

*Silkolene*  
**HONDA**  
MOTOCROSS GP



# SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP

COPYRIGHT © 1999 THE DAWN INTERACTIVE SRL, PUBBLICATO DA MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT BV

[www.gamesarena.com](http://www.gamesarena.com)

INFORMAZIONI IMPORTANTI	2
PRECAUZIONI D'USO	2
LIMITI DELLA GARANZIA	2
INTRODUZIONE	3
PER INIZIARE A GIOCARE	3
INSTALLAZIONE DEL GIOCO	4
OTTENERE AIUTO NEL GIOCO	6
TASTI FUNZIONE	6
VISUALI DI GIOCO	7
CONTROLLI PRE-IMPOSTATI	7
SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP - REGOLE	7
IL MENU' PRINCIPALE	8
IL CAMPIONATO	10
IL MENU' DI MESSA A PUNTO DELLA MOTO - IMPOSTAZIONI DI BASE	10
IL MENU' DI MESSA A PUNTO DELLA MOTO AVANZATO - IMPOSTAZIONI AVANZATE	11
LE SOSPENSIONI	12
LA GEOMETRIA DELLA MOTO	12
LE RUOTE	13
LA GRIGLIA DI PARTENZA	13
LA GARA	13
L'INTERFACCIA DI GIOCO	13
MODALITA' DI GIOCO ADDIZIONALI	15
LA GARA SINGOLA	15
IL GIOCO VIA RETE	16
CONTROLLI E TECNICHE DI GUIDA	17

Publicato da



Sviluppato da



RWJ SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP



## INFORMAZIONI IMPORTANTI

### PRECAUZIONI D'USO

Avviso per l'Epilessia: Leggere prima dell'uso o di permetterne l'utilizzo ai bambini.

Una piccola percentuale di individui può soffrire di attacchi di epilessia se esposta a luci sullo schermo televisivo o durante l'utilizzo di videogiochi. Alcune condizioni possono indurre attacchi di epilessia non facilmente riconoscibili anche in persone che non hanno mai sofferto di epilessia. Se tu, o qualcuno nella tua famiglia, soffre di epilessia, consulta il tuo medico prima di giocare. Se avverti uno dei seguenti sintomi mentre giochi – nausea, visione alterata, affaticamento agli occhi, disorientamento, perdita di conoscenza, movimenti involontari o convulsioni - **SMETTI IMMEDIATAMENTE DI GIOCARE E CONSULTA IL TUO MEDICO PRIMA DI RIPRENDERE IL GIOCO.**

Non danneggiare il cd rom od il suo involucro e fai attenzione a non graffiarlo.

Non scrivere od attaccare adesivi sul cd rom.

Quando riponi il gioco, utilizza il suo involucro originale e non riporlo in luoghi ad alta temperatura od umidità.

Se una pulitura del cd rom diviene necessaria, utilizza un panno morbido con cautela. Non utilizzare benzina od altri prodotti derivati dal petrolio.

Questo cd rom si intende per l'utilizzo in personal computer. Non tentarne l'utilizzo in player di cd dato che potrebbe danneggiarne gli altoparlanti o le cuffie.

Leggi attentamente il file README.TXT presente sul cd. Questo documento contiene informazioni importanti.

### LIMITI DELLA GARANZIA

Il cd rom(s) inclusi in questo prodotto sono garantiti nel funzionamento. E' compito dell'acquirente prevenire infezioni da virus informatici di questo prodotto. Midas Interactive Entertainment BV sostituirà, senza onere alcuno, ogni cd rom(s) che abbia difetti di manifattura o duplicazione. Questi cd rom(s) devono essere inviati alla Midas per la sostituzione immediata.

**COPYRIGHT ©1999 THE DAWN INTERACTIVE SRL  
PUBBLICATO DA MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT BV**

Questo manuale e le informazioni contenute sul cd rom(s) sono sotto copyright. Al possessore di questo prodotto è consentito l'uso al solo fine personale. E' vietato trasferire, cedere, licenziare o vendere qualsiasi parte del manuale, o delle informazioni sul cd rom senza il previo consenso della Midas Interactive Entertainment BV. Ogni persona o persone che riproduca qualsiasi parte, in ogni formato, per ogni ragione, si renderà colpevo-

ole della violazione della legge sul copyright, e pertanto soggetta a persecuzione legale da parte del proprietario del copyright. Tutti i diritti sono riservati.

