



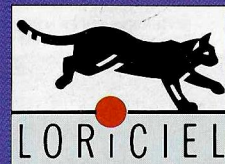
Val d'Isère CHAMPIONSHIP



INSTRUCTION
BOOKLET


SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION



Imported to Scandinavia by
Bergala AB, Kungsbacka Sweden

PRINTED IN JAPAN

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

© LORICIEL 1993



7, RUE DU FOSSÉ BLANC
92624 GENNEVILLIERS CEDEX
FRANCE

LICENSED BY



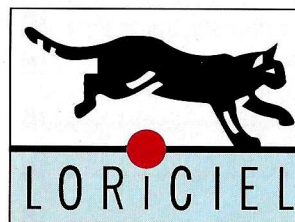
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



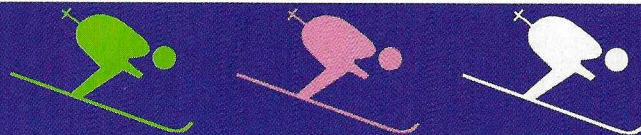
THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



Val d'Isère CHAMPIONSHIP



Tack för att du valt "VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP" till ditt Super NES.



INNEHÅLL

BÖRJA SÅ HÄR	3
HANDKONTROLLEN	3
KONTROLLFUNKTIONER - I MENYER	3
KONTROLLFUNKTIONER - I SPELET	3
MENYER	4
VALMENYN	5
TRE SPELALTERNATIV	5
TRÄNING	6
TÄVLA	7
FRIÅKNING	9
VÄLJ GREN	10
SPARA	11
ÄNDRA KNAPPFUNKTIONERNA	11
SPELMENYN	11
MIN DAG I VAL D'ISERE	12
VAL., DEN MEST VÄLKÄNDA SKIDORTEN I VÄRLDEN	14
UTFÖRSÅKNING	15
SLALOM	15
STORSLALOM	15
STÖRTLOPP	16
TEKNISK INFORMATION	16

BÖRJA SÅ HÄR

1. Kontrollera att TV-spelet är avstängt.
2. Sätt i spelkassetten.
3. Sätt strömbrytaren i läge "ON" (på).

OBS: Sätt aldrig i eller ta ur spelkassetten när strömmen är på. Använd aldrig våld. Se instruktionsboken för ytterligare information.

HANDKONTROLLEN

På handkontrollen hittar du Styrknappen och knapparna A, B, X och Y samt knapparna L och R på handkontrollens ovansida.

KONTROLLFUNKTIONER - I MENYER

- * Tryck Upp, Ned, Vänster eller Höger på Styrknappen för att flytta markören till önskat val.
- * Tryck på Startknappen för att markera valet.
- * Tryck på Valknappen för att gå tillbaka till föregående Menyskärm.

KONTROLLFUNKTIONER - I SPELET

Du kan ändra knappfunktionerna om du vill.

Standardinställning:

Tryck Vänster/Höger på Styrknappen för att svänga i önskad riktning.

Tryck på B-knappen för att öka farten.

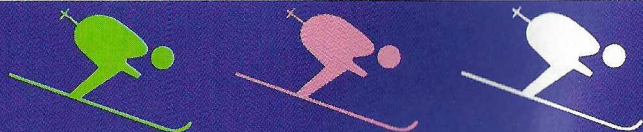
Tryck på A-knappen för att hoppa.

Tryck på X-knappen för att minska farten.

Tryck på Y-knappen för att svänga skarpt i vald riktning.

Tryck på L-knappen för snäv vänstersväng.

Tryck på R-knappen för snäv högersväng.



För att byta funktion på knapparna väljer du "CONTROL PAD" på Valmenyn (se under ÄNDRA KNAPPFUNKTIONERNA).

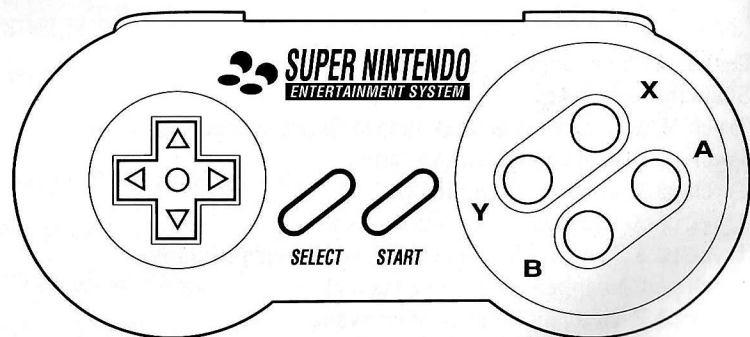
Tryck på Startknappen för paus, tryck igen för att fortsätta.

När som helst kan du trycka samtidigt på Val- och Startknapparna för att avsluta spelet.

MENYER

I VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP får du uppleva spänning och äventyr på högsta nivå.

Det här spelet innehåller massor: du kan välja TRÄNING, TÄVLING eller FRIÅKNING och om du vill åka SKIDOR eller SNOWBOARD. Du kan också ändra funktionen på knapparna. Dessutom kan du använda LÖSENORD.

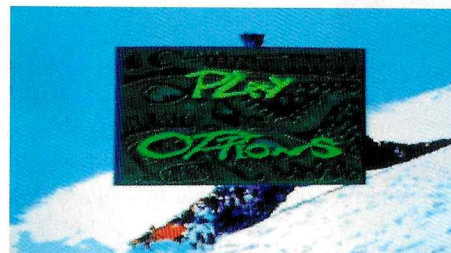


Är du klar? Allt grönt? Då kör vi...

Tryck Upp/Ned på Styrknappen för att välja spel för 1 eller 2 deltagare (1 PLAYER, 2 PLAYER).

Välj 1 PLAYER om du spelar ensam, eller 2 PLAYERS om du har två handkontroller och vill spela med en kamrat.

Därefter trycker du på Startknappen för att komma till Huvudmenyn.



Välj: * PLAY om du vill börja spela direkt
* OPTIONS om du vill byta spel eller ändra på valskärmen

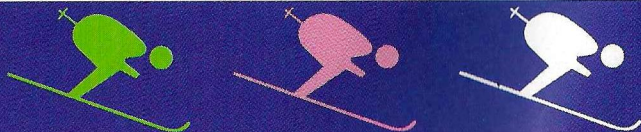
VALSKARMEN

Här har du följande alternativ:

TRE SPELALTERNATIV

Tryck på Styrknappen och välj något av alternativen:

* *TRÄNING* om du vill träna före tävlingen
* *COMPETE* om du vill tävla direkt
* *FREE RIDE* friåkning



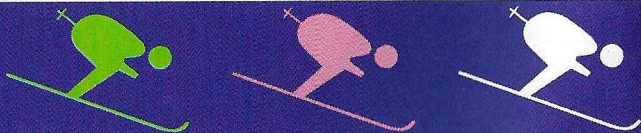
TRANING

Om du är nybörjare bör du absolut träna först. Här har du chansen att slipa tekniken innan det blir allvar, vare sig du åker skidor eller snowboard. Du kan bara välja "traning" vid spel för 1 deltagare.



Du kan öva i tre backar av varierande svårighetsgrad. Tryck Vänster/Höger på Styrknappen för att välja backe och bekräfta valet med Startknappen.

När du står i startposition ser du ett rött ljus. Ljuset växlar till orange och när det blir grönt börjar tidtagningen. Ditt jobb är att åka nedför backen på kortast möjliga tid samtidigt som du måste klara alla portar. (Du får ett tidstillägg på 2 sekunder för varje missad port.)



COMPETE

Compete består av 4 mästerskapstävlingar (CHALLENGE) med vardera 3 åk.

*T ex: CHALLENGE 1 * RACE 2, CHALLENGE 1 * RACE 3, CHALLENGE 2 * RACE 1.*

Blir du den nye världsmästaren på skidor eller snowboard?

Självklart, men först måste du ställa upp i uttagningstävlingarna innan du kommer till finalen.

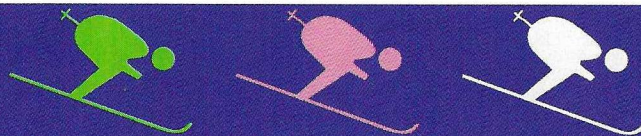
Kommer du ihåg? 4 mästerskap med vardera 3 åk.

Efter första åket får de sju bästa fortsätta.

Efter andra åket får de fem första fortsätta.

Efter tredje åket går de tre bästa vidare till nästa tävling.

Tävlingens nummer, åknummer och bästa tid visas på skärmen före varje åk.



Tryck Upp/Ned på Styrknappen för att se listan över de 8 åkare som leder för närvarande. Diskvalificerade åkares tider markeras med rött. Din tid måste alltså vara bättre än deras för att du skall få gå vidare.



Här måste du alltså få en tid som är bättre än... för att få fortsätta.

Du har sett den tid du måste slå, du är i toppform och laddad till tusen... du ser den röda lampan, den växlar till orange och så blir den grön... och klockan startar.

Miss a inga portar, du får två sekunders tidstillägg för varje missad port och du får bara förlora tre gånger innan det blir GAME OVER och du måste börja om från början.

När du klarat en tävling belönas du med ett lösenord som gör att du inte behöver börja spelet från början nästa gång du vill spela. Anteckna lösenordet noga.

