



MOMENT OF TRUTH!

You're athletes 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 can muster in the blizzard 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 and thousands of spectators. Be proud. Today you're among the elite few whose courage and stamina will be lauded by these Winter Games. Listen. A fanfare of trumpets sounds as the WINTER GAMES logo 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: JUMP, Double Jump, Figure Skating, Freestyle Skating, Hot Dog Aerials, Speed Skating and Bunting. Freestyle Skating and Bunting are shown in the competition, and go for the gold. WINTER GAMES provides judges, keeps scores, and awards medals to the winners. The Gold for you, the Silver for second, and the Bronze for third place. If you break a "World Record," WINTER GAMES will show 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 athlete: CITIUS - ALTIUS - FORTIUS. FASTER-HIGHER-STRONGER!

GETTING STARTED

- LOADING INSTRUCTIONS:**
- Set 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 color output pointing towards the back.
 - Type **LOAD ***.A** 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 with 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 color output 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 rounds the steps to light the sacred fire that burns night and day through 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: Complete in All Events**
Complete in all seven events, in the order: Sk Jump, Bobsled, Figure Skating, Hot Dog Aerials, Freestyle Skating, Speed Skating and Bunting. 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 to 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: Complete 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 event 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 offers Program 1, a one-minute timed exercise of seven compulsory movements: Camel Spin, Sit Spin, Double Jump, Triple Jump, Double Lutz, Triple Lutz, and Camel into Sit Spin. You list the order of your skates 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 START BACKWARD, center the joystick and press the **FIRE** button.

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

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:

AWARDS: 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 steps, 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 backward. 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 backward. Remember, the skater's legs are in open steps if you're skating backward; you'll fall down!

BACKWARD SKATING: skaters can do a Double or Triple Lutz Jump, a Camel Spin or Sit Spin, or turn around and begin skating forward.

When you do SPIN, try to make six rotations. If you turn fewer than six times, your skid will be awkward, more than six turns will make you dizzy you'll fall.

Don't Fall Down!

You 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 either 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.

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	1.1
Triple Axel Jump	.8
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, inserting 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 (judges) 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	.7
Sit Spin	.7
Double Axel Jump	1.1
Triple Axel Jump	.8
Double Lutz	.6
Triple Lutz	1.1
Camel into Sit Spin	1.2
Total	6.0

(6.0 Maximum Ceiling)

TOTAL AND MAXIMUM SCORE PENALTIES

PENALTY	TOTAL	MAXIMUM
Fall	-.3	-.2
Awarded	-.2	0.05
Note: No penalty for falling to attempt all seven movements.		
EXAMPLE:		
Your Total Score: 6.0		6.0
1 Fall	-.3	-.2
2 Awarded	-.2	0.1
Total	5.5	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 skated human beings ever built on earth!

In Speed Skating, two skaters skate side-by-side, in separate lanes, as fast as they can get. When "PRESS YOUR BUTTON" appears on either half of the screen, the player whose name appears on the screen must press the joystick **FIRE** button. The next player does the same. This begins the countdown.

- When the countdown reaches 00, begin skating by moving the joystick to the LEFT and RIGHT to move your skates left. The trick is to make the skates slide back and forth as in real skating.
- Continue skating by moving the joystick back and forth in rhythmic strokes to move your skates left. But you must skid during rhythmic left to get 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 demonstration sport tests your guts, grace and precision on ice. Skis for a performance of athletic acrobatics as you fly through the air in a dizzying series of daredevil.

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

DAFFY	BACK SCRATCH
BACK FLIP	LAND
MALE KICK	FORWARD FLIP
	SWAN

- To do one movement after another, move the joystick when the Hot Dog Skier is mid-air—her body is curved.
- To get out of a move or begin another, move the joystick to the center (LAND) position.
- Hold each movement (except the Flip) 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 moved 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)	8.2
2 Stunts (Different)	9.8
1 Stunt and 1 Flip	10.0
2 Flips (Different)	10.0

• 1.4 point penalty for each awkward movement.

Sk Jump

Every gust of wind chills your body as you look down from the top of the jump tower to the snowy far below. The judges and spectators look on in amazement. GO! Your skated body hurtles forward and suddenly you're in another world! 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 Sk Jumper's wild antics will cause wind resistance and lose style points.

Sk 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 Sk Jump score would be a flight of 60 meters and 20 style points for a total of 200 points.

