

# VIDEO COMPUTER

VC 4000

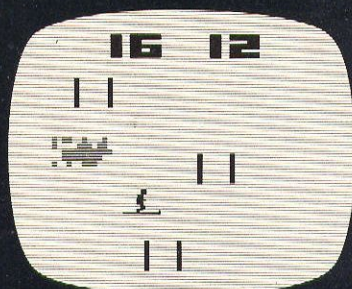
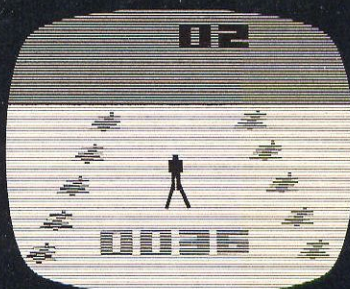
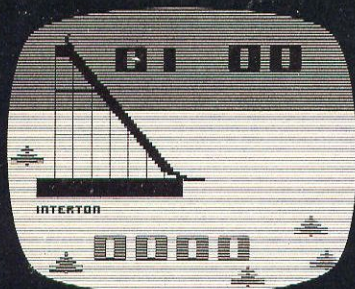
CASSETTE

# 10

WINTERSPORT  
WINTER SPORTS  
SPORTS D'HIVER



**INTERTOWN  
ELECTRONIC**



Skispringen oder Slalom. Mit dieser Cassette können Sie allein oder gegen einen Gegner Ihr Geschick und Ihr Können in beiden Disziplinen unter Beweis stellen.

### So machen Sie die Cassette betriebsbereit.

1. Schließen Sie den Video-Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht.
2. Durch Drücken der Taste **▶▶** wird das Programm in den Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint die Sprungschanze. Unterhalb der Schanze steht der Schriftzug Interton. Die Ziffern links am oberen Bildschirmrand zeigen das gewählte Programm (01 - 06), die rechts daneben die Anzahl der Sprünge. Unten am Bildschirmrand werden die Weiten der einzelnen Sprünge addiert.
3. Durch Druck auf die Taste **◆** wählen Sie das gewünschte Programm von 1 - 6 (Skispringen) oder als 7. Programm Slalom. (7mal drücken)

Ski-jump or slalom. With this cassette you can test your skill and your ability in these two events either on your own or in a contest with another player.

### How to get the cassette ready for action.

1. Plug in the Video Computer as described, and insert the cassette in the cassette compartment.
2. Depress the **▶▶** key, and the programme is read into the Computer. The screen shows a ski-jump, with the name "Inter-ton" below. The figures on the top left indicate the programme selected (01 - 06), and those alongside on the right the number of jumps. At the bottom, the lengths of the various jumps are added up.
3. Press the **◆** key to select the desired programme, 01 - 06 (ski-jump) or the 7th (slalom) - press 7 times.

Saut ou slalom. Cette cassette vous permet de jouer seul ou contre un adversaire dans ces deux disciplines pour prouver votre adresse et votre savoir-faire.

### Voici comment vous faites marcher la cassette.

1. Branchez l'ordinateur vidéo conformément aux instructions et introduisez la cassette dans la fente prévue à cet effet.
2. Actionnez la touche **▶▶** pour charger le programme dans l'ordinateur. Le tremplin sera visualisé sur l'écran. Sous le tremplin sera inscrit le nom Interton. Le numéro du programme choisi (01 - 06) sera indiqué en-haut, au bord gauche de l'écran. Les chiffres à la droite de ce numéro indiquent le nombre de sauts. La longueur des divers sauts est additionnée au bas de l'écran.
3. Actionnez la touche **◆** pour choisir le programme souhaité (1 - 6 pour les sauts 7 pour le slalom. Dans ce cas, appuyez 7 fois sur la touche).

Der Druck auf die rote Taste des linken Handspielgerätes ist das Startsignal zum ersten Sprung. Der Springer fährt die Schanze hinunter. Die Absprunggeschwindigkeit läßt sich durch Anziehen des Steuerknüppels noch erhöhen. Jedoch darauf achten, daß nicht mit zu hoher Geschwindigkeit aufgesetzt wird, da sonst keine Zeit zum Abbremsen vor dem Ende der Piste bleibt. Nach dem Absprung verändert sich das Bild. Sie sehen nun die Landepiste, die rechts und links durch Tannenbäume begrenzt ist.

Flugrichtung und Geschwindigkeit des Springers können Sie durch den Steuerknüppel Ihres Handspielgerätes beeinflussen, je nachdem, ob Sie ihn nach rechts oder links bewegen, oder ihn nach vorne (schneller) oder hinten (langsamer) schieben. Auf diese Weise können Sie Ihren Springer bei aufkommenden Seitenwinden, die Sie an der Neigung der Bäume erkennen, ausbalancieren und die Aufsetzgeschwindigkeit regulieren. Setzt der Skispringer nämlich mit zu hoher Geschwindigkeit auf, wird die erreichte Weite des Sprunges halbiert, setzt er außerhalb der markierten Piste auf, ist der Flug ungültig.

Bei zwei Spielern wird das jeweilige Ergebnis in verschiedenen Farben am unteren Bildschirmrand angezeigt. Violett für den linken Spieler und grün für den rechten. Bei zwei Spielern hat jeder Spieler ein eigenes Handspielgerät, mit dem er seinen Springer starten kann (rote Taste des Handspielgerätes).

Jeder Spieler hat fünf Versuche. Nach dem fünften Versuch kann das gewählte Programm durch Drücken der Taste **START** des Video Computers und der roten Taste des linken Handspielgerätes erneut gestartet werden.

**01**

Ein Spieler. Ohne Seitenwindeinfluß.

**02**

Wie 01, jedoch für zwei Spieler.

**03**

Ein Spieler. Der Seitenwind weht mit kontinuierlicher Stärke. Jedoch aus verschiedenen Richtungen.

**04**

Wie 03, jedoch für zwei Spieler.

**05**

Ein Spieler. Der Seitenwind weht aus verschiedenen Richtungen und mit wechselnder Stärke.

**06**

Wie 05, jedoch für zwei Spieler.

**Slalom**

Haben Sie Lust, Ihr Geschick beim Slalom zu erproben, wählen Sie Spiel 7. Dazu drücken Sie 7mal die Taste **7**. Auf dem Bildschirm sehen Sie den Läufer in Startposition und das erste Tor. Links oben am Bildschirmrand wird die Fahrzeit festgehalten und rechts die Zahl der ausgelassenen Tore.

Slalom ist nur für einen Spieler, kann aber auch abwechselnd zu zweit gespielt werden. Gestartet wird mit der roten Taste des linken Handspielgerätes.

Mit Hilfe des Steuerknüppels Ihres Handspielgerätes müssen Sie nun versuchen, den Läufer durch die Tore hindurchzulenken. Landet der Läufer an einem Baum, ist der Lauf für ihn zu Ende. Der Aufprall wird akustisch wiedergegeben. Die Gesamtlaufzeit wird in diesem Fall auf 99 und die Zahl der ausgelassenen Tore auf 50 festgesetzt.

Gerät der Läufer auf eine Eisfläche und hat Glück, so rutscht er nur ein kleines Stück – hat er Pech und stürzt schwer, so ist dieser Lauf für ihn zu Ende.

Wenn der Läufer schwer stürzt, gegen einen Baum gelaufen ist und natürlich, wenn Sie ihn durch Geschick und Können gut über die Ziellinie gebracht haben, können Sie einen neuen Lauf wagen. Dazu drücken Sie zuerst die Taste **START** des Video Computers und danach die rote Taste des Handspielgerätes.

Pressure on the red key of the left handset is the starting signal for the first jump, and the ski jumper sets off on the run-down. Take-off speed can be increased by pulling the control stick. But make sure that the landing speed is not too high; otherwise there will be no time to come to a stop before the end of the slope. After take-off, the picture changes to show the landing slope, which is bordered right and left by trees.

Direction and speed of flight can be adjusted with the control stick of the handset by moving it either right or left, forward (faster) or backward (slower). This will enable your jumper to deal with any cross-winds, which you can recognize from the inclination of the trees, and adjust his landing speed. If the ski jumper lands at too high a speed, the length of his jump will be halved; and if he lands outside the marked section of the landing slope, the jump does not count.

Where there are two players, scores are shown in different colours at the bottom edge of the screen, viz. violet/purple for the left-hand player, green for his opponent. Each player has his own handset for starting his jumper (red key of the handset).

Each player has five attempts. Following the fifth attempt, the selected programme can be restarted by pressing the **START** key of the Video Computer and the red key of the left handset.

**01**

One player. No cross-winds.

**02**

As 01, but for two players.

**03**

One player. The cross-wind blows at a steady force. But from different directions.

**04**

As 03, but for two players.

**05**

The cross-wind blows from different directions and with varying force.

**06**

As 05, but for two players.

### Slalom

Care to test your skill on the slalom course? Then, select game no. 7 by pressing the **7** key 7 times.

The screen shows the skier in the starting position along with the first gate. Times are recorded at the top left and any gates left out shown on the right. Slalom is for one player only, but two can play alternately. To start, press the red key of the left handset. Then use the control stick of your handset to guide your skier through the gates. If the skier is stopped by a tree, his run is over. The impact is accompanied by an acoustic signal. In this case, total running time is put at 99, and the number of gates left out put at 50. If the skier finds himself on an icy surface and he is lucky, he will only skid a little; if he is unlucky, and has a serious fall, the run is over.

If the skier has a serious fall or runs against a tree and, of course, if your own skill and ability gets him across the finishing line, you can risk a fresh start. Just press the **START** key of the Video Computer and then the red key of the handset.

Appuyez sur la touche rouge de l'appareil gauche pour donner le signal de départ du premier saut. Le sauteur descend le tremplin. Il suffit de tirer le levier de commande pour augmenter la vitesse du saut. Mais veiller à ce que la vitesse du sauteur ne soit pas trop élevée lorsqu'il touche la piste, sinon il ne lui restera plus assez de temps pour s'arrêter avant la fin de la piste. L'image est modifiée après le saut. Vous apercevrez alors la piste d'arrivée délimitée par des sapins à gauche et à droite.

Le levier de commande de votre appareil vous permet d'influencer la vitesse et la direction du sauteur. Déplacez le levier vers la gauche ou vers la droite, ou encore vers l'avant (vitesse plus élevée) ou l'arrière (vitesse réduite). Vous permettez ainsi au sauteur de garder sa balance en présence d'un vent de côté que vous reconnaissez à l'inclinaison des arbres, et vous pouvez régler la vitesse de contact au sol. Si cette vitesse du sauteur est trop importante, la longueur atteinte est divisée par deux. Le saut est annulé si le sauteur se pose hors de la piste délimitée.

Si vous jouez à deux, le résultat de chaque joueur sera affiché en différentes couleurs à l'extrémité inférieure de l'écran, à savoir en violet pour le joueur gauche et en vert pour le joueur droit. Dans ce cas chacun des deux joueurs disposera de son propre appareil de commande avec lequel il pourra donner le signal de départ du sauteur (touche rouge de l'appareil de commande).

Chaque joueur a cinq essais. Après le cinquième essai, le programme choisi pourra être redémarré en actionnant la touche **START** de l'ordinateur vidéo et la touche rouge de l'appareil de commande gauche.

#### 01

Un joueur. Sans vent de côté.

#### 02

Comme 01 mais pour deux joueurs.

#### 03

Un joueur. Le vent de côté a une vitesse constante mais vient de différentes directions.

#### 04

Comme 03 mais pour deux joueurs.

#### 05

Un joueur. Le vent de côté a non seulement différentes vitesses mais encore il vient de différentes directions.

#### 06

Comme 05 mais pour deux joueurs.

### Slalom

Désirez-vous connaître votre adresse au slalom? Alors choisissez le jeu 7 et appuyez 7 fois sur la touche **7**.

Sur l'écran, vous apercevrez le skieur en position de départ et la première porte. Le temps est inscrit à l'extrémité supérieure gauche de l'écran tandis que le nombre de portes manquées sera inscrit à l'extrémité supérieure droite.

Le slalom n'est que pour un seul joueur mais on pourra jouer alternativement à deux. Pour démarrer le jeu, appuyez sur la touche rouge de l'appareil gauche.

A l'aide du levier de commande de l'appareil, vous devez maintenant essayer de guider le skieur à travers les portes. La course sera terminée pour le skieur lorsqu'il finit sur un arbre. Le bruit du choc sera rendu par le système acoustique. La durée totale de la course sera fixée dans le cas présent à 99 et le nombre de portes manquées à 50.

Si le skieur passe sur une surface verglacée, avec beaucoup de chance il glissera un peu, dans le cas contraire il fera une chute grave et ce passage sera terminé pour lui.

Si le skieur fait une chute grave, percute un arbre ou termine bien sûr victorieusement le passage grâce à votre savoir-faire et votre adresse, vous pouvez tenter un nouveau passage en appuyant d'abord sur la touche **START** de l'ordinateur vidéo puis sur la touche rouge de l'appareil.