare e vinse il titolo di Campione Tedesco Junior, nel 1984. L'anno seguente rinvinse lo stesso trofeo e divenne vice-Campione del Mondo Junior a Le Mans.

Prese parte per la prima volta al Campionato Tedesco di Kart nel 1986 e concluse in terza posizione, facendo lo stesso al Campionato Europeo. Nel 1987 arrivarono i primi successi importanti: Michael Schumacher si impose nel Campionato Tedesco di Kart e nel Campionato Europeo.

La sua grande passione per i kart è ben viva ancora oggi: ogni volta che il fitto calendario dei suoi impegni glielo permette, Michael non esita a sedersi alla guida di un kart per completare un paio di giri di pista.

Il fatto che Michael abbia partecipato ai Campionati Kart della Formula Super A (FSA), sul circuito natale a Kerpen, in Germania, nel 2001, dimostra che il divertimento e la sfida dei kart non lo hanno ancora abbandonato. Al punto che il campione ha intenzione di ripresentarsi al via nelle prossime edizioni!

Nel frattempo, Michael Schumacher gestisce diversi centri per kart in Germania: qui i giovani piloti e appassionati di questo genere di corse si possono divertire con i motori 200 cc a quattro tempi.



Per contattare i centri per kart di Michael Schumacher in Germania:

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

Sul seguente sito web troverai molte altre informazioni utili:

www.michaelschumacher-kartcenter.de

Infine, numerosi dettagli tecnici relativi alle corse con i kart sono disponibili sul sito web DUNLOP:

<http://www.dunlop.de>

MENU PRINCIPALE

Il menu principale compare automaticamente dopo due sequenze introduttive, una volta avviato Michael Schumacher World Tour - Kart.

Qui puoi modificare le impostazioni per creare il tuo profilo personale, nonché scegliere fra le varie modalità di gioco. Usa il menu Opzioni per adattare il programma alla configurazione del tuo PC.

Nelle pagine seguenti troverai delle descrizioni dettagliate dei singoli menu.



- **Pilota:** scegli il nome del tuo pilota e/o creane uno nuovo. Tutti i progressi saranno memorizzati automaticamente nel profilo attualmente selezionato.
- **Allenamento:** qui puoi allenarti a eseguire giri sempre più veloci contro un avversario virtuale (vettura fantasma). I tuoi tempi migliori potranno quindi essere pubblicati nella classifica online.
- **Gara veloce:** per tuffarti subito nel vivo dell'azione scegli Gara veloce, oppure usa la modalità Sfida a tempo per confrontarti con i tuoi amici o pubblicare i tuoi record nella classifica online.
- **Carriera:** gareggia contro i migliori piloti del computer e qualificati per la categoria superiore. Inizierai nella classe FUN e da lì dovrai sbloccare le categorie più impegnative, dove Michael Schumacher attende con ansia di sfidarti.
- **Multigiocatore:** sfida i tuoi amici oppure avversari umani online, in gare via LAN o via Internet.
- **Punteggi online:** invia i tuoi record alla classifica online.
- **Opzioni:** configura le opzioni audio, video, di comando e della lingua, e consulta i riconoscimenti.
- **Esci:** esci dal gioco e torna a Windows.

PILOTA

Qui hai la possibilità di creare un profilo personale, nel quale memorizzare automaticamente tutti i progressi di gioco. I progressi nella carriera del pilota selezionato saranno visibili nella finestra sulla sinistra. Questa funzione permette di allargare il gioco ad amici e parenti, garantendo a ognuno di essi il mantenimento delle proprie impostazioni personali.

Per creare un nuovo profilo, seleziona uno slot vuoto e clicca su Nuovo giocatore per inserire un nuovo nome. Per farlo usa la tastiera, quindi premi Invio: da qui ha inizio la tua nuova carriera.

Selezionando Elimina giocatore, il profilo attivo viene rimosso. È possibile scegliere fra i profili presenti scorrendo i nomi dei piloti verso l'alto e verso il basso.

Quando premi Invio o clicchi sul pulsante Scegli, il profilo selezionato viene utilizzato per il gioco a MSWT - Kart.



ALLENAMENTO

Qui puoi allenarti per ottenere tempi sul giro sempre più veloci, lottando solo contro te stesso.

Scegli la classe sbloccata con cui fare pratica e quindi, nel menu seguente, scorri i circuiti fino a trovare quello desiderato. Il nome e la descrizione della pista compariranno nella finestra sulla sinistra.



Una volta scelto un circuito, i Record sul giro attuali saranno visualizzati in un apposito esempio: il tuo miglior tempo, se presente, sarà visibile subito sotto.

Clicca sul pulsante Avanti, oppure premi Invio, per procedere al menu di personalizzazione. Qui puoi impostare il kart a tuo piacimento, oppure puoi dare inizio alla gara con l'opzione Vial.

A questo punto la sessione di allenamento ha inizio: dopo che la telecamera ha effettuato una rotazione intorno al kart, puoi partire. Non appena passi sulla linea del traguardo, parte il cronometraggio del primo giro.

