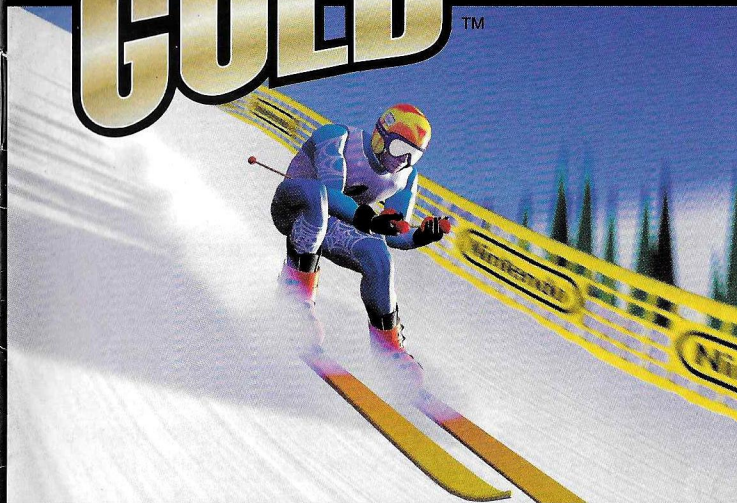




# WINTER GOLD™



**PAL VERSION**

**SPIELANLEITUNG**



Nintendo of Europe GmbH  
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland  
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H.  
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim  
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

PRINTED IN GERMANY



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !**



*Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.*

Wir freuen uns, daß Du Dich für die WINTER GOLD™ Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

## INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	4
SPIELBEGINN	5
CONTROLLERFUNKTIONEN	5
SPIELVARIANTEN	6

## DISZIPLINEN



**SNOWBOARD**

8



**SKISPRINGEN**

10



**BOB**

11



**RODELN**

12



**ABFAHRT**

13



**FREESTYLE  
SKISPRINGEN**

14

ERGEBNISTAFEL	15
---------------	----

GARANTIE	19
----------	----

## EINFÜHRUNG

Laß Dich von diesem Spiel begeistern. Du wirst Deinen Augen nicht mehr trauen, wenn Du Dir die Polygon-Grafiken auf dem Bildschirm betrachtest. Deine Ohren werden zum Takt der einmaligen Techno-Rhythmen wackeln und zucken. Du brauchst Dir keine Sorgen zu machen, Deine Sinnesorgane funktionieren einwandfrei, sie befinden sich lediglich im siebten Videospiele-Himmel!

Was Du tun mußt? Ganz einfach, sei besser, schneller und geschickter als Deine Kontrahenten und führe Deinen Sportler von einem Sieg zum nächsten. Gewinne die Tournee in verschiedenen Städten. Meistere alle Disziplinen und gewinne alle Goldmedaillen. Dieses Spiel enthält sechs verschiedene Disziplinen. ABFAHRT, BOB, RODELN, SNOWBOARD, SKISPRINGEN und FREESTYLE SKISPRINGEN.

Die 3D-Polygon-Grafiken und die vollständig gerenderten Charaktere werden Dich begeistern. Die anspruchsvollen, rasanten Pisten, faszinierenden Saltos und extremen Kurvenlagen werden Deinen Magen in Aufruhr bringen.

Der Abfahrtslauf, das Bobfahren und das Rodeln werden Dich in einen wahren Geschwindigkeitsrausch versetzen. Die Grafiken und der durchdringende Sound entführen Dich aus Deinem Wohnzimmersessel in eine völlig neue Welt.

Probiere Dein Geschick in den Freestyle-Disziplinen aus. Die speziellen „FX“-Grafiken werden Dich mitten in das Geschehen hineinsaugen. Teste alle möglichen Kombinationen in den Disziplinen Freestyle Skispringen und Snowboard, und erreiche anschließend im Skispringen noch eine Bestweite.

Der Ruhm wird Dir gehören und der Beifall wird kein Ende nehmen. Doch erst mußt Du sportliche Höchstleistungen bringen, um die Anerkennung des Publikums zu verdienen.

## SPIELBEGINN

Stecke das Winter Gold Modul in das Super Nintendo Entertainment System, drücke den POWER-Schalter nach oben und schnall Dich an. Schau Dir nun das Demo an, oder drücke START, um in das Hauptmenü zu gelangen.

## CONTROLLERFUNKTIONEN

Hier findest Du die Hauptbelegung der Knöpfe Deines Controllers.

