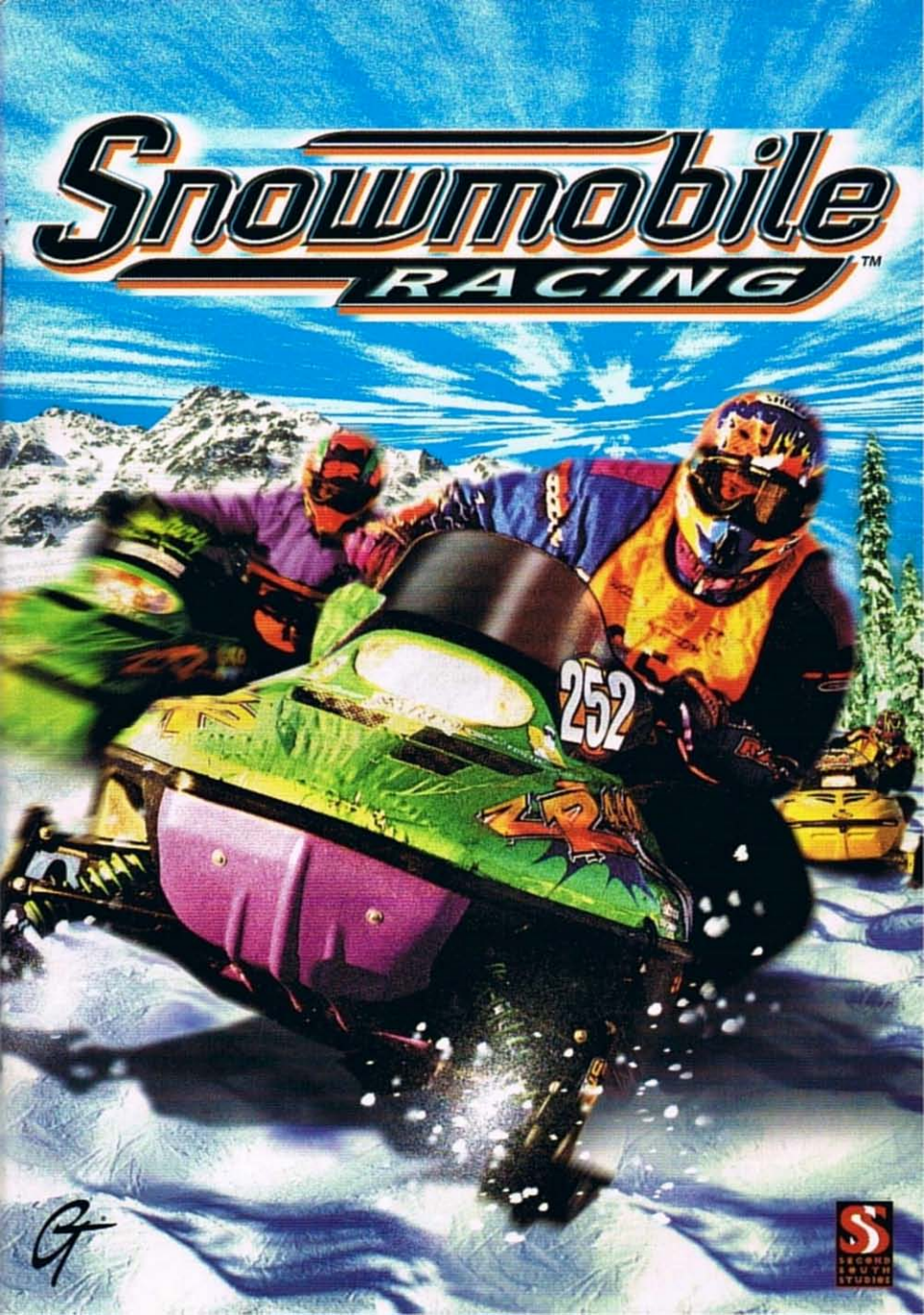
Snowmobile RACING™





GOAT INDUSTRIES, INC.
1 GOAT TRAIL, CLYDE PARK, MONTANA 59018
PHONE: (406) 578-2300 FAX: (406) 578-2500

Manuel

TABLE OF CONTENTS

System Requirements	2
Installation	2
Main Menu	3
Tracks	3
Preparing For The Ride	4
Ready, Set, Go!	5
Troubleshooting	6
Technical Support	9

Le Vieux Manuel

Snowmobile Racing

Welcome to Snowmobile Racing from Second South Studios and GT Interactive—the first 3D snowmobile racing game! Snowmobile Racing lets you drive on one of four scenic, yet challenging locations. Polish your skills with a practice session or compete against four other snowmobilers in a race to the finish line! We hope you enjoy the ride!

SYSTEM REQUIREMENTS

Minimum Configuration

- PC running Windows 95 or 98
- Pentium 90 processor
- CD-ROM drive
- 16MB RAM
- 16-bit DirectX-compatible video card
- 30MB of free hard disk space

Recommended Configuration

- Pentium 133 processor
- 4MB Direct3D-compatible 3D accelerator card
- DirectX-compatible sound card

INSTALLATION

Place the *Snowmobile Racing CD* in your CD-ROM drive. When the Autoplay box appears, click on the Install button on the bottom of the box. An installation dialogue box will automatically appear on your screen and lead you through the installation setup.



Once the installation is complete, the Autoplay box will reappear. You can click on *Play* (to play the game), *Options* (to display your system's configuration and to adjust the game's display settings), *Help* (to bring up the on-line help menu), or *Exit* (to exit the game and return to Windows). Clicking on Play takes you to the game's Main Menu.



If Your Computer's Autorun Feature Has Been Disabled

After placing the Snowmobile Racing CD in your CD-ROM drive, click on the Windows Start button, then Run. At the Run line type D:/SETUP and click OK or press Enter.

(Note: If your CD drive is not your D: drive, substitute the correct letter, press Enter, and then follow the onscreen instructions.)

In Windows, click on Start, then Programs, then Snowmobile Racing, and finally click on the Snowmobile Racing icon. This will bring you to the main menu.



Unofficial Manual

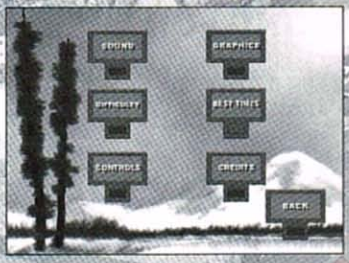


MAIN MENU

When the program starts, the Main Menu will appear. The menu—which can be navigated either via standard mouse clicks or arrow keys ◄ ▲ ► ▼ followed by hitting Enter—allows you to choose from the following gaming options:

Race—Compete against four other drivers on one of four snowy, frozen terrains.

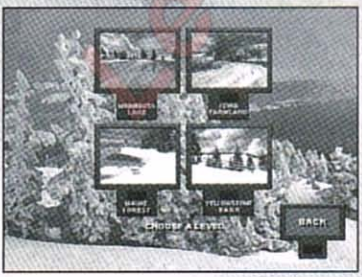
Practice—Improve your skills by practicing on one of four snowy, frozen terrains.



Options—Allows you to adjust the volume (Sound); to adjust the graphics resolution (Graphics); to race as a novice, intermediate, or expert snowmobiler (Difficulty); to view your racing stats (Best Times); to view the control keys (Controls); to view the game's credits (Credits); or to return to the previous menu (Back).

