



ALBERTVILLE 92.®



LA COMPILATION MICRO

WINTER GAMES

LA SITUATION

Vous êtes un athlète aux Jeux d'Hiver de 1988, à Calgary dans la province de l'Alberta, Canada. Vous allez devoir vous mouvoir sur la neige et sur la glace avec le plus de vitesse, de force, d'endurance et le plus d'élégance que vous pourrez-déployer dans ce froid glacial.

C'est la partie hivernale de la plus célèbre des compétitions mondiales pour sportifs amateurs. Vous allez vous mesurer avec les meilleurs athlètes provenant d'une centaine de pays. Vous pouvez être fier! Aujourd'hui vous êtes dans les rangs des hommes d'élite, dont le courage et l'endurance vont être testés par ces Jeux d'Hiver. Ecoutez: Une fanfare retentit alors que le drapeau des JEUX D'HIVER est solennellement hissé. Des centaines de colombes blanches sont lâchées à titre symbolique, pour voler vers tous les pays du monde avec le message de paix, et la nouvelle que les Jeux d'Hiver ont commencés.

DESCRIPTIF

WINTER GAMES met vos capacités à l'épreuve dans plusieurs disciplines. Vous pouvez participer à sept épreuves d'hiver : **saut à ski, bobsleigh, saut acrobatique/Hot Dog, patinage artistique figures imposées, patinage artistique figures libres, patinage de vitesse et biathlon** (ski de randonnée et tir sur cible).

En premier lieu, exercez-vous à chaque épreuve pour améliorer vos performances. Choisissez ensuite un pays parmi les 18 que vous pouvez représenter pendant la compétition, et c'est alors votre chance d'obtenir la médaille d'or!

WINTER GAMES fournit les juges, garde trace des records et remet les médailles aux vainqueurs : médaille d'or pour le premier, d'argent pour le second, de bronze pour le troisième. Si vous pulvérisiez un «record du monde», WINTER GAMES conservera votre nom et l'affichera sur un écran spécial relatif aux meilleures performances.

Soyez prêts à vous surpasser, et rappelez-vous la devise des athlètes grecs de l'antiquité:

Citius – Altius – Fortius

«Plus Rapide – Plus Haut – Plus Fort»

INSTRUCTION DE CHARGEMENT POUR LA DISQUE

AMSTRAD CPC DISQUE

Placez la disquette programme dans le lecteur, la face A au-dessus. Tapez |DISC et appuyez sur la touche ENTER/RETURN pour vous assurer que la machine puisse accéder au lecteur de disquette. Tapez ensuite RUN"DISK et appuyez sur la touche ENTER/RETURN; le jeu se chargera alors automatiquement.

IBM PC ET COMPATIBLES

- Installez votre IBM PC® comme indiqué dans le manuel.
- Si vous utilisez un joystick, branchez le joystick comme dans le manuel. Quand il ya a deux joueurs, le deuxième joueur doit utiliser le clavier ou les touches numériques. S'il y a deux joueurs, et il n'y a pas de joystick, un joueur utilisera le clavier et l'autre les touches numériques.
- Insérez un disque dans le lecteur de disques, l'étiquette vers le haut.
- Allumez l'ordinateur et le programme se chargera automatiquement.

ATARI ST

- Allumez votre ATARI ST comme indiqué dans le manuel de la machine.
- Si vous utilisez une manette de jeu, branchez votre manette sur le port 1 comme indiqué dans le manuel de la machine. Si vous voulez faire une partie à 2 joueurs, débranchez la souris et installez votre manette dans le port souris.
- Insérez la disquette WINTER GAMES dans le lecteur de disquette 1. Mettez en marche votre ordinateur. Le programme se charge alors automatiquement. Suivez les instructions à l'écran. Le programme vous demandera d'insérez la disquette 2.
- Après un petit délai de chargement, l'écran de présentation apparaît. Appuyez sur le bouton de tir ou la barre d'espace pour continuer.

AMIGA 500

Placez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur sous tension; le programme se chargera alors automatiquement.

AMIGA 1000

Insérez le disque système; à l'apparition de l'illustration du disque d'utilitaires, introduisez la disquette du jeu; le programme se chargera alors automatiquement.

COMMENCER A JOUER

Cérémonies d'ouverture

Une superbe cérémonie d'ouverture vous accueille aux JEUX D'HIVER. Un athlète brandissant la torche enflammée gravit les marches pour allumer le feu sacré qui brûlera jour et nuit pendant toute la durée des JEUX D'HIVER. Des colombes blanches sont lâchées au-dessus du stade pour symboliser le message de paix. Que les jeux commencent!

COMMENT JOUER

Une fois la cérémonie d'ouverture terminée, un menu s'affiche sur l'écran vous offrant six options. Pour faire un choix, utilisez votre manette de jeu par placer le curseur en face de l'option que vous voulez sélectionner, puis pressez le **BOUTON DE FEU** (ou appuyez sur la touche portant la lettre d'épreuve de A & G). Le nom de l'épreuve apparaissant alors sur l'écran, pressez le **BOUTON DE FEU** une seconde fois (participez à toutes les épreuves). Participez aux sept épreuves dans cet ordre – Saut Acrobatiques, Hot Dog, Biathlon, Patinage Artistiques, Figures Imposées. Saut a ski, patinage artistique figures libres, Bobsleigh. L'ordinateur garde trace des médailles attribuées pour chaque épreuve à chaque joueur.

Pour entrer votre nom tapez-le sur le clavier et pressez la touche **RETURN**. Pour choisir un pays utilisez la manette de jeu pour bouger la case jusqu'au drapeau de votre choix, puis pressez le **BOUTON DE FEU** pour confirmer votre choix (pour écouter un hymne national appuyez sur **S**).

Repetez l'opération pour chaque joueur supplémentaire (le maximum étant 8/CBM 64/128, 4/Amstrad joueurs). Quand tous les noms de joueurs et tous les pays correspondants sont entrés pressez simplement la touche **RETURN**. Un écran de vérification apparaît. Si tous les noms et les pays correspondants sont conformés à vos choix choisissez, YES avec la manette de jeu puis appuyez sur le **BOUTON DE FEU**. Pour effacer les noms et recommencer, choisissez NO.

OPTION 2:

Participer à quelques épreuves. Similaire à l'option 1 mais vous ne participez qu'aux épreuves que vous choisissez.

OPTION 3 :

(Participer à une seule épreuve)

Similaire à l'option 1, mais vous ne participez qu'à une seule épreuve que vous choisissez.

Utilisez la manette de jeu pour choisir l'épreuve puis pressez le **BOUTON DE FEU** (ou appuyez sur la touche portant la lettre correspondante). Le nom de la discipline s'affichera en haut de l'écran. Appuyez sur le **BOUTON DE TIR**.

OPTION 4 :

(S'entraîner à une discipline).

Aucun score n'est sauvegardé durant les séances d'entraînement. Utilisez la manette de jeu pour sélectionner la discipline, puis pressez le **BOUTON DE FEU** (ou appuyez sur la touche portant la lettre correspondante). Le nom de la discipline s'affichant en haut de l'écran, appuyez une seconde fois sur le **BOUTON DE FEU**.

OPTION 5 :

(Nombres de manettes de jeu)

Pour un seul joueur branchez votre manette de jeu dans le Port 2 et choisissez 1 joueur. Pour 2 joueurs ou plus branchez les deux manettes et choisissez 2, 6 choisissez 1 ou 2 en appuyant sur le **BOUTON DE FEU**.

OPTION 6 :

(Voir les records du monde)

Affiche le plus haut score établi pour chaque épreuve, avec le nom du joueur qui a réussi la performance.

OPTION 7 :

(Cérémonie à ouverture)

Relance la cérémonie d'ouverture.

LES EPREUVES

Figure Skating

(Patinage artistique-figures imposées) programme court.

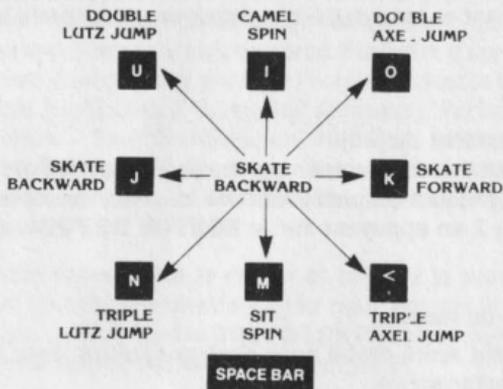
Figure Skating (programme court) est une épreuve chronométrée d'une minute, qui est basée sur sept mouvements : Pirouette horizontale, Pirouette assise, double Axel, triple Axel, double Lutz, triple Lutz, Pirouette assise enchaînée à une Pirouette horizontale. Vous pouvez exécuter sept figures dans l'ordre de votre choix. C'est l'élégance et l'aisance de votre patinage qui comptent.

Pressez le **BOUTON DE FEU** pour commencer à évoluer. Pour engager une figure, manoeuvrez la manette de jeu dans la direction correspondante à la figure que vous voulez effectuer, et pressez le **BOUTON DE FEU**. Pour conclure une figure, laissez revenir la manette à sa position de repos (au centre), et appuyez sur le **BOUTON DE FEU**.

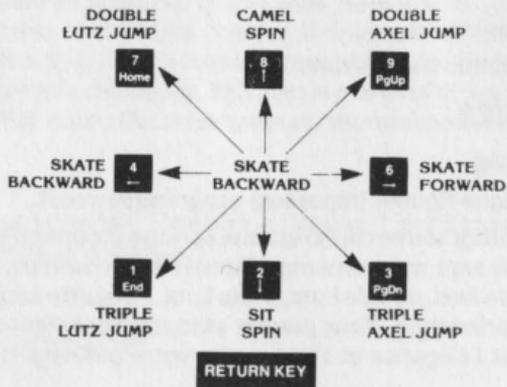
ATTENTION: Lors d'un saut, si vous ne concluez pas le mouvement avant de reprendre contact avec la piste, vous vous recevrez mal et vous tomberez. Pour patiner en arrière, centrez la manette et appuyez sur le **BOUTON DE FEU**.

IBM PC ET COMPATIBLES / ATARI ST / CBM AMIGA

KEYBOARD CONTROLS



NUMERIC KEYPAD CONTROLS:



REGLES POUR L'EVOLUTION

QUALITE : un mouvement est jugé élégant ou maladroit selon l'instant où vous appuyez sur le **BOUTON DE FEU**. Si vous patinez en avant ou « déclenchez » un saut alors que les jambes du patineur sont écartées, le saut sera parfait. L'entraînement mène à la perfection, donc persistez dans vos essais!

PATINAGE AVANT : Il est possible d'effectuer des doubles Axels et des triples Axels, ou d'exécuter un demi tour et de commencer à patiner en arrière. N'oubliez pas de patiner en avant à la fin de l'évolution. Si vous patinez alors en arrière, vous chuterez.

PATINAGE EN ARRIERE : Il est possible d'effectuer des doubles Lutz ou des triples Lutz, des pirouettes horizontales, des pirouettes assises, ou de tourner pour patiner en avant.

Lorsque vous faites des pirouettes, tachez de faire six tours : Si vous tournez moins de six fois, votre sortie sera maladroite. Plus de six tours vous étourdiront et vous perdrez l'équilibre.

NE TOMBEZ PAS!

Vous tomberez si vous essayez de passer directement d'un saut à une pirouette, d'une pirouette à un saut, ou d'une pirouette assise à une pirouette horizontale. Patinez en arrière entre les mouvements ; patinez en avant avant d'effectuer un Axel. Pirouette horizontale liée à une pirouette assise; vous pouvez passer directement d'une pirouette horizontale à une pirouette assise. C'est un combinaison très esthétique qui rapport 1.2 points.

SCORES

Vous commencez avec un score de 0,0. Le meilleur score est de 6 points. Tous les scores sont affichés avec une décimale. Et ne vous en faites pas... vous ne pouvez pas descendre en dessous de 0!

Après que vous ayez exécuté avec succès chaque figure, votre note est calculée ainsi :

FIGURE	POINTS
Pirouette horizontale	0,7
Pirouette assise	0,7
Double Axel	0,6
Triple Axel	1,1

Double Lutz	0,6
Triple Lutz	1,1
Pirouette horizontale liée à une pirouette assise	1,2
Score total	6,0
* Pénalité	
0,7 points de pénalité par chute.	
0,2 points de pénalité pour chaque figure maladroit.	

ATTRIBUTION DES POINTS : seul le premier essai de chaque figure exécutée dans le temps imparti est considéré.

