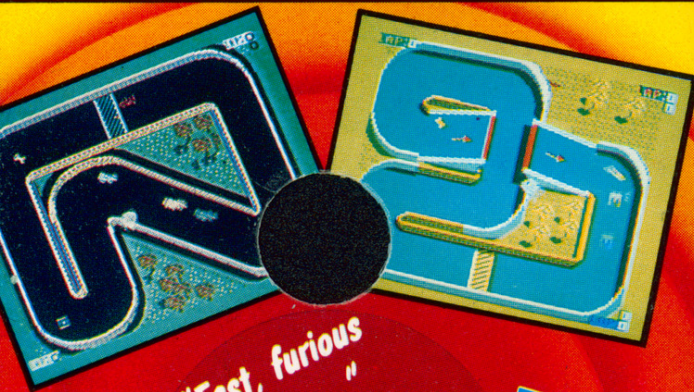


COMMODORE 64/128

CBM

COMMODORE 64/128

COMMODORE 64/128

ACTION
HIT"Fast, furious
action ...""Buy it NOW if you
want some great,
addictive road
racing fun".FURIOUS
FUNScreen
shots taken from
various computer formats.

SUPERSPRINT

JOYSTICK
ONLY

SUPERSPRINT™ lets one or two players compete head-to-head with a bird's eye view over eight gruelling tracks.

Select one-or-two player mode by pointing the steering wheel at the left or right car and pressing the fire button.

If you have selected two player mode you will then be asked to select the type of race. You may race against each other in a "one-on-one" event, or you may have a third competitor controlled by the computer.

The display changes to show all the possible racing circuits: the current selection will be flashing and the central arrow will point to it. Use the "steer left" and "steer right" controls to change to the required track layout. To start the race on the selected circuit, push the "accelerate" control.

LOADING

Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

CONTROLS

The game may only be controlled using joysticks. If the one-player option is selected, the joystick should be in Port 2.

THE RACE

Each race consists of a minimum of four laps. However, if players beat the "drone" cars, the race continues on a new track, picked at random from the available circuits.

The race is started by a waving, white flag. Steer your vehicle using the left and right controls, and control its speed with the accelerator. (Brakes are not provided!)

Hitting the circuit barriers at low speeds only causes a delay, but on a high-speed impact your car



ENGLISH



DEUTSCH



ITALIANO

explodes, and a replacement is delivered, slung beneath a helicopter.

On some tracks there are underpasses where you will be steering "blind". Other circuits feature gates which open and close, allowing brief access to short cuts. Ramps enable you to leap over obstacles. Random objects will appear on the track from time to time, to be collected or avoided. These are as follows:-

Golden Spanner: Collect three of these in one race to earn one custom car bonus at the end of the race.

Bonus Score Pad: This contains a number which is added to the score of the driver passing over it.

Oil Slicks: These cause the car to spin out of control.

Water Slicks: These cause the car to slow down.

Tornado: The high wind blows the car off course and into a spin.

At the end of the race, the winner's circle is displayed with the rank, score and best lap times for the first three cars past the chequered flag.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel ist ausschließlich über Joysticks zu bedienen. Bei Wahl der 1-Spieler-Version ist der Joystick im Anschlußplatz 1 einzustecken.

DAS RENNEN

Jedes Rennen besteht aus wenigstens vier Runden. Wenn die Spieler jedoch die ferngesteuerten Autos schlagen, geht das Rennen auf einer neuen Strecke weiter, welche nach Zufallsprinzip ausgewählt wird. Gelegentlich tauchen mitten auf der Strecke irgendwelche Objekte auf die man entweder einsammeln oder geschickt umfahren muß. Es sind dies:

Goldene Schraubenschlüssel: Wenn Sie drei davon in einem Rennen sammeln, erhalten Sie zum Schluß eine Sonderprämie für ein nach Spezialanfertigung gebautes Auto.

Extrapunktfläche: Enthält eine Zahl, die zum Punktestand addiert wird, wenn man darüber fährt.

Ölflecken: Diese bringen das Auto ins Schleudern.

Wasserpfützen: Diese verlangsamen das Auto.

Tornado: Starke Windböen bringen das Auto vom Kurs ab und es gerät außer Kontrolle.

Am Schluß des Rennens wird der Kreis der Sieger mit seinem Rang, Punktestand und den besten Zeiten der ersten drei Teilnehmer angezeigt, welche die Ziellinie passieren.

In SUPERSPRINT TM uno e due giocatori si trovano faccia a faccia, con una panoramica dall'alto su otto estenuanti percorsi.

Scegli la modalità per uno o due giocatori spostando il volante verso la macchina di sinistra o di destra e premendo il pulsante di tiro.

Se hai scelto la modalità per due giocatori, dovrai specificare il tipo di corsa prescelto. Puoi gareggiare contro un altro veicolo in una corsa "uno contro uno" o puoi scegliere di avere un terzo concorrente, controllato dal computer.

Tutti i circuiti disponibili vengono mostrati a video; la selezione in corso sarà quella lampeggiante e la freccia centrale sarà rivolta verso di te. Muovi il joystick a destra o a sinistra per spostarti al tipo di circuito prescelto. Per dar via alla corsa sul circuito prescelto, premi l'"acceleratore".

DISPOSITIVI DI CONTROLLO

Si può eseguire il gioco soltanto utilizzando il joystick. Se si sceglie l'opzione con un giocatore, il

joystick deve essere inserito nella porta 2.

LA CORSA

Ciascuna corsa viene eseguita lungo un minimo di quattro giri. Se però i giocatori battono le macchine "radiocomandate", la corsa continuerà su un nuovo circuito, scelto a casaccio fra quelli disponibili.



Il via della corsa viene dato dallo sventolio una bandiera bianca. Manovra il tuo veicolo spostando il joystick verso destra o verso sinistra, e controllando la velocità con l'acceleratore (non ci sono freni!) L'urto contro le barriere del circuito a basse velocità causa un ritardo, ma ad alte velocità la tua macchina esploderà e te ne verrà data un'altra, calata da un elicottero.

Su alcuni circuiti ci sono dei sottopassaggi, dove dovrai manovrare il tuo veicolo "alla cieca". Altri circuiti hanno dei cancelli che si aprono e chiudono, consentendoti per un breve periodo di tempo di



prendere delle scorciatoie. Sono disponibili rampe per consentirti di saltare gli ostacoli. Di tanto in tanto compariranno sullo schermo degli oggetti a casaccio, che vanno raccolti o evitati.

TM & © ATARI CORP. 1986
© Electric Dreams Software

The Hit Squad,
P.O. Box 350,
Manchester
M60 2LX.