Note: *If you are running a minimum system configuration, the game will run more smoothly if you adjust the viewport, graphics resolution, and detail level to the minimum setting (e.g., 1/4-screen window, 320x200 resolution, and low detail level).*

Quit—Exit the game and return to Windows.



TRACKS

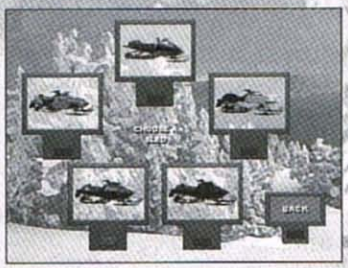
There are four snowy, frozen tracks on which to race your snowmobile. Choose from:

Minnesota Lake—Try to take 1st place as you race to the finish line on and around one of Minnesota's 10,000 lakes. Brave your competitors on the lake's icy slippin' and slidin' surface while you try to avoid collisions in the dangerous figure-8 crossover.

Iowa Farmland—Race with the competition around a track lined with hay bales. You'll race through an empty barn, and travel around silos and past a farmhouse to the finish line while traveling over this version of the Midwest's rolling hills through deep furrows and muddy irrigation ditches.

Maine Forest—You haven't seen scenic New England in the winter until you've traveled the state's snow- and ice-covered, forested track. Try to stay ahead of the pack as you race over a covered bridge, past a lighthouse, and around the Atlantic Ocean's rocky coast.

Yellowstone Park—Pine trees dot the landscape as you climb the mountains in a loop around this scenic National Park. But don't spend too much time looking at wildlife, bubbling mud pots, and geysers! This track takes you around a fence-lined route with sharp corners, steep hills, and past Old Faithful before you cross the finish line.



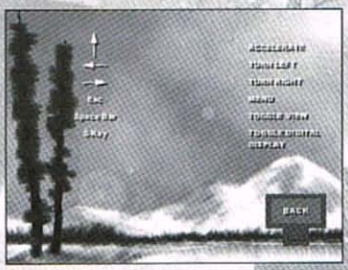
PREPARING FOR THE RIDE

After selecting a track, and choosing your favorite racing machine you're ready to race!

Operate your snowmobile using the following arrow keys:

- ▲ Accelerate
- ◄ Turn to the left
- ► Turn to the right

Note: When driving, "brake" or stop by simply removing your finger from the "accelerator" (up arrow key).



Use the following keys to modify your game options or game display, or to check statistics during gameplay:

Esc—Brings up a menu that allows you to modify four different features during gameplay: Viewport, Resolution, Detail Level, and Exit.

"S" key—Toggle Digital Display. Removes digital statistics (time, lap indicator, and speed) from the screen display.

Space bar—Toggle View. Allows you to change your point of view during gameplay. Three options are available: behind-the-sled perspective (standard), closeup perspective, and the rider's perspective.

Note: (1) All menus can be navigated via standard mouse clicks or by using the arrow keys followed by hitting Enter. (2) During the race, the mouse is not usable—even in the pause menu.

READY, SET, GO!







The different environments offer you a choice of terrains with elements that can be used to your advantage. Here are tips that might help you improve your race by choosing your best path.

- Some locations have a section of hilly surfaces. These sections are typically flatter along the sides, and feature natural hills or moguls—places to CATCH BIG AIR—in the middle. In deciding your strategy, choose between taking the long way around the bumps, or picking a straighter, shorter path over the bumps that may slow you down.



- Some locations have sections of ice. On this slippery surface, acceleration is generally slower, and turning more difficult.



- Some locations have patches of mud. Because the mud tends to slow down the snowmobile, try to avoid it as much as possible.



- Tight turns will slow the snowmobile down, so making a sharp turn on the inside of the track may not always be the fastest path through a turn.

TROUBLESHOOTING

Problem: The game runs slowly.

Solution: Shut down any other programs running in the background. Go into the graphics options menu and change the screen resolution to a smaller size. Also try choosing a lower detail level.

If 3D Acceleration is not in use, the following maximum resolutions are recommended:

CPU Clock Speed	Recommended Resolution
90–150 MHz	320x200
150–200 MHz	320x240
200–266 MHz	512x384
266–300 MHz	640x400
300 MHz +	640x480

(**Note:** The above resolutions are subject to video card specification and drivers. Not all resolutions may be available.)

For 3D acceleration, running the game with a 3D card that has less than 4MB of video RAM is not recommended. If the game is run using less than 4MB of video RAM, select a lower resolution (512x384 maximum), otherwise the textures and on-screen text will appear garbled. If using an accelerator, make sure it is selected and that the bottom button (go to Main Menu, then Options, then Graphics) shows Direct 3D is enabled.

Problem: The sky has disappeared, and objects more than several hundred feet in front of the sled are not visible.

Solution: The game is probably switched to "Low Detail" mode. This is a "no frills" display mode that can be used on slower machines to help provide the smoothest gameplay possible at the expense of graphic detail. If more detail is preferred, go back to the graphics options and switch the detail level to "medium" or "high."

Problem: The sound drops out during the game.

Solution: Sound anomalies may be caused by outdated sound card drivers. Contact the manufacturer of the computer or of the sound card for a copy of the latest version of the driver. The driver may also be available for download from the computer or card manufacturer's Web sites.

Problem: When going through the game shell, the game quits just before a new race starts.

Solution: DirectX drivers may not be installed. Contact the manufacturer of the computer or of the video card for a copy of the latest version of the driver. The driver may also be available for download from the computer or card manufacturer's Web sites.

Problem: The sled turns although no key is being pressed. A joystick is installed.

Solution: The joystick may not be calibrated. To calibrate, go to the Windows Start button, then Settings, then Control Panel, and finally double-click on the Game Controllers icon. Follow the instructions for selecting and calibrating the joystick.

Problem: Playing the game causes dizziness or sickness.

Solution: Reduce the viewport to 1/4 screen. Some individuals are sensitive to a discrepancy between motion that is perceived by the eye but not felt. Reducing the size of the playing window creates a stationary frame for the eye to reference, minimizing the discrepancy.

The following troubleshooting issues relate specifically to users who have personal computers with 3D acceleration cards installed.

Problem: Even with 3D acceleration, the game is still slow.

Solution: Try reducing the screen resolution in the graphics menu. Also, not all 3D accelerators are created equal. Some older accelerators are actually slower than the 3D rendering that is done in software on newer machines. If this is the case, switch to the primary display driver and disable D3D to see if the speed improves.

Problem: The game occasionally pauses.

Solution: Close any other programs that are running in the background. Also, the graphics card may be slowing such CPU-intensive tasks as video gameplay. Contact the 3D card manufacturer for a copy of the latest version of the driver. The driver may also be available for download from the manufacturer's Web site.

Interplay

Problem: The motion of the snowmobile and scenery appears jerky.

Solution: The Direct-X drivers may be outdated. Contact the manufacturer of the computer or of the 3D accelerator card for a copy of the latest version of the driver. The driver may also be available for download from the computer or card manufacturer's Web sites.

Problem: Strange black bars appear at regular intervals on the road or surrounding snow.

Solution: The Direct-X drivers may be outdated. Contact the manufacturer of the computer or of the 3D accelerator card for a copy of the latest version of the driver. The driver may also be available for download from the computer or card manufacturer's Web sites.

Problem: On a few of the levels, the sound is stuttering.

Solution: First, make sure there are no other programs running in the background. Next, because the graphics card may be ruining the sound and/or other CPU-intensive tasks, get a copy of the latest version of the Direct-X driver for the accelerator card. The driver may also be available for download from the computer or card manufacturer's Web sites. It may also be a good idea to get the latest sound card drivers. If none of these solutions improve the sound, try reducing the resolution.

