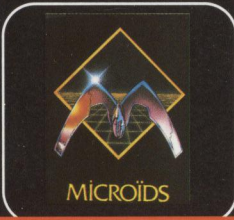


Screen Shots:  
Atari ST



Fly on the SKI JUMP. Compete in the SLALOM or GIANT SLALOM, or speed your way on the DOWNHILL RACE. Super Ski is a 3D simulation, incorporating the speed and realism of the major events, without the risk of broken limbs! Use your skill to remain "on piste" and dodge the many fir trees and groups of spectators lining the way.

Avec Super Ski, lacez-vous à fond la caisse sur les pentes. Attention spectateurs, aux sapins... les collisions sont souvent dangereuses! Chaussez votre meilleure paire de ski, choisissez votre épreuve, visez piste et battez-vous contre le chronomètre dans une simulation où tout est possible... sans risque de fracture. Super Ski: slalom, descendre, slalom géant, saut à ski.

Vuela en la RAMPA DE ESQUI. Compíte en el SLALOM o en el SLALOM GIGANTE. O lánzate a tumba abierta en la CARRERA CUESTA ABAJO. Super Esquí es un simulador tridimensional que incorpora toda la velocidad y realismo de las más importantes competiciones de esquí.. aunque sin el riesgo de quedar escayolado de la cabeza a los pies. Utiliza todas tus habilidades para permanecer dentro de la pista, y esquivar a los traicioneros árboles y a los imprudentes espectadores que rodean el trayecto.

Fliegen Sie beim SKISPRINGEN, flitzen Sie durch SLALOM - und RIESENSLALOM - Tore, oder rasen Sie bei der ABFAHRT den Hang hinunter! SUPER SKI ist eine 3D-Ski Simulation, mit der Sie Geschwindigkeit in den 4 Disziplinen hauten erleben können, ohne sich ein Bein zu brechen! Nur mit Geschicklichkeit bleiben Sie auf der Piste und weichen den Tannen und Zuschauern aus, die den Weg säumen.

Volate sul TRAMPOLINO. Prendete parte allo SLALOM o allo SLALOM GIGANTE, oppure lanciatevi a tutta velocità nella DISCESA LIBERA. Super Ski è una simulazione di sci in 3D con la velocità ed il realismo delle gare più importanti, senza il rischio di rompersi una gamba, o un braccio! Usate la vostra abilità per rimanere "in pista" ed evitate i numerosi abeti e i gruppi di spettatori lungo il percorso.

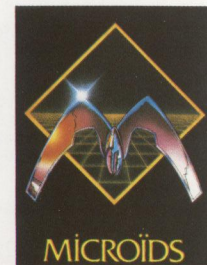
Amiga	Amiga
Amstrad	464/6128/+ Cass/K7
Amstrad	464/6128/+ Disk
Atari	Atari STFM/STE
PC 3.5"	VGA, CGA, EGA
PC 5.25"	512K/1 Meg
Commodore	64/128 Cassette
Commodore	64/128 Disk

Super  
SKI

Title Code  
533



EOOS



MICROÏDS



## SUPERSKI

Commodore 64 (Cass) SHIFT & RUN/STOP  
Commodore 64 (Disc) LOAD "\*",8,1  
Amstrad (Cass) CONTROL & ENTER  
Amstrad (Disc) RUN'S on side A  
Amiga/Atari ST Insert disc and RESET  
PC A> SUPERSKI

## KEYS AND CONTROLS

ACTION	Commodore Keyboard	PC/Amiga/ST/Amstrad Keyboard	Joystick
Accelerate	I	↑	↑
Slow Down	M	↓	↓
LEFT	H	←	←
RIGHT	L	→	→
Turn left quickly	Shift H	←+Shift	←+Fire
Turn Right quickly	Shift L	→+Shift	→+Fire
Swerve left	Shift H,M	←↓+Shift	←+Fire
Swerve Right	Shift L,M	→↓+Shift	→+Fire

Press FIRE or SHIFT to speed up the turn. On Atari ST and AMIGA use the left SHIFT key, on IBM PC use the right one.

