

EPYX.
COMPUTER SOFTWARE

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. Écoutez: 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.

Voici votre chance d'accéder à la première marche du podium, d'obtenir la médaille d'or!

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 figure 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

WINTER GAMES sont en seule cassette avec quatre épreuves sur chaque face, sauf la deuxième face où il y a trois épreuves.

1. Bobsleigh et Saut Acrobatique
Patinage de Vitesse et Saut à Ski
2. Patinage Artistique: Figures Imposées et Figures Libres
Biathlon

Instructions de chargement (cassette)

Chaque face se charge indépendamment. Insérez la cassette dans le lecteur de cassette et appuyez sur les touches CTRL et ENTER.

Instructions de chargement (disquette)

- Installez votre Amstrad selon la manière décrite dans votre manuel.
- Branchez votre manette de jeu comme indiqué dans votre manuel d'utilisation.
- Insérez la disquette WINTER GAMES dans le lecteur de disquette, l'étiquette de face I vers le haut.
- Tapez : RUN "WGAMES" puis appuyez sur le touche ENTER.

COMMENCER A JOUER

Cérémonies d'ouverture (disquette seulement)

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 briera 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 ! Appuyez sur la barre d'espacement pour continuer.

Comment jouer

Une fois la cérémonie d'ouverture terminée, un menu s'affiche sur l'écran, vous offrant six options. Pour faire un choix, appuyez sur la barre d'espacement pour descendre la liste des choix puis pressez sur la touche ENTER.

Option 1 : Compete in all events / PARTICIPER A TOUTES LES EPREUVES

Participez aux sept épreuves. 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 ENTER
- Répétez l'opération pour chaque joueur supplémentaire (le maximum étant de 4 joueurs). Quand tous les noms des joueurs sont entrés, pressez simplement la touche ENTER.

Option 2 : Compete in one event / PARTICIPER A UNE SEULE EPREUVE

Similaire à l'option 1, mais vous ne participez qu'à une seule épreuve que vous choisissez. Appuyez sur la barre d'espacement pour descendre la liste des choix puis pressez sur la touche ENTER.

Option 3 : Practice one event / S'ENTRAINEE E UNE DISCIPLINE

Aucun score n'est sauvegardé durant les séances d'entraînement. Appuyez sur la barre d'empacement pour descendre la liste des choix puis pressez sur la touche ENTER.

Option 4 : Select number of players (X) / COMBIEN DE JOUEURS (X)

Sélectionnez cette option, appuyez sur le touche ENTER et le nombre de joueur (affiché entre parenthèse) sera augmenté.

Option 5 : Change game controls / MODIFIER LES CONTROLES DE JEU

Avec cette option il vous sera demandé de choisir la touche correspondant au mouvement de la manette de jeu à GAUCHE (LEFT), à DROITE (RIGHT), HAUT (UP), BAS (DOWN) et TIR (FIRE). Si vous souhaitez jouer à partir du clavier, pressez la touche selon le tableau ci-dessous. Si vous souhaitez jouer avec la manette de jeu, poussez votre manette de jeu dans la direction correspondante.

Pour deux joueurs, il faut d'abord sélectionner le nombre de joueurs et ensuite choisir l'option 5, à fin de définir les mouvements du premier joueur puis le deuxième joueur

| | GAUCHE | DROIT | HAUT | BAS | TIR |
|----------|--------|-------|------|-----|-----|
| Joueur 1 | E | R | A | Q | Z |
| Joueur 2 | P | C | K | I | , |

NOTA: Si vous désirez jouer avec la manette de jeu il faut sélectionner option 5 à fin de définir les mouvements de la manette de jeu avant que vous puissiez commencer à jouer.

Option 5 : See world records / VOIR LES RECORDE DU MONDE

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

Option 6 : Opening ceremonies / CEREMONIE D'OUVERTURE (DISQUETTE SEULEMENT)

Relance la cérémonie d'ouverture.

LES ÉPREUVES

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 les sept figures dans l'ordre de votre choix. C'est l'élégance et l'aisance de votre patinage qui comptent !

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 A UNE PIROUETTE ASSISE :

Vous pouvez passer directement d'une pirouette horizontale à une pirouette assise. C'est une 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 | 1,1 Pénalites 0,7 points de pénalité par chute. 0,2 points de pénalité pour chaque |
| Score total | 6,0 figure maladrite. |

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 suivantes : 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 maladroites dans

vosre programme. Un excellent exécutant effectuera trois fois le plus possibles de mouvements difficiles dans les 2 minutes imparties en vue d'obtenir la meilleur 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 le points relatifs à ce mouvement.