OBS: Om du förlorar och inte stänger av spelet, finns ditt senaste lösenord kvar i datorns minne. Du behöver bara gå till Valmenyn, välja CODE och bekräfta den kod som redan är inskriven genom att trycka på Startknappen.



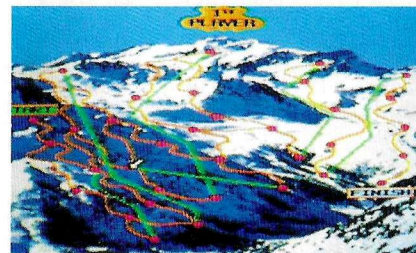
Vänster, rött
Mitten, grönt
Höger, blått
Höger, rött

Din fart i km/t
Klockan
Antal missade portar
Antal återstående försök

FRIÅKNING

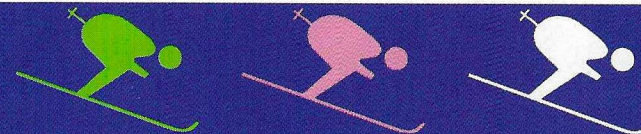
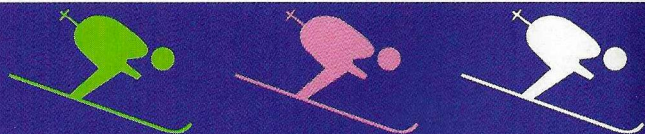
Vad sägs om en tur upp i bergen?

Där kan du åka i full frihet... nåja, nästan... den finns en tidsgräns som sätter hård press på dig!



Du börjar vid START högst upp till vänster och målet är vid FINISH längst ned till höger.

Du kan nå målet på flera olika sätt. Men var försiktig, den kortaste vägen är inte alltid den bästa! De gröna linjerna markerar skidliftar. Välj lift med förstånd eftersom vissa nedfarter är svårare än andra.



Du startar med ett visst antal sekunder som visas upptill i mitten av skärmen. Du måste klara dig ned till mellanstationen vid CHECK-POINT på den tiden. Om du klarar det får du fler sekunder som skall räcka till nästa backe. När du klarat en backe väntar en skidlift på att ta dig till nästa.



Vänster, rött
Mitten, grönt

Din hastighet i km/t
Återstående tid

Se upp för dimma, isfläckar, träd, andra skidåkare, hinder och svårigheter som du råkar ut för i backen.

VÄLJA GREN

Tryck Vänster/Höger på Styrknappen för att välja:

- * *SNOWBOARD* Om du vill åka snowboard
- * *SKIING* Om du vill åka skidor

SPARA

* Om du vill behålla de resultat du uppnått måste du anteckna det lösenord som visas i slutet av varje tävling **INNAN DU STÄNGER AV DITT SUPER NINTENDO.**

Anteckna noga så att det inte blir fel.

* Så här gör du för att fortsätta ett gammalt spel:

- * Välj CODE
- * Tryck på Startknappen
- * Skriv in koden så här:
 - *Tryck R eller L för att välja tecken
 - *Tryck Vänster/Höger på Styrknappen för att flytta markören
 - *Tryck Upp/Ned för att markera tecknet
 - * Tryck på Startknappen

ÄNDRA KNAPPFUNKTIONERNA

Du kan välja mellan 10 olika inställningar. De första fem är för högerhänta och övriga för vänsterhänta deltagare.

Tryck Vänster/Höger på Styrknappen för att se de olika alternativen. Tryck på Startknappen för att välja önskat alternativ och gå till Valmenyn.

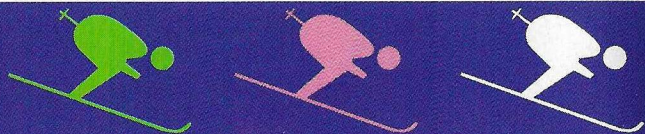
Tryck på Valknappen för att gå till föregående meny.

SPELMENYN

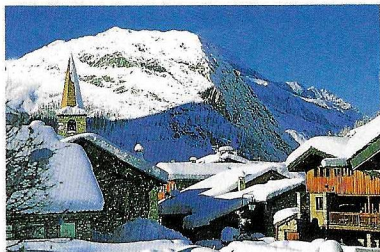
Om du valt TRAINING eller COMPETE kan du välja:

- *SLALOM för att åka slalom
- *GIANT för att åka storslalom
- *DOWNHILL för att åka störtlopp

Tryck på Startknappen för att börja.



MIN DAG I VAL D'ISERE



(Av Benjamin, 15 år)

8.00 Upp och äta frukost för att få energi. Det har kommit nysnö under natten, men nu är det fint väder, solen skiner och det ser ut att bli en jättefin dag... det hörde jag på lokalradion.

8.30 Kolla utrustningen. Jag får inte glömma nåt. Pengar till liftarna, solskydd...

9.00 Testar Espace Killy. Till och med en skicklig åkare skulle behöva minst en vecka för att hinna åka i alla backarna. Vi tillbringade förmiddagen med att åka i de olikfärgade pisterna och testade den supersnabba liften Furrival och den firsitsiga tele-liften som bjuder på den häftigaste utsikten.

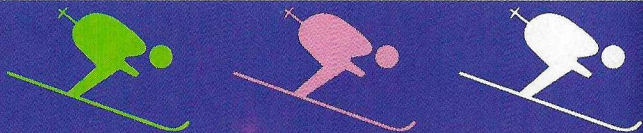
13.00 Lunch högt uppe i en liten alpstuga. Nu behövs verkligen ny energi!

14.00 På eftermiddagen är det dags för storslalom. Blir jag nånsin lika bra som traktens storstjärnor Henri Oreiller, systrarna Goitschel, Jean-Claude Killy eller Patrice Bianchi?

15.00 Tillbaka i alpstugan, lite trött efter allt åkande. Guiden visade oss Tignes, skidorten närmast Espace Killy.

20.30 Efter middagen samlades alla vid foten av Face de Bellevarde, där männens tävlingar avgjordes under vinter-OS 1992. Där såg vi ett fackeltåg med folk som åkte nedför berget och jätteläcker specialåkning.

22.00 Kan knappt bärga mig tills i morgon.



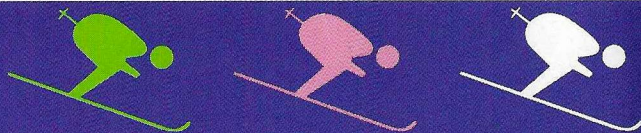
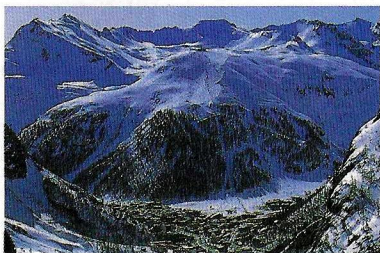
VAL ÄR DEN MEST VÄLKÄNDA SKIDORTEN I VÄRLDEN

Val d'Isere ligger fantastiskt vackert. Det är en liten by på 1850 m höjd över havet, tätt hopträngd runt den gamla kyrkan från 1000-talet.

Systrarna Goitschel, Henri Oreiller och Jean-Claude Killy gjorde Val berömt i olympiasammanhang. Byns sportförening har vunnit fler medaljer än någon annan i världen. Som kronan på verket valdes Val d'Isere till tävlingsplats för männens utförstävlingar under vinter-OS 1992. Varje vinter under de senaste 38 åren har Val d'Isere varit centrum för världselitens tävlingar med bla den berömda "Criterium International de la Première Neige".

10.000 hektar backåkning, 300 km pistar, 102 skidliftar och 200 snökanoner behövs för att göra den här fantastiska skidorten till vad den är. Området ligger på mellan 1830 och 3500 meters höjd och är stort som 20.000 fotbollsplaner med den gamla bergsbyn i mitten.

Men Val d'Isere är också ett sommarparadis. Col de l'Isern, som når en höjd på 2770 meter över havet, är en av de stora, klassiska alptopparna och förbinder Val d'Isere med Maurienne och det närbelägna Italien. På Pissaillassglasiären på 3500 meters höjd kan du åka skidor mitt i sommaren. Massor av olika sportevenemang finns utöver de rena bergsaktiviteterna som klättring och fotvandringar som ofta går till Parc National de la Vanoise, en skyddad nationalpark med fantastisk flora och fauna.



ALPIN SKIDÅKNING

Den internationella skidfederationen (FIS) grundades i samband med vinter-OS 1924. Idag tävlar man i fem utförsåkningsgrenar: störtlopp, super G, storslalom, kombination och slalom.

SLALOM

Snabbhet, reflexer och styrka... slalomåkarna är backarnas sprinters. De är enastående skickliga och kastar sig in mellan portarna som är mellan 55 och 75 cm breda. Det betyder att svängarna måste vara mycket snäva! Portarna står med 4 till 5 meters mellanrum och öppningen mellan pinnarna är alltså maximalt 75 cm bred. Portarna markeras växlevis med röda och blå flaggor och pinnarna är böjliga så att åkarna kan svänga mycket snävt utan att behöva riskera att göra sig illa. Banan byggs om efter varje åk (olika banor i olika åk). Startordningen inför första åket bestäms slumpmässigt för de femton bästa åkarna som startar först, varefter övriga startar i den turordning som bestäms av FIS. Startordningen i det andra åket för de femton bästa är omvänd mot resultatet och övriga följer i den ordning de placerade sig efter det första åket. Stoppuret är det enda som betyder något i den här grenen.

