

목 차



모토 레이서3 인스톨	2	친선 레이스	8
모토 레이서3 시작	3	난이도	8
멀티플레이어 요구사항	3	스피드, SX/MX, 트랙픽 모드	8
명령어 요약	3	트라이얼 모드	8
게임 셋업	4	프리스타일 모드	8
메인 메뉴 화면	4	스피드 및 트랙픽 레이스 (HUD)	9
솔로 모드	4	슈퍼크로스/모토크로스 레이스 (HUD) .	10
멀티플레이어 모드	5	트라이얼레이스 (HUD)	12
샵 및 MR 크레딧	5	프리스타일레이스 (HUD)	13
솔로 모드	5	멀티플레이어 모드	14
선수 화면	5	게임 및 채팅 화면	15
트랙 선택	5	바이크	15
스피드	5	테크닉	16
슈퍼크로스/모토크로스(SX/MX) . . .	5	트랙	16
트라이얼	5	추월	17
프리스타일	6	세팅	17
트래픽	6	기어박스	17
트랙 선택	6	타이어	17
바이크 등급 선택	7	서스펜션	17
세팅	7	전자장비	17
변속기 선택	7	점프	18
레이스 종류 화면	7	제작진	19
연습 모드	7		
타임 어택 모드	7		
시합 모드	7		



시스템 요구사항

최소 사양	
운영체제	윈도우 95, 98, ME, 2000, XP
프로세서 종류	펜티엄 III 450MHz (또는 호환기종)
비디오 카드	16MB 3D AGP, DirectX 8.0과 100% 호환되는 비디오 카드
하드 디스크 공간	650MB
RAM	64MB
CD-ROM 드라이브	윈도우 95, 98, ME, 2000, XP와 호환되는 4배속 CD-ROM 드라이브
Direct X (CD에 포함)	DirectX 8 이상
입력장치	윈도우와 100% 호환되는 키보드, 마우스
사운드 카드	윈도우 및 DirectX 8.0과 100% 호환되는 사운드 카드

권장 사양

운영체제	윈도우 95, 98, ME, 2000, XP
프로세서 종류	펜티엄 III 600MHz (또는 호환기종)
비디오 카드	32MB 3D AGP, DirectX 8.0과 100% 호환되는 비디오 카드
하드 디스크 공간	650MB
RAM	128MB
CD-ROM 드라이브	윈도우 95, 98, ME, 2000, XP와 호환되는 32배속 CD-ROM 드라이브
Direct X (CD에 포함)	DirectX 8 이상
입력장치	윈도우와 100% 호환되는 키보드, 마우스
사운드 카드	윈도우 및 DirectX 8.0과 100% 호환되는 사운드 카드

모토레이서 3 인스톨

다음과 같은 방법으로 모토레이서 3를 인스톨해야 한다:

- 윈도우 95, 98, ME, 2000 또는 XP 운영체제를 시작한다.
- 바탕화면이 16비트 컬러 (65536 컬러) 이상으로 설정되어 있어야 한다.
- 인스톨을 시작하기 전에 모든 바이러스 백신 프로그램을 종료한다.
- 모토레이서 3 CD를 드라이브에 넣는다. 모토레이서 3 인스톨 화면이 자동으로 나타나게 된다. 만일 자동 실행기능이 활성화되어 있지 않으면 CD에 있는 MR3.EXE 파일을 실행시킨다.
- INSTALL을 클릭하여 인스톨을 시작한다.
- 화면에 나타나는 지시사항을 따른다.
- 만일 게임을 인스톨하지 않고 도중에 종료하려면 CANCEL을 클릭한다.
- 인스톨 도중, CD 케이스 뒤쪽에 있는 시리얼 번호를 입력하라는 지시사항이 나오게 된다. 이 시리얼 번호를 분실하지 않도록 한다.
- 만일 윈도우 2000 사용자라면 시스템 운영자(administrator) 권한으로 시스템을 재부팅해야 모토레이서 3가 올바르게 설치된다.

인스톨 폴더

- 만일 모토레이서 3를 기본 디렉토리(C:\Program Files\Delphine Software\Moto Racer 3)에 인스톨 하려면 인스톨 폴더 선택 대화 상자에서 NEXT를 클릭한다.
- 만일 다른 폴더에 게임을 인스톨 하려면 BROWSE를 클릭한다. 그리고 게임이 인스톨 될 폴더를 선택한다. 선택한 폴더를 확인하는 대화상자가 나오면 OK를 클릭한다. 다시 인스톨 폴더 선택 대화 상자가 나타나면 NEXT를 클릭하여 인스톨을 계속한다.

모토레이서 3 시작

- 윈도우 98/ME 운영체제를 시작한다.
- 모토레이서 3 CD를 드라이브에 넣는다.
- 만일 윈도우 95, 98, ME, 2000 또는 XP를 시작한 다음 CD를 드라이브에 넣었다면 시작화면이 자동으로 나타나게 된다. (자동 실행 기능이 활성화되어 있을 경우.) 만일 자동 실행 기능이 활성화되어 있지 않다면 CD에 있는 MR3.EXE 파일을 실행시켜 모토레이서 3를 시작한다. X를 클릭하여 게임을 종료하거나 PLAY를 클릭하여 게임을 시작한다.

또 다른 게임 시작 방법:

- 작업 표시줄의 시작 메뉴를 연 다음 프로그램을 선택한다.
- Delphine Software → Moto Racer 3 → Moto Racer 3를 클릭하여 게임을 시작한다.

문제 해결

CD-ROM에 있는 "Readme.txt" 파일을 참조한다.

멀티플레이어 요구 사양

2-8인용

- LAN 게임 : IPX (권장) 또는 TCP/IP
- 인터넷 게임 : TCP/IP

참고 : 모토레이서 3는 윈도우 95, 98, ME, 2000 또는 XP에서 실행되도록 제작되었으며 MS-DOS에서는 실행되지 않는다.

명령어 요약

아래에는 게임을 시작하기 위한 기본적인 명령어와 단축키가 나열되어 있다 (기본 설정).

바이크 조작

좌회전	왼쪽 화살표
우회전	오른쪽 화살표
가속	위쪽 화살표
브레이크	아래쪽 화살표
기어 상단 변속	Q
기어 하단 변속	W
터보 (부스터)	스페이스 바
시점 변환	F4
카메라 위/아래 이동	F5
뒤쪽 보기	TAB
360° 시점	C

트라이얼 바이크용 특수 컨트롤

뿔바퀴 들기	G
--------	---

일반적인 게임 기능

게임 일시정지	ESC
사운드 On/Off	CTRL+S
조이스틱 사용/해제	CTRL+K
조이스틱 설정 변경	CTRL+J
속도계 단위 변경 (KPH/MPH)	U

트래픽 모드용 특수 컨트롤

경적	H
----	---

SX/MX 및 프리스타일용 특수 컨트롤

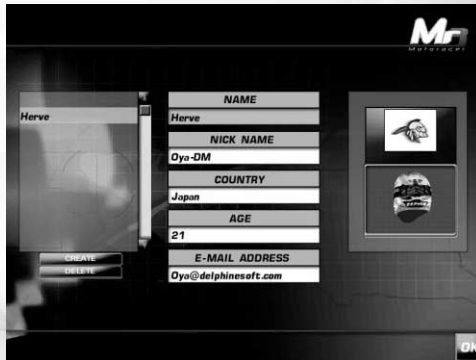
공중에서 바이크 앞쪽으로 보내기	F
공중에서 바이크 뒤쪽으로 보내기/서스펜션 압축	B

게임 셋업

선수 셋업 화면

모토 레이서 3 오프닝 동영상의 끝나면 선수 셋업 화면이 나온다. 만일 모토 레이서 3를 처음으로 실행했다면 새로운 선수를 만들어야 한다. 그렇게 해야 게이머의 게임 설정 내용 및 저장된 게임들을 보존할 수 있게 된다. 다음에 게임을 시작할 때는 화면 왼쪽에 있는 명단에서 원하는 선수를 선택하면 된다.

- CREATE를 클릭하여 새로운 선수를 만든다. 게이머가 이름을 입력하면 자동으로 별명이 붙여진다 (별명은 레이스 도중 불리게 되는 이름으로 게이머는 NICK NAME 박스를 클릭하여 별명을 선택하거나 변경할 수 있다). 게이머는 또한 별명, 소속 국가, 나이, 이메일 주소 등을 입력할 수 있다. 이 정보는 인터넷으로 게임을 할 때 다른 게이머들이 볼 수 있게 된다.
- 선수 셋업이 끝나거나 기존 선수를 선택했다면 OK를 클릭한다.
- 게이머는 DELETE를 클릭하여 선수를 삭제할 수도 있다.



메인 메뉴 화면

메인 메뉴 화면에서 게이머는 솔로 (SOLO : 싱글 플레이어) 또는 멀티플레이어 (MULTIPLAYER : 아이콘 가운데 하나를 선택) 게임 모드 중 하나를 선택할 수 있다. 또한 게이머는 샵 (Shop)을 통해 솔로 모드에서 얻은 MR 크레딧을 이용, 새로운 아이템을 구입할 수도 있다.

솔로 모드

솔로 모드에서 게이머는 인공지능 바이크를 상대로 레이스를 치르게 된다. 솔로 모드에서 게이머는 MR 크레딧을 벌거나 특정 트랙 또는 아레나에서 연습 레이스를 할 수 있다.

멀티플레이어 모드

게이머는 최대 8명의 다른 선수들 (종목에 따라 인공지능 바이크도 포함될 수 있음)과 레이스를 치를 수 있다.

샵과 MR 크레딧

게이머는 각 종목의 시합 (Competition) 레이스를 치러서 MR 크레딧을 벌 수 있다. MR 크레딧이 있으면 샵 화면을 통해 새로운 종목과 코스를 얻을 수 있다. 샵 화면에서는 또한 MR 크레딧으로 구입할 수 있는 아이템을 볼 수도 있다. 아이템을 구입하려면 목록에서 원하는 아이템을 선택한 다음 BUY를 클릭한다.

- 메인 화면으로 돌아가면 방금 구입한 아이템을 사용할 수 있게 된다.

솔로 모드

솔로 모드에는 선수 (Rider), 트랙 (Track), 바이크 (Bike) 그리고 레이스 (Race) 옵션이 있다.

선수 화면

솔로 모드를 선택하면 선수 화면으로 이동한다. 게이머의 모든 선수 정보가 표시되며 현재 보유하고 있는 MR 크레딧 액수도 나타난다.

트랙 선택

다양한 종목 (스피드, SX/MX, 트라이얼, 프리스타일, 트래픽)마다 제공되는 트랙 가운데 레이스를 진행할 곳을 선택한다.

스피드

최대 14명을 상대로 레이스를 치른다. MR 크레딧을 얻으려면 3위 안에 들어야 한다.

슈퍼크로스 및 모토크로스 (SX/MX)

최대 11명을 상대로 레이스를 치른다. MR 크레딧을 얻으려면 3위 안에 들어야 한다.

트라이얼

이 종목은 균형감과 민첩성이 매우 중요한 종목이다. 게이머는 땅에 발을 대거나 넘어지지 않고 각각 다른 재질 (철, 나무 또는 비위)로 만들어진 4개의 지역을 정해진 시간 내에 통과해야 한다. 땅에 발을 딛거나 넘어 지거나 지역에서 벗어날 경우, 벌점이 주어진다. 벌점을 5점 받으면 해당 지역에서 탈락하게 된다. 게이머는 지역 내에 있는 모든 체크 포인트를 통과해야 한다.

