WINTER GAMES™

"Get your Furs on and have a go, if it doesn't grab you then you're intangible!"

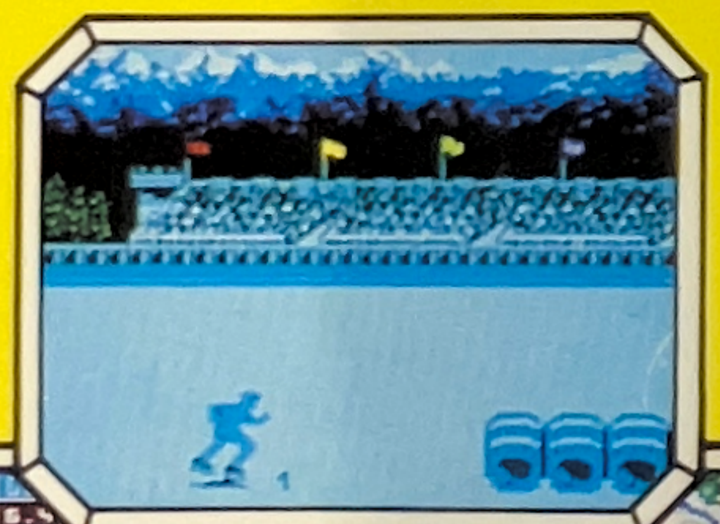
ZZAP! 'SIZZLER' 94%

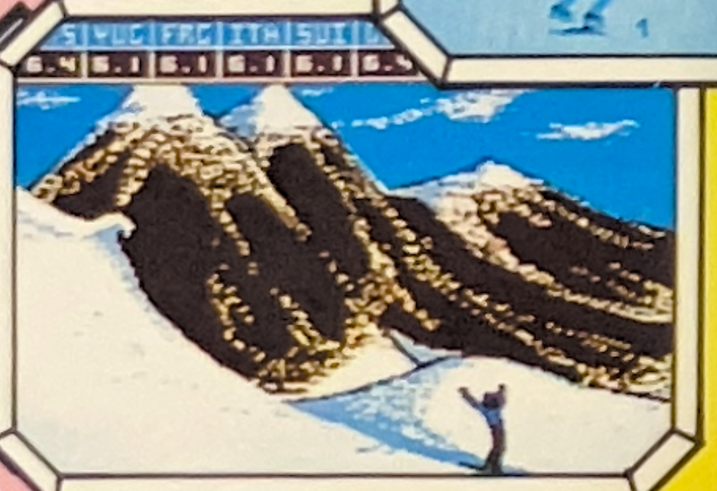
"The best sports simulation on the Amstrad."

89% AMTIX

"An entertaining and challenging sports simulation – one of the best on the Spectrum."

93% CRASH SMASH. CRASH!







© 1984 Epyx Inc. All rights reserved. Licensed to KIXX.®
Screen shots are from various formats and may vary from the version you have purchased.

5 013442 546789

SPECTRUM 48/128K, +2 WINTER GAMES™

KIXX®

SPECTRUM 48/128K, +2

WINTER GAMES™

CLASSIC

CRASH Smash



KIXX®

WINTER GAMES™

OBJECTIVES

WINTER GAMES challenges your competitive skills with a series of athletic contests for 1–4 (1–8 CBM 64/128) players. You can compete in seven events – Ski Jump, Bobsled, Figure Skating, Freestyle Skating, Hot Dog Aerials, Speed Skating and Biathlon (cross country skiing and rifle shooting). Practice each event to hone your skills. WINTER GAMES provides judges, keeps scores and awards medals to the winners – GOLD, SILVER and BRONZE.

GETTING STARTED

CBM 64/128 CASSETTE:

Loading: Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together.
Press **PLAY** on the cassette recorder.
Press **FIRE** when the title screen has loaded to load the Opening Ceremony. Press **FIRE** to exit the Opening Ceremony. Leave **PLAY** button depressed on cassette recorder during play. Events cannot be loaded separately, but must be loaded in sequence.
Press **RUN/STOP** and **RESTORE** keys at any time to abort game and return to menu screen. Rewind the tape before entering option 1 or 2.

CBM 64/128 DISK:

Type **LOAD "*",8,1** and press **RETURN.** Game will load and run automatically. On CBM 128 play in CBM 64 mode.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE:

There are 3 events on side 1 and 4 events on side 2. Each side scores independently and the scores on either side are not carried forward.
Loading: Type **LOAD ""** and press **ENTER.** Press **PLAY** on the cassette recorder. Kempston, Cursor and Sinclair Interface II joystick interfaces are compatible with this version. Joystick recommended.
Press **FIRE** when the title screen has loaded to load the Opening Ceremony. Press **FIRE** to exit the Opening Ceremony. Leave **PLAY** button depressed on the cassette recorder during play.
Events cannot be loaded separately but must be loaded in sequence.

AMSTRAD CPC CASSETTE:

All events load off one side of the tape in two event blocks except the last event. The blocks are:
1. Bobsleigh and Hotdog. **2.** Speed Skating and Ski Jump. **3.** Figure Skating and Free Skating. **4.** Biathlon.
To load each block, Press **CTRL** and small **ENTER.**
Press **PLAY** on the cassette recorder.

STARTING PLAY

The menu offers you a selection of options.
To make a selection:
CBM 64/128: Use Joystick to move cursor to your choice then press the **FIRE BUTTON.**

SPECTRUM/AMSTRAD: Use **SPACE** key to move cursor to your choice then press **ENTER**.

COMPETE IN ALL EVENTS

CBM 64/128 CASSETTE/DISK:

The computer keeps a running tally of medals awarded to each player. Enter your name by typing on keyboard and press **RETURN.** Choose your country moving joystick to move the cursor to the flag of the country and press **FIRE.**

(To listen to the country's anthem, type **S**).

Repeat name and country for each additional player (up to eight) and when all names and countries have been entered press **RETURN.** A verification screen appears. If all countries and names are correct select YES with the joystick and press **FIRE** or type **Y**.
To delete names and start again, select NO or type **N**.

SPECTRUM/AMSTRAD:

The computer keeps a running tally of medals awarded to each player. Type your name on the keyboard and press **ENTER**. Repeat name selection for each individual player (up to 4). When all players' names are entered, press **ENTER**.

COMPETE IN ONE EVENT

Similar to Option 1, but you only compete in the event you select. Use Joystick (CBM 64/128) **SPACE** key (Spectrum/Amstrad) to move the cursor to your choice then press **FIRE** (CBM 64/128) **ENTER** (Spectrum/Amstrad).

PRACTICE ONE EVENT

No scores or records are kept during practice rounds. Use Joystick (CBM 64/128) **SPACE** key (Spectrum/Amstrad) to move the cursor to your choice then press **FIRE** (CBM 64/128) **ENTER** (Spectrum/Amstrad).

NUMBER OF JOYSTICKS

CBM 64/128:

Player 1 – Joystick port 1 and select 1.
Player 2 – Joystick port 2 and select 2.
Press **FIRE** to select 1 or 2.