## MAIN MENU: (AMIGA-ATARI ST-IBM PC)

**Booking Office:** To determine the numbers of players, click on "Booking Office". The number of players may be increased or decreased by clicking on the arrows either side of "Players" on the board. When you have the desired amount of competitors, click on the space next to the corresponding number, type in the name/s (or "Computer") and return.

**Training:** In this mode, you may choose the events in any order.

**Competition:** In this mode, the events will be taken in order by the competitors (or 1 player and the computer). All events in Competition mode consist of two rounds.

**Scores:** Click on "Scores" sign for top score table.

## SLALOM GIANT DOWNHILL RACE

You must go between either two RED gates or two BLUE gates. If the gates are vertical, you can enter from either the right or the left, but the next one must be from the opposite direction.

## ALL VERSIONS

To STOP SWERVE and SLOW DOWN. A penalty will be incurred for every gate missed. You must cross the final pennant.

## SKI JUMP

For the ski jump, and in order to obtain the greatest distance, you must achieve the best possible position (30 degree incline) throughout the "flight" by pressing the fire button (or the SHIFT key) whilst pulling or pushing the joystick or the arrow cursors on the keyboard.

## MAIN SCREEN

- Pause, Press Ctrl + P on AMIGA-ATARI ST-IBM PC-COMMODORE 64 or P on AMSTRAD-SPECTRUM

- Return to Menu, Press Ctrl + M on AMSTRAD CPC-COMMODORE 64-IBM PC or M on SPECTRUM or HELP on AMIGA-ATARI ST  
Version number, Press Ctrl + V on AMIGA-ATARI ST-IBM PC.

## SUPERSKI

Commodore 64 (Cass) SHIFT & RUN/STOP  
Commodore 64 (Disc) LOAD "\*",8,1  
Amstrad (Cass) CONTROL & ENTER  
Amstrad (Disc) RUN'S SUR COTE A - DISO 1  
AMIGA/ATARI ST SEULEMENT INSÉRER LA DISQUETTE ET REMETTRE L'ORDINATEUR A L'ÉTAT INITIAL  
A> SUPERSKI

## PC

### TOUCHES ET COMMANDES

EFFET	Commodore Clavier	PC/Amiga/ST/Amstrad Clavier	Joystick
Accélérer	I	↑	↑
Ralentir	M	↓	↓
Tourner à gauche	H	←	←
Tourner à droite	L	→	→
Tourner rapidement à gauche	Shift H	←+Shift	←+Fire
Tourner rapidement à droite	Shift L	→+Shift	→+Fire
Dérageage gauche	Shift H,M	←↓+Shift	←+Fire
Dérageage droit	Shift L,M	→↓+Shift	→+Fire

Pour effectuer le saut le plus long possible, vous devez: prendre le maximum de vitesse lors de la descente du tremplin, dès la sortie du tremplin, chercher à prendre et à conserver la position optimale de vol (inclinaison de 30 degrés environ) en pressant le bouton Fire (ou la touche SHIFT droit) et en actionnant le joystick d'avant en arrière.

### MENU PRINCIPAL

Pour effectuer votre choix, déplacez le curseur à l'aide du joystick ou des touches fléchées du clavier jusque sur le bouton correspondant à l'option souhaitée et pressez le bouton Fire du joystick ou l'une des touches ENTER ou SHIFT droit. Tous les autres choix s'effectueront selon ce procédé qui sera désigné par l'expression "Cliquez sur..."

**Entraînement.** Les choix de ce mode provoquera l'affichage d'un Menu secondaire vous permettant de choisir l'épreuve que vous désirez disputer en cliquant sur l'icône correspondante: Slalom, Slalom Géant, Descente, Saut. Exit vous permet de revenir au Menu Principal.