Free Skating

(Patinage artistique/figures libres)

Ici, vous choisissez les sauts et les pirouettes, vous inventez votre propre chorégraphie sur la musique. Vous avez 2 minutes pour effectuer votre programme.

LES POINTS

En patinage libre, vous devez faire trois tentatives réussies des sept figures suivants : Pirouette horizontale, Pirouette assise, Double Axel, Triple Axel, Double Lutz, Triple Lutz, Pirouette horizontale liée à une pirouette assise. Les juges vous observent attentivement dans cette épreuve et calculeront votre note maximale, basée sur le nombre de chutes et de maladroresses dans votre programme. Un excellent exécutant effectuera à trois fois le plus possible de mouvements difficiles dans les 2 minutes imparties en vue d'obtenir la meilleure note. Vous commencez à 0 point. La note maximum (note plafond) que vous pouvez obtenir est 6,0.

N.B. Si vous effectuez plus de trois essais sur une figure, les juges ne compteront pas les points relatifs à ce mouvement.

BAREME DE NOTATION

Mouvement	Points pour chaque essai réussi
Pirouette horizontale	0,3
Pirouette assise	0,3
(1,8 point maximum)	
Pirouette horizontale liée à une Pirouette assise	0,5
(1,6 point maximum)	

Double Lutz	0,2
Double Axel	0,2
(1,2 point maximum)	
Triple Axel	0,4
Triple Lutz	0,4
(2,4 points maximum)	
Total	6,9
(note plafond : 6,0)	

* Total et maximum des points de pénalité

Faute	Total	Maximum
Chute	-0,5	-0,2
Maladresse	-0,4	-0,05

Remarque: Echouer dans la tentative d'une figure n'est pas considéré comme une faute.

Exemple:

Votre score total :	6,9	Maximum :	6,0
1 chute	-0,5		-0,2
2 maladresses	-0,4		0,1
Total	6,0	6,7	

ATTRIBUTION DES POINTS : Seules les figures exécutées dans les deux minutes imparties sont considérées.

Les points relatifs aux figures seront ajoutés à votre score uniquement si elles sont exécutées avec succès.

SPEED SKATING

(Patinage de vitesse)

Les patineurs de vitesse peuvent atteindre des vitesses supérieures à 50 km/h, soit bien plus que n'importe quel autre athlète. En fait, personne ne peut se propulser par lui-même à une vitesse égale à celle atteinte par un champion de patinage de vitesse!

En patinage de vitesse, deux coureurs patinent côte à côte, sur des couloirs séparés, et aussi vite qu'ils le peuvent! Lorsque "press your button" apparaît dans l'une ou l'autre des moitiés de l'écran le joueur dont le nom apparaît dans cette moitié doit presser le **BOUTON DE FEU** de la manette. Le joueur suivant fait de même. Ceci déclenche le compte à rebours. Lorsque le compte à rebours atteint "GO" commencez à patiner en manoeuvrant la manette de droite à

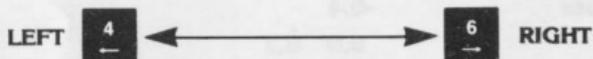
gauche et de gauche à droite pour animer les jambes de votre patineur. Le but est de bouger les jambes d'avant en arrière en rythme comme pour un vrai patineur. Continuez de patinez en manoeuvrant en rythme la manette de droite à gauche puis de gauche à droite, pour donner une impulsion à une jambe puis à l'autre. Avec un bon rythme, légèrement accéléré vous prendrez rapidement de la vitesse et foncerez vers la victoire. Le patiner qui a exécuté le meilleur temps est le vainqueur. La course est finie pressez le **BOUTON DE FEU** pour pressez à l'épreuve suivante.

IBM PC ET COMPATIBLES / ATARI ST / CBM AMIGA

KEYBOARD:



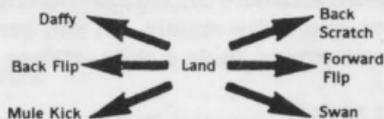
NUMERIC KEYPAD:



HOT DOG AERIALS

(saut aerobatique a ski) Ce sport spectaculaire met à l'épreuve votre cran, votre agilité, votre style et votre précision sur skis l'exploit sportif et artistique tout en vous déchaînant dans l'exécution aériennes plus folies les unes que les autres.

- Pressez le **BOUTON DE FEU** pour commencer une évolution.
- Manoeuvrez la manette de jeu dans une des six positions pour exécuter un mouvement. Pour enchaîner deux mouvements, manoeuvrez la manette lorsque le skier est en l'air. Faites attention, vous ne disposez que de très peu de temps.



- Pour sortir d'une figure ou pour en commencer une autre centrez la manette de jeu.
- Maintenez la manette dans la direction de la figure (sauf pour les sauts périlleux) jusqu'à ce que vous changiez de mouvement. Mettez vous en position

de reception pour reprendre contact avec la piste mais avant de toucher le sol sinon vous tomberez.

LES POINTS

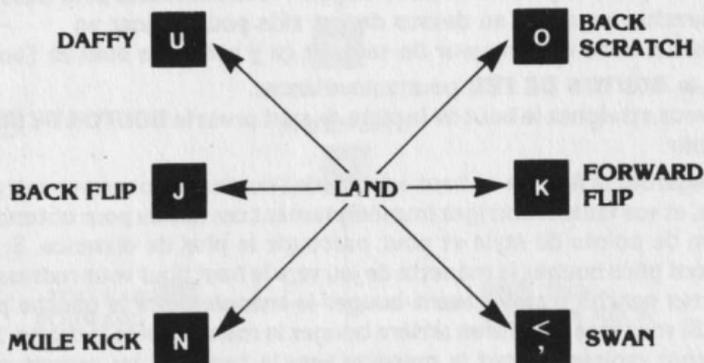
La notation tient compte du style et de la difficulté. On peut exécuter n'importe quelle combinaison de mouvements, de toute façon le score maximal est de 10. Les combinaisons de figures rapportent le plus de points. Des points seront soustraits lors de mouvements maladroits. Faites attention pour l'atterrissage ! Si vous tombez, vous ne recevrez aucune note.

Evolution

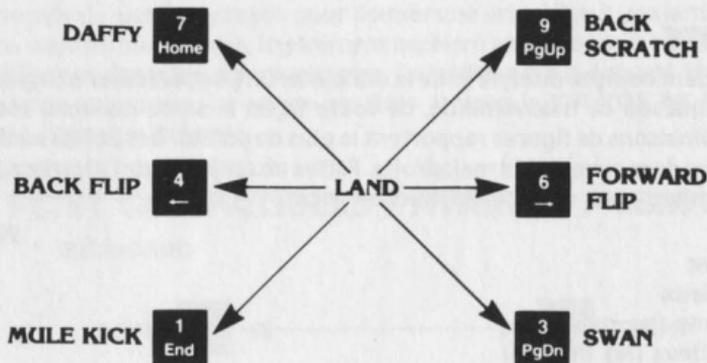
	Points
1 Mouvement	6,3
1 Saut périlleux	7,2
2 Mouvements (les mêmes)	8,7
2 Sauts Périlleux (les mêmes)	9,2
2 Mouvements (différentes)	9,6
2 Sauts périlleux (différents)	10,0
1 Mouvement et 1 saut périlleux	10,0

IBM PC ET COMPATIBLES / ATARI ST / CBM AMIGA

KEYBOARD:



NUMERIC KEYPAD:



SKI JUMP

(Saut à ski)

Alors qu'en haut de la tour de saut les rafales vous font frissonner, vous jetez un regard sur la piste, loin en bas. Les juges et le public sont minuscules vus de cette hauteur. GO ! Vous vous propulsez vers l'avant et soudain, c'est comme si vous vous retrouviez dans un autre monde! Vous vous accroupissez lentement de manière à acquérir le plus de vitesse possible ; vous bondissez pour décoller, vous vous penchez en avant au dessus de vos skis pour gagner en aérodynamisme, donc en longueur de saut, et ça y est, vous êtes en l'air...

- *Pressez le **BOUTON DE FEU** pour vous élaner.
- Lorsque vous atteignez le bout de la piste de saut press le **BOUTON DE FEU** pour bondir.
- En l'air, regardez la fenêtre en haut à droite de l'écran pour observer votre évolution, et vos fautes. Corrigez immédiatement ces fautes pour obtenir le maximum de points de style et pour parcourir le plus de distance. Si vos genoux sont pliés bougez la manette de jeu vers le haut pour vous redresser. Si vous êtes penché trop en avant bougez la manette vers la gauche pour rectifier. Si vous êtes penché en arrière bougez la manette vers la droite. Si vos skis sont croisés bougez la manette vers le bas pour les remettre parallèles.
- Si vous ne rectifiez pas à temps vos fautes, les gesticulations de votre skieur provoqueront une forte résistance au vent, et des pertes de points de style.

DISTANCE : Basée sur l'instant du décollage, et sur l'aérodynamisme du skieur dans l'air.

STYLE : Vous obtiendrez plus de points si vous rectifiez rapidement les fautes de style et si vous ne tombez pas à votre arrivée au sol.

Notation

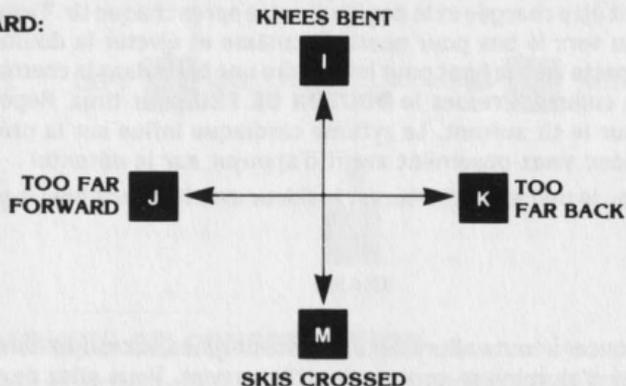
Votre maximum est calculé par l'opération suivante:

$$(\text{DISTANCE} \times 3) + \text{POINTS DE STYLE}$$

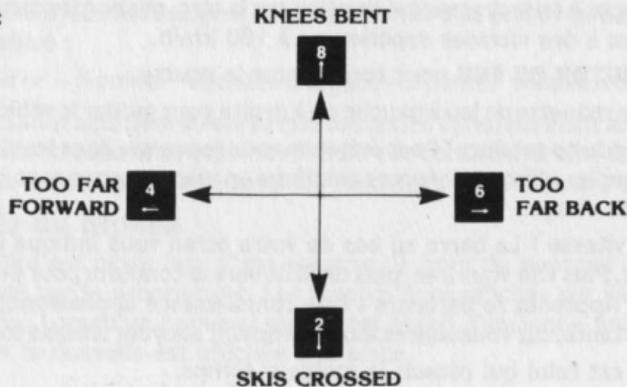
Une bonne performance correspond à un saut de 60 mètres accompagné de 20 points de style, soit un total de 200 points.

IBM PC ET COMPATIBLES / ATARI ST / CBM AMIGA

KEYBOARD:



KEYPAD:



BIATHALON

Participez à une épreuve de ski de fond, une carabine 22 long rifle en bandoulière. Vous ne disposez que d'un nombre limité de balles pour tirer sur les cibles de parcours, alors visez soigneusement avant de tirer !

- Pressez le **BOUTON DE FEU** pour commencer le parcours
- Manoeuvrez la manette de droite à gauche à droite pour animer les jambes de votre coureur (en rythme et avec vigueur).
- Sur le SOL PLAT, calmez votre coeur en ayant de longues foulées régulières.
- En COTE, manoeuvrez la manette plus rapidement pour maintenir votre vitesse.
- **TIR** : vous possédez à chaque séquence de tir (au nombre de 4), 5 balles pour tirer sur 5 cibles. Chaque cible manquée coûte 5 secondes de pénalité. La carabine doit être chargée et la douille éjectée après chaque tir. Tirez la manette de jeu vers le bas pour ouvrir la culasse et éjecter la douille, puis poussez la manette vers le haut pour introduire une balle dans la chambre et refermez la culasse. Pressez le **BOUTON DE FEU** pour tirez, Répétez' l'opération pour le tir suivant. Le rythme cardiaque influe sur la précision de votre tir, donc visez posément avant d'appuyer sur la détente!
- Le vainqueur, ou le meilleur athlète, est le skieur avec le temps final le plus court.

BOBSLED

(Bobsleigh)

Préparez-vous à foncer à toute allure sur une piste de glace, accroupis dans un véhicule d'acier et d'aluminium conçu scientifiquement. Vous allez devoir négocier des virages à faire dresser les cheveux sur la tête, et aborder des lignes droites cabossées à des vitesses supérieures à 160 km/h.