Biatathlon

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 skis in steady, rhythmic kicks and glides.
- On LEVEL GROUND, keep up a steady pace by moving your joystick back and forth.
- For UPHILL, stretch out faster 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 second penalty. The gun must be loaded and the shell ejected after each shot. Pull the joystick BACK to open the gun chamber. Run 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 career down a track of solid ice while you crouch in a precision-built machine of steel and aluminum. You'll be 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 is based upon the fastest time through the track.

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

3 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 repeat 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 the card at this time.

HOW DID WINTER SPORTS BEGIN?

Sliding, skating and sledging began centuries ago as fun and practical ways for people to move across snow and ice.

SKIDDING

The earliest skis may have existed about 4,000 or 5,000 years ago in Scandinavia. Ski bindings were invented in the 1800's by Sondre Norheim, of Malmstad, Norway. Once skiers could step into the boots of their skis, they had their hands with straps or springs, they gained much control of their long wooden skis and they could move with breathtaking speed. Norwegian emigrants pioneered the sport all over the world.

SKATING

Sliding 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 1700s, 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 thongs to carry loads.

The thrill of riding a speeding sled down a steep hill caught on in the 1900s in Germany, when people rode toboggans over snowy ridges. Sledging became a real sport when British and American tourists started using sleds down snowbound mountain roads in the European Alps in the middle of the 19th century. Bobsled sports 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 compatible 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

EPYX
COMPUTER SOFTWARE

WINTER GAMES





DER GROSSE TAG IST GEGEKOMMEN!

Die ersten 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. Das ist der wesentliche Teil der weltweit am stärksten besetzten Anstrengung. Sie müssen zu Leuten gehen, um es mit den Spitzenathleten aus hunderten Nationen aufnehmen zu können.

Sie dürfen stolz auf sich sein! Sie gehören zu den Elitesportlern, deren Mut und Ausdauer bei diesen wettkampftunigen Taten gesteuert wird. Eine Olympiade ist ein Ereignis, während der Freude der olympischen Wettkämpfe steht. Sie werden sich fühlen. Tausende werden aufpassen, die symbolisch die Freiheitskämpfer in alle Länder der Erde tragen sollen, die die olympischen Winterspiele begonnen haben. Von nun an haben Sie es in der Hand, die Goldmedaille zu ergattern.

ALLGEMEINES

WINTER GAMES bietet das Wettkampfsystem in einer Reihe athletischer Sportarten für 1 bis 8 Spieler heraus. Sie können in sechs verschiedenen Wintersportarten antreten: Skispringen, Bobfahren, Eisschnelllauf, Eiskunstlauf und Curling, Eisschnelllauf und Biathlon. Trainieren Sie zunächst in allen Disziplinen, indem Sie ein danach eine von 18 Nationen, die Sie in den Wettkämpfen auf dem Weg zum Gold vertreten wollen.

WINTER GAMES besteht aus Regeln, sportliche Leistungen und wettkampftunigen Medaillen (das ist der Sieger). Jeder für sich, der Wettkämpfe und Bonus für den dritten Platz. Wenn Sie einen Wettkampf gewinnen, werden das Programm Ihren Namen und das Gold auf einer besonderen Wettkampftafel aus. Geben Sie Ihr bestes, und verlieren Sie genau dem Motto der alten Athleten:

CITUS - ALTIUS - FORTIUS
«SCHNELLER - HÖHER - STÄRKER»

LADENANWEISUNG

- DISKETTENBETRIEB:**
- Stellen Sie sicher, dass Ihr Commodore 64/128 richtig angeschlossen ist und sich leicht in das Diskette mehr im Laufwerk befindet.
 - Schließen Sie den Jockey in Port 2 an. Wenn Sie zwei Jockeys betreiben, 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", E, 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 beiden Kassettenseiten verteilt. Das Programm führt Sie richtig zum Wenden der Kassette auf. Da die Programmteile sequentiell abgespielt sind, müssen Sie das Band ggf. hin und herlaufen, um die jeweils gewünschte Disziplin zu laden. Um längere Läufe zu vermeiden, sollten Sie, nachdem das Haupt-Menü geladen ist, das Bandwechsel auf "0" stellen und von dort an die Bandenden nutzen, 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 SHUFF und RUN/STOP gleichzeitig. WINTER GAMES wird nun geladen und richtet sich danach automatisch mit dem Haupt-Menü.

