



**A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO
PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT****I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	PAGE 4
LANCER LE JEU	PAGE 6
MENU PRINCIPAL	PAGE 6
CHAMPIONNAT	PAGE 7
DÉFIT INVERSE	PAGE 9
2 JOUEURS	PAGE 11
SERVICE JEU	PAGE 13
OPTIONS	PAGE 15
ÉCRANS DE JEU	PAGE 17
CREDITS	PAGE 38

INTRODUCTION

Suzuki Alstare Extreme Racing est le jeu de course le plus rapide et le plus passionnant qui soit. Aux commandes d'une Suzuki GSX-R600 Standard tout juste sortie d'usine, vous devrez courir avec les pilotes du team Suzuki Alstare Racing : Fabrizio Pirovano, Stéphane Chambon, Pierfrancesco Chili et Katsuaki Fujiwara. Gagnez d'abord votre place dans l'équipe de réserve et ensuite, vous aurez votre chance d'intégrer officiellement le team Suzuki Alstare Racing.

Au fur et à mesure de vos progrès, vous piloterez des machines de plus en plus rapides et vous pourrez même affronter vos amis en mode 2 joueurs sur le même écran ! En passant par le Service Jeu d'Ubi Soft, vous aurez l'occasion d'affronter jusqu'à 7 joueurs par Internet.

INSTALLER SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING.

Avant de lancer l'installation, nous vous recommandons de fermer toutes les applications actives. Si d'autres programmes sont en cours d'utilisation, vous risquez de perdre des données.

Installer Suzuki Alstare Extreme Racing est enfantin : il suffit d'insérer le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM (si vous disposez de plusieurs lecteurs, utilisez celui listé en premier dans l'ordre alphabétique). L'installation doit commencer automatiquement au bout de quelques secondes. Si la fonction d'Exécution Automatique est désactivée, vous pouvez la réactiver ou installer le jeu manuellement.

► ACTIVER LA FONCTION D'EXÉCUTION AUTOMATIQUE.

Pour activer la fonction d'Exécution Automatique, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône Poste de Travail, sélectionnez Propriétés dans le menu déroulant puis cliquez sur l'onglet Gestionnaire de Périphériques. Sélectionnez la liste des lecteurs de CD-ROM, choisissez votre lecteur principal et cliquez sur le bouton Propriétés. Cliquez sur l'onglet Paramètres et assurez-vous que la boîte Exécution Automatique est cochée.

► INSTALLER LE JEU MANUELLEMENT.

Pour installer le jeu sans activer la fonction d'Exécution Automatique, insérez votre CD-ROM dans le lecteur principal, double-cliquez sur l'icône Poste de Travail, puis sur

l'icône représentant votre lecteur de CD-ROM. Double-cliquez enfin sur l'icône SETUP.EXE.

► DIRECTX.

(Voir Annexe 1: Installation de DirectX & Certification)

Pour que Suzuki Alstare Extreme Racing fonctionne correctement, il est nécessaire que votre ordinateur soit compatible DirectX. Au cours de l'installation, le programme d'installation de Suzuki Alstare Extreme Racing vous signalera si DirectX n'est pas installé sur votre ordinateur, ou si certains de ses composants ne sont pas à jour. Dans ce cas, il vous sera proposé d'installer DirectX 7. Nous recommandons que vous installiez DirectX 7 et que vous suiviez les recommandations données par le programme d'installation de DirectX. Si vous avez des doutes ou des questions sur DirectX, contactez votre revendeur.

DÉSINSTALLER SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING.

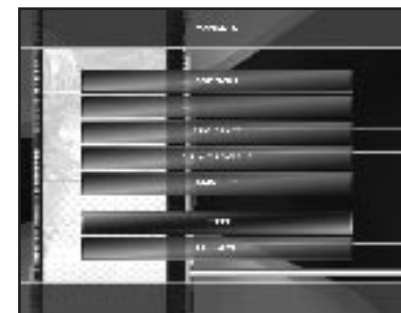
Pour désinstaller Suzuki Alstare Extreme Racing, accédez au groupe de programmes Suzuki Alstare Extreme Racing du menu Démarrer et choisissez Désinstaller Suzuki Alstare Extreme Racing. Suzuki Alstare Ex-

treme Racing sera automatiquement effacé de votre ordinateur. Vous pouvez également supprimer les fichiers manuellement.

LANCER LE JEU

Après la présentation des logos, l'écran de titre du jeu s'affiche, ainsi que le message **APPUYEZ SUR UNE TOUCHE**. Appuyez sur une touche pour accéder au Menu Principal ou attendez quelques secondes pour voir la Démo du jeu. (Appuyez sur une touche pendant la démo pour revenir à l'écran de titre).

MENU PRINCIPAL



C'est depuis ce menu que vous choisissez votre mode de jeu entre Championnat, Défi Inverse, Course Unique et 2 Joueurs. C'est également depuis ce menu que vous pouvez accéder au menu des Options ainsi qu'au Service Jeu Ubi Soft. Pour sélectionner un mode de jeu, placez le curseur dessus et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

CHAMPIONNAT

C'est le mode de jeu principal de Suzuki Alstare Extreme Racing. Vous commencez novice et devez faire vos preuves afin d'être intégré dans le team Suzuki Alstare Racing. Les motos et les circuits que vous «gagnez» dans ce mode de jeu deviennent disponibles en mode Course Unique et 2 Joueurs. Vous pouvez établir des records dans ce mode de jeu.

DÉFI INVERSE

Ce mode de jeu n'est pas proposé tant que vous n'avez pas terminé le Championnat et gagné votre place dans le livre des records. Dès que vous aurez gagné le Championnat, ce mode de jeu sera accessible. Vous ne pensiez tout de même pas qu'il était facile de gagner sa place dans le team Alstare ? En mode Défi Inverse, vous jouez au niveau expert sur tous les circuits du champion-

nat, mais en sens inverse ! Nous verrons si vous êtes capable de battre les champions !

COURSE UNIQUE

Choisissez de 1 à 7 adversaires «ordinaires» ou pilotez seul pour vous entraîner sur l'un des circuits dont vous avez gagné l'accès en Championnat. Vous pouvez établir des records dans ce mode de jeu.

2 JOUEURS

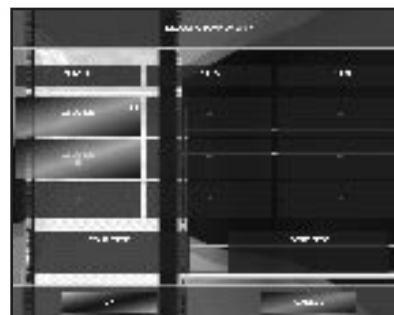
Affrontez un de vos amis sur le même écran.

OPTIONS

Ce menu vous permet de choisir le périphérique de jeu et de modifier les contrôles de jeu. Vous pouvez également depuis ce menu modifier les paramètres graphiques et audios du jeu, afficher les meilleurs temps ainsi qu'enregistrer ou charger une partie.

CHAMPIONNAT

Si vous participez à votre première course, cliquez sur Nouveau. Si vous avez déjà joué, vous pouvez également Continuer la partie en cours. Si vous avez commencé une partie mais que vous cliquez sur Nouveau, assurez-vous que votre précédente partie est enregistrée, faute de quoi elle sera perdue.



Si vous cliquez sur Nouveau, il vous sera demandé de choisir un nom. Tapez votre nom au clavier et cliquez sur OK pour confirmer votre choix, ou sur Annuler pour revenir à l'écran précédent.

Il ne vous reste plus qu'à choisir un championnat.

Neuf championnats sont proposés en mode Championnat et sont accessibles au fil de votre progression de Novice à Réserve et enfin en tant que pilote officiel du team Suzuki Alstare Racing.

Choisissez le championnat de votre choix et cliquez sur OK. Vous ne pouvez pas choisir les championnats marqués d'un «---?---». Si vous terminez premier d'un championnat, vous aurez accès à un nouveau

championnat. Le «---?---» sera remplacé par le nom du championnat. Le premier championnat proposé est «Session 1».

En bas de l'écran, les meilleurs temps de course du championnat et les noms des pilotes sont affichés. Comparez vos résultats avec ceux de vos amis pour savoir qui détient le record !

► COURIR EN CHAMPIONNAT

Un championnat compte de 3 à 6 courses. A l'issue de chaque course, des points sont marqués selon les places obtenues :

1er	-	10 points
2nd	-	6 points
3ème	-	4 points
4ème	-	3 points
5ème	-	2 points
6ème	-	1 point

A l'issue de chaque course, les points distribués pour la course sont ajoutés au total des pilotes pour le championnat et une table des résultats s'affiche. A la fin du championnat, le pilote qui a marqué le plus de points est déclaré vainqueur. Pour gagner l'accès à un nouveau championnat, vous devez terminer 1er du championnat actuel.

Au fur et à mesure de votre progression dans les championnats, vous aurez accès à des motos de plus en plus puissantes. Saurez-vous piloter la GSX-R Superbike ?

► PAUSE

En appuyant sur la touche Echap en cours de partie, vous mettez le jeu en pause et les options suivantes sont proposées :

Continuer - Pour reprendre la course.

Abandonner - Abandonner la course, vous ne marquez aucun point.

DEFI INVERSE

Le Défi Inverse est un mode de jeu strictement identique au Championnat : vous avez simplement accès à toutes les motos et vous devez piloter sur les mêmes circuits, mais à l'envers !

COURSE UNIQUE

Dans l'écran Course Unique, vous pouvez indiquer le circuit sur lequel vous allez piloter, choisir la combinaison de votre pilote et le nombre d'adversaires à affronter. Cliquez sur Circuit pour accéder à l'écran Choix Circuit. Sélectionnez le circuit de votre choix parmi ceux auxquels vous avez eu



accès en mode Championnat et cliquez sur Inverse pour piloter sur ce circuit, mais à l'envers. Si vous ne pouvez pas choisir Inverse, c'est que vous n'avez pas marqué assez de points dans le championnat. Cliquez sur OK pour valider ou sur Annuler pour revenir à l'écran précédent.

Cliquez sur Moto pour accéder à l'écran Choix Moto. Il ne vous reste plus qu'à choisir une moto que vous avez « gagnée » en Championnat et décider si la boîte sera automatique (AT) ou manuelle (MT). Cliquez sur OK pour valider ou sur Annuler pour revenir à l'écran précédent. Cliquez sur Modifier Moto pour accéder à l'écran des réglages de la moto.

► MODIFIER MOTO



Vous pouvez régler votre moto pour améliorer ses performances dans trois domaines : **Puissance** permet d'influer sur l'accélération de la moto.

Direction sert à augmenter ou réduire l'angle de braquage de la moto.

Freins détermine la puissance du freinage.

Cliquez sur le curseur de votre choix et déplacez-le sur la droite ou sur la gauche pour régler le paramètre indiqué. Vous êtes limité dans les modifications que vous pouvez apporter : faites les bons choix !

Cliquez sur **Défaut** pour redéfinir les paramètres par défaut. Cliquez sur OK pour valider les modifications apportées ou sur Annuler pour revenir en arrière.

Cliquez sur **Combi** pour accéder à l'écran Choix Combi. Il vous suffit de choisir la combinaison que va porter votre pilote, puis de cliquer sur OK pour valider, ou sur Annuler pour revenir en arrière.

Cliquez sur les icônes + ou - pour augmenter ou réduire le nombre d'adversaires que vous allez affronter. Vous pouvez piloter contre de 1 à 7 joueurs.

Sélectionnez **Course** et lancez la course !

Si vous ne parvenez pas à rejoindre un point de contrôle avant d'être à court de temps, vous reviendrez à cet écran. Si vous terminez la course, il vous sera demandé de taper votre nom (si vous avez établi un record) avant de revenir à cet écran. Pour quitter cet écran et revenir au Menu Principal, cliquez sur le bouton Annuler.

► PAUSE

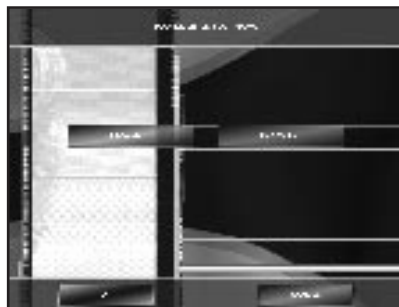
Si vous appuyez sur la touche **Echap** alors que vous participez à une Course Unique, le jeu se met en pause et les options suivantes sont affichées :

Continuer : reprendre la course.

Rejouer : recommencer la course avec la même moto.

Abandonner : quitter la course et revenir à l'écran Course Unique.

2 JOUEURS



Les deux joueurs doivent commencer par taper leurs noms. Cliquez sur OK une fois les noms choisis ou cliquez sur Annuler



pour revenir au Menu Principal. Les deux joueurs doivent ensuite choisir leur combinaison.

La course peut commencer. Le circuit choisi est affiché. Si vous avez réalisé suffisamment de progrès en Championnat, vous aurez la possibilité de jouer en mode Inverse. Vous pouvez également activer ou non le Handicap. Cliquez sur OK pour confirmer le choix du circuit et accéder à l'écran suivant. Cliquez sur Annuler pour revenir à l'écran précédent.

► HANDICAP

Si le **Handicap** est activé («handicap» s'affiche en jaune), le pilote qui est en deuxième position bénéficie d'un turbo pour revenir sur le premier. Cette fonction est très utile

lorsque l'un des joueurs est novice. Bien entendu, pour que la compétition soit équitable, lorsque les deux joueurs ont le même niveau, il faut désactiver le handicap. Enfin, il faut que les deux joueurs choisissent leur moto respective. Les motos sélectionnées sont affichées en surbrillance. Choisissez une transmission Automatique (AT) ou Manuelle (MT). Cliquez sur Annuler pour revenir à l'écran précédent, ou cliquez sur OK si les deux joueurs sont satisfaits de leurs choix afin de commencer la course.



► PAUSE

Si vous appuyez sur Echap pendant la course, le jeu se met en pause et vous aurez le choix parmi les options suivantes :

Continuer : reprendre la course.

Abandonner : abandonner la course et donner la victoire à l'autre joueur.

