

SOFTWARE

SUPER SPRINT

Para ZX Spectrum 48K/128/+ (cassette).

Commodore 64/128 (cassette) y Amstrad (cassette/disco)

¡Preparaos para lo que se os viene encima, Super Sprinters!

Basado en el juego de arcade original de Atari Games, uno o dos jugadores compiten en un mano a mano en ocho pistas a cual más peligrosa y cuatro niveles de dificultad. Evita los peligros y recoge los banderines dorados para tu vehículo. Jos cuales te permitirán mejorar las características de tu bólido, la clave de Super Sprint, Con una cuidadosa animación y efectos sonoros. Super Sprint proporciona la más excitante sensación iamás experimentada en los juegos de carreras para ordenadores domésticos.

> PROEIN SOFT LINE Velázquez, 10 - 5.º dcha. 28001 Madrid

INTRODUCCION

¿Un juego más de carreras? No, éste es EL juego de carreras. Electric Dreams, con licencia Atari sobre la idea de su superventas en juegos de arcade, ha diseñado Super Sprint, que permite a uno o dos jugadores competir en un mano a mano en ocho pistas a cual más peligrosa, desde una perspectiva aérea. Es todo un reto a tu habilidad como conductor, con rampas para saltos, puertas que se abren y se cierran, atajos escondidos, pasos superiores y subterráneos y curvas peraltadas. Hay obstáculos de aparición aleatoria que debes evitar, y banderines dorados que mejorarán las características de tu vehículo si consigues recogerlos.

CARGA

SPECTRUM 48K/128K/+

Asegúrate de que el cassette está totalmente rebobinado. Escribe LOAD«» y pulsa ENTER; pon en marcha la cinta.

AMSTRAD CPC

Cassette.—Asegúrate de que el cassette está totalmente rebobinado. En los aparatos con unidad de disco incorporada, debes pasar el control a la cinta con ITAPE y RETURN. Pulsa simultáneamente CTRL (CONTROL) y ENTER; pon en marcha la cinta y pulsa cualquier tecla.

Disco.—Si fuera necesario, selecciona el sistema de carga de disco mediante IDISC y RETURN. Inserta el diskette en la unidad de disco A, escribe RUN -DISK- y pulsa RE-

TURN.

COMMODORE 64/128

Si utilizas un 128, selecciona previamente el modo 64

Nota: La versión de Super Sprint para Commodore es multicarga: un fichero contiene los circuitos del 1 al 4, y el segundo, los cuatro últimos (5-8).

Cassette.—Asegúrate de que el cassette está totalmente rebobinado. Pulsa simultáneamente y por este orden las teclas SHIT y RUN/STOP: pon en marcha el cassette (PLAY)

RUN/STOP; pon en marcha el cassette (PLAY). Disco.—Inserta el diskette en la unidad de disco A, con la etiqueta hacia arriba. Escribe LOAD **, 8, 1 y pulsa RETURN.

SELECCION DE OPCIONES

En todos los casos, el juego ha finalizado su carga cuando la pantalla de presentación se ve reemplazada por la de créditos. Pulsa la barra espaciadora para pasar al menú de opciones. En esta pantalla:

SPECTRUM 48K/128K/+

- Pulsa «1» para alternar el modo 1-2 jugadores.
- Pulsa «2» para recorrer las opciones de
- control del jugador 1 (ver más adelante).

 Pulsa «4» para recorrer las opciones de control del jugador 2 (ver más adelante).
- Pulsa «4» para empezar el juego.

AMSTRAD CPC

- Pulsa «1» para alternar el modo 1-2 jugadores.
- Pulsa «2» para empezar el juego.

COMMODORE 64/128

Selecciona uno o dos jugadores señalando con el volante el coche izquierdo o el dere-

cho y pulsando el botón de disparo.

Si has seleccionado el modo de dos jugadores, deberás escoger ahora el tipo de carrera. Puedes establecer la competencia en un mano a mano o bien con un tercer competidor conducido por el ordenador.