Le Virtuel Manuel

TECHNICAL ASSISTANCE

If you encounter technical problems with the game you should call the Technical Helpline which operates between the hours of 9am and 5.30pm, Monday - Friday. Please ensure that you are sitting in front of your computer or have full details of your computer configuration and the problem you are encountering when you call.

English speaking customers call 01923 209145.

NOTE: Please have a copy/printout of your CONFIG.SYS, AUTOEXEC.BAT and system details when contacting us. Please also have a copy of your system's memory details – This can be obtained by typing MEM the MS-DOS prompt.

Le Vieux Manuel

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le Vieux Manuel

SOMMAIRE

Configuration requise 2

Installation 2

Menu principal 3

Pistes 3

Préparation à la course 4

A vos marques, prêts, partez ! 5

Dépannage 6

Assistance technique 9

Le Vieux Manuel

Bienvenue dans Snowmobile Racing, le premier jeu de courses de skidoo, créé par les studios Second South et GT Interactive ! Snowmobile Racing vous emmène dans quatre sites magnifiques et périlleux. Aiguisez vos talents avec une session d'entraînement ou affrontez quatre autres motoneigistes dans une course jusqu'à la ligne d'arrivée ! Nous espérons que vous apprécierez la promenade !

CONFIGURATION REQUISE

Configuration minimale

- PC fonctionnant avec Windows 95 ou 98
- Processeur Pentium 90
- Lecteur CD-ROM
- 16 Mo de RAM
- Carte vidéo 16 bits compatible DirectX
- 30 Mo d'espace disque

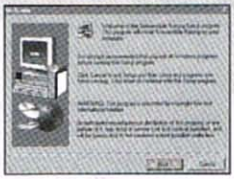
Configuration recommandée

- Processeur Pentium 133
- Carte accélératrice 3D de 4 Mo compatible Direct3D
- Carte son compatible DirectX

INSTALLATION



Insérez le *CD Snowmobile Racing* dans votre lecteur CD-ROM. Dès que la zone d'exécution automatique apparaît, cliquez sur le bouton Installer au bas de la zone. Une zone de dialogue d'installation apparaîtra automatiquement sur votre écran et vous indiquera la marche à suivre pour l'installation.



Une fois l'installation terminée, la zone d'exécution automatique réapparaîtra. Vous pouvez cliquer sur *Play/Jouer* (pour jouer au jeu), *Options* (pour afficher la configuration de votre système et effectuer des réglages d'affichage du jeu), *Help/Aide* (pour accéder au menu d'aide en ligne), ou *Exit/Quitter* (pour quitter le jeu et retourner sous Windows). En cliquant sur Play (Jouer), vous accèderez au Menu principal du jeu.



Si l'option d'exécution automatique de votre ordinateur a été désactivée

Après avoir inséré le CD Snowmobile Racing dans votre lecteur CD-ROM, cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur Exécuter. Dans la ligne d'exécution, tapez D:/SETUP et cliquez sur OK ou appuyez sur Entrée.

(Remarque : si votre lecteur CD n'est pas le lecteur D:, remplacez le D par la lettre correcte, appuyez sur Entrée, puis suivez les instructions à l'écran.)

Sous Windows, cliquez sur Démarrer, Programmes, puis sur Snowmobile Racing, avant de cliquer sur l'icône Snowmobile Racing. Vous accéderez ainsi au menu principal.

Abandonware Manuels

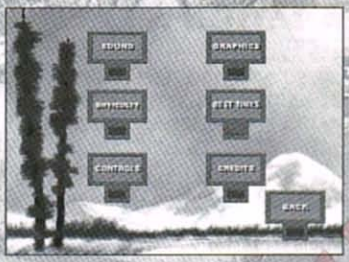


MENU PRINCIPAL

Lorsque le programme démarre, le Menu principal apparaît. Le menu, au sein duquel vous pouvez naviguer en utilisant une souris standard ou les touches fléchées ◄ ▲ ► ▼ puis la touche Entrée, vous permet de choisir parmi les options de jeu suivantes :

Race (Course) : affrontez quatre autres motoneigistes sur l'un des quatre sites enneigés.

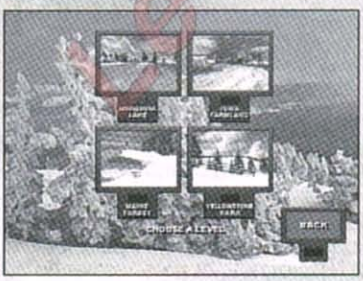
Practice (Entraînement) : améliorez vos compétences en vous entraînant sur l'un des quatre sites enneigés et gelés.



Options : vous permet de régler le volume (Sound/Son) ; la résolution des graphismes (Graphics/Graphismes) ; de participer à une course en tant que motoneigiste débutant, intermédiaire, ou expert (Difficulty/Difficulté) ; de voir vos statistiques de courses (Best Times/Meilleurs temps) ; de voir les touches de commandes (Controls/Commandes) ; de consulter les crédits du jeu (Credits/Crédits) ; ou de retourner au menu précédent (Back/Retour).

Remarque : *si vous utilisez une configuration minimale, le jeu fonctionnera mieux si vous réglez la fenêtre, la résolution des graphismes, et le niveau de détails au minimum (par exemple, fenêtre 1/4 d'écran, résolution 320 x 200, et niveau de détails bas).*

Quit (Quitter) : quitter le jeu et retourner sous Windows.



PISTES

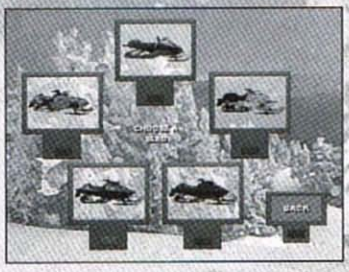
Vous pouvez lancer votre skidoo sur quatre pistes gelées et enneigées. Choisissez parmi :

Minnesota Lake (Lac du Minnesota) : essayez de décrocher la 1ere place sur la ligne d'arrivée après vous être lancé à fond autour de l'un des 10 000 lacs du Minnesota. Affrontez vos concurrents sur la surface verglacée et glissante du lac tout en essayant d'éviter les collisions au dangereux croisement en forme de 8.

Iowa Farmland (Terres arables de l'Iowa) : participez à une compétition se déroulant sur une piste délimitée par des meules de foin. Vous traverserez une étable vide, slalomerez entre des silos et dépasserez une ferme pour atteindre la ligne d'arrivée dans cette version des collines ondulées du Midwest parsemée de sillons profonds et de rigoles d'irrigation boueuses.

Maine Forest (Forêt du Maine) : vous ne connaîtrez pas les paysages d'hiver de la Nouvelle Angleterre tant que vous n'en aurez pas parcouru la piste forestière enneigée et verglacée. Essayez de rester en tête de cette course qui vous emmène sur un pont recouvert de neige, dépasse un phare, et longe la côte atlantique rocheuse.

Yellowstone Park (Parc de Yellowstone) : découvrez le paysage magnifique de ce parc national parsemé de pins en parcourant ses montagnes en boucle. Mais ne vous attardez pas trop à observer la faune, les flaques de boue bouillonnante et les geysers ! Cette piste vous emmène sur une route délimitée par des clôtures, aux virages abrupts, aux descentes raides, et vous fait passer à côté de Old Faithful avant la ligne d'arrivée.



