

The Games - Winter Edition™

English

Commodore 64/128 Cassette:

Press SHIFT and RUN/STOP keys together and press PLAY on the cassette recorder. The cassette is recorded with four events on side 1 and three events on side 2. The cassette files are sequential. If you want to load and play an event which is before the point where you are on the tape, you must rewind tape before attempting to load it. E.g. If you have loaded and played Speed Skating and you want to play Figure Skating the cassette must be rewound to a position before Figure Skating. The order of events is in the options menu. It may help when positioning the tape if you zero the tape counter after loading the main menu and make a note of the counter reading after each event.

After completing event number 4 side 1, insert cassette side 2, rewind and press PLAY.

To abort any event whether competing or practising press RUN/STOP and hit RESTORE. The menu will automatically be reloaded from cassette.

Spectrum 48k Cassette version:

Type LOAD"" and press ENTER. PLAY on the cassette recorder. Always follow the on screen prompts when you wish to proceed to different events.

Amstrad CPC Cassette version:

CTRL and small ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.

The Options

Once the game is loaded, you will see the title screen, followed by the OPTIONS SCREEN. (CBM 64/128). Once the game has loaded you will see the OPTIONS SCREEN (Spectrum 48k, Amstrad CPC cassettes). From the OPTIONS SCREEN, if you select numbers 1 or 2, you will attend the OPENING CEREMONIES before you actually begin the competition.

Selecting Options

Listed here are the options available for the different machines and formats. The OPTIONS available on all versions are:

- 1) Compete in all events.
- 2) Compete in some events.
- 3) Compete in one event.
- 4) Practice one event.

The individual OPTIONS available for a particular machine are as follows:

CBM 64/128 Cassette:

- 5) Number of joystick's (1/2).
- 6) See World Records.
- 7) Opening Ceremonies.

To select an option: Move joystick UP or DOWN to highlight the number of your choice. Then press FIRE BUTTON. Or select a number by using the keyboard and then press RETURN

"Be sure to indicate the number of joystick's by highlighting OPTION 5 and pressing the FIRE BUTTON until the correct number reads on the screen. This way the computer will always know which joystick is using which joystick.

Spectrum 48/128K,+ 2,+ 3:

- 5) Change Game Controls - New Menu.

Select Controls Menu

- 1) Sinclair Joystick (1).
- 2) Sinclair Joystick (2).
- 3) Kempston Joystick.
- 4) Cursor Joystick.

5) Define Keys. Select this option if you do not wish to use a joystick or do not like the default keys available. You will be prompted to enter the keys you wish to use for LEFT, RIGHT, DOWN, UP and FIRE. If more than one player is competing you will be asked to choose the necessary option for selection of control. Players 1 and 3 will use the option selected for player 1 and players 2 and 4 will use the option selected for player 2. The keyboard DEFAULT KEYS are as follows:

- Player 1 = Up = Q, Down = A, Left = E, Right = R, Fire = Z
Player 2 = Up = P, Down = L, Left = U, Right = I, Fire = M
6) See World Records
7) Opening Ceremonies (Not 48k version)
8) Closing Ceremonies (Not 48k version)

Amstrad CPC Cassette:

- 5) Change Game Controls: New Menu.

Select Controls Menu

- 1) Player 1 Joystick/Keyboard
- 2) Player 2 Joystick/Keyboard
- 3) Player 1 Define Keys
- 4) Player 2 Define Keys.

Joystick option will be highlighted for Player 1 and Keyboard for Player 2. To change the control, press LEFT or RIGHT as required. When selection has been made press RETURN to return to main menu. Default keys as on Spectrum.

- 6) See World Records.

Competing in Events

When you select OPTIONS 1,2, or 3, you will have the opportunity to enter the names and countries of each contender.

To select your country: Choose from 17 countries. Simply move the joystick to highlight the flag of the country of your choice.

Note: By pressing the FIRE BUTTON you will hear the national anthem of the country whose flag is highlighted. (Not Spectrum 48k).

To enter your name: Type your name from the keyboard and press RETURN./ENTER. To make deletions, corrections or additions simply use the normal word processing keys. To clear all the names off the screen, press SHIFT and HOME simultaneously. (CBM 64/128) SHIFT and SPACE simultaneously (Spectrum, Amstrad).

After all your selections are made: Press F7 (C64/128), ENTER twice (Spectrum, Amstrad).

Practice an Event

You will not need to enter your name or country here. Just select the event that you wish to practice. Once you have completed a practice session, you will be asked if you want to practice the event again. Press "Y" on the keyboard to answer "YES", "N" for "NO" (or use the joystick).

See World Records

Throughout all competitions your scores and times are carefully recorded. To view them, select this option.

The Luge

Daring. Unwavering skill. And a touch of winter madness. That's what it takes to brave the searing pace of one of the Games' most thrilling events: The Luge. You'll lie prone - feet first - on a sled that's technologically designed to assault time. You'll strive to make the most of every curve, every straightaway and - most of all - every muscle in your body. What a wild way to earn your gold!

Competing

Choose a Course. To do this, highlight the desired course by moving the joystick UP or DOWN. Then press the FIRE BUTTON. All contenders for a given Luge event must compete on the same course. Launch your Luge. Just sit on the official event, you will have 30 seconds to complete your launch. First position yourself on the launching area by pressing the FIRE BUTTON to simulate grabbing the handlebars. Continue pressing the button as you push the joystick FORWARD and BACK to build momentum. When you're ready to show off, release the FIRE BUTTON and press FORWARD as fast as possible on the joystick.

Dig In. As soon as you launch yourself, dig your spiked gloves into the ice to create additional momentum. To dig, tap the FIRE BUTTON quickly, repeatedly - until you hit the steep launch ramp.

Steering. Move the joystick RIGHT or LEFT to steer to those directions. You'll quickly learn that steering is very sensitive and how to go with the flow of the track.

Note all LEFT and RIGHT movements are relative to the direction in which you are moving.

Rounding the Curves. Steer your luge to the inside of each curve to the advantage of the shortest possible distance.

Speeding through the Straightaways. Keep your luge dead centre on the straightaways so that it doesn't "drift" up or down.

Keep an eye on the meters. At the bottom of the screen there are three meters labelled "Steer", "Drift", and "Position". "Steer" tells you the direction you're aiming. "Drift" let's you know if you're drifting too far. And "Position" gives your distance from the side of the track.

Scoring

All Luge contenders compete for the fastest times. The contender with the lowest time wins.

Figure Skating

Poise. Poetry in Motion. Precision. Of all the events, none undergo a closer scrutiny of skill, technique and timing than Figure Skating. And none are quite so breathtaking for the eye to behold. As you take to the ice, your muscles are filled with the excitement of knowing that this is your one big chance. And your mind is fill with the precision moves and fluid grace you've been practising for so long. Your technique demonstrates your precision of line. Your choreography shows off the release of your spirit. And it comes together in what could best be described as true "art".

Competing

Choose your Music. The first step in planning your figure skating routine is to select your music. Here's how:

Move the joystick RIGHT or LEFT to choose the type of music for your routine. Each musical piece is represented by one of the musical instruments at the top of the screen. Press the FIRE BUTTON to make your selection. Then wait a few seconds for the music to begin. As the music plays you'll choreograph your moves to it.

