



RUMP

EVERYONE 10+
TM
E
10+
CONTENT RATED BY
ESRB

THE
GAME
FACTORY®

⚠️ WARNING: PHOTSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
 - Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
 - Avoid prolonged use of the PlayStation 2 system.
Take a 15-minute break during each hour of play.
 - Avoid playing when you are tired or need sleep.
-

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation 2 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

HANDLING YOUR PLAYSTATION 2 FORMAT DISC:

- This disc is intended for use only with PlayStation 2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.



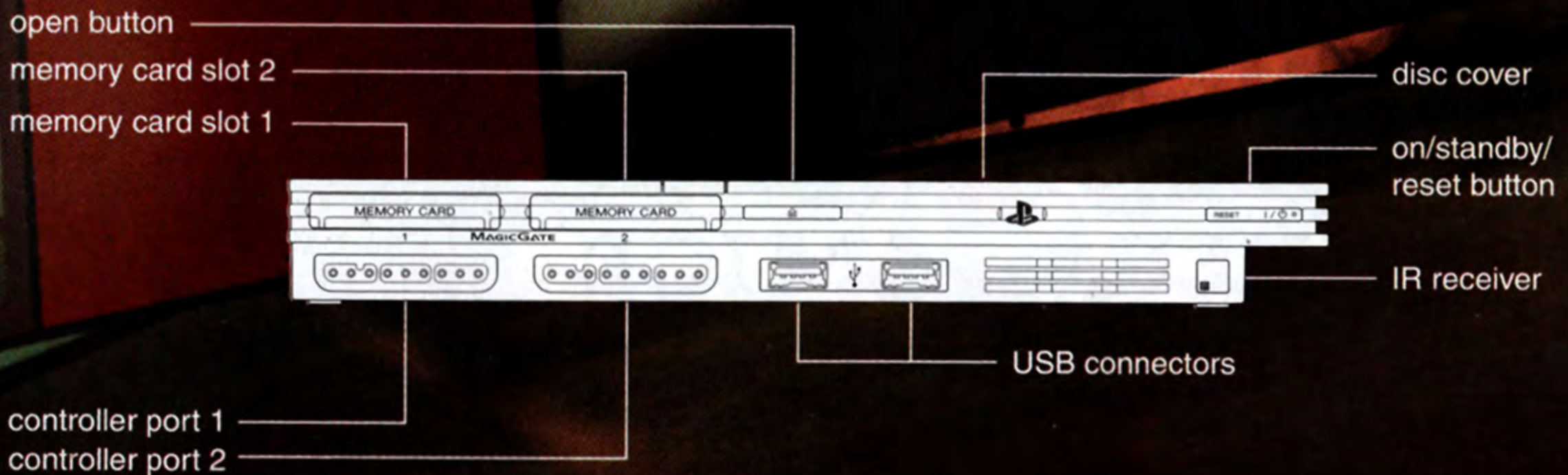
Table of Contents

Getting Started ...	2
The Story ...	2
Starting Up ...	3
Game Modes ...	5
Driving Mode ...	5
Brawl Mode ...	10
Power-ups ...	12
The Last Chance Garage ...	14
Bonus Rewards ...	15
Starting a New Game and Saving/ Loading Games ...	15
Credits ...	16





Getting Started



Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Insert the “Bikermice From Mars” disc in the system with the label side facing up. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

Memory Card (8MB)(for PlayStation®2)

To save game settings and progress, insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or any memory card (8MB)(for PlayStation®2) containing previously saved games.

The Story...

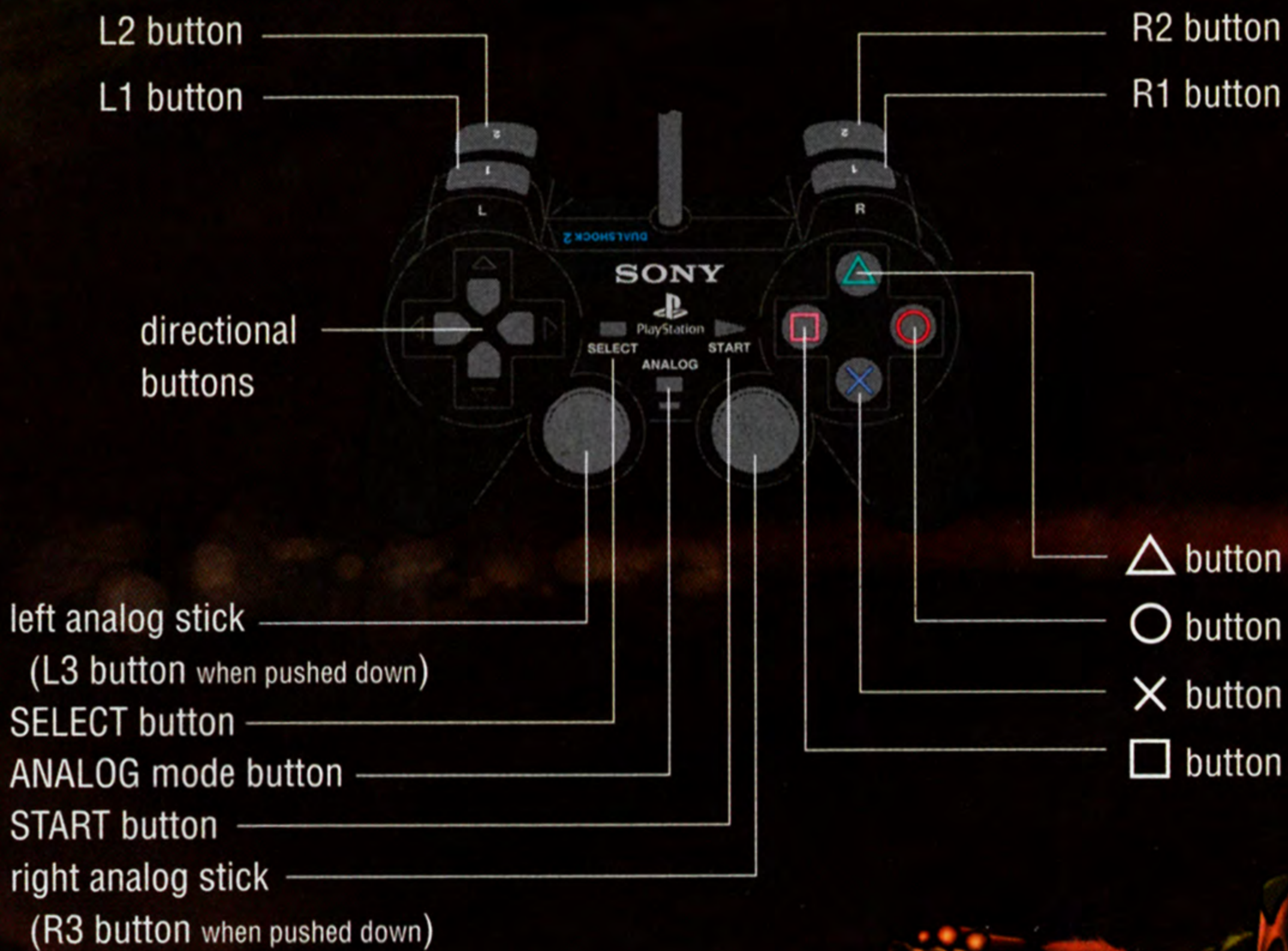
The story follows the Biker Mice From Mars on their quest to attain the one artifact that can save their home planet, Mars, from ultimate destruction – the Regenerator. But they are not the only ones who want this powerful item – Hairball, leader of the ruthless feline race “the Catatonians”, and Ronald Rump, evil corporate land developer, want the Regenerator for their own evil purposes, and they will throw everything they have at our heroes to attain it! But not to fear, the Bike Mice are not alone – they have friends throughout the solar system to help them when the going gets rough. It’s an action-packed struggle that starts on Earth and culminates on the planet Mars, with the fate of both planets hanging in the balance!

Take control of a wild hog equipped with lasers, guns, rockets, and gadgets and race through the streets of Chicago blasting enemies and performing insane jumps! At times, you’ll leave your bike behind and duke it out hand-to-hand in action-packed street brawls.



Starting Up

DUALSHOCK®2 ANALOG CONTROLLER CONFIGURATIONS



Game Modes

Driving Mode

Overview

During this mode, the player drives his bike through the city streets, combating enemies and performing jumps while trying to complete an overall objective. The player has an array of weapons and attacks to combat his enemies. Enemies will come in a variety of forms – on foot, riding motorcycles, and driving cars or other vehicles.





