



## MOMENT OF TRUTH!

You're athlete at the Winter Games 1988 in Calgary, Alberta, Canada. You're about to move across snow and ice with as much speed, strength, endurance and grace as you muster in the blistery cold. This is the winter portion of the world's foremost amateur sports competition. You'll match your skills against the top athletes from a hundred countries. Be proud. Today you stand among the elite few whose courage and stamina will be tested by these Winter Games. Listen. A fanfare of trumpets sounds as the WINTER GAMES flag is slowly raised. Thousands of white doves are released, symbolically to fly to the countries of the world with the message of peace and the news that the Winter Games have begun. This is your chance to go for the Gold!

## OBJECTIVES

WINTER GAMES challenges your competitive skills with a series of athletic contests for 1 to 8 players. You can compete in seven challenging winter events-SKI JUMP, Bobsled, Figure Skating, Freestyle Skating, Hot Dog Aerials, Speed Skating and Biathlon (cross-country skiing and rifle shooting).

Practice each event first to hone your skills. Then choose from 18 countries you can represent in the competition, and go for the gold! WINTER GAMES provides judges, keeps scores, and awards medals to the winners-the Gold for first, the Silver for second, and the Bronze for third place. If you break a "World Record," WINTER GAMES will save your name and display it on a special World Records screen. Get ready to give it your best-and remember the motto of the ancient Greek athletes:

CITIUS • ALTIUS • FORTIUS  
"FASTER-HIGHER-STRONGER"

## GETTING STARTED

WINTER GAMES comes on one cassette tape with four events on side 1 and three on side 2.

The two sides contain:

1. Bobsleigh and Hotdog.
- Speed Skating and Ski-jump.
2. Figure Skating and Free Skating.
- Biathlon.

### LOADING INSTRUCTIONS(Cassette)

All sides load individually of each other. Place the desired cassette into the tape recorder and press CTRL and (ENTER).

### LOADING INSTRUCTIONS (Disk)

Set up your Amstrad as shown in the owners manual. Plug your joystick(s) into the joystick port if desired. Insert the WINTER GAMES disk into the drive with Side 1 label facing up. Type RUN "WGAMES" and press (ENTER).

## STARTING PLAY

### OPENING CEREMONY

(Disk version only)

A spectacular opening ceremony welcomes you to WINTER GAMES. An athlete bearing the flaming torch mounts the steps to light the sacred fire that burns night and day throughout the WINTER GAMES. White doves are released over the stadium, to symbolize peace on Earth. Let the games begin!

Press the Space Bar to continue

### HOW TO PLAY

Once the ceremony concludes, a menu screen offers you a choice of six options. To make a selection, press the space bar to run down the menu and then press (ENTER).

#### OPTION 1: COMPETE IN ALL EVENTS

Compete in all seven events (disk), Bobsleigh, Biathlon, Speed Skating, Ski-jump, Figure Skating, Hotdog and Free Skating. The computer keeps a running tally of medals awarded to each player.

To enter your name, type your name on the keyboard and press (ENTER). Repeat entering names for each additional player (up to 4).

#### OPTION 2: COMPETE IN ONE EVENT

Similar to option 1, but you only compete in the event you select.

To choose which event you wish to compete in, press the space bar until your event is highlighted and then press (ENTER).

#### OPTION 3: PRACTICE ONE EVENT

No scores or records are kept during practice rounds.

To choose which event you wish to practice in, press the space bar until your event is highlighted and then press (ENTER).

#### OPTION 4: SELECT NUMBER OF PLAYER (X)

To select a number of players, press the space bar to option 4 and press (ENTER). This will increment the number of players and display it in brackets at the far right of option 4. If the number four is in the brackets and this option is chosen, the number of players will go back to one.

#### OPTION 5: CHANGE GAME CONTROLS

When this option is chosen you will be asked for the key of joystick movement you wish to represent as LEFT. At this point you should press the key for left. If you are using a joystick then you should move the joystick left. Then you will be asked for RIGHT, DOWN, UP and FIRE. If there is more than one player you must define the second set of game controls. This is done by first selecting the number of players and then entering option 5. After changing player 1's controls you will then be asked for player 2's controls.