**Inscriptions:** Vous devez sélectionner cette option avant de commencer une compétition à plusieurs joueurs; ce choix provoque l'affichage du tableau d'inscription. Pour augmenter ou diminuer le nombre de joueurs cliquez sur les flèches situées de part et d'autre du mot PLAYERS, ce nombre peut être compris entre 1 et 8. Pour renommer un joueur, cliquez sur la zone d'affichage qui lui correspond (à droite du N de ce joueur), le N s'affichera alors en bas du tableau et vous pourrez entrer le nouveau nom à l'aide des touches alphabétiques et de la touche DEL (effacement arrière), pressez Enter pour l'enregistrer. Tout joueur nommé "COMPUTER", sera dirigé automatiquement par l'ordinateur, il vous suffira de presser TAB après avoir sélectionné une zone-joueur pour le nommer ainsi. Exit vous permet de revenir au Menu Principal.

**Competition.** Ce mode entraînera automatiquement les quatre épreuves. Chaque épreuve comportera deux manches, chaque manche étant disputée par l'ensemble des joueurs inscrits au Booking Office. Les classements par manche et par épreuve seront affichés au fur et à mesure du déroulement de la compétition.

**Scores:** Provoque l'affichage des trois meilleurs scores réalisés pour l'épreuve et éventuellement la piste choisie. Le choix de l'épreuve s'effectue en cliquant sur l'icône correspondante, celui de la piste en cliquant dans la case située à gauche du numéro de piste. Avant de commencer l'une de ces épreuves, un Menu vous permettra de choisir une piste parmi trois en cliquant sur le numéro concerné. Ce Menu n'est proposé qu'une fois par manche en Mode Compétition.

**Passage des portes:** Vous devez toujours passer entre deux piquets de même couleur qui constituent une porte. Lors d'une série de portes verticales, la première peut être abordée indifféremment par la droite ou la gauche, mais la suivante doit l'être nécessairement par le sens opposé et ainsi de suite, en alternant à chaque porte.

### COMMODORE ANNEXES

CTRL + P Mise en pause du programme  
CTRL + V Affichage du numéro de version  
CTRL + M Retour au Menu précédent  
CTRL + C Retour au DOS

## SUPERSKI

Commodore (Kase) CONTROL & ENTER  
Amstrad (Disk) RUN'S AUF SEITE A - NUR DISK1  
Commodore 64 (Kase) SHIFT & RUN/STOP  
Commodore 64 (Disk) LOAD "\*",8,1  
AMIGA/ATARI ST WICHTIG - SCHULTZ GEGEN VIREN !  
PC A> SUPERSKI

## STEUERUNG

### Bewegung

Commodore Tastatur	PC/Amiga/ST/Amstrad Tastatur	Joystick
I	↑	↑
M	↓	↓
H	←	←
L	→	→
Shift H	←+Shift	←+Fire
Shift L	→+Shift	→+Fire
Shift H,M	←↓+Shift	←+Fire
Shift L,M	→↓+Shift	→+Fire

**Parallelschwung rechts**  
FEUER oder SHIFT drücken, um den Bogen zu beschleunigen. Auf ATARI ST und AMIGA verwenden Sie die linke SHIFT-Taste, auf IBM PC die rechte.

## HAUPTMENU

**Booking Office;** Um die Zahl der Spieler zu bestimmen, klicken Sie auf "Booking Office". Die Spieleranzahl kann erhöht oder vermindert werden, indem Sie auf die Pfeile beiderseits von "Players" auf der Tafel klicken.

Wenn die Zahl der Wettbewerber erreicht ist, klicken Sie neben der entsprechenden Zahl, geben Sie den/die Namen ein (oder "Computer"), und kehren Sie zum Menü zurück.

**Training:** In diesem Modus können Sie die Disziplinen in beliebiger Reihenfolge wählen.

**Wettkampf:** In diesem Modus werden die Disziplinen von den Läufern in einer gewissen Reihenfolge durchgenommen. Alle Wettrennen bestehen aus je 2 Durchgängen.

