

JoWood Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann, Austria



Homepage JoWood: www.jowood.com

Homepage „Ski Racing 2006 feat. Hermann Maier“: www.skiracing2006.com

English	3
German	 14
Français	. . . 24
Espanol	34
Italiano	45

© 2005 Deep Silver (p) 2005 by Deep Silver, a division of KOCH Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. © 2005 by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Coldwood Interactive. All rights reserved. The RED BULL trademark and Double Bull Device are trademarks of Red Bull GmbH and used under license. Red Bull GmbH reserves all rights therein and unauthorized uses are prohibited. Coverphotos © Atomic.

Software, graphics, music, text, names and the handbook are copyright protected. The software and the handbook may not be copied, reproduced or translated, nor may they be reduced to any electric medium or machine-readable format without prior written permission from JoWood Productions Software AG.

HEALTH PRECAUTIONS

Certain people experience epileptic seizures while viewing flashing lights or specific patterns in our daily environment. These persons can also experience epileptic seizures while watching TV or playing computer games. Even gamers, who have never experienced any seizures, may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor if you, or a member of your family, have an epileptic condition. When you experience any of the following symptoms, stop the game immediately: Dizziness, altered vision, eye or muscle twitching, mental confusion, loss of awareness of your surroundings and/or convulsions.

Technical support and Customer Service

You are experiencing difficulties while installing the software or you are in the middle of the game and you don't know what to do next?

Hotline

www.softwarehelpdesk.co.uk

CONTENT

GAME CONTROLS	5
INTRODUCTION	5
HOW TO PLAY	5
PLAY CONTROLS	5
GAME WINDOW (HUD)	7
YOUR SKIER PROFILE	7
MAIN MENU	7
WORLD CUP	8
EXPERIENCE POINTS	8
PLAYER SKILLS	9
EXHAUSTION OF THE SKIER	9
DIFFICULTY SETTINGS	9
ATOMIC CHALLENGES	9
EQUIP YOUR SKIER	10
FREE RUN	10
TRAINING	10
REPLAY CHASE	10
PLAY AS A PRO	10
MULTIPLAYER	10
SPLIT SCREEN	10
TOURNAMENT	10
NETWORK	10
OPTIONS	11
GAME SETTINGS	11
GRAPHICS	12
CONTROLS	12
AUDIO	12
EXTRAS	12
RECORDS	12
REPLAY VIEWER	13
EVENT EDITOR	13
HOTLINE	14
CREDITS	56

GAME CONTROLS HOW TO PLAY

The default controls are:

	Lean Forward
	Lean Backward
	Edge
	Carve Boost
	Action
 and 	- Steering
	Pause Menu
	Camera
	Toggle ghost

These controls can be reconfigured in the Options menu.

The main challenge in a run is the balancing of speed and maneuverability. Speed is a necessity for getting down the slope quickly, but severely reduces the chance of getting around the gates as expected. You must be foresighted and take into consideration where the next gate will show up before leaving the current gate.

PLAY CONTROLS

Leaning Forward

By leaning forward the skier will crouch and the air friction will change. Low air friction means better acceleration and more speed, while high air friction has a decelerating effect. Reducing the pace is the best way to achieve control but the speed penalty is severe and should not be an option unless really necessary.

Carving

By turning left or right, the skier will automatically perform carving. Carving only moderately affects the speed, but the turning radius is relatively large.

Edging

If you failed to plan a good route and the skier's carving ability is not good enough to make a steep turn, the player has the option to edge. Edging makes the skier lose his grip and lets him go beyond his carving restrictions, but it will result in a loss of speed.

Carve Boost

The overall skill level of the skier defines how much carve boost the

INTRODUCTION

Add an adrenaline rushing pace with shiny tights and bone crushing speeds and you're getting close to the SR2006 gaming experience. A title where it's all about you, the skis on your feet, and the one man competition of beating the dizzy drop in front of you. Only your finger technique and power of reaction stands between you and the World Cup victory!

Choose to participate in any of the four alpine skiing disciplines, learn to master your favorite, or try to climb the overall standings for a shot at the total victory. Compete against your own times, create a successful career and when you think you're up to it, face the real competition in the multiplayer game modes.

skier has at the beginning of a run. The carve boost should be saved to the most difficult parts of a run, since there is only a limited amount available. By pressing the carve boost button the skier gets extra grip, making it possible to make sharper turns without losing speed. If you make a bad landing, the carve boost will also be reduced.

Jump Suppress

Before a jump, you can time a jump suppress action. In practice, this means that the skier pulls his knees up in time for the jump and thus reduces the air time. Long jumps cost the skier lack of control and loss of speed, so it is desirable to keep them as short as possible. Hold down the action button before the jump and release it just before the ground contact is lost.

Steering

The steering control can be used both when skiing and to maneuver the player in air after a huge jump.

IN-GAME PHASES

Takeoff Phase

In the **takeoff phase** you will see an animated power bar in the top left corner of the screen. A press to the action button should be timed so that the power bar is maximized to get the best takeoff.

Skating Phase

The **skating phase** is similar to the takeoff phase; the same power bar must be timed to give the best strength in the pushing of the poles.

The number of pushes that must be timed before the **skiing phase** begins is different for the different disciplines.

Skiing Phase

Here the normal play controls are used to go down the slope as fast as possible.

Approaching Goal Phase

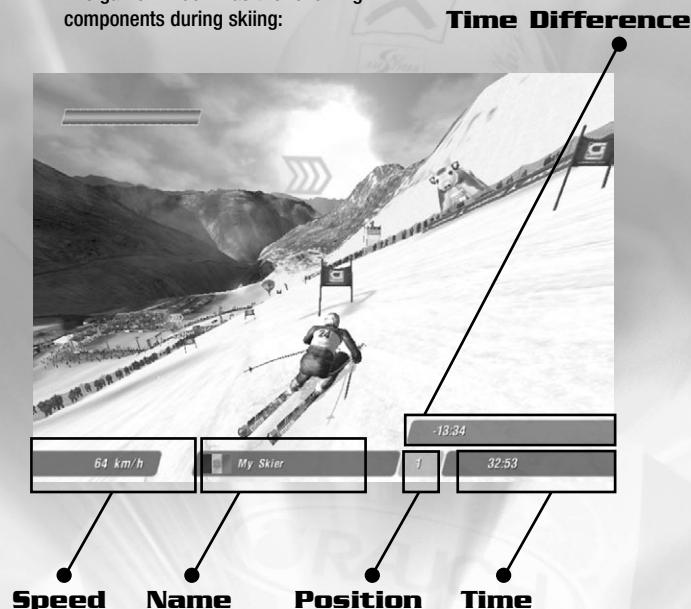
In the **approaching goal phase** you will see a small symbol at the bottom of the screen. By pressing the action button the symbol will slightly more filled for each press. But the symbol is also constantly decreasing, so to keep the symbol filling at its maximum level you have to hammer on the action button. This will control the friction of the skis so that you can save that extra tenth of a second at the end of the race.

Goal Phase

The last phase of a run is the **goal phase**. Here the computer takes control of the skier while the player is able to choose between different goal gestures reflecting the mood of the skier.

GAME WINDOW (HUD)

The game window has the following components during skiing:



Note: The screen layout differs depending on your settings and current state of game.

YOUR SKIER PROFILE

Your skier profile holds all data about your skier. For example; unlocked equipment, progress in the world cup mode, etc. The first time you play the game you are asked to create a new skier profile, since the game needs at least one skier profile to be played.

MAIN MENU

From the main menu you can choose to start any of the different game modes, play the tutorial, go to the options menu, go to the extras menu or change your current skier profile.

WORLD CUP

The world cup game mode is where your skier profile unlocks more equipment, earns experience and gets new skill points to distribute.

There are three strategic elements in the world cup:

- Skill points can be distributed among the skills of the skier by the player.
- Different equipment could be used for different courses (equipment has different abilities that suits specific courses and playing styles better than other).
- By skipping races the skier have time to rest and has more carve boost to use in the next race.

The events in the world cup are played sequentially and after each event the world cup standings in the different disciplines are updated according to the following point system:

POS	WC PTS	POS	WC PTS	POS	WC PTS
1	100	11	24	21	10
2	80	12	22	22	9
3	60	13	20	23	8
4	50	14	18	24	7
5	45	15	16	25	6
6	40	16	15	26	5
7	36	17	14	27	4
8	32	18	13	28	3
9	29	19	12	29	2
10	26	20	11	30	1

The supported disciplines are slalom, giant slalom, super-g, downhill, super combined and the total cup.



The main screen in the world cup game mode is the calendar, where the calendar with the next event is marked out and info on how much carve boost that will be gained if the next event is skipped is shown. From this menu you are also able to visit the Atomic challenges screen or check the current standings.

EXPERIENCE POINTS

Experience points are earned when you complete an event. By just completing it you get 50 experience points and depending on the position in the race it is possible to earn 50 extra points.

When reaching a specified number of experience points, one reaches a higher skill level and is rewarded by a skill point. These skill points are distributed by you on the special skill that you want to improve.

PLAYER SKILLS

The different kinds of skills are:

- **Speed** (how fast the skier is).
- **Jumping** (how good the skier is at suppressing jumps, only relevant for speed disciplines).
- **Explosiveness** (how fast the skier is in the start sequence and end sequence of a run).
- **Edging** (how much speed is lost when edging).

EXHAUSTION OF THE SKIER

During a race the skier will be exhausted. The time until the next race decides how much the player will regenerate. The amount of carve boost that the player has in the beginning of an event is based on the exhaustion of the skier. The total amount of skill points decides the maximum possible carve boost in the beginning of a race. A strategic choice for an inexperienced player is to skip a race to be able to regenerate more until the next race.

DIFFICULTY SETTINGS

The world cup can be played with three different difficulty settings. In easy mode the player have unlimited number of retries on each event until he/she has accepted the result. In the normal mode, the player only has three retries on each event (but still an unlimited number of training runs). And the hard game mode offers no retries at all. By playing the

game in the normal and hard game mode, the player gets access to more unlockables.

ATOMIC CHALLENGES

Your sponsor Atomic will offer you special challenges during the world cup where you can unlock special equipment. Not all challenges are unlocked at start but will be visible in the menu. When selecting a locked challenge you will be informed on what to do to gain access to the challenge.

The three types of challenges are:

Speed Challenge

Reach a specified speed (for example 150 km/h) in a limited section of a course.

Jump Challenge

Jump in a huge jump and try to land as close to the marked out target as possible.

Tech Challenge

Here the goal is to successfully pass a specified number of gates in limited time. During this event it is not possible to be disqualified. One has to balance the between speed and turns to reach the specified number of gates.

EQUIP YOUR SKIER



It may be critical that you choose the correct equipment before each race. The equipment screen can be accessed when you select your skier profile or in the event info screen that is shown before each event.

You have a different selection for each discipline so that you do not need to visit the screen every time you change discipline.

FREE RUN

In the free run menu you can select one of the following game modes:

TRAINING

In the training game mode, you can select any of the events found in the world cup and practice them.

REPLAY CHASE

A previously saved replay is loaded and you will compete against this replay (visible as a ghost player on screen).

PLAY AS A PRO

This game mode is like training but you will select a pro skier to play with. The pro skiers have already unlocked equipment and skills.

MULTIPLAYER

The following multiplayer game modes are available:

SPLIT SCREEN

In the split screen game mode you can play against one of your friends simultaneously. In the options menu you can select if a horizontal or vertical split of the screen is preferred.

TOURNAMENT

In the tournament game mode you are able to create your own skiing tournaments. A tournament setup consists of a series of events that are played sequentially after each other. A tournament session consists of one selected tournament setup and a number of participating players.

You can save up to four setups to be used later in new tournament sessions. It is also possible to save four sessions at the same time.

NETWORK

It is possible to play Ski Racing 2006 on the internet or on a LAN. When you select to join a game you can either use the master server to get a list of available online game sessions or join via a specific ip.

Servers have a number of different options. The most important option is the type of game mode you will create.

When **two players network play** is chosen, only two players can play at the same time (the server and one client). The other player is visualized as a ghost on the screen.

The **multiplayer network play** game mode makes it possible to play up to 32 players simultaneously. But since the game would be overcrowded if all players were visualized, the only thing shown during the race is the current position of the player and the time difference to the leader when passing split times.

Your online profile contains a nick name, your real name and your email. The email and real name is only used if you have turned on the online records reporting in the options. They will be used to identify persons in online competitions with great prizes.



Before each event you can chat with your participants in the network lobby. If you join a game session with

a currently ongoing event, you must wait in the lobby for the others to finish. During this wait it is possible to send chat messages and you will also get reports on the progress of the event.

OPTIONS

In the options menu you can select among:

GAME SETTINGS

Ghost Visible

Here you can choose to show a ghost skier on the screen during single player game modes.

Ghost Mode

The ghost can be selected to be from the record holder for the specific event, the last run or the best run in this game session (good for the tournament game mode).

Name Tags

You can select if you want to have a name tag that tells you who the ghost skier represents.

Default Camera

You can select among a number of different default camera views.

On Miss Gate

The player can select whether penalty time should be enabled or not. If penalty time is enabled, it is possible to miss gates without being forced to restart the run, but for each missed gate a penalty time is added to the finishing time of the skier. If penalty time is not enabled, the player is automatically disqualified when a gate is missed.