- Pressez le **BOUTON DE FEU** pour commencer la course.
- Manoeuvrez la manette de jeu à gauche ou à droite pour guider le véhicule.

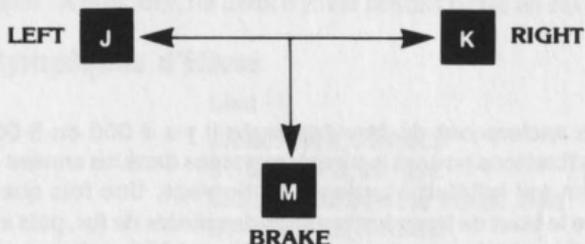
CONSEILS : La conduite est dure ! Pour éviter de vous renverser dans les virages, essayez d'anticiper les effets de la force centrifuge en manoeuvrant avec vigueur vers l'intérieur du virage.

Surveillez votre vitesse ! La barre au bas de votre écran vous indique à quelle vitesse vous allez. Plus vite vous irez, plus difficile sera la conduite pour éviter de se renverser. Apprenez le parcours ! Une connaissance approfondie de la course est importante, car vous saurez alors comment aborder chaque tournant.

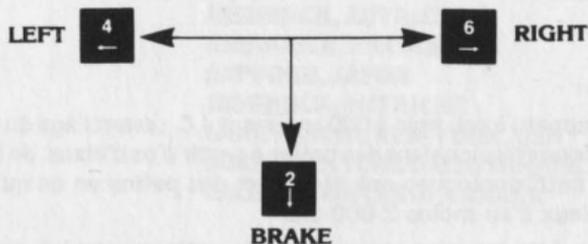
- Le vainqueur est celui qui réussit le meilleur temps.

IBM PC ET COMPATIBLES / ATARI ST / CBM AMIGA

KEYBOARD:



KEYPAD:



CEREMONIES DE CONSECRATION

Si des joueurs participent à toutes les épreuves des JEUX D'HIVER, un grand champion des jeux est désigné, d'après le nombre de points qu'il a acquis avec ses médailles :

Médaille d'or – 5 points Médaille d'argent – 3 points Médaille de bronze – 1 point

Les points sont additionnés après que toutes les épreuves aient été exécutées, et le joueur totalisant le plus haut score est consacré Grand Champion. La cérémonie a lieu après la remise des médailles de la dernière épreuve.

Records du Monde

Si un record est battu lors d'une épreuve, le nom du nouveau recordman est sauvegardé par le programme. Les records sont affichés sur l'écran «WORLD RECORDS». Lorsqu'un nouveau record est établi, l'ancienne performance est effacée et la nouvelle est affichée à la place.

COMMENT LES SPORTS D'HIVER ONT-ILS COMMENCE?

Le ski, le patinage et les luges sont apparus depuis des siècles comme étant des moyens amusants et extrêmement pratiques pour se déplacer sur la glace ou sur la neige.

Le Ski

Les skis les plus anciens ont dû être fabriqués il y a 4 000 ou 5 000 ans en Scandinavie. Les fixations pour skis furent inventées dans les années 1860 par Sondre Nordheim qui habitait Mordegal en Norvège. Une fois que les skieurs ont pu introduire le bout de leurs bottes dans des pièces de fer, puis attacher leur talon avec des sangles ou des ressorts, ils ont bien mieux contrôlé leurs longues lattes de bois, et ils ont pu se déplacer à des vitesses fabuleuses pour l'époque. Ce sont les émigrés norvégiens qui ont exporté ce sport dans tous les pays.

Le Patinage

Le patinage est apparu à peu près 1 000 ans avant J.C. ; avant l'âge du fer, les peuplades nordiques fabriquaient des patins à partir d'os d'élan, de boeufs ou de rennes. Des anthropologues ont découvert des patins en os qu'ils évaluent comme étant vieux d'au moins 2 000 ans !

Depuis le moyen-âge, les gens ont pratiqué le patinage sur les canaux en Hollande. Le patin à glace était un divertissement très à la mode à la cour de France autour de 1770, lorsque Marie-Antoinette le pratiquait avec plaisir.

Les Luges

Des luges primitives étaient déjà employées pour le transport 3 000 ans avant J.C. en Europe du nord, et les indiens d'Amérique liaient des perches ensemble pour transporter des charges sur la neige.

L'idée de se faire des émotions fortes en conduisant une luge de vitesse sur une pente abrupte est née au XI siècle en Allemagne, lorsque des gens ont créé des toboggans sur les flancs des montagnes enneigées. Le bobsleigh devint un vrai sport lorsque vers le milieu du XIX siècle, des courses de luge furent faites sur les chemins de montagne bloqués par la neige, dans les Alpes. Les courses de luge se développèrent à partir des années 1880 en Suisse.

LES JEUX OLYMPIQUES D'HIVER

Les premiers Jeux d'Hiver ont eu lieu en 1924 à Chamonix, France, quand ils ont été reconnus comme étant une manifestation comparable aux jeux d'été, et quand ils ont reçu l'homologation de la part du comité olympique international. Depuis lors, les Jeux d'Hiver se sont tenus en ces différents lieux :

Jeux Olympiques d'Hiver

Date	Lieu
1924	CHAMONIX, FRANCE
1928	ST-MORITZ, SUISSE
1932	LAKE PLACID, NEW YORK, USA
1948	ST-MORITZ, SUISSE
1952	OSLO, NORVEGE
1956	CORTINA, ITALIE
1960	SQUAW VALLEY, CALIFORNIE, USA
1964	INSBRUCK, AUTRICHE
1968	GRENOBLE, FRANCE
1972	SAPPORO, JAPON
1976	INSBRUCK, AUTRICHE
1980	LAKE PLACID, NEW YORK, USA
1984	SARAJEVO, TCHECOSLOVAQUIE
1988	CALGARY, ONTARIO, CANADA

Pour Continuer

Appuyez sur **CONTROL** , **ALT** et **DEL** en même temps.

© 1984 EPYX INC.

THE GAMES: WINTER EDITION

L'Evenement de toute une Vie...

Dans le monde entier, des gens ont passé des mois, des années, et dans le cas des athlètes, des vies entières à se préparer pour cet événement capital. Et maintenant vous pouvez vous-même prendre part à l'euphorie. Pas seulement en vous asseyant devant votre poste de télévision. Vous pouvez en fait concourir par l'intermédiaire de simulations informatisées de ces événements historiques.

Faites votre sélection parmi quatre pistes de collision - où chaque virage teste les réflexes, le timing et le courage -de l'épreuve de LUGE.

Choisissez votre propre musique et votre propre chorégraphique quand vous vous lancez dans l'épreuve de FIGURE SKATING (patinage artistique). Rassemblez toute votre force et toute votre endurance pour vous mettre à la tête du SPEED SKATING (Patinage de vitesse).

Passez de 0 à 100 dans les courses de DOWNHILL SKIING (Descente à skis) - équipé de vos propres caméras vidéo placées aux endroits stratégiques. Traversez les quatre épreuves de SLALOM à difficulté progressivement accrue. Prenez votre envol avec le SKI JUMP (Saut à skis) audacieux. Ou bien, dépassez la barrière de la douleur dans le CROSS COUNTRY.

Peu importe l'épreuve que vous choisissez de tenter, une chose est certaine: il va falloir beaucoup d'entraînement, de patience et de bon vieux travail acharné pour obtenir la médaille d'or.

Mais vous pouvez y arriver. Et de plus, vous allez vous régaler à essayer.

Chargement et Démarrage

Amstrad CPC Disquette:

Tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

IBM PC et les compatibles

Installez votre IBM PC ou compatible en suivant les instructions du manuel de l'utilisateur.

Branchez le joystick comme il est indiqué dans le manuel ou référez-vous à la carte de commande par clavier pour les contrôles clavier. Insérez votre disquette DOS dans le lecteur de disquettes (lecteur A pour les systèmes à double lecteur), et mettez votre console en marche. Quand votre DOS est chargée, insérez la disquette THE GAMES - WINTER EDITION dans le lecteur de disquettes, étiquette vers le haut. Tapez la commande GAMES, et appuyez sur ENTER pour charger le programme.

Une fois que le jeu sera chargé vous verrez l'OPTIONS SCREEN Amstrad CPC. A partir de L'OPTIONS SCREEN, si vous sélectionnez 1 ou 2 vous assisterez aux OPENING CEREMONIES (Cérémones d'ouverture) avant de commencer la compétition. Une fois toutes les épreuves terminées, vous assisterez également aux CLOSING CEREMONIES (Cérémonies de Clôture).

Opening Ceremonies

Cérémonies d'Ouverture

La première chose que vous remarquerez est la ligne magnifique des toits de la ville. Vous irez ensuite au stade où vous serez témoin de l'allumage légendaire de la flamme. Au milieu des rêves patriotiques et personnels de centaines de milliers de participants et de spectateurs, The Games (les Jeux) sont sur le point de commencer.

Choix de Options

Vous trouverez ci-dessous une liste des options disponibles pour les différentes machines et les formats divers. Les OPTIONS disponibles pour toutes les versions sont les suivantes:

1. Vous pouvez prendre part à toutes les compétitions
2. Vous ne prenez part qu'à certaines compétitions
3. Vous pouvez ne prendre part qu'à une seule compétition
4. Vous pouvez vous entraîner pour une compétition

Les OPTIONS individuelles disponibles pour une machine donnée sont les suivants:

Amstrad CPC disquette

Changez les commandes de jeu: nouveau menu Sélectionnez le menu des commandes

1. Joueur 1 Joystick/Clavier
2. Joueur 2 Joystick/Clavier
3. Joueur 1 Définir les touches
4. Joueur 2 Définir les touches

l'option "Joystick" sera désignée sur l'écran pour le joueur 1, et le Clavier pour le joueur 2. Pour changer de commande, appuyez sur LEFT (gauche) ou RIGHT (droite) selon les besoins?

Une fois la sélection terminée, appuyez sur RETURN pour revenir au menu principal.

5. Jouer 1: Le Haut = Q, Le Bas = A, Gauche = E, Droite = R, Tir = Z

Jouer 2: Le Haut = P, Le Bas = L, Gauche = U, Droite = I, Tir = M

6. Voir les records mondiaux
7. Cérémonies inaugurales
8. Cérémonies de clôture

Pour Concourir dans les Epreuves

Quand vous sélectionnez OPTIONS 1, 2 ou 3, vous pouvez introduire le nom et le pays de chaque concurrent.

Pour sélectionner votre pays: Choisissez parmi 17 pays. Il suffit de déplacer le joystick pour mettre en valeur le drapeau du pays de votre choix.

Remarque: En appuyant sur FIRE BUTTON vous entendrez l'hymne national du pays dont le drapeau est mis en valeur.

Pour introduire votre nom: Tapez votre nom sur le clavier et appuyez sur RETURN/ENTER. Pour effacer, faire des corrections ou des ajouts il suffit d'utiliser les touches normales de traitement de texte.

Pour effacer tous les noms de l'écran, appuyez sur SHIFT et SPACE simultanément. Une fois que toutes vos sélections sont faites: appuyez sur ENTER deux fois.

Entraînement à Une Epreuve

Ici, vous n'aurez pas besoin d'introduire votre nom et votre pays. Il suffit de sélectionner l'épreuve à laquelle vous désirez vous entraîner. Une fois que vous aurez terminé une séance d'entraînement, on vous demandera si vous voulez vous y entraîner encore une fois. Appuyez sur la touche "Y" du clavier pour répondre "OUT", sur "N" pour "NON" (ou utilisez le joystick).

See World Records

(Voir Records du Monde)

Tout au long des compétitions, vos scores et vos temps sont soigneusement enregistrés. Pour les visionner, sélectionnez cette option.

Cérémonies d'Ouverture et de Clôture

Pour revoir l'une ou l'autre de ces cérémonies, sélectionnez une de ces options.

La Luge

Audacieux. Atalant inébranlable. Et un soupçon de folie hivernale.

C'est ce qu'il faut pour braver l'allure fulgurante de l'une des épreuves les plus palpitantes des Jeux: la Luge.

Vous serez allongé sur le dos - pieds en avant - sur une luge technologiquement conçue pour partir à l'assaut du temps. Vous vous efforcerez à exploiter pleinement chaque virage, chaque ligne droite et -surtout - chaque muscle de votre corps. Quelle façon dingue de gagner votre médaille d'or!

L'Epreuve

La Luge est un engin conçu pour obtenir le maximum d'efficacité aérodynamique.

