

COMMODORE 64/128

CBM

COMMODORE 64/128

COMMODORE 64/128

COMMODORE 64/128



**TOP
QUALITY
ACTION**

"An excellent game ...
the best track 'n field
type game around ...
a joy to play." AMITX
"A good,
addictive game."
SINCLAIR
USER

**BRILLIANT
CHART
TOPPER!**



Screen
shots taken from
various computer formats



5 013156 410765

DALEY
THOMPSON'S

SUPERTEST



Daley Thompson's Supertest is an eight event game. You have four lives and must pit your skills and agility against the computer and the clock. Failure to "qualify" in any of the event will forfeit a life.

LOADING

Press SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously.

CONTROLS

JOYSTICK

LEFT ← UP → RIGHT
DOWN

KEYBOARD

Controls duplicate joystick operations as follows: Each release to whole row:

FIRE - Top row of keys

UP - Next row down

DOWN - Next row down

LEFT/RIGHT—bottom row of keys (alternate keys)

Day One

1. Pistol Shooting 2. Cycling 3. Spring Board 4. Giant Slalom

PISTOL SHOOTING

Wait until one of the six targets turns towards you, aim the sight using the two running keys (one vertical, one horizontal), and fire at the cross-wires at the centre.

CYCLING

Now alternate the running keys (or joystick) for maximum speed in this sprint against time.

SPRING BOARD DIVING

When ready press the fire button to begin bouncing (to gain more height press again as you touch the board). The diver springs 3 times before diving off, when repeated left/right key depressions will make him somersault. Cease movement when the diver is about to enter the water, head first for maximum score.

GIANT SLALOM

Control skier's movement guiding him down the course, through the sets of flag poles, by using the appropriate left or right controls.

Day Two

1. Rowing 2. Penalties 3. Ski Jump 4. Tug O'War

ROWING

Use continuous left/right movement to increase your speed.

PENALTIES

Your player will run towards the spot, use alternative left/right keys to build up the power for the shot. When the ball is reached, press fire to kick. The direction of the ball is determined by the timing of the kick and the angle is altered by the length of time that the fire button is depressed.

SKI JUMP

Increase your energy store (continuous left/right movement) enabling the jump to be sustained for a longer time. As you reach the end of the slope press the fire button to enable the skier to leap into the air. As your man touches down on the snow press the fire button again.

TUG O'WAR

Use continuous left/right controls to increase the overall power and drag your adversary over the boundary!

LADEN

Die SHIFT- und die RUN/STOP- Taste gleichzeitig drücken.

N.B. Wenn sich auf einer Seite der Kassette mehrere Titel befinden, mußt Du das Band stoppen, nachdem das erste Spiel geladen ist. Um weitere Spiele zu laden, stelle den Apparat neu ein und folge den vorherigen Ladeanweisungen. Wir empfehlen, den Bandzähler zu Beginn der Kassette auf Null zu stellen, um die Position der Spiele für späteren Gebrauch zu notieren.

STEUERUNGEN

JOYSTICK

LINKS ← AUF → RECHTS
AB

TASTATUR

Die Steuerungen imitieren die Operationen des Joysticks folgendermaßen jede bezieht sich auf die ganze Reihe.

FIRE

AUF

AB

LINKS/RECHTS (drucke die Tasten abwechselungsweise)

Erste Tag

1. Pistolenschießen 2. Radfahren 3. Trampolinspringen 4. Riesenslalom

PISTOLENSCHIESSEN

Warten bis eines der sechs Ziele sich Dir zudreht, ziele mit den beiden Visierbewegungstasten (eine vertikal, eine horizontal), und feue auf das rote Fadenkreuz im Zentrum.

RADFAHREN

Warte auf den Startschuß - los geht's, jetzt passe die laufenden Tasten (oder den Joystick) an, um maximale Geschwindigkeit zu erhalten in diesem Sprint gegen die Zeit.

TRAMPOLINSPRINGEN

Du bereit bist, drücke den Fireknopf zum Federn (um mehr Höhe zu gewinnen, drücke nochmals, wenn Du das Brett berührst) Der Springer leidet dreimal vor dem Absprung, danach macht er Saltos, wenn Du die Links/Recht- Tasten drückst. Hör damit kurz bevor er das Wasser berührt auf.

Tip

Zu Beginn (federn), drücke den Fireknopf im Moment, wo der Springer am tiefsten ist. Dies gibt die meisten Punkte und auch extra Höhe (für mehr Saltos). Die allgemeine Eleganz hängt vom Eintauchen ins Wasser ab.

RIESENSLALOM

Der Abstoß erfolgt automatisch, danach kontrollierst Du die Bewegungen des Skifahrers und führst ihn hinunter durch die Salomtore, wobei Du die notwendigen Links und Rechtskontrollen benutzt. Um den Lauf korrekt zu beenden, mußt Du innerhalb einer bestimmten Zeit alle Tore durchlaufen.