Tutte le richieste riguardanti la licenza, devono essere inviate via e-mail a [sales@gamesarena.com](mailto:sales@gamesarena.com). Per informazioni su come contattaci, consultare il sito web [www.gamesarena.com](http://www.gamesarena.com)

SILKOLINE HONDA MOTOCROSS GP ©,1999 THE DAWN INTERACTIVE Srl. THE DAWN INTERACTIVE è ed il logo THE DAWN INTERACTIVE sono marchi registrati della THE DAWN INTERACTIVE Srl. Tutti i diritti sono riservati.

MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT ed il logo MIDAS sono marchi registrati della MIDAS INTERACTIVE Ltd. HONDA è un marchio registrato della Honda Corporation Inc. Microsoft Sidewinder è un marchio registrato della Microsoft Corporation Inc. Windows95, Windows98 DirectX e Direct Media sono marchi registrati della Microsoft Corporation Inc. Matrox è un marchio registrato della Matrox Inc, 3DFX è un marchio registrato della 3DFX Interactive Inc.

## INTRODUZIONE

Sviluppato in associazione con il team RWJ SILKOLINE HONDA GRAND PRIX MOTOCROSS, riproduce in ogni suo aspetto l'esperienza, ai più alti livelli, di un gran premio di motocross.

Le moto, la sfida, gli ostacoli, ed i pericoli sono ricreati fedelmente in questa simulazione completa.



## PER INIZIARE A GIOCARE

### Configurazione minima:

Pentium 166 Mhz  
Acceleratore 3D  
16 MB di RAM  
Scheda audio 16 bit  
CD-Rom 4x

### Configurazione raccomandata:

Pentium II 300  
Accelerator 3D  
32 MB di RAM  
Scheda audio 3D  
CD-Rom 8x  
Modem 56Kbps

### Multi-player (1CD per PC):

Network (2-8 Players)  
Network compatibile IPX o TCP/IP  
Gioco via Internet: collegamento a 28.8Kbps

E' necessaria una scheda video ed audio compatibile con DirectX 6.0 (fornito sul CD). Può rendersi necessario contattare il produttore dell'hardware per aggiornare il driver software per questi componenti. \* Il Download di aggiornamenti richiede un collegamento Internet.



## INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Inserisci il CD-ROM 'SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP' nel CD-ROM drive.

Il programma di installazione appare automaticamente sullo schermo. Premi **'Installa'** per iniziare l'installazione del gioco.

Se sei sicuro di aver già installato DirectX 6.0, Intel Indeo 5.1 e DirectX Media 5.2 sul tuo PC, potrai allora evitare la loro installazione.

L'installazione completa richiederà più spazio, ma il gioco avrà tempi di caricamento più rapidi; l'installazione parziale invece, occuperà meno spazio su disco, ma avrà tempi di caricamento più lunghi.

La cartella di destinazione pre-impostata è **'The Dawn Interactive\Silkolene Honda Motocross GP'**.

Per lanciare il gioco, vai nel menu **Start** in **'Start/Programs/The Dawn Interactive/Silkolene Honda Motocross GP'** (od il percorso scelto precedentemente).

### LANCIARE IL GIOCO PER LA PRIMA VOLTA:

La prima volta che lanci il gioco, ti verrà chiesto di entrare nel setup; premi **'Setup'**.

### CONFIGURAZIONE DI BASE DEL GIOCO:

Premi il tasto setup sul LAUNCHER. A seconda della versione del gioco che hai installato, ti saranno presentate differenti opzioni:

#### DIRECT3D VERSION:

Nella sezione DIRECT3D SETTINGS, potrai configurare:

**Scheda 3D:** imposta la scheda 3D da utilizzare;

**Risoluzione:** imposta la risoluzione del gioco;

**Qualità:** imposta la qualità visiva;

**Ombre:** imposta il dettaglio delle ombre;

<b>Filtraggio:</b>	abilita/disabilita il filtraggio;
<b>Correzione Prosp:</b>	abilita/disabilita la correzione prospettica delle textures;
<b>Lens Flare:</b>	abilita/disabilita l'effetto riverbero;
<b>Particelle:</b>	abilita/disabilita l'effetto particelle di fango;
<b>Scheda Audio:</b>	seleziona la scheda audio da utilizzare;
<b>Controller:</b>	seleziona il controller da utilizzare (tastiera, joystick, joy-pad, etc.);
<b>Feedback:</b>	se hai selezionato come Input Device un controller che supporta il force feedback, questa opzione sarà attiva e ti consentirà di decidere l'intensità degli effetti.