SPECTRUM:

If a one player game is selected the player may use any joystick. If two or more payers wish to play then they cannot select the same joystick interface.
Each player must select a different interface.
Any number of players can select to use the keyboard.

SELECT NUMBER OF PLAYERS
(AMSTRAD)

To select, press **SPACE BAR** to option 4 and press **ENTER.**

SEE WORLD RECORDS
(SPECTRUM/CBM 64/128)

Display the highest score recorded in all events, with the name of the player who achieved each world record.
Press **FIRE** to return to menu.

CHANGE GAME CONTROL
(AMSTRAD CPC)

Select this option if you do not wish to play with the joystick. You will be prompted to enter the keys you wish to use for **LEFT, RIGHT, DOWN, UP** and **FIRE.**

If more than one player is competing in Winter Games you will be asked to define a second set of keys. Players 1 and 3 will use the keys selected for Player 1 and Players 2 and 4 will use the keys selected for Player 2.

IMPORTANT

If there is more than one competitor it is important to select different controls for each player since problems will arise if the same controls are used for the speed skating where players can compete against each other.

THE GAMES

FIGURE SKATING

FIGURE SKATING (Short Program) is a one-minute, timed exercise of seven compulsory movements:

CAMEL SPIN, SIT SPIN, DOUBLE AXEL JUMP, TRIPLE AXEL JUMP, DOUBLE LUTZ JUMP, TRIPLE LUTZ JUMP, and CAMEL into SIT SPIN. You can perform the seven movements in any order you choose. It's the grace and form of your skating that count!

- Press the **FIRE** to start figure Skating.
- To begin a movement, point the joystick in the direction of the movement you want to make and press the **FIRE.**
- To complete a movement, centre the joystick and press the **FIRE.**
- To SKATE BACKWARD, centre the joystick and press the **FIRE.**

These are the key Figure Skating movements, in their relative joystick positions:

Joystick Controls: Figure Skating and Free Skating:

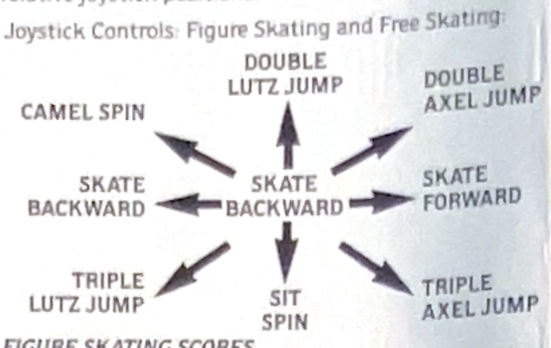


FIGURE SKATING SCORES

You begin with a score of 0.0. The best score is 6 points. All scores are displayed in tenths. And don't worry – your score can't go below 0.

After you successfully complete each Figure Skating Movement, your score is added like this:

MOVEMENT	*POINTS*
Camel Spin	.7
Sit Spin	.7
Double Axel Jump	.6
Triple Axel Jump	1.1
Double Lutz	.6
Triple Lutz	1.1
Camel into Sit spin	1.2
Total	6.0

- *TOTAL SCORE PENALTIES*

.7 Point penalty for each fall.
.2 Point penalty for each awkward movement.

CREDITS: **(Spectrum)** Only the first attempt at each movement completed within the one minute is scored.

FREE SKATING

In Free Skating competition, you choose the jumps and spins, inventing your own choreography to music. You have two minutes to complete the program.

FREE SKATING SCORES

In Free Skating, you try to make three successful attempts of the seven Figure Skating movements. The Judges will watch you closely and calculate your maximum score based upon the number of falls and awkward movements in your routine. Complete three attempts of as many difficult movements as possible within the two minute limit, to get the highest possible score.

FREE SKATING SCORES

MOVEMENT	POINTS EACH ATTEMPT
Camel Spin	.3
Sit Spin (1.8 points maximum)	.3
Camel into Sit Spin (1.5 points maximum)	.5
Double Lutz Jump	.2
Double Axel Jump (1.2 points maximum)	.2
Triple Axel Jump	.4
Triple Lutz Jump (2.4 points maximum)	.4
Total (6.0 Maximum Ceiling)	6.9

TOTAL AND MAXIMUM SCORE PENALTIES

PENALTY	TOTAL	MAXIMUM
Fall	– .5	– .2
Awkward	– .2	– .05

NOTE: No penalty for failing to attempt all seven movements.

EXAMPLE:

Your Total Score	6.9	Maximum:	6.0
1 Fall	– .5		– .2
2 Awkwards	– .4		– .1
Total	6.0	Your Final Score	5.7

CREDITS: Only the movements completed within the two minutes are scored.

Movement attempts will be added to your score only if they're successfully completed.

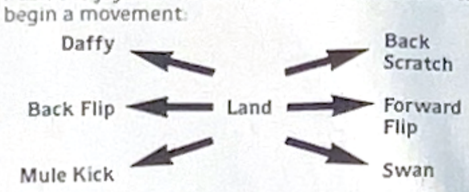
SPEED SKATING

In Speed Skating, two racers skate side-by-side, in separate lanes, as fast as they can go!

- When "PRESS YOUR BUTTON" appears on either half of the screen, the player whose names appears on that half of the screen must press the joystick **FIRE.** The next player does the same. This begins the countdown.
- When the countdown reaches "GO" begin skating by moving the joystick to the **LEFT** and **RIGHT** to move your skater's legs. The trick is to make the skater's legs move back and forth in rhythm as in real skating.
- Continue skating by moving the joystick **BACK** and **FORTH** in rhythmic strokes to move your racer's legs. Build your natural skating rhythm faster to get up to speed – and GO FOR IT!
- The skater with the fastest time wins the race.
- When the race is over, press the **FIRE** to begin the next event.

HOT DOG AERIALS

- Push the **FIRE** to start a jump.
- Push the joystick in one of these six directions to begin a movement:



- To do one movement after another, move the joystick when the Hot Dog Skier is in mid-air – timing is crucial.
- To get out of a move or begin another move, push the joystick to the centre **(LAND)** position.
- Hold each movement (except Flips) until you choose a different move.
- Go into the landing position before you hit the ground or you'll fall.

SCORES

The score is based on both style and difficulty, and is displayed after you land. The maximum is 10 points.

DIFFICULTY is judged by the number of different manoeuvres performed in mid-air. Any combination of movements can be mixed together for a total maximum score of 10. Combinations of different movements count for the most points. Points will be deducted for awkward movements. Watch your landing! If you fall, you won't receive a score.

STUNTS	POINTS	STUNTS	POINTS
1 Stunt	6.3	2 Stunts (Different)	9.6
1 Flip	7.2	1 Stunt and 1 Flip	10.0
2 Stunts (Same)	8.7	2 Flips (Different)	10.0
2 Flips (Same)	9.2		

1.4 point penalty for each awkward movement.
Creates: Only the first attempt at each movement completed within one minute is scored.