Note: The first player's choice of music will by used by any other player(s).

Choreograph your Moves. Just as a real contender will, you must choreograph your every move. Which means you'll select and set your moves to music. Here's how:

Each of the silhouetted dancers represents a specific move. You will select your moves in the same way you selected your music: by moving the joystick RIGHT or LEFT until your selection is highlighted and then pressing the FIRE BUTTON. A joystick icon in the lower right corner of the screen, shows you exactly when to move the joystick to perform each of the moves. The length of each musical piece allows you to select up to fourteen moves. To be eligible for a top score, you must select at least one each of the 8 moves, and perform at least 10 moves throughout your routine.

Listen carefully to the music because your moves will be timed to the point in the music at the moment you selected it. And part of your score will be based on how closely you followed your own choreography. Keep an eye on the music meter at the bottom of the screen. The arrow on the meter tells you how much music is remaining so you can spare your moves out to "fill" the music.

If you decide to start the choreography procedure over, rapidly press FORWARD twice on the joystick. When you have completed the choreography to your satisfaction, press the FIRE BUTTON to allow the next player to make his or her selections. When all the players have made their selections, press the FIRE BUTTON again to begin the performance.

The Performance

You are now ready to perform the figure skating routine you have choreographed for the judges. You must try to remember exactly the order and timing of your choreography to come as close as possible to a perfect score.

To skate around the rink: Press the joystick LEFT to go left, RIGHT to go right.

To perform a move: Press the joystick UP

Note: Watch your timing and be careful to perform each move exactly as you choreographed it.

The icons in the lower left corner of the screen show you your current and upcoming moves. Also a timerbar with coloured arrow in the lower right portion of the screen tells you know when to execute each move. Watch the arrow as it changes to these colours:

YELLOW - means "There are more than two seconds until your next move."

GREEN - means "Execute your move at the right point in the music" (You are within two seconds before or after the time to executive your move.)

RED - means "You are more than two seconds late to perform your move.

If you fall, press the FIRE BUTTON to start the move over again. When you have completed all your moves or when the music ends your skater will stop. Press the FIRE BUTTON to view your score. To end your routine early press the FIRE BUTTON twice rapidly. Press the FIRE BUTTON again for the next player's performance.

Scoring

Your score is based on both your technical and artistic performance. The technical score reflects how well you executed your moves. Your artistic score is based on how closely your moves matched the timing of your original choreography.

Speed Skating

Sheer, rock-hard strength. Legs of steel. And unerring rhythm. These are the qualities that can send you screaming past the competition at the finish line in the Speed Skating races. You'll reach speeds no other self propelled athletes will ever attain. Your nerves will be assaulted by the sight of your competition coming up beside you. And your heart will race with every swing of your arm, every thrust of your skates. But keep going. Your body bent for optimum aerodynamics. Skating for the Gold.

Competing

Choose your Track. All competitors play on one of four tracks. First, use the joystick to highlight the track of your choice. Then, press the FIRE BUTTON to get into the skating scene. Note: All contenders for the Speed Skating event must compete on the same track.

At the Starting Line. The race starts the moment the gun goes off. But be sure and watch the bottom of the screen. It will prompt you to get on your mark, get ready, get set and - finally - to GO.

Racing. Press the joystick RIGHT and LEFT to thrust your arms and feet. Timing and rhythmic movements are critical. The smoother your moves the faster you'll go. Press the joystick UP while moving LEFT and RIGHT to skate up over the cross-over section of the track. Press the joystick DOWN while moving LEFT and RIGHT to skate down over the cross-over section of the track. If your skater falls, press the FIRE BUTTON to get him back on his feet.

Scoring

The lower your time, the closer you are to taking home the Gold.

Skiing

The Events

The Skiing competition is divided into four different groups: Downhill racing, the slalom, ski jumping and cross country racing. We will describe each of these events in greater detail in the following sections.

Downhill

A free fall in white. A confidence in the forces of gravity. A oneness with the mountain itself. These are the qualities that differentiate a technical racer from a gold medal winner. As you shove off from the top of the mountain, the slope provides the power. You simply go with it. Using your poles for balance. And your mind for building the belief that this one is yours.

Competing

Select your camera positions. There are four cameras in all. To place your cameras along the course, simply move the joystick UP or DOWN to position the camera icons and press the FIRE BUTTON to set them. When all four cameras have been placed press the FIRE BUTTON to place your racer at the starting gate. If for some reason, you don't want any cameras, skip this step by pressing the FIRE BUTTON to proceed.

Note: Once the cameras are set, all skiers will use the same camera views.

At the Starting Gate. To warm your player up before taking off, push the joystick UP and DOWN. To shove off from the starting gate you must firmly plant your poles into the snow. To do so, press the FIRE BUTTON.

Racing. Once you get going continue to use your poles to gain speed. Also, follow these directions:

To go into a turnk (speed up): Press the joystick UP. To snowplough (slow down): Press the joystick DOWN. To turn right: Move the joystick RIGHT. To turn left: Move the joystick LEFT. To stop yourself once you fall: Pull BACK on the joystick.

Changing perspectives. You'll start out in first person perspective. But as you

reach each of your four cameras (indicated by red flags), the perspective will change to a third person perspective. In the third person perspective, you'll actually be watching yourself. As you ski beyond the field of view of each camera, the perspective will change back to a first person perspective.

Flags. While in third person perspective (in front of the cameras), you'll be able to show off. To do a flip, move the joystick LEFT or RIGHT while simultaneously holding down the FIRE BUTTON.

Scoring

Downhill skiers compete for the fastest times. The skier with the lowest time wins.

Slalom

Speed. Control. And split-second timing. It's this conflicting combination of speed and control that makes the Slalom one of the most difficult of all the skiing events. As you plunge down the mountain, you must twist and turn at every flag. And as soon as you recover from one challenge you're immediately confronted with the next - with never a second to catch your breath or relax your furious pace. Until you hit the bottom. Waiting to find out your time. Waiting to see how it compares to the others. Waiting to determine your chance for the Gold.

Competing

Select your Course. To choose from the four different courses, simply move the "box" by pressing the joystick in the desired direction. As you can see, the more flags on a course, the more difficult it will be.

Note: All contenders in a given race will compete on the same course.

At the Starting Gate. Press the FIRE BUTTON to bring your contender to the starting gate. Then wait for the starter's gun (Get set, ready, Go!) and ... you're off!

Racing. Be sure to pass ABOVE the first flag to get off to the right rhythm. Then move the joystick UP and DOWN to avoid the flags and descend the slope.

Scoring

The slalom skiers compete for the fastest times. The lowest time wins.

The Ski Jump

Daredevil bravery. Nerves of steel. And total control. As the ski jumper hangs in mid-air, high above the skyline, all sounds seem to halt for that brief moment. All but the sound of the heart pounding. As you ride through the air, form counts for distance, angle counts for style points. Both timing and form are critical for a flawless landing, and for a medal-winning score.