## **GLIDE VERSION:**

Nella sezione *3DFX SETTINGS*, potrai configurare:

<b>Scheda 3D:</b>	imposta la scheda 3DFX da utilizzare;
<b>Versione Glide:</b>	seleziona la versione Glide da utilizzare;
<b>Risoluzione:</b>	imposta la risoluzione del gioco;
<b>Qualità:</b>	imposta la qualità visiva;
<b>Ombre:</b>	imposta il dettaglio delle ombre;
<b>Filtraggio:</b>	abilita/disabilita il filtraggio;
<b>Correzione Prosp:</b>	abilita/disabilita la correzione prospettica delle textures;
<b>Lens Flare:</b>	abilita/disabilita l'effetto riverbero;
<b>Particelle:</b>	abilita/disabilita l'effetto particelle di fango;
<b>Scheda Audio:</b>	seleziona la scheda audio da utilizzare;
<b>Controller:</b>	seleziona il controller da utilizzare (tastiera, joystick, joypad, etc.);;
<b>Feedback:</b>	se hai selezionato come Input Device un controller che supporta il force feedback.

## TUTTE LE VERSIONI:

Nella sezione *GAME CONTROLS*, potrai configurare la periferica di controllo che hai scelto.

Una effettuati I cambiamenti fai click su **'Applica'**, poi su **'OK'**.

Puoi ora iniziare a giocare facendo click su **'Gioca'**.

## OTTENERE AIUTO NEL GIOCO

Nel gioco, ogni qualvolta sosterrai con il cursore per più di tre secondi su un tasto riceverai il supporto dell'help in linea (tool tip) con la spiegazione delle funzioni del tasto su cui ti trovi.

### TASTI FUNZIONE

<b>F1</b>	Durante le practice session e qualify session, consente di entrare ed uscire dal circuito;
<b>F5</b>	Segue con la telecamera il pilota precedente;
<b>F6</b>	Segue con la telecamera il pilota successivo;
<b>F7</b>	Cicla in avanti tra le visuali disponibili;
<b>F8</b>	Cicla in dietro tra le visuali disponibili;
<b>MAIUSCOLO SIN</b>	Attiva la telecamera ad inquadratura posteriore;
<b>PAG SU</b>	Ingrandisce l'area di schermo visibile;
<b>PAG GIU'</b>	Riduce l'area di schermo visibile;
<b>ESC</b>	Durante le prove, qualifiche e gara - mostra menu di opzioni; nei menu visualizza opzione di abbandono del campionato o della gara in corso;
<b>ENTER</b>	Seleziona l'opzione evidenziata (in assenza di mouse);
<b>TASTI CURSORE</b>	Evidenziano i tasti (in assenza di mouse);

## VISUALI DI GIOCO

I cambi di telecamera vengono effettuati mediante i tasti *F7 - F8*:

<b>BIKE:</b>	E' la telecamera in soggettiva; premendo i tasti <i>G, J, Y, N</i> della tastiera potrai spostare la testa del pilota rispettivamente a destra, in alto, a sinistra, in basso;
<b>EXT1, EXT2, EXT3:</b>	Camera in terza persona
<b>TV:</b>	Camere posizionate a bordo pista
<b>REAR CAMERA:</b>	E' la camera che consente ti di guardare dietro le tue spalle (accessibile tramite il tasto <i>MAIUSCOLO SIN</i> ).

## CONTROLLI PRE-IMPOSTATI

AZIONE	JOYSTICK	TASTIERA
Acceleratore	Joystick Avanti	A
Freno	Joystick Dietro	Z
Sterzo	Joystick Sinistra/Destra	Freccia Destra e Sinistra
Inserisce una marcia piú alta	Bottone 1	S
Inserisce una marcia piú bassa	Bottone 2	X
Frizione	Bottone 1/2	S / X
Guarda dietro	Bottone 3	Tasto Maiuscolo Sin

Per variare queste impostazioni vedi la sezione **CONFIGURAZIONE BASE DEL GIOCO** del manuale.

## SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP - REGOLE

Il campionato è composto da 12 Grand Prix; ogni GP è suddiviso in una Sessione di Pratica, una Sessione di Qualifica e due Manche di gara.

### SESSIONE DI PRATICA

40 minuti – In questa sessione tutti i piloti possono prendere confidenza con il circuito e sperimentare nuove impostazioni del mezzo.

### SESSIONE DI QUALIFICA

40 minuti – Un miglior tempo sul giro, significa una posizione migliore sulla griglia di partenza.

