



XBOX 360

KINECT™

winter stars



Sommario:

Xbox LIVE.....	4
Come ottenere informazioni su KINECT.....	4
Gioca con KINECT in modo sicuro.....	5
Introduzione.....	6
Navigazione del Menu.....	6
Aiuto per KINECT.....	6
Modalità Famiglia.....	6
MENU PRINCIPALE - Stanza carriera.....	7
Carriera.....	7
Squadra.....	8
Allenamento.....	9
Multiplayer.....	9
Impostazioni.....	12
Discipline e relativi Comandi.....	13
Autori.....	24
Garanzia.....	26
Informazioni tecniche.....	27

Xbox LIVE

Xbox LIVE® è il servizio di intrattenimento e giochi online per Xbox 360®. È sufficiente connettere la console al servizio Internet a banda larga e partecipare gratuitamente. È possibile scaricare demo gratuite dei giochi e ottenere accesso immediato ai film HD (venduti separatamente). Con KINECT, puoi controllare i film HD con un cenno della mano. Passa all'abbonamento Xbox LIVE Gold per giocare online con gli amici in tutto il mondo e altro. Xbox LIVE è la tua connessione ad altri giochi, intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visita la pagina www.xbox.com/live.

Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

Impostazioni Familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

Come ottenere informazioni su KINECT

Ulteriori informazioni su Xbox.com

Per ottenere ulteriori informazioni su KINECT, incluse le esercitazioni, visita la pagina www.xbox.com/support.



Gioca con KINECT in modo sicuro

Verificare di disporre di spazio sufficiente per potersi muovere liberamente durante il gioco. Giocare in KINECT può richiedere vari tipi di movimento. Accertarsi di non colpire, urtare o inciampare in altri giocatori, spettatori, animali domestici, mobili o altri oggetti durante il gioco. Se si rimane in piedi o ci si sposta durante il gioco, è necessario avere una posizione stabile.

Prima di giocare: Guardare in ogni direzione (destra, sinistra, avanti, indietro, in basso e in alto) per individuare eventuali ostacoli che possono intralciare i movimenti. Accertarsi che l'area di gioco si trovi a una distanza sufficiente da finestre, pareti, scale e così via. Verificare che non vi siano oggetti, ad esempio giocattoli, mobili e tappeti, bambini o animali domestici in cui si possa inciampare. Se necessario, allontanare persone o cose dall'area di gioco. Nel valutare l'area di gioco, non dimenticare di verificare l'eventuale presenza di lampadari, ventilatori o altri oggetti appesi al soffitto.

Durante il gioco: Rimanere a una distanza sufficiente dal televisore per evitare il contatto. Mantenere una distanza adeguata da altri giocatori, spettatori e animali domestici. Tale distanza può variare a seconda del gioco, pertanto considerare la modalità di gioco per determinare la distanza da tenere. Prestare attenzione a oggetti o persone con cui è possibile scontrarsi; la posizione di cose o persone può cambiare durante il gioco, pertanto occorre fare sempre attenzione all'ambiente circostante.

Verificare di mantenere sempre una posizione stabile durante il gioco. Scegliere un'area di gioco con pavimento in piano e un'aderenza sufficiente per le attività di gioco e assicurarsi di indossare scarpe adeguate (evitare tacchi alti, infradito ecc.) oppure giocare a piedi nudi, a seconda delle esigenze di gioco.

Prima di consentire ai bambini di utilizzare KINECT: Definire la modalità di utilizzo di KINECT per ogni bambino e stabilire se è necessaria la supervisione di un adulto durante queste attività. Se si consente ai bambini di utilizzare KINECT senza supervisione, accertarsi di indicare tutte le informazioni e le istruzioni rilevanti relative alla sicurezza e alla salute. **Verificare che i bambini che utilizzano KINECT giochino in sicurezza** ed entro i limiti stabiliti e che abbiano compreso l'utilizzo corretto del sistema.

Per ridurre al minimo l'affaticamento degli occhi dovuto al riflesso: Posizionarsi a una distanza adeguata dal monitor o dal televisore e dal sensore di KINECT; collocare il monitor o il televisore e il sensore KINECT lontano da fonti di luce che possono produrre riflessi oppure controllare il livello della luce mediante tende o avvolgibili; scegliere una luce naturale confortevole che riduca al minimo i riflessi e l'affaticamento della vista e aumenti contrasto e luminosità; regolare la luminosità e il contrasto del monitor o del televisore.

Evitare di affaticarsi troppo. Il gioco in KINECT può richiedere diversi livelli di attività fisica. Consultare un medico prima di utilizzare KINECT se si è affetti da condizioni o patologie che influiscono sulla possibilità di eseguire attività fisiche in sicurezza o nei seguenti casi: in caso di gravidanza; in caso di problemi cardiaci, respiratori, alla schiena, alle articolazioni o altre patologie ortopediche; in caso di ipertensione arteriosa o difficoltà ad eseguire attività fisiche; in caso sia stata prescritta la limitazione dell'attività fisica. Consultare il medico prima di iniziare qualsiasi ciclo di esercizi o regime di fitness che preveda l'utilizzo di KINECT. Non giocare sotto l'effetto di sostanze alcoliche o stupefacenti e verificare che l'equilibrio e le capacità fisiche siano sufficienti per qualsiasi movimento richiesto durante il gioco.

Interrompere l'attività e riposarsi se i muscoli, le articolazioni o gli occhi sono stanchi o dolenti. Se si avverte stanchezza eccessiva, nausea, mancanza di fiato, difficoltà di respiro, vertigine, disagio o dolore, **INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE L'UTILIZZO** e consultare un medico.

Per ulteriori informazioni, consultare la Guida per giocare in modo corretto all'indirizzo www.xbox.com.