SPIELBEGINN

ERÖFFNUNGSZEREMONIE

Eine großartige Eröffnungszeremonie heißt Sie zu den Winterspielen herzlich willkommen. Ein Anker kommt mit einer Fackel in das Stadion und entzündet das olympische Feuer, das von nun an Tag und Nacht während der olympischen Winterspiele brennt. Reine Tausende werden aufpassen, 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 Jockey 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, Skischnelllauf, Eiskunstlauf - Kurzprogramm und Biathlon. Der Computer führt in dieser Option einen Medaillenvergleich für alle Medaillen.
- Geben Sie Ihren Namen über die Tastatur ein und drücken Sie RETURN.
 - Wählen Sie nun mit dem Jockey Ihre Nation aus und drücken den Feuerknopf. Um die Nationen der Länder Nation zu können, müssen Sie 8 drücken.
 - Wiederholen Sie diese Eingaben für jeden Medaillen und drücken Sie abschließend noch einmal RETURN.
- Danach erscheint eine Anzeige, auf der alle eingetragenen Nationen und Nationen noch einmal verglichen werden können. Wenn alles korrekt ist, wählen Sie mit dem Jockey YES und drücken den Feuerknopf. In Ihnen ein Fehler unterlaufen, wählen Sie NO. Sie können auch, anstatt mit dem Jockey zu wählen, Y oder N über die Tastatur eingeben.

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

- 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 Jockeys:**
- Für einen Spieler ist die 1 ausgewählt (oder einziger) und der Jockey in Port 2 angeschlossen. Bei zwei oder mehr Spielern kann der zweite Jockey in Port 1 angeschlossen werden. Es ist dann "2" zu wählen oder einziger.

- Option 5 - Wettkampf-Tafel:**
- Die Wettkampf-Tafel zeigt die besten Ergebnisse in allen Disziplinen mit dem Namen und der Nation des Wettkämpfers. Durch den Druck auf den Feuerknopf sehen Sie im Menü zurück.

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

DIE DISZIPLINEN

Eiskunstlauf - Kurzprogramm

- Das ist eine einstufige Eiskunstlaufdisziplin mit sieben Pflichtelementen: Pirouette, Stützpirouette, Doppel-Axel, drehlicher Axel, Doppel-Lutz, drehlicher Lutz und die Pirouette in eine Stützpirouette übergeht.
- Die Reihenfolge der Elemente ist in der Eismannschaft, Antritt und Ausführung der Kurve ist für die Wertung entscheidend.
 - Mit dem Feuerknopf beginnen Sie das Kurzprogramm.
 - Um eine Figur zu zeichnen, drücken Sie den Jockey in die entsprechende Richtung. Auf Ausführung drücken Sie den Feuerknopf.
 - Wenn sich der Jockey in der mittleren Stellung befindet, lauten Sie nach Druck auf den Feuerknopf rückwärts.

Die sieben Elemente werden also in folgender Jockeyposition ausgeführt (Feuerknopf nicht vergessen):

	DOPPEL-LUTZ	DOPPEL-AXEL
PIROUETTE	RÜCKWÄRTS	VORWÄRTS
RÜCKWÄRTS	DREIFACHER LUTZ	DREIFACHER AXEL
STÜTZ-PIROUETTE		

EISLAUFPIST:

Die Auswertung eines Elementes kann elegant oder ungeschickt wirken, je nach dem, wann Sie den Feuerknopf drücken. Wenn Sie vorwärts lauten und einen Sprung ausführen, während der Schritt des Laufers geöffnet ist, wird der Sprung perfekt. Wenn der Fuß der Elemente geschlossen ist, wird der Sprung ungeschickt. Wenn Sie rückwärts lauten, gilt genau das Gegenteil. Hier empfiehlt es sich, den Sprung bei geschlossenem Bein auszuführen.

Es gibt das Sprichwort: Übung macht den Meister! Laufen Sie vorwärts, wenn Sie einen doppelten oder dreifachen Axel springen wollen. Drehen Sie dann um, und lauten Sie rückwärts weiter. Achten Sie darauf, daß Sie am Ende der Landung wieder vorwärts lauten, da Sie sonst fallen. Wenn Sie rückwärts lauten, können Sie eine Pirouette drehen, oder einen doppelten oder dreifachen Lutz springen. Danach können Sie wieder umdrehen und wieder vorwärts lauten. Versuchen Sie bei den Pirouetten 6 Umdrehungen auszuführen. Weniger als 6 Umdrehungen wirken ungeschickt, mehr Umdrehungen machen Sie schnell und, Sie können.

