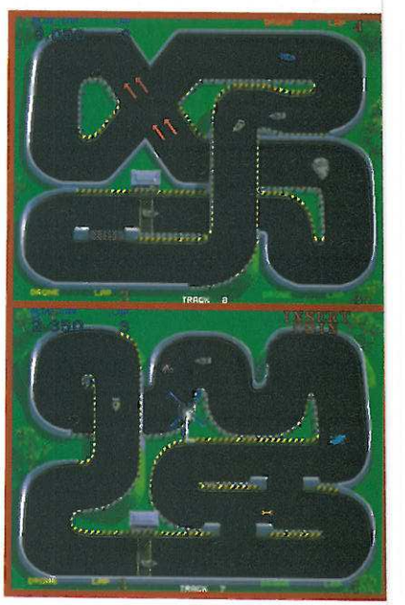
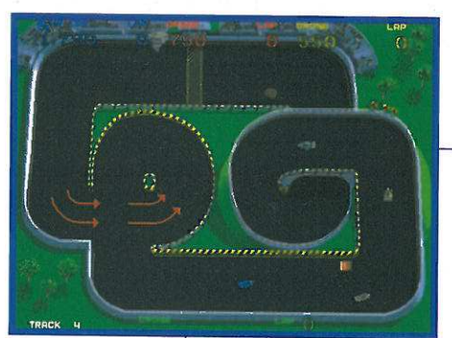
Coordinado por J.C. MAYERICK

SI EL OBJETIVO FINAL DE UNA COIN-OP ES LA DIVERSION DEL JUGADOR, ENTONCES A SPRINT, SUPER SPRINT Y CHAMPIONSHIP SPRINT HABRIA QUE LEVANTARLES UN MONUMENTO EN CADA SALON RECREATIVO. ¡NUNCA UNA SAGA FUE TAN DIVERTIDA!





Difícilmente podremos olvidar el tacto de los volantes de SUPER SPRINT, o la increíble sensación de control que proporcionaba su descontrolado giro.

También resultará difícil olvidar el endiablado movimiento de unos bólidos de apenas 23 x 10 píxeles, con los que se alcanzaban velocidades de vértigo. Ni la picaresca de los jugadores, de los tres que podían jugar simultáneamente, colándose por cada uno de los atajos que había dispuestos en cada circuito. O el helicóptero que asistía a nuestro vehículo cuando chocábamos contra un muro a gran velocidad. O los charcos de agua que nos frenaban, o los de aceite que nos hacían derrapar. Y qué decir de los tornados, que descontrolaban nuestro vehículo hasta hacernos chocar. Sensaciones que difícilmente pueden ser plasmadas en un triste papel.

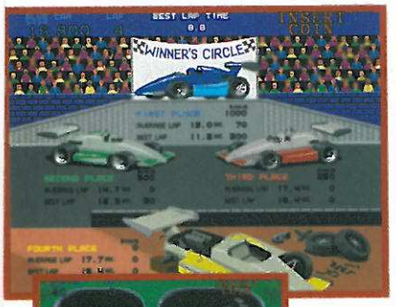
# SUPER SP

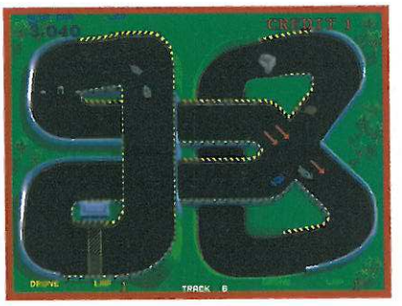
**SUPER Information**

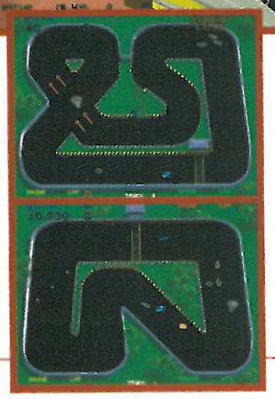
| | |
|---|---|
| COMPAÑIA | ATARI GAMES |
| AÑO | 1986 |
| GENERO | CONDUCCION |
| CIRCUITOS | 8 |

*Las asistencias aparecían cuando nuestro vehículo chocaba a gran velocidad contra un muro. Los segundos que tardaba en llegar el helicóptero eran preciosos.*

# AMPIONSHIP SPRINT





Ya que hemos hablado de sensaciones, es mejor centrarse en los cambios que introdujo CHAMPIONSHIP SPRINT, que apareció al mismo tiempo que SUPER SPRINT como una variante de éste para dos jugadores. Los cambios se centraban, básicamente, en tres puntos: el primero, la configuración de los circuitos, conservando tres de SUPER SPRINT e introduciendo cinco exclusivos, de mayor complejidad; la segunda modificación hace referencia a la pantalla de mejora del vehículo, donde se añadió la posibilidad de hacer que el helicóptero de asistencia incrementase su velocidad (en detrimento de la opción de incrementar puntuación); la tercera y última variación se encuentra en el número de obstáculos, más variados y numerosos que en SUPER SPRINT, sobre todo en niveles avanzados. Todo lo demás, básicamente, era idéntico, conformando así otra joya de la jugabilidad.