L'épreuve de Luge a lieu sur une piste réfrigérée conçue et construite spécialement.

Les pistes font de 1000m de longueur pour les hommes à un minimum de 700m pour les femmes avec une pente de 8-11%.

Histoire

Bien que la luge ait commencé au seizième siècle, le sport lui-même vit le jour dans les Alpes à la fin du dix-neuvième siècle. La première course internationale eut lieu en 1883 et les premiers championnats du monde furent organisés en 1955.

La Stratégie

Les pilotes de Luge tentent d'atteindre la meilleure vitesse possible, tout d'abord en se tenant aux poignées fixées à la position de départ et en se balançant d'avant en arrière pour prendre de l'élan. Puis, en enfonçant des gants cloutés dans la glace pour se donner plus de vitesse au démarrage. Et finalement, en prenant une position correcte sur la luge et sur la piste.

Pour concourir

Choisissez une Piste. Pour cela, mettez en valeur la piste désirée en déplaçant le joystick HAUT ou BAS. Puis appuyez sur BOUTON DE FEU.

Remarque: Tous les concurrents à une épreuve de Luge donnée doivent concourir sur la même piste.

Lancez votre luge. Tout comme pour une épreuve officielle, vous aurez 30 secondes pour compléter votre lancement. Commencez par vous mettre en position sur l'aire de lancement en appuyant sur BOUTON DE FEU pour simuler la prise des poignées. Continuez à appuyez sur le bouton tout en poussant le joystick en AVANT et en ARRIERE pour prendre de l'élan. Quand vous serez prêt à vous lancer, lâchez le BOUTON DE FEU et déplacez le joystick en AVANT aussi vite que possible.

Allez-y! Dès que vous vous lancez, plantez vos gants cloutés dans la glace pour vous donner plus d'élan. Pour planter vos gants, tapotez sur le BOUTON DE FEU à plusieurs reprises jusqu'à ce que vous heurtiez la rampe de lancement escarpée.

Pilotage.

Déplacez le joystick GAUCHE ou DROITE pour aller dans ces directions.

Vous apprendrez vite que le pilotage est très sensible et comment suivre le courant de la piste.

Remarque: tous le mouvement DROITE et GAUCHE sont reatifs a la direction dans laquelle vous allez.

Pour prendre les virages: Dirigez votre luge vers l'intérieur de chaque virage pour profiter de la plus courte distance possible.

Pour prendre de la vitesse dans les lignes droites. Maintenez votre luge en plein milieu des lignes droites pour qu'elle ne "dérive" pas vers le haut ou le bas.

Surveillez les compteurs. Au bas de l'écran se trouvent trois compteurs étiquetés "Steer" (direction), "Drift" (Derive) et "Position". "Steer" vous indique la direction que vous visez. "Drift" vous fait savoir si vous dérivez trop loin. Et "Position" vous donne la distance des parois de la piste.

Score

Tous les concurrents à l'épreuve de Luge se battent pour obtenir les meilleurs temps. Le concurrent gagnant est celui qui obtient le temps le plus bas.

Tuyaux utiles pour Gagner

Voici quelques petites choses à garder en tête pour avoir plus de chances de gagner:

1. Etudiez toujours la piste avant de commencer. Mémorisez 1 ordre des virages pour vous aider à bien vous diriger dans ces derniers.
2. Surveillez les trois indicateurs: STEER, DRIFT et POSITION
3. N'oubliez pas de "planter" vos gants dans la glace du moment où vous vous lancez au moment où vous atteignez la rampe de lancement escarpée.
4. Evitez les parois de la piste. Si vous y "rebondissez" vous perdrez un temps critique.

Figure Skating

Patinage Artistique

Maintien. Poésie en Mouvement. Précision. De toutes les épreuves, aucune ne subit d'examen plus rigoureux d'habileté, de technique et de timing que le Figure Skating et aucune n'est plus stupéfiante à regarder.

Alors que vous vous lancez sur la glace, vos muscles s'empressent de l'exaltation de savoir que c'est la chance de votre vie. Et vous avez la tête pleine de tous les mouvements de précision et la grâce fluide auxquels vous vous êtes entraîné pendant si longtemps. Votre chorgraphie est la preuve de la libération de votre esprit.

Votre technique démontre votre ligne de précision. Et tout s'assemble pour produire ce qui est, selon la meilleure définition, de l'"art" véritable.

L'Épreuve

Figure Skating est probablement la plus artistique de toutes les épreuves. Elle a lieu dans une patinoire rectangulaire qui ne doit pas faire moins de 56 x 26m et pas plus de 60 x 30m. La patinoire doit également être équipée d'un bon système sonore car chaque patineur fournit sa propre musique d'accompagnement.

Histoire

Les historiens croient que le patinage pourrait être vieux de 2000 ans. Cependant, il atteint le sommet de sa popularité à la fin du dix septieme siecle en Angleterre et en France. Les premiers championnats du monde eurent lieu en 1896.

La Stratégie

Les patineurs sont jugés dans deux domaines séparés: réalisation technique et réalisation artistique. Les points techniques sont attribués pour la précision avec laquelle le patineur réalise un minimum de 8 mouvements standard. Les points artistiques sont attribués pour la chorgraphie.

La Compétition

Choisissez votre musique. La premiere étape dans la préparation de votre routine de patinage est le choix de votre musique.

Voici comment faire: Déplacez le joystick GAUCHE ou DROITE pour choisir le genre de musique que vous voulez pour votre routine. Chaque morceau de musique est représenté par l'un des instruments de musique en haut de l'écran. appuyez sur BOUTON DE FEU pour faire votre sélection puis attendez quelques secondes que la musique commence. Vous chorégraphierez vos mouvements sur la musique.

A Noter: La musique choisie par le premier joueur sera utilisée par les joueurs qui suivent.

Chorégraphiez vos mouvements. Tout comme un véritable concurrent, vous devez chorégraphier chacun de vos mouvements. Ce qui signifie que vous selectionnez et reglez vos mouvement sur la musique. Voici comment:

Chacune des silhouettes de danseur représente un mouvement. Vous sélectionnerez vos mouvements de la même manière que vous avez selectionné votre musique; en deplaçant le joystick GAUCHE our DROITE jusqu'à ce que votre sélection soit mise en valeur et puis en appuyant sur BOUTON DE FEU. Une icône joystick dans le coin droit au bas de l'écran, vous montre exactement quand déplacer le joystick pour exécuter chacun des mouvements. La longueur de chaque morceau de musique vous permet de sélectionner jusqu'à quatorze mouvements. Pour obtenir un score supérieur, vous devez sélectionner au moins un de chacun des 8 mouvements et exécuter un minimum de 10 mouvements dans votre routine.

Écoutez bien la musique car vos mouvements seront réglés à partir du moment où vous avez sélectionné la musique. Une partie de votre score est basée sur la rigueur avec laquelle vous suivez votre propre chorégraphie. Surveillez le compteur de musique au bas de l'écran. La flèche sur le compteur vous indique combien il vous reste de musique pour que vous puissiez espacer vos mouvements pour "remplir" la musique.

Si vous décidez de commencer la procédure de chorégraphie, déplacez le joystick rapidement en avant deux fois. Quand vous êtes satisfait de votre chorégraphie, appuyez sur BOUTON DE FEU pour permettre au joueur suivant de faire ses sélections. Quand tous les joueurs ont fait leurs sélections, appuyez de nouveau sur BOUTON DE FEU pour commencer l'exécution.

L'Exécution

Vous êtes maintenant prêt à exécuter la routine de patinage artistique que vous avez chorégraphiée pour les juges.

Vous devez essayer de vous souvenir de l'ordre et du timing exacts de votre chorégraphie pour vous approcher le plus possible d'un score parfait.

Pour patiner: Poussez le joystick GAUCHE pour aller à gauche et DROITE pour aller à droite.

Pour exécuter un mouvement: Poussez le joystick VERS LE HAUT.

Remarque: Faites attention à votre timing et exécutez bien chaque mouvement exactement tel que vous l'avez chorégraphié.

Les icônes en bas à gauche de l'écran indiquent vos mouvements en cours et à venir. Également, une barre de temps avec une flèche de couleur en bas à droite de l'écran vous fait savoir quand exécuter chaque mouvement.

Regardez la flèche changer de couleur:

JAUNE - signifie "Il y a plus de 2 secondes avant votre prochain mouvement".

VERT - signifie "Exécutez votre mouvement à l'endroit exact de la musique" (Vous êtes dans les 2 secondes juste avant ou après le moment d'exécuter votre mouvement).

ROUGE - signifie "Vous avez 2 secondes de retard pour l'exécution de votre mouvement".

Si vous tombez, appuyez sur BOUTON DE FEU pour recommencer le mouvement. Quand vous avez exécuté tous les mouvements ou quand la musique s'arrête, votre patineur s'arrêtera. Appuyez sur BOUTON DE FEU pour visionner votre score. Pour terminer votre routine plus tôt, appuyez sur BOUTON DE FEU deux fois rapidement. Appuyez de nouveau sur BOUTON DE FEU pour 1 exécution du joueur suivant.

Score

Votre score est basé à la fois sur votre exécution technique et artistique. Le score technique reflète la qualité de l'exécution de vos mouvements.

Votre score artistique est basé sur la précision avec laquelle vous avez suivi le timing de votre chorégraphie originale. Le meilleur score possible est 6.

Tuyaux utiles pour Gagner

Voici quelques petites choses à garder à l'esprit pour vous aider à gagner:

1. Quand vous chorégraphiez vos mouvements, essayez de les placer à des endroits mémorables de la musique. Ceci vous aidera à savoir exactement quand vous devez les exécuter.

2. Certains mouvements seront difficiles à exécuter à la suite l'un de l'autre.

Une fois que vous aurez découvert lesquels, évitez de les chorégraphier ensemble.

3. Entraînement. Entraînement. Entraînement.

Speed Skating

Patinage de Vitesse

De la force pure et simple. Des jambes d'acier. Et un rythme inébranlable.

Telles sont les qualités qui peuvent vous faire hurler de joie en dépassant la ligne d'arrivée des courses de Speed Skating. Vous atteindrez des vitesses innaccessibles aux autres athlètes autopropulsés.

Votre système nerveux sera provoqué à la vue de votre concurrent arrivant à côté de vous. Et votre cœur sera en course à chaque balancement de bras et à chaque avancée de vos patins. Mais vous ne flancherez pas. Le corps penché pour obtenir la meilleure thermodynamique possible. Vous patinez pour la médaille d'or.

L'Épreuve

Aucun autre athlète autopropulsé ne peut aller aussi vite qu'un champion de patinage de vitesse. Atteignant des vitesses de jusqu'à 50 kilomètres par heure, les patineurs

de vitesse peuvent facilement doubler les coureurs les plus rapides. Les patineurs de vitesse concourent par deux, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, autour d'une piste. Les hommes font des courses de 500m, 1,000m, 1,500m, 5,000m, et 10,000m; les femmes, des courses de 500m, 1,000m, 1,500m, et 3,000m.

Histoire

Le sport de Speed Skating remonte au douzième siècle, en Hollande où les concurrents se mesuraient sur les canaux gelés. Au dix-neuvième siècle, le Speed Skating devint populaire aux US, au Canada et en Scandinavie. Les premiers championnats du monde eurent lieu à Amsterdam en 1893.

La Stratégie

Les patineurs se battent pour les meilleurs temps.

Le patineur gagnant est celui qui obtient le temps le plus bas.

La Compétition

Choisissez votre piste. Tous les concurrents jouent sur une piste parmi quatre. Commencez par utiliser le joystick pour mettre en valeur la piste de votre choix. Puis, appuyez sur BOUTON DE FEU pour entrer sur l'écran de patinage.

Remarque: tous les concurrents à l'épreuve de Speed Skating doivent concourir sur la même piste.

A la ligne de départ. La course commence dès que le coup de revolver est tiré. Mais n'oubliez pas de regarder le bas de l'écran. C'est lui qui vous 'dira' "A vous marques", "prêts" et - enfin - "partez".

La Course Appuyez sur le joystick DROITE et GAUCHE pour pousser vos bras et vos jambes. Le timing et les mouvements rythmiques sont d'une importance capitale. Plus vous vous déplacerez avec souplesse plus vous irez vite.

Appuyez sur le joystick vers le haut tout en vous déplaçant GAUCHE et DROITE pour patiner vers le haut dans la section de croisement.

Appuyez sur le joystick VERS LE BAS tout en vous déplaçant GAUCHE et DROITE pour patiner vers le bas dans la section de croisement.

