

# FOUR SEAS



ENJOY THE FEELING OF  
THE GRAND PRIX

**OPERA** *sport*



SI LE MONDE DE LA MOTO TE PASSIONNE VRAIMENT ET SI TU SOUHAITES PASSER DE BONS MOMENTS AVEC TES AMIS ET TON ORDINATEUR, OPERA SOFT T'OFFRE LE MEILLEUR SIMULATEUR DE COURSES DE MOTO TU PARTICIPERAS COMME SI TU Y ÉTAIS RÉELLEMENT AU CHAMPIONNAT DU MONDE. AUSSI NOUS TE RECOMMANDONS

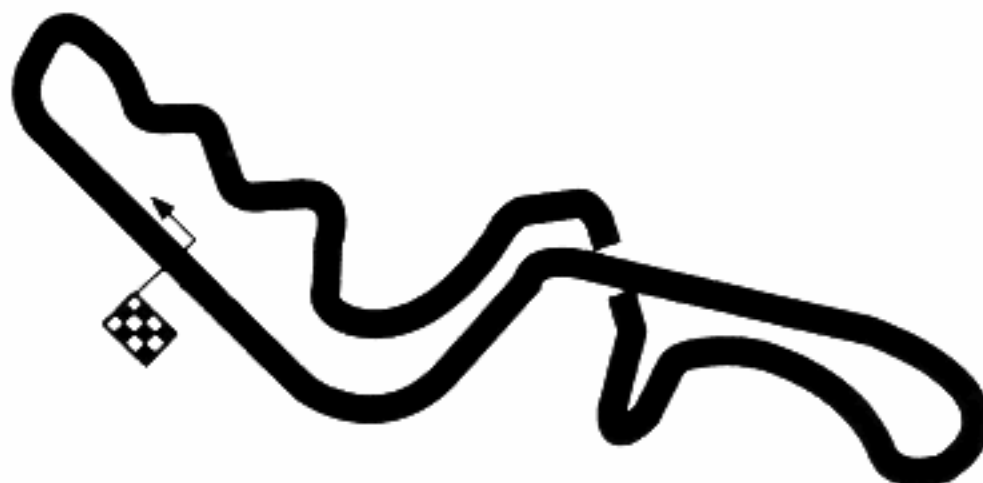
- DE BIEN CONNAÎTRE CHAQUE CIRCUIT,
- D'ÉTUDIER LE TRACÉ DES VIRAGES ET LES POINTS DE REPÈRE POUR LE FREINAGE ET L'ACCÉLÉRATION,
- DE METTRE AU POINT TA MOTO,
- DE BIEN CONNAÎTRE TES ADVERSAIRES,
- DE PRENDRE DES RISQUES. BON ESSENTIEL

SI TU SUIS CES CONSEILS, TU GAGNERAS !

<b>DATE</b>	<b>GRANDPRIX</b>	<b>CIRCUITS</b>	<b>CATEGORIES</b>
MARCE 25	JAPAN	SUZUKA	500 250 125
APRIL 8	U.S.A.	LAGUNA SECA	500 250 SIDES
MAY 6	SPAIN	JEREZ	500 250 125 SIDES
MAY 20	ITALY	MISANO	500 250 125 SIDES
MAY 27	GERMANY	NURBURGRING	500 250 125 SIDES
JUNE 10	AUSTRIA	SALZBURGRING	500 250 125 SIDES
JUNE 17	YUGOSLAVIA	RIJEKA	500 250 125 SIDES
JUNE 30	NETHERLAND	ASSEN	500 250 125 SIDES
JULY 7	BELGIUM	FRANCORCHAMPS	500 250 125 SIDES
JULY 22	FRANCE	LE MANS	500 250 125 SIDES
AUGUST 5	ENGLAND	DONINGTON	500 250 125 SIDES
AUGUST 12	SWITZERLAND	ANDERSTORP	500 250 125 SIDES
AUGUST 26	CZECHOSLOVAKIA	BRNO	500 250 125 SIDES
SEPTEMBER 2	HUNGARY	HUNGARORING	500 250 125 SIDES
SEPTEMBER 16	AUSTRALIA	PHILLIPSLAND	500 250 125
SEPTEMBER 29	BRAZIL	INTERLAGÔS	500 250 SIDES