INTRODUZIONE

Con **Winter Stars** seguirai la storia della "Flames", una giovane squadra che si sta facendo strada verso la vetta. La vasta modalità carriera ti offre 16 coppe, più di 40 sfide e un completo sistema di potenziamento che ti permetterà di gestire tutte le abilità e le sorti dei tuoi atleti. Crea la squadra e affronta undici discipline diverse: snowboard cross, sci freeride, discesa libera, volo con gli sci, short track, biathlon, bob, pattinaggio artistico, motoslitta, curling e paraski. Cerca di battere i tuoi rivali più tosti, la spericolata "Black Knights", per dominare le piste ghiacciate di tutto il mondo!

NAVIGAZIONE DEL MENU

Alza una mano e punta verso un elemento del menu per evidenziarlo. Muovi la mano nella direzione indicata e sposta il puntatore al lato dell'elemento per selezionarlo. Puoi deselezionare una voce muovendo la mano nella direzione opposta finché l'elemento non è più evidenziato. In presenza di due colonne di voci del menu, puoi attivare gli elementi sulla destra muovendo la mano verso destra, quelli sulla sinistra muovendola verso sinistra. Video quali introduzioni e filmati possono essere saltati in qualunque momento alzando una mano.

AIUTO PER KINECT

Nel menu principale puoi accedere alla Guida di Kinect in qualunque momento distendendo il braccio sinistro con un angolo di 45 gradi rispetto al corpo e la mano rivolta verso il basso. Mentre ti cimenti in una disciplina puoi usare lo stesso gesto per visualizzare il menu di pausa dal quale puoi accedere alla Guida di Kinect, al Sintonizzatore Kinect e altre opzioni. Nel caso in cui il gioco non riesca a identificarti correttamente, avrai la possibilità di accedere al Sintonizzatore Kinect premendo il pulsante A su un controller Xbox 360 collegato alla console.

Se hai bisogno di maggiore assistenza puoi trovare ulteriori informazioni su www.xbox.com/support.

MODALITÀ FAMIGLIA

La prima volta che giocherai, ti verrà chiesto se vuoi attivare la modalità famiglia. Questa modalità è stata pensata per giocatori senza alcuna esperienza. I comandi sono per lo più automatizzati e ampiamente semplificati, permettendo a tutti di divertirsi al massimo. Per esempio nelle discipline di corsa la guida è automatizzata, ma se pensi di farcela puoi assumere il comando in qualunque momento. Se interrompi la guida il computer riprenderà il comando. Il gioco di tanto in tanto ti suggerirà di effettuare delle azioni, introducendo nuovi elementi di gioco in modo facile e comprensibile. La modalità famiglia può essere attivata e disattivata per il giocatore singolo in qualsiasi momento nelle Impostazioni alla voce Gioco oppure può essere impostata per ogni giocatore in modalità multiplayer con Impostazioni giocatore (vedi il paragrafo sul multiplayer).

MENU PRINCIPALE - Stanza carriera

Dalla stanza carriera puoi accedere a tutte le aree del gioco.

CARRIERA

Seleziona Carriera per visualizzare lo schermo di selezione evento. Dopo l'introduzione, la Snowflake Cup è l'unica coppa disponibile, ma vincendo altre coppe e sfide potrai sbloccare ulteriori eventi. Selezionando un evento potrai vederne i dettagli e il premio che otterrai se lo completi. Di solito guadagnerai punti esperienza che ti serviranno a potenziare la tua squadra, ma alcuni eventi sbloccano nuove località o attrezzature più efficienti per i tuoi atleti.



Strisce fair play e adrenalina

Buono o cattivo? Questo è il dilemma! Le azioni della tua squadra avranno delle conseguenze: giocando sporco e spintonando gli avversari forse vincerai la gara, ma ti verranno tolte strisce fair play. Più strisce fair play perdi, più lentamente si ricaricherà l'adrenalina. Se durante un evento spintonerai gli avversari più di tre volte, come penalità per un po' perderai velocità e quindi tempo prezioso. Se invece giochi in modo corretto senza spintonare gli avversari, riceverai ulteriori strisce fair play e nella prossima corsa la tua adrenalina si ricaricherà più in fretta. L'adrenalina può essere un fattore decisivo nella gara, poiché può essere usata per aumentare la velocità. In quasi tutte le discipline sfrutta la scia, esegui trick e scivola sui rail per ricaricarla.

SQUADRA

Seleziona **Squadra** dal menu principale per accedere all'Allenatore e interagire con tutti i tuoi atleti. Scegli un atleta per visualizzare diverse opzioni della relativa disciplina. Puoi visualizzare le **classifiche**, comprare e gestire i **potenziamenti**, consultare un'esautiva **guida** per la disciplina o iniziare una sessione di **allenamento**.



Potenziamenti

Qui potrai investire in potenziamenti i punti esperienza ottenuti. Il **talento** di un atleta può essere aumentato per avere un generale miglioramento in una disciplina, per esempio ottenendo una maggiore velocità massima. Il **jolly** può essere usato per ricominciare da zero l'evento di una coppa, dandoti la possibilità di annullare un errore o una prestazione sfortunata. Le ultime tre voci nella sezione potenziamenti contengono attrezzature che miglioreranno le prestazioni dei tuoi atleti. Tuttavia per ogni disciplina uno degli oggetti è contrassegnato da un lucchetto: significa che prima di poterlo comprare dovrai sbloccarlo in una sfida. Il tipo di sfida da superare verrà visualizzato selezionando l'oggetto, insieme a informazioni sul prezzo e il funzionamento.

Guida

La voce **Guida** ti offre dettagliate istruzioni su come cimentarti in una determinata disciplina. Puoi avviare la **Guida interattiva** con cui imparerai tutti i comandi provandoli passo per passo oppure selezionare Comandi per leggere le istruzioni.