SKI JUMP

- Press the **FIRE** to begin your approach.
- When you reach the take off point, press the **FIRE.**
- In the air, watch the upper right-hand corner of the screen for faults. Correct faults quickly to get maximum style points and distance.
- If your knees are BENT, move the joystick **UP** to correct.
- If you're TOO FAR FORWARD, move the joystick **LEFT.**
- TOO FAR BACK, move the joystick **RIGHT.**
- SKIS CROSSED, move joystick **DOWN.**
- If you don't correct your faults in time, your Ski Jumper's wild antics will cause wind resistance and lose style points.

Ski Jump scores are based on distance and form:

DISTANCE: is based on the timing of the takeoff, and the aerodynamics of the Jumper in the air.

STYLE: You'll get more points if you recover quicky from faults and don't fall.

SCORES:

Your maximum is tallied by multiplying your DISTANCE (×) 3 (+) STYLE POINTS. A Respectable Ski Jump score would be a flight of 60 metres and 20 style points for a total of 200 points.

BIATHLON

- Press the **FIRE** to start cross-country skiing.
- Move your joystick **LEFT** and **RIGHT** to move your skier's legs in steady, rhythmic kicks and glides.
- On LEVEL GROUND, keep up a steady pace by moving your joystick **BACK** and **FORTH.**
- For UPHILL terrain, move the joystick faster to increase speed.
- DOWNHILL stretches go fastest if you use the double-pole technique. Pull the joystick **DOWN** when the skier's hands are in front, to get the maximum push down the slope.
- SHOOTING: You are issued five cartridges to shoot at five targets, and every miss is a 5-second penalty. The gun must be loaded and the shell ejected after each shot. Pull the joystick **BACK** to open the gun chamber. Push the joystick **FORWARD** to load the shell. Push the **FIRE** to shoot. Repeat for the next shot. The skier's heart rate affects accuracy – so cool down, and take careful aim before you fire!
- The winner or high score is the skier with the fastest total time.

BOBSLED

- Press the **FIRE** to begin the race.
- Move the joystick **LEFT** and **RIGHT** to guide your sled.

HINTS: Steer hard! To avoid capsizing at the turns, try to anticipate the pull of centrifugal force, and steer hard in the opposite direction.

SCORING

AWARDS CEREMONY

After every event, the names, countries and scores of all competitors are listed in the order they placed.
The name of the Gold Medal winner appears at the top of the screen, and his or her country's national anthem is played.

CHAMPION CEREMONY

If players compete in all WINTER GAMES events, a Grand Champion of the games is selected based on the number of points awarded.

GOLD MEDAL	– 5 points
SILVER MEDAL	– 3 points
BRONZE MEDAL	– 1 point

The points are totalled after all events have been completed, and the player with the most points is honoured as the Grand Champion. The ceremony takes place after the Awards Ceremony for the final event.

© 1984 EPYX Inc. All rights reserved.
Licensed to KIXX. Copyright subsists on this program.
Unauthorised copying, lending or resale under any exchange or repurchase scheme is strictly prohibited.

WINTER GAMES™

ZIELE

WINTERSPIELE stellt eine Herausforderung an Ihre wettbewerbsreifen Fähigkeiten dar, und zwar mit einer Reihe von athletischen Wettkämpfen für einen bis zu acht Spielteilnehmern (1 – 4 Spectrum).
Sie können an sieben aufregenden Wintersportarten teilnehmen – **Skispringen, Bobfahren, Pflicht-Eislauf, Kür-Eislauf, Skizirkus, Eisschnellauf und Biathlon (Ski-Langlauf und Gewehrschiessen).**
Üben Sie erst jede Disziplin, um Ihre Fähigkeiten auf Ihren höchsten Stand zu bringen.
WINTERSPIELE stellt Richter zur Verfügung, registriert Punkte und verleiht Medaillen an die Gewinner – Gold für den ersten, Silber für den zweiten und Bronze für den dritten Platz. Wenn Sie einen "Weltrekord" brechen, wird WINTERSPIELE Ihren Namen speichern und ihn auf einem besonderen Weltrekord-Bildschirm aufführen.

SO GEHT ES LOS

CBM 64/128 KASSETTE:

Alle Spielteile sind auf einer Seite mit einer Kopie auf der Rückseite. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FIRE**-Knopf drücken, damit die Eröffnungszeremonie gestartet wird. Zum Verlassen der Eröffnungszeremonie nochmal den **FIRE** – drücken. Lassen Sie die **PLAY**–Taste während der Spieldauer gedrückt. Die einzelnen Spielzüge können nicht separat geladen werden, sondern nur hintereinander.

Laden des Spiels: Drücken Sie die **SHIFT**– und die **RUN/STOP**–Taste gemeinsam. Dann muß die **PLAY**–Taste des Kassettenrecorders gedrückt werden. Die **RUN/STOP**– und die **RESTORE**–Tasten können zu jeder Zeit gemeinsam gedrückt werden, um das Spiel abzubrechen und um zum Menübildschirm zurückzukehren. Das Band zurückspulen bevor man die Möglichkeit 1 oder 2 eingibt.

CBM 64/128 DISK:

LOAD "*",8,1 eintippen und die **RETURN**–Taste drücken. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst.
Auf dem CBM 128 schalten Sie in den CBM 64 Modus.

SO WIRD GESPIELT

Das Menü auf dem Bildschirm bietet eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten. Vier auf den Kassetten Versionen. Wie man auswählt!

CBM 64/128:

Bewegen Sie die Lichtmarke mit dem Joystick auf Ihre Wahl und drücken Sie den **FIRE.**

MÖGLICHKEIT 1: SIE TRETEN IN ALLEN DISZIPLINEN AN

CBM 64/128 KASSETTE/DISK:

Der Computer hält eine ganze Anzahl an Medallien für jeden Spieler bereit. Geben Sie Ihren Namen über die Tastatur ein und drücken Sie die **RETURN**–Taste. Indem Sie die Lichtmarke mit dem Joystick auf die Flagge des entsprechenden Landes bringen, und den **FIRE**–Drücken, wählen Sie ein Land aus.
(Wenn Sie die Nationalhymne des Landes hören wollen, geben Sie einfach **S** ein.)
Wiederholen Sie für jeden einzelnen Spieler den Vorgang mit dem Namen und dem land (bis zu acht Spielern) und wenn alle eingegeben sind, müssen Sie die **RETURN**–Taste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint ein Bild zu Bestätigung. Wenn alle Namen und Länder korrekt bestimmt wurden, müssen Sie zur Bestätigung mit dem Joystick au Yes fahren und den **FIRE** – Drücken. Sie können auch **Y** eintippen. Um Namen zu löschen oder neu anzufangen, wählen sie NO aus oder tippen Sie **N** ein.

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

Der Computer hält eine ganze Anzahl an Medallien für jeden Spieler bereit. Geben Sie über die Tastatur Ihren Namen ein und tippen Sie **ENTER.** Die Namenseingabe muß für jeden einzelnen Spieler wiederholt werden (bis zu 4). Wenn die Namen aller Spieler eingegeben sind, müssen Sie die **ENTER**–Taste drücken.

MÖGLICHKEIT 2: MAN TRITT NUR IN EINER DISZIPLIN AN

Ähnlich wie die Möglichkeit 1, nur daß man ausschließlich in einer ausgewählten Disziplin antritt. Die Lichtmarke mit dem Joystick (CBM 64)/kleine **LEERTASTE** (Spectrum) auf Ihre Wahl bewegen und den **FIRE** – Knopf (CBM 64) oder die **ENTER** – Taste (Spectrum) drücken.

