

# OLIMPIADI INVERNALI

Francia, Savoia 1992.

1992 : quest'anno i Giochi Olimpici invernali si terranno in Savoia. Oggi sono previste tre prove :

- salto con gli sci,
- salto acrobatico,
- gara di velocità di pattinaggio.

Ognuna di queste prove richiede qualità fisiche eccezionali. Potenza e stile saranno egualmente importanti agli occhi dei giudici imparziali. I migliori verranno premiati.

## CONFIGURAZIONE

OLIVETTI PRODEST PC 128 E JOYSTICK  
OBBLIGATORIO Per la gara di pattinaggio sono necessari due joystick solamente se si gareggia con un avversario.

## CARICAMENTO E AVVIAMENTO

Assicurarsi che tutti gli elementi siano correttamente collegati ed alimentati.

Inserire la cassetta riavvolta, dal lato 1, nel registratore

- Premere il tasto PLAY del registratore
- Selezionare l'opzione 2 del BASIC 1.0
- Battere : LOADM"CASS :"
- Premere il tasto ENT.

Dopo qualche minuto dovrebbe apparire un menu sullo schermo.

## MENU

**A / selezionare la modalità di gioco.**

Se si sceglie "tutti i giochi" le diverse prove verranno eseguite una dietro l'altra automaticamente. Sarà necessario girare la cassetta dopo la prima prova, riavvolgerla e premere il tasto PLAY.

Se si sceglie l'opzione "UNA PROVA" sarà necessario indicare la prova all'interno di quelle contenute nel menu. Prevedere di girare la cassetta se la gara scelta si trova eventualmente sull'altro lato della cassetta. Premere il tasto **ENT**.

Se si sceglie l'opzione "ALLENAMENTO" sarà possibile effettuare le prove senza conseguire un punteggio.

N.B. : È consigliabile, al primo utilizzo, prendere nota dei numeri dei contagiri corrispondenti ad ogni prova. Quando si riutilizzerà la cassetta sarà sufficiente far scorrere il nastro fino a che il contagiri non indichi il numero corrispondente alla prova desiderata.

**B / selezionare il numero del joystick.**

**C / stabilire i nomi dei partecipanti.** Il numero massimo dei partecipanti è 4. Attenzione i nomi dei partecipanti non devono iniziare con uno spazio.

**D / è possibile inoltre :**

- visualizzare i record da battere.
- modificare i risultati precedenti.
- salvare i risultati alla fine delle prove ( questa operazione è possibile solo se si utilizza un dischetto o una cassetta vergine ).

**E / per iniziare la gara scegliere l'opzione GIOCHI.**

**COMANDI :**

Per scegliere un' opzione dal menu spostare la barra di selezione utilizzando i tasti freccia o il joystick, quindi confermare premendo il tasto ENT o il pulsante FUOCO.

## **1 - SALTO CON GLI SCI**

Lo scopo da raggiungere è, partendo dalla fine del trampolino di fare il salto più lungo possibile nel miglior stile possibile. La prova viene ripresa da due posizioni diverse :

- dalla prima posizione il partecipante viene ripreso di spalle. Questo avviene alla partenza. All'interno di un cerchio posto a sinistra si vede il viso dello sciatore.

- dal momento del salto al momento dell'arrivo il partecipante viene ripreso di profilo. Nel cerchio a sinistra si vede un ingrandimento dello sciatore permettendo così di controllarne i movimenti.

## **I COMANDI :**

A. Per partire premere il pulsante FUOCO.

Lo sciatore si lancia, quando questo giunge sul bordo del trampolino riprimere il pulsante FUOCO per dare l'impulso del salto.

- Se si preme troppo presto il salto non avrà molta potenza.
- Se si preme troppo tardi lo sciatore cadrà

B. Lo sciatore non apparirà subito. Lo si vedrà solo nel cerchio ma è già possibile controllarne la posizione.

- Quando appare in cima alla discesa fare attenzione al vento che potrà far perdere l'equilibrio allo sciatore che deve mantenere una posizione aerodinamica.

Spostando la leva del joystick :

- Verso sinistra o verso destra si controlla la posizione degli sci
- Verso l'alto o verso il basso si controlla la posizione del corpo dello sciatore. Attenzione all'atterraggio, è necessario raddrizzare lievemente il corpo dello sciatore.

Il numero dei metri percorso viene visualizzato e la giuria dà un giudizio sullo stile del salto. Si ha diritto a tre lanci. Il calcolo dei punti viene effettuato in funzione della distanza percorsa e della media dei giudizi sullo stile. Verrà preso in considerazione il miglior punteggio ottenuto durante i tre lanci.

Per ricominciare premere il pulsante FUOCO.

## **2 - IL SALTO ACROBATICO.**

Il salto acrobatico è la prova più spettacolare. Lo sciatore salta dal trampolino e deve eseguire un massimo di tre figure acrobatiche nell'aria prima di ricadere in modo stabile al suolo.

## COMANDI :

Premere il pulsante FUOCO per partire.

Quando lo sciatore arriva sul bordo del trampolino selezionare le figure inclinando la leva del joystick nel modo seguente :



I salti difficili :

salto mortale in avanti, salto mortale all'indietro e elicottero non possono essere eseguiti prima dell'uscita dal trampolino.

I salti facili :

salto con scarto, Daffy, grattaschiena e salto di mulo possono essere tentati in qualunque momento. Inoltre è possibile conservare la posizione caratteristica del salto.

Ad esempio : se si tiene la leva del joystick verso destra, il vostro sciatore terrà la posizione massima del grattaschiena fino a quando non verrà rilasciata la leva.

I salti difficili totalizzano più punti dei salti facili.

## 3 - GARA DI VELOCITÀ DI PATTINAGGIO

Lo scopo : percorrere 500 metri sul ghiaccio con i pattini il più rapidamente possibile . Lo stile non conta.

I partecipanti gareggiano a coppie. Se il numero dei partecipanti è dispari o se si è selezionato "un joystick" (menu), un partecipante gareggerà con il computer.

## COMANDI :

Per partire premere il pulsante FUOCO, e cominciare ad agire sulla leva quando viene dato il via.

Il principio dello spostamento è il seguente :  
è necessario sincronizzare il movimento del joystick  
con il movimento delle gambe del pattinatore.

Ad esempio :

- Quando il pattinatore ha la gamba destra indietro dirigere il joystick verso destra.
- Quando le due gambe sono unite portare la leva del joystick sul punto morto.
- Quando la gamba sinistra è indietro dirigere la leva verso sinistra.
- E così via rispettando il ritmo del pattinatore.

Vi accorgete rapidamente che a maggior sincronizzazione corrisponde una maggiore accelerazione del pattinatore.

Quando la gara è terminata, premere il pulsante FUOCO per visualizzare il risultato.

La gara può ora cominciare, e vinca il migliore !

OLIMPIADI INVERNALI è una realizzazione INFOGRA-  
MES.

Programmazione : Kamel BALA e Alain VIALON

Grafica : Josiane GIRARD

Musica : Charles CALLET