► FIN D'UNE COURSE À 2 JOUEURS

Lorsque la course est terminée, le nombre de victoires obtenues par chacun des joueurs est affiché à l'écran, ainsi que les choix suivants :

Rejouer : relancer la course avec les mêmes motos.

Changer : revenir à l'écran Choix Circuit, pour changer de circuit et/ou de moto.

Menu Principal : revenir au Menu Principal.

GAME SERVICE

Si vous voulez jouer à Suzuki Alstare Extreme Racing en ligne, vous devez avoir installé le Game Service de Ubi Soft. Si vous n'avez pas installé le Game Service, cette option ne vous sera pas proposée dans le Menu Principal du jeu. Vous pouvez installer le Game Service en même temps que Suzuki Alstare Extreme Racing.

Une fois le Game Service installé, vous pouvez lancer une partie en ligne de deux façons :

1. Lancez le jeu et cliquez sur Game Ser-

vice. Le Game Service Jeu ("GSClient") vous permettra de préparer la Session de jeu.

2. Lancez directement GSClient.

Lorsque le GSClient est lancé et que vous êtes connecté, choisissez un serveur et connectez-vous dessus. Vous pouvez ensuite :

- 1.** Lancer une nouvelle partie de «Suzuki Alstare Extreme Racing» en cliquant sur «Créer Session» et en choisissant «Suzuki Alstare Extreme Racing». Dans ce cas, vous devez indiquer le nombre de joueurs qui pourront participer à la partie (8 au maximum) et donner un nom à cette partie. Vous devez ensuite choisir le circuit et éventuellement le mode Inverse le cas échéant. Si vous le souhaitez, vous pouvez créer une partie privée en cliquant sur le bouton «Privé» et en tapant un mot de passe. Sinon, cliquez simplement sur Créer.
- 2.** Rejoindre une partie en cours, en cliquant sur Session et sur Rejoindre Session. Si la partie est privée, vous devez indiquer le mot de passe.
- 3.** Dialoguer avec d'autres joueurs.

Si vous avez créé une Session, vous êtes

«Hôte» de la partie, ce qui signifie que c'est vous qui lancez la partie en cliquant sur «Jouer». Si la partie n'est pas encore lancée, le programme GSClient s'en chargera pour vous. Il ne vous reste ensuite qu'à choisir votre combinaison. Si vous n'avez pas créé une session, la partie commence automatiquement lorsque l'Hôte la lancera. Vous devez ensuite choisir votre combinaison, ainsi que votre moto. Pour que la compétition soit équitable, vous ne pouvez pas modifier votre moto lorsque vous participez à une partie en ligne et toutes les motos auront les mêmes caractéristiques. Une fois la moto choisie, vous accédez au menu d'attente, dans lequel vous pouvez voir les autres joueurs et leur moto respective.

Si vous souhaitez changer de moto ou de combinaison, cliquez sur Annuler pour revenir au menu précédent. Attention, si vous cliquez sur Annuler depuis l'écran Choix Combi, vous revenez sur l'interface de GSClient.

Lorsque tous les joueurs sont dans la salle d'attente, vous pouvez cliquer sur le bouton Course et la partie commence.

Le jeu charge les éléments nécessaires et vous devrez attendre quelques secondes pour que le jeu s'assure de la synchronisation des machines. Vous verrez alors «En Attente De Joueurs» s'afficher à l'écran. Dès que tous les ordinateurs sont synchronisés, le compte à rebours du départ est lancé et la course commence. Si le jeu ne parvient pas à se synchroniser, vous reviendrez automatiquement au menu principal au bout de 1 minute d'attente.

Il n'est pas possible de mettre le jeu en pause lorsque vous jouez en ligne. Si vous appuyez sur Echap, un menu s'affiche vous permettant de continuer la course ou de l'abandonner. Le jeu n'est pas en pause, ce qui signifie que la course continue autour de vous.

Une fois la course terminée, vous pouvez revenir au Menu Principal. Les résultats de tous les joueurs seront affichés, afin que tout le monde sache qui a été le plus rapide !

Lorsque vous aurez vu les résultats, vous pourrez cliquer sur le bouton Menu Principal. Si vous souhaitez participer à une nouvelle partie en ligne, vous devez recommencer la procédure décrite ci-dessus. Dans

le cas inverse, fermez le GSClient et vous pouvez recommencer à jouer normalement.

OPTIONS

Les options auxquelles vous avez accès sont : **contrôles, vidéo, audio, meilleurs temps, charger, et enregistrer.**

► CONTRÔLES

Commencez par indiquer si vous modifiez les contrôles du joueur 1 ou du joueur 2. Pour modifier un contrôle, sélectionnez-le et appuyez sur la touche qui doit servir pour cette commande. Si vous avez une manette reliée à votre ordinateur, vous pouvez l'utiliser à la place du clavier. Lorsque vous lancez une partie 2 Joueurs, il est conseillé que l'un des joueurs joue avec une manette et que le second utilise le clavier. A cause des limitations liées à l'usage du clavier, nous nous sommes rendus compte que certains contrôles fonctionnaient mal lorsque les deux joueurs utilisaient le clavier. Vous pouvez remédier à ce problème en n'utilisant pas les touches flèches du clavier. Une fois satisfait de vos modifications, cliquez sur OK pour revenir à l'écran Options. Cliquez sur Annuler pour revenir à l'écran Options sans modifier les contrôles.

► VIDÉO

Ce menu propose plusieurs options qui permettent d'améliorer la fluidité du jeu.

Périphérique

Si vous disposez de plusieurs cartes graphiques sur votre ordinateur, utilisez cette option pour choisir celle qui doit être utilisée.

Résolution

Choisissez 640x480 pour avoir les meilleures performances, mais le jeu sera moins beau que si vous choisissez une résolution supérieure.

Détails Textures

Réduisez le niveau de détails si le jeu n'est pas assez fluide.

Filtre Textures

Quatre options sont proposées : **AUCUN**, **FLUIDE**, **MIPMAP**, et **TRILINEAIRE**. **AUCUN** permet de rendre le jeu plus fluide, mais la qualité graphique s'en ressent. Le filtre **TRILINEAIRE** est le plus lent mais le plus beau. Remarque que sur la plupart des ordinateurs, la différence de vitesse d'affichage entre **AUCUN** et **FLUIDE** ne justifie pas la perte en qualité graphique. Essayez les différents filtres proposés pour savoir celui qui vous satisfait le plus.

► GLOSS MAPPING

Activez (ON) ou **désactivez** (OFF) cette option. Le gloss mapping améliore le rendu visuel des motos, mais vous perdrez en fluidité.

► AUDIO

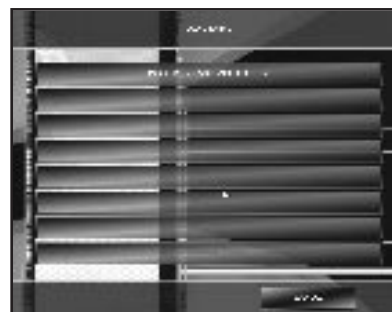
Utilisez les curseurs Effets Sons ou Musique pour augmenter ou réduire les volumes. Une fois les volumes réglés, cliquez sur OK pour revenir à l'écran Options. Si vous préférez laisser les volumes par défaut, cliquez sur Annuler pour revenir à l'écran Options.