Competing

Down the Ramp. Follow the screen prompts to begin your jump. Then, as you travel down the ramp follow these instructions: To crash (speed up): Press the joystick UP. To turn right or left: Move the joystick RIGHT or LEFT. To jump: Press the FIRE BUTTON. In the Air. While in the air, remember:

To lean backward: Press the joystick LEFT. To lean forward: Press the joystick RIGHT. To raise your arms: Press the joystick UP. To lower your arms: Press the joystick DOWN. To stop into landing position: At a 45° angle hold down the FIRE BUTTON until you hit the ground.

Changing Perspectives. You'll start out down the ramp in first person perspective. But as you jump off the ramp and into the air the perspective will change to a third person perspective. (Which means you will be able to see yourself.)

Scoring

Your score is based on your style in the air and on your distance. To increase your style points keep your body at a 45° angle, and enter the landing position at the last moment.

Cross Country Skiing

Endurance. Endurance. Endurance. It's you against time. It's you against the perils of winter. It's you against the mountain. In this test of pure physical prowess, nothing is on your side. Except for an occasional surge of gravity when you reach a dip in the course. Your heart speeds to its top capacity. Your adrenaline races. Your every muscle is operating at peak performance levels. And still, even with all this, it's going to take more to put you in first place. It's going to take all the spiritl you can muster. And then some.

Competing

Beginning. There will always be two racers on the screen at one time. If there is only one player using a joystick, your computer will "ski" for the opponent. Press the FIRE BUTTON to start the countdown.

Racing. When the countdown reaches "GO" begin skating by moving : the joystick RIGHT and LEFT, matching the position of your skier's legs.

Going Uphill. If you begin to lose momentum on the hills, you can step up rather than ski up. To do so hold the FIRE BUTTON down while continuing to move the skier's legs back and forth.

Going Downhill. To build up extra speed on the downhill slopes, press the FIRE BUTTON while moving the poles to double pole.

Scoring

Cross country skiers compete for the fastest times. The skier with the lowest time wins.

Awards Ceremony

After each event the winning competitor's national anthem will play and the three top winners' flags will appear. For each event the gold medal winner will receive 5 points. The silver medal winner will receive 3 points and the bronze medal winner, 1 point. After all the events are finished the contender with the highest number of points is again rewarded and his national anthem played. Note: National Anthems will not play on Spectrum 48k.

Note: To fast forward through any of the awards ceremonies, press and hold down the FIRE BUTTON.

© 1988 Epyx Inc. All rights reserved. Licensed to Kixx.

COPYRIGHT SURVIVS ON THIS PROGRAM. UNAUTHORIZED BROADCASTING, DIFFUSION, PUBLIC PERFORMANCE, HIRING, RENTING AND SELLING UNDER ANY EXCHANGE OR REPURCHASE SCHEME IN ANY MANNER IS STRICTLY PROHIBITED.

The Games - Winter Edition™

Deutsch

CBM 64/128 Cassette:

Drücken Sie gleichzeitig die SHIFT - und RUN/STOP - Tasten und drücken Sie PLAY an Ihrem Cassettene recorder. Auf Seite 1 der Cassette sind vier und auf Seite 2 drei Wettbewerbe der Reihe nach aufgezeichnet. Wenn Sie ein Spiel laden und spielen wollen, das weiter vorne auf dem Band ist, müssen Sie das Band erst zurück spulen bevor Sie versuchen, es zu laden. Zum Beispiel: Wenn Sie Speed Skating gespielt haben und nun Figure Skating spielen wollen, muß das Band zu einem Punkt vor Figure Skating zurückgespult werden. Die Reihenfolge der Wettbewerbe ist dem Optionsmenü zu entnehmen. Es ist sicherlich hilfreich, wenn Sie das Bandzählwerk nach dem Laden des Hauptmenüs auf Null stellen und Sie sich nach jedem Wettbewerb den Zählerstand notieren.

Nachdem Sie den Wettbewerb Nr. 4 auf Seite 1 der Cassette beendet haben, legen Sie die Seite 2 ein, spulen zurück und drücken PLAY.

Um einen Wettbewerb abzubrechen, drücken Sie die RUN/STOP - Taste sowie die RESTORE - Taste. Das Menü wird automatisch von der Cassette geladen.

Die Optionen

Nachdem das Spiel geladen ist, erscheint zunächst das Titelbild und danach OPTIONS SCREEN (CBM 64/128).

Wählen Sie von OPTIONS SCREEN die Nummern 1 oder 2, nehmen Sie zunächst an den OPENING CEREMONIES teil, bevor der eigentliche Wettkampf beginnt.

Wahl der Optionen

Die mit den einzelnen Gerätetypen und Programmformaten möglichen Spieloptionen sind unten aufgeführt. Die auf allen Versionen verfügbaren OPTIONEN sind wie folgt:

1. Teilnahme an allen Wettkämpfen 2. Teilnahme an einigen Wettkämpfen 3. Teilnahme an einem Wettkampf 4. Übung eines Wettkampfes

Die auf bestimmten Geräten verfügbaren OPTIONEN sind wie folgt:

5. Anzahl Steuerknüppel 1/2"
5. Anzeige der Weltrekorde
7. Eröffnungszeremonie

Wahl einer Option: Den Steuerknüppel nach HOCH oder HERUNTER bewegen, um die gewünschte Nummer aufleuchten zu lassen, dann den FEUERKNOPF drücken. Als Alternative kann die erwünschte Nummer auch über die Tastatur eingegeben und mit RETURN bestätigt werden.

"Sicherstellen, daß Sie die Steuerknüppel bestimmen, indem Sie OPTION 5 anwählen und dann den FEUERKNOPF betätigen, bis die richtige Nummer auf dem Bildschirm erscheint. Damit weiß der Computer jederzeit, welcher Spieler welchen Steuerknüppel benutzt.

Teilnahme an Wettbewerben

Wenn Sie die OPTIONS 1, 2, oder 3 wählen, haben Sie die Möglichkeit, den Namen und das Land von jedem Teilnehmer einzugeben.

Wahl Ihres Landes: Sie können aus 17 zur Verfügung stehenden Ländern auswählen, indem Sie mit dem Joystick die Flagge des Landes hervorheben, das Sie gerne hätten.

Beachte: Wenn Sie den FEUERKNOPF drücken, erklingt die Nationalhymne des Landes, dessen Flagge hervorgehoben ist.

Eingabe Ihres Namens: Tippen Sie Ihren Namen und drücken Sie RETURN/ENTER; Zum Löschen, Korrigieren und Einfügen verwenden Sie die üblichen Tasten.

Um die Namen vom Bildschirm verschwinden zu lassen, drücken Sie gleichzeitig SHIFT und HOME.

Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben: Drücken Sie F7

Trainieren in einem Wettkewerb

Hier brauchen Sie Ihren Namen und Ihr Land nicht eingeben. Wählen Sie nur den Wettbewerb, für den Sie trainieren wollen. Nachdem Sie Ihr Training beendet haben, werden Sie gefragt, ob Sie noch einmal trainieren wollen. Wenn ja, drücken Sie "Y": wenn nein, drücken Sie "N" (oder verwenden Sie den Joystick).

See World Records

Während der Wettkämpfe werden Ihre Punkte und Zeiten sorgfältig aufgelest. Mit dieser Option können Sie Ihren Stand einsehen.

The Luge (Rodeln)

Wagemut, Können und eine Prise Wahnsinn. Das sind die Voraussetzungen für die Teilnahme an einer der aufregendsten Disziplinen in The Games: The Luge.

Sie liegen flach - mit den Füßen vorne - auf einem Schlitten, der so konstruiert ist, daß Sie die Zeit förmlich davonfahren. Sie benutzen sich, alles aus jeder Kurve, jeder Geraden und vor allem jeder Muskelfaser Ihres Körpers herauszuholen. Das Gold will in diesem Falle hart erkämpft sein!

Der Wettkampf

Wählen Sie eine Bahn. Sie machen dies durch hervorheben der gewünschten Bahn, indem Sie den Joystick HOCH oder HERUNTER bewegen. Dann drücken Sie den FEUERKNOPF.

Beachte: Alle Teilnehmer müssen auf derselben Bahn starten.

Start: Genau wie bei einem richtigen Wettkampf haben Sie auch hier 30 Sekunden für den Start. Begeben Sie sich an den Start und lassen Sie die Griffe an, indem Sie den FEUERKNOPF drücken. Halten Sie ihn gedrückt und bewegen Sie den Joystick VORWÄRTS und RÜCKWÄRTS, um Schwung zu holen. Wenn Sie genügend Schwung haben, lassen Sie den FEUERKNOPF los und drücken den Joystick so schnell wie möglich VORWÄRTS.

Zusätzlicher Schwung: Sobald Sie die Griffe gelassen haben, holen Sie mit Ihren Händen - Sie tragen Handschuhe mit Spikes - noch zusätzlich Schwung. Dazu drücken Sie schnell hintereinander den FEUERKNOPF bis Sie in den Eskalade einfahren.

Lenken: Bewegen Sie Ihren Joystick dazu entweder nach RECHTS oder LINKS. Sie werden sehr schnell feststellen, daß Sie dies mit Gefühl machen müssen und wie Sie die idealne Linie der Bahn finden.

Beachte: LINKS und RECHTS bezieht sich dabei auf die Fahrtrichtung.

Kurven fahren: Lenken Sie Ihren Schlitten durch die Innenseite der Kurve, um so den Vorteil der kürzeren Strecke auszunutzen.

Auf der Geraden: Halten Sie Ihren Schlitten in der Mitte, um nicht an die Seiten zu rempeln.

Beachten der Anzeigen: Am unteren Bildschirmrand befinden sich folgende drei Anzeigen: "Steer", "Drift" und "Position". "Steer" gibt Ihnen die Fahrtrichtung an. "Drift" zeigt Ihnen an, ob Sie zuweit von der idealenlinie abweichen. "Position" zeigt Ihnen den Abstand zu den Seiten an.

Punkten

Alle Luge-Teilnehmer fahren auf Zeit. Der Teilnehmer mit der schnellsten Zeit gewinnt.

Figure Skating (Eiskunstlauf)

Gleichgewicht. In Bewegung umgesetzte Poesie. Präzision. Von allen Wettbewerben erfordert keiner mehr Geschicklichkeit, Technik und timing als Eiskunstlauf. Und , keiner stellt eine größere Augenweide dar. Wenn Sie auf das Eis gehen, konzentriert sich Ihr Körper voll und ganz auf diese eine große Chance. Sie gehen im Geist all die präzisen und anmutig wirkenden

Bewegungen noch einmal durch, auf die Sie sich so lange vorbereitet haben. Ihre Technik zeigt Präzision, Ihre Choreographie zeigt Ideenreichtum. Alles zusammengenommen bringt wahre "Kunst" zum Ausdruck.

Der Wttkampf

Wählen Sie Ihre Musik. Der erste Schritt bei der Planung Ihrer Darbietung ist die Auswahl der Musik. Und zwar folgendermaßen:

Bewegen Sie den Joystick nach RECHTS oder LINKS, um die Musik auszuwählen. Jedes Musikstück wird durch ein Instrument am oberen Bildschirmrand dargestellt. Um auszuwählen drücken Sie den FEUERKNOPF. Warten Sie dann einen Moment bis die Musik beginnt. Choreographieren Sie dann ihre Bewegungen entsprechend der Musik.

Note: Spieler 1 wählt die musik aus, die kann auch für jeden weiteren Mitspieler gilt.

Choreographieren der Bewegungen. Wie ein echter Eiskunstläufer müssen auch Sie die einzelnen Figuren einstudieren. Das heißt, daß Sie entsprechend der Musik Ihre Figuren auswählen und ausführen. Dies geht folgendermaßen:

Jeder der als silhouetti dargestellten Tänzer repräsentiert eine bestimmte Figur. Wählen Sie Ihre Figuren so wie Sie Ihre Musik gewählt haben, indem Sie den Joystick nach RECHTS oder LINKS bewegen, bis Ihre Auswahl hervorgehoben wird. Drücken Sie dann den FEUERKNOPF'S. Eine Ikone in Form eines Joysticks in der rechten unteren Ecke des Bildschirms zeigt Ihnen, wann Sie den Joystick bewegen müssen, um die einzelnen Figuren auszuführen. Die Länge jedes Musikstückes reicht für die Ausführung von bis zu vierzehn Figuren. Um für eine hohe Punkterwertung überhaupt in Frage zu kommen, müssen Sie mindestens alle 8 verschiedenen Figuren auswählen um insgesamt 10 ausführen.

Achten Sie genau auf die Musik, denn Ihre Figuren werden genau zu dem Zeitpunkt ausgeführt, in

entsprechend aus". (Die nächste Figur muß in weniger als zwei Sekunden ausgeführt werden oder liegt weniger als zwei Sekunden zurück.)

ROT (red) - bedeutet "Sie hätten Ihre Figur vor mehr als zwei Sekunden ausführen sollen."

Wenn Sie stürzen, drücken Sie den FEUERKNOPF, um die Figur noch einmal zu wiederholen. Wenn Sie alle Figuren ausgeführt haben oder die Musik zu Ende ist, stoppt ihr Einkunstläufer. Drücken Sie den FEUERKNOPF, um den Punktstand zu ersehen. Wollen Sie Ihr Darbietung vorzeitig abbrechen, drücken Sie zweimal schnell hintereinander den FEUERKNOPF. Drücken Sie ebenfalls den FEUERKNOPF für die Darbietung des nächsten Spielers.

Punkten

Ihr Punktstand setzt sich aus den Punkten für Pflicht und Kür zusammen. Die Punkte aus dem Pflichtteil geben an, wie gut Sie Ihre Figuren ausgeführt haben. Die Punkte aus der Kür bewerten die Übereinstimmung der von ihnen ausgeführten Figuren mit dem Timing ihrer vorher zusammengestellten Choreographie. Der maximale Punktstand, den Sie erreichen können, ist 6.

