

## WINTER OLYMPIAD '88

**LADEN:** Diskette in Station einlegen und Computer einschalten.

**OPTION 1:** Wenn der Ladevorgang abgeschlossen ist, fragt das Programm, ob bereits "Records" abgespeichert worden sind (YES / NO). Wenn ja, legen Sie die entsprechende Diskette ein und anschließend wieder Diskette. Andernfalls belassen Sie Diskette in der Station und machen weiter.

**OPTION 2:** Anzahl der Teilnehmer eingeben (1 bis 6).

**OPTION 3:** Namen der Spieler eingeben und RETURN drücken.  
Das Land, für das Sie teilnehmen wollen, mit Hilfe des Joysticks auswählen und mit dem Feuerknopf bestätigen.  
Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, zum Schluß YES eingeben.

**OPTION 4:** Die Ereignisse auswählen. YES antworten, wenn Sie an allen teilnehmen wollen, NEIN, wenn Sie nur bestimmte auswählen möchten.

Anschließend folgt die Eröffnungszeremonie, und es kann mit dem ersten Ereignis begonnen werden.

### ABFAHRT (DOWNHILL)

Mit dem Feuerknopf den Fahrer auf die steile Abfahrtsstrecke schicken.  
Nach links und rechts bewegen, um auf der Strecke zu bleiben und die Ideallinie zu finden! HOCH ist zum Beschleunigen, AB zum Bremsen.

FEUERKNOPF zum Überspringen von Hindernissen.

### SKISPRINGEN (SKI JUMP)

Für den Anlauf auf der Schanze den FEUERKNOPF drücken, dann zum Absprung erneut FEUERKNOPF betätigen. Im Sprung die Skier mit dem

|   |   |
|---|---|
| Joystick zur Vorbereitung auf die Landung möglichst flach halten. |   |
| Joystick nach rechts  | - Lehnt den Springer nach vorn                |
| Joystick nach links   | - Lehnt den Springer nach hinten              |
| Joystick nach unten   | - Beugt den Springer zum Berichtigen der Lage |
| Joystick nach oben  | - Bringt den Springer in die richtige Haltung |

Die Punktwertung richtet sich nach der Sprungweite und dem Stil. Der Stil wird beurteilt nach der Länge der Zeit, in der die Skier vor der erfolgreichen Landung in optimaler Stellung gehalten wurden.

## **BIATHLON**

Zum Starten Feuerknopf drücken.

Durch sanftes nach links und nach rechts Bewegen des Joysticks Tempo und Rhythmus allmählich aufbauen. Bei Erreichen der Schußlinie mit dem Joystick das Ziel anvisieren. Das Visier auf die fünf Ziele bringen und zum Feuern den Feuerknopf drücken. Das Gewicht des Gewehrs und die Anspannung und Anstrengung nach diesem mühsamen Lauf in der Kälte erschweren die Aufgabe erheblich. Für jedes verfehlte Ziel wird eine Strafe von 5 Sekunden verrechnet.

Nach Einblenden der Punktetafel mit dem Feuerknopf das nächste Ereignis laden.

## **SLALOM**

Zum Starten des Slalomläufers den Feuerknopf drücken, dann durch Bewegen nach links und rechts die Tore gekonnt umfahren!

Der Feuerknopf kann verwendet werden, um den Fahrer etwas aufzurichten, damit er sich mit den Stöcken besser abstoßen und Tempo drauflegen kann. Für jedes verfehlte Tor gibt es eine 5-Sekunden Strafe.

## **BOB**

Zum Starten des Schlittens den Joystick langsam nach rechts und links bewegen. Der Fahrer und der Bremser beginnen, den Schlitten in Gang zu setzen. Mit einem Druck auf den Feuerknopf springen die beiden auf — bzw., wenn dies zu spät geschieht, werden sie automatisch hereingehievt. Der Feuerknopf dient zum Abbremsen, wenn dies in den Kurven nötig sein sollte. Sicher ist sicher, aber die Aussichten auf Gold schwinden in die Ferne!

Wenn Sie die gewählten Disziplinen absolviert haben, wird die Medallentafel angezeigt, gefolgt von den Rekorden. Das sind die aktuell erreichten Weltrekorde, die von den Teilnehmern erzielt worden sind. Sie können auf einer formatierten, leeren Diskette abgespeichert werden jedoch die NICHT schreibgeschützt sein darf, und NICHT auf der Diskette der Winter Olympiad '88.