### GARA

Ogni manche di gara dura 40 minuti, piú 2 giri.

Dopo ogni Manche, in base alla posizione finale, il pilota otterrà dei punti valevoli per il



campionato: 20 punti il vincitore, 17 punti il secondo e 15 il terzo.

## BANDIERE

In un Gran Premio di Motocross, le bandiere sono utilizzate per indicare differenti situazioni di gara:

**Bandiera Blu:** devi dare strada ad un pilota che sta sopravanzando; se non lo fai, verai squalificato.

**Bandiera Gialla:** Segnala un ostacolo o un incidente sul tracciato – devi rallentare e non effettuare sorpassi.



## IL MENU PRINCIPALE

Dal Menu Principale puoi accedere al **CAMPIONATO**, alla **GARA SINGOLA**, alla **GARA VELOCE** ed al **GIOCO VIA RETE**. Il tasto **OPZIONI** ti fa accedere al menu delle opzioni, mentre il tasto **ESCI** ti riporta a Windows.



## IL MENU DELLE OPZIONI

Il menù delle opzioni ti consente di configurare numerosi parametri di gioco:

### MUSICA:

Aumenta/diminuisce il volume della musica. Puoi spegnere la musica portando a zero l'indicatore.

### EFFETTI:

Aumenta/diminuisce il volume degli effetti. Puoi spegnere gli effetti portando a zero l'indicatore.

### ABILITA':

In Silkolene Honda Motocross GP, hai la possibilità di sperimentare le differenti cili drate che competono nel campionato del mondo. La 125cc o ottavo di litro è la classe di competizione con cui sarà per te conveniente avvicinarti alle competizioni del campionato. Più docile e maneggevole delle sorelle maggiori, ti consentirà di prendere confidenza con le tecniche di guida che una moto da cross richiede.

### DANNI:

Abilita/disabilita i danni.

### NUMERO DI PILOTI:

Imposta il numero di piloti controllati dal computer; il minimo è 10 ed il massimo è 20.

- TEMPO DI GARA:** E' espresso in minuti ed imposta la durata di ogni manche di gara, nonché delle prove libere e delle qualifiche. Al tempo qui espresso, in gara, si andranno ad aggiungere i due giri da regolamento.
- TRASMISSIONE:** Imposta il cambio manuale o automatico. Selezionando il cambio manuale, dovrai ut lizzare la frizione; Per cambiare marcia sarà necessario fare click due volte, la prima per innestare la frizione (spia gialla accesa nell'interfaccia di gara) e la seconda per ingranare la marcia e rilanciare la frizione.
- VELOCITA':** Possono essere espressi in chilometri per ora (KMH) o miglia orarie (MPH).
- DETTAGLIO DEL CIELO:** Imposta il dettaglio del cielo ad alto o basso.
- TEMPO:** Abilita/disabilita la casualità nel campionato delle condizioni del tempo.
- FORCE FEEDBACK:** Abilita/disabilita gli effetti force feedback.
- DISTANZA DELLA NEBBIA:**Imposta la distanza della nebbia a vicina/lontana.
- DISTANZA DI DISEGNO:** Imposta il dettaglio a vicino o lontano.
- CARICA:** Carica una posizione salvata in precedenza.

## MENU DI CARICAMENTO

Da qui puoi caricare posizioni salvate in precedenza. Fai click sul bottone con il nome della posizione che vuoi caricare; ora, fai click sul bottone carica. Una volta caricata la posizione, sarai portato automaticamente al menù PROSSIMO CIRCUITO. Se desideri cancellare l'operazione, fai click sul tasto ESCI.



## MENU DI SALVATAGGIO

Da qui puoi salvare la posizione corrente. Fai click su un bottone libero; immetti il nome del salvataggio, conferma premendo ENTER; ora, fai click sul bottone salva. Una volta salvata la posizione, sarai portato automaticamente al menù PROSSIMO CIRCUITO. Se desideri cancellare l'operazione, fai click sul tasto ESCI.

## IL CAMPIONATO

### MENU DELLA SCELTA DEL PILOTA

In questo menù scegli la tua moto e puoi personalizzare il nome del tuo pilota facendo click nel campo **IMMETTI IL NOME**. Ogni moto ha diverse caratteristiche, **Accelerazione**, **Frenata**, **Tenuta**, **Velocità**, **coppia** (*Torque*) e **Maneggevolezza**. Per scorrere tra i modelli ed i piloti disponibili fai click sulle frecce presenti accanto al modello della moto correntemente inquadrata.

