DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスク システム

PNF-WIN



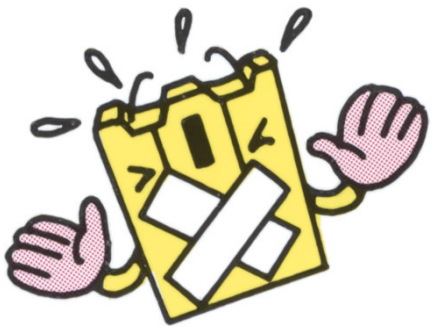
PONYCA



ディスクカードを書き換えたら

シールも きれいにはりかえよう！

1 まずはじめに、ディスクカードについている古いシールをきれいにはがしましょう。重ねてシールをはると故障の原因になります。





2 古いシールをはがしたら、本についているディスクカード用シールのSIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置にきちんとはりましょう。

3 シールがずれたり、はがれやすくなっていないか、もう一度確かめてください。特にシールの四隅はていねいに押えてください。



このたびは"WINTER GAMES"をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みになり、正しい使用法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

目次

❶プロローグ……2
❷ゲームを始める前に準備しよう……3
❸ゲームの説明……5
❹各競技の説明……8
❺ウインタースポーツの歴史……16
❻オリンピック冬季大会について……18
❼ミニテクニック情報……19
❽エピックス紹介……20
❾守ってあげよう大切なカード……21
❿ポニカランドに入会しよう……24

●プロローグ

君はカナダのアルベルタ・カルガリで開催される1988年冬季オリンピック大会の選手だ。これから君は、いてつく寒さのなかで、ありったけのスピードと体力と忍耐、そして華麗さをふりしぼって、雪と氷のなかを動きまわるのだ。

ここは、世界でもっとも栄えあるアマチュア選手権の大会である。

誇りをもとう。今日、君はこの冬季大会でその勇気と体力を試される。ごくわずかなえり抜きの選手のなかにいるのだ。聞くがよい。トランペットのファンファーレがなりひびくなか、冬季大会の旗がゆっくりとあがっていく、平和のメッセージと冬季大会の開始を告げる白い鳩たちが何千羽も大空に放たれた。栄光の金メダルをかけて競うのはいまだ。

ベストをつくせるように努力しよう。いまこそオリンピックにいわれるあのことばを思い出そう。

「より速く、より高く、より強く」

●ゲームを始める前に準備しよう

1. まずファミリーコンピューター本体とRAMアダプター、ディスクドライブを正しく接続し、本体をONにする。すると次のページのタイトル画面が出てくるので、ディスクドライブにディスクカードのSIDE Aを上にしてセットして下さい。うまくいかないときは、もう一度接続を確認して下さい。（写真①）
2. 次のページ②の〝NOW LOADING……〟という画面が出たあと、しばらくするとディスクシステムの作動中の赤いランプが点滅し、ディスクの内容が読み取られます。すぐあとに③の画面が下から出てきます。
3. しばらくするとタイトル画面が表示されます。このときもし〝A、B SIDE ERR. 07〟という表示が出たらSIDE A、Bをもう一度よく確認して正しくセットして下さい。

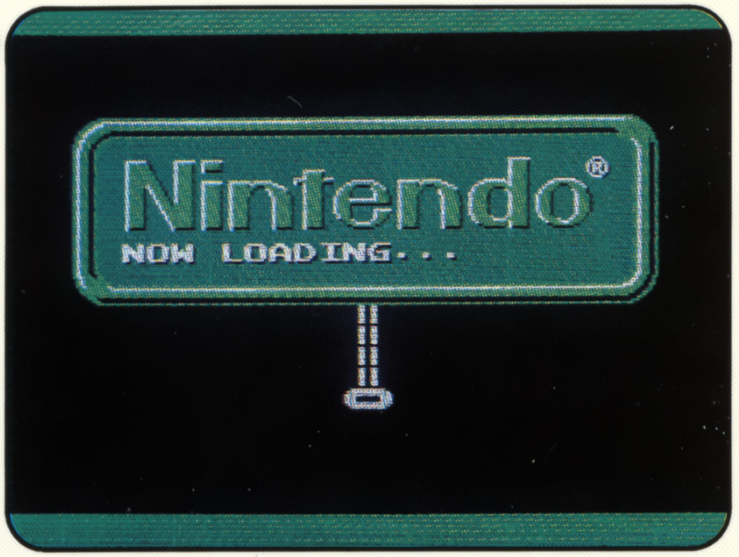
4. 画面にB面をかけるように指示が出ますので、ディスクをとり出して裏返し、ふたたびディスクシステムにセットし直して下さい。セットすると作動中の赤いランプがついてB面のロードが始まります。