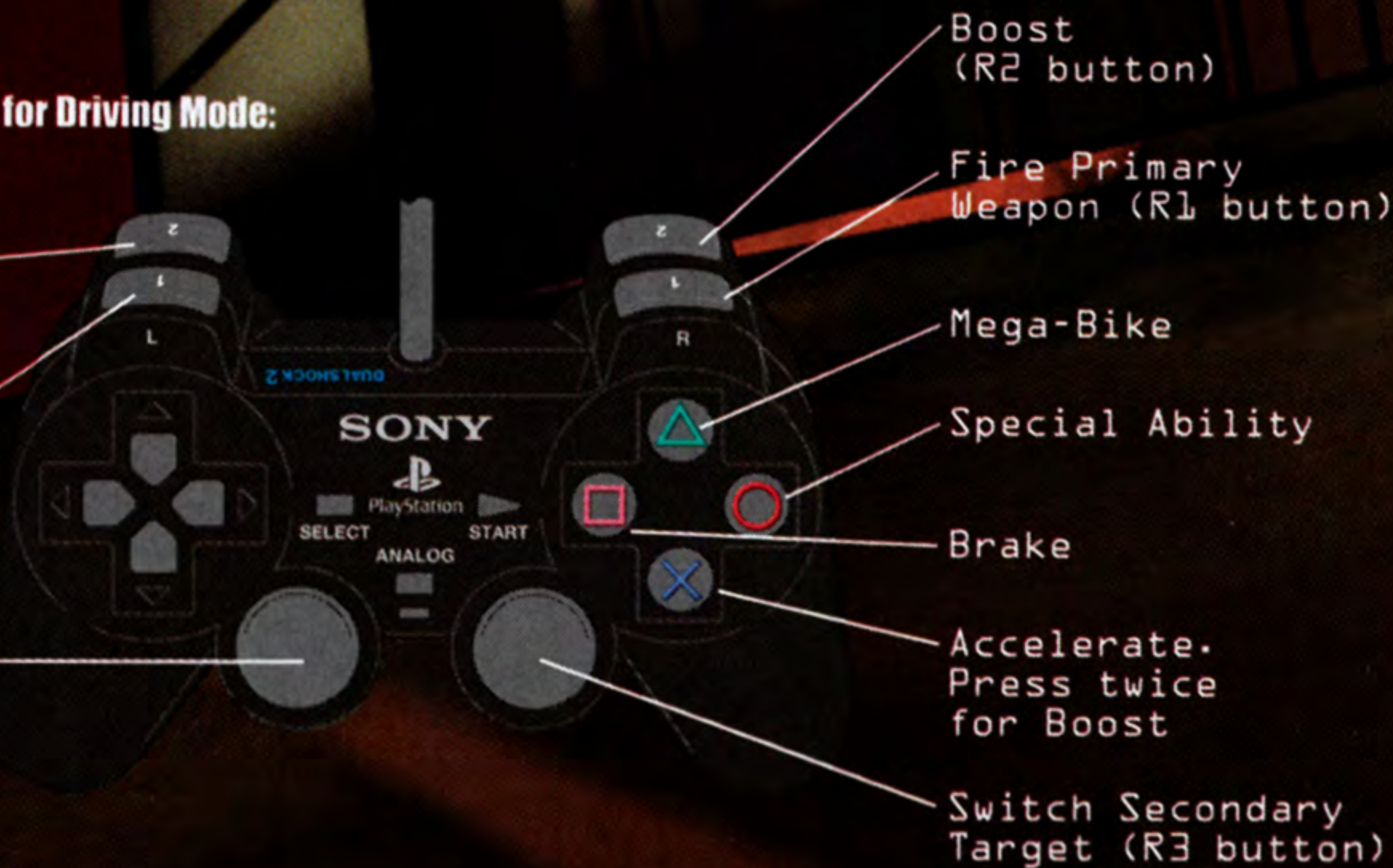
Controls

The following are the controls for Driving Mode:

Fire Rear Weapon
(L2 button)

Fire Secondary
Weapon (L1 button)

Steer Bike
(analog stick)



Boost
(R2 button)

Fire Primary
Weapon (R1 button)

Mega-Bike

Special Ability

Brake

Accelerate.
Press twice
for Boost

Switch Secondary
Target (R3 button)

Steer Bike (left analog stick)

– Steers the bike left/right. The more the left analog stick is moved, the sharper the bike will turn.

Accelerate (X button) – Makes the bike accelerate. The longer the button is held down, the more the bike will accelerate until it reaches top speed.

Brake (□ button) – Makes the bike slow down.

Boosters (R2 button) – Gives the bike a sudden burst of intense speed. Best used just before a jump to extend the distance of the jump. Using the Booster requires Fuel. Each time the Booster is used, it consumes some Fuel. Fuel can be replenished by picking up a Boost power-up. You can also boost by pressing the X button twice.

Special Ability (○ button) – Uses the hero's special ability. Each time you use it some Adrenaline from the Adrenaline meter will be consumed.

Fire Primary Weapon (R1 button) – Fires the bike's primary weapon. The primary weapon has unlimited ammunition, but the weapon can overheat if it is fired too much.

Fire Secondary Weapon (L1 button) – Fires the bike's secondary weapon. When a player picks up a Secondary Weapon, it comes with a limited amount of Ammo. When all the Ammo is depleted, the player no longer has that Secondary Weapon and must pick up a new one.

Some secondary weapons use a secondary reticule for targeting, such as homing rockets. By default, a secondary target is always selected (usually the nearest enemy), but the player can change the current target with the R3 button. When the secondary weapon is fired, it will be aimed at the selected target.

Switch Secondary Target (R3 button) – Switch active target for the secondary weapon.

Fire Rear Weapon (L2 button) – Fires the bike's rear weapon. When a player picks up a Rear Weapon, it comes with a limited amount of Ammo. Use the rear view mirror to see enemies approaching from behind.

Mega-Bike (△ button) – Calls in Mega-Bike when the Adrenaline meter is completely full.

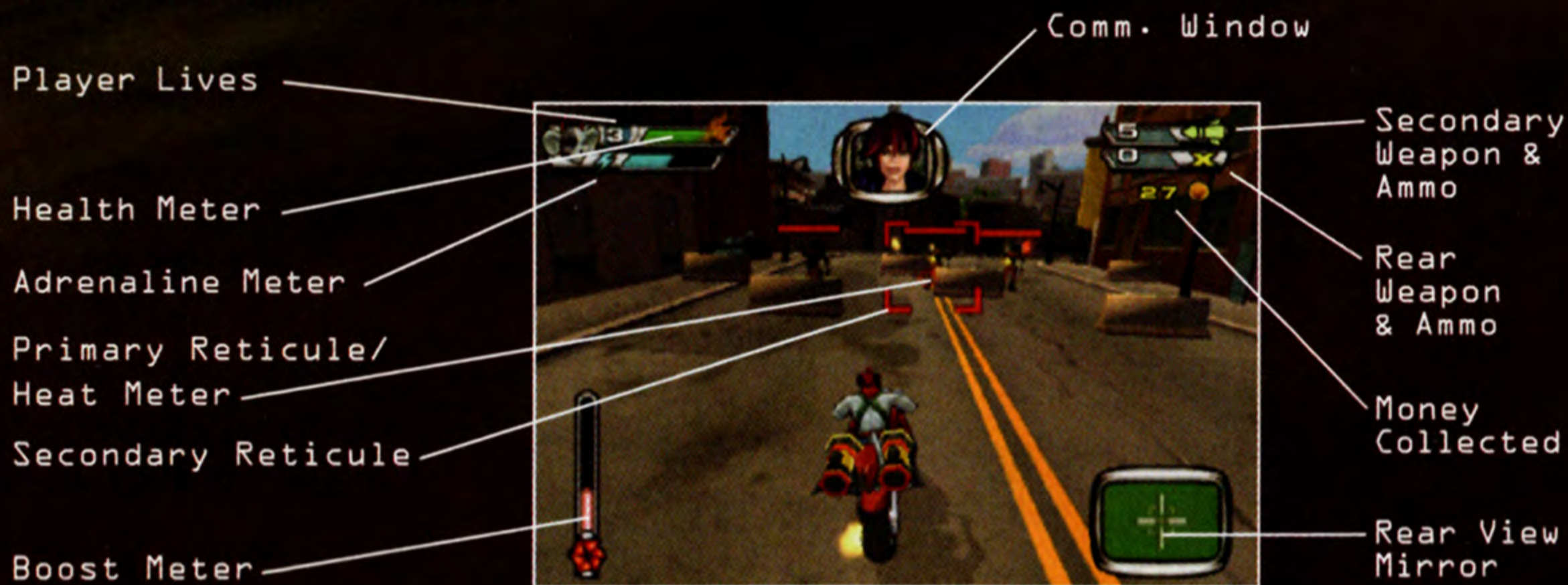
Pop-a-Wheelie – If the player pulls back with the left analog stick, the bike will pop-a-wheelie.

If the Booster is used while the bike is in a wheelie, the bike will jump into the air.



Driving Mode In-Game Interface

These elements are explained below:



Health Meter The percentage of health remaining represented as a horizontal bar. When the meter reaches zero, the player loses a life.

Primary Reticule / Heat Meter

Used for targeting with the primary weapon. A small bar just below the primary reticule indicates the weapon's heat. As the player fires his weapon, this bar fills up. If the bar becomes completely full, the weapon will overheat and the player will be unable to fire his weapon for a brief period of time. After a few seconds, the heat meter will deplete, allowing the player to fire again.

Secondary Reticule

Used for targeting with the secondary weapon.

Secondary Weapon and Ammo Shows the current Secondary Weapon and the amount of ammo remaining.

Rear Weapon and Ammo Shows the current Rear Weapon and the amount of ammo remaining.

Boost Fuel Meter

Amount of Boost Fuel remaining. Using Boost consumes fuel.

Adrenaline Meter

Adrenaline is consumed when the player uses his special ability or Mega-Bike mode. Adrenaline can be replenished with the Adrenaline power-up.

Player Lives

This shows the number of player lives remaining. When the player is out of lives, the Mission has failed and the player may retry the mission or return to the Main Menu.

Comm. Window

Communication window. When the Biker Mice's allies have something to say, they use the Comm. The Comm window shows which character is speaking and what they are saying.

Rear View Mirror This is the rear view mirror. It shows a view of the area directly behind the player's bike. This helps in the use of Rear Weapons.

Money Collected Shows how much money has been collected during the current mission.



Choosing a Character and Bike

Before each mission begins, the player will choose which hero to play for the duration of that mission. Each hero has his own special ability and his own unique strengths and weaknesses, as defined by the attributes Boost Tank, Handling, and Vitality.

Boost Tank	Determines how much total boost fuel the bike can hold at once.
Handling	How well the bike can turn.
Vitality	The durability of the bike. The higher the vitality, the more damage the bike can sustain before it is destroyed.

The player chooses between Throttle, Vinnie, or Modo.



Throttle

Throttle is a well-balanced character. He doesn't excel in any particular area, but he is sure to come out on top in most situations due to his well-rounded nature.

Special Ability: Uses his Nuke-Nuks to produce a radiating blast. All enemies around Throttle take damage.



Vinnie

Vinnie is fast and agile, allowing him to outrun enemies and easily dodge enemy fire. On the downside, he is a little delicate, having a low Vitality.

Special Ability: Hurls an Energy Disc at a single enemy, causing heavy damage.



Modo

Modo is one big mouse! He is slow and his bike doesn't handle as well as his bros', but he more than makes up for it with sheer durability. Modo can sustain a massive amount of damage before being knocked out of the action.

Special Ability: Bionic Shield. Modo uses his bionic arm to produce an energy shield around his bike. For a brief period of time, Modo takes only a fraction of normal damage from enemy attacks.



Mega-Bike

Mega-Bike is a special move the player can execute only when his Adrenaline meter is completely full. When the Adrenaline meter is full, the player calls Mega-Bike by pressing the Δ button. Using Mega-Bike will consume all Adrenaline in the Adrenaline meter.

When Mega-Bike is executed, the two heroes which have not been chosen appear on the scene and join up with the player's bike, creating one large vehicle. Mega-Bike has increased Vitality and triple firepower!

Driving Mode Weapons

These are the weapons the heroes' bikes can equip and use throughout the game.

Primary Weapons

The following is a list of all Primary Weapons that appear in the game.



