
SOMMAIRE

1. Lancement Trackmania Sunrise
2. Commandes en course
3. Commandes de l'Éditeur
4. Commandes de l'Éditeur de skin
5. Coloration des textes
6. Résolution de problèmes et pilotes
7. Contact
8. Configuration système

1. LANCEMENT TRACKMANIA SUNRISE

Au moment de l'installation du jeu, un raccourci sur le bureau est proposé. Si

vous l'acceptez, vous pourrez alors démarrer le jeu en cliquant sur l'icône affichée sur votre bureau. Sinon, lancez le jeu à partir du menu "Démarrer".

Le lanceur du jeu s'affiche :

Il vous permet de lancer le jeu, de le configurer, ou d'accéder à d'autres options.

La fenêtre "configuration" permet de régler les paramètres principaux du jeu.

> Performance/qualité permet de régler rapidement et simplement la qualité du

jeu : en choisissant "faster", vous privilégiez la fluidité de l'affichage,

avec "nicer", vous privilégiez la beauté de l'affichage.

Le bouton "Bench" permet de détecter la meilleure configuration pour votre carte

graphique.

Le bouton "custom data" ouvre les répertoires où sont enregistrés les fichiers

du jeu.

La fenêtre des réglages avancés permet d'accéder aux paramètres avancés (Affichage, audio, réseau, jeu et entrées). Vous pouvez également y restaurer

les valeurs par défaut.

AVANT DE JOUER, LE JEU DETECTE LUI-MEME LES PARAMETRES LES PLUS ADAPTES A VOTRE

ORDINATEUR. SI VOTRE CARTE GRAPHIQUE N'EST PAS TRES PERFORMANTE, NOUS VOUS CONSEILLONS NEANMOINS DE CHOISIR " FASTER " EN QUALITE GRAPHIQUE. LE RENDU NE SERA PAS LE PLUS BEAU MAIS VOTRE JEU SERA FLUIDE.

2. COMMANDES EN COURSE

CONDUITE

[Flèches de direction] diriger le véhicule / freiner
[Entrée] lancer le départ / se repositionner au checkpoint
[Suppr] relancer la course
[Echap] Retourner au menu

CAMERAS

[1] Vue externe large
[2] Vue externe rapprochée
[3] Vue interne
[5] Camera ciblant votre voiture
[F10] Screenshot
[-] augmenter la focale
[+] réduire la focale

AUTRES

[0] klaxonner
[F10] faire une capture d'écran
[S] sauver le replay
[*] afficher/cacher l'interface

3. COMMANDES DE L'EDITEUR

(Manipulation a la souris)

>> Mode normal (construction)

[Bouton gauche] placer un bloc (laisser appuyé pour les routes)
[Bouton droit] faire tourner le bloc dans le sens des aiguilles d'une montre
[Molette] monter/descendre le curseur

>> Mode freelook (icone loupe au milieu)

[Alt gauche] activer le mode Freelook (caméra libre)
[Bouton gauche appuyé] déplacer la map (panning)
[Bouton droit] faire tourner la caméra
[Molette] zoom in/out

>> Mode test (icône voiture † gauche)
[Entrée] Entrer en mode Test
[Bouton gauche] lancer le mode course † la position et la direction du curseur
[Bouton droit] faire tourner la direction de départ
[Molette] monter/descendre le curseur

>> Navigation dans la hiérarchie des blocs
[Bouton gauche] sélectionner une icône
[Bouton droit] remonter d'un niveau dans la hiérarchie

(Manipulation au clavier)

>> Mode normal (construction)
[flèches] bouger le curseur
[espace] placer un bloc (laisser appuyé pour les routes)
[page haut/page bas] monter/descendre le curseur
[Ctrl droit] faire tourner le bloc dans le sens des aiguilles d'une montre
[Suppr] supprimer le(s) bloc(s) sous le curseur
[Num 2/4/6/8] bouger la caméra
[Retour Arrière] supprimer tous les blocs
[Entrée] passer en mode course † la position du curseur et dans la direction de la caméra
[Echap] quitter l'éditeur
[U] defaire la dernière modification
[R] refaire la dernière modification d'effaite
[S] sauvegarder le challenge
[,] activer/désactiver les aides