STORSLALOM

Utan tvekan den mest krävande av alla de alpina grenarna med hög hastighet och ganska snäva svängar. Bra hastighetsanpassning är av största betydelse. Banan markeras med flaggprydda röda och blå portar. Antalet portar är mellan 12 och 15% av fallhöjden uttryckt i meter (dvs mellan 36 och 45 portar per 300 meters fallhöjd). Avståndet mellan pinnarna varierar mellan 4 och 8 meter och avståndet mellan portarna är minst 10 meter. Tävlingen avgörs efter två åk som körs samma dag på olika banor. De tävlande får "gå banan" före tävlingen, men får inte undersöka portarna närmare, eller försöka gå i ett liknan-



de spår parallellt med banan. Straffet för regelbrott är diskvalifikation! Starterna sker med en och en halv minuts mellanrum. Startordningen för första åket bestäms slumpässigt bland de femton bästa följda av övriga enligt FIS regler. I det andra åket startar de femton första i omvänd ordning i förhållande till resultatet, följda av övriga i samma ordning som de placerade sig efter första åket.

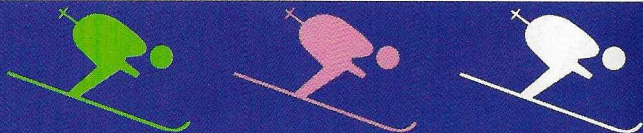
STÖRTLOPP

Störtlopp är den mest spektakulära grenen. Från starten högt upp på bergssidan försöker åkaren nå målet så snabbt som möjligt genom att hitta det bästa spåret och den brantaste lutningen. Här gäller bara naturlig åkning...

Banan markeras med röda riktningssportar, 1 x 0,7 meter, med en passage på minst 8 meters bredd. Enligt de internationella reglerna skall åken vara minst 2 minuter långa. Ett fall leder inte tvunget till diskvalifikation, men åkaren förlorar naturligtvis tid... Missade portar straffas. Klockan utser segrare!

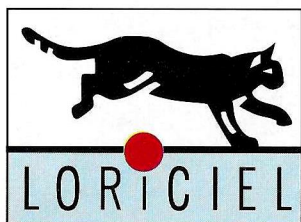
TEKNISK INFORMATION

- STÖRTLOPP** Genomsnittslängd 3.500 meter. Fallhöjd 800 meter. Hastighetstävling med toppfarer på över 140 km/t. Hjälms obligatorisk.
- STORSLALOM** Fallhöjd mellan 250 och 400 meter, 40 till 50 breda portar, vida, snabba svängar.
- SLALOM** Fallhöjd 180 meter, 60 portar som tas snabbt i mycket snäva svängar.





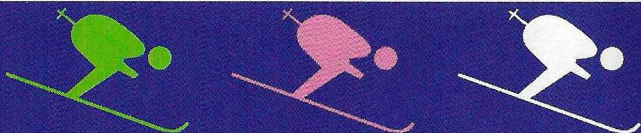
Val d'Isère **CHAMPIONSHIP**



Tak fordi du valgte "VAL D'ISÈRE CHAMPIONSHIP". Vi håber, du vil have fornøjelse af det.

INDHOLDSFORTEGNELSE:

SÅDAN STARTER MAN	20
STYRINGSKNAPPEN	20
BRUG AF STYRINGSKNAPPEN I MENUERNE	20
STYRINGSKNAPPENS FUNKTIONER I SPILLET	20
MENUERNE	21
"VALG" MENUEN	22
DE TRE FORSØG	22
TRÆNING (training)	23
KONKURRENCE (compete)	24
FRIT LØB (free ride)	26
VALG AF SPORT	27
"CODE" MULIGHEDEN	28
"CONTROL PAD" MULIGHEDEN	28
"SPIL" MENUEN	29
MIN DAG I VAL D'ISÈRE	30
VAL - DET MEST KENDTE SKISPORTSSTED I VERDEN	32
ALPIN SKILØB	33
SLALOM	33
STORSLALOM	33
STYRTLØB	34
ANDRE TEKNISKE INFORMATIONER	34



SÅDAN STARTER MAN

- 1) Kontroller at dit Super Nintendo Entertainment System™ er slukket
- 2) Indsæt dit "VAL D'ISÈRE CHAMPIONSHIP" spil i din Super Nintendo Entertainment System™
- 3) Tænd for maskinen ved at sætte "Power" knappen i øverste position

Advarsel! Sørg for at strømmen er OFF, når du isætter eller fjerner spillekassetten fra maskinen. Brug aldrig vold. Læs instruktionerne hvis du er i tvivl.

STYRINGSKNAPPEN

Styringsknappen er en korsformet knap til venstre, som vi vil kalde + styringsknappen. Til højre er der knapper mærket A, B, X og Y. Ovenover knapperne L og R.

BRUG AF STYRINGSKNAPPEN I MENUERNE

Hvis du vil bevæge dig rundt indenfor menuerne:

- tryk OP, NED, HØJRE eller VENSTRE på + Styringsknappen for at bevæge dig rundt i menuen, og for at vælge een af de muligheder du har (f.eks. SKILØB eller SNOWBOARD)
- tryk på START-knappen for at komme i gang
- tryk på SELECT-knappen for at vende tilbage til den foregående menu

STYRINGSKNAPPENS FUNKTIONER I SPILLET

Du kan programmere styrings-knappen på forskellige måder, så du får forskellige funktioner af knapperne.

Start-indstillinger:

Tryk HØJRE eller VENSTRE på + Styringsknappen for at dreje i de tilsvarende retninger.

B-knappen for at accelerere

A-knappen for at hoppe

X-knappen for at sætte farten ned

Y-knappen for at vende snævert i den valgte retning

L-knappen for at vende snævert til venstre

R-knappen for at vende snævert til højre

Hvis du vil lave en ny programmering af Styringsknappen, skal du vælge CONTROL PAD, som du finder i OPTIONS menuen. (Læs mere om dette i afsnittet "CONTROL PAD" MULIGHEDEN senere i instruktionsbogen.)

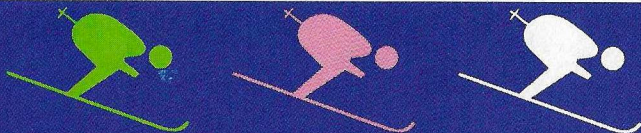
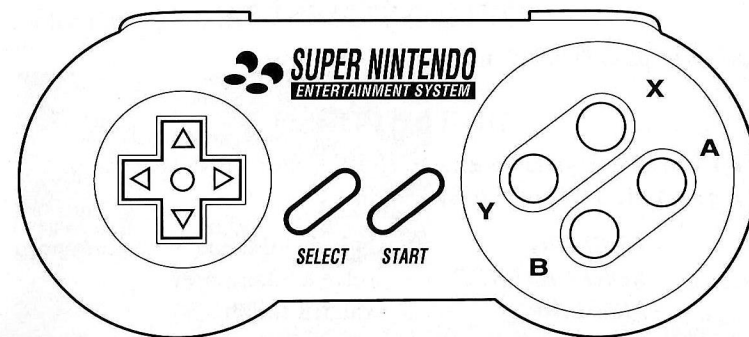
Hvis du vil holde pause i spillet, trykker du på Start-knappen.

Du kan til enhver tid afslutte spillet, ved at trykke på SELECT og START-knappen samtidig.

MENUERNE

VAL D'ISÈRE CHAMPIONSHIP spillet giver dig både spændingen ved at konkurrere, og glæden ved nye opdagelser og eventyr.

Der er utallige muligheder i spillet: TRÆNING, KONKURRENCE samt FRIT LØB, som giver dig mulighed for frit at løbe på ski på de skiløber, som du selv vælger. Du kan også vælge mellem SKILØB eller SNOWBOARD, og du kan programmere Styringsknappen som du ønsker. Du kan også skrive dine PASSWORDS ned. Alle disse muligheder kan du finde i menuerne.



Er du klar? Parat? Kom så afsted....

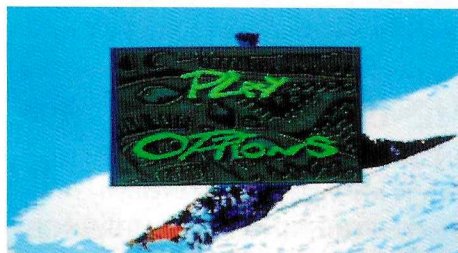
Tryk + STYRINGSKNAPPEN OP eller NED for at vælge mellem 1 SPILLER eller 2 SPILLERE.

1 SPILLER hvis du vil spille alene

2 SPILLERE hvis du har 2 JOYSTICK og ønsker at spille med en partner.

Tryk derefter på START.

Hovedmenuen kommer nu frem på skærmen.



- Vælg
- PLAY hvis du vil starte spillet straks
 - OPTIONS hvis du ønsker af vælge forskellige forsøg eller spillemuligheder

“OPTIONS” MENUEN

Lad os se på OPTIONS menuen linie for linie.

DE TRE FORSØG

Tryk een af + Styreknapperne til HØJRE eller VENSTRE for at vælge 1 af de 3 følgende forsøg.

