

B O B S L E D

RACE

MANUAL



Read what Britain's top driver Nick Phipps and brakeman Alan Cearnnes have to say about this spectacular simulation.



NICK PHIPPS

"The driving action is stunning, and the handling superb. Get the bob moving then pick up speed into the first corner, hold the sled down, check the height and let it run out in the middle, fantastic, very realistic. It takes razor sharp concentration and smooth driving to beat the best times."



ALAN CEARNNES

"The push start really took it out of me. I gave it everything and the bob went thundering down the track. Great fun! The extra fitness training sessions bring you to a peak of physical fitness."

BOBSLEIGH

FEATURES

- Spectacular driver's eye view.
- Winter Olympics race.
- 6 World Championship tracks.
- World championship points scoring.
- Accurate race timing.
- 2 or 4 man bobs.
- 2 player option.
- Changeable weather conditions.
- Bob setup.
- Skilful opposition.
- Graded competition.
- Win sponsorship money and buy faster bobs.

INTRODUCTION

It's been called the ultimate thrill ride. Poised inches above rock hard ice, travelling at speeds of over 80 mph, Bobsleigh has to be the most dangerous and breathtaking of the Winter Sports. Only the most remarkable of sportsmen attempt the mile long run, and succeed in meeting the supreme challenge. You will need nerves of steel, lightning fast reactions, and super human strength to attain the highest possible accolade—an Olympic gold medal.

JOYSTICK CONTROLS

UP/DOWN: rock the joystick up and down for the push start.

LEFT: steer left.

RIGHT: steer right.

FIRE: to jump in bob at the start and to apply the brake at the end.

DRIVING INSTRUCTIONS

STARTING

When the start light turns from red to green, start pushing as hard as you can, by rocking the joystick up and down. The bob will start to pick up speed as indicated on the front panel. 50 metres is allowed to get the bob up to speed before it crosses the start line. You must jump in the bob, by pressing the fire button, before you reach the start line or the bob will continue on down the track without you on board!

TIMING

Your timed run starts when you cross the start line.

There are a number of split times given for each circuit. These are usually placed one quarter, one half, and three quarters of the way down the track. The split times are useful for judging how well the run is going at key points on the track. When the bob passes under the chequered flag at the end of the track the race timer will stop and show your finishing time. The record time displayed is the current track record.

BRAKE

The brake should only be used after you have crossed the finishing line to bring the bob to a standstill. If you use the brake while racing down the track it will damage the track surface and you will be disqualified from the race.

WORLD CHAMPIONSHIP SCORING

At each event you may have one practice run if the 'practice on' option is selected. Then each player makes two runs, the times from each run are added to give an accumulated time. If there are two players then you make your runs alternately. The scoreboard will place a 'C' next to your country if you crashed on either run. If you crash on the first run you are not allowed a second run. The country with the quickest accumulated time is the winner of that event. When in 'season' racing the points scoring is 8 points for first place down to 1 point for eighth place at each venue. The points are added up over the 6 venues and the highest scoring country wins the championship.

RACING EVENTS AND CLASSES

NOVICE

As a novice competitor you will need to start racing with an amateur class bob. If you are unfamiliar with the tracks then start racing in single events where you will be able to try and win some races, build up sponsorship money, which will be needed later on, and gain familiarity with each track. The other competing countries will provide you with some tough

opposition and you will need to race well to beat their times.

At the end of each race the team manager will provide you with a report giving details of your general performance and any damage to the bob.

ADVANCED

If you win enough races you will have sufficient funds to move onto a National class bob which will enable you to race at higher speeds. The better bobs, although faster, are more susceptible to crash damage.

In order to move on to International and Olympic class bobs you will need to compete in full season racing where you must race on six tracks consecutively and win World Championship points. It will then be possible for you to gain enough sponsorship money to buy an International or Olympic class bob.

If you finish in the top three in a World Championship season, using the Olympic class bob, you will be able to select the Winter Olympics option and go for gold.

SPONSORSHIP MONEY

Each player starts with a certain amount of sponsorship money which may be used to buy basic equipment such as the simplest type of bobsleigh and a set of runners. You will need to win races in order to attract more sponsorship money.

There are maintenance costs for the upkeep of your bob which are payable after each race and there may also be damage and repair costs to be paid if you crash or hit the side wall hard going

down the track. If you do not win enough races you will find that your funds will become depleted as your sponsorship income reduces until eventually you may even become bankrupt! If this happens you will have no option but to start all over again.

MENU SELECTIONS

All the game options available are presented on menu pages.

Choose a particular item by moving the highlight with the joystick and then select it by pressing the fire button.

If a particular item is in a darker colour than the rest, then that item is not available for selection at that moment.