Una volta completato questo primo giro, all'inizio del secondo compare un kart "fantasma", che ripercorre il tuo tempo record. Cerca di seguirlo e di superarlo e non temere, non potrai fare incidenti con lui. Se riesci a tagliare il traguardo prima del fantasma, il sistema memorizza automaticamente il tuo tempo e le traiettorie seguite, trasferendole a un nuovo kart fantasma. In questo modo puoi studiare il tuo stile di guida per migliorarlo, giro dopo giro.

Quando esiste un record sul giro per un certo circuito, accanto al nome di quest'ultimo, nella schermata della presentazione della pista, è presente un segno di spunta verde.

CLASSIFICA ONLINE

Quando stabilisci un nuovo record sul giro, puoi inviarlo alla classifica online tramite il menu Punteggi online (per ulteriori dettagli, consulta il capitolo Classifica online).

INTERFACCIA DI GIOCO

In alto a sinistra viene visualizzato il tempo sul giro a ogni passaggio: al centro si trova il conto alla rovescia del record sul giro, con il tuo miglior tempo subito sotto (questo dato compare soltanto se hai già stabilito questo tempo). In alto a destra si trova il tempo record sul giro attuale.



In basso a sinistra rimane sempre visibile una minimappa del circuito, con evidenziata la posizione del pilota: a destra, invece, è riportata la velocità.

È possibile interrompere, continuare, riavviare e concludere una fase di allenamento premendo il tasto Esc. Il gioco entrerà in pausa e comparirà un menu con le opzioni relative alle azioni appena citate.

GARA VELOCE

Nella modalità Gara veloce potrai lanciarti subito in pista, l'ideale per una gara singola per scaricare i nervi oppure per concentrarsi sul miglior tempo sul giro.



Gara veloce

Per scendere subito in pista, seleziona Gara veloce e clicca sul pulsante Avanti, o premi Invio. Nella schermata successiva seleziona una delle classi sbloccate nella modalità Carriera e quindi il circuito.

Puoi attivare e disattivare la Qualificazione: per qualificarti, dovrai concludere un giro entro il tempo fissato. Più sarai veloce, migliore sarà la tua posizione sulla griglia di partenza (consulta il capitolo Modalità Carriera per ulteriori dettagli sulle qualificazioni).

Sfida a tempo

Nella modalità Sfida a tempo puoi cercare di stabilire il miglior record sul giro possibile, senza il disturbo di altri kart presenti in pista. Qui puoi dimostrare ai tuoi amici tutta la tua abilità, oppure inviare i record nella classifica online (per ulteriori dettagli, consulta il capitolo Classifica online).

Scegli una delle classi sbloccate: comparirà un menu di selezione del circuito. Scegli una pista cliccandoci sopra per procedere.

Nella schermata successiva sono riportati i nomi di coloro che sono nella graduatoria dei migliori: clicca sul pulsante Avanti o premi Invio per passare alla schermata Personalizza, dove puoi modificare l'aspetto del tuo kart e/o le gomme prima di una gara (consulta il capitolo Personalizza per ulteriori dettagli). Per avviare la sfida a tempo clicca sul pulsante Avvia, oppure premi Invio.

È possibile interrompere, continuare, riavviare e concludere una gara premendo il tasto Esc. Il gioco entrerà in pausa e comparirà un menu contenente le opzioni relative alle azioni appena citate.

MODALITÀ CARRIERA

Questa modalità ti permette di farti strada nel mondo dei kart. All'inizio prendi parte alla classe FUN, la più lenta e abbordabile: vincendo le gare arriverai gradualmente a sbloccare le categorie più veloci, accumulando dei punti. L'obiettivo finale è la vittoria nel campionato di classe FSA, nel quale dovrai affrontare una controparte virtuale di Michael Schumacher per il titolo di campione del mondo.



Per iniziare la tua carriera, seleziona la classe FUN: tutte le altre resteranno bloccate finché non avrai realizzato il numero sufficiente di punti gara. La quantità di punti necessaria per sbloccare la categoria seguente viene visualizzata in questa schermata, come pure il totale dei punti accumulati. Clicca su Avanti o premi Invio per continuare.

Comparirà un menu contenente i circuiti disponibili nel campionato attuale: accanto al nome di ogni pista è visibile il numero di punti gara che vi hai raccolto. Sotto l'elenco si trova il totale dei punti accumulati, insieme a quello dei punti necessari. Seleziona un circuito cliccando sul suo nome o scorrendo l'elenco con i tasti freccia o il dispositivo di controllo. Nella finestra sinistra comparirà una breve descrizione del circuito: clicca sul pulsante Avanti o premi Invio per gareggiare sulla pista selezionata.



Nella schermata successiva sono riportati i record sul giro aggiornati: clicca sul pulsante Record del circuito per visualizzarli. Qui puoi anche decidere di saltare le qualificazioni, cliccando sul pulsante Qualificazioni per attivarle o disattivarle. Per procedere, clicca su Avanti o premi Invio.



Puoi cambiare l'aspetto e le gomme del tuo kart prima di ogni gara: clicca sul pulsante Personalizza per accedere alla relativa schermata (consulta il capitolo Personalizza per ulteriori dettagli). Clicca sul pulsante Avvia o premi Invio per avviare la gara o le qualificazioni.