Machine Gun

The Machine Gun is the weakest primary weapon in the Biker Mice's arsenal. This is a .15 caliber machine gun that shoots standard lead bullets. This is the default weapon that the player will always have available to him.



Gauss Cannon

A ballistic weapon that is superior to the Machine Gun. It fires depleted uranium slugs.



Laser Blaster

This energy weapon is more powerful than either the Machine Gun or Gauss Cannon. High powered laser beams are fired in rapid succession from this weapon.



Plasma Cannon

The ultimate weapon! The Plasma Cannon fires devastating bolts of pure plasma energy.



Secondary Weapons

Secondary Weapons are special, limited-use weapons that the player can “pick up” and use throughout the course of a mission. When a player picks up a Secondary Weapon, the amount of shots (ammo) remaining appears on the screen. When the ammo is depleted, the weapon is expended and the player must then pick up a new Secondary Weapon.



Dumbfire Missiles

These missiles pack quite a punch, but do not home in on their target.

Homing Missiles

These useful missiles will seek and destroy, homing in on their target until detonation.

Area Missiles

These homing missiles will cause a large explosion upon impact, damaging several nearby enemies.

Swarm Missiles

Fire and Forget! A barrage of missiles launch - each automatically homes in on a nearby target.

Destructo-Ray

Fires a continuous beam of powerful energy at a single target. Any other enemies caught in its path will take damage.

Zap-Ray

Fires an instant beam of energy at a single target, inflicting massive damage.

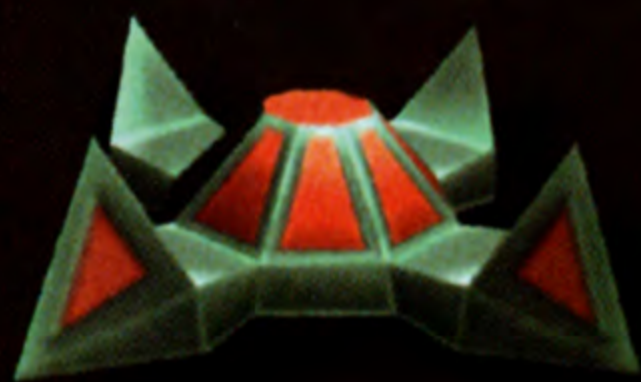
Nuke Bomb

This mini-nuke will produce a devastating nuclear blast, annihilating all enemies in a large area.



Rear Weapons

Rear Weapons are also special, limited-use weapons that the player can “pick up” and use throughout the course of a mission. When a player picks up a Rear Weapon, the amount of shots (ammo) remaining appears on the screen. When the ammo is depleted, the weapon is expended and the player must then pick up a new Rear Weapon.



Mines

The player drops a mine onto the road. If an enemy hits it, the enemy takes damage. Weak enemies will be instantly killed.



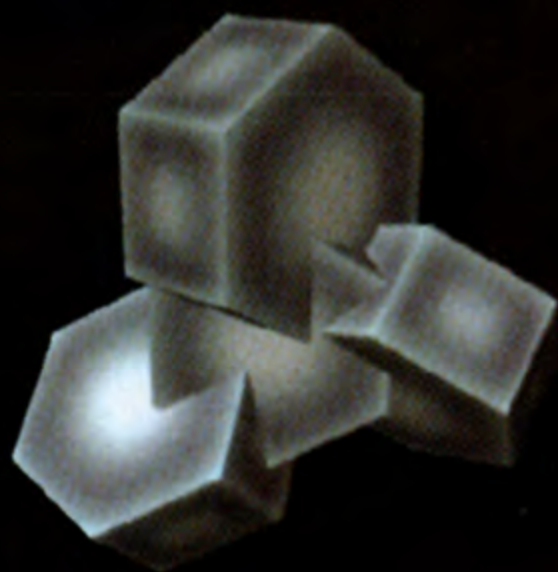
Homing Mines

Similar to regular mines, but once they are dropped, they will automatically “drift” towards the nearest enemy target. If an enemy hits it, the enemy takes damage. Weak enemies will be instantly killed.



Oil Slick

Sprays a slippery slick of oil behind the player, causing enemies to spin out of control and crash.



Smoke Screen

Huge billows of smoke are released from the player's vehicle, making enemies behind the player temporarily blind, causing them to stop dead in their tracks for several seconds.



Caltrops

Razor-like shards of metal are dropped, slashing the tires of enemies.





Brawl Mode

Overview

At certain points during a mission, the hero will leave his bike and engage in hand-to-hand combat with enemies. The game then becomes a melee brawling game.

Controls The following are the controls for Brawl mode:

Block
(L1 button)



Special Ability

Strong Attack /
Charge Attack

Fast Attack

Move Character

Move Character (Left analog stick) – Moves the character around the environment.

Block (L1 button) – The character assumes a “block” position. Damage from incoming attacks is reduced or eliminated by a percentage.

Fast Attack (X button) – The character performs a quick melee attack. It is a fast attack, but does little damage.

Strong Attack (□ button) – The character performs a strong melee attack. These types of attacks always take longer to execute than a Fast Attack, but do more damage.

Charge Attack (□ button) – The player presses and holds the Strong Attack button, and until he releases the button, the fighter “loads” the power of the strike. After the player releases the button, the strike is performed. This kind of attack can be followed by a fast attack. This attack cannot be performed when blocking. A charge attack can break through an enemy’s block.

Special Ability (○ button) – Each hero (Throttle, Modo, Vinnie) has a special ability in brawl mode. This button executes the hero’s special ability.



Brawl Mode In-Game Interface

The following are the controls for Brawl mode:



Player Lives

Health Meter

Adrenaline Meter

Money Collected

Enemy Health

Player

Health Meter The percentage of health remaining represented as a horizontal bar. When the meter reaches zero, the player loses a life.

Enemy Health This bar above an enemy shows the health of that enemy.

Adrenaline Meter Using the player's special ability drains the Adrenaline meter. Adrenaline can be replenished with the Adrenaline power-up.

Player Lives This shows the number of player lives remaining. When the player is out of lives, the Mission has failed and the player may retry the mission or return to the Main Menu.

Money Collected Shows how much money has been collected during the current mission.





Hero-Specific Moves in Brawl Mode

The Special Ability (○ button) for each character in Brawl Mode is the following:

Throttle – Radiating Blast. Uses his Nuke-Nuks to produce a radiating blast. All enemies around Throttle take damage.

Modo – Bionic Shield. Modo uses his bionic arm to produce an energy shield around his body. For a brief period of time, Modo takes only a fraction of normal damage from enemy attacks.

Vinnie – Slam Stun. Slams his energy disc into the ground, temporarily stunning all enemies around him. This gives Vinnie some time to react to other threats.



Power-ups

Power-ups are items that the player can pick up during a mission by simply driving or moving over them. Their effects are instantaneous.



Health

Picking up the Health power-up replenishes the player's health meter.



Extra Life

Grants the player one extra life.



Adrenaline Replenishes the Adrenaline Meter. The Adrenaline Meter is used up when the player uses his bike's special ability in Driving Mode, or his character's special ability when in Brawl Mode.



Coin Picking up a coin will add some cash to the player's cash reserves. Coins can either be dropped by enemies or picked up.

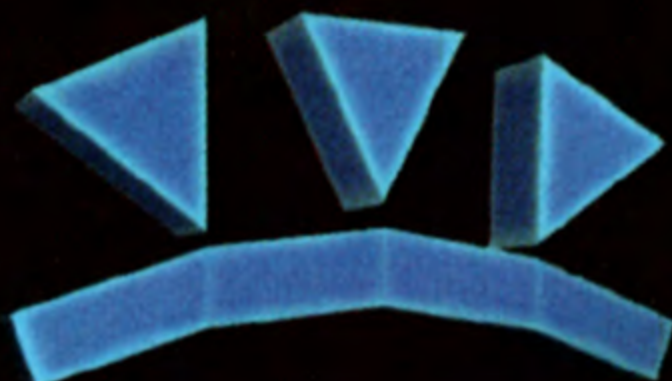
All Modes

The following power-ups appear in both Driving Mode and Brawl Mode:



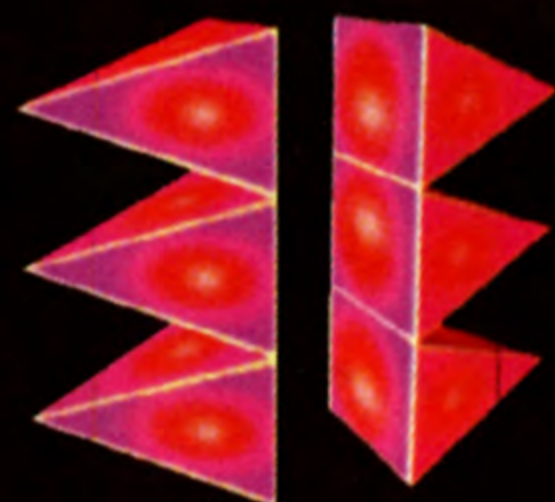
Driving Mode

The following power-ups will appear in Driving Mode:



Energy Shield Mod

Surrounds the hero's bike with a translucent energy shield. You become invincible to enemies for a short period of time.



Hyper Fire Mod

A technological modification that temporarily increases the rate-of-fire of your primary weapon. Also, it is impossible for the weapon to overheat during this time.

Hyper Damage Mod

Your primary weapon will do more damage for a brief period of time.



Infinity Mod

A wonderful technological device. For a brief period of time, your secondary weapon has unlimited ammo.



Boost Fuel

This tank of Boost fuel fills up a portion of the Boost Tank.