PREPARATION A LA COURSE

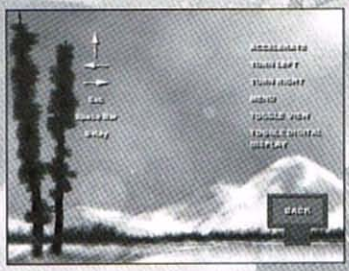
Après avoir sélectionné une piste et choisi votre engin de course préféré, vous voilà prêt à vous lancer dans la course !

Faites marcher votre skidoo à l'aide des touches fléchées suivantes :

- ▲ Accélérer
- ◄ Tourner à gauche
- ► Tourner à droite

Remarque : lorsque vous êtes lancé, « freinez » ou arrêtez-vous en retirant simplement votre doigt de « l'accélérateur » (touche flèche haut).

Utilisez les touches suivantes pour modifier vos options ou l'affichage du jeu, ou pour consulter les statistiques en cours de partie :



Echap : fait apparaître un menu qui vous permet de modifier quatre options différentes en cours de partie : Viewport (Fenêtre), Resolution (Résolution), Detail level (Niveau de détails), et Exit (Quitter).

Touche « S » : active/désactive l'affichage numérique. Supprime les statistiques numériques (temps, indicateur de tours, et vitesse) de l'affichage à l'écran.

Barre d'espacement : active/désactive la vue. Vous permet de changer de point de vue en cours de partie. Trois options sont disponibles : perspective derrière le traîneau (standard), perspective rapprochée, et perspective du motoneigiste.

Remarque : (1) vous pouvez naviguer au sein de tous les menus en vous servant des boutons d'une souris standard ou des touches fléchées puis de la touche Entrée. (2) Pendant la course, la souris n'est pas utilisable, même dans le menu de pause.

A VOS MARQUES, PRETS, PARTEZ !







Les différents environnements vous offrent un choix de terrains pourvus d'éléments pouvant être utilisés à votre avantage. Voici quelques conseils qui vous aideront probablement à améliorer votre course en choisissant le trajet qui vous convient le mieux.

• Certains trajets contiennent une section de surfaces vallonnées. Ces sections sont habituellement plus plates sur les côtés, avec des collines naturelles ou bosses (idéales pour S'ENVOLER TRES HAUT) au centre. Avant de décider de votre stratégie, choisissez entre le chemin le plus long contournant les bosses et un chemin plus direct passant par les bosses qui pourraient vous ralentir.



• Certains trajets ont des sections verglacées. Sur cette surface glissante, l'accélération est généralement plus lente, et il est plus difficile de tourner.



• Certains trajets sont agrémentés de flaques de boue. Comme la boue a tendance à ralentir le skidoo, essayez de l'éviter autant que possible.



• Les virages serrés ralentissent le skidoo, alors la meilleure méthode ne sera pas toujours de prendre un virage abrupt de l'intérieur de la piste.

DEPANNAGE

Problème : le jeu est lent.

Solution : éteignez les autres programmes fonctionnant à l'arrière plan. Allez dans le menu d'options des graphismes et réglez la résolution de l'écran sur une plus petite taille. Essayez également de réduire le niveau de détails.

Si vous n'utilisez pas d'accélération 3D, les résolutions maximales suivantes sont recommandées :

Fréquence de l'unité centrale	Résolution recommandée
90–150 MHz	320 x 200
150–200 MHz	320 x 240
200–266 MHz	512 x 384
266–300 MHz	640 x 400
300 MHz +	640 x 480

(**Remarque :** les résolutions ci-dessus sont sujettes aux spécifications et pilotes de la carte vidéo. Il se peut que toutes les résolutions ne soient pas disponibles.)

Pour l'accélération 3D, il est déconseillé d'exécuter le jeu avec une carte 3D ayant moins de 4 Mo de RAM vidéo. Si vous exécutez le jeu avec moins de 4 Mo de RAM vidéo, sélectionnez une résolution inférieure (512 x 384 maximum), sinon les textures et le texte à l'écran seront altérés. Si vous utilisez une carte accélératrice, assurez-vous qu'elle est sélectionnée et que le bouton du bas (allez dans Main Menu/Menu principal, Options, puis Graphics/Graphismes) indique que Direct 3D est activé.

Problème : le ciel a disparu et les objets situés à plusieurs centaines de mètres face au traîneau ne sont plus visibles.

Solution : le jeu est probablement réglé en mode « Low Detail/Détail bas ». Il s'agit d'un mode d'affichage « sans fioritures » adapté aux ordinateurs plus lents pour permettre une fluidité de jeu aux dépens des détails graphiques. Si vous préférez avoir plus de détails, retournez dans les options graphiques et réglez le niveau de détail sur "medium" (moyen) ou "high" (haut).

Problème : le son disparaît en cours de partie.

Solution : les anomalies sonores peuvent être causées par des pilotes de carte son dépassés. Contactez le fabricant de l'ordinateur ou de la carte son pour obtenir un exemplaire du pilote le plus récent. Vous pouvez peut-être aussi télécharger le pilote en question à partir du site Web du fabricant de l'ordinateur ou de la carte.

Problème : en cours de partie, le jeu se ferme parfois juste avant le début d'une nouvelle course.

Solution : vous n'êtes sans doute pas équipé de pilotes DirectX. Contactez le fabricant de l'ordinateur ou de la carte vidéo pour obtenir un exemplaire du pilote le plus récent. Vous pouvez peut-être aussi télécharger le pilote en question à partir du site Web du fabricant de l'ordinateur ou de la carte.

Problème : le traîneau tourne bien qu'aucune touche n'ait été utilisée. Un joystick est installé.

Solution : il se peut que le joystick ne soit pas calibré. Pour le calibrer, allez au bouton Démarrer de Windows, puis dans Paramètres, dans Panneau de configuration et enfin double-cliquez sur l'icône Contrôleurs de jeu. Suivez les instructions pour sélectionner et calibrer le joystick.

Problème : le jeu provoque des vertiges ou malaises.

Solution : réduisez la taille de la fenêtre à 1/4 de l'écran. Certaines personnes sont sensibles aux décalages de mouvements perçus par l'œil mais non-ressenties. En réduisant la taille de la fenêtre de jeu, vous créerez un cadre fixe pour l'œil, ce qui atténuera les décalages.

Les questions de dépannage suivantes concernent en particulier les utilisateurs de PC équipés de cartes accélératrices 3D.

Problème : même avec l'accélération 3D, le jeu est lent.

Solution : essayez de réduire la résolution de l'écran dans le menu des graphismes. En outre, toutes les cartes accélératrices 3D ne se valent pas. Certaines cartes accélératrices anciennes sont plus lentes que le rendu 3D des logiciels utilisés sur des machines plus récentes. Si c'est votre cas, accédez au pilote d'affichage principal et désactivez D3D pour voir si la vitesse s'améliore.

Problème : le jeu s'interrompt de temps en temps.

Solution : fermez tous les autres programmes fonctionnant à l'arrière plan. En outre, il se peut que la carte graphique ralentisse des tâches nécessitant beaucoup de mémoire telles que les séquences vidéo. Contactez le fabricant de la carte 3D pour obtenir un exemplaire du pilote le plus récent. Vous pouvez peut-être aussi télécharger le pilote à partir du site Web du fabricant.

Problème : les mouvements du skidoo et du paysage sont saccadés.