QUALIFICAZIONE

Per qualificarti, dovrai concludere un giro entro il tempo fissato. Più sarai veloce, migliore sarà la tua posizione sulla griglia di partenza: saltando le qualificazioni, partirai sempre dall'ultimo posto.



Una volta concluso il giro di qualificazione, il tempo ottenuto e la posizione risultante compaiono sullo schermo. Se sei soddisfatto clicca su Continua, altrimenti scegli Ricomincia per tentare di fare meglio.

Interfaccia di gioco

In alto a sinistra viene visualizzato il tempo sul giro a ogni passaggio: al centro si trova il tempo di qualificazione richiesto, che si riduce mentre guidi. In alto a destra si trova il tempo record sul giro attuale.



In basso a sinistra rimane sempre visibile una minimappa del circuito, con evidenziata la posizione del pilota. Al centro è mostrato il numero

totale di giri e il giro che stai percorrendo al momento; a destra, invece, è riportata la velocità.

È possibile interrompere, continuare, riavviare, saltare e concludere una qualificazione premendo il tasto Esc. Il gioco entrerà in pausa e comparirà un menu con le opzioni relative alle azioni appena citate.

LA GARA

A questo punto ti troverai sulla griglia di partenza, nella posizione che hai conquistato. Dopo la normale sequenza di avvio premi a fondo l'acceleratore: la corsa avrà inizio non appena si concluderà il conto alla rovescia!

Il tuo obiettivo è arrivare a punti in tutte le gare del campionato, in modo da sbloccare la categoria successiva (consulta il capitolo Presentazione dei circuiti per ulteriori dettagli).

Dopo la gara saranno visualizzati i risultati finali e la tua posizione: da qui potrai decidere di passare al menu di selezione della pista successiva, oppure di riavviare la gara per tentare di ottenere un risultato migliore.

I punti vengono assegnati in base al regolamento ufficiale FIA:

1ª posizione	= 10 punti
2ª posizione	= 6 punti
3ª posizione	= 4 punti
4ª posizione	= 3 punti
5ª posizione	= 2 punti
6ª posizione	= 1 punto

Se hai concluso una gara con un tempo inferiore al tuo migliore, non otterrai neppure un punto! Viene considerato soltanto il tempo record: se vinci una gara più volte, i punti non vanno a sommarsi. Viene utilizzato soltanto il piazzamento migliore su un circuito, per una data classe.

Una volta che riesci a raggiungere l'ammontare di punti richiesto in una classe, sei ammesso a quella superiore.

Interfaccia di gioco

In alto a sinistra viene visualizzato il tempo sul giro a ogni passaggio: al centro si trova la posizione di gara attuale, mentre in alto a destra c'è il tempo record sul giro.



In basso a sinistra rimane sempre visibile una minimappa del circuito, con evidenziata la posizione del pilota. Al centro è mostrato il numero totale di giri e il giro che stai percorrendo; a destra, invece, è riportata la velocità.

È possibile interrompere, continuare, riavviare e concludere una gara premendo il tasto Esc. Il gioco entrerà in pausa e comparirà un menu contenente le opzioni relative alle azioni appena citate.

OPZIONI

Questo menu ti consente di configurare tutte le opzioni di gioco, che vengono memorizzate nel profilo del tuo Pilota per venire attivate automaticamente non appena lo selezioni.



OPZIONI AUDIO

- **Volume effetti:** Regola il volume degli effetti sonori, espresso in percentuale.
- **Volume musica:** Regola il volume della colonna sonora, espresso in percentuale.

- **Uscita audio:** Scegli fra l'audio stereo e mono.
- **Inverti stereo:** Inverti i canali stereo, nel caso in cui ti accorgessi che le casse sono scambiate.
- **Musica:** Scegli la modalità di esecuzione delle tracce audio durante le gare. Per traccia fissa un determinato brano su una traccia, mentre Casuale sceglie i brani uno dopo l'altro in modo casuale.

OPZIONI VIDEO

- **Risoluzione:** Scegli una risoluzione adeguata in base alle prestazioni del tuo computer.
- **Dettaglio gfx:** Imposta il livello di dettaglio grafico appropriato in base alle prestazioni del tuo computer.
- **Riflessi:** Quest'opzione attiva e disattiva i riflessi nel gioco. Disattivandoli, il carico di lavoro sul sistema si riduce.
- **Profondità colore:** Seleziona la profondità di colore adeguata in base alle prestazioni del tuo computer. Impostando il valore 16 bit, su computer poco potenti, puoi migliorare le prestazioni di gioco.

LINGUA

Qui puoi modificare la lingua predefinita utilizzata nel gioco, scegliendo fra tutte quelle presenti nell'elenco.

OPZIONI CONTROLLER

Qui puoi configurare e riassegnare i comandi di gioco. Cliccando sul pulsante Predefiniti, in basso, puoi annullare tutte le modifiche apportate, andando a ripristinare i valori iniziali. Consulta il capitolo Comandi per ulteriori dettagli.

PUNTEGGI ONLINE

Tramite questa funzione puoi attivare e disattivare la classifica online associata al gioco, inutile se il tuo computer non è connesso a Internet.

RICONOSCIMENTI

Selezionando questa voce compare l'elenco dei riconoscimenti. Premi un tasto qualsiasi o clicca con il pulsante sinistro del mouse per tornare al menu Opzioni.