La pantalla cambia para mostrar todos los posibles circuitos: el seleccionado aparecerá intermitente v la flecha central apuntará hacia él. Utiliza los controles de «giro a la izquierda» y «giro a la derecha» para escoger el circuito que deseas. Para iniciar la carrera en el circuito seleccionado, pulsa el control de «acelerar»

CONTROLES DEL ILIEGO

SPECTRUM

Sinclair

- Giro a izquierda: joystick izquierda: cursor 5 ó €.
- Giro a derecha: joystick derecha; cursor 8 á ➤.

- Acelerar: botón de disparo: cursor 0.

Kempston

- Giro a izquierda: joystick izquierda; ju-
- gador 1, tecla O; jugador 2, tecla L.

 Giro a derecha: joyatick derecha; jugador 1, tecla A; jugador 2, tecla P.
- Acelerar: botón de disparo; jugador 1, tecla S; jugador 2, tecla K.

AMSTRAD CPC

- Giro à izquierda: joystick; jugador 1, tecla O; jugador 2, tecla @.
- Giro a derecha: joystick; jugador 1, te-
- cla A; jugador 2, tecla I.

 Acelerar: joystick; jugador 1, tecla S; jugador 2, tecla L.

COMMODORE

El juego sólo puede controlarse mediante joystick, que deebrá acoplarse al port 2 en caso de un solo jugador.

LA CARRERA

Cada carrera consta de un mínimo de cuatro vueltas. No obstante, si el jugador chocacon el coche «zumbón», la carrera continúa en otra pista, escoglda aleatoriamente entre los circuitos disponibles.

La competición comienza al ondearse la bandera blanca. Dirige tu vehículo con los controles de giro a izquierda y derecha y regula su velocidad con el acelerador (no se ha pensado en los frenos!). Chocar con las barreras del circuito a poca velocidad simplemente nos retrasa, pero un impacto a alta velocidad puede hacer explotar tu coche. Ilegando el de repuesto colgado de un helicóptero.

En algunos circuitos existen pasos subterráneos en los que conducirás «ciego». En otros hav puertas que se abren y cierran, dando paso a algunos ataios. Las rampas te permitirán saltar por encima de los obstáculos.

De vez en cuando, ciertos obietos aparecerán aleatoriamente en la pista, y deberás evitarlos o recogerlos; son éstos; Banderines dorados.—Recoge tres de éstos en una carrera para ganar un bonus de acondicionamiento de coche al final de la carrera.

Puntos para el bonus.—Es un número que se añade a la puntuación del conductor que lo recoja.

Charcos de acelte.—Provocan la pérdida de control del coche.

Charcos de agua. — Frenan la marcha del vehículo.

Tomados.—Los grandes vientos envuelven al automóvil en un torbellino, arrojándolo fuera de la pista

Al final de la carrera se muestra la calificación del ganador, puntuación y mejores tiempos de vuelta de los tres primeros coches en cruzar la bandera a cuadros.

Pulsa la barra espaciadora para pasar a la tabla de récords. Si tu coche se ha hecho merecedor de un puesto en la tabla, se pedirán tus iniciales. Utiliza «izquierda» y «derecha» para seleccionar tus iniciales y «acelerar» para fijarlas. Puedes poner hasta tres iniciales

Si un coche recoge tres o más puntos dorados en el transcurso de una carrera, su conductor podrá escoger una característica de meiora en la pantalla de bonificación. Las cualidades disponibles son cuatro:

dades disponibles son cuatro: — Supertracción (cinco niveles).

para incluirla en el coche.

- Mayor velocidad punta (cinco niveles).
- Turboaceleración (cinco niveles).
 Puntuación incrementada (un nivel).

El jugador escoge la característica que desea del mismo modo que se selecciona el circuito y el comienzo del juego: utiliza los controles de izquierda y derecha para iluminar la opción deseada y pulsa el acelerador