#### DEFAULT KEYS

Left	Right	Down	Up	Fire
Player 1: E	R	A	Q	Z
Player 2: P		K	I	

#### IMPORTANT

If you are wanting to play with a joystick you must enter option 5 to define the joystick controls before you play.

#### OPTION 6: SEE WORLD RECORDS

This displays the highest score recorded in all events, with the name of the player who achieved each world record.

#### OPTION 7: SEE OPENING CEREMONIES (Disk only)

Repeats the opening ceremonies.

## 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 button 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 button.
- TO COMPLETE a movement, center the joystick and press the FIRE button.
- TO SKATE BACKWARD, center the joystick and press the FIRE button.

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

Joystick Controls: Figure Skating and Free Skating



#### FIGURE SKATING TIPS:

AWKWARD: A movement will be judged as elegant or awkward, depending on when you press the FIRE button. If you're skating forward and "trigger" a jump when the skater's legs are in open stride, the jump will be perfect. If the skater's legs are closed, the jump will be awkward. The opposite is true if you're skating backwards: trigger the jump when the skater's legs are closed and the jump will be perfect. Practice makes perfect, so keep trying!

FORWARD SKATING performers can do a Double or Triple Axel Jump or turn around and begin skating backwards. Remember: Be skating forwards when time runs out-if you're skating backwards you'll fall down! BACKWARD SKATING athletes can do a Double or Triple Lutz Jump, a Camel Spin or Sit Spin, or turn around and begin skating forward. When you do SPINS, try to make six rotations. If you turn fewer than six times, your exit will be awkward; more than six turns will make you dizzy you'll fall.

### Don't Fall Down!

You'll fall down if you try to move directly from a jump to a spin, a spin to a jump, a jump to another jump, or a Sit Spin to another Camel Spin. Skate backwards in between movements; skate forwards before you do an Axel Jump.

Camel into Sit Spin: You can move directly from Camel Spin to a Sit Spin-a very elegant combination worth 1.2 points!

Figure Skating Scores

MOVEMENT	POINTS
Camel Spin	.7
Sit Spin	.7
Double Axel Jump	.8
Triple Axel Jump	1.1
Double Lutz	.8
Triple Lutz	1.1
Camel into Sit Spin	1.2
Total Score	6.0

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	.8
Triple Axel Jump	1.1
Double Lutz	.8
Triple Lutz	1.1
Camel into Sit Spin	1.2
Total Score	6.0

- Total Score Penalties:  
.7 Points penalty for each fall.  
.2 Points penalty for each awkward movement.

### 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: Camel Spin, Sit Spin, Double and Triple Axel, Double and Triple Lutz and Camel into Sit Spin. The Judges will watch you closely in this event and calculate your maximum score based upon the number of falls and awkward movements in your routine. A smart performer will complete three attempts of as many difficult movements as possible within the two-minute time limit, to get the highest possible score. You begin with 0 points. The Maximum score (ceiling) you can get is 6.0-no matter how high your total score.

Note: If you successfully complete a fourth attempt at a movement the Judges will not credit your score.

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

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

Speed Skaters can move at 30 miles per hour-much faster than athletic track runners. In fact, Speed Skating champions are the fastest self-propelled human beings over level earth!

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 name appears on that half of the screen must press the joystick FIRE button. 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 skaters legs move back and forth 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 button to begin the next event.

### Hot Dog Aerials

This demonstrations sport tests your guts, grace and precision on skis. Strive for a performance of athletic artistry as you flip through the air in a dazzling series of daredevil.

- Push the FIRE button 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 mid-air-timing is crucial.
- To get out of a move or begin another move push the joystick to the center (LAND) position.
- Hold each movement (except the Flips) until you choose a different move.
- Go into 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 maneuvers 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
1 Stunt	6.3
1 Flip	7.2
2 Stunts (Same)	8.7
2 Flips (Same)	9.2
2 Stunts (Different)	9.6
1 Stunt and 1 Flip	10.0
2 Flips (Different)	10.0

- 1.4 point penalty for each awkward movement.

### Ski Jump

Every gust of wind chills your body as you look down from the top of the jump tower to the runway far below. The judges and spectators look like insects from this height. GO! Your coiled body lurches forward and suddenly you're into another world! You crouch down low, in a tucked position, to accumulate as much speed as possible. At the take-off, you leap out, push up, and lean forward, over the edge of your skis, to reduce wind resistance and increase the length of your jump.