Brawl Mode

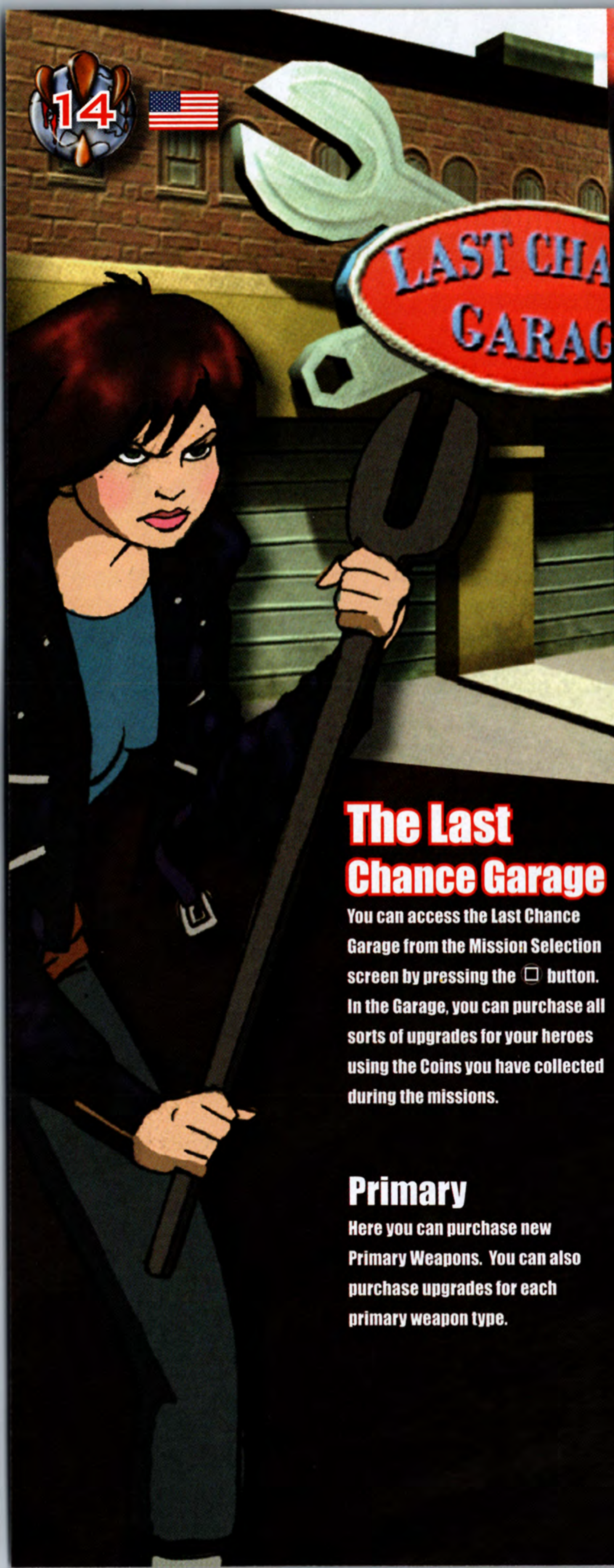
The following power-ups will appear in Brawl Mode:



Brass Knuckles

Your melee attacks will do more damage for a brief period of time.





The Last Chance Garage

You can access the Last Chance Garage from the Mission Selection screen by pressing the button. In the Garage, you can purchase all sorts of upgrades for your heroes using the Coins you have collected during the missions.

Primary

Here you can purchase new Primary Weapons. You can also purchase upgrades for each primary weapon type.

Secondary

Here you can purchase Secondary Weapons. You will begin the next mission with the Secondary Weapon you have purchased. Since Secondary Weapons are disposable, you will no longer possess the weapon after you use up all of its ammo. For this reason, Secondary Weapons are relatively inexpensive to purchase.

Bike

Here you can upgrade the three attributes of the current hero's bike – Boost Tank, Handling, and Vitality.

Rear

Here you can purchase Rear Weapons. You will begin the next mission with the Rear Weapon you have purchased. Since Rear Weapons are disposable, you will no longer possess the weapon after you use up all of its ammo. For this reason, Rear Weapons are relatively inexpensive to purchase.

Gym

Here you can purchase new combos for the current hero. Once you purchase a combo, you will be able to use it in all future brawls.

Bonus Rewards

You can earn special bonus rewards by collecting Stars. Five Stars are hidden in every mission, with a total of 75 Stars to collect. Some Stars will be easy to find, while others might be hidden or very difficult to reach. Keep your eyes open and don't give up!

You can earn rewards based on the total number of Stars you have collected. For every five stars collected, the player will receive a reward. If the player receives a reward, it will be shown on the Mission Complete screen.



Starting a New Game and Saving/Loading Games

When the game starts, the player will be given three options:

New Game – Selecting this will start a new game. The player will be prompted to select a save game slot for the new game .

Continue – Selecting this will automatically load the most recently saved game.

Load Game – Selecting this will prompt the player to select a previously saved game to load.

Game progress will automatically be saved when successfully completing each mission. This automatic save can be disabled in the Options menu.

The player can also manually save or load a game at any time by selecting the "Save" and "Load" options from the Main Menu.



Credits

BRENTWOOD FUNNIES, INC.
Created By – Rick Ungar

CRITERION

EXECUTIVE PRODUCER
Ted Bather

**OCTAGON ENTERTAINMENT /
MERSCOM LLC**

James Barrell
Jennifer Cooper
Dan Fitzgerald
Joe Halby
Dana Harris
Lloyd Melnick
Ben Moy
Kirk Owen
Paul Potera
Jay Powell
Nick Quante
Marc Racine
Lizze Stewart
Patrik Talbert
Louis Torres

CREAT STUDIOS, INC.

PRODUCER (ST. PETERSBURG, RUSSIA)
Mike Fedorov

PRODUCER (BOSTON, MASSACHUSETTS)
David J. Lennon

STUDIO ART DIRECTOR
Raymond Monday

**ASSOCIATE PRODUCER /
FMV PRODUCER**
Stan Bogdanov

LEAD PROGRAMMER
Alexei Kuznetsov

ART LEAD
Anton Oparin

3D PRODUCTION DIRECTOR
Akjol Abdulin

LEAD INTEGRATOR
Andrey Tarnovskiy

3D PRODUCTION SUPERVISOR
Dmitriy Astakhov

GAME / FMV SOUND DIRECTOR
Alexander Dudarev

Uses Bink Video.
Copyright (C)
1997-2006 by
RAD Game Tools, Inc.

GAME DESIGNERS

Jack Davis
Alexander Lohov
Dimage Sapelkin
Gleb Yaltchik

SCRIPT PROGRAMMERS

Artem Kolbasin
Dmitriy Ratushnyy
Ilya Safyannikov

PROGRAMMERS

Yakov Filatov
Rostislav Khlebnikov
Dmitry Lebedev
Anthony Yakovlev
Eugeny Zayakin

3D MODELERS

Dmitry Astapkovich
Olga Budanova
Ekaterina Fedorova
Natalja Fedorova
Dmitry Pisminsky
Irina Pleshak
Yuri Sitnikov

CONCEPT ARTIST

Ilya Mavidi-Rudnev

ANIMATORS

Denis Demyanov
Vladimir Uryashov

UI ARTIST

Mikhail Yarovikov

QUALITY ASSURANCE

Vadim Denschikov
Danila Pavlov
Yulya Sokolova
Anton Schukin

FMV DIRECTOR

Vladimir Alexandrov

FMV TEAM

Artem Artemyev
Denis Demyanov
Marina Dmitrieva
Ekaterina Fedorova
Yuriy Ilin
Oleg Kryakin
Ilya Mavidi-Rudnev
Alexey Michailov-Yarovoy
Segrey Patrakov
Alexey Popov
Vladimir Uryashov

ADDITIONAL CREDITS

VOICE RECORDING

PRODUCED BY
Gang Of Seven Animation
In Association With
Tom T. Animation, Inc.

PRODUCER/VOICE DIRECTOR

Tom Tataranowicz

VOICE TALENTS OF

Dorian Harewood as
Modo / Claw 9000
Rob Paulsen
as Throttle / Hairball /
Claw Trooper
Ian Ziering
as Winnie
James Avery
as Cataclysm /
Cat Commando
Jess Harnell
as Ronaldo Rump /
Narrator / Goon
Leeza Miller
as Charley
Dina Sherman
as Carbine
Jim Ward
as Stoker

CASTING & SCHEDULING

Deborah Zak

INTERNS

Sharon Burian
Adrian Ceballos
Rebecca Fisch
Autumn Frederickson
Leila Tilghman

**RECORDING &
DIALOGUE EDITING**
Studiopolis, Inc.

ENGINEERS

Eric Lewis
Ernie Sheesley

2ND ENGINEER

Joseph Moeller
Sean Kelley

EDITOR

Terry Reiff

MUSIC BY

William Kevin Anderson

CREAT STUDIOS

SPECIAL THANKS

Kerim Borchaev
Blagoy Borisov
Olga Borisova
Anna Boykova
Anastasia Bozhich
Fedor Druzhinin
Ivan Gavrenkov
Mikhail Glazyrin
Eugeny Ivanov
Maxim Klochkov
Roman Klochkov
Anton Kozyrev
Dmitry Makarov
Viktor Nakidailo
Sergey Patrakov
Alexander Pavlov
Anton Petrov
Michail Philatov
Ilja Popenker
Andrey Povarov
Tanya Pushkareva
Aleksey Rehlov
Alexey Rubel
Sergey Shipilov
Irina Shoistik
Vitaliy Shushko
Vladimir Starzhevsky
Ruslan Svobodin
Roman Tkachenko
Anton Trutse
Daniel Usmanov
Slava Volodarskiy
Dmitriy Voronov
Olga Yaltchik
Sergey Zubakov
Alla Zubakova

THE GAME FACTORY

QG/DK :
Henrik Mathiasen
Thomas Holdorf
Michael Ellermann
Anja Knudsen
Mette Helm-Petersen
Christel Laursen

GB :

Giles Jones
Mark Jackson
Lucinda Digweed

US :

Leah Kalboussi
Nic Ashford
Melissa Menton
Damian Sarrazin
Sonya Weaver-Johnson
John Tullock
Michele Wang

Graphics artist
Kåre Arndt

Localization
DL Multimedia



Warranty

The American Game Factory Inc warrants to the original purchaser of this The American Game Factory Inc software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This The American Game Factory Inc software program is sold "as is," without express or implied warranty damages of any kind, and The American Game Factory Inc is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. The American Game Factory Inc agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any The American Game Factory Inc software product, postage paid, with proof of purchase, at its Factory Service Center.

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 The American Game Factory Inc software 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 ON OR OBLIGATE The American Game Factory Inc ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE 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 The American Game Factory Inc BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS The American Game Factory Inc SOFTWARE PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

The American Game Factory Inc.
1337 3rd St. Promenade, Suite 301
Santa Monica, CA 90401

Customer Service is available at salesUS@gamefactorygames.com

www.gamefactorygames.com



PlayStation®2

OUT

PlayStation®2



NTSC-U/C

CN
CARTOON NETWORK
RACING



THE GAME FACTORY



www.GAMEFACTORYGAMES.COM

"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

NOW!



CARTOON NETWORK

CARTOON NETWORK, the logo, DEXTER'S LABORATORY, JOHNNY BRAVO, THE POWERPUFF GIRLS, COURAGE THE COWARDLY DOG, COW & CHICKEN, I AM WEASEL and all related characters and elements are trademarks of and © Cartoon Network.

