

SUPERTEST

AMSTRAD

Este es un juego de ocho pruebas dividido en dos días de competición. Las pruebas del primer día están en la Cara 1 y las del segundo día en la Cara 2. Tiene tres vidas. Debes luchar contra el ordenador y contra el reloj. Si no te calificas en alguna prueba perderás una vida.

CARGA

CPC 464

Día 1.—

Pon la cassette con la cara 1 hacia arriba y rebobínala. Escribe RUN "" y pulsa ENTER.

CPC 664 y CPC 6128

Pon la cassette con la cara 1 hacia arriba y rebobínala. Escribe I TAPE y pulsa ENTER. Luego escribe RUN "" y pulsa ENTER.

Día 2.—

Da la vuelta a la cinta y repite las operaciones descritas pero con la cara 2 mirando hacia arriba.

CONTROLES

Es necesario el uso de un joystick para jugar a SUPERTEST.

DÍA 1

1. Tiro de pistola
2. Ciclismo
3. Trampolín
4. Slalom Gigante

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 clasificarse 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.

TRAMPOLIN

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 dé volteretas. Deja de pulsar antes de que llegue el hombre al agua; si entra de cabeza obtendrás más puntos.

Cuatro jueces dan puntuaciones de 0 a 9 por:

- a) Despegue
- b) Número de volteretas
- c) Terminación del 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 o 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 te frenarán mucho, así como el contacto con los postes de las banderas.

Nota: Apúntate la puntuación del primer día, para tener un total general de ambos días.

DÍA 2

1. Remo
2. Penalties
3. Salto de Esquí
4. Tiro de cuerda

REMO

Espera el pistoletazo de salida. Usa los controles alternativamente para incrementar la velocidad. Vas contra reloj, y contra tu oponente 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 penalty; usa las teclas alternativamente para conseguir potencia cara al tiro. Cuando llegues al balón, pulsa el botón de disparo. 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 ESQUI

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 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.

Cuando hayas completado todas las pruebas puedes volver al comienzo y competir a un nivel más difícil.

¡BUENA SUERTE!

©1985 Ocean Software

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de **ERBE Software, S.A.**



ERBE SOFTWARE, S.A.
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid

AMSTRAD

DALEY THOMPSON'S SUPERTEST

Have you got the concentration for Pistol Shooting, the grace of a Springboard Diver, stamina for Cycling and Rowing or sheer muscle for the Tug O'War? Could you develop the speed and timing of Giant Slalom and Ski Jumping or the accuracy and pace of a centre forward? Two full days of events in this giant sports extravaganza.



ocean

ERBE

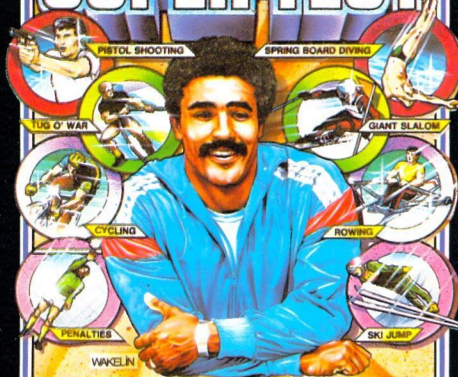
Software

DALEY THOMPSON'S SUPERTEST

AMSTRAD

AMSTRAD

Daley Thompson's SUPER-TEST



Software

ocean

ERBE

Software