ALLENAMENTO

Se desideri allenarti in determinate discipline, seleziona un atleta e poi la voce **Allenamento**. Nella schermata successiva potrai adattare il gioco a seconda delle tue preferenze. Prima di iniziare l'evento con **Inizia**, puoi scegliere il **luogo della gara**. La voce **Modalità di gioco**, infine, ti permette di scegliere se preferisci affrontare una **Gara** contro tre avversari gestiti dal computer o cimentarti in una prova a **Cronometro** per cercare di battere il tuo miglior tempo, rappresentato da un fantasma dopo che hai giocato una volta alla prova Cronometro. In **Difficoltà**, invece, potrai adattare la forza dell'avversario gestito dal computer alle tue capacità scegliendo tra quattro livelli diversi.

MULTIPLAYER

Multiplayer offline (schermo diviso)

Scegli dal menu Multiplayer la voce **Multiplayer offline** per misurarti contro un amico in una coppa con schermo diviso. Sotto la voce **Modalità di gioco** potrai scegliere tra cinque modalità (vedi il paragrafo sulle modalità di gioco multiplayer) e sotto la voce **Coppa** potrai scegliere tra sette coppe predefinite oppure creare una tua **Coppa personale**. La tua coppa personalizzata potrà essere costituita da un massimo di 12 discipline e una stessa disciplina potrà essere scelta più volte. Seleziona con **Aggiungi** per ogni riga la disciplina e il relativo luogo in cui si disputerà la gara di tua scelta e conferma quando hai finito. Prima di iniziare una coppa, puoi visualizzare un quadro generale con la voce **Informazioni**. Personalizza le **Impostazioni giocatore** selezionando una squadra, inserendo un nome o attivando la modalità famiglia.

Multiplayer online (Xbox LIVE)

Sotto questa voce del menu trovi la modalità **multiplayer online** che ti permette di competere in gare avvincenti con un massimo di tre giocatori da tutto il mondo. Puoi decidere di giocare in modalità **fair-play**, in cui tutti i giocatori hanno squadre di uguale forza (regolabile su quattro livelli) o scegliere di giocare **duro**, permettendo ai giocatori di usare le proprie squadre della carriera, con tutti i loro potenziamenti sbloccati e livelli di talento. Puoi anche scegliere una coppa, una modalità di gioco (vedi le **modalità di gioco** multiplayer) e la **forza IA** degli avversari controllati dal computer che rimpiazzano i giocatori umani mancanti.

In una lobby, accanto ai giocatori vedrai delle icone che indicano chi ha creato il gioco (e chi vi partecipa), se un giocatore ha collegato una cuffia Xbox 360, le strisce fair play di un giocatore, il tipo di comandi e il livello di talento di una squadra. Puoi visualizzare un quadro generale della coppa attuale attraverso la voce **Informazioni** e selezionare una squadra con **Impostazioni giocatore**.

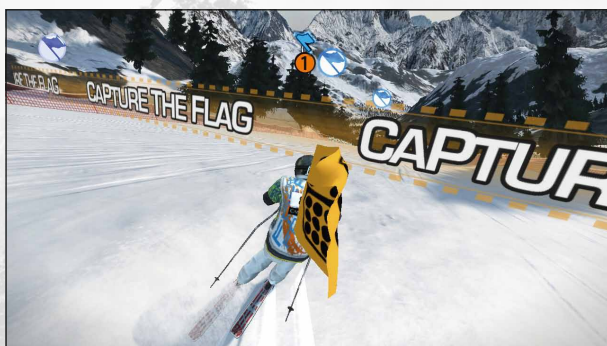
Modalità di gioco multiplayer

Gara

In una gara standard si affrontano tra di loro quattro atleti la cui vittoria viene determinata soltanto dal loro piazzamento al traguardo o dai punti ottenuti al termine della gara stessa. Nella modalità Gara sono disponibili tutte le discipline.

Cattura la bandiera

Questa modalità è disponibile solo nelle discipline di snowboard cross, biathlon, freeride di sci alpino e nella gara di motoslitte. In ogni sezione del tracciato, troverai una bandiera poco dopo ogni checkpoint. Raccoglila e cerca di tenerla il più a lungo possibile per ottenere un punto al prossimo checkpoint e quando tagli il traguardo. Finendo la gara al primo posto e con una bandiera in mano otterrai un punto in più. Durante la gara, la bandiera potrà essere sottratta agli altri giocatori in qualsiasi momento ricorrendo a spintoni ben assestati. Se un giocatore cade, perderà la bandiera in suo possesso e questa potrà essere raccolta dagli altri giocatori. Se tutti i giocatori superano una bandiera disposta sul percorso senza prenderla, essa verrà rimossa dal gioco.



Tornado di monete

Questa modalità è disponibile solo nelle discipline di snowboard cross, biathlon, freeride di sci alpino e nella gara di motoslitte. Raccogli il maggior numero possibile di monete disseminate lungo il percorso per tagliare il traguardo con il punteggio più alto. Se un giocatore cade, perderà alcune monete che potranno essere raccolte nuovamente dagli altri giocatori. I giocatori possono anche rubare le monete agli altri atleti con degli spintoni ben assestati. Inoltre i teschi sparsi sul percorso faranno cadere i giocatori che li toccano e raffiche di vento renderanno difficile mantenere gli atleti in pista. Passa su uno dei pulsanti velocità sul percorso per ricevere una breve ma forte spinta che ti farà accelerare. Ricordati dove sono disposti i pulsanti velocità per sbaragliare l'avversario.

Corsa Pazza

Questa modalità è disponibile solo nelle discipline di short track, snowboard cross, biathlon, freeride di sci alpino e nella gara di motoslitte. Raccogli degli oggetti nascosti in scatole disseminate sul percorso e usali a tuo vantaggio per ottenere il miglior piazzamento. Ci sono cinque oggetti diversi: il ghiacciolo farà cadere l'atleta in testa, la palla di neve può essere lanciata indietro per far cadere gli inseguitori, la fiamma caricherà completamente la tua adrenalina, il falò attiverà automaticamente uno sprint di adrenalina per un certo periodo di tempo senza poter essere interrotto e infine il clown invertirà i comandi degli avversari. Alza una mano ed esegui il gesto di lancio verso lo schermo per attivare un oggetto.