The ESRB ratings icons are registered trademarks of the Entertainment Software Association. All Rights Reserved.

EVERYONE



Mild Cartoon Violence

ESRB CONTENT RATING www.esrb.org

⚠️ ADVERTENCIA: FOTOSENSIBILIDAD/EPILEPSIA/ATAQUES

LEER ANTES DE USAR EL SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO ELECTRÓNICO PLAYSTATION®2.

Un pequeño porcentaje de personas podrían experimentar ataques epilépticos o desmayos al ser expuestos a determinados patrones de luz. La exposición a dichos patrones o fondos en la pantalla de un televisor o videojuego podría producir ataques epilépticos o desmayos. Así, se podrían desencadenar síntomas de epilepsia no detectados hasta el momento o ataques en personas sin historial previo de epilepsia o ataques. Si tú o algún miembro de tu familia habéis experimentado síntomas de epilepsia o ataques de algún tipo, consulta a un médico antes de jugar. **DEJA DE JUGAR INMEDIATAMENTE** y consulta al especialista antes de seguir jugando si tú o tus hijos experimentáis alguno de los siguientes síntomas:

- mareo
- visión alterada
- tics oculares o musculares
- pérdida de conocimiento
- desorientación
- ataques
- movimientos involuntarios o convulsiones

CONTINÚA JUGANDO SÓLO CUANDO TU MÉDICO TE LO INDIQUE.

Uso de videojuegos para reducir la probabilidad de un ataque

- Sitúate en una zona bien iluminada lo más lejos posible de la pantalla.
- Evita jugar en televisiones grandes. Juega en una pantalla pequeña.
- Evita el uso prolongado del sistema PlayStation®2.
Haz descansos de 15 minutos cada hora.
- Evita jugar si tienes sueño o estás cansado.

Deja de usar el sistema inmediatamente si experimentas uno de los siguientes síntomas: mareos, náuseas o sensación similar al vértigo; malestar o dolor en ojos, oídos, manos, brazos u otra parte del cuerpo. Si los síntomas persisten, consulta a un médico.

ADVERTENCIA PARA PROPIETARIOS DE UN TELEVISOR CON PROYECTOR:

No conectes el sistema PlayStation®2 a un televisor con proyector sin consultar previamente su manual de usuario, a menos que se trate de un televisor tipo LCD. De lo contrario, se podría dañar permanentemente la pantalla.

USO DEL DISCO DE FORMATO DE PLAYSTATION®2:

- Este disco debe usarse exclusivamente en consolas PlayStation®2 con la designación NTSC U/C.
- No lo dobles, lo aplastes ni lo sumerjas en líquidos.
- No lo expongas directamente a la luz del sol ni lo dejes cerca de un radiador o en otra fuente de calor.
- Asegúrate de descansar regularmente cuando juegues prolongadamente.
- Mantén este disco limpio. Sujétalo siempre por los bordes y mantenlo en su funda protectora cuando no lo uses. Límpialo con un paño seco, suave y sin pelusas, en línea recta desde el centro hasta el borde exterior. No utilices nunca disolventes ni productos abrasivos.



Índice

Cómo empezar ... 22

La historia ... 22

Inicio ... 23

Modos de juego ... 23

Modo Conducción ... 23

Modo Bronca ... 30

Potenciadores ... 32

Taller "La última oportunidad" ... 34

Recompensas extra ... 35

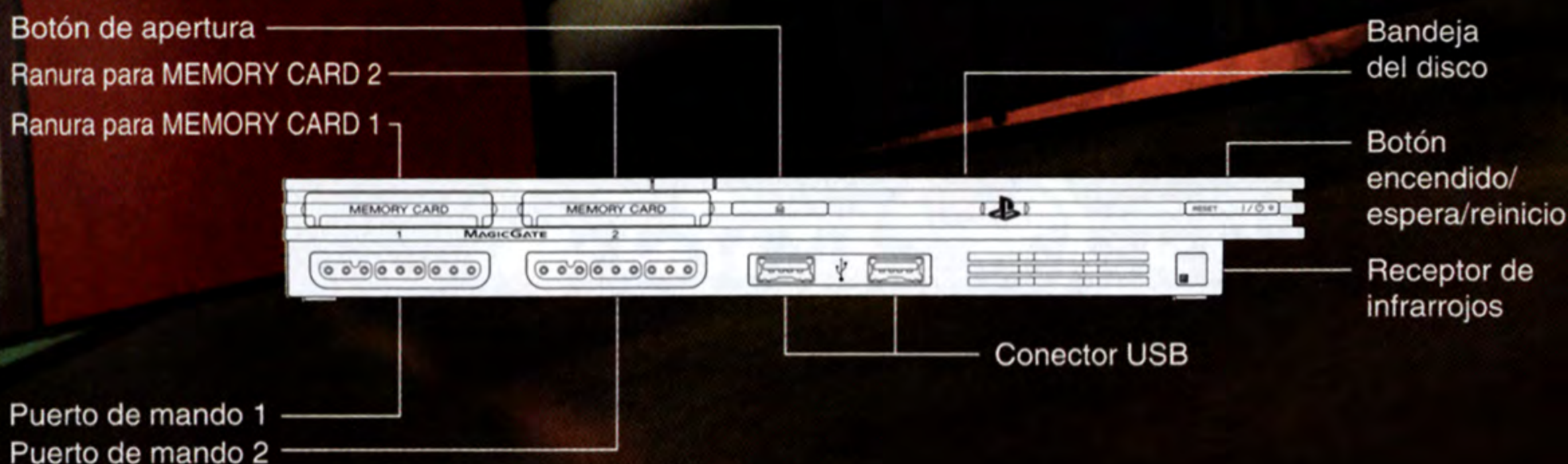
Comenzar una nueva partida y guardar /
cargar partidas ... 35

Créditos ... 36





Cómo empezar



Configura tu sistema de entretenimiento informático PlayStation®2 según las instrucciones proporcionadas. Comprueba que el sistema esté encendido (el indicador encendido/espera está verde). Inserta el disco de "Bikermice From Mars" en el sistema con el lado de la etiqueta hacia arriba. Conecta los mandos u otros periféricos. Sigue las instrucciones en pantalla y consulta este manual para obtener información sobre el uso del software.

MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA) (8MB) (PARA PLAYSTATION®2)

Para guardar los ajustes y el progreso de la partida, inserta una Memory Card (Tarjeta de Memoria) (8MB) (para PlayStation®2) en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1 de tu sistema PlayStation®2. Puedes cargar datos del juego previamente guardados de la misma Memory Card (Tarjeta de Memoria) (8MB) (para PlayStation®2) o de otra que contenga partidas guardadas.

La historia...

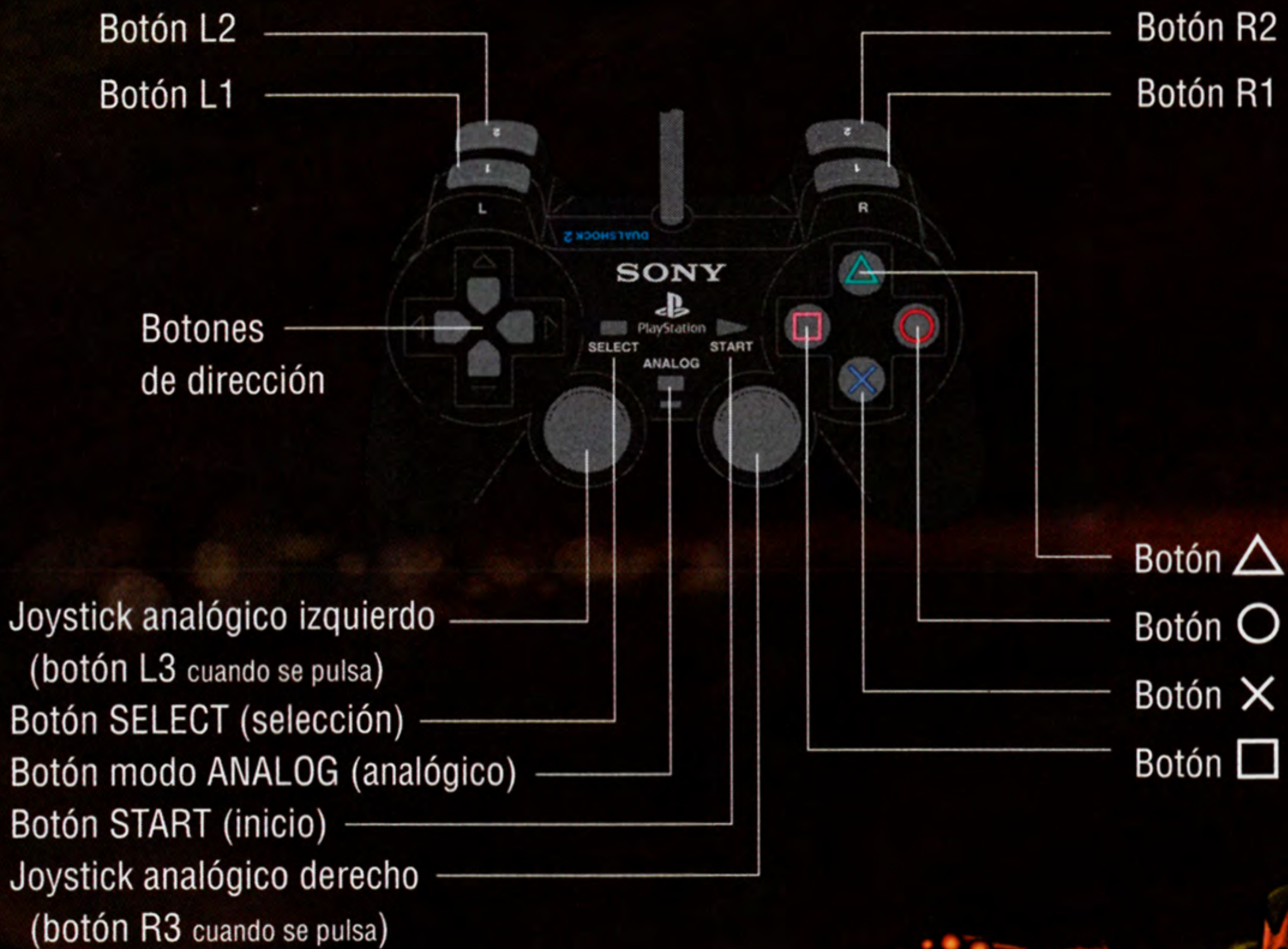
La historia sigue a los Motorratones de Marte en su búsqueda del único dispositivo que puede salvar su planeta natal, Marte, de la destrucción: el Regenerador. Pero no son los únicos que quieren este poderoso objeto: Hairball, cabecilla de la despiadada raza felina de los "gatatonios", y Ronald Rump, malvado promotor inmobiliario, quieren el Regenerador para sus propios y malvados fines, ¡y lanzarán lo que sea contra nuestros héroes para conseguirlo! Pero no hay nada que temer, los Motorratones no están solos; tienen amigos por todo el sistema solar que les ayudarán cuando las cosas se pongan feas. Es una contienda llena de acción que empieza en la Tierra y culmina en el planeta Marte, ¡con el destino de ambos planetas en la balanza!

