

A TODO GAS

Ponte el casco, arranca tu moto y empieza la emoción. 16 circuitos de duro asfalto te esperan. Mantén la cabeza fría, tumbate en las curvas y apura la frenada si quieres vencer a los ases del mundial. Demuestra tu destreza compitiendo simultáneamente con otro jugador.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- 16 circuitos
- Condiciones climatológicas variables
- Elección de neumáticos
- Puesta a punto de la moto
- Ajuste de la caja de cambio
- Simultaneidad con otro jugador

OPERA sport

OPERA SOFT. C/. Tembleque, 84 - 28024 MADRID

OPERA sport

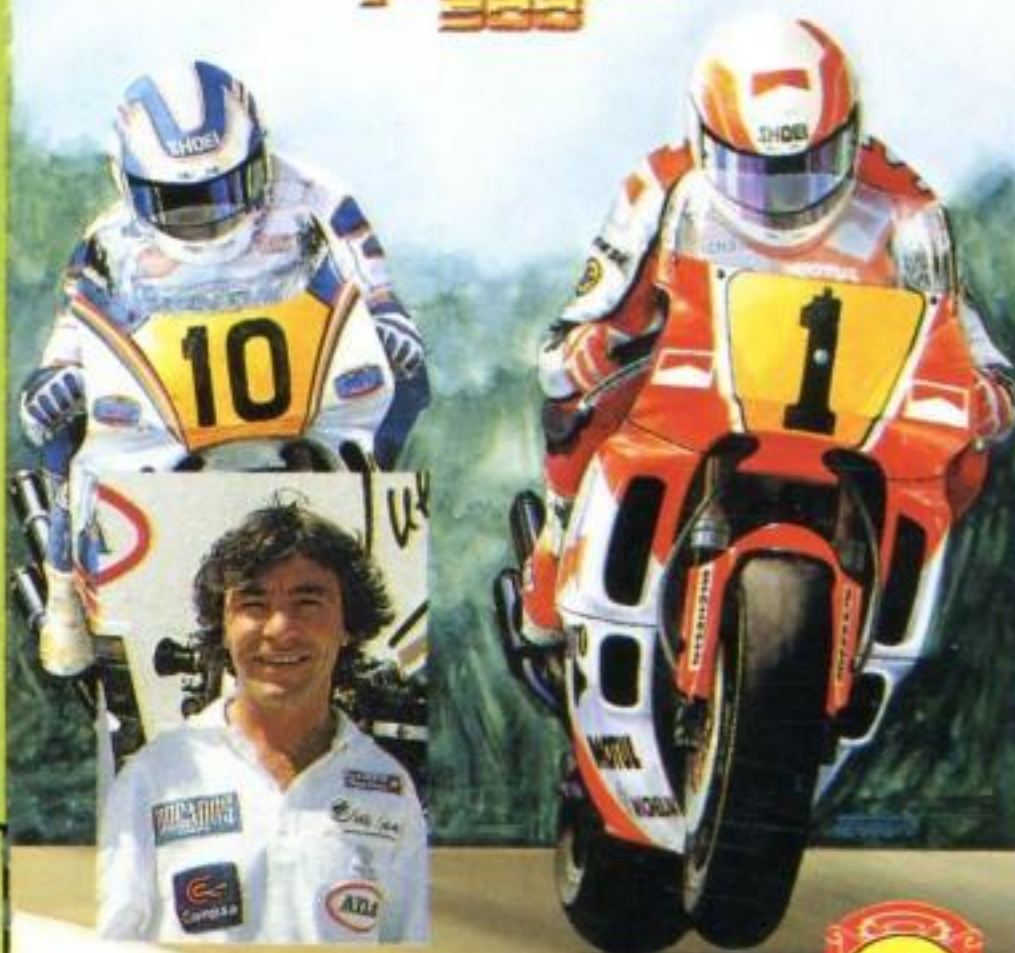
ANGEL NIETO

AMSTRAD
AMC-017

A M S T R A D

ANGEL NIETO

Pole



OPERA sport

CONTROLES:

MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

O	IZQUIERDA
P	DERECHA
Q	ACELERA
A.	FRENA
SPC	CAMBIO DE MARCHA
CONTROL	PAUSAR (AMSTRAD)
BORR	RETORNO AL MENU (AMSTRAD)
STOP	PAUSA (MSX)
BS	RETORNO AL MENU (MSX)
M	PAUSA (SPECTRUM)
G	RETORNO AL MENU (SPECTRUM)

CARGA AMSTRAD

CINTA	PULSE CTRL + ENTER Y SIGA INSTRUCCIONES
DISCO	TECLEE \ CPM Y PULSE RETURN

CARGA MSX

CINTA	BLOAD "CAS". R PULSE RETURN
DISCO	INSERTA EL DISCO Y PULSA RESET

CARGA SPECTRUM

CINTA	TECLEE LOAD
DISCO	ELIGE CARGADOR Y PULSA RETURN



ANGEL NIETO, Pole 500 c.c.

Angel Nieto, Pole 500 c.c., es un simulador del Campeonato Mundial de Motociclismo de 500 c.c. que reproduce fielmente los 16 circuitos en los que se disputa, así como las motos y pilotos que corren. Encontrarás opciones para entrenar, poner a punto tu moto o correr con un amigo simultáneamente en pantalla. Con este juego podrás participar en todos los Grandes Premios de la temporada, pero antes deberás ganarte la clasificación, como en la realidad, para poder tomar la salida de cada Gran Premio. Para dicha clasificación participarás en los entrenamientos cronometrados. Una vez ganado tu puesto en la parrilla de salida tomarás parte en las carreras y puntuarás tal como lo harán el resto de los pilotos. El juego hará un seguimiento de tu mundial y te dirá en qué puesto estás en cada momento. Eso a nivel del mundial pero en cada carrera también se te dirá tanto el lugar que ocupas en la carrera que disputas como el tiempo de la última vuelta.