MULTIGIOCATORE

Nella modalità **Multigiocatore** puoi sfidare i tuoi amici e la tua famiglia in una gara in diretta via rete locale (LAN) o via Internet. Clicca sul pulsante **Multigiocatore**, nel menu principale, per far comparire la schermata di impostazione client/server.



La prima cosa che devi fare è scegliere fra LAN e Internet, cliccando sul pulsante LAN. Se vuoi giocare su una rete domestica o di un ufficio, seleziona LAN: se, invece, vuoi sfruttare la connessione a Internet per giocare, scegli Internet.

NOTIZIE DI GIOCO

Clicca sul pulsante **Notizie** per sapere se sono presenti notizie su aggiornamenti, suggerimenti, tornei online o altri annunci di carattere generale.

PER UNIRSI A UN SERVER

Tutti i server di MSWT - Kart presenti sulla rete dovrebbero essere rilevati automaticamente: quando questo avviene, i loro dettagli compaiono nella finestra superiore. È possibile aggiornare l'elenco cliccando sul pulsante Aggiorna elenco.

Clicca su un server nella lista per selezionarlo: nelle due finestre centrali compariranno ulteriori dettagli. A questo punto seleziona il pulsante Partecipa per unirti al server: se quest'ultimo è protetto da password, ti verrà richiesto di inserire quest'ultima nella finestra del messaggio, prima di effettuare la procedura di connessione.

Se non viene rilevato alcun server, o ne stai cercando uno particolare, puoi inserire direttamente il suo indirizzo IP. Clicca sul pulsante IP manuale, specifica l'indirizzo IP e il numero di porta nella finestra a comparsa e premi Invio. Il server dovrebbe comparire nel relativo elenco.

CHAT ROOM

Quando sei connesso a un server, accedi alla schermata della chat room, dove devi attendere l'avvio della gara. Questa è inoltre la schermata nella quale tornano tutti i partecipanti una volta conclusa ogni corsa. Il nome del circuito successivo da affrontare è visualizzato nella finestra superiore sinistra, mentre tutti gli altri giocatori connessi sono elencati nella finestra superiore destra.



Parlare con altri giocatori

La finestra centrale serve per parlare con gli altri giocatori connessi al server: i loro messaggi compariranno subito dopo il nome. Puoi creare un messaggio selezionando la finestra di colore blu, sotto la finestra dei messaggi, scrivendo il testo desiderato e premendo Invio. Il testo comparirà quindi nella finestra dei messaggi, dove sarà visibile a tutti. I messaggi di chat sono di colore verde.

Messaggi del server

Nella finestra dei messaggi compaiono anche diverse comunicazioni del server. Per esempio: un giocatore che entra o esce dalla partita, una votazione per un circuito, eccetera. I messaggi del server sono di colore giallo.

Vota espulsione

Clicca sul pulsante Vota espulsione per avviare una votazione contro un giocatore, nel tentativo di farlo espellere dal server. La finestra superiore sinistra visualizzerà tutti i nomi in verde: per votare, spunta il riquadro accanto a quello che ti interessa. Comparirà un segno di conferma e il nome diventerà rosso. Vedrai inoltre dei segni di spunta verdi accanto ai nomi votati dagli altri; tutti hanno comunque la possibilità di modificare la propria scelta, fino a quando tutti votano per lo stesso nome. A questo punto il voto di espulsione si considera approvato e il giocatore viene espulso (rimosso) dal server. Subito dopo comparirà un relativo messaggio, all'interno dell'apposita finestra.

Nota: il giocatore che ospita il server non può essere espulso e non è possibile votare per se stessi. I nomi non accessibili non hanno alcun riquadro da spuntare.

Quando è qualcun altro ad avviare una votazione, il pulsante Vota espulsione lampeggia sullo schermo, chiedendoti di esprimere il tuo voto. Cliccaci sopra per procedere in tal senso.

Vota circuito

Clicca sul pulsante Vota circuito per avviare una votazione su quale circuito scegliere per disputare la prossima gara. La finestra superiore sinistra visualizzerà tutti i nomi dei circuiti in rosso: per votare, spunta il riquadro accanto a quello che ti interessa. Comparirà un segno di conferma verde. Vedrai inoltre dei segni di spunta verdi accanto ai circuiti votati dagli altri; tutti hanno comunque la possibilità di modificare la propria scelta, fino a quando tutti votano per lo stesso circuito. A questo punto il circuito si considera scelto e comparirà il relativo messaggio, all'interno dell'apposita finestra. Il cambio della pista viene gestito automaticamente dal gioco, dopo una votazione conclusa con successo.

Quando è qualcun altro ad avviare una votazione, il pulsante Vota circuito lampeggia sullo schermo, chiedendoti di esprimere il tuo voto. Cliccaci sopra per procedere in tal senso.

Garage

Clicca sul pulsante Garage per personalizzare il tuo kart prima di scendere in pista. Così facendo si aprirà la schermata Personalizza: consulta il capitolo Personalizza per ulteriori dettagli.

Annulla

Per uscire dal server prima di disputare la gara, clicca sul pulsante Annulla.

Iniziare la gara!

