



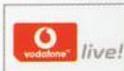
RACE HOME FROM WORK



www.thqwireless.com



available from



MotoGP™ and © 2003 Dorna Sports, S.L. MotoGP™ and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. THQ Wireless and the respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.

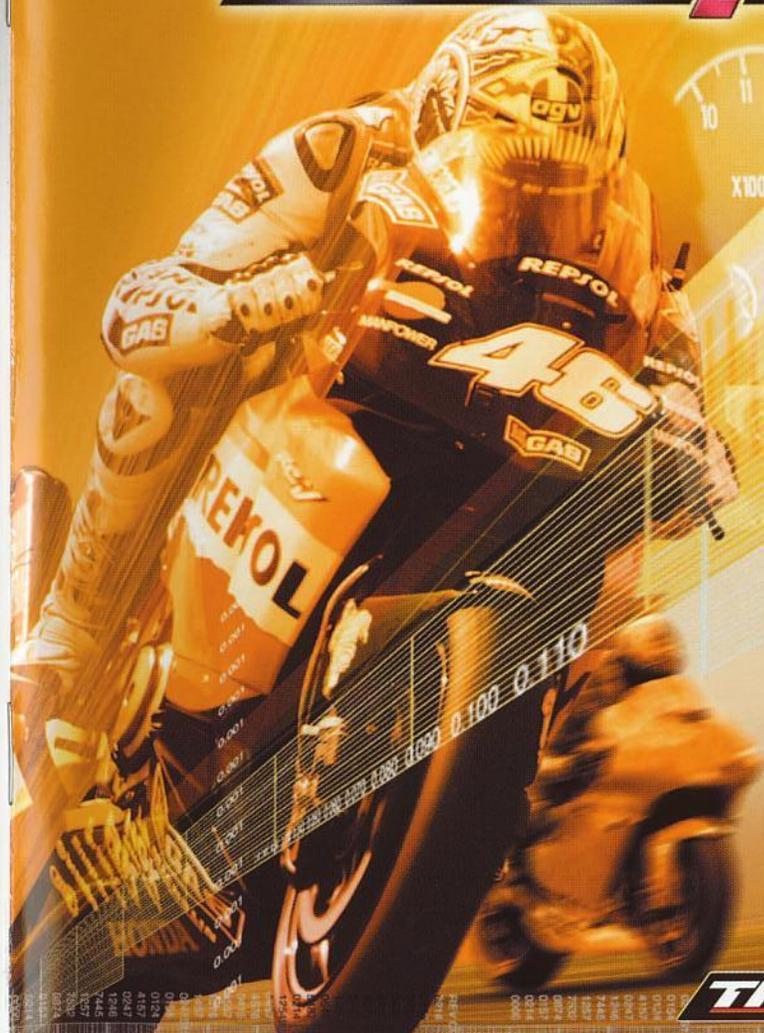
THQ FRANCE
1 rue Saint Georges, 75009 Paris



Game and Software © 2003 THQ Inc. MotoGP™ Ultimate Racing Technology 2 and © 2003 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. Developed by Climax Studios Ltd. Climax Studios Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Climax Studios Ltd. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



Ultimate Racing Technology 2



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	2	Paramètres de course multijoueur ...	14
Configuration requise	2	Modes de jeu	15
Installation de <i>MotoGP 2</i>	2	Course rapide	15
Lancement de <i>MotoGP 2</i>	2	Championnat	15
Désinstallation de <i>MotoGP 2</i>	3	Mode Tag	16
Configuration des manettes	3	Mode Cascades	16
Ecrans de jeu	4	Qualification	17
Ecran de menu de partie	5	Options de joueur	18
Course rapide	5	Caméras de rediffusion	18
Mode Carrière	7	Menu Paramètres	19
Mode Cascades	12	Options en cours de partie	20
Course chrono	12	Cascades et manœuvres spéciales ..	20
Mode Multijoueur	13	Remarques	22
		Contrat de licence d'utilisateur	25
		Garantie limitée à 90 jours	27
		Crédits	56



Introduction

Le meilleur s'est encore amélioré. Bienvenue à *MotoGP 2* – le jeu de course de moto le plus exaltant, acclamé par la critique et technologiquement avancé de tous les temps. Ressentez la puissance des nouvelles machines 4 temps en pilotant votre moto sur les 16 circuits officiels du championnat du monde de grands prix moto 2002. Bouclez une saison complète face aux meilleurs pilotes du monde, réussissez plus de 50 nouveaux défis ou affrontez amis et rivaux en ligne. Plus question de vous prendre pour le meilleur : il va falloir le prouver à la face du monde. *MotoGP 2* vous offre la passion, le danger, le prestige et l'exaltation du sport mécanique le plus excitant qu'offre cette planète.

Configuration requise

Configuration minimale

MotoGP 2 fonctionnera sur les PC répondant au moins aux spécifications suivantes :

Windows 98/ME/2000/XP	Carte graphique compatible DX9
580 Mo d'espace disque libre	Pentium III 450
Carte son compatible DX9	Lecteur de CD-ROM 4x
128 Mo de mémoire vive (RAM)	

Installation de MotoGP 2

Insérez le CD-ROM de *MotoGP 2* dans le lecteur.

1. Si la fonction de notification d'insertion automatique est activée pour le lecteur de CD-ROM, double-cliquez sur le bouton d'installation et sautez les deux étapes suivantes.
2. Si la fonction de notification d'insertion automatique n'est pas activée, sélectionnez Démarrer puis Exécuter... depuis la barre des tâches de Windows.
3. Tapez d:\install\setup (d: correspondant à la lettre du lecteur de CD-ROM ; si une autre lettre est affectée à ce dernier, remplacez d: par la lettre correspondante).
4. Suivez les instructions affichées à l'écran.

Une fois l'installation terminée, vous aurez la possibilité de déposer une icône de *MotoGP 2* sur le bureau. Vous trouverez également une icône dans l'élément de menu *MotoGP 2* situé dans la section Programmes du menu Démarrer de la barre des tâches de Windows.

Lancement de MotoGP 2

Lorsque vous souhaitez lancer *MotoGP 2*, vous devrez auparavant insérer le disque du jeu dans le lecteur de CD-ROM. Appliquez ensuite les instructions suivantes :

1. Si la notification d'insertion automatique est activée, il vous suffira de cliquer à l'aide du bouton gauche sur le bouton Play (Jouer).
2. Si la notification d'insertion automatique n'est pas activée, double-cliquez sur l'icône de *MotoGP 2* située sur le bureau et sélectionnez Play (Jouer).
3. OU sélectionnez Démarrer dans la barre des tâches de Windows et naviguez dans la section Programmes à la recherche du menu *MotoGP 2*.

Désinstallation de MotoGP 2

1. Si la notification d'insertion automatique est activée, cliquez sur le bouton de désinstallation.
2. Il est également possible de désinstaller le jeu en utilisant la fonction Ajout/suppression de programmes du panneau de configuration.
3. OU dans le menu Démarrer, recherchez l'option de désinstallation située dans le menu *MotoGP 2*.

Configuration des manettes

Il est possible de configurer votre manette de jeu PC dans le programme de lancement de *MotoGP 2*. La fenêtre de configuration de Microsoft DirectX s'affichera alors. Vous pourrez affecter chaque manette à un joueur. Il est également possible d'affecter plusieurs manettes au même joueur.

Lors de la première affectation d'un périphérique à un joueur, *MotoGP 2* tentera d'employer les commandes par défaut. Par exemple, la direction sera affectée à l'axe X d'un joystick ou d'un volant. Il vous sera néanmoins possible de personnaliser ces commandes selon vos souhaits.

Pour affecter une manette à un joueur, appliquez les instructions suivantes :

1. Cliquez sur l'onglet situé au sommet de l'écran correspondant à la manette que vous désirez affecter.
2. Sélectionnez le joueur souhaité dans la liste déroulante.

Pour affecter une touche ou un bouton de joystick spécifique à une action, appliquez les instructions suivantes :

1. Orientez l'axe ou appuyez sur le bouton ou la touche que vous souhaitez employer.
2. Le bouton, la touche ou l'axe correspondant sera affiché en surbrillance sur l'écran. Double-cliquez sur le texte ou la ligne en surbrillance.
3. Sélectionnez une action dans la liste située dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Commandes et interface :

Les commandes suivantes des menus du jeu ne peuvent pas être réaffectées :

Clavier :

Echap : mise en pause / retour

Espace : sélection

Entrée : sélection (comme Espace)

Tab : fonctions spéciales (voir au bas de l'écran)

Suppr : suppression

Touches fléchées : haut / bas / gauche / droite

Joystick:

Employez les axes X et Y pour naviguer dans les menus.

Bouton 1 : sélection Bouton 3 : fonctions spéciales (voir au bas de l'écran)

Bouton 2 : retour

Il est également possible d'employer le clavier dans les menus du jeu, même s'il n'a pas été spécifiquement affecté à un joueur.

Commandes clavier par défaut de MotoGP 2

Ce paragraphe présente les commandes clavier par défaut. Vous pourrez modifier la configuration des manettes en sélectionnant l'option de configuration des manettes dans le programme de lancement de *MotoGP 2*.

BOUTON

Touches fléchées GAUCHE / DROITE

Touche D

Touche C

Touche fléchée HAUT

Touche fléchée BAS

Touche X et W

Touche A

Touche Z

Touche Echap

Touche Entrée / Espace

ACTION

Direction et inclinaison de la moto en virage

Inclinaison du pilote vers l'avant

Inclinaison du pilote vers l'arrière

Gaz

Freinage égal à l'avant et à l'arrière ; recul depuis l'arrêt

Emploi manuel des freins avant et arrière permettant un pilotage plus fin

Vérification de la position des poursuivants dans le rétroviseur

Bascule entre les points de vue prédéfinis en cours de partie

Pause ; accès à l'écran des options de menu en cours de partie ; retour à l'écran de menu précédent

Validation de sélection

Astuces

Commandes de direction et de position du pilote : incliner le pilote vers l'avant augmente la vitesse de pointe et la stabilité en ligne droite ; l'incliner vers l'arrière réduit la vitesse et permet d'effectuer des roues arrière !

Accélération et freinage : vous pourrez faire des travers en virage en relâchant complètement la commande de gaz (touche fléchée HAUT) puis en appuyant de nouveau immédiatement dessus. Ceci fera patiner la roue arrière et fera dérapier l'arrière de la machine.

Freinage manuel : l'emploi du frein arrière (touche W) permet au pilote de faire déraiper l'arrière de la moto. L'emploi du frein avant (touche X) permet d'effectuer des cascades telles que les roues avant et les burns (voir page 20-21).

Ecrans de jeu

MotoGP 2 comporte de nombreux modes de jeu passionnants : de la furie sur circuit de la course rapide au mode Multijoueur PC en ligne en passant par la saison complète de grands prix moto sur 16 circuits. Voici les écrans de jeu de tous les modes de MotoGP 2 disponibles. Etudiez-les avec soin et familiarisez-vous avec l'emplacement de chaque élément car, à la vitesse à laquelle vous roulez, vous devrez assimiler les informations qu'ils affichent d'un simple coup d'œil !

Course rapide

Sautez en selle pour prendre part à une course en trois tours sur le circuit de votre choix. Seuls les trois premiers circuits du championnat et ceux débloqués en mode de jeu Cascades ou Carrière peuvent être sélectionnés.

Mode Carrière

Il s'agit d'une simulation intégrale du championnat du monde 2002 de grands prix moto. Vous pourrez ici créer votre pilote et l'employer dans tous les autres modes de MotoGP 2 ; ses compétences pourront s'améliorer grâce au système interactif d'attribution de crédits d'expérience (voir page 7).

Mode Cascades

Courez sur tous les circuits de la saison 2002 de grands prix moto ! Vous vous battrez contre le chrono et affronterez les meilleurs pilotes en tentant de franchir à temps les checkpoints. Un bon score débloquera des fonctions supplémentaires de MotoGP 2 (voir page 12).

Course chrono

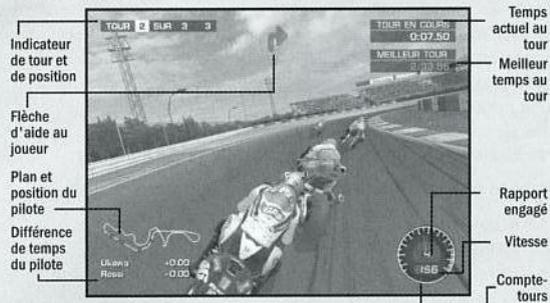
Affrontez le chrono et tâchez d'obtenir les meilleurs temps au tour jamais réalisés ! L'option "moto fantôme" permet de d'affronter vos meilleurs temps. Remarque : seuls les circuits débloqués en mode Cascades ou Carrière sont disponibles lors des courses chrono.

Ecran de menu de partie

C'est ici que vous pourrez choisir entre les modes Solo et Multijoueur, modifier les paramètres et jeter un coup d'œil aux extras.

- Sélectionnez parmi les modes de jeu disponibles à l'aide des touches fléchées HAUT/BAS.
- Appuyez sur la touche Entrée/Espace pour sélectionner un mode (en cas d'erreur, la touche Echap permet de regagner le menu précédent).

Course rapide



Il s'agit d'une course en trois tours, indépendante du championnat, gorgée d'adrénaline et employant les circuits, motos et pilotes débloqués dans les autres modes de jeu.

- Sélectionnez Course rapide
- Choisissez un circuit
- Choisissez une moto et un pilote
- Choisissez un degré de difficulté

Vous prendrez le départ d'une course rapide à une place déterminée au hasard parmi les deux premières lignes de la grille de départ.

Flèche d'aide au pilote

En course, vous verrez parfois des flèches à l'écran. À l'approche d'un virage, la flèche virera au rouge si vous roulez trop vite. Une double flèche indiquera que vous profitez de l'aspiration d'un autre concurrent ; ceci vous procurera un léger surcroît de vitesse et d'accélération.

Plan et position du pilote

Un plan du circuit affiché à l'écran présente la position de votre pilote, matérialisée par un marqueur rouge clignotant ; les autres concurrents sont signalés par des points gris. En mode Multijoueur, tous les joueurs humains seront indiqués par des marqueurs clignotants de couleurs différentes.

Différence de temps du pilote

Ceci indique la différence de chrono entre votre pilote, celui qui le précède et celui qui le suit. Un signe plus situé devant la différence de temps indique votre retard par rapport au pilote qui vous précède, tandis qu'un signe moins indique votre avance sur le pilote qui vous suit.

Pilotes

MotoGP 2 propose 22 pilotes tous issus de la saison 2002 réelle. Vous pourrez également accéder aux pilotes que vous aurez créés et sauvegardés sur disque dur.

Circuits

A l'origine, seuls les trois premiers circuits seront disponibles, mais votre progression dans les modes Cascades ou Carrière permettra de débloquer les autres circuits.

Sélection de moto et de pilote

L'écran de sélection de moto et de pilote est identique dans tous les modes de jeu, à ceci près que le mode Carrière propose également un écran de création de pilote.

La gauche de l'écran affiche une liste des pilotes, leur écurie et la moto utilisable dans le cadre du jeu. Les pilotes personnalisés que vous aurez créés seront affichés en début de liste, suivis des noms des vrais pilotes de MotoGP. Les pilotes verrouillés (ou indisponibles) seront indiqués par un symbole de cadenas et le mot "Verrouillé" recouvrira la moto et le pilote. Une vaste fenêtre située sur le côté droit de l'écran présente le pilote, la moto, le casque et l'écurie.