► MEILLEURS TEMPS

Cet écran liste les meilleurs temps réalisés sur une course et le record du tour pour chaque circuit auquel vous avez eu accès en Championnat. Cliquez sur les flèches droite ou gauche pour faire défiler les circuits. Cliquez sur OK pour revenir à l'écran Options.

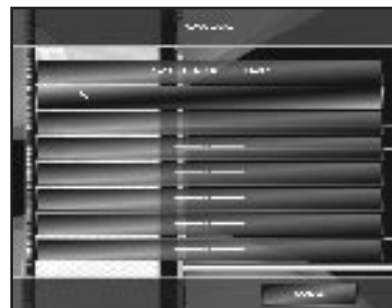
► CHARGER

Dans cet écran, vous pouvez choisir la partie enregistrée que vous souhaitez charger. Une fois le fichier chargé, vous retournez au Menu Principal. Cliquez sur Annuler pour revenir à l'écran Options.



► ENREGISTRER

Choisissez un emplacement de sauvegarde pour y enregistrer la partie en cours. Une fois la partie enregistrée, cliquez sur OK pour revenir à l'écran Options.



Remarque : Les résultats en cours de championnat ne sont pas enregistrés. Ne seront indiqués que les championnats terminés. En revanche, les meilleurs temps réalisés en cours de championnat sont enregistrés.

ECRAN DE JEU



(A) CARTE CIRCUIT

Vous y voyez le tracé du circuit. Les pilotes et leurs positions sont affichés sous la forme de triangles colorés. Vous êtes le triangle vert et vos adversaires sont en bleu, sauf ceux qui sont devant vous et qui apparaissent en rouge.

(B) CHRONO

Vous devez atteindre le point de contrôle

suivant avant que le chrono arrive à zéro, faute de quoi vous serez disqualifié. En Championnat, vous ne marquez pas de point lorsque vous êtes disqualifié.

(C) PLACE ET TOUR

Vous pouvez voir votre place actuelle comparée à celle des pilotes en course, ainsi que le tour dans lequel vous êtes. Toutes les courses se disputent en 3 tours.

(D) TACHYMÈTRE, CARBURANT, TURBO

Les instruments vous indiquent votre régime moteur, le rapport enclenché, votre vitesse et le carburant turbo dont vous disposez encore. Lorsque vous commencez à être à court de carburant turbo, l'indicateur devient rouge. Vous gagnez du carburant turbo à chaque passage de point de contrôle (checkpoints).

(E) TEMPS DE COURSE ET TEMPS AU TOUR

Indique le temps de course et le temps réajusté à chaque tour.

ANNEXE 1 : INSTALLATION & CERTIFICATION DE DIRECTX

► INSTALLATION MANUELLE DE DIRECTX

Pour installer Direct X,

- 1 - Double-cliquez sur l'icône Poste de Travail et cliquez sur l'icône CD-ROM avec le bouton droit de la souris.
- 2 - Dans le menu qui s'affiche, cliquez sur Ouvrir. Une fenêtre s'affiche listant le contenu du CD. Double-cliquez sur le répertoire DirectX pour afficher son contenu.
- 3 - Double-cliquez sur **DXSETUP**.
- 4 - Vous devriez voir une fenêtre nommée «**DirectX(R) Setup**». Cliquez sur l'icône «**Réinstaller DirectX**» pour lancer l'installation.
- 5 - L'installation de DirectX commence. Au cours de l'installation, il vous sera sans doute demandé de remplacer certains pilotes. Répondez toujours Oui, en suivant les recommandations affichées par le programme.

- 6 - Une fois l'installation terminée, un message vous informera qu'il est nécessaire de redémarrer votre ordinateur. Une fois votre ordinateur redémarré, DirectX sera configuré. Référez-vous au chapitre Valider la Certification pour plus de renseignements sur comment vérifier que vos pilotes sont certifiés DirectX.

► EFFETS DE L'INSTALLATION DE DIRECTX.

Installer DirectX peut avoir pour effet de désactiver les utilitaires fournis par les constructeurs de votre matériel (Matrox Powerdesk, Diamond InControl etc.). Ces utilitaires ne seront plus accessibles, et toutes les options de configuration seront pilotées par les utilitaires de Windows.

► VALIDER LA CERTIFICATION

Pour vous assurer que Suzuki Alstare Extreme Racing fonctionne correctement sur votre ordinateur, il est conseillé de vérifier que les pilotes audio et vidéo utilisés sont certifiés DirectX. Si vous avez des problèmes pendant le jeu, vérifiez que vos pilotes sont bien certifiés. Pour cela :

- 1 - Ouvrez le menu Démarrer et cliquez sur Exécuter...
- 2 - Dans la fenêtre qui s'affiche, dans le champ de texte qui suit «Ouvrir:», tapez:

C:\program files\directx\setup\dxdiag.lnk

- 3 - Une fenêtre 'DirectX Diagnostic Tool' s'affiche. Si la fenêtre ne s'affiche pas, c'est que la version de DirectX installée est plus ancienne que la version 6.0. Réinstallez dans ce cas DirectX depuis le CD-ROM. Dans la fenêtre qui s'affiche, vérifiez les paramètres suivants :

Certification Pilotes Vidéos

Cliquez sur Affichage ou sur Affichage 1 en haut de la fenêtre.

Dans l'écran qui s'affiche, vous verrez le nom de votre carte vidéo, la mémoire dont vous disposez et vous pouvez tester sa compatibilité 2D (DirectDraw) et 3D (Direct3D). Pour vérifier la certification, regardez si derrière 'Pilotes' et 'Certifié : ' OUI est indiqué. Vérifiez que la première ligne indique «Pas de problème de pilotes». Si tel n'est pas le cas, vous devez télécharger et installer les pilotes les plus récents pour votre matériel auprès de son constructeur.

Certification Pilotes Son

Cliquez sur l'onglet Son en haut de la fenêtre. Dans l'écran qui s'affiche, vous verrez si les pilotes sont certifiés ou pas. Vérifiez que «Pas de problème de pilotes» est affiché. Si tel n'est pas le cas, vous devez télécharger et installer les pilotes les plus récents pour votre matériel auprès de son constructeur.

Garanties

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai de quatre-vingt-dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 100 FF (ou 15,24 Euro) par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, envoyez-le dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou un mandat postal de 100 FF (ou 15,24 Euro) par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Support Technique Ubi Soft
Rue des peupliers
56 910 Carentoir

SOMMAIRE

INTRODUCTIE	PAGE 22
HET SPEL STARTEN	PAGE 24
HOOFDMENU	PAGE 24
MAIN GAME	PAGE 25
SINGLE RACE	PAGE 27
TWO PLAYERS VERSUS	PAGE 29
GAME SERVICE	PAGE 32
OPTIONS	PAGE 34
INFORMATIE IN BEELD	PAGE 37

INTRODUCTIE

Suzuki Alstare Extreme Racing is het snelste en opwindendste motorrace-spel dat te koop is. Je begint met een Suzuki GSX-R600 Standard wegmachine, rechtstreeks uit de fabriek, en je racet tegen de leden van het Suzuki Alstare Racing team: Fabrizio Pirovano, Stephane Chambon, Pierfrancesco Chili en Katsuaki Fujiwara. Ga de concurrentiestrijd aan om een plaatsje te veroveren in het reserve team, en race vervolgens om een plaats in het Suzuki Alstare Racing team te verdienen.