Quando ti senti pronto ad avviare la gara, clicca sul pulsante Pronto: il nome del tuo giocatore, nella finestra in alto a destra, diventerà verde, per indicare a tutti gli altri partecipanti che stai aspettando solo loro. Quando tutti i giocatori hanno selezionato il pulsante Pronto, il creatore del server può dare inizio alla gara cliccando sul pulsante Avvia, sulla sua schermata (il pulsante Pronto diventa il pulsante Avvia quando lo selezioni).

Nota: la gara può essere avviata dal server senza che tutti i giocatori si siano dichiarati pronti.

COME CREARE UN SERVER

Clicca sul pulsante Crea per accedere alla schermata Crea server, dove troverai tutte le opzioni necessarie per impostare il tuo server di gioco in base a ciò che desideri.



Nome server

Digita un nome da assegnare al server. Quando lo creerai, sarà questo che gli altri vedranno nel loro elenco dei server.

Password

Se lo desideri, puoi proteggere il tuo server con una password, in modo che soltanto i giocatori che ne saranno a conoscenza si potranno connettere. La password sarà richiesta a chiunque tenterà di unirsi al server. Non inserendo alcuna password creerai un server sprovvisto di questa funzione.

Porta server

Gli utenti più esperti possono scegliere un numero di porta diverso, se lo desiderano. Se non sai come procedere, lascia il valore predefinito, 31000.

Giocatori CPU

Se attivi l'opzione, la griglia di partenza sarà occupata da avversari gestiti dal computer, oltre che da giocatori umani. Se la disattivi, nella gara non saranno presenti piloti controllati dall'IA. Clicca sul riquadro di spunta per attivare o disattivare l'opzione.

Server Internet

Attiva quest'opzione se vuoi che il tuo server sia presente su Internet. Se l'opzione è disattiva, il server è disponibile soltanto su rete locale (LAN, di ufficio o domestica). Clicca sul riquadro di spunta per attivare o disattivare l'opzione.

Circuiti casuali

Quando l'opzione è attiva, il server sceglie a caso fra i circuiti selezionati. Se è disattiva, le piste vengono affrontate nell'ordine dell'elenco. Clicca sul riquadro di spunta per attivare o disattivare l'opzione.

Max giocatori

Qui puoi limitare il numero massimo di giocatori che possono connettersi al server. Per modificarlo, clicca sul valore e premi un tasto numerico sulla tastiera.

Max giri

Qui puoi impostare il numero di giri per ogni gara, fino a un massimo di 9. Per modificare un numero, clicca sul valore e premi un tasto numerico sulla tastiera.

Ordine di partenza

Tramite quest'opzione puoi cambiare il metodo usato per stabilire le posizioni sulla griglia prima di ogni gara. Il server confronterà i migliori record sul giro per determinare l'ordine. Seleziona la modalità Casuale per ignorare questa classifica e generare una griglia casuale a ogni gara. Seleziona Il migliore per primo se vuoi che il corridore con il miglior tempo abbia la pole, oppure scegli Il migliore per ultimo per assegnare la pole al concorrente meno veloce, ottenendo probabilmente una gara più interessante. Clicca diverse volte sul pulsante per scorrere queste tre opzioni.

Circuiti disponibili

Qui puoi selezionare le piste che vuoi siano ospitate sul tuo server. Nella finestra sottostante sono riportati tutti i circuiti: per sceglierne uno, spunta il riquadro accanto al suo nome cliccando con il mouse. Per annullare la selezione, clicca di nuovo per rimuovere il segno di spunta verde. Cliccando sul riquadro di selezione accanto a una classe, puoi inoltre selezionare e deselezionare in un colpo solo tutti i circuiti a essa collegati. Per ripristinare i valori iniziali di tutte le opzioni, clicca sul pulsante Predefiniti. Per tornare al menu dell'elenco dei server, utilizza il pulsante Annulla. Se sei soddisfatto delle opzioni impostate per il server, clicca sul pulsante Accetta per crearlo e procedere alla schermata successiva. Questa è la chat room del server, dove puoi attendere che altri giocatori si colleghino. Quando vuoi cominciare la gara, clicca sul pulsante Pronto per comunicare agli altri che tu puoi partire. A questo punto ti basterà cliccare sopra il pulsante Avvia per dare effettivamente inizio alla gara. Per ulteriori dettagli sulle opzioni della chat room, consulta il relativo capitolo all'interno di questo manuale.

ESCI DAL GIOCO

Cliccando sull'opzione Esci dal gioco puoi tornare a Windows. Ti verrà chiesto di confermare la tua decisione: scegliendo Sì il programma si chiuderà.

PERSONALIZZA

Nel menu Personalizza puoi modificare l'aspetto di kart e pilota prima dell'inizio di ogni gara. È inoltre possibile cambiare il tipo di gomme, quando se ne rendono disponibili di nuove. La personalizzazione è suddivisa in tre categorie:

- **Tuta da gara:** esistono diversi modelli, con vari sponsor e in moltissimi colori.
- **Casco:** esistono diversi modelli, con vari sponsor e in moltissimi colori.
- **Visiera:** vari tipi.
- **Telaio:** esistono diversi modelli, con vari sponsor e in moltissimi colori.
- **Gomme:** diversi modelli di gomme per kart Dunlop.