Corsa a razzi

Questa modalità è disponibile solo nelle discipline di snowboard cross, freeride di sci alpino e nella gara di motoslitte. I razzi ti forniscono un certo sprint che puoi usare al posto dell'adrenalina. Se usi tutto lo sprint i razzi esploderanno facendoti cadere. Sfruttali con intelligenza per ottenere il miglior piazzamento.



IMPOSTAZIONI

GIOCO

Tutorial-Aiuto:

Qui puoi decidere se impostare la visualizzazione automatica delle istruzioni prima dell'inizio di una disciplina.

Aiuto rapido:

Qui puoi scegliere se visualizzare gli aiuti per l'uso dei comandi durante una disciplina.

Cerimonie:

Qui puoi decidere se vedere o meno la cerimonia di premiazione al termine di una gara.

Modalità famiglia

Se vuoi giocare con i comandi automatizzati e ampiamente semplificati, puoi attivare questa modalità pensata per giocatori poco esperti. Nella modalità multiplayer, le impostazioni possono essere gestite separatamente per ogni giocatore tramite la voce Impostazioni giocatore.

AUDIO

Qui puoi impostare il volume dei telecronisti, degli effetti sonori e della musica durante il gioco.

RICONOSCIMENTI

Qui puoi vedere l'elenco delle persone che hanno contribuito alla realizzazione di questo gioco.

DISCIPLINE E RELATIVI COMANDI

BOB A 4

In questa disciplina invernale una partenza veloce è di fondamentale importanza. Dopo la partenza è essenziale guidare il bob seguendo il più possibile la traiettoria ideale in curva ed evitare il contatto con le sponde.



Comandi

Spinta: corri sul posto più velocemente possibile. Oppure puoi accumulare potenza muovendo le mani alternativamente su e giù. Dopo aver ottenuto una spinta sufficiente, puoi far montare i bobbisti uno dopo l'altro piegando le ginocchia quattro volte al momento giusto.

Girare: controlla il tuo bob lungo la pista piegando la parte superiore del corpo a sinistra o destra e cerca di evitare il contatto con le sponde. Ogni contatto ti costerà secondi preziosi. Un contrassegno sulla pista ti mostra la traiettoria ideale che se mantenuta ti aiuterà a caricare l'adrenalina. Per ottenere una velocità maggiore per un breve periodo di tempo, puoi sfruttare l'adrenalina accumulata distendendo entrambe le braccia in avanti per il tempo che vuoi accelerare o fino a che la barra si esaurisce. Se hai urtato la sponda, puoi stendere velocemente il braccio destro o sinistro lateralmente per raddrizzare rapidamente il bob.

SNOWBOARD CROSS

Questa disciplina degli sport invernali tra le più giovani in ambito olimpico si disputa con lo snowboard su un percorso ricco di ostacoli come rampe, rail e curve paraboliche. Poiché questa specialità richiede buone capacità di controllo dello snowboard, non è raro indossare protezioni simili a quelle usate nel motocross.



Comandi

Posizione base: mettilti di lato e gira la parte superiore del corpo verso lo schermo.

Partenza: distendi entrambe le braccia in avanti e tirale indietro contemporaneamente al momento giusto, nell'istante in cui il conto alla rovescia arriva al "Via!". Se il tempismo è sbagliato, la partenza sarà meno energica.

Corsa: piega la parte superiore del corpo a sinistra o destra per girare. Per ottenere una velocità maggiore per un breve periodo di tempo, puoi sfruttare l'adrenalina accumulata distendendo entrambe le braccia in avanti per il tempo che vuoi accelerare o fino a che la barra si esaurisce. Muovi il braccio sinistro verso sinistra o il braccio destro verso destra per spintonare gli avversari nella direzione corrispondente. Se dovessi cadere, corri sul posto o scuoti le mani in alto e in basso per ritornare sul tracciato.

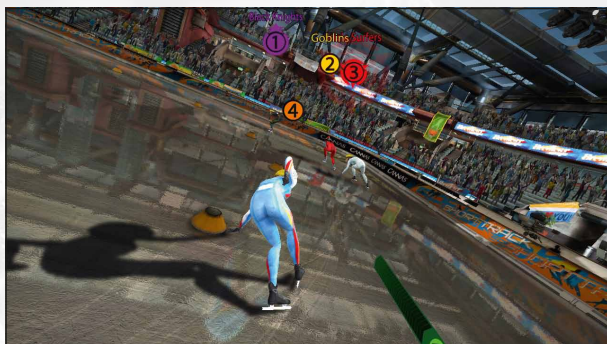
Salti/trick: salterai automaticamente quando lasci una rampa. Una volta in aria puoi effettuare dei trick facili alzando le mani e posizionandole a tetto sopra la tua testa. Per trick più complessi alza anche una gamba mentre effettui il movimento per i trick facili. Se per risparmiare tempo decidi di non effettuare trick, quando sei sulla rampa piega le gambe per rinunciare al salto.

Dietro a molte rampe troverai delle ringhiere (rail) su cui potrai eseguire delle scivolate (slide) atterrandoci sopra. Mantieni l'equilibrio per non perdere velocità

inclinando la parte superiore del corpo a sinistra o a destra. Quando scivoli puoi afferrare la tavola (grab) piegandoti in avanti e tenendo una mano tra le gambe.

SHORT TRACK

Nello short track gli atleti corrono su una pista ovale di ghiaccio lunga 111,12 metri a una velocità superiore ai 50 chilometri orari. Questa disciplina pretende il massimo dai partecipanti sul piano della tecnica e della forma fisica.