참고 : 난이도에 따라 규칙이 달라지게 된다.

프리스타일

MR 크레딧을 얻으려면 게이머는 키보드 콤보를 이용해 다양한 트릭을 선보여야 한다. 아래에 몇 가지 예를 표시해놓았다 :

레벨	트릭	키 콤보
1	스플릿	1 ↓
2	바니	3 ↓
2	트위스트	5 ↓
3	에어리얼	2 ← 또는 2 →
3	코핀	4 ↓
4	나크 나크	7 7 ← 또는 7 7 →
4	레이지 보이	4 ↑
4	낫씽	1 ↓
5	힐 클릭커	6 ↓ ↓
6	더블 캔디 바	6 ↓ ↑
6	새런 랩	6 6 ← 또는 6 6 →
7	슈퍼맨	9 9 ↓
7	더블 킹캉	7 ← →
8	더블 새런 랩	6 ← →
8	슈퍼맨 시트 그랩	9 ↓ ←
9	클리프행거	8 ↑ ↓
9	엘 코르도베스	8 ↑ ↑
10	하트 어택	9 ↓ ↑

규칙은 난이도에 따라 달라진다.

팁 : 어려운 트릭 (하트 어택, 엘 코르도베스)을 성공하려면 서스펜션 압축 (B) 기능을 이용해 보다 높게 점프한다.

트래픽

솔로모드에서 게이머는 파리 시내를 배경으로 1명의 상대와 레이스를 치르게 된다.

트랙 선택

레이스를 하고자 하는 트랙을 선택한다. 각 종목마다 3개의 트랙이 있다. 일부 트랙은 게임 초기에는 사용할 수 없도록 되어 있다. 잠겨진 트랙을 풀기 위해서는 충분한 MR 크레딧을 번 다음 샵에서 트랙을 구입해야 한다. 트랙을 선택하면 각 트랙에서의 상위 5명에 대한 정보와 트랙에 대한 자세한 정보가 표시된다. 여기에는 해당 트랙을 얻기 위해 필요한 MR 크레딧이 얼마인지도 포함된다.

바이크 등급 선택 (스피드 및 SX / MX에만 해당)

스피드 및 SX/MX 레이스에서 게이머는 2가지 등급의 바이크 가운데 하나를 선택할 수 있다. 상위 등급 바이크는 게임 초기에는 사용할 수 없다. 상위 등급 바이크를 얻으려면 샵에서 MR 크레딧으로 비용을 지불해야 한다. 상위 등급 바이크들은 훨씬 빠르고 힘이 좋다.

세팅 (스피드 및 SX / MX에만 해당)

각 바이크는 기본 설정치에 맞춰져 있다. 게이머는 바이크의 설정치를 변경할 수 있으며 최대 8가지 설정치를 저장할 수 있다. SETTINGS를 클릭하여 동력계, 기어박스, 타이어, 서스펜션 등을 조절할 수 있는 창을 연다.

변속기 선택 (스피드 및 SX / MX에만 해당)

게이머는 수동 또는 자동 변속기를 선택할 수 있다 (MT 또는 AT).

레이스 종류 화면

게이머는 다음과 같은 게임 플레이 모드를 선택할 수 있다.

연습 모드

연습 모드에서 게이머는 시간 또는 랩 제한 없이 단독으로 트랙을 돌 수 있다. 트라이얼과 프리스타일 모드에서는 시간 초과 패널티에 대한 경고는 하지만 실제로 패널티가 주어지지 않는다.

타임 어택 모드

타임 어택 모드에서 게이머는 고스트 바이크를 상대로 레이스를 치르게 된다. 고스트 바이크는 게이머의 바로 전 랩 기록을 다시 보여주는 것으로 몇 개의 이전 랩 기록을 포함시킬 것인지 설정할 수 있다. 또한 게이머는 매번 레이스가 끝날 때마다 새로운 고스트를 상대할 수도 있고 매 랩이 끝날 때마다 (멀티 랩) 새로운 고스트를 상대할 수도 있다. 멀티 랩 옵션을 선택하려면 랩 수에서 " ("를 선택한다. 이 레이스 모드는 스피드 및 SX/MX 레이스에서만 사용할 수 있다.

시합 모드

시합 모드에서 3위 안에 들 경우 게이머는 MR 크레딧을 벌 수 있다. 벌어 들이는 MR 크레딧의 액수는 난이도에 따라 달라진다. 시합 모드를 선택하면 정보 화면에 게이머가 벌어 들일 수 있는 MR 크레딧 액수가 표시된다.

트라이얼 및 프리스타일 시합에서 게이머의 순위는 게이머가 얼마나 멋진 묘기를 보여주는가에 따라 달라진다. 게이머는 정해진 점수표 안에서 특정 위치 이상 도달해야 하며 이 점수표는 트라이얼의 경우엔 지역을 통과하는데 걸린 시간과 패널티를 감안한 점수를, 프리스타일의 경우엔 트릭에 따른 점수를 매겨준다.

참고 : 시합 모드에서 3위 안에 들지 못했을 경우엔 1 MR 크레딧이 주어진다. 트래픽 모드에서는 경쟁 상대가 1명 밖에 없으므로 2등을 해도 1 MR 크레딧이 주어진다.

친선 레이스

이 모드에서 게이머는 랩 수와 인공지능 바이크의 수 (스피드, SX/MX), 시간 제한 (프리스타일 및 트라이얼) 등을 조절할 수 있다.

남이도

시험 및 친선 레이스 모드에는 3단계의 난이도가 있다(쉬움, 중간, 어려움). 난이도가 높아질수록 벌어들이 수 있는 크레딧의 액수도 커지게 된다.

스피드, SX/MX, 트래픽 모드

난이도가 올라갈수록 바이크 조작이 어려워진다. 인공지능 바이크들의 실력도 훨씬 나아진다.