Gate Markers

When gate markers are enabled, the next gate that should be passed is marked out with green arrows and the gate after that with yellow arrows. This will guide you and make the route down the slope easier to plan.

Split Screen

The split screen game mode can have a horizontal or vertical split of the screen.

Save Online Records

If you want to send your best runs to the online records server, this option should be turned on.

GRAPHICS

Resolution

In this menu you can change the screen resolution that should be used in the game. The game has to be restarted for the resolution to be changed.

Blur

You can select to enable or disable the motion blur effect during play. If you have problems with your frame rate, you may want to disable this feature.

Quality

The graphical quality affects the quality of textures and models and can be set to three different levels depending on how fast your computer is.

Widescreen

If you are playing the game using a widescreen TV or monitor you can

enable the widescreen mode to change the aspect ratio of the game.

CONTROLS

All in-game controls can be configured to satisfy your needs.

AUDIO

In the audio options you can select to change the volumes.

Playlists

It is possible to play your own music during the game.

Put your music files in a directory named "music" and place it in your SR2006 root directory.

Sub directories are supported and will be handled as albums.

Off

Random /all - Plays all your music in a random order.

Random - Plays current album in a random order.

Ordered - Play all music in order.

Note: If you enable a playlist in game music will be disabled.

EXTRAS

In the Extras menu found in the main menu you will find the following choices:

RECORDS

Here you can view record tables for all events. Records are saved for split times, run times, total times, longest jumps, fastest speeds and largest number of flag touches.

REPLAY VIEWER

Replays can be saved from all runs and in the replay viewer you are able to load and watch these saved runs.

In the replay viewer you can play the run in slow motion or fast forward. It is also possible to select among a number of different special cameras. A jump forward and jump backward in time control is also available, so that you can easily find the section of a run that you want to look at.

EVENT EDITOR

In the event editor it is possible to create your own courses and play them in the other game modes.

JoWood Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann, Austria



Homepage JoWood: www.jowood.com

Homepage „Ski Racing 2006 feat. Hermann Maier“: www.skiracing2006.com

© 2005 Deep Silver (p) 2005 by Deep Silver, a division of KOCH Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. © 2005 by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Coldwood Interactive. All rights reserved. The RED BULL trademark and Double Bull Device are trademarks of Red Bull GmbH and used under license. Red Bull GmbH reserves all rights therein and unauthorized uses are prohibited. Coverphotos © Atomic.

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von JoWood Productions Software AG nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektronisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reproduziert werden. Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie Epileptiker sind oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung, oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Technische Hilfe und Kundenservice

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht mehr weiter?

KOCH Media Deutschland GmbH
Technischer Dienst
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg/München

FAQ und Kontaktformular im Internet: <http://support.deepsilver.com>

Technische Hotline (Erreichbar Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa+So 10-16 Uhr)

Deutschland: 01901/450 899 (0,62 €/Min.)
Österreich: 0900/210 211 (0,60 €/Min.)
Schweiz: 0900/700 990 (1,19 SFr/Min.)

Deutsch

INHALT

STEUERUNG	16
EINFÜHRUNG	16
ALLGEMEINES	16
BEWEGUNGEN UND EFFEKTE	16
IN HOCHE GEHEN	16
SKIER PROFIL	18
HAUPTMENÜ	18
SPIELANZEIGE (HUD)	18
WORLD CUP	18
ERFAHRUNGSPUNKTE	19
FAHRER SKILLS	19
ERMÜDUNG DES SKIERS	20
SCHWIERIGKEITSGRADE	20
ATOMIC CHALLENGE	20
SKIFAHRRER AUSSTATTEN	20
FREIER LAUF	21
TRAINING	21
WIEDERHOLUNG DES RENNENS	21
SPIELE ALS PROFI	21
MULTIPLAYER	21
SPLITSCREEN	21
TURNIER	21
NETZWERK	21
OPTIONEN	22
SPIEL OPTIONEN	22
TAG NAME	22
VIDEO	23
STEUERUNG	23
AUDIO	23
EXTRAS	23
REKORDE	23
WIEDERHOLUNGSFENSTER	23
EVENT EDITOR	23
HOTLINE	24
CREDITS	56

STEUERUNG

Die Standard Steuerung ist folgende:

	in Hocke gehen
	Aufrichten
	Aufkanten
	Carve Boost
	Sprung unterdrücken/Aktion
 und 	- Lenken
	Pause Menü
	Kamera
	Ghost Modus ein/aus

Diese Steuerung kann aber auch individuell im Optionsmenü eingestellt werden.

EINFÜHRUNG

Man mixe das bekannte Skierlebnis mit adrenalintreibender Waghalsigkeit, imponierenden Outfits und authentischer, atemberaubender Geschwindigkeit – dann kommt man in die Nähe des Spielgefühls von Ski Racing 2006. Ein Titel, in dem alles am Fahrer liegt, am hart erkämpften Material und am persönlichen Wettkampf mit dem schwindelerregenden Abhang unter den Füßen. Ausgefeilte Technik und herausragendes Reaktionsvermögen sind gefragt – dann steht dem ultimativen Sieg und der begehrten Kristalltrophäe nichts mehr im Wege. Auswählbar sind fünf Disziplinen, an denen es teilzunehmen gilt. Spezialisierung auf wenige Disziplinen oder die totale Herausforderung aller Events, ist hier die Frage.

ALLGEMEINES

Die größte Herausforderung im Rennen liegt in der Balance zwischen Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit. Hohe Geschwindigkeit ist notwendig um so rasch wie möglich die Piste hinunter zu fahren, jedoch wird es mit höherer Geschwindigkeit immer schwieriger, die Tore zu passieren. Man muss auch vorausschauend fahren und abschätzen können, wo sich das nächste Tor befindet.

Bewegungen und Effekte

In Hocke Gehen

Wenn man sich während der Fahrt in Hocke begibt verringert man den Luftwiderstand. Niedriger Luftwiderstand bedeutet Beschleunigung und höhere Geschwindigkeit, während ein höherer Luftwiderstand mit Geschwindigkeitsdrosselung bzw. –verlust gleich zu setzen ist. Geschwindigkeitsdrosselung ist der beste Weg, um völlige Kontrolle über den Fahrer wieder zu erlangen, ist aber mit dem Verlust von wertvollen Sekunden(bruchteilen) verbunden.

Carven

Der Fahrer führt automatisch „Carven“ durch indem er nach links oder nach rechts gesteuert wird. Carven beeinflusst die Geschwindigkeit kaum, erweitert den Kurvenradius aber enorm.

Aufkanten

Wenn man die Ideallinie verpasst und das nächste Tor voraussichtlich nicht mehr passieren wird, bleibt nur

mehr die Möglichkeit des Aufkantens. Aufkanten lässt den Fahrer so manche scheinbar unschaffbare Situation meistern, jedoch mit dem Nachteil eines hohen Geschwindigkeitsverlustes.

Carve Boost

Der allgemeine Zustand des Fahrers bestimmt wie oft man Carve Boost verwenden kann. Der Carve Boost sollte für die schwierigsten Stellen auf den Strecken aufgespart werden, da dieser nur begrenzt anwendbar ist. Durch Benutzung des Carve Boosts bekommt der Fahrer mehr Grip was dazu führt dass die Kurven besser geschnitten werden können – und zwar ohne Zeitverlust! Der Carve Boost Balken wird durch schlechte Landungen nach Sprüngen oder Erschöpfung verringert.

Sprung Unterdrücken

Vor einem Sprung hat man die Möglichkeit den Sprung zu unterdrücken. Dies bedeutet in der Praxis, dass der Fahrer die Knie anwinkelt und so sein Gewicht verlagert, was dazu führt, dass die Zeit in der Luft verringert wird. Weite Sprünge bedeuten, dass der Fahrer Geschwindigkeit, Zeit und die Kontrolle über sich selbst verliert, daher sind alle Sprünge möglichst kurz zu halten. Mit gedrückter Aktionstaste bereitet sich der Fahrer auf den Sprung vor und durch loslassen der Taste kurz vor dem Absprung vollzieht der Fahrer den Sprung mit angewinkelten Füßen.

Lenkung des Fahrers

Der Fahrer lässt sich durch die Richtungstasten auf der Piste, aber auch während eines Sprunges lenken.

IN-GAME PHASEN

Start-Phase

In der Start-Phase befindet sich auf der linken Seite ein Power-Balken. Durch das Drücken der Aktionstaste wird die Kraft beim Start festgelegt. Je höher die Stelle am Balken, desto kräftiger ist das Hinauskatapultieren am Start.

Skating-Phase

Die **Skating-Phase** ist der Start-Phase sehr ähnlich. Der Powerbalken auf der linken Seite des Bildschirms stellt die Kraft beim Antauchen dar.

Fahr-Phase

In dieser Phase fährt man mittels Benutzung von Richtungstasten so schnell wie möglich die Piste hinunter.

Zielerreichungsphase

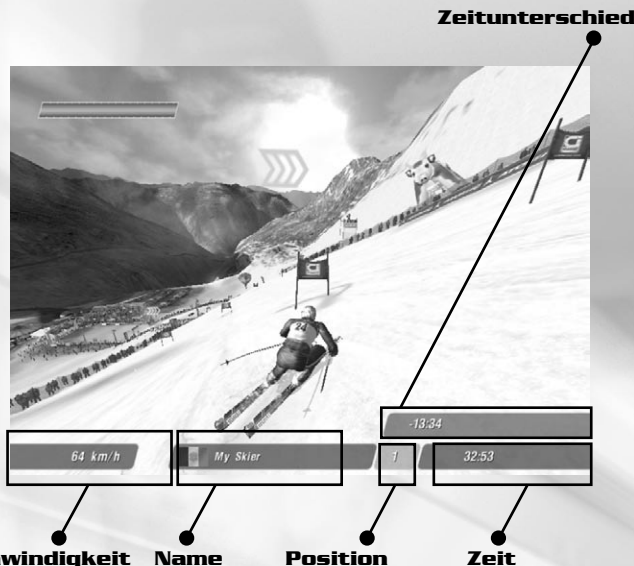
In der Zielerreichungsphase wird ein kleines Symbol am unteren Bildschirmrand eingeblendet. Durch rasches, wiederholtes Drücken der Aktionstaste füllt sich diese Anzeige und man holt noch einmal das letzte aus sich heraus, um ein paar hundertstel Sekunden gut zu machen.

Ziel-Phase

Die letzte Phase des Rennens ist die Ziel-Phase. Hier übernimmt der Computer die Kontrolle über den Fahrer, wobei der Fahrer Emotionen des Fahrers bestimmen kann („Bild hinauf“ – und „Bild hinunter“ Taste).

SPIELANZEIGE (HUD)

Spielanzeige besteht aus folgenden Komponenten (während des Rennens):



Achtung: Das Bildschirm Layout ist abhängig von den Einstellungen, welche gewählt wurden.

SKIER PROFIL

Das Skier Profil beinhaltet alle Daten und Einstellungen des Fahrers wie zum Beispiel zusätzlich gewonnenes Material, Fortschritt im Weltcup etc.. Beim erstmaligen Spielen wird man gefragt ob man ein neues Profil erstellen möchte, da das Spiel zumindest einen aktiven Spieler (Profil) benötigt um zu starten.

HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü wählt man den

WORLD CUP

Der Weltcup Modus ist jener, in dem man die Karriere eines Ski Neulings übernimmt, Trainingsfahrten absolviert, Erfahrungspunkte sammelt, Skills verbessert und neue Ski-Materialien freispielt.

Hierbei gibt es drei strategische Elemente zu beachten:

- Skill Punkte können vom Spieler je nach Präferenz verteilt werden.

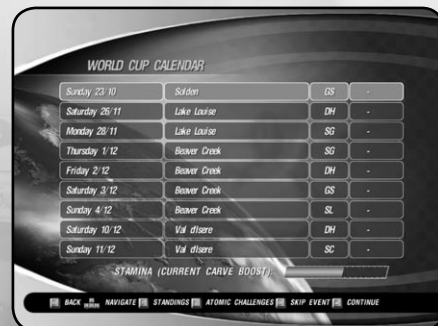
- Unterschiedliches Equipment kann in verschiedenen Disziplinen verwendet werden. (die Materialien haben unterschiedliche Stärken welche unterschiedlichen Strecken und Kursen besser angepasst sind).
- Wenn man ein Rennen überspringt, hat der Fahrer Zeit zu rasten und erholt sich, um so eine höhere Ausdauer und einen dementsprechenden Carve Boost Status zu erhalten

Die Rennen im Weltcup werden der Reihe nach abgehalten und nach jedem Rennen werden die Zwischenstände in den unterschiedlichen Disziplinen aktualisiert. Das Weltcup Punktesystem sieht folgende Verteilung nach Plätzen vor:

POS	WC PTS	POS	WC PTS	POS	WC PTS
1	100	11	24	21	10
2	80	12	22	22	9
3	60	13	20	23	8
4	50	14	18	24	7
5	45	15	16	25	6
6	40	16	15	26	5
7	36	17	14	27	4
8	32	18	13	28	3
9	29	19	12	29	2
10	26	20	11	30	1

Die relevanten Tabellen sind: Slalom, Abfahrt, Riesentorlauf, Super-G, Kombination und Gesamtweltcup.