EVENTS

DEMO

Select demo for a demonstration of a bob run where you take a passenger seat.

SINGLE

Race at a single track only. Select your track from the 6 venues available.

SEASON

A full seasons' racing involves racing at each of the 6 tracks in a World Championship cycle. When in 'season' racing, the order in which each of the track venues is visited is fixed.

OLYMPIC

Race at the Winter Olympics.

Note: You cannot enter the Winter Olympics until

you have bought an Olympic class bob, and demonstrated your ability to win with it, by finishing a World Championship season in the top three.

PRACTICE

The practice on/off selection enables you to make just one practice run at each venue before the actual racing begins. This can be useful for familiarisation at each new track during 'season' racing.

RESTART—The restart option allows you to totally reset the game.

TAPE SAVE/LOAD OPTION—Save your current game status onto tape so that you may return to the same game at a later date.

CONTROLS—This option is included on some versions for selecting between keyboard and joystick.

PLAYERS

Select either a one or two player game. In a two player game each player races the bob in turn. Each player may select which country he wishes to represent, but once selected it is not possible to change country in mid game. Only after pressing the restart option may new countries be selected.

VENUE

A choice of 6 tracks is available and a map showing the layout of each track is also included. The track records are given for each track to give

you an idea of what times are achievable by expert driving.

Note: When in 'season' racing the order in which each track is visited is fixed and may not be selected independently.

WEATHER

Select the weather option to receive a brief weather report. You have to take the weather conditions into account when selecting the runner blades.

The conditions may change at each new venue, so be sure to check you have the correct runner blades fitted when you arrive at each new track.

RUNNERS

Four types of runner blades are available for selection. The shape of the blade is slightly different in each case and the correct choice of runners depends upon the air and ice temperatures. In general the more bowed a runner is, the more it will cut into the ice, and this will give better grip and control on a hard track.

The runner blades only have a limited life and may become worn or damaged during racing. If you select a set of runners which is worn you will be given the option of buying a new set.

BOB SELECTION

There are four grades of bobsleigh ranging from Amateur to Olympic class. The Olympic class is the best, and most expensive, so you will need to win many races before you can afford one. Each class of bob is available in a 2 or 4 man version.

CASH

You may use your sponsorship money to pay for a fitness training course and to buy team kit in your own personal colour scheme.

FITNESS TRAINING

To use the fitness training kit, wait for the start light and then rock the joystick up and down as quickly as possible in the time allowed. This will move the strength bar indicator to the right, the further you can move the bar to the right the higher your new level of fitness will become.

TEAM COLOURS

The team tracksuits are available in a wide range of attractive colours! Pick the colour which suits you.

DRIVING TIPS TECHNIQUE

The best times in bobsleigh are achieved by smooth driving using only slight pressure on the runners. In the straights it is essential to steer the bob accurately as any contact with the side walls will slow the bob down. Fast cornering involves picking the best line through each corner, and this can only be found by trial and error. Do not allow the bob to ride too high up the banking or the bob may run off the track and crash. You will also crash if you fail to get the bob down in time coming out of a corner. On some combination corners you will need to get the line right on the first part of the combination to be in the correct position going into the second part of the

combination. To beat the best times you will need to get a good push start, find the best lines through the corners and avoid hitting the side walls.

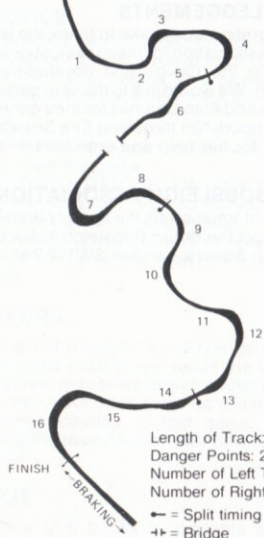
ACKNOWLEDGEMENTS

Digital Integration would like to thank the British Bobsleigh Association for their invaluable assistance during the design and development of BOBSLEIGH. We would like to thank in particular Nick Phipps and Alan Cearnies for their generous help and support. Not forgetting Eira Seaward of Allied Steel for her help and enthusiasm in this product.

BRITISH BOBSLEIGH ASSOCIATION

For further information on the sport of bobsleigh please contact the British Bobsleigh Association at 118 Eaton Square, London SW1W 9AF.