Clicca su una delle categorie nell'elenco per aprire un menu contenente tutte le scelte possibili. Quando scegli un modello o una gomma, cliccando su di esso, il suo nome compare in basso nella finestra. Clicca sul pulsante Accetta per rendere effettiva la modifica e tornare al menu della categoria.



Inizialmente le tue scelte nelle varie categorie sono limitate: vincendo delle gare nella modalità Carriera, però, sbloccherai gradualmente sempre più opzioni.

CLASSIFICA ONLINE

Se vuoi dare prova al mondo del tuo talento, puoi utilizzare l'apposita funzione del gioco per inviare i tuoi record sul giro e di gara alla classifica online ufficiale, presente sul sito web di MSWT - Kart.

La prima cosa da fare è creare un account sul sito web: potrai quindi usarlo all'interno del gioco, per inviare i tuoi punteggi. Collegati al sito www.msworldtour.com, dove troverai istruzioni dettagliate su come procedere alla creazione dell'account.

Per inviare i tuoi punteggi, utilizza il pulsante Punteggi online del menu principale. Così facendo si aprirà una schermata apposita per l'inserimento dei punteggi in classifica.



Qui potrai vedere subito se hai stabilito dei nuovi record e se puoi inviarli. Per inviare i record visualizzati, digita il nome utente dell'account che hai creato sul sito web, seguito dalla relativa password. A questo punto, clicca sul pulsante Sottoscrivi o premi Invio per confermare. Se la tua connessione a Internet è attiva, il tuo computer invierà automaticamente i dati al server Internet. Da questo momento in poi, ogni volta che ti collegherai al sito web vedrai il tuo nome e i tuoi punteggi inseriti nella classifica. Punta alla prima posizione!

Se non vuoi che il tuo computer utilizzi Internet, o non disponi di una connessione puoi disattivare questa funzione nel menu Opzioni.

KART E CLASSI

In Michael Schumacher World Tour - Kart puoi guidare tre kart di tipo diverso, appartenenti a tre classi di gara distinte.

CLASSE FUN

Il kart di classe FUN ha un motore da 200 cc, ma è un quattro tempi: questo rende l'accelerazione meno bruciante. Si tratta di un buon veicolo per i principianti, che possono imparare a guidarlo senza problemi. Questo è il kart utilizzato sul circuito al coperto di Michael Schumacher, a Kerpen-Sindorf.



- Motore a quattro tempi
- Frizione centrifuga idraulica
- 6 cavalli
- Velocità massima 70 km/h
- Peso a vuoto 95 kg

Chi comincia a guidare un kart lo fa con questo veicolo. Una volta che riuscirai a controllarlo, sarai pronto per passare alla classe superiore.

CLASSE ICA

Sono i kart ICA Junior da 100 cc a due tempi, con i quali Michael Schumacher ha ottenuto i primi successi fra il 1984 e il 1985 (Campione Tedesco Junior, vice-Campione del Mondo Junior).



- Motore a due tempi
- Movimento a pistone
- Frizione centrifuga a secco
- 22 cavalli
- Velocità massima 115 km/h
- 0-100 km/h in 5"
- Peso a vuoto 70 kg

I professionisti della F1 apprendono su questi veicoli le basi per la loro carriera: tecnica di guida, tenacia, competitività.

CLASSE FSA

I kart di classe Formula Super A hanno un motore da 100 cc a due tempi: è con uno di questi veicoli che Schumacher ha preso parte al Campionato del Mondo di Kart 2001, svoltosi a Kerpen, confrontandosi con i migliori piloti di kart del pianeta.



- Motore a due tempi
- Comando rotatorio o con attivazione a membrana
- 21.000 giri al minuto
- Innesto diretto della marcia

- 32 cavalli
- Velocità massima 160 km/h
- 0-100 km/h in 4"
- Peso a vuoto 70 kg

Ogni anno i migliori 30 talenti del mondo del kart usano questi mezzi per mettersi alla prova. Questi kart hanno un'aderenza incredibile, grazie alle loro gomme speciali, ma i motori sono molto difficili da mettere a punto. Sono riservati ai professionisti!