Der Hauptbildschirm im Weltcup ist der Kalender wo die nächsten Rennen aufgezeigt und vorherige Rennen mit erreichter Positionierung angegeben werden. Hier ist ebenso



der Carve Boost- Ausdauer Balken angegeben, bei dem man sehen kann wie viel zusätzlichen Carve Boost erhält, wenn man das nächste Rennen überspringt (grün markiert). Von diesem Menü aus hat man auch Zugang zur „Atomic Challenge“, in welcher man in unterschiedlichen Disziplinen kleinere Aufgaben erfüllen muss, um an neues Ski-Material zu kommen.

ERFAHRUNGS- PUNKTE

Erfahrungspunkte bekommt man, indem man Rennen beendet. Wenn man ein Rennen beendet bekommt man 50 Erfahrungspunkte und abhängig von der Platzierung bis zu 50 weitere Erfahrungspunkte. Wenn man eine gewisse Anzahl an Erfahrungspunkten erreicht, erhält man einen zur freien Aufteilung bestimmter Skillpunkt, welcher auf die Skills aufgeteilt werden kann, um so seinen Fahrer zu verbessern.

FAHRER SKILLS

Die unterschiedlichen Skills sind:

- **Geschwindigkeit** (wie schnell der Fahrer ist)
- **Sprung** (wie gut der Fahrer Sprünge unterdrücken kann; nur relevant für Disziplinen mit hoher Geschwindigkeit)

- **Explosiveness** (wie energisch der Fahrer in ein Rennen startet und dieses beendet)
- **Aufkanten** (wie viel Geschwindigkeit verloren geht wenn aufkanten)

ERMÜDUNG DES SKIERS

Während des Rennens ermüdet der Fahrer langsam aber sicher. Die Zeit zwischen den Rennen entscheidet wie viel Ausdauer der Fahrer regeneriert. Die Anzahl der Carve Boosts steht in Relation zur Ausdauer die am Anfang des Rennens zur Verfügung steht. Die Gesamtanzahl an Skill- und Erfahrungspunkten gibt die maximale Anzahl an möglichen Carve Boosts vor dem Rennen an. Es ist eine wichtige strategische Entscheidung, ob es nicht besser wäre das eine oder andere Rennen zu überspringen, um dem Fahrer die Zeit zum Regenerieren zu geben, die er nötig hat (besonders für unerfahrene Fahrer ein wichtiger Faktor).

SCHWIERIGKEITS- GRADE

Der Weltcup Modus kann in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden. Im „Leicht“ Modus hat der Spieler unendlich viele Versuche ein Rennen zu wiederholen und darf auch Tore auslassen, was jedoch aber mit einer Zeitstrafe verbunden ist. Im „Normal“ Modus besitzt der Spieler lediglich 3 Wiederholungsversuche pro Rennen (jedoch mit einer unbegrenzten Anzahl von Trainingsläufen). Und im „Hard“ Modus verfügt man über keinen einzigen

Wiederholungsversuch. Im „Normal“- und „Hard“ Modus werden mehr neue Materialien freigeschaltet.

ATOMIC CHALLENGE

Der Sponsor Atomic wird während der Saison spezielle Events anbieten, in welchen man neues und besseres Equipment erhalten kann. Jedoch sind nicht alle Aufgaben von Beginn an erhältlich, sondern werden abhängig vom Erfolg des Fahrers von Atomic angeboten.

Die drei verschiedenen Eventtypen sind:

Geschwindigkeit

Man muss eine bestimmte Geschwindigkeit über eine vorgegebene Zeit erreichen (z.B.: 150 km/h für 10 Sekunden etc.).

Sprung

Der Fahrer muss nach einem weiten Sprung in einem markierten Gebiet landen.

Technik

Das Ziel hierbei besteht im passieren von einer bestimmten Anzahl von Slalom Toren in einer vorgegebenen Zeit. Hier wird man aber nicht disqualifiziert wenn man ein Tor nicht erreicht. Die Balance zwischen Geschwindigkeit, Zeit und erreichten Toren ist von besonderer Wichtigkeit.

SKIFAHNER AUSSTATTEN

Vor dem Rennen ist es oftmals essentiell das richtige Material auszusuchen. Das Material kann selektiert werden, indem man

das eigene Profil aufruft oder im Renninformationsfenster vor jedem



Rennen. Jedoch ist es nicht nötig beim Wechseln der Disziplinen jedes Mal andere Materialien auszuwählen, da dies automatisch angepasst wird.

FREIER LAUF

Beim Menüpunkt „Freier Lauf“ lassen sich folgende Modi auswählen:

TRAINING

Im Training kann man ein Rennen auswählen, um sich auf die Weltcup-Rennen vorzubereiten.

WIEDERHOLUNG DES RENNENS

Eine zuvor gespeicherte Wiederholung kann geladen werden, um dann direkt gegen die eigene Leistung anzutreten (sichtbar als „Geist“).

SPIELE ALS PROFI

Dieser Modus ist dem Training sehr ähnlich, jedoch mit der Ausnahme, dass wahre Skiprofis zur Auswahl stehen. Diese Fahrer verfügen bereits über gutes Material und dementsprechend auch Erfahrung

im Skizirkus, was sich auf die Fähigkeiten auswirkt.

MULTIPLAYER

Die folgenden Multiplayer Modi stehen zur Auswahl:

SPLITSCREEN

Im Splitscreen Modus kann man gegen einen seiner Freunde am selben Bildschirm gleichzeitig antreten. In Optionsmenü kann eingestellt werden, ob der Bildschirm vertikal oder horizontal geteilt wird.

TURNIER

Im Turnier Modus kann man seine eigenen Ski Turniere erstellen. Ein Turnier Setup besteht aus mehreren gewählten Rennen, welche nacheinander abgehalten werden. Es ist möglich die Setups der Rennen zu speichern, um auch später wieder darauf zurückgreifen zu können.

NETZWERK

In Ski Racing 2006 ist es möglich via Internet oder LAN gegen andere Fahrer zu spielen. Wenn man im Menü ein vorhandenes Spiel auswählt und daran teilnehmen möchte, kann man die Masterserver Liste aufrufen oder eine eigene, spezielle IP Adresse angeben.

Die Server haben alle eine Anzahl an unterschiedlichen Optionen. Die wichtigste Option ist der Spielmodus, der kreiert werden soll

Wenn der „Zwei-Spieler Netzwerk Modus“ aktiviert ist, können nur zwei Spieler gleichzeitig spielen (der Server und der Client). Der andere

Spieler ist über einen Ghost auf dem Bildschirm zu sehen.

Wenn der „Multiplayer Netzwerk Modus“ aktiviert ist können bis zu 32 Spieler gleichzeitig spielen. Da der Bildschirm dadurch aber aufgrund der hohen Anzahl an Spielern



überfüllt sein würde, werden jeweils nur die besten Zwischenzeiten und die aktuelle Positionierung angegeben.

Das Online Profil besteht aus Nickname, dem echten Namen und der Emailadresse. Die Emailadresse und der echte Name werden nur benutzt, wenn die Online Rekorde im Menü aktiviert sind. Dies wird dazu verwendet um Personen bei Gewinnspielen und Meisterschaften zu kontaktieren, falls Preise gewonnen werden.

Vor jedem Event hat man die Möglichkeit sich in der Lobby mit den anderen Teilnehmern über einen Chat zu unterhalten.

OPTIONEN

Im Optionsmenü lassen sich folgende Kategorien auswählen:

SPIEL OPTIONEN

Tag Name

Hier kann man den Namen über dem Fahrer (beim Ghost) ein- und ausstellen.

Standard-Kamera

Hier kann man unter verschiedenen Standard-Kameras auswählen

Am Verfehlten Tor

Der Spieler kann hier Zeitstrafen ein- und ausstellen. Wenn die Strafen eingeschaltet sind, ist es möglich an einem Tor vorbei zu fahren ohne disqualifiziert zu werden. Dies ist jedoch mit einer Zeitstrafe von einigen Sekunden verbunden. Wenn die Zeitstrafe ausgeschaltet ist muss man das Rennen sofort wiederholen.

Ghost Sichtbar

Hier lässt sich einstellen, ob der Ghost während des gesamten Singleplayer Modus dargestellt wird oder nicht.

Ghost Modus

Der Ghost auf den Strecken kann hier folgendermaßen eingestellt werden. Entweder nach der absoluten Rekordzeit des Events oder nach der zuletzt gefahrenen Zeit (praktisch für den Turnier Modus).

Tor Markierung

Wenn die Tor Markierungen aktiviert sind, wird das nächste Tor farblich eingeblendet. Dies erleichtert die Übersicht während des Rennens.

Splitscreen

Der Splitscreen im Multiplayer Modus kann hier vertikal oder horizontal eingestellt werden.

Rekorde Online Speichern

Wenn man die gefahrenen Rekorde online speichern möchte, muss diese Option aktiviert sein.

VIDEO

Auflösung

In diesem Unterpunkt lassen sich unterschiedliche Bildschirmauflösungen einstellen. Das Spiel muss nach der Umstellung nochmals gestartet werden, um die Veränderungen zu übernehmen.

Blur

Hier kann man den Blur-Effekt ein- und ausstellen. Falls die Framerate während der Rennen niedrig ist, sollte man diesen Effekt besser ausstellen.

Qualität

Hier kann die grafische Qualität der Texturen aus 3 Abstufungen ausgewählt werden.

Widescreen

Wenn man mit einem Widescreen fähigen Bildschirm spielt, kann man hier diesen Modus anpassen.

STEUERUNG

Alle Steuerungselemente können hier individuell angepasst werden.

AUDIO

In den Audio Optionen können folgende Punkte eingestellt werden:

Playlists

Es ist möglich die eigene Musik während des Spielens zu hören.

Einfach die gewünschte Musik in einen Ordner "music" kopieren und diesen in die SR2006 Root Directory legen. Die jeweiligen Unterordner werden angenommen und als Alben gehandhabt.

AUS

Zufall /alle – spielt alles in zufälliger Reihenfolge ab.

Zufall – spielt das aktuelle Album in zufälliger Reihenfolge ab.

Geordnet – spielt alles in geordneter Reihenfolge ab.

EXTRAS

Im Extra Menü können folgende Specials ausgewählt werden:

REKORDE

Hier lassen sich alle Rekorde aller Events ansehen, sei es Zwischenzeit, Gesamtzeit, Geschwindigkeitsrekord, berührte Tore oder Sprungweite.

WIEDERHOLUNGS-FENSTER

Wiederholungen können jederzeit gespeichert und hier betrachtet werden. Im Wiederholungsfenster lässt sich der Lauf in Zeitlupe oder in höherer Geschwindigkeit ansehen. Auch besteht die Möglichkeit der Auswahl unterschiedlicher Kameraperspektiven. Ebenso lässt sich hier zu verschiedenen Zeiten vor- und zurückspringen.

EVENT EDITOR

Im Event Editor ist es möglich seine eigenen Kurse zu kreieren und diese in verschiedenen Modi zu spielen.

JoWood Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann, Austria



Homepage JoWood: www.jowood.com

Homepage „Ski Racing 2006 feat. Hermann Maier“: www.skiracing2006.com

© 2005 Deep Silver (p) 2005 by Deep Silver, a division of KOCH Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. © 2005 by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Coldwood Interactive. All rights reserved. The RED BULL trademark and Double Bull Device are trademarks of Red Bull GmbH and used under license. Red Bull GmbH reserves all rights therein and unauthorized uses are prohibited. Coverphotos © Atomic.

Le logiciel, les illustrations, les musiques, les textes, les noms et le manuel sont protégés par la loi sur le copyright.

Toute forme de copie, de reproduction ou de traduction du logiciel et du manuel ainsi que toute forme de transfert sur un support électronique ou sous une forme lisible par un ordinateur, sans l'autorisation écrite préalable de JoWood Productions Software AG, est interdite.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Chez certaines personnes, la vue de lumières ou d'éléments clignotants dans l'environnement quotidien est susceptible de déclencher des crises d'épilepsie. Ces personnes s'exposent à l'apparition de telles crises lorsqu'elles regardent des images télévisées ou jouent à des jeux vidéo. Même les joueurs n'ayant jamais été victimes d'une crise d'épilepsie peuvent, à leur insu, être atteints d'épilepsie. Consultez votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo si vous-même ou un membre de votre famille souffrez d'épilepsie. Cessez immédiatement de jouer si vous ressentez, au cours d'une partie, l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, mouvements des yeux ou contractions involontaires des muscles, confusion mentale, troubles de l'orientation et de l'équilibre, mouvements involontaires et/ou convulsions.