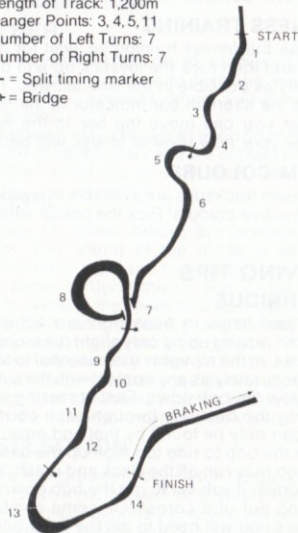
START **ST. MORITZ - SWITZERLAND**



KONIGSSEE - WEST GERMANY
WORLD CUP VENUE 1988

Length of Track: 1,200m
Danger Points: 3, 4, 5, 11
Number of Left Turns: 7
Number of Right Turns: 7

— = Split timing marker
+ = Bridge

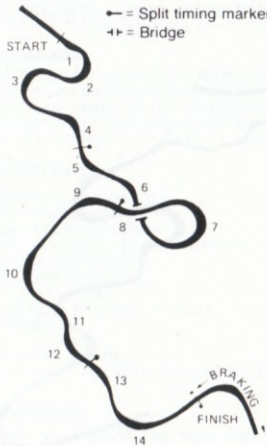


OLYMPIC TRACK, INNSBRUCK - AUSTRIA

WORLD CUP VENUE 1987/88

Length of Track: 1,220m
Danger Points on Track: 9, 13
Number of Left Turns: 8
Number of Right Turns: 6

— = Split timing marker
+ = Bridge

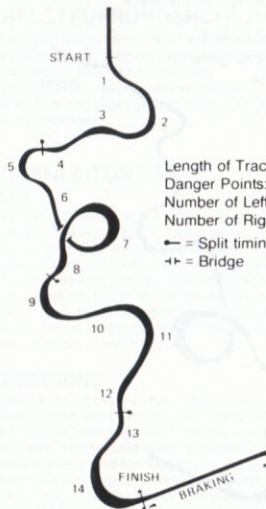


WINTERBERG - WEST GERMANY

1987/88 WORLD CUP VENUE

Length of Track: 1,325m
Danger Points: Curves 9, 11
Number of Left Turns: 8
Number of Right Turns: 6

— = Split timing marker
+ = Bridge



CALGARY - CANADA

OLYMPIC TRACK 1988

Length of Track: 1,475m

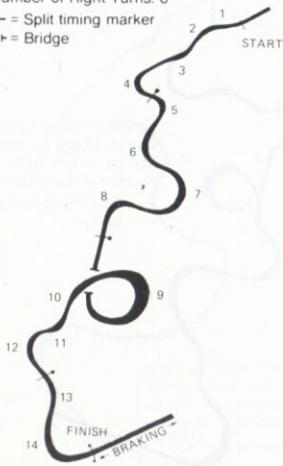
No Real Danger on the Track

Number of Left Turns: 8

Number of Right Turns: 6

← = Split timing marker

↔ = Bridge



BREUIL, CERVINIA - ITALY

WORLD CUP VENUE 1988

Length of Track: 1,520m

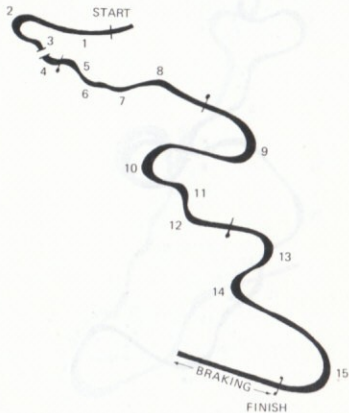
Danger Points: All Corners

Number of Left Turns: 7

Number of Right Turns: 8

← = Split timing marker

↔ = Bridge



Lesen Sie, was Englands Spitzenfahrer Nick Phipps und der Bremser Alan Cearnies über dieses atemberaubende Simulation zu sagen haben.

NICK PHIPPS

„Das Fahren ist phantastisch und die Handhabung hervorragend. Man bringt den Bob in Bewegung, nimmt vor der ersten Kurve an Geschwindigkeit zu, hält den Schlitten nach unten, prüft die Höhe und läßt ihn in die Mitte fahren—einfach toll und sehr realistisch. Es sind messerscharfe Konzentration und perfektes Fahren erforderlich, um die besten Zeiten zu übertreffen.“

ALAN CEARNIES

„Das Anschieben hat mich wirklich erschöpft. Ich setzte alle Kräfte ein, und der Bob donnerte die Bahn herunter. Das machte viel Spaß! Mit dem zusätzlichen Fitneß-training kommt man in eine ausgezeichnete körperliche Kondition. Erschöpfender als die Wirklichkeit!“

EINRICHTUNGEN

- Phantastische Fahrersicht.
- 6 Weltmeisterschaftsbahnen.
- Olympisches Winterrennen
- Weltmeisterschafts—Punktebewertung.
- Genaue Zeitmessung.
- Zweier- oder Viererbob.
- Zwei-Spieler-Option.
- Veränderliche Wetterbedingungen.
- Bobaufstellung.
- Fähige Opposition.
- Gestufter Wettbewerb.
- Geldpreise, um schnellere Bobschlitten zu kaufen.

EINFÜHRUNG

Bobschlitten ist als das aufregendste Erlebnis beschrieben worden. Die Fahrt über steinhartes Eis bei einer Geschwindigkeit von über 130 Kilometern pro Stunde muß wohl der gefährlichste und atemberaubendste Wintersport sein. Nur die bemerkenswertesten Sportler

wagen es, die 1600m lange Bahn in Angriff zu nehmen. Sie benötigen Nerven aus Draht, blitzschnelle Reaktionen und übermenschliche Kraft, um die höchste Auszeichnung zu erlangen—eine olympische Goldmedaille.

HEBELSTEUERUNGEN

NACH OBEN/UNTEN: Zum Anschieben den Steuerhebel schnell nach oben und unten bewegen.

NACH LINKS: Nach links steuern.

NACH RECHTS: Nache rechts steuern.

FEUER: Um am Start in den Bob zu springen und am Ende zu bremsen.

FAHRANLEITUNGEN

START

Wenn das Startlicht von Rot auf Grün wechselt, durch schnelles Bewegen des Steuerhebels nach oben und unten so hart wie möglich anschieben. Der Bob wird schneller, wie auf der Frontplatte angezeigt wird. 50 Meter sind erlaubt, um die Geschwindigkeit des Schlittens zu erhöhen, bevor er die Startlinie überquert. Durch Drücken des Feuerknopfes müssen Sie in den Bob springen, bevor er die Startlinie erreicht, denn sonst fährt er ohne Sie die Bahn herab!

ZEITMESSUNG

Die Zeitmessung beginnt beim Überqueren der Startlinie. Für jede Bahn werden mehrere Zwischenzeiten angegeben. Diese befinden sich normalerweise bei einem Viertel, der Hälfte und drei Vierteln des Weges. Die Zwischenzeiten sind für die Beurteilung nützlich, wie gut die Fahrt an wichtigen Punkten der Bahn verläuft. Wenn der Bob am Ende der Bahn unter der karierten Fahne hindurchfährt, stoppt die Zeituhr und zeigt Ihre Schlußzeit an. Die angezeigte Rekordzeit ist der gültige Bahnrekord.

BREMSE

Die Bremse darf nur nach Überqueren der Ziellinie benutzt werden, um den Bob zum Stillstand zu bringen. Wenn Sie die Bremse während der Fahrt auf der Bahn verwenden, beschädigt sie die Bahnoberfläche, und Sie werden vom Rennen disqualifiziert.

WELTMEISTERSCHAFTSPUNKTE

Bei jeder Veranstaltung können Sie eine Übungsfahrt machen, wenn die Option 'Übung ein' gewählt wird. Dann macht jeder Spieler zwei Fahrten, deren Zeiten zusammengezählt werden, um eine Gesamtzeit zu ergeben. Wenn zwei Spieler vorhanden sind, fahren Sie abwechselnd. Auf der Anzeigetafel erscheint neben Ihrem Land ein 'C', wenn Sie auf einer der Fahrten verunglückt sind. Wenn Sie auf der ersten Fahrt verunglücken, dürfen Sie keine zweite Fahrt machen. Das Land mit der schnellsten Gesamtzeit ist der Sieger der Veranstaltung.

Bei 'Saisonrennen' werden an jedem Veranstaltungsort 8 Punkte für den ersten Platz bis nach unten zu 1 Punkt für den achten Platz vergeben. Die an den 6 Veranstaltungsorten erworbenen Punkte werden zusammengezählt, und das Land mit den meisten Punkten gewinnt die Meisterschaft.

RENNEN UND KLASSEN ANFÄNGER

Als neuer Wettbewerber müssen Sie zunächst an Bobrennen der Amateurlasse teilnehmen. Wenn Sie mit den Bahnen nicht vertraut sind, nehmen Sie zunächst an einzelnen Rennen teil, wo Sie versuchen können, einige Rennen zu gewinnen und Geldpreise zu sammeln, die Sie später benötigen, und um sich mit den einzelnen Bahnen vertraut zu machen. Die anderen wettbewerbenen Länder stellen eine zähe Opposition dar. Sie müssen gut fahren, um ihre Zeiten zu übertreffen.

Am Ende der einzelnen Rennen erhalten Sie von dem Teamleiter einen Bericht mit Angaben über Ihre allgemeine Leistung und Beschädigungen des Bobschlittens.

FORTGESCHRITTEN

Wenn Sie genug Rennen gewinnen, haben Sie ausreichend Geld, um in eine nationale Bobklasse vorzurücken, in der Sie an Rennen mit höherer Geschwindigkeit teilnehmen können. Die besseren Bobs sind zwar schneller, doch bei Unfällen leichter zu beschädigen. Um in eine internationale oder olympische Bobklasse aufzusteigen, müssen Sie an einer kompletten Rennsaison teilnehmen, d.h. nacheinander in Rennen auf sechs Bahnen fahren und Weltmeisterschaftspunkte gewinnen. Dann können Sie ausreichend Geld gewinnen, um einen Bob der internationalen oder olympischen Klasse zu kaufen. Wenn Sie in einer Weltmeisterschaftssaison bei Verwendung eines Bobs der olympischen Klasse einen der ersten drei Plätze belegen, können Sie die Option der Olympischen Winterspiele wählen und versuchen, eine Goldmedaille zu gewinnen.

GELDPEISE

Jeder Spieler beginnt mit einer bestimmten Geldmenge, die für den Kauf einer Grundausrüstung wie der einfachsten Art von Bobschlitten und einen Satz Kufen verwendet werden kann. Um mehr Geld zu erhalten, müssen Sie Rennen gewinnen.

Nach jedem Rennen sind Wartungskosten für Ihren Bob zu zahlen. Außerdem können Beschädigungs- oder Reparaturkosten anfallen, wenn Sie verunglücken oder bei der Abfahrt hart an die Wand prallen. Wenn Sie nicht genügend Rennen gewinnen, werden Ihre Mittel durch die Reduzierung Ihres Einkommens erschöpft, bis Sie schließlich Bankrott machen! Wenn dies geschieht, müssen Sie wieder ganz von vorn beginnen.

MENÜWAHLEN

Alle Spieloptionen sind auf den Menüseiten enthalten. Zur Wahl einer bestimmten Option das Highlight mit dem Steuerhebel bewegen und die Option durch Drücken des Feuerknopfes wählen.

Wenn eine bestimmte Option eine dunklere Farbe als die übrigen hat, ist diese Option zu dem Zeitpunkt nicht wählbar.

VERANSTALTUNGEN

DEMO

Demo zur Demonstration einer Bobfahrt wählen, bei der Sie einen Passagiersitz einnehmen.

EINZELRENNEN

Fahrt auf nur einer Bahn. Sie können Ihre Bahn aus den 6 Veranstaltungsorten auswählen.

SAISON

Eine volle Saison bedeutet die Teilnahme an den Rennen auf allen 6 Bahnen in einem Weltmeisterschaftsprogramm. Beim 'Saisonrennen' steht die Reihenfolge, in der die Veranstaltungsorte besucht werden, fest.

OLYMPISCHES RENNEN

Teilnahme an den Olympischen Winterspielen.
Anmerkung: Sie können erst an den Olympischen Winterspielen teilnehmen, wenn Sie einen Bob der olympischen Klasse gekauft und durch Belegung eines der ersten drei Plätze bei einer Weltmeisterschaftssaison Ihre Fähigkeit zum Siegen bewiesen haben.

ÜBUNGSFAHRT

Die Übung ein/aus-Option ermöglicht es Ihnen, an jedem Veranstaltungsort eine Übungsfahrt zu machen, bevor das tatsächliche Rennen beginnt. Diese Option kann nützlich sein, um sich beim 'Saisonrennen' jeweils mit einer neuen Bahn vertraut zu machen.

NEUSTART—Die Neustart-Option ermöglicht es Ihnen, das Spiel wieder ganz neu einzustellen.

BANDSICHERSTELLUNGS-/LADEOPTION—Sie können Ihren laufenden Spielstand auf Band sicherstellen, um zu einem späteren Zeitpunkt zum Spiel zurückzukehren.

STEUERUNGEN—Bei einigen Ausführungen ist diese Option zur Wahl zwischen Tastatur und Steuerhebel enthalten.

DIE SPIELER

Sie können ein Spiel mit einem oder zwei Spielern wählen. In einem Spiel mit zwei Spielern fahren die Spieler den Bob abwechselnd. Jeder Spieler kann das Land, das er vertreten möchte, wählen. Nach der Wahl des Landes ist es in der Mitte des Spiels nicht möglich, das Land zu wechseln. Ein neues Land kann man nur nach Drücken der Neustart-Option wählen.

VERANSTALTUNGORT

Es stehen 6 Bahnen zur Verfügung; eine Karte mit Anordnung der einzelnen Bahnen ist ebenfalls enthalten. Es werden die Rekorde für die einzelnen Bahnen angegeben, um Ihnen eine Vorstellung der beim perfekten Fahren erzielten Zeit zu geben.
Ankerkung: Bei 'Saisonrennen' ist die Reihenfolge, in der die einzelnen Bahnen besucht werden, fest; eine unabhängige Wahl ist nicht möglich.