Solution : vos pilotes Direct-X sont sans doute dépassés. Contactez le fabricant de l'ordinateur ou de la carte accélératrice 3D pour obtenir un exemplaire du pilote le plus récent. Vous pouvez peut-être aussi télécharger le pilote en question à partir du site Web du fabricant de l'ordinateur ou de la carte.

Problème : d'étranges barres noires apparaissent à intervalles réguliers sur la route ou la neige environnante.

Solution : les pilotes Direct-X sont sans doute dépassés. Contactez le fabricant de l'ordinateur ou de la carte accélératrice 3D pour obtenir un exemplaire du pilote le plus récent. Vous pouvez peut-être aussi télécharger le pilote en question à partir du site Web du fabricant de l'ordinateur ou de la carte.

Problème : dans certains niveaux, le son saute.

Solution : commencez par vous assurer qu'aucun autre programme ne fonctionne à l'arrière plan. Puis, comme il se peut que la carte graphique abîme le son et/ou d'autres fonctions nécessitant beaucoup de mémoire, procurez-vous un exemplaire du pilote Direct-X le plus récent pour la carte accélératrice. Vous pouvez peut-être aussi télécharger le pilote en question à partir du site Web du fabricant de l'ordinateur ou de la carte. Il serait peut-être indiqué également de vous procurer les pilotes pour carte son les plus récents. Si aucune de ces solutions n'améliore le son, essayez de réduire la résolution.

Le Guide Micro Application

ASSISTANCE TECHNIQUE

SERVICES CLIENTS:

Cher(e) Client(e),

Nous vous remercions d'avoir choisi l'un de nos produits.

Ce produit a été testé sur la plupart des micro-ordinateurs existant actuellement en France.

Si toutefois vous rencontrez des difficultés dans l'installation de ce jeu ou tout autre problème technique, vous pouvez nous **appeler au 01 41 06 59 96*** (du mardi au samedi de 9 heures à 18 heures), ou bien même vous connecter sur le Minitel **3615 GT Interactive*** ou sur le site Web, **http://www.gtinteractive.com.**

Avant de nous appeler, penser à consulter le manuel utilisateur qui apportera peut-être la réponse à votre question en quelques secondes. Vérifiez la configuration de votre ordinateur et notez les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous désirez une aide pour avancer dans le jeu, connaître les astuces, les codes et les solutions, et aussi des infos sur les nouveautés de GT Interactive ? Vous voulez découvrir les jeux et concours ? Découvrez-les immédiatement (24h/24 et 7j/7) sur le 08 36 68 14 11 , sur le Minitel ou le site Web.

08 36 68 14 11*

3615 GT Interactive*

http://www.gtinteractive.com.

*(tarif en vigueur au 01/01/97, pour la France métropolitaine : 2,23 F/mn)

Le Virtuel



Le Vieux Manuel

INHALT

Systemanforderungen 2

Installation 2

Hauptmenü 3

Strecken 3

Alles startklar? 4

Auf die Plätze, fertig, los! 5

Problemlösungen 6

Technische Hilfe und Kundenservice 9

Le Vieux Manuel

Willkommen bei Snowmobile Racing von Second South Studios und GT Interactive - hier kommt das erste 3D-Schneemobil-Rennspiel überhaupt! In Snowmobile Racing haben Sie die Möglichkeit, in 4 verschiedenen Landschaften anzutreten. Sie haben die Wahl: Wollen Sie im Training Ihr Können perfektionieren oder sich mit vier anderen Schneemobil-Piloten in einem knallharten Rennen messen? Gute Fahrt!

SYSTEMANFORDERUNGEN

Mindestkonfiguration

- PC mit Windows 95 oder 98
- Pentium 90-Prozessor
- CD-ROM-Laufwerk
- 16 MB RAM
- Mit DirectX kompatible 16-Bit-Videokarte
- 30 MB freier Festplattenspeicher

Empfohlene Konfiguration

- Pentium 133-Prozessor
- Mit Direct3D kompatible 3D-Beschleunigerkarte mit 4 MB
- Mit DirectX kompatible Soundkarte

INSTALLATION



Legen Sie die Snowmobile Racing-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie unten im Autoplay-Fenster auf die Installationsschaltfläche. Nun erscheint automatisch ein Dialogfeld für die Installation. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

Nach abgeschlossener Installation erscheint erneut das Autoplay-Fenster. Klicken Sie nun auf "Play" (Spielen), wenn Sie das Spiel starten wollen, "Options" (Optionen), um die Systemkonfiguration aufzurufen und die Einstellungen für die Anzeige festzulegen, "Help" (Hilfe), um das Menü der Online-Hilfe aufzurufen oder "Exit", wenn Sie das Spiel verlassen und zu Windows zurückkehren möchten. Mit "Play" (Spielen) gelangen Sie zum Hauptmenü des Spiels.



Bei deaktivierter Autorun-Funktion

Klicken Sie nach Einlegen der Snowmobile Racing-CD ins CD-Laufwerk in der Windows-Leiste auf Start, und gehen Sie zu Ausführen. Geben Sie nun in der Befehlszeile D:/SETUP ein, und klicken Sie auf OK. Sie können auch mit der Eingabetaste bestätigen.

(Hinweis: Wenn D: nicht Ihr CD-Laufwerk ist, geben Sie den entsprechenden Buchstaben ein, betätigen die Eingabetaste und befolgen nun die Bildschirmanweisungen.)



Klicken Sie in Windows auf Start, gehen Sie zu Programme, dann zu Snowmobile Racing, und klicken Sie schließlich auf das Symbol für Snowmobile Racing. Damit rufen Sie das Hauptmenü auf.

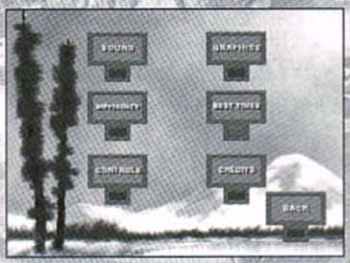


HAUPTMENÜ

Beim Starten des Programms erscheint das Hauptmenü. Hier haben Sie die Möglichkeit, mit der Maus oder den Pfeiltasten ← ↑ → ↓ folgende Spieloptionen zu wählen. Bestätigen Sie Ihre Wahl jeweils mit der Eingabetaste:

Race (Rennen)—Treten Sie in einer von vier verschneiten, eisigen Umgebungen an.

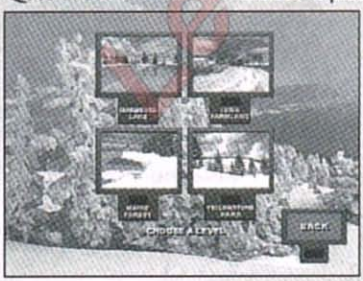
Practice (Training)—Trainieren Sie Ihr fahrerisches Können in einer von vier verschneiten, eisigen Umgebungen.



Options (Optionen)—Hier können Sie unter "Sound" (Sound) die Lautstärke und unter "Graphics" (Grafik) die Auflösung der Grafiken festlegen. Außerdem haben Sie die Auswahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden: Novice (Anfänger), Intermediate (Fortgeschritten) oder Expert (Profi). Doch das ist noch nicht alles. Sehen Sie sich mit Hilfe der Option "Best Times" (Bestzeiten) die Rennstatistik und unter "Controls" (Steuerung) die Steuertasten an. Mit der Option "Credits" (Mitwirkende) rufen Sie eine Liste all derjenigen auf, die an der Entwicklung des Spiels beteiligt waren. Die Option "Back" (Zurück) bringt Sie zurück zum vorigen Menü.