Assistance technique et service clientèle

Support Technique: 0825 15 00 58
 du lundi au vendredi de 17h à 19h
savsg@loisir.net
 0.15 €/mn

Français

SOMMAIRE

COMMANDES DE JEU	26
INTRODUCTION	26
COMMENT JOUER	26
COMMANDES DE JEU	26
PHASES DE JEU	27
L'ÉCRAN DE JEU	28
PROFIL DE SKIEUR	28
MENU PRINCIPAL	28
COUPE DU MONDE	28
POINTS D'EXPÉRIENCE	29
COMPÉTENCES DU JOUEUR	29
FATIGUE DU SKIEUR	30
RÉGLAGE DE LA DIFFICULTÉ	30
LES CHALLENGES ATOMIQUES	30
L'ÉQUIPEMENT DU SKIEUR	30
COURSE LIBRE	31
ENTRAÎNEMENT	31
COURSE CONTRE LE REPLAY	31
INCARNER UN PRO	31
MODE MULTIJOUEURS	31
ÉCRAN PARTAGÉ	31
TOURNOI	31
RÉSEAU	31
OPTIONS	32
RÉGLAGES DU JEU	32
GRAPHISMES	32
COMMANDES	33
SON	33
EXTRAS	33
RECORDS	33
LECTEUR DE REPLAY	33
L'ÉDITEUR DE COMPÉTITIONS	33
HOTLINE	34
CRÉDITS	56

COMMANDES DE JEU

Les commandes par défaut sont les suivantes :

	Se pencher en avant
	Se pencher en arrière
	Carre
	Booster
	Action
 et 	- Virer
	Menu pause
	Caméra
	Afficher le fantôme

Ces commandes peuvent être reconfigurées dans le menu Options

INTRODUCTION

Ajoutez une poussée d'adrénaline à une combinaison rutilante et des vitesses à couper le souffle et vous aurez une petite idée de ce qu'est SR 2006. Il n'y a que vous, les skis à vos pieds et le challenge de battre le petit point flou qui descend devant vous. Au bout de vos doigts et de vos réflexes, il y a la victoire en Coupe du Monde !

Vous pouvez participer aux quatre disciplines de ski alpin, devenir champion dans votre catégorie préférée ou tenter de grimper au classement général pour la victoire finale. Battez vos propres chronos, construisez une carrière et quand vous vous sentirez prêt, lancez-vous dans la véritable compétition en modes multijoueurs.

COMMENT JOUER

Dans une course, le plus difficile est de trouver l'équilibre parfait entre vitesse et contrôle de trajectoire. La vitesse est indispensable pour arriver au plus vite en bas de la piste, mais elle réduit sérieusement les chances de passer les portes de façon optimale. Vous devrez anticiper et prévoir comment vous allez négocier la porte suivante au moment où vous quittez la précédente.

COMMANDES DE JEU

Se pencher

En se penchant, le skieur prend une position accroupie et réduit la résistance de l'air. Une moindre résistance est synonyme de meilleure accélération et de plus grande vitesse, au contraire une résistance élevée a un effet décélérant. Réduire la vitesse est la meilleure solution pour contrôler sa trajectoire mais pénalise tellement le chrono qu'il vaut mieux éviter cette option sauf en cas d'absolue nécessité.

Carving

En tournant à droite ou à gauche, le skieur fait naturellement un carving. Le carving réduit peu la vitesse, mais le rayon de virage est relativement large.

Carre

Si vous maîtrisez mal votre trajectoire et que les capacités de carving de votre skieur ne sont pas assez élevées pour redresser sa course, le joueur a la possibilité de prendre les carres. En prenant les carres, le skieur perd de l'adhérence mais il peut virer plus serré qu'en carving. Il perd néanmoins beaucoup de vitesse.

Booster

Le niveau général du skieur définit la quantité de booster dont il dispose au départ de la course. Il vaut mieux conserver le booster pour les parties les plus techniques du parcours car il n'est disponible qu'en quantité limitée. En appuyant sur la touche booster, le skieur améliore son grip, ce qui lui permet de virer plus serré sans perte de vitesse. Si vous vous réceptionnez mal d'un saut de bosse, vous perdrez de la puissance de booster.

Amortir les bosses

Avant un saut, vous pouvez programmer une action d'amorti. En pratique, cela signifie que le skieur lève les genoux quand il passe la bosse de façon à réduire son temps en l'air. Les sauts longs coûtent une perte de contrôle et de vitesse, il est donc conseillé de réduire leur longueur au maximum. Maintenez la touche d'action enfoncée avant le saut et relâchez-la avant de perdre le contact avec le sol.

Virer

Les commandes permettent de virer aussi bien quand le skieur est en contact avec le sol ou en l'air après un grand saut.

PHASES DE JEU

Le départ

Dans la phase de départ, une jauge de puissance animée s'affiche en haut à gauche de l'écran. Il faut alors appuyer sur la touche action au moment précis où la barre est au maximum pour prendre le meilleur départ.

La phase de patinage

La phase de patinage fonctionne de la même façon que la phase de départ, il faut appuyer sur la touche d'action au moment où la barre de puissance est au maximum pour produire la meilleure poussée sur les bâtons. Le nombre de poussées à effectuer diffère suivant les disciplines.

La phase de ski

Dans cette phase, les commandes servent à descendre la piste le plus vite possible.

Phase d'approche de l'arrivée

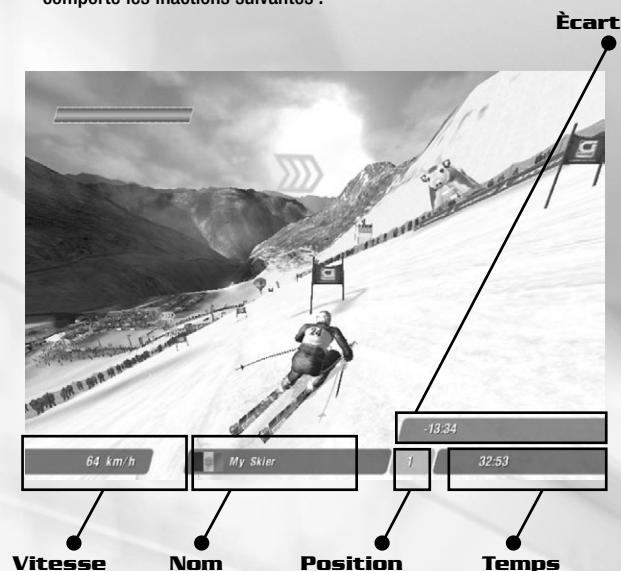
Dans la phase d'approche de l'arrivée, vous verrez s'afficher un petit symbole au bas de l'écran. Chaque pression sur la touche action, vous remplirez petit à petit le symbole. Mais le petit symbole se vide constamment, ainsi, pour maintenir son remplissage au maximum, vous allez devoir «mitrailler» la touche action. Cette commande contrôle la friction des skis et vous permet de gagner ce dixième de seconde qui fait la différence en fin de course.

L'arrivée

La dernière partie d'une course est l'arrivée. L'ordinateur prend alors le contrôle du skieur, vous permettant ainsi de choisir entre plusieurs attitudes après le passage de la ligne reflétant l'état d'esprit du skieur.

L'ÉCRAN DE JEU

Pendant une course, l'écran de jeu comporte les inactions suivantes :



Remarque : La configuration de l'écran dépend de vos réglages et de l'état d'avancement du jeu.

PROFIL DE SKIEUR

Votre profil de skieur contient toutes les données de votre skieur. Par exemple, l'équipement débloqué, sa progression en mode Coupe du Monde, etc. Lors de votre première partie, il vous sera demandé de créer un nouveau profil de skieur, car il faut au moins un profil pour pouvoir jouer.

MENU PRINCIPAL

Dans le menu principal, vous pouvez choisir de démarrer n'importe quel mode de jeu, utiliser le didacticiel, aller au menu Options, au menu Bonus ou modifier votre profil de skieur actuel.

COUPE DU MONDE

C'est dans le mode Coupe du Monde que votre skieur débloquent le plus d'équipements, gagne de l'expérience et des points de compétence à distribuer.

La Coupe du Monde contient trois éléments stratégiques :

- Le joueur peut distribuer les points de compétence parmi les compétences du skieur.
- Il peut choisir des équipements adaptés aux différents types de courses et styles de jeu.
- Il peut faire se reposer son skieur en ne participant pas à certaines courses et ainsi augmenter son niveau de booster.

Les compétitions de la Coupe du Monde sont jouées dans l'ordre. Après chaque compétition, le classement dans les différentes disciplines est réactualisé en fonction du barème suivant :

PLA	PTS CM	PLA	PTS CM	PLA	PTS CM
1	100	11	24	21	10
2	80	12	22	22	9
3	60	13	20	23	8
4	50	14	18	24	7
5	45	15	16	25	6
6	40	16	15	26	5
7	36	17	14	27	4
8	32	18	13	28	3
9	29	19	12	29	2
10	26	20	11	30	1

Les disciplines de la Coupe du Monde sont le slalom, le slalom géant, le super G, la descente, le combiné et la coupe.

L'écran principal du mode Coupe du Monde est le calendrier, sur lequel est indiqué la prochaine compétition et la quantité de puissance de booster gagnée en n'y participant

pas. À partir de cet écran, vous pouvez aussi vous rendre sur l'écran des challenges atomic et voir le classement actuel.



POINTS D'EXPÉRIENCE

Vous gagnez des points d'expérience quand vous terminez une course. En arrivant au bout, vous gagnez 50 points et vous pouvez en gagner 50 de plus en réalisant une bonne place.

Quand vous avez accumulé un certain nombre de points d'expérience, vous gagnez un niveau de compétence supplémentaire prenant la forme d'un point de compétence. Vous pouvez placer votre point de compétence dans la compétence spéciale de votre choix.

COMPÉTENCES DU JOUEUR

Les différentes compétences sont les suivantes :

- **Vitesse** (la vitesse du skieur).
- **Saut** (la capacité du skieur à effacer les bosses. Ne concerne que les disciplines de vitesse).

- **Énergie** (la puissance du skieur au départ et à l'arrivée d'une course).
- **Carres** (la quantité de vitesse perdue en virage)

FATIGUE DU SKIEUR

Au cours d'une course, le skieur se fatigue. L'échéance de la course suivante détermine la quantité de fatigue récupérée par le skieur. La quantité de booster dont dispose le joueur au début d'une course dépend de son état de fatigue. Son nombre de points de compétence détermine le nombre d'utilisation du booster lors d'une course. Pour un skieur novice, il est important de ne pas hésiter à sauter une course pour récupérer mieux en attendant la suivante.

RÉGLAGE DE LA DIFFICULTÉ

Il y a trois niveaux de difficulté en Coupe du Monde. En mode facile, le joueur dispose d'un nombre illimité de tentatives sur chaque compétition, jusqu'à ce qu'il soit satisfait du résultat. En mode normal, le joueur ne dispose que de quatre tentatives par compétition (mais il dispose toujours d'un nombre illimité de descentes d'entraînement). En mode difficile, le joueur n'a qu'une seule tentative à sa disposition. En jouant en difficulté normale ou difficile, le joueur peut débloquer plus de pièces d'équipement.

LES CHALLENGES ATOMIQUES

Votre sponsor, Atomic, vous propose des challenges spéciaux durant la

Coupe du Monde vous permettant de débloquer des équipements particuliers. Seuls certains challenges sont débloqués au début du jeu, mais tous sont visibles dans le menu. Pour connaître les conditions permettant de le débloquer, sélectionnez un challenge verrouillé.

Les trois types de challenges sont :

Challenge de vitesse

Vous devez atteindre une vitesse déterminée (150 km/h, par exemple) sur une portion limitée de la piste.

Challenge de saut

Vous devez faire de très longs sauts et atterrir le plus près possible de la cible.

Challenge technique

Le but est ici de réussir à passer un nombre donné de portes dans un temps limité. Il n'y a pas de disqualification lors de ce challenge et l'objectif est de trouver le bon équilibre entre vitesse et virages pour passer les portes.

L'ÉQUIPEMENT DU SKIEUR



Le choix de votre équipement avant une course est très important. L'écran d'équipement est accessible depuis le profil du skieur ou à partir de l'écran d'information affiché avant chaque compétition.

Vous pouvez prévoir l'équipement de votre skieur pour chaque discipline de façon à ne pas avoir à revenir la liste avant chaque compétition.

COURSE LIBRE

Dans le menu course libre, vous avez le choix entre les modes suivants :

ENTRAÎNEMENT

En mode entraînement, vous pouvez choisir de vous entraîner sur toutes les compétitions de la Coupe du Monde.

COURSE CONTRE LE REPLAY

La sauvegarde d'une descente déjà effectuée est chargée et vous tentez de battre le fantôme de skieur affiché à l'écran.

INCARNER UN PRO

Ce mode est identique au mode entraînement mais vous jouerez avec un skieur professionnel. Les skieurs pro ont déjà débloqué de l'équipement et des compétences.

MODE MULTIJOUEURS

Les modes multijoueurs sont les suivants :

ÉCRAN PARTAGÉ

En mode écran partagé, vous pouvez jouer contre l'un de vos amis. Dans le menu options, sélectionnez si

vous préférez un partage vertical ou horizontal.

TOURNOI

En mode tournoi, vous pouvez créer vos propres tournois de ski. Un tournoi consiste en une série d'épreuves auxquelles le skieur participe les uns après les autres. Une session de tournoi consiste en un tournoi et un nombre de participants.

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à quatre tournois différents utilisables lors de vos sessions. Vous pouvez aussi sauvegarder quatre sessions différentes.

RÉSEAU

Vous pouvez jouer à Ski Racing 2006 sur Internet ou en réseau local. Quand vous rejoignez une partie, vous avez le choix d'utiliser le serveur maître pour obtenir la liste des sessions de jeu ouvertes ou de vous connecter via une IP particulière.

Les serveurs offrent les options suivantes. La plus importante est le type de mode de jeu que vous allez créer.

Quand vous choisissez **Deux joueurs**, seulement deux joueurs peuvent s'affronter (le serveur et un client). L'autre joueur est affiché sous la forme d'un fantôme sur votre écran.