Si votre patineur tombe, appuyez sur BOUTON DE FEU pour le remettre sur ses pieds.

Score

Plus votre temps est bas, plus vous approchez de la médaille d'or.

Tuyaux Utiles pour Gagner

1. Quand vous bougez vos jambes de gauche à droite, n'oubliez pas que tout est dans le rythme.
2. N'oubliez pas de regarder quand un autre patineur entre dans la section de croisement de la piste.
3. Mesurez votre allure du début à la fin de façon à utiliser votre énergie correctement.

Skiing

(Ski)

Les Epreuves

La compétition de ski est divisée en quatre groupes différents: la course descent, le slalom, le saut et le cross country. Nous décrirons chacune de ces épreuves plus en détails dans les sections qui suivent.

Histoire

Des études de dessins sur roche indiquent que les skis étaient peut-être utilisés comme moyen de transport hivernal dès l'an 3000 avant Jésus Christ.

Mais ce n'est qu'au dix-neuvième siècle, en Norvège, que le ski fut établi en tant que sport organisé. Le ski fut introduit aux États-Unis dans les années 1840 et dans les Alpes dans les années 1880.

Downhill

(Descente)

Une chute libre en blanc. La confiance dans les forces de gravité. Une communion avec la montagne elle-même. Telles sont les qualités qui différencient un coureur technique d'un vainqueur de médaille d'or. Alors que vous vous propulsez du sommet de la montagne, c'est la piste qui vous donne la puissance.

Vous vous laissez tout simplement entraîner en utilisant vos bâtons pour garder l'équilibre et tout votre esprit pour vraiment croire que cette fois la médaille est bien à vous.

La Stratégie

La piste de descente est conçue de façon à ce qu'il n'y ait pas d'arêtes brusques, de saillies, de bosses ou autres obstacles. Les 'portes' qui se composent de deux drapeaux de chaque côté de la zone de course, marqueront la trajectoire du skieur. Des caméras peuvent être placées aux positions stratégiques de la piste. Les skieurs sont jugés sur leurs temps. Le meilleur score correspond au meilleur temps.

La Compétition

Sélectionnez les positions de vos caméras. Il y a quatre caméras en tout. Pour les placer le long de la piste, il suffit de déplacer le joystick VERS LE HAUT ou VERS LE BAS pour positionner les icônes de camera et d'appuyer sur BOUTON DE FEU pour les fixer. Quand les quatre cameras ont été fixées, appuyez sur le BOUTON DE FEU pour placer votre skieur à la porte de départ. Si, pour une raison ou une autre vous ne voulez pas de caméras, sautez cette étape en appuyant sur le BOUTON DE FEU pour continuer.

Remarque: Une fois que les caméras sont fixées, tous les skieurs utilisent les memes vues de camera.

A la porte de départ. Pour échauffer votre joueur avant de démarrer, poussez le joystick VERS LE HAUT et VERS LE BAS. Pour le lancer de la porte de départ vous devez planter vos bâtons fermement dans la neige. Pour cela, appuyez sur le BOUTON DE FEU.

La Course. Une fois que vous êtes parti, continuez à utiliser vos bâtons pour augmenter de vitesse. Suivez également ces instructions:

Pour vous plier sur vous-même (accélérer):

Appuyez sur le joystick VERS LE HAUT.

Pour faire le chasse-neige (ralentir):

Appuyez sur le joystick VERS LE BAS.

Pour tourner à gauche: Déplacez le joystick GAUCHE.

Pour vous arrêter une fois que vous êtes tombé:

Tirez le joystick EN ARRIERE.

Pour changer de perspectives. Vous commencerez en perspective première personne. Mais au fur et à mesure que vous atteignez chacune de vos quatre

caméras (indiquées par des drapeaux rouges), la perspective passera à la perspective de troisième personne vous pourrez en fait vous regarder skier.

Tandis que vous skiez au-delà du champ de vision de chaque caméra, la perspective retourne à la perspective de première personne.

Voltige. Pendant que vous êtes en perspective de troisième personne (devant les caméras), vous pouvez crâner un peu. Pour faire une voltige, déplacez le joystick GAUCHE ou DROITE tout en appuyant sur le BOUTON DE FEU.

Score

Les skieurs de descente se battent pour les meilleurs temps.

Le skieur gagnant est celui qui obtient le meilleur temps.

Tuyaux Utiles pour Gagner

1. Une fois que vous avez passé la porte de départ, utilisez vos bâtons de manière répétitive au début pour gagner autant de vitesse que possible.
2. Prenez vos virages le plus près possible des drapeaux (ou portes). Ceci vous aide à raccourcir la distance et à accélérer votre temps.
3. Profitez des lignes droites pour gagner de la vitesse en restant en position accroupie aussi longtemps que possible.
4. Essayer de mémoriser la piste de façon à être totalement préparé pour chaque virage et chaque ligne droite.

Le Slalom

Vitesse. Contrôle. Et timing centième de seconde. C'est cette combinaison contradictoire de vitesse et de contrôle que fait du slalom l'une des épreuves de ski les plus difficiles. Alors que vous plongez au bas de la montagne, vous devez tourner et virer à chaque drapeau. Et dès que vous vous êtes remis d'un défi, vous êtes immédiatement confronté au suivant - et vous n'avez jamais une seconde pour reprendre votre souffle ou relâcher votre rythme effréné.

Jusqu'à ce que vous arriviez en bas, attendant de découvrir votre temps. Attendant de voir comment il se situe par rapport aux temps des autres concurrents. Attendant de juger votre chance d'obtenir la médaille d'or.

La Stratégie

Contrairement à la piste de descente, la piste de slalom tourne et vire.

Le concurrent doit donc exécuter des virages de précision autour d'un certain nombre de 'portes' stratégiquement disposées (ou autor de drapeaux). Si le concurrent se heurte à un drapeau, touches les ligne de côté au manque le rythme de la piste, il ou elle fait une faute et ne marque pas de point.

La Compétition

Sélectionnez votre piste. Pour choisir l'une des quatre pistes, il suffit de déplacer la "case" en appuyant sur le joystick dans la direction désirée. Comme vous pouvez le remarquer, plus il y a de drapeaux sur Une piste, plus le parcours est difficile.

Remarque: Tous les concurrents à une course donnée se mesurent sur la même piste.

A la porte de départ. Appuyez sur le BOUTON DE FEU pour amener Votre concurrent à la porte de départ.

Puis attendez le signal du départ (A vos marques, Prêt, Partez!) et... vous êtes parti!

La course. N'oubliez pas de passer AU-DESSUS du premier drapeau pour prendre le bon rythme. Ensuite déplacez le joystick VERS LE HAUT et VERS LE BAS pour éviter les drapeaux et descendez la piste.

Score

Les skieurs de slalom se battent pour les meilleurs temps.

Le skieur obtenant le temps le plus bas est le vainqueur.

Tuyaux utiles pour Gagner

1. Pour augmenter de vitesse, appuyez sur le BOUTON DE FEU.
2. Restez aussi près des drapeaux que possible pour réduire la distance - et votre temps.
3. Développez un rythme serre.

Le Ski Jump (Saut à skis)

Courage de tête brûlée. Nerfs d'acier. Et contrôle total.

Alors que le sauteur à skis est pendu en l'air, bien audessus de la ligne d'horizon, tout

semble s'arrêter pour ce bref instant. Tout sauf le son des battements du coeur. Alors que vous fendez l'air, la forme compte pour la distance, l'angle pour les points de style. Le timing et la forme sont tous les deux d'une importance capitale pour un atterrissage sans faute, et pour un score de médaille d'or.

La Stratégie

Ce sport de démonstration palpitant associe nerfs d'acier et précision de positionnement. Prévoyez vos mouvements audacieux avant de vous lancer du sommet. Car il n'y a pas de temps pour changer d'avis quand vous êtes suspendu dans l'espace!

La Compétition

Descente de la rampe. Suivez les indications de l'écran pour commencer votre saut. Puis, alors que vous descendez la rampe, suivez ces instructions:

Pour s'accroupir (accélérer): Appuyez sur le joystick VERS LE HAUT.

Pour tourner à gauche au à droite: Déplacez le joystick DROITE ou GAUCHE.

Pour sauter: Appuyez sur le BOUTON DE FEU.

En l'air: Quand vous êtes en l'air, n'oubliez pas:

Pour vous pencher vers l'arrière: Appuyez sur le joystick GAUCHE.

Pour vous pencher en avant: Appuyez sur le joystick DROITE.

Pour lever les bras: Appuyez sur les joystick VERS LE HAUT.

Pour baisser les bras: Appuyez sur le joystick VERS LE BAS.

Pour vous mettre en position d'atterrissage: A une angle de 45° maintenez le BOUTON DE FEU enfoncé jusqu'à ce que vous touchiez le sol.

Pour change de perspective

Vous commencerez par descendre la rampe en perspective de première personne. Mais tandis que vous sautez de la rampe et dans l'air, la perspective passera à la troisième personne. (Ce que signifie que vous pourrez vous voir sauter).

Score

Votre score est basé sur votre style en l'air et sur votre distance. Pour augmenter vos points de style, maintenez votre corps à un angle à 45°, et mettez vous en position d'atterrissage au dernier moment.

Tuyaux Utiles pour Gagner

1. Ne sautez pas trop tôt, vous perdriez de la distance.
2. Ne sautez pas trop tard, vous perdriez forme et contrôle.
3. Maintenez votre corps à un angle à 45° pendant la chute pour obtenir le meilleur score possible pour le style.
4. Ne vous mettez pas en position d'atterrissage avant la dernière seconde possible.

Cross Country Skiing

Endurance. Endurance. Endurance. C'est vous contre le temps. C'est vous contre les perils de l'hiver. C'est vous contre la montagne. Dans ce test de pure prouesse physique, rien n'est avec vous. Sauf, de temps en temps, une montée de gravité quand vous arrivez à une déclivité dans le parcours. Votre coeur est utilisé à sa capacité maximum. Votre adrenaline est en pleine course de vitesse. Chacun de vos muscles fonctionne à son top niveau. Et malgré tout cela, il vous en faudra bien plus pour vous mettre à la première place. Il en faudra bien plus que l'esprit ne peut imaginer. Et même encore plus.

La Stratégie

Le ski Cross Country est probablement le sport le plus exigeant des Jeux. Les concurrents sont constamment en mouvement et souvent contre les forces de gravité. Si un concurrent s'arrête pour plus de quatre secondes, il ou elle est immédiatement en faute. Le parcours de Cross Country est composé, à peu près, d'un tiers en pente ascendante, un tiers en pente descendante et d'un tiers de terrain plat. Il ne devrait pas y avoir de changements de direction abrupts ou de pente pour gêner le rythme du concurrent.

La Compétition

Pour commencer. Il y aura toujours deux skieurs sur l'écran en même temps. Si seulement un joueur utilise le joystick, votre ordinateur 'skiera' pour l'adversaire. Appuyez sur le BOUTON DE FEU pour faire démarrer le compte à rebours.

La course. Quand le compte à rebours atteint "GO", commencez à patiner en déplaçant le joystick DROITE et GAUCHE, en faisant concorder la position des jambes de votre skieur.

Pour monter les pentes. Si vous commencez à perdre de l'élan sur les collines, vous pouvez "avancer pas à pas" au lieu de skier.

Pour faire cela, maintenez le BOUTON DE FEU enfoncé tout en continuant à faire bouger les jambes du skieur d'avant en arrière.

Pour descendre les pentes. Pour gagner plus de vitesse sur les pentes descendantes, appuyez sur le BOUTON DE FEU tout en utilisant les deux bâtons en même temps et dans le même sens.

Le Score

Les skieurs de Cross Country se battent pour le meilleur temps.

Le skieur obtenant le temps le plus bas est le vainqueur.

Tuyaux Utiles pour Gagner

1. Essayez de donner un mouvement rythmique aux jambes de votre skieur en déplaçant le joystick GAUCHE, puis rapidement DROITE.

2. Ne secouez pas le joystick de DROITE à GAUCHE brusquement.

3. Ne laissez pas votre skieur s'arrêter - vous avez besoin d'élan pour gagner la course.

Cérémonies de remise des médailles

Après chaque épreuve, l'hymne national du concurrent vainqueur sera joué et les drapeaux des trois premiers apparaîtront. Pour chaque épreuve, le vainqueur de la médaille d'or reçoit 5 points. Le vainqueur de la médaille d'argent reçoit 3 points et celui de la médaille de bronze, 1 point.

Une fois que toutes les épreuves sont terminées, le concurrent avec le plus de points reçoit une autre récompense et son hymne national est de nouveau joué.