Stürze sollten Sie vermeiden. Sie fallen ungeschickt hin, wenn Sie Übergangs aus einem Sprung in eine Pirouette, aus einem Sprung in einen anderen Sprung oder aus einer Stützpirouette in eine andere Pirouette übergehen. Laufen Sie zwischen den einzelnen Elementen rückwärts. Laufen Sie vorwärts, wenn Sie einen Axel springen wollen. Wenn Sie aus einer Pirouette in eine Stützpirouette übergehen, wie sehr elegant ausfällt, erhalten Sie 1,2 Punkte. Sie beginnen mit 0 Punkten. Die höchste erreichte 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
Stützpirouette	0,7
Doppel-Axel	0,8
drehlicher Axel	1,1
Doppel-Lutz	1,1
drehlicher Lutz	1,1
Pirouette übergehend in Stützpirouette	1,2
Gesamtpunktzahl	8,0

• Strichpunkte: 0,7 Strichpunkte je Strich
0,2 Strichpunkte ungeschickte Ausführung

Eiskunstlauf - Kür

Im Kurzprogramm können Sie Ihre Sprünge und Pirouetten frei wählen und in eine eigene Choreographie einbauen. Sie haben zwei Minuten Zeit. Versuchen Sie die 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 ungeschickte ausgeführten Elemente. Der routiniertere Eiskunstläufer wird also versuchen, die schwierigeren - also hoch zu bewertenden - Elemente so oft wie möglich in den zwei Minuten auszuführen, um so die höchste mögliche Punktzahl zu erlangen.

Die Bewertung ist 0 Punkte. Der Höchstwert beträgt 8,0 Punkte, egal wie hoch sich Ihre Gesamtpunktzahl während der Elemente befindet. Wenn Sie ein viertes Element erfolgreich ausgeführt haben, wird es dennoch nicht Ihren Punktwertungsgewinn bringen. Es werden nur die in Zeitlimit fertig ausgeführten Elemente bewertet. Die Elemente werden nur dann bewertet, wenn Sie erfolgreich abgeschlossen wurden.

BEISPIEL EINER KÜRBEWERTUNG	PUNKTE
Pirouette	0,3
Stützpirouette	0,3
(maximal 1,8 Punkte)	
Pirouette übergehend in Stützpirouette	0,5
(maximal 1,5 Punkte)	
Doppel-Lutz	0,2
Doppel-Axel	0,2
(maximal 2,4 Punkte)	
drehlicher Lutz	0,4
drehlicher Axel	0,4
(maximal 2,4 Punkte)	
Gesamt	8,0

GESAMT- UND MAXIMUMSTRAFPUNKTE:

FEHLER	GESAMT	MAXIMUM
Sturz	-0,5	-0,30
ungeschickte Ausführung	-0,2	-0,05
Widrige Elemente	keine Strafpunkte	
Gesamtpunktzahl: 6,9	Maximum: 6,0	
1 Sturz: -0,5	-0,2	
2 x ungeschickte Ausführung: -0,4	-0,1	
	Endstand: 5,7	

Eisschnelllauf

- Eisschnellläufer erreichen Spitzengeschwindigkeiten von ca. 30 Meilen/h. — schneller als ein Kurzstreckenläufer auf der Achterbahn.
- Beim Eisschnelllauf fahren zwei Sportler direkt nebeneinander in Gleitbahnen. Je schneller sie können.
- Mit "PRESS YOUR BUTTON" einer Eisschnellläuferin fordert das Programm den Spieler auf, seinen Namen in einer Taste auszugeben, um den Feuerknopf zu drücken. Der dazugehörige Druck erfolgt ebenfalls den Feuerknopf für die 2 Jockeys.
 - Wenn das Kommando GO ertönt, beginnen Sie zu laufen, indem Sie die Beine des Läufers mit Rechteck-Linienbewegungen des Jockeys in Gang setzen. Die Schwierigkeit bei der Sache ist, die vordere und Rückwärtsbewegungen der Beine wie beim richtigen Eislaufen nachzuahmen.
 - Laufen Sie weiter, indem Sie den Jockey rhythmisch bewegen, wie ein Eisschnellläufer seine Beine, um in einen geschmeidigen Takt zu kommen, damit er ein hohes Tempo erreicht.