WETTER

Bei Wählen der Wetteroption erhalten Sie einen kurzen Wetterbericht. Bei der Wahl Ihrer Kufen sind die Wetterbedingungen zu berücksichtigen. Die Bedingungen können sich an jedem neuen Ort ändern. Achten Sie darauf, daß Sie bei der Ankunft an einer neuen Bahn stets die richtigen Kufen angebracht haben.

KUFEN

Es können vier Arten von Kufen gewählt werden, die in der Form etwas unterschiedlich sind. Die richtige Wahl hängt von der Luft- und Eistemperatur ab. Allgemein gilt, daß eine stärker gebogene Kufe besser in das Eis schneidet und bei einer harten Bahn das Greifen und die Steuerung verbessert.

Die Kufen haben nur eine begrenzte Lebensdauer und können während des Rennens verschlissen oder beschädigt werden. Wenn Sie einen verschlissenen Kufensatz wählen, erhalten Sie die Option, einen neuen Satz zu kaufen.

BOBWAHL

Es gibt vier Bobtypen von der Amateurlasse bis zur olympischen Klasse. Die olympische Klasse ist die beste und teuerste. Sie müssen daher viele Rennen gewinnen, bevor Sie sich einen Bob der olympischen Klasse leisten können.

Jede Bobklasse ist in Zweier- und Viererausführung erhältlich.

GELD

Sie können das Ihnen zur Verfügung gestellte Geld zum Zahlen für einen Fitneßtraining-Kursus und zum Kauf einer Teamausrüstung in Ihrer persönlichen Farbkombination verwenden.

FITNESSTRAINING

Um die Fitneßtraining-Ausrüstung zu verwenden, auf das Startlicht warten und dann den Steuerhebel in der zur Verfügung gestellten Zeit so schnell wie möglich nach oben und unten drücken. Heirdurch wird der Stärkebalken nach rechts gerückt. Je weiter Sie den Balken nach rechts rücken können, desto besser ist Ihre Kondition.

TEAMFARBEN

Die Teamanzüge sind in vielen attraktiven Farben erhältlich! Wählen Sie die Farbe, die Ihnen gefällt.

TIPS ZUM FAHREN TECHNIK

Die besten Zeiten werden mit Bobschlitten bei gleichmäßigem Fahren und nur leichtem Druck auf die Kufen erzielt. Auf den geraden Strecken ist es wesentlich, den Bob genau zu steuern, da jeder Kontakt mit den Wänden seine Geschwindigkeit verringert.

Um schnell durch die Kurven zu fahren, muß man durch jede Kurve die beste Linie suchen; dies ist nur durch Ausprobieren möglich. Den Bob nicht zu hoch an der

Wand fahren lassen, denn sonst kann er die Bahn verlassen und verunglücken. Sie verunglücken auch, wenn Sie den Bob beim Verlassen der Kurve nicht rechtzeitig nach unten drücken. Bei einigen Kombinationskurven müssen Sie im ersten Teil der Kombination die richtige Linie haben, um sich in der erforderlichen Position für den zweiten Teil der Kombination zu befinden. Um die besten Zeiten zu erhalten, müssen Sie einen guten Schubstart haben, die besten Linien durch die Kurven finden und den Aufprall an den Seitenwänden vermeiden.

ANERKENNUNGEN

Digital Integration dankt der British Bobsleigh Association für ihre wertvolle Unterstützung bei dem Design und der Entwicklung von BOBSCHLITTEN. Insbesondere danken wir Nick Phipps und Alan Cearnés für ihre großzügige Hilfe und Unterstützung.

BRITISH BOBSLEIGH ASSOCIATION

Weitere Informationen über den Bobschlittensport sind bei der British Bobsleigh Association, 118 Eton Square, London SW1W 9AF erhältlich.

Voici ce que les champions britanniques Nick Phipps et Alan Cearnès ont dit de cette fabuleuse simulation.

NICK PHIPPS:

"Le pilotage est impressionnant et la maniabilité extraordinaire, prenez de la vitesse dans le premier virage, gardez le bob en bas, contrôlez la hauteur et laissez le continuer au milieu de la piste. C'est fantastique et très réaliste. Il faut beaucoup de concentration et un pilotage précis pour battre les meilleurs temps."

ALAN CEARNES

"Le démarrage m'a vraiment impressionné. Je me suis donné à fond et le bob s'est lancé à toute vitesse dans la piste. C'est fabuleux! Les séances d'entraînement vous mettent réellement en forme et sont même plus fatigantes que la réalité."

