

# POLE POSITION

## (Spectrum)

### PARA EMPEZAR

- 1.- Conecta un cassette a tu Spectrum según las instrucciones habituales.
- 2.- Rebobina la cinta.
- 3.- Escribe LOAD"" (ENTER)
- 4.- Pulsa PLAY en el cassette. El Programa se cargará automáticamente.

Una vez cargado, usa las teclas siguientes para empezar:

K (Teclado)  
Z (Joystick vía Interface II)  
X (Joystick Kempston)  
C (Joystick cursor/Protek)  
S (Comienzo de juego)

Si usas el teclado, estas son las teclas del juego:

O..... Izquierda  
P..... Derecha  
Q..... Frenado  
A..... Cambio de Marchas

Con el joystick, Mueve el joystick a derecha o izquierda para girar en esas direcciones. Mueve el joystick hacia adelante para arrancar. Para mayor velocidad, Mueve el joystick desde su posición delantera (primera velocidad), a la posición trasera (segunda velocidad).

Para detener el juego temporalmente, pulsa la tecla H. Para volver a poner en marcha el juego, vuelve a pulsar la H.

Para volver a comenzar el juego desde el principio en cualquier momento, pulsa la tecla S.

### EL JUEGO

Tiene 90 segundos de conducción en la vuelta de calificación, pero deberás conseguir completar el circuito en 73 segundos o menos, para clasificarte para la carrera. En cuanto te califiques, empieza la carrera de verdad.

Si te estrellas contra otro coche, tu coche explotará. No obstante, mientras te quede tiempo, siempre recibirás otro coche.

### ESTRATEGIA

**- Sal deprisa-** En la vuelta de calificación, estate atento para arrancar en cuanto veas el coche en pantalla. En la carrera de verdad, estate listo para arrancar en cuanto se encienda la luz verde.

**- Usa el carril interior-** Quédate lo más posible en el carril interior. Puedes viajar más rápido, y maniobrar más fácilmente para evitar otros coches.

**- Evita los patinazos-** Los patinazos te restan velocidad y permite a los demás coches elejarse de ti. Recuerda que obtienes 50 puntos por cada coche que adelantes.

**- Usa las marchas-** Para arrancar, siempre usa la primera velocidad. Luego, y antes de llegar a 105 millas por hora, mete la segunda.

## **PUNTUACION**

### **En la vuelta de calificación:**

Puesto de parrilla	Tiempo	Puntos extra
1.º	58 seg.	4.000
2.º	60 “	2.000
3.º	62 “	1.400
4.º	64 “	1.000
5.º	66 “	800
6.º	68 “	600
7.º	70 “	400
8.º	73 “	200

### **En carrera:**

Cada cinco metros recorridos.....	50 Puntos
Cada coche Adelanto.....	50 “
Cada segundo que quede después de llegar a la meta.....	200 “

Fabricado en España bajo licencia de U.S. Gold LTD. Unit Parkway Industrial Center, Birmingham, Inglaterra.

© 1984 Datasoft Inc. Reservados todos los derechos.

Prohibida la reproducción, transmission, alquiler  
o préstamo de este programa sin la autorización  
expresa escrita de **ERBE Software, S.A.**

**ERBE SOFTWARE, S.A.**  
**Núñez Morgado, 11 – 28036 Madrid**