Naarmate je vooruitgang boekt, mag je met steeds snellere motoren racen. Die kun je dan meteen gebruiken in een race voor 2 spelers tegen een vriend(in)! Ook kan je tegen 7 andere spelers over het Internet racen door gebruik te maken de Ubi Soft Game Service!

INSTALLEREN SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

Voordat je begint met de installatie, raden we je aan om alle programma's af te sluiten, aangezien de computer na de installatie opnieuw dient te worden gestart. Als enkele programma's zijn geopend op dit moment kunnen gegevens verloren gaan.

Het installeren van Suzuki Alstare Extreme Racing is heel gemakkelijk: doe de CD in de basis CD-ROM speler (als u meerdere CD/DVD spelers heeft zal de basis CD-ROM speler als eerste worden weer gegeven mits alfabetisch gesorteerd). Het spel zal automatisch starten en daarna kunt u de aanwijzingen op het scherm opvolgen. Wanneer het spel niet automatisch opstart kunt u of de Autorun instellen of u kunt de installatie handmatig vervolgen.

► AUTORUN INSTELLEN

Om de Autorun functie in te stellen moet u met rechter muisknop klikken op het icoontje Mijn Computer op uw bureaublad, selecteer de optie eigenschappen en daarna de taboptie apparaten beheer. Verleng de lijst CD-ROM speler, selecteer jouw basis CD-ROM speler en klik vervolgens op de knop eigenschappen. Klik op de knop instellingen en zorg ervoor dat de Auto run hokje is aangevinkt.

► INSTALLEREN ZONDER AUTORUN

Om het spel zonder autorun te installeren doet u de cd in de CD-ROM speler, dubbel klik op het icoontje Mijn Computer op uw bureaublad, dubbel klik daarna op het icoontje CD-ROM speler en vervolgens wanneer er een scherm te voorschijn komt op het bestand SETUP.EXE.

► DIRECTX

(zie ook *DirectX installatie & Certificatie*)

Om Suzuki Alstare Extreme Racing zonder problemen te spelen is het van belang dat u systeem volledig DirectX compatible is. Gedurende de installatie procedure van Suzuki Alstare Extreme Racing zal het setup programma van uw vragen of DirectX al is geïnstaleerd op uw systeem of dat deze nog niet is upgedate. Als DirectX op uw systeem wil hebben geïnstaleerd /upgedate wordt u gevraagd of u wilt doorgaan of niet. Als u op doorgaan klik dan zal DirectX 7 op uw systeem worden geïnstaleerd. We raden je aan de adviezen die worden gegeven door het DirectX setup programma op te volgen, anders zou dit problemen kunnen veroorzaken met uw systeem. Als u enige twijfel heeft over de compatibiliteit van uw computer raden wij u aan om u hardware leverancier te bellen.

DEÏNSTALEREN VAN SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

Om Suzuki Alstare Extreme Racing te deïnstaleren moet u naar het programma overzicht van het startmenu gaan en vervolgens naar Suzuki Alstare Extreme Racing gaan. Vervolgens kiest u de optie Uninstall Suzuki Alstare Extreme Racing. Suzuki Alstare

Racing zal nu automatisch worden verwijderd. De opgeslagen spellen en de mappen worden echter niet verwijderd. Deze moeten handmatig worden verwijderd. HET SPEL STARTEN

Nadat de logo's, zal een titel scherm verschijnen met de text Press Any Key. Druk op een toets om naar het hoofdmenu te gaan of druk enkele seconden geen toetsen in om een demo van het spel te zien (Druk tijdens het afspelen van de demo op elk gewenste toets om terug te keren naar het titelscherm)

HOOFDMENU

Dit menu biedt toegang tot het standaard spel, een enkelvoudige race, de spel-stand voor 2 spelers en de opties en ook de optie om toegang te krijgen tot Ubi Soft Game Service –multiplayer mode via het internet. Om een menukeuze te openen moet je hem markeren en op de linker muisknop klikken.

MAIN GAME (STANDAARD SPEL)

Dit is de normale spel-stand van Suzuki Alstare Extreme Racing, waarin je als onervaren coureur begint. Je moet proberen op te klimmen in de rangen om tenslotte te worden uitgenodigd als volwaardig lid van



het Suzuki Alstare Racing team. De parkoersen en motoren waartoe je in deze spel-stand toegang krijgt, zijn ook te spelen in een enkelvoudige race en in een race voor 2 spelers. In deze spel-stand kun je ook records vestigen.

REVERSE CHALLENGE

Dit zal pas tot de opties behoren wanneer je het Standaard spel hebt gewonnen en een plaatsje hebt verworven in de geschiedenis boeken. Pas je het Standaard spel hebt gewonnen wordt deze optie beschikbaar. Had je gedacht dat het makkelijk zou zijn om in het Alstare team te komen? Mooi niet dus! Deze keer rij je met de échte professionals op een totaal nieuwe set van races! Kijk nu maar eens of je Alstare racers kan verslaan!

SINGLE RACE (ENKELE RACE)

Kies 1 tot en met 7 door de computer bestuurde tegenstanders, of race alleen om te oefenen op een parkoers waartoe je in de stand Main Game (Standaard Spel) toegang hebt gekregen. Het is in deze spel-stand mogelijk om records te vestigen.

2 PLAYER VERSUS (2 SPELERS)

Race tegen een vriend(in) om uit te maken wie nu werkelijk de snelste coureur is.

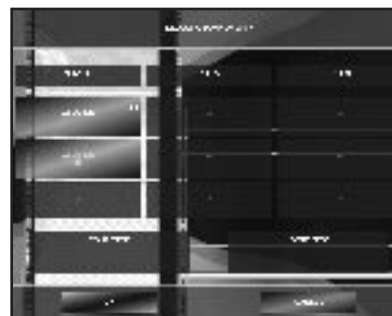
OPTIONS (OPTIES)

Selecteer een configuratie voor de gewenste besturing, pas de geluidsinstellingen aan, bekijk de beste tijden, laad een spel of sla er een op.

MAIN GAME

(STANDAARD SPEL)

Als dit de eerste keer is dat je speelt, moet je New (Nieuw) selecteren. Als je al aan een wedstrijd deelneemt, kun je de optie Continue (Vervolgen) kiezen om dat spel verder te spelen. Je kunt ook voor New (Nieuw) kiezen als je al aan een wedstrijd deelneemt. Denk er dan wel aan om eerst het spel op te slaan op een geheugenkaart omdat alle gegevens anders verloren gaan!



Als je kiest voor een nieuw spel, word je gevraagd een naam in te voeren. Toets je naam in door gebruik te maken van het toetsenbord. Klik vervolgens op de optie OK om uw naam te bevestigen of de CAN-CEL optie om terug te keren naar het vorige menu.