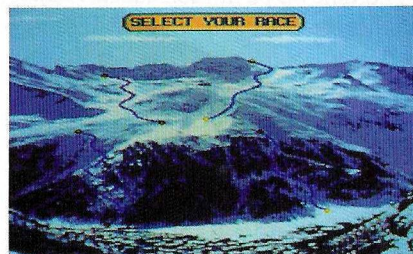
- TRÆNING hvis du vil træne til konkurrencen
- KONKURRENCE selve konkurrencen
- FRIT LØB valgfrit skiløb

TRÆNING

Anbefales for begyndere.

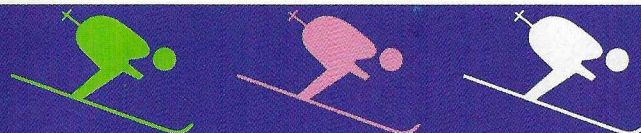
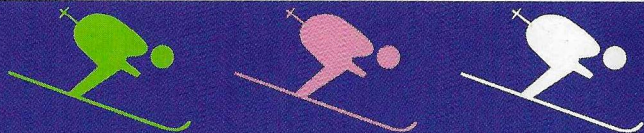
Det giver dig mulighed for at øve dig i skiløb eller snow-boarding før du deltager i konkurrence.

Du kan kun vælge denne mulighed, hvis du spiller alene (1 spiller indstillingen)



Du kan træne på 4 løjper med stigende sværhedsgrad. Tryk + STYRINGSKNAPPEN til HØJRE eller VENSTRE for at vælge en løjpe. Tryk derefter på START-knappen.

Du er i startposition - det røde lys tændes, bliver derefter orange, og når du får det grønne lys begynder stopuret at tælle sekunderne. Du skal gennem løjpen på mindst mulig tid, samtidig med at du passerer portene på vejen ned. (Vær forsigtig, der tillægges 2 sekunder i straf tid for hver port du mister.)



KONKURRENCE

Konkurrencen omfatter 4 mesterskaber (CHALLENGE), som hver især består af 3 løb. (RACE).

For eksempel: CHALLENGE 1 - RACE 2, CHALLENGE 1 - RACE 3, CHALLENGE 2 - RACE 1.

Vil du være den nye verdensmester i skiløb eller snow-boarding?

Selvfølger vil du det, men for at komme op på mesterskabsniveau, skal du først deltage i forskellige udtagelsesløb, som vil give dig mulighed for at kvalificere dig til finalen.

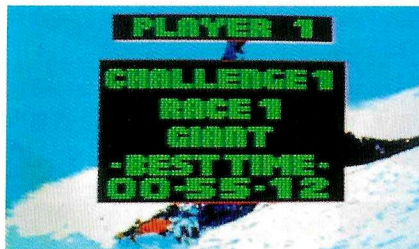
Husk: der er 4 af disse mesterskaber, og hvert mesterskab består af 3 løb.

I første løb kvalificerer de første 7 konkurrencedeltagere sig til næste løb.

I andet løb kvalificerer de første 5 sig.

I tredje løb kvalificerer de første 3 sig til det følgende mesterskab.

Challenge nummeret, race nummeret og bedste løbstid for løjpen vil blive vist i begyndelsen af hvert løb.



Tryk + STYRINGSKNAPPEN OP/NED for at se listen over de 8 bedste spillere i den samme klasse. Tiderne der vises med rødt er for diskvalificerede deltagere. Du skal derfor opnå en bedre tid end disse, for at kvalificere dig til det følgende heat.



I dette tilfælde skal du opnå tid, der er hurtigere end, for at kvalificere dig.

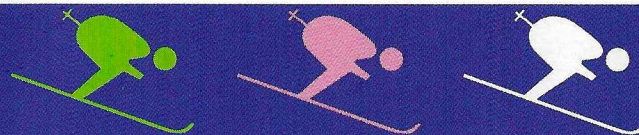
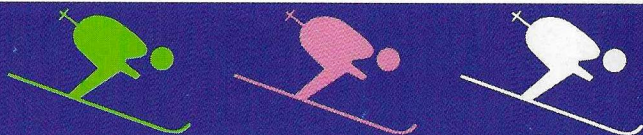
Du har nu bemærket den tid, du er nødt til at slå, du er i tip-top form, og du er koncentreret, klar til at løbe, der er det røde lys... det orange... og det grønne startlys.

Stopuret begynder at tikke.

Husk at respektere portene, for hver gang du mister en port, bliver der lagt 2 sekunder til din tid, og du må kun miste tre porte. Derefter er det GAME OVER, spillet er slut og du er nødt til at starte forfra i spillet.

Hver gang du gennemfører en CHALLENGE, får du en CODE, som vil give dig mulighed for at begynde forfra i den pågældende CHALLENGE, uden at være nødt til at gå helt tilbage til første løjpe i CHALLENGE 1. Skriv denne CODE op.

BEMÆRK: Hvis du taber, men ikke slukker for maskinen, opbevarer spillet din sidste CODE i hukommelsen. Du behøver derfor ikke starte forfra igen, men kan vælge CODE og bekræft den kode der vises ved at trykke på START.



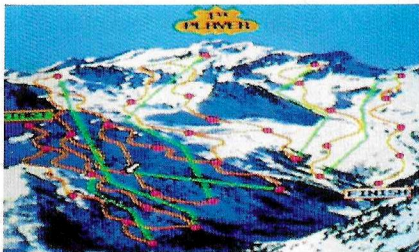


Venstre, med rødt
Midtfor, med grønt
Højre, med blåt
Højre, med rødt

Din hastighed i KM pr. time
Stopuret
Antal mistede porte
Resterende antal forsøg i denne CHALLENGE

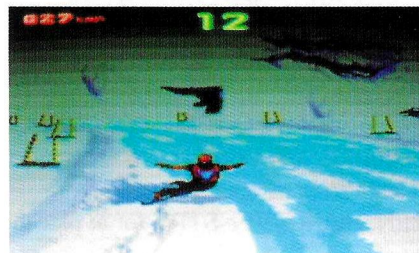
FREE RIDE

Kunne du tænke dig en lille tur op i bjergene?
Her kan du løbe på ski i total frihed..., nå ja, næsten... der er en tidsbe-
grænsning, som vil få dit adrenalin til at pumpe!



Du begynder fra START øverst til venstre - dit mål er at nå frem til
FINISH nederst til højre.
Der er mange mulige veje til målet. Men vær forsigtig, den korteste
vej er ikke altid den bedste!
De grønne linier viser ski-lifterne, vælg dem du ønsker at bruge
omhyggeligt, fordi nogle løjper selvfølgelig er sværere end andre.

Du starter med en tilladt tid i sekunder, den vises øverst i midten af
skærmen. Du skal gennemføre løjpen indtil CHECKPOINT indenfor
den tilladte tid. Hvis du klarer dette, indtjener du mere tid i sekunder,
som gør det nemmere for dig at gennemføre næste løjpe. Når du når
frem til bunden af løjpen, vil en ski-lift bringe dig til toppen af den
næste.



Venstre, med rødt
Midtfor, med grønt

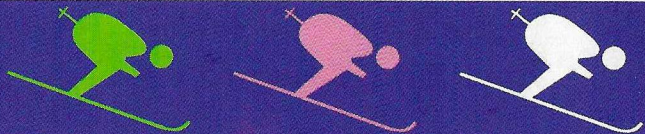
Din hastighed i km pr. time
Den tid du har tilbage

Hold øje med tåge, sort gletcheris, træer, andre skiløbere, snescootere,
og andre forhindringer og vanskeligheder, som du kan møde i dit løb.

VALG AF SPORT

Tryk STYREKNAPPEN VENSTRE/HØJRE for at vælge een af de to
sportsgrene:

- SNOW-BOARDING for at snow-boardere
- SKIING for at løbe på ski



“CODE” - MULIGHEDEN

(hvordan du gemmer spillet)

- Hvis du ønsker at slukke din “SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM”™ uden at miste din placering, skal du notere den kode, som vises på skærmen ved slutningen af hvert CHALLENGE. Noter det omhyggeligt så du er sikker på, at kunne returnere til dit spil uden at miste din placering.

- Denne mulighed sætter dig også i stand til at bruge en kode fra et tidligere spil:

- vælg CODE
- tryk START
- for at aktivere din kode skal du:
 - trykke R eller L for at vælge en karakter
 - trykke STYREKNAPPEN HØJRE/VENSTRE for at placere curseren
 - tryk OP/NED for at fremhæve karakteren
 - tryk derefter på START

“CONTROL PAD” MULIGHEDEN

(Styreknappens programmering)

Du kan vælge mellem 10 mulige programmeringer. De første 5 er for højre-håndede spillere, de næste 5 er for venstre-håndede spillere.

Tryk + STYREKNAPPEN VENSTRE/HØJRE for at se de 10 muligheder på skærmen.

Tryk på START-knappen for at vælge den programmering du ønsker, og vend derefter tilbage til OPTIONS menuen.

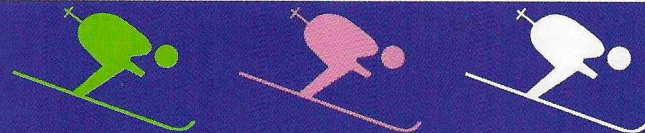
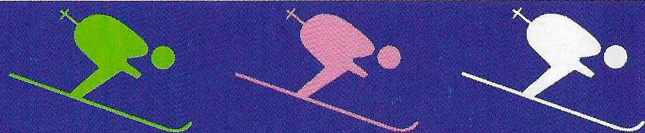
Tryk på SELECT-knappen for at vende tilbage til den foregående menu.