BARÈME DE NOTATION POINTS POUR CHAQUE MOUVEMENT ESSAI RÉUSSI

| | |
|---|------------|
| Pirouette horizontale | 0,3 |
| Pirouette assise (1,8 point maximum) | 0,3 |
| Pirouette horizontale liée à une Pirouette assise (1,5 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 : Échouer 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 | | 5,7 |

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 !

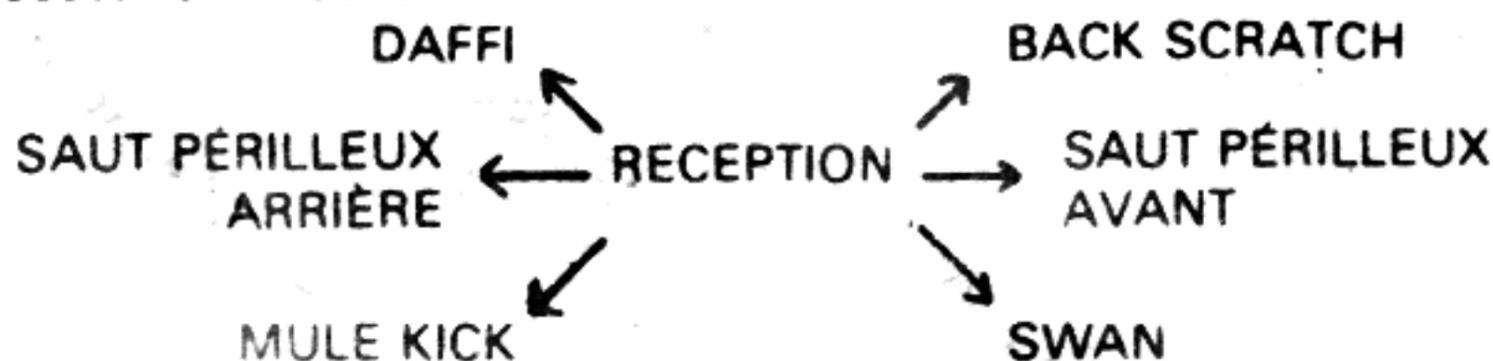
- Lorsque «**Press your button**» apparaît dans l'une ou l'autre des moitiés de l'écran, le joueur dont le nom apparaît dans cette moitié doit presser le **bouton de feu** de la manette. Le joueur suivant fait de même. Ceci déclenche le compte à rebours.
- Lorsque le compte à rebours atteint «**GO**», 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 patiner 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 patineur qui a exécuté le meilleur temps est le vainqueur.
- Lorsque la course est finie, pressez le **bouton de feu** pour passer à l'épreuve suivante.

Hot Dog Aerials

(Saut acrobatique à ski)

Ce sport spectaculaire met à l'épreuve votre cran, votre agilité, votre style et votre précision sur des skis. Visez l'exploit sportif et artistique tout en vous déchaînant dans l'exécution d'acrobaties aériennes plus folles les unes que les autres.

- Pressez le **bouton de feu** pour commencer une évolution.
- Manoeuvrez la manette de jeu dans une de ces six positions pour exécuter un mouvement:



- 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 les 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 = NOTE

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

Biathlon

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 la parcours.
- Manoeuvrez la manette de droite à gauche et de gauche à droite pour animer les jambes de votre coureur (en rythme et avec vigueur).
Sur le **SOL PLAT**, calmez votre cœur en ayant de longues foulées régulières.
- En **CÔTE**, manœuvrez la manette plus rapidement pour maintenir votre vitesse.
- En **DESCENTE**, vous augmenterez considérablement votre vitesse en utilisant la technique des deux bâtons : pour cela, tirez la manette vers le bas lorsque les mains du skieur en l'air, de manière à obtenir le plus de poussée.
- **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 !
- La vainqueur, ou le meilleur athlète, est le skieur avec le temps final le plus court.

- Pour enchaîner deux mouvements, manoeuvrer la manette lorsque le skieur 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 réception 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.

| ÉVOLUTION | 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 (différents) | 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, pressez 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.

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 160km/h !

- Pressez le **bouton de feu** pour commencer la course.
- Manoeuvrez la manette de jeu à gauche ou à droite pour guider le véhicule.

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

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

Apprenez la parcours ! Une connaissance approfondie de la course est importante, car vous saurez alors comment aborder chaque tournant.

- Le vainqueur est celui qui réussit le meilleur temps.

CEREMONIES

Remise des médailles

Après chaque épreuve, les noms, les pays et les scores de tous les participants sont affichés, classés selon les scores: le médaillé d'or a son nom en haut de l'écran, et l'hymne de son pays est joué.

Cérémonie de consécration

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^e 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^e 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.