



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 bialery 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 it, 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 Bathion (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, game 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

LOADING INSTRUCTIONS:

- Sit up your Commodore 64/128 as shown in the Owner's Manual.
- Remove all disks from the drives.
- Plug your joystick into Port 2. If you're using two joysticks, plug the second joystick into Port 1.
- Turn the computer and disk drive ON.
- Insert the WINTER GAMES disk into the disk drive, with the Side 1 label facing UP, and the oval cutout pointing towards the back.
- Type LOAD ***.8,1 and press the RETURN key.
- Commodore 128: Set system to C-64 Mode.

To use the EPYX FAST LOAD Cartridge:

- Set up your Commodore 64/128 as shown in the Owner's Manual.
- Insert the FAST LOAD Cartridge into the cartridge slot of your computer. Commodore 128: FAST LOAD Cartridge automatically sets system to C-64 Mode.
- Plug your joystick into Port 2. If you're using joysticks, plug the second one into Port 1.
- Turn the computer and disk drive ON.
- Insert the WINTER GAMES disk into the disk drive, with the Side 1 label facing UP, and the oval cutout pointing toward the back.
- Press the C- (Commodore) key and the RUN/STOP key to load the program.

STARTING PLAY

OPENING CEREMONY

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!

HOW TO PLAY

Once the opening ceremony concludes, a menu screen offers you a choice of six options. To make a selection, use your joystick to move the cursor to choice, then press the FIRE button.

OPTION 1: Compete in All Events

Compete in all seven events, in this order: Ski Jump, Bobsled, Figure Skating, Hot Dog Aerials, Freestyle Skating, Speed Skating and Bathion. The computer keeps a running tally of medals awarded to each player.

- To enter your name, type your name on the keyboard and press RETURN.
- To choose your country, use the joystick to move the cursor to the flag of your choice, then press the FIRE button to select that country. (To listen to the country's anthem, type S.)
- Repeat name and country selection for each additional player (up the eight). When all players' names and countries are entered, press RETURN.
- A verification screen appears. If all names and countries are correct, select YES with the joystick and press the FIRE button, or type Y. To delete names and start again, select NO or type N.

OPTION 2: Compete in One Event

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

- Use the joystick to choose the event, then press the FIRE button. (Or type the key matching the events number.)

OPTION 3: Practice One Events:

No scores are kept during practice rounds. Move the joystick to choose the event, then press the FIRE button. (Or type the key matching the event number.)

OPTION 4: Number of Joysticks

For one player, plug your joystick into Port 2 and select 1.

For two or more players, plug both joysticks in and select 2.

- Select 1 or 2 by pressing the FIRE button. (Or type 1 or 2.)

OPTION 5 - See World Records

Display the highest score recorded in all events, with the name and country of the player who achieved each world record.

- Press the FIRE button to return to the menu.

OPTION 6: Opening Ceremonies

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

CAMEL SPIN	DOUBLE LUTZ JUMP	DOUBLE AXEL JUMP
SKATE BACKWARD	SKATE BACKWARD	SKATE BACKWARD
TRIPLE LUTZ JUMP	SIT SPIN	TRIPLE AXEL JUMP

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 "triggr" a jump when the skater's legs are in an 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 SPINS. 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

You begin with a score of 0.0. The best score is 6.0. All scores are displayed in tenths. And don't worry—your score can't go below 0 points.

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 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 the 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.

FREE SKATING SCORES

MOVEMENT	POINTS
Camel Spin	.7
Sit Spin	.7
(1.8 points maximum)	
Camel into Sit Spin	.3
(1.5 points maximum)	
Double Lutz Jump	.5
Double Axel Jump	.2
(1.4 points maximum)	
Triple Axel Jump	.4
Triple Lutz Jump	.4
(2.4 points maximum)	
Total	6.8

TOTAL AND MAXIMUM SCORE PENALTIES

PENALTY	TOTAL	MAXIMUM
Fall	-.5	-.2
Award	-.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 Awards	-.4
	Your Final
Total	Score ► 5.7

CREDITS: Only the movements completed within the two-minute 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 ever 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 up 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.

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

BACK FLIP	LAND	BACK SCRATCH
FORWARD FLIP	FORWARD FLIP	FORWARD FLIP
MULE KICK		SWAN

- To do one movement after another, move the joystick when the Hot Dog Skier is mid-air—timing is crucial.
- To make 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 launches 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.
 - KINKS 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.