“PLAY” MENUEN

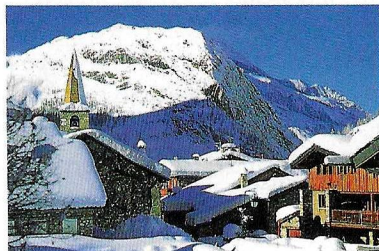
Hvis du har valgt TRAINING eller COMPETE, giver menuen dig en række valgmuligheder. Enten:

- SLALOM for det specielle slalomløb
- GIANT (storslalom) for at deltage i storslalom
- DOWNHILL for styrtløb

Tryk på START-knappen for at begynde spillet.



MIN DAG I VAL D'ISÈRE



(af Benjamin, 15 år)

8.00 Står op og spiser et solidt morgenmåltid for at opbygge min styrke til løjperne. I nattens løb har det sneet, men her til morgen er vejret fint, og dagen ser ud til at blive skøn. Det meddelte lederen af skiløjperne i Radio VAL, den lokale radiostation.

8.30 Checker mit udstyr. Jeg må ikke glemme noget. Penge til skilifterne, sol-lotion...

9.00 Opdager Killy området . Selv en dygtig skiløber behøver mindst en uge for at løbe gennem alle disse løjper. Vi brugte morgenen på forskellige farve-kode skiløjper og de superhurtige ski-lifte som f.eks. Funival og tele-skiliften med 4 pladser, som giver de mest fantastiske udsigter over bjergene.

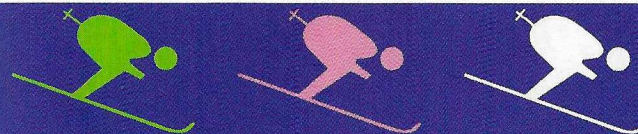
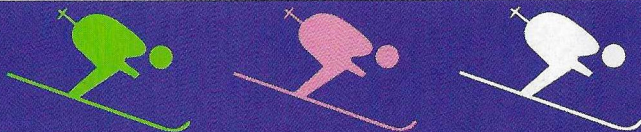
13.00 Frokost i højderne, på en terrasse ved en typisk lille alpehytte. Opbygger min styrke igen!

14.00 Denne eftermiddag sætter lederen os ind i en kæmpe slalom-konkurrence. Vil bevise jeg er en værdig efterfølger til de berømte lokale talenter: Henri Oreiller, søstrene Goitschel, Jean-Claude Killy, Patrice Bianchi...

17.00 Tilbage til alpehytten, en smule træet - efter slalomløbet tog lederen os med på en tur til Tignes, det skisportssted der ligger nærmest på Killy området.

20.30 Efter middagen gensyn med alle ved foden af Face de Bellevarde, stedet hvor mændenes konkurrencer ved olympiaden i 1992 fandt sted. Her beundrede vi et optog som gik ned ad bjerget med fakler, en opvisning af akrobatisk skiløb samt nogle virkelig fantastiske skihop.

22.00 Kan næsten ikke vente til i morgen!



VAL - DET BEDST KENDTE SKISPORTSSTED I VERDEN.

Et ophold i Val d'Isère er vidunderligt - en lille landsby i 1850 meters højde, i en klynge omkring dets kirke fra det 11. århundrede, som i dag er blevet et verdenskendt skisportssted.

Søstrene Goitschel, Henri Oreiller og Jean-Claude Killy gav Val d'Isère dets smag for olympisk stråleglans - fantastiske mestre, som bragte deres medaljer hjem til den lille landsby. Sportsklubben i byen har vundet flere medaljer end noget andet skisportssted i verden. Og som kronen på værket blev Val d'Isère valgt som hjemsted for de alpine verdensmesterskaber, med det berømte "Critérium International de la Première Neige".

10.000 hektar skiområde udenfor løjperne. 300 kilometer afmærkede skiløjper, 102 ski-lifte, 200 sne-blæsere. Alt dette skaber sammenlagt et vidunderligt skiområde mellem 1830 og 3500 meters højde, lige så stort som 20.000 fodboldbaner, og alt er samlet omkring en ægte "montagnarde" landsby.

Men Val d'Isère er også et sommerferieområde. Bjerget Col de l'Iseran, som hæver sig til 2770 meter er en af de store klassiske alpebjergtoppe. Det forbinder Val d'Isère med Maurienne, og nabolandet Italien. Gletcheren Pissaiillas, som er 3500 meter højt giver mulighed for at stå på ski om sommeren. Skisportsstedet giver mulighed for en masse sportsaktiviteter. Desuden specielle bjergaktiviteter som bjergbestigning, klatring og vandreture, som ofte går ud på at udforske nationalparken Vanise, der har fantastiske planter og dyr.

ALPINT SKILØB

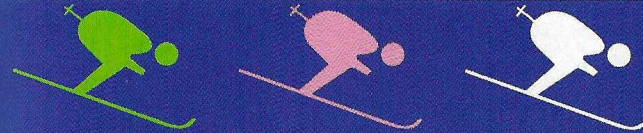
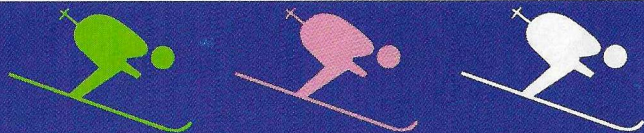
Ved de første vinter-olympiader i Chamonix i 1924, blev det internationale skiforbund(FIS) stiftet. I dag er der 5 konkurrencegrene i Alpint skiløb, nemlig: styrtløb, super G, storslalom, kombineret skiløb og slalom.

SLALOM

Fart, reflekser, kraft... slalomløbere er skiløjpernes sprintere. De er handlekraftige og tester deres kunnen mellem 2 sæt tæt posterede porte (fra 55 til maksimalt 75). Det betyder meget små sving. Intenst! Disse porte giver 4 til 5 meters plads til at passere, og står med 75 cm. mellemrum. Øverst på portene er der enten blå eller røde flag. Den nederste del af afmærkningspælen er udformet, så skiløberen kan lave sit sving så tæt som muligt på pælen, uden at risiko for at komme til skade hvis pælen rammes. Banen kontrolleres før hvert gennemløb. (De 2 baner er forskellige). Til det første gennemløb placeres de 15 bedste løbere tilfældigt, og starter løbet. Derefter følger de andre løbere efter FIS' klassificering. Til andet gennemløb skal de 15 bedste fra første løb starte, men i omvendt orden af de resultater de fik i første runde. Til sidst følger de øvrige løbere i rækkefølge efter de resultater, som de opnåede efter første runde. Den eneste dommer der er i denne konkurrence, er stopuret.

STORSLALOM

Uden tvivl den mest "krævende" af alle alpine skiløbs-discipliner. Høj fart over mellemstore kurver. Blid bremsekontrol er uundværligt. Banen er afmærket af porte, som skiftevis er røde eller blå, og med flag øverst, der er 75 cm brede og 50 cm høje. Der er normalt et antal porte, der svarer til 12 - 15% af hældningen i meter (f.eks. 36 til 45 porte på 300 meter). Portene skal give en passagemulighed på mellem 4 og 8 meter, og stå med mindst 10 meters afstand. Konkurrencen



afgøres over 2 tids-runder, som skal gennemføres samme dag med 2 forskellige baner. Strafmulighed: diskvalificering. Der er en start hvert 1,5 minut. I første gennemløb placeres de 15 bedste skiløbere i verden i tilfældig startorden, og løber først. Derefter resten af skiløberne i rækkefølge efter FIS' klassifikation. I andet gennemløb starter de 15 bedste fra første gennemløb i omvendt rækkefølge af deres placering fra første gennemløb. Resten af løberne starter i rækkefølge efter de resultater, som de opnåede efter første runde.

STYRTLØB

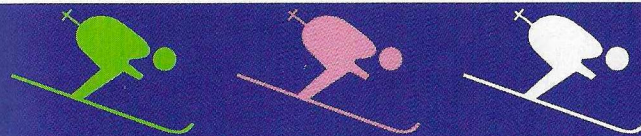
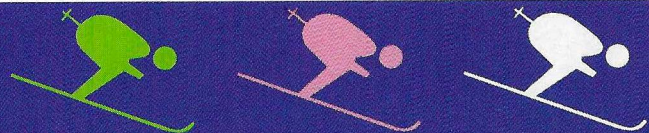
Den mest fantastiske konkurrence, den bedste af dem alle, er styrtløb. Fra startlinien højt oppe på løjpen forsøger løberen at nå frem til mållinien så hurtigt som muligt, ved at gøre bedst mulig brug af løjpens største hældning. Naturligt skiløb...

Banen er afmærket med røde retningsporte, 1 meter x 70 cm. som giver en passage på mindst 8 meters bredde. Ifølge international standard skal dette løb vare mindst 2 minutter. Et fald mens man løber fører ikke altid til diskvalificering, kun til tab af tid hvis skiløberen kommer tilbage på banen..., mistede porte straffes. Stopuret er den eneste "dommer".

Sejren går til den hurtigste!

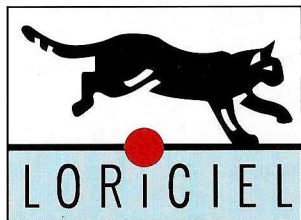
ANDRE TEKNISKE INFORMATIONER

- STYRTLØB:** Gennemsnitlig længde 3.500 meter, 800 meter løjpe. Hastigheder op til over 140 km i timen. Styrhjelm obligatorisk.
- STORSLALOM** Mellem 250 og 400 meter løjpe. 40 til 50 porte, brede og hurtige sving.
- SLALOM** 180 meter løjpe. 60 porte skal gennemløbes ved høj hastighed, snævre sving.