Remarque: Pour sauter les cérémonies de remise de médailles, appuyez sur le FIRE BUTTON et maintenez-le enfoncé.

Les Cérémonies de Clôture

Amstrad disquette seulement

Une fois que vous avez terminé l'option COMPETE IN ALL EVENTS, vous serez automatiquement invité aux CLOSING CEREMONIES.

Vous retournerez à l'endroit où la flamme continue à brûler.

La tension se mettra à monter tandis que les concurrents attendront la cérémonie finale de remise de médailles - où le bronze, l'argent et, bien sûr, l'or sont les récompenses convoitées.

Finalement, comme le soleil se couche derrière les montages, vous verrez des feux d'artifice impressionnantes qui mettent fin à cet événement merveilleux.

C'est l'heure des au-revoir à la ville d'accueil. Et au-revoir à l'un des plus stupéfiants spectacles de force et de dignité humaines: Les Jeux.

NOTES SUPPLEMENTAIRES ATARI ST/CBM AMIGA

Mode de chargement

1 Installez votre système. Si vous utilisez un joystick, branchez-le dans la sortie 2. Si vous utilisez deux joysticks, branchez le second dans la sortie 1.

2 Insérez THE GAMES - WINTER EDITION Disquette A et mettez votre système en marche.

Remarque: L'Amiga 1000 doit être amorcé avec Kickstart avant d'insérer la disquette de jeu. Mettez le système en marche avec Kickstart version 1.2 dans l'unité de lecture. Quand on vous demande d'insérer la disquette Workbench, insérez THE GAMES - WINTER EDITION Disquette A à la place.

3 Quand l'écran de titre apparaît, appuyez sur le Bouton Feu ou sur la barre d'espacement. Pendant le jeu, suivez les incitations sur l'écran pour insérer la Disquette B.

ATARI ST ADDENDUM DE CHARGEMENT

- Assemblez votre ordinateur comme indiqué dans le manuel de l'utilisateur.
- Introduisez la disquette A dans le lecteur de disquettes et allumez l'ordinateur.

Note: Utilisateurs de systèmes à deux lecteurs: Introduisez la disquette B dans le lecteur B. La permutation de disquettes n'est pas nécessaire.

Utilisateurs de systèmes à un seul lecteur: Remplacez la disquette A par la disquette B quand l'ordinateur vous le demande.

Un mot à propos de la musique

Si votre système de son est branché sur votre ordinateur, vous pouvez l'utiliser pour écouter la musique de *THE GAMES - WINTER EDITION*.

LES OPTIONS

Une fois le jeu chargé, vous verrez l'écran des titres, suivi de l'ECRAN DES OPTIONS.

Si vous sélectionnez le chiffre 1 ou 2 de l'ECRAN DES OPTIONS, vous assisterez à la CEREMONIE D'OUVERTURE avant de prendre part aux

épreuves. A la fin de toutes les épreuves, vous assisterez à la CEREMONIE DE CLOTURE. (voir CEREMONIE DE CLOTURE, plus loin).

LA CEREMONIE D'OUVERTURE

La première chose que vous remarquez est la magnifique ligne des toits de la ville. Vous passez ensuite au stade où vous assisterez au légendaire allumage de la flamme. Au milieu des rêves personnels et patriotiques des centaines de milliers de participants et de spectateurs, les jeux sont sur le point de commencer.

LA SELECTION DES OPTIONS

Voici les cinq OPTIONS et les trois OPTIONS de visualisation que vous pouvez sélectionner:

1. Compete in All Events (Participer à toutes les épreuves)
2. Compete in Some Events (Participer à certaines épreuves)
3. Compete in One Event (Participer à une épreuve)
4. Practice One Event (Entraînement à une épreuve)
5. Number of Joysticks (Nombre de joysticks)
6. See World Records (Voir les records du monde)
7. Opening Ceremonies (Cérémonie d'ouverture)
8. Closing Ceremonies (Cérémonie de clôture)

Pour sélectionner une option: Déplacez le joystick vers le **HAUT** ou vers le **BAS** pour mettre en évidence le chiffre que vous voulez. Appuyez ensuite sur le **BOUTON FEU**. Vous pouvez aussi sélectionner un chiffre à l'aide du clavier et appuyer sur **RETURN**.

* N'oubliez pas d'indiquer le nombre de joysticks en mettant en évidence #5 et en appuyant sur le **BOUTON FEU** jusqu'à ce que vous voyiez le chiffre correct sur l'écran. Ainsi, l'ordinateur pourra toujours "savoir" quel joueur utilise quel joystick. Voici ce que vous trouverez dans chaque option:

Prendre Part à Toutes les Epreuves

Quand vous sélectionnerez les options 1, 2 ou 3, vous aurez l'occasion d'introduire les noms et les pays de chaque compétiteur.

Pour sélectionner votre pays: Vous choisissez entre 17 pays. Déplacez tout simplement le joystick pour mettre en évidence le drapeau du pays de votre choix.

Note: En appuyant sur le BOUTON FEU, vous entendrez l'hymne national du pays dont vous avez mis le drapeau en évidence.

Pour Introduire Votre Nom, tapez votre nom sur le clavier et appuyez sur RETURN. Pour effacer, corriger ou ajouter, utilisez tout simplement les touches du traiteur de texte. Pour effacer tous les noms de l'écran, appuyez sur SHIFT et HOME en même temps.

Après avoir fait toutes vos sélections, appuyez sur F7.

Entraînement à une épreuve

Vous n'aurez pas à introduire votre nom ou votre pays ici. Sélectionnez simplement l'épreuve à laquelle vous voulez vous entraîner. Après avoir terminé une séance d'entraînement, on vous demandera si vous voulez refaire la séance. Appuyez sur "Y" pour répondre oui et sur "N" pour répondre non sur le clavier (ou utilisez le joystick).

Voir les records du monde

Durant toutes les compétitions, votre score et votre temps seront soigneusement enregistrés. Pour les visionner, sélectionnez cette option.

Cérémonies d'ouverture et de clôture

Pour assister à l'une de ces cérémonies, sélectionnez l'une de ces options.

LA LUGE

De l'audace, du talent et un petit grain de folie d'hiver: c'est ce qu'il vous faut pour survivre au rythme infernal de l'un des jeux les plus passionnants de ces épreuves: la Luge.

Vous êtes couché sur le ventre sur une luge dont la conception technologique est destinée à donner l'assaut au temps. Vous essayez de profiter au maximum de chaque tournant, de chaque ligne droite et surtout, de chaque muscle de votre corps. Vous aurez du pain sur la planche pour gagner la médaille d'or!

LA COMPETITION

Choisissez une piste. Pour cela, mettez en évidence la piste désirée en

déplaçant le curseur vers le HAUT ou vers le BAS. Appuyez ensuite sur le BOUTON FEU.

Note: Tous ceux qui prennent part à une épreuve de luge donnée doivent évoluer sur la même piste.

Lancez votre luge. Tout comme dans une épreuve officielle, vous avez 50 secondes pour lancer votre luge. Placez-vous d'abord sur l'aire de lancement en appuyant sur le BOUTON FEU, ce qui vous fait aussi mettre les mains sur le guidon. Continuez à appuyer sur le bouton tout en POUSSANT et en TIRANT sur le joystick pour prendre votre élan. Quand vous êtes prêt à partir, relâchez le BOUTON FEU et PUSSEZ le joystick aussi vite que possible.

Creusez. Dès que vous vous lancez sur la piste, enfoncez vos gants à pointes dans la glace pour augmenter votre vitesse. Pour creuser dans la glace, donnez de petites tapes rapides sur le BOUTON FEU jusqu'à ce que vous voyiez la rampe de lancement.

Direction. Bougez le joystick vers la DROITE ou vers la GAUCHE pour aller dans ces directions. Vous apprendrez vite que la direction est très sensible et vous saurez alors comment suivre la piste.

Note: Tous les mouvements GAUCHE et DROITE dépendent de la direction dans laquelle vous voyagez.

Prise des tournants. Dirigez votre luge sur l'intérieur de chaque tournant de manière à bénéficier de la plus petite distance possible.

Accélération dans les lignes droites. Maintenez votre luge bien au centre de la ligne droite de manière à ce qu'elle ne "dérive" ni en haut ni en bas.

Surveillez les compteurs. Au bas de l'écran se trouvent trois compteurs appelés "Steer" (direction), "Drift" (dérive) et "Position". "Steer" vous indique la direction que vous suivez. "Drift" vous avertit quand vous dérivez trop. "Position" vous donne votre distance des deux côtés de la piste.

Le Score

Tous les participants à l'épreuve de Luge se mesurent pour obtenir le meilleur temps. Le concurrent qui termine avec le temps le plus bas est le vainqueur.

PATINAGE ARTISTIQUE

Equilibre. Poésie en mouvement. Précision. Parmi toutes les épreuves, aucune ne demande autant de talent, de technique et de précision que le Patinage Artistique. Aucune épreuve n'est aussi stupéfiante à regarder. Vous avancez sur la glace, les muscles chargés d'émotion à l'idée que cette occasion est unique. Vous avez la tête pleine des mouvements et de la grâce limpide que vous avez répétés pendant si longtemps. Votre technique confirme votre précision de ligne. Votre chorégraphie démontre la libération de votre esprit. Tout ceci forme ce que l'on peut considérer comme un "art" véritable.

La Compétition

Choisissez votre musique. La première chose à faire dans le patinage artistique est de choisir votre musique. Voici comment procéder:

Déplacez le joystick à DROITE ou à GAUCHE pour choisir le genre de musique pour votre dance. Chaque morceau de musique est représenté par l'un des sept instruments de musique situés au haut de l'écran. Appuyez sur le BOUTON FEU pour faire votre sélection. Attendez quelques secondes, le temps que la musique commence. Chorégraphiez ensuite vos mouvements sur la musique.

Chorégraphiez vos mouvements. Tout comme un vrai concurrent, vous devez chorégraphier chaque mouvement, ce qui signifie que vous devrez sélectionner et régler vos mouvements sur la musique. Voici comment faire:

Chaque danseur représente un mouvement précis. Vous devez sélectionner vos mouvements de la même façon que votre musique: en déplaçant le joystick à DROITE ou à GAUCHE jusqu'à ce que votre sélection soit mise en valeur et en appuyant ensuite sur le BOUTON FEU. Une icône de joystick en bas à droite de l'écran vous montre exactement quand vous devez déplacer le joystick pour effectuer chaque mouvement. La longueur de chaque morceau de musique vous permet de sélectionner jusqu'à quatorze mouvements. Pour obtenir un score élevé, vous devez exécuter chacun des 8 mouvements au moins une fois, et au moins 10 mouvements dans toute la routine.

Ecoutez attentivement la musique car vos mouvements seront chronométrés en fonction de la musique. Et une partie de votre score sera basée sur votre fidélité à votre propre chorégraphie. Vérifiez le compteur

de musique au bas de l'écran. La flèche du compteur vous indique combien de musique il vous reste pour que vous puissiez calculer vos mouvements de façon à "remplir" la musique.

Si vous décidez de commencer le processus de chorégraphie, poussez vite le joystick en AVANT deux fois de suite. Une fois que vous êtes satisfait de votre chorégraphie, appuyez sur le BOUTON FEU pour permettre au joueur ou à la joueuse suivant(e) de faire ses sélections. Quand tous les joueurs ont fait leurs sélections, appuyez de nouveau sur le BOUTON FEU pour commencer l'exécution.

L'Exécution

Vous êtes maintenant prêt à exécuter devant le jury, la routine de patinage artistique que vous avez chorégraphiée. Vous devez essayer de vous souvenir de l'ordre et du timing exacts de votre chorégraphie pour atteindre un score aussi parfait que possible.

Pour évoluer autour de la patinoire: Poussez le joystick à DROITE pour aller à droite, et à GAUCHE pour aller à gauche.

Pour effectuer un mouvement: Poussez le joystick vers le HAUT.

Note: Faites attention à votre timing et essayez d'exécuter chaque mouvement exactement tel que vous l'avez chorégraphié.

Les icônes en bas à gauche de l'écran vous indiquent votre mouvement en cours et le suivant. Une barre temporelle avec une flèche de couleur en bas à droite de l'écran vous indique quand exécuter chaque mouvement. La flèche prend les couleurs suivantes:

JAUNE - signifie "Vous avez plus de deux secondes avant votre prochain mouvement."

VERTE - signifie "Exécutez votre mouvement exactement au moment prévu dans le morceau de musique." (Il y a moins de deux secondes avant ou après l'exécution du mouvement.)