Zweiter Tag

1. Rudern 2. Eiferschießen 3. Skispringen 4. Seilziehen

RUDERN

Warte auf den Startschuß. Durch ununterbrochene Links/Rechts Bewegungen erhöhst Du Deine Geschwindigkeit. Du kämpfst gleichzeitig gegen die Uhr und gegen Deinen CPU Gegner.

ELFERSCHIESSEN

Während Dein Spieler auf den Ball zuläuft, kannst Du mit den Links/Rechts - Tasten Kraft für den Schuß aufbauen. Wenn er den Ball erreicht hat, drücke FIRE zum Abstoß. Die Richtung des Balls wird durch

den Zeitpunkt des Abstoßes festgelegt, und der Winkel verändert sich, je nachdem wie lange der Fireknopf gedrückt wird.

SKISPRINGEN

Beim Startschuß öffnet sich das Tor und Du fährst die Anlaufpiste hinunter. Diese Zeit mußt Du benutzen, um Deinen Energievorrat zu vergrößern (ununterbrochene Links/Rechts-Bewegungen), damit der Sprung länger gehalten werden kann. Wenn Du das Ende der Schanze erreicht hast, drücke den Fireknopf, damit der Springer abspringen kann (je näher zur Schanzentischkante, desto besser). Drücke den Fireknopf nochmals in dem Moment, wo Dein Mann auf dem Schnee aufsetzt.

SEILZIEHEN

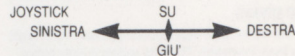
Wähle zuerst Deinen Gegner (zeige mit dem Cursorteil auf ihn und drücke FIRE). Zur Qualifikation mußt Du einen gleichwertigen (oder stärkeren) Gegner auswählen, (siehe Bildschirmanzeige). Jetzt auf in den Kampf - benutz ohne Unterbrechung die Links/Rechts- Kontrollen, um die gesamte Kraft zu vergrößern, und ziehe Deinen Gegner über die Grenze!

Daley Thomson's Supertest è un gioco articolato in otto gare. Hai a disposizione quattro vite e devi utilizzare tutta la sua abilità ed agilità per battere il computer e il tempo. Se non riesci a qualificarti in una delle gare, perderai una vita.

CARICAMENTO

Premi il tasto MAIUSCOLE e RUN/STOP simultaneamente.

DISPOSITIVI DI CONTROLLO



TASTIERA

I tasti emulano le seguenti operazioni del joystick:

Ciascuna fila di tasti esegue un'operazione:

FUOCO - Fila di tasti superiore

SU - Successiva fila di tasti verso il basso

GIU - Successiva fila di tasti verso il basso

SINISTRA/DESTRA - FILA INFERIORE DI TASTI (TASTI ALTERNATI)

Primo giorno

1. Tiro alla pistola
2. Gara ciclistica
3. Tuffo dal trampolino
4. Slalom gigante

TIRO ALLA PISTOLA

Aspetta fino a quando i sei bersagli si girano verso di te, prendi la mira utilizzando i due tasti in uso (uno verticale, uno orizzontale) e spara al centro della croce di collimazione.

GARA CICLISTICA

Alterna i due tasti in uso (o il joystick) per ottenere la massima velocità in questo sprint contro il tempo.

TUFFI DAL TRAMPOLINO

Quando sei pronto, premi il pulsante di tiro per cominciare a rimbalzare (per saltare più in alto, premi di nuovo il pulsante di tiro quando il tuffatore tocca il trampolino.) Il tuffatore salta 3 volte prima di tuffarsi; premedo i tasti sinistra/destra alternativamente, il tuffatore eseguirà una capriola.

Interrompi il movimento quando il tuffatore sta per entrare nell'acqua, preferibilmente con la testa, per ottenere il punteggio massimo.

SLALOM GIGANTE

Controlla il movimento dello sciatore guidandolo lungo il percorso, attraverso le bandierine, mediante i dispositivi di controllo di destra e sinistra.

Seconda giornata

1. Canottaggio
2. Rigori
3. Salto con gli sci
4. Tiro alla fune

CANOTTAGGIO

Muovi rapidamente il dispositivo di controllo verso destra/sinistra per aumentare la velocità.

RIGORI

Il tuo giocatore si avvicinerà al pallone; usa i tasti destra/sinistra per raggiungere la potenza necessaria per il tiro. Una volta raggiunta la palla, premi il pulsante di tiro per calciarla. La direzione della palla viene determinata dalla tempestività del calcio e l'angolo varia in base a quanto a lungo tieni premuto il pulsante di tiro.

SALTO CON GLI SCI

Aumenta la tua scorta di energia (movimento continuo destra/sinistra) necessaria per rimanere in aria più a lungo. Quando raggiungi la fine del trampolino premi il pulsante di tiro per consentire allo sciatore di prendere il volo. Premi di nuovo il pulsante di tiro quando lo sciatore tocca il suolo innevato.

TIRO ALLA FUNE

Usa i dispositivi di controllo destra/sinistra per aumentare la potenza e per trascinare il tuo avversario oltre la linea divisoria.

©1985 Ocean Software Limited

The Hit Squad

P.O. Box 350

Manchester

M60 2LX