PARTICULARITES DU JEU

- Vue de la place du pilote
- 6 pistes du championnat mondial
- Course des Olympiades d'hiver
- Comptage des points pour le Championnat du monde
- Chronométrage réel et précis
- Bobs pour 2 ou 4 personnes
- Différentes conditions atmosphériques
- Réglage du bob
- Compétition ardue
- Rassemblez l'argent des sponsors pour acheter le meilleur bob.

INTRODUCTION

La descente en Bobsleigh est l'expérience qui donne le plus grand frisson. Lancé à plus de 120 km/h à quelques centimètres de la glace dure, la descente en bobsleigh est l'épreuve la plus dangereuse et la plus impressionnante des jeux olympiques d'hiver. Seuls les sportifs de haut niveau se lancent dans la course le long d'un mile et arrivent au bout sains et saufs.

Vous aurez besoin de nerfs d'acier, de réflexes ultra-rapides et d'une force surhumaine pour obtenir la médaille d'or.

FONCTION DE LA MANETTE

Bougez votre manette de haut en bas pour lancer le bobsleigh HAUT/BAS
GAUCHE: tournez à gauche
DROIT: tournez à droite
BOUTON ACTION: Pour sauter dans le bob au départ et pour freiner à l'arrivée.

INSTRUCTION DE CONDUITE

Quand le feu de départ passe du rouge au vert, poussez le plus fort possible en basculant la manette de haut en bas. L'indicateur en bas de l'écran donne la vitesse du bob. Vous disposez de 50 mètres pour lancer le bob avant de passer la ligne de départ. Vous devez sauter dans le bob en appuyant sur le bouton FIRE avant de passer la ligne de départ, sinon le bob continuera la descente sans vous.

TIMING

Votre temps chronométré commence dès que vous franchissez la ligne de départ. Au $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$ du parcours on vous donne le temps intermédiaire comme indication. Dès que vous passez le petit drapeau à l'arrivée votre temps s'arrête. Le temps record est également affiché.

BRAKE

Utilisez les freins seulement après pour immobiliser le bob. Pendant la course ceux-ci abiment la surface de la piste et vous seriez disqualifié.

SCORES DE CHAMPIONS MON DIAUX

Vous pourrez commencer par un essai si l'option "Practice On" est choisie. Chaque course dure 2 tours, le temps accompli est le cumul des 2 temps. Dans le cas de 2 joueurs vous courrez l'un après l'autre. Si vous vous

écrasez un C. (= Crash) apparaîtra à côté du pays que vous représentez. Vous n'aurez plus le droit de courir un deuxième tour. Le gagnant sera celui qui aura réalisé le temps le plus court. Dans la course "SEASON" vous recevrez 8 points pour la première place, 7 pour le second, jusqu'à 1 point pour le 8ème. Celui qui accumule le plus de points sur les 6 pistes gagne le championnat.

LES EVENEMENTS DE LA COURSE ET LES CATEGORIES

NOVICE

Vous êtes amateur et devez commencer par un Bob catégorie amateur dans les "SINGLES" (course sur piste unique). Là vous pouvez gagner des courses donc de l'argent de sponsors pour plus tard et prendre connaissance des pistes. Après chaque course vous aurez un rapport avec les détails de votre performance ainsi que l'évaluation des dommages sur votre bob.

AVANCE

Dans ces courses, on glisse à des vitesses plus élevées donc vous vous écraserez plus facilement. Pour participer dans les classes internationales et olympiques vous devez gagner des points pour les championnats mondiaux dans les courses "SEASON" sur les 6 pistes consécutives. Avec cet argent vous pourrez vous acheter un bob de classe olympiques. Si dans ce Championnat mondial "SEASON" vous finissez dans les 3 premiers avec le bob de classe olympique, vous pourrez sélectionner l'option Winter olympic et courir pour la médaille d'Or.

ARGENT DES SPONSORS

Chaque joueur commence avec une certaine somme rassemblée auprès des sponsors qui lui servira à acheter l'équipement de base, le bobsleigh et les lames. Pour rassembler plus d'argent, il faut commencer par gagner des courses. Cet argent servira aussi à faire des réparations, d'entretien après chaque course, tout

particulièrement si vous avez tapé les murs latéraux ou si vous vous êtes écrasé.

Si vous ne gagnez pas suffisamment de courses l'argent des sponsors diminuera et vous serez obligé d'abandonner.

SELECTION DES MENUS

Sélectionnez une option du menu en déplaçant le joystick de haut en bas; puis appuyez sur le bouton d'action. Si une option apparaît en couleur plus foncée elle ne peut être choisie à ce moment-là.

