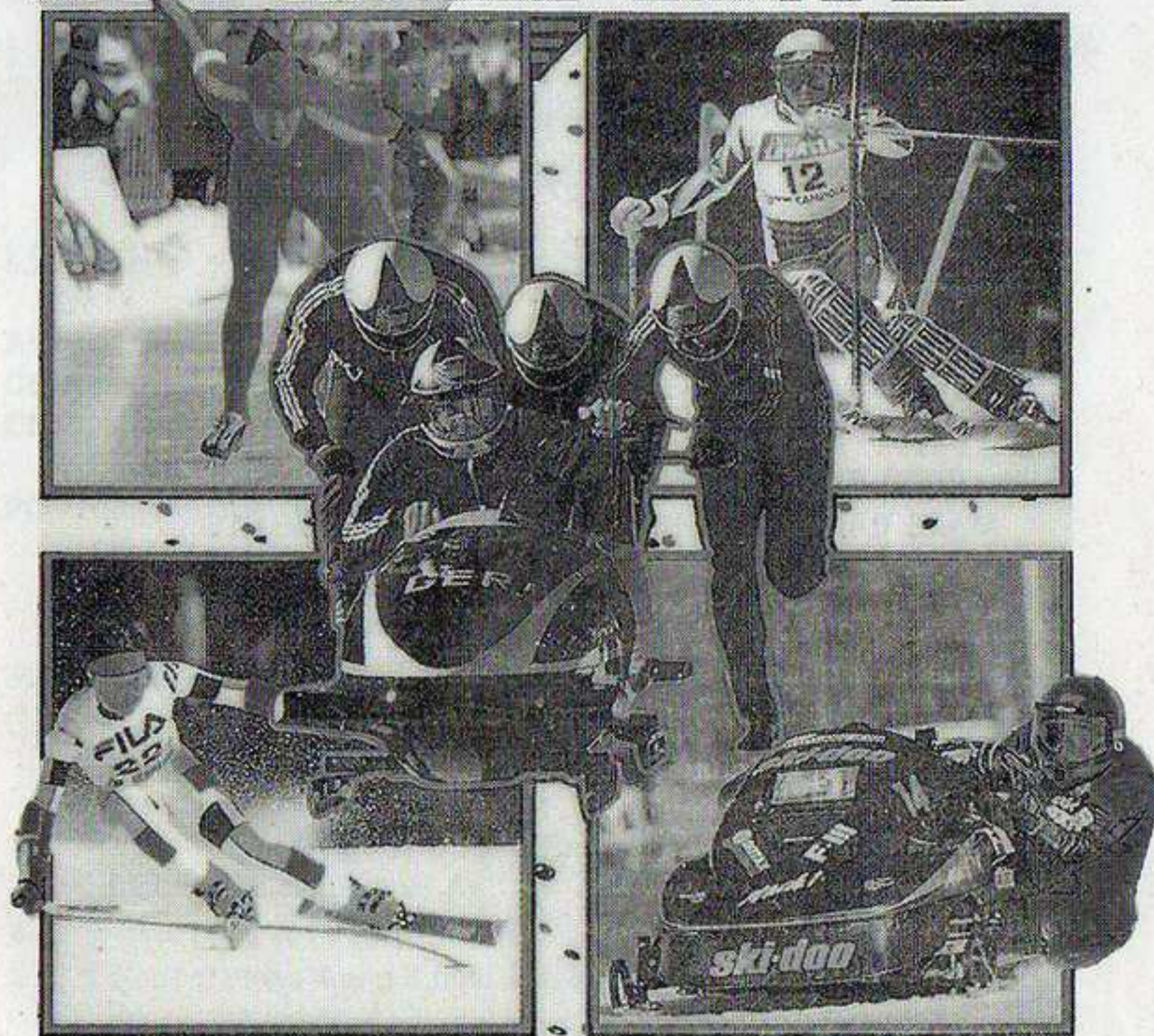


Winter SUPERSPORTS



WINTER SUPERSPORTS

CONTENTS

PAGES 1 - 7 ENGLISH.

PAGES 8 - 13 DEUTSCH.

PAGES 14 - 20 ITALIANO.

PAGES 21 - 27 FRANCAIS.

**WINTER SUPERSPORTS GAME DESIGN, GAME and ALL
MATERIALS ARE THE © of FLAIR SOFTWARE LTD.**

WINTER SUPERSPORTS

MINIMUM REQUIREMENTS

AMIGA: 0.5 Meg of Memory. Joystick.

ST: Requires a joystick, single sided drive, 512K.

PC. 640K of memory, EGA OR VGA Card, DOS 2.0 Upwards.

Preferred requirements: Hard Disk, Adlib or Sound Blaster Sound Card, 8 MHZ Upwards.

If your machine has extended memory and you experience loading problems, reconfigure your machine to the standard 640k.

LOADING

AMIGA and ST:- Insert Disk into the Drive and switch on the Machine.

CBM64(Disk):- Insert Disk1 Side A and Type Load""",8,1, press return.

CBM64(Tape):- Insert tape, Press (SHIFT) RUN/STOP.

PC:- Running from floppy disk.

Insert Disk 1 into drive A and Type WINTER, press ENTER.

See set up options.

PC :- Using Hard Disk. Install Program as Follows. Boot machine as normal.

1. Create a Directory on your Hard Disk. (For example MD WINTER and press Enter.)
2. Type CD WINTER and press Enter.
3. Insert Disk 1 into drive A.
4. Type copy A: *.* , press Enter.
5. Repeat steps 4 and 5 until all files have been copied to your Hard Drive.

To **Load** the program, type **WINTER** and press Enter.

See set-up options.

SET UP OPTIONS

PC:- Select from the Menu using the arrow keys, pressing the **Space Bar** to confirm your selection.

Video Mode - EGA - VGA Display
Sound Card - No Sound - PC Beeper - Adlib - Soundblaster
Controls - Keyboard - Digital Joystick - Analog Joystick
Game Mode - Challenge - Competition

CONTROLS

PC:- KEYBOARD or JOYSTICK (In two player mode, one player uses the Keyboard and the other the Joystick.)

UP ARROW KEY - UP
DOWN ARROW KEY - DOWN
LEFT ARROW KEY - LEFT
RIGHT ARROW KEY - RIGHT
SPACE BAR - START/JUMP

F1 - PAUSE
F2 - UNPAUSE

ST & AMIGA:-
ONE OR TWO JOYSTICK

CBM64:-
ONE OR TWO JOYSTICK

OFF DISK COPY PROTECTION

When you enter the game you will be asked to type in a WORD from this manual as the password. The word required is found from its:-

PAGE NUMBER . LINE NUMBER. and NUMBER OF WORDS ALONG A LINE:

IMPORTANT When finding the line ,include all titles and headings as lines.

FOR EXAMPLE on this page the 5th word on line 4 is DISPLAY

GAME MODES

At the start of the game the player is asked to select one of two game modes, COMPETITION or CHALLENGE.

COMPETITION

This allows up to 6 players to play one or more events selected from the main screen. The chosen event(s) can be played and replayed as many times as desired, to either learn or become an expert in selected events. In Competition mode players can compete against one another or against the computer.

At the end of each event, the player(s) will be asked if they wish to play the event again or progress to the next event. If the event is repeated the score for the previous play of that event is reset to zero and the counter begins again. If the player(s) does not wish to replay the event the score is added to the TOTAL scoreboard.

At the end of all selected events the winner is the player with the highest total score for all the events played.

CHALLENGE

This is a **ONE** player challenge in a head to head clash against the computer. All 8 events are played in order and the aim is to gain as many points as possible.

Each event has a points level which you must exceed in order to progress to the next event. If you fail to achieve the 'PAR' value score for an event then the challenge fails and you must recommence the challenge or return to the Competition mode for more practice!

PLAYER NAMES AND EVENT SELECTION

Having selected Competition or Challenge you will be presented with the opening screen with programming credits. Press FIRE or SPACE to continue.

Enter the number of players:- 1 to 6

Enter player name/names

COUNTRY SELECTION

To select the nation you would like to compete for, move the cursor to the position of your country on the World map and when appropriate press the Fire Button to confirm your selection.

When all the players have made their selections press **Y** or **N** to continue or re-select.

EVENT SELECTION

The screen shows icons of the 8 different events available.

In Challenge mode all events are automatically selected.

In Competition mode, to compete in all the events simply move the cursor to the EVENT SELECTION title at the top of the screen and press FIRE or SPACE BAR.