트라이얼 모드

땅에 발을 대거나 넘어지거나 지역에서 이탈할 때마다 패널티가 주어진다. 패널티가 5점이 되면 해당 지역에서 탈락하게 된다. 게이머는 제한 시간 내에 모든 체크포인트를 통과해야 한다.

각 난이도에 따라 규칙이 달라지게 된다:

쉬움 (Easy) - 패널티 적용을 받지 않는다. 게이머는 제한된 시간 내에 장애물을 통과해야 한다. 지역 밖으로 나가게 되면 최종 유효 체크포인트로 이동하게 된다.

중간 (Medium) - 땅에 발을 디거나 넘어지거나 지역 밖으로 나가게 되면 패널티 1 점이 부과된다. 지역 밖으로 나가게 되면 최종 유효 체크포인트로 이동하게 된다. 지역을 성공적으로 끝내려면 제한된 시간 내에 패널티를 5점 미만 받은 상태로 통과해야 한다.

어려움 (Hard) - 땅에 발을 디딜 때마다 패널티 1점이 부과된다. 지역 밖으로 나가게 되면 탈락하게 된다. (패널티 5점). 지역을 성공적으로 끝내려면 제한된 시간 내에 패널티를 5점 미만 받은 상태로 통과해야 한다.

프리스타일 모드

난이도에 따라 규칙이 달라지게 된다:

쉬움 (Easy) - 한 경기에서 같은 트릭을 3번 이상 사용하면 4번째부터는 주어지는 점수가 줄어든다.
계속 반복할 경우 추가 점수가 주어지지 않게 되며 감점은 없다.

중간 (Medium) - 한 경기에서 같은 트릭을 2번 이상 사용하면 3번째부터는 주어지는 점수가 줄어든다.
계속 반복할 경우 추가 점수가 주어지지 않게 되며 감점은 없다.

어려움 (Hard) - 한 경기에서 같은 트릭을 1번 이상 사용하면 2번째부터는 주어지는 점수가 줄어든다.
계속 반복할 경우 추가 점수가 주어지지 않게 되며 감점은 없다.

모든 난이도에서 같은 트릭을 반복하는 횟수가 많이질수록 추가되는 점수는 줄어든다.

팁 : 어려운 트릭 (하트 어택, 엘 코르도베스)을 성공하려면 서스펜션 압축 (B) 기능을 이용해 보다 높게 점프한다.

스피드 및 트래픽 레이스

헤드 업 디스플레이 (HUD)는 여러 가지 중요한 레이스 정보를 보여준다. 아래 정보는 스피드 및 트랙픽 레이스의 HUD에서 볼 수 있는 것들이다.



타임:

레이스 경과 시간.

랩 타임:

마지막 3 랩의 랩 타임.

베스트 랩:

가장 빠른 랩 타임.

순위:

게이머의 레이스 순위.

현재 랩 / 전체 랩 수:

현재 랩/레이스에 포함된 랩 수.

중간 타임:

이 기록은 현재 레이스에서 1위를 하고 있는 선수와 게이머의 시간차, 게이머 바로 앞에 위치한 선수와 게이머의 시간차 그리고 게이머 바로 뒤에 있는 선수와 게이머의 시간차를 표시한다.

속도계:

속도를 시속 킬로미터(KMH) 또는 시속 마일(MPH)로 표시하며 엔진의 회전수도 표시한다.

과열 표시기:

엔진의 온도를 나타낸다. 만일 엔진을 무리하게 사용하여 붉은 지역에 계속 머무르거나 부스터를 너무 자주 사용하면 엔진이 과열되면서 과열 표시 바가 올라가게 된다. 만일 한계점에 도달하면 비상 엔진 차단 기능이 작동되어 엔진 온도가 내려갈 때까지 가속할 수 없게 된다.

비상 엔진 차단 표시기:

엔진 온도가 한계까지 올라가면 반짝인다.

기어 표시기:

현재 기어를 표시한다.

서킷 지도:

서킷 상에서의 바이크 위치를 보여준다. 게이머의 바이크는 초록색 점으로 표시된다. 인공지능 바이크들은 게이머가 1위 자리에 있을 경우 붉은색 점으로 표시된다.

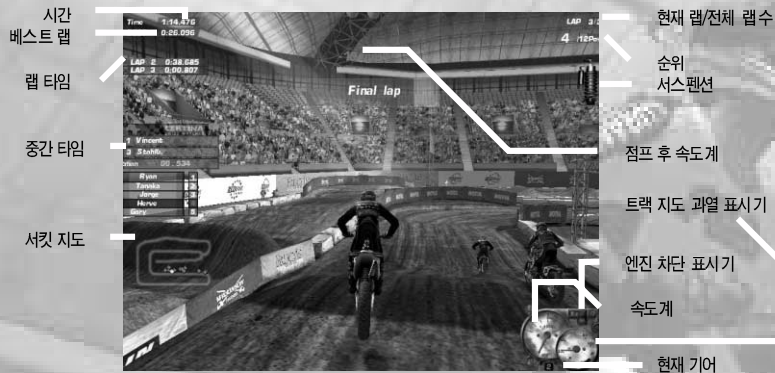
반류 표시:

다른 바이크 뒤에 바짝 붙어서 주행할 경우, 게이머는 앞 바이크의 반류 내에서 주행하게 된다. 이때 게이머의 바이크와 앞 바이크 사이의 거리가 반짝거리며 표시된다. 게이머는 이를 참고하여 보다 적게 공기저항을 받는 위치로 이동, 추월기회를 노릴 수 있게 된다.

팁 : 반류 내에서의 주행을 할 때는 부스터를 사용해도 엔진이 과열되지 않는다.

슈퍼크로스/모토크로스 레이스 (SX/MX)

스피드 및 트랙픽 모드의 HUD와 마찬가지로 SX 및 MX 모드의 HUD 역시 다양한 정보를 표시한다. 아래는 슈퍼크로스 및 모토크로스 레이스 화면의 HUD에서 보여주는 정보들이다.