Podrás controlar una "burra" salvaje equipada con láser, cañones, cohetes y dispositivos y correr por las calles de Chicago tiroteando a los enemigos y haciendo saltos de locura. De vez en cuando, te bajarás de la moto y te enzarzarás en broncas callejeras llenas de acción.



Inicio

CONFIGURACIÓN DEL MANDO ANALÓGICO DUALSHOCK®2



Modos de juego

Modo Conducción

Introducción

En este modo, el jugador conduce su moto por las calles de la ciudad, combatiendo enemigos y realizando saltos mientras intenta completar un objetivo global. El jugador tiene un arsenal de armas y de ataques para combatir a sus enemigos. Los enemigos vendrán de diferentes formas: a pie, en moto y conduciendo coches u otros vehículos.



Controles

Estos son los controles para el modo Conducción:

Disparar arma trasera (botón L2)

Disparar arma secundaria (botón L1)

Girar moto (joystick analógico)



Girar moto (joystick analógico izquierdo) – gira la moto a la derecha y a la izquierda.

Cuanto más muevas el joystick, más cerrado será el giro.

Acelerar (botón \times) – acelera la moto. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón, más acelerará la moto hasta que alcance la velocidad máxima.

Frenar (botón \square) – hace que la moto pierda velocidad.

Impulsores (botón R2) - da un impulso repentino de velocidad a la moto. Lo mejor es utilizarlo justo antes de un salto para aumentar el alcance del mismo. Para usar el impulso necesitas combustible. Cada vez que utilizas el impulso, se consume combustible. Puedes reabastecerlo recogiendo un potenciador de impulso. También puedes obtener un impulso pulsando el botón \times dos veces.

Habilidad especial (botón \circ) - utiliza la habilidad especial del héroe. Cada vez que la utilices, se consumirá un poco de adrenalina.

Disparar arma principal (botón R1) – dispara el arma principal de la moto. El arma principal tiene munición ilimitada, pero puede recalentarse si se dispara demasiado.

Disparar arma secundaria (botón L1) – dispara el arma secundaria de la moto. Cuando un jugador recoge un arma secundaria, viene con una cantidad limitada de munición. Cuando la munición se agota, el jugador se queda sin arma secundaria y debe recoger una nueva.

Algunas armas secundarias utilizan un retículo secundario para apuntar, como los misiles guiados, por ejemplo. Por defecto, se selecciona siempre un objetivo secundario (generalmente el enemigo más cercano), pero el jugador puede cambiarlo con el botón R3. Al disparar el arma secundaria, ésta apuntará al objetivo seleccionado.

Cambiar objetivo secundario (botón R3) – cambia el objetivo del arma secundaria.

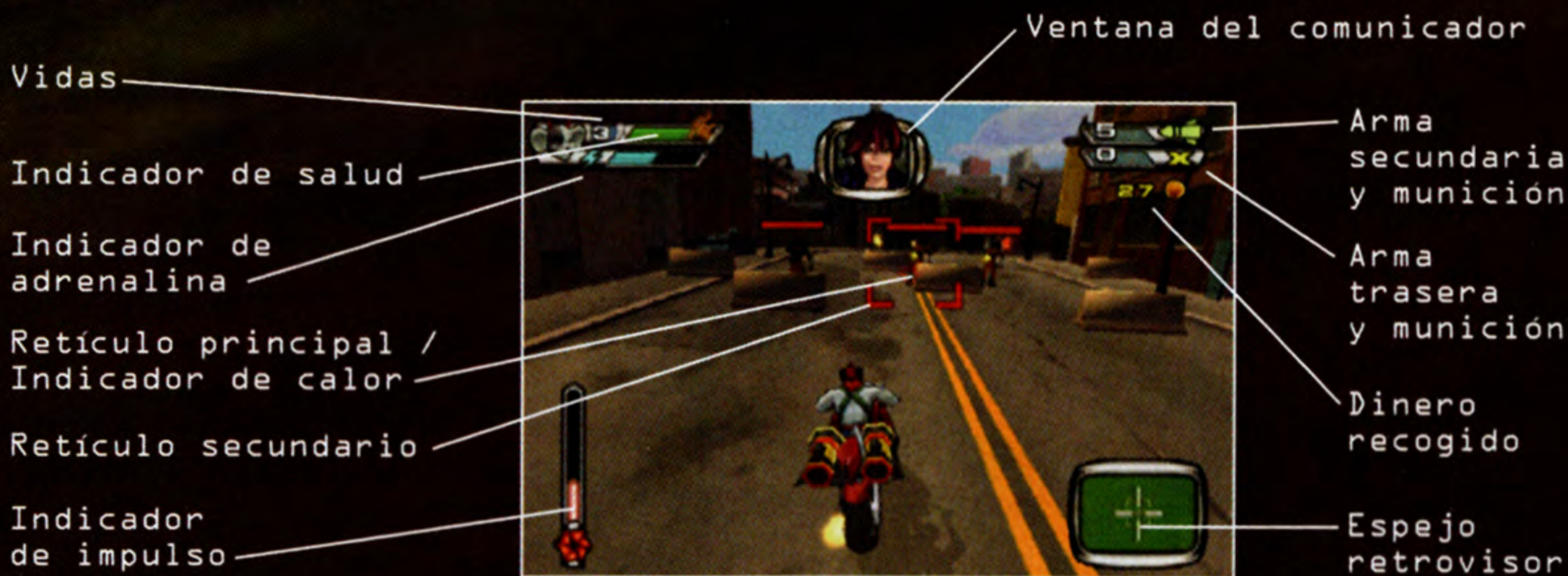
Disparar arma trasera (botón L2) – dispara el arma trasera de la moto. Cuando un jugador recoge un arma trasera, viene con una cantidad limitada de munición. Utiliza el retrovisor para ver a los enemigos acercarse por detrás.

Megamoto (botón \triangle) – la Megamoto aparece cuando el indicador de adrenalina está completamente lleno.

Caballito – tira hacia atrás del joystick analógico izquierdo para hacer un caballito con la moto. Si te impulsas en medio de un caballito, puedes saltar por el aire.

Interfaz del modo Conducción

Estos elementos se explican a continuación:



Indicador de salud

El porcentaje de salud restante está representado por una barra horizontal. Cuando el indicador llegue a cero, el jugador será destruido.

Retículo principal / Indicador de calor

Se utiliza para apuntar con el arma principal. Una barra pequeña justo debajo del retículo principal indica el calor del arma. Esta barra se llena a medida que el jugador dispara su arma. Si la barra se llena del todo, el arma se recalientará y el jugador no podrá dispararla durante un breve período de tiempo. Tras unos segundos, el indicador de calor se vaciará, permitiendo disparar de nuevo.

Retículo secundario

Se utiliza para apuntar con el arma secundaria.

Arma secundaria y munición

Muestra el arma secundaria actual y la cantidad de munición restante.

Arma trasera y munición

Muestra el arma trasera actual y la cantidad de munición restante.

Indicador de combustible de impulso

Cantidad de combustible de impulso restante. Al usar el impulso consumes combustible.

Indicador de adrenalina

La adrenalina se consume cuando el jugador utiliza su habilidad especial o el modo Megamoto. Puedes rellenarlo con un potenciador de adrenalina.

Vidas

Muestra el número de vidas que le quedan al jugador. Cuando al jugador se le acaban las vidas, se le devuelve a la pantalla de selección de misión.

Ventana del comunicador

Ventana del comunicador. Cuando los aliados de los Motorratones tienen algo que decir, utilizan el comunicador. La ventana del comunicador muestra qué personaje está hablando y lo que está diciendo.

Espejo retrovisor

Este es el retrovisor. Muestra la zona que está justo detrás de la moto del jugador. Ayuda con el uso de armas traseras.

Dinero recogido

Muestra cuánto dinero se ha recogido durante la misión actual.

Elegir un personaje y una moto

Antes de que comience cada misión, el jugador elegirá con qué héroe jugar durante esa misión.

Cada héroe tiene sus propias habilidades especiales y sus puntos débiles y fuertes únicos, definidos en el impulso, el manejo y la vitalidad.

Impulso determina cuánto combustible de impulso puede llevar la moto de una vez.

Manejo capacidad de giro de la moto.

Vitalidad la durabilidad de la moto. Cuanto más alta sea la vitalidad, más daño podrá soportar la moto antes de ser destruida.

El jugador elige entre Bujía, Vinnie o Modo.



Bujía

Bujía es un personaje bien equilibrado. No destaca en ningún campo en particular, pero seguro que sale airoso en la mayoría de las situaciones gracias a esa naturaleza equilibrada.

Habilidad especial: utiliza sus bombas para producir una ráfaga intensa. Todos los enemigos de alrededor reciben daño.



Vinnie

Vinnie es rápido y ágil, lo que le permite correr más rápido y esquivar fácilmente los disparos enemigos. Su desventaja es que es un poco delicado y tiene una vitalidad baja.

Habilidad especial: dispara un disco de energía a un único objetivo, causando un daño masivo.



Modo

¡Modo es un gran ratón! Es lento y no conduce la moto tan bien como sus hermanos, pero le sobra con su pura durabilidad. Modo puede soportar una gran cantidad de daño antes de que lo saquen de escena.

Habilidad especial: escudo biónico. Modo utiliza su brazo biónico para producir un escudo de energía alrededor de su moto. Por un breve período de tiempo, Modo sólo recibe una fracción del daño normal de los ataques enemigos.



Megamoto

La Megamoto es un movimiento especial que aparece cuando el indicador de adrenalina está lleno. Cuando suceda esto, el jugador puede pulsar el botón para la Megamoto. Al usarla consumirás toda la adrenalina del indicador de adrenalina.