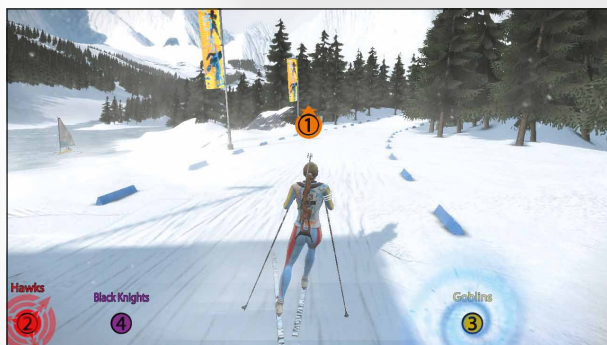
Comandi

Rincorsa: corri sul posto più velocemente possibile. Oppure puoi accumulare potenza muovendo le mani alternativamente su e giù per riempire l'indicatore di potenza. Inizia esattamente nel momento in cui il conto alla rovescia arriva al "Via!". Se cominci troppo presto subirai una penalità che ti rallenterà per un breve periodo di tempo.

Corsa: muovi le braccia piegate avanti e indietro davanti al tuo corpo (come quando corri) per accelerare e fermale per frenare. Piega la parte superiore del corpo a sinistra o destra per girare. Per ottenere una velocità maggiore per un breve periodo di tempo, puoi sfruttare l'adrenalina accumulata distendendo entrambe le braccia in avanti per il tempo che vuoi accelerare o fino a che la barra si esaurisce. Muovi il braccio sinistro verso sinistra o il braccio destro verso destra per spintonare gli avversari nella direzione corrispondente. Se dovessi cadere, corri sul posto o scuoti le mani in alto e in basso per ritornare sul tracciato.

BIATHLON

Il biathlon è una disciplina composta da due sport, ovvero lo sci di fondo e la gara di tiro. Bisogna effettuare due giri. Nel primo giro si spara sdraiati a terra. Nel secondo giro si spara in piedi.



Comandi

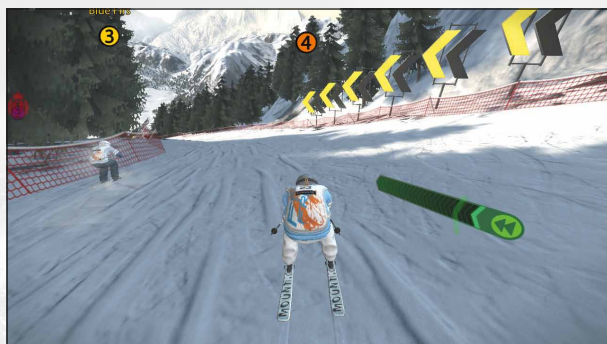
Partenza: piega entrambe le braccia e muovile verso il basso al momento giusto, nell'istante in cui il conto alla rovescia arriva al "Via!". Se il tempismo è sbagliato, la partenza sarà meno energica.

Corsa: piega la parte superiore del corpo a sinistra o destra per girare. Tieni i piedi uno accanto all'altro per accelerare. Allarga le gambe per frenare. Per ottenere una velocità maggiore per un breve periodo di tempo, puoi sfruttare l'adrenalina accumulata distendendo entrambe le braccia in avanti per il tempo che vuoi accelerare o fino a che la barra si esaurisce. Muovi il braccio sinistro verso sinistra o il braccio destro verso destra per spintonare gli avversari nella direzione corrispondente. Piega le ginocchia per assumere la posizione a uovo in discesa e per guadagnare adrenalina.

Gara di tiro: al poligono di tiro si passa automaticamente alla modalità bersaglio. Stendi un braccio in avanti, mirando con la mano. Piega le ginocchia per trattenere il fiato e mirare con più fermezza. Alza l'altro braccio tenendo in alto la mano e abbassalo velocemente per sparare. Dopo aver sparato, alza la mano che hai usato per sparare per ricaricare.

FREERIDE DI SCI ALPINO

Il freeride di sci alpino è, analogamente allo snowboard cross, una disciplina impegnativa durante la fase di discesa. Si corre infatti su lunghi tracciati pieni di ostacoli e di innumerevoli diramazioni.



Comandi

Partenza: abbassa velocemente entrambe le mani più volte che puoi per una partenza grintosa.

Corsa: piega la parte superiore del corpo a sinistra o destra per girare. Per ottenere una velocità maggiore per un breve periodo di tempo, puoi sfruttare l'adrenalina accumulata distendendo entrambe le braccia in avanti per il tempo che vuoi accelerare o fino a che la barra si esaurisce. Muovi il braccio sinistro verso sinistra o il braccio destro verso destra per spintonare gli avversari nella direzione corrispondente. Se dovessi cadere, corri sul posto o scuoti le mani in alto e in basso per ritornare sul tracciato.

Salti/trick: salterai automaticamente quando lasci una rampa. Una volta in aria puoi effettuare dei trick facili alzando le mani e posizionandole a tetto sopra la tua testa. Per trick più complessi alza anche una gamba mentre effettui il movimento per i trick facili. Se per risparmiare tempo decidi di non effettuare trick, quando sei sulla rampa piega le gambe per rinunciare al salto.

Dietro a molte rampe troverai delle ringhiere (rail) su cui potrai eseguire delle scivolate (slide) atterrandoci sopra. Mantieni l'equilibrio per non perdere velocità inclinando la parte superiore del corpo a sinistra o a destra. Quando scivoli puoi afferrare la tavola (grab) piegandoti in avanti e tenendo una mano tra le gambe.

DISCESA LIBERA DI SCI ALPINO

Date le elevate velocità raggiunte, la "regina" tra le specialità di sci alpino è una delle discipline alpine più rischiose e richiede agli atleti un'enorme dose di forza, resistenza e tecnica.