Speed Skating (Eisschnelllauf)

Gebalte, Kraft. Beine aus Stahl. Und ein unfehbares Gefühl für Rhythmus. Das sind die Qualitäten, dank derer Sie vor den anderen Teilnehmern ins Ziel kommen können. Sie erreichen Geschwindigkeiten, die kein anderer Athlet mit bloßer Muskelkraft zu erreichen imstande ist: Ihre Nerven sind aufs äußerste gespannt, wenn Sie Ihren Konkurrenten neben sich erblicken. Und bei jedem Schwingen Ihres Arms und Vorwärtsgleiten Ihres Schlittschuhs schlägt ihr Herz schneller. Aber Sie sind durch nichts zu beirren. Ihr Körper hat die optimale Haltung, um möglichst wenig Luftwiderstand zu bieten. Sie gleiten dem Gold entgegen.

Der Wettkampf

Auswahl der Strecke. Alle Teilnehmer starten auf einer der vier möglichen Strecken. Wählen Sie mit dem Joystick zunächst Ihre Strecke aus und drücken Sie dann den FEUERKNOPF, um die Darstellung der Strecke auf dem Bildschirm zu erhalten. Beachte: Alle Teilnehmer müssen auf derselben Strecke starten.

An der Startlinie: Das Rennen beginnt mit dem Startschuß. Aber achten Sie genau auf den unteren Bildschirmrand. Sie erhalten hier die Startanweisungen "Auf die Plätze", dann "Fertig" und schließlich "Los".

Das Rennen: Drücken Sie Ihren Joystick nach RECHT und LINKS, um Ihre Arme und Beine zu schwingen. Timing und rhythmische Bewegungen sind entscheidend. Je glatter Ihre Bewegungen sind, desto schneller werden Sie. Drücken Sie dann den Joystick gleichzeitig mit Ihren RECHTS und LINKS- Bewegungen HOCH, um in dem Bereich, der für den Wechsel der Bahn vorgesehen ist, auf die äußere Bahn zu gelangen. Drücken Sie den Joystick gleichzeitig mit Ihren RECHTS- und LINKS- Bewegungen HERUNTER, um auf die innere Bahn überzuwechseln. Stürzt Ihre Läufer, drücken Sie den FEUERKNOPF, um Ihn wieder auf die Beine zu stellen.

Punkten

Je besser Ihre Zeit, umso näher rückt die Goldmedaille.

Skiing (Skilaufen)

Der Wettbewerb

Der Ski-Wettbewerb ist in vier verschiedene Bereiche aufgeteilt: Abfahrtslauf, Slalom, Skispringen und Skilanglauf. Im folgenden werden die einzelnen Bereiche genauer beschrieben.

Downhill (Abfahrt)

Ein freier Fall in weiß. Vertrauen in die Schwärkraft. Eine Einheit mit dem Berg. Das sind sie Qualitäten, die den technisch versierten Abfahrtsläufer von einem Goldmedallengewinner unterscheiden. Wenn Sie oben am Berg starten, erhalten Sie von der Strecke selbst die notwendige Geschwindigkeit. Sie fahren dann nur noch. Benutzen Sie Ihre Stöcke, um Ihr Gleichgewicht zu halten und seien Sie davon überzeugt, daß dies ihr Rennen ist.

Der Wettkampf

Wählen Sie Ihre Kamerapositionen. Es gibt insgesamt vier Kameras. Um diese entlang der Strecke zu postieren, bewegen Sie ihren Joystick HOCHund HERUNTER und bringen so die kameraikonen an den gewünschten Platz. Drücken Sie dann den FEUERKNOPF. Wenn Sie auf diese weise alle vier Kameras in Position gebracht haben, drücken Sie den FEUERKNOPF noch einmal, um Ihren Abfahrtsläufer an den Start zu bringen. Wenn Sie aus irgendwelchen Gründen keine Kameras verwenden wollen, überspringen Sie diesen Schritt, indem Sie den FEUERKNOPF drücken und einfach we eimerhaken.

Beachte: Wenn die Kameras einmal aufgestellt sind, gilt für alle Spieler dieselbe Kameraperspektive.

Am Start: Um Ihren Läufer vor dem Start aufzuwärmen, drücken Sie den Joystick HOCH und HERUNTER. Um sich vom Start abzustollen zu können, müssen Sie Ihre Skistöcke tief in den Schnee stecken. Dazu drücken Sie den FEUERKNOPF.

Das Abfahrtsrennen: Wenn Sie gestartet sind, benutzen Sie Ihre Stöcke, um Ihre Geschwindigkeit zu steigern. Befolgen Sie dazu die weiteren Anweisungen.

In den Hocke gehen (schneller werden): Joystick HOCH.

Schneeflug (langamer werden): Joystick HERUNTER.

Nach rechts: Joystick RECHTS.

Nach links: Joystick LINKS.

Anhalten nach einem Sturz: Joystick RÜCKWÄRTS.

Verändern der Perspektive. Wenn Sie starten, sehen Sie die Strecke mit den Augen Ihres Läufers. Aber wenn Sie an jeder einzelnen der vier Kameras vorbeifahren (angezeigt durch rote Flöggen), ändert sich die Perspektive und Sie sehen sich selbst mit den Augen der Kamera. Wenn ihr Läufer das Sichtfeld der Kamera verläßt, sehen Sie die Strecke wieder mit seinen Augen.

Springe. Während Sie sich über die kamera selbst beobachten können Sie ein bißchen angeben. Um einen Sprung zu machen, bewegen Sie den Joystick nach LINKS oder RECHTS und halten gleichzeitig den FEUERKNOPF gedrückt.

Punkten

Die Abfahrtsläufer kämpfen um die Bestzeit. Wer am schnellsten ist, gewinnt.

Slalom

Geschwindigkeit. Reaktionsvermögen. Und auf den Bruchteil einer Sekunde genaues Timing. Genau diese Kombination aus Geschwindigkeit und Reaktionsvermögen macht den Slalom zu einem der schwierigsten Skiwetbewerbe. Wenn Sie den Berg hinunterwädeln, müssen Sie sich an jeder Flögge drehen und wenden. Und sobald Sie ein Tor hinter sich haben, müssen Sie schon auf das nächste gefaßt sein - ohne Verschnapppause oder Entspannungsmoment. Und dies, bis Sie unten angelangt sind. Dann das Warten auf die Bekanntgabe der gefahrenen Zeit. Der Vergleich mit den Zeiten der anderen. Das Abschätzen der Chance, eine Goldmedaille zu gewinnen.

Der Wettkampf

Wählen Sie Ihre Slalomstrecke. Um einen der vier verschiedenen Kurse auszuwählen, bewegen Sie einfach die "box" in dem Sie den Joystick in die gewünschte Richtung drücken. Je mehr Flöggen ein Slalomkurs hat, desto schwieriger ist er.

Beachte: Alle Teilnehmer eines Rennens starten auf derselben Strecke.

Start. Drücken Sie den Joystick HOCH, um Ihren Läufer an den Start zu bringen. Dann warten Sie auf das Startkommando (Auf die Plätze, fertig, los!) und... los geht's!

Das Rennen. Achten Sie darauf, daß Sie die erste Flögge oberhalb passieren und in den richtigen Rhythmus kommen. Dann bewegen Sie den Joystick HOCH und HERUNTER, um die Flöggen nicht umzufliehen, und fahren den Kurs hinunter.