5. ロードが終わると、オープニングセレモニーがはじまり、いよいよゲームのスタートです。(写真⑤)

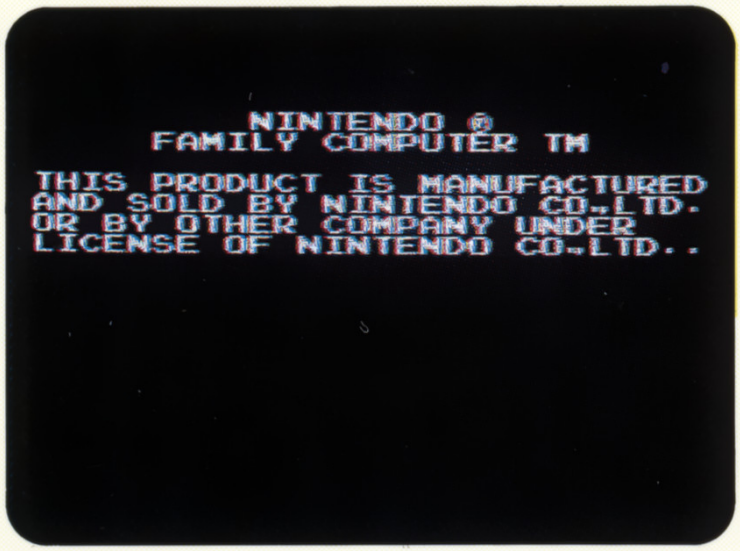
①



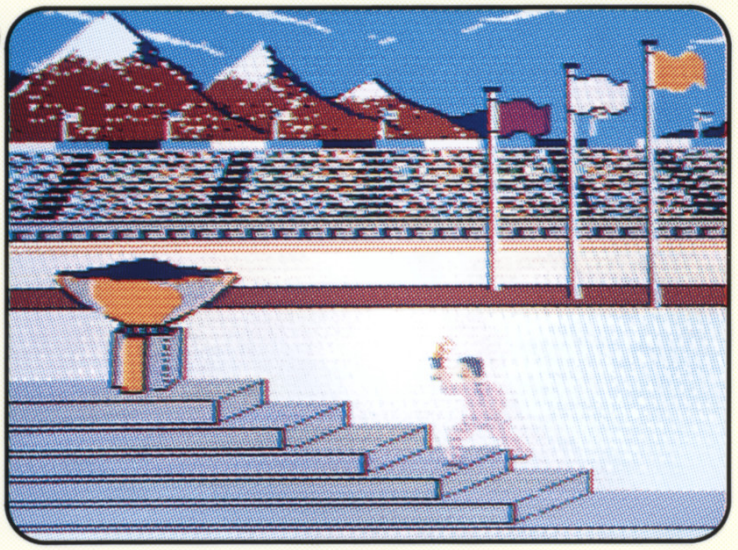
②



③

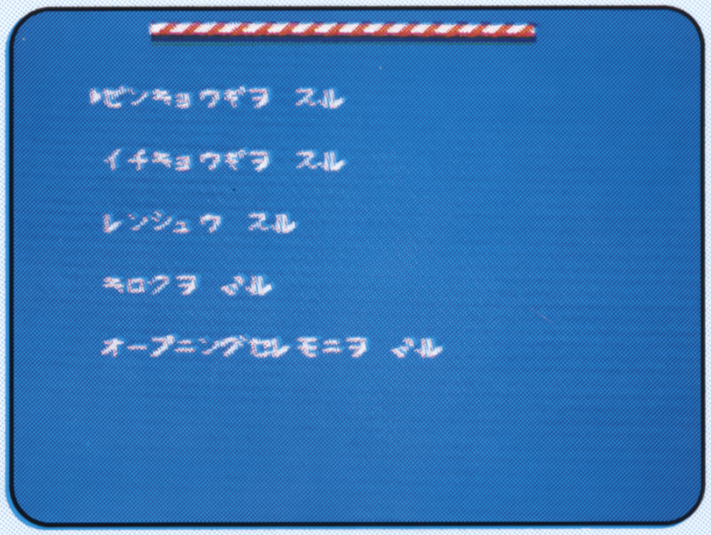


④

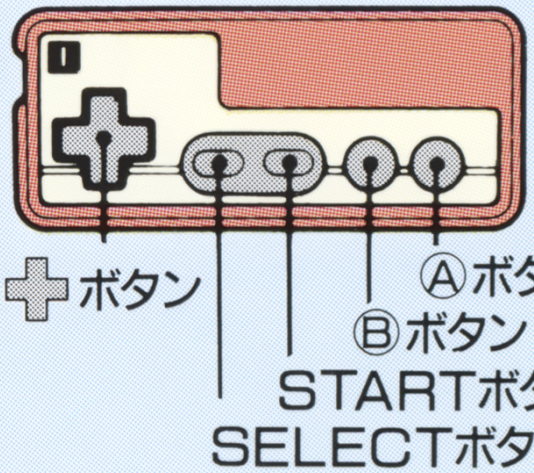


●ゲームの説明

メニュー画面



コントローラー



絢らんたるオープニングセレモニーが君を歓迎し、「オリンピック冬季大会」に君をむかえます。聖火を掲げて階段を登り、冬季大会の期間中は、消えることもなく燃え続ける点火をします。地球の平和を象徴する白い鳩たちが、競技場の大空に放たれ、いよいよ、ゲームの開始です。

★ゲームのしかた

この「ウインターゲームズ」は、１人または２人

で、一連の競技を行って、おのおのの技をきそいます。

オープニングセレモニーが終了したあとSTARTボタンを押すと、メニュー画面があらわれますので、その5つのいずれかを選択します。選択の方法は、コントローラーⅠの✚ボタンの上下で希望する5つのメニューを選び、Ⓐボタンで決定します。

①全種目に参加する。

ホットドック、スピードスケート、フィギュアスケート、ボブスレーの4つの競技すべてに出場します。

- まず、国を選択します。選択する国の国旗のところに、矢印を動かしてから、Ⓐボタンで決定します。