Le mode **Multijoueurs** permet jusqu'à 32 joueurs de s'affronter. Mais comme l'écran serait archibondé si tous les skieurs étaient affichés en même temps, les seuls éléments affichés en cours de course sont la place du joueur et son différentiel de temps avec le premier aux passages intermédiaires.

Votre profil réseau contient votre surnom, votre vrai nom et votre e-mail. L'e-mail et le vrai nom ne servent que si vous avez activé les rapports de records dans les options. Ils servent à identifier les personnes participant aux compétitions en ligne.



Avant chaque compétition, vous pouvez discuter avec les autres participants dans le salon. Si vous rejoignez une partie où se déroule déjà une compétition, vous devrez attendre que les autres joueurs aient terminé. Pour passer le temps, vous pourrez envoyer des messages et voir les rapports sur le déroulement de la compétition.

OPTIONS

Dans le menu Options, vous avez le choix entre :

RÉGLAGES DU JEU

Fantôme visible

Vous pouvez choisir d'afficher un fantôme de skieur dans les modes de jeu en solo.

Mode fantôme

Le fantôme peut être choisi parmi le tenant du record de la compétition sélectionnée, la dernière course ou

la meilleure course de la session en cours (parfait pour le mode tournoi).

Étiquettes

Vous pouvez décider afficher une étiquette indiquant le nom du skieur représenté par le fantôme.

Caméra par défaut

Il a plusieurs vues caméra par défaut.

Sur porte ratée

Le joueur a le choix d'activer ou non les pénalités de temps. Si les pénalités sont activées, il est possible de continuer la course après avoir raté une porte (au lieu de recommencer au début) mais chaque porte ratée ajoute une pénalité au chrono du joueur. Si les pénalités sont désactivées, le joueur est automatiquement disqualifié quand il rate une porte.

Marqueurs de portes

Quand les marqueurs sont activés, la porte suivante est marquée avec des flèches vertes et la suivante avec des flèches jaunes. Cela vous guide et vous permet de planifier plus facilement votre trajectoire.

Écran partagé

L'écran peut être partagé horizontalement ou verticalement.

Sauvegarde des records en ligne

Si vous voulez envoyer vos records sur le serveur, activez cette option.

GRAPHISMES

Résolution

Ce menu vous permet de changer la résolution la résolution de l'écran en

cours de jeu. Le jeu doit être relancé pour que le changement soit pris en compte.

Flou

Vous pouvez activer ou désactiver l'effet de vitesse en cours de jeu. Si votre taux de rafraîchissement est trop bas, il est conseillé de désactiver cet effet.

Qualité

La qualité graphique affecte le détail des textures et des modèles et dispose de trois niveaux de réglage en fonction des performances de votre ordinateur.

Écran large

Si vous jouez sur un téléviseur écran large ou si votre moniteur dispose de ce mode, activez ce mode pour changer le format d'affichage du jeu.

COMMANDES

Toutes les commandes de jeu peuvent être changées en fonction de vos préférences.

SON

Les options de son permettent de régler les niveaux de volume.

Playlists

Vous pouvez utiliser votre musique préférée en cours de partie. Installez vos fichiers de musique dans un dossier «music» que vous aurez créé dans le dossier racine de SR 2006. Le jeu supporte les sous-dossiers qui seront considérés comme des albums.

Arrêt

Aléatoire/Tout – Joue tous vos morceaux dans le désordre.

Aléatoire – Joue les albums dans le désordre.

Classée – Joue les morceaux dans l'ordre.

Remarque : Si vous activez la playlist, les musiques du jeu sont désactivées.

EXTRAS

Le menu extras du menu principal offre les options suivantes :

RECORDS

Affiche les tableaux de records de toutes les compétitions. Les catégories de records sont : temps intermédiaires, les chronos, plus longs sauts, records de vitesse et plus grand nombre de drapeaux touchés.

LECTEUR DE REPLAY

Toutes les courses peuvent être enregistrées et le lecteur de replay vous permet de regarder les replays à votre convenance.

Le lecteur vous permet de lire les replays au ralenti ou en accéléré. Vous avez aussi le choix entre plusieurs vues caméra. Vous pouvez aussi sauter vers l'avant ou l'arrière de façon à retrouver très vite la partie d'une course qui vous intéresse.

L'ÉDITEUR DE COMPÉTITIONS

L'éditeur de compétitions vous permet de créer vos propres pistes et de les utiliser dans les autres modes de jeu.

JoWood Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann, Austria



Homepage JoWood: www.jowood.com

Homepage „Ski Racing 2006 feat. Hermann Maier“: www.skiracing2006.com

© 2005 Deep Silver (p) 2005 by Deep Silver, a division of KOCH Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. © 2005 by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Coldwood Interactive. All rights reserved. The RED BULL trademark and Double Bull Device are trademarks of Red Bull GmbH and used under license. Red Bull GmbH reserves all rights therein and unauthorized uses are prohibited. Coverphotos © Atomic.

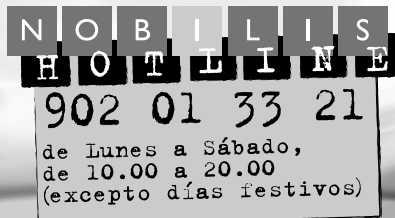
El software, los gráficos, la música, los textos, los nombres y el manual están protegidos por copyright. Queda prohibido copiar, reproducir o traducir el software o el manual sin el previo consentimiento por escrito de JoWood Productions Software AG. Queda asimismo prohibido reducirlos a cualquier medio electrónico o a cualquier forma legible por una máquina, ya sea en su totalidad o en parte.

ADVERTENCIA

Algunas personas pueden sufrir ataques epilépticos ante luces parpadeantes o determinadas imágenes. Esas personas pueden sufrir un ataque mientras ven la televisión o juegan con determinados videojuegos. Y puede ocurrir incluso a aquellos jugadores que no hayan sufrido nunca un ataque epiléptico. Consulte con su médico para asegurarse de que ni usted ni ningún miembro de su familia es susceptible de sufrir un ataque epiléptico. Si experimenta alguno de los siguientes síntomas, debería dejar de jugar inmediatamente: sensación de mareo, visión borrosa, temblores en los ojos o en los músculos, desorientación, pérdida de conciencia del lugar en el que se encuentra o movimientos involuntarios o convulsiones.

Servicio de asistencia técnica y de atención al cliente

¿Tienes dificultades a la hora de instalar el software o te encuentras en medio de una partida y no sabes qué hacer?



Espanol

ÍNDICE

CONTROLES DEL JUEGO	36
INTRODUCCIÓN	36
CÓMO JUGAR	36
ACCIONES DEL JUEGO	36
FASES DEL JUEGO	37
VENTANA DEL JUEGO (HUD)	38
TU PERFIL DE ESQUIADOR	38
MENÚ PRINCIPAL	38
COPA DEL MUNDO	38
PUNTOS DE EXPERIENCIA	39
HABILIDADES DEL JUGADOR	40
NIVELES DE DIFICULTAD	40
DESAFÍOS ATOMIC	40
EQUIPA A TU	41
ESQUIADOR	41
DESCENSO LIBRE	41
ENTRENAMIENTO	41
REPETIR CARRERA	41
JUGAR COMO PROFESIONAL	41
MULTIJUGADOR	41
PANTALLA DIVIDIDA	41
TORNEO	41
RED	41
OPCIONES	42
CONFIGURACIÓN DEL JUEGO	42
GRÁFICOS	43
CONTROLES	43
AUDIO	43
EXTRAS	44
RÉCORDS	44
VISUALIZADOR DE REPETICIONES	44
EDITOR DE EVENTOS	44
HOTLINE	45
CRÉDITOS	56

CONTROLES DEL JUEGO

Los controles predeterminados son:

Tecla cursor arriba - Inclinar hacia delante



Cantear



Carvear con impulso



Acción



Dirigir



Menú Pausa



Cámara



Activar / desactivar fantasma

Es posible cambiar estos controles en el menú Opciones.

INTRODUCCIÓN

Si combinas un ritmo de adrenalina trepidante con unos pantalones brillantes y velocidades supersónicas, te estarás acercando a la experiencia de juego del SR2006. Un juego donde tú eres el protagonista, con los esquís fijados y la competición de un solo hombre contra la vertiginosa caída que tienes delante. ¡Solo tu rapidez y tu poder de reacción te separan de la victoria de la Copa del mundo!

Elige participar en una de las cuatro disciplinas de esquí alpino, aprende a dominar tu disciplina favorita, o intenta batir los récords para poder optar a la victoria total. Compite para mejorar tus tiempos, crea una carrera de éxitos y, cuando creas que estás listo, enfréntate a la competición real en los modos de juego multijugador.

CÓMO JUGAR

El desafío principal de un descenso es equilibrar la velocidad y la maniobrabilidad. La velocidad es necesaria para bajar por la pista con rapidez, pero reduce en gran medida la posibilidad de pasar por las puertas de forma correcta. Debes ser previsor y tener en cuenta dónde está la próxima puerta antes de salir de la puerta actual.

ACCIONES DEL JUEGO

Inclinarse hacia delante

Al inclinarse hacia delante, el esquiador se agachará y la fricción del aire cambiará. Una fricción de aire menor significa un aumento de aceleración y más velocidad, mientras que una fricción de aire mayor tiene un efecto reductor. La mejor forma de conseguir el control es reducir el ritmo, pero la pérdida de velocidad es severa y no debería ser una opción a no ser que sea realmente necesario.

Carvear

Al girar a izquierda o derecha, el esquiador carreará automáticamente. Carvear sólo afecta moderadamente a la velocidad, pero el radio de giro es relativamente grande.

Cantear

Si no has podido planear una buena ruta y el esquiador no domina la técnica de carrear para dar un giro pronunciado, el jugador tiene la opción de cantear. Al cantear, el esquiador pierde el agarre, lo que le permite ir más allá de sus restricciones al carrear,

pero resultará en una pérdida de velocidad.

Carvear con impulso

El nivel de habilidad general del esquiador, define la cantidad de impulso que el esquiador tiene al comienzo de un descenso para carrear. Es recomendable utilizar este impulso en las partes más difíciles de un descenso, ya que sólo hay una cantidad limitada disponible. Al pulsar el botón de carrear con impulso, el esquiador obtendrá un agarre extra, permitiéndole realizar giros más pronunciados sin perder velocidad. Si aterrizas mal, el impulso se verá reducido.

Contener salto

Antes de un salto, puedes fijar una acción de contención de salto. En la práctica, esto significa que el esquiador flexiona las rodillas justo antes del salto, con lo que reduce el tiempo en el aire. Los saltos largos provocan pérdida de control y de velocidad, así que es recomendable mantenerlos tan cortos como sea posible. Mantén pulsado el botón acción antes del salto y suéltalo justo antes de perder el contacto con el suelo.

Dirigir

El control de dirección se puede utilizar para esquiar y para maniobrar al jugador en el aire después de un gran salto.

FASES DEL JUEGO

Fase de despegue

En la fase de despegue, verás un indicador de potencia animado en la esquina superior izquierda de la pantalla. Tendrás que pulsar el botón

acción a tiempo cuando el indicador de potencia esté maximizado para conseguir el mejor despegue.

Fase de patinaje

La fase de patinaje es parecida a la fase de despegue; dependes del mismo indicador de potencia para conseguir toda la fuerza necesaria para empujar con los bastones. El número de veces que empujas con los bastones antes de la fase de patinaje, es diferente en cada disciplina.

Fase de esquí

En esta fase se utilizan los controles normales del juego para deslizarse por la pista tan rápido como sea posible.

Fase de aproximación a la meta

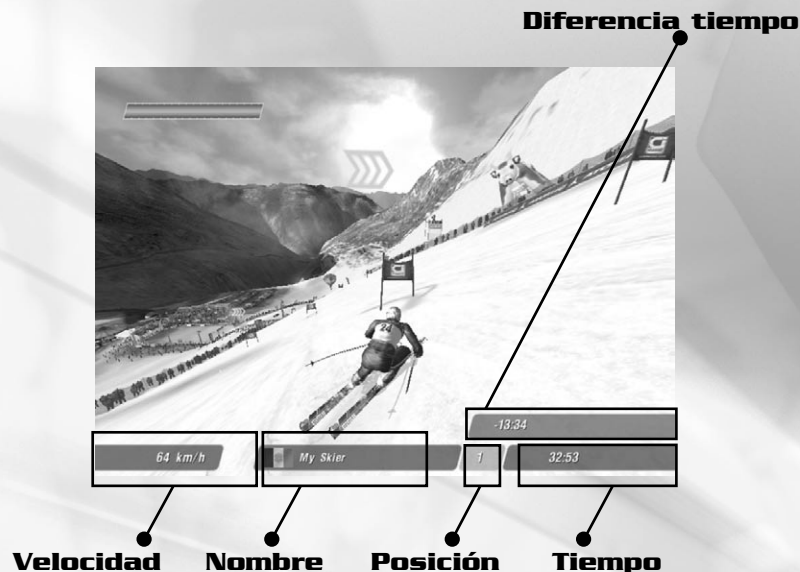
En la fase de aproximación a la meta verás un pequeño símbolo en la parte inferior de la pantalla. Cada vez que pulses el botón acción, este símbolo se irá llenando. Sin embargo, el símbolo disminuye constantemente, así que para mantener el símbolo completamente lleno en el nivel máximo, tendrás que pulsar rápida y repetidamente el botón acción. Esto controlará la fricción de los esquís para que puedas ahorrarte esa décima de segundo extra al final de la carrera.