### MENU PROSSIMO CIRCUITO

Questo menù ti consente di prendere visione in pianta del circuito su cui stai per correre e della **Lunghezza** del tracciato. Troverai inoltre indicata una previsione delle **condizioni atmosferiche** (*Tempo*) che troverai nella sessione.

Ogni volta che ti troverai in questo menù potrai *salvare la tua posizione* facendo click sul tasto **SALVA**. Seleziona **SESSIONE DI PROVA** per partecipare alla sessione di pratica, **SESSIONE DI QUALIFICA** per partecipare alla sessione di qualificazione e **PRIMA MANCHE** per accedere direttamente alla prima sessione di gara. Se deciderai di non competere nella sessione di qualificazione, partirai dall'ultima posizione disponibile sulla griglia di partenza.

### MENU DI MESSA A PUNTO DELLA MOTO – IMPOSTAZIONI DI BASE

La stessa moto non andrà bene per tutti i tracciati; per questo motivo dovrai imparare a destreggiarti in questa schermata, cercando di capire gli effetti che le proprietà della moto hanno sulle performance della moto stessa. Tutto questo sarà molto semplice, con le informazioni che troverai qui di seguito ed un po' di sperimentazione riuscirai sempre ad avere la moto adatta ad ogni tracciato. Per cambiare un valore, premi il tasto sinistro del mouse mentre il puntatore è su un indicatore. Con il tasto del mouse ancora premuto, trascina l'indicatore verso sinistra per diminuire il valore e verso destra per incrementarlo. Il valore attuale è indicato alla destra dell'indicatore.

### COMPRESSIONE DEL MOTORE

Ti consente di variare la compressione del motore. Un valore basso diminuirà le performance ed giri del motore ma lo userà meno velocemente. I valori vanno da 10cc a 12.5cc, una scelta frequente è 11cc.



### CAMBIO

La lunghezza del rapporto determina la velocità relativa tra il motore e la ruota posteriore in una particolare marcia. E' importante prestare attenzione alla lunghezza delle marce più alte. Più lungo sarà il rapporto più alta sarà la velocità che la moto svilupperà su una superficie piana; tuttavia più lungo sarà il rapporto minore sarà la coppia generata dal motore. Una buona pratica è in genere quella di impostare le prime marce più

corte in modo da ottenere più coppia per poi cambiare ed acquisire velocità nei rapporti alti. Molto dipenderà comunque dal tracciato su cui dovrai correre, dal numero di salti e curve presenti. I valori vanno da 2.273 a 0.920.

### **PNEUMATICO**

Varia la miscela del pneumatico; i tipi disponibili sono Morbido, Medio e Duro. Il tipo morbido ha più tenuta ma si consuma più velocemente. La miscela Dura è meno efficiente in tenuta ed accelerazione, ma è più resistente nella durata.

### **FRENI**

Qui puoi variare il tipo di freni: Acciaio o Carbonio. In genere I freni in Acciaio sono preferiti sul fango, mentre I freni in carbonio su terreni asciutti. Il freno in carbonio è generalmente più performante anche se, se stressato, si usura più rapidamente del tipo in Alluminio.

### **SOSPENSIONI**

Aumenta o diminuisce la durezza delle sospensioni; sospensioni dure renderanno la moto meno guidabile ma tenderanno ad usurarsi più lentamente. Nel configurare le sospensioni di una moto, ci sono alcuni concetti generali da tenere a mente. Il primo obiettivo è quello di mantenere la ruota posteriore in contatto con il terreno il più possibile, dato che l'accelerazione è data dal trasferimento della potenza del motore al suolo. Il secondo obiettivo è quello che sulle sconnesioni del circuito dovrai cercare di sfruttare tutta l'escursione della sospensione a tua disposizione. In genere, sentire, all'atterraggio da un salto un chiaro "clank", indica che si sta utilizzando tutta la sospensione a propria disposizione. Se sentirai questo rumore troppo spesso e troppo forte, significherà che la sospensione è stata tarata troppo morbida, viceversa se non dovessi sentire alcun rumore, indicherà che la sospensione potrebbe essere troppo dura. I valori vanno da 4/4 Kg/mm a 4/8 Kg/mm; un'impostazione frequente è 4/6 Kg/mm.

### **IMPOSTAZIONI AVANZATE**

Ti fa accedere alle impostazioni avanzate della moto.

### **SALVA**

Salva le impostazioni della moto per il circuito corrente.

### **CARICA**

Carica le impostazioni della moto precedentemente salvate.