- つぎに選手のイニシャルを入力します。✚ボタンで、アルファベットを選択し、Ⓐボタンで決定して下さい。（最高4文字まで）
- 2人で競技するときは、続けてイニシャルと国を選択します。

②１種目だけ参加する

①と、イニシャルと国の選択のしかたはおなじですが、最後に、参加する競技を選択して下さい。

③１種目を練習する

競技を✚ボタンを使って選択して下さい。

④世界記録をみる

全ての種目の最高得点と、その記録を達成した選手のイニシャル・国を表示します。

⑤オープニングセレモニー

オープニングセレモニーに戻ります。

●各競技の説明

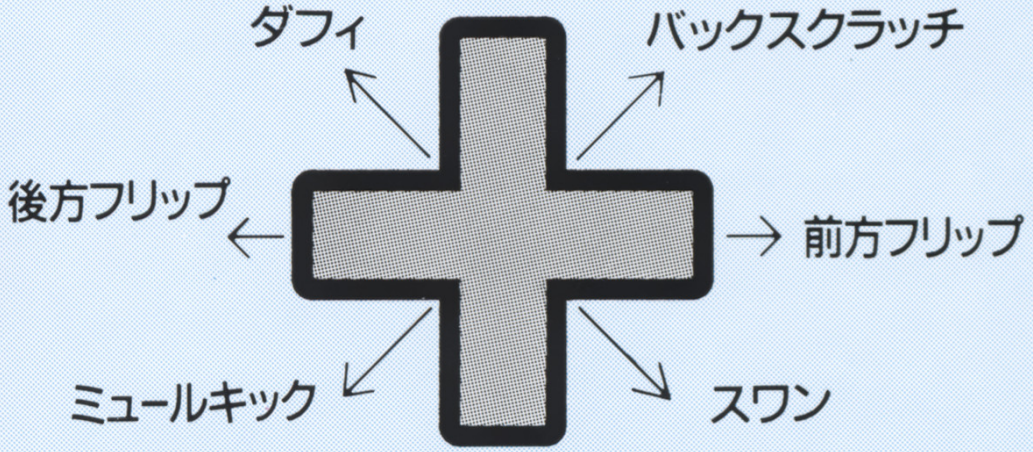


ホットドック

この競技は、スキーの優雅さと正確さ、それに君のガッツをためします。空中に舞い上がり、目もくらむばかりの、命知らずの曲技を行って、芸術的な演技を競います。

- Ⓐボタンを押してジャンプを始めます。
- 技を行うときは、✚ボタンのいづれかを押します。（右図をみてください）
- 技を連続して行うには、選手が空中に浮かんでいるときに、✚ボタンを適当な方向に押します。タイミングがたいせつです。
- 動きを止めるか、別な動きに入るときには、✚ボタンを押さずに、Ⓐボタンを押します。
- 新しい動作を選ぶまで、それぞれの動作をつづけます。（フリップは例外）
- 地上に着くまでに着地姿勢にはいらないと、転倒してしまいます。