Al realizar la Megamoto, los dos héroes que no han sido elegidos aparecen en escena y se unen a la moto del jugador, creando un gran vehículo. ¡La Megamoto tiene mayor vitalidad y potencia de disparo triple!

Armas del modo Conducción

Estas son las armas que los héroes pueden llevar en la moto y usar durante la partida.

Armas principales

Lo siguiente es una lista de todas las armas principales que aparecen en el juego.



Ametralladora

La ametralladora es el arma principal más débil del arsenal de los Motorratones. Es una ametralladora de calibre 0,15 que dispara balas de plomo normales. Es el arma predeterminada que el jugador tendrá siempre disponible.



Cañón Gauss

Un arma balística superior a la ametralladora. Dispara balas de uranio empobrecido.



Arma láser

Esta arma de energía es más potente que la ametralladora y que el cañón Gauss. Dispara rayos láser de gran potencia en rápida sucesión.



Cañón de plasma

¡El arma definitiva! El cañón de plasma dispara devastadores rayos de pura energía de plasma.

Armas secundarias

Las armas secundarias son armas especiales de uso limitado que el jugador puede recoger y usar en el transcurso de una misión. Al recoger un arma secundaria, aparece en pantalla la cantidad de disparos (munición) restantes. Cuando se acaba la munición, el arma queda vacía y el jugador debe recoger otra arma secundaria.

Misiles no guiados

Estos misiles pegan un buen zambombazo, pero no siguen al objetivo.

Misiles guiados

Estos útiles misiles persiguen y destruyen, siguiendo a su objetivo hasta su detonación.

Misiles de zona

Estos misiles guiados provocarán una gran explosión al impactar, dañando a varios enemigos cercanos.

Lluvia de misiles

¡Dispara y olvídate! Una descarga de misiles, cada uno siguiendo automáticamente un objetivo cercano.

Rayo destructor

Dispara un haz continuo de potente energía sobre un único objetivo. Cualquier otro enemigo que se interponga recibirá daño.

Rayo liquidador

Dispara un haz instantáneo de energía en un único objetivo, causando un daño masivo.

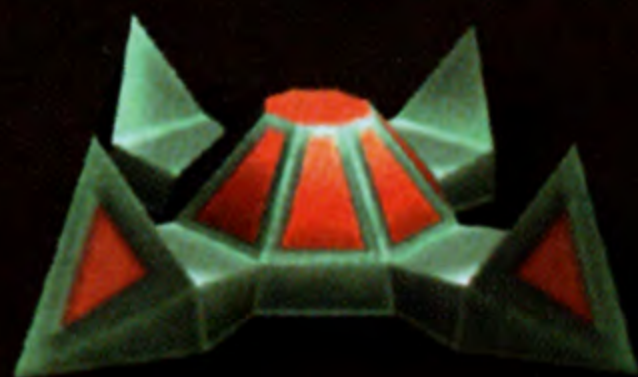
Bomba nuclear

Esta minibomba nuclear producirá una devastadora onda nuclear que aniquilará a todos los enemigos de una gran zona.



Armas traseras

Las armas traseras son también armas especiales de uso limitado que el jugador puede recoger y usar en el transcurso de una misión. Al recoger un arma trasera, aparece en pantalla la cantidad de disparos (munición) restantes. Cuando se acaba la munición, se agota el arma y el jugador debe recoger otra arma trasera.



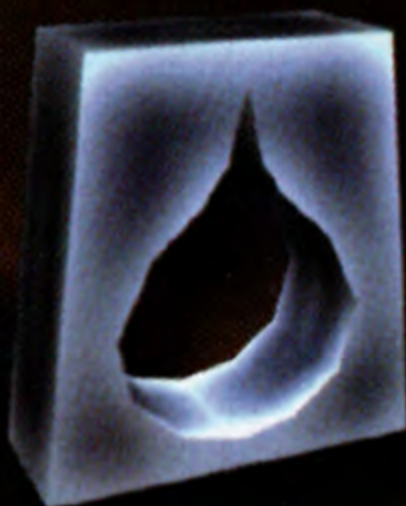
Minas

El jugador suelta una mina en la carretera. Si un enemigo la toca, recibirá daño. Los enemigos débiles morirán al instante.



Minas guiadas

Similares a las minas normales, pero una vez soltadas, tienden a moverse automáticamente hacia el objetivo enemigo más cercano. Si un enemigo la toca, recibirá daño. Los enemigos débiles morirán al instante.



Superficie aceitosa

Rocía una capa resbaladiza de aceite tras el jugador, haciendo que los enemigos giren sin control y se estrellen.



Cortina de humo

Salen enormes nubes de humo del vehículo del jugador, cegando temporalmente a los enemigos detrás del jugador y haciéndoles detenerse en el camino varios segundos.



Pinchos

Caen trozos de metal como cuchillas de afeitar, que rajan los neumáticos de los enemigos.





Modo Bronca

Introducción

En ciertos puntos durante una misión el héroe dejará su moto y se engarzará en un combate mano a mano con los enemigos. El juego se convierte en un juego de pelea cuerpo a cuerpo.

Controles Estos son los controles para el modo Bronca:

Bloqueo

(botón L1)



Habilidad especial

Ataque fuerte /
Ataque de carga

Ataque rápido

Mover personaje

Mover personaje (joystick analógico izquierdo) – mueve al personaje por el entorno.

Bloqueo (botón L1) – el personaje asume una posición de bloqueo. El daño de los ataques entrantes se reduce o es eliminado en un porcentaje.

Ataque rápido (botón X) – el personaje realiza un rápido ataque cuerpo a cuerpo. Es un ataque rápido, pero hace poco daño.

Ataque fuerte (botón □) – el personaje realiza un fuerte ataque cuerpo a cuerpo. Se tarda más en realizar este ataque que un ataque rápido, pero inflige más daño.

Ataque de carga (botón □) – el jugador mantiene pulsado el botón de ataque fuerte y sigue cargando la potencia del ataque hasta que lo suelta. Al soltar, se lleva a cabo el ataque. A esta clase de ataque le puede seguir un ataque rápido. Este ataque no puede ser realizado al bloquear. Un ataque de carga puede romper el bloqueo de un enemigo.

Habilidad especial (botón ○) – cada héroe (Bujía, Modo, Vinnie) tiene una habilidad especial en el modo Bronca. Este botón ejecuta la habilidad especial del héroe.

Interfaz del modo Bronca

Estos son los controles del modo Bronca:



Vidas

Indicador de salud

Indicador de adrenalina

Dinero recogido

Salud del enemigo

Jugador

Indicador de salud

El porcentaje de salud restante está representado por una barra horizontal. Cuando el indicador llegue a cero, el jugador pierde una vida.

Salud del enemigo

Esta barra representa la salud del enemigo que está siendo atacado.

Indicador de adrenalina

El indicador de adrenalina se consume al utilizar la habilidad especial del héroe. Puedes rellenarlo con un potenciador de impulso.


Vidas Muestra el número de vidas que le quedan al jugador. Cuando al jugador se le acaban las vidas, es devuelto a la pantalla de selección de misión.

Dinero recogido Muestra cuánto dinero se ha recogido durante la misión actual.





Movimientos específicos del héroe en modo Bronca

Las habilidades especiales (botón ) para cada personaje en este modo son las siguientes:

Bujía – ráfaga intensa. Utiliza sus bombas para producir una ráfaga intensa. Todos los enemigos de alrededor reciben daño.

Modo – escudo biónico. Modo utiliza su brazo biónico para producir un escudo de energía alrededor de su cuerpo. Por un breve período de tiempo, Modo sólo recibe una fracción del daño normal de los ataques enemigos.

Vinnie – acrobacia golpe. Lanza su disco de energía al suelo, aturdiendo temporalmente a todos los enemigos a su alrededor. Esto le da tiempo para reaccionar ante otras amenazas.



Potenciadores

Los potenciadores son elementos que puede recoger el jugador durante una misión simplemente pasando por encima. Sus efectos son instantáneos.



Salud

Al recoger el potenciador de salud se repone el indicador de salud del jugador.



Vida extra

Concede al jugador una vida extra.



Todos los modos

Los siguientes potenciadores aparecen tanto en el modo Conducción como en el modo Bronca

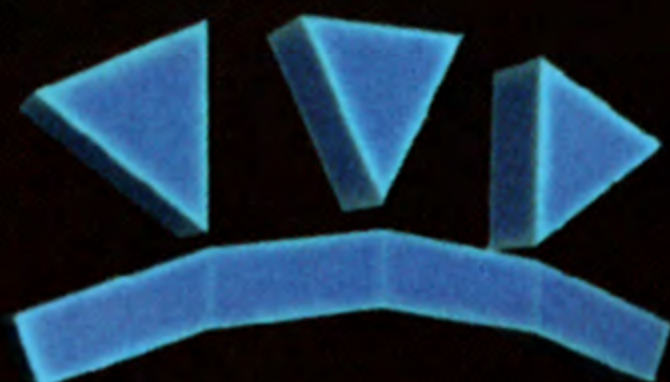
Adrenalina Repone el indicador de adrenalina. El indicador de adrenalina se usa cuando el jugador usa la habilidad especial de su moto en el modo Conducción, o la habilidad especial de su personaje en el modo Bronca.



Moneda Al recoger una moneda aumentan los fondos del jugador. Las monedas pueden soltarlas los enemigos o se pueden recoger.

Modo Conducción

Los siguientes son potenciadores que aparecen en el modo Conducción.



Modificación de escudo de energía

Rodea la moto del héroe con un escudo de energía translúcido. Te hace invencible ante los enemigos por un corto período de tiempo.



Modificación de hiper disparo

Una modificación tecnológica que aumenta temporalmente el ritmo de disparo de tu arma principal. Además, es imposible que el arma se sobrecaliente en ese tiempo.



Modificación de hiper daño

Tu arma principal causará más daño por un breve período de tiempo.



Modificación infinita

Un maravilloso dispositivo tecnológico. Por un breve período, tu arma secundaria tiene munición ilimitada.



Combustible de impulso

Este depósito de combustible de impulso llena parte del depósito de impulso.

Modo Bronca

Los siguientes potenciadores aparecen en el modo Bronca.




Nudilleras de metal

Tus ataques cuerpo a cuerpo causarán más daño por un breve período.





Taller “La última oportunidad”

Puedes acceder al taller “La última oportunidad” desde la pantalla de selección de misión pulsando el botón . En el taller, puedes comprar todo tipo de mejoras para tus héroes con las monedas que has recogido durante las misiones.