Punkten

Auch hier geht es um die Bestzeit. Der Slalomläufer mit der schnellsten Zeit gewinnt.

The Ski Jump (Skispringen)

Teufischer Wagenmut. Nerven wie Drahtseil. Und absolute Körperbeherrschung. In dem Moment, in dem der Skispringer hoch aber dem Horizont in der luft schwebt, scheinen alle Geräusche für diesen kurzen Augenblick zu verstummen. Alle bis auf den Herzschlag. Während Sie durch die Luft fliegen, biegen Sie sich im richtigen Winkel nach vorne, um Weite und Punkte für Ihren Stil zu erreichen. Genaus Timing und die richtige Körperhaltung sind für eine tadellose Landung und eine medallienversprechende Punktzahl entscheidend.

Der Wettkampf

Die Sprungschanze. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, wenn Sie sprungbereit sind. Wenn Sie dann die Schanze hinunterfahren, beachten Sie folgende Anweisungen:

In die Hocke gehen (schneller werden): Joystick HOCH.

Nach rechts oder links: Joystick RECHTS oder LINKS.

Springen: Drücken Sie den FEUERKNOPF.

In der Luft. Denken Sie daran.

Zurücklehnen: Joystick LINKS.

Vorwärtslehnen: Joystick RECHTS.

Arme ausstrecken: Joystick HOCH.

Arme herunternehmen: Joystick HERUNTER.

Landeposition: Halten Sie den FEUERKNOPF bei einem Winkel von 45° gedrückt bis Sie auf dem Boden aufsetzen.

Wechsel der perspektive. Während Sie sich auf der Schanze befinden, sehen Sie die Bahn mit den Augen des Skispringers. Nach dem Abprung Wechseln jedoch die perspektive und Sie sehen sich selbst durch die Luft fliegen.

Punkten

Ihr Punkt setzen sich aus ihrer gesprungenen Weite und ihrer Körperhaltung in der Luft zusammen. Um eine hohe Punktzahl für die Haltung zu erreichen, halten Sie Ihren Körper in einem Winkel von 45° und setzen Sie erst im letzten Moment zur Landung an.

Cross Country Skiing (Skilanglauf)

Ausdauer. Ausdauer. Ausdauer. Sie gegen die Zeit. Sie gegen die Gefahren des Winters. Sie gegen den Berg. Bei dieser Disziplin wird Ihre physische Belastbarkeit auf die probe gestellt, alles ist gegen Sie. Abgesehen von einer gelegentlichen Erholung dank der Schwkraft, wenn die Strecke etwas abfällt. Ihr Herzschlag rast. Ihr Adrenalinpiegel steigt. Jede einzelne ihrer Muskeln wird aufs äußerste beansprucht Und trotz allem aufhieten, was Sie mehr, um hier auf den ersten Platz zu kommen. Sie müssen alles aufbieten, was Sie haben. Und dann auf den bißchen mehr.

Der Wettkampf

Start. Es befinden sich immer zwei Läufer gleichzeitig auf dem Bildschirm. Wenn nur ein Spieler den Joystick benutzt, übernimmt den Computer den part des Gegners. Drücken Sie den FEUERKNOPF, um den Countdwn zu starten.

Das rennen. Wenn der Countdwn bei "Los" ("Go") angelangt ist, beginnen Sie, den Joystick nach RECHTS und LINKS zu bewegen, entsprechend der Beinbewegung Ihres Läufers.

Bergauf. Wenn Sie den Berg hinauf an Schwung verlieren, können Sie eher "steigen" als skilaufen. Halten Sie dazu den FEUERKNOPF gedrückt während Sie die Beine Ihres Läufers weiter bewegen.

Bergab. Um auf einem abfallenden Strackeabschnitt Ihre Geschwindigkeit zu erhöhen, drücken Sie den FEUERKNOPF und gebrauchen Sie Ihre Skistöcke.

Punkten

Skilangläufer kämpfen um die Bestzeit. Der Schnellste gewinnt.

Awards Ceremony (Preisverleihune)

Nach jedem Wettbewerb ertont die Nationalhymne des Gewinners und die Landesflaggen der drei besten Teilnehmer erscheint. Bei jedem Wettbewerb erhält der Goldmedallengewinner 5 Punkte, der Silbermedallengewinner 3 Punkte und der Bronzemedallengewinner 1 Punkt. Nachdem alle Wettbewerbe abgeschlossen sind, wird der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl erneut geehrt und seine Nationalhymne gespielt.

Beachte: Ihn diese Preisverleihungen zu übergehen, halten Sie den FEUERKNOPF gedrückt.

© 1988 EPYX Inc. Alle Rechte Vorbehalten. Lizenz von Kixx. DAS PROGRAMM IST UNVERÄNDERLICH GESCHÜTZT. UNBESCHRÄKT SENDEN, VERTREIBEN, ÖFFENTLICHE AUSLEIHUNG, KOPIEREN UND REPRODUZIEREN AUS UND VERAUF UND VERKAUF UNTER IRGENDWELCHEM AUSNAHM ODER RÜCKKAUFGEHÄFT SIND STRENGSTENS VERBOTEN.

The Games - Winter Edition™ Italiano

CBM 64/128 Cassette:

Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP o premere, quindi, PLAY sul registratore. La cassetta contiene quattro garae nel Lato 1 e tre nel Lato 2. Le files della cassetta sono in sequenza. Valendo caricare ed eseguire una gara che si trova più indietro nel nastro, occorre riavvolgere prima di poter caricare. Ad esempio se hai caricato ed eseguito Speed Skating e vuoi adesso giocare Figure Skating, devi riavvolgere la cassetta fino ad una posizione che precede Figure Skating. L'ordine delle gara si trova nel menu delle opzioni. Nel posizionare il nastro, può essere di aiuto azzerare il contagiri dopo aver caricato il menu principale e prendere nota del numero dopo ogni gara svolto. Completata la gara 4 sul Lato 1, inserisci la cassetta del Lato 2, riavvolgi e premi PLAY

Per abortire una qualsiasi gara, anche durante le prove, premi RUN/STOP e poi RESTORE. Il menu si ricaricherà automaticamente dalla cassetta.

Opzioni

Una volta caricato il gioco, apparirà la videata itolo seguita da quello OPTIONS.

SCREEN (Videata opzioni) (CBM 64/128).

Selezionando i numeri 1 a 2 da questa videata, presenzierai alla OPENING CEREMONIES (Cerimonia di Apertura) prima di partecipare alle gara Completati i giochi, presenzierai anche alla CLOSING CEREMONIES (Cerimonia di Chiusura).

Selezione delle opzioni

Vengano qui denacate le opzioni disponibili per le varie macchine ced i vari formati. Le OPZIONI disponibili su tutte le versioni sono:

- Compelere In tutte le prove
- Compelere In alcune prove
- Compelere In usa sola prova
- Fare pratica In una prova
- Numero di joystick 1 (2)*
- Verdere i record mondiali
- Carimonia d'apertura

Per selezionare un'opzione muovere il joystick UP o DOWN (alto o basso) fino a far lumeggiare il numero corrispondente all'opzione desiderata, e quindi spingere il pulsante FIRE. Altrimenti, selezionai il numero utilizzando la Lastiera e poi spingere il pulsante RETURN.