- Press the FIRE button to begin your approach.
- When you reach the takeoff point, press the FIRE button.
- 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 joystick LEFT.
  - TOO FAR BACK, move 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 quickly from faults and don't fall.

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

### Biathlon

Race over a cross-country track on skis with a .22 caliber rifle slung over your shoulder. You have only a few cartridges to fire at the required targets, so steady your sights and develop an eagle eye before you fire away!

- Press the FIRE button 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 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 FORWARDS to load the shell. Push the FIRE button to shoot. Repeat for the next shot. The skier's heart rate affects your 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

Prepare to career down a track of solid ice-while you crouch in a precision-built machine of steel and aluminum. You'll fly around hair-raising turns, then plummet down the bumpy straightaways at speeds exceeding 90 miles per hour!

- Press the FIRE button 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. Watch your speed! The power bar at the bottom of the screen shows how fast you're going. The faster you go, the harder you have to steer to keep plummeting toward the finish.
- Learn the course! An intimate knowledge of the course is important, so you learn the best position to take each corner.
- The winning bobsled's score is based upon the fastest time through the tracks.

### 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

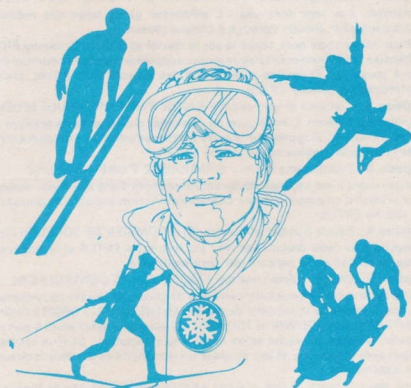
The points are totaled after all events have been completed, and the player with the most points is honored as the Grand Champion. The ceremony takes place after the Awards Ceremony for the final event.

#### WORLD RECORDS

If a world record is achieved in any event, the name of the record-breaking player is saved by the WINTER GAMES program. The records are displayed on the World Records screen. If a new record is set for an event, the previous record is erased and the new information appears in its place.

EDYX  
COMPUTER SOFTWARE

## WINTER GAMES™



### HOW DID WINTER SPORTS BEGIN?

Skating, skiing and sledding began centuries ago as fun and practical ways for people to move across snow and ice.

#### SKIING

The earliest skis may have existed about 4,000 or 5,000 years ago in Scandinavia. Ski bindings were invented in the 1860's by Sondre Norheim, of Mordegal, Norway. Once skiers could slip the toes of their boots into iron pieces, then fasten their heels with straps or springs, they gained much more control of their long wooden skis-and they could move with breathtaking speed. Norwegian emigrants pioneered the sport all over the world.

#### SKATING

Skating began around 1000 B.C. Before the Iron Age, Nordic people made skates from elk, ox and reindeer bones. In fact, anthropologists have discovered bone skates they believe to be at least 20 centuries old. Since the Middle Ages, people have skated on canals in Holland. Ice skating was a very fashionable recreation in the French court in the 1770s, when Marie Antoinette was an avid enthusiast.

#### SLEDDING

Primitive sleds were used for transport before 3,000 B.C. in Northern Europe. The American Indians tied poles together with thongs to carry loads over snow. The thrill of riding a speeding sled down a steep hill caught on in the 1500s in Germany, when people rode toboggans over snowy hillsides. Sledding became a real sport when British and American tourists started racing sleds down snowbound mountain roads in the European Alps in the middle of the 19th Century. Bobsled races developed in the 1860s in Switzerland.

### THE WINTER OLYMPIC GAMES

The first WINTER GAMES were held at Chamonix, France in 1924, when they were accepted as a celebration comparable to the Summer Games and given the official blessing of the International Olympic Committee. Since then, the WINTER GAMES have been held at the following locations:

DATE	PLACE
1924	Chamonix, France
1928	St. Moritz, Switzerland
1932	Lake Placid, New York / USA
1936	Garmisch Partenkirchen, Germany
1948	St. Moritz, Switzerland
1952	Oslo, Norway
1956	Cortina, Italy
1960	Squaw Valley, California / USA
1964	Innsbruck, Austria
1968	Grenoble, France
1972	Sapporo, Japan
1976	Innsbruck, Austria
1980	Lake Placid, New York / USA
1984	Sarajevo, Yugoslavia
1988	Calgary, Ontario

## 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 pouvez 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'Hiver. Écoute, 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 commencé.