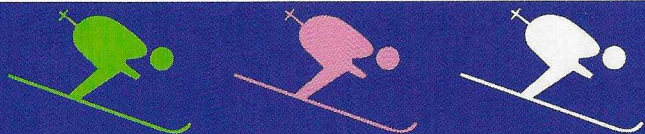
Val d'Isère **CHAMPIONSHIP**



Kiitos, että valitsit VAL D'ISERE
CHAMPIONSHIP -pelin.
Toivomme, että nautit siitä.

SISÄLTÖ

PELIN ALOITTAMINEN	38
PELIOHJAIN	38
PELIOHJAIMEN KÄYTTÖ VALIKOISSA	38
PELIOHJAIMEN TOIMINTA PELIN AIKANA	38
VALIKOT	39
VAIHTOEHTOVALIKKO.....	40
KOLMEPELIVAIHTOEHTOA	40
HARJOITTELU	41
KILPAILU	42
VAPAA MÄENLASKU	44
URHEILULAJIN VALINTA	45
SALASANA	46
PELIOHJAINTOIMINNOT	46
PELIVALIKKO	46
PÄIVÄNI VAL D'ISERESSÄ	47
VAL. MAAILMAN TUNNETUIN HIIHTOKESKUS.....	49
ALPPIHIIHTO.....	50
PUJOTTELU.....	50
SUURPUJOTTELU	50
SYÖKSYLASKU	51
TEKNISIÄ LISÄTIETOJA	51
TYÖRYHMÄ & TUNNUSTUKSET	52



PELIN ALOITTAMINEN

- 1) Tarkista, että Super NES™ -keskussyksikön virta on sammutettu.
- 2) Aseta VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP -pelikasetti Super NES™ -keskussyksikköön.
- 3) Paina yksikön virta päälle painamalla POWER-nappia.

Varoitus! Pelikasettia ei saa asettaa keskussyksikköön eikä sitä saa ottaa keskussyksiköstä pois kun Super NES™ -keskussyksikön virta on päällä. Voimaa ei saa käyttää. Lisätietoja saa tarvittaessa Super NES™ -keskussyksikön käyttöohjeista.

PELIOHJAIN

Peliohjaimen vasemmassa laidassa olevaa ristin muotoista nappia kutsutaan ristiiohjaimeksi. Peliohjaimen oikeassa laidassa ovat kirjaimilla A, B, X ja Y merkityt napit ja peliohjaimen yläosassa L- ja R-näppäimet.

PELIOHJAIMEN KÄYTTÖ VALIKOISSA

Valikoissa liikkuminen: - Paina ristiiohjainta ylös, alas, vasemmalle tai oikealle siirtyäksesi valikossa ja valitaksesi haluamasi vaihtoehdon (kun vaihtoehtoja on tarjolla, esim. SKIING/mäenlasku tai SNOWBOARD/lumilauta). - Paina START-näppäintä vahvistaaksesi valintasi. - Paina SELECT-näppäintä palataksesi edelliseen valikkoon.

PELIOHJAIMEN TOIMINTA PELIN AIKANA

Peliohjaimen näppäintoimintoja voi vaihtaa keskenään.

Alkuperäisasetukset ovat:

Paina

ristiiohjainta vasemmalle tai oikealle kääntyäksesi kyseiseen suuntaan.

B-nappia kiihdyttääksesi vauhtia

A-nappia hypätäksesi

X-nappia hidastaaksesi vauhtia

Y-nappia tehdäksesi tiukan käännöksen haluamaasi suuntaan

L-näppäintä kääntyäksesi tiukasti vasemmalle

R-näppäintä kääntyäksesi tiukasti oikealle
Voit valita uudet näppäintoiminnot valitsemalla vaihtoehdon CONTROL PAD/peliohjain, joka löytyy OPTIONS-valikosta (katso tämän käyttöohjeen kohtaa PELIOHJAINTOIMINNOT).

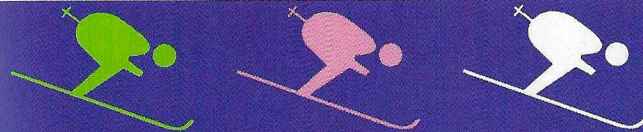
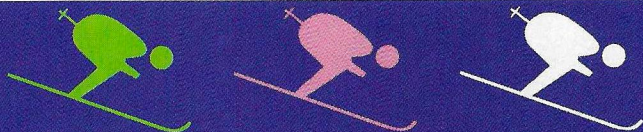
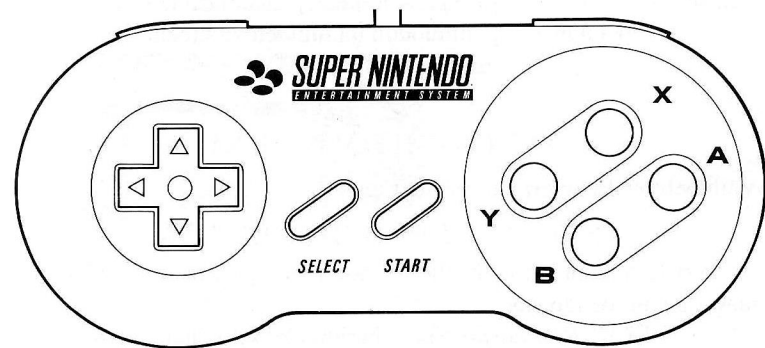
Pelitauon saa painamalla START-näppäintä.

Pelin voi lopettaa koska tahansa painamalla sekä START- että SELECT-näppäintä samanaikaisesti.

VALIKOT

VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP -pelikasetti tarjoaa kilpailunautintoa, keksimisen iloa ja seikkailua.

Pelissä on paljon vaihtoehtoja: TRAINING/harjoittelu, COMPETE/kilpailu ja FREE RIDE/vapaa mäenlasku, jossa voit vapaasti laskea valitsemiasi rinteitä. Voit myös valita joko SKIING/mäenlasku tai SNOWBOARD/lumilautailu. Lisäksi voit muuttaa peliohjaintoimintoja makusi mukaan. Pelin edetessä saat salasanoja. Kaikki nämä vaihtoehdot löytyvät valikoista.



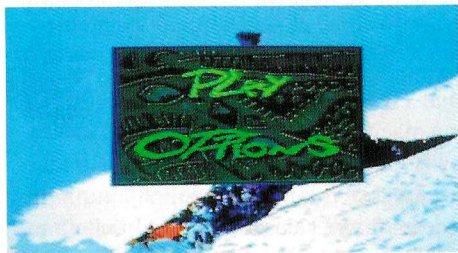
Valmiina? Paikoillanne? Hep - vauhtia!

Paina ristiohjainta ylös tai alas valitaksesi joko 1 PLAYER/pelaaja tai 2 PLAYERS/pelaajaa.

Valitse 1 PLAYER kun haluat pelata yksin.

Valitse 2 PLAYERS jos sinulla on kaksi käsiohjainta ja haluat pelata jonkun toisen kanssa. Paina sitten START-näppäintä.

Päävalikko ilmaantuu näyttöön.



Valitse - PLAY jos haluat aloittaa pelaamisen heti
- OPTIONS pelimuodon tai muiden vaihtoehtojen valitsemiseksi

VAIHTOEHTOVALIKKO

Vaihtoehtovalikon eri vaihtoehdot ovat:

KOLME PELIVAIHTOEHTOA

Paina ristiohjainta joko oikealle tai vasemmalle valitaksesi yhden seuraavista vaihtoehdoista:

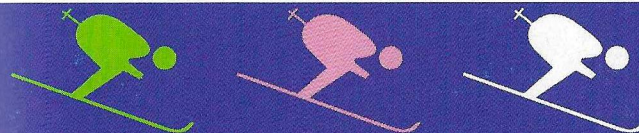
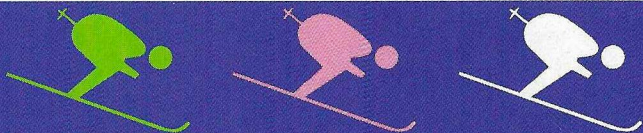
- TRAINING/harjoittelu harjoittelet kilpailua varten
- COMPETE kilpailu
- FREE RIDE lasket vapaasti mäkiä

HARJOITTELU

Tätä pelivaihtoehtoa suositellaan aloittelijoille. Voit harjoitella joko mäenlasku- tai lumilautailukilpailua varten. Tämä vaihtoehto on valittavassa vain yhden pelaajan pelissä (1 PLAYER).



Harjoittelu tapahtuu neljässä rinteessä, joiden vaikeusaste vaihtelee. Paina ristiohjainta oikealle tai vasemmalle valitaksesi haluamasi rinteen. Paina sitten START-näppäintä. Olet aloitusasemissa - punainen valo syttyy, muuttuu oranssiksi ja kun valo vaihtuu vihreäksi, alkaa sekuntikello ottaa aikaa. Sinun on laskettava mäki mahdollisimman nopeasti; muista kuitenkin kulkea kaikkien porttien kautta. (Kustakin unohtetusta portista sakotetaan 2 sekuntia).