**Scores:** "Scores" anklicken, um die Rangliste zu erhalten.

## SLALOM-RIESEN/SLALOM-ABFAHRT

Sie müssen entweder zwischen zwei ROTEN oder zwei BLAUEN Toren durchfahren. Wenn die Tore vertikal stehen, können Sie ebensogut von links wie von rechts einfahren, aber das nächste muß von der anderen Seite angefahren werden.

## SKIFLIEGEN

Um die größtmögliche Weite zu erzielen, müssen Sie während des Flugs die idealposition (30° Neigung) einnehmen und halten. Dazu drücken Sie den Feuerknopf (oder Sie SHIFT-Taste) und bewegen gleichzeitig den Joystick nach vorn oder zurück.

## HAUPTBILDSCHIRM

-Pause auf AMIGA-ATARI ST-IBM PC-COMMODORE 64: Control + P drücken auf SNEIDER CPC-SPECTRUM; P

-Zurück, zum Menü: auf SNEIDER CPC-SPECTRUM-IBM PC, Control +M drücken auf SPECTRUM; M  
auf AMIGA-ATARI ST (Help)  
-Version: auf AMIGA-ATARI ST-IBM PC: Control + V drücken.

## SUPERSKI

Commodore 64 (Cassetta) Premere RUN/STOP & SHIFT  
Commodore 64 (Disco) LOAD "\*",8,1  
Amstrad (Cassetta) Premere CONTROL & ENTER  
Amstrad (Disco) RUN'S SUL LATO A-SOLAMENTE DISC 1  
INSERIRE IL DISCHETTO E RISETTARE IL COMPUTER  
A> SUPERSKI

## AMIGA/ATARI ST

## PC

### TASTI E COMANDI

Azione	Commodore Tastiera	PC/Amiga/ST/Amstrad Tastiera	Joystick
Accellera	I	↑	↑
Rallenta	M	↓	↓
Gira a sinistra	H	←	←
Gira a destra	L	→	→
Gira a sinistra velocemente	Shift H	←+Shift	←+Fire
Gira a destra velocemente	Shift L	→+Shift	→+Fire
Deviare bruscamente a sinistra	Shift H,M	←↓+Shift	←+Fire
Deviare bruscamente a destra	Shift L,M	→↓+Shift	→+Fire

### MENU PRINCIPALE: (AMIGA - ATARI ST - PC IBM)

"Booking Office". Per determinare il numero di giocatori, cliccate "Booking Office". Il numero dei giocatori può essere aumentato o diminuito cliccando le frecce poste su entrambe le parti di "Players" sul tabellone. Quando avete il numero desiderato di competitori, cliccate lo spazio vicino al numero corrispondente, digitate il nome/i (oppure "Computer") e poi premete Ritorno.

**Allenamento** In questo modo potete scegliere gli eventi in qualsiasi ordine a piacere.

**Competizione** In questo modo, gli eventi verranno affrontati dai partecipanti nell'ordine prestabilito (oppure 1 giocatore e il computer). Tutti gli eventi in questo modo consistono di due gare.

**Punteggi** Cliccate il segno "Punteggi" per la tabella del maggior punteggio.

**SLALOM-SLALOM GIGANTE-DISCESA LIBERA**  
Dovete passare tra i due cancelli ROSSI oppure BLU. Se i cancelli sono verticali, potete entrare sia da destra che da sinistra, ma l'entrata successiva deve essere dalla direzione opposta.

### COMANDI

**AMIGA - ATARI ST - PC IBM - AMSTRAD CPC**  
Premete FIRE o SHIFT per aumentare di velocità in curva.

Su ATARI ST e AMIGA usate il tasto SHIFT a sinistra, sul PC IBM quello a destra.

### TUTTE LE VERSIONI

Per NON DEVIARE PIU' e PER RALLENTARE.  
Vi sarà una penalità per ogni cancello mancato.

Dovete attraversare la dirittura di arrivo.

### SALTO DAL TRAMPOLINO

Per il salto dal trampolino e per ottenerla la maggiore distanza, dovete conquistare la miglior posizione possibile (30° di inclinazione) durante il salto, premendo il pulsante fire (oppure il tasto SHIFT) mentre si tira indietro o si spinge in avanti il joystick (tastiera e).