Fase de meta

La última fase de una carrera es la fase de meta. Aquí, el ordenador toma control del esquiador, mientras que el jugador puede elegir entre varios gestos de meta que reflejan el humor del esquiador.

VENTANA DEL JUEGO (HUD)

La ventana del juego tiene los siguientes componentes:



Nota: La visualización de esta pantalla depende de tu configuración y del estado actual del juego.

TU PERFIL DE ESQUIADOR

Tu perfil de esquiador contiene todos los datos sobre tu esquiador. Por ejemplo, equipamiento desbloqueado, progreso en el modo Copa del mundo, etc. La primera vez que juegues tendrás que crear un nuevo perfil de esquiador, ya que el juego necesita al menos un perfil para poder comenzar.

MENÚ PRINCIPAL

En el menú principal puedes elegir el modo de juego, jugar el tutorial, ir al menú Opciones, al menú Extras, o cambiar tu perfil de esquiador actual.

COPA DEL MUNDO

El modo Copa del mundo es donde tu perfil de esquiador desbloquea más equipamiento, consigue más experiencia y gana nuevos puntos de habilidad.

Hay tres elementos estratégicos en la Copa del mundo:

- El jugador puede distribuir los puntos de habilidad entre las habilidades del esquiador.
- Se puede utilizar diferente equipamiento para distintas carreras (el equipamiento tiene diversas habilidades convenientes para carreras específicas y estilos de juego).
- Si no participa en todas las carreras, el jugador tendrá tiempo para descansar y podrá carrear con más impulso en la próxima carrera.

Los eventos de la Copa del mundo se juegan consecutivamente; y después de cada evento, las clasificaciones de la Copa del mundo en las diferentes disciplinas se actualizarán según el siguiente sistema de puntos:

POS	PTOS CM	POS	PTOS CM	POS	PTOS CM
1	100	11	24	21	10
2	80	12	22	22	9
3	60	13	20	23	8
4	50	14	18	24	7
5	45	15	16	25	6
6	40	16	15	26	5
7	36	17	14	27	4
8	32	18	13	28	3
9	29	19	12	29	2
10	26	20	11	30	1

Las disciplinas son las siguientes: eslálom, eslálom gigante, súper gigante, descenso, súper combinada y copa total.



La pantalla principal en el modo de juego Copa del mundo es el calendario, donde aparece el calendario con el próximo evento marcado, e información sobre el impulso que se ganará en el próximo evento. En este menú también podrás acceder a la pantalla de Desafíos Atomic y comprobar las clasificaciones actuales.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Cuando completes un evento, obtienes puntos de experiencia. Simplemente por completarlo, consigues 50 puntos de experiencia y dependiendo de tu posición en la carrera, podrás ganar otros 50 puntos extra.

Cuando consigas un número determinado de puntos de experiencia, subirás de nivel de habilidad y te recompensarán con un punto de habilidad. Estos puntos de habilidad los distribuye el jugador en la habilidad especial que quiera mejorar.

HABILIDADES DEL JUGADOR

Las diferentes habilidades son:

- **Velocidad** (la velocidad del esquiador).
- **Saltar** (la habilidad del jugador a la hora de contener el impulso en los saltos; sólo es relevante para las disciplinas de velocidad).
- **Propulsión** (la rapidez del esquiador en la secuencia de lanzamiento y la secuencia final de una carrera).
- **Cantear** (la cantidad de velocidad que se pierde al cantear).

CANSANCIO DEL ESQUIADOR

Durante una carrera, el esquiador estará exhausto. El tiempo restante hasta la próxima carrera decide la regeneración del jugador. La cantidad de impulso para carrear que el jugador tiene al principio de un evento está determinada por el cansancio del esquiador. La cantidad total de puntos de habilidad decide el impulso máximo posible al comienzo de una carrera. Una elección estratégica para un jugador inexperto, es saltarse una carrera para poder regenerarse más hasta la siguiente carrera.

NIVELES DE DIFICULTAD

La Copa del mundo tiene tres niveles de dificultad diferentes. En el modo fácil, el jugador tiene un número de intentos ilimitados en cada evento hasta que acepte el resultado. En el modo normal, el jugador slo tiene

tres intentos para cada evento (pero sigue teniendo un número ilimitado de carreras de entrenamiento). Y en el modo difícil sólo tendrás una oportunidad para demostrar tu habilidad. Al jugar en el modo normal y difícil, el jugador tiene acceso a más objetos desbloqueables.

DESAFÍOS ATOMIC

Tu patrocinador, Atomic, te ofrecerá desafíos especiales durante la Copa del mundo, donde podrás desbloquear equipamiento especial. No todos los desafíos están desbloqueados al comienzo, pero aparecerán visibles en el menú. Cuando selecciones un desafío bloqueado, recibirás información sobre lo que tienes que hacer para acceder al desafío.

Estos son los tres tipos de desafíos:

Desafío de velocidad:

Alcanza una velocidad específica (por ejemplo, 150 km/h) en una sección limitada de la carrera.

Desafío de saltos

Da un gran salto e intenta aterrizar tan cerca del objetivo marcado como sea posible.

Desafío de técnica

Aquí, el objetivo es pasar con éxito por un número de puertas específico en un tiempo limitado. Durante este evento, no es posible ser descalificado. Tendrás que encontrar el equilibrio entre la velocidad y los giros para llegar a todas las puertas.

EQUIPA A TU ESQUIADOR



Es fundamental la elección del equipamiento correcto antes de cada carrera. Puedes acceder a la pantalla de equipamiento cuando seleccionas tu perfil de esquiador, o en la pantalla de información de eventos que aparece antes de cada evento.

Tienes una selección diferente para cada disciplina, por lo que no será necesario ir a la pantalla cada vez que cambies de disciplina.

DESCENSO LIBRE

En el menú Descenso libre puedes seleccionar uno de los siguientes modos de juego:

ENTRENAMIENTO

En el modo de juego Entrenamiento, podrás seleccionar cualquiera de los eventos de la Copa del mundo.

REPETIR CARRERA

Se carga una repetición previamente guardada y competirás contra la repetición (visible como jugador fantasma en la pantalla).

JUGAR COMO PROFESIONAL

Este modo de juego es parecido al entrenamiento, pero seleccionarás a un esquiador profesional con quien jugar. Los jugadores profesionales tienen desbloqueados sus equipamientos y habilidades.

MULTIJUGADOR

Están disponibles los siguientes modos de juego de multijugador:

PANTALLA DIVIDIDA

En el modo de juego Pantalla dividida puedes jugar simultáneamente contra un amigo. En el menú Opciones puedes seleccionar si quieres la división horizontal o vertical.

TORNEO

En el modo de juego Torneo, podrás crear tus propios torneos de esquí. Un sistema de torneo consiste en una serie de eventos que se juegan consecutivamente. Una sesión de torneo consiste en un sistema de torneo seleccionado y un número de jugadores participantes.

Puedes guardar hasta cuatro sistemas que podrás utilizar más tarde en nuevas sesiones de torneo. También es posible guardar cuatro sesiones al mismo tiempo.

RED

Puedes jugar a Ski Racing 2006 en Internet o en una LAN. Cuando selecciones la opción de unirte a una partida, podrás elegir el servidor central para obtener una lista de

las sesiones disponibles en línea, o unirte mediante una IP específica.

Los servidores tienen varias opciones. La opción más importante es el tipo de modo de juego.

Cuando se selecciona juego en red para 2 jugadores, sólo podrán jugar dos jugadores al mismo tiempo (el servidor y un cliente). El otro jugador aparecerá como un fantasma en la pantalla.

El modo de juego multijugador en red, posibilita jugar con hasta 32 jugadores simultáneamente. Si todos los jugadores apareciesen en pantalla, la partida estaría demasiado llena, así que lo único que aparece durante la carrera, es la posición actual del jugador y la diferencia de tiempo con el líder al pasar los tiempos intermedios.

Tu perfil en línea contiene un nombre de usuario, tu nombre real y tu correo electrónico. El correo y tu nombre real sólo se utilizarán si has activado esta opción en el registro en línea. Se utilizarán para identificar a personas en las competiciones online con grandes premios.

Antes de cada evento podrás charlar con los participantes en el vestíbulo de la red. Si te unes a una partida con un evento en marcha, tendrás que esperar en el vestíbulo hasta que terminen los demás. Durante el período de espera, podrás enviar mensajes de chat y recibir informes sobre el progreso del evento.

OPCIONES

En el menú Opciones podrás seleccionar:

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Fantasma visible

Aquí puedes elegir si quieres que aparezca un esquiador fantasma en la pantalla en las partidas individuales.

Modo fantasma

Puedes seleccionar al fantasma que haya conseguido el récord del evento específico, de la última carrera, o de la mejor carrera en esta partida (útil para el modo de juego Torneo).

Etiquetas

Puedes seleccionar si quieres que aparezca una etiqueta especificando a quién representa el fantasma.

Cámara predeterminada

Puedes seleccionar varias vistas diferentes de la cámara.

Al fallar puertas

El jugador puede elegir si quiere activar o desactivar una penalización de tiempo. Si se activa

la penalización, es posible fallar las puertas sin tener que reiniciar la carrera, pero por cada puerta fallada, se aplicará una penalización de tiempo al total del esquiador. Si la penalización no está activada, el jugador será descalificado automáticamente cuando falle una puerta.

Marcadores de puertas

Cuando se activan los marcadores de puertas, la siguiente puerta aparecerá marcada con flechas verdes y la que sigue a ésta, con flechas amarillas. Esto te guiará y hará que la ruta de descenso sea más fácil de planear.

Pantalla dividida

El modo de juego Pantalla dividida puede presentar una división de la pantalla vertical u horizontal.

Guardar récords en línea

Si quieres enviar tus mejores resultados al servidor de récords en línea, tendrás que activar esta opción.

GRÁFICOS

Resolución

En este menú puedes cambiar la resolución de la pantalla que quieres usar en el juego. Para que se apliquen los cambios, tendrás que reiniciar el juego.

Efecto borroso

Puedes elegir entre activar o desactivar el efecto de movimiento borroso durante la partida. Si

tienes problemas con el índice de actualización, se recomienda que desactives esta función.

Calidad

La calidad gráfica afecta a la calidad de las texturas y los modelos, y se puede ajustar según tres niveles diferentes dependiendo de la velocidad de tu ordenador.

Pantalla ancha

Si estás jugando utilizando una pantalla de televisión o un monitor panorámico, puedes activar el modo Pantalla ancha para cambiar las proporciones del juego.

CONTROLES

Puedes personalizar todos los controles del juego.

AUDIO

En las opciones de audio puedes cambiar el volumen.

Listas de reproducción

Puedes reproducir tu propia música durante el juego. Pon tus archivos de música en un directorio llamado "música" y colócalo en el directorio raíz de SR2006. Puede haber subdirectorios y se tratarán como álbumes.

Desactivado
Aleatorio / todo – Reproduce toda tu música siguiendo un orden aleatorio.
Aleatorio – Reproduce el álbum actual siguiendo un orden aleatorio.
Ordenado – Reproduce toda tu música en orden.



Nota: Si activas una lista de reproducción, se desactivará la música del juego.

EXTRAS

En el menú Extras del menú Principal, encontrarás las siguientes opciones:

RÉCORDS

Aquí puedes ver las tablas de récords de todos los eventos. Se registran los récords de los tiempos intermedios, tiempos de carrera, tiempos totales, saltos más largos, mayor velocidad y el mayor número de banderas tocadas.

VISUALIZADOR DE REPETICIONES

Puedes guardar las repeticiones de todas las carreras y, gracias al visualizador, cargarlas para volver a verlas.

En el visualizador de repeticiones puedes reproducir la repetición en modo lento o pasarla hacia delante. También es posible seleccionar entre varias cámaras especiales diferentes. En el control de tiempo puedes saltar hacia delante y hacia atrás, para que encuentres fácilmente la sección de la carrera que estás buscando.

EDITOR DE EVENTOS

En el editor de eventos podrás crear tus propias carreras y jugarlas en otros modos de juego.

JoWood Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann, Austria



Homepage JoWood: www.jowood.com

Homepage „Ski Racing 2006 feat. Hermann Maier“: www.skiracing2006.com

© 2005 Deep Silver (p) 2005 by Deep Silver, a division of KOCH Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. © 2005 by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Coldwood Interactive. All rights reserved. The RED BULL trademark and Double Bull Device are trademarks of Red Bull GmbH and used under license. Red Bull GmbH reserves all rights therein and unauthorized uses are prohibited. Coverphotos © Atomic.

Il software, la grafica, la musica, i testi, i nomi e il manuale sono protetti da copyright. Il software e il manuale non possono essere copiati, riprodotti o tradotti, né ridotti in qualunque formato elettronico o leggibile da macchine senza l'esplicito permesso scritto di JoWood Productions Software AG.

PRECAUZIONI SANITARIE

Alcune persone possono avere episodi di epilessia alla visione di luci intermittenti o di particolari schemi luminosi nella vita quotidiana. Queste persone possono avere episodi epilettici anche guardando la televisione o giocando con un gioco per computer. Anche i giocatori che non hanno mai sofferto di attacchi possono comunque soffrire di malattie epilettiche non diagnosticate. Consulta il medico se tu o un membro della tua famiglia soffrite di malattie epilettiche. Quando avverti uno dei seguenti sintomi smetti immediatamente di giocare: sensazione di svenimento, alterazioni della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, confusione, perdita di conoscenza e/o convulsioni.

