



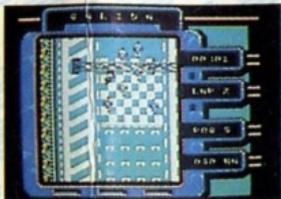
ASPAR

¡Imaginate un circuito setenta veces más grande que la pantalla de tu ordenador!

¡Imagínate siete circuitos como ese!

¡Imaginate sobre tu moto en cada uno de ellos compitiendo contra otros doce expertos pilotos a más de 220 Km/h!

TODO ESTO Y MUCHO MAS EN ASPAR G.P. MASTER



IB-A-008

ASPAR

A M S T R A D

ASPAR GP MASTER



DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS

1. ASPAR G.P. MASTER

Con Aspar G.P. MASTER podrás emular las gestas del más grande piloto que existe actualmente en el panorama del motociclismo mundial.

Este vídeo-juego no sólo reproduce fielmente la estructura del campeonato del mundo de 80 cc de 1988 (circuitos, pilotos, entrenamientos oficiales...) sino que además te permite imitar a la perfección el estilo de pilotaje de Jorge Martínez Aspar.

2. CAMPEONATO DEL MUNDO DE VELOCIDAD

Se compone de siete grandes premios puntuables para el Campeonato del Mundo. Los mejores pilotos y equipos luchan por conseguirlo.

Es factor muy importante la regularidad en todas las carreras. Hay que conseguir el mayor número de puntos, aunque a veces es preferible no arriesgar demasiado.

3. COMO SE PUNTUA EN LOS G.P.

Son siete los grandes premios en los que deberás competir y ocho los corredores que se clasifican para cada carrera.

El orden de puntuación es el siguiente:

1.º	20 puntos	5.º	11 puntos
2.º	17 puntos	6.º	10 puntos
3.º	15 puntos	7.º	9 puntos
4.º	13 puntos	8.º	8 puntos

Los puntos que consigas en cada carrera se irán sumando y determinarán en cada momento tu posición en el campeonato del mundo.

4. CLAVE DE INSCRIPCION NUEVA CARRERA

Al final de cada carrera se te asignará un código o clave de inscripción a una nueva carrera, que te permitirá, si deseas desconectar tu ordenador, retomar la competición en el punto exacto que la dejaste (clasificación, puntos, accidentes, etc.) sin tener que volver a empezar de nuevo el campeonato. Deberás anotarla en cada carrera e introducirla al elegir "continuar compitiendo" en el menú principal.

5. MENU PRINCIPAL

- **COMENZAR CAMPEONATO:** Esta opción pone en marcha el Campeonato del Mundo.
- **CONTINUAR COMPITIENDO:** Te permite retomar el Campeonato donde lo dejaste una vez apagado el ordenador y cargado el programa de nuevo
- **TECLADO:** Posibilidad de redefinir teclas.
- **JOYSTICK:** Una vez elegida esta opción, si deseas jugar con teclado deberás volver al menú principal y seleccionar "teclado".

6. MENU SECUNDARIO

• **PRACTICAR:** Podrás dar tantas vueltas como quieras al circuito, sin importar los accidentes que puedas tener ni los tiempos que realices.

• **ENTRENAMIENTOS OFICIALES:** Como sabrás, los entrenamientos oficiales se realizan antes de una carrera y son los que determinan la configuración de la parrilla de salida de cada Gran Premio. Deberás realizar un tiempo que te permita clasificarte para poder situarte en uno de los ocho puntos posibles de la parrilla, pudiendo en caso de obtener el mejor tiempo elegir la "pole position" a izquierda o derecha de la primera línea de la parrilla de salida. En la parte superior de tu marcador se te indicará el mejor tiempo realizado por el resto de los pilotos, así como los tiempos que vayás realizando en cada vuelta. Del mismo modo se te indicará si ya has conseguido uno de los ocho mejores tiempos, y el lugar a ocupar en la parrilla de salida. Lógicamente, deberás luchar hasta obtener la mejor marca, con un límite de tiempo de 15 minutos. En cualquier momento podrás abandonar los entrenamientos pulsando la tecla redefinida para ello. Ocuparás el puesto en parrilla que habías conseguido hasta el momento. Si abandonas antes de conseguir clasificarte con uno de los ocho mejores tiempos, no podrás participar en la carrera, aunque dispondrás de la opción de ver la carrera que realizan el resto de los pilotos clasificados.

• **CLASIFICACION MUNDIAL:** Te permite ver la tabla de clasificación provisional del mundial en el momento en que pulses la opción.