Je moet nu een kampioenschap kiezen.

Het Standaard Spel bevat 9 kampioenschappen, beginnend met de wedstrijden voor nieuwelingen, daarna kun je rijden voor het reserve team en tenslotte mag je mee als volwaardig lid van het Suzuki Alstare team.

Selecteer het gewenste kampioenschap en klik op de OK optie. Het is niet mogelijk

om een kampioenschap te selecteren dat wordt gemarkeerd met “---?---”. Als je de eerste plaats bereikt in een kampioenschap krijg je toegang tot een volgend kampioenschap. De aanduiding “---?---” wordt dan vervangen door de naam van het kampioenschap. Het eerst beschikbare kampioenschap wordt “Session 1” (Sessie 1) genoemd.

Als je een kampioenschap markeert, verschijnt onderin beeld de beste totaaltijd voor dat kampioenschap, plus de naam van de speler die deze tijd heeft gerealiseerd. Strijd met je vrienden om het record van elk van de kampioenschappen op je naam te schrijven!

► COMPETING IN A CHAMPIONSHIP (Deelnemen aan een kampioenschap)

Een kampioenschap bestaat uit 3 tot en met 6 races waarin je onderstaande punten kunt verdienen door te finishen op de volgende plaatsen:

1e plaats	10 punten
2e plaats	6 punten
3e plaats -	4 punten
4e plaats -	3 punten
5e plaats -	2 punten
6e plaats -	1 punt

Aan het einde van de race worden de behaalde punten toegekend aan de deelnemers en wordt een klassement getoond. De coureur met de meeste punten aan het einde van het kampioenschap is de winnaar. Om aan een nieuw kampioenschap te mogen deelnemen, moet je in het huidige kampioenschap als eerste eindigen.

Naarmate je vordert in de kampioenschappen, krijg je als beloning steeds snellere motoren tot je beschikking. De vraag is natuurlijk wel of je in staat bent om het immense vermogen van een GSX-R Superbike te beteugelen?

► PAUSE (Pauzeren)

Als je tijdens een kampioenschapsrace op de Start-knop drukt, wordt het spel gepauzeerd en verschijnen de volgende opties in beeld:

Back (Doorspelen) – Hef de pauze op en ga door met de race.

Retire from Race (Opgeven) – Geef de race op. Je ontvangt geen kampioenschapspunten.

Gebruik de stuurknoppen of de joystick om een optie te markeren. Druk op de A-knop

om deze te selecteren. Als je op de Start-knop drukt terwijl het spel is gepauzeerd, wordt de pauze opgeheven en wordt het spel vervolgd.

SINGLE RACE

(ENKELE RACE)

Het scherm voor een Single Race (Enkele Race) toont het parkoers waarop je gaat rijden, de motor waarmee je gaat racen, het pak dat je personage draagt en het aantal tegenstanders waartegen je het gaat opnemen. Omdat je aan de race begint, kun je elk van de onderstaande onderdelen wijzigen:



Selecteer Course (Parkoers) om het scherm Select Course (Kies Parkoers) op te roepen.

Kies een van de parkoersen waartoe je in het Standaard Spel toegang hebt gekregen en selecteer "reverse" om in spiegelbeeld te rijden. Als het niet mogelijk is om een parkoers te spiegelen ben je nog niet ver genoeg gevorderd in het Standaard Spel! Klik op de OK button om de keuze te bevestigen of klik op de CANCEL button om de keuze te herroepen.

Selecteer Bike (Motor) om toegang te krijgen tot het scherm Select Bike (Motor Selecteren). Kies een motor waarover je in het Standaard Spel de beschikking hebt gekregen. Kies vervolgens voor een automatische (AT) of handgeschakelde (MT) versnellingsbak. Druk op de OK button om de keuze te bevestigen of de CANCEL button om deze te herroepen. Selecteer Modify Bike om de motor te modificeren.

► MODIFY BIKE (Motor Modificeren)

Hier kun je de drie belangrijkste karakteristieken aanpassen die bepalen hoe de motor zich gedraagt:

Power (Vermogen) verhoogt of verlaagt het acceleratievermogen van de motor.

Steering (Besturing) vergroot of verkleint de draaicirkel van de motor.

Braking (Remmen) verhoogt of verlaagt het remvermogen van de motor.



Markeer de gewenste schuifregelaar en schuif deze met behulp van de stuurknoppen of de joystick naar links of rechts om de instelling voor dit onderdeel aan te passen. De mate waarin je verbeteringen aanbrengt kent echter een limiet, dus maak een weloverwogen keuze!

Selecteer **DEFAULT** om alle schuifregelaars weer in hun oorspronkelijke posities terug te zetten. Druk op de OK om de keuze te bevestigen of druk op de **CANCEL** om je beslissing te annuleren.

Selecteer Leathers (Pak) om het scherm Choose Leathers (Kies een pak) te openen.

Kies een motorpak en druk op de OK button om de keuze te bevestigen of druk op de CANCEL button om de beslissing te herroepen.

Selecteer door middel van de + en de - button het aantal tegenstanders waartegen je wilt racen. Je kunt kiezen uit 0 tot en met 7 tegenstanders.

Markeer nu de optie Race en druk op de OK button om de race te starten!

Als het je niet lukt om een controlepost te passeren voordat de klok op nul staat, keer je terug naar dit scherm. Als je een race uitrijdt (en de tijd die je hebt neergezet is snel genoeg) dan wordt je gevraagd om een naam in te voeren. Nadat je dat hebt gedaan, keer je terug naar dit scherm. Klik op de **CANCEL** button om dit scherm te verlaten en terug te keren naar het hoofdmenu.

► PAUSE (Pauzeren)

Als je de Escape-toets (Esc) tijdens een enkelvoudige race intoetst, wordt het spel gepauzeerd en verschijnen de volgende opties: **Resume** (Doorspelen) – Hef de pauze op en ga door met de race.

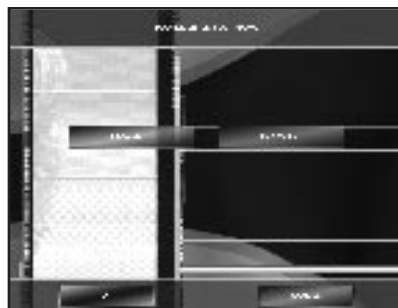
Race again (Opnieuw racen) - Start de race opnieuw, met dezelfde motor, op hetzelfde parkoers.

Retire from race (Opgeven) – Geef de race

op en keer terug naar het scherm Single Race (Enkelvoudige Race).

2 PLAYER VERSUS

(2 SPELERS)



Om te beginnen wordt beide spelers gevraagd hun naam in te voeren. Gebruik de linker- en rechter stuurknoppen of de joystick om een letter te selecteren en druk op de OK button om deze te bevestigen en door te gaan naar de volgende letter. Druk op de CANCEL button om de huidige letter te annuleren en terug te keren naar de vorige. Druk op de OK om je naam te bevestigen of op de CANCEL button om terug te keren naar het hoofdmenu.