Anmerkung für CBM 64/128 und Spectrum Kassette Benutzer:

MÖGLICHKEIT 2: TRAINIEREN ALLER DISZIPLINEN

Wenn man bei der Möglichkeit 1 die Zahl der Spieler und Länder bestimmt hat, wird jede einzelne Disziplin gelande. Jede Disziplin lauft nacheinander ab, wenn man den **FIRE** druckt, um die jeweilige Disziplin zu laden oder zu beenden. Die Möglichkeit 2 funktioniert genauso wie die Möglichkeit 1, nur werden dann keine Punkte gezählt und keine Nationen vertreten.

MÖGLICHKEIT 3: TRAINIEREN EINER DISZIPLIN

In den Trainingsrunden werden keine Punkte oder Rekorde festgehalten. Die Lichtmarke mit dem Joystick (CBM 64)/kleine **LEERTASTE** (Spectrum) **LEERTASTE** (Schneider) auf Ihre Wahl bewegen und den **FIRE** (CBM 64), oder die **ENTER**-Taste (Spectrum) drücken.

Anmerkung für CBM 64/128 und Spectrum Kassette Benutzer.

MÖGLICHKEIT 3: ZAHL DER JOYSTICKS

CBM 64/128:

Spieler 1 – Joystick-Anschluß 1 und Auswahl 1
Spieler 2 – Joystick-Anschluß 2 und Auswahl 2
Den **FIRE** drücken, um 1 oder 2 zu wählen.

SPECTRUM: Wird nur ein Spieler ausgewählt, dann kann er einen Joystick-Anschluß seiner Wahl nehmen. Wollen Zwei oder mehr Spieler teilnehmen, dann können sie nicht alle die gleiche Joystick-Schnittstelle wählen. Jeder Spieler muß eine andere Schnittstelle wählen. Eine beliebige Anzahl von Spielern kann die Tastatur verwenden.

MÖGLICHKEIT 4: SIEHE WELTREKORDE

Geben Sie immer die höchste erzielte Punktzahl an und den Namen des Spielers, der diesen Rekord erreicht hat. **FIRE** drücken, um zum Menü zurückzukehren.

DIE SPIELE

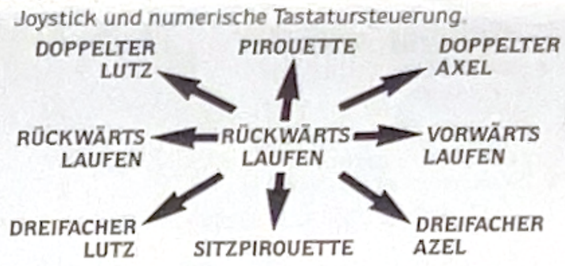
PFLICHT-EISLAUF

PFLICHT-EISLAUFEN (Kurzes Programm) ist eine einminütige, zeitlich begrenzte Übung, die aus sieben Plichtubungen besteht: PIROUETTE, SITZPIROUETTE, DOPPELTER AXEL, DREIFACHER AXEL, DOPPELTER LUTZ, DREIFACHER LUTZ und ÜBERGANG VON DER PIROUETTE zur SITZPIROUETTE. Sie können die sieben Figuran in der Reihenfolge Ihrer Wahl ausführen.
Es kommt auf die Eleganz und Ausführung Ihres Eislaufs an!

- Drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** um den Pflicht-Eislauf zu starten.
- Um eine Figur zu beginnen, lassen Sie den Joystick in die Richtung der Bewegung zeigen, die Sie ausführen wollen und drücken Sie auf den **FEUERKNOPF**.
- Um eine Figur zu vollenden (COMPLETE), lassen Sie den Joystick in der Mitte einpendeln und drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire).
- Um RÜCKWÄRTS ZU LAUFEN, lassen Sie ebenfalls den Joystick in der Mitte einpendeln und drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire).

Dies sind die wichtigsten Figuren des Pflichtlaufs, erzielt durch die folgenden relativen Positionen des Joysticks.

Joystick und numerische Tastatursteuerung.



PFLICHTLAUF-BEWERTUNG

Sie beginnen mit einer Punktezahl von 0,0. Die beste Bewertung liegt bei 6 Punkten. Alle Punkte werden in Dezimalzahlen ausgedrückt. Und machen Sie sich keine Sorgen – Ihre Punktezahl kann nicht unter 0 fallen.

Nachdem Sie erfolgreich jede Pflichtfigur vollendet haben, wird Ihre Punktezahl auf die folgende Weise errechnet:

FIGUR	*PUNKTE*
Pirouette	0,7
Sitzpirouette	0,7
Doppelter Axel	0,6
Dreifacher Axel	1,1
Doppelter Lutz	0,6
Dreifacher Lutz	1,1
Ubergang von der Pirouette in die Sitzpirouette	1,2
Gesamtpunktzahl	6.0

- *GESAMTSTRAFPUNKTZAHLEN*

0,7 Strafpunkte für jeden Sturz.
0,2 Strafpunkte für jede misslungene Figur.

KÜRLAUF

Beim Kürlauf-Wettkampf, suchen Sie die Sprünge und Pirouetten aus und erfinden Ihre eigene Choreographie zur Musik. Ihnen stehen zwei Minuten zur Verfügung, um das Programm zu vollenden.

Beim Kürlauf versuchen Sie, drei erfolgreiche Versuche der sieben Pflichtfiguren zu unternehmen. Die Richter werden Sie aufmerksam bei dieser Disziplin beobachten und Ihre maximale Punktezahl errechnen, die von der Anzahl der Stürze und misslungenen Bewegungen in Ihrer Aufsührung abhängig ist.

Ein geschickter Sportler wird drei Versuche von möglichst vielen schwierigen Figuren innerhalb der zwei-minütigen Frist ausführen, um die höchstmögliche Punktezahl zu erreichen. Sie beginnen mit 0,0 Punkten. Die Höchstpunktzahl (Höchstgrenze), die Sie erreichen können, liegt bei 6,0 – unabhängig davon, wie hoch Ihre Gesamtpunktzahl ist.

HINWEIS: Falls Sie erfolgreich einen vierten Versuch einer Figur ausführen, werden die Richter diesen nicht anrechnen.

KÜRLAUF-BEWERTUNG

FIGUR	PUNKTE FUR JEDEN VERSUCH
Pirouette	0,3
Sitzpirouette (Maximal 1,8 Punkte)	0,3
Ünbergang von der Pirouette in die Sitzpirouette (Maximal 1,5 Punkte)	0,5
Doppelter Lutz	0,2
Doppelter Axel (Maximal 1,2 Punkte)	0,2
Dreifacher Axel	0,4
Dreifacher Lutz (Maximal 2,4 Punkte)	0,4
Gesamtpunktzahl (Höchstgrenze 6,0)	6,9

- *GESAMT- UND HÖCHSTSRAFPUNKTZAHLEN*

STRAFE	GESAMTWERT	HÖCHSTWERT
Sturz	– 0,5	– 0,2
Misslungen	– 0,2	– 0,5

HINWEIS: Keine Strafpunkte, wenn Ihnen der Versuch misslingt, alle sieben Figuren auszuführen.

