

SITO PONS

500 CC GRAND PRIX

EL JUEGO

En el desarrollo del juego existen varias opciones:

O empezar: Pasa al submenú:

O empezar Mundial: Esta opción permite disputar el Campeonato del Mundo de Motociclismo de 500 c.c. corriendo los **atorce Grandes Premios** que lo componen.

El jugador debe tomar el papel de Sito Pons a los mandos de su **Honda NSR 500 c.c.** oficial y luchar en cada carrera contra otras **siete** grandes estrellas de la cilindrada reina: **Kevin Schwantz, Wayne Rainey, Eddie Lawson, Wayne Gardner, Michael Doohan, Kevin Magee y Randy Mamola.** En cada carrera hemos de disputar unos Entrenamientos Oficiales, en los que debemos completar una vuelta al circuito para conseguir un puesto en la Parrilla de Salida. Si en los entrenamientos se sufre una caída grave, no podremos disputar el Gran Premio (DNQ, Did Not Qualify, no clasificado). En este caso, el ordenador nos muestra una vuelta al circuito, enseñándonos las marchas y revoluciones con que se toman normalmente las curvas para que nos vayamos familiarizando con él. También nos mostrará la carrera (sin nuestra presencia). Si no hemos tenido incidentes en los entrenamientos, pasaremos a disputar el Gran Premio a un total de tres vueltas, y nos situaremos en el lugar de la parrilla de salida que corresponda al tiempo obtenido en entrenamientos. Al finalizar cada Gran Premio el programa nos facilitará una **clave** con nuestros resultados hasta el momento, para poder continuar el campeonato otro día.

La puntuación por los resultados en una carrera es la siguiente:

1º: 20 puntos.

2º: 17 puntos.

3º: 15 puntos.

4º: 13 puntos.

5º: 11 puntos.

6º: 10 puntos.

7º: 9 puntos.

8º: 8 puntos.

DNF (Did Not Finish), no terminar una carrera, 0 puntos.

1 Carrera: Esta opción nos permite disputar un solo Gran Premio en el circuito que seleccionemos, siguiendo los mismos pasos (entrenamiento/carrera) que en el apartado anterior.

2 Carrera anterior: Te permite continuar un campeonato donde lo dejaste anteriormente, para lo cual te solicitará una **clave.**

3 Practicar: Esta opción sirve para entrenar durante el tiempo que deseemos en el circuito que elijamos. En este caso no habrá otros pilotos en pista y los accidentes no te excluyen de la prueba. Para salir de esta opción pulsar la tecla **ABORT.**

4 Demo: Esta interesante opción nos permite seguir un campeonato completo en modo demo, esto es, sin correr nosotros mismos, pero viendo las carreras como si de una retransmisión de TV se tratase. El ordenador nos mostrará las evoluciones de Sito Pons en entrenamientos y carrera, y sólo si Sito sufriera alguna caída, pasaría a ofrecernos imágenes de otros pilotos. En este modo se puede disfrutar de la emoción de un Mundial completo, con las diferentes alternativas en la clasificación, ya que la DEMO no está preestablecida, y cada carrera es diferente a la anterior, debido a la inteligencia propia de cada piloto. En modo DEMO no se facilitan claves, por lo que, si queremos presenciar un Mundial, debemos esperar a que finalicen los 14 Grandes Premios.

1 Teclado: Las teclas preestablecidas son las siguientes:

SPECTRUM	AMSTRAD	MSX	COMPATI- BLES	
Q	Q	Q	Q	ACELERAR
A	A	A	A	FRENAR
O	O	O	O	IZQUIERDA
P	P	P	P	DERECHA
ESPACIO	ESPACIO	ESPACIO	ESPACIO	CAMBIO
M	ESC	STOP	Z	PAUSA
Z	Z	Z	ESC	ABORT

Esta opción sólo hay que elegirla cuando queramos redefinir las teclas de control.

2 Joystick: Permite elegir el joystick para control, permaneciendo las teclas de Abort y Pausa en el teclado.

3 Dificultad: Esta opción sirve para elegir el nivel general de dificultad en el juego. Actúa de la siguiente manera:

NIVEL 1: El cambio es automático y las probabilidades de que se produzca una caída por frenar o acelerar indebidamente (cuando la moto está en la máxima inclinación) son escasas. La inteligencia del resto de los pilotos se encuentra en su nivel básico, por lo que los tiempos que realizan serán peores que en niveles más avanzados.

NIVEL 2: El cambio permanece automático; ya existen más probabilidades en las caídas y la inteligencia de los rivales es superior.

NIVEL 3: El cambio pasa a ser manual; las probabilidades de caer por errores al acelerar o frenar aumentan; la inteligencia de los pilotos se acerca a su nivel máximo.

NIVEL 4: Se trata de la dificultad máxima. El cambio es manual, las caídas tienen la máxima probabilidad y la inteligencia de los rivales es máxima.

La dificultad actúa sobre todas las opciones, de forma

que, por ejemplo, podemos disfrutar de 4 niveles en el modo DEMO o en un Mundial al completo.

INSTRUCCIONES DE CARGA

MSX: Teclar RUN"CAS:" seguido de RETURN.

Spectrum 48 K: Teclar LOAD"" seguido de ENTER.

Spectrum +2, +3 y 128 cinta: Seleccionar la opción CARGADOR.

Amstrad CPC 464: Pulsar CTRL y ENTER al mismo tiempo.

Amstrad CPC 664 y 6128 cinta: Teclar |TAPE seguido de RETURN, y seguir las instrucciones del AMSTRAD CPC 464.

Spectrum 128 disco: Elegir la opción CARGADOR.

Amstrad disco: Teclar | CPM seguido de RETURN.

PC Compatibles: Pasar a la unidad donde se haya introducido el disco (por ejemplo la A:) y teclar SITO seguido de ENTER.

AUTORES

Productores Ejecutivos: Fernando Rada, Jorge Granados.

Grupo de Programación: ZIGURAT SOFTWARE, S. A.

Diseño general de la estructura del videojuego: Jorge Granados, Carlos Granados y Fernando Rada.

Gráficos: Jorge Granados.

Programa: Fernando Rada, Carlos Granados.

Diseño de la caja: Leit-Motive, S. A. (por cortesía de CAMPASA).

Producción: ZIGURAT SOFTWARE, S. A. Av. Betanzos 85, estudio 2. 28034 Madrid. Tel.: (91) 739 30 23 Fax: (91) 201 58 62.

Distribución: ERBE, S. A. Calle Serrano, 240 28016 Madrid. Tel.: (91)458 16 58.

GARANTIA

Zigurat se compromete a reintegrar cualquier cinta o disco que tenga algún defecto de fabricación. Envía el disco o cinta defectuosa junto a tu dirección y recibirás otro/a en buen estado.

© ZIGURAT SOFTWARE, S. A. 1990. Prohibida la reproducción.