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 FORWARD 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 careen 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.

CONTINUING PLAY

To restart WINTER GAMES at any time, press RUN/STOP and RESTORE at the same time. The program will return to the main menu. You may be instructed to turn over your disk at this time.

HOW DID WINTER SPORTS BEGIN?

Swing, skating 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 Nordheim, 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 sleds—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 transportation before 3,000 B.C. in Northern Europe. The American Indians tied poles together with birch 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 1880s 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	Oso, Norway
1956	Cortina, Italy
1960	Square Valley, California / USA
1964	Innsbruck, Austria
1968	Grenoble, France
1972	Sapporo, Japan
1976	Innsbruck, Austria
1980	Lake Placid, New York / USA
1984	Sarajevo, Jugoslavia
1988	Calgary, Ontario

EPYX
COMPUTER SOFTWARE

WINTER GAMES





DER GROSSE TAG IST GEKOMMEN!

Sie nehmen als Athlet an den Olympischen Winterspielen 1988 in Calgary, Alberta/Canada teil. Sie müssen sich mit Schnelligkeit, Kraft, Ausdauer und Mut durch Schnee und über Eis bewegen. Dies ist der wichtigste Teil der weltweit am stärksten besetzten Amateurwettkämpfe. Sie müssen Ihr Letztes geben, um es mit den Spitzenathleten aus hundert Nationen aufnehmen zu können.

Sie dürfen stolz auf sich sein! Sie gehören zu den Eissportarten, deren Mut und Ausdauer bei diesem winterlichen Turnier getestet wird. Eine Trompetenarie erklingt, während die Flagge der olympischen Winterspiele gehißt wird. Tausende von weissen Tauben werden aufgelassen, die symbolisch die Friedensbotschaft in alle Länder der Erde tragen sollen, daß die olympischen Winterspiele begonnen haben. Von nun an haben Sie es in der Hand, die Goldmedaillen zu erringen.

ALLGEMEINES

WINTER GAMES fordert das Wettkampfsystem in einer Reihe athletischer Sportarten für 1 bis 8 Sportler heraus. Sie können in sieben verschiedenen Wintersportarten antreten: Skispringen, Bobfahren, Eiskunstlauf - Kurzprogramm und Kür, Skisport, Eisschnelllauf und Biathlon. Trainieren Sie zunächst in allen Disziplinen. Wählen Sie erst danach eine von 18 Nationen, die Sie in den Wettkämpfen auf dem Weg zum Gold vertreten wollen. WINTER GAMES beachtet die Regeln, speichert die Leistungen und verteilt die Medaillen - Gold für den Sieger, Silber für den Zweitplatzierten und Bronze für den dritten jeder Disziplin. Wenn Sie einen Weltrekord brechen, speichert das Programm Ihren Namen und gibt den Rekord auf einer besonderen Weltrekord-Tafel aus. Geben Sie Ihr bestes, und verlassen Sie getreu dem Motto der alten Athleten:

CITIUS - ALTIUS - FORTIUS
-SCHNELLER - HÖHER - STÄRKER-

LADANWEISUNG

DISKETTENBETRIEB:

- Stellen Sie sicher, daß Ihr Commodore 64/128 richtig angeschlossen ist und sich keine Diskette mehr in Laufwerk befindet.
- Schließen Sie Ihren Joystick in Port 2 an. Wenn Sie zwei Joysticks benutzen, schließen Sie den zweiten in Port 1 an.
- Schalten Sie den Computer und Diskettenlaufwerk ein.
- Legen Sie die WINTER GAMES-Diskette mit der Seite 1 nach oben in das Laufwerk.
- Geben Sie nun LOAD "****.1", ein, und drücken Sie RETURN. Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet.
- Wenn Sie einen Commodore 128 besitzen, schalten Sie bitte auf den C 64-Modus um.

KASSETTENBETRIEB:

Beim erstmaligen Laden muß die Kassette mit dem Etikett nach oben in den Rekorder gelegt werden. Die Sportarten sind auf beide Kassettenseiten verteilt. Das Programm fordert Sie rechtzeitig zum Wenden der Kassette auf. Da die Programmteile sequentiell abgespeichert sind, müssen Sie das Band ggf. hin und herspulen, um die jeweils gewünschte Disziplin zu laden. Um längere Suchen zu vermeiden, sollten Sie, nachdem das Haupt-Menü geladen ist, das Bandzählwerk auf "0" stellen und von dort an die Bandzahlen notieren, an denen jeweils eine Disziplin beginnt. Die Reihenfolge der Sportarten ergibt sich aus dem Menü. Legen Sie also die Kassette mit dem Etikett nach oben in den Rekorder, und drücken Sie SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig. WINTER GAMES wird nun geladen und meldet sich danach automatisch mit dem Haupt-Menü.

