

SUPER-TEST

SPECTRUM 128K

Supertest es un juego de 12 pruebas.

Tienes 3 vidas. Debes luchar contra el ordenador y contra el reloj. Si no te calificas en alguna prueba perderás una vida.

CARGA

Pon la cassette con la cara 1 mirando hacia arriba y rebobínala. Asegúrate que las conexiones EAR están hechas, y que el MIC esté desconectado. Escribe LOAD "" y pulsa ENTER. Luego pulsa PLAY en el cassette. Si no carga el juego, inténtalo cambiando los tonos de los controles.

CONTROLES

Este juego puede controlarse por teclado o por joystick. Las teclas las puedes redefinir tú. Podrás asimismo poner tus iniciales antes de comenzar la partida. Usa derecha e izquierda para mover el cursor a la letra elegida y pulsa el botón de disparo para confirmar tu elección. Para terminar, pon el cursor en la letra final, ("e" minúscula) y pulsa el botón de disparo. Tu nombre quedará registrado y comenzará el juego.

ORDEN DE LAS PRUEBAS

1. Remo.
2. Penalties.
3. Salto de esquí.
4. Tiro de cuerda.
5. Triple salto.
6. 100 metros lisos.
7. Jabalina.
8. 110 metros vallas.
9. Tiro de pistola.
10. Ciclismo.
11. Trampolín.
12. Slalom gigante.

REMO

Espera el pistoletazo de salida! Usa los controles alternativamente para incrementar la velocidad. Vas contra reloj, y contra tus oponentes en el ordenador. Debes llegar dentro del tiempo límite, pero si llegas el primero, tendrás aún más puntos.

PENALTIES

Tu futbolista irá corriendo hacia el punto de penalti; usa las teclas alternativamente para conseguir potencia cara al tiro. La dirección del balón se determina por el instante de la patada, y su ángulo depende del tiempo que se oprima el botón de disparo. Tienes cinco tiros, y debes meter 3 goles para clasificarte.

Ayuda: El portero saltará para evitar el gol, pero no podrá evitar aquellos goles que en la realidad son imparables.

SALTO DE ESQUÍ

Al pistoletazo, la puerta se abre y empiezas a deslizarte por la rampa. Debes usar este periodo para incrementar tu energía (alternando las teclas, como siempre), para que el

salto dure más. Al llegar al final de la rampa, pulsa el botón de disparo para que el esquiador salte; contra más cerca del final mejor.

Al aterrizar sobre la nieve, pulsa el botón de disparo de nuevo, pero cuidado, si no lo haces bien, sufrirás una aparatosa caída.

Tienes 3 saltos para intentar clasificarte.

TIRO DE CUERDA

Primero elige a tus contrincantes (elígelos con el cursor y pulsa el botón de disparo para seleccionar).

Para clasificarte, debes seleccionar un contrincante con una habilidad igual o superior según verás en la pantalla. Para la “batalla”: usa las teclas derecha/izquierda para incrementar la energía total, y tira de tu contrincante hasta la marca.

Tienes tres oportunidades para clasificarte.

TRIPLE SALTO

La coordinación es la clave del éxito. Usa los controles derecha/izquierda para conseguir la máxima velocidad. Pulsa el botón de disparo lo más cerca posible de la línea de disparo. Para cada parte del salto mantén el botón de disparo pulsado para subir el ángulo de la trayectoria, y suéltalo lo más cerca posible de los 45 grados. Tu puntuación será una combinación de velocidad, ángulo y distancia.

100 METROS LISOS

Espera el pistoletazo de salida: usa las teclas derecha/izquierda alternativamente para conseguir la máxima velocidad. Pulsa el botón de disparo antes de cruzar la línea de tiro, y mantén el botón pulsado para incrementar el ángulo de tiro hasta el punto óptimo de 45 grados. Tienes tres intentos para clasificarte.

JABALINA

Una vez que haya aparecido la señal “GO”, pulsa las teclas derecha/izquierda para conseguir velocidad. Pulsa el botón de disparo antes de cruzar la línea de tiro, y mantén el botón pulsado para incrementar el ángulo de tiro hasta el punto óptimo de 45 grados. Tienes tres intentos para clasificarte.

110 METROS VALLAS

Espera la señal de salida, luego pulsa las teclas derecha/izquierda para acelerar. Cuando aparezca la valla, pulsa el botón de disparo para saltar. No saltes demasiado tarde puesto que tirar la valla te retrasará.

TIRO DE PISTOLA

Este juego comprueba la coordinación de los dedos y una respuesta rápida es necesaria sobre todo en los niveles avanzados. Espera hasta que uno de los blancos se vuelva hacia ti, apunta usando las teclas de correr (una vertical, otra horizontal), y dispara al punto de mira rojo en el centro.

Los puntos se dan por la precisión en el tiro (600 por la diana).

Hay tres posibilidades de clasificarte, y tienes 10 tiros por ronda de clasificación.

Ayuda: es más fácil si mueves la mira diagonalmente hacia el blanco, dándote más tiempo para afinar.

CICLISMO

Espera el pistoletazo de salida. Deberás usar las teclas de correr (o el joystick) alternativamente, para conseguir la máxima velocidad. Solo tienes una oportunidad para clasificarte.

TRAMPOLÍN

Tienes tres intentos para cada salto. Cuando estés listo, pulsa el botón de disparo para empezar a rebotar. Para rebotar a mayor altura, pulsa de nuevo al tocar el trampolín. Hay tres rebotes antes del salto. Pulsando las teclas de derecha e izquierda hará que el saltador de volteretas. Deja de pulsar antes de que llegue el hombre al agua, si entrá de cabeza obtendrás más puntos.

Cuatro jueces dan puntuaciones de 0 a 9 por:

- a. Despegue.
- b. Número de volteretas.
- c. Terminación de salto.
- d. Puntuación general.

Ayuda: Al rebotar al principio del salto; pulsando el botón de disparo en la posición más baja da más puntos y mayor altura lo que permitirá más volteretas.

SLALOM GIGANTE

Espera la luz verde. Empieza el descenso. Puedes incrementar tu velocidad hasta que llegues a la primera bandera (usando los habituales controles alternativamente). Al llegar a la bandera, pulsa el botón de disparo para transferir el control a los movimientos del esquiador bajando por la pista, pasando por entre las banderas, usando los movimientos a derecha e izquierda según proceda. Hay dos carreras para lograr la clasificación.

Ayuda: Si bajas en línea recta por la pendiente tendrás la máxima velocidad. Los giros bruscos frenarán mucho, así como el contacto con los postes de las banderas.

Producido por Jon Woods.

Es una producción de Ocean Software Limited, en colaboración con ERBE SOFTWARE, S.A. para Investrónica, S.A.

© 1985 Ocean Software