*Fare attenzione ad indicare il numero di joystick, facendo lumeggiare l'OPTIONE 5 e quindi tenendo premuto il pulsante FIRE finché sullo schermo compare il numero giusto. In questo modo il computer saprà in ogni momento quale dei giocatori sia utilizzando un dato joystick.

Partecipazione alle Gare

Scegliendo le OPZIONI 1, 2 o 3, si possono inserire i nomi e i paesi di ciascun partecipante. Per Scegliere i paesi: Scegli tra 17 paesi, muovendo il joystick per evidenziare la bandiera desiderata.

NB: Premendo BOTTONE DE FUOCO, viene suonato l'inno nazionale.

Per inserire il tuo nome: Digita il nome sulla tastiera e premi RETURN/ENTER. Per cancellare, correggere o aggiungere, usa normali tasti di scrittura. Per cancellare tutti i nomi dallo schermo, premi contemporaneamente SHIFT e HOME

A selezione avvenuta: Premi F7

Fare pratica in una Gara

Qui non occorre inserire il nome o il paese. Basta scegliere la gara che ti interessa praticare. Una volta terminata l'esercitazione, li verrà chiesto se vuoi ripetere ancora. Se la risposta è sì, premi "Y" sulla tastiera, oppure "N" per NO (oppure usa il joystick).

See World Records

(Vedi record mondiali)

Durante tutte le gare i tuoi risultati e tempi ottenuti sono scrupolosamente registrati. Se vuoi vederli. Usa qesto opzione.

Luge (Slittino)

Audacio, destrezza e un pizzico di follia. Questo è quello che occorre per affrontare il ritmo incandescente di una delle gare più eccitanti dei Giochi. Lo Slittino.

Ti troverai disteso supino con i piedi in avanti su una slitta progettata per aggredire il tempo. Dovrai imparagnarti per sfruttare ogni curva, ogni rettilineo e - soprattutto - ogni muscolo del corpo. Che modo pazzo di guadagnarsi una medaglia!

Gareggiare

Scegli un percorso. Per farlo, basta evidenziare quello desiderato muovendo il joystick SU o GIÙ. Quindi premi il BOTTONE DE FUOCO

NB: Tutti concorrenti usano lo stesso percorso.

Lancio della slittina. Come nelle gare vere, hai solo 30 secondi per completare il lancio. Per prima cosa, portati alla partenza premendo BOTTONE DI FUOCO per simulare la presa sulle maniglie. Continuando a tenere il bottone premuto, spingi il joystick AVANTI e INDIETRO per generale l'abbrivio. Quando sei pronto a scattare, rilascia il joystick e spingi AVANTI più svelo che puoi.

Spinta con le mani. Appena parti, spingi con i guanti chiodati sul ghiaccio per ottenere un slancio migliore. Per farlo, premi ripetutamente il FUOCO fino a quando non arrivi alla rampa di lancio

Guida. Per guidare, muovi il joystick DESTRA o SINISTRA (destra o sinistra), a seconda della direzione. Il corcografo subito che la guida è molto sensibile, e impararai presto a seguire il tracciato.

NB: Tutti i movimenti SINISTRA e DESTRA sono relativi alla direzione in cui ti muovi.

Curve. Guida lo slittino tagliando all'interno di ogni curva, per approfittare della più breve distanza.

Rettilineo. Mantieni lo slittino esattamente al centro, sui rettilinei, in modo da non "ondeggiare".

Guarda gli indicatori. Al fondo dello schermo, ci sono tre indicatori marcati "Steer" (guida), "Drift" (sbondamento) e "Position" (posizione). "Steer", indica la direzione dove vuoi andare. "Drift", indica che stai andando troppo fuori. "Position", ti dà la distanzn delle pareti del tracciato.

Punteggio

Tutti i concorrenti competono per realizzare il tempo più veloce.

Quello con il tempo inferiore, vince.

Figure Skating (Pattinaggio Artistico)

Equilibrio. Poesia in movimento. Precisione. Di tutte discipline, nessuna viene esaminata così minuziosamente per abilità tecnica e coordinazione... come il Pattinaggio Artistico. E nessuna è così bella da vedere. Come entri in pista, i muscoli ti si tendono per l'eccitazione di sapere che questo è la tua grande occasione. E la mente è piena di movimenti precisi e fluidi che hai perfezionato a lungo. La tua tecnica dimostra la precisione. La coreografia è la manifestazione del tuo spirito libero. E tutto si combina in qualcosa che forse si può definire una creazione di "arte pura".

Gareggiare

Scegli la musica. Il primo passo nel programmare la tuaa routine, è quello di scegli iere la musica. Ecco come:

Muovi il joystick DESTRA o SINISTRA (destra o sinistra) per scegliere il tipo di musica. Ogni pezzo è rappresentato da uno strumento in alto sullo schermo. Per inserirlo premi il FUOCO. Dopo alcuni secondi, la musica comincia. Imposta la tua coreografia al suono di questa.

N.B. La musica scelta dallo primo giocatore viene utilizzata dai altri giocatori. Coreografia. Come un vero concorrente, dovrai coreografare ogni singolo movimento il cui significato scegliere le mosse, adattandole alla musica. Ecco come:

Ognuna delle sagome danzanti rappresenta una mossa specifica. Lo scelta di questa viene fatta esattamente come per la musica, cioè muovendo il joystick DESTRA o SINISTRA fino a che la scelta non è evidenziata e, dopo, premendo il FUOCO. Una icona joystick nell'angolo in basso a destra dello schermo, indica con precisione quando muovere il joystick per eseguire ciascuna mossa. La durata del pezzo musicale permette la scelta di circa quattordici mosse. Per aspirare al punteggio massimo, dovrai scegliere almeno una di ciascuna delle 8 mosse, ed eseguire almeno 10 movimenti durante la routine.

Ascolta la musica con attenzione, perché le mosse vengano inserite al momento in cui le scegli, e parte del punteggio viene basato sulla stretta aderenza alla coreografia. I'enti anche d'occhio il musicometro sullo schermo, in basso. La freccia indica quanto musica rimane: ancora da suonare, in modo da poter spaziare i movimenti, così da "riempire" tutto la routine.

Se decidi di iniziare scavalcando la procedura di coreografia, spingi rapidamente due volte il joystick AVANTI. Quando sei soddisfatto della coreografia, premi il FUOCO, in modo da permetterte al prossimo giocatore di fare le sue scelte Quando tutti hanno finito, premi il FUOCO di nuovo per dare inizio alla esecuzione.

Esecuzione

Adesso sei pronto ad esibirti davanti ai giudci. Dovrai ricordarti con esattezza l'ordine e il tempo della coreografia, in modo da arrivare al massimo del punteggio.

Per girare sulla pista: Spingi il joystick SINISTRA per andare a sinistra, DESTRA per andare a destra.

Per eseguire una mossa: Spingi il joystick SU.