SPIELBEGINN

ERÖFFNUNGSZEREMONIE

Eine großartige Eröffnungszeremonie heißt Sie zu den Winterspielen herzlich willkommen. Ein Athlet kommt mit einer Flagel in das Stadion und entzündet das olympische Feuer, daß von nun an Tag und Nacht während der olympischen Winterspiele brennt. Weiße Tauben werden aufgelassen, um den Frieden auf Erden zu symbolisieren.

DAS MENÜ

Nachdem die Eröffnungszeremonie beendet ist, bietet Ihnen ein Menü sechs Optionen. Wählen Sie den gewünschten Menü-Punkt mit dem Joystick an und schließen Sie Ihre Wahl durch Druck auf den Feuerknopf ab.

Option 1 - Start in allen Disziplinen:

Sie starten in allen 7 Disziplinen in folgender Reihenfolge: Skispringen, Bobfahren, Eiskunstlauf - Kurzprogramm, Skisport, Eiskunstlauf - Kür, Eisschnelllauf und Biathlon. Der Computer führt in dieser Option einen Medallenspiegel für alle Mitspieler.

- Geben Sie Ihren Namen über die Tastatur ein und drücken Sie RETURN.
- Wählen Sie nun mit dem Joystick Ihre Nation aus, und drücken den Feuerknopf. Um die Nationalhymne des Landes hören zu können, müssen Sie S drücken. Wiederholen Sie diese Eingaben für jeden Mitspieler und drücken Sie abschließend noch einmal RETURN.
- Danach erscheint eine Anzeige, auf der alle eingegangenen Namen und Nationen noch einmal verglichen werden können. Wenn alles korrekt ist, wählen Sie mit dem Joystick YES und drücken den Feuerknopf. Ist Ihnen ein Fehler unterlaufen, wählen Sie NO. Sie können auch, anstatt mit dem Joystick zu wählen, Y oder N über die Tastatur eingeben.

Option 2 - In einer Disziplin starten:
Es sind die gleichen Daten wie in Option 1 einzugeben. Zusätzlich muß mit dem Joystick die gewünschte Sportart ausgewählt werden. Danach ist der Feuerknopf zu drücken. Sie können die jeweilige Disziplin auch über die dazugehörige Zifferntaste auswählen.

Option 3 - eine Disziplin trainieren:
In diesem Modus werden keine Punkte und Medaillen vergeben. Wählen Sie, wie in Option 2 beschrieben, die gewünschte Sportart an.

Option 4 - Anzahl der Joysticks:
Für einen Spieler ist die 1 anzuwählen (oder einzugeben) und der Joystick in Port 2 anzuschließen. Es ist zwei oder mehr System kann der zweite Joystick in Port 1 angeschlossen werden. Es ist dann "2" zu wählen oder einzugeben.

Option 5 - Weltrekord-Tafel:
Die Weltrekord-Tafel zeigt die besten Ergebnisse in allen Disziplinen mit dem Namen und der Nation des Weltrekordlers. Durch Druck auf den Feuerknopf kehren Sie ins Menü zurück.

Option 6 - Eröffnungszeremonie:
Die Eröffnungszeremonie wird noch einmal gezeigt.

DIE DISZIPLINEN

Eiskunstlauf - Kurzprogramm

Dies ist eine einminütige Eiskunstlaufkurzprogramm mit sieben Pflichtelementen: Pirouette, Sitzpirouette, Doppel-Lutz, dreifacher Axel, Doppel-Lutz, dreifacher Lutz und die Pirouette die in eine Sitzpirouette übergeht. Die Reihenfolge der Elemente ist in Ihr Ermessen gestellt. Annut und Ausführung der Kurzkür ist für die Wertung entscheidend.

- Mit dem Feuerknopf beginnen Sie das Kurzprogramm.
 - Um eine Figur zu laufen, drücken Sie den Joystick in die entsprechende Richtung. Zur Ausatmung drücken Sie den Feuerknopf.
 - Wenn sich der Joystick in der mittleren Stellung befindet, laufen Sie nach Druck auf den Feuerknopf rückwärts.
- Die sieben Elemente werden also bei folgenden Joystickposition ausgeführt (Feuerknopf nicht vergessen).