SQUIRE	PILOTS	COUNTRY	CYCLES	TYRES
(1) Marlboro Roberts	Eddie Lawson	(USA)	Yamaha	Michelin
(2) Marlboro Roberts	Wayne Rainey	(USA)	Yamaha	Michelin
(3) Gauloises	Christian Sarron	(FRA)	Yamaha	Dunlop
(4) Lucky Strike	Kevin Magee	(AUS)	Suzuki	Michelin
(5) ROC Elf	Pierfrancesco Chili	(ITA)	Honda	Michelin
(6) Campsa	Sito Pons	(SPA)	Honda	Michelin
(8) Cagiva Corse	Ron Haslam	(GBR)	Cagiva	Michelin
(9) Rothmans	Michael Doohan	(AUS)	Honda	Michelin
(10) Rothmans	Wayne Gardner	(AUS)	Honda	Michelin
(11) Ducados	Juan Garriga	(SPA)	Yamaha	Dunlop
(14) Gauloises	Jean Philippe Ruggia	(FRA)	Yamaha	Dunlop
(15) Yamaha Racing Team	Norihiko Fujiwara	(JAP)	Yamaha	Dunlop
(18) Cagiva Corse	Randy Manola	(USA)	Cagiva	Michelin
(21) Yamaha Racing Team	Tadahira Taira	(JAP)	Yamaha	Dunlop
(28) Cagiva Corse	Alejandro Barros	(BRA)	Cagiva	Michelin
(34) Lucky Strike	Kevin Schwantz	(USA)	Suzuki	Michelin
Cagiva Corse	Massimo Broccoli	(ITA)	Cagiva	Michelin
Bimota	Mike Baldwin	(USA)	Bimota	Michelin

**SUZUKA**  
*JAPON/JAPAN*



**Gran Premio de Japón**

*Día/Date*

*Circuito/Circuit*

*Longitud/Length*

*Japanese Grand Prix*

25/3/90

SUZUKA

5.859 kms (3.69 miles)

**LAGUNA SECA**

*ESTADOS UNIDOS/UNITED STATES OF AMERICA*



**Gran Premio de Estados Unidos**

*Día/Date*

*Circuito/Circuit*

*Longitud/Length*

*American Grand Prix*

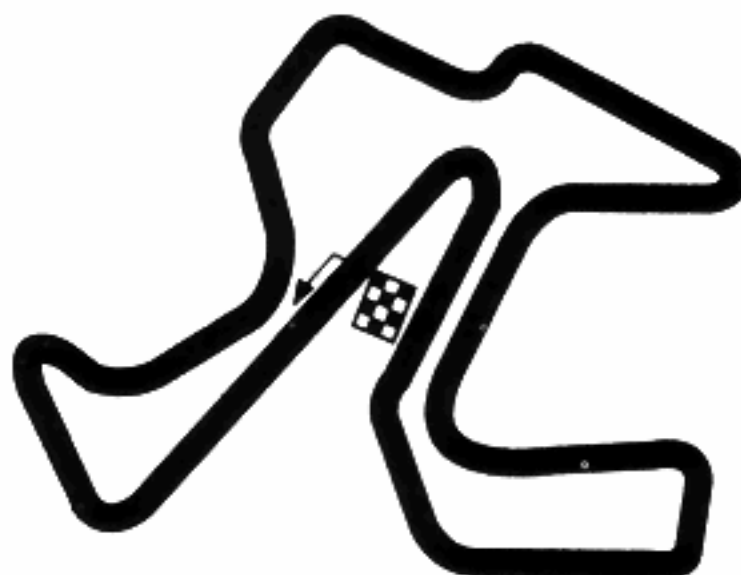
8/4/90

LAGUNA SECA

3.52kms (2.18 miles)

