



© 1990 ACCOLADE INC.
Distribuido por Drosoