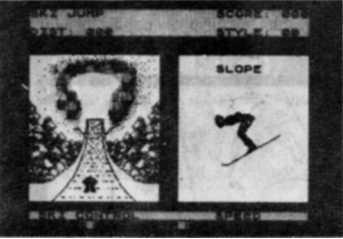


SALTOS DE ESQUI:

Pantalla



Los controles son:

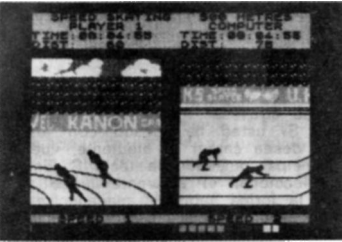
- Esquiador arriba.
- Esquiador abajo.
- Esquiador a la izquierda.
- Esquiador a la derecha.
- Esquiador arranca/salta.

Al comienzo usted podrá ver al saltador en la derecha de la pantalla preparándose para saltar. Para arrancar pulse la tecla de arranque en el momento en que el esquiador se impulsa hacia adelante. Si pulsa la tecla cuando el esquiador se esté impulsando hacia atrás, caerá. Una vez que usted baja por el trampolín, podrá ver el progreso del descenso en la ventana izquierda y controlar la inclinación observando la pantalla derecha. El esquiador debe mantenerse en el centro de la rampa. En el momento en que se acaba la

rampa pulse el botón de salto para lanzar al esquiador al aire. Cuando esté en el aire controle el balance con las teclas de esquiador arriba y esquiador abajo. Si se inclina demasiado hacia adelante o hacia atrás fallará el aterrizaje. Una vez acabado el salto, si no ha obtenido un record, pulse SPACE para volver al submenú.

PATINAJE DE VELOCIDAD:

Pantalla:



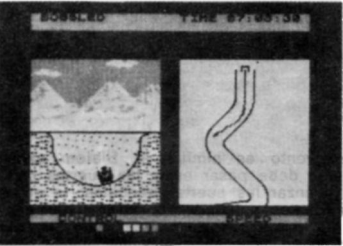
Los controles son:

- Jugador 1: arriba  
abajo  
izquierda  
derecha
- Jugador 2: arriba  
abajo  
izquierda  
derecha

Para empezar seleccione el modo de uno o dos jugadores y la distancia a patinar. Luego pulse S. Aparecerá la pantalla. Cuando esté usted listo para empezar pulse SPACE. Para acelerar pulse alternativamente las teclas izquierda, derecha, y para moverse de lado a lado de la pista pulse las teclas: arriba y abajo. En la figura, a la izquierda, está el corredor 1 por la pista interior, y, a la derecha, va por la pista superior. Al final, si no ha hecho record, pulse SPACE para volver al submenú.

BOBSLED:

Pantalla:



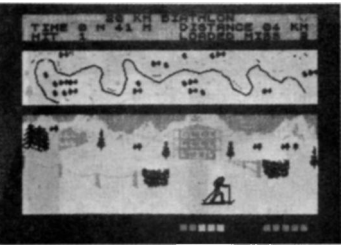
Controles:

- Acelerar.
- Frenar.
- Trineo a la derecha.
- Trineo a la izquierda.

Para arrancar pulse la tecla de acelerar. La pantalla muestra la visión trasera de su trineo y la vista aérea de la pista. Tenga cuidado en no salirse en las curvas. Una vez acabada la carrera pulse SPACE para volver al submenú o anote el tanteo si ha hecho record.

BIATHLON:

Pantalla:



Controles:

- Cargar el arma.
- Quitar el seguro.
- Esquiar a la izquierda.
- Esquiar a la derecha.
- Disparar.

El Biathlon combina el cross country con el tiro al blanco en una prueba de velocidad y fuerza. Para empezar pulse S, cuando aparezca la pantalla pulse SPACE. Para avanzar y acelerar pulse alternativamente las teclas de

izquierda y derecha, tenga cuidado de no ir demasiado deprisa al principio y gastar todas sus energías. Puede guiarse por el mapa de la pantalla. Cuando llegue al blanco debe actuar rápido ya que tiene usted el tiempo limitado para disparar a los cuatro blancos. Se puede ver la mira del fusil oscilando de arriba a abajo sobre el blanco. Los blancos consisten en un círculo exterior que supone una penalización de un minuto y un círculo interior que es la diana. Un fallo completo penalizará en dos minutos. Al llegar al blanco su arma estará cargada, así que dispare cuando la cruz de la mira esté sobre la diana usted podrá ver si acierta o falla en la parte superior de la pantalla (o aparecerá el mensaje HIT o PENALTY. Después usted debe quitar el seguro cuando aparezca el mensaje EMPTY, una vez quitado, aparecerá OPEN; ahora está usted listo para disparar al próximo blanco. Este proceso se repite para los cuatro blancos. Al acabar pulse SPACE para volver al submenú.

NOTA.—Si utiliza joystick, seleccione dicha opción del submenú y pulse una de las siguientes teclas:

- C - Protek/Cursor type.
- K - Kempston.
- P - Kempston Pro.
- S-Sinclair Interface.

La opción de dos jugadores sólo se puede usar con P y S.

Envíenos esta hoja debidamente rellena y le informaremos de las novedades en software de **Activision**.  
Diríjala en sobre franqueado y cerrado a:  
**PROEIN, S. A.**  
**Velázquez, 10 - 5º dcha**  
**28001 Madrid**

NOMBRE	
DIRECCION	
CIUDAD Y CODIGO POSTAL	

WINTER  
SPORTS  
SPECTRUM

**PROEIN SOFT LINE**  
**Velázquez, 10-5º dcha.**  
**28001 Madrid**

**INSTRUCCIONES DE CARGA:**

Usted encontrará el procedimiento de carga en el manual del Spectrum. El proceso para cargar este programa es el siguiente:

Si su magnetófono tiene contador ajústelo a cero.

Teclee LOAD"".

Pulse ENTER.

Una vez cargado aparecerá:

**SOFTWARE IMAGES PRESENTS  
WINTER SPORTS**

1. Downhill (descenso).
2. Slalom (slalom).
3. Giant Slalom (slalom gigante).
4. Ice Hockey (hockey hielo).
5. Ski Jumping (saltos de esquí).
6. Speed Skating (patinaje de velocidad).
7. Bobsled (bobsled).
8. Biathlon (biathlon).
- H. High Scores (marcador de récords).

**MENU PRINCIPAL:**

En cuanto aparezca esta pantalla apague el magnetófono.

Este menú da la lista de los 8 juegos y el marcador. Para ver el marcador pulse H. Para volver al menú principal pulse SPACE. Si desea introducir su nombre en el marcador pulse 6 para mover el cursor a la izquierda, 7 para moverlo a la derecha y 0 para hacer la selección.

Debido al tamaño y complejidad de los juegos de Winter Sports, no ha sido posible cargarlos todos en el ordenador de una vez; por ello, cuando desee utilizar un juego, de-

berá cargarlo en la cassette. Los 8 juegos están uno a continuación de otro en la cinta, de forma que puedan ser encontrados fácilmente cuando desee jugar. Le sugerimos que anote la cifra del contador para cada juego.

Los tres primeros juegos se cargan simultáneamente, todos los demás se cargan uno por uno. Se sugiere que la primera vez se juegue en el orden dado tomando nota de los números del contador. Una vez anotadas las lecturas, usted podrá cargar fácilmente los juegos en cualquier orden.

Si usted no posee contador en su magnetófono, anote la cantidad de cinta que queda en la bobina izquierda de la cassette al comienzo de cada juego. Normalmente habrá marcas en la cassette para ayudarle.

Seleccione el juego que desea usar pulsando la tecla apropiada, 1, 2, ... 8 (si es la primera vez que juega seleccione 1).

Aparecerá el mensaje LOADING seguido del nombre del juego elegido. Si un juego no elegido es el próximo, aparecerá el mensaje SKIP seguido del nombre del juego que va a ser saltado.