PRESENTAZIONE DEI CIRCUITI

CLASSE FUN, QUATTRO TEMPI 200 CC

Punti gara necessari per il passaggio alla classe successiva: 32

Cuba, Cuba
Lunghezza: 710 m
Ora: pomeriggio

Miyajima, Giappone
Lunghezza: 810 m
Ora: mattino

Venice Beach, USA
Lunghezza: 680 m
Ora: mattino

Isole Shetland, Gran Bretagna
Lunghezza: 790 m
Ora: pomeriggio

CLASSE ICA, DUE TEMPI 100CC

Punti gara necessari per il passaggio alla classe successiva: 45

Sydney, Australia
Lunghezza: 1.080 m
Ora: sera

Machu Picchu, Peru
Lunghezza: 1.090 m
Ora: pomeriggio

Verbier, Svizzera
Lunghezza: 1.010 m
Ora: pomeriggio

Bochum, Germania
Lunghezza: 1.230 m
Ora: notte

Miyajima, Giappone
Lunghezza: 810 m
Ora: notte

FORMULA SUPER A - CLASSE FSA, DUE TEMPI 100CC

Punti gara necessari per laurearsi Campione del Mondo: 80

Verbier, Svizzera
Lunghezza: 1.010 m
Ora: sera

Machu Picchu, Peru
Lunghezza: 1.090 m
Ora: sera

Bochum, Germania
Lunghezza: 1.230 m
Ora: sera

Venice Beach, USA
Lunghezza: 680 m
Ora: pomeriggio

Sydney, Australia
Lunghezza: 1.080 m
Ora: notte

Cuba City, Cuba
Lunghezza: 710 m
Ora: sera

Miyajima, Giappone
Lunghezza: 810 m
Ora: mattino

Isole Shetland, Gran Bretagna
Lunghezza: 790 m
Ora: mattino

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

Michael Schumacher non è l'unico grande pilota di kart tedesco a essere diventato un professionista nel mondo delle corse: anche Stefan Bellof, Bernd Schneider ed Heinz Harald Frentzen hanno seguito le sue orme.

Se sei anche tu un appassionato di kart, probabilmente la cosa migliore da fare è recarti presso il più vicino circuito al coperto. Se invece non vedi l'ora di iniziare a gareggiare sul serio, contatta la federazione degli sport motoristici del tuo paese (DMSB, DMV, ADAC o simili). Inoltre, puoi trovare informazioni utili sul sito web della rivista di kart tedesca www.motorsport-xl.de.

Per avere successo nei kart serve molto allenamento: è un'attività davvero impegnativa. Per prima cosa ti serviranno una buona forma fisica e una grande capacità di concentrazione. Grandi doti tecniche, talento, motivazione, aggressività controllata e, ultima ma non meno importante, esperienza. Chiunque riesca a raggiungere le prime posizioni nel mondo dei kart ha indubbiamente le qualità necessarie per sfondare nel mondo delle corse.

Uno dei fattori chiave per ottenere dei buoni tempi sul giro è la tecnica nell'affrontare le curve e la capacità di seguire una traiettoria ideale. È molto importante riuscire a "sentire" l'angolo giusto con cui uscire da una curva.

"Arriva pulito, frena duro e all'ultimo momento, tocca correttamente il punto di corda, accelera presto, ma non troppo, e non perdere aderenza mentre torni a guadagnare velocità": questa, in sostanza, potrebbe essere una breve descrizione della tecnica perfetta. Il resto dovrai scoprirlo da solo!

Ti auguro un mondo di divertimento sui kart,

Sinceramente,
Michael Bellmann
(Campione Tedesco di Kart)

LICENZA D'USO

LICENZA D'USO PER L'UTENTE FINALE (EULA)

Questo software originale è protetto da leggi sul copyright e sul marchio.

Può essere acquistato esclusivamente presso un rivenditore autorizzato ed è limitato all'uso personale.

Prima di utilizzare il software leggi attentamente questa licenza.

Installando, copiando o utilizzando in altro modo questo software, accetti i termini della presente Licenza d'uso.

LICENZA SOFTWARE

Questa Licenza d'uso costituisce un accordo legale tra l'utente (inteso sia come individuo sia come singola entità) e 10tacle Studios AG e garantisce i seguenti diritti:

L'acquisto del prodotto originale ti garantisce il diritto di installare e utilizzare il software su un computer.

10tacle Studios AG non trasferisce su di te alcun diritto di proprietà: questo prodotto è concesso in licenza, non venduto.

Tu sei considerato proprietario del CD-ROM su cui è stato memorizzato il prodotto. In ogni caso, 10tacle Studios AG mantiene la proprietà integrale del software e di tutta la documentazione associata, oltre ai diritti intellettuali e commerciali sul contenuto.

Questa licenza non esclusiva e personale ti riconosce il diritto di installare, utilizzare e visualizzare una copia del prodotto su una sola delle seguenti destinazioni: computer, stazione di lavoro, terminale, laptop, pager, eccetera.

Ogni altro utilizzo è vietato, senza previa autorizzazione scritta, in special modo il noleggio non autorizzato o il pubblico utilizzo (come ad esempio in contesti scolastici o universitari), la duplicazione, l'installazione multipla o la sovrascrittura e qualsiasi altro processo attraverso il quale questo software o i suoi componenti diventino di dominio pubblico (via Internet o tramite sistemi online).

Nel caso in cui il software ti dia la possibilità di stampare immagini protette da marchio registrato, questa licenza consente esclusivamente la stampa su carta e l'uso del materiale stampato a scopi personali, non commerciali e non governativi (è vietato, ad esempio, mostrare pubblicamente o vendere tali immagini), a patto che ti attenga alle leggi sul copyright per le immagini create dal software.

Ti è permesso l'uso dei dati salvati esclusivamente per scopi personali; in particolar modo questo vale per le mappe create dagli Editor di livello, che potrebbero essere dotati di specifici software, e per le Modifiche create da un kit di sviluppo software (SDK - Software Development Kit). La duplicazione, la distribuzione e la commercializzazione non sono consentite se non per gli usi specificati in precedenza. È vietata la creazione, l'uso, la combinazione, la duplicazione di queste mappe o Modifiche con contenuti ritenuti offensivi o illegali o che infrangano le leggi e i diritti di terze parti. Sei il solo responsabile di tutte le tue mappe e Modifiche e sei tenuto a risarcire 10tacle Studios AG e i suoi dipendenti in caso di danni, reclami e procedure legali derivanti dalla creazione, dall'uso, dalla combinazione e dalla distribuzione di suddetto materiale. 10tacle Studios AG non offre supporto tecnico né garanzie per l'Editor del software, così come per le parti che compongono il kit di sviluppo software (SDK) in esso contenute.