Hotline

assistenza@deepsilver.net

SOMMARIO

COMANDI DI GIOCO	47
INTRODUZIONE	47
COME GIOCARE	47
COMANDI DI GIOCO	47
FASI DI GIOCO	48
IL TUO SCIATORE	49
FINESTRA DI GIOCO (HUD)	49
MENÙ PRINCIPALE	49
COPPA DEL MONDO	49
PUNTI ESPERIENZA	50
ABILITÀ	51
STANCHEZZA DELLO SCIATORE	51
DIFFICOLTÀ	51
SFIDE ATOMIC	51
ATTREZZATURA	52
GARA LIBERA	52
ALLENAMENTO	52
SFIDA REPLAY	52
PROFESSIONISTA	52
MULTIPLAYER	52
SPLIT SCREEN	52
TORNEO	52
GIOCO IN RETE	52
OPZIONI	53
IMPOSTAZIONI	53
GRAFICA	54
COMANDI	54
AUDIO	54
EXTRA	55
RECORD	55
MOSTRA REPLAY	55
EDITOR EVENTO	55
CREDITI	56

COMANDI DI GIOCO

I comandi standard del gioco sono:

	Inclina lo sciatore in avanti
	Chinati indietro
	Spigola
	Carving veloce
	Azione/Soppressione Salto
	Controlla lo sciatore
	Pausa
	Cambia Visuale
	Imposta fantasma

Questi comandi possono essere modificati nel menù delle Opzioni.

INTRODUZIONE

Montagne innevate, ghiaccio, adrenalina, velocità e competizione: tutto questo è Ski Racing 2006. Un gioco dove tutto è nelle tue mani, scegli la giusta attrezzatura e affronta con coraggio queste incredibili discese innevate. Per vincere ti servirà una buona tecnica e degli ottimi riflessi, solo così riuscirai a conquistare la tanto desiderata Coppa del Mondo!

Partecipa ad una delle quattro diverse discipline di sci alpino o prova a scalare la classifica della Coppa del Mondo generale. Gareggia contro i tuoi migliori tempi, crea una carriera di successo e quando finalmente pensi d'essere pronto, affronta la vera sfida con la modalità multiplayer.

COME GIOCARE

In ogni gara, la sfida principale è trovare il perfetto equilibrio tra velocità e manovrabilità per mantenere la massima scorrevolezza. La velocità è fondamentale per percorrere nel minor tempo possibile la discesa, ma riduce la manovrabilità. Devi essere prudente ed osservare con anticipo la posizione della prossima porta per impostare in tempo la miglior traiettoria possibile. Solo trovando un giusto compromesso tra questi due elementi riuscirai a concludere la gara con dei tempi competitivi.

COMANDI DI GIOCO

Inclinarsi in avanti

Inclinandosi in avanti, lo sciatore riduce la resistenza dell'aria, in questo modo può accelerare più rapidamente e guadagnare maggior velocità. In posizione eretta, invece, l'attrito dell'aria causa l'effetto contrario. Per migliorare la manovrabilità occorre ridurre la velocità ma ovviamente ciò è molto penalizzante in termini di tempo. È quindi un'opzione da utilizzare solo se strettamente necessario.

Carving

Spostandosi a sinistra o destra, lo sciatore effettuerà automaticamente il carving. Il carving normale modera solo lievemente la velocità ma il raggio di curvatura è molto ampio.

Spigolare

Se ritieni di aver sbagliato traiettoria o il tuo sciatore non è dotato di un'ottima tecnica, puoi effettuare una spigolata. Spigolando, lo sciatore può ridurre la velocità per curvare

oltre i limiti imposti dal carving, solo così potrai effettuare delle curve particolarmente impegnative o recuperare la traiettoria ideale dopo un errore.

Carving Veloce

Il livello d'abilità generale di uno sciatore definisce il quantitativo di stamina disponibile all'inizio di una gara. La stamina è molto importante per effettuare il carving veloce e dato che la sua disponibilità è limitata, dovrebbe essere conservata solo per i punti più difficili del percorso. Premendo il pulsante per il carving veloce, lo sciatore ottiene una maggior tenuta per eseguire delle curve senza perdere velocità. Ricordati anche che effettuando dei pessimi atterraggi dai salti, l'ammontare del carving veloce diminuirà.

Soppressione Salto

Prima di qualsiasi salto, puoi scegliere di sopprimerlo. A livello pratico, per compiere questa manovra, lo sciatore alza le sue ginocchia prima del salto e ciò riduce il tempo in cui rimarrà in aria. Salti molto lunghi comportano, infatti, una maggior perdita di controllo e velocità, per questo è ottimale mantenerli il più corti possibile. Tieni premuto il pulsante d'azione prima del salto e rilascialo solo poco prima di perdere il contatto col terreno.

Curvare

Il controllo della direzione può essere usato sia nella fase di discesa sia per manovrare lo sciatore dopo un salto.

FASI DI GIOCO

Partenza

Alla **partenza**, nell'angolo in alto a sinistra della schermata di gioco, puoi vedere un indicatore di potenza. Per ottenere una buona partenza, premi il pulsante d'azione quando l'indicatore è al massimo livello.

Spinta

La **fase di spinta** è simile a quella di partenza, occorre premere con molto tempismo il tasto d'azione per avere più forza nei bastoni. Il numero di spinte che possono essere effettuate prima della **fase di discesa** vera e propria è differente per le diverse discipline.

Discesa

Qui i normali controlli di gioco sono usati per scendere il più velocemente possibile con la massima scorrevolezza.

Avvicinamento al Traguardo

Nella **fase d'avvicinamento al Traguardo**, apparirà un piccolo simbolo nella parte inferiore della schermata di gioco. Premi il tasto d'azione per mantenere il livello del simbolo al massimo, questo, infatti, tenderà a decrescere costantemente, quindi sarà necessario premere in continuazione il tasto d'azione. In questo modo potrai ridurre l'attrito degli sci e guadagnare quel decimo di secondo forse decisivo per la vittoria finale.

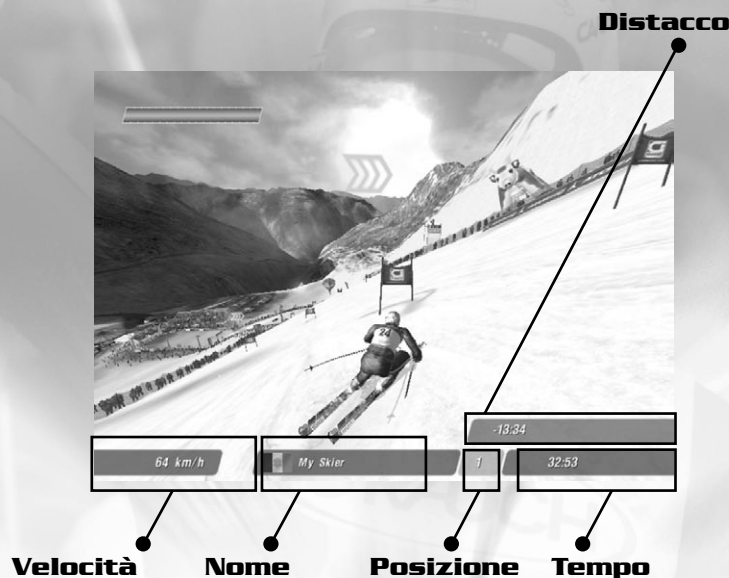
Traguardo

L'ultima fase di gara è il **traguardo**. Qui, il controllo dello sciatore sarà automatico mentre il giocatore potrà

manifestare la propria opinione sulla gara appena disputata scegliendo tra diversi possibili gesti.

FINESTRA DI GIOCO (HUD)

Durante la fase di discesa, la finestra di gioco mostra le seguenti informazioni:



Nota: L'aspetto di questa schermata può differire secondo le proprie impostazioni di gioco.

IL TUO SCIATORE

Il tuo profilo di gioco contiene tutti i dati della tua carriera di sciatore. Per esempio, l'attrezzatura sbloccata, i tuoi progressi nella Coppa del Mondo, ecc. La prima volta che userai il gioco ti sarà chiesto di creare un nuovo profilo, successivamente potrai farlo ogni volta che desideri iniziare una nuova carriera.

MENÙ PRINCIPALE

Dal menù principale puoi scegliere una delle diverse modalità di gioco, provare il tutorial, accedere al menù opzioni, vedere gli extra sbloccati o modificare il tuo attuale profilo di gioco.

COPPA DEL MONDO

La modalità Coppa del Mondo ti consente di sbloccare nuove attrezzature, guadagnare esperienza

ed ottenere nuovi punti abilità per migliorare le caratteristiche del tuo sciatore.

Nella Coppa del Mondo ci sono tre importanti aspetti strategici:

- I punti abilità possono essere usati per migliorare le caratteristiche del proprio sciatore.
- Puoi usare diverse attrezzature per le differenti discipline (ogni componente dell'equipaggiamento ha specifiche caratteristiche che si adattano meglio alle condizioni di gara e allo stile di gioco).
- Saltando le gare, puoi far riposare il tuo sciatore e guadagnare più stamina (da usare per il carving veloce) per la prossima gara.

Nella Coppa del Mondo devi affrontare ogni singolo evento in una determinata sequenza e al termine d'ogni gara tutte le classifiche saranno aggiornate secondo lo schema di assegnazione dei punteggi qui sotto indicato:

POS	PT	POS	PT	POS	PT
1	100	11	24	21	10
2	80	12	22	22	9
3	60	13	20	23	8
4	50	14	18	24	7
5	45	15	16	25	6
6	40	16	15	26	5
7	36	17	14	27	4
8	32	18	13	28	3
9	29	19	12	29	2
10	26	20	11	30	1

Le discipline presenti sono: slalom speciale, slalom gigante, super-g, discesa libera, super combinata e Coppa del Mondo generale.



La schermata principale della modalità Coppa del Mondo è rappresentata dal calendario, dove puoi trovare tutte le informazioni sul prossimo evento e un indicatore della stamina ancora a tua disposizione. Da questo menù puoi anche accedere alle Sfide Atomic o visualizzare le classifiche attuali.

PUNTI ESPERIENZA

Puoi guadagnare Punti Esperienza al termine d'ogni evento a cui hai partecipato. La sola partecipazione ti consente di ottenere ben 50 punti che potrai aumentare fino ad un max di altri 50 punti secondo il tuo piazzamento finale.

Una volta raggiunto un determinato numero di punti esperienza, il tuo sciatore guadagnerà un punto abilità che potrai utilizzare per migliorare le sue abilità generali.

ABILITÀ

Le diverse abilità di uno sciatore sono:

- **Velocità** (quanto è veloce).
- **Salto** (indica la bravura dello sciatore nel sopprimere i salti, è importante solo per le discipline veloci come discesa e super-g).
- **Aggressività** (indica la velocità dello sciatore nella fase di partenza e di arrivo).
- **Tecnica** (indica la perdita di velocità durante il carving).

STANCHEZZA DELLO SCIATORE

Durante una gara lo sciatore si stancherà. L'intervallo di tempo tra due gare gli consente di recuperare parte della sua energia. Il livello di stanchezza è molto importante poiché influenza la stamina a disposizione dello sciatore all'inizio d'ogni gara. Il livello massimo di stamina è invece stabilito dal totale dei punti abilità dello sciatore. Una scelta strategica per uno sciatore inesperto è di saltare una gara per poter avere maggior stamina in quella successiva.

DIFFICOLTÀ

La Coppa del Mondo può essere affrontata con tre diversi livelli di difficoltà. Nella modalità facile, il giocatore ha un numero illimitato di tentativi per ciascun evento fino a quando non decide di accettare il risultato ottenuto. Nella modalità normale, invece, dispone di solo tre tentativi per ogni evento (benché abbia ancora un numero illimitato di

tentativi nella fase di allenamento). Infine, nella modalità difficile, si ha una sola possibilità, perciò è molto importante non commettere errori. Giocando al livello di difficoltà normale o difficile, il giocatore può però sbloccare un maggior numero di caratteristiche extra.

SFIDE ATOMIC

Durante la stagione di Coppa del Mondo, il tuo sponsor, Atomic, ti offrirà delle sfide nelle quali potrai sbloccare della speciale attrezzatura. Non tutte le sfide saranno subito disponibili, ma potrai affrontare solo quelle visibili nel menù. Selezionando una sfida non disponibile, riceverai delle informazioni su come sbloccarla.

Le tre differenti tipologie di sfida sono:

Sfida Velocità

Raggiungi una determinata velocità (per esempio 150 km/h) in un particolare settore della pista.

Sfida Salto

Esegui un ottimo salto e prova ad atterrare il più vicino possibile al bersaglio indicato.

Sfida Tecnica

In questa sfida devi attraversare un determinato numero di porte entro un tempo limite. Durante questo evento non è possibile essere squalificati. Occorre però bilanciare velocità e tecnica per ottenere dei buoni risultati e vincere la sfida.

ATTREZZATURA



Prima d'ogni gara è fondamentale scegliere la giusta attrezzatura. La schermata di scelta dell'attrezzatura può essere raggiunta dal menù del proprio profilo di gioco o dalla schermata delle informazioni sull'evento precedente alla gara.