>> Navigation dans la hiérarchie des blocs :
[1-9] choisir l'icône correspondante
[≤] remonter d'un niveau dans la hiérarchie

>> Raccourcis pour les modes
[X] mode gomme
[W] mode underground
[Ctrl gauche] mode selection

4. COMMANDES DE L'EDITEUR DE SKIN

>> Manipulation † la Souris
[Bouton Droit + Mouvement] Déplacement de la caméra
[Molette] Modification du Zoom
[Bouton du milieu(molette) + Haut ou Bas] Modification du FOV de la caméra
[Bouton Gauche] Repeindre entièrement la voiture ñ Appliquer un layer sur la

voiture ñ Peindre une image sur la voiture. Attention, il faut que le curseur de la souris soit sur la voiture, sauf pour le mode Brush.

>> Manipulation au clavier

Rotation de l'image:

[R] Rotation d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre

[F] Rotation dans le sens des aiguilles d'une montre

[Z] Rotation d'un quart de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

[S] Rotation dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

[X ou C] Alignement de l'image. En mode brush l'angle de l'image sera remis ð

zÈro, c'est ð dire que le haut de l'image pointera vers le haut de l'Ècran. En

mode sticker, l'image sera alignÈe selon une des direction de l'espace propre ð

la voiture, la plus proche en l'occurrence.

Modification de l'Èchelle de l'image:

[E] Agrandissement de l'image

[D] Diminution de la taille de l'image

Divers:

[H] Affiche l'aide

>> Clavier + Souris:

Rotation de l'image:

[Touche Alt + Molette] Changement de l'angle de l'image

[Touche Alt + Bouton Droit] Alignement de l'image

Echelle de l'image:

[Touche Ctrl + Molette] Changement de la taille de l'image

[Touche Ctrl + Bouton Droit] La taille de l'image est assignÈe ð une valeur par

dÈfaut

5. COLORATION DES TEXTES

utilisez les chaÓnes suivantes pour donner un style particulier ð vos pseudos/noms de parties:

\$000 ð \$fff: couleur

\$i: italique

\$s: police ombrÈe

\$w: Ècartement large

\$n: Ècartement serrÈ

\$m: Ècartement normal

\$g: couleur par dÈfaut

\$z: tout par dÈfaut

\$\$: pour Ècrire un "\$"

Pour la couleur: les 3 caractères après le \$ s'étalonnent sur 16 valeurs de 0 à f (0123456789abcdef). Le premier caractère correspond à la composante rouge, le deuxième au vert et le troisième au bleu.

Voici quelques exemples de couleur:

\$000: noir
\$f00: rouge
\$0f0: vert
\$00f: bleu
\$f80: orange
\$ff0: jaune
\$f0f: rose
\$0ff: bleu clair
\$888: gris
\$fff: blanc

par exemple, pour écrire "The Boss" avec "The" en italique et "Boss" en large et en rouge, il faut taper:

`$iThe zw$f00Boss`

6. RESOLUTION DE PROBLEMES

6.1. PROBLEMES AU DEMARRAGE DU JEU

Si vous rencontrez un problème au démarrage du jeu, vérifiez avant toute chose

les points suivants :

- > Version de DirectX (voir le point 7.3 de ce LisezMoi)
- > Version des pilotes graphiques (voir le point 7.4 de ce LisezMoi)

6.2. GENERAL

> Veillez à fermer toutes les applications ouvertes sur votre ordinateur pour jouer

afin que le jeu puisse bénéficier de toute la puissance de votre ordinateur.

> Certains programmes tels qu'un antivirus peuvent générer des problèmes de

blocage Écran, de

ralentissement, ou allonger les temps de chargement. La meilleure solution est de désactiver

votre antivirus. Il se réactivera automatiquement quand vous redémarrerez votre PC.