타임:

레이스 경과 시간.

랩 타임:

마지막 3랩의 랩 타임.

베스트 랩:

가장 빠른 랩 타임.

순위:

게이머의 레이스 순위.

현재 랩/전체 랩 수:

현재 랩/레이스에 포함된 랩 수.

중간 타임:

이 기록은 현재 레이스에서 1위를 하고 있는 선수와 게이머의 시간차, 게이머 바로 앞에 위치한 선수와 게이머의 시간차 그리고 게이머 바로 뒤에 있는 선수와 게이머의 시간차를 표시한다.

속도계:

속도를 시속 킬로미터 (KMH) 또는 시속 마일 (MPH)로 표시하며 엔진의 회전수도 표시한다.

과열 표시기:

엔진의 온도를 나타낸다. 만일 엔진을 무리하게 사용하여 붉은 지역에 계속 머무르거나 부스터를 너무 자주 사용하면 엔진이 과열되면서 과열 표시 바가 올라가게 된다. 만일 한계점에 도달하면 비상 엔진 차단 기능이 작동되어 엔진 온도가 내려갈 때까지 가속할 수 없게 된다.

비상 엔진 차단 표시기:

엔진 온도가 한계까지 올라가면 반짝인다.

기어 표시기:

현재 기어를 표시한다.

트랙 지도:

트랙 상에서의 바이크 위치를 보여준다. 게이머의 바이크는 초록색 점으로 표시된다. 다른 선수들의 바이크는 파란색 점으로 표시된다. 1위를 달리고 있는 선수의 바이크는 붉은색 점으로 표시된다.

서스펜션:

SX/MX에서 게이머는 바이크의 서스펜션을 압축시켰다가 점프 직전 압축을 풀 수 있다. 이렇게 하면 보다 높이 점프를 할 수 있으며 체공시간도 길어지게 된다. 또한 필요에 따라 점프 직전 짧게 브레이크를 걸거나 서스펜션을 압축시킴으로써 점프 길이를 짧게 할 수도 있다.

점프 후 속도계:

점프하는 동안 감속 (붉은색) 또는 가속 (초록색)한 정도를 KPH 또는 MPH로 표시한다.

트라이얼 레이스

트라이얼 레이스 화면 HUD는 이전에 언급했던 모드의 HUD와는 약간 다르다. 이 모드는 게이머가 얼마나 바이크를 잘 조작하는지 겨뤄보는 모드이다. 트라이얼 레이스 HUD는 다음과 같은 정보를 표시한다:



균형 게이지:

바이크가 균형을 잡고 있을 때 나타나며 선수가 땅에 발을 디딜 때까지 남아있는 시간을 표시한다. 게이지를 최적 상태로 유지하려면 바이크를 조심스럽게 다룬다.

패널티 패널:

남아있는 패널티 점수를 보여준다. 패널티를 받을 때마다 한칸씩 표시된다.

지역 번호:

현재 지역의 번호.

타이머:

남아있는 시간 표시.

메시지 표시창:

시합 도중 "시간 초과 (Time Out)", "실패 (Failed)", "통과 (Finished)" 또는 '지역 이탈 (Out of Zone)' 등의 메시지를 표시한다.

프리스타일 레이스

프리스타일 레이스는 선수들의 다양한 트릭을 겨루는 시합이다. 프리스타일의 HUD는 다음과 같은 정보를 표시한다.



타이머:

남아있는 시간을 표시한다.

서스펜션:

화면 오른쪽 위에 표시된다. B 키를 누르면 스프링이 압축되며 B 키를 놓는 순간 스프링이 원래 크기로 돌아가게 된다. 점프 직전 스프링 압축을 풀게 되면 보다 높은 점프가 가능, 고난이도의 트릭을 구사할 수 있게 된다.

메시지 표시창:

시합 도중 "시간 종료 (Time Out)" 또는 성공한 트릭의 이름 등의 다양한 메시지가 표시된다.

점수:

게이머의 현재 점수.

현재 트릭의 점수:

가장 최근에 성공한 트릭의 점수.

멀티플레이어 모드

게이머는 최대 8명의 게이머 (스피드와 SX/MX의 경우 인공지능 바이크도 포함)를 상대로 다양한 종목에서 실력을 겨룰 수 있다. 게이머는 각 레이스가 끝날 때마다 결과를 확인할 수 있다.

통신 프로토콜

이 화면은 게이머의 컴퓨터가 IPX를 통한 LAN 또는 TCP/IP를 통한 LAN 또는 인터넷으로 연결되어 있을 때만 나타난다.

로컬/원격

TCP/IP를 선택했다면 로컬 또는 원격 네트워크 가운데 하나를 선택해야 한다.

LAN

로컬 /원격 화면에서 로컬을 선택했거나 IPX 프로토콜을 선택했을 경우.

호스트/클라이언트

이 화면에서 게이머는 HOST를 클릭하여 게임을 호스팅 할 것인지 아니면 CLIENT를 클릭하여 기존 게임에 참여할 것인지 선택한다.

세션 이름 (로컬/호스트)

만일 호스팅을 하게 되었다면 현재 만들고자 하는 세션의 이름을 정해야 한다. 이 화면 다음에 나타나는 화면 (아래 참조)은 게임 화면으로 레이스를 설정하거나 다른 게이머와 채팅을 할 수 있다.

세션 목록 (로컬/클라이언트)

로컬 /클라이언트를 선택하면 이 화면으로 이동한다. 게이머는 LAN에 연결되어 있는 세션 목록에서 원하는 세션을 선택할 수 있다. 각 세션마다 이름, 핑 수치, 게임 버전, 공개/비공개 여부 등이 표시된다. 원하는 세션을 클릭하면 화면 왼쪽에 창이 열리면서 참가하고 있는 게이머 목록 등의 추가 정보를 보여준다.