Hinweis: *Wenn Sie nur über die Mindestsystemkonfiguration verfügen, sollten Sie für "Viewport" (Ansicht), "Graphics" (Grafiken) und "Detail Level" (Detailgenauigkeit) die Mindesteinstellung wählen, um ein reibungsloses Funktionieren zu garantieren (z.B. 1/4-Bildschirm, 320x200-Auflösung und geringe Detailgenauigkeit).*

Quit (Verlassen)—Mit dieser Option verlassen Sie das Spiel und kehren zu Windows zurück.



STRECKEN

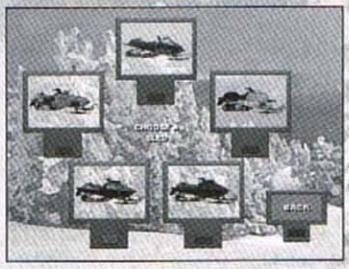
Sie können mit Ihrem Schneemobil auf vier verschiedenen verschneiten, eisigen Strecken antreten. Treffen Sie Ihre Wahl:

Minnesota Lake (Seenlandschaft von Minnesota)—Versuchen Sie, in einem Rennen auf und um einen der 10.000 Seen von Minnesota als Sieger über die Ziellinie zu fahren. Hängen Sie Ihre Widersacher auf der eisigen, rutschigen Strecke ab. Allerdings sollten Sie Kollisionen in den riskanten Achter-Kreuzungen vermeiden.

Iowa Farmland (Ländliche Strecke in Iowa)—Hier rasen Sie und Ihre Konkurrenz auf einer von Heuballen gesäumten Strecke dem Ziel entgegen. Auf dem Weg zum Ziel müssen Sie durch eine leere Scheune rasen, Silos ausweichen und an einem Bauernhaus vorbeidüsen. Dabei heißt es, die tiefen Furchen und schlammigen Bewässerungsgräben der Hügelketten des Mittleren Westens heil überstehen.

Maine Forest (Waldstrecke in Maine)—Wenn Sie die vereiste, schneebedeckte Waldstrecke von Maine nicht kennen, wissen Sie nicht, was das malerische Neuengland im Winter zu bieten hat. Dieses Rennen führt Sie über eine Brücke, an einem Leuchtturm vorbei und an der Felsküste des Atlantik entlang. Können Sie in Führung gehen und vor dem Rest der Meute ins Ziel rasen?

Yellowstone Park (Yellowstone Nationalpark)—Diese Strecke führt Sie an Kiefern vorbei auf die Berge des Nationalparks. Verlieren Sie aber nicht zuviel Zeit damit, die Flora und Fauna, die brodelnden Schlammlöcher und sprudelnden Geysire zu bewundern! Hier müssen Sie auf einer durch Zäune begrenzten Route scharfe Kurven sowie steile Hügel überstehen, bevor es vorbei an Old Faithful Richtung Ziel geht.

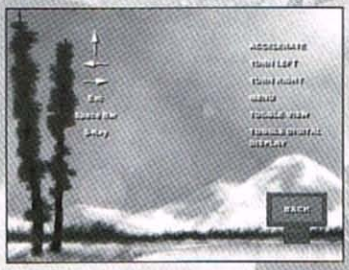


ALLES STARTKLAR?

Nachdem Sie sich für eine Strecke und Ihr Lieblingsfahrzeug entschieden haben, kann es losgehen! Steuern Sie Ihr Schneemobil folgendermaßen mit den Pfeiltasten:

- ▲ Beschleunigen
- ◄ Nach links
- ► Nach rechts

Hinweis: Sie können beim Fahren abbremsen bzw. anhalten, indem Sie einfach die "Beschleunigungstaste" (Pfeiltaste oben) loslassen.



Mit Hilfe der folgenden Tasten verändern Sie die Spieloptionen bzw. die Anzeige und rufen während des Spiels die Statistik auf:

Esc—Damit rufen Sie ein Menü auf, über das Sie während des Spiels vier verschiedene Features verändern können: "Viewport" (Ansicht), "Resolution" (Auflösung), "Detail Level" (Detailgenauigkeit) und "Exit" (Abbrechen).

"S"-Taste—Digitale Anzeige ein- oder ausschalten. Sie haben die Möglichkeit, die digitalen Statistiken (Zeit, Rundenanzeige und Geschwindigkeit) auszublenden.

Leertaste—Zwischen Perspektiven umschalten. So können Sie während des Spiels die Perspektive wechseln. Sie haben drei Optionen zur Auswahl: Verfolgungsperspektive (Standard), Nahaufnahme und Piloten-Perspektive.

Hinweis: (1) In allen Menüs ist die Steuerung per Mausklick oder über die Pfeiltasten gefolgt von der Eingabetaste möglich. (2) Während des Rennens kann die Maus nicht verwendet werden – auch nicht im Pausemenü.

AUF DIE PLÄTZE, FERTIG, LOS!







In verschiedenen Umgebungen haben Sie die Wahl zwischen unterschiedlichem Gelände mit individuellen Elementen, die Sie zu Ihrem Vorteil nutzen können. Deshalb hier einige Tips dazu, wie Sie durch Wahl des besten Wegs Ihre Rennleistung verbessern.

• Einige Strecken umfassen auch hügelige Abschnitte. Diese sind normalerweise an den Seiten flacher und zeichnen sich in der Mitte durch natürliche Hügel oder Schneebuckel aus, auf denen man gut ABHEBEN kann. Sie haben also zwei Möglichkeiten: Sie können den längeren Weg um die Buckel herum wählen oder sich für den kürzeren, direkten Weg über die Buckel entscheiden, der sie allerdings Zeit kosten könnte.



• Einige Strecken sind teilweise vereist. Auf dieser glatten Oberfläche erfolgt das Beschleunigen im allgemeinen langsamer. Außerdem wird das Kurvenfahren schwieriger.



• Einige Strecken warten zum Teil mit Schlammlöchern auf, die Sie Zeit kosten. Vermeiden Sie sie also möglichst!



• In scharfen Kurven verliert das Schneemobil an Geschwindigkeit. Aus diesem Grund ist eine scharfe Wende entlang der Kurveninnenseite vielleicht nicht unbedingt die schnellste Ideallinie.

PROBLEMLÖSUNGEN

Problem: Das Spiel läuft langsam.

Lösung: Schließen Sie alle Anwendungen, die im Hintergrund laufen. Gehen Sie zu den Grafikoptionen, und wählen Sie eine niedrigere Bildschirmauflösung. Versuchen Sie es außerdem mit einer geringeren Detailgenauigkeit.

Wenn die 3D-Beschleunigung nicht verwendet wird, empfehlen wir folgende Maximalauflösungen:

Prozessorgeschwindigkeit	Empfohlene Auflösung
90–150 MHz	320x200
150–200 MHz	320x240
200–266 MHz	512x384
266–300 MHz	640x400
300 MHz +	640x480

(**Hinweis:** Die obenstehenden Auflösungen hängen von der Spezifikation der Videokarte und den Treibern ab. Es stehen eventuell nicht alle Auflösungen zur Verfügung.)