●ホットドックの得点

得点は姿勢と技のむずかしさの２つで計算されて、着後に表示されます。最高は10点です。

むずかしさは、空中でおこなったいろいろな動作の数で判定されます。ちがう動作のくみあわせのほうが、高く判定されます。ぎこちない動きがあると減点されます。転倒すると点がつきません。

●演技の得点

はなれわざ(スタント)１回	6.3
ちゅうがえり(フリップ)１回	7.2
はなれわざ２回(同じ技のとき)	8.7
ちゅうがえり２回(同じ技のとき)	9.2
はなれわざ２回(違う技のとき)	9.6

ちゅうがえり、はなれわざ１回ずつ　10.0
ちゅうがえり２回（違う技のとき）　10.0

●ミスによる減点

ぎこちない動き１回ごとに　－1.4



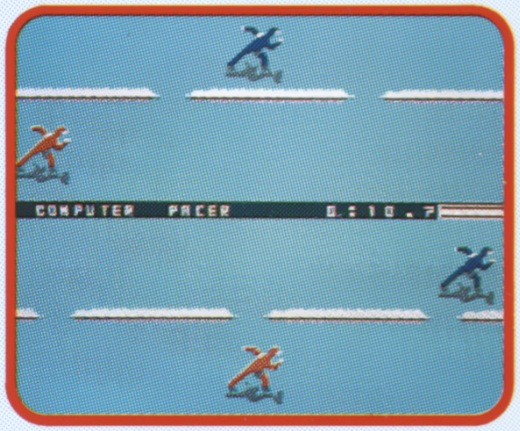
スピードスケート

スピードスケートのスピードは、陸上競技の選手より、はるかに速い。時速50km前後で走ることもできます。つまりスピードスケートのチャンピオンは、自力で地上を走るもっとも速い人間なのです。

●画面には、上下２人の選手が描かれています。１人用プレイのときは、下半分にうつっている選手が君で、上の選手は、コンピューターがうけもちます。２人用プレイのときは、Ⅰコントローラーで下の選手をⅡコントローラーで上の選手を動かします。

●Ⓐボタンを押すと、秒読みが始まり、秒読みが

「GO」のところまできたら、スケーティングの始まりです。選手のあしを動かすには、✚ボタンの左右を交互に押して、選手のあしをリズミカルに動かしながらスケートを続けます。スピードをあげるためには、自然なスケーティングリズムを作るようにしましょう。けっして速く押せばいいというものではありません。



- もっともタイムが速かった選手の勝ちです。
- レースが終ったら、Ⓐボタンを押して、次の種目に進みます。





フィギュアスケート

フィギュアスケートは、自分でジャンプとスピンを選んで、音楽に会わせて自分自身の舞踏を演技します。演技をする時間は１分間です。

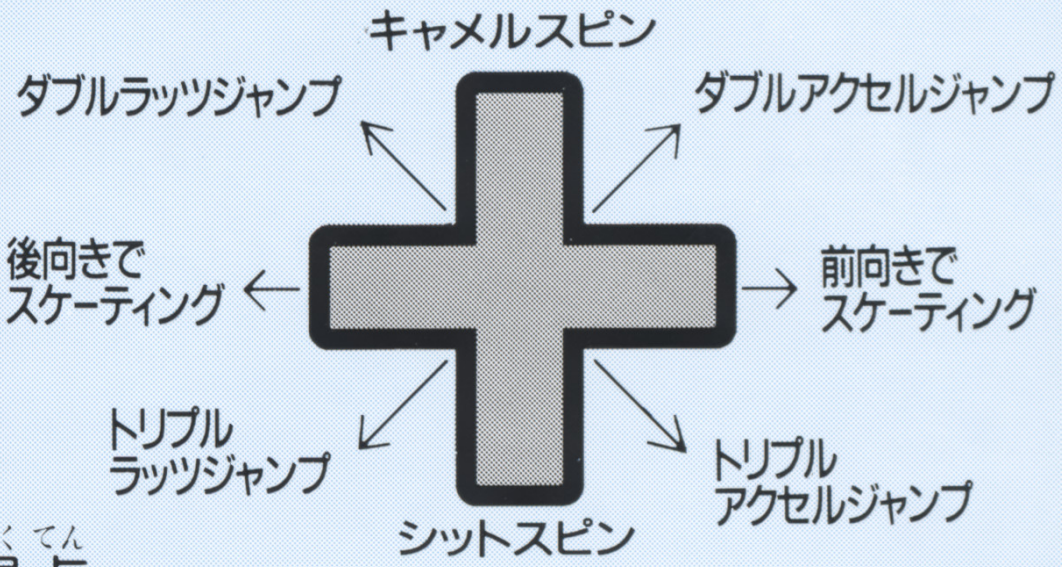
- 演技を始めるときはⒶボタンを押します。
- スピンやジャンプをするときには、✚ボタンを押したまま、Ⓐボタンを押します。（右ページの図を参考にしてください。）
- スピンやジャンプを終了するときは、Ⓐボタンを押します。（これをしないと、転倒します。）