*En CHAMPIONSHIP SPRINT se modificó la opción «Incrementar Puntuación» por la de «Helicóptero más rápido», mucho más útil.*

**SUPER Information**

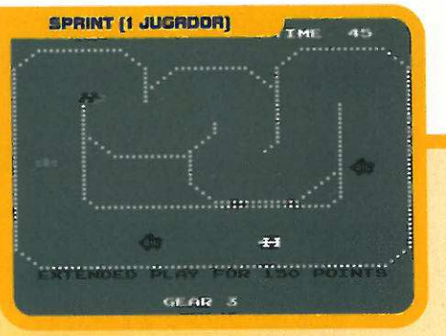
| | |
|---|---|
| COMPAÑIA | ATARI GAMES |
| AÑO | 1986 |
| GENERO | CONDUCCION |
| CIRCUITOS | 8 |

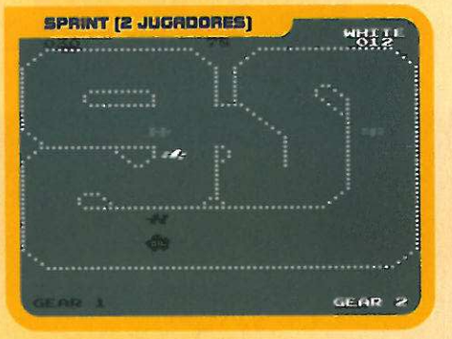
www.zetasuperjuegos.com



# RINT

*Las famosas barreras eran tan sólo uno de los muchos atajos que se podía encontrar. En algunos circuitos era posible, incluso, tirar campo a través... a riesgo de chocar, claro.*




## Sprint: 1 y 2 Jugadores

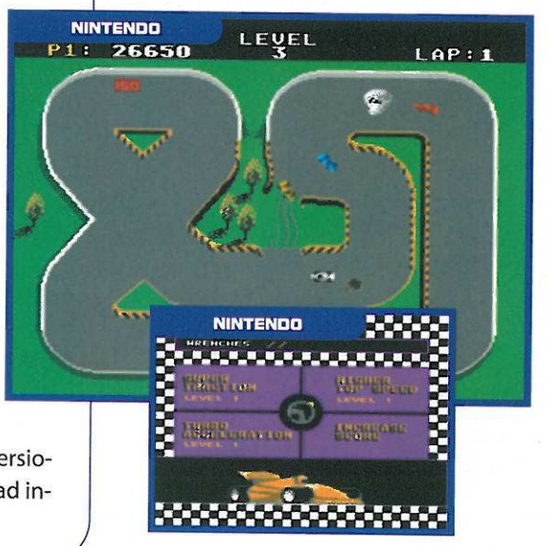
**Que SUPER SPRINT cuente con el prefijo Súper no es una casualidad. En realidad SPRINT es una *COIN-OP* del año 1976, también de ATARI, cuyo desarrollo es idéntico al que este mes nos ocupa. En aquél sólo había que dar vueltas para conseguir la mejor puntuación en un tiempo determinado, cosa harto difícil por cierto. Tiempo después salió una versión para dos jugadores que contaba con doce circuitos diferentes.**

NO ES UNO DE ESOS JUEGOS DE LOS QUE SE HAN REALIZADO VERSIONES PARA TODOS LOS SISTEMAS CONOCIDOS. PESE A LA SIMPLICIDAD DE SU DESARROLLO, LO QUE EN TEORÍA DEBERÍA FACILITAR SU CONVERSIÓN, SUPER SPRINT SÓLO APARECIO PARA CINCO SISTEMAS.

*COMMODORE 64, como siempre, hacia las cosas a su modo. Sólo había tres vehículos en pantalla y, además, sólo permitía elegir entre cuatro circuitos.*

**AMSTRAD CPC**, **COMMODORE 64** y **ZX SPECTRUM** fueron los únicos sistemas de 8 *bits* que disfrutarón de SUPER SPRINT, amén de la versión ***NES*** programada por TENGEN. La mejor de todas, en esta ocasión, corrió a cargo de la adaptación para ***ATARI ST***, que como las versiones para los ordenadores de 8 *bits*, fue programada por ELECTRIC DREAMS. Todas las versiones conservaban el número de circuitos, la configuración de éstos, etcétera. Pero había algo que ninguna de ellas conseguía (la versión ***NES*** se acercaba algo más): la jugabilidad de la ***COIN-OP***. Puede que la detección de choques, muy deficiente en todas las versiones, tuviese buena culpa de todo esto. La versión ***ZX SPECTRUM***, en especial, era una auténtica tortura, pues un simple roce significaba perder varios segundos golpeando de pared en pared. Por otro lado, CHAMPIONSHIP SPRINT sólo se versionó para los ordenadores de 8 *bits*, y como novedad incluía un curioso editor de circuitos.

*Para **NES**, como siempre, se programó una versión pobre gráficamente, pero de una enorme jugabilidad.*



# versiones

*Las versiones para **ZX SPECTRUM**, **AMSTRAD CPC** y **COMMODORE 64** incluían este sencillo editor con el que se podía crear prácticamente cualquier circuito.*

*Como en la **COIN-OP**, SUPER SPRINT para **ATARI ST** permitía el juego simultáneo de tres jugadores. Gráficamente era idéntico, aunque con algo menos de resolución.*