PIROUETTE	DOPEL-LUTZ	DOPEL-AXEL
RÜCKWÄRTS	RÜCKWÄRTS	VORWÄRTS
DREIFACHER LUTZ	SITZ-PIROUETTE	DREIFACHER AXEL

EISLAUFTIPS:
Die Auswirkung eines Elementes kann elegant oder ungeschickt wirken, je nach dem, wann Sie den Feuerknopf drücken. Wenn Sie vorwärts laufen und einen Sprung ausführen, während der Schritt des Läufers geöffnet ist, wird der Sprung perfekt. Wenn der Läufer die Beine geschlossen hält, wirkt der Sprung ungeschickt. Wenn Sie rückwärts laufen, gilt genau das Gegenteil. Hier empfiehlt es sich, den Sprung bei geschlossenen Beinen auszuführen. Es gilt das Sprichwort: Übung macht den Meister!

Laufen Sie vorwärts, wenn Sie einen doppelten oder dreifachen Axel springen wollen. Drehen Sie dann um, und laufen Sie rückwärts weiter. Achten Sie darauf, daß Sie am Ende der Laufzeit wieder vorwärts laufen, da Sie sonst fallen. Wenn Sie rückwärts laufen, können Sie eine Pirouette drehen, oder einen doppelten oder dreifachen Lutz springen. Danach können Sie wieder umdrehen und wieder vorwärts laufen.

Versuchen Sie bei den Pirouetten 6 Umdrehungen auszuführen. Weniger als 6 Umdrehungen wirken ungeschickt, mehr Umdrehungen machen Sie schwindelig, und Sie stürzen. Stürze sollten Sie vermeiden! Sie fallen unwirgerlich hin, wenn Sie übergangslos aus einem Sprung in eine Pirouette, aus einem Sprung in einen anderen Sprung oder aus einer Sitzpirouette in eine andere Pirouette übergehen wollen. Laufen Sie zwischen den einzelnen Elementen rückwärts. Laufen Sie vorwärts, wenn Sie einen Axel springen wollen. Wenn Sie aus einer Pirouette in eine Sitzpirouette übergehen, was sehr elegant aussieht, erhalten Sie 1,2 Punkte. Sie beginnen mit 0 Punkten. Die höchste erreichbare Wertung beträgt 6 Punkte. Alle Werte werden in Zehnteln angezeigt. Wenn Sie das Kurzprogramm erfolgreich absolviert haben, könnte die Wertung folgendermaßen aussehen:

ELEMENT	PUNKTE
Pirouette	0,7
Sitzpirouette	0,7
Doppel-axel	0,6
dreifacher Axel	1,1
Doppel-Lutz	0,6
dreifacher Lutz	1,1
Pirouette übergehend in Sitzpirouette	1,2
Gesamtpunktzahl	6,0

- Strafpunkte: 0,7 Strafpunkte je Sturz
0,2 Strafpunkte ungeschickte Ausführung

Eiskunstlauf - Kür

Im Kürprogramm können Sie Ihre Sprünge und Pirouetten frei wählen und in eine eigene Choreographie einbauen. Sie haben zwei Minuten Zeit.

Versuchen Sie drei Eiskunstlauf-Elemente (s.o.) erfolgreich auszuführen. Die Jury wird Sie sehr genau beobachten und Ihre maximale Punktzahl ermitteln. Die Wertung basiert auf der Anzahl der Stürze und ungeschickt ausgeführten Elemente. Der routinierte Eiskunstläufer wird also versuchen, drei schwierige - also hoch zu bewertende - Elemente so oft wie möglich in den zwei Minuten auszuführen, um so die höchstmögliche Punktzahl zu erringen.

Sie beginnen bei 0 Punkten. Der Höchstwert beträgt 6,0 Punkte, egal wie hoch sich Ihre Gesamtpunktzahl anhand der Elemente beläuft.

Wenn Sie ein viertes Element erfolgreich ausgeführt haben, wird es dennoch nicht Ihrem Punktelkonto gutgeschrieben. Es werden nur die im Zeitlimit fertig ausgeführten Elemente bewertet. Die Elemente werden nur dann bewertet, wenn Sie erfolgreich abgeschlossen wurden.