다음 화면은 게임 및 채팅 화면으로 (아래 참조) 게이머는 다른 게이머들과 채팅을 할 수 있다.

원격 네트워크

로컬 /원격 화면에서 원격 (remote)를 선택했을 경우.

호스트/클라이언트

이 화면에서 게이머는 HOST를 클릭하여 게임을 호스팅 할 것인지 아니면 CLIENT를 클릭하여 기존 게임에 참여할 것인지 선택한다.

만일 호스팅을 하기로 선택했다면 게임 및 채팅 화면에 게이머가 만든 세션의 IP 주소가 표시된다. 이 주소를 초대하고자 하는 게이머들에게 알려주도록 한다.

다음 화면은 게임 및 채팅 화면이다. (아래 참조)

세션 IP (원격/클라이언트)

이 화면은 호스트/클라이언트 화면에서 클라이언트 (client)를 선택했을 때 표시된다. 게이머는 참가하고자 하는 게임의 IP 주소 또는 이름을 입력해야 한다.

게임 및 채팅 화면 (로컬/원격)

호스트일 경우 게이머는 다음의 게임 설정을 조절할 수 있다:

게임 모드 (스피드, SX/MX, 프리스타일 또는 트랙)

트랙

바이크 등급

최대 참가인원 (최대 8명)

레이스에 참가할 인공지능 바이크 (스피드 및 SX/MX에만 해당, 최대 8명)

랩 수 또는 제한 시간 (프리스타일)

원할 경우 세션에 패스워드를 걸어 놓을 수도 있다.

클라이언트들은 위의 설정을 변경할 수 없지만 변경되는 사항을 볼 수는 있다.

특정 게이머의 이름을 클릭하면 해당 게이머를 현재 세션에서 추방할 수 있는 메뉴가 표시된다.

호스트 또는 클라이언트일 경우:

게이머는 채팅창을 통해 다른 게이머들과 채팅을 나눌 수 있으며 자신의 바이크 모델과 변속기 종류를 선택할 수도 있다.

목록에 있는 게이머의 이름을 클릭하면 해당 게이머에 대한 자세한 정보를 보거나 일대일 채팅을 할 수 있는 메뉴가 열리게 된다.

바이크

GP 500cc

가장 최상급인 500cc급은 자동차로 치면 포뮬러 1에 해당한다. 최고의 성능을 자랑하는 등급이지만 여기에 도전하기 위해서는 충분한 실력을 갖춰야 한다. 게이머는 250cc급에서 실력을 닦은 후에야 500cc급에 참여할 수 있다. 최고의 500cc 바이크들은 무게가 약 130킬로그램 정도 나가며 여기에 장착된 4기통 엔진은 200마력의 힘을 낼 수 있어 엄청난 무게/출력 비율을 자랑한다.

GP 250cc

4기통 엔진 대신 2기통 엔진을 장착한 250cc급은 이론적으로 500cc급에 비해 절반의 힘을 갖게 되지만 가벼운 차체 (95 킬로그램)와 작은 사이즈로 인해 놀라운 민첩성을 자랑한다. 또한 엔진 출력이 줄어든 만큼 (약 100마력) 핸들링 또한 훨씬 수월하다. 이런 차이점은 커브가 많은 구간에서 확실히 두드러지며 경우에 따라서는 250cc급 бай크의 코너링 속도가 500cc급 보다 더 빠른 경우도 있다.

크로스 250cc

모토크로스 바이크와 스피드 바이크의 가장 큰 차이점은 엔진에 있다. 모토크로스에서는 최고 속도보다는 가속력이 훨씬 중요하기 때문이다. 또한 모토크로스에서는 선수가 감당하지 못할 정도로 넘치는 힘을 자랑하는 500cc급은 자취를 감춘지 오래고 250cc급이 가장 상위급으로 자리잡고 있다. 순발력있는 엔진을 탑재한 모토크로스 바이크에서 게이머는 바이크의 탄력을 잘 통제할 수 있어야 한다.

크로스 125cc

250cc급과 마찬가지로 125cc급 역시 2행정 2기통 엔진을 장착하고 있지만 좀 더 가볍고 출력도 약하기 때문에 다루기가 훨씬 수월하다. 그 결과 125cc급은 보다 복잡한 코스에서 그 진가를 발휘한다.

트라이얼

트라이얼 바이크에서는 큰 출력이나 빠른 속도가 필요 없다. 대신 밸런스와 장애물을 통과할 수 있는 능력이 중요하다. 그렇기 때문에 트라이얼 바이크는 다른 바이크와 생김 것부터 매우 다르다. 가볍고 차체가 낮으며 연료탱크 및 시트는 거의 없는 것이나 마찬가지이다. 트라이얼 바이크는 엔진과 서스펜션을 제자리에 붙여있도록 해주는 뼈대 만으로 구성되어 있다.

테크닉

트랙

훌륭한 선수는 트랙을 잘 활용할 줄 알아야 한다. 기본적인 트랙 통과 경로는 간단하다. 트랙 바깥쪽에서 코너에 진입한 다음 브레이크를 걸어 속도를 줄인 후 코너 안쪽을 통과, 다시 트랙 바깥쪽으로 코너를 빠져나가면 된다. 이는 코너를 최대한 직선에 가깝도록 통과하여 속도 감소를 줄이기 위함이다.

모든 코너들은 각각의 특성을 지니고 있기 때문에 똑 같은 방법을 매번 적용할 수는 없다. 헤어핀 코너의 경우에는 여러 개가 이어져있는 경우가 많기 때문에 코너 진입보다 코너에서 빠져나가는 시점이 더 중요하다. 즉, 첫번째 코너의 주행 라인을 다소 희생하더라도 다음 코너에 대비할 필요가 있는 것이다.