●フィギュアスケートの得点

フリースケートでは、キャメルスピン、シットスピン、ダブルアクセル、トリプルアクセル、ダブルラッツ、トリプルラッツ、キャメルからのシットスピンの７つの動作を、それぞれ１回ずつ演技します。審査員は、注意深く演技者をみつめ、演技中のころんだ回数をもなめらかでない演技の回数をもとに、得点を決定します。演技を始めたときは、０点で、最高（満点）は6.0点です。

注意：ひとつの動作で、２回以上の演技を成功させても、審査員は得点を認めません。





●演技の種目別得点

キャメルスピン	0.7
シットスピン	0.7
キャメルからのシットスピン	1.2
ダブルラッツジャンプ	0.6
ダブルアクセルジャンプ	0.6
トリプルアクセルジャンプ	1.1
トリプルラッツジャンプ	1.1

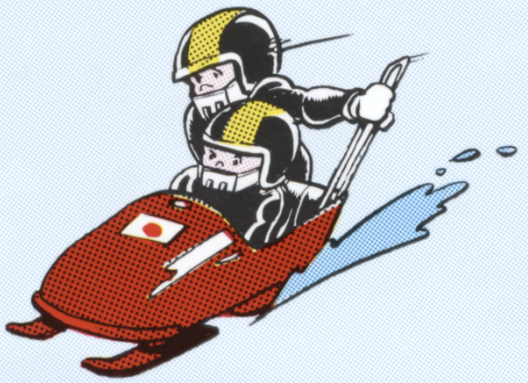
●ミスによる減点

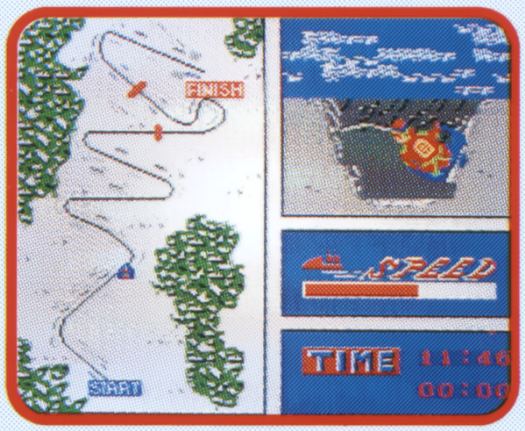
転倒１回につき	−0.7
なめらかでない演技１回につき	−0.2

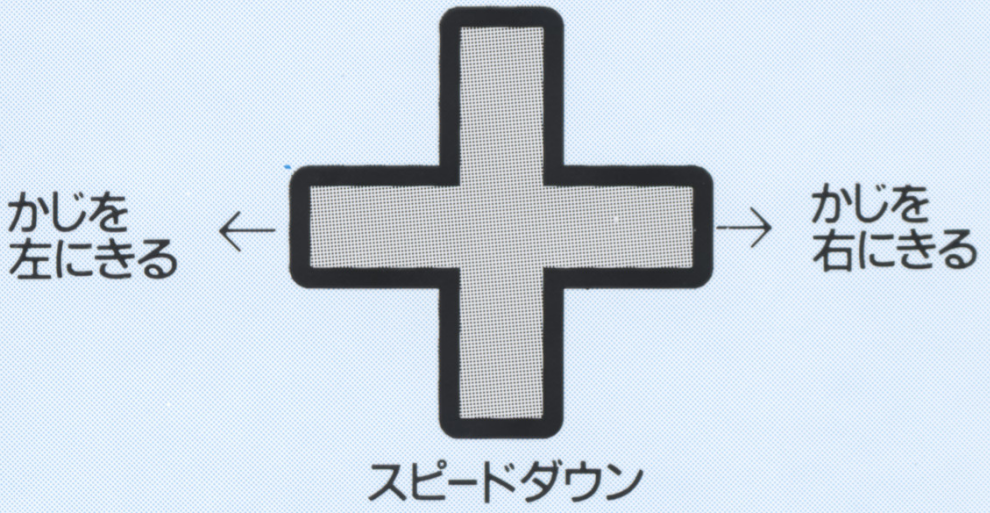
ボブスレー

鉄とアルミニウムでできた精巧なマシンの中に体をかがめて、かたい氷のコースをすべりおりる準備はできましたか。時速140㎞以上のスピードで急カーブを、とびぬけていくと、まがりくねったコースに突っこみます。