Hai a disposizione scelte diverse e personalizzate per ogni disciplina, per questo non sarà necessario visitare questa schermata ogni volta che cambi disciplina in cui gareggiare.

GARA LIBERA

Nel menù di gara libera puoi selezionare una delle seguenti modalità di gioco:

ALLENAMENTO

Nella modalità allenamento, puoi esercitarti in ogni evento presente nella Coppa del Mondo.

SFIDA REPLAY

In questa modalità puoi affrontare una gara contro il tempo realizzato in un replay salvato in precedenza (il tempo è indicato sullo schermo sotto forma di un giocatore fantasma).

PROFESSIONISTA

Questa modalità di gioco è simile all'allenamento ma ti consente di esercitarti con uno sciatore professionista. I professionisti possono contare su speciali attrezzature ed abilità generalmente non disponibili.

MULTIPLAYER

Puoi scegliere tra le seguenti modalità multiplayer:

SPLIT SCREEN

Nella modalità a schermo condiviso puoi sfidare un tuo amico in contemporanea sullo stesso schermo televisivo. Nel menù opzioni puoi scegliere se impostare lo schermo condiviso in orizzontale o verticale.

TORNEO

Nella modalità torneo puoi creare un tuo torneo personalizzato. Il setup di un torneo consiste in una serie di eventi da giocare in sequenza uno dopo l'altro. Una sessione torneo, invece, è un particolare setup con un determinato numero di giocatori partecipanti.

Puoi salvare fino a quattro setup per essere poi usati in una nuova sessione. Allo stesso modo è possibile salvare fino a quattro sessioni.

GIOCO IN RETE

Puoi giocare a Ski Racing 2006 attraverso Internet o una rete privata LAN. Una volta scelto di partecipare ad una partita puoi selezionare il master server per ottenere una lista di tutte le sessioni di gioco disponibili

online oppure puoi unirti ad una partita attraverso uno specifico indirizzo IP.

I server hanno diverse opzioni disponibili. La più importante è la scelta della modalità di gioco che sarà creata.

Selezionando l'opzione di **gioco in rete per due giocatori**, solo questi potranno giocare tra di loro (il server e un client). Il proprio avversario sarà visualizzato sullo schermo come un fantasma.

La modalità di gioco in rete **multiplayer** consente invece di partecipare a sfide con un massimo di 32 giocatori contemporaneamente. Ma dato che non sarebbe possibile visualizzare tutti i giocatori insieme, l'unica opzione mostrata durante la gara è l'attuale posizione del giocatore e il distacco dal leader della classifica, o l'eventuale vantaggio, al passaggio degli intertempi.

Il tuo profilo online contiene un nick name, il tuo vero nome e il tuo indirizzo di posta elettronica. Questi ultimi due dati (nome ed e-mail) saranno utilizzati solo se decidi di attivare la pubblicazione online dei tuoi record. In caso di eventuali tornei online, serviranno per identificare il giocatore ed assegnare gli eventuali premi.

Prima d'ogni evento puoi chattare con tutti i partecipanti all'interno della lobby di rete. Se decidi di partecipare ad un evento già in corso, dovrai attendere la fine nella



lobby. Nel frattempo, puoi inviare dei messaggi nella chat o ricevere degli aggiornamenti sull'andamento dell'evento stesso.

OPZIONI

Nel menù delle opzioni puoi accedere alle seguenti schermate:

IMPOSTAZIONI

Fantasma Visibile

Qui puoi scegliere se attivare o no uno sciatore fantasma durante le modalità di gioco per singolo giocatore.

Modalità Fantasma

Puoi impostare il fantasma in base al detentore del record per quello specifico evento, al tempo realizzato nell'ultimo tentativo o al miglior tempo dell'attuale sessione di gioco (valido per la modalità di gioco torneo).

Tag del Nome

Puoi scegliere di indicare ogni sciatore fantasma con un name tag per sapere chi rappresenta.

Visuale Standard

Puoi scegliere tra un ampio numero di diverse visuali di gioco.

Penalità

Puoi scegliere se abilitare o no il tempo penalità. Nel primo caso, durante un evento, è possibile saltare delle porte senza dover ripetere la gara ma per ogni porta saltata sarà aggiunto un tempo penalità al cronometraggio finale. Nel secondo caso, saltare una porta comporterà l'automatica squalifica dello sciatore.

Indicatori Porte

Attivando gli indicatori delle porte, la prossima porta da attraversare sarà indicata con delle frecce verdi, mentre la successiva con delle frecce gialle. Gli indicatori ti consentono di vedere in anticipo l'andamento della pista e impostare più facilmente la miglior traiettoria.

Split Screen

La modalità di gioco a schermo condiviso può essere impostata in orizzontale o verticale.

Salva Record Online

Abilita quest'opzione, se desideri inviare i tuoi migliori tempi al server dei record online.

GRAFICA

Risoluzione

In questo menù puoi impostare la risoluzione grafica del gioco. Per poter essere cambiata è necessario però riavviare il gioco.

Blur

Puoi scegliere se attivare o disattivare il motion blur durante la fase di gioco. Se il gioco ti sembra troppo lento e scattoso, ti consigliamo di disattivarlo.

Qualità

La qualità grafica influenza la qualità delle texture e dei modelli utilizzati. È possibile impostare tre diversi livelli secondo le caratteristiche tecniche del tuo Pc.

Widescreen

Se stai giocando utilizzando un televisore o un monitor Widescreen puoi attivare questa modalità per cambiare il formato del gioco.

COMANDI

Tutti i comandi del gioco sono modificabili secondo le tue esigenze.

AUDIO

Nelle opzioni audio puoi impostare il volume.

Lista Brani

Durante il gioco puoi ascoltare la tua musica preferita.

Copia i tuoi file musicali in una cartella chiamata "music" e portala all'interno della cartella principale di SR2006.

Il gioco supporta anche eventuali sotto directory interpretandole come album musicali differenti.

Off

Casuale /Tutti – Esegue tutti i tuoi brani in ordine casuale.

Casuale – Esegue solo l'album attuale in ordine casuale.

Ordinata – Esegue tutti i brani rispettando il loro ordine.

Nota: Attivando una tua lista brani, la musica del gioco sarà disattivata.

EXTRA

Nel menù degli Extra, presente nel menù principale, puoi selezionare le seguenti opzioni:

RECORD

Qui puoi visualizzare tutti i record per ogni evento. I record che potrai consultare sono relativi a: intertempi, tempo di manche, tempo totale, salto più lungo, velocità massima e maggior numero di bandierine toccate.

MOSTRA REPLAY

Per ogni manche o gara puoi salvare un replay per poi rivederlo con calma in questa schermata.

Con l'opzione mostra replay puoi vedere la tua gara al rallentatore o più velocemente, ed è anche possibile scegliere tra diverse telecamere. Come un vero e proprio videoregistratore puoi anche mandare avanti o indietro il filmato in modo da poter trovare facilmente il momento che più ti interessa analizzare.

EDITOR EVENTO

Con l'editor incluso puoi creare le tue piste personalizzate e giocare nelle altre modalità di gioco.

CREDITS

DEVELOPED BY

COLDWOOD INTERACTIVE

PUBLISHED BY

KOCH MEDIA

JOWOOD PRODUCTIONS

GAME DESIGN

JAKOB MARKLUND

CHRISTOPHER HOLMBERG

LEAD ARTIST

DICK ADOLFSSON

LEAD TECHNICAL ARTIST

LEIF HOLM

LEAD ANIMATOR

DICK ADOLFSSON

LEAD PROGRAMMER

JAKOB MARKLUND

PROGRAMMERS

HÅKAN DALSFELT

FREDRIK NÄSLUND

RIKARD HÄGGSTRÖM

CONSOLE PROGRAMMERS

FREDRIK MÄKELÄINEN

CHRISTOPHER HOLMBERG

ARTISTS

CHRISTOPHER BRÄNDSTRÖM

JONAS FJÄLLSTRÖM

MARTIN SAHLIN

INTERFACE DESIGNER

ULF BERTILSSON

MUSIC

LEIF HOLM

PRODUCER

MICHAEL HENGST

TESTING

TOBIAS WARG

JOWOOD

CONSOLE RELATIONSHIP

MANAGER

IAN CUNLIFFE

BRAND MANAGER

STEPHAN SCHNEIDLITZ

INTERNATIONAL MARKETING

MANAGER

MARCEL UHLMANN

INTERNATIONAL LOCALISATION

MANAGER

GIANI GENNARO

LEAD GRAPHIC ARTIST

SABINE SCHMID

END-USER LICENSE AGREEMENT (EULA)

This original software is protected by copyright and trademark law. It may only be sold by authorized dealers and only be used for private purposes. Please read this license carefully before using the software. By installing or using this software product you agree to be bound by the provisions of this EULA.

1 Software product license

1.1 This End-User License Agreement will grant you the following rights:

This End-User License Agreement is a legally valid agreement between you (either as a natural or as a legal person) and JoWood Productions Software AG.

By purchasing this original software you are granted the right to install and use the software on a single computer. JoWood Productions Software AG does not grant you any right of ownership to the software, and this license does not represent a "sale" of the software.

You are the owner of the CD-ROM on which the software is stored: JoWood Productions Software AG remains the sole owner of the software on the CD-ROM, and of the pertinent documentation, and remains the proprietor of any and all intellectual and industrial property rights contained therein.

This non-exclusive and personal license grants you the right to install, use, and display a copy of this software product on a single computer (for example, a single workstation, a single terminal, a single portable PC, a single pager, etc.).

Every other use, especially the unauthorized leasing, distribution, public display or other demonstration (e.g. in schools or universities), copying, multiple installation or transfer, and any other process by which this software or parts of it may be made available to the general public (including via Internet or other online systems) without prior written consent is prohibited.

If this software enables you to print pictures containing characters of JoWood Productions Software AG which are protected by trademark law, this license only allows you to print the pictures on paper and to use them as printouts solely for personal, non-commercial and non-governmental purposes (for example, you may not display or sell those pictures in public), provided that you abide by all copyright instructions contained in the pictures generated by the software.

1.2 Level Editor and Software Development Kit

Storage of software data, especially maps that have been created with a possibly included level editor or mod's (modifications) that have been created by means of a possibly included SDK (software development kit) is exclusively permitted to individual persons for private use. Private use, according to the terms of paragraph 1.2, also means the - wire connected or wireless - provision of data (for example via the Internet) for use by other individual persons for non-commercial purposes. Any other reproduction, distribution, broadcasting, provision and any indirect or direct commercial utilization ultra vires is strictly prohibited without prior written consent from JoWood Productions AG.

You shall not create, use, copy or distribute such maps or Modifications having any offensive or illegal content, or in any manner which violates the law or third parties' rights, and you shall not combine such maps or Modifications with any such offensive, illegal or violating material. You hereby agree that you are solely responsible for any and all game data Modifications and maps. You shall defend, indemnify, and hold harmless JoWood Productions Software AG and its employees and agents against any and all claims, damages, losses, actions and liabilities whatsoever arising out of your creation, use, combination, duplication, distribution, or promotion of the modified game data or maps.

The Editor and all SDK components are supplied "AS IS". There is no warranty on these parts and neither tech support nor customer support is granted for the Editor or any SDK components.

2 Description of other rights and limitations

2.1 Safety copy

One single copy of the software product may be stored for safety or archiving purposes only.

2.2 Limited warranty

JoWood Productions Software AG warrants for a period of 90 days starting from the date of purchase that the software will essentially work in accordance with the accompanying printed materials.

The complete liability of JoWood Productions Software AG and your only claim consists, at the option of JoWood Productions Software AG, of a reimbursement of the paid purchase price or of repairing or substituting the software product which is not in accordance with JoWood's limited warranty, insofar as it is returned to JoWood Productions Software AG together with a copy of the invoice.

This limited warranty will not apply if the failure of the software product is due to an accident, misuse or faulty application.

2.3 Other warranty rights will remain unaffected

The above warranty is given by JoWood Productions Software AG as manufacturer of the software product.

Any legal warranty or liability claims to which you are entitled toward the dealer from whom you bought your version of the software product are neither replaced nor limited by this warranty.

2.4 Limitation of liability

To the greatest extent permitted by applicable law, JoWood Productions Software AG refuses to accept liability for any special, accidental, indirect or consequential damages resulting from the utilization of, or inability to utilize, the software product. This includes any instances in which JoWood Productions Software AG has previously pointed out the possibility of such damages.

2.5 Trademarks

This End-User License Agreement does not grant you any rights in connection with trademarks of JoWood Productions Software AG.

3 End of contract / Termination

This license will apply until it is terminated by either one of the parties. You may terminate this license at any time by sending the software back to JoWood Productions Software AG or by destroying the software, the complete accompanying documentation and all copies and installations thereof, irrespective of whether they were drawn up in accordance with this license or not. This License Agreement will be terminated immediately without any prior notification by JoWood Productions Software AG if you are in breach of any of the provisions of this license, in which case you will be obligated to destroy all copies of the software product.

4 Safeguarding clause

Should any provisions of this agreement be or become invalid or unenforceable, the remainder of this agreement will remain unaffected.

5 Choice of law

The laws of Austria will be applied to all legal issues arising out of or in connection with this contract.