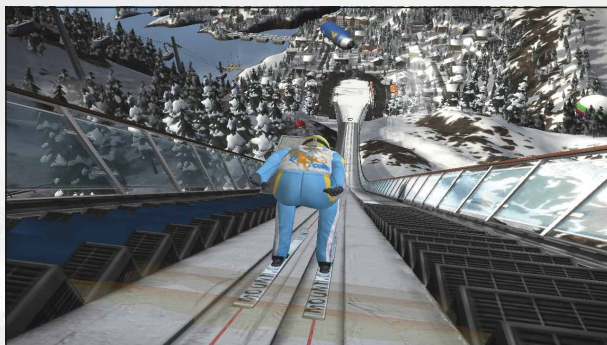
Comandi

Partenza: abbassa velocemente entrambe le mani più volte che puoi per una partenza grintosa.

Corsa: piega la parte superiore del corpo a sinistra o destra per girare. Se vuoi risparmiare tempo, piega le gambe per rinunciare al salto. Passa nelle porte con un angolo molto stretto per caricare l'adrenalina e attivala distendendo le braccia in avanti per quanto tempo vuoi o finché non si esaurisce. Se manchi una porta, riceverai una penalità sul tempo. Se dovessi cadere, corri sul posto o scuoti le mani in alto e in basso per ritornare sul tracciato.

VOLO CON GLI SCI

Nel volo con gli sci si parte da un enorme trampolino per cercare di effettuare il salto più lungo possibile grazie a un volo estremamente accurato.



Comandi

Partenza/rincorsa: al centro dello schermo compaiono un semicerchio e una manica a vento striata di blu. Questa rappresenta l'attuale direzione del vento. Se la manica a vento si trova al centro del semicerchio, soffia proprio il vento giusto per la partenza. Alza entrambe le mani sopra la testa e muovile verso il basso al momento giusto per iniziare.

Corsa: dopo la fase iniziale è fondamentale mantenere l'atleta diritto lungo il tracciato. Piega la parte superiore del corpo a sinistra o destra per correggere la posizione. Appena arrivato alla fine della rampa, vedrai un simbolo giallo. Salta velocemente al momento giusto per effettuare un salto ottimale. Per ottenere una buona distanza, salta il più tardi possibile, ma non superare la fine della pedana del trampolino.

Volo: nella fase di volo devi provare a tenere l'atleta diritto mentre si trova in aria. Piega la parte superiore del corpo in avanti, indietro, a sinistra o destra per correggere la posizione. Più pulito è il tuo salto, più punti otterrai.

Atterrare: quando il volo sta ormai per concludersi appare un simbolo sul terreno. Salta velocemente al momento giusto per atterrare. Anche durante l'atterraggio cerca di mantenere l'atleta il più composto e diritto possibile per ottenere più punti.

Valutazione: dopo l'atterraggio verranno mostrati la lunghezza del salto e i cinque voti di stile espressi dai giudici. In questo modo si ottiene il punteggio finale del salto. Il risultato è la somma del punteggio per la lunghezza del salto e del punteggio di stile. Il punteggio per la lunghezza si calcola in base alla lunghezza del salto e a un fattore individuale, che dipende dal punto critico K del trampolino.

Il punteggio di stile è la somma dei tre voti espressi dai giudici (il voto più alto e quello più basso non vengono presi in considerazione per la valutazione finale). Si effettuano sempre due salti che servono a calcolare il risultato complessivo finale.

PATTINAGGIO ARTISTICO SU GHIACCIO

Il pattinaggio artistico su ghiaccio è una forma di pattinaggio che richiede un controllo totale del proprio corpo per l'esecuzione artistica di passi, piroette e salti che, a volte, vengono effettuati con un quadruplo avvitamento.



Comandi

Esercizio libero: sul ghiaccio appaiono dei simboli a tempo con la musica. La tua atleta ha un cerchio sotto di lei sul ghiaccio. Quando l'atleta si trova proprio sopra al simbolo, devi eseguire velocemente la posizione indicata. Ci sono cinque diverse posizioni:

Posizione 1: in piedi su entrambe le gambe, distendi il braccio destro verso destra e il braccio sinistro verso sinistra.

Posizione 2: in piedi su entrambe le gambe, alza le mani come se volessi formare un tetto sulla tua testa.

Posizione 3: piega le ginocchia.

Posizione 4: in piedi sulla gamba destra, distendi il braccio destro verso destra e il braccio sinistro verso sinistra.

Posizione 5: in piedi sulla gamba sinistra, distendi il braccio destro verso destra e il braccio sinistro verso sinistra.

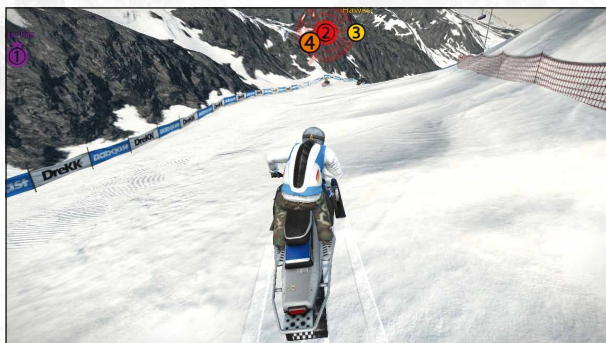
Se un simbolo si trova all'inizio della linea, mantieni la posizione specificata per tutto il tempo che l'atleta si trova sulla linea. Solo un tempismo perfetto ti permette di ottenere punteggi elevati. Un tempismo impreciso e movimenti

sbagliati possono causare la caduta della pattinatrice.

Modalità rischio: dopo aver eseguito dieci movimenti corretti, avrai la possibilità di attivare la modalità rischio distendendo in avanti entrambe le braccia. Potrai raddoppiare il punteggio assegnato per ogni movimento corretto per un breve periodo di tempo. Ma ricorda: ogni movimento sbagliato o mancato causerà una pesante riduzione del punteggio e quindi un peggiore giudizio dell'esercizio. Perciò usa la modalità rischio solo nelle situazioni in cui senti di avere maggiore sicurezza.