# JEREZ

ESPAÑA/SPAIN



**Gran Premio de España**

*Día/Date*

*Circuito/Circuit*

*Longitud/Length*

Spanish Grand Prix

6/5/90

JEREZ

4.218kms (2.621 miles)

# MISANO

ITALIA/ITALY



**Gran Premio de Italia**

*Día/Date*

*Circuito/Circuit*

*Longitud/Length*

*Italian Grand Prix*

20/5/90

MISANO

3.49kms (2.17 miles)

# NURBURGRING

REP. FEDERAL ALEMANA/*WEST GERMANY*



**Gran Premio de Alemania**

*Día/Date*

*Circuito/Circuit*

*Longitud/Length*

*German Grand Prix*

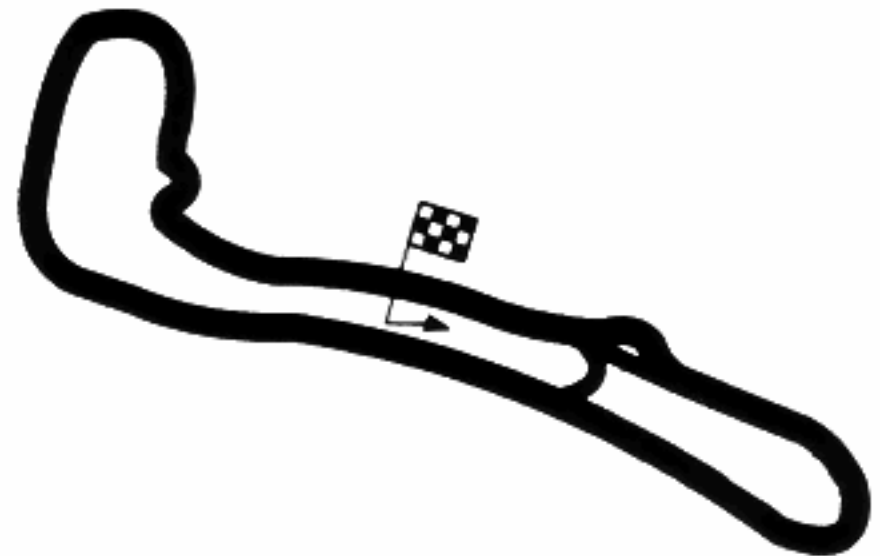
27/5/90

NURBURGRING

4.54 kms (2.81 miles)

# SALZBURGRING

AUSTRIA/*AUSTRIA*



**Gran Premio de Austria**

*Día/Date*

*Circuito/Circuit*

*Longitud/Length*

*Austrian Grand Prix*

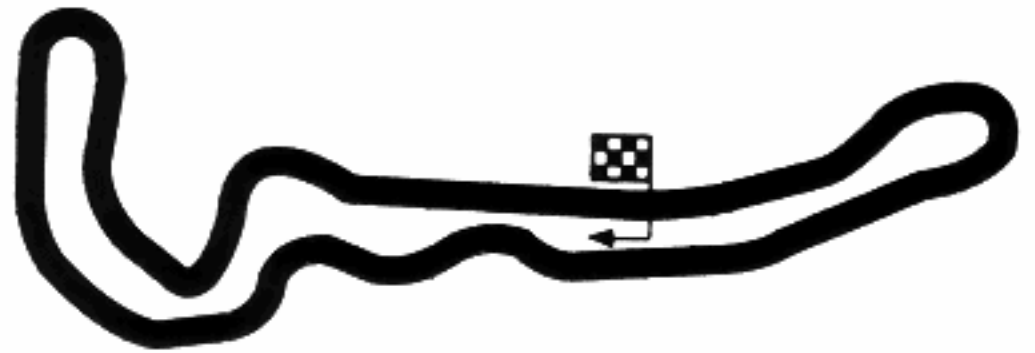
10/6/90

SALZBURGRING

4.243 kms (2.63miles)