### START

Bestätigt Deine Wahl und bringt Dich in das nächste Bild.

### + Steuerkreuz

Wählt eine gewünschte Option aus.

### X-Knopf

Bringt Dich zum letzten Bild zurück.

### Y-Knopf

Wählt eine angewählte Option aus.



### SELECT

Keine Funktion

### A-Knopf

Wählt eine angewählte Option aus.

### L- und R-Knöpfe

Keine Funktion

### B-Knopf

Wählt eine angewählte Option aus.

## SPIELVARIANTEN

Im Hauptmenü kannst Du Dir eine der verschiedenen Spielvarianten aussuchen. Du kannst aber auch das Options-Menü anwählen und Dir eine Spielerfigur aussuchen bzw. selbst modellieren.

### PRACTICE

„Übung macht den Meister!“ Deshalb kannst Du in diesem Menü einige Trainingseinheiten absolvieren. Je öfter Du trainierst, desto besser werden Deine Resultate im Wettbewerb sein. Wähle eine der sechs Disziplinen aus und übe sie, sooft Du es für nötig hältst. In dem Practice-Modus wirst Du keine Medaillen erhalten und Deine Bestleistungen werden nicht gespeichert. Wähle Compete oder Circuit direkt an, wenn Du denkst, daß Du nicht mehr zu trainieren brauchst.

Im Practice-Modus kannst Du einen Spieler und eine Disziplin anwählen. Wähle einen Ort aus und trainiere, so lange wie Du willst.

### COMPETE

In diesem Modus kannst Du bis zu acht Spielfiguren anwählen, die nacheinander an die Reihe kommen. Im Compete-Modus kannst Du versuchen, persönliche Rekorde aufzustellen, oder einen harten, aber fairen Wettbewerb mit Deinem Freund austragen.

Wählst Du nur eine Spielfigur im Compete-Modus an, mußt Du zusätzlich noch einen Computergegner auswählen.

### CIRCUIT

Das ist der Modus, in dem alles von Dir abverlangt wird! Teste Deine Geschicklichkeit in den verschiedenen Kursen und bestehe das Turnier. Das Wetter ist nicht immer optimal und die Gegner sind harte Brocken. Dein Einsatz entscheidet darüber, ob Du eine Medaille erringst, oder sieglos nach Hause fährst.

Du kannst bis zu zwei Sportler auswählen, die in dem Turnier antreten. Du mußt versuchen, einen der ersten drei Plätze zu erreichen, um in die nächste Runde zu gelangen. Insgesamt gibt es drei Städte. Oder waren es doch vier Städte? Keine Ahnung, finde es selbst heraus...

## OPTIONS

In diesem Modus kannst Du verschiedene Einstellungen vornehmen oder Dir die Bestleistungen der einzelnen Sportler anschauen. Du kannst Dir außerdem eine Spielfigur nach Deinen Vorstellungen modellieren. Gib Deiner Figur einen Namen oder einen neuen Dress.

### VIEW PLAYER

Hier kannst Du Deiner Spielfigur einen neuen Dress verpassen und bestimmen, aus welchem Land sie kommen soll. Die Rekorde, die Deine Spielfigur aufgestellt hat, kannst Du Dir anschauen und auch löschen.

### ADD PLAYER

In diesem Menü kannst Du einen von Dir erstellten Sportler in die Liste der Sportler einfügen.

### RECORDS

Dieses Menü enthält die Weltrekorde der Sportler, die in jeder einzelnen Stadt erzielt wurden. Schau sie Dir genau an, damit Du weißt, welche Leistungen Du schlagen mußt.

### MUSIC

Schalte hier die Musik an oder aus.

### SOUND FX

Die speziellen Soundeffekte können hier von Dir an- (ON) oder ausgestellt (OFF) werden.

# EVENTS

## SNOWBOARD

### ZIEL

Schnall Dir das Brett an die Füße und zeige, was in Dir steckt. Vollführe die gewagtesten Sprünge und Kombinationen, um möglichst viele Punkte zu erreichen. Denke daran, daß die Zeit begrenzt ist und Du möglichst viele Punkte sammeln muß. Ein Sturz hätte hier fatale Folgen! Auf der rechten Seite findest Du die Tabelle mit den Sprungkombinationen und den dafür erhältlichen Punkten.