Les barres jaunes situées dans le panneau inférieur indiquent le niveau d'expérience du pilote en :

- Stabilité
- Vitesse max
- Freinage
- Accélération

- Faites défiler la liste des pilotes disponibles à l'aide des touches fléchées GAUCHE/DROITE.
- Utilisez les touches 2, 4, 6 et 8 du pavé numérique pour effectuer un zoom avant ou arrière sur la moto et le pilote.
- Appuyez sur la touche Entrée/Espace A pour sélectionner la moto et le pilote.

Sélection de circuit

L'écran de sélection de circuit est utilisé dans les modes de jeu Course rapide, Carrière, Cascades et Course chrono.

Vous trouverez sur la droite de l'écran le schéma du circuit ainsi que son nom, son emplacement, son développement, son nombre de virages et le drapeau du pays hôte. Faites défiler les circuits débloqués dans les modes Cascades ou Carrière. Les circuits qui n'ont pas encore été débloqués sont affichés en "grisé".

A droite du schéma du circuit se trouvent les conditions météo en course sélectionnables suivantes :

- **Soleil** : beau temps et soleil éclatant.
- **Claire** : conditions standard, couverture nuageuse avec éclaircies.
- **Pluie** : couverture nuageuse, léger brouillard et pluie avec piste partiellement mouillée.

- Les touches fléchées GAUCHE/DROITE permettent de faire défiler les conditions météo.
- Appuyez sur la touche Entrée/Espace pour confirmer.

Ou :

- Appuyez sur la touche Tab pour sélectionner aléatoirement les conditions météo et un circuit parmi ceux débloqués.

Prêt pour la course rapide

Une fois vos choix effectués, votre pilote et votre moto apparaîtront sur la grille de départ. Vérifiez les commandes de la moto, attendez les changements de feu et partez ! Prenez garde au sursystème sur la grille de départ car cela risque de faire patiner la roue arrière ; pensez à plutôt équilibrer puissance et maîtrise de la machine. A l'issue de la course, vous verrez s'afficher un écran de résultats présentant la position de tous les pilotes à l'arrivée.

Mode Carrière

- Sélectionnez le mode Carrière dans l'écran de menu de partie et vous rejoindrez l'écran de chargement/création de pilote permettant de continuer en mode Carrière avec un pilote sauvegardé (parmi un maximum de 10 emplacements de sauvegarde) ou de débiter avec un nouveau pilote.
- Il est possible de supprimer, dans l'écran de chargement/création de pilote, des pilotes personnalisés en mettant en surbrillance le pilote souhaité et en appuyant sur la touche Suppr.

Continuer avec un pilote sauvegardé vous amènera à l'écran Situation GP (si la partie sauvegardée est sur le point d'aborder un nouveau grand prix) ou à l'écran Calendrier course (si la partie sauvegardée se situe en cours de week-end de grand prix).

Sélectionner un nouveau pilote vous amènera à l'écran Créer pilote, ce qui vous permettra de créer le pilote avec lequel vous courrez en spécifiant son apparence, son nom, son numéro, sa nationalité et son écurie.

Ecran de création de pilote

Ce choix n'existe qu'en mode Carrière. Vous pourrez ici personnaliser votre pilote et sauvegarder ses informations (apparence, crédits d'expérience et progression dans le championnat) afin de les réutiliser dans tous les modes de jeu.

Personnalisation d'un pilote

La personnalisation ne se limite pas à l'esthétique dans la mesure où les livrées des pilotes correspondent à celles des motos, mais les pilotes créés ici développeront leurs talents et compétences en fonction de vos performances.



- Nom – saisissez le nom du pilote.
- Pays – choisissez la nationalité de votre pilote.
- Cuir – choisissez le modèle de sa combinaison. Les couleurs employées sont personnalisables ; un outil de sélection de couleur est fourni pour chacune des trois couleurs dont dispose le modèle.
- Numéro – sélectionnez le numéro que votre pilote portera en course.
- Moto – choisissez une moto et sa livrée parmi différents modèles. Comme dans le cas de la combinaison, les couleurs sont personnalisables.
- Logo – sélectionnez jusqu'à huit couches de texte ou de forme dans une case : case, cercle, demi-cercle ou triangle ; ensuite, redimensionnez, faites pivoter, déformez, déplacez et coloriez chacun afin de créer vos propres motifs sur les flancs de la moto.
- Nom écurie – saisissez le nom de votre écurie.

Écran de distribution des crédits de pilote

Cet écran s'affiche après l'écran Créer pilote ainsi qu'à l'issue d'une course en mode Carrière si votre pilote s'est classé dans le top 15. Vous recevrez ici 18 crédits d'expérience de pilote à distribuer parmi les quatre compétences suivantes : Stabilité, Freinage, Vitesse max. et Accélération.

Stabilité

Tout le monde est capable de rouler vite en ligne droite, mais c'est la stabilité ou la constance en virage qui distingue les vainqueurs des perdants. Une bonne technique de virage suppose d'entrer rapidement dans la courbe, de pencher la moto selon un angle effrayant puis de sortir du virage en accélérant et en laissant dérapé la roue arrière jusqu'au retour à la verticale. Plus la moto sera penchée, mieux le virage pourra être négocié.

La dextérité du pilote joue également un grand rôle. Le pilote et sa machine sont soumis à d'énormes facteurs de charge (les G) en virage et seuls les plus habiles pourront espérer exploiter tout le potentiel de la moto en ces endroits clés du tracé.

Freinage

Contrairement aux voitures, les motos permettent au pilote d'actionner séparément les freins arrière et avant, et une bonne technique de freinage permet de gagner plusieurs précieuses secondes au tour.

Une amélioration de la compétence Freinage permet d'aborder les virages à vitesse plus élevée, de freiner plus tard et plus fort afin de se placer en tête du peloton avant d'accélérer en sortie de virage.

Vitesse max.

Un moteur de machine de grand prix délivre une puissance incroyable. Il n'est pas rare qu'une moto de 130 kg développe 180 CV. La commande des gaz requiert une grande précision : ouvrir un peu trop et la moto vous désarçonnera, tandis qu'une fraction d'ouverture insuffisante permettra à vos rivaux de vous laisser sur place. Améliorer la vitesse maximale permettra à votre pilote de mieux gérer la puissance de sa machine et vous autorisera à tirer le maximum de performances du moteur.

Accélération

Sur une moto de grand prix, accélérer efficacement correspond à passer les rapports le plus vite possible. La préoccupation la plus importante du pilote est la perte de temps lors du changement de rapport : pour atteindre la vitesse de pointe, il faut manier le sélecteur avec efficacité. Dans *MotoGP 2*, un pilote doté d'une bonne compétence Accélération connaîtra moins de roues arrière intempestives et disposera de plus de puissance au moment opportun (par exemple, en sortie de virage). La stabilité sera également accrue lors de la montée des rapports et du rétrogradage, permettant un pilotage plus fluide à des vitesses plus élevées.

Écran Situation GP

Après avoir sélectionné votre pilote et lui avoir attribué des crédits d'expérience, vous rejoindrez l'écran Situation GP présentant : toutes les épreuves sur une carte mondiale des grands prix avec, pour chacune, la mention Verrouillé, Echoué, Effectué ou Cette épreuve (suivante). Le nombre de crédits d'expérience de pilote acquis lors de chaque grand prix couru par rapport au maximum potentiel. Des informations sur votre situation en grand prix, l'épreuve prochaine (ou actuelle) étant affichée en surbrillance, ainsi que le classement global de votre pilote. Cet écran permet également de courir sur des circuits déjà utilisés en mode Carrière afin d'accumuler davantage de crédits d'expérience de pilote.

Pour sélectionner un degré de difficulté, rejoignez les Options (en appuyant sur la touche Tab) à partir de l'écran Situation GP et choisissez Débutant, Pro, Champion ou Légende.

Écran Calendrier course

Après avoir choisi de prendre part à un grand prix dans l'écran Situation GP, vous rejoindrez l'écran Calendrier course présentant un aperçu des quatre éléments composant un week-end de grand prix :

Défis

Chaque circuit propose une série de défis qui vous aideront à améliorer les performances de votre moto.

Les défis constituent le meilleur moyen d'acquérir les compétences dont vous aurez besoin dans *MotoGP 2*. Ces défis portent sur des aspects spécifiques du pilotage ; vous pourrez y accéder sur les circuits où vous aurez déjà couru dans la catégorie GP. Ils peuvent être relevés dans n'importe quel ordre une fois le circuit en question débloqué.

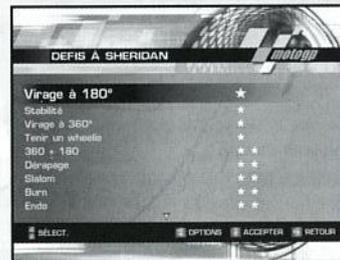
Les trois degrés de difficulté offrent au total 61 défis. Chaque défi réussi rapporte un crédit d'expérience, que vous pourrez affecter à l'une des quatre compétences de pilote dans l'écran de distribution des crédits de pilote.

Les 61 défis se répartissent en sept catégories :

- Trajectoire de course
- Manœuvres d'entraînement
- Suivez le leader
- Wheeling
- Slalom
- Dérapage
- Piège

Temps restant en défi

Ceci indique le temps restant lors d'un défi et clignote en rouge si une pénalité vous a été infligée.





Essais

Les essais permettent de se familiariser avec le circuit et les conditions météo, mais ne sont pas obligatoires.

Indicateurs de pilote et de casque

Le nom et la position du pilote sont présentés avec une icône de casque employant le codage couleur suivant :

casque gris : temps supérieur à votre meilleur chrono

casque bleu : votre meilleur chrono

casque rouge : pole position

Les icônes de casque correspondent à des checkpoints situés en différents points du tracé et indiquent votre temps total jusqu'à ce point.

Temps de qualification restant

Indicateurs de pilote et de casque



Qualification

Vous disposez de 10 minutes pour réaliser le meilleur temps au tour, sachant que le chrono des différents concurrents déterminera leur place sur la grille de départ de la course. Les concurrents prendront le départ des tours de qualifications depuis les stands.

Course

Il s'agit de l'élément principal d'un week-end de grand prix, où vous devrez tâcher de remporter la victoire en trois tours.

Si vous décidez de prendre le départ de la course sans être passé par la phase de qualification, vous partirez à la 20ème place sur la grille de départ.

Recommencer

Sélectionnez cette option si vous souhaitez retenter la course afin de gagner davantage de crédits. Cette option sera affichée en grisé tant que vous n'aurez pas couru sur le circuit en question.

Résultats

Système de points en championnat

Votre progression dans le championnat dépend du nombre de points remportés lors de chaque course. L'attribution des points est conforme au système employé lors des grands prix réels :

pour remporter le championnat de grands prix moto, vous devez posséder davantage de points que les autres concurrents à l'issue de l'ensemble des épreuves.

Augmentation de l'expérience du pilote

Des crédits d'expérience de pilote sont attribués aux concurrents terminant un grand prix dans le top 15 :

	Débutant	Pro	Champion	Légende
1ère place	3 Crédits	4 Crédits	5 Crédits	6 Crédits
2ème place	2 Crédits	3 Crédits	4 Crédits	5 Crédits
3ème place	1 Crédit	2 Crédits	3 Crédits	4 Crédits
4ème place	1 Crédit	1 Crédit	2 Crédits	3 Crédits
5ème place	1 Crédit	1 Crédit	1 Crédit	2 Crédits
6ème à 15ème place	1 Crédit	1 Crédit	1 Crédit	1 Crédit

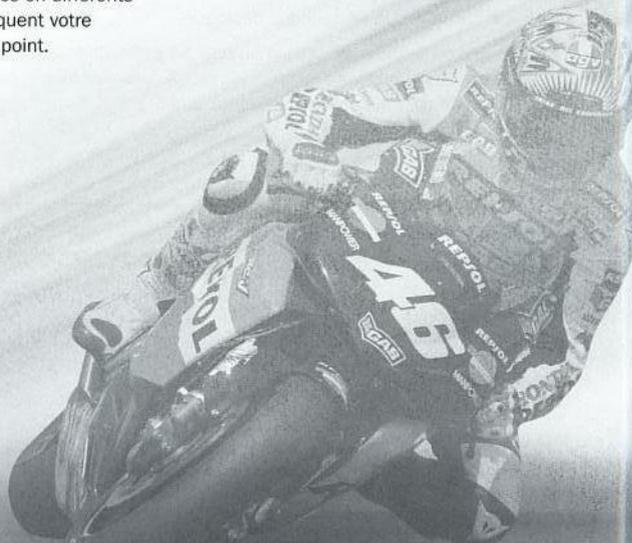
Une fois ces crédits attribués, vous pourrez les affecter aux quatre compétences de pilote (voir plus haut). Avec 18 points disponibles dès l'origine, 96 susceptibles d'être acquis en course et 61 proposés dans le cadre des défis, le maximum potentiel de points s'élève à 175.

Selon le nombre de courses effectuées, le potentiel maximum d'une compétence est égal à 50 points.

Terminer la catégorie GP

Si vous terminez le premier championnat de grand prix, vous pourrez aborder la saison suivante et courir de nouveau le championnat complet avec le même pilote, augmentant ainsi ses compétences.

Il est possible de modifier le degré de difficulté pendant une série de GP, mais le déblocage du mode Légende suppose d'effectuer toute la série de GP de championnat. Passer en championnat en cours de série entamée en difficulté Pro ou Débutant ne déblocuera pas le mode Légende.



Mode Cascades

Le mode Cascades propose de participer au championnat de grands prix moto dans un "style arcade" simple et rapide permettant de courir sur tous les circuits débloqués pour obtenir le plus de points possible en un seul tour.

Total de cascades

Il s'agit du nombre de points marqués en mode Cascades.

Checkpoints

Pour triompher en mode Cascades, vous devez terminer chaque tour de circuit dans le temps accordé. Si vous n'y parvenez pas, la course s'arrête et vous perdez tous vos points.

Points

Le temps restant sur le chrono de checkpoints à la fin de chaque tour est converti en points permettant de débloquer des fonctions bonus du jeu telles que des pilotes et motos supplémentaires. Votre classement à l'arrivée de la course détermine également votre position sur la grille de départ de la course suivante.

Points Bonus

En mode Cascades, il est également possible d'enregistrer des points bonus en effectuant des figures ou des cascades ou encore en faisant preuve d'un pilotage magistral. Les "figures" possibles sont : wheeling, roue avant, section terminée (sans sortie de piste), burn, dépassement, dérapage et saut. Ces bonus viennent s'ajouter au total de cascades mis à jour durant la course.

Résultats de course

À l'issue de la course, vous verrez s'afficher les positions et les temps de tous les pilotes ayant pris part. Vous verrez ensuite un écran de score dans lequel votre score en course sera ajouté à votre score total.

Sauvegarde de la partie

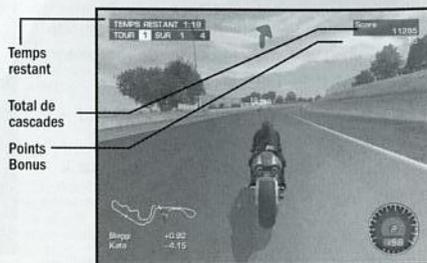
À l'issue de la course, le jeu sauvegardera automatiquement votre progression jusqu'à ce point et vous pourrez choisir de continuer ou de quitter. Vous pourrez alors continuer vers l'épreuve suivante ou revenir à l'écran du menu de partie.