BEISPIEL EINER KÜRBEWERTUNG

ELEMENT	PUNKTE
Pirouette	0,3
Sitzpirouette	0,3
(maximal 1,8 Punkte)	
Pirouette übergehend in Sitzpirouette	0,5
(maximal 1,5 Punkte)	
Doppel-Lutz	0,2
Doppel-Axel	0,2
(maximal 2,4 Punkte)	
dreifacher Lutz	0,4
dreifacher Axel	0,4
(maximal 2,4 Punkte)	
Gesamt	6,9

GESAMT- UND MAXIMUM-STRAFPUNKTE:

FEHLER	GESAMT	MAXIMUM
Sturz	- 0,5	- 0,20
ungeschickte Ausf. fehlende Elemente	- 0,2	- 0,05
Gesamtpunktzahl:	6,9	Maximale: 6,0
1 Sturz:	- 0,5	- 0,2
2 x ungeschickt:	- 0,4	- 0,1
	6,0	Endstand: 5,7

Eisschnelllauf

Eisschnellläufer erreichen Spitzgeschwindigkeiten von ca. 30 Meilen/Std. - schneller als ein Kurzstreckenläufer auf der Aschenbahn. Beim Eisschnelllauf fahren zwei Sportler direkt nebeneinander in getrennten Bahnen, so schnell sie können.

- Mit "PRESS YOUR BUTTON" einer Bildschirmhilfe fordert das Programm den Spieler auf, dessen Name in dieser Hälfte ausgegeben wird, den Feuerknopf zu drücken. Der direkte Gegner drückt ebenfalls den Feuerknopf (nur bei 2 Joysticks), und der Countdown beginnt.
- Wenn das Kommando GO erreicht ist, beginnen Sie zu laufen, indem Sie die Beine des Läufers mit Rechts-Links-Bewegungen des Joysticks in Gang setzen. Die Schwierigkeit bei der Sache ist, die Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen der Beine wie beim richtigen Eislaufen nachzuahmen.
- Laufen Sie weiter, indem Sie den Joystick rhythmisch bewegen, wie ein Eisschnellläufer seine Beine, um in einen gleichmäßigen Takt zu kommen, damit er ein hohes Tempo erreicht.

Skisportistik

Dieser Sportart zeigt, wie gut und sicher Sie mit Ihrem Ski umgehen können und wie Ihre Körper beherrschen.

- Der Sprung wird mit dem Feuerknopf gestartet
- Wenn Sie den Joystick in eine dieser Richtungen drücken, wird das entsprechende Element vorgelüht.

ENTE	SCHWALBE
SCHWALBE RÜCKWÄRTS	LANDEN
ESELERITT	FLIP VORWÄRTS
	SCHWAN

- Um ein Element nach dem anderen auszuführen, bewegen Sie den Joystick, während sich der Skifahrer in der Luft befindet. Das exakte Timing entscheidet.
- Um ein Element zu beenden, oder ein neues zu beginnen, muß der Joystick zunächst in die mittlere Position gebracht werden.
- Mit Ausnahme der Flips können Sie jedes Element so lange halten bis Sie ein anderes Element beginnen wollen.
- Bei den Flips werden die Schenkel berührt, müssen Sie den Joystick wieder in die Mittlere, die Landeposition gebracht haben, oder Sie stürzen.

Bewertung:
Die Bewertung basiert auf Ausführung und Schwierigkeit der Elemente. Sie können maximal 10 Punkte erreichen. Die Schwierigkeit wird anhand der Anzahl der verschiedenen Manöver in der Luft bewertet. Durch die Kombination von Elementen können Sie eine höhere Punktzahl erreichen. Achten Sie auf die Landung. Wenn Sie stürzen, werden keine Punkte vergeben. Sie haben drei Versuche. Der beste Versuch wird bewertet.

ELEMENT	PUNKTE
1 Figur	6,3
Flip	7,2
2 gleiche Figuren	6,7
2 gleiche Flips	9,2
2 verschiedene Figuren	9,6
1 Figur + 1 Flip	10,0
2 verschiedene Flips	10,0

Für jede ungeschickte Bewegung werden 1,4 Strafpunkte abgezogen.