Wir empfehlen, keine 3D-Beschleunigerkarte mit weniger als 4 MB Video-RAM zu verwenden. Bei weniger als 4 MB Video-RAM sollten Sie eine niedrigere Auflösung wählen (maximal 512x384), da die Texturen und der Bildschirmtext sonst fehlerhaft erscheinen. Beim Verwenden eines Beschleunigers sollten Sie sich vergewissern, daß er gewählt ist und die untere Schaltfläche – gehen Sie im Hauptmenü in "Options" (Optionen) und dann zu "Graphics" (Grafik) - für Direct 3D aktiviert ist.

Problem: Der Himmel ist verschwunden. Objekte in mehr als einigen hundert Metern Entfernung vor dem Schlitten sind nicht zu erkennen.

Lösung: Sie haben wahrscheinlich den Modus "Low Detail" (Niedrige Detailgenauigkeit) gewählt. Hierbei handelt es sich um einen einfachen Anzeigemodus, der auf langsameren PCs auf Kosten der Detailgenauigkeit einen flüssigen Spielablauf garantiert. Wenn Sie eine höhere Detailgenauigkeit wünschen, wählen Sie in den Grafikoptionen einfach "medium" (mittlere Detailgenauigkeit) oder "high" (hohe Detailgenauigkeit).

Problem: Während des Spiels treten Probleme mit dem Sound auf.

Lösung: Soundprobleme sind eventuell auf veraltete Soundkartentreiber zurückzuführen. Vom Hersteller Ihres Computers oder Ihrer Soundkarte erhalten Sie die aktuelle Version des Treibers. Der Treiber kann eventuell auch von der Website des Herstellers heruntergeladen werden.

Problem: Das Spiel stürzt kurz vor dem Starten eines neuen Rennens ab.

Lösung: Die DirectX-Treiber sind eventuell nicht installiert. Vom Hersteller Ihres Computers oder Ihrer Videokarte erhalten Sie die aktuelle Treiberversion. Sie kann eventuell auch von der Web site des Herstellers heruntergeladen werden.

Problem: Der Schlitten vollzieht eine Wende, ohne daß die entsprechende Taste betätigt wird. Ein Joystick ist angeschlossen.

Lösung: Der Joystick ist wahrscheinlich nicht kalibriert. Gehen Sie in Windows zu Start, Einstellungen, Systemsteuerung, und doppelklicken Sie schließlich auf das Joystick-Symbol. Befolgen Sie nun die Anweisungen zur Auswahl und Kalibrierung des Joysticks.

Problem: Das Spielen verursacht Schwindelgefühle und Übelkeit.

Lösung: Wählen Sie für die Ansicht den 1/4-Bildschirm. Manche Personen sind empfindlich gegenüber der Diskrepanz aufgrund einer vom Auge erfaßten Bewegung, die aber nicht empfunden wird. Verringern Sie die Größe des Anzeigefensters, um einen festen Bezugsrahmen für das Auge zu schaffen und so die Diskrepanz zu reduzieren.

Die folgenden Problemlösungen sind vor allem für Benutzer relevant, die über 3D-Beschleunigerkarten verfügen.

Problem: Das Spiel läuft selbst mit 3D-Beschleunigung immer noch langsam.

Lösung: Verringern Sie im Grafikmenü die Bildschirmauflösung. Darüber hinaus sind nicht alle 3D-Beschleuniger gleich. Einige ältere Versionen sind sogar langsamer als das 3D-Rendering der Software auf neueren PCs. Ist dies der Fall, schalten Sie auf den primären Anzeigetreiber um, und deaktivieren Sie D3D. Überprüfen Sie nun, ob die Geschwindigkeit dadurch erhöht werden konnte.

Problem: Das Spiel bleibt gelegentlich stecken.

Lösung: Schließen Sie alle anderen Programme, die im Hintergrund laufen. Grafikkarten verlangsamen eventuell prozessor-intensive Funktionen wie Video-Gameplay. Vom Hersteller Ihrer 3D-Karte erhalten Sie eine aktuelle Treiberversion. Der Treiber kann eventuell auch von der Website des Herstellers heruntergeladen werden.

Problem: Die Bewegung des Schneemobils und der Umgebung erfolgt nicht fließend.

Lösung: Der DirectX-Treiber ist wahrscheinlich veraltet. Vom Hersteller Ihrer 3D-Karte erhalten Sie eine aktuelle Treiberversion. Der Treiber kann eventuell auch von der Website des Herstellers heruntergeladen werden.

Problem: Auf der Straße oder im Schnee erscheinen merkwürdige schwarze Streifen.

Lösung: Der DirectX-Treiber ist wahrscheinlich veraltet. Vom Hersteller Ihrer 3D-Karte erhalten Sie eine aktuelle Treiberversion. Der Treiber kann eventuell auch von der Website des Herstellers heruntergeladen werden.

Problem: In einigen Levels stottert der Sound.

Lösung: Vergewissern Sie sich zunächst, daß im Hintergrund keine anderen Anwendungen geöffnet sind. Da eventuell die Grafikkarte für die Probleme mit Sound oder anderen prozessor-intensiven Funktionen verantwortlich ist, sollten Sie sich die aktuelle Version des DirectX-Treibers für die Beschleunigerkarte besorgen. Der Treiber kann eventuell von der Website des Herstellers heruntergeladen werden. Vielleicht sollten Sie sich auch die aktuellen Soundkartentreiber besorgen. Wenn das Problem danach weiterhin besteht, sollten Sie es mit der Verringerung der Auflösung versuchen.

Le Virtuelle

TECHNISCHE HILFE UND KUNDENSERVICE

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter? Kein Problem - unsere Hotline-Mitarbeiter helfen Ihnen gerne weiter. Sie erreichen unsere Spiele-Hotline:

Montags bis sonntags (außer an Feiertagen)
zwischen 15.00 und 20.00 Uhr
Tel. 01805 / 25 43 91

Auch außerhalb unserer Hotline-Zeiten gibt es keinen Grund zur Verzweiflung: Unsere Support-Sprachbox hat jede Menge Tips und Tricks sowie Antworten auf häufig gestellte Fragen zu unseren Produkten: an 365 Tagen im Jahr, 24 Stunden täglich.

Info-Sprachbox
Tel. 01805 / 25 43 92

Sie können uns auch gerne schreiben:

GT Interactive Software GmbH
Kundenservice
Warburgstr. 35
D - 20354 Hamburg

Fax: 01805 / 25 43 93
Alle schriftlichen Anfragen werden innerhalb von 2 Tagen bearbeitet.

Bitte beachten Sie: Sollten Sie feststellen, daß Ihre CD fehlerhaft ist, wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler oder setzen sich telefonisch mit unserem Kundenservice in Verbindung.

Le vieux marsouin



Le vieux manuel


Le vieux Manuel

SNOWMOBILE RACING CREDITS

Second South Studios

Producer	Ken Carlson
3D Graphics Lead	Manuel Rangel
3D Graphics Designers	Mary Jo Eisenbraun
	Deanna Lorenz
	Mohammed Mojabi
Software Lead	Jay Barnson
Director of Music and Sound	Sandra Geary
Sound Designer	Jaren Tolman
Music	Non-Stop Production
Voice Talent	Ken Teutsch
Documentation & Online Help	Marta Neilson
Test Lead	Steve Knopf
Testers	Darin Cottle, Allen Hawkaluk, Jon Marquette,
Brandon Montroney, Tyler Pendleton,	
	Brett Siddoway, Dan Silver, Justin Soderquist, Mike Snow
Studio General Manager	Mike Bartholomew
Additional Development Support	
Production Assistant	Ginger Silver
Install Program & Network Administration	Bryan Brown
Network Administration	Matt Barnson

GT Interactive

VP of Marketing	Holly Newman
Group Product Marketing Manager	Evan Stein
Senior Product Marketing Manager	Randy Severin
Director of Creative Services	Leslie Mills
Communications Manager	Lance Seymour
Creative Director	Vic Merritt
Sr. Graphic Designer	Michael Marrs
Art/Traffic Manager	Liz Fierro
Graphic Designer	Lesley Zinn
Graphic Artist	Jill Pomper
Director Product Development Services	Mary Steer
QA Manager	Steve Cowser
Manual Editor	Peter Witcher
Tester	Joe Orr

Special Thanks To: Mike Ryder; Jen Leininger; Jennifer Hansen; Randy "Dook" Larson; Matt Harsara, Alpine R.V.; and Shaun Jones, GOAT Industries.