Course chrono

Le mode Course chrono permet d'affiner vos compétences sur les circuits où vous avez déjà couru afin d'améliorer vos temps au tour. Vous courrez seul dans ce mode.

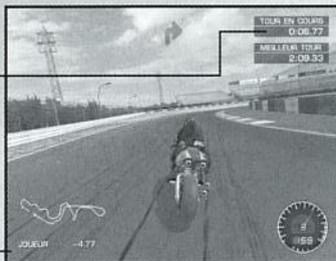
Sélectionnez une moto, un pilote et un circuit (dans la liste des circuits débloqués). Vous pourrez parcourir un nombre illimité de tours et, si vous obtenez un nouveau record du tour, placer votre nom à côté du temps record.

Le mode Course chrono permet également d'affronter une "moto fantôme" matérialisant votre meilleur résultat.



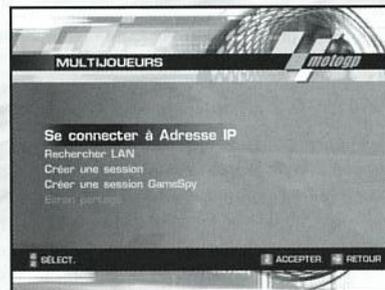
Temps au tour

Meilleure différence au tour



Mode Multijoueur

Sélectionnez l'option Multijoueur dans l'écran de menu principal. Vous pourrez jouer à *MotoGP 2* en mode Ecran partagé, en réseau local (LAN) ou en réseau sur Internet en associant jusqu'à 4 joueurs par PC (maximum de 16 joueurs par course).



Accueil multijoueur

Lorsque la partie a été sélectionnée et créée et que chaque joueur a choisi une moto dans l'écran de sélection de moto, le ou les joueurs rejoignent l'accueil, c'est-à-dire l'endroit où chacun attend que tous les joueurs soient prêts à commencer la course. Lorsque toutes les informations ont été réunies, les joueurs sont alignés sur la grille de départ et la course peut commencer.

Ecran partagé et jeu en réseau sur Internet permettent à un joueur d'affronter d'autres personnes dans le cadre de parties prédéfinies ou personnalisées. Certains types de partie prédéfinis seront proposés avec des paramètres par défaut, mais pourront être personnalisés, renommés et sauvegardés par le joueur sur le disque dur du PC.

Jeu en réseau sur Internet

Après avoir sélectionné l'option Multijoueur dans l'écran du menu principal, le joueur rejoint l'écran de partie multijoueur où lui seront proposés les trois choix suivants :

1. Connexion IP – Sélectionnez à l'aide de la touche Entrée/Espace.
 - Tapez l'adresse IP correcte.
 - Rejoignez ensuite l'écran d'accueil en réseau.
2. Recherche sur réseau local – *MotoGP 2* recherchera une partie déjà en cours sur le réseau local afin que vous puissiez la rejoindre. Toutes les parties en cours seront affichées au-dessus de l'option de création de partie.
 - Sélectionnez une partie à l'aide de la touche Entrée/Espace puis rejoignez l'écran d'accueil sur réseau correspondant à cette partie.
3. Create Session – Pour créer une partie, sélectionnez Créer à l'aide de la touche Entrée/Espace.
 - Sélectionnez le mode de jeu, une moto et, dans certains cas, un circuit.
 - Vous rejoindrez l'écran d'accueil sur réseau dès que la partie aura reçu un nom.
4. Création de session Gamespy – Gamespy accueille des sessions de *MotoGP 2* que toute personne peut rejoindre.
5. Ecran partagé – Sélectionnez à l'aide de la touche Entrée/Espace.

Ecran partagé

Sélectionnez Ecran partagé dans le menu Multijoueur. Si un seul joueur est inscrit, il vous sera demandé d'en inscrire d'autres. Après avoir sélectionné un mode de jeu, une moto et, dans certains types de partie, un circuit, vous rejoindrez l'accueil, détaillé plus bas.

- Le jeu à deux joueurs propose une séparation horizontale ou verticale susceptible d'être modifiée dans le menu Démarrer
- Le jeu à trois/quatre joueurs fait appel à une séparation en croix. Chaque joueur devra disposer d'un périphérique de contrôle.

Comment jouer à MotoGP 2 avec GameSpy Arcade

Il est possible de jouer à *MotoGP 2* en ligne par l'intermédiaire de GameSpy Arcade ; cette possibilité est proposée avec le jeu. Si vous ne l'avez pas déjà fait, insérez le CD-ROM de *MotoGP 2* et installez Arcade. Il vous suffira ensuite d'appliquer les instructions simples ci-dessous pour jouer à *MotoGP 2* en ligne :

Lancer GameSpy Arcade et rejoindre la salle de MotoGP 2 : cliquez sur le lien vers GameSpy Arcade situé dans le menu Démarrer. Au lancement du programme, vous verrez s'afficher une liste de parties et d'autres éléments sur le côté gauche de l'écran. Cliquez sur le bouton *MotoGP 2* situé sur la gauche pour rejoindre la salle de *MotoGP 2*.

Trouver ou lancer un serveur de MotoGP 2 : une fois dans la salle de *MotoGP 2*, vous pourrez rencontrer ou saluer d'autres joueurs, trouver des serveurs ou créer votre propre serveur. Le programme présentera, dans sa partie supérieure, la liste de tous les serveurs disponibles, le nombre de personnes jouant actuellement et votre vitesse de connexion (mesurée en "ping" ; plus le ping est faible, meilleure est la connexion). Les serveurs ne vous plaisent pas ? Cliquez sur le bouton "Create Room" (Créer salle) pour lancer votre propre serveur et attendez que des gens s'y inscrivent. Si les serveurs vous conviennent, double-cliquez sur le serveur de votre choix pour le rejoindre.

Rejoindre ou lancer une partie : après avoir double-cliqué sur un serveur ou lancé le vôtre, vous rejoindrez une salle d'attente où vous pourrez discuter avec les autres joueurs et vous préparer à l'affrontement. Lorsque vous serez prêt à jour, cliquez sur le bouton "Ready" (Prêt) situé au sommet de l'écran. Lorsque tous les occupants de la salle auront déclaré qu'ils sont prêts, l'organisateur pourra donner le coup d'envoi de la partie. Arcade lancera alors *MotoGP 2* et la course commencera !

Des problèmes ? Des problèmes ? Si vous rencontrez des difficultés liées à l'utilisation d'Arcade, qu'ils s'agisse de l'installation du programme, de son inscription ou de son utilisation en liaison avec *MotoGP 2*, consultez nos pages d'aide situées à l'adresse <http://www.gamespyarcade.com/help/> ou expédiez-nous un e-mail à l'aide du formulaire situé à l'adresse <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml>.

Paramètres de course multijoueur

Après avoir sélectionné un pilote, chaque joueur peut modifier les paramètres de course dans l'accueil d'écran partagé. En jeu en réseau ou en ligne, seul l'organisateur de la session peut sélectionner le circuit et modifier les paramètres de mode de jeu. Chaque joueur peut cependant modifier son pilote, sa personnalisation et les réglages de sa moto.

Options de l'accueil sur réseau (en appuyant sur la touche Tab) :

- | | | |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Joueurs : réservé au jeu en réseau local (LAN) ou en réseau sur Internet.• Sélection circuit• Sélection pilote• Réglages moto• Modifier mode de jeu -<ul style="list-style-type: none">- Progression circuit : Circuit unique ; Grand prix ; Aléatoire- Calcul : Championnat ; mode Tag ; mode Cascades ; Qualification | <ul style="list-style-type: none">- Position sur la grille : Dernière course ; Qualification ; Aléatoire ; Classement de session ; Dernière course inversée ; Classement inversé- Tours : Un ; Deux ; Trois ; Quatre ; Cinq ; Dix ; Quinze ; Vingt ; Réel- Motos IA : Non ; Débutant ; Pro ; Champion ; Légende- Collisions : Oui ; Non ; Avant seulement- Sim. hors-piste : 0%-100% | <ul style="list-style-type: none">- Sim. tenue de route : 0%-100%- Sim. collision : 0%-100%- Bonus : type de filtre ; Ding ding ; Turbo- Sauv. mode de jeu personnalisé<ul style="list-style-type: none">• Réinitialiser le classement joueurs• Paramètres <p>Appuyez sur la touche Echap pour confirmer un changement de paramètres.</p> |
|--|--|---|

Mode de jeu

Les sept modes de jeu suivants sont disponibles en écran partagé et en réseau/sur Internet :

- | | | | |
|-----------------|--------------|-----------------|----------------|
| • Course rapide | • Grand Prix | • Mode Cascades | • Personnalisé |
| • Championnat | • Mode Tag | • Qualification | |

Course rapide

Choisissez un pilote et un circuit parmi ceux débloqués. Une fois votre choix effectué, vous rejoindrez l'accueil. Appuyez sur la touche Tab pour accéder aux options comme dans le cas des paramètres de course multijoueur.

Championnat

Championnat : effectuez une série de courses au terme desquelles le vainqueur sera le pilote disposant du score total le plus élevé. Sélectionner le mode Championnat permet d'accéder aux options de nombre et d'ordre des circuits.

Le championnat se déroulera de la même manière que la catégorie GP, avec une épreuve de qualification facultative suivie de la course proprement dite. Comme tous les autres types de partie, le championnat peut être modifié grâce à une liste d'options afin de l'adapter aux souhaits des joueurs.

Le déroulement du championnat sera identique à celui de la catégorie GP, les circuits s'enchaînant jusqu'à ce que tous aient été utilisés. Le championnat peut être joué avec ou sans séances de qualification. S'il est joué sans séances de qualification, l'ordre des pilotes sur la grille de départ sera déterminé par l'intermédiaire des options disponibles avant la course.

Sélectionnez votre pilote et rejoignez l'accueil où vous pourrez accéder aux paramètres de course multijoueur

Calcul du championnat

Les joueurs recevront des points de championnat lors de chaque course, le vainqueur étant le joueur détenant le plus grand nombre de points de championnat. Les points sont attribués ainsi lors de chaque course :



1ère place	25pts	6ème place	10pts	11ème place	5pts
2ème place	20pts	7ème place	9pts	12ème place	4pts
3ème place	16pts	8ème place	8pts	13ème place	3pts
4ème place	13pts	9ème place	7pts	14ème place	2pts
5ème place	11pts	10ème place	6pts	15ème place	1pt

En cours de "championnat", le joueur pourra examiner le nombre de points accumulés par chacun des pilotes prenant part au championnat et évaluer sa progression par rapport aux autres concurrents. Pour "remporter" le championnat, le joueur devra détenir plus de points que les autres concurrents à la fin de la dernière course.

Si le joueur le souhaite, le calcul peut être activé/désactivé dans le cas des trois modes de calcul pour une course ou tout le championnat. Si le calcul est désactivé, le vainqueur d'une course est le premier à franchir la ligne d'arrivée, et ceci figurera dans l'écran de résultats.

- **Championnat** – Le calcul est identique à celui utilisé dans le sport réel ; le score des joueurs dépend de leur position à l'arrivée (voir Calcul du championnat, page 15)
- **Tag** – Le score des joueurs est fondé sur les portions du circuit qu'ils détiennent (voir Calcul tag, page 16)
- **Cascades** – Le score des joueurs dépend de leur capacité à effectuer des figures/cascades. Les points attribués à chaque cascade peuvent être modifiés et activés/désactivés selon les souhaits de l'organisateur de la partie.
- **Qualification** – Le score de qualification est essentiellement le meilleur temps au tour de chaque joueur durant la période de qualification (voir Résultats des qualifications, page 17), la durée de cette période (10 minutes par défaut) étant modifiable par le joueur organisant la partie.

Tag

Le mode Tag est un système de course faisant appel à des points de contrôle, ou checkpoints. La course se déroule durant un nombre de tours défini par le joueur. Le circuit est divisé en sections et le pilote parcourant une section dans le temps le plus bref la "détient" jusqu'à ce qu'un autre pilote y obtienne un meilleur chrono.

Calcul tag

Méthode de calcul 1 : tout au vainqueur

Vous recevez des points en fin de course selon le nombre de sections détenues à l'arrivée.

Méthode de calcul 2 : monopolisation

Vous recevez des points lorsque des pilotes parcourent les sections que vous détenez ; s'ils battent votre temps sur une section, ils en prennent le contrôle.

Méthode de calcul 3 : roi du virage

Il s'agit d'un calcul continu où votre score augmente avec la durée de détention/conservation d'une portion de circuit.

Mode Cascades

Le mode Cascades propose de courir le championnat de grands prix moto dans un "style arcade" simple et rapide selon un gameplay à la fois accessible et prenant. Le joueur pourra accéder à tous les circuits du jeu grâce à un système de checkpoints simple assurant une progression compétitive.

Checkpoints – Pour progresser dans ce mode, les joueurs devront terminer, dans le temps accordé, une course en trois tours sur chaque circuit en rejoignant à temps les checkpoints successifs.

En début de course, les joueurs se voient affecter un temps limite pour rejoindre le checkpoint suivant (c'est-à-dire terminer le tour). Atteindre les checkpoints à temps rallonge la durée limite pour rejoindre le checkpoint suivant, ce qui laisse davantage de temps pour terminer la course.

Le temps restant au chrono du joueur à la fin de la course est converti en points. Les pilotes n'ayant pas réussi à rejoindre les checkpoints dans le temps accordé mais ayant accédé aux épreuves suivantes grâce aux performances des autres joueurs ne reçoivent pas de points.

Figures et cascades – Des points supplémentaires sont accordés pour l'exécution de cascades ou de figures telles que les wheelings, roues avant, dérapages, burns, sauts, dépassements, etc. Chaque cascade rapporte des points, mais leur nombre est dégressif en cas de répétition. Essayez de varier les cascades pour obtenir un score plus élevé.

Bonus de section terminée – Le bonus de section terminée représente le bonus le plus élevé du jeu. Pour l'obtenir, vous devrez piloter en souplesse, éviter les chutes, collisions et dérapages involontaires sur certaines portions du circuit. C'est le test ultime des pilotes de talent.

Calcul cascades

Un classement des scores des joueurs est affiché durant la course dans le coin supérieur droit de l'écran. Pendant qu'un joueur effectue une cascade, les points s'accumulent et sont ajoutés à son score total une fois la cascade terminée. Il existe un léger délai entre la fin de la cascade et l'affichage des points (de l'ordre de quelques secondes) pendant lequel le joueur ne doit pas chuter ni quitter la piste, faute de quoi il perdra les points liés à la cascade effectuée. Il est possible d'exécuter simultanément plusieurs cascades, par exemple dépasser en wheeling.

La position d'un joueur à l'arrivée de la course déterminera sa place sur la grille de départ de la course suivante, mais ce point peut être modifié dans le menu Options.

Qualification

Si les joueurs décident de prendre part aux qualifications, leur temps déterminera leur place sur la grille de départ. Une épreuve de qualification précède chaque course du championnat. La séance de qualification dure 10 minutes et toutes les motos partent des stands.

Seront affichés à l'écran :

- Chrono du tour en cours
- Le temps restant
- Le meilleur tour
- Le système de casque
- La position actuelle à la fin de chaque tour

Résultats de qualification

S'il le souhaite, un joueur pourra quitter les qualifications avant la fin de la séance. Dans ce cas, il rejoindra un écran de résultats jusqu'à ce que tous les autres concurrents aient bouclé l'ensemble de leurs tours.