Beide spelers moeten nu een motorpak kiezen. Het is nu tijd geworden om een parkoers te kiezen waarop je wilt racen. Het gekozen parkoers licht op. Als je voldoende vooruitgang hebt geboekt in het Standaard Spel, dan is het mogelijk om het gekozen parkoers in tegengestelde richting te rijden. Je kunt ook

de optie Handicap (Voorgift) in- of uitgeschakelen. Druk op de Ok button om de keuze te bevestigen en door te gaan naar het volgende scherm. Druk op de CANCEL button om terug te keren naar het vorige scherm.

► HANDICAP (Voorgift)

Als de handicap is ingeschakeld (het woord "handicap" wordt geel), dan krijgt de coureur die op de tweede plaats ligt gedurende een korte tijd extra snelheid. Deze optie is vooral nuttig als een ervaren speler het opneemt tegen een nieuweling, omdat hierdoor een spannender race ontstaat. Voor een volledig eerlijke race moet de handicap natuurlijk uitgeschakeld zijn!



Voordat de race van start kan gaan moet elke speler tenslotte nog een motor selec-

teren. De gekozen motor wordt opgelicht. Kies vervolgens voor een automatische (AT) of een handgeschakelde (MT) versnellingsbak. Druk op de CANCEL button om terug te keren naar het vorige scherm. Of druk op de OK om de race te starten als beide spelers tevreden zijn met hun keuze!

► PAUSE (Pauzeren)

Als de Start-knop tijdens een race voor 2 spelers wordt ingedrukt wordt het spel gepauzeerd en verschijnen de volgende opties:

Resume (Doorspelen) – Hef de pauze op en ga door met de race.

Retire from Race (Opgeven) – Geef de race op; de tegenstander wint de race.

► THE END OF A 2 PLAYER RACE (Einde van een race voor 2 Spelers)

Als een race voor 2 spelers is afgelopen, dan wordt het totaal aantal punten van beide spelers getoond, samen met de volgende opties:

Race again (Opnieuw Racen) - Herstart de race met dezelfde motoren op hetzelfde parkoers.

Change (Wijzig) – Keer terug naar het scherm Select Course (Parkoers Selecteren) om een ander parkoers en/of een andere motor te selecteren.

Main Menu (Hoofdmenu) – Keer terug naar het Hoofdmenu.

GAME SERVICE

Om Suzuki Alstare Extreme Racing online te spelen, moet je Ubi Soft's Game Service hebben geïnstaleerd op je PC. Als je Ubi Soft's Game Service niet hebt geïnstaleerd dan zal de optie Game Service niet beschikbaar zijn vanuit het hoofdmenu van het spel. Er is een installatie programma geleverd bij het spel dat het mogelijk maakt om Game Service te installeren. Dit programma kan worden gestart vanuit het algemene Autorun menu.

Eenmaal geïnstaleerd kun je op 2 manieren starten met de online game play:

- 1 - Start het spel en klik vervolgens op de Game Service button. Dit start automatisch de Game Service Client ("GSClient") die je verder op weg helpt.
- 2 - Start GSClient direct.

Wanneer je GSClient start en je bent ingelogd kies je vervolgens een server (bijvoorbeeld de San Fransisco server) en maak daar vervolgens verbinding mee. Hierna kunt u kiezen uit 3 opties:

1. Start een nieuw spel van "Suzuki Alstare Extreme Racing" door te klikken op "Create Session" en selecteer "Suzuki Alstare Extreme Racing". Wanneer je deze selecteert zal je een maximum aantal medespelers moeten kiezen (niet meer dan 8) en je zal een naam moeten kiezen voor het spel. Ook zal je de parkoers moeten kiezen waarop je wil racen en of je deze in tegengestelde richting wilt rijden of niet. Als je met een select gezelschap wil rijden kun je er een privé spel van maken door op de button "Private" te klikken en vervolgens een password in te tikken. Of je kunt simpelweg een nieuw spel creëren door op de button "Create" te klikken.
2. Doe mee aan een al bestaande spel, door middel van het selecteren van een sessie en daarna door het klikken op de "Join Session" button. Als het spel privé is dan word er een password van je gevraagd.
3. Chatten met andere spelers op het internet.

Als je zelf een spel bent begonnen ben je de "Host", waardoor je verantwoordelijk bent voor het starten van het spel, door op "Start Game" te klikken. Als het spel niet

is gestart zal GSClient dit voor je doen. Als het spel is gestart dan verschijnt direct het menu waar je je motorpak kan selecteren. Als je niet zelf het spel hebt gecreeërd dan zal het spel starten wanneer de Host het spel start.

Je word verzocht om de kleur combinaties van je motorpak te kiezen. Wanneer je je pak hebt geselecteerd zal je een motor moeten kiezen. Om de wedstrijd zo eerlijk mogelijk te laten verlopen is het tijdens de online mode niet mogelijk om modificaties aan je motor aan te brengen, zodat de beste coureur wint aangezien alle motors hetzelfde zijn. Wanneer je je motor hebt geselecteerd dan ga je naar het wacht menu waar je alle andere motors van de spelers kan bekijken.

Als je je motorpak en/of motor wil veranderen kan je dit doen door op de CANCEL button te drukken om naar het vorige menu terug te keren. Door CANCEL te selecteren ga je terug naar het GSClient scherm. Wanneer je alle spelers ziet dan kun je vanuit de wacht menu de optie Race selecteren. Dit is de enige manier om de race te beginnen. Zodra je deze optie selecteert zal het spel starten.

Nadat het spel is geladen zal er een korte vertraging ontstaan omdat het spel alle machines moet synchroniseren. Dit gebeurt terwijl op het scherm de text "Waiting for players" (Wachten op de spelers) verschijnt. Zodra alle machines zijn gesynchroniseerd zal het spel aftellen waarna de race begint! Als er iets fout is gegaan met de synchronisatie en het spel niet start dan zal het spel opnieuw gaan aftellen na 1 minuut.

Gedurende een race kan je het spel niet pauzeren. Als je de Escape toets indrukt zal er menu verschijnen die je de keuze geeft om terug te keren naar het hoofdmenu of te stoppen met het spel. Het spel word niet gepauzeerd wanneer je je in dit menu bevindt.

Wanneer je het race hebt beëindigt zal je terugkeren naar het hoofdmenu en zal jouw resultaat van de wedstrijd samen met die van de andere spelers worden getoond. En nu maar kijken wie het snelste was!

Wanneer je de resultaten hebt gezien kan je de button Main menu (Hoofdmenu) klikken, waarna je terugkeert naar het hoofdmenu en daarna naar het GSClient menu. Als je online verder wil spelen volg dan opnieuw de bovenstaande procedure. Als je niet

verder wilt spelen sluit dan het GSClient venster en keer terug naar het spel waarna je eventueel verder offline kan spelen.

OPTIONS (OPTIES)

De beschikbare opties zijn: controls (besturing), video (beeld) audio (geluid), view best times (records bekijken), load game (spel laden) en save game (spel opslaan).

► CONTROLS (Besturing)

Kies tussen het instellen van speler 1 of 2. Om de besturing te veranderen moet u de besturing selecteren en daarna de gewenste toets intoetsen voor de uit te voeren functie.