To select specific events in Competition mode move the cursor over the icon for each event that is NOT required and press FIRE or SPACE BAR. Those events will now be de-selected from the competition. To confirm your selection move cursor to the EVENT SELECTION title and press FIRE or SPACE.

THE EVENTS

DOWNHILL SKIING

Downhill Skiing is a sport which everybody should try at least once in a lifetime. The thrill of gliding down an alpine slope over white virgin snow or down a well trodden course (known as a Piste) with the crystal clear cold air against your face, is one of the most exhilarating experiences of all time.

The competitive Downhill Skier is very different to the average fun skier. This is one of the most competitive sports of all, where the choice of skis, boots, bindings, and even the wax applied to the skis are all critical if maximum performance is to be achieved. There are for example numerous different qualities of snow which require variable wax applications to gain the maximum speed advantage.

As in all sports today the skiers need to be both fully developed athletes and good all rounders. Agility of movement being as important as the equipment that the skier uses, as he weaves down the course at speed. The aim of the game is to guide the skier(s) down the course between the flags, taking the shortest route to attain the quickest possible time.

CONTROLS

PC:- Use the ARROW keys, Left and Right to weave the skier left and right.

ST & AMIGA :- Joystick, Left and Right to move the skier Left and Right.

Up = Slow Down

Down = Increase Speed

Fire Button = Start Run / Jump / Restart after Crash

CBM64 :- Joystick, Left and Right to guide skier.

Fire Button = Start Run / Jump / Restart after Crash

Up = Slow Down Down = Increase Speed

BALE JUMPING

Bale Jumping is one of the new sports that has developed out of competitive speed skating. It started as a fun activity on frozen lakes like many other Winter Sports and is a subtle combination of sprint hurdles and barrel jumping.

The aim of the sport is to sprint along the track either indoors or outside jumping straw bales that are strategically placed in the lanes at regular intervals. A high degree of concentration and physical fitness is needed to conquer this demanding sport.

CONTROLS

PC :- Press the Right and Left keys in a gentle rhythm to attain the maximum skating speed. To jump the bale press Fire.

ST / AMIGA / CBM64 :- Joystick Right and Left in a gentle Rhythm
Fire Button = Jump

THE BOBSLED

Modern Bob and Luge tracks are constructed to the highest technical standards possible in often hostile and difficult locations. Events are scheduled in a regular calendar and organisers cannot therefore rely on weather being perfect on the days of competition. To compensate for unpredictable conditions, the runs are now refrigerated and thus the very best runs can be achieved in even the least favourable of conditions. The Bobs themselves are very sophisticated, with high tech steering mechanisms, titanium running apparatus, aerodynamic fibre glass bodies resulting in 100ths of a second margins of difference between sleds. As well as being lightweight the bobs have to be constructed from the strongest of materials in order to withstand the great G forces that are inflicted as a Bob hurtles into corners at speeds of over 80 miles per hour.

The athletic qualities of the crew are one of the greatest assets for the team. A good starting push sequence for example can make all the difference when 1st and 10th positions are just fractions of a second apart. Once down the first straight the driver must steer for the best line through every corner to achieve the fastest possible time in an event where the slightest misjudgements determine the medal winners.

Controls:-

PC :- Use the Left and Right Arrow Keys to control the Bob using the Space Bar as the brake to slow you down through some of the more hairy corners of the run.

ST , AMIGA & CBM64 :- Joystick , Left and Right to steer and Pull stick Down to activate the brake

GIANT SLALOM

Giant Slalom Skiing takes place on a similar but shorter course than the Downhill, comprising a long series of tight turns defined by strategically placed flags.

The skiers need the maximum of agility and concentration to tackle this strength sapping sport as they weave in and out of gates, descending the steep alpine course in their race against the clock.

CONTROLS

PC :- Use the Arrow keys to control the skier Left and Right

ST & AMIGA :- Joystick, Left and Right controls the Skier.

Fire Button = To Start event / Restart after a Crash

CBM64 :- Joystick, Left and Right controls the Skier.

Fire Button = To Start event / Restart after a Crash

UP = To Slow Down, Down = To increase Speed

LUGE

The Luge event was brought into the Olympics in 1964 for the first time and has become a favourite with both competitors and spectators alike. Racing is based on a small flat sled just wide enough to hold a persons body, two narrow runners which are controlled by the competitors feet for steering and a daunting Bob Sled track.

Luge racing is a sport for only the bravest of competitors as the only protection you have as you lie on your back is a crash helmet and a thin outfit, which in the event of a crash at 70 Kph offer little protection.

The control of the Luge is similar to the Bob except the luge has no brake and is more difficult to control when cornering. It is considerably lighter than a Bob and is similarly affected by gravitation forces and pulls.

CONTROLS

PC :- To steer the Luge use the Left and Right Arrow Keys.

ST/AMIGA/CBM64 :- Joystick Left and Right To control the Luge.

SPEED SKATING

Speed skating is an event which goes back to the early ages of time.

The sport developed from skating on frozen lakes in Scandinavia to become a fiercely competitive Winter sport. The Dutch for example are known to be one of the Worlds greatest skating nations and hold regular National racing competitions along their network of canals and inland waterways.

Todays competition is centred on straight or oval tracks, divided into lanes to enable the skaters to follow the correct line. The skates are based upon precision made steel blades with sharp edges enabling a responsive relationship between the athlete and the ice.

The skating technique has varied over the years of competition and from basic forms, new derivatives of the sport such as short track and bale jumping have evolved.

CONTROLS

PC :- Using the Left and Right Arrow keys in a constant rhythm builds up the skaters speed . The important thing to remember when doing this is to keep a gentle rhythm and not go for all out hitting of the keys.

ST / AMIGA/CBM64 :- Joystick, Left and Right in a constant rhythm

PRO SKI CHALLENGE

This is a new sport on the International scene, not an Olympic event at the present time but likely to be added to the skiing events in the future. The sport is very popular in the States and has become a great television favourite due to it's exciting head to head competition.

The sport takes place on a Slalom type course with two or three jumping ramps, but with a limited number of gates. The action starts from two starting stations and the start is regulated by the three coloured traffic light system. When the lights turn green the competitors burst through the electronic start gate and the challenge starts as they battle their way down through the gates and over the jumps in a head to head competition. It is the visual excitement of seeing two skiers challenging one another that makes this new sport so addictive to the spectators.

CONTROLS

PC :- The control is the same as the Downhill event,

Arrow keys Left / Right and Up / Down .

Fire = To jump, to Start and Restart after a Crash.

ST / AMIGA & CBM64 :- Joystick, Left and Right to go through the gates,

Up / Down to speed up or slow down.

Fire = To jump, Start and Restart after a Crash.

SKIDOO RACING

Skidoo Racing is a terrific new competitive sport practised in North America and Europe. The game originates from the days of dog sled racing and whilst dog racing remains a popular sport worldwide, times have changed and the Skidoo/Snow Mobile has widely replaced the dog as a means of transport in the snowy Arctic wastelands.

Skidoos are powered by engines which can vary in size from 200cc to 1100cc. The larger engined machines used for racing can reach speeds of up to 70 MPH. Racing usually takes place on frozen lakes where straw bales and car tyres are used to mark the course. The course is very similar in design to a Motor Autocross circuit, with long sweeping bends and tight corners to test man and machine to the ultimate.

CONTROLS

PC :- Arrow keys, Left and Right to steer the Skidoo.

To accelerate the Skidoo hold down the Space Bar/Fire Button.

ST / AMIGA /CBM64 :- Joystick, Left and Right to steer.

Keep the Fire button depressed to accelerate.

Mindestanforderungen

Amiga: 0,5 MB Speicherkapazität, Joystick

ST: Joystick, einseitiges Laufwerk, 512K Speicherkapazität

PC: 640K Speicherkapazität, EGA- oder VGA-Karte, DOS 2.0 oder höhere Version.

Wünschenswerte Ausstattung: Festplatte, Adlib- oder Sound

Blaster-Soundkarte, 10 MHz oder mehr.

Falls Ihr Computer über Extended Memory verfügt und Sie beim Laden Probleme haben sollten, konfigurieren Sie das Gerät auf den Grundspeicher von 640K.

Laden

Amiga und ST: Diskette in das Laufwerk einlegen und den Computer einschalten.