MOTOSLITTA

Le gare di motoslitte vengono disputate su tracciati simili a quelli del motocross e richiedono ai piloti ottime abilità di guida e grande forza fisica per tenere a freno questi mezzi cingolati mentre li si manovra sulla neve.



Comandi

Partenza: alza velocemente entrambe le mani al momento giusto, nell'istante in cui il conto alla rovescia arriva al "Via!". Se il tempismo è sbagliato, la partenza sarà meno energetica.

Corsa: poni le mani su un manubrio immaginario davanti a te e gira. Per ottenere una velocità maggiore per un breve periodo di tempo, puoi sfruttare l'adrenalina accumulata distendendo entrambe le braccia in avanti per il tempo che vuoi accelerare o fino a che la barra si esaurisce. Muovi il braccio sinistro verso sinistra o il braccio destro verso destra per spintonare gli avversari nella direzione corrispondente. Se dovessi cadere, corri sul posto o scuoti le mani in alto e in basso per ritornare sul tracciato.

Salti/trick: salterai automaticamente quando lasci una rampa. Una volta in aria puoi effettuare dei trick facili alzando le mani e posizionandole a tetto sopra

la tua testa. Per trick più complessi alza anche una gamba mentre effettui il movimento per i trick facili. Se per risparmiare tempo decidi di non effettuare trick, quando sei sulla rampa piega le gambe per rinunciare al salto.

CURLING

Il curling deve il proprio soprannome di "scacchi sul ghiaccio" al mix di abilità e strategia richiesto per piazzare le stone (le pietre) il più vicino possibile al centro del bersaglio (la casa) rispetto agli avversari. In Winter Stars si giocano due manche con quattro lanci ciascuna. Si otterrà un punto per ogni stone più vicina al centro del bersaglio alla fine di una manche.



Comandi

Mirare: stendi un braccio in avanti, mirando con la mano. Alza una mano per confermare la direzione.

Potenza di lancio: muovi indietro un braccio e poi portalo velocemente in avanti mantenendo la posizione per caricare la potenza di lancio. Muovi il braccio di nuovo indietro per reimpostare la potenza. Alza una mano per continuare.

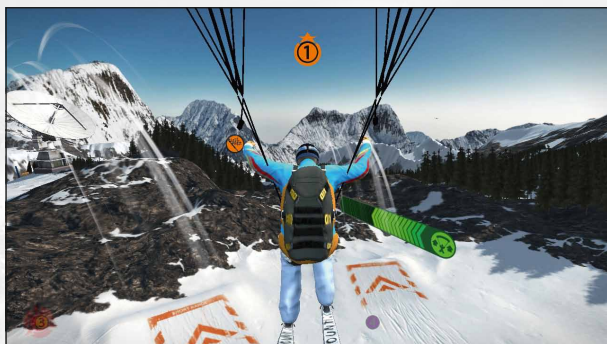
Rotazione: inclina il telecomando Wii verso sinistra o destra per imprimere una maggiore rotazione. Alza una mano per lanciare.

Spazzare: piega le ginocchia ed effettua il movimento di spazzare con le braccia per spazzare il ghiaccio di fronte alla stone per farla andare più veloce e diminuire la rotazione.

Dopo il lancio da parte tua o della squadra avversaria, puoi distendere il braccio destro verso destra per saltare la sequenza.

PARASKI

Il paraski è uno sport invernale che combina in modo spettacolare lo sci e il parapendio. Quando la pista termina in un baratro, gli atleti devono prendere quota, effettuare dei trick in aria, planare lungo la parete ripida e continuare a sciare su una nuova pista. Questa disciplina, che prende le sue origini dalle missioni di salvataggio nelle zone alpine, oggi è uno sport invernale a pieno titolo.



Partenza: corri sul posto più velocemente possibile. Oppure puoi accumulare potenza muovendo le mani alternativamente su e giù.

Muoversi in aria: abbassa le mani sotto le spalle per prendere quota e alzale sopra la testa per scendere. Tieni le braccia piegate in avanti e abbassa il braccio destro o il sinistro per girare nella direzione corrispondente. Voli tra le raffiche di vento per guadagnare velocità.

Girare a terra: Tieni le braccia piegate in avanti e abbassa il braccio destro o il sinistro per girare nella direzione corrispondente. Solo quando sei a terra, per ottenere una velocità maggiore per un breve periodo di tempo, puoi sfruttare l'adrenalina accumulata distendendo entrambe le braccia in avanti per il tempo che vuoi accelerare o fino a che la barra si esaurisce. I trick vengono effettuati automaticamente quando cominci a scendere dopo aver saltato su una rampa.

AUTORI

49Games GmbH

CEO

Jan-Hendrik Ohl

COO

Gabriel Hacker

Producer and Creative Director

Peter Cukierski

Software Engineering Lead

Björn Gdanietz

Art Director

Florian Knappe

Assistant Art Director

Sebastian Langhoff

Head of Technology

Dierk Ohlerich

Technical Software Engineering Lead

Vasco Lohrenscheit

Animation Lead

André Adam

Level Design Lead

Lars Klinskiesk

Audio Lead

Peter Cukierski

Network Engineering Lead

Frederik Schneider

Head of Quality Assurance

Kai Pioch

Associate Producers

Max Pfaff

Mark Wittkowski

Game Designers

Sebastian Merkel

Volker Bierbaum

Additional Game Design

Markus Schübler

Software Engineers -

Team "Winter Stars"