# RIJEKA

YUGOSLAVIA/YUGOSLAVIA



**Gran Premio de Yugoslavia**

*Día/Date*

*Circuito/Circuit*

*Longitud/Length*

*Yugoslavian Grand Prix*

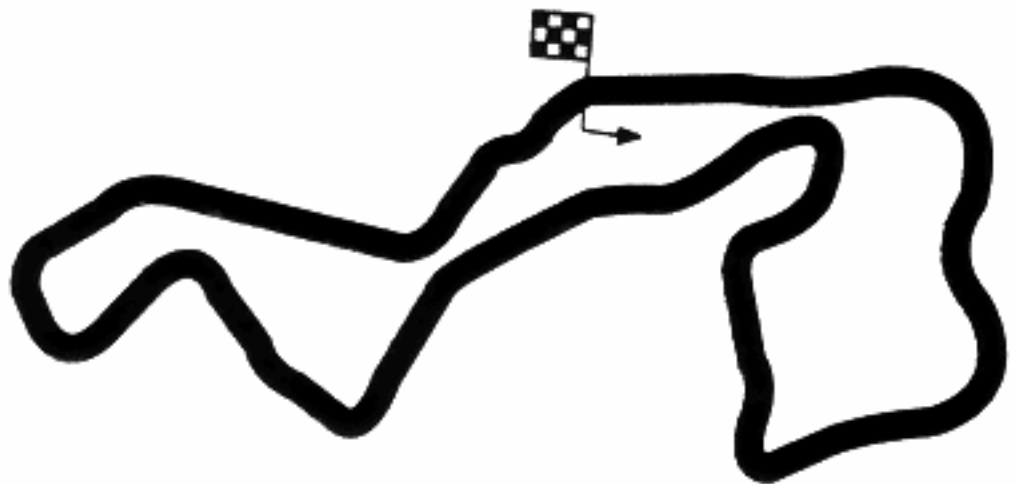
17/6/90

RIJEKA

4.168 kms (2.59 miles)

# ASSEN

HOLANDA/HOLLAND



**Gran Premio de Holanda**

*Día/Date*

*Circuito/Circuit*

*Longitud/Length*

*Dutch TT*

30/6/90

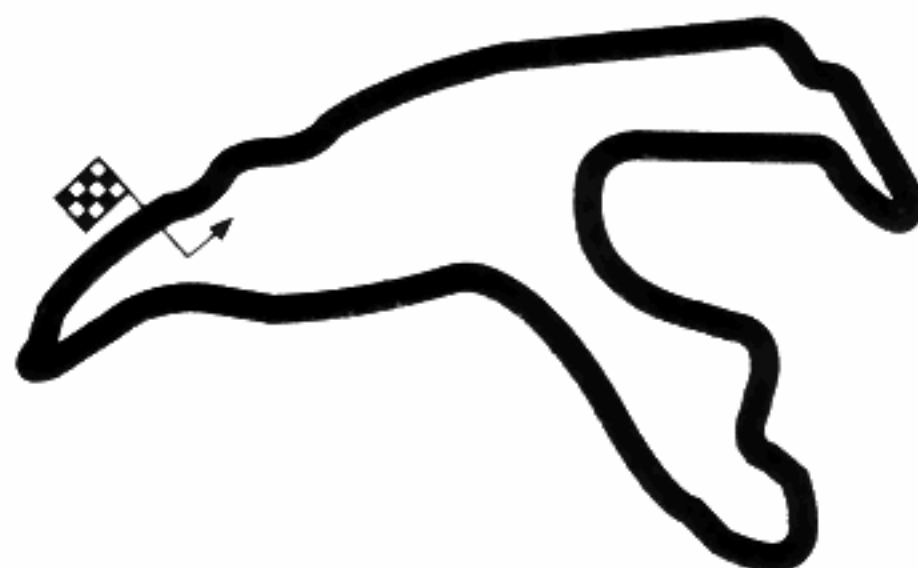
ASSEN

6.134 kms (3.81 miles)



# SPA-FRANCORCHAMPS

*Belgica/Belgium*



**Gran Premio de Bélgica**

*Día/Date*

*Circuito/Circuit*

*Longitud/Length*

*Belgium Grand Prix*

8/7/90

SPA-FRANCORCHAMPS

6.976 kms (4.33 miles)

# LE MANS

*FRANCIA/FRANCE*



**Gran Premio de Francia**

*Día/Date*

*Circuito/Circuit*

*Longitud/Length*

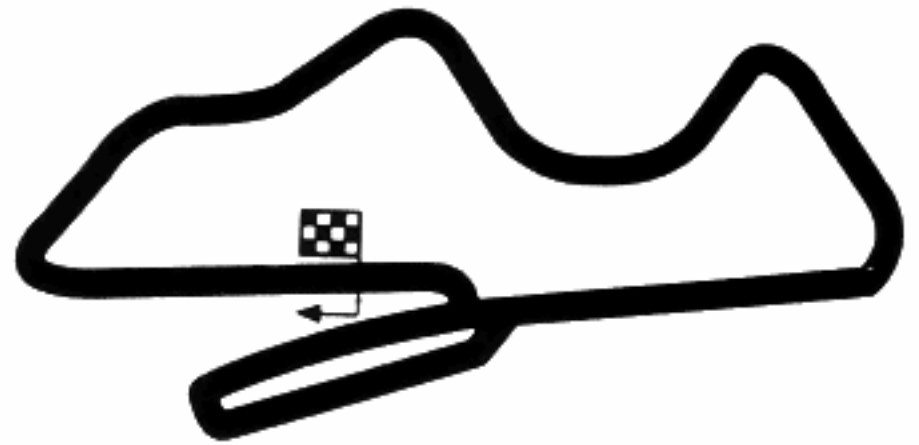
*French Grand Prix*

22/7/90

LE MANS

4.240 kms (2.635 miles)

**DONINGTON PARK**  
*GRAN BRETAÑA/GREAT BRITAIN*



**Gran Premio de Gran Bretaña**  
*Día/Date*  
*Circuito/Circuit*  
*Longitud/Length*

*British Grand Prix*  
*5/8/90*  
**DONINGTON PARK**  
4.02 kms (2.50 miles)

**ANDERSTORP**  
*SUECIA/SWEDEN*



**Gran Premio de Suecia**  
*Día/Date*  
*Circuito/Circuit*  
*Longitud/Length*

*Swedish Grand Prix*  
*12/8/90*  
**ANDERSTORP**  
4.031 kms (2.505 miles)

## **BRNO**

**CHECOSLOVAQUIA/CZECHOSLOVAKIA**



**Gran Premio de Checoslovaquia**

*Día/Date*

*Circuito/Circuit*

*Longitud/Length*

*Czechoslovakian Grand Prix*

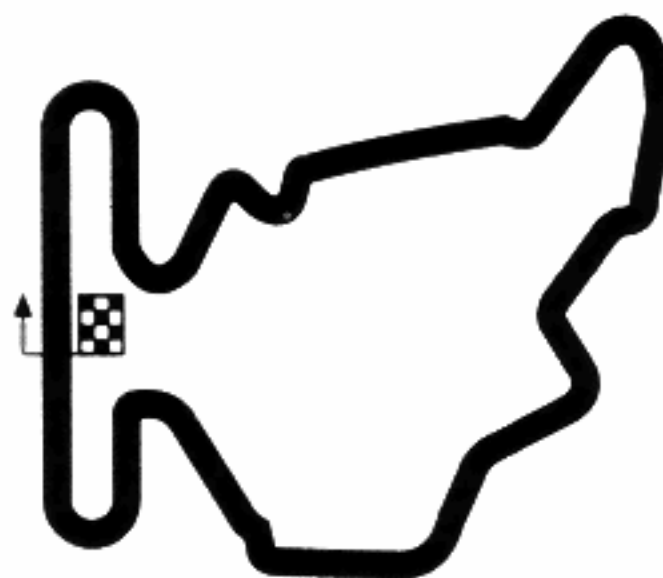
26/8/90

BRNO

5.39 kms (3.35 miles)

## **HUNGARORING**

**HUNGRIA/HUNGARY**



**Gran Premio de Hungría**

*Día/Date*

*Circuito/Circuit*

*Longitud/Length*

*Hungarian Grand Prix*

2/9/90

HUNGARORING

4.01 kms (2.49 miles)

# PHILLIP ISLAND

AUSTRALIA/AUSTRALIA



**Gran Premio de Australia**

*Día/Date*

*Circuito/Circuit*

*Longitud/Length*

*Australian Grand Prix*

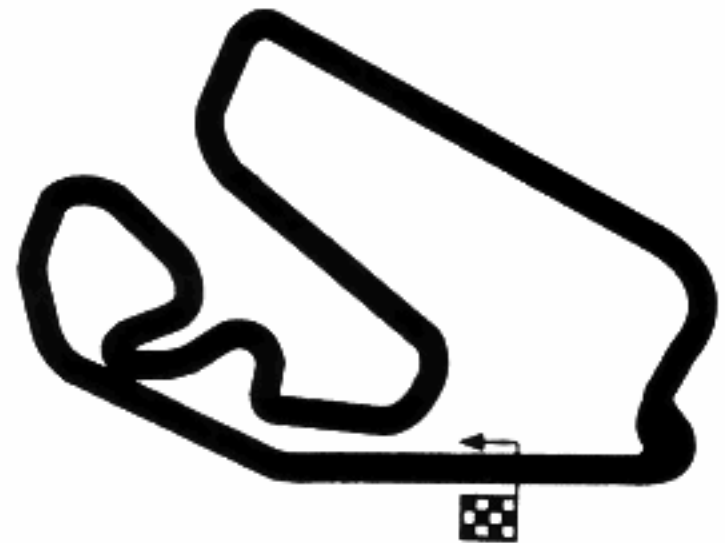
16/9/90

PHILLIP ISLAND

4.45 kms (2.765 miles)

# INTERLAGOS

BRASIL/BRAZIL



**Gran Premio de Brasil**

*Día/Date*

*Circuito/Circuit*

*Longitud/Length*

*Brasilian Grand Prix*

30/9/90 (provisional)

INTERLAGOS

4.184kms (2.60miles)

# ANGEL NIETO, POLE 500

Angel Nieto, pole 500 cc, jeu simulateur du Championnat du Monde de Motocyclisme de 500 cc, reproduit fidèlement les 16 circuits où il se dispute, ainsi que les motos et les pilotes qui y participent. Grâce à certaines options, tu pourras t'entraîner, mettre au point ta moto ou faire la course avec un ami sur le même écran. Tu pourras également participer à tous les Grands Prix de la saison, mais auparavant il te faudra te qualifier, comme un vrai pro. Pour obtenir ta qualification, tu participeras aux essais chronométrés. Dès que tu auras gagné ta place sur la grille de départ, tu prendras part aux courses et tu marqueras des points comme le reste des pilotes. Le programme se chargera du suivi de ton mondial et t'indiquera à tout moment ta place au classement général. Il affichera aussi, pour chaque course disputée, ton pointage et le temps du dernier tour.