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

## DESCRIPTION

**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 libre, 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 pulvérisiez 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 le 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 la haut.

- Tapez : RUN "WGAMES" puis appuyez sur la 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 brierait 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'espace 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'espace pour descendre la liste des choix puis appuyez 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 appuyez la touche ENTER  
- Répétez l'opération pour chaque joueur supplémentaire (le maximum étant de 4 joueurs). Quand tous les noms des joueurs sont entrés, appuyez simplement la touche ENTER.

**Option 2:** Compete in an 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'espace pour descendre la liste des choix puis appuyez sur la touche ENTER.

**Option 3:** Practise one event / S'ENTRAINEE E UNE DISCIPLINE  
Aucun score n'est sauvegardé durant les séances d'entraînement. Appuyez sur la barre d'espace pour descendre la liste des choix puis appuyez sur la touche ENTER.

**Option 4:** Select number of players (X) / COMBIEN DE JOUEURS (X)  
Sélectionnez cette option, appuyez sur la touche ENTER et le nombre de joueur (affiché entre parenthèses) 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, appuyez la touche selon le tableau ci-dessous. Si vous souhaitez jouer avec la manette de jeu, appuyez 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	J	

**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 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 les 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 correspondant à la figure que vous voulez effectuer, et appuyez 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.

Voici les figures de patinage, et les positions de manette correspondantes :  
Contrôles manettes : identique pour patinage figures libres et patinage figures imposées.

### PIROUETTE HORIZONTALE



## REGLES POUR L'ÉVOLUTION

**QUALITÉ:** 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. Si les jambes du patineur sont rapprochées, le saut sera mal exécuté. L'inverse est vrai quand vous patinez en arrière: déclenchez le saut lorsque les jambes du patineur sont serrées, et 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 maladroite. 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 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
Pénalités	
Pirouette horizontale liée à une pirouette assise	0,2 points de pénalité par chute.
Score total	1,2 0,2 points de pénalité pour chaque 0,6 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 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 votre programme. Un excellent exécutant effectuera trois fois le plus possibles 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 comptent pas le points relatifs à ce mouvement.

## BÂREME DE NOTATION POINTS POUR CHAQUE MOUVEMENT

MOUVEMENT	POINTS	ESSAI RÉUSSI	
Pirouette horizontale	0,3		
Pirouette assise	0,3		
(1,8 point maximum)			
Pirouette horizontale liée à une Pirouette assise	0,5		
(1,5 point maximum)			
Double Lutz	0,2		
Double Axel	0,2		
(1,2 point maximum)			
Triple Axel	0,4		
Triple Lutz	0,4		
(2,4 points maximum)			
Total	6,9		
(note plafond : 6,0)			
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 maladreses	-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 manœuvrant 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 manœuvrant 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 foncez vers la victoire !

● Le patineur qui a exécuté le meilleur temps est le vainqueur.

● Lorsque la course est finie, appuyez 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.

● Manœuvrez la manette de jeu dans une de ces six positions pour exécuter un mouvement:



● Pour enchaîner deux mouvements, manœuvrer 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)	7,7
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 saute les rafales vous font frissonner, vous

ajetez un regard sur la piste, loin en bas. Les juges et le public sont minuscules sur cette hauteur. Go l'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 vous fautes. Corrigez immédiatement ces fautes pour obtenir le maximum de points de style et pour parcourir le plus de distance.

● Si vous 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 visiez soigneusement avant de tirer !

● Pressez le bouton de feu pour commencer le parcours.

● Manœuvrez 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 coeur 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 visiez posément avant d'appuyer sur la détente !

● La 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 160km/h !

● Pressez le bouton de feu pour commencer la course.

● Manœuvrez 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 manœuvrant 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 à 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'ancien performance est effacée et la nouvelle est affichée à la place.

## COMMENT LES SPORTS D'HIVER ONT-ILS COMMENCÉ ?

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 Norheim qui habitait Mordedal 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 folles 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 qui furent évalués 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 ensembles 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 XIE 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 XIXE 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.