Skispringen

Jeder Windhauch läßt Sie beim Blick von der Sprungschanze auf den tief unten liegenden Auslauf lächeln. Die Punktezahl und Zuschauer sehen dort aber Amesen aus. LOS! Ihr zusammengekauert Körper ruckt vorwärts und plötzlich befinden Sie sich in einer anderen Welt. Sie nehmen die Schanze in geduckter Haltung hinab, um das höchst mögliche Tempo zu erreichen. Am Abprung schnellen Sie hervor, heben ab und legen sich nach vorn über die Spitzen Ihrer Ski, um den Windwiderstand zu reduzieren und den Sprung so weit wie möglich zu strecken.

- Drücken Sie den Feuerknopf und Sie fahren die Schanze hinab.
- Wenn Sie den Abprung erreicht haben, drücken Sie erneut den Feuerknopf.
- Beobachten Sie während des Sprunges die rechte obere Bildschirmecke, damit Sie etwaige Fehler wahrnehmen. Korrigieren Sie die Fehler sofort, damit Sie eine möglichst hohe Punktzahl für Stil und Weite erreichen.
- Bei gebeugten Knien drücken Sie den Joystick nach vorn;
- Wenn Sie zu sehr in Vorlage sind, drücken Sie den Joystick nach links.
- Liegen Sie nicht weit genug vorn, drücken Sie den Joystick nach rechts.

Die gekreuzten Skimatten zeigen den Joystick zu sich heran.

- Wenn Sie Ihre Fehler nicht rechtzeitig korrigieren, rudert Ihr Skispringer wild herum, weil er zu windanfällig ist. Sie verlieren dadurch Punkte.

Die Wertung hängt von der Weite und dem Sprungstil ab. Die Weite ist vom genauesten Timing beim Abprung und dem aerodynamischen Verhalten des Springers in der Luft abhängig. Wenn Sie beim Sprung eine gute Haltung bewahren, fallen sie schnell behindert und bei der Landung nicht stürzen, erhalten Sie eine bessere Stilnote.

Biathlon

Gehen Sie mit dem umgehängten Gewehr auf die Loipe. Sie haben nur einen Schuß auf das jeweilige Ziel. Warten Sie mit dem Schuß, bis Sie sich Ihres Zieles sicher sind.

- Mit dem Feuerknopf lassen Sie die Hündel und gehen auf die Loipe.
- Mit gleichmäßigen Links- und Rechts-Bewegungen des Joysticks halten Sie den Läufer im Rhythmus. Die Joystickbewegungen sollten mit den Bewegungen des Athleten möglichst übereinstimmen.

- Auf ebener Strecke bewegen Sie den Joystick nach links und rechts in gleichmäßigem Rhythmus.
- Bergab geht es am schnellsten, wenn Sie beide Skistöcke benutzen. Ziehen Sie dann den Joystick zu sich heran, wenn sich die Arme des Biathleten vor seinem Körper befinden. So erreichen Sie ein maximales Tempo in der Loipe.
- Beim Schießen haben Sie fünf Patronen für fünf Ziele. Jeder Fehlschuß wird mit fünf Strafpunkten geahndet. Das Gewehr muß nach jedem Schuß neu geladen werden. Wenn Sie den Joystick zu sich heranziehen, wird die Patronenkammer geöffnet. Zum Laden drücken Sie den Joystick nach vorn. Nun ist das Gewehr schußbereit. Zum Schießen drücken Sie auf den Feuerknopf.
- Nach dem Langlauf rast Ihr Herzschlag und hündert Sie so am sicheren Ziel. Bewahren Sie einen kühlen Kopf und drücken Sie erst dann ab, wenn Sie sich sicher sind.
- Es siegt der Biathlet mit der schnellsten Gesamtzeit.

Bobfahren

Bereiten Sie sich auf eine Schußfahrt durch den Eiskanal vor. Ihr Bob ist ein Präzisionsgefährt aus Stahl und Aluminium. Sie fliegen in einem haarsträubenden Tempo von über 90 Meilen/Std. durch den Kurs!

- Sie lenken den Bob, indem Sie den Joystick nach links und rechts drücken.
- ACHTUNG! Um Stürze zu vermeiden, antizipieren Sie den hart gefahrenen Fiehrtrakt. Achten Sie auf Ihre Geschwindigkeit (Balkenanzahl am unteren Bildschirmrand). Je schneller Sie fahren, umso härter müssen Sie gegenlenken, um sicher das Ziel zu erreichen. Lernen Sie den Kurs auswendig! Erst wenn Sie jeden Winkel des Eiskanal genau kennen, können Sie die Ideale auf dem Kurs finden.
- Es siegt der Bob, der den Kurs in der kürzesten Zeit durchfahren hat.