### **MENU AVANZATO DI MESSA A PUNTO DELLA MOTO – IMPOSTAZIONI AVANZATE**

Le impostazioni avanzate ti consentiranno di agire sulle singole parti del tuo mezzo.

## SOSPENSIONI

### ESCURSIONE

Aumenta o diminuisce l'escursione della sospensione; l'escursione della sospensione è la distanza percorsa verticalmente dalla ruota. In una moto da cross, in genere vorrai che questa sia più ampia possibile affinché la sospensione compia al meglio il suo compito di assorbimento degli urti e degli atterraggi da salti particolarmente alti. Un valore alto assorbe meglio le sconnesioni ma danneggia la sospensione più rapidamente ed innalza il baricentro della moto. I valori variano da 8mm a 10mm; una scelta frequente è 9.5mm.

### RESISTENZA ALLA COMPRESIONE

Aumenta o diminuisce la resistenza della sospensione alla compressione; dovresti trovare un giusto equilibrio tra questa e la resistenza al rilascio in funzione della sconnesione del terreno.

ANTERIORE: I valori variano da 0 click a 20 click; una scelta frequente è 6 click.

POSTERIORE: I valori variano da 0 click a 20 click; una scelta frequente è 10 click.

### RESISTENZA AL RILASCIO

Aumenta o diminuisce la resistenza della sospensione alla rientro nella posizione dir pozo; dovresti trovare un giusto equilibrio tra questa e la resistenza alla compressione in funzione della sconnesione del terreno.

ANTERIORE: I valori variano da 0 click a 20 click; una scelta frequente è 6 click.

POSTERIORE: I valori variano da 0 click a 20 click; una scelta frequente è 10 click.

### PRECARICO

Aumenta o diminuisce la durezza della sospensione. Una sospensione con *SPRING RATE* e scarsi valori di *DAMPING*, farà sì che la moto rimbalzi e molleggi in modo esagerato e che la ruota posteriore perda contatto con il terreno facilmente.

ANTERIORE: I valori variano da 4/4 Kg a 4/8Kg; una scelta frequente è 4/6Kg.

POSTERIORE: I valori variano da 4/4 Kg a 4/8Kg; una scelta frequente è 4/6Kg.

## GEOMETRIA DELLA MOTO

### PESO

Aumenta o diminuisce il peso del telaio. I valori sono 86Kg per la 125cc con variazioni di un +/-5%, 96Kg per la 250cc con variazioni di un +/-5% e 102Kg per la 500cc con variazioni di un +/-5%.

### DISTANZA

Aumenta o diminuisce la distanza tra la ruota ed il baricentro della moto. Un valore alto renderà la moto più stabile durante un salto ma più difficile da controllare a terra. Le variazioni sono di un +/-10%.

### ANGOLO DELLA FORCELLA

Aumenta o diminuisce l'angolo tra la forcella delle sospensioni ed il telaio. Un valore alto renderà la moto più stabile me tre uno basso assorbirà meglio le sconnesioni del terreno. I valori vanno da 20 a 24 gradi; un scelta comune è 22.5 gradi.

## ALTEZZA

Aumenta o diminuisce la distanza verticale tra il telaio e la ruota. Una moto con un valore alto si comporterà meglio sulle sconnessioni ma diventerà difficile da gestire alle alte velocità. In genere i piloti cercano di mantenere il centro di gravità (il punto in cui è localizzato il peso della moto) più basso possibile. Una moto con il baricentro alto tenderà a risentire più facilmente dell'effetto giroscopico, specialmente in forte accelerazione, alzando la ruota anteriore. Le variazioni sono di un +/-10%.

## RUOTE

### PESO

Aumenta o diminuisce il peso della ruota. Dovresti trovare il giusto equilibrio in base alla tua tecnica di guida in salto ed in curva. Le variazioni sono di un +/-10%.

### RAGGIO

Aumenta o diminuisce il raggio della ruota. Un valore alto aumenta le performance su terreni con numerose sconnessioni di bassa profondità, uno basso favorisce il grip su terreni poco sconnessi. Un raggio elevato, inoltre, innalzerà il baricentro della moto.

**ANTERIORE:** Il valore è 19" con variazioni di un +/-10%

**POSTERIORE:** Il valore è 21" con variazioni di un +/-10%



## LA GRIGLIA DI PARTENZA

Utilizzando le frecce ai lati dello schieramento potrai posizionare il tuo pilota, rappresentato dal proprio casco, nei posti disponibili della griglia di partenza. I piloti, generalmente, cercano di schierarsi sul lato che si troverà all'interno della prima curva, questo per percorrere meno strada e provare ad entrare per primi nella curva. Una volta decisa la tua posizione, fai click su **AVANTI** per iniziare la gara.