KILPAILU

Kilpailu koostuu neljästä osakilpailusta/CHALLENGE. Kussakin osakilpailussa lasketaan kolme kertaa.

Esimerkki: CHALLENGE 1 - RACE 2, CHALLENGE 1 - RACE 3, CHALLENGE 1 - RACE 1.

Tuleeko sinusta mäenlaskun vai lumilautailun uusi maailmanmestari?

Saattaa sinusta tulla vaikka molempien lajien mestari, mutta ensin sinun on selviydyttävä karsinnoista ennen kuin pääset koettamaan onneasi finaaleissa.

Muista: osakilpailuja on neljä, ja kussakin osakilpailussa lasketaan kolme kertaa.

Ensimmäisen suorituksen jälkeen pääsee seitsemän parasta jatsoon.

Toisen suorituksen jälkeen jatkaa viisi parasta.

Kolmannen mäen jälkeen pääsevät kolme parasta seuraavaan osakilpailuun.

Osakilpailun numero, suorituksen numero sekä kyseisen mäen paras tulos näkyvät kunkin laskukierroksen alussa.



Paina ristiohjainta ylös tai alas nähdäksesi tämänhetkisen kilpailun 8 parasta kilpailijaa. Jos kilpailija on pudonnut kisoista, näkyy hänen aikansa punaisella. Sinun on siis saatava parempi aika päästäksesi jatsoon.



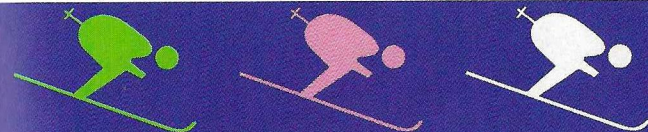
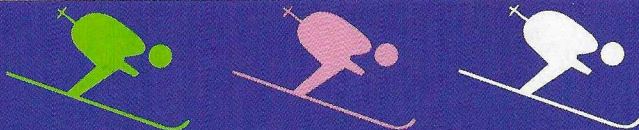
Tässä tapauksessa sinun on saatava parempi aika päästäksesi jatsoon.

Paina mieleesi aika, joka sinun on alitettava... olet huippukunnossa... ja keskittynyt. Valmiina lähtöön; ensin on punainen valo, sitten oranssi - ja vihreä, joka merkitsee lähtöä. Sekuntikello käy!

Muista käydä kaikki portit läpi, sillä saat kaksi sakkosekuntia kustakin unohtamastasi portista. Saat hävitä vain kolme kertaa, sitten peli päättyy ja sinun on aloitettava peli uudelleen alusta alkaen.

Aina kun menestyt osakilpailussa, saat salasanan, jolla pääset jatamaan kyseisen osakilpailun alusta. Sinun ei siis tarvitse laskea uudelleen esim. 1. osakilpailun ensimmäistä mäkeä. Kirjoita saamasi salasanat muistiin.

Huom: Jos häviät, mutta et ole katkaissut keskusyksikön virtaa, on viimeisin salasanasi pelin muistissa. Siksi sinun ei tarvitse syöttää sitä toista kertaa, vaan siirryt vain vaihtoehtovalikkoon, valitset vaihtoehdon CODE/salasana ja vahvistat näyttöön ilmestyvän salasanan painamalla START-näppäintä.

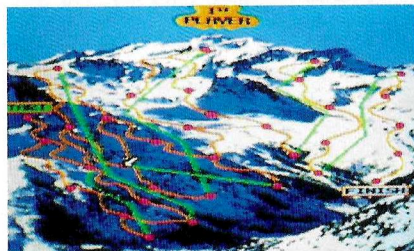




Vasemmalla punaisella Vauhtisi km/h
 Keskellä vihreällä Sekuntikello
 Oikealla sinisellä Unohtamiesi porttien lukumäärä
 Oikealla punaisella Jäljellä olevat yrityksesi tässä osakilpailussa

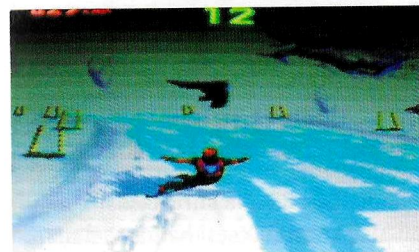
VAPAA MÄENLASKU

Miltä tuntuisi pieni retki vuoristossa?
 Nyt voit laskea mäkeä vapaasti - tai ainakin melkein. Tässä lajissa on nimittäin hurjan kova aikaraja.



Aloitat kohdasta *START*, joka näkyy ruudun vasemmassa ylänurkassa. Maali on kohdassa *FINISH* oikeassa alanurkassa. Maaliin on monta eri reittiä. Mutta varo, sillä lyhyin reitti ei välttämättä ole paras! Vihreät viivat esittävät hiihtohissejä. Valitse haluamasi hiihtohissi huolellisesti, sillä jotkut rinteet ovat tietenkin vaikeampia kuin toiset.

Näyttöruudun ylälaidan keskiosassa näkyy tietty aika. Sinun on laskettava mäki *CHECKPOINT*/tarkistuspiisteelle asti tässä ajassa. Jos onnistut, saat lisäaikaa seuraavaa rinnettä varten. Kun mäki on laskettu ja olet alhaalla, siirryt hiihtohissillä seuraavan rinteiden huipulle.



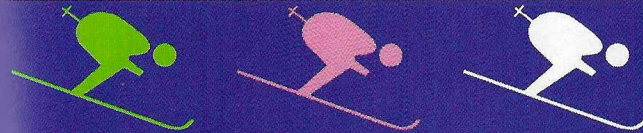
Vasemmalla punaisella Vauhtisi km/h
 Keskellä vihreällä Jäljellä oleva aikasi

Varo sumua, mustaa jätää, puita, muita laskettelijoita, moottorikelkailijoita sekä muita esteitä ja vaaroja, joita reitilläsi kohtaat.

URHEILULAJIN VALINTA

Paina ristiohjainta vasemmalle tai oikealle valitaksesi jommankumman urheilulajin:

- *SNOW BOARD* Kun haluat lumilautailua tai
- *SKIING* Kun haluat lasketella



SALASANA (Pelin tallentaminen muistiin)

- Jos haluat sammuttaa Super NES™ -keskustyksikkösi ja säilyttää pelitilanteesi, kannattaa kirjoittaa muistiin kunkin osakilpailun jälkeen näyttöön ilmestyvä salasana. Salasanan avulla pääset jatkamaan meneillään olevaa peliä.

- Voit myös käyttää jostakin aiemmista kilpailusta saamaasi salasanaa:
 - Valitse vaihtoehto CODE/salanasana
 - Paina START-näppäintä
 - Syötä salasanasi näin:
 - Valitse merkki R- tai L-näppäimellä
 - Paina ristiohjainta vasemmalle tai oikealle siirtääksesi kursoria
 - Paina ristiohjainta ylös tai alas korostaaksesi haluamasi merkin

PELIOHJAINTOIMINNOT

(Peli ohjaimen toimintojen muokkaaminen)

Voit valita kymmenestä eri toimintoyhdistelmästä. Ensimmäiset viisi yhdistelmää on tarkoitettu oikeakätisille ja loput viisi vasenkätisille. Paina ristiohjainta vasemmalle tai oikealle selataksesi vaihtoehtoja. Paina START-näppäintä valitaksesi haluamasi yhdistelmän. Palaa sitten valikkoon.

Paina SELECT-näppäintä palataksesi edelliseen valikkoon.

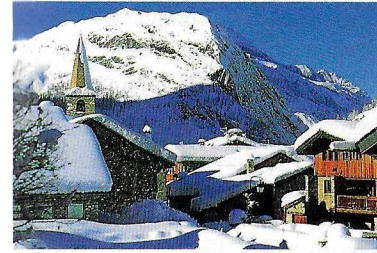
PELIVALIKKO

Jos olet valinnut HARJOITTELUN tai KILPAILUN, voit valita jonkin seuraavista osakilpailuista:

- SLALOM erikoispujottelukilpailu
- GIANT suurpujottelukilpailu
- DOWNHILL syöksylasku

Paina START-näppäintä aloittaaksesi pelin.

PÄIVÄNI VAL D'ISERESSÄ



(Kirjoittanut Benjamin, 15 v)

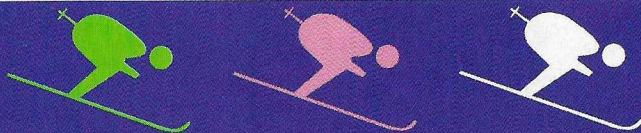
8.00 Aamutoimet ja tuhti aamiainen, josta sain voimia rinteitä varten. Yöllä oli satanut hieman lunta, mutta nyt ilma oli mitä mahtavin. Hiihtorinnejohtaja kertoi nämä uutiset paikallisradio Radio Valissa.

8.30 Tarkistin varusteeni - mitään ei saanut unohtua. Rahaa hiihtohisseihin, aurinkovoide...

9.00 Espace Killyn tutkimusretki. Hyväkin laskettelija empisi viikon, ennen kuin hän uskaltautuisi kaikille näille rinteille. Aamupäivä kului eriväristen rinteiden parissa sekä supernopeissa hiihtohisseissä (esim. Funival ja neljän hengen Teleski), joista on upeat näköalat.

13.00 Lounas, joka nautittiin alppimajassa vuoren huipulla.

14.00 Iltapäivällä osallistuimme suurpujottelukilpailuihin. Olikohan minusta paikallisten suuruuksien, Henri Oreillerin, Goitschelin sisarusten, Jean-Claude Killyn, Patrice Bianchin ym. manttelinperiäksi?