EVENEMENTS

DEMO

Démonstration d'une course de bob dans laquelle vous serez passager.

SINGLE

Course sur une piste unique. Choisissez parmi les 6 options.

SEASON

Vous courrez sur les 6 pistes du championnat mondial. L'ordre des courses est fixé.

OLYMPIC

Vous pourrez courir pour les Olympiades d'hiver, si vous avez acheté un bob classe olympique et si vous avez prouvé votre adresse en finissant dans les 3 premiers d'un championnat du monde.

PRACTICE

La sélection practice ON/OFF vous permet de faire un essai avant chaque course. C'est une option utile pour vous familiariser avec un parcours.

RESTART: Pour recommencer entièrement le jeu.

TAPE SAVE/LOAD option: Cette option vous permet de sauvegarder votre jeu actuel pour le continuer plus tard.

CONTROLS: dans certaines versions vous pourrez choisir entre le clavier et la manette.

JOUEURS

Vous pourrez choisir entre un jeu à 1 or 2 joueurs. Dans un jeu à 2 joueurs chaque joueur court à son tour. Choisissez aussi le pays que vous voulez représenter.

LA PISTE

Vous pourrez choisir entre 6 pistes dont les trajets sont indiqués sur une carte (sauf en cas d'option "SEASON"). Les records des pistes sont indiqués pour vous donner une idée des performances atteintes par les experts: pour la course "Season" l'ordre des pistes est imposé.

LE TEMPS (WEATHER)

Sélectionnez l'option "Temps" pour avoir une prévision du temps. Les indications sont importantes pour le choix des lames. A chaque nouvelle piste les conditions météorologiques peuvent changer. Vérifiez donc chaque fois avant de commencer.

LES LAMES

Choisissez un des 4 types de lames. La forme choisie dépendra de l'air et de la température de la glace. Une lame plus courbée sera plus facile à contrôler car elle pénétrera mieux dans la glace et vous donnera plus d'adhérence et de contrôle. Les lames s'usent ou s'abiment pendant la course. Si vous choisissez une paire usée on vous proposera d'en acheter d'autres et cela diminuera vos réserves financières.

BOB SELECTION

Il existe 4 niveaux de compétition: du niveau amateur jusqu'au niveau olympique, qui est d'ailleurs le plus difficile et le plus cher. Vous devrez gagner beaucoup de courses avant de pouvoir vous le permettre. Chaque bob peut contenir 2 à 4 personnes.

ARGENT LIQUIDE

Avec l'argent des sponsors vous pouvez vous payer une course d'entraînement, ainsi qu'un équipement à vos

couleurs personnelles.

L'entraînement:

Pour améliorer votre condition physique, bougez votre manette de haut et en bas le plus vite possible, dès que la petite lumière s'allume. Votre indicateur de force va s'étendre vers la droite, ce qui veut dire que votre niveau s'améliore.

Couleurs d'équipe:

Choisissez parmi toutes les couleurs celle des combinaisons de votre équipe.

CONSEILS DE CONDUITE

Technique:

Conduisez en douceur et n'exercez qu'une faible pression sur les lames, chaque coup de volant est aussi un coup de frein. Dans les lignes droites, pilotez avec précision car le contact avec les murs sur le côté ralentit votre vitesse. Pour négocier les virages il faut trouver la trajectoire optimale en déplaçant le joystick de haut en bas. Procédez par tâtonnements. Ne montez pas trop haut sur les murs. Soyez à temps en bas en sortant d'un virage ou vous vous écraserez.

Pour négocier au mieux certaines combinaisons de virages il faudra d'abord sortir au bon endroit du premier virage pour attaquer le second dans les meilleurs conditions. Pour réaliser le meilleur temps, il faut une forte poussée au départ, une trajectoire optimisée dans les virages et éviter les murs latéraux.

REMERCEMENTS

Digital Integration tient à remercier l'Association Britannique de Bobsleigh pour son assistance et ses conseils pendant la conception de ce logiciel.

Nous tenons à remercier en particulier Nick Phipps and Alan Cearnès pour leur aide et leur support.

CONSENT OF CONJUGATE

Text block on page 35, likely containing the beginning of a legal document or agreement.

Text block on page 36, continuing the document's content.

CONSENT OF CONJUGATE

Text block on page 37, continuing the document's content.

Text block on page 38, concluding the document's content.

Text block on page 35, likely containing the beginning of a legal document or agreement.

Text block on page 36, continuing the document's content.

Text block on page 37, continuing the document's content.

Text block on page 38, continuing the document's content.

Text block on page 39, continuing the document's content.

Text block on page 40, concluding the document's content.



*Advancing the Art
of Simulation*

DIGITAL
INTEGRATION