Als je eventueel joysticks of gamepads aangesloten hebt op je computer kan je deze ook daarvoor in plaats selecteren. Wanneer je voor de 2 player mode kiest raden wij je aan een van beide spelers te laten spelen met een joystick/gamepad. Omdat het toetsenbord enkele beperkingen heeft, kan dat problemen geven met bepaalde functies. Het probleem kan vermindert worden door er voor te zorgen dat geen functies worden toegewezen aan de cursor-toetsen, maar eigenlijk is de enige manier om zonder enige problemen te spelen door gebruik te maken van gescheiden input apparatuur.

Wanneer u de gewenste besturing heeft gekozen kunt u op OK klikken om terug te keren naar het Options (opties) scherm. Selecteer de CANCEL button om u selectie te annuleren en om terug te keren naar het Optie scherm.

► VIDEO (Beeld)

Er zijn diverse belangrijke opties in dit menu die van invloed kunnen zijn op de spelnelheid:

Kies Videokaart

Als u meerdere videokaarten op uw PC heeft kunt u in dit menu de videokaart kiezen die u voor dit spel wilt gebruiker.

Resolutie

Het spel draait het beste op 640x480, maar ziet er minder mooi uit vergeleken met hogere resoluties.

Details

Het verminderen van de details zal het spel vloeiender laten verlopen, maar houdt er rekening mee dat het spel grafisch er minder mooi op wordt.

Filter

Deze functie heeft 4 opties: **NONE**, **SMOOTH**, **MIPMAPPED** en **TRILINEAR**. **NONE** is de snelste werkende maar grafisch minst mooie optie, **TRILINEAR** is de traagste maar grafisch mooiste optie. Overigens zijn er heel

veel videokaarten waarbij verschil tussen de optie **SMOOTH** en **NONE** vaak niet noemenswaardig is. Of je kiest voor de optie **MIPMAPPED** ten opzichte van **SMOOTH** of **TRI LINEAR** ten opzichte van **MIPMAPPED** eigenlijk een kwestie is van persoonlijke voorkeur – met deze instelling zal dus moeten worden geëxperimenteerd.

Gloss Mapping

U kunt deze optie aan of uit schakelen. Gloss Mapping zal van invloed zijn op de prestatie van de computer. Door deze uit te schakelen zal de beeldopbouw sneller verlopen maar de motoren zullen er grafisch minder mooi uit zien.

► AUDIO (Geluid)

Gebruik de stuurknoppen of de joystick om de schuifregelaar sound effects (geluidseffecten) of music (muziek) te selecteren en beweeg de schuif naar links of rechts om het volume respectievelijk te verlagen of te verhogen. Selecteer de Ok button om de wijzigingen te annuleren en terug te keren naar het scherm Options (Opties).

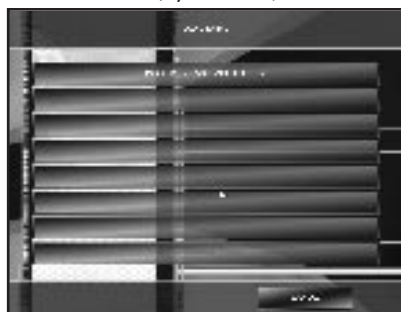
► VIEW BEST TIMES

(Records bekijken)

Gebruik de stuurknoppen of beweeg de joystick naar links of rechts om de snelste

tijden en de ronde-records te bekijken voor elk van de parkoers waartoe je in het Standard Spel toegang toe hebt gekregen. Druk op de OK button om terug te keren naar het scherm Options (Opties).

► **LOAD GAME (Spel laden)**



Ga naar de optie Load screen en selecteer vervolgens het spel dat u wilt spelen. Wanneer het spel is geladen keert u automatisch terug naar het hoofdmenu. Nadat het spel is geladen moet je op de **CANCEL** button drukken om terug te keren naar het scherm Options (Opties).

► **SAVE GAME (Spel opslaan)**

Selecteer in het scherm Save (Opslaan) een geheugenkaart waarop je een spel wilt ops-

laan. Wanneer het spel is opgeslagen drukt u op OK om terug te keren naar het Optie scherm.



NB: De status halverwege een kampioenschap wordt niet opgeslagen; alleen of een kampioenschap succesvol werd beëindigd (als 1e geplaatst) of niet. Bij het opslaan van een spel halverwege een kampioenschap worden echter wel de recordtijden opgeslagen.

INFORMATIE IN BEELD

(A) COURSE MAP

(Plattegrond van het parkoers)

Hier zie je een plattegrond van het parkoers met daarop gekleurde driehoekjes voor alle



coureurs. Jij verschijnt als de groene driehoek en de tegenstanders als blauwe driehoekjes. Als de tegenstanders op jou voorliggen wordt hun driehoekje rood.

(B) CHECKPOINT TIMER

(Resterende tijd voor checkpoint)

Je moet het volgende checkpoint zijn gepasseerd voordat deze teller op nul staat om te voorkomen dat je wordt gediskwalificeerd. Als je tijdens een kampioenschap wordt gediskwalificeerd krijg je geen punten.

(C) POSITION AND LAP INDICATOR

(Plaats en aantal ronden)

Dit toont je positie in de race ten opzichte van het totale aantal deelnemers. Ook zie

je hier aan welke ronde je bezig bent. Elke race bestaat uit drie ronden.

(D) SPEEDOMETER AND TURBO FUEL INDICATOR

(Snelheidsmeter en indicator voor turbo-brandstof)

Hier zie je het toerental van de motor, de huidige versnelling, de snelheid en de hoeveelheid turbo-brandstof. Als de turbo-brandstof opraakt, wordt deze rood. Je ontvangt turbo-brandstof wanneer je een controlepost passeert.

(E) RACE AND LAP TIMES

(Race- en rondetijden)

Toont de totale race-tijd en de tijd van de afzonderlijke ronden.

CREDITS

CRITERION STUDIOS

The Suzuki Alstare Extreme Racing team is:

Lead programmer

Alex Fry

Programming

Richard Parr
Garry Ferguson
Tim Aidley
Steve McCrea
Rob Withey
Mick Jones

Lead Game Designer

Adrian Moore

Lead Artist & Course Designer

Michael Williamson

Art & Course Design

Trevor Moore

Producers

Shawnee Sequeira
Colin McGinley

Sound and Music

Richard Beddow

A special thanks to Frank Parkinson, David Burke, Gavin Parker, Neil Martin, Jonathan Small and the original Redline Racer team.

UBISOFT

Producers
Yves Guillemot
Alain Corre
Vincent Minoué

Executive producer

Clement Merville

Project Manager

Thibaut Fron

Consultants

Jean-Bernard Jacon
Fabrice Pierre-Elien

Game Designer

Marc Blondeau

Worldwide Production Manager

Vincent Pâquet
Worldwide QA Manager
Eric Tremblay

Tests Manager

Nikola Milisavljevic
Christian Giuglea

Testers

Cristi Axinov
Castel Appopii
Mihai Banica
Sebastian Burtan
Stelian Dobre with
participation of:
Eric Martineau
Jonathan Moreau

Localisation

Coralie Martin
Maria-luisa Caballer-Luque

Marketing Director

Nicolas Metro

International Marketing Managers

Gwenaëlle Tibolla
Sébastien Puel