## AUSFÜHRUNG UND PUNKTE

Bodenstunts	Ausführung	Punkte
Alley-oop	↑, ↘, →, B-Knopf	250
Handplant	↑, ↘, →, Y-Knopf	450
Rail Slide	↑, ↘, →, B-Knopf	450
Slide	Entgegengesetzte Richtung	150
Luftstunts	Ausführung	Punkte
Spin	←, →	(100x1) (250x2) (450x3) (700x4) (1000x5)
Flip	↑, ↓	(100x1) (250x2) (450x3) (700x4) (1000x5)
Grab	B-Knopf	(100x1) (200x2) (350x3) (550x4) (800x5)
Pose	Y-Knopf	(100x1) (200x2) (350x3) (550x4) (800x5)
Hazardous Grab	Grab möglichst lange halten	750
Hazardous Pose	Pose möglichst lange halten	750

Die Punktzahl für einen Stunt wird um 30% reduziert, wenn Du den Versuch abbrichst, um einen anderen Stunt auszuführen.

### Kombinationen Ausführung Punkte

Megagrab	Grab-Flip-Grab	?
Airhead	Flip-Spin-Flip	?
Supermodel	Pose-Grab-Pose	?
Teaser	Pose-Spin-Flip	?
Sledgehammer	Pose-?-?-?	?
?	?-?-?	?
?	?-?-?	?
?	?-?-?	?
?	Flip-?-?-?	?
?	?-?-?	?
?	Flip-?-?-?	?
?	?-?-?-?	?
?	?-?-?-?	?
?	Spin-?-?-?-?	?
?	?-?-?-?-?	?
?	?-?-?-?-?	?
?	?-?-?-?-?-?	?
?	?-?-?-?-?	?

Die Punktzahl für einen Stunt wird um 50% reduziert, wenn Du den Versuch abbrichst, um einen anderen Stunt auszuführen.


# SKISPRINGEN

## ZIEL

In dieser Disziplin entscheidet nicht nur die Weite, die Du erzielst, sondern auch der Stil, in dem Du gesprungen bist. Je schöner Dein Flug war, desto mehr Punkte erhältst Du.

## AUSFÜHRUNG UND PUNKTE


- Start ■ Drücke ← und → auf dem Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung der Pendelanzeige.
- Absprung ■ Drücke den B-Knopf, um abzuspringen.
- Flugkorrektur ■ Drücke ← und → auf dem Steuerkreuz.
- Landung ■ Drücke den A-Knopf, um zu landen.
- Telemark Landung ■ Drücke ↗, ↘, ↙ und den Y-Knopf im letzten Moment.



Es gibt fünf Richter, die für Deinen Sprung Punkte vergeben. Jeder einzelne Richter hat 20 Punkte zur Verfügung, die er für einen Sprung geben kann. Jeweils die höchste und die niedrigste Wertung werden annulliert. Der Durchschnitt der verbleibenden drei Wertungen ergibt Deine Punktzahl. Bewertet werden die Weite und der Stil Deines Sprunges. Am Ende werden die Punktzahlen beider Sprünge zusammengezählt.

# BOB

## ZIEL



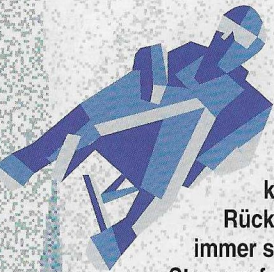
Deine Aufgabe ist in dieser Disziplin relativ klar. Ähnlich wie beim Rodeln, mußt Du auf dem schnellsten Weg heil in das Ziel einfahren. Der Eiskanal ist voller Tücken und Du mußt den Zweierbob mit viel Gefühl lenken.

## AUSFÜHRUNG

- Start ■ Drücke ← und → auf dem Steuerkreuz, um die Pendelanzeige bewegen zu können und Tempo zu machen.
- Kurven ■ Drücke ← und → auf dem Steuerkreuz, um den Bob zu lenken. Triffst Du die Bande, verlierst Du schnell an Geschwindigkeit. Versuche in den Kurven in der mittleren Bahn zu fahren.

## RODELN

### ZIEL



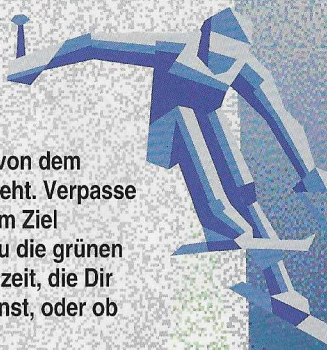
Diese Disziplin ähnelt dem Bobfahren. Nur bist Du alleine unterwegs und fährst auf einem kleinen Rodel. Auf dem Rodel legst Du Dich auf den Rücken, rast die Eisbahn hinunter und spürst, wie Du immer schneller und schneller wirst. Der Gedanke an einen Sturz verfolgt Dich vom Start an und es liegt an Dir, die Angst zu überwinden und schneller als alle anderen in die Kurven einzufahren.

