

# SUPER SPRINT

SPECTRUM 48/128/+2/+3

En SUPER SPRINT™ pueden participar uno o dos jugadores y competir por el primer puesto de la carrera a través de ocho duros circuitos. Te enfrentarás a múltiples desafíos donde tendrás que demostrar tus habilidades como conductor: rampas a saltar, puertas que se abren y cierran, atajos escondidos, pasos subterráneos, pasos elevados y curvas cerradas. Hay obstáculos que aparecen al azar y que deberás evitar; llaves doradas que puedes recoger y cambiar por accesorios que mejorarán el rendimiento de tu vehículo.

## CARGA

Teclea LOAD"" (INTRO).

Pulsa "1" para cambiar del modo un jugador al modo dos jugadores.

Pulsa "2" para pasar a través de las opciones de control del jugador 1 (ver a continuación).

Pulsa "3" para pasar a través de las opciones de control del jugador 2 (ver a continuación).

Pulsa "4" para empezar la partida.

## CONTROLES DEL JUEGO

	<u>Sinclair</u>	<u>Cursor</u>	<u>Kempston</u>
Girar a izda.	Joystick a izda.	5 o ←	Joystick a izda.
Girar a dcha.	Joystick a dcha.	8 o →	Joystick a dcha.
Acelerar	Botón disparo	0	Botón disparo

  

	<u>Jugador 1</u>	<u>Jugador 2</u>
Girar a izda.	Q	L
Girar a dcha.	A	P
Acelerar	S	K

## LA CARRERA

Cada carrera incluye como mínimo cuatro vueltas. No obstante, si los jugadores vencen a los coches "drone", la carrera continuará en una nueva pista seleccionada al azar de entre los circuitos disponibles.

La carrera empezará cuando veas agitarse la bandera blanca. Maniobra tu vehículo utilizando los controles de izquierda/derecha y controla su velocidad con el acelerador. (¡No tienes frenos!) Si no vas demasiado deprisa y chocas contra las barreras del circuito, perderás tiempo, pero si chocas a gran velocidad, tu coche explotará y aparecerá un vehículo de repuesto colgado de un helicóptero. En algunas pistas hay pasos subterráneos por donde tendrás que conducir a ciegas. En otros circuitos hay puertas que se abren y cierran a través de las cuales podrás acceder a los atajos. Las rampas te permiten saltar sobre los obstáculos. De vez en cuando aparecerán objetos sobre la pista que deberán ser recogidos o evitados, como, por ejemplo:

**Llave Dorada:** Recoge tres de estas llaves y ganarás un bono que te permitirá equipar mejor tu vehículo al final de la carrera.

**Bono al Panel de Puntuación:** Contiene un número que será añadido a la puntuación del conductor que pase sobre él.

**Manchas de Aceite:** Si pasas sobre ellas, tu vehículo dará vueltas y perderás el control.

**Charcos de Agua:** Si pasas sobre ellos, tu vehículo perderá velocidad.

**Tornado:** Un gran tornado hará que tu vehículo se salga de la pista y empiece a dar vueltas.

Al final de la carrera aparece el ganador y los puestos, puntuaciones y tiempos conseguidos por los tres primeros coches que hayan cruzado la línea de meta (bandera a cuadros).

Pulsa SPACE BAR para pasar a la tabla de puntuaciones máximas. Si tu vehículo se encuentra en la tabla, el ordenador te pedirá que introduzcas tus iniciales. Utiliza los controles "izquierda" y "derecha" para seleccionar las letras y el control de "acelerar" para introducir tus iniciales. Puedes introducir hasta tres iniciales.

Si tu coche recoge tres o más llaves doradas, podrás seleccionar de la pantalla de bonos un accesorio con que equipar tu vehículo para que mejore su rendimiento. Puedes elegir entre:

- Super tracción (cinco niveles).

- Mayor velocidad máxima (cinco niveles).

- Aceleración Turbo (cinco niveles).

- Puntuación aumentada (un nivel).

Los jugadores seleccionan la característica deseada de la misma forma que se selecciona al comienzo de la carrera una determinada pista o circuito: utiliza los controles de "izquierda" y "derecha" para iluminar la opción deseada y pulsa "acelerar" para añadir la característica seleccionada.

TM & ©ATARI CORP 1986

Electric Dreams Software