> Si le jeu fonctionne trop lentement, il est possible que votre ordinateur ne soit pas assez puissant pour la configuration par défaut. Pour augmenter la fluidité du jeu, utilisez le bouton "configuration" à partir du launcher (voir partie 1. du LisezMoi).

6.3. PROBLEMES LIES A DIRECTX

> Tout d'abord, vérifiez que la version 9.0b (ou supérieur) est bien installée sur votre ordinateur.
Si ce n'est pas le cas, vous pouvez rencontrer des problèmes avec le jeu.

> Si vous ne savez pas quelle version de DirectX est installée sur votre ordinateur, allez dans le menu "Démarrer\Exécuter" et saisissez "Dxdiag" dans la fenêtre de texte. Cliquez sur OK. Dans la fenêtre d'information qui s'ouvre, dans l'onglet "système", vous verrez cette information.

6.4. PROBLEMES D'AFFICHAGES

Si vous rencontrez des problèmes d'affichage, vérifiez la version de vos pilotes de carte graphique.
Des pilotes anciens (non optimisés pour les dernières versions de DirectX) peuvent créer des problèmes d'affichage ou de lancement avec le jeu.

Attention : certains pilotes ne sont pas compatibles avec les chipsets des constructeurs.

Vous trouverez ci dessous la liste des sites Internet des principaux constructeurs de cartes graphiques :
Vous pouvez également vous rendre sur le site <http://www.3dchips-fr.com/download/downloads.php> qui référence les différents liens pour les mises à jours de pilotes.

Nvidia : <http://www.nvidia.fr/page/drivers.html>
Ati : <http://mirror.ati.com/support/driver.html>
Intel : http://downloadfinder.intel.com/scripts-df/support_intel.asp
SiS : <http://download.sis.com>
Kyro (Hercules 4000 et 4500) : <http://www.powervr.com>
S3 : <http://www.viaarena.com/?PageID=34>
VIA Technologies - <http://www.viatech.com/>
Matrox - <http://www.matrox.com/>
3DLabs - <http://fr.europe.creative.com/support/drivers/welcome.asp>
Aztech Labs - <http://www.aztechlabs.com/>
Canopus - <http://www.canopuscorp.com/>
Gateway 2000 - <http://www.gw2k.com/>
Guillemot - <http://www.guillemot.com/>
Hercules (voir Guillemot) - <http://www.guillemot.com/>
I/O Magic - <http://www.iomagic.com/>
Jaton - <http://www.jaton.com/>
Leadtek - <http://www.leadtek.com/>

Si vous ne connaissez pas le nom et le type de votre carte graphique, allez dans l'outil de diagnostic DirectX ("Démarrer\Exécuter" saisissez "dxdiag" puis cliquez sur Ok), et allez dans l'onglet "affichage". Vous aurez ici le nom de la carte et du constructeur.

7. CONTACT

Le support technique Focus Home Interactive :
Par E-mail ou par téléphone du lundi au samedi de 9h00 à 13h00 :
E-mail : support@trackmania-lejeu.com
Tel : 01.34.62.26.84 (coût d'un appel local)

Le site officiel français de TrackMania:
<http://www.trackmania-lejeu.com>

Le site International de TrackMania :
<http://www.trackmania.com>

8. CONFIGURATION REQUISE

CONFIGURATION MINIMALE :
Windows 98/2000/ME/XP

PII 450 Mhz
64Mo de Ram
Carte accÈlÈratrice 3D 16 Mo compatible DirectX 9
Carte Son 16 Bits
Lecteur CD Rom 4x
400 Mo d'espace libre sur le disque dur
DirectX 9.0 b (ou supÈrieur)

CONFIGURATION RECOMMANDEE :

Windows 98/2000/ME/XP
PIV 1 Ghz
128 Mo de ram
Carte accÈlÈratrice 3D 64 Mo compatible DirectX 9

Copyright (c) 2005 Focus Home Interactive et Nadeo.