ROUGE - signifie " Vous avez plus de deux secondes de retard dans l'exécution de votre mouvement."

Si vous tombez, appuyez sur le BOUTON FEU pour recommencer le mouvement. Quand vous avez exécuté tous vos mouvements ou quand la musique est terminée, votre patineur s'arrête. Appuyez sur le BOUTON FEU pour voir votre score. Pour terminer votre routine plus tôt, appuyez

deux fois sur le BOUTON FEU en succession rapide. Appuyez de nouveau sur le BOUTON FEU pour passer à l'exécution du joueur suivant.

Score

Votre score est basé à la fois sur le mérite technique et sur le mérite artistique de votre exécution. Le score technique reflète la qualité de l'exécution de vos mouvements. Votre score artistique est basé sur votre fidélité à votre timing et à votre chorégraphie d'origine. Le meilleur score possible est de 6 points.

Patinage de Vitesse

De la force physique à l'état pur. Des jambes d'acier. Et un rythme implacable. Telles sont les qualités qui vous feront dépasser le reste des coureurs et hurler dans la joie du triomphe quand vous franchirez la ligne d'arrivée des courses de Patinage de Vitesse. Vous attendrez des vitesses accessibles à aucun athlète propulsé par sa propre force. Vos nerfs seront assaillis à la vue de vos adversaires arrivant derrière vous. Et votre cœur palpitera à chaque balancement de vos bras, chaque poussée de vos patins. Mais tenez bon. Le corps fléchi pour une thermodynamique optimale. Vous patinez pour la médaille d'or.

La Compétition

Choisissez votre piste. Tous les concurrents ont le choix entre quatre pistes. Tout d'abord, utilisez le joystick pour mettre en évidence la piste de votre choix. Puis appuyez sur le BOUTON FEU pour passer à l'écran de patinage.

Note: Tous les concurrents à l'épreuve de Patinage de Vitesse doivent patiner sur la même piste.

Sur la Ligne de Départ. La course commence au moment où le pistolet est tiré. N'oubliez pas de regarder le bas de l'écran. Il vous indiquera quand prendre vos marques, quand être prêt et - enfin - quand PARTIR.

La Course. Poussez le joystick à DROITE et à GAUCHE pour élaner vos bras et vos pieds. Le timing et le rythme des mouvements sont d'une importance primordiale. Plus vos mouvements sont réguliers, plus vous irez vite. Poussez le joystick vers le HAUT tout en vous déplaçant à GAUCHE et à DROITE pour patiner vers le haut par-dessus la section de croisement de la piste. Poussez le joystick vers le BAS tout en vous déplaçant à DROITE ou à GAUCHE pour patiner vers le bas au-dessus de

la section de croisement de la piste. Si votre patineur tombe, appuyez sur le BOUTON FEU pour le remettre sur ses pieds.

Score

Plus votre temps est bas, plus vous avez de chance de rentrer chez vous avec la médaille d'or.

SKI

Les Epreuves

La compétition de ski est divisée en quatre groupes différents: la course de Piste, le slalom, le saut à ski, et la course de ski de fond. Nous allons décrire chacune de ces épreuves dans les sections suivantes.

Piste

Une chute libre en blanc. Une confiance dans les forces de gravité. Une communion avec la montagne elle-même. Telles sont les qualités qui différencient un skieur technique d'un champion olympique. Tandis que vous vous élancez du sommet de la montagne, c'est la pente qui vous donne votre puissance. Vous vous laissez simplement aller. En utilisant vos bâtons pour l'équilibre. Et votre esprit pour vraiment croire que cette fois la médaille d'or est à vous.

La compétition

Sélectionnez vos positions de caméras. Il y a quatre caméras en tout. Pour mettre vos caméras le long de la piste, il suffit de pousser le joystick vers le HAUT ou vers le BAS pour positionner les icônes de caméra et d'appuyer sur le BOUTON FEU pour les fixer. Une fois que les quatre caméras sont en place, appuyez sur le BOUTON FEU pour placer votre skieur à la porte de départ. Si, pour une raison quelconque, vous ne voulez pas de caméras, ignorez cette étape en appuyant sur le BOUTON FEU pour continuer.

Note: Une fois que les caméras sont fixées, tous les skieurs utilisent les mêmes vues de caméras.

A la Porte de Départ: Pour échauffer votre joueur avant le départ, poussez le joystick vers le HAUT et le BAS. Pour vous élancer de la porte de départ vous devez planter vos bâtons fermement dans la neige. Pour cela, appuyez sur le BOUTON FEU.

La Course. Une fois que vous êtes parti, continuez à utiliser vos bâtons pour gagner de la vitesse. Suivez également ces directions:

Pour vous mettre en schuss (accélérer): Poussez le joystick vers le HAUT.

Pour faire le chasse-neige (ralentir): Poussez le joystick vers le BAS.

Pour tourner à droite: Poussez le joystick à DROITE

Pour tourner à gauche: Poussez le joystick à GAUCHE.

Pour vous arrêter si vous tombez: Tirez le joystick en ARRIERE.

Changements de perspective. Vous commencez en perspective de première personne. Mais tandis que vous atteignez chacune de vos caméras (indiquées par les drapeaux rouges), la perspective passera à la troisième personne. En perspective de troisième personne, vous vous regarderez vous-même. Tandis que vous skiez au-delà du champ de vision de chaque caméra, la perspective change de nouveau pour passer à la première personne.

Sauts. En perspective de troisième personne (en face des caméras), vous allez pouvoir frimer. Pour effectuer un saut, poussez le joystick à DROITE ou à GAUCHE tout en appuyant simultanément sur le BOUTON DE FEU.

Score

Les skieurs de piste se mesurent contre le meilleurs temps. Le skieur avec le temps le plus rapide est le vainqueur.

Slalom

Vitesse. Contrôle. Et chronométrage au centième de seconde. C'est le conflit de la combinaison de vitesse et de contrôle qui fait du slalom l'une des épreuves de ski les plus difficiles. Tandis que vous vous élancez sur la montagne, vous devez tourner à chaque drapeau. Et dès que vous avez surmonté un défi, vous êtes immédiatement confronté au suivant - sans jamais une seconde pour reprendre votre souffle ou pour ralentir votre rythme acharné. Jusqu'à ce que vous arriviez en bas. Attendant de connaître votre temps. Attendant de le comparer à celui des autres. Attendant de déterminer vos chances d'obtenir la médaille d'or.

La Compétition

Sélectionnez votre parcours. Pour choisir l'un des quatre parcours, il suffit de déplacer la "case" en poussant le joystick dans la direction voulue.

Comme vous pouvez le voir, plus il y a de drapeaux sur le parcours, plus ce dernier est difficile.

Remarque: Tous les concurrents dans une course donnée se mesurent sur le même parcours.

A la Porte de Départ. Appuyez sur le **BOUTON FEU** pour amener votre concurrent à la porte de départ. Puis attendez le coup de pistolet de départ (A vos marques, Prêt, Partez!) et...vous êtes parti!

La Course. Passez **AU-DESSUS** du premier drapeau pour prendre le bon rythme. Puis poussez le joystick vers le **HAUT** et vers le **BAS** pour éviter les drapeaux et descendre le long de la piste.

Score

Les skieurs de slalom se mesurent contre le meilleurs temps. Le skieur ayant obtenu le temps le plus rapide est le vainqueur.

Le Saut à Ski

Bravoure de casse-cou. Nerfs d'acier. Et contrôle total. Tandis que le sauteur à ski est suspendu dans les airs, bien au-dessus de l'horizon, tous les sons semblent s'arrêter pour un bref instant. Tous, sauf le son des battements du coeur. Tandis que vous traversez les cieux, la forme compte pour les points de distance et l'angle pour les points de style. Le timing et la forme sont d'une importance primordiale pour un atterrissage parfait, et pour un score de médaille.

La Compétition

Descente de la Piste d'élan. Suivez les incitations sur l'écran pour commencer votre saut. Puis, tandis que vous descendez la piste d'élan, suivez ces instructions:

Pour vous accroupir (accélérer): Poussez le joystick vers le **HAUT**
Pour tourner à droite ou à gauche: poussez le joystick à **DROITE** ou à **GAUCHE**.

Pour sauter: appuyez sur le **BOUTON FEU**.

En l'air. Une fois que vous êtes en l'air, n'oubliez pas que:

Pour vous pencher en arrière: Poussez le joystick vers la **GAUCHE**

Pour vous pencher en avant: Poussez le joystick sur la **DROITE**.

Pour lever les bras: Poussez le joystick vers le **HAUT**.

Pour baisser les bras: Poussez le joystick vers le **BAS**.

Pour vous mettre en position d'atterrissage: A un angle de 45 degrés maintenez le BOUTON FEU enfoncé jusqu'à ce que vous atteigniez le sol.

Changements de perspective. Vous commencez le long de la piste d'élan en perspective de première personne. Mais quand vous vous élancez de la piste et dans les airs, la perspective passe à la troisième personne. (Ce qui signifie que vous pourrez vous voir vous-même).

Score

Votre score est basé sur votre style en l'air et sur votre distance. Pour augmenter vos points de style, maintenez votre corps à un angle de 45 degrés, et passez en position d'atterrissage au dernier moment.

SKI DE FOND

Endurance. Endurance. Endurance. C'est vous contre le temps. C'est vous contre les périls de l'hiver. C'est vous contre la montagne. Dans cette épreuve de pure prouesse physique, rien n'est avec vous. Sauf une poussée occasionnelle de gravité quand vous atteignez un creux dans le parcours. Votre cœur bat à sa vitesse maximum. Votre adrénaline est à sa puissance optimale. Le moindre de vos muscles fonctionne à des niveaux maximum de performance. Et quand même, en dépit de tout cela, il va en falloir encore plus pour vous mener à la première place. Il va falloir y mettre tout ce que vous avez. Et encore plus.

La Compétition

Le Départ. Il y a toujours deux skieurs sur l'écran en même temps. S'il n'y a qu'un joueur utilisant un joystick, votre ordinateur "skiera" pour l'adversaire. Appuyez sur le BOUTON FEU pour entamer le compte à rebours.

La Course. Quand le compte à rebours atteint "PARTEZ", commencez à patiner en poussant le joystick à DROITE et à GAUCHE en faisant correspondre les mouvements du joystick à ceux des jambes de votre skieur.

Pour skier en pente ascendante. Si vous commencez à perdre de la vitesse sur les collines, vous pouvez "marcher" au lieu de skier. Pour cela, maintenez le BOUTON FEU enfoncé tout en continuant à faire avancer les jambes du skieur.

Pour skier en pente descendante. Pour augmenter de vitesse en descente, appuyez sur le BOUTON FEU tout en bougeant les bâtons pour doubler l'action des bâtons.

Score

Les skieurs de fond se mesurent contre le meilleurs temps. Le skieur ayant obtenu le temps le plus rapide est le vainqueur.

Cérémonie de Remise des Médailles

Après chaque épreuve, l'hymne national du vainqueur est joué et les drapeaux des trois premiers apparaissent. Pour chaque épreuve, le vainqueur de la médaille d'or reçoit 5 points. Le vainqueur de la médaille d'argent reçoit 3 points et le vainqueur de la médaille de bronze reçoit 1 point. Une fois que toutes les épreuves sont terminées, le concurrent avec le plus de points reçoit de nouveau une récompense et son hymne national est joué.

Note: Pour sauter les cérémonies de remise de médailles, appuyez sur le BOUTON FEU et maintenez-le enfoncé.

Contrôles Clavier et Joystick

Vous pouvez utiliser soit le clavier soit le joystick pour jouer.



Sélectionnez les options du menu en utilisant le joystick ou en tapant le numéro de l'option sur le clavier numérique puis appuyez sur la Barre d'Espacement ou sur le Bouton Feu.

Le Ski de Fond, le Patinage de Vitesse et le Slalom peuvent être joués comme épreuves à deux joueurs. Si vous jouez avec un joystick ou le clavier, vous jouez avec l'ordinateur comme adversaire. Si vous avez deux joysticks, vous pouvez jouer avec un ami.

Les Options

Sélectionnez l'option 8 pour choisir le contrôle avec un ou deux joysticks ou avec clavier.

Quand vous sélectionnez l'option 1, 2 ou 3 pour la compétition, vous pouvez choisir les nationalités de vos concurrents parmi 16 pays.

La Luge

Choisissez une piste. Déplacez le joystick pour mettre votre piste en valeur puis appuyez sur FEU.