BEISPIEL:

Ihre Gesamtpunktzahl	6,9	Höchstpunktzahl	6,0
1 Sturz	–0,5		–0,2
2 Misserfolge	–0,4		–0,1
Summe	6.0	Ihre Endpunktzahl	5,7

BEWERTUNG: Nur die innerhalb von zwei Minuten ausgeführten Figuren werden bewertet. Punkte für Figuren werden Ihrer Punktezahl nur hinzugefügt, wenn sie erfolgreich ausgeführt wurden.

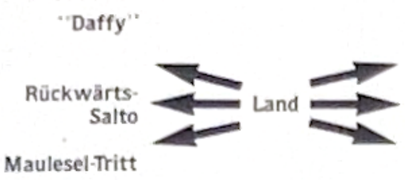
EISSCHNELLAUF

Beim Eisschnellauf laufen zwei Eisläufer so schnell wie sie können auf verschiedenen Bahnen nebeneinander her!

- Wenn "PRESS YOUR BUTTON" auf einer der beiden Hälften des Bildschirms erscheint, muss der Spieler, dessen Name auf dieser Hälfte des Bildschirms auftaucht, auf den Joystick **FEUERKNOPF** (Fire) drücken. Der nächste Spieler mach das Gleiche. Auf diese Weise beginnt der Countdown.
- Wenn der Countdown bei GO (LOS) ankommt, beginnen Sie mit dem Eislaufen, indem Sie den Joystick nach **LINKS** (Left) und **RECHTS** (right) bewegen, um die Beine Ihres Läufers in Gang zu setzen. Der Trick dabei ist, die Beine des Läufers im Rhythmus vor- und rückwärts wie beim richtigen Eislaufen, zu bewegen.
- Läufen Sie weiter auf dem Eis, indem Sie den Joystick in rhythmischen Stössen rück- und vorwärts bewegen, um die Beine des Läufers in Gang zu setzen. Beschleunigen Sie Ihren natürlichen Eislauf-Rhythmus, um eine hohe Geschwindigkeit zu erlangen – und STRENGEN SIE SICH AN!
- Der Eisläufer, der die Höchstgeschwindigkeit erzielt, gewinnt das Rennen.
- Wenn das Rennen vorbei ist, drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** um mit der nächsten Disziplin zu beginnen.

HOT DOG LUFTSPRÜNGE

- Drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire), um zu einem Sprung anzusetzen.
- Schieben Sie den Joystick in eine der folgenden sechs Richtungen, um einen Bewegungsablauf in Gang zu setzen:



- Um einen Bewegungsablauf nach dem anderen durchzuführen, bewegen Sie den Joystick, wenn sich der Skizirkus-Läufer mitten in der Luft befindet – die Wahl des richtigen Zeitpunkts ist entscheidend.
- Um einen Bewegungsablauf abzuschliessen oder einen neuen zu beginnen, schieben Sie den Joystick zur **ZENTRALEN** Position (LAND).
- Halten Sie jeden Bewegungsablauf (außer den Saltos) an, bis Sie einen anderen gewählt haben.
- Nehmen Sie die Landestellung ein, bevor Sie auf dem Boden aufkommen oder Sie werden hinfallen.

BEWERTUNG

Die Punktezahl hängt sowohl von der Ausführung als auch vom Schwierigkeitsgrad ab, und wird nach Ihrer Landung angezeigt. Die Höchstpunktzahl beträgt 10. Der SCHWIERIGKEITSGRAD wird nach der Anzahl der vershiedenen Manöver, die mitten in der Luft ausgeführt wurden, bestimmt. Jede beliebige Kombination von Begungsabläufen kann zusammengestellt werden, um eine Gesamtpunktzahl von 10 zu erreichen. Kombinationen von verschiedenen Bewegungen bringen die meisten Punkte ein. Punkte für misslungene Bewegungen werden abgezogen. *Achten Sie auf Ihre Landung! Falls Sie stürzen, werden Sie keine Punkte erhalten.*

KUNSTSTÜCKE	PUNKTE
1 Kunststück	6.3
1 Salto	7.2
2 Kunststücke (die gleichen)	8.7
2 Saltos (die gleichen)	9.2
2 Kunststücke (verschieden)	9.6
1 Kunststück und ein Salto	10.0
2 Saltos (verschieden)	10.0

- 1,4 Strafpunkte werden für jede misslungene Bewegung abgezogen.

BEWERTUNG: Nur der erste Versuch jeder Bewegung, der innerhalb einer Minute vollendet wurde, wird bewertet.

SKISPRINGEN

- Drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire), um Ihre Stellung einzunehem.
- Wenn Sie die Absprungstelle erreichen, drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire).
- Wenn Sie sich in der Luft befinden, achten Sie auf Fehler, die in der oberen rechten Ecke Ihres Bildschirms angezeigt werden. Korrigieren Sie schnell Ihre Fehler, um Höchstpunktzahlen für Ausführung und Sprungweite zu erzielen.
- Wenn Ihre Knie GEBEUGT sind, bewegen Sie den Joystick **NACH OBEN** (Up), um eine Korrektur auszuführen.
- Wenn Sie ZU WEIT NACH VORN gebeugt sind, bewegen Sie Ihren Joystick **NACH LINKS** (Left).
- ZU WEIT NACH HINTEN gebeugt, bewegen Sie den Joystick **NACH RECHTS** (Right).
- SCHIER ÜBER KREUZ, bewegen Sie den Joystick **NACH UNTEN** (Down).
- Wenn Sie Ihre Fehler nicht rechtzeitig korrigieren, werden die wilden Bewegungen Ihres Schispringers Luftwiderstand verursachen und Sie werden Punkte für die Ausführung verlieren.

Die Schisprung-Bewertung basiert auf der errechten Sprungweite und der Ausführung.

ENTFERNUNG: Hängt von der Wahl des richtigen Zeitpunkts für den Absprung und der Aerodynamik des Springers in der Luft ab.

AUSFÜHRUNG: Sie erzielen mehr Punkte, wenn Sie sich schnell von Fehlern erholen und nicht stürzen.

BEWERTUNG:

Ihre Höchstpunktzahl wird errechnet, indem Ihre Sprungweite (DISTANCE) mit 3 multipliziert und die PUNKTE FÜR DIE AUSFÜHRUNG (STYLE POINTS) addiert werden.

Eine ansehnliche Skisprung-Bewertung würde sich bei einer Sprungweite von 60 Metern und 20 Punkten für die Ausführung, also bei einer Gesamtpunktzahl von 200 Punkten, ergeben.