- Ⓐボタンを押すと、レースが始まります。
- ✚ボタンの左右で、そりを傾むけることができます。また下を押すと、ブレーキが、かかります。
- かじをしっかりとりましょう。コーナーで転覆しないためには、遠心力で外へふられる力を予測して、反対方向にかじをしっかりとります。画面下のパワーバーはスピードをあらわしています。
- ボブスレーの優勝者は、ゴールするまでの時間が、いちばん短かい人です。







●授賞式と世界記録

●各種目終了後、各参加選手のイニシャルと国が、順位によって発表されます。またこのとき世界記録を更新する（記録をやぶること）と、更新した選手のイニシャルと国名がディスクカードにセーブされます。記録は「世界記録画面」に表示されます。

●再スタート

ウインターゲームズを再スタートするには最終の授賞式が終ったあとにⒶボタンを押します。プログラムはメニューにもどり、競技をつづけて行うことができます。

●ウインタースポーツの歴史

スキー、スケート、そりは人々の娯楽や雪と氷の上を移動する実用的手段として何世紀も前に始まりました。

〈スキー〉

世界で最初のスキーは、4、5千年も前にスカンジナビア半島に存在したと考えられています。スキーのビンディングは、1860年代にノルウェーのMordegalのSondre Nordheimが発明しました。

鉄製の金具の中にブーツのつま先を滑り込ませると、かかとが締め具とバネによって固定され、以前よりもずっと自由に長い木の板を繰れるようになったのです。そして人々は風を切るような速さで動き回れるようになったのです。ノルウェーの移住者たちが世界中に広まったこのスポーツの先駆者と言えるでしょう。

〈スケート〉

スケートは鉄器時代よりも以前の紀元前1000年頃に始まり、北欧の人々はオオシカや雄牛、トナカイ

の骨でスケートを作りました。実際、人類学者たちは骨製のスケートを発見し、それが少なくとも2000年以上も前のものだと考えています。

中世以来、オランダの運河をスケートで滑るようになりました。1770年代のフランス王室ではスケートは非常に流行した娯楽で、マリーアントワネットはその熱烈な愛好者でした。

〈そり〉

原始的そりは北ヨーロッパで紀元前3000年以前に物を運搬するために使われていました。アメリカインディアンは丸太を革紐で結び付けて、雪上で荷物を運びました。急な斜面をスピードの出たそりに乗って下り、スリルを楽しむ遊びが1500年代のドイツで流行しました。人々はタバガンぞりと呼ばれるそりに乗って、雪の丘陵を滑りました。そりが本当のスポーツになったのは、イギリスとアメリカの旅行者たちが19世紀中葉にヨーロッパアルプスの雪で埋もれた山岳地帯の道をそりで下る競争を始めてからです。ボブスレーは1880年代にスイスで発展しました。

●オリンピック冬季大会

世界で最初の冬季オリンピック大会は1924年にフランスのシャモニーで開催され、夏の大会と肩を並べる大会として認められ、国際オリンピック委員会により公認されました。それ以来、冬季大会は以下の各地で開催されてきました。

オリンピック冬季大会

年	開催地	年	開催地
1924	フランス、シャモニー	1964	オーストリア、インスブルック
1928	スイス、セイトモーリス	1968	フランス、グルノーブル
1932	アメリカ、レイクプラシッド	1972	日本、札幌
1936	ドイツ	1976	オーストリア、インスブルック
1948	スイス、セイントモーリス	1980	アメリカ、レイクプラシッド
1952	ノルウェー、オスロ	1984	ユーゴスラビア、サラエボ
1956	イタリア、コルティナ	1988	カナダ、カルガリー
1960	アメリカ、スコーバレー		

●ミニテクニック情報

★ホットドック

- ボタンを長く押し続けてはだめ、細かくボタンを押していこう。

★スピードスケート

- 加速をするまでは細かく、スピードが乗ったらタイミングを合わせてゆったりとボタンを押そう。

★フィギュアスケート

- 前を向いている場合は足を開いているときに、後向きのときは足を閉じているときに技を出せ。
- ジャンプのときの着地のタイミングは着地するほんのすこし前にボタンを押すこと。早いと減点、遅いと転倒だよ。