### SCHERMO PRINCIPALE

- Pausa, Premi Control + P su AMIGA - ATARI ST - PC IBM - COMMODORE 64.  
P su AMSTRAD - SPECTRUM.

- Ritorna al menù, premi Control + M su AMSTRAD CPC - COMMODORE 64 - IBM PC.  
M su SPECTRUM  
Help su AMIGA - ATARI ST.

Numero di versione, premi Control + V su AMIGA - ATARI ST - PC IBM

## SUPERSKI

**INSTRUCCIONES DE CARGA**  
Commodore 64 (cassette) LOAD "\*",8,1  
Commodore 64 (disco) CONTROL & ENTER  
Amstrad (cassette) RUN'S en la cara A  
Amstrad (disco) Introduce el disco y REINICIALIZA  
Amiga/Atari ST A> SUPERSKI

## PC

### TECLAS Y MANDOS

Acción	Commodore Teclado	PC/Amiga/ST/Amstrad Teclado	Joystick
Acelerar	I	↑	↑
Ralentizar	M	↓	↓
Giro a la izquierda	H	←	←
Giro a la derecha	L	→	→
Giro rápido a la izquierda	Shift H	←+Shift	←+Fire
Giro rápido a la derecha	Shift L	→+Shift	→+Fire
Viraje brusco a la izquierda	Shift H,M	←↓+Shift	←+Fire
Viraje brusco a la derecha	Shift L,M	→↓+Shift	→+Fire

### MENU PRINCIPAL (AMIGA - ATARI ST - IBM PC)

**Taquilla:** Para definir el número de jugadores pulsa sobre "Taquilla". Este número puede aumentarse o reducirse pulsando sobre las flechas que se encuentran a cada lado de "Jugadores", en el tablero.

Una vez que hayas introducido el número de jugadores deseado, pulsa sobre el espacio situado junto al número correspondiente, teclea el/los nombre/s (u "Ordenador") y a continuación pulsa RETORNO.

**Entrenamiento:** En este modo puedes elegir las carreras en cualquier orden.

**Competición:** En este modo los competidores (o el jugador y el ordenador) irán participando por turnos en cada competición.

En el modo de Competición cada prueba consiste en dos vueltas.

**Puntuación:** Pulsa sobre el indicador "Scores" para visualizar el tablero de las puntuaciones más altas.

**SLALOM GIGANTE - CARRERA CUENTA ABAJO**  
Debes pasar por el interior de dos puertas ROJAS o dos puertas AZULES. Si la puerta es vertical podrás entrar en ella desde la derecha o desde la izquierda, pero en la siguiente deberás hacerlo desde la dirección opuesta.

## CONTROLES

**AMIGA - ATARI ST - IBM PC - AMSTRAD CPC**  
Pulsa DISPARO o MAYUSCULA para acelerar el giro.

En ATARI ST y en AMIGA, utiliza la tecla MAYUSCULA izquierda; en IBM PC la tecla MAYUSCULA derecha.

## TODAS LAS VERSIONES

Para DETENER VIRAJE BRUSCO y RALENTIZAR  
Se te aplicará una penalización por cada puerta que no atravieses.  
Debes cruzar la línea de meta.

## RAMPA DE ESQUI

Para la rampa, y a fin de recorrer la mayor distancia posible, debes conseguir la mejor posición (una inclinación de 30 grados) pulsando el botón de disparo (o la tecla MAYUSCULA), mientras empujas el joystick o tiras de él (teclado y).

## PANTALLA PRINCIPAL

- Pausa pulsa CONTROL + P en AMIGA, ATARI ST, IBM PC, COMMODORE 64  
pulsa P en AMSTRAD - SPECTRUM

- Retorno al menù pulsa CONTROL + M en AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, IBM PC

pulsa M en SPECTRUM  
pulsa HELP en AMIGA - ATARI ST  
pulsa CONTROL + V en AMIGA, ATARI ST, IBM PC