다른 선수를 추월하기 위해서는 상대의 움직임을 예측할 수 있어야 한다. 코너에 진입할 때는 다소 위험을 감수하더라도 상대방보다 늦게 브레이킹을 해야 추월할 수 있다.

추월

가장 쉽고 안전하게 추월하는 방법은 직선 구간에서 추월하는 것이다. 시합에 출전하는 바이크는 모두 같은 등급이기 때문에 엔진을 한계까지 몰아 붙일 경우 좀 더 유리한 위치에 설 수 있다. 물론 엔진이 과열될 위험은 항상 존재한다.

상대방을 추월하기 위한 가장 좋은 시점은 코너에서 빠져나갈 때이다. 코너에서 빠져나갈 때부터 가속하면 직선 구간에서 보다 빠른 속도를 낼 수 있기 때문이다. 또한 상대방의 반류 내에서 주행하는 기술도 매우 유용하다. 앞에 있는 바이크에 최대한 가까이 붙어서 주행하면 앞 바이크가 공기저항의 대부분을 안고 가기 때문에 게이머의 바이크 출력에 여유가 생기게 된다. 기회를 봐서 이 여유분의 출력을 이용, 상대방을 추월하면 된다.

세팅

기어박스

기어박스는 조절이 가능하며 코스에 따라 다양한 방법으로 세팅할 수 있다. 직선 구간이 많은 트랙에서는 최대 속도가 많이 나도록 조절하고 커브가 많은 트랙에서는 가속력이 높아지도록 조절한다.

모토 레이서 3에서 게이머는 기어박스에 들어있는 각각의 기어비를 조절, 자신의 스타일에 맞출 수 있다. 기어 박스의 가장 마지막에 붙어있는 기어를 조절하여 최종 기어비를 세팅하면 코스 전반에 걸쳐 최고의 속도를 낼 수 있도록 할 수 있다. 기어비는 2개의 숫자쌍으로 이뤄져 있으며 각 숫자는 피니언 기어의 톱니 수를 나타낸다 (예를 들어 35/15는 1단 세팅에 적용될 수 있는 기어비). 게이머는 화면을 통해 각 기어마다 도달할 수 있는 최대 속도가 붉은색으로 표시된 것을 볼 수 있다.

타이어

우승하기 위해서, 게이머는 적절한 타이어를 선택할 수 있어야 한다. 모토 레이서 3에서 게이머는 소프트, 중간 그리고 하드 컴파운드 타이어 가운데 하나를 선택할 수 있다.

접지력이 뛰어난 소프트 컴파운드 타이어는 최고 속도를 측정하기 위해 무제한으로 타이어를 교환해가면서 진행되는 테스트 과정에서 주로 사용된다. 실제 레이스를 소프트 타이어로 시작한다면, 레이스 초반에는 뛰어난 성능을 보이겠지만 레이스가 끝나기 전에 타이어의 수명이 먼저 끝날 확률이 크다.

중간 컴파운드 타이어는 소프트타이어보다 내열성 및 내구성이 뛰어나기 때문에 보다 오랫동안 사용할 수 있다. 하드 컴파운드 타이어는 달아오르기까지 시간이 오래 걸리기 때문에 초반에는 접지력에 문제가 있을 수도 있다. 하지만 수명은 가장 길다.

서스펜션

모토 레이서 3에서 게이머는 소프트, 중간 그리고 하드의 3가지 서스펜션 가운데 하나를 선택할 수 있다. 각각 장단점을 가지고 있으므로 스스로 체험해 가면서 자신에게 적합한 서스펜션을 찾아보도록 하자.

전자장비

프로그래밍이 가능한 전자장비를 사용함으로써, 엔지니어들은 선수의 요구에 맞춰 엔진의 특성을 조절할 수 있다. 이때는 절대적인 엔진 출력보다는 특정 엔진 회전수에서의 엔진 출력을 위주로 조절하게 된다.

모토 레이서 3에서 게이머는 엔진이 다양한 출력 커브를 낼 수 있도록 전자 장비를 설정할 수 있다. 저회전에서 출력이 높은 엔진은 코너가 많은 코스에서 유리하고 고회전에서 출력이 높은 엔진은 직진 구간이 많은 코스에서 유리하다. 이런 변수들은 기어박스를 이용해 조절한다. 엔진 출력과 기어박스의 조합은 엔진의 특성을 좌우하게 된다.

점프

점프에서 가장 중요한 부분은 착지하는 순간이다. 훌륭한 착지는 점프 도중 얻어진 가속력을 활용할 수 있게 해준다. 게이머는 점프 도중 바이크의 각도를 조절할 필요가 있다. 만일 뒷바퀴가 땅에 닿지 않으면 바이크는 가속할 수 없다. 점프 도중 엔진 출력을 높이면 점프 고도를 높이는 것이 가능하다. 반대로 엔진 출력을 낮춰 체공시간을 줄일 수도 있다.

팁 : SX/MX 및 프리스타일 모드에서 F와 B 키를 누르면 점프 도중 바이크의 각도를 조절할 수 있다. 바이크가 땅에 닿아있을 때 B 키를 누르면 서스펜션을 압축하게 된다. 서스펜션이 압축되면 화면 오른쪽 위에 보이는 스프링이 압축된 정도를 보여주게 된다. 적절한 타이밍 (점프 정점에 도달하기 직전)에 B 키를 놓으면 추진력을 더 높일 수 있다. 만일 B 키를 너무 늦게 또는 너무 일찍 놓게 되면 속도를 잃게 된다.

DSI MOTO RACER 3 CREDITS

Created and directed by
Paul CUISSET

Director of Development
Bertrand Gibert

Project Director
Philippe Chastel.

Graphic Director
Stéphane Sommer.

Game Design Manager
Sophie Revillard

Production Coordinator
Isabelle Penven-Carduner.

Lead Programmer
Christophe Loisel.