★ボブスレー

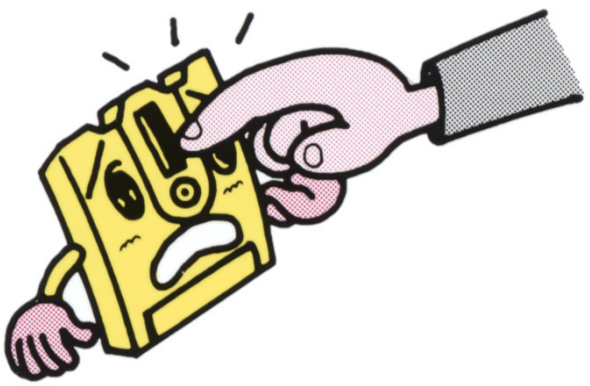
- かじを切りすぎないように、転倒する直前がいちばんスピードがのるよ。無駄なかじを切らないように。

● EPYX社の紹介

EPYX社は、アメリカのもっとも有力なソフト開発メーカのひとつで、1978年10月「オートメイテイツド・シミュレーションズ」という社名で発足いたしました。この「ウインターゲームズ」を始め、「サマーゲームズ」「ワールドゲームズ」などのスポーツゲームを中心に、多くのすばらしいゲームを世に送り出しています。

守ってあげよう、大切なディスクカード

気をつけて取り扱わないとディスクカードはこわれてしまいます。注意事項を守ってPLAYを楽しもう！



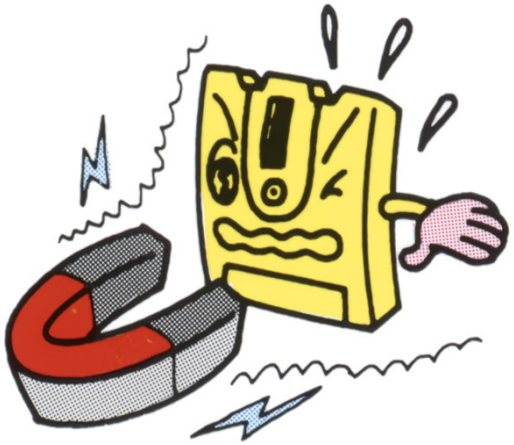
茶色の磁気フィルムが見える部分は指などで絶対に触れないでください。この部分は汚したり傷つけたりしてもいけません。

暑さや湿気にはとても弱いので、風通しがよく涼しい場所に保管するようにしましょう。



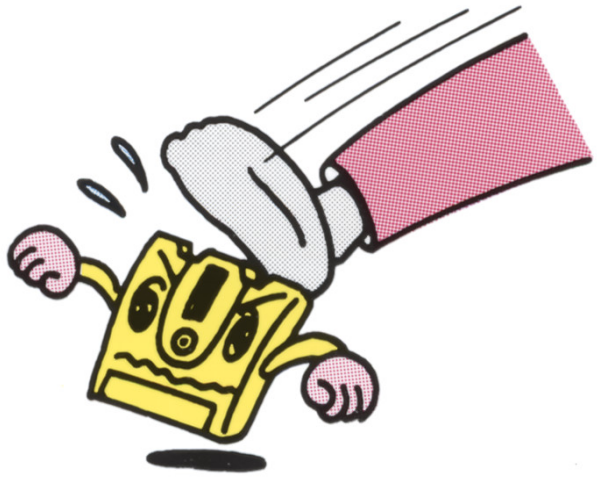


ホコリっぽく、ゴミゴミしたところが苦手。清潔なところがディスクカードは大好きです。



磁石はディスクカードの大敵、データが消えてしまいます。磁力があるテレビ、ラジオなどにも気をつけましょう。

とにかく乱暴な扱いは大嫌い。踏んづけたり絶対にしないでね。必ずプラスチックのケースの中に入れて保管してください。



ディスクドライブの赤いランプがついている時、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れちゃダメ。ディスクシステムの説明書をよく読もう！

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう１度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20～	ファミコン本体とディスクシステム、カードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

ポニカユーザーズクラブ
PONYCALANDに入会しよう。

ポニカではただいまユーザーズクラブの入会を受け付けています。ポニカとユーザーの皆様の交流を深め、HOTな情報を提供するために機関紙〝ポニカランド〟を年6回発行するほか数々の特典があります。来たるべきAVG(オーディオビジュアルアンドゲームズ)の時代に生きる君たちのためのクラブです。

〈入会方法〉

①住所(郵便番号も)②名前 ③電話番号 ④年齢 ⑤学年(職業) を記入のうえ、切手600円分(一年分)をそえて下記の宛先までお送り下さい。

〒102 東京都千代田区九段北4－1－3 日本ビル3F

㈱ポニー PONYCA事業部

PONYCALAND係





ゲーム内容、裏ワザ、かくしコマンドなどについての電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんので、ご了承下さい。また、画面写真は改良のため予告なく変更することがあります。