Le marqueur te permettra de visualiser la vitesse à laquelle tu roules, le rapport enclenché et le régime du moteur.

Sache enfin que les commissaires qui sont sur le circuit t'avertiront des dangers qui t'attendent sur la piste, accidents ou taches d'huile. Et surtout, avant le départ, n'oublie pas de vérifier les conditions météorologiques, afin de pouvoir choisir parmi les trois types de pneus celui qui t'assurera le succès.

**REMARQUE IMPORTANTE :** Si ton jeu est sur cassette, celle-ci a 4 phases avec 4 circuits chacune, réparties sur les deux faces de la cassette. Ces phases fonctionneront quand tu choisiras l'option "Mondial", et tu passeras successivement d'un circuit à un autre, à mesure que les courses se dérouleront. Si ton appareil n'a pas l'option Remote, tu devras stopper manuellement la cassette quand chaque phase sera chargée. Dans la version Spectrum 48K, 128+2A, elles sont enregistrées sur la face A. Dans la version Spectrum 128+2B, +2C et +3, elles sont enregistrées sur la face B. Avec l'option "Grand Prix", tu ne pourras choisir que l'un des circuits que tu auras en mémoire à ce moment-là. Si ton jeu est sur disquette, l'option "Grand Prix" te donnera accès à tous les circuits, car ils seront automatiquement chargés.

## PRINCIPALES OPERATIONS

Tu pourras sélectionner les options des menus avec les touches de déplacement du CURSEUR et la touche RETOUR. Dans le menu principal, tu trouveras les options suivantes:

1. CONFIGURER, -2. STATISTIQUES, -3. ESSAIS, -4. COURSE.

**1. CONFIGURER :** cette option te donne accès à un nouveau menu où tu trouveras :

1A. DEFINIR JEU :

1Aa. UN OU DEUX JOUEURS : cette option te permettra de te mesurer sur le même circuit avec les as du Mondial et un ami.

1Ab. DEFINIR TOUCHES : tu pourras définir le clavier; les touches PAUSE et RETOUR AU MENU sont déjà définies, comme l'indique la liste de touches et de phases. Le jeu est conçu pour levier sauf pour le modèle AMSTRAD PGW et SPECTRUM 48k pour lesquels ont été définies où les touches O, P, Q, A et SPC pour le joueur 1, et les touches de déplacement du

**CURSEUR** et la touche **RETOUR** pour le joueur 2, si tu le souhaites, tu peux également redéfinir ces touches.

**1Ac. DEFINIR LE NOMBRE DE TOURS DE CIRCUIT** : Les courses ont lieu sur 2 tours, mais si cela te paraît trop court, tu as la possibilité de définir un nombre supérieur de tours.

**1Ad. MONDIAL** : cette option se compose de 16 grands prix à disputer sur tous les circuits officiels. Tu dois essayer de marquer des points dans toutes les courses.

**1Ae. GRAND PRIX** : cette option te permet de disputer une compétition sur n'importe quel circuit (si ton jeu est sur cassette, tu pourras choisir uniquement un circuit parmi ceux que tu auras en mémoire) et de courir contre les pilotes qui participent au Mondial.

#### **1B. DEFINIR MOTO :**

**1Ba. BOITE DE VITESSES** : tu pourras choisir le développement de ta moto : long sur circuit rapide et court sur circuit plus lent. Le développement long est sélectionné par défaut.

**1Bb. TYPE DE PNEUS** : tu pourras également choisir le type de pneus en fonction des conditions météorologiques sur le circuit : slicks sur sol sec, mixtes sur sol humide ou en cas de conditions météorologiques variables, et pneus pluie sur sol mouillé. Les slicks sont sélectionnés par défaut.

**1Bc. CHANGEMENT DE VITESSE AUTOMATIQUE OU MANUEL** : tu trouveras le changement de vitesse de la moto en position automatique, mais tu pourras le passer en position manuelle pour pousser les vitesses au maximum.