Principal

Aquí puedes comprar nuevas armas principales. También puedes comprar mejoras para cada tipo de arma principal.

Secundaria

Aquí puedes comprar armas secundarias. Empezarás la siguiente misión con el arma secundaria que hayas comprado. Pero como las armas secundarias son desechables, no podrás seguir teniendo el arma una vez que hayas gastado toda su munición. Por esa razón, las armas secundarias son relativamente baratas.

Moto

Aquí puedes mejorar los tres atributos de la moto del héroe actual: depósito de impulso, manejo y vitalidad.

Trasera

Aquí puedes comprar armas traseras. Empezarás la siguiente misión con el arma trasera que hayas comprado. Pero como las armas traseras son desechables, no podrás seguir teniendo el arma una vez que hayas gastado toda su munición. Por esa razón, las armas traseras son relativamente baratas.

Gimnasio

Aquí puedes comprar nuevos combos para el héroe actual. Una vez que compres un combo, podrás usarlo en todas las broncas.

Recompensas extra

Puedes ganar recompensas extra especiales recogiendo estrellas. Hay cinco estrellas ocultas en cada misión, lo que hace un total de 75 estrellas que recoger. Algunas son fáciles de encontrar, mientras que otras están escondidas o es difícil alcanzarlas. ¡Mantén los ojos abiertos y no te rindas!

Puedes ganar recompensas basadas en la cantidad total de estrellas que hayas recogido. Por cada cinco estrellas recogidas, el jugador recibirá una recompensa. Si el jugador recibe una recompensa, se verá en la pantalla Misión Completa.



Comenzar una nueva partida y guardar / cargar partidas

Al comienzo de la partida el jugador tiene tres opciones:

Nueva partida

– al seleccionarla comenzará una nueva partida. Tendrás que seleccionar una ranura para guardar la nueva partida.

Continuar

– seleccionando esto se cargará automáticamente la partida guardada más reciente.

Cargar partida

– al seleccionar esto, el jugador tendrá que seleccionar una partida previamente guardada para cargar.

El progreso del juego se guarda automáticamente al completar con éxito cada misión. Se puede deshabilitar la opción de guardado automático en el menú opciones.

El jugador puede también guardar o cargar manualmente una partida en cualquier momento seleccionando las opciones "Guardar" y "Cargar" del menú principal.





Créditos

BRENTWOOD FUNNIES, INC.
Created By – Rick Ungar

CRITERION

EXECUTIVE PRODUCER
Ted Bather

**OCTAGON ENTERTAINMENT /
MERSCOM LLC**

James Barrell
Jennifer Cooper
Dan Fitzgerald
Joe Halby
Dana Harris
Lloyd Melnick
Ben Moy
Kirk Owen
Paul Potera
Jay Powell
Nick Quante
Marc Racine
Lizze Stewart
Patrik Talbert
Louis Torres

CREAT STUDIOS, INC.

PRODUCER (ST. PETERSBURG, RUSSIA)
Mike Fedorov

PRODUCER (BOSTON, MASSACHUSETTS)
David J. Lennon

STUDIO ART DIRECTOR
Raymond Monday

**ASSOCIATE PRODUCER /
FMV PRODUCER**
Stan Bogdanov

LEAD PROGRAMMER
Alexei Kuznetsov

ART LEAD
Anton Oparin

3D PRODUCTION DIRECTOR
Akjol Abdulin

LEAD INTEGRATOR
Andrey Tarnovskiy

3D PRODUCTION SUPERVISOR
Dmitriy Astakhov

GAME / FMV SOUND DIRECTOR
Alexander Dudarev

Uses Bink Video.
Copyright (C)
1997-2006 by
RAD Game Tools, Inc.

GAME DESIGNERS

Jack Davis
Alexander Lohov
Dimage Sapelkin
Gleb Yaltchik

SCRIPT PROGRAMMERS

Artem Kolbasin
Dmitriy Ratushnyy
Ilya Safyannikov

PROGRAMMERS

Yakov Filatov
Rostislav Khlebnikov
Dmitry Lebedev
Anthony Yakovlev
Eugeny Zayakin

3D MODELERS

Dmitry Astapkovich
Olga Budanova
Ekaterina Fedorova
Natalja Fedorova
Dmitry Pisminsky
Irina Pleshak
Yuri Sitnikov

CONCEPT ARTIST

Ilya Mavidi-Rudnev

ANIMATORS

Denis Demyanov
Vladimir Uryashov

UI ARTIST

Mikhail Yarovikov

QUALITY ASSURANCE

Vadim Denschikov
Danila Pavlov
Yulya Sokolova
Anton Schukin

FMV DIRECTOR

Vladimir Alexandrov

FMV TEAM

Artem Artemyev
Denis Demyanov
Marina Dmitrieva
Ekaterina Fedorova
Yuriy Ilin
Oleg Kryakin
Ilya Mavidi-Rudnev
Alexey Michailov-Yarovoy
Segrey Patrakov
Alexey Popov
Vladimir Uryashov

ADDITIONAL CREDITS

**VOICE RECORDING
PRODUCED BY**
Gang Of Seven Animation
In Association With
Tom T. Animation, Inc.

PRODUCER/VOICE DIRECTOR
Tom Tataranowicz

VOICE TALENTS OF
Dorian Harewood as
Modo / Claw 9000
Rob Paulsen
as Throttle / Hairball /
Claw Trooper
Ian Ziering
as Vinnie
James Avery
as Cataclysm /
Cat Commando
Jess Harnell
as Ronaldo Rump /
Narrator / Goon
Leeza Miller
as Charley
Dina Sherman
as Carbine
Jim Ward
as Stoker

CASTING & SCHEDULING
Deborah Zak

INTERNS
Sharon Burian
Adrian Ceballos
Rebecca Fisch
Autumn Frederickson
Leila Tilghman

**RECORDING &
DIALOGUE EDITING**
Studiopolis, Inc.

ENGINEERS
Eric Lewis
Ernie Sheesley

2ND ENGINEER
Joseph Moeller
Sean Kelley

EDITOR
Terry Reiff

MUSIC BY
William Kevin Anderson

**CREAT STUDIOS
SPECIAL THANKS**

Kerim Borchaev
Blagoy Borisov
Olga Borisova
Anna Boykova
Anastasia Bozhich
Fedor Druzhinin
Ivan Gavrenkov
Mikhail Glazyrin
Eugeny Ivanov
Maxim Klochkov
Roman Klochkov
Anton Kozyrev
Dmitry Makarov
Viktor Nakidailo
Sergey Patrakov
Alexander Pavlov
Anton Petrov
Michail Philatov
Ilja Popenker
Andrey Povarov
Tanya Pushkareva
Aleksey Rehlov
Alexey Rubel
Sergey Shipilov
Irina Shoistik
Vitaliy Shushko
Vladimir Starzhevsky
Ruslan Svobodin
Roman Tkachenko
Anton Trutse
Daniel Usmanov
Slava Volodarskiy
Dmitriy Voronov
Olga Yaltchik
Sergey Zubakov
Alla Zubakova

THE GAME FACTORY

QG/DK :
Henrik Mathiasen
Thomas Holdorf
Michael Ellermann
Anja Knudsen
Mette Helm-Petersen
Christel Laursen
GB :
Giles Jones
Mark Jackson
Lucinda Digweed
US :
Leah Kalboussi
Nic Ashford
Melissa Menton
Damian Sarrazin
Sonya Weaver-Johnson
John Tullock
Michele Wang

Graphics artist
Kåre Arndt

Localization
DL Multimedia

Garantía

The American Game Factory Inc garantiza al comprador original de este producto de software de The American Game Factory Inc que el medio en que este programa informático está grabado está libre de defectos de material y de fabricación por un periodo de noventa (90) días desde la fecha de compra. Este programa de software de The American Game Factory Inc se vende "tal cual", sin daños de garantía expresos o implícitos de ningún tipo, y The American Game Factory Inc no es responsable por pérdidas o daños de cualquier tipo como resultado del uso de este programa. The American Game Factory Inc se compromete durante un periodo de noventa (90) días a reparar o reemplazar, a su discreción, cualquier producto de software de The American Game Factory Inc, de forma gratuita, con gastos de correo pagados, presentando la prueba de compra, en su Centro de servicios de fábrica. Esta garantía no aplica al desgaste normal por el uso. Esta garantía no se aplicará y será nula si el defecto del producto de software de The American Game Factory Inc se debe a mal uso, uso irrazonable, maltrato o negligencia.

ESTA GARANTÍA REEMPLAZA CUALQUIER OTRA GARANTÍA Y NINGUNA OTRA REPRESENTACIÓN NI ALEGACIÓN DE NINGÚN TIPO SERÁ VINCULANTE NI OBLIGARÁ A The American Game Factory Inc. CUALESQUIER GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTÍAS DE COMERCIALIDAD O DE ADECUACIÓN A UN PROPÓSITO EN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS MENCIONADO ANTERIORMENTE. EN NINGÚN CASO SERÁ RESPONSABLE The American Game Factory Inc POR CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTAL, O RESULTANTE DEBIDO A LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE DE The American Game Factory Inc.

Algunos estados no permiten limitaciones en cuanto a la duración de una garantía implícita o en cuanto a exclusiones o limitaciones de los daños incidentales o resultantes, de modo que las anteriores limitaciones o exclusiones de responsabilidad podrían no aplicar en su caso. Esta garantía le concede derechos específicos, y también puede tener otros derechos que varíen según los estados.

The American Game Factory Inc.
1337 3rd St. Promenade, Suite 301
Santa Monica, CA 90401

Servicio de atención al cliente: salesUS@gamefactorygames.com

www.gamefactorygames.com





www.bikermice.tv



© 2007 The American Game Factory Inc. 1337 3rd St. Promenade, Suite 301, Santa Monica, CA 90401
www.gamefactorygames.com

Biker Mice from Mars® and all character names are the registered trademarks of Brentwood Television Funnies, Inc., ©1992-2006.

Biker Mice From Mars music © Criterion Limited 2006. Licensed by Criterion Licensing Ltd. Uses Bink Video.

Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Developed by Creat Studios.

Biker Mice from Mars® y los nombres de todos los personajes son marcas registradas de Brentwood Television Funnies, Inc., ©1992-2006.
Música de Biker Mice From Mars © Criterion Limited 2006. Bajo licencia de Criterion Licensing Ltd. Usa Bink Video. Copyright © 1997-2006 por
RAD Game Tools, Inc. Desarrollado por Creat Studios.