### AUSFÜHRUNG

- Start ■ Drücke ← und → auf dem Steuerkreuz, um die Pendelanzeige bewegen zu können und Tempo zu machen.
- Kurven ■ Drücke ← und → auf dem Steuerkreuz, um den Rodel zu lenken. Triffst Du die Bande, verlierst Du schnell an Geschwindigkeit. Versuche in den Kurven in der mittleren Bahn zu fahren.

## ABFAHRT

### ZIEL



Die Abfahrt in das Tal erfordert eine Menge Mut von dem Skiläufer. Fahre so schnell hinunter wie es nur geht. Verpasse dabei nicht die Streckentore, sonst werden Dir am Ziel noch zusätzlich Strafzeiten hinzugezählt. Hast Du die grünen Streckentore passiert, erscheint Deine Zwischenzeit, die Dir anzeigt, ob Du es nun ruhig angehen lassen kannst, oder ob Du noch etwas Tempo machen mußt.

### AUSFÜHRUNG

- Kurven ■ Drücke ← und → auf dem Steuerkreuz, um zu lenken.
- Scharfe Kurven ■ Drücke den L- oder R- Knopf, um scharfe Kurven zu fahren.
- Sprung ■ Drücke den B- Knopf, um zu springen.
- Start ■ Drücke ← und → auf dem Steuerkreuz, um die Pendelanzeige bewegen zu können und Tempo zu machen.

# FREESTYLE SKISPRUNG

## ZIEL

Du nimmst Anlauf, fährst auf eine meterhohe Sprungschanze, hebst ab und vollführst halsbrecherische Kunststücke in der Luft. Nach all diesen Aktionen mußt Du zudem noch sicher landen. Die untenstehende Tabelle wird Dir einige Tips geben. Kannst Du noch mehr Tricks herausfinden?

## AUSFÜHRUNG UND PUNKTE

### Stunts

### Ausführung

Daffy	↑, B
Twist	←, B
Helicopter	←, →, Y
Kosak	→, ↘, ↑, Y
Back Scratch	→, ↘, ←, ↙, ←, B
Zudnik	←, ↙, ↓, ↘, →, B
Kick	→, ↘, ↓, Y
Spread Eagle	←, ↙, ↑, Y
Forward Flip Pike	→, A
Forward Flip Tuck	→, Y
Backward Flip Pike	←, A
Backward Flip Layout	←, Y

### Kombinationen

### Ausführung

### Punkte

Terminal Air	Helicopter-Daffy-Twist	9.80
Funkadelic	Zudnik-Twist-Daffy	10.20
Tiny Trouble	Daffy-Spread Eagle-Twist	10.30
Butta	Zudnik-Back Scratch-Zudnik	15.00
Scratch Attack	Backscratch-?-?	15.00
?	?-?-?-?	15.60
?	?-?-?-?	18.20
?	Kosak-?-?-?-?	19.70
?	?-?-?-?	20.00
?	?-?-?-?	21.50
?	Backward Flip Layout-?-?-?	21.50
?	?-?-?-?	21.90
?	?-?-?-?	22.10
?	Spread Eagle-?-?-?	23.30
?	?-?-?-?	24.40

# ERGEBNISTAFEL

## NOCH EIN WORT!

Am Ende einer Disziplin erscheint eine Liste aller Sportler, die bereits eine Medaille erhalten haben. Diese Liste hält Dich immer auf dem Laufenden.

Um Dich im Circuit-Modus für den Einzug in die nächste Stadt zu qualifizieren, mußt Du am Ende aller Disziplinen einen der ersten drei Plätze belegen. Nur dann kannst Du im Circuit-Modus weiterspielen!





## ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130 5806

## WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo verfolgt.

## GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefonnummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center**  
63760 Großostheim • (in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fermündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806 ).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

**Stadlbauer Marketing +  
Vertriebs Ges. m.b.H.**  
Handelszentrum 6  
A-5101 Bergheim  
Tel.: A-06 62-45 92 03-0

**Waldmeier AG**  
Auf dem Wolf 30  
CH-4028 Basel  
Tel.: CH-061-3118818

## PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!