Programming
Patrick Bricout
Romaric de Perier
Christophe Loisel
Nicolas Perret
Alain Ramond
Nicolas Serres
Alain Tinarrage

3D Tools
Patrick Bricout
Claude Levastre
Nicolas Perret
Nicolas Serres
Thomas Baudlot
Sébastien Metrot

Lead Graphic
Stéphane Faye.

Graphics
Denis Briant
Jean-François Bruckner
David Brunot
Marc-André Caron
Olivier Fournier
Jean-Christophe Ghibaudo
Cristelle Khatiri
Sébastien Lachambre

Paolo Menegotto
Frédéric Moreau
Thierry Prodhomme

Graphic Animator
Marc-André Caron

Game Designer
Denis Briant
Thomas Cornet
Jean-Pierre Gueguen
Rodolphe Recca

Production Assistant
Frédéric Pierrat

Lead Tester and Coordinator
Hervé Da Mota

Testers
Romain Dijoux
Grégory Goldberg
Jeremy Hertzog
Jeremy Renault
Jean-Baptiste Roze
Medhi Tamimy
Xavier Canoville

VP International Business Affairs
Régis Deschodt

Product Manager
Marie-Pierre Meyrignac
Legal and Business Affairs
Marie-Pierre Meyrignac
Lori Christensen

Assistant
Myriam Maurice

Manufacturing
Philippe Delamarre
Florence Fabijan

Special thanks to:
Paul De Senneville

Speed Racer Technical Consultant
Team TECH 3 represented by:
Olivier Jacque (www.olivier-jacque.com)

Technical Director
Hervé Poncharal

Telemetric Engineer
Laurent Lacroix

Special thanks to:
SAMIPA, Jean Louis Perfican

Sound Programming
Patrick Bricout
Sébastien Metrot

Motocross Technical Consultants:
Team Manager
Yors Jose Leloir

Rider
Mathieu Lalloz

Mechanic
Guillaume Davion Mechanizer

Music composed, performed and produced by:

Christophe Rime for Delphine Software International (Editions Delphine)

Lead Vocal
Luc Van Acker

Christophe Rime plays IBANEZ electric guitars, line 6 (pod) pre-amp and uses STEINBERG software

Special thanks to : Steinberg France Jean-Marc Thiebaud (www.steinberg.fr) and Line6 (www.line6.com)

Music mixed at
LOUIS STUDIO by Louis Jans

Sound Designer
Eric Mauer

Sound Post Production Director
Isabelle Mauer

MONTEUR SON Laurent Mattle

Special thanks to:
Tech 3 and Olivier Jacque for the speed, Mathieu Lalloz for cross and supercross, Nicolas Deparros and Laurent Bibens.

Voice talent
David Gasman

Voice Recorded and Mixed:
At Delphine Studio - Paris - France

In game Advertising Manager
CNM Philippe Seban (www.cnm.com)

Special thanks to:
Certina, Michelin, Eurosport, Motul, Wilkinson, Fructis, Gas

Supercross Tracks Design
Jean-Luc Fouchet

Tracks Scouting
Delem - Pascal Pallard (www.delem-prod.com)

Photographers
Patrick Canegher
Hervé Breton

Delphine Team
Hervé Gaerthner
Gilles Graux
Cristelle Khatiri
Stéphane Faye
Paollo Menegotto

Intro Sequence
Renaud Meric de Bellefon.

Credits Sequence
Denis Briant
David Brunot
Thomas Cornet

Special thanks to:
Claude Michy, FFM Laurent Courtal.

Infogrames Credits
Senior Vice President ~ Head of Label
Jean-Philippe Agati

VP Product Development
Steve Ackrich

Producer
David T. Brown
VP Marketing
Sarah Buxton

Executive Director of Marketing
Laddie Ervin

Director of Marketing
Tom Richardson

Brand Manager
Mike Webster

Director of QA North America
Mike Craighead

Senior Manager QA Certification Group
Kurt Boutin

QA Managers
Bill Carroll
Randy Lee

Compatibility Lab Supervisor
Dave Strang

Compatibility Lead
Geoffrey Smith

Compatibility Testers
Randy Buchholz
Chris "Mini-Raver" McQuinn
Burke McQuinn
Jason Corduroy

QA Certification Lead
Mark Huggins

Lead Tester
Mike Romatelli

Testers
Scott York
Jeff Tolleson
Erik Jeffrey
Brett Penkul
Mike Murphy
Dan Frisoli

SoundMAX with SPX promo info for Windows PC manuals

About SoundMAX® with SPX
In an effort to aid game designers in their quest for the ultimate audio experience, Analog Devices, Inc. has developed a number of revolutionary SoundMAX with SPX (Sound Production extensions) - audio technologies aimed at breathing life into game audio. We provide a completely new approach to sound design - the use of sound behaviors that let you create animated sounds that can be constantly changing and responding to your games' every action, drawing you deeper into the gaming experience. With our unique technologies, sounds can be subtly or radically different every time you hear them - say goodbye to re-used samples and boring loops!
For more information about SoundMAX with SPX game audio technologies, please visit www.audioforgames.com

SoundMAX is a registered trademark of Analog Devices, Inc.

"Licensed in part under patents of Stanford University and Yamaha Corporation as listed on the following web site : www.sondius-xg.com"

"This product contains copyrighted material owned or licensed by Analog Devices, Inc. Copyright 1986-2001 by Analog Devices, Inc. All rights reserved."

Delphine Software International, Moto Racer, the Delphine Software International logo and the Moto Racer 3 logo are trademarks and/or registered trademarks of Delphine Software International.
(c) 2000-2001 Delphine Software International. All rights reserved.

MEMO

MEMO

CREDITS

ATARI KOREA

General Manager

스캇 밀러드

Marketing / PR Manager

이 은 상

Maketing / PR assistant

김 성 민

Support

서 용 규

Production & Design

(주)바우피앤디