Skisprünge

- Diese Sportart zeigt, wie gut und sicher Sie mit Ihrem Ski umgehen können und wie Sie Ihren Körper beherrschen.
- Der Sprung wird mit dem Feuerknopf gestartet.
 - Wenn Sie den Jockey in eine dieser Richtungen drücken, wird das entsprechende Element vergütet.

ENTE	SCHWALBE
SCHWALBE RÜCKWÄRTS	FLIP VORWÄRTS
EISELRITT	SCHWAN

- Um ein Element nach dem anderen auszuführen, bewegen Sie den Jockey, während sich der Skistift in der Luft befindet. Das zweite Element entscheidet.
- Um ein Element zu beenden, oder ein neues zu beginnen, muß der Jockey zurück in die mittlere Position gebracht werden.
- Mit Ausnahme der Flips können Sie jedes Element so lange halten bis Sie ein anderes Element beenden wollen.
- Bevor Sie wieder den Schnee berühren, müssen Sie den Jockey wieder in die Mittlere, die Landungsposition 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.

ELEMENT	PUNKTE
1 Figur	6,3
Flip	7,2
2 gleiche Figuren	8,6
2 verschiedene Figuren	9,2
1 Figur + 1 Flip	10,0
2 verschiedene Flips	10,0

Für jede ungeschickte Bewegung werden 1,4 Strafpunkte abgezogen.

Skispringen

Jeder Windhauch hält Sie beim Blick auf der Sprungschanze auf den tief unten liegenden Auslauf hin. Die Punktzahl zeigt Ihnen oben wie Anstieg aus, 1000 Ihr zusammengekaufter Körper nach vorwärts und plötzlich befindet Sie sich in einer anderen Welt.

Sie lernen die Schanze in geduckter Haltung halten, um das höchste mögliche Tempo zu erreichen. Am Abprung schnellen Sie hervor, haben ab und legen sich nach vorn über die Spitzen Ihrer Ski, um den Widerstand zu reduzieren und den Sprung so weit wie möglich zu strecken.

- Drücken Sie den Feuerknopf und Sie lernen die Schanze flach.
- Wenn Sie den Abprung erreicht haben, drücken Sie erneut den Feuerknopf.
- Beobachten Sie während des Sprunges die rechte obere Bleichschmuck, damit Sie einige Punkte wahrnehmen. Kriechen Sie die Fender abwärts, damit Sie eine richtig hohe Punktzahl für Stil und Höhe erreichen.
- Sie gebogenen Knie drücken Sie den Jockey nach vorn.
- Wenn Sie zu sehr in Vorlage sind, drücken Sie den Jockey nach links.
- Legen Sie sich nicht weit genug vorn, drücken Sie den Jockey nach rechts.
- Sie gekrümmten Rücken ziehen Sie den Jockey zu sich heran.
- Wenn Sie Ihre Fender nicht richtig kontrollieren, rufen Ihr Skisprung wird herum, weil er zu unendlich ist. Sie verlieren dadurch Punkte.

Die Wertung hängt von der Höhe und dem Sprungabstand. Die Höhe ist vom genauesten Timing beim Abprung und dem aerodynamischen Verhalten des Sprungers in der Luft abhängig. Wenn Sie beim Sprung eine gute Haltung bewahren, fliegen Sie höher und haben bei der Landung nicht stürzen, erhalten Sie eine bessere Stilnote.

Biathlon

- Gehen Sie mit dem umgehängten Gewehr auf die Lope. Sie haben nur einen Schuß auf das jeweilige Ziel. Wenn Sie mit dem Schuß, Sie sich Ihr Ziel sicher sind.
- Mit dem Feuerknopf starten Sie die Runde und gehen auf die Lope.
 - Mit gleichmäßigen Linien- und Rechteckbewegungen des Jockeys haben Sie den Läufer im Rhythmus. Die Jockeybewegungen sollen mit den Bewegungen des Athleten möglichst übereinstimmen.
 - Auf offener Strecke bewegen Sie den Jockey nach links und rechts in gleichmäßigem Rhythmus.
 - Bergab geht es am schnellsten, wenn Sie beide Skistöcke benutzen. Ziehen Sie dann den Jockey zu sich heran, wenn sich die Spitze des Biathlons vor seinem Körper befindet. Sie erreichen Sie ein maximales Tempo in der Lope.
 - Beim Schießen haben Sie fünf Patrone für fünf Ziele. Jeder Fehlschuß wird mit fünf Strafpunkten geahndet. Das Gewehr muß nach jedem Schuß neu geladen werden. Wenn Sie den Jockey zu sich heranholen, wird die Patronennummer geöffnet. Zum Laden drücken Sie den Jockey nach vorn. Nun ist das Gewehr schußbereit. Zum Nachladen drücken Sie auf den Feuerknopf.
 - Nach dem Längst- oder Kurzstreckenschießen und hundert bis zu einhundert Zielen. Sehen Sie einen Köhler Kopf und drücken Sie den Jockey ab, wenn Sie sich sicher sind.
 - Es zeigt der Biathlet mit der schnellsten Gesamtzeit.