Review Manuel

END-USER LICENSE AGREEMENT

PLEASE READ CAREFULLY. BY USING OR INSTALLING THIS SOFTWARE, OR BY PLACING OR COPYING THIS SOFTWARE ON YOUR COMPUTER HARDWARE, COMPUTER RAM OR OTHER STORAGE MEDIUM, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. IF YOU DO NOT AGREE TO THESE TERMS, PROMPTLY RETURN THE PRODUCT IN ITS PACKAGING TO THE PLACE WHERE YOU OBTAINED IT.

1. License. The software accompanying this license (the "Software") and the related documentation are licensed to you by us and are subject to this license. If the Software is configured for loading onto a hard drive, you may so load the Software only onto the hard drive of a single computer and run the Software off only that hard drive. You may not delete the copyright notices or any other proprietary legends on the original copy of the Software. If there is an editor incorporated into the Software, this license is also subject to Section 8 below. You agree that the Software will not be shipped, transferred or exported into any country in violation of the U.S. Export Administration Act (or any other law governing such matters) by you or anyone at your direction and that you will not utilize and will not authorize anyone to utilize, in any other manner, the Software in violation of any applicable law. The Software may not be downloaded or otherwise exported or reexported into (or to a national or resident of) any country to which the U.S. has embargoed goods or to anyone or into any country who/which are prohibited by applicable law, from receiving such property.
2. Restrictions. The Software contains copyrighted material, trade secrets and other proprietary material. You may not decompile, modify reverse engineer, publicly display, prepare derivative works based on the Software (except as permitted in Section 8, below), disassemble or otherwise reproduce the Software. You may not rent, sell, lease, sublicense or distribute the Software. You may not offer the Software on a pay-per-play basis or otherwise commercially exploit the Software or use the Software for any commercial purpose. You may not electronically transmit the Software from one computer to another or over a network.
3. Termination. This license is effective until terminated. You may terminate this license at any time by destroying the Software and related documentation. This license will terminate immediately without notice from us if you fail to comply with any provision of this license. Upon termination, you must destroy the Software and related documentation.
4. Disclaimer of Warranty on Software. You are aware and agree that use of the Software and the media on which it is recorded is at your sole risk. The Software, related documentation and the media are provided "AS IS". Unless otherwise provided by applicable law, GT Interactive Software Corp. ("GT") warrants to the original purchaser of this product that the Software storage medium will be free from defects in material and workmanship under normal use for ninety (90) days from the date of purchase. This warranty is void if the defect has arisen through accident, abuse, neglect or misapplication. GT EXPRESSLY DISCLAIMS ALL OTHER WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. WE DO NOT WARRANT THAT THE FUNCTIONS CONTAINED IN THE SOFTWARE WILL MEET YOUR REQUIREMENTS, NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY US OR ANY OF OUR AUTHORIZED REPRESENTATIVES SHALL CREATE A WARRANTY OR IN ANY WAY INCREASE THE SCOPE OF THIS WARRANTY. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, SO THE ABOVE EXCLUSIONS MAY NOT APPLY TO YOU.
5. Limitation of Liability. UNDER NO CIRCUMSTANCES, INCLUDING NEGLIGENCE, SHALL GT OR ITS OFFICERS, EMPLOYEES, DIRECTORS, AGENTS, LICENSEES, SUBLICENSEE OR ASSIGNS BE LIABLE FOR ANY INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES THAT RESULT FROM THE USE OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE OR RELATED DOCUMENTATION, EVEN IF SUCH PARTIES HAVE BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF THOSE DAMAGES. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. In no event shall our total liability to you for all damages, losses, and causes of action (whether in contract, tort or otherwise) exceed the amount paid by you for the Software.
6. Controlling Law and Severability. This license shall be governed by and construed in accordance with the laws of the State of New York, USA. Exclusive venue for all litigation shall be in New York, New York. If any provision of this license is unenforceable, the rest of it shall remain in effect.
7. Complete Agreement. This license constitutes the entire agreement between the parties with respect to the use of the Software and the related documentation.
8. Editor and End-user Variations.
   (a) The Software may include an "Editor". An "Editor" is a feature which allows you to modify the Software or to construct new variations for use with it. These modifications and variations can be both playable and non-playable. An Editor includes its associated tools and utilities. An Editor is NOT shareware. You may not freely distribute it to any BBS, CD, floppy or any other media. You may not sell it or repackage it for sale.
   (b) Using the Editor, you may create modifications or enhancements to the Software, including the construction of new levels (collectively referred to as "Variations"), subject to the following restrictions:
   i. Your Variations must only work with the full, registered copy of the Software, not independently or with any other software.
   ii. Your Variations must not contain modifications to any executable file.
   iii. Your Variations must not contain any libelous, defamatory, or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contains any trademarks, copyright-protected work, or other recognizable property of third parties.
   iv. At least once in every online description and with reasonable duration on the opening screen, your Variations must prominently identify (i) the names and email addresses of its creators, and (ii) the words "THIS LEVEL IS NOT MADE BY OR SUPPORTED BY GT Interactive Software Corp., The WizardWorks Group, Inc., or any of such parties affiliates and subsidiaries."
   v. Your Variations must be distributed solely for free. Neither you nor any other person or party may sell them to anyone, commercially exploit them in any way, or charge anyone for using them. You may exchange them at no charge among other end-users.
   vi. By distributing or permitting the distribution of any of your Variations, you hereby grant back to GT an irrevocable, worldwide, royalty-free right to use and distribute them by any means.
   vii. The prohibitions and restrictions in this section apply to anyone in possession of the Software or any of your Variations.
9. Copyright. The Software and all copyrights, trademarks and all other conceivable intellectual property rights related to the Software are owned by GT or its licensors and are protected by United States copyrights laws, international treaty provisions and all applicable law, such as the Lanham Act. You must treat the Software like any other copyrighted material, as required by 17 U.S.C. section 101 et seq. and other applicable law. You agree that you are receiving a copy of the Software by license only and not by sale and that the "first sale" doctrine of 17 U.S.C. section 109 does not apply to your receipt or use of the Software.

Please do not make unauthorized copies. The program you've purchase was produced through the efforts of many people who earn their livelihood from its lawful use. Don't make copies for other who have not paid for the right to use it. To report copyright violations to the Software Publishers Association, call 1-800-388-PIR8 or write:

Software Publishers Association, 1101 Connecticut Ave., Suite 901, NW Washington, DC 20036

This program is protected by United States federal and international copyright laws.
All trademarks mentioned in this manual are the property of their respective owners.
YOU MAY NOT DISTRIBUTE THIS VERSION OF THE SOFTWARE.







Snowmobile Racing © 1998 GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.