WINTER GAMES™ 1987年3月 初版

WINTER GAMES™はアメリカエピックス社の商標です。

発行 株式会社ポニー
〒102 東京都千代田区九段北4－1－3
PONYCA事業部 03－221－3161

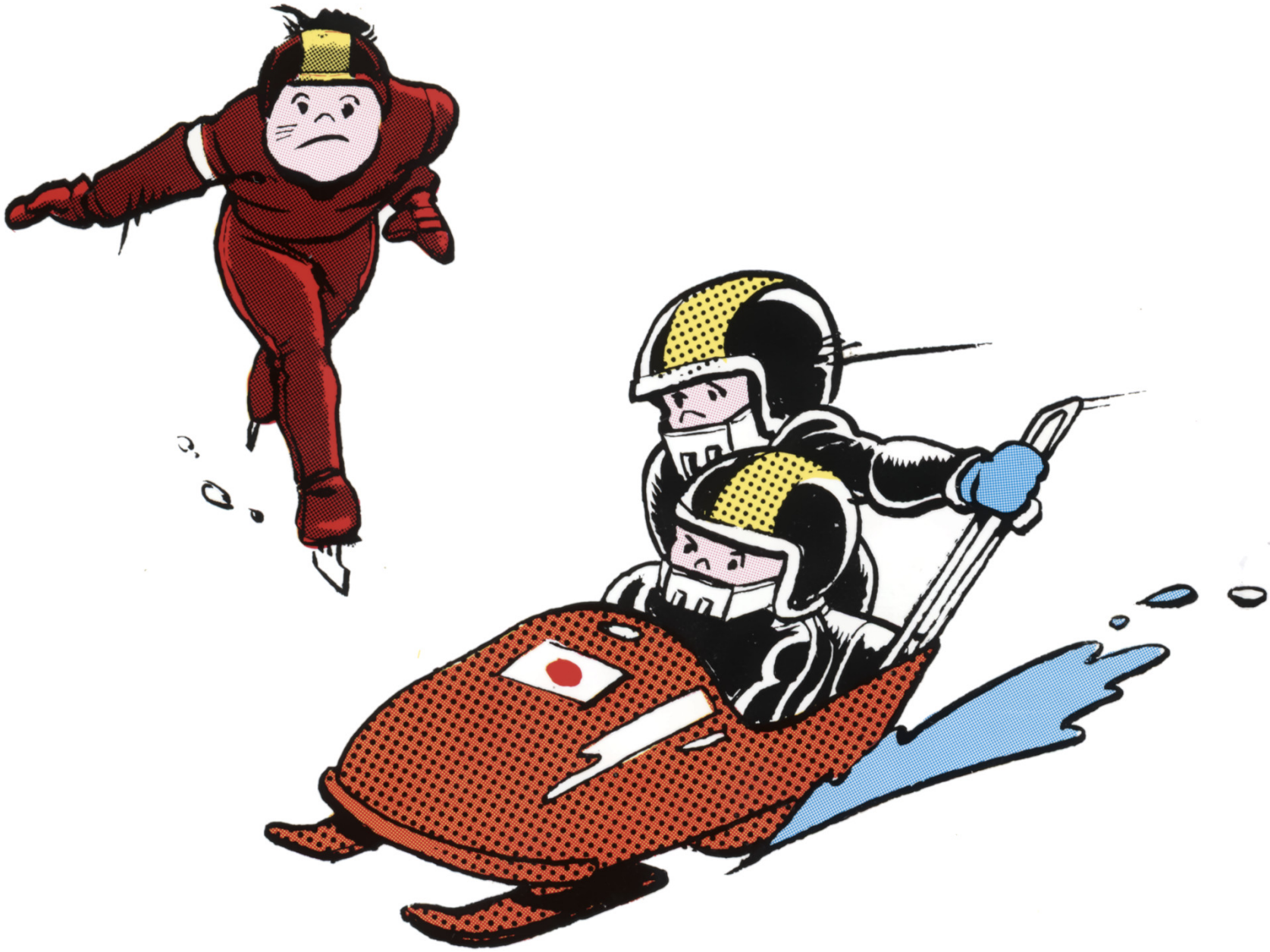
© 1985 EPYX, Inc.

製作・発売 株式会社ポニー

FAMICON STAFF
KUNIHIKO KAGAWA
TOSHIRO INOUE
MASASHI TAMAKI
YUKI NAKAJIMA

THANKS
K. TSUCHIDA
SHIGERU IWABUCHI

ファミリーコンピュータ™（ファミコン™）は任天堂の商標です。



8801300919

T4988 013 00919 6

L29V5908
PONY INC.