L'écran de résultats présentera les meilleurs temps au tour et les positions sur la grille. Cet écran peut également être consulté pendant les qualifications pour disposer en temps réel d'indications sur les temps de qualification, ce qui permet d'afficher de nouveaux temps au tour si nécessaire. Le joueur pourra regarder la course depuis des caméras placées en divers points du circuit afin de suivre la progression des autres pilotes.

QUALIFICATION		5:36	
1	JOURN		1:58.82
2	Valentino Rossi		+18.45
3	Loris Capirossi		+19.08
4	Carlos Checa		+19.83
5	Max Biaggi		+20.68
6	Daijro Kato		+21.42
7	Akira Ryo		+22.33
8	Olivier Jallat		+22.93

Une fois la séance de qualification terminée, tous les joueurs rejoignent l'écran de résultats où ils peuvent découvrir leur position définitive sur la grille. Les motos seront alors placées sur la grille au début de la course de championnat. Si les joueurs utilisent le mode Ecran partagé, un seul écran de résultats sera affiché.

Options de joueur

Il est possible d'accéder aux options de joueur depuis l'accueil ou le menu Pause durant la course. Les joueurs pourront ici modifier la configuration comme ils l'entendent. En mode Ecran partagé à quatre joueurs, chacun pourra modifier ces paramètres, mais successivement (pas simultanément).

Si un joueur accède au menu Pause en cours de partie, les autres pilotes poursuivront la course et le joueur ayant employé la pause reprendra l'épreuve à l'endroit où il l'a quittée.

Le nombre d'options dont dispose chaque joueur dépend de l'endroit à partir duquel il aura accédé à l'écran des options. L'ensemble des options est accessible depuis l'écran d'accueil tandis que le menu Pause ne permet d'accéder qu'à certaines options durant la course.

Caméras de rediffusion

Les caméras de rediffusion vous permettent de revoir les superbes manœuvres que vous avez effectuées en course sous de nombreux angles, à vitesse normale ou au ralenti. Vous aurez la possibilité de rediffuser ces images à l'issue de la course ou directement depuis le menu de partie (si la rediffusion a été sauvegardée).

Une console de rediffusion dotée de boutons similaires à ceux d'un magnétoscope vous permettra d'employer diverses vues (voir ci-après).

- Utilisez les touches fléchées GAUCHE/DROITE ou HAUT/BAS pour mettre un choix en surbrillance.
- Appuyez sur la touche Entrée/Espace pour valider.

Lecture

- **Lecture standard/ralenti** : appuyez une fois pour rediffuser la course à vitesse normale, appuyez une deuxième fois pour l'afficher à demi-vitesse. Une nouvelle pression sur ce bouton rétablira la vitesse normale.
- **Avance rapide** : ceci permet de faire défiler rapidement la course en rejoignant la séquence suivante lors d'une pression sur ce bouton.
- **Ret. rapide** : la rediffusion sera rembobinée en rejoignant la séquence précédente lors d'une pression sur ce bouton.
- **Pause** : ceci met en pause la rediffusion. Appuyez de nouveau sur pause pour passer en image par image.
- **Arrêt/Quitter** : ceci stoppe la rediffusion et présente une option permettant de quitter l'écran de rediffusion.
- **Masquer** : ceci masque les commandes de rediffusion afin d'afficher l'action en plein écran.
- **Caméra** : ceci fait défiler les différents angles de prise de vue (voir les détails plus bas).
- **Effets** : ceci permet d'afficher la rediffusion dans n'importe quel mode de triche débloqué.

Sélection du pilote

Appuyer sur la touche Entrée/Espace lorsque ce bouton est en surbrillance fait défiler tous les pilotes de la course. Appuyer sur la touche Echap fait défiler la sélection en sens inverse. Le nom de votre pilote est affiché en surbrillance et est toujours le premier nom présenté par défaut.

Sélection de caméra

Appuyer sur la touche Entrée/Espace lorsque ce bouton est en surbrillance fait défiler les différents angles de caméra afin de présenter les rediffusions. Appuyer sur la touche Echap fait défiler la sélection en sens inverse.

- **TV** : il s'agit des caméras placées sur le bord de la piste (comme lors des retransmissions télévisées).
- **ACTION** : il s'agit de caméras TV plus dynamiques, à changement plus fréquent.
- **HELICOPTERE** : prises de vue aériennes depuis un hélicoptère orbitant au-dessus du circuit.
- **POURSUITE 1, 2 et 3** : images provenant de l'une des trois vues extérieures d'un pilote.
- **COCKPIT 1 et 2** : deux vues du cockpit (derrière la bulle de la moto) du pilote sélectionné.
- **EMBARQUEE AV.** : caméra montée sur la fourche (filmant vers l'avant)
- **EMBARQUEE ARR.** : caméra montée à l'arrière de la moto (filmant vers l'arrière)
- **MOTO 1 à 6** : Six types de caméra légèrement différents tournant autour ou filmant de près le pilote sélectionné par le joueur.
- **AGIT.** : images agitées comme si elles provenaient d'une caméra embarquée non stabilisée.

Menu Paramètres

Le menu Paramètres est accessible à partir de l'écran de menu de partie et permet de régler diverses options de jeu :

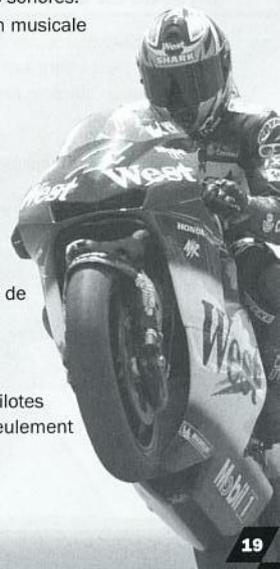
Paramètres de jeu

Paramètres son

- Volume musique** (0-10) - règle le volume de la musique du jeu.
- Volume effets** (0-10) - règle le volume de tous les effets sonores.
- Bande-son** Ceci permet de sélectionner la bande-son musicale diffusée en cours de partie parmi :
 - Morceaux MotoGP 2.
 - Morceaux MotoGP 2 (désordre).
 - Toute bande-son créée par le joueur.

Paramètres de jeu

- Indicateurs fléchés** ceci active/désactive les icônes d'assistance au joueur.
- Sensibilité dérapage** (0 - 10) - permet de faire varier la sensibilité de vos dérapages.
- Degré de vibration** (0 - 10) - fait varier la fonction de retour de force de la manette.
- Boîte** permet de sélectionner une boîte automatique ou manuelle.
- Affich. nom pilotes** affiche en cours de partie le nom des pilotes au-dessus de leur tête (Oui, Humains seulement ou Non).



Extras

Le menu Extras se trouve dans l'écran de menu de partie. Cette option regroupe les écrans suivants :

Rediffusion

Ceci permet de voir les rediffusions enregistrées et sauvegardées sur le disque dur (voir les détails plus haut).

Bonus

Cette option affiche tous les circuits, moments forts, pilotes, modes de triche et difficultés Légende susceptibles d'être débloqués dans le jeu.

Vidéos

Ceci affiche la liste de toutes les vidéos bonus du jeu et vous permet de voir celles qui ont été débloquées (en appuyant sur la touche Entrée/Espace).

Crédits

Cette option affiche les crédits du jeu.

Options en cours de partie

Appuyez sur la touche Echap en cours de partie afin d'ouvrir le menu Pause. Vous verrez alors s'afficher les options suivantes :

- **Reprendre la course** : pour continuer la course ou annuler la mise en pause de la partie.
- **Recommencer la course** : pour recommencer la course (non disponible en mode Carrière).
- **Quitter la course** : pour quitter la course et regagner le menu principal.
- **Paramètres** : modifie divers paramètres (comme dans le menu des paramètres)
- **Voir rediffusion** : pour voir une rediffusion de la course jusqu'à ce point.

Cascades et manœuvres spéciales

Il est possible d'exécuter de nombreuses cascades et manœuvres spéciales à moto dans *MotoGP 2* ; elles sont extrêmement importantes dans les modes Défi et Cascades, où leur exécution correcte rapporte des points.



Dérapiage (patinage de la roue arrière)

Vous pourrez déraper en virage en coupant complètement les gaz (touche fléchée HAUT) avant d'accélérer de nouveau immédiatement. Ceci permet de corriger efficacement la trajectoire si vous prenez un virage trop large.

Wheeling

Pour effectuer un wheeling, penchez le pilote vers l'arrière (à l'aide de la touche C). Vous devrez maintenir une vitesse constante et prendre garde à ne pas trop incliner le pilote vers l'arrière.

Roue avant

Pour effectuer une roue avant, vous devrez actionner le frein avant tout en penchant le pilote vers l'avant. Ici encore, seul un parfait équilibre permet d'éviter la chute.

Doughnut

Pour effectuer un doughnut, vous devrez bloquer le frein avant puis ouvrir les gaz. Penchez-vous ensuite vers la gauche ou la droite et la moto se mettra à tourner sur place.

Glissade de l'arrière

Pour cette manœuvre, vous n'utiliserez que le frein arrière. Appuyer sur la touche de frein arrière en virage fera déraper légèrement la roue arrière, ce qui vous permettra de virer plus serré. Cette manœuvre est assez proche du dérapage souvent pratiqué en course. Cependant, si la pression sur le frein arrière est trop longue en virage, la roue arrière risque de se bloquer, entraînant une chute "vers le bas". Il est également possible d'employer le frein arrière pour effectuer des glissades spectaculaires au freinage en ligne droite.

Si vous faites tourner la moto pendant une glissade de l'arrière, vous pourrez effectuer un tour complet. Actionner la roue avant après avoir ainsi balancé la moto l'empêchera de tourner trop. Cependant, si vous tentez cette manœuvre à vitesse trop élevée, la moto partira "vers le haut".

Burn (patinage)

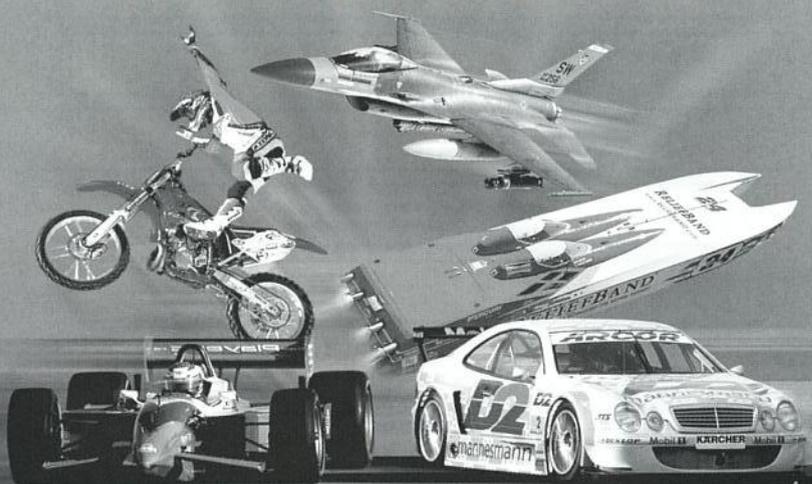
Burn statique (patinage sur place)

La moto doit être à l'arrêt au début de cette cascade. Commencez par actionner le frein avant afin de bloquer la roue avant tout en accélérant pour faire patiner la roue arrière.

Burn en roulant (patinage de la roue arrière en avançant doucement)

Pour effectuer cette cascade, actionnez le frein avant afin de bloquer la roue avant et accélérer pour faire patiner la roue arrière. Relâchez ensuite doucement le frein avant pour faire avancer doucement la moto pendant que la roue arrière patine à toute vitesse.

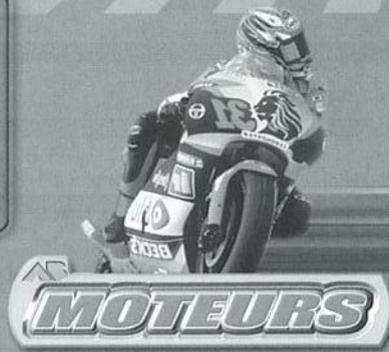
RETROUVEZ TOUTES LES PLUS GRANDES COMPÉTITIONS MOTOS INTERNATIONALES EN DIRECT ET/OU EN DIFFÉRÉES



LA CHAÎNE DE TOUS LES MOTEURS !

Championnat **MOTO GP**
AMA Supercross
AMA Motocross
Championnats du Monde **MX**
Championnats du Monde **Supermoto**
Championnats **Indoor et Outdoor Trial**

Alors vite, tous à vos téléviseurs
pour ne rien manquer cette année !



A CHAQUE PASSION SON MOTEUR.

Les bateaux, la moto, l'auto... Le meilleur des sports mécaniques et toutes les nouveautés du marché.

Contrat de licence d'utilisateur

1. Droits d'auteur et de reproduction et octroi de licence

a. droits d'auteur et de reproduction

Les droits d'auteur et de reproduction liés au logiciel, aux enregistrements audio, à la documentation correspondante (le « logiciel » ainsi qu' à toute copie du Logiciel sont la propriété de THQ ou de ses fournisseurs.

Le Logiciel est protégé par la législation et les traités internationaux sur les droits d'auteurs et droits connexes et par toutes les législations nationales applicables. Ce Logiciel doit donc être traité comme tout élément protégé par des droits d'auteur.

b. Octroi de licence

THQ

Vous octroie une licence personnelle non exclusive et incessible (la « Licence ») qui vous autorise à installer le logiciel sur un seul disque dur et conformément aux restrictions et limitations définies au paragraphe 2 ci-après et à utiliser le Logiciel ci-inclus pour la création de bandes audio originales (les « Travaux Dérivés »).

Vous êtes habilité à revendiquer la propriété de la composition des Travaux Dérivés que vous créerez à l'aide du logiciel et à diffuser ces Travaux Dérivés auprès du public ; toutefois, vous n'êtes PAS autorisé à concéder l'utilisation du Logiciel sous licence ni à vendre le Logiciel (ni aucun de ses éléments constitutifs tels que les enregistrements audio ou les échantillons contenus dans ce CD-ROM) à aucun tiers.

Afin d'éviter toute ambiguïté, dans le cas où un tiers ferait une réclamation concernant la propriété des Travaux Dérivés, vous seul devrez faire face à cette réclamation, sachant que THQ rejette toute responsabilité quant à l'origine des réclamations de ce type et à leur traitement. Le Logiciel faisant l'objet de la présente licence, et toute copie que celle-ci vous autorise à effectuer sont également soumis aux conditions énoncées ici. Tous les droits qui ne vous sont pas octroyés expressément dans le cadre de la présente Licence sont des droits réservés de THQ.

2. Utilisation autorisée et restrictions

La présente Licence vous autorise à installer et utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur et un seul écran à la fois. Elle ne permet pas l'installation et l'utilisation ni l'utilisation du Logiciel sur plus d'un ordinateur à la fois. Vous ne devez donc pas installer le Logiciel sur un ordinateur ou un système donnant un accès électronique à ce logiciel à plus d'utilisateur. Vous êtes autorisé à faire une copie du Logiciel sous une forme lisible par la machine, à des fins de sauvegarde uniquement, sachant que ladite copie ne devra être conservée que sur un ordinateur à la fois. La copie de sauvegarde doit contenir toutes les informations relatives aux droits d'auteur et de reproduction contenus dans l'original. Sous réserve des dispositions légales applicables et des conditions de la présente Licence, vous n'êtes pas autorisé à décompiler le logiciel, à en recomposer l'ingénierie amont, ni à le désassembler, le modifier, le louer, le prêter ni le distribuer en tout ou partie sur aucun réseau d'aucune sorte. Vous pouvez toutefois céder les droits que vous confère la présente licence à condition que vous transfériez la documentation associée, la présente Licence et une copie du Logiciel à un tiers qui accepte les conditions de la présente Licence et que vous vous engagez à détruire toute autre copie (y compris les copies de sauvegarde) du Logiciel en votre possession. Ce transfert mettra fin à votre contrat de licence conclu avec THQ pour l'utilisation du Logiciel. Les droits que vous confère la présente Licence seront résiliés automatiquement, sans préavis de la part de THQ, si vous manquez à l'une quelconques des obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Vous n'êtes pas autorisé à reproduire la documentation Utilisateur accompagnant le Logiciel.