Ocasionalmente el ordenador intentará cargar el juego que pretende saltar. Si esto sucede aparecerá el mensaje TAPE ERROR. En ese caso pare la cinta y pulse SPACE. Esto le devolverá al menú principal y tendrá que repetirse el proceso. Avance la cinta hasta que se acerque al juego elegido y déjela avanzar a partir de ahí al ritmo normal. Cuando se llegue al juego elegido aparecerá el mensaje LOADING seguido del nombre del juego. La carga se realizará de la forma usual. Una vez cargado el juego aparecerá un submenú para ese juego. Cuando esto suceda pare la cinta.

**CONTROLES:**

Usted puede jugar con el teclado con el joystick Kempston Pro. Si usa el teclado pulse K y seleccione las teclas que desee usar. Si usa el joystick tenga en cuenta que el enchufe central da el control del jugador 1 y es equivalente a las teclas 1, 2, 3, 4 y 5. El enchufe de la derecha da el control al jugador 2 y es equivalente a las teclas 6, 7, 8, 9 y 0.

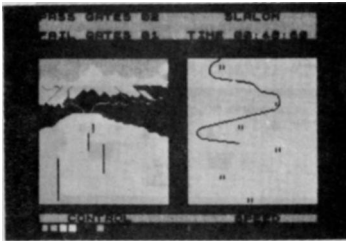
Usted puede parar el juego en cualquier momento y volver al submenú pulsando las teclas CAPS SHIFT y SPACE.

Acelerar.  
Frenar.  
A la izquierda.  
A la derecha.

Una vez seleccionada la K en el submenú, será indicada por una flecha o un destello (Spectrum). Para empezar pulse la tecla S.

**SLALOM:**

Pantalla



La ventana de la izquierda muestra la vista frontal y la ventana de la derecha muestra la vista superior. El indicador CONTROL indica lo cerrados que está usted haciendo los giros. El indicador SPEED indica la velocidad.

Para empezar acelere y vea cómo progresa por la ladera. Usted debe pasar la primera puerta por la derecha, la segunda por la izquierda, la tercera por la derecha, etc. Deberá atravesar la última puerta. Si usted no falla en ninguna puerta y completa la bajada en un tiempo inferior al mejor registrado, podrá

introducir su resultado en el marcador. Una vez completado el juego pulse SPACE para volver al submenú.

**SLALOM GIGANTE:**

Pantalla:

Este evento es similar al Slalom excepto que usted debe pasar entre las puertas dobles hasta alcanzar las puertas sencillas, la primera de las cuales usted podrá pasar tanto por la izquierda como por la derecha, pero a partir de ahí usted deberá pasar cada puerta por el lado contrario al que pasó la anterior, hasta llegar a la doble puerta final que deberá ser atravesada.

Si no falla en las puertas y mejora el mejor registro anterior podrá introducir su resultado en el marcador. Pulse SPACE para volver al submenú.

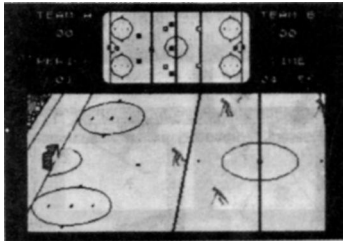
**DESCENSO:**

Pantalla:

Este evento es similar al Slalom sólo que usted debe atravesar todas las puertas hasta el final. Si usted ha jugado con los tres juegos y desea cargar el siguiente, vuelva al menú principal pulsando la tecla S. Entonces podrá seleccionar el siguiente juego y cargarlo de la forma habitual, apagando el magnetófono cuando el juego esté cargado y aparezca el submenú correspondiente en la pantalla.

**HOCKEY HIELO:**

Pantalla:



Los controles son:

- Jugador arriba (el jugador va hacia la banda contraria).
- Jugador abajo (el jugador se acerca a la banda inferior).
- Jugador a la izquierda.
- Jugador a la derecha.
- Golpe al disco (el jugador golpea el disco).

El equipo A va de rojo y el B de verde. En el modo de un solo jugador el ordenador controla al equipo B. Usted estará siempre controlando al jugador más próximo al disco y podrá bloquear a jugadores enemigos lanzándose contra ellos, driblar, pasar el disco o tirar a puerta. Asegúrese de hacer retornar al portero a la portería si la abandona en algún momento. El juego está dividido en cuatro tiempos de cinco minutos. En cada período hay cambio de campo.