

SUPER SKI

NOVTECH/MICROIDS

1 - LE JEU :

Avec **SUPER SKI**, lancez-vous à "fond la caisse" sur les pentes. **Slalom, Descente, Slalom Géant et Saut à Ski** : **SUPER SKI** vous offre les plus prestigieuses épreuves de ski alpin sur les meilleures pistes de compétition !! **SUPER SKI** est un simulateur 3D de ski à la vitesse impressionnante, au réalisme inégalé ! Attention aux spectateurs, aux sapins ... les collisions sont souvent dangereuses ! Chaussez votre meilleure paire de skis, choisissez votre épreuve, votre piste et battez-vous contre le chronomètre dans une simulation où tout est possible ... sans risque de fracture. Vous pouvez choisir le mode entraînement ou compétition, jouez à **1 ou 6 joueurs** au **clavier** ou au **joystick**.

2 - COMMENT CHARGER LE JEU :

AMSTRAD CPC/CPC+

- Eteignez votre ordinateur.
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquette.
- Allumez votre ordinateur.
- Tapez **RUN "DISC"**. Le jeu se chargera automatiquement.

IBM PC et Comp..

- Insérez la disquette dans le lecteur de disquette **A** , puis tapez **a:**.
- Tapez **DISC**.
- Puis validez en appuyant sur la touche **ENTER**.

ATARI ST/STE

- Eteignez l'ordinateur.
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquette.
- Allumez votre ordinateur.
- Le jeu se chargera automatiquement.

AMIGA

- Eteignez l'ordinateur.
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquette.
- Allumez votre ordinateur.
- Le jeu se chargera automatiquement.

3 - MENU PRINCIPAL

Ce menu vous permet de sélectionner l'une des cinq options suivantes :

- **Training** (Entraînement)
- **Booking Office** (Inscriptions) -Sauf sur Amstrad cpc-
- **Compet** (Compétition)
- **Scores** (Liste des meilleurs scores) -Sauf sur cpc-
- **Exit** (pour revenir au dos) -Sauf sur cpc-

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

TRAINING : Le 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.

BOOKING OFFICE : Vous devrez 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° du 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 suffira de presser **TAB** après avoir une zone-joueur pour le nommer ainsi.

EXIT vous permet de revenir au menu principal.

COMPET : Ce mode enchaînera 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 choisies. 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 la piste (*colonne P*).

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.

4 - COMMENT JOUER :

Vous devez toujours passer entre deux portes ou piquets de la même couleur (*bleu ou rouge*). Pour les portes verticales, disposées dans le sens de la pente, vous avez le choix entre passer de la droite vers la gauche ou inversement mais vous devez obligatoirement alterner le sens de passage à la porte suivante.

LES COMMANDES :

JOYSTICK

CLAVIER

↑	Accélérer (se baisse)	↑	
↓	Ralentir	↓	
->	Virage à droite	->	
<-	Virage à gauche	<-	
Fire + ->	Virage à droite rapide	Shift + ->	gauche
Fire + <-	Virage à gauche rapide	Shift + <-	gauche
Fire + ↘	Dérapage à droite	Shift + -> ↓	gauche
Fire + ↙	Dérapage à gauche	Shift + <- ↓	gauche

L'appui sur **FIRE** (*joystick*) ou la touche **SHIFT** (*clavier*) lors d'un virage augmentera la rapidité de ce dernier. Chaque porte manquée se traduira par une pénalité de même que les chutes ou les collisions avec les sapins ou les spectateurs. Vous devez passer obligatoirement sous la banderole d'arrivée sous peine de pénalités.

SAUT A SKI :

Pour réussir le saut à ski le plus long possible, vous devez, durant tout le "vol" rechercher la position la plus adéquate (*inclinaison 30°*) en maintenant le bouton **FIRE** (ou la touche **SHIFT**) enfoncé tout en réglant la position du sauteur en poussant ou en tirant le joystick (touche ou au clavier). Sur les versions disquettes, vous pouvez choisir votre piste de descente ou de slalom. Toutes les épreuves en mode compétition se courent en deux manches. Pour chaque épreuve, vous avez le choix entre un mode entraînement et un mode compétition.

LES TOUCHES :

IBM PC et COMP. :

- . Fonction **PAUSE** : Appuyez sur **P**
- . Retour au **MENU** : Appuyez sur **CRTL M**

AMIGA :

- . Fonction **PAUSE** : Appuyez sur **CONTROL + P**
- . Retour au **MENU** : Appuyez sur **HELP**
- . N° **VERSION** : Appuyez sur **CONTROL + V**

AMSTRAD CPC/CPC+ :

- . Fonction **PAUSE** : Appuyez sur **P**
- . Retour au **MENU** : Appuyez sur **CRTL M**

ATARI ST :

- . Fonction **PAUSE** : Appuyez sur **CONTROL + P**
- . Fonction **MENU** : Appuyez sur **HELP**