Michael Haar

Roland Janssen

Roger Wiegels

Additional Programming

Axel Meier

Leonard Ritter

Artists

Jens Baumgardt

Matti Jäger

Sebastian Langhoff

Borys Las-Opolski

Oliver Samland

Henning Weiß

Daniel Callhoff

Matthias Kummer

Dominique Romminger

Sven Wellbrock

Florian Knappe

Concept Artist

Ole Jürgens

Technical Software Engineers

Richard Case

Adrian Dalecki

Tammo Hinrichs

Kai Rosebrock

Tobias Schlegel

Frederik Schneider

Technical Artist

Jan Bauch

Senior Character Designer

Christine Imstetter

Character Designers

Kristy Busemann

Dennis Day

Mick Graas

Andreas Hebel

Thomas Heinrich

Per Niemann

Thomas Vogel

Character Technical Director

René Neumann

Senior Character Animator

Felix Wiesner

Character Animators

Olsen Groiseau

Stephan Haitz

Sarah Hill

Aaron Marroquin

Franck Pimenta

Andreas Schulz

Cutscene Editors

Christoph Schwarz

Mark Wittkowski

Additional Animation Integration

Niklas Heller

Level Designers

Oliver Samland

Michael Schröder

Jonas Teegen

Vincent Pehrs

Daniel Kammerer

Sound Designer

Philipp Muckenfuß

(PmuckStudio)

Text, Localization & Manual

Kai Pioch

Translation

T-recs Studios

Projectmanager Translation

Silke Hermann

Texter

Steffen Haubner

Mark Wittkowski

Projectmanager Voice Recordings

Friedrich Klemme

Voice Direction Coordination

Jeremiah Costello

Voice Actors

German

Djuwita Mueller

Simona Pahl

Constantin Lueke

Vanida Karun

Gisa Bergmann

Martin Sabel

Mirko Thiele

Frank Becker

Tim Kreuer

Thorstan Brand

Sascha Rotermund

Marco Sand

Michael Krueger

Knud Riepenn

Manuela Baecker

Thomas Fitschen

Constantin von Westphalen

English

Amanda Lee

Christopher Ryan

Ellen Wagner

Isabel Vaughan

James Wood

Jerry Tiltz

Joe Vicaire

Jonathan Tilley

Kyle Orton

Leigh Hoch

Lothair Eaton

Matt Herrmann

Meenakshi Preisser

Ralph Fellows

Sidonie Smith

West Westbrook

Darrin Byrd

Music

Audiovibes

QA Lead Tester

Sebastian Delke

QA Compliance Specialists

Gerd Beckmann

Siegfried Jensen

Marcel Schmitz

QA Team

Fryderyk Bannasch

Benjamin Burchard

Florian Burchard

Thomas Feith

Bernd Hillers

Maik Jeffries

Sven Jeppsson

Arif Karim

Johann Kern

Viktor Kim

Daniel Klages

Erik Liedtke

Lennart Müller

Vincent Pehrs

Benjamin Poersch

Marcel Radtke

Martin Rainer

Armin Röhrs

Robert Schmidt

Bastian Stölken

Michael Ubrich

Motion Capture Director

Andreas Samland

Motion Capture Camera

Bettina Herzner

provided by Audiomotion

Studios Ltd.

Andy Gough

Tim Doubleday

Matt Rank

Brian Mitchell

Stacey Boisselle

Rachel Tudhope

James Witt

Diarmaid O'Connor

Garanzia

A causa della sua natura complessa, il software non può mai risultare completamente privo di errori. Per questo motivo, Koch Media non può garantire che il contenuto di questo prodotto corrisponderà alle tue aspettative e che il software funzionerà correttamente in qualsiasi condizione. Inoltre, Koch Media non fornisce alcuna garanzia in merito a particolari funzioni e risultati derivanti dall'uso del software, qualora risultino eccedenti allo standard minimo legato alla tecnologia del software esistente alla creazione del programma. Quanto appena detto si applica anche alla precisione e/o alla completezza della documentazione di accompagnamento.

Se il programma dovesse presentare, dopo la consegna, difetti tali da impedirne l'uso per lo scopo per cui è progettato, Koch Media si impegna a riparare il prodotto, a consegnarne una nuova copia o a restituire il denaro speso per l'acquisto entro un periodo di due anni dalla data di acquisto. Ciò si applica esclusivamente a prodotti acquistati direttamente da Koch Media.

Per richiedere l'applicazione di questa garanzia, è necessario inviare il prodotto acquistato, insieme alla prova d'acquisto e a una descrizione del problema, al seguente indirizzo: Technischer Dienst, c/o Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg, Germania. Koch Media non fornisce alcuna altra garanzia in merito a danni diretti o indiretti derivanti dall'uso del prodotto, a meno che questi danni non siano derivanti da un intento a nuocere o da una negligenza palese, oppure siano coperti da garanzia obbligatoria per legge.

In ogni caso, l'ammontare della garanzia non può superare il prezzo di acquisto del prodotto. In nessuna circostanza Koch Media si assumerà responsabilità legate a danni non prevedibili o anomali. Questa limitazione non è da applicarsi a eventuali richieste nei confronti del distributore presso il quale hai acquistato il prodotto.

Koch Media non fornisce alcuna garanzia in merito a danni derivanti da uso improprio, in particolare per i casi in cui venga disatteso il manuale, procedure errate, trattamento inappropriato o utilizzo di accessori non adatti, a meno che Koch Media non sia responsabile di tali danni.

Informazioni tecniche:

Se dovessero insorgere problemi durante l'installazione del prodotto, potete contattare il nostro servizio tecnico:

assistenza@deepsilver.net

Alla comunicazione vanno allegati una lista dell'hardware utilizzato con indicazione della marca e del modello delle schede audio e grafica, e del processore.

www.deepsilver.net



Winter Stars © and published 2011 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. © 2011 BVT Games Fund IV Dynamic GmbH & Co. KG - Grünwald, Germany. Developed by 49Games GmbH, Hamburg.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e i logo Xbox sono marchi di fabbrica del gruppo di società Microsoft e sono concessi in licenza da Microsoft.

ECD008825