N.B. Ricordati di controllare il tempo e di eseguire ogni mossa esattamente come è stata coreografata

Le icone nell'angolo a sinistra in basso sullo schermo, indicano le tue mosse correnti e quelle che devono venire. In più, una calabonna segnaltempo con una freccia colorata, situata nella parte bassa a destra dello schermo, indica quando eseguire ciascuna mossa. Osserva bene la freccia, che cambia colore come segue:

GIALLO - significa "Ci" sono ancora più di due secondi prima della prossima mossa".

VERDE - significa "Esegui la mossa al punto giusto nella musica" (sei a circa due secondi prima o dopo il tempo esatto per eseguire la mossa).

ROSSO - significa "Sei in ritardo di più di due secondi per eseguire la mossa".

Se cad, premi il joystick UP per ripetere la mossa. Quando tutte le mosse sono state eseguite o la musica è finita, il pattinatore si ferma. Per vedere il punteggio, premi il FUOCO. Per finire la routine in anticipo, premi due volte rapidamente il FUOCO. Per l'esecuzione del prossimo giocatore, premere di nuovo il FUOCO.

Punteggio

Questo è basato sull'esecuzione, sia tecnica sia artistica. Quella tecnica, riflette la accuratezza con cui hai eseguito le mosse. Quella artistica, si basa sulla precisione di entrata delle mosse nella coreografia prescelta. Il miglior punteggio ottenibile è 6.

Speed Skating (Velocità su pattini)

Forza e durezza. Gamba di ferro. Ritmo inalterabile. Queste le qualità che ti consentono di battere i concorrenti sul traguardo delle gara di velocità su pattini. Si ottengono, già delle velocità mai raggiunte da un atleta con le proprie forze. I nervi sono messi alla prova, quando un avversario li affianca. E le due batte più forte ad ogni oscillazione del braccio, ad ogni spunto sui pattini. Ma devi andare avanti, con il corpo piegato per ottimizzare la termodinamica. Gareggia per l'Oro

Gareggiare

Scegli la pista. Tutti i concorrenti gareggiano su una delle quattro piste. Per prima cosa, usa il joystick per evidenziare la pista prescelta Quindi premi il FUOCO per entrare in videoata.

N.B. Tutti i concorrenti gareggiano sulla stessa pista.

Partenza. La corsa ha inizio al colpo di pistola. Ma per essere sicuri guarda in basso sullo schermo. Ti verranno date le indicazioni di "ai vostri posti, pronti e, infine, VIA".

Corsa. Per spingere le braccia e i piedi muovi il joystick DESTRA e SINISTRA. Ritmo e tempo nei movimenti, sono cruciali. Più il movimento è fluido, più andrai veloce. Spingi il joystick SU mentre muovi SINISTRA e DESTRA, per pattinare all'esterno nella sezione di incrocio della pista. Spingi il joystick GIÙ mentre muovi SINISTRA e DESTRA, per pattinare all'interno della pista. Se il pattinatore cade, premi FUOCO per rialzarlo

Punteggio

Più il tuo tempo è basso, più sei vicino alla conquista dell'Oro.

Skiing (Sci)

Le Gare

La competizione sciistica è divisa in quattro diversi gruppi: la discesa libera, lo slalom, il salto dal trampolino e il fondo. Nelle sezioni seguenti, ciascuna di queste gare viene descritta con maggiori dettagli.

Downhill (Discesa Libera)

Una caduta libera in bianco. Fiducia cieca nella forza di gravità. Fare corpo con la montagna. Queste le qualità che distinguono un campione da uno sciatore appena competente. Quando ti butti dalla cima della montagna, la discesa è l'unica fonte di potenza Tu ti affidi semplicemente a lei, usando i bastoncini solo per equilibrarti, e la menti per convincerti che questa è la tua corsa.

Gareggiare

Scegli le posizioni per le telecamere. In tutto, disponi di quattro telecamere. Per piazzarle sul percorso, devi solo muovere il joystick SU o GIÙ, per posizionare l'icona della telecamera, sui premi FUOCO. Quando hai piazzato tutte le telecamere i premi FUOCO per mettere il tuo discesista alla partenza. Se per caso, non vuoi le telecamere, puoi saltare queste rase premendo FUOCO per proseguire.

N.B. Una volta impostate le telecamere, tutti i concorrenti usano la stessa veduta. Partenza. Per ricadere il tuo discesista prima della partenza, spingi il joystick SU e GIÙ. Per effettuare la partenza, occorre apparire i bastoncini nella neve. Per farlo, premi FUOCO.

La corsa. Una volta partito, usa i bastoncini per aumentare la velocità. In più segui queste indicazioni:

Per accurcarti (più velocità): spingi il joystick SU.

Per fare lo spozenne (rallentare): spingi il joystick GIÙ.

Per curvare a destra: muovi il joystick DESTRA.

Per curvare a sinistra: muovi il joystick SINISTRA.

Per fermarti dopo caduta: tira il joystick INDIETRO.

Cambio di prospettiva. Alla partenza, la prospettiva è in prima persona. Ma quando passi la telecamera (indicata da bandierina rossa), la prospettiva cambia alla terza persona, che significa guardare le stesse. Appena passi il limite visuale della telecamera, la prospettiva ritorna alla prima persona.

Svilgiolata. Mentre sei in prospettiva di terza persona (davanti alla telecamera), puoi fare un po' di esibizionismo. Per fare una virgolata, muovi il joystick SINISTRA o DESTRA mentre tieni premuto il BOTTONE DI FUOCO.

Punteggio

I discesisti cercano di ottenere il tempo più veloce. Quello che impiega di meno, vince.

Slalom

Velocità. Controllo. E tempismo alla frazione di secondo. Questa è la combinazione che la dello slalom una delle gare più difficili dello sci. Mentre vieni giù dalla montagna, dovrai piegarti e girati ad ogni bandierina. E appena ne superi una, eccone subito un'altra - senza neanche un secondo per respirare o rallentare l'andature fino in fondo. Poi attendi di sapere il tuo tempo e confrontarlo con quello degli altri, per stabilire le tue possibilità di conquistare l'Oro.

Gareggiare

Sceglta del tracciato. Per scegliere una dei quattro diversi tracciati, basta muovere lo "casellino" spingendo il joystick nella direzione voluta. Come potrai vedere, più bandierine ci sono più difficile il tracciato.

N.B. Tutti i concorrenti gareggiano sullo stesso tracciato.

Partenza. Premi FUOCO per portare il tuo concorrente alla partenza. Attendi lo sparo (ai vostri posti, pronti, Via!), e... Via!

Corsa. Assicurati di passare AL DI SOPRA della prima bandierina per iniziare al ritmo giusto. Quindi muovi il joystick SU e GIÙ per evitare le bandierine e scendere.

Punteggio

Gli slalomisti mirano a fare il tempo più veloce. Quello che impiega di meno, vince.

Ski Jump (Salto dal trampolino)

Coraggio temerario. Nervi d'acciaio. Controllo totale. Mentre il saltatore si libra nell'aria, alto sull'orizzante, tutti i suoni tacciono per un istante. Eccetto il battito del cuore. Mentre sei in volo, la forma conta per la distanza e l'angolazione del corpo conto per la stile. Ambedue sono cruciali per un perfetto atterraggio e per un punteggio da medaglia.

Gareggiare