Bobfahren

Bereiten Sie sich auf eine Schüttelfahrt durch den Eiskanal vor. Ihr Bob ist ein Phänomen, gefüllt aus Stahl und Aluminium. Sie fliegen in einem haarstarkenden Tempo von über 10 Meilen/h, durch den Eiskanal.

- Sie lenken den Bob, indem Sie den Jockey nach links und rechts drücken.

ACHTUNG: Um Stürze und Unfälle zu vermeiden, steuern Sie hart gegen die Flanke. Achten Sie auf Ihre Geschwindigkeit (Befahrensordnung am unteren Bildschirmrand). Je schneller Sie fahren, umso höher müssen Sie geschwenken, um sicher das Ziel zu erreichen. Lernen Sie den Kurs auswendig! Erst wenn Sie jeden Winkel des Eiskanal genau kennen, können Sie die Kontrolle auf dem Kurs finden.

Es zeigt der Bob, der den Kurs in der kürzesten Zeit durchfahren hat.

Siegeerhebungen

Nach jeder Disziplin werden die Nationen, Nationen und die Bewertungen (Zähler) aller Teilnehmer in Reihenfolge der Platzierungen aufgelistet. Der Name des Goldmedaillengewinners steht neugierig an der Spitze und es erfolgt dessen jeweilige Nationalhymne.

GESAMTBESTIEG

Wenn die Medaillen in allen Disziplinen gesetzt sind, wird am Ende der Gesamtsieger anhand des Medaillenspiels ermittelt. Für jede errungene Medaille werden Punkte vergeben:

Goldmedaille = 6 Punkte
Silbermedaille = 3 Punkte
Bronzemedaille = 1 Punkt

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

WELTKORDE

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) gelöscht werden muß.

DIE ANFÄNGE DES WINTERSPORTS

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

SKILAUFEN:

Der ersten Ski gab es schon vor 4000 - 5000 Jahren in Skandinavien. Bindungen wurden erst in den 60er Jahren des vorigen Jahrhunderts von Sondre Nordheim, einem Norweger, erfunden. Sie waren wurden die Ski mit den Skibelagern in Eisen befestigt und gaben mit Remen um die Fersen gebunden. Norwegische Emigranten exportierten den Skilauf in alle Welt.

EISLAUFEN:

Das Eislaufen war schon 1500 Jahre v. Chr. bekannt. Nordländer stellten Schlittschuhe aus Elch- und Reiterknochen her. Tausende haben Wasserwäcker Schlittschuhe ausgetrieben, die 2000 Jahre und älter sind. Seit dem Mittelalter wird in Holland regelmäßig auf den Kanälen Schlittschuh gefahren. In Frankreich war das Eislaufen um 1770 sehr modern. Zogte Marie Antoinette lief gern auf Schlittschuhen.

RODELN:

Pommes Schlitten wurden bereits um 3000 Jahre v. Chr. in Nordamerika als Transportmittel benutzt. Auch die nordamerikanischen Indianer konnten Schlitten als Transportmittel über Schnee und Eis. Das schnelle bergab Rodeln kam um 1900 in Deutschland in Mode, um Menschen schneebedeckter Hänge hinauf zu bringen. Als Sport wurde es erstmals betrieben, als britische und amerikanische Touristen schneebedeckte Hänge in den Alpen in der Mitte des 19. Jahrhunderts hinaufzogen. Schlittschuhen wurden erstmals um 1800 in der Schweiz hergestellt.

DIE OLYMPISCHEN WINTERSPIELE

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

JAHRE	AUSTRAGUNGSLAND
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