**1C. SAUVEGARDER MONDIAL** : si tu veux abandonner momentanément le Mondial, tu peux enregistrer ton parcours et le reprendre plus tard à l'endroit où tu t'étais arrêté. Avec un jeu sur cassette, tu enregistreras sur une cassette vierge. Avec un jeu sur disque, tu suivras les instructions qui apparaîtront sur ton écran.

**1D. CHARGER MONDIAL** : cette option complète la précédente et elle te permet de reprendre le Mondial là où tu en étais.

**1E. SORTIE** : lorsque tu auras défini les paramètres précédents, tu pourras sortir du menu.

#### **2. STATISTIQUES :**

**2A. CHRONOS ESSAIS** : te donnera ton temps aux essais chronos, ainsi que ceux des autres pilotes qui participent au Mondial.

**2B. CHRONOS CIRCUIT** : t'indiquera les chronos réalisés sur ce circuit lors du dernier Grand Prix.

**2C. CLASSEMENT MONDIAL** : te donnera le classement général du Mondial à tout moment et ton propre score.

**3. ESSAIS** : cette option te propulse directement en séance d'essais. Si tu joues avec un ami, il s'agira d'un duel. Les chronos que tu auras obtenus détermineront ta place sur la grille de départ.

**4. COURSE** : tu prendras part à une course contre le reste des pilotes du Mondial.

Note : L'emplacement des options dans les menus peut varier en fonction de l'ordinateur que tu utilises.

## EN FONCTION DU MATERIEL, LES TOUCHES DEFINIES PAR L'USAGER APPARAITRONT SUR L'ECRAN

Control	Pause ( Amstrad CPC)
BS	Retour menu ( Amstrad CPC)
Stop	Pause (MSX)
BS	Retour menu (MSX)
M	Pause (Spectrum)
G	Retour menu (Spectrum)
Control	Pause (Commodore 64)
Restore	Retour menu (Commodore 64)
Break	Pause (PC and Compatible)
BS	Retour menu (PC and Compatible)
	Pause (Amstrad PCW)
BS	Retour menu (Amstrad PCW)
Enter	Pause (Atari ST)
Delete	Retour menu (Atari ST)
Enter	Pause (Commodore Amiga)
Esc	Retour menu (Commodore Amiga)

## INSTRUCTIONS POUR CHARGER LE PROGRAMME

AMSTRAD CPC Disc	Taper y   CPM et appuyer sur enter
AMSTRAD Cassette	Appuyer simultanement sur CTRL + ENTER
MSX DISC	Introduire la disquette dans l'ordinateur et appuyer sur enter
MSX Cassette	Taper BLOAD" CAS:" . R et appuyer sur enter
SPECTRUM + 3	Selectionner l'option chargement et appuyez sur enter
SPECTRUM Cassette	Taper load "" and appuyer sur enter
COMMODORE 64 (Manette2)	Taper load "*", 8,1 et appuyer sur enter
COMMODORE 64 Cassette (Manette2)	Appuyer simultanement sur shift et run/stop
PC ET COMPATIBLES	Introduire la disquette 1 dans el lecteur a et allumer l'ordinateur
AMSTRAD PCW PCW 8256 / 8512	Introduire la disquette (Face A) et allumer l'ordinateur
PCW 9512	Introduire la disquette (Face B) et allumer l'ordinateur
ATARI ST	Introduire la disquette 1 dans el lecteur a et allumer l'ordinateur
COMMODORE AMIGA	Introduire la disquette 1 dans el lecteur a et allumer l'ordinateur

© OPERA SOFT S.A.: toute reproduction, copie ou prêt de ce programme, effectué sans l'autorisation écrite préalable d'OPERA SOFT, S.A., est strictement interdite.

**OPERA** *sport*

OPERA SPORT IS A REGISTERED TRADE MARK OF OPERA SOFT