Le Logiciel est concédé sous licence avec l'Ordinateur comme un seul et même produit intégré. Le Logiciel ne peut être utilisé que sur l'ordinateur.

3. Dénégation de garantie sur le logiciel

Le Logiciel est fourni « EN L'ETAT » et sans garantie d'aucune sorte : THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont (dans le cadre des points 3 et 4, THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont dénommés collectivement « THQ ») REJETTENT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE ET/OU CONDITIONS, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, NOTAMMENT LES GARANTIES ET/OU CONDITIONS IMPLICITES DE BONNE VENTE OU DE QUALITE A L'EMPLOI. THQ NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL DE THQ REPOUDRONT A VOS EXIGENCES NI QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL DE THQ NE SERA PAS INTERROMPU NI QU'IL SERA EXEMPT D'ERREURS, NI QUE LES EVENTUELS DEFAUTS SERONT CORRIGES. EN OUTRE, THQ NE DONNE AUCUNE GARANTIE NI NE FAIT AUCUNE DECLARATION CONCERNANT L'UTILISATION OU LES RESULTATS DE L'UTILISATION DU LOGICIEL THQ OU DE SA DOCUMENTATION ET LEUR EXACTITUDE, PRECISION, FIABILITE OU AUTRE CARACTERISTIQUE. AUCUNE INFORMATION NI AUCUN AVIS DONNE ORALEMENT OU PAR ECRIT PAR THQ OU PAR UN REPRESENTANT AUTORISE DE THQ NE CONSTITUERA UNE GARANTIE NI N'ETENDRA EN QUELQUE FACON QUE CE SOIT LE CADRE DE LA PRESENTE GARANTIE. EN CAS DE DEFAILLANCE DU LOGICIEL THQ, VOUS (ET NON THQ NI SON REPRESENTANT AUTORISE) PRENDREZ INTEGRALEMENT A VOTRE CHARGE TOUTS LES FRAIS NECESSAIRES AU DEPANNAGE, A LA REPARATION OU A LA CORRECTION DES DEFAUTS. CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTANT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES IMPLICITES, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR L'EXCLUSION ENONCEE CI-DESSUS. LES TERMES DE LA PRESENTE DENEGATION DE GARANTIE SONT SANS PREJUDICE DES DROITS LEGAUX DES CONSOMMATEURS QUI FERONT L'ACQUISITION DE PRODUITS THQ AUTREMENT QUE DANS LE CADRE D'UNE ACTIVITE PROFESSIONNELLE NI NE LIMITENT NI N'EXCLUENT AUCUNE RESPONSABILITE EN CAS DE DECES OU DE DOMMAGE CORPOREL QUI POURRAIT DECOULER D'UNE NEGLIGENCE DE LA PART DE THQ. DANS TOUTE JURIDICTION QUI N'AUTORISE PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES IMPLICITES ET QUI VOUS AUTORISE A RETOURNER LE PRODUIT DEFECTUEUX, VOUS POUVEZ RETOURNER LE PRODUIT A THQ A CONDITION D'Y JOINDRE VOTRE PREUVE D'ACHAT ET L'EMBALLAGE ORIGINAL. THQ VOUS REMBOURSE LE PRIX DU PRODUIT.

4. Limitation de responsabilité

THQ NE POURRA EN AUCUN CAS, Y COMPRIS EN CAS DE NEGLIGENCE, ETRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES FORTUITS INDIRECTS, SPECIAUX OU AUTRES QUI POURRAIENT DECOULER DE LA PRESENTE LICENCE OU S'Y RAPPORTE. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISANT PAS LA LIMITATION DE RESPONSABILITE POUR LES DOMMAGES FORTUITS OU INDIRECTS, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR LA PRESENTE LIMITATION. Les dommages- intérêts dont THQ pourrait être redevable envers vous ne pourront en aucun cas dépasser le montant payé pour le Logiciel. Vous vous engagez à charger et à utiliser le Logiciel à vos propres risques et cet engagement libère THQ de toute responsabilité envers vous (sauf en cas de décès ou de dommage corporel qui surviendrait par suite d'une négligence de THQ), notamment pour tout manque à gagner ou toute perte indirecte qui pourraient découler de votre utilisation du Logiciel ou de votre incapacité à l'utiliser ou de toute erreur ou défaillance qu'il pourrait contenir, que celle-ci soit due à une négligence ou à toute autre cause non prévue ici.

5. Résiliation

La licence sera résiliée automatiquement, sans préavis de THQ, si vous manquez aux obligations qui vous incombent au titre de la présente licence. Dès la résiliation, vous devrez détruire le CD-ROM sur lequel aura été enregistré le Logiciel et devrez retirer définitivement tout élément du Logiciel qui aura pu être chargé sur le disque dur de l'ordinateur dont vous avez le contrôle.

6. Loi applicable

La présente licence sera régie par la loi de la République française. Dans l'éventualité où un tribunal ayant compétence conclurait à l'inapplicabilité de l'une ou de plusieurs de ses dispositions, le reste de la présente licence restera entièrement applicable.

7. Intégralité du contrat

La présente licence constitue l'intégralité du contrat conclu entre les parties concernant l'utilisation du Logiciel. Elle annule et remplace tous les accords antérieurs ou existants concernant son objet. Aucune modification de la présente qui n'aura pas été établie par écrit et signée par THQ n'aura aucune force exécutoire.

THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

Garantie limitée à 90 jours

THQ France garantit ce disque contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, THQ France remplacera ou réparera gratuitement le disque défectueux.

N'oubliez pas de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les disques retournés sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de THQ France, soit réparés, soit remplacés aux frais du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si ce disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après son acquisition.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier le disque avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à :

THQ FRANCE

1 rue Saint Georges

75009 Paris

**INFOS, TRUCS
& ASTUCES**
08 25 06 90 51*
3615 THQ* *0,34 €/min.

Contents

Introduction	30	Championship	43
System Requirements	30	Tag Mode	44
Installing MotoGP 2	30	Stunt Mode	44
Running MotoGP 2	30	Qualifying	45
Uninstalling MotoGP 2	31	Player Options	46
Controller Configuration	31	Replay Cameras	46
The Race Screen	32	Settings Menu	47
The Game Menu Screen	33	In-Game Options	48
Quick Race	33	Stunts and Special Maneuvers	48
Career Mode	35	Quickstart in het Nederlands	50
Stunt Mode	40	Notities	53
Time Trial	40	License Agreement	54
Multiplayer Races	41	THQ Limited Warranty	55
Multiplayer Race Settings	42	Technical Support	55
Game Modes	43	Credits	56
Quick Race	43		



Introduction

The best just got better! Welcome to *MotoGP 2* - the most thrilling, critically acclaimed and technologically advanced motorcycle racing game of all time. Feel the power of new 4 stroke engines as you race your bike over all 16 official circuits from the *MotoGP 2002* season. Compete in a full season against the best riders on Earth, complete with over 50 new bike based challenges, or race against friends and rivals online. Now it's not enough to think that you are the best - you have to prove it to the world. *MotoGP 2* brings you the excitement, danger, glamour and thrills of the most exciting motorsport on Earth!

System Requirements

Minimum System Requirements

MotoGP 2 will run on the following PC or better:

Windows 98/ME/2000/XP	DX9 compatible graphics card	580MB HD Space
Pentium 3 450MHz	DX9 compatible soundcard	4x CD-ROM
128 MB RAM		

Installing MotoGP 2

Insert the *MotoGP 2* disc into your CD-ROM drive.

1. If you have the **Auto Insert Notification** feature on for your CD-ROM, left-click on the install button and skip the next two steps.
2. If you don't have auto insert enabled, select **Start** and then **Run** from the Windows Taskbar.
3. Type **d:\install\setup** (*d*: refers to your CD-ROM drive. If your CD-ROM drive letter is not *d*: use the appropriate drive letter instead).
4. Follow the instructions that appear on your screen.

After installation is complete, you will have the option to place an icon for *MotoGP 2* on your desktop. You will also find an icon in the *MotoGP 2* menu item within **Programs** under the **Start Menu** in the Windows Taskbar.

Running MotoGP 2

Any time you want to run *MotoGP 2*, you must place the *MotoGP 2* disc into your CD-ROM drive before you start. Then, do the following:

1. If you have the **Auto Insert Notification** feature on, just left-click on the Play button.
2. If you do not have the **Auto Insert Notification**, double-click on the *MotoGP 2* desktop icon and then select Play.
3. *OR* select **Start** from the Windows Taskbar and search through Programs for the *MotoGP 2* menu.

Uninstalling MotoGP 2

1. If you have the Auto Insert Notification feature on, left-click on the Uninstall button.
2. You may also do an uninstall by using the Add/Remove Programs on the Control Panel.
3. *OR* from the Start Menu - search through the listed Programs for *MotoGP 2* Uninstall.

Controller Configuration

You can configure your PC controller by clicking on Configure Controllers in the *MotoGP 2* launcher. The Microsoft DirectX configuration window will then appear. You can assign each controller to one player. A single player can have more than one controller assigned to him/her.

When you first assign a device to a player, *MotoGP 2* attempts to assign the controls to the default settings. For example, steering will be assigned to the X-axis of a joystick or steering wheel. However, you also have the option to customize the controls as you like.

To assign a controller to a player, follow these steps:

1. Click on the corresponding tab at the top of the screen for the controller you want to assign.
2. Select the correct player from the drop down list.

To assign a particular key or joystick button to an action, follow these steps:

1. Move the axis, or press the key that you want to use.
2. The key, button or axis will become highlighted on the screen. Double click on the highlighted text or line.
3. Select an action from the list on the bottom left of the screen.

Controls and the front end:

The following controls in the game menus cannot be reassigned:

Keyboard:

ESC key: Pause the Game / Go Back

SPACEBAR: Select

ENTER: Select (the same as space)

TAB: Special Functions (see bottom of screen)

DELETE: Delete

Arrow Keys: Up / Down / Left / Right

Joystick:

Use the X & Y axes to navigate the menus.

Button 1: Select

Button 3: Special Functions (see bottom of screen)

Button 2: Back

You can always use the keyboard in the game menus, even if it has not specifically been assigned to a player.

MotoGP 2 Default Keyboard Controls

This section outlines the default keyboard controls. You will be able to alter the controller configuration by selecting Configure Controllers in the *MotoGP 2* launcher.

BUTTON	ACTION
Arrow keys LEFT / RIGHT	Steer and lean bike round corners
D key	Lean rider forward
C key	Lean the rider back on the bike
Arrow key UP	Accelerate
Arrow key DOWN	Apply front and rear brakes evenly; Walk bike backwards when stationary
X and Z keys	Apply manual brakes to rear and front wheels allowing more control over your bike
Q key	Allows you to check out who's behind you in your rear view mirror
W key	Toggle through preset in-game viewpoints
Esc key	Pause game; Access the in-game Options Menu screen; Return to Previous Menu Screen
Enter/Space key	Confirm selection

Tips

Steering and Rider Controls: Lean forward for greater speed and stability on straights; lean back to slow down and perform wheelies!

Acceleration and Braking: Power slide around corners by fully releasing the accelerator (Arrow key UP) before immediately reapplying. This will cause the rear wheel to spin and allow you drift the rear end of the bike.

Manual Brakes: Applying the rear brake (X key) allows the rider to skid the rear end of his/her bike. Applying the front brake (Z key) allows the rider to perform tricks such as endos and burnouts (see pages 48-49).

The Race Screens

MotoGP 2 has a number of different and exciting game modes; from the Quick Race blast around the track, a complete 16 track *MotoGP* season in the Career Mode or the PC online enabled Multiplayer mode. These are the in-game screens for all available *MotoGP 2* modes. Study them carefully, because at the speeds you'll be traveling, you'll need to absorb the information at a glance!

Quick Race

Jump right into the action and take part in a three-lap race on your choice of track. Only the first three tracks in the championship, or tracks unlocked in the Stunt or the Career game modes, are available for selection.

Career Mode

This is a complete simulation of the 2002 *MotoGP* Grand Prix Series. You can create your own rider who can be used in all of the *MotoGP 2* modes, who can improve using the interactive experience credit award system (see page 35).

Stunt Mode

Race through all the tracks in the 2002 *MotoGP* season! It's a challenge against the clock and all the other top bike riders as you try to hit those checkpoints in time. Good scores will unlock extra *MotoGP 2* game features (see page 40).

Time Trial

Race against the clock to get the fastest lap times ever! Featuring the 'ghost bike' option that lets you race against your best track times. Note that only tracks unlocked in the Stunt or Career Mode are available in Time Trial.

The Game Menu Screen

This is where you can choose between Single and Multiplayer modes, change the Settings or check out the Extras.

- Select the available game modes using the Arrow keys UP/DOWN.
- Press the ENTER/SPACE key to select a mode (if you make a mistake you can press the ESC key to go back one screen).

Quick Race



This is a three-lap single race adrenaline rush! Quick Race lets you race using tracks, bikes and riders 'unlocked' in other game modes.

- Select Quick Race
- Choose a Bike & Rider
- Choose a Track
- Choose a Difficulty Level

You'll start a Quick Race in a random position on the starting grid.

Player Assist Arrow

At times in the race you will see assist arrows on screen. When approaching a corner, the arrow changes to red if you are traveling too fast. A double arrow sign indicates that you're riding in an opponent's slipstream, giving you a subtle boost in speed and acceleration.

Map and Rider Position

An on-screen map of the track shows your rider's position indicated by a flashing red marker. Other riders in the race are marked by grey dots. In Multiplayer Mode, each human player will have a different colored flashing marker.

Rider Time Difference

This shows the time difference between your rider, the rider directly in front and the rider directly behind you. A plus sign preceding the time difference number shows how far behind the next competitor you are. A minus sign preceding the number indicates how far behind the nearest rider is to you.

Riders

There are 22 riders available in *MotoGP 2* — all taken from the real 2002 season. Also available are any riders you have created and saved to the hard drive.

Tracks

Initially only the first three tracks are available, but as you progress through Stunt or Career modes, you can unlock the other circuits.

Bike and Rider Selection

The Bike and Rider Selection screen is the same in all the game modes, but the Career mode also features a Create Rider screen.

On the left side of the screen is a list of the riders, their team and bike that you can use in the game. Custom riders created by you are shown at the start of the list, followed by the names of real MotoGP riders. Locked (or unavailable) riders are indicated by a padlock symbol and the word "Locked" over the bike and rider. A large window on the right side of the screen shows the rider, bike, crash helmet and team logo.

Yellow bars on the lower panel show the rider's experience credits and level of experience in:

- Cornering
- Top Speed
- Braking
- Acceleration

- Select from the available list of riders using the Arrow key LEFT/RIGHT.
- Use the 2, 4, 6 and 8 Keys on the number pad to zoom in and out on the bike and rider.
- Press the ENTER/SPACE key to select the bike and rider.

