

JOYSTICK

Izqda.

Dcha.

Abajo

Arriba

ACCION

Mueve flecha a izqda.

Mueve flecha a dcha.

Lanzamiento a velocidad normal.

Lanzamiento a velocidad rápida.

UN JUGADOR.— a) Jugador 3 en portería.

b) Repetir así no se han salvado suficientes disparos.

DOS JUGADORES.— a) Jugador 1 en portería.

b) Repetir así no se han lanzado suficientes disparos.

c) Jugador 2 en portería.

d) Repetir si no se han salvado suficientes disparos.

CARGA.— LOAD "" ENTER

READY STEADY GO!

¡Preparados, listos, ya! es un nuevo y original simulador deportivo para 1 ó 2 jugadores. Las pruebas en las que participas son: vallas, canoa, bicicleta (3D) y parada de penalty.

Después de seleccionar 1 ó 2 jugadores, introduces tu nombre utilizando el cursor izda/drcha y el espaciador para seleccionar una letra. Al comienzo de cada prueba se te ofrece una selección de teclas o joysticks. Presiona el número requerido y luego pulsa espacio para seleccionar. Una vez que has finalizado con éxito todas las pruebas vuelves a empezar en el siguiente nivel. Tienes tres oportunidades y cuando pierdes en una prueba pierdes una de ellas y debes repetirla.

Puedes modificar tu elección de teclas una vez que has quedado calificado.

VALLAS .— Tu objetivo es completar 5 vueltas a la pista antes del tiempo requerido. En esta prueba siempre hay dos competidores participando a la vez. El del ordenador participa si es necesario. Si, por ejemplo, en un juego de dos competidores el jugador 1 queda calificado y el 2 no, el 2 deberá correr otra vez contra el jugador del ordenador.

Detalles de la pista: La pista no es standard, es larga, con muchas curvas y tres vallas.

Los jugadores corren un recorrido pre-determinado o iguales recorridos. No puedes saltar cuando estás cerca de una banda.

TECLAS: Izd/Der. (Alternativamente) — Ganar velocidad.
Fuego (teclado) — Salto
Arriba y Fuego (Joystick) — Salto

CANOA.— Tu objetivo es remar 4 largos del río dentro del tiempo permitido y permanecer siempre a flote. El curso del río transcurre sobre 2 pantallas. Hay dos tipos de rocas en el río, sombreadas y negras de varios tamaños que van surgiendo según avanzas de nivel. Chocarse con una roca o con la orilla del río causará desperfectos en la canoa.

Como en todos los ríos hay corrientes. Estas se incrementan hasta el nivel 8 y fluye hacia el este. De todos modos en el nivel 3 puede cambiar de noroeste a suroeste, dificultando el evitar los obstáculos.

Cuando comienzas estás situado en dirección contraria, por lo que tienes que tomar primero la dirección correcta.

Para volverte o desviarte tienes que estar continuamente en movimiento, aunque sea lentamente, pero con tu propia velocidad y no con la fuerza de la corriente.

TECLADO / JOYSTICK

Izquierda (Suelto) — torcer izquierda
Izquierda (apretado) — subir hacia la izquierda
Izquierda Derecha — ganar velocidad
Derecha (apretado) — subir hacia la derecha
Derecha (suelto) — torcer derecha

Para dar la vuelta gana velocidad pregiando izquierda/derecha das o tres veces y más tarde hacer la operación 1 ó 5.

A cada final del río hay dos sensores. Pasar uno significa que has pasado el final del río. Una orilla negra significa que los sensores en esta mitad del río es el próximo final a ser pasado y una orilla blanca significa que los sensores en esta mitad han sido pasados. Ahora rema hasta el otro final. Nota que al terminar un final del río, el reloj muestra temporalmente el número de finales completados.

En el modo de 1 jugador el jugador 1 rema solo, si falla en la calificación tiene que volver a remar. En el de dos jugadores, el jugador 1 rema sola primero, si falla debe remar de nuevo; el jugador 2 rema una vez que el 1 se ha calificado.

PISTA DE CICLISMO - 3D. — Tienes que completar 12 vueltas antes del tiempo de calificación. Dos jugadores compiten al mismo tiempo.

Estás en una pista standar 3D. Hay tres calles por las que el ciclista puede ir. La más corta es la del lado de dentro. Cuanto más rápido corra el oponente del ordenador más fácil es derrotar en una curva. Si te acercas demasiado a otro corredor éste aumentará su velocidad y la tuya disminuirá. No puedes cambiar a otro carril si éste está ocupado.

Teclado / Joystick
Izda/Dcha — ganar velocidad
Izda. apretada — movimiento al carril de dentro

Dcha. Apretada — movimiento al carril de afuera

En el modo de 1 y 2 jugadores es como en la prueba de Vallas. Cuando se juega con 2 jugadores no hay que usar el mismo número de tecla, por ejemplo, usando media fila QWERT para jugador 1 y YUIOP para el jugador 2, afectará a la velocidad de ambos jugadores.

PARADA DE PENALTY - 3D.— Tienes que parar una serie de penaltíes para calificarte. Estás en la portería y debes de hacer frente a 10 tiros de penalty. Si te meten un gol el borde cambiará de negro a blanco. Puedes detener la pelota cuando cruza la línea y si la pasa se marca un gol.

El exterior de la portería es una flecha negra. Esta indica la dirección en la que el portero debe lanzarse presionando fuego.

Moviendo las teclas izquierda y derecha se re-revelará que hay 7 direcciones a las que el portero puede lanzarse. Hay dos diferentes velocidades de lanzar al portero, normal y rápida.

Si presionas las teclas apropiadas el portero se lanzará en un arco suave en la dirección de la flecha. Caer hacia atrás es mucho más rápido y directo, por lo que salvar un gol mientras caes es un bonus. Puedes lanzar al portero antes de que la pelota sea lanzada y sólo puedes hacerlo una vez.

TECLADO

Izqda.
Dcha.
Izqda y Fuego
Dcha. y Fuego