CBM64 (Diskette): Diskette A, Seite 1 in das Laufwerk einlegen, Load "*",8,1 eintippen und Eingabetaste betätigen. **CBM64 (Kassette):** Kassette einlegen und (Umschalttaste) run/stop betätigen.

PC: Von Diskette.

Diskette 1 in Laufwerk A einlegen, winter eingeben und Eingabetaste betätigen.

Siehe Setup-Optionen.

PC: Von der Festplatte. Befolgen Sie die folgenden Installations-Anweisungen. Den Computer normal starten.

1. Auf der Festplatte ein Verzeichnis erstellen. (Z.B. mit MD winter, gefolgt von der Eingabetaste)
2. Cd winter eintippen und Eingabetaste betätigen.
3. Diskette 1 in Laufwerk A einlegen.
4. Copy A:*. * eintippen und Eingabetaste betätigen.
5. Die Punkte 4 und 5 so lange wiederholen, bis alle Dateien auf die Festplatte kopiert worden sind.

Um das Programm zu laden, winter eintippen und die Eingabetaste betätigen. Siehe Setup-Optionen.

Setup-Optionen

PC: Mit den Cursor-tasten die Optionen im Menü wählen; durch Betätigung der Leertaste wird die Wahl bestätigt.

Video Mode (Video-Modus) - EGA - VGA Display

Sound Card (Soundkarte) - No Sound (Kein Sound) - PC-Sound - Adlib - Soundblaster

Controls (Steuerung) - Keyboard (Tastatur) - Digital Joystick - Analog Joystick

Game Mode (Spielmodus) - Challenge (Herausforderung) - Competition (Wettkampf)

Steuerung

PC: Tastatur oder Joystick (Im 2-Spieler-Modus verwendet ein Spieler die Tastatur und der andere den Joystick.)

Cursortaste oben - Nach oben

Cursortaste unten - Nach unten

Linke Cursortaste - Nach links

Rechte Cursortaste - Nach rechts

Leertaste - Starten/Springen

F1 - Unterbrechung

F2 - Weiter

ST & Amiga:

Ein oder zwei Joysticks

CBM64:

Ein oder zwei Joysticks

Spielmodi

Zu Beginn des Spiels haben Sie die Wahl zwischen 2 Spielmodi: Competition (Wettkampf) und Challenge (Herausforderung).

Competition (Wettkampf)

In diesem Modus können sich bis zu 6 Spieler an einer oder mehreren auf dem Haupt-Bildschirm ausgewählten Sportarten beteiligen. Die gewählte(n) Sportart(en) kann/können beliebig oft ausgeübt und wiederholt werden, um diese Sportart zu lernen oder um zum Profi zu werden. Im Wettkampf-Modus können die Spieler entweder gegeneinander oder gegen den Computer spielen.

Am Ende jedes Spiels werden die Spieler gefragt, ob sie noch einmal antreten oder mit dem nächsten Spiel weitermachen wollen. Wird noch einmal die gleiche Sportart gewählt, geht die Punktzahl der vorherigen Spiels zurück auf Null, und der Zähler beginnt von vorn. Wird das nächste Spiel gewählt, wird die erreichte Punktzahl zum Gesamtpunktstand hinzugerechnet.

Sieger ist der Spieler, der am Ende der gewählten Veranstaltungen die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat.

Challenge (Herausforderung)

Hierbei handelt es sich um das erbitterte Kopf-an-Kopf Rennen eines Spielers gegen den Computer. Die 8 Sportarten werden der Reihe nach gespielt, mit dem Ziel, soviel Punkte wie nur möglich zu sammeln.

Für jede Sportart gibt es eine Mindestpunktzahl, die überschritten werden muß, um mit dem nächsten Spiel fortfahren zu können. Falls Sie in einem Spiel nicht genügend Punkte erzielen, verlieren Sie die Herausforderung und müssen noch einmal von vorn beginnen oder in den Wettkampf-Modus übergehen und noch etwas üben!

Namen der Spieler und Auswahl der Sportarten

Wenn Sie sich für den Wettkampf oder die Herausforderung entschieden haben, erscheint der Anfangsbildschirm mit einer Liste der Personen, die das Programm entwickelt haben. Betätigen Sie die Feuer- oder Leertaste, um fortzufahren.

Enter the number of players (Spielerzahl eingeben): 1 - 6

Enter player name/names (Namen des/der Spieler(s) eingeben)

Wahl des Landes

Um das Land zu wählen, für das Sie antreten wollen, den Cursor auf das gewünschte Land auf der Weltkarte bewegen, und mit der Feuertaste die Wahl bestätigen.
Wenn alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, mit Y für Ja fortfahren, oder mit N für Nein eine neue Wahl treffen.

Auswahl der verschiedenen Sportarten

Auf dem Bildschirm erscheinen die Icons der 8 verschiedenen Veranstaltungen.
Im Challenge-Modus werden alle Veranstaltungen automatisch gewählt.
Um im Competition-Modus bei allen Veranstaltungen anzutreten, den Cursor auf die Überschrift 'Event Selection' am oberen Ende des Bildschirms plazieren, und die Feuer- oder Leertaste betätigen.

Um im Competition-Modus nur bestimmte Spiele zu wählen, den Cursor auf das Icon jedes nicht gewünschten Spiels bewegen und die Feuer- oder Leertaste betätigen.
Diese Spiele sind jetzt nicht Teil des Wettkampfes. Zur Bestätigung Ihrer Wahl den Cursor auf die Überschrift 'Event Selection' bewegen und die Feuer- oder Leertaste betätigen.

KOPIERSCHUTZ

Wenn das Programm geladen worden ist, erscheint die Aufforderung ein WORT aus diesem Handbuch als Passwort einzutippen. Das erforderliche Wort ergibt sich aus:
Der SEITENNUMMER, auf der es steht

der NUMMER DER ZEILE, in der es steht
das WIEVIELTE WORT IN DIESER ZEILE es ist.

WICHTIG Um die Zeilennummer zu finden, müssen alle Titelzeilen und Überschriften als Zeilen gezählt werden.

Beispielsweise. On Page 2 the 5th word on line 4 ist DISPLAY.

Die Sportarten

Downhill Skiing (Abfahrtslauf)

Jeder Mensch sollte zumindest einmal im Leben an einem Abfahrtslauf teilnehmen.
Es gibt kaum etwas Berauschenderes, als über weißen, unberührten Schnee oder selbst auf ausgefahrenen Pisten dahinzugleiten, mit dem klirrend kalten Wind im Gesicht.

Der professionelle Abfahrtsläufer unterscheidet sich stark von dem nur am Vergnügen interessierten Durchschnittsskiläufer. Abfahrtslauf ist ein harter Wettkampfsport, bei dem die Wahl der Skier, Skischuhe, Bindungen und selbst des Skiwachses für den Erfolg mit ausschlaggebend ist. Es gibt z.B. zahlreiche verschiedene Schneearten, für die man das richtige Wachs benötigt, um das maximale Tempo erreichen zu können.

Wie bei jedem modernen Wettkampfsport müssen auch Skiläufer sowohl durchtrainierte Athleten, als auch gute Allroundsportler sein. Gelenkigkeit ist bei den halsbrecherischen Abfahrten ebenso wichtig wie die Skiausrüstung.

Ziel des Spiels ist es, den/die Skiläufer auf dem kürzesten Weg und so schnell wie möglich die abgesteckte Piste hinunterzuführen.

Steuerung

PC: Mit der rechten und linken Cursortaste läßt man den Skiläufer nach rechts und links wedeln.

ST & Amiga: Mit dem Joystick nach rechts und links wird der Skiläufer nach rechts und links bewegt.

Vor = Abbremsen

Zurück = Beschleunigen

Feuertaste = Lauf beginnen/Springen/Neuanfang nach Sturz

CBM64: Mit dem Joystick nach rechts und links wird der Läufer geführt.

Feuertaste = Lauf beginnen/Springen/Neuanfang nach Sturz

Vor = Abbremsen

Zurück = Beschleunigen

Bale Jumping

Bale Jumping ist eine der neuen Sportarten, die sich aus dem Wettkampfs-Eisschnellauf heraus entwickelt haben. Wie so viele andere Sportarten wurde auch Bale Jumping zuerst nur zum Spaß auf gefrorenen Seen betrieben. Es ist eine raffinierte Kombination aus Hürdenlauf und Faßspringen.

Ziel dieser Sportart ist es, in der Halle oder im Freien auf einer Rundbahn zu sprinten und dabei über strategisch und in unregelmäßigen Abständen angeordnete Strohballen zu springen. Um diesen anspruchsvollen Sport zu meistern, benötigt man völlige Konzentration und einen durchtrainierten Körper.

Steuerung

PC: Zur Erreichung der Höchstgeschwindigkeit die rechte und linke Cursortaste in einem sanften Rhythmus bewegen. Die Feuertaste betätigen, um über die Strohballen zu springen.

ST/Amiga/CBM64: Joystick sanft nach rechts und links bewegen; Feuertaste zum Springen.

The Bobsled (Der Bob)

Moderne Bob- und Rennrodelbahnen sind nach dem neusten Stand der Technik konstruiert und befinden sich oft an unwegsamen, schwierigen Orten. Für die Rennen gibt es feste Termine, und die Veranstalter können sich daher nicht auf gute Wetterbedingungen an den Wettkampftagen verlassen. Aufgrund der unvorhersehbaren Wetterbedingungen werden die Bahnen heutzutage künstlich gefroren und sind somit selbst bei schlechtem Wetter in hervorragendem Zustand. Bobs sind hochtechnisierte Schlitten mit einem ausgefeilten Steuermechanismus, Titankufen, aerodynamischen Kunststoffhauben usw., was bei Rennen zu Zeitunterschieden zwischen den Schlitten von nur wenigen 100stel Sekunden führt. Trotz ihres geringen Gewichts müssen Bobs aus den stärksten Materialien konstruiert sein, um bei Geschwindigkeiten von mehr als 130 km/h dem Andruck in den Kurven standhalten zu können.

Für das Bobteam ist es besonders wichtig, daß die einzelnen Sportler gut durchtrainiert sind. Da zwischen dem ersten und dem zehnten Platz oft nur Sekundenbruchteile liegen, hängt oft alles von einem guten fliegenden Start ab. Nach dem Start muß der Steuermann versuchen, die Kurven optimal anzufahren, damit er die Bahn so schnell wie möglich durchläuft.

Steuerung

PC: Den Bob mit der rechten und linken Cursortaste steuern; mit der Leertaste kann er an haarigen Stellen abgebremst werden.

ST, Amiga & CBM64: Zur Steuerung Joystick nach rechts und links bewegen; zum Bremsen nach hinten ziehen.

Giant Slalom (Riesenslalom)

Riesenslalom findet auf einer ähnlichen, wenn auch kürzeren, Piste wie der Abfahrtslauf statt. Die Strecke besteht aus engen Kurven, die mit strategisch angeordneten Stangen abgesteckt sind.

Die Läufer benötigen ein Maximum an Geschicklichkeit und Konzentration, wenn sie diesen anstrengenden Sport meistern wollen, bei dem man in einem Wettkampf gegen die Zeit durch die Tore auf der steilen Piste fährt.

Steuerung

PC: Den Läufer mit der rechten und linken Cursortaste steuern.

St & Amiga: Zur Steuerung des Läufers Joystick nach rechts und links bewegen.

Feuertaste = Anfang des Wettkampfs/Neuanfang nach Sturz

CBM64: Zur Steuerung des Läufers Joystick nach rechts und links bewegen.

Feuertaste = Anfang des Wettkampfs/Neuanfang nach Sturz

Vor = Abbremsen

Zurück = Beschleunigen

Luge (Rennrodel)

Der Rennrodelsport wurde 1964 im olympischen Programm aufgenommen und hat sich zu einer sehr beliebten Disziplin bei Aktiven und Zuschauern entwickelt.

Das Rennen basiert auf einem kleinen, flachen Schlitten, gerade breit genug für eine Person, zwei schmalen Kufen, mit deren Hilfe der Sportler den Schlitten mit den Füßen steuert, und einer gefährlichen Bobbahn.

Der Rennrodelsport eignet sich nur für die mutigsten Sportler, die, auf dem Rücken liegend, nur durch einen Sturzhelm und einen dünnen Anzug geschützt sind, was im Falle eines Sturzes bei 100 km/h nicht gerade viel Schutz bietet.

Die Steuerung des Rennrodels ist ähnlich der des Bobs; der Rennrodel hat jedoch keine Bremse und lässt sich in den Kurven schlechter steuern. Er ist sehr viel leichter als der Bob, aber in gleichem Maße von Flieh- und Schwerkraft betroffen.

Steuerung

PC: Den Rennrodel mit der rechten und linken Cursortaste steuern.

ST/Amiga/CBM64: Zur Steuerung des Rennrodels Joystick nach rechts und links bewegen.

Speed Skating (Eisschnellauf)

Eisschnellauf ist eine sehr alte Sportart. Sie entwickelte sich vom Eislaufen auf gefrorenen Seen in Skandinavien zu einer harten Wettkampf-Wintersportart. Die Holländer gelten beispielsweise als eine der begeistertsten Eislaufnationen der Welt; auf ihrem weitverzweigten Netz an Kanälen und Binnengewässern halten Sie regelmäßig nationale Wettkämpfe ab.

Heute werden die Wettkämpfe vor allem auf geraden und ovalen Strecken abgehalten, die in einzelne Bahnen unterteilt sind, damit die Eisläufer der richtigen Linie folgen können. Die Schlittschuhe sind mit Präzisions-Stahlschienen ausgestattet, die mit ihren scharfen Kanten eine enge Verbindung zwischen Sportler und Eis herstellen.

Die Lauftechniken beim Wettkampf haben sich über die Jahre geändert, und aus der Grundform entstanden neue Varianten der Sportart, wie Kurzstreckenlauf und Bale Jumping.

Steuerung

PC: Zur Beschleunigung des Eisläufers die rechte und linke Cursortaste gleichmäßig betätigen. Wichtig ist vor allem, vorsichtig vorzugehen und nicht auf die Taste einzuhacken.

ST & Amiga: Joystick in gleichmäßigem Rhythmus nach rechts und links bewegen.

CBM64: Joystick in gleichmäßigem, sanftem Rhythmus nach rechts und links bewegen.

Pro Ski Challenge

Diese Sportart ist neu unter den internationalen Wintersportarten; noch ist sie keine olympische Disziplin, sie wird aber sicher bald bei den Skiveranstaltungen mit dabei sein. In den Vereinigten Staaten ist der Sport sehr beliebt und hat sich aufgrund der aufregenden Kopf-an-Kopf Wettkämpfe zum Fernsehrenner entwickelt.

Sportstätte ist eine Riesenslalomstrecke mit zwei oder drei Sprungschanzen und einer begrenzten Anzahl an Toren. Am Anfang der Abfahrt befinden sich zwei parallel gelegene Startpunkte. Der Start wird durch ein Ampelsystem geregelt. Wenn die Ampel auf grün schaltet, schießen die Teilnehmer durch das elektronische Starttor und das Kopf-an-Kopf Rennen durch die Tore und über die Schanzen beginnt.

Die Aufregung des Spektakels, die Herausforderung der beiden Skiläufer macht diese neue Sportart fast zur Sucht für die Zuschauer.

Steuerung

PC: Steuerung wie beim Abfahrtslauf, Kursortasten für rechts/links und oben/unten.

Feuertaste = Springen, Spielbeginn und Neubeginn nach einem Sturz.

ST/Amiga & CBM64: Zum Durchfahren der Tore Joystick nach rechts und links bewegen, vor und zurück zum Beschleunigen und Abbremsen.

Feuertaste = Springen, Spielbeginn und Neubeginn nach einem Sturz.

Skidoo Racing

Skidoo Racing ist ein aufregender neuer Wettkampfsport, der in Nordamerika und Skandinavien ausgeübt wird. Das Spiel hat seine Ursprünge in der Zeit der Schlittenhundrennen, in der Mannschaften über weite Entfernungen Rennen veranstalteten, um sowohl den Fahrer als auch die Tiere zu testen. Hundrennen sind auch heute noch überall auf der Welt sehr beliebt, mit der Zeit hat jedoch das Skidoo, oder auch Schneemobil, die Hunde als Transportmittel in der Eislandschaft des Hohen Nordens abgelöst.

Das Skidoo wird von einem Motorradmotor mit 200 cm³ bis 1100 cm³ starken angetrieben. Mit den großen Rennmaschinen können Geschwindigkeiten von bis zu 100 km/h erzielt werden. Das Rennen findet auf gefrorenen Seen statt, wobei die Rennstrecke mit Strohballen und Autoreifen markiert wird. Der Streckenverlauf mit seinen weiten und engen Kurven ähnelt dem einer Autorennstrecke und ist eine extreme Herausforderung an Mensch und Maschine.

Steuerung

PC: Steuerung des Skidoo mit der rechten und linken Cursortaste.

Zur Beschleunigung Leer-/Feuertaste gedrückt halten.

ST/Amiga/CBM64: Zur Steuerung Joystick nach rechts und links bewegen.

Zur Beschleunigung Feuertaste gedrückt halten.

Requisiti Minimi

Amiga: 0,5 Meg di memoria. Joystick

ST: Richiede un joystick, una unità ad una faccia, 512 K.

PC: 640 K di memoria, scheda EGA o VGA, DOS 2.0 o superiore.

Requisiti preferiti: Disco Rigido, Scheda sonora Adlib o Sound Blaster da 10 Mhz in su

Se il vostro computer ha una memoria estesa e avete problemi di caricamento, riconfiguratelo ai 640 K standard.

Caricamento

Amiga e ST: Inserite il dischetto nell'unità e accendete il computer.

CBM64 (Dischetto): Inserite il dischetto dal lato A e digitate

Load "*",8,1, poi premete invio. **CBM64 (Nastro):** Inserite il nastro, Premete (shift) (maius) run/stop avvio/esegui.

PC: Giocando da un floppy.

Inserite il dischetto 1 nell'unità A e digitate winter, premete enter (invio).

Cfr. le opzioni di configurazione.

PC: Usando un disco rigido. Installate il programma nel modo seguente.

Inizializzate il computer come fate di solito.

1. Create una directory sul vostro disco rigido. (Ad esempio md winter e premete Enter (Invio))
2. Digitate CD winter e premete enter.
3. Inserite il dischetto 1 nell'unità A.
4. Digitate copy A:*.*, premete Enter.
5. Ripetete i punti 4 e 5 fino a quando tutti i file non sono stati copiati sulla vostra unità rigida.

Per caricare il programma, digitate **WINTER** e premete Enter.

Cfr. le opzioni di configurazione.

Opzioni di configurazione

PC: Selezionate dal menu usando i tasti con le frecce, premendo la **barra di spaziatura** per confermare la vostra selezione.

Modalità del video- Display EGA, VGA

Scheda sonora - Nessun suono - PC Beeper - Adlib - Soundblaster

Controlli - Tastiera - Joystick digitale - Joystick analogo

Modalità del gioco - Challenge - Competition

Controlli

PC: tastiera o joystick (Nella modalità a due giocatori, un giocatore usa la tastiera e l'altro il joystick.)

tasto con la freccia in su- in su

tasto con la freccia in giù- in giù

tasto con la freccia a sinistra - a sinistra

tasto con la freccia a destra - a destra

barra di spaziatura - inizia/salta

f1 - pause (pausa)

f2 - unpause (togliete pausa)

ST & Amiga:

uno o due joystick

CBM64:

uno o due joystick

Modalità di gioco

All'inizio del gioco il giocatore viene sollecitato a selezionare una delle due modalità di gioco, competition o challenge.

Competition

Questo permette fino ad un massimo di 6 giocatori di giocare in una o più gare selezionate dallo schermo principale. Le gare selezionate possono essere giocate o rigiocate quante volte volete, sia per imparare o per diventare esperti nelle gare selezionate.

Nella modalità Competition i giocatori possono competere uno contro l'altro o contro il computer.

Alla fine di ogni gara, al giocatore o ai giocatori viene chiesto se vogliono giocare di nuovo in quella gara o procedere alla gara successiva. Se la gara viene ripetuta, il punteggio del gioco precedente a quella gara viene azzerato e il segnapunti ricomincia da capo. Se il giocatore o i giocatori non vogliono giocare di nuovo nella gara il punteggio viene aggiunto al punteggio totale.

Alla fine delle gare selezionate il vincitore è il giocatore con il punteggio totale più alto per tutte le gare giocate.

Challenge

Questa è una sfida ad un giocatore in uno scontro faccia a faccia con il computer. Tutte e 8 le gare sono giocate in ordine e lo scopo è di guadagnare il maggior numero di punti possibile.

Ogni gara ha un livello di punti che dovete superare in modo da procedere alla prossima gara. Se non riuscite a raggiungere il punteggio di valore 'PAR' per una gara, allora la sfida fallisce e dovete ricominciare la sfida o tornare alla modalità Competition per maggiore pratica!

Nomi dei giocatori e selezione delle GARE

Dopo aver selezionato Competition o Challenge, vi verrà presentato lo schermo di introduzione con i titoli della programmazione.

Premete fire (FUOCO) o space (spazio) per continuare.

Inserite il numero dei giocatori: da 1 a 6

Inserite il nome/ i nomi dei giocatori

Selezione della nazione

Per selezionare la nazione con cui vorreste confrontarvi, spostate il cursore verso la posizione del vostro paese sulla mappa del mondo

e al momento opportuno premete il pulsante del fuoco per confermare la selezione.

Quando tutti i giocatori hanno fatto le loro scelte premete **y** o **n** per continuare o rifelezionate.

Selezione della GARA

Lo schermo mostra le icone di 8 diverse gare disponibili.

Nella modalità Challenge per competere in tutte le gare basta muovere il cursore sul titolo selezione DELLE GARE all'inizio dello schermo e premere fire (fuoco) o space bar (barra di spaziatura).

Per selezionare delle gare specifiche nella modalità Competition spostate il cursore sull'icona per ogni gara che non è richiesta e premete fire (fuoco) o space bar (barra di spaziatura).

Le suddette gare non saranno adesso selezionate dalla modalità Competition. Per confermare la vostra selezione e spostate il cursore sul titolo event selection (selezione della gara) e premete fire (fuoco) o space (spazio).

PROTEZIONE CONTRO LA COPIE DI DISCHI

Quando accedete al gioco, vi verrà chiesto di digitare una PAROLA presente in questo manuale, da usare come parola d'ordine o password. La parola richiesta sarà presente nel:

NUMERO DI PAGINA

NUMERO DI RIGA

NUMERO DI PAROLE PRESENTI SULLA RIGA

IMPORTANTE Quando trovate la riga, includete tutti i titoli e le intestazioni come se si trattassero di righe.

Ad Esempio. Ar paringa 2 la 5th parola della RIGA 4 e DISPLAY

le GARE

Discesa Libera

Tutti dovrebbero provare almeno una volta nella vita la discesa.

L'emozione di scivolare giù per un pendio alpino sulla neve bianca e intatta o giù per un percorso battuto (noto come Pista) con l'aria fresca cristallina che vi viene in faccia, in una delle esperienze più stimolanti di tutti i tempi.

Il discesista agonistico è molto diverso dallo sciatore dilettante medio. Questo è uno degli sport più competitivi in cui la scelta di sci, scarponi, attacchi e anche la sciolina applicata agli sci sono di grande importanza se si vuole raggiungere la massima prestazione. Ci sono ad esempio diverse qualità di neve che richiedono varie applicazioni di sciolina per ottenere la massima velocità possibile.

Come in tutti gli sport, oggi gli sciatori devono essere dei bravi atleti e degli eclettici. L'agilità di movimento è importante come l'attrezzatura che lo sciatore usa mentre scende giù a zig zag ad una velocità spericolata.

Lo scopo del gioco è quello di guidare lo sciatore o gli sciatori giù per il percorso tra le bandierine, scegliendo il percorso più breve per impiegare il minore tempo possibile.

Controlli

PC: Usate i tasti con le frecce, a sinistra e a destra per spostare a zig zag lo sciatore a destra o a sinistra.

ST & Amiga: Muovete il joystick a sinistra e a destra per spostare lo sciatore a sinistra e a destra.

In su = Diminuite la velocità

In giù = Aumentate la velocità

Pulsante del fuoco = Cominciate a correre/Saltate/Ricominciate dopo la caduta

CBM64: Muovete il joystick a sinistra e a destra per guidare lo sciatore.

Pulsante del fuoco = Cominciate a correre/Saltate/Ricominciate dopo la caduta

In su = Diminuite la velocità

In giù = Aumentate la velocità

Bale Jumping

Il Bale Jumping è uno dei nuovi sport che si è sviluppato dal pattinaggio di velocità agonistico. All'inizio nacque come forma di divertimento sui laghi ghiacciati come molti altri sport invernali ed è una combinazione di ostacoli e del barrel jumping.

Lo scopo dello sport è quello di correre velocemente attorno un percorso ovale dentro o fuori saltando balle di fieno che sono state collocate strategicamente nei percorsi ad intervalli regolari. Una grande concentrazione e forma fisica sono necessarie per riuscire in questo sport impegnativo.

Controlli

PC: Premete i tasti con le frecce a destra e a sinistra con un movimento leggero e ritmato per ottenere la velocità di pattinaggio massima. Per saltare la palla premete Fuoco.

ST/Amiga/CBM64: Muovete il joystick a destra e a sinistra con un movimento leggero e ritmato, fate fuoco per saltare.

Il Bob

I percorsi del bob moderno e dello slittino sono costruiti con i migliori standard tecnici possibili in località spesso ostili e difficili.

Le gare sono programmate secondo un calendario regolare e gli organizzatori non possono contare sul bel tempo nei giorni della gara. Per controbilanciare le condizioni non prevedibili, le piste

sono refrigerate e quindi si possono eseguire le migliori gare ed ottenere le migliori piste anche nelle condizioni meno favorevoli. I bob stessi sono molto sofisticati con meccanismi di sterzo ad alta tecnologia, con pattini al titanio, con strutture aerodinamiche in fibra di vetro e così via, ottenendo in questo modo margini di differenza di centesimi di secondo tra le slitte.

Oltre ad essere leggeri, i bob devono essere costruiti con uno dei materiali più forti in modo da resistere alle maggiori forze di gravità che vengono inflitte appena un bob fa zig zag negli angoli a velocità superiori a 80 miglia all'ora.

La qualità atletica dell'equipaggio è uno dei punti a favore più importanti della squadra. Un buono sprint iniziale dalla linea di partenza ad esempio può significare la differenza quando la prima e la decima posizione differiscono solo di frazioni di secondo. Una volta giù per il primo rettilineo, il guidatore deve sterzare verso la linea migliore per ogni curva per raggiungere il tempo più veloce possibile in uno sport in cui ogni frazione di secondo è vitale.

Controlli

PC: Usate i tasti con le frecce a sinistra e a destra per controllare il bob usando la barra di spaziatura come freno per rallentare nei punti più difficili della pista.

ST, Amiga & CBM64: Muovete il joystick a sinistra e destra per sterzare e spingetelo in giù per attivare il freno.

Slalom Gigante

Lo slalom gigante ha luogo su un percorso simile ma più breve della discesa, e comprende una lunga serie di voltate brusche delimitate da bandierine poste strategicamente.

Gli sciatori hanno bisogno del massimo dell'agilità e concentrazione per affrontare questo sport che richiede moltissima energia per scendere giù a zig zag attraverso i pali nel percorso alpino nella loro corsa contro il tempo.

Controlli

PC: Usate i tasti con le frecce a sinistra e a destra per controllare lo sciatore.

ST & Amiga: Muovendo il joystick a sinistra e a destra controllate lo sciatore.

Pulsante del fuoco = Cominciare la gara/Ricominciare dopo una caduta

CBM64: Muovendo il joystick a sinistra e a destra controllate lo sciatore.

Pulsante del fuoco = Cominciare la gara/Ricominciare dopo una caduta

SU= per rallentare

Giù= per aumentare la velocità

Luge

Il Luge fu portato per la prima volta alle Olimpiadi nel 1964 ed è diventato uno degli sport preferiti sia dai gareggiatori che dal pubblico.

La corsa ha luogo su una slitta piatta larga abbastanza per tenere il corpo di una persona, due pattini stretti che sono controllati dai piedi dei gareggiatori per sterzare e un percorso molto difficile per il bob.

La corsa con il Luge è uno sport solo per i gareggiatori più coraggiosi perché l'unica protezione che avete mentre state supini è un casco e un abito leggero che nel caso di un urto a 70 K all'ora offre poca protezione.

Il controllo del Luge è simile al bob eccetto che il luge non ha freni ed è più difficile da controllare quando fate una curva. E' notevolmente più leggero del bob ed è influenzato allo stesso modo dalla forza di gravità e di attrazione

Controlli

PC: Per sterzare il Luge usate i tasti con le frecce a sinistra e a destra.

ST/Amiga/CBM64: Muovete il joystick a sinistra e a destra per controllare il Luge.

Pattinaggio di velocità

Il pattinaggio di velocità è una gara che risale a moltissimo tempo fa. Lo sport ebbe origine dal pattinaggio sui laghi ghiacciati della Scandinavia per poi diventare uno sport invernale agonistico.

L'Olanda ad esempio è famosa per essere uno dei maggiori paesi del mondo nel pattinaggio e le gare di corsa si svolgono regolarmente nella loro vasta rete di canali e corsi d'acqua interni. Oggigiorno la gara è basata su percorsi rettilinei o ovali, divisi in corsie per consentire ai pattinatori di seguire la linea giusta. I pattini sono formati da lame di acciaio di precisione con bordi affilati che permettono una relazione di sensibilità reciproca tra l'atleta e il ghiaccio.

La tecnica del pattinaggio è cambiata in anni di gare, e da forme semplici si sono sviluppate altre forme derivate da sport come il percorso breve e il bale jumping.

Controlli

PC: Usando i tasti con le frecce a sinistra e a destra con un ritmo costante si crea la velocità degli sciatori. Durante questa operazione è importante ricordare di mantenere il movimento ritmico e leggero e di non battere sui tasti con forza.

ST & Amiga: Muovete il joystick a sinistra e a destra con un ritmo costante.

CBM64: Muovete il joystick a sinistra e a destra con un ritmo leggero e costante.

Sfida dello sci professionistico

Questo è un nuovo sport nella scena internazionale, non una gara delle Olimpiadi dei nostri tempi, ma può darsi che si aggiunga alle gare sciistiche in futuro. Lo sport è molto popolare negli Stati Uniti ed è divenuto uno degli sport preferiti in televisione a causa della sua stimolante gara faccia a faccia.

Lo sport ha luogo in un percorso simile allo Slalom gigante con due o tre rampe di salto con un numero limitato di pali. L'azione inizia da due stazioni di partenza situate una accanto all'altra all'inizio della discesa. La partenza è regolata da un sistema di semafori a tre colori. Quando la luce è verde i gareggiatori partono con sprint superando la barra di partenza elettronica e la sfida inizia quando si fanno strada giù per i pali e sopra gli ostacoli in una gara faccia a faccia. E' il bellissimo spettacolo in cui due sciatori si sfidano l'uno con l'altro che rende questo nuovo sport così entusiasmante per gli spettatori.

Controlli

PC: Il controllo è lo stesso della gara di discesa libera

I tasti con le frecce a sinistra/a destra e in su/in giù

Fuoco= per saltare, cominciare e ricominciare dopo una caduta.

Corsa con lo Skidoo

La corsa con lo skidoo è un nuovo sport agonistico praticato in Nord America e in Scandinavia. Il gioco risale ai tempi delle slitte con i cani, quando le squadre correvano per ampie distese per mettere alla prova sia il guidatore che gli animali. Oggi la corsa dei cani è ancora uno sport molto diffuso con corse in tutto il mondo, ma poiché i tempi sono cambiati, l'invenzione dello Skidoo o dello Snow Mobile ha largamente sostituito il cane come mezzo di trasporto nelle distese nevose dell'Artico.

Lo Skidoo è fornito di un motore di una motocicletta, le cui dimensioni possono variare da 200 cc a 1100 cc. Le grosse macchine a motore usate nella corsa possono raggiungere velocità fino a 70 MPH. La corsa ha luogo su laghi ghiacciati in cui balle di fieno e pneumatici di auto vengono usati per segnare il percorso. Il percorso è molto simile nel disegno ad un circuito di autocross con curve larghe e strette per mettere alla prova l'uomo e la macchina.

Controlli

PC: I tasti delle frecce a sinistra e a destra per sterzare lo skidoo.

Per accelerare lo skidoo tenete premuti la barra di spaziatura/il pulsante del fuoco.

ST/Amiga/CBM64: Muovete il joystick a sinistra e a destra per sterzare.

Tenete premuto il pulsante del fuoco per accelerare.

Exigences Minimales

Amiga : 0,5 Mo de mémoire, joystick

ST : joystick, unité à simple face, 512 Ko

PC : 640 Ko de mémoire; carte EGA ou VGA, DOS version 2.0 ou supérieure.

Equipements conseillés : disque dur, carte sonore Adlib ou Sound Blaster, machine 10 MHz ou plus.

Si votre ordinateur a une mémoire d'extension et que vous rencontrez des problèmes lors du chargement, reconfigurez votre machine selon les 640 Ko standard.

Chargement

Amiga et ST : insérez la disquette dans l'unité et allumez l'ordinateur.

CBM64 (disquette) : insérez la disquette A face 1 et tapez Load""",8,1 puis appuyez sur retour. **CBM64** (cassette) : insérez la cassette, appuyez sur (majuscules) run/stop.

PC : jeu à partir d'une disquette.

Insérez la disquette 1 dans l'unité A et tapez winter, puis appuyez sur Entrée. Reportez-vous aux options de configuration.

PC : jeu à partir du disque dur. Installez le programme comme suit.

Amorcez l'ordinateur comme de coutume.

1. Créez un répertoire sur votre disque dur. Tapez, par exemple, md winter et appuyez sur Entrée.
2. Tapez cd winter et appuyez sur Entrée.
3. Insérez la disquette 1 dans l'unité A.
4. Tapez copy A:*.*, appuyez sur Entrée.
5. Répétez les étapes 4 et 5 jusqu'à ce que tous les fichiers soient copiés sur votre disque dur.

Pour charger le programme, tapez winter puis appuyez sur Entrée.

Reportez-vous aux options de configuration.

Options de configuration

PC : faites votre choix à partir du menu à l'aide des touches fléchées.

Appuyez ensuite sur la **barre d'espacement** pour confirmer votre sélection.

Video mode (mode vidéo) - EGA - VGA display (affichage EGA - VGA)

Sound card (carte sonore) - no sound (pas de son) - PC Beeper - Adlib - Soundblaster

Controls (commandes) - keyboard (clavier) - digital joystick (joystick numérique) - analog joystick (joystick analogue)

Game mode (mode de jeu) - challenge - compétition

Commandes

PC : clavier ou joystick. Si vous jouez à deux joueurs, l'un utilise le clavier et l'autre le joystick.

Flèche vers le haut Pour se déplacer vers le haut

Flèche vers le bas Pour se déplacer vers le bas

Flèche gauche Pour se déplacer vers la gauche

Flèche droite Pour se déplacer vers la droite

Barre d'espacement Pour démarrer/sauter

F1 - Pause

F2 - Reprise

ST & Amiga :

Un ou deux joysticks

CBM64 :

Un ou deux joysticks

Modes de jeu

Au début du jeu, il vous est demandé de sélectionner l'un des deux modes: competition ou challenge.

Competition

Cette option permet à un maximum de 6 joueurs de jouer à une ou plusieurs épreuves sélectionnées depuis l'écran principal. Il est possible de jouer et de rejouer les épreuves choisies autant de fois que voulez afin d'apprendre les principes de jeu ou de devenir un expert en la matière. En mode Competition (compétition), les joueurs peuvent s'affronter entre eux ou jouer contre l'ordinateur.

A la fin de chaque épreuve, les joueurs devront indiquer s'ils veulent rejouer l'épreuve ou passer à la suivante. S'ils optent pour la première solution, le score pour le jeu précédent est remis à zéro et le chronomètre repart. Dans l'autre cas, le score est ajouté au total de l'écran de score. Est déclaré vainqueur à la fin de toutes les épreuves sélectionnées le joueur qui a obtenu le score le plus élevé pour toutes les épreuves en question.

Challenge

Il s'agit d'un défi où **une seule** personne se mesure à l'ordinateur. Les 8 épreuves se jouent dans l'ordre et le but du jeu est de marquer autant de points que possible.

Chaque épreuve est caractérisée par un niveau de points que vous devez dépasser si vous voulez accéder à l'épreuve suivante. Si vous échouez, c.-à-d. que vous ne passiez pas la barre de la valeur standard ("par" value) pour une épreuve donnée, vous devez recommencer le challenge ou retourner au mode Competition (compétition) pour vous entraîner !

Noms des joueurs et sélection des épreuves

Une fois que vous avez sélectionné le mode Competition ou Challenge, vous assistez à la séquence d'ouverture contenant les remerciements aux concepteurs du jeu. Appuyez sur le bouton de tir ou la barre d'espacement pour continuer.

Enter the number of players (entrez le nombre de joueurs) : 1 à 6

Enter player name/names (entrez le nom/les noms des joueurs)

Sélection du pays

Pour sélectionner le pays pour lequel vous voulez jouer, placez le curseur sur le pays voulu sur la mappemonde puis appuyez sur le bouton de tir pour confirmer votre choix.

Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix, appuyez sur Y (oui) ou N (non) pour continuer pour refaire les sélections.

Sélection d'épreuves

L'écran comporte les icônes des 8 différentes épreuves au choix.

En mode Challenge, la sélection de toutes les épreuves est automatique.

En mode Competition, si vous désirez participer à toutes les épreuves, il vous suffit de placer le curseur sur le titre event selection (sélection d'épreuves) en haut de l'écran et d'appuyer sur le bouton de tir ou sur la barre d'espacement.

Si, en revanche, vous voulez choisir des épreuves spécifiques en mode Competition (compétition), placez le curseur sur l'icône de chaque épreuve qui ne vous intéresse pas et appuyez sur le bouton de tir ou sur la barre d'espacement. Les épreuves en question n'apparaissent pas dans la compétition. Placez le curseur sur le titre event selection (sélection d'épreuves) en haut de l'écran et appuyez sur le bouton de tir ou la barre d'espacement pour confirmer votre choix.

PROTECTION DU LOGICIEL

Quand vous accédez au jeu, un message vous demande de taper un MOT de ce manuel pour servir de mot de passe. Le mot en question est déterminé par:

LE NUMERO DE LA PAGE SUR LAQUELLE IL FIGURE
LE NUMERO DE LA LIGNE SUR LAQUELLE IL FIGURE
SA PLACE SUR LA LIGNE SUR LAQUELLE IL FIGURE

IMPORTANT Pour trouver le numero de la ligne, n'oubliez pas de compter les titres et sous titres comme une ligne.

PAR EXEMPLE sur page 2 le 5 mot de la ligne 4 est DISPLAY

Les épreuves

Downhill skiing (ski de descente)

Le ski de descente est un sport que toute personne doit essayer au moins une fois dans sa vie. Glisser sur un flanc de montagne recouvert de neige immaculée ou le long d'un parcours bien fléché (connu sous le nom de piste), affrontant l'air cinglant, est l'une des expériences les plus enivrantes et passionnantes de tous les temps.

Le skieur de descente de compétition est très différent du skieur amateur moyen. Le ski de descente est l'un des sports où la compétition est des plus acharnées, un sport pour lequel le choix des skis, des chaussures, des fixations et même de la cire appliquée sur les skis est d'une importance capitale si l'on veut atteindre des performances optimales. Il existe, par exemple, différents types de neige qui requièrent en conséquence l'utilisation d'une cire différente si l'on veut tirer parti au maximum de la vitesse.

Comme cela est le cas dans tous les sports de nos jours, les skieurs doivent être à la fois de très bons athlètes et des personnes polyvalentes. Lorsque le skieur se faufile sur la piste à une allure folle, son agilité dans ses mouvements devient aussi importante que l'équipement utilisé.

Le but du jeu est de guider le(s) joueur(s) entre les portes de la piste sur un trajet le plus court possible pour obtenir le meilleur temps.

Commandes

PC : déplacez le skieur vers la gauche et la droite à l'aide des touches fléchées gauche/droite.

ST & Amiga : déplacez le joystick vers la gauche ou la droite pour déplacer le skieur en conséquence.

Joystick vers le haut = pour ralentir

Joystick vers le bas = pour augmenter la vitesse

Bouton de tir = pour démarrer/sauter/repartir après une chute

CBM64 : déplacez le joystick vers la gauche ou la droite pour guider le skieur

Bouton de tir = pour démarrer/sauter/repartir après une chute

Joystick vers le haut = pour ralentir

Joystick vers le bas = pour accélérer

Bale jumping

Le bale jumping est l'un des nouveaux sports qui est dérivé du patinage de vitesse. A l'instar de nombreux autres sports d'hiver, il était pratiqué dans ses débuts pour le plaisir sur des lacs gelés. Il consiste en un subtil mélange de course de haies et de saut de tonneaux.