Track Selection

The track selection screen is used in Quick Race, Career, Stunt and Time Trial game modes.

On the right side of the screen is the track graphic indicating its name, location, length, number of bends and the host nation's flag. Cycle through the tracks that have been unlocked in the Stunt and Career modes. Tracks that have not been unlocked are grayed out.

To the right of the track graphic are the following selectable race weather conditions:



- **Sunny:** sunny weather with dazzling sunshine.
- **Clear:** standard conditions, cloud cover with intermittent sunshine.
- **Raining:** cloud cover, light fog and rain with a partially wet track.

- Arrow keys LEFT / RIGHT cycle through the weather conditions.
- Press the ENTER/SPACE key to confirm.

Alternately:

- Press the TAB key to select a random track from those that are currently unlocked and random weather conditions.

Ready to Quick Race

Once you have made your selections, your bike and rider will appear on the starting grid. Check your bike controls, wait for the lights to change and then GO! Be careful not to over rev on the starting grid as you may end up wheel spinning. Try instead to balance power and control. At the end of the race a results screen displays all the riders' finishing positions.

Career Mode

- Select Career mode in the Game Menu screen and you will be taken to the Load/Create Rider screen, allowing you to continue on the Career mode with a previously saved rider (from a maximum of 10 save slots) or with a new rider.
- In the Create/Load Rider screen, customized riders can be deleted by highlighting the desired rider and pressing the DEL key.

Continuing with a previously saved rider will take you to either the GP Status screen (if the saved game is about to start a new Grand Prix round) or the Race Schedule screen (if the saved game is in the middle of a Grand Prix round).

Selecting a new rider will take you to the Create Rider screen; allowing you to create your own rider with which to race, specifying appearance, name, number, nationality and team.

Create Rider Screen

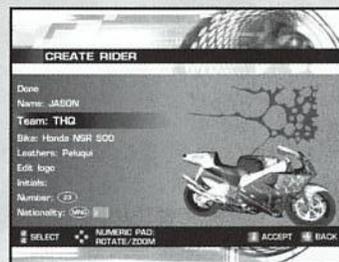
This option is only available in Career mode.

Here you can customize your rider and then save the information (physical appearance, experience credits and progress in the Grand Prix Championship) for future use in all game modes.

Customizing a Rider

Customizations are not purely aesthetic as riders are matched with bikes, but riders created here will develop in skill and ability depending on your performance.

- Name - Enter your rider's name.
- Country - Choose your rider's nationality.
- Leathers - Choose a design for his uniform. The colors used within the design are customizable; a color picker is provided for each of the three colors incorporated in the design.



- Number – Choose a racing number for your rider.
- Bike – Choose the bike model and the style from a selection of different designs. As with the uniform, the colors used within the design are customizable.
- Logo – Choose up to 8 layers of text or shapes from a box, circle, semi-circle or triangle, then resize, rotate, skew, move and color each one to make your own designs on the side of the bike.
- Team Name – Enter a name for your team.

Rider Credit Distribution Screen

This screen appears after the Create Rider screen, and after a race in the Career mode, if your rider has placed in the top 15. Here you are given 18 rider experience credits to distribute among the four areas of rider ability: Cornering, Braking, Top Speed and Acceleration.

Cornering

Anyone can ride fast in a straight line, but skill in cornering separates the winners from losers. Good cornering technique means entering the corner wide, dropping the bike on its side at a horrifyingly acute angle, then accelerating out of the turn and allowing the rear end to slide out until you are straight again. The further the bike leans over, the greater the possible turning circle and cornering force it can attain.

Rider dexterity also plays a huge part in cornering. The bike and rider are subject to enormous g-forces while cornering, so only the most dextrous riders can hope to achieve the bike's maximum potential in this key area.

Braking

Unlike cars, bikes allow the rider to control both front and back brakes, so good braking technique can shave precious seconds off your lap time. An increase in braking ability means you can approach bends faster and brake later and harder to get ahead of the pack before accelerating out of the bend.

Top Speed

A Grand Prix motorcycle engine has incredible power. Bikes can weigh over 130 kg yet produce up to 180bhp. Throttle control is a very precise technique - a fraction too much, and the bike will throw you; a fraction too little, and the competition will leave you behind. Increasing the rider's Top Speed will give your rider the ability to manage this powerful machine, allowing you to achieve the maximum performance out of the engine.

Acceleration

Effective acceleration on a Grand Prix motorcycle means shifting through the gears as quickly as possible. The biggest concern for a rider is the loss of time in shifting, so to achieve top speeds you must change through the gears efficiently. In *MotoGP 2*, a rider with improved Acceleration ability performs fewer 'accidental' wheelies and has more power when it's needed (i.e. when exiting corners). The degree of stability as the rider shifts up and down gears is also increased, meaning a smoother ride at more consistent speeds.

GP Status Screen

Once you have chosen your rider and distributed experience credits to him, you will be taken to the GP Status screen showing: all Grand Prix events on a World Grand Prix Map with individual rounds shown as Locked, Failed, Completed, or Current (next); the amount

of rider experience credits gained alongside each completed Grand Prix, as part of the total number possible; and information on your Grand Prix status, with the next (or current) round highlighted plus your rider's overall rankings. This screen also allows you to race on tracks previously raced in the Career mode to help you gain more rider experience credits.

To choose a difficulty level, go to Options (press the TAB key) within the GP Status screen, select difficulty and choose between Rookie, Pro, Championship and Legend.

Race Schedule Screen

Once you have selected a Grand Prix from the GP Status screen, you will be taken to the Race Schedule screen that shows an overview of the four weekend Grand Prix events:

Challenges

A variety of challenges are held on each track, helping you to improve your bike's performance. Challenges are the best way to work on skills you'll require in *MotoGP 2*. These challenges focus on specific aspects of bike handling and are available on circuits you have already raced in the GP series. They can be done in any order and at any time once that track is unlocked.

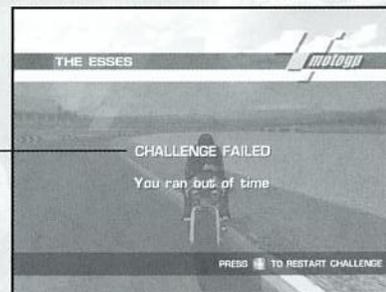
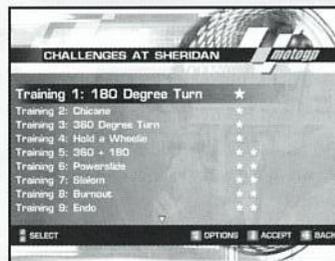
There are 61 challenges to complete three difficulty levels. Every completed Challenge results in one experience credit, which can be allocated to any of the four areas of rider ability in the Rider Credit Distribution Screen.

Of the 61 Challenges there are seven types:

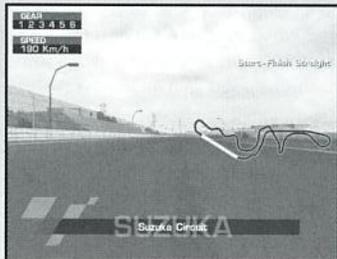
- Racing Line
- Follow the Leader
- Slalom
- Speedtrap
- Training Maneuvers
- Wheelie
- Powerslide

Challenge Time Remaining

This shows the time remaining on a Challenge and will flash red when a time penalty is incurred.



Challenge Success/
Fail Messages



Qualifying Time Remaining

Rider and Helmet Indicators



Practice

This is an opportunity to familiarize yourself with the track and weather conditions, but is not compulsory.

Rider and Helmet Indicators

The name and position of the rider is shown along with color-coded helmet icons:

Grey helmet – below personal best time

Blue helmet – personal best time

Red helmet – pole position

The helmet icons are linked to checkpoints around the track and show your cumulative time up to that point.

Qualify

You have a maximum of 10 minutes to achieve the best lap time possible, with competitors' times determining the final starting positions in the race. Competitors start the qualifying laps in the pitlane.

Race

This is the main event of the Grand Prix, where you will have to complete 3 laps of the circuit in an all-out race for the finish line.

If you choose to enter the main race without first completing the qualifying round, you will begin in 20th place on the starting grid.

Restart Round

Choose this option if you want to race again to gain higher credits. This option will be grayed out until you have raced the track.

Results

Championship Points System

Your progress to the Championship is defined in terms of points gained at each race event. This is based on the scoring system of the real MotoGP sport:

To win the MotoGP championship, you must gain more points than the other competitors after all races have been completed.

Gaining Rider Experience

Rider experience credits are awarded to riders finishing in the top fifteen in a Grand Prix event:

	Rookie	Pro	Championship	Legend
1st Place:	3 Credits	4 Credits	5 Credits	6 Credits
2nd Place:	2 Credits	3 Credits	4 Credits	5 Credits
3rd Place:	1 Credit	2 Credits	3 Credits	4 Credits
4th Place:	1 Credit	1 Credit	2 Credits	3 Credits
5th Place:	1 Credit	1 Credit	1 Credit	2 Credits
6th to 15th Place:	1 Credit	1 Credit	1 Credit	1 Credit

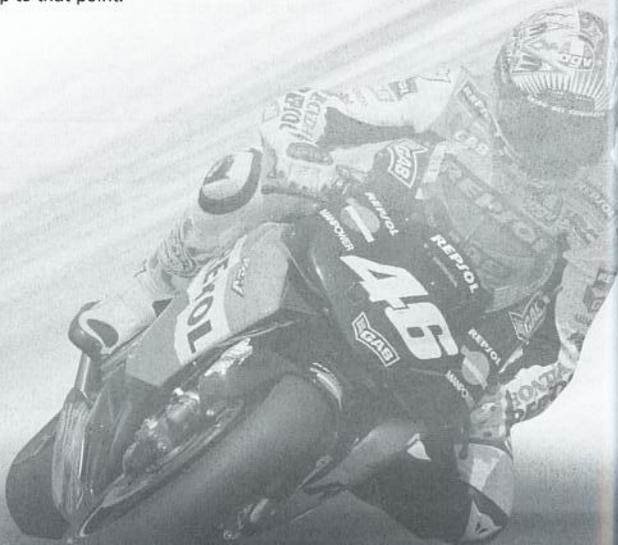
Once they have been awarded, you can distribute these credits amongst the four rider abilities (see page 36). With 18 points initially awarded, 96 available from racing and 61 available in Challenge mode, there are a total of 175 points available.

According to how many races you complete, the total number of points assignable to one skill is 50.

Completing the GP Series

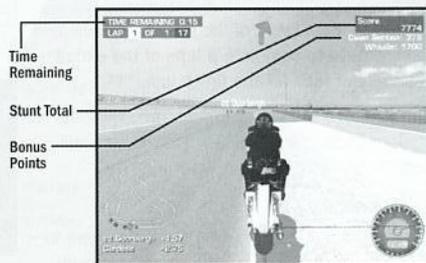
If you complete the first GP Championship, you will be allowed to continue into the next season to race the entire GP Championship again using the same rider, further improving your rider's skills.

It is possible to alter the difficulty level during a GP series, but in order to unlock Legend mode, you must complete the entire GP Series in Championship mode from beginning to end. Switching to Championship partway through a Series started in Pro or Rookie will not unlock Legend.



Stunt Mode

The Stunt mode gives you a quick and simple 'arcade style' charge through the MotoGP Championship, allowing you to race on all of the unlocked tracks to obtain as many points as possible in a single lap.



Stunt Total

This is a running tally of points scored in Stunt mode.

Checkpoints

To succeed in Stunt mode you will have to finish each lap of the track inside an allotted time. If you fail to complete the lap in the allotted time, the race will end and you will lose all your points.

Points

Any time left on your checkpoint clock at the end of the race is converted into points, which are used to unlock extra features in the game, such as extra riders and bikes. Your finishing position in the race also determines your starting position in the next race.

Bonus Points

In Stunt mode you can also pick up bonus points if you perform tricks, stunts or display excellent riding skills. Tricks include wheelies, endos, clean sections (staying on the track), burnout, overtake, power slide and jump. These bonuses are added to a running total Stunt score which is updated throughout the race.

Race Results

At the end of the race you are shown the finishing positions and times of all riders who raced. This is followed by a score screen, where your race score is added to your total score.

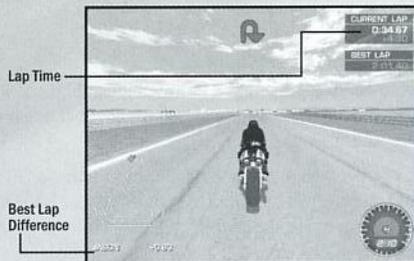
Saving the Game

At the end of the race the game will auto-save your progress to that point, and you will have the option to Continue or Quit. You can then continue to the next round, or return to the Game Menu screen.

Time Trial

Time Trial mode allows you to practice your skills on any previously raced tracks and improve your best lap times. You will race alone in this mode.

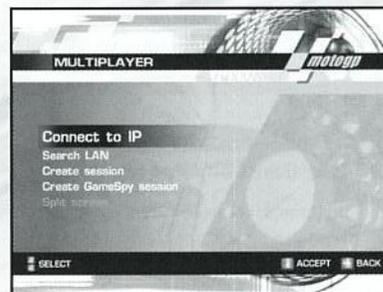
Select a Bike, Rider and a Track (from the list of unlocked tracks). You can race an unlimited number of laps and, if you achieve a new lap record, you will be able to place your name alongside the record time.



Time Trial also allows you to race against a 'ghost' bike and rider that recreates your best performance.

Multiplayer Races

Select the Multiplayer option in the Main Menu screen. You can play *MotoGP 2* in Split-Screen mode, via LAN or network/internet play with up to 4 players per PC (to a maximum of 16 players per race).



Multiplayer Lobby

Once a game is selected or created and each player has chosen a bike from the bike select screen, the player(s) are taken to the lobby where everyone waits until all players are ready to begin the race. Once confirmation is complete, all players are lined up on the starting grid and the race will start.

Split Screen and network/internet play will allow the player to play against other people using either preset or customized game types. Some preset game types will be available to the player with default settings, but these can be customized, renamed and saved out onto the PC hard drive by the player.

Network/Internet Play

After selecting the Multiplayer option in the Main Menu screen, the player is then taken to the Multiplayer game screen where he is given one of three options:

1. Connect to IP – Select using the ENTER/SPACE key.
 - Manually type in the correct IP address.
 - Proceed to the Network Lobby Screen.
2. Search LAN – *MotoGP 2* will search for a game already underway for you to join on your LAN. All current games are listed above the Create game option.
 - Select a game using ENTER/SPACE key and proceed to the Network Screen Lobby for that game.
3. Create Session – To create a game select 'Create' using the ENTER/SPACE key.
 - Select game mode, a bike and in some types of game mode, a track.
 - Move to the Network Lobby Screen once the game is named.
4. Split Screen – Select using the ENTER/SPACE key.
5. Create GameSpy Session – GameSpy hosts *MotoGP 2* sessions for anyone to join.

Split Screen

Select Split Screen from the Multiplayer menu. If you only have one player signed in you will be asked to sign in more players. Once you have selected a game mode, a bike and in some types of game mode, a track, you will go through to the lobby, which is outlined in detail below.

- The two-player game has an adjustable horizontal/vertical split screen which can be changed in the Start Menu.
- The three/four-player game has a cross split screen. You will need to have a control device for each player.