## LA GARA

### LA PARTENZA

Il momento più importante della gara è la partenza, dove dovrai sfruttare al meglio le traiettorie ed evitare di rimanere coinvolto in incidenti per arrivare per primo alla prima curva. Nei momenti prima del **VIA**, accelerando, avrai la possibilità di inclinare il busto in avanti in modo da caricare con il peso del corpo l'avantreno ed evitare comportamenti erronei del mezzo in accelerazione.

## L'INTERFACCIA DI GIOCO

Utilizzando le camere **EXT**, avrai a schermo le seguenti informazioni:

<b>Tempo Giro:</b>	indica il tempo del giro corrente;
<b>Tempo Gara:</b>	indica il tempo di gara trascorso;
<b>Giri:</b>	indica il numero di giri completati;
<b>Velocità:</b>	indica la velocità corrente;
<b>Rpm:</b>	indica i giri del motore;
<b>Barre dei Danni:</b>	queste barre non sono mostrate finché la moto non viene danneggiata;
<b>Motore:</b>	un danno al motore farà sì che venga erogata meno coppia e potenza;
<b>Sospensioni:</b>	un danno alle sospensioni renderà la tua moto più reattiva alle sconessioni e quindi meno controllabile;
<b>Telaio:</b>	danni al telaio renderanno il comportamento della moto imprevedibile;
<b>Freni:</b>	l'usura dei freni renderà meno efficace la frenata;
<b>Cambio:</b>	un cambio stressato renderà difficoltoso l'inserimento delle marce;
<b>Cambio:</b>	indica la Marcia corrente;
<b>Indicatore Frizione:</b>	indica lo stato della frizione, Acceso – Attivata, Spento – Rilasciata;
<b>Indicatore RPM:</b>	indica i giri del motore; utilizzare eccessivamente il motore nella zona rossa lo danneggerà;

#### **INFORMAZIONI DURANTE LA GARA:**

Durante la gara ti saranno disponibili le seguenti informazioni:

<b>Tempo di Gara:</b>	mostra i distacchi dal primo;
<b>Classifica:</b>	mostra la classifica corrente;
<b>Distacco:</b>	mostra il distacco tra due piloti;
<b>Ultimo Giro:</b>	confronta l'ultimo giro ed il miglior giro tra due piloti;

**Miglior Giro:** mostra il tempo e la velocità media del miglior giro assoluto;

**Statistiche:** mostra le statistiche della tua gara;

Durante la gara premendo il tasto *ESC* potrai accedere in ogni momento alle opzioni, per terminare la gara, ricominciare la manche o variare il volume della musica e degli effetti.

### **CLASSIFICHE:**

Al termine delle manche, verrà visualizzata la classifica di arrivo, tempi e punteggi relativi. Dalla schermata di riepilogo dei punteggi del mondiale, potrai accedere attraverso il tasto *ESTESA* alla schermata di confronto dei risultati ottenuti su tutti i tracciati del campionato.

## **MODALITA' DI GIOCO ADDIZIONALI**

Queste modalità di gioco sono estensioni del Campionato.

### **LA GARA SINGOLA**

In modalità GARA SINGOLA, competi su solamente un tracciato.

Dopo aver scelto la moto – MENU SCELTA DEL PILOTA -, ti verrà presentato il MENU DELLA SCELTA DEL TRACCIATO.

### **MENU DELLA SCELTA DEL TRACCIATO:**

In questa schermata puoi decidere su quale tracciato correre. Per scorrere la lista dei tracciati disponibili, utilizza le frecce. Puoi decidere anche se correre con il SOLE, la NEBBIA o la PIOGGIA. Nel menu sono anche indicati alcuni dati relativi al tracciato.

**LUNGHEZZA:** indica la lunghezza del tracciato;

**RECORD:** indica il tempo del giro record;

**TIPO:** indica il terreno del circuito; importante per la scelta del pneumatico;

**ABILITA':** mostra una valutazione complessiva della difficoltà del tracciato;

**LA GARA VELOCE:** Salta direttamente alla gara, seleziona solamente il pilota ed il tracciato. Nessuna complicazione!!!



## IL GIOCO VIA RETE



Silkolene Honda Motocross GP, ti consente di giocare in multiutenza, in rete locale, via modem, via seriale e via internet (fino ad otto giocatori).

