

# DALEY THOMPSON'S SUPERTEST

## COMMANDES

---

Le jeu est commandé par joystick. Il n'est pas possible d'utiliser le clavier. Le tableau du score sera affiché à la fin de chaque jeu lorsque toutes les vies seront perdues. Les instructions concernant l'inscription de votre nom apparaîtront sur l'écran.

**TIR AU PISTOLET** - Le jeu vise à tester la coordination des doigts et demande en particulier une réponse rapide à mesure que vous atteignez un niveau d'adresse plus difficile. Attendez d'être placé en face d'une des six cibles, visez à l'aide du joystick (un vertical, un horizontal) et tirez au centre de la croix rouge. Des points sont accordés pour tirer juste (600 points pour faire mouche).

**CYCLISME** - Attendez le coup de pistolet de départ - Vous êtes parti! Alternez le joystick pour obtenir la vitesse maximale dans ce sprint contre la montre.

**PLONGEE DE TREMPLIN** - Vous avez droit à trois essais de plongée. Des que vous êtes prêt, appuyez sur le bouton feu pour commencer à vous elancer (pour atteindre plus de hauteur, appuyez à nouveau sur le

bouton dès que vous touchez le tremplin). Le plongeur saute 3 fois avant de plonger, le déplacement répété du joystick lui fera faire le saut périlleux.

Arrêtez tout mouvement lorsque le plongeur va entrer dans l'eau, tête la première pour obtenir un score maximum. Quatre arbitres accordent des points de 0-9 pour:-

**(a)** Démarrage

**(b)** Nombre de sauts périlleux

**(c)** Finition de plongée

**(d)** Elegance générale

**Conseil** En s'élançant le fait d'appuyer sur le bouton feu à la position la plus basse donne le maximum de points ainsi que de la hauteur supplémentaire pour permettre plus de périlleux.

**SLALOM GEANT** - Attendez la lumière verte de départ. En route! - Augmentez votre vitesse sur la petite distance prévue jusqu'à l'apparition du premier fanion (utilisez alternativement la commande gauche/droite). Appuyez à présent sur le bouton feu pour transférer la commande sur le déplacement du skieur et le guider dans la descente du parcours

jalonne de piquets surmontés de fanions, en utilisant les commandes appropriées gauche ou droite. Pour compléter le parcours correctement, vous devez franchir toutes les portes un temps spécifié.

Évitez tous les obstacles sur le côté des pentes. N.B. Conservez votre score du jour afin de vous permettre d'effectuer le total des deux d'épreuves.

**AVIRON** - Attendez le coup de pistolet de départ! Utilisez en continu le déplacement gauche/droite pour augmenter votre vitesse. Vous faites la course à la fois contre la montre et contre votre adversaire CPU. (Vous devez battre la montre pour vous qualifier mais arriver le premier vous donne des points supplémentaires).

**PENALTIES** - Votre joueur se déplace en courant vers le point; utilisez alternativement le déplacement gauche/droite pour rassembler la puissance nécessaire au coup. Une fois le ballon atteint, appuyez sur le bouton feu pour le coup de pied de penalty. La direction dans laquelle est envoyé le ballon est déterminée par le réglage du coup de

ped et l'angle est modifié par la durée pendant laquelle le bouton feu reste appuyé. Vous pouvez tirer cinq coups de pied et pour vous qualifier, vous devez marquer 3 buts.

**SAUT A SKIS** - Le pistolet signale l'ouverture de la porte et vous commencez à descendre la piste. Vous devez utiliser cette période pour augmenter votre capacité d'énergie (déplacement continu gauche/droite) afin de prolonger la durée de saut. A mesure que vous approchez du bout de la pente, appuyez sur le bouton feu pour permettre au skieur de sauter en l'air (plus on sera près de la fin de la pente, mieux cela vaudra).

Au moment où le skieur touche la neige, appuyez à nouveau sur le bouton feu, mais attention, une bonne synchronisation est essentielle si l'on veut éviter une mauvaise chute!

**LUTTE DE TRACTION A LA CORDE** - Choisissez d'abord votre adversaire (indiquez avec le curseur et appuyez sur feu pour sélectionner).

Pour vous qualifier, vous devez choisir un adversaire d'aptitude égale ou supérieure, comme indiqué sur l'écran. Commencez la lutte - Utilisez en continu les

commandes gauche/droite pour augmenter la puissance totale et amener votre adversaire à franchir la limite en tirant sur la corde.

Une fois que vous avez complété toutes les épreuves, un autre jour recommence et vous pouvez à nouveau concourir à un niveau plus difficile.