En el marcador tendrás la posibilidad de ver la velocidad que llevas, la marcha engranada, las revoluciones del motor, no lo pases de revoluciones, ¡puede terminar la carrera para ti! Por último te diremos que en el circuito se encuentran los comisarios que te avisarán de los peligros que puedas encontrar, accidentes o manchas de aceite. Pero antes de hacer caso a lo que te decimos comprueba las condiciones meteorológicas para poder elegir entre los tres tipos de neumáticos que te darán el éxito. Disputando un G.P. pulsar la tecla de retorno del menú significa abandono de la carrera.

NOTA IMPORTANTE: Si tu juego es un cassette éste tiene 4 cargas con 4 circuitos cada una, las cargas están repetidas en las dos caras de la cinta cassette, estas cargas funcionarán cuando elijas la opción jugar el mundial e irás pasando de un circuito a otro conforme acaben las carreras, si tu cassette no tiene la opción remote, tendrás que parar la cinta manualmente cuando esté cargada cada fase. La versión Spectrum 48K, 128+2A están grabadas en la cara A. La versión Spectrum 128+2B, +2C y +3 están grabadas en la cara B. En la opción mitin sólo podrás elegir uno de los circuitos que tengas en memoria en ese momento. Si tu juego es en disco en la opción mitin podrás acceder a cualquier circuito, estos se cargarán automáticamente.

PRINCIPALES ACCIONES

Las opciones de los menús las podrás elegir con las teclas de cursor y Return. En el menú principal encontrarás las siguientes opciones:

1. CONFIGURAR, 2. ESTADISTICAS, 3. ENTRENAMIENTOS, 4. CARRERA.

1. CONFIGURAR: esta opción te da acceso a un nuevo menú en el que encontrarás:

1A. DEFINE JUEGO.

1Ab. DEFINE TECLAS: podrás definir el teclado, las teclas de PAUSA y RETORNO AL MENU vienen ya definidas y las encontrarás en la

petir en el mismo circuito y a la vez contra los ases del mundial y un amigo.

1Ab. DEFINE TECLAS: podrás definir el teclado, las teclas de PAUSA y RETORNO AL MENU vienen ya definidas y las encontrarás en la tabla de teclas y cargas. El juego viene configurado para joystick excepto para AMSTRAD PCW y SPECTRUM 48k en los que tienes definidas las teclas O, P, Q, A y SPC para el jugador 1 y los CURSORES Y RETURN para el jugador 2, también puedes redefinir estas teclas.

1Ac. CONFIGURAR EL NUMERO DE VUELTAS AL CIRCUITO: Las carreras vienen previstas para correr 2 vueltas, pero si te parece poco puedes definir un nuevo número de vueltas hasta un máximo de 20.

1Ad. MODO MUNDIAL: Se compone de 16 grandes premios a disputar en los escenarios reales, intenta puntuar en todas las carreras.

1Ae. MODO MITIN: Esta opción te permite acudir a un mitin en cualquier circuito (si tu juego es en cassette podrás elegir jugar un mitin sólo entre los circuitos que tengas en memoria) y correr contra los pilotos que corren el mundial.

1B. DEFINE MOTO:

1Ba. RELACION DE CAMBIO: Podrás elegir el desarrollo de la moto, largo para circuitos rápidos y corto para circuitos más lentos. Tienes configurado el desarrollo largo por defecto.

1Bb. TIPO DE NEUMATICOS: También podrás elegir el tipo de neumáticos, según las condiciones meteorológicas que reinen en el circuito, slicks para suelo seco, mixtos para suelo húmedo o condiciones meteorológicas variables y neumáticos peludos para suelo mojado. Tienes seleccionado slicks por defecto.

1Bc. CAMBIO MANUAL O AUTOMATICO: La moto viene configurada con cambio automático, podrás elegir el cambio manual e intentar aprovechar al máximo las relaciones de cambio.

1C. GRABAR MUNDIAL: Si estás jugando el Mundial y quieres seguir otro día puedes grabar por donde vas y seguir en otro momento con el Mundial. En los juegos en cassette utiliza una cinta virgen para grabar situaciones. En los juegos de disco sigue las instrucciones que aparezcan en tu monitor.

1D. CARGAR MUNDIAL: Esta opción es complementaria de la anterior y sirve para seguir el mundial por donde lo habías dejado.

1E. SALIDA: Cuando hayas configurado los anteriores parámetros sales del menú.

2. ESTADISTICAS:

2A. TIEMPOS DE ENTRENAMIENTOS: Te dirá el tiempo que has realizado y el que han realizado el resto de los pilotos que siguen el mundial.

2B. TIEMPOS CARRERA: Son los tiempos de este circuito en su último Gran Premio.

2C. CLASIFICACION MUNDIAL: Lleva la cuenta de cómo se encuentra el Mundial en cada momento y tu situación de puntos.

OPERA SOFT, S. A.: Queda terminantemente prohibida la reproducción, transmisión o préstamo de este programa sin autorización expresa escrita de OPERA SOFT, S. A.

3. ENTRENAMIENTOS: Entrar a entrenar directamente, en caso de dos jugadores es una opción de duelo, los tiempos que consigas te darán tu puesto en la parrilla de salida.

4. CARRERA: Entrar a correr una carrera contra el resto de pilotos del Mundial.

NOTA: Estas opciones pueden variar su colocación en los menús de un ordenador a otro.

GARANTIA

OPERA SOFT, S. A. garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga.