

WINTER GAMES

LA SITUATION

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

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

DESCRIPTIF

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

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

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

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

Citius – Altius – Fortius

«Plus Rapide – Plus Haut – Plus Fort»

POUR COMMENCER INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Cassette: Insérez la cassette dans le lecteur et rembobinez la si nécessaire appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** appuyez sur la touche **PLAY** du magnétophone et le programme se chargera automatiquement.

IMPORTANT: Si en cours de jeu vous appuyez sur **RUN/STOP** et **RESTORE** simultanément vous arrêterez le jeu et retournerez au menu d'introduction. Il faudra alors rembobiner la cassette avant de choisir l'option 1 ou 2.

INSTRUCTION DE CHARGEMENT POUR LA DISQUE

CBM64/128 Disque: Enlevez tout disque se trouvant dans votre lecteur de disques. Branchez votre manette de jeu dans le Port 2. Si vous utilisez 2 manettes, connectez la seconde dans le Port 1. Mettez en marche l'ordinateur et le lecteur de disques avec l'étiquette marquée Side 1 en haut. Tapez **LOAD** "*,8,1, et pressez la touche **RETURN** .

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR LA CASSETTE

AMSTRAD CPC Casette:

Chaque face se charge indépendamment. Mettez la cassette dans le magnétophone et appuyez sur **CTRL** et (**ENTER**). Il n'y a pas de cérémonie d'ouverture sur la version cassette.

INSTRUCTION DE CHARGEMENT POUR LA DISQUE

AMSTRAD CPC Disque:

Tapez **RUN" DISK** et appuyez sur la touche (**ENTER**). Quand la cérémonie d'ouverture est terminée, un menu apparaît avec les choix, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** pour faire votre sélection et appuyez ensuite la touche (**ENTER**).

Note: **RETURN (CBM) = ENTER (AMSTRAD)**

COMMENCER A JOUER

Cérémonies d'ouverture

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

COMMENT JOUER

Une fois la cérémonie d'ouverture terminée, un menu s'affiche sur l'écran vous offrant six options. Pour faire un choix, utilisez votre manette de jeu par placer le curseur en face de l'option que vous voulez sélectionner, puis pressez le **BOUTON DE FEU** (ou appuyez sur la touche portant la lettre d'épreuve de A & G). Le nom de l'épreuve apparaissant alors sur l'écran, pressez le **BOUTON DE FEU** une seconde fois (participez à toutes les épreuves). Participez aux sept

épreuves dans cet ordre – Saut Acrobatiques, Hot Dog, Biathlon, Patinage Artistiques, Figures Imposées. Saut a ski, patinage artistique figures libres, Bobsleigh. L'ordinateur garde trace des médailles attribuées pour chaque épreuve à chaque joueur.

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

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

OPTION 2:

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

OPTION 3 :

(Participer à une seule épreuve)

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

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

OPTION 4 :

(S'entraîner à une discipline).

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

OPTION 5 :

(Nombres de manettes de jeu)

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

OPTION 6 :

(Voir les records du monde)

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

OPTION 7 :

(Cérémonie à ouverture)

Relance la cérémonie d'ouverture.

LES EPREUVES

Figure Skating

(Patinage artistique-figures imposées) programme court.

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

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

ATTENTION: Lors d'un saut, si vous ne concluez pas le mouvement avant de reprendre contact avec la piste, vous vous recevrez mal et vous tomberez.

Pour patiner en arrière, centrez la manette et appuyez sur le **BOUTON DE FEU**.

REGLES POUR L'EVOLUTION

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

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

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

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

NE TOMBEZ PAS!

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

SCORES

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

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

FIGURE	POINTS
Pirouette horizontale	0,7
Pirouette assise	0,7
Double Axel	0,6
Triple Axel	1,1
Double Lutz	0,6
Triple Lutz	1,1
Pirouette horizontale liée à une pirouette assise	1,2
Score total	6,0

*** Pénalité**

0,7 points de pénalité par chute.

0,2 points de pénalité pour chaque figure maladroite.