How to Play MotoGP 2 in GameSpy Arcade

You can play *MotoGP 2* online through GameSpy Arcade, which comes conveniently bundled with the game. If you haven't done so already, insert your *MotoGP 2* disc and install Arcade now. Then, to play *MotoGP 2* online, just follow these simple instructions:

Launch GameSpy Arcade and Go to the MotoGP 2 Room: Click on the GameSpy Arcade link in your Start Menu. When the software starts, you'll see a list of games and more along the left-hand side of the screen. Click on the *MotoGP 2* button on the left to enter the *MotoGP 2* room.

Find or Start a MotoGP 2 Server: Once you're in the *MotoGP 2* room you can meet or greet other players, find servers or create your own server. The top half of the application will list all of the available servers, including the number of people playing and your connection speed (measured by something called "ping." The lower your ping, the better.) Don't like any servers? Click on the "Create Room" button to start your own server and wait for people to sign up. Otherwise, double-click on a server of your choice to join in.

Joining and Starting a game: Once you double-click on a server or start your own, you'll be in a staging room, in which you can talk trash with your fellow players and prepare for combat. When you're ready to play, click the "Ready" button at the top of the screen. When everyone in the room has indicated that they're ready, the host can then launch the game. Arcade will fire up *MotoGP 2* and the racing will begin!

Problems?: If you have problems using Arcade, whether installing the program, registering it, or using it in conjunction with *MotoGP 2*, consult our help pages, located at <http://www.gamespyarcade.com/help/> or e-mail us by using the form located at <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml>.

Multiplayer Race Settings

Any player can alter the race settings once they have selected a rider and are in the Split Screen Lobby. In LAN or online play, only the session host can choose the track and alter the Game Mode settings. However, any player can alter their rider, its customization and bike setup.

- Players: LAN and Network/ Internet play only
- Select track
- Select rider
- Bike setup
- Edit game mode –
 - Track progression: Single Track; Grand Prix; Random
 - Scoring: Championship; Tag Mode; Stunt Mode; Qualify

- Grid position: Last race; Qualify; Random; Session ranking; Inverse last race; Inverse ranking
- Laps: One; Two; Three; Four; Five; Ten; Fifteen; Twenty; Real
- AI bikes: Off; Rookie; Pro; Champion; Legend
- Collisions: On; Off; Forward only

- Off-road sim: 0% - 100%
- Handling sim: 0% - 100%
- Collision sim: 0% - 100%
- Unlockables: Filter type; Bring ding ding; Turbo
- Save custom game mode
- Reset player rankings
- Settings

Press the ESC key to confirm a setting's change.

Network Lobby Options (press the TAB key)

Game Modes

The following 7 game modes are available in Split Screen and Network/Internet:

- Quick Race
- Grand Prix
- Stunt Mode
- Custom
- Championship
- Tag Mode
- Qualify

Quick Race

Select your rider and track from those that are unlocked. Once selected, you'll be in the Lobby. Press the TAB key for options as in the Multiplayer Race settings.

Championship

Play over a series of races with the winner being the rider with highest total score from all races. If Championship mode is selected, the number of tracks and track order options will become available.

Championship will run similarly to GP Series with an optional qualifying round and then the Championship race. As with all other game types, Championship can be altered through an options list to suit the players needs.

The Championship race will run in the same way as GP Series with a set order of tracks played through one after the other until all are complete. The Championship can be played with or without qualifying sessions. If played without the qualifying sessions, rider order on the starting grid can be determined via a set of options available before the race.

Select your rider and move forward to the Lobby where the Multiplayer Race Settings are available.

Championship Scoring

1st place	25pts	6th place	10pts	11th place	5pts
2nd place	20pts	7th place	9pts	12th place	4pts
3rd place	16pts	8th place	8pts	13th place	3pts
4th place	13pts	9th place	7pts	14th place	2pts
5th place	11pts	10th place	6pts	15th place	1pt



Players will earn Championship points for each race completed, with the winner being the player with most Championship points. The points for each race are as follows:

During this course of the Championship, the player will be able to view the amount of points accumulated by each of the riders within the championship, gauging their progress against other competitors. In order to win the Championship, the player will need to attain more points than the other competitors after all races have been completed.

All scoring can be turned on or off with all three modes of scoring available if the player so desires for one race/championship. If all scoring is set to off, the winner of the race is the first to cross the finish line and will be shown in the results screen.

- **Championship** – Scoring is done exactly as in the sport where players are scored on their finish position (see Championship Scoring page 43).
- **Tag** – Players are scored on which sections of the track they own (see Tag Scoring page 44).
- **Stunt** – Players are scored on their ability to do stunts, tricks, etc. with a running tally. Points for each trick can be individually altered and turned on or off depending on how the host chooses to score the Stunt mode.
- **Qualify** – Scoring is based on the best lap time of each player within the qualifying period (see Qualifying Results page 45). The host player can set a session length, however the default for the qualifying period is 10 minutes.

Tag Mode

Tag mode is checkpoint racing. The race takes place over a user-defined number of laps. The track is divided up into sections and the rider who completes a section of the track in the quickest time will 'own' that section until another player beats that time.

Tag Scoring

Scoring Method 1: Winner Takes All

You are also awarded points after the race according to how many sections you own at the finish.

Scoring Method 2: Monopolization

You will gain points when others ride through sections you own, if they beat your time the section becomes theirs.

Scoring Method 3: King of the Corner

A continuous score whereby the longer you hold/own a section of track the more your score increases.

Stunt Mode

The Stunt mode will provide a quick and simple 'arcade style' of championship progression, focussing on accessibility and addictive gameplay. The player will be able to progress through all of the tracks available within the game, with a simple checkpoint system ensuring a competitive level of progression.

Checkpoints – In order to progress throughout this game mode, players will be required to successfully complete a three-lap race of each track within the game by reaching each successive checkpoint in time.

At the start of the race, the players will be allotted a certain amount of time within which to

get to the next checkpoint (i.e. to complete the lap). Reaching the checkpoints in time will add further time to the next checkpoint limit, giving you more time to complete the race.

Any time left on the players' checkpoint clocks at the end of the race will be converted into points. Riders who fail to complete the checkpoints in the time allotted, but advanced onto subsequent rounds due to other players' performance, are awarded no points.

Tricks and stunts – Extra points are awarded for performing stunts or tricks such as wheelies, endos, power slides, burnouts, jumps, overtaking, etc. The points are awarded for each individual stunt but repeating stunts leads to lower scores. Try to vary the stunts and achieve higher scores.

Clean Section Bonus – The Clean Section Bonus is the highest scoring bonus in the game. To achieve it you have to ride smoothly, avoiding crashes, collisions and spins through certain sections of the track. This is the true test of the skilled rider.

Stunt Scoring

A running tally of the players score is kept throughout the race in the top right hand corner of the screen. As the player performs tricks or stunts, points rack up. When the stunt is completed, the points are added to the overall score. There is a slight delay between the stunt finishing and the points being added (a matter of a few seconds) where the player must not crash or leave the track or he will forfeit his points for that stunt. More than one stunt can be performed at any one time, for example: overtaking while performing a wheelie.

The player's actual finishing position within the race will determine their overall starting position upon the grid within the next race, although this can be altered using the Options Menu.

Qualifying

If the players choose to participate in Qualifying, their times will determine their starting grid position. A qualifying round will occur before each race within the championship. Qualifying will be ten minutes long with all bikes on the track starting from the pit lane. Displayed on the screen will be:

- Timer for the current lap
- Time remaining
- Best lap
- Helmet system
- Current position at the end of each lap

Qualify Results

If desired, the player will be able to exit Qualifying before the end of the session. If the player decides to do this, they will be taken to a results screen until all competitors have finished their final laps. The results screen will show the best lap times and their position on the grid. This screen can also be watched during Qualifying to provide a real time indication of the qualifying times, giving you the opportunity to post new lap times if required. The player will have the option to

QUALIFY	
0:00	
1 JASON	2:16.32
2 Valentino Rossi	+0.85
3 Loris Caprosi	+1.72
4 Carlos Checa	+2.23
5 Max Biaggi	+3.07
6 Daijro Kato	+3.93
7 Akira Ryo	+4.72
8 Olivier Jacque	+5.48

watch the race from cameras placed at intervals around the track to see how the other riders are progressing.

Once qualifying is complete, all players are taken to the results screen where they can see the final grid position. The bikes are then placed on the grid at the start of the Championship race. If the players are using Split Screen Multiplayer once the qualifying round has finished, only one set of full screen results will be displayed.

Player Options

Player options can be accessed through the Lobby or Pause Menu during a race. Here the players can alter the setup to their specifications. In 4-player Split Screen, each player will have the ability to alter these settings, but only one player can alter settings at a time. If a player pauses in-game, the other riders will continue racing and the paused player will resume at the point on the track that they paused.

The amount of options open to each player will vary depending on where the option screen is accessed. The full number of options is available from the Lobby screen, whereas a cut down version is available from the Pause Menu during a race.

Replay Cameras

Replay cameras let you check out those fantastic bike maneuvers in your current race and watch them again and again from a number of different views in either normal or slow speed. You will be given the option to watch a replay when you finish a race or directly from the Game Menu (if the replay has been saved).

- Use the Arrow keys LEFT/RIGHT & UP/DOWN to highlight an option.
- Press the ENTER/SPACEBAR key to select.

Playback

- **Standard Playback / Slow Motion Playback:** press once to play back the race at normal speed, press again to play back the race at half normal speed. Pressing this button again will then resume normal play mode.
- **Fast Forward:** Rapidly advance the race by jumping to the next keyframe when the button is clicked.
- **Rewind:** The replay will be rewound by jumping to the previous keyframe when the button is clicked.
- **Pause:** Pause the replay. Press Pause again to 'frame step' ahead.
- **Stop/Quit:** Stop the replay with an option to quit the Replay screen.
- **Hide:** Hides the replay controls for a full view of the relay action.
- **Camera:** Cycle through a variety of camera angles (full details below).
- **FX:** Watch the replay in any cheat mode that you have unlocked.

Rider Selection

Pressing the ENTER/SPACEBAR key when this button is highlighted cycles through all the riders in the race. Pressing the ESC key will cycle backwards through the selection. Your rider's name is highlighted and is always the default rider that is initially featured.

Camera Selection

Pressing the ENTER/SPACEBAR key when this button is highlighted cycles through a variety of different camera angles to view the replays. Pressing the ESC key will cycle backwards through the selection.

- **TV:** A number of television cameras that are placed around the edge of the track (as featured on TV).
- **ACTION:** More dynamic types of TV cameras, changing more frequently.
- **HELICOPTER:** An aerial camera view from a helicopter circling the track.
- **CHASE 1, 2 and 3:** Viewed from one of three different third person viewpoints of a selected rider.
- **COCKPIT 1 and 2:** Two views from the cockpit (behind the bike windshield) of the selected rider.
- **ON BOARD FRONT:** Camera mounted on the front wheels (looking forward).
- **ON BOARD REAR:** Camera mounted on the rear wheels (looking backwards).
- **BIKE 1 to 6:** Six slightly different types of camera that rotate around or focus close in on the player-selected rider.
- **SHAKE:** Views crashes as if from a moving, shaking bike.

Settings Menus

The Settings Menu can be accessed from the Game Menu screen, allowing you to adjust various in-game options:

Game Settings

Sound Settings

- Music Volume** (0-10) - Adjust the volume of the in-game music.
- Sound FX Volume** (0-10) - Adjust the volume of all sound effects.
- Select Soundtrack** This allows you to choose which music soundtrack is played in-game from:
 - MotoGP 2 tunes.
 - MotoGP 2 tunes (shuffled).
 - Any player created soundtrack.

Game Settings

- Indicator Arrows** Switch on/off the graphical player assistance icons.
- Powerslide Sensitivity** (0 - 10) - vary the sensitivity of your powerslides.
- Vibration** (0 - 10) - vary the Controller force feedback function.
- Gears** Select an Auto or Manual gearbox for your bike.
- Display Rider Names** Show in-game riders with their names displayed above their heads (On, Humans Only, or Off).



Extras

The Extras menu is in the Game Menu screen, this option contains the following screens:

View Replay

View any replays recorded and saved to the hard drive (see above for details).

Unlockables

This option displays all the tracks, highlights, riders, cheat modes and Legend difficulty that you can unlock during the game.

Videos

This displays a list of all unlockable videos from the game, and allows you to view any that have been unlocked (press the ENTER/SPACEBAR key).

Game Credits

This option displays the game credits.

In-Game Options

Press the ESC key during a game to open the Pause Menu and you will see the following options:

- **Resume Race:** continue racing or 'un-pause' the game.
- **Restart Race:** restart the current race (not available in the Career mode).
- **Quit Race:** quit the current race and return to the Main Menu.
- **Settings:** change various settings (as in Settings Menu).
- **View Replay:** view a replay of the current race up to that point.

Stunts and Special Maneuvers

A number of exciting bike stunts and special maneuvers can be carried out in *MotoGP 2*; these are extremely important in the Challenge and Stunt modes where points can be picked up for performing the moves correctly.

Powerslide (Spinning the Rear Wheel)

Powerslide around corners by fully releasing the accelerator (Arrow key UP) before immediately re-applying. This is an effective way of correcting if you are too wide in a corner.



Wheelies

To perform a wheelie, shift the rider to the rear of the bike and pull back (using the C key). You have to keep the speed constant and be careful not to lean too far back.

Endos

To execute an endo, apply the front brake while leaning the rider forward. Again, balance is the key to avoid crashing the bike.

Doughnuts

To perform a doughnut, lock the front brake and then open up the throttle. Then lean in either direction and the bike will start to turn on the spot.

Rear Wheel Skids

You will be able to perform skids through independent use of the rear brake. Tapping the rear brake as you go around corners will make the back wheel of the bike slide out a little, allowing you to create a sharper turning circle when navigating bends. This particular maneuver can be compared to the 'power sliding' technique often carried out in the actual races. However, if the rear brake is applied for too long when the bike is turning, it could lock, resulting in a 'low-side'.

You can also use the rear brake to perform dramatic skids when braking in a straight line. If you turn the bike at the same time as skidding the rear wheel, you will be able to swing the wheel around to rotate the bike in a complete circle. Applying the front brake after you have started swinging the bike around in this manner will stop the bike rotating too far. However, if you attempt to execute this particular maneuver at too high a speed, the bike may 'high-side'.

Burnouts (Wheel Spins)

Static Burnout (wheel spin on the spot)

The bike must be stationary as the stunt is carried out. First, the front brakes need to be applied to lock the front wheel as the engine is revved to cause the rear wheel to spin.

Rolling Burnout (spinning the rear wheel of the bike as you creep forward)

To perform this stunt, you must apply the front brakes to lock the front wheel as you rev the engine and make the rear wheel spin. Then you must reduce the amount of pressure applied to the front brake allowing the bike to creep forward as the rear wheel spins frantically.

Inleiding

De beste game is nu nog beter geworden. Welkom bij MotoGP 2 – het spannendste, veelgeprezen en technologisch meest geavanceerde motorracespel aller tijden. Voel de kracht van de nieuwe viertaktmotoren terwijl je over alle 16 officiële circuits van het MotoGP 2002-seizoen raast. Neem het op tegen de beste coureurs ter wereld in een volledig seizoen, ga op je motor meer dan 50 nieuwe uitdagingen aan of race online tegen vrienden en onbekende tegenstanders. Alleen maar denken dat je de beste bent, is niet genoeg – je moet het nu aan de wereld bewijzen. MotoGP 2 biedt je de spanning, het gevaar, de glamour en de sensatie van de opwindendste motorsport op aarde.