Siegerehrungen

Nach jeder Disziplin werden die Namen, Nationen und die Bewertungen (Zelten) aller Teilnehmer in Reihenfolge der Plazierungen aufgelistet. Der Name des Goldmedallengewinners steht naturgemäß an der Spitze und es erklingt dessen jeweilige Nationalhymne.

GESAMTSIEGER

Wenn die Mitspieler in allen Disziplinen gestartet sind, wird am Ende der Gesamtwertung anhand des Medallenspiegels ermittelt. Für jede errungene Medaille werden Punkte vergeben:

Goldmedaille	= 5 Punkte
Silbermedaille	= 3 Punkte
Bronzemedaille	= 1 Punkt

Nach Beendigung der Spiele werden die Punkte addiert und der Gesamtsieger als Grand Champion geehrt. Diese Zeremonie findet nach der letzten Siegerehrung statt.

WELTREKORDE

Wenn in einer Disziplin der Weltrekord gebrochen wurde, wird der Name des neuen Weltrekordhalters gespeichert und kann von der Weltrekord-Tafel abgelesen werden. Der alte Rekord wird gelöscht.

SPIEL NEU BEGINNEN

Sie können WINTER GAMES jederzeit von vorne anfangen, indem Sie RUN/STOP und RESTORE zugleich drücken. Das Programm kehrt dann zum Haupt-Menü zurück. Es kann sein, daß die Diskette (Kassette) gewendet werden muß.

DIE ANFÄNGE DES WINTERSPORTS

Rodeln Ski- und Eislaufen wurden vor Jahrhunderten zum Teil aus Spaß, aber auch als Fortbewegungsmittel in Schnee und Eis erfunden.

SKILAUFEN:

Die ersten Ski gab es schon vor 4000 - 5000 Jahren in Skandinavien. Bindungen wurden erst in den 60er Jahren des vorigen Jahrhunderts von Sondre Norheim, einem Norweger, erfunden. Bis dahin wurden die Ski mit den Stöckelzappen in Eisen befestigt und dann mit Riemen um die Ferse gebunden. Norwegische Emigranten exportierten das Skilaufen in alle Welt.

EISLAUFEN:

Das Eislaufen war schon 1000 Jahre v. Chr. bekannt. Nordkänder stellten Schlittschuhe aus Eich- und Rentierknochen her. Tatsächlich haben Wissenschafter Schlittschuhe ausgegraben, die 2000 Jahre und älter sind. Seit dem Mittelalter wird in Holland regelmäßig auf den Kanälen Schlittschuhen gelaufen. In Frankreich war das Eislaufen um 1770 sehr modern. Sogar Marie Antoinette ließ gern auf Schlittschuhen.

RODELN:

Primitive Schlitten wurden bereits um 3000 Jahre v. Chr. in Norddeutsch als Transportmittel benutzt. Auch die nordamerikanischen Indianer kannten Schlitten als Transportmittel über Schnee und Eis. Das schnelle bergab Rodeln kam um 1500 in Deutschland in Mode, wo Menschen schneebedeckte Hänge hinaufkutschten. Als Sport wurde es erstmals betrieben, als britische und amerikanische Touristen schneebedeckte Hänge in den Alpen in der Mitte des 19. Jahrhunderts hinaufhoben. Bobschlitten wurden erstmals um 1880 in der Schweiz hergestellt.

DIE OLYMPISCHEN WINTERSPIELE

Die ersten olympischen Winterspiele wurden 1924 in Chamonix in Frankreich ausgerichtet, wo sie als vergleichbare Ergänzung zu den Sommerspielen akzeptiert wurden und offiziell vom Internationalen Olympischen Komitee eingeregnet wurden. Seit damals wurden die olympischen Winterspiele regelmäßig wie folgt ausgetragen:

JAHR	AUSTRAGUNGSORT
1924	Chamonix, Frankreich
1928	St. Moritz, Schweiz
1932	Lake Placid, New York / USA
1936	Garmisch Partenkirchen, Deutschland
1948	St. Moritz, Schweiz
1952	Oslo, Norwegen
1956	Cortina, Italien
1960	Squaw Valley, Kalifornien / USA
1964	Innsbruck, Österreich
1968	Grenoble, Frankreich
1972	Sapporo, Japan
1976	Innsbruck, Österreich
1980	Lake Placid, New York / USA
1984	Sarajevo, Jugoslawien
1988	Calgary, Kanada