• **VER CIRCUITO:** Podrás ir viendo antes de cada carrera el trazado del circuito en curso a escala y saber sus características principales: longitud, récord de vuelta rápida, piloto que la consiguió, y con qué media de velocidad. Pulsando una tecla aparecerás en la parrilla de salida sin motos en el circuito, pudiendo moverte a placer con las teclas que hayas elegido para controlar tu moto. Así podrás hacer un examen más exhaustivo del trazado.

• **DEMO:** Prueba no puntuable para el campeonato del mundo. Comprueba tú mismo de qué se trata.

• **MENU PRINCIPAL:** Vuelve al menú principal.

7. ACCIDENTES

Si sufres una caída podrás levantarte y seguir corriendo, perdiendo unos segundos. Si tu moto se incendia en los entrenamientos podrás participar en la carrera sólo si en una vuelta anterior habías conseguido ya un puesto en la parrilla. Si esto te sucede en la carrera no tendrás posibilidad de continuarla y no conseguirás ningún punto para la clasificación del campeonato. En ambos casos perderás una de las 5 motos de que dispones para completar toda la competición.

8. EL MARCADOR

En su parte superior, una pantalla de impresión de textos te irá mostrando diferentes mensajes desde la mesa de jueces de carrera, como récord vuelta rápida, última vuelta, descalificación, salida nula, etc...

En la parte derecha existen unos indicadores controlados desde boxes por los técnicos de tu equipo que te dan toda la información necesaria para la buena consecución de la carrera.

De arriba abajo indican:

01:20 Tiempo que realizas en cada vuelta. Se inicializa al pasar por meta. Compróbarás que este tiempo no se ajusta exactamente con el real, puesto que se ha tenido que ajustar a escala con relación a la longitud de cada circuito y a la velocidad.

LAP 4 Número de vueltas que restan para el final.

POS 5 Posición que ocupas en cada vuelta, se actualiza al pasar por meta.

212 KH Velocímetro.

9. CLAVES PARA LA CONDUCCION

Dispones de cuatro teclas para controlar la dirección y aceleración de tu moto y una 5.ª que hace las funciones de embrague-freno.

Las cuatro primeras (izquierda, derecha, arriba y abajo) funcionan como acelerador si coinciden con la dirección que lleva la moto, sino, la harán girar hacia la dirección pulsada y si pulsamos justo la contraria, la moto decelerará puesto que las dos direcciones o aceleraciones se contrarrestan.

De esta manera, para arrancar en la salida, deberás pulsar el embrague-freno y al mismo tiempo el acelerador (tecla de dirección arriba) y justo en el momento en que se encienda la luz verde del semáforo, soltar el embrague-freno. Así se explica la función de esta 5.ª tecla que te permitirá ir en los virajes, frenar a la vez que mantienes el régimen de revoluciones, y no perder potencia a la salida de la curva una vez soltado el embrague-freno.

Tú mismo deberás encontrar la mejor combinación de las cinco para mantener el motor en actividad. La mayor velocidad y realizar la mejor trazada.

GRAFICOS
DISEÑO
Y MAPEADO CIRCUITOS
Javier Cubedo

ANALISIS GENERAL
COORDINACION
EQUIPO PROGRAMACION
RUTINAS DE CONDUCCION INTELIGENTE
Pedro Suelen

GESTION CAMPEONATO EN GENERAL
(Puntuaciones, tiempos, Menús)
José Juan García

RUTINAS MAPEADORAS Y DE APOYO
AL DISEÑO GRAFICO
Orlando Araujo

RUTINAS DE APOYO AL SISTEMA
SCROLL Y GESTIONES DE SPRITES
Paco Martin

COLABORACION GRAFICOS SPECTRUM
Roberto Uriel Herrera

PANTALLA PRESENTACION
ILUSTRACION PORTADA
Deborah

Fernando San Gregorio

EQUIPO DE DISEÑO

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD CPC 464

1. *Rebobina la cinta hasta el principio.*
2. *Pulsa las teclas CONTROL Y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.*
3. *El programa se cargará automáticamente.*

AMSTRAD CPC 664-6128

1. *Tecllea / TAPÉ y pulsa RETURN. (La / se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).*
2. *Sigue después las instrucciones del CPC 464.*

INSTRUCCIONES DE CARGA

MSX-MSX 2

1. *Conecta el cable del cassette según indica el manual.*
2. *Rebobina la cinta hasta el principio.*

3. *Tecllea LOAD "CAS:", R y pulsa ENTER.*
4. *Presiona PLAY en el cassette.*
5. *El programa se cargará automáticamente.*

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatálogo y se agoten las existencias. Este programa está terminado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad al hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC PZA DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5
28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Animate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

COPYRIGHT 1988 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, RADIODIFUSION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT S. A.
DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT S. A.