BIATHLON

- Drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire), um den Gelände-Skilanglauf zu starten.
- Bewegen Sie Ihren Joystick nach **LINKS** (Left) und **RECHTS** (Right), um die Beine Ihres Skiläufers in ruhigen und rhythmischen Stossund Gleitbewegungen in Gang zu setzen.
- Halten Sie auf ebener Flache eine gleichbleibendes Tempo ein, indem Sie Ihren Joystick vor- und ruckwärts bewegen.
- Bewegen Sie den Joystick in ansteigendem Gebiet schneller, um das Tempo zu erhöhen.
- Sie bewegen sich auf abwärtsführenden Strecken am schnellsten, wenn Sie die Doppel-Schistock-Technik gebrauchen. Ziehen Sie den Joystick nach **UNTEN**, wenn die Hände des Skiläufers vorn sind, um eine maximale Abfahrtsgeschwindigkeit zu erreichen.
- SCHIESSEN: Ihnen werden fünf Patronen ausgehändigt, um auf fünf Ziele zu schiessen, und jeder Fehlschuss führt zu einer 5-Sekunden-Strafe. Das Gewehr muss geladen und die Hülse nach jedem Schuss ausgestossen werden. Ziehen Sie den Joystick **ZURÜCK**, um die Gewehrkammer zu öffnen. Schieben Sie den Joystick nach **VORN**, um die Hülse zu laden. Drücken sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire) um zu schiessen. Wiederholen Sie den Vorgang für den nächsten Schuss. Die Herzschlagrate des Skilaufers beeinflusst die Genauigkeit – also, beruhigen Sie sich und zielen Sie sorgfaltig und genau, bevor Sie schiessen!
- Der Gewinner, oder derjenige der eine hohe Punktzahl erreicht, ist der Skiläufer mit der schnellsten Gesamtzeit.

BOBFAHREN

- Drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire), um das Rennen zu starten.
- Bewegen Sie Ihren Joystick nach **LINKS** und **RECHTS** um Ihren Schlitten zu lenken.

HINWEISE: Steuern Sie eisern! Um zu vermeiden, Daß Sie in den Kurven um – kippen, versuchen Sie, dem Sog der Zentrifugalkraft zuvorzukommen, indem Sie eisern in die entgegengesetzte Richtung steuern.

BEWERTUNG

SIEGEREHUNG

Nach jeder Disziplin, werden die Namen, Länder und Punktezahlen aller Teilnehmer in der Reihenfolge aufgeführt, in der sie plaziert wurden. Der Name des Goldmedaillen-Gewinners erscheint oben auf dem Bildschirm und die Nationalhymne ihres oder seines Landes wird gespielt.

MEISTEREHRUNG

Wenn Spieler an allen WINTERSPIEL-Disziplinen teilnehmen, wird ein Grossmeister de Spiele auf Grund der ihm zuerkannten Punkteanzahl, gewählt.

GOLDMEDAILLE	–5 Punkte
SILBERMEDAILLE	–3 Punkte
BRONZEMEDAILLE	–1 Punkt

Die Punkte werden zusammengezählt, nachdem alle Disziplinen beendet worden sind und der Spieler mit den meisten Punkten wird als Grosser Meister geehrt. Diese Zeremonie findet nach der Siegerehrung für die letzte Disziplin statt.

© 1984 EPYX Inc. Alle Rechte Vorbehalten. Lizenziert von KIXX.

WINTER GAMES™

OBBIETTIVI

"GIOCHI INVERNALI" sfida le tue abilità antagonistiche con una serie di competizioni atletiche da 1 a 4 giocatori (da 1 a 8 per CBM 64/128). Puoi prendere parte in sette eventi – Salto, Slittino, Pattinaggio Artistico, Pattinaggio di Velocità, Sci Acrobatico, Pattinaggio Libero e Biathlon (sci di fondo e tiro a segno combinati). Allenati in ognuna di queste discipline se vuoi cavartela con destrezza.

WINTER GAMES provvede ai giudici, mantiene i punteggi e assegna medaglie ai vincitori – ORO, ARGENTO e BRONZO. Se stabilisci un "Record Mondiale" il tuo nome sarà memorizzato e apparirà sullo "Schermo dei Record Mondiali."

AVVIAMENTO

CBM 64/128 A CASSETTA:

Caricamento: Premere i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP** contemporaneamente. Premere **PLAY** sul registratore. Premere **FIRE** quando il titolo di testa ha caricato sullo schermo per iniziare la Cerimonia di Apertura.
Per uscire dalla Cerimonia di Apertura premere ancora **FIRE**. Tenere **PLAY** premuto durante il gioco.
Gli eventi non possono essere caricati separatamente, ma devono essere caricati in sequenza.
Premere i tasti **RUN/STOP** e **RESTORE** per interrompere il gioco in qualsiasi punto e riportare sullo schermo la lista iniziale. Riavvolgere il nastro prima di scegliere opzione 1 o 2.

CBM 64/128 A DISCO:

Battere **LOAD "*", 8, 1** e premere **RETURN**. Il gioco si caricherà e funzionerà automaticamente. Con CBM128 giocare usando la modalita CBM64.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE:

Vi sono tre eventi sul lato 1 e quattro eventi sul lato 2. Ogni lato ha punteggi indipendenti e i risultati su entrambi i lati non vengono riportati.
Caricamento: Batterè **LOAD ""** e premere **ENTER.**
Premere **PLAY** sul registratore. Kempston, Cursore e Joystick Sinclair Interface II sono compatibili a questa versione. Il Joystick è particolarmente consigliato.
Premere **FIRE** quando il titolo di testa ha caricato sullo schermo per iniziare la Cerimonia di Apertura. Premere **FIRE** per uscirne. Tenere **PLAY** premuto sul registratore durante il gioco.
Gli eventi non possono essere caricati separatamente, ma devono essere caricati in sequenza.

AMSTRAD CPC A CASSETTA:

Tutti gli eventi si caricano in coppia su un solo lato della cassetta, tranne l'ultimo evento.
Le coppie sono:
1. Slittino e Sci acrobatico, 2. Pattinaggio a velocità e Salto, 3. Pattinaggio Artistico e Pattinaggio Libero, 4. Biathlon.
Per caricare ognuna delle coppie premere **CTRL** e **ENTER** piccolo.
Premere **PLAY** sul registratore.

INIZIO GIOCO

La lista iniziale ti offre delle scelte. Per selezionarle:

CBM 64/128:

Usare il Joystick per muovere il cursore all'opzione prescelta e quindi premere il tasto **FIRE.**

SPECTRUM/AMSTRAD

Usare Space (tasto spaziatore) per muovere il cursore all'opzione prescelta, quindi premere il tasto **ENTER**.

COMPETIZIONE IN TUTTI GLI EVENTI

CBM 64/128 CASSETTA/DISCO:

Il computer mantiene un riscontro continuo delle medaglie assegnate ad ogni concorrente. Batti il tuo nome e premi **RETURN** per entrarlo in memoria. Scegli il tuo paese muovendo il Joystick e facendo spostare il cursore alla bandiera del paese prescelto, quindi premi il tasto **FIRE**. (per ascoltare l'inno nazionale battere **S**.

Ripeti il procedimento per ogni partecipante (massimo otto) e quando tutti i nomi e tutti i paesi sono stati entrati, premi **RETURN**. Una verifica apparirà sullo schermo. Se tutti i nomi e i paesi sono corretti, seleziona **YES (SI)** con il joystick e premi **FIRE**, o batti **Y**.
Per cancellare nomi e ricominciare seleziona **NO** o batti **N**.

SPECTRUM/AMSTRAD:

Il computer mantiene un riscontro continuo delle medaglie assegnate ad ogni concorrente. Batti il tuo nome sulla tastiera e premi **ENTER**. Ripeti il procedimente per ogni giocatore (massimo quattro). Quando tutti i partecipanti sono stati entrati, premi **ENTER**.

COMPETIZIONE IN UN SOLO EVENTO

Simile alla scelta 1, ma gareggi sono nell'evento prescelto. Usa il joystick (CBM 64/128) o il tasto **SPACE** (Spectrum/Amstrad) per muovere il cursore alla tua scelta, quindi premi **FIRE** (CBM 64/128) o **ENTER** (Spectrum/Amstrad).

ALLENAMENTO IN UN EVENTO

Nessun punteggio o record vengono mantenuti nella fase di allenamento. Usa il Joystick (CBM 64/128) o il tasto **SPACE** (Spectrum/Amstrad) per muovere il cursore alla tua scelta, quindi premi **FIRE** (CBM 64/128) o **ENTER** (Spectrum/Amstrad).

NUMERO DI JOYSTICK

CBM 64/128:
Giocatore 1 – Joystick girato su 1 selezionare 1.
Giocatore 2 – Joystick girato su 2 selezionare 2.
Premere **FIRE** per selezionare 1 o 2.

SPECTRUM:
Se viene selezionato un gioco a un solo partecipante questi può usare qualsiasi joystick.
Se prendono parte più di un giocatore, non è possibile selezionare lo stesso joystick. Ogni giocatore ne deve selezionare uno diverso.
Più di un giocatore può invece selezionare la tastiera.

SLEZIONE NUMERO DI GIOCATORI

(AMSTRAD)
Per fare la selezione premere **SPACE BAR** (tasto spaziatore) all'opzione 4 e premere **ENTER.**

MOSTRA DEI RECORD MONDIALI

(SPECTRUM/CBM 64/128)
Per fare apparire il punteggio più alto registrato in tutti gli eventi con il nome del partecipante. Premere **FIRE** per ritornare alla lista iniziale.

CAMBIO NEL COMANDO DI GIOCO

(AMSTRAD CPC)
Seleziona questa scelta se non hai intenzione di giocare usando il joystick. Ti verrà richiesto di scegliere i tasti per **SINISTRA, DESTRA, SÙ, GIÙ,** e **FUOCO.**

Se ai GIOCHI INVERNALI partecipa più di un concorrente, dovrai definire un altro gruppo di tasti. Il giocatore numero 1 e il numero 3 useranno i tasti selezionati dal giocatore numero 1. Il giocatore numero 2 e il numero 4 useranno i tasti selezionati dal giocatore numero 2.

IMPORTANTE
Se vi è più di un partecipante è importante selezionare dei comandi diversi altrimenti possono verificarsi dei problemi, ad es. nel Pattinaggio di Velocità, dove i partecipanti sono in diretta competizione.

I GIOCHI

PATTINAGGIO ARTISTICO

Il pattinaggio artistico (Programma breve) è un esercizio di un minuto che consiste in sette movimenti obbligatori: l'Avvitamento a Cammello, l'Avvitamento Accovacciato, il Salto Doppio Axel, il Salto Triplo Axel, il Salto Doppio Lutz, il Salto Triplo Lutz, e da Avvitamento a Cammello a Avvitamento Accovacciato. Puoi eseguire questi movimenti in qualsiasi ordine. Ciò che conta è la grazia e lo stile del tuo pattinaggio!

- Premere **FIRE** per iniziare Pattinaggio Artistico.
- Per iniziare un movimento puntare il joystick nella direzione del movimento che vuoi eseguire e premere **FIRE.**
- Per completare un movimento, riportare il joystick al centro e premere **FIRE.**
- Per pattinare all'indietro, portare il joystick al centro e premere **FIRE.**

Lo schema mostra le diverse posizioni con il joystick per i vari movimenti del Pattinaggio Artistico.
Comandi joystick: Pattinaggio Artistico e Pattinaggio Libero



PUNTEGGIO PER PATTINAGGIO ARTISTICO

Comincerai con un punteggio di 0.0. Il migliore punteggio è di 6.0 punti. Tutti i punteggi appaiono in decimi. Non preoccuparti, non puoi scendere a meno di zero punti! Dopo avere completato ogni movimento con successo, il tuo punteggio viene cosi calcolato:

MOVIMENTO	*PUNTI*
Avvitamento a Cammello	.7
Avvitamento Accovacciato	.7
Salto Doppio Axel	.6
Salto Triplo Axel	1.1
Salto Doppio Lutz	.6
Salto Triplo Lutz	1.1
Avvitamento da Cammello a Accovacciato	1.2
Totale	6.0

TOTALE PUNTEGGI DI PENALIZZAZIONE

0.7 punti di penalizzazione per ogni caduta.
0.2 punti di penalizzazione per ogni movimento sgraziato.

N.B.: **(Spectrum)** solo il primo tentativo di ogni movimento completato entro il minuto di tempo limite è calcolato nel punteggio.

PATTINAGGIO LIBERO

Nella gara di Pattinaggio Libero sei tu a scegliere salti e piroette, inventando una tua coreografia al suono della colonna sonora. Hai due minuti per completare il programma.

PUNTEGGIO PER PATTINAGGIO LIBERO

Nel Pattinaggio Libero devi cercare di compiere con successo tre tentativi per ognuno dei sette movimenti di Pattinaggio Artistico. I giudici ti osserveranno attentamente e calcoleranno il tuo punteggio massimo in base al numero di cadute e di movimenti sgraziati nella tua coreografia. Completa tre tentativi di quanti più movimenti difficili ti è possibile nei due minuti di tempo limite, per assicurarti un punteggio il più alto possibile.

PUNTEGGIO PER PATTINAGGIO LIBERO

MOVIMENTO	PUNTI PER TENTATIVO
Avvitamento a Cammello	.3
Avvitamento Accovacciato (1.8 massimo punteggio)	.3
da Avvitamento a Cammello a Avvitamento Accovacciato (1.5 massimo punteggio	.5
Doppio Salto Lutz	.2
Doppio Salto Axel (1.2 massimo punteggio)	.2
Salto Triplo Axel	.4
Salto Triplo Lutz (2.4 punteggio massimo)	.4
Totale (6.0 massimo punteggio totale)	6.9

PENALIZZAZIONI TOTALI E MASSIME

PENALIZZAZIONE	TOTALE	MASSIMA
caduta	–.5	–.2
movimento sgraziato	–.2	–.5

NOTA: nessuna penalizzazione per il non completamento di tutti e sette i movimenti.

Esempio:			
il tuo punteggio totale:	6.9	Massimo:	6.0
1 caduta	–.5		–.2
2 movimenti sgraziati	–.4		–1.0
totale	6.0	Punteggio Finale	5.7

N.B.: Solo i movimenti completati entro i due minuti di tempo limite sono calcolati nel punteggio.