17.00 Palasimme alppimajaan väsyneinä. Kilpailun jälkeen kävimme Tignesissä, Espace Killyä lähimpänä oleva hiihtokeskus.

20.30 Illallisen jälkeen kaikki tapasivat Face de Bellevarden juurella. Tässä rinteessä käytiin miesten olympiakarsinnat vuonna 1992. Seurasimme soihdun valossa laskettelua, akrobaattihiihtoa ja mahtavia hyppyjä.

22.00 Olisipa jo huominen!



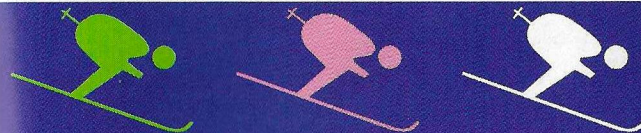
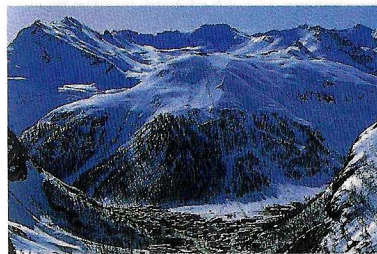
VAL. MAAILMAN TUNNETUIN HIIHTOKESKUS

Val D'Isere on upea paikka. Tämä pieni kylä sijaitsee 1.850 metrin korkeudessa. Talot ympäröivät 800-luvulla rakennettua kirkkoa. Nykyään Val D'Isere on maailmankuulu hiihtokeskus.

Groitschelin sisarukset, Henri Oreiller ja Jean-Claude Killy tekivät kylän tunnetuksi olympialaispiireissä. Val D'Iseren Club des Sports on saanut enemmän mitaleita kuin mikään muu kerho maailmassa. Lisäksi Val D'Iseressä pidettiin 16. olympialaisten miesten pujottelukisakarsinnat vuonna 1992. Jo 38 vuoden ajan on Val D'Iseressä järjestetty myös maailmanlaajuiset pujottelukisat, joissa on myös kuuluisa "Critérium International de la Première Neige".

10.000 hehtaaria hiihtomaastoa, 300 kilometriä merkittyjä rinteitä, 102 hiihtohissia ja 200 lumitykkiä - siitä koostuu 20.000 jalkapallokentän kokoinen upea hiihtoalue, joka ympäröi tyypillistä vuoristokylää. Alue sijaitsee 1.850 ja 3.500 metrin välisessä korkeudessa.

Lisäksi Val D'Isere on myös kesäkeidas. 2770 metrin korkeudessa sijaitseva Col de l'Iseran on yksi Alppien kuuluisimmista huipuista. Se yhdistää Val D'Iseren Italiaan sekä Maurienne-vuoreen. 3.500 metrin korkeudessa sijaitsevalla Pisailasin jäätiköllä voi hiihtää kesälläkin. Muita paikan tarjoamia urheiluharrastuksia ovat alppi- ja vuoristokiipeily sekä kävelyretket Parc de la Vanoisessa, suojellussa luonnonpuistossa, jossa on upea kasvillisuus ja paljon eläimiä.



ALPPIHIIHTO

Vuonna 1924, ensimmäisissä talviolympialaisissa Chamonixissa, perustettiin Kansainvälinen Hiihtoliitto (FIS). Nykyisin alppilajeja on viisi: syöksylasku, super G, suurpujottelu, yhdistetty ja pujottelu.

PUJOTTELU

Nopeutta, reagointikykyä, käsivoimia... pujottelijat ovat rinteiden pikajuoksijoita. He käyttävät kaikki taitonsa pujotellakseen kapeissa väylissä (väli 55-75). Tarvitaan siis tiukkoja käännöksiä ja keskittymiskykyä! Porttien kulkureitti on 4-5 metriä ja niiden väli on vähintään 75 cm. Niissä liehuu vuorotellen siniset ja punaiset liput. Paalujen perustat on muotoiltu niin, että laskettelija voi ottaa mutkat niin tiukasti kuin haluaa ilman että hän osuu paaluihin. Rata esitellään ennen kutakin erää (radat eivät ole samanlaiset). Ensimmäiseen erään valitaan 15 parasta pujottelijaa, jotka laskevat satunnaisessa järjestyksessä ensin. Loput kilpailijat laskevat FISin luokituksen mukaan. Toisessa erässä 15 parasta pujottelijaa laskevat ensimmäisessä erässä saatujen tulosten perusteella päinvastaisessa järjestyksessä. Muut hiihtäjät ilmoittautuvat lähtöpaikalla ensimmäiseltä kierrokselta saamiensa tuloksien perusteella. Tämän osakilpailun ainoa tuomari on sekuntikello.

SUURPUJOTTELU

Suurpujottelu on eittämättä kaikkein vaativin alppilaji. Siinä käytetään keskisuuria kaarteita ja lasketaan kovaa vauhtia. Herkkä jarrutuskyky on elintärkeää... Rata on merkitty vuorotellen punaisilla ja sinisillä porteilla, ja niissä on 75 cm leveät ja 50 cm korkeat viirit. Käytössä olevien porttien lukumäärä on yleensä 12-15% kaltevuudesta metreissä (esim. 36-45 porttia 300 metriä kohden). Ne tarjoavat 4-8 metrin käytävän ja sijaitsevat vähintään 10 metrin päässä toisistaan. Tässä osakilpailussa on kaksi kierrosta, jotka lasketaan saman päivän kahdessa eri rinteessä. Kilpailijat saavat tutustua rinteeseen ennen kilpailua mutta he eivät saa kulkea porteista tai kokeilla radan lähettyvillä tai yhteydessä olevia mutkia, koska tällöin heidät hylätään kilpailuista!

lähti tapahtuu puolentoista minuutin välein. Ensimmäiseen erään valitaan 15 parasta suurpujottelijaa, jotka laskevat satunnaisessa järjestyksessä ensin. Loput kilpailijat laskevat FISin luokituksen mukaan. Toisessa erässä 15 parasta pujottelijaa laskevat ensimmäisessä erässä saatujen tulosten perusteella päinvastaisessa järjestyksessä. Muut hiihtäjät ilmoittautuvat lähtöpaikalla ensimmäiseltä kierrokselta saamiensa tuloksien perusteella.

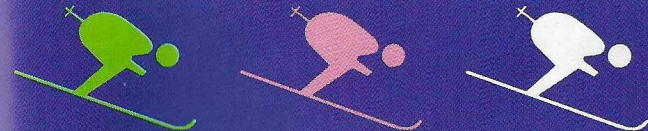
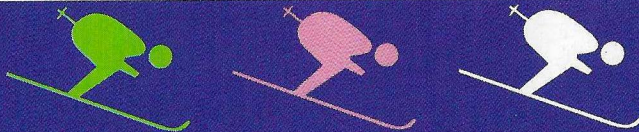
SYÖKSYLASKU

Syöksylasku on kaikkein mahtavin osakilpailu, alppilajien kuningas. Hiihtäjän on laskettava mäki niin nopeasti kuin mahdollista huipulta juureen käyttäen rinnettä hyväkseen mahdollisimman paljon. Hiihtoa luonnossa...

Rata on merkitty punaisilla 1 m x 70 cm suuntaporteilla, joiden kulkuväli on vähintään 8 metriä leveä. Kansainvälisten sääntöjen mukaan on kilpailuajan oltava vähintään kaksi minuuttia. Kaatuminen ei aiheuta hylkäämistä, mutta hiihtäjä menettää aikaa noustessaan takaisin jaloilleen... Ohitetuista porteista saa sakkoja. Sekuntikello on kilpailun tuomari - nopein voittaa!

TEKNISIÄ LISÄTIETOJA

- SYÖKSYLASKU:** Keskimääräinen pituus 3.500 metriä, 800 metrin pudotus. Nopeus jopa 140 km/h. Kypärä on pakollinen lisävaruste.
- SUURPUJOTTELU:** Pudotus 250-400 metriä. 40-50 porttia, leveät ja nopeat käännökset.
- PUJOTTELU:** 180 metrin pudotus, 60 porttia, joissa vaaditaan nopeutta ja tiukkoja käännöksiä.



TYÖRYHMÄ JA TUNNUSTUKSET

PROJEKTIJOHTAJA
SUUNNITTELU JA TOTEUTUS
GRAFIikka
TESTIR YHMÄ
ja kaikki muut
MUSIIKKI JA ÄÄNITEHOSTEET
TUOTTAJA KÄYTTÖOHJEET
PR JA MARKKINOINTI
LAVASTEMIES
VAL D'ISERE-RYHMÄ:
MATKAILUNEUVONTA
CLUB DES SPORTS
TEKNINEN ASiantuntija
VALOKUVAT

JA SYDÄMELLISET KIITOKSET KAIKILLE MEITÄ AUTTA-
NEILLE:

LORICIEL-ryhmälle, joka testasi ja paranteli peliä
Nicolas Eypertille, Nathalie Cagossille ja Philippe Sebanille
VAL D'ISEREn dynaamiselle ryhmälle
G. Beckerille ja L. Rogersille
CONTACT +:lle, ELECTROBRAIN U.S.:llä, FILAlle ja
RANSKAN NINTENDOLle.

LORICIEL - © Marraskuu 1993