Le but de ce sport est de sprinter le long d'un circuit ovale gelé placé sous abri ou à l'extérieur et de sauter par dessus des bottes de pailles placées à intervalles réguliers à des points stratégiques. Ce sport demande un haut degré de concentration et une forme physique de top niveau.

Commandes

PC : appuyez à un rythme modéré sur les touches fléchées gauche/droite pour atteindre la vitesse de patinage maximum. Appuyez sur le bouton de tir pour sauter une botte.

ST/Amiga/CBM64 : déplacez le joystick vers la droite ou la gauche à un rythme modéré, appuyez sur le bouton de tir pour sauter.

Bobsled (bobsleigh)

Les pistes modernes de bobsleigh et de luge sont construites en utilisant le nec plus ultra en matière de technique et dans des lieux souvent peu favorables et difficiles. Les épreuves sont programmées selon un calendrier régulier et les organisateurs ne peuvent donc pas compter sur des conditions climatiques parfaites les jours de compétition. Pour compenser des conditions imprévisibles, l'utilisation de pistes réfrigérées permet désormais d'effectuer de très belles performances même dans les conditions climatiques les plus défavorables.

Les bobs sont eux-mêmes très sophistiqués : dispositif de direction très perfectionné, patins en titane, fuselage aérodynamique en fibre de verre, etc. d'où des différences entre les bobs qui se mesurent en centièmes de seconde à l'arrivée.

Les bobs ne sont pas seulement légers, ils doivent être construits avec les matériaux les plus résistants afin de pouvoir supporter les énormes forces gravitationnelles qui s'exercent lorsque les engins se déplacent contre les parois à des vitesses dépassant 130 km/h.

Les qualités athlétiques de l'équipage représentent l'atout premier de l'équipe. Une bonne poussée lors du démarrage peut faire la différence lorsque des fractions de secondes séparent la première et la dixième position. Une fois que le bob est sur la ligne droite, le pilote doit le diriger en choisissant la meilleure trajectoire dans tous les virages afin de faire le meilleur temps.

Commandes :

PC : dirigez le bob à l'aide des touches fléchées gauche et droite, la barre d'espacement vous sert à ralentir dans les sections qui vous donnent des sueurs froides.

ST, Amiga & CBM64 : déplacez le joystick vers la gauche ou la droite pour diriger le bob et tirez-le vers le bas pour activer les freins.

Giant slalom (slalom géant)

L'épreuve de slalom géant a lieu sur un parcours semblable à celui du ski de descente, mais néanmoins plus court. Il comprend une longue série de virages serrés balisés par des fanions placés à des points stratégiques.

Ce sport éreintant requiert de la part des skieurs une agilité et une concentration maximum alors qu'ils se faufilent entre les portes, dévalant les pistes en pente raide dans leur course contre la montre.

Commandes

PC : dirigez le skieur à l'aide des touches fléchées gauche/droite

ST & Amiga : déplacez le joystick vers la gauche ou la droite pour diriger le skieur.

Bouton de tir = pour commencer une épreuve/redémarrer après une chute

CBM64 : déplacez le joystick vers la gauche ou la droite pour diriger le skieur.

Bouton de tir = pour commencer une épreuve/redémarrer après une chute

Joystick vers le haut = pour ralentir

Joystick vers le bas = pour accélérer

Luge

La luge, devenue une discipline olympique en 1964, est un sport apprécié tant des concurrents que des spectateurs.

La course s'effectue sur un petit siège plat de la largeur d'une personne muni d'une paire de patins étroits qui sont directement commandés par les pieds du concurrent, le tout se déroulant sur un impressionnant circuit de bobsleigh.

La luge est un sport qui s'adresse aux concurrents les plus audacieux car la seule protection dont dispose le sportif, alors qu'il est allongé sur le dos, est un casque et une légère combinaison, ce qui, dans le cas d'une collision à 110 km/h, est bien maigre.

Les commandes de la luge sont semblables à celles du bobsleigh, si ce n'est que la luge ne dispose pas de frein et qu'il est plus difficile de la diriger dans les virages. Elle est beaucoup plus légère que le bob et est affectée de la même manière par les forces de gravitation et centrifuge.

Commandes

PC : dirigez la luge à l'aide des touches fléchées gauche et droite

ST/Amiga/CBM64 : déplacez le joystick vers la gauche et la droite pour diriger la luge.

Speed skating (patinage de vitesse)

Le patinage de vitesse remonte aux temps les plus reculés. Ce sport dérivé du patinage pratiqué sur les lacs gelés en Scandinavie est devenu un sport d'hiver caractérisé par une compétition acharnée. Les Hollandais sont connus pour être parmi les meilleurs patineurs au monde et organisent régulièrement des compétitions de course qui se déroulent sur leurs innombrables canaux et voies navigables intérieures.

Aujourd'hui, les compétitions se déroulent principalement sur des pistes droites ou ovales, divisées en couloirs qui permettent à chaque patineur de suivre une trajectoire correcte. Les patins sont munis de lames en acier d'une extrême précision dotés de bords tranchants qui permettent un contact précis entre l'athlète et la glace.

La technique de patinage a changé au fil des années de compétition et de nouvelles variantes de ce sport, telles que le short track et le bale jumping, ont vu le jour.

Commandes

PC : appuyez sur les touches fléchées gauche et droite à un rythme constant pour prendre de la vitesse. La chose importante à garder à l'esprit est qu'il faut maintenir un rythme modéré et de ne pas appuyer avec insistance.

ST & Amiga : déplacez le joystick vers la gauche et la droite à un rythme constant.

CBM64 : déplacez le joystick vers la gauche et la droite à un rythme constant et modéré.

Pro ski challenge

Il s'agit d'un nouveau sport qui a vu le jour dans le milieu sportif international. Le pro ski challenge n'est pas encore une discipline olympique, mais a de fortes chances de figurer parmi les épreuves d'hiver dans le futur. Ce sport très populaire aux Etats-Unis est devenu une épreuve prisée des téléspectateurs en raison du véritable duel qu'elle met en scène.

L'épreuve se déroule sur une piste de type slalom géant complétée de deux ou trois rampes de saut, mais pourvue d'un nombre limité de portes.

L'action commence aux deux aires de départ situées côte à côte en haut de la piste. Le départ est réglé par un dispositif de feux tricolores. Lorsque le feu passe au vert, les concurrents s'élancent de leurs portes électroniques et le challenge commence sous vos yeux alors que les deux athlètes progressent avec acharnement entre les portes et effectuent leurs sauts. C'est le spectacle enivrant de deux skieurs qui s'affrontent côte à côte qui rend ce sport si captivant pour les spectateurs.

Commandes

PC : les commandes sont les mêmes que pour l'épreuve de ski de descente, touches fléchées gauche/droite et haut/bas

Bouton de tir = pour sauter, démarrer et redémarrer après une chute

ST/Amiga & CBM64 : joystick vers la gauche et la droite pour franchir les portes

joystick vers le haut/le bas pour accélérer ou ralentir

bouton de tir = pour sauter, démarrer et redémarrer après une chute

Skidoo Racing

Le skidoo racing est un nouveau sport pratiqué en Amérique du Nord et en Scandinavie et empreint d'un esprit de compétition acharné. Les origines de ce jeu remontent aux courses de chiens de traîneau, dans lesquelles les équipes parcouraient de longues distances dans le but de tester à la fois le pilote et les animaux. Les courses de chiens, qui se déroulent encore de nos jours dans le monde entier, sont des épreuves sportives très populaires, mais les temps ont changé et l'invention du skidoo ou Snow mobile a largement remplacé le chien comme moyen de transport sur les étendues enneigées de l'Arctique.

Le skidoo est entraîné par un moteur de mobylette, qui peut aller de 200 cc à 1100 cc. Les machines utilisées dans les courses et équipées de moteurs très puissants peuvent atteindre des vitesses de 110 km/h. La course se déroule sur des lacs gelés sur lesquels le circuit est délimité par des bottes de paille et des pneus. La forme du circuit s'apparente beaucoup à un circuit d'auto-cross, avec de longues courbes et des virages serrés pour mettre à l'épreuve tant le pilote que la machine.

Commandes

PC : appuyez sur les touches fléchées gauche et droite pour diriger le skidoo.

Maintenez enfoncée la barre d'espacement/le bouton du joystick pour faire accélérer le skidoo.

ST /AMIGA/CBM64 : joystick vers la gauche et la droite pour diriger l'engin.

Maintenez le bouton de tir enfoncé pour accélérer.