Lancez votre luge. Appuyez sur FEU pour vous positionner dans la zone de lancement. Puis poussez le joystick de l'arrière au centre continuellement pour augmenter votre dynamique. Quand vous êtes prêt à vous élancer, poussez le joystick vers HAUT.

Patinage Artistique

Chorégraphiez vos mouvements. Vous ne pouvez pas recommencer le processus de chorégraphie.

Pour effectuer un mouvement, poussez le joystick vers le HAUT pour commencer le mouvement puis relâchez-le pour terminer le mouvement. La réussite de l'exécution d'un mouvement dépend du moment auquel vous relâchez le joystick.

Quand vous patinez contre l'ordinateur, votre patineur apparaît en haut de l'écran. Dans un jeu à deux joysticks, le joystick de la sortie 1 contrôle le patineur au bas de l'écran et le joystick de la sortie 2 contrôle celui du haut de l'écran.

Ski de Piste

A la porte de départ. Appuyez sur FEU pour vous élancer de la porte de départ.

© Epyx Inc.

SUPERSKI

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD CPC DISQUE

Placez la disquette programme dans le lecteur, la face A au-dessus. Tapez |DISC et appuyez sur la touche ENTER/RETURN pour vous assurer que la machine puisse accéder au lecteur de disquette. Tapez ensuite RUN"S et appuyez sur la touche ENTER/RETURN; le jeu se chargera alors automatiquement.

IBM PC ET COMPATIBLES

Dans ce format, SUPERSKI comporte deux disquettes: la disquette 1 comprend les versions CGA et Hercules, la disquette 2 les versions EGA et VGA.

- Insérez la disquette comportant la version désirée dans le lecteur A:.
- Placez-vous sur le lecteur A: (en tapant A: <Enter>) et tapez SUPERSKI <Enter>).
- A la demande du programme (INSERT DISK...), pressez simplement la barre d'espace.

ATARI ST

- Allumez votre ATARI ST comme indiqué dans le manuel de la machine.
- Si vous utilisez une manette de jeu, branchez votre manette sur le port 1 comme indiqué dans le manuel de la machine.
Si vous voulez faire une partie à 2 joueurs, débranchez la souris et installez votre manette dans le port souris.
- Insérez la disquette WINTER GAMES dans le lecteur de disquette 1. Mettez en marche votre ordinateur. Le programme se charge alors automatiquement.
Suivez les instructions à l'écran.
Le programme vous demandera d'insérer la disquette 2.
- Après un petit délai de chargement, l'écran de présentation apparaît. Appuyez sur le bouton de tir ou la barre d'espace pour continuer.

AMIGA 500

Placez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur sous tension; le programme se chargera alors automatiquement.

AMIGA 1000

Insérez le disque système; à l'apparition de l'illustration du disque d'utilitaires, introduisez la disquette du jeu; le programme se chargera alors automatiquement.

MENU PRINCIPAL

Ce Menu vous permet de sélectionner l'une des cinq options suivantes :

- Training (Entraînement)
- Booking office (Inscriptions)
- Compet (Compétition)
- Scores (Liste des meilleurs scores)
- Exit (pour revenir au DOS).

Pour effectuer votre choix, déplacez le curseur à l'aide du joystick ou des touches fléchées du clavier jusque sur la zone correspondant à l'option souhaitée et pressez le bouton Feu du joystick ou l'une des touches Enter ou SHIFT droit. Tous les autres choix s'effectueront selon ce procédé qui sera désigné par l'expression "Cliquez sur...".

Training

Le choix de ce mode provoquera l'affichage d'un Menu secondaire vous permettant de choisir l'épreuve que vous désirez disputer en cliquant sur l'icône correspondante :

Slalom,
Slalom Géant,
Descente,
Saut.

Exit vous permet de revenir au Menu Principal.

Booking office

Vous devrez sélectionner cette option avant de commencer une compétition à plusieurs joueurs, ce choix provoque l'affichage du tableau d'inscription. Pour augmenter ou diminuer le nombre de joueurs, cliquez sur les flèches situées de part et d'autre du mot PLAYERS, ce nombre peut être compris entre 1 et 8.

Pour renommer un joueur, cliquez sur la zone d'affichage qui lui correspond (à droite du N° de ce joueur), le N° s'affichera alors en bas du tableau et vous pourrez entrer le nouveau nom à l'aide des touches alphabétiques et de la touche DEL (effacement arrière), pressez Enter pour l'enregistrer.

Tout joueur nommé "COMPUTER", sera dirigé automatiquement par l'ordinateur, il vous suffira de presser TAB après avoir sélectionné une zone-joueur pour le nommer ainsi.

Exit vous permet de revenir au Menu Principal.

Compet

Ce mode enchaînera automatiquement les quatre épreuves. Chaque épreuve comportera deux manches, chaque manche étant disputée par l'ensemble des joueurs inscrits au Booking office.

Les classements par manche et par épreuve seront affichés au fur et à mesure du déroulement de la compétition.

Scores

Provoque l'affichage des trois meilleurs scores réalisés pour l'épreuve et éventuellement la piste choisies.

Le choix de l'épreuve s'effectue en cliquant sur l'icône correspondante, celui de la piste en cliquant dans la case située à gauche du numéro de piste (colonne P).

Avant de commencer l'une de ces épreuves, un Menu vous permettra de choisir une piste parmi trois en cliquant sur le numéro concerné. Ce Menu n'est proposé qu'une fois par manche en Mode Compétition.

Passage des portes

Vous devez toujours passer entre deux piquets de même couleur qui constituent une porte. Lors d'une série de portes verticales, la première peut être abordée indifféremment par la droite ou la gauche, mais la suivante doit l'être nécessairement par le sens opposé et ainsi de suite, en alternant à chaque porte.

AMSTRAD CPC

SLALOM - SLALOM GEANT - DESCENTE

Vous devez toujours passer entre deux portes ou piquets de la même couleur (bleu ou rouge).

Pour les portes verticales, disposées dans le sens de la pente, vous avez le choix entre passer de la droite vers la gauche ou inversement mais vous devez obligatoirement alterner le sens de passage à la porte suivante.

COMMANDES

JOYSTICK

↑	Accélérer (se baisse)
↓	Ralentir
→	Virage à droite
←	Virage à gauche
Fire + →	Virage à droite rapide
Fire + ←	Virage à gauche rapide
Fire + ↙	Dérapage gauche
Fire + ↘	Dérapage droite

CLAVIER

↑	
↓	
→	
←	
Shift →	gauche
Shift ←	gauche
Shift ← ↓	gauche
Shift → ↓	gauche

L'appui sur FIRE (joystick) ou la touche SHIFT (clavier) lors d'un virage augmentera la rapidité de ce dernier.

Chaque porte manquée se traduira par une pénalité de même que les chutes ou les collisions avec les sapins ou les spectateurs.

Vous devez passer obligatoirement sous la banderole d'arrivée sous peine de pénalités.

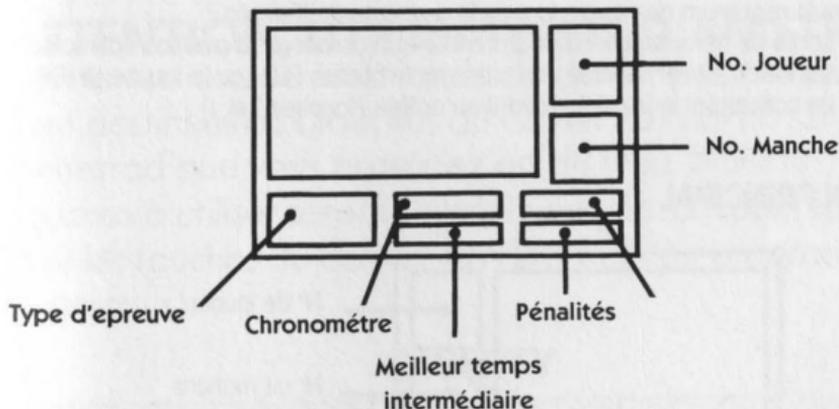
SAUT A SKI

Pour réussir le saut à ski le plus long possible, vous devez, durant tout le "vol" rechercher la position la plus adéquate (inclinaison 30°) en maintenant le bouton FIRE (ou la touche SHIFT) enfoncé tout en réglant la position du sauteur en tirant le joystick (touche ou au clavier).

Sur les versions disquettes, vous pouvez choisir votre piste de descente ou de slalom.

Toutes les épreuves en mode compétition se courent en deux manches.

Pour chaque épreuve, vous avez le choix entre un mode entraînement et un mode compétition.



- Fonction PAUSE: Appuyez sur CONTROL + P
- Retour au MENU: Appuyez sur HELP
- No. VERSION: Appuyez sur CONTROL + V

IBM PC ET COMPATIBLES / ATARI ST / CBM AMIGA

Commandes

JOYSTICK

↑
↓
→
←

EFFET

Accélérer
Ralentir
Tourner à droite
Tourner à gauche
Tourner rapidement à droite
Tourner rapidement à gauche
Dérapage droit
Dérapage gauche

CLAVIER

↑
↓
→
←
SHIFT + →
SHIFT + ←
SHIFT + → ↓
SHIFT + ← ↓

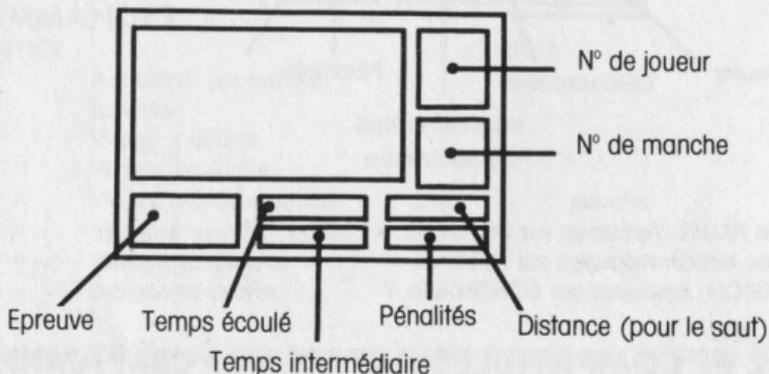
Pour s'arrêter, déraper jusqu'à l'immobilisation du skieur.
Utiliser la touche SHIFT située à droite.

SAUT A SKI

Pour effectuer le saut le plus long possible, vous devez :

- prendre le maximum de vitesse lors de la descente du tremplin,
- dès la sortie du tremplin, chercher à prendre et à conserver la position optimale de vol (inclinaison de 30° environ) en pressant le bouton FEU (ou la touche SHIFT droit) et en actionnant le joystick d'avant en arrière (touches ↑ et ↓).

ECRAN PRINCIPAL



COMMANDES ANNEXES

CTRL = Touche contrôle

CTRL + P Mise en pause du programme

CTRL + V Affichage du numéro de version

CTRL + M Retour au Menu précédent

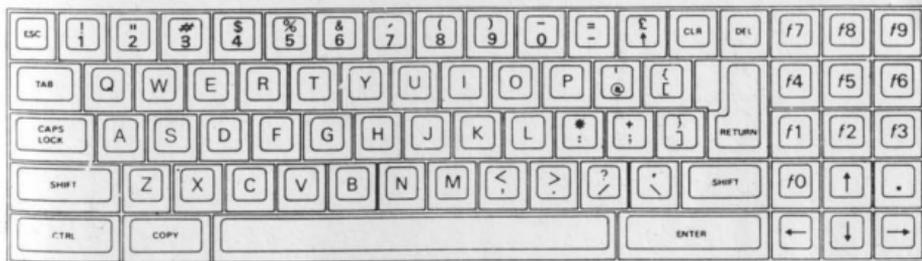
CTRL + C Retour au DOS.

Copyright MICROIDS 1989 Tous droits réservés.

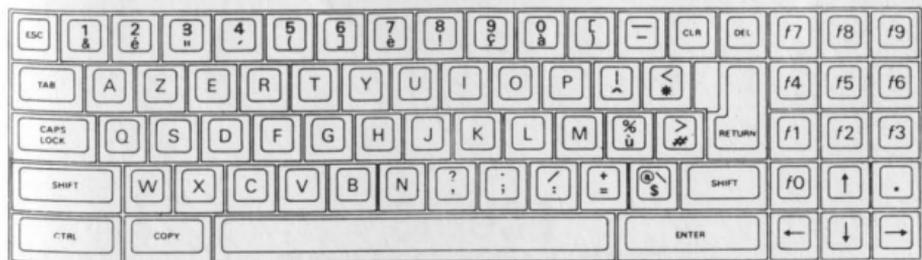
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

**ECUDIS
RUE LION PAVIOT
69500 BRON
FRANCE**