ULTERIORI DIRITTI E RESTRIZIONI

Copia di sicurezza

È possibile memorizzare una copia di questo prodotto a scopo cautelativo o di archiviazione.

Garanzia limitata

10tacle Studios AG garantisce che questo software funzionerà in maniera conforme al materiale cartaceo o di accompagnamento per un periodo di 90 giorni dalla data di acquisto.

Tutta la responsabilità di 10tacle Studio AG e l'unico supporto che ti viene garantito consistono, a discrezione di 10tacle Studio AG, nel rimborso della somma pagata o nella riparazione/sostituzione del prodotto che non corrisponde alla garanzia limitata di 10tacle, a patto che questo venga restituito al venditore con una copia della ricevuta.

Questa garanzia limitata non è applicabile se il malfunzionamento del software è dovuto a incidenti, abusi o utilizzi inappropriati dello stesso.

Nella limitazione non sono inclusi gli altri diritti sanciti dalla legge.

10tacle Studios AG si assume la responsabilità della sopraccitata garanzia in qualità di produttore del software. Secondo le leggi commerciali in vigore, questa clausola non è da intendersi in sostituzione o come restrizione di altre garanzie o coperture offerte dal rivenditore presso il quale hai acquistato il prodotto.

Limite di responsabilità

Nel modo più ampio consentito dalla legge, 10tacle Studios AG rifiuta qualsiasi responsabilità relativa a danni specifici, casuali, indiretti o successivi, dovuti all'uso inappropriato o all'incapacità di utilizzo del prodotto.

Tale limitazione è da ritenersi valida anche nel caso in cui 10tacle Studios AG sia stata preventivamente informata dell'eventualità di tali danni.

Marchi

Questa Licenza d'uso non ti concede alcun diritto relativamente ai marchi di proprietà di 10tacle Studio AG.

Revoca del contratto

Questo accordo rimane in vigore fino a quando non viene revocato da una delle parti contraenti. Puoi porre fine all'accordo di licenza in qualsiasi momento, tramite la restituzione del software a 10tacle Studios AG o la sua distruzione, insieme al materiale correlato e a tutte le copie installate del prodotto, sia che esse siano state effettuate in conformità

ai termini di questa licenza o meno. Questa Licenza d'uso verrà invalidata immediatamente e senza alcuna notifica da parte di 10tacle Studios AG, qualora tu non ottemperi ai termini della stessa. In questo caso, sarai obbligatoriamente tenuto a distruggere tutte le copie esistenti del prodotto.

Clausola di rescissione

Nell'eventualità in cui determinate condizioni esposte in questa licenza risultino nulle o diventino tali, le restanti clausole, o parti di esse, saranno comunque da ritenersi valide e applicabili.

Legge o giurisdizione alternativa

Eventuali questioni legali inerenti a questo accordo verranno trattate in base alle leggi vigenti in Germania.

MICHAEL SCHUMACHER WORLD TOUR KART



Una produzione 10tacle Studios AG

Sviluppato da Inverse Entertainment GmbH

RICONOSCIMENTI

INVERSE ENTERTAINMENT GMBH:

Responsabile progetto

Marco Schultz

Capo programmatore

Nils Pipenbrinck

Programmazione aggiuntiva

Tammo Hinrichs

Felix Bohmann

Michael Büttner

Capo grafico e grafica concettuale

Thomas Heinrich

Grafica

Thomas Heinrich

Florian Mehnert

Grafica aggiuntiva

Martin Woit

Daniela Hudson

Bilanciamento kart

Hayden Smith

Servizi d'ufficio

Nadine Anette Opitz

10TACLE STUDIOS AG:

Produttore esecutivo

Martijn Pantlin

Sviluppo affari

Kay Krämer

Direttore di produzione

Jason Garber

Capo testing

Navid Kiani

PACK/MANUAL-DESIGN:

www.vkundk.com

ASSISTENZA TECNICA E SERVIZIO CLIENTI

Problemi audio o video:

In caso di problemi di natura audio o video, assicurati di aver installato i driver più recenti per le tue schede audio e video. Contatta le rispettive case produttrici per ottenere le versioni più aggiornate dei driver.

Assicurati che DirectX 9 sia installato sul tuo computer! DirectX9 si trova sul CD di MSWT - Kart e può essere installato tramite il menu di AutoPlay.

Hai dei problemi nell'installazione del software o sei bloccato nel gioco e hai bisogno di aiuto?

Saremo lieti di darti una mano. Ecco come puoi contattarci:

Telefonisch:

Tipps und Tricks: 01908 -82 415 (7 Tage die Woche erreichbar)

Technische Helpline: 01908 -82 416 (7 Tage die Woche erreichbar)

1,86 EUR/Minute aus dem deutschen Festnetz

Online:

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