Ricorda che in qualsiasi momento, premendo *ESC*, potrai uscire dal gioco multiutente.

Una volta entrato nel menù *NETWORK*:

- se desideri giocare in **RETE LOCALE (IPX/SPX)**, clicca sulla luce accanto all'opzione e poi su *NEXT*.

- Se desideri giocare via **INTERNET (TCP/IP)** (**assicurati di essere già collegato al tuo provider**) clicca sulla luce accanto all'opzione ed inserisci nel campo *IP ADDRESS*, l'indirizzo del server al quale desideri collegarti, oppure immetti il tuo indirizzo, se desideri che il tuo PC divenga un server; il tuo internet provider potrà fornirti le spiegazioni necessarie per reperire il tuo indirizzo internet. Poi fai click su *NEXT*.

- se desideri giocare tramite **MODEM**, clicca sulla luce accanto all'opzione, utilizza le frecce per selezionare il modello del tuo modem ed immetti nel campo *NUMBER* il numero telefonico da chiamare. Se desideri accettare tu una chiamata in entrata, **NON** immettere alcun numero nel campo *NUMBER*. Poi fai click su *NEXT*.

- se desideri giocare via **SERIALE**, clicca sulla luce accanto all'opzione, imposta i dati del collegamento seriale e poi fai click su *NEXT*.

### MENU SESSIONI:

Questo menù ti consentirà, di accedere alle sessioni di gioco presenti sul server a cui sei collegato. I nomi delle sessioni appariranno nei campi in *PARTITE*; clicca sul nome della sessione per avere informazioni sui giocatori in essa presenti. Una volta decisa la sessione, clicca su di essa, nel campo in *PARTITE* e poi fai click su *ENTRA NELLA SESSIONE*.

Se hai invece deciso di essere tu il server, dovrai a questo punto creare una nuova sessione di gioco. Immetti il nome che vuoi assegnare a questa sessione, scegli la modalità di gioco (gara singola o campionato) da praticare nella sessione, quindi clicca sul tasto *NUOVA PARTITA* per confermarne la creazione.

### MENU SFIDA:

Giunto a questo menù potrai scambiare messaggi con gli altri giocatori della sessione, immettendo in testo del messaggio nel campo *TESTO MESSAGGIO* e facendo click su *INVIA MESSAGGIO*. In questa schermata dovrai attendere che il server faccia iniziare la gara. Anche se presente, il funzionamento del tasto *INIZIA PARTITA* è abilitato sola-

mente sulla macchina server. Cliccando su *DISCONNETTI*, ti disconnetterai dal server e sarai riportato al menù *SESSIONI*.

Se sei il server, sarai tu a dare il via alla competizione cliccando su *INIZIA PARTITA*.

## **CONTROLLI E TECNICHE DI GUIDA**

Cambiando le marce, all'inizio, prendi confidenza con il mezzo, rilasciando il gas prima della frizione; man mano che farai pratica, cerca di cambiare marcia con il gas aperto, dosando l'innalzamento della ruota anteriore.

### **SALTO (ed EFFETTO GIROSCOPICO)**

Divenuto padrone dell'acceleratore e del cambio, ti potrai confrontare con la parte più eccitante. Tutto quello che dovrai fare è saltare su un dosso alla giusta velocità. Mentre sei in aria dosa il freno e l'acceleratore per mantenere in assetto la moto ed atterrare con ambedue le ruote in contemporanea. Dato che l'effetto giroscopico dipende dalla velocità della ruota, l'effetto massimo lo otterrai alle marce più alte. Nell'effettuare un salto, non sempre atterrare lontano sarà la cosa più redditizia. Prima di tutto ricorda che puoi accelerare solo quando la tua ruota posteriore è a contatto con il suolo. Secondo, se riuscirai ad atterrare dal lato discendente del dosso, sfrutterai parte del momento di inerzia (spinta) ottenuto nella discesa in aria. Puoi avvantaggiarti ulteriormente della situazione, saltando alla giusta velocità ed allineando le ruote della moto alla superficie di atterraggio. In questo momento, più che mai, comprenderai la necessità di configurare correttamente la moto per il terreno su cui stai correndo.

### **TECNICA AVANZATA:**

Quando salti, non provare ad atterrare il più lontano possibile. Ricorda che puoi accelerare solo se la ruota è a contatto con il suolo, in più se riesci ad atterrare sul lato discendente di un salto, la tua accelerazione sarà agevolata da parte del momento.