Systeemeisen

Minimale systeemeisen

MotoGP 2 draait op een PC met de volgende configuratie, of beter:

Windows 98/ME/2000/XP DX9 compatibele grafische kaart 580 MB vrije harde-schijfruimte
 Pentium 450 DX9 compatibele geluidskaart 4x-speed cd-romspeler
 128 MB RAM

MotoGP 2 installeren

Plaats de MotoGP 2-cd in de cd-romspeler.

1. Als de optie Bericht bij automatisch invoegen voor de cd-romspeler is geactiveerd, klik je met de linkermuisknop op de knop Install (installeren) en sla je de volgende twee stappen over.
2. Als de optie Bericht bij automatisch invoegen niet is geactiveerd, selecteer je Start in de taakbalk van Windows en vervolgens Uitvoeren.
3. Typ d:\install\setup (d: verwijst naar je cd-romspeler. Als je cd-romspeler met een andere letter dan d: wordt aangeduid, gebruik je de betreffende stationsaanduiding).
4. Volg de instructies die op het scherm verschijnen.

Als de installatie is voltooid, verschijnt de vraag of je een MotoGP 2-icoontje op je bureaublad wilt plaatsen. Er wordt ook een icoontje in het MotoGP 2-menu gezet. Je vindt dit menu onder Programma's in het Start-menu van Windows.

MotoGP 2 draaien

Als je MotoGP 2 wilt spelen, moet je de cd van MotoGP 2 in je cd-romspeler plaatsen voordat je het spel start en doe je het volgende:

1. Als de optie Bericht bij automatisch invoegen is geactiveerd, klik je met de linkermuisknop op de knop Play (spelen).
2. Als de optie Bericht bij automatisch invoegen niet is geactiveerd, dubbelklik je op het MotoGP 2-icoontje op het bureaublad en selecteer je Play (spelen).
3. OF selecteer Start in de taakbalk van Windows en zoek in de lijst onder Programma's naar het MotoGP 2-menu.

MotoGP 2 deïnstalleren

1. Als de optie Bericht bij automatisch invoegen is geactiveerd, klik je met de linkermuisknop op de knop Uninstall (deïnstalleren).
2. Je kunt het programma ook deïnstalleren via de optie Toevoegen/Verwijderen in het configuratiescherm.
3. OF vanuit het Start-menu van Windows – zoek in de lijst onder Programma's naar MotoGP 2 Uninstall (MotoGP 2 deïnstalleren).

De controller configureren

Je kunt de controller van je PC configureren door te klikken op de knop Configure Controllers (controllers configureren) in het startmenu van MotoGP 2. Het configuratiescherm voor Microsoft DirectX wordt geopend. Je kunt elke controller aan één speler toewijzen. Als je alleen speelt, kun je meer dan een controller gebruiken.

Als je voor de eerste keer een invoerapparaat aan een speler toewijst, probeert MotoGP 2 de standaardwaarden voor de besturing in te stellen. Het sturen wordt bijvoorbeeld toegewezen aan de X-as van een joystick of racestuur. Het is echter ook mogelijk de besturing aan je eigen wensen aan te passen.

Ga als volgt te werk om een controller aan een speler toe te wijzen:

1. Klik boven in beeld op de tab voor de controller die je wilt toewijzen.
2. Selecteer de betreffende speler in de lijst die verschijnt.

Volg onderstaande stappen om een actie aan een bepaalde toets of joystickknop toe te wijzen:

1. Beweeg de joystick in de gewenste richting, of druk op de toets die je wilt gebruiken.
2. De toets, knop of richting van de joystick wordt op het scherm gemarkeerd. Dubbelklik op de gemarkeerde tekst of regel.
3. Selecteer een actie uit de lijst linksonder in het scherm.

Toetsenbord:

De onderstaande toetsenfuncties die in de menu's worden gebruikt, kunnen niet worden aangepast:

Toetsenbord:

ESC-toets: het spel pauzeren/terug

SPATIEBALK: selecteren

ENTER-toets: selecteren

(hetzelfde als de spatiebalk)

TAB-toets: speciale functies (zie onderin beeld)

DELETE-toets: wissen

Pijltoetsen: omhoog/omlaag/links/rechts

Joystick:

gebruik de X- en Y-assen om door de menu's te navigeren.

Knop 1: selecteren Knop 3: speciale functies (zie onderin beeld)

Knop 2: terug

In de menu's kun je altijd het toetsenbord gebruiken, ook als dat niet specifiek aan een speler is toegewezen.

License Agreement

Your use of the file is evidence of your agreement to be bound by the terms

1. OWNERSHIP. The Software is and shall remain a proprietary product of THQ and its suppliers. THQ and its suppliers shall retain ownership of all patents, copyrights, trademarks, trade names, trade secrets and other proprietary rights relating to or residing in the Software. Except as provided in Section 2, you shall have no right, title or interest in or to the Software. The Software is licensed, not sold, to you for use only under the terms of this Agreement. If you agree to be bound by all of the terms of this Agreement, you will only own the media on which the Software has been provided and not the Software itself.

2. GRANT OF LICENCE. THQ grants you a non-exclusive, non-transferable right to use one copy of the Software in the country in which you acquired the Software for your own personal use. All other rights are expressly reserved by THQ. You may not: (a) install the Software on multiple computers, timeshare the Software, or make it available to multiple persons, (b) reverse-engineer or decompile the Software, or (c) export the Software. You may make one copy of the Software solely for purposes of having a backup copy, provided that you reproduce on that copy all copyright notices and any other confidentiality or proprietary legends that are on the original copy of the Software. You understand that THQ or its suppliers may update the Software at any time and in doing so incurs no obligation to furnish such updates to you pursuant to this Agreement.

3. LIMITED WARRANTY. THQ warrants that the media on which the Software is provided will be free from faulty workmanship and defective materials for a period of ninety (90) days from your date of receipt of the Software. This limited warranty is void if failure of the Software to conform with the warranty has resulted from improper installation, misuse, neglect, accident, fire or other hazard, or after any breach of this Agreement. In the event of a breach of the foregoing limited warranty, you must return the Software to THQ or the THQ-authorized distributor that provided you with the Software, postage prepaid, before the expiration of the warranty period, with a copy of the invoice for the Software and this signed Agreement. THQ and its suppliers sole and exclusive liability and your sole and exclusive remedy shall be, at THQ sole discretion, either to (i) provide a replacement copy of the Software or (ii) refund the license fee you paid and terminate this Agreement. The replacement copy will be warranted for ninety (90) days. OTHER THAN THE FOREGOING LIMITED WARRANTY, WHICH IS MADE SOLELY BY THQ AND NOT BY ANY THQ SUPPLIER, THE SOFTWARE IS BEING LICENSED TO YOU IS, WITHOUT ANY WARRANTY OF ANY KIND. THQ AND ITS SUPPLIERS DISCLAIM ALL OTHER WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING WITHOUT LIMITATION THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE AND NON-INFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE DISCLAIMER OF IMPLIED WARRANTIES, SO THE ABOVE DISCLAIMER MAY NOT APPLY TO YOU, IN WHICH CASE THE DURATION OF ANY SUCH IMPLIED WARRANTIES IS LIMITED TO NINETY (90) DAYS FROM THE DATE THE SOFTWARE IS RECEIVED BY YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS. YOU MAY HAVE OTHER LEGAL RIGHTS WHICH VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

4. LIMITATION OF LIABILITY. IN NO EVENT SHALL THQ AGGREGATE LIABILITY IN CONNECTION WITH THIS AGREEMENT AND THE SOFTWARE, REGARDLESS OF THE FORM OF THE ACTION GIVING RISE TO SUCH LIABILITY (WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE), EXCEED THE LICENSE FEES RECEIVED BY THQ FOR THE SOFTWARE. NO THQ SUPPLIER SHALL HAVE ANY LIABILITY WHATSOEVER UNDER THIS AGREEMENT. IN NO EVENT SHALL THQ OR THQ SUPPLIERS BE LIABLE FOR ANY INDIRECT, EXEMPLARY, SPECIAL, CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES OF ANY KIND (INCLUDING WITHOUT LIMITATION LOST PROFITS), EVEN IF THQ OR SUCH SUPPLIER HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THQ SHALL NOT BE LIABLE FOR ANY CLAIMS OF THIRD PARTIES RELATING TO THE SOFTWARE. THE LIMITED WARRANTY, LIMITED REMEDIES AND LIMITED LIABILITY PROVISIONS CONTAINED IN THIS AGREEMENT ARE FUNDAMENTAL PARTS OF THE BASIS OF THQ BARGAIN HEREUNDER, AND THQ WOULD NOT BE ABLE TO PROVIDE THE SOFTWARE TO YOU WITHOUT SUCH LIMITATIONS. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY, SO THE ABOVE DISCLAIMER MAY NOT APPLY TO YOU, IN WHICH CASE THE DURATION OF ANY SUCH LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY IS LIMITED TO NINETY (90) DAYS FROM THE DATE THE SOFTWARE IS RECEIVED BY YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS. YOU MAY HAVE OTHER LEGAL RIGHTS WHICH VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

5. TERMINATION. You may terminate this Agreement at any time. This Agreement shall terminate automatically upon your breach of any term of this Agreement. Upon termination, you shall destroy the Software and the backup copy, if any, you made pursuant to the Agreement.

THQ Limited Warranty

THQ International warrants to the original purchaser of this THQ International product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This THQ International software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind resulting from use of this program. THQ International agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any THQ International product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service centre. Replacement of this Game Disc, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability.

Please mail to THQ International Ltd, Ground Floor, Block A, Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey, GU21 5BH.

Please allow 28 days from dispatch for return of your Game Disc.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the THQ International product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE THQ INTERNATIONAL. ANY IMPLIED WARRANTIES OF APPLICABILITY TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL THQ INTERNATIONAL BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS THQ INTERNATIONAL PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broad-casting and public performances are prohibited without express written permission of THQ International.

THQ International Ltd
Ground Floor, Block A, Dukes Court, Duke Street
Woking, Surrey, GU21 5BH

Technical Support

If you are experiencing technical problems with this game, please contact UK technical support:

Telephone
+44 (0) 870 608 0047 (national/international call rates apply)

Credits

CLIMAX

Producer

Jon Gibson

Assistant Producer

Alys Elwick

Lead Programmer

Shawn Hargreaves

Programmers

Damyan 'Doctor' Pepper
gavin 'elf23' norman
Sir George of Foot
Matthew Hill
Peter 'Smokey' Pimley

Dyne Physics Engine

Chris Caulfield

Lead Artist

Jason 'J' Green

Animator

Gylan Hunter

Artists

Harvey Parker
Henry Rolls
Justin 'The Beaver' Bravery
Lawrence 'The Lorenzo'
Elwick
Marco 'Coriander' Hallett
Paul 'Meston' Meston
Paul 'Splat' Shewan
Fizzy Pete Butler
Rory 'Dr Rodriguez' Walker
Ryan 'Brian' Guy

Additional Artwork

Mark Hill

Lead Designer

Luke Smith

Designers

Akin Marquis
Richard Stone

Sound

Adam Pitt
Keith Clarke

Quality Assurance

Steve Brocking

Original Game Also Featured:

Producer

Rik Alexander

Designer

Mike Patrick

Additional Design

Alastair Cornish
Alkan Hassan

Additional Programming

Adam Sawkins
Flack
Ross Childs

Animator

Boris Lowinger

Artist

Jason McFee

Additional Artwork

Barny
Jez White

Silly Mini Games:

Credits Shooter - Shawn

Pinball - Smokey, Rory, Jon,
Shawn + Miguel Mera

Fish Bouncer - Damyan +
Rory

Cupid - Damyan, George +
Shawn

the beast - gav

MIS

Guy Mayhem
Rupert Mills

Office Admin

Lynn Horton
Mel Ward

Art Director

Craig Gabell

Technical

Director
Greg Michael

Development Director

Nick Baynes

The Boss

Tony Beckwith

Another Boss

Gary Liddon

King

Karl Jeffery

MUSIC

Psynn2 (Menus)

Shawn Hargreaves

Needle (Sepang)
Adrenalin (Mugello)

Darrin Roggenkamp

Oil (Jerez)
Sleazy Rider (Sachsenring)
Eat Dirt (Estoril)
Slipstream (Sheridan
Circuit)
Cookin' on Electric (Credits)

Third Girl

Devil's Dice (Phakisa)
Firebird (Suzuka)
5700 cc's (Le Mans)
Fastback Reptile Combo
(Catalunya)
Gasoline Overlord (Assen)
Sabretooth (Donington)
Chrome Rider (Brno)
10-4 Rocker (Rio)
Metropolis (Motegi)
Power Up (Phillip Island)
Doug McClure (Valencia)

V8 Pack

THQ USA

Executive Vice President - Worldwide Studios

Jack Sorensen

Vice President -

Product Development
Phillip Holt

Executive Producer

James Boone

Producer

Raphael Hernandez

Associate Producer

Michael Motoda

Assistant Producer

Jason Garwood

Director of Quality

Assurance
Jeremy S. Barnes

QA Manager

Monica Vallejo

QA Database

Administrator
Jason Roberts

Lead Tester

Danny Smith

Testers

Luis Sanchez
Jason Donaghe
Ray Ploesser
Brian Skidmore

QA Technicians

Mario Waibel
Brian McElroy

Senior Vice President - Worldwide Marketing

Peter Dille

Group Marketing Manager

Craig Rechenmacher

Product Marketing Manager

Laura Naviaux

Marketing Coordinator

David Newman

Director - Public Relations

Liz Pieri

Public Relations Manager

Reilly Brennan

Director - Creative Services

Howard Liebeskind

Senior Manager - Creative Services

Kathy Helgason

Associate Creative Services Manager

Melissa Roth

Packaging Layout and Design

K+A, Inc.

THQ INTERNATIONAL

Director of European Product Development

Mike Gamble

Project Manager

Iain Riches

Assistant Producer

Phil Wright

Head of Brand Management

Michael Pattison

Senior Brand Manager

Jennifer Wyatt

Associate Brand Manager

Darren Williams

Director of Localization

Susanne Dieck

Localization Engineer

Bernd Kurtz

Internal Creative

Department

Till Enzmann

Anja Untiet

UK + Export Marketing Manager

Jon Brooke

Germany Product Manager

Markus Schuetze

France Senior Product Manager

Olivier Perron

Asia Pacific Marketing Director

Sophie Mavridis

Special Thanks:

The Xbox Advanced
Technology Group
Alison Forth (Team
Yamaha)
Team Sabre Sport
Paul Wilson
Randy Mamola
Andrew Whitney
Jon Attaway
Augustin Jean Fresnel
Avery Lee (VirtualDub)
Cygwin
The Free Software
Foundation

Playtesting

Piers 'DM2' Newman

Tony 'Big Mal' Morris

Thanks to everyone on the
Planet MotoGP website for
ideas and encouragement:

AcidJazz
Brian 'CadGeek' Willett
Chris 'TWISM' Lind
Jason 'Kingpin' Proksch
John 'Shepstyle' Shepherd
Keith 'Shadowsim' Jensen
Kurt 'Matchstick' Adam
Mister9
Ryen 'tHe Rk' Khoury
Tim 'TIME' Bourgeois
Velio 'Cash' Kitanov
And many more...