I tentativi saranno aggiunti al tuo punteggio solo se saranno terminati con successo.

PATTINAGGIO DI VELOCITÀ

Nel pattinaggio di velocità i due concorrenti pattinano fianco a fianco in corsie separate e il più veloce possibile!

- Quando PRESS YOUR BUTTON (PREMI IL TUO TASTO) appare su una delle due metà dello schermo, il giocatore il cui nome appare su quella parte dello schermo, deve premere **FIRE** sul joystick.
  Il giocatore seguente deve fare altrettanto.
  Questo da inizio al conto alla rovescia.
- Quando il conto alla rovescia raggiune il GO (VIA), inizia a pattinare muovendo il joystick a **DESTRA** e **SINISTRA** per muovere le gambe del pattinatore.
  Il trucco sta nel muovere le gambe avanti e indietro ritmicamente, come nel vero pattinaggio.
- Continua a pattinare muovendo il joystick **AVANTI** e **INDIETRO** a colpi ritmici per muovere le gambe del tuo pattinatore. Aument il tuo ritmo gradualmente per guadagnare velocità – e METTICELA TUTTA!
- Il concorrente con il tempo migliore vince la gara.
- Quando la gara è terminata premere **FIRE** per passare all'evento successivo.

PATTINAGGIO ACROBATICO

- Premi **FIRE** per cominciare il salto.
- Muovi il Joystick in una di queste sei direzioni per cominciare il movimento



- Per fare un movimento dopo l'altro, muovere il joystick mentre l'acrobata è sospeso a mezz'aria – il tuo tempismo è cruciale.
- Per cominciare un nuovo movimento o interromperne uno già intrapreso, muovere il joystick alla posizione centrale **(TERRA).**
- Mantenere il movimenti (tranne le capriole) fino a quando hai deciso il movimento successivo.
- Assumi la posizione di atterraggio prima di toccare terra – altrimenti potresti cadere!

PUNTEGGI

Il punteggio è basato sia sullo stile che sulla difficoltà e appare sullo schermo dopo ogni atterraggio. Il massimo è 10 punti.

LA DIFFICOLTÀ è giudicata dal numero di manovre effettuate a mezz'aria. Ogni combinazione di movimenti può essere unita assieme per raggiungere il punteggio massimo di dieci punti. Combinazioni di movimenti diversi valgono per il numero di punti maggiore.
Punti saranno dedotti per movimenti sgraziati.
Stai attento: se cadi non ti verranno assegnati punti.

ACROBAZIE	PUNTI	ACROBAZIE	PUNTI
1 Acrobazia	6.3	2 Acrobazie (diverse)	9.6
1 Capriola	7.2	1 Acrob. +1 capriola	10.0
2 Acrob. (uguali)	8.7	2 Capriole (diverse)	10.0
2 Capriole (uguali)	9.2		

- 1.4 punti di penalizzazione per movimenti sgraziati.

N.B.: Solo il primo tentativo di ogni movimento completato entro un miuto viene calcolato nel punteggio.

SALTO

- Premi il tasto **FIRE** per cominciare.
- Quando raggiungi il punto di decollo, premi **FIRE.**
- A mezz'aria, fai attenzione all'angolo in alto a destra sullo schermo, dove vengono riportati i tuoi errori. Correggili subito per ottenere il massimo di punti per stile e distanza.
- Se le tue ginocchia sono PIEGATE muovi il joystick in **su** per correggerle.
- Se sei TROPPO IN AVANTI muovi il joystick a **SINISTRA.**
- Se sei TROPPO ALL'INDIETRO, muovi il joystick a **DESTRA.**
- Se hai gli SCI INCROCIATI, muovi il joystick in **GIÙ.**
- Se non correggi i tuoi difetti con tempestività, i tuoi capricci da sciatore selvaggio causeranno mancanza di aerodinamicità e ti faranno perdere punti per lo stile.

Il punteggio per il salto è basato su distanza e stile.

DISTANZA: è basata sulla tempestività del decollo e l'aerodinamicità dello sciatore a mezz'aria.

STILE: Otterrai più punti se correggerai velocemente i tuoi difetti e se non cadi.

PUNTEGGIO:

Il punteggio massimo è calcolato moltiplicando la tua distanza (×) 3 (+) i tuoi punti per lo stile. Un saltatore di tutto rispetto può fare un salto di circa 60 metri e 20 punti di stile per un totale di 200 punti.

BIATHLON

- Premere **FIRE** per cominciare lo sci di fondo.
- Muovere il joystick a **SINISTRA** e **DESTRA** per muovere le gambe dello sciatore con un passo deciso e ritmico
- Su un TERRENO PIANEGGIANTE mantenere il passo muovendo il joystick **AVANTI** e **INDIETRO.**
- Su un TERRENO IN SALITA muovere il joystick piu velecemente per aumentare la velocità.
- TERRENO IN DISCESA per andare più velocemente fare uso delle racchette. Muovere il Joystick **GIÙ** quando le mani del fondista sono in avanti per ottenere una spinta più efficace giù dalla discesa.
- TIRO A SEGNO: ti saranno assegnati cinque proiettili per sparare a cinque bersagli e per ogni tiro mancato corrispondono cinque secondi di penalizzazione.
  Il fucile deve essere ricaricato e il bossolo deve essere espulso dopo ogni colpo. Muovere il joystick all INDIETRO per aprire la camera di scoppio.
  Muovere il joystick in **AVANTI** per caricare il proiettile.
  Premere **FIRE** per sparare. Ripetere per il colpo seguente.
  Il battito cardiaco dello sciatore può avere effetto sull'accuratezza del tiro – prendi fiato e prendi bene la mira prima di sparare!
- Il vincitore è il fondista con il tempo totale piu veloce.

SLITTINO

- Premi **FIRE** per cominciare la gara.
- Muovi il Joystick a **SINISTRA** e **DESTRA** per guidare lo slittino.

SUGGERIMENTI: Sterza con forza! per evitare di capovolgerti alle curve, cerca di anticipare la spinta della forza centrifuga, sterzando con forza nella direzione opposta.

PUNTEGGIO

Dopo ogni evento i nomi, i paesi e i punteggi di tutti i partecipanti sono elencati in ordine di graduatoria. Il nome del vincitore della Medaglia d'Oro appare in cima allo schermo e viene suonato l'Inno Nazionale.

CERIMONIA DEL CAMPIONE

Se tutti i concorrenti partecipano a tutti i GIOCHI INVERNALI un Campione Supremo viene selezionato in base ai punti ottenuti.

MEDAGLIA D'ORO	–5 punti
MEDAGLIA D'ARGENTO	–3 punti
MEDAGLIA DI BRONZO	–1 punto

Il punteggio viene totalizzato quando tutti gli eventi sono stati completati e il giocatore con il maggiore numero di punti viene nominato Campione Supremo. La cerimonia ha luogo dopo l'assegnazione dei premi per la gara finale.

© 1984 EPYX Inc. Tutti i diritti sono riservati. Su licenza a KIXX Programma protetto da Copyright. È severamente vietata la rivendita e la riproduzione non autorizzata.