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

Free Skating

(Patinage artistique/figures libres)

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

LES POINTS

En patinage libre, vous devez faire trois tentatives réussies des sept figures suivants : Pirouette horizontale, Pirouette assise, Double Axel, Triple Axel, Double Lutz, Triple Lutz, Pirouette horizontale liée à une pirouette assise. Les juges vous observent attentivement dans cette épreuve et calculeront votre

note maximale, basée sur le nombre de chutes et de maladresses dans votre programme. Un excellent exécutant effectuera à trois fois le plus possible de mouvements difficiles dans les 2 minutes imparties en vue d'obtenir la meilleure note. Vous commencez à 0 point. La note maximum (note plafond) que vous pouvez obtenir est 6,0.

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

BAREME DE NOTATION

Mouvement	Points pour chaque essai réussi
Pirouette horizontale	0,3
Pirouette assise (1,8 point maximum)	0,3
Pirouette horizontale liée à une Pirouette assise (1,6 point maximum)	0,5
Double Lutz	0,2
Double Axel (1,2 point maximum)	0,2
Triple Axel	0,4
Triple Lutz (2,4 points maximum)	0,4
Total (note plafond : 6,0)	6,9

* Total et maximum des points de pénalité

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

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

Exemple:

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

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

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

SPEED SKATING

(Patinage de vitesse)

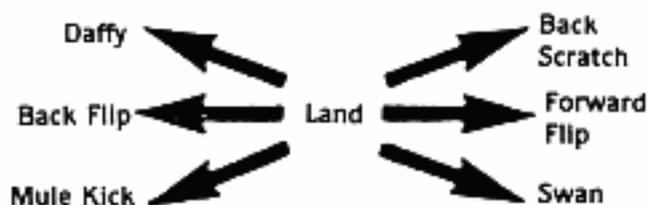
Les patineurs de vitesse peuvent atteindre des vitesses supérieures à 50 km/h, soit bien plus que n'importe quel autre athlète. En fait, personne ne peut se propulser par lui-même à une vitesse égale à celle atteinte par un champion de patinage de vitesse!

En patinage de vitesse, deux coureurs patinent côte à côte, sur des couloirs séparés, et aussi vite qu'ils le peuvent! Lorsque "press your button" apparaît dans l'une ou l'autre des moitiés de l'écran le joueur dont le nom apparaît dans cette moitié doit presser le **BOUTON DE FEU** de la manette. Le joueur suivant fait de même. Ceci déclenche le compte à rebours. Lorsque le compte à rebours atteint "GO" commencez à patiner en manoeuvrant la manette de droite à gauche et de gauche à droite pour animer les jambes de votre patineur. Le but est de bouger les jambes d'avant en arrière en rythme comme pour un vrai patineur. Continuez de patinez en manoeuvrant en rythme la manette de droite à gauche puis de gauche à droite, pour donner une impulsion à une jambe puis à l'autre. Avec un bon rythme, légèrement accéléré vous prendrez rapidement de la vitesse et foncerez vers la victoire. Le patiner qui a exécuté le meilleur temps est le vainqueur. La course est finie pressez le **BOUTON DE FEU** pour pressez à l'épreuve suivante.

HOT DOG AERIALS

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

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



- Pour sortir d'une figure ou pour en commencer une autre centrez la manette de jeu.
- Maintenez la manette dans la direction de la figure (sauf pour les sauts périlleux) jusqu'à ce que vous changiez de mouvement. Mettez vous en position de reception pour reprendre contact avec la piste mais avant de toucher le sol sinon vous tomberez.

LES POINTS

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

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

SKI JUMP

(Saut à ski)

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

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

La notation du saut à ski tient compte de la distance et du style.

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

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

Notation

Votre maximum est calculé par l'opération suivante:

(DISTANCE X 3) + POINTS DE STYLE

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

BIATHALON

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

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

BOBSLED

(Bobsleigh)

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

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

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

Surveillez votre vitesse ! La barre au bas de votre écran vous indique à quelle vitesse vous allez. Plus vite vous irez, plus difficile sera la conduite pour éviter de se renverser. Apprenez le parcours ! Une connaissance approfondie de la

- Le vainqueur est celui qui réussit le meilleur temps.

CEREMONIES DE CONSECRATION

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

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

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

Records du Monde

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

COMMENT LES SPORTS D'HIVER ONT-ILS COMMENCE?

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

Le Ski

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

Le Patinage

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

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

Les Luges

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

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

LES JEUX OLYMPIQUES D'HIVER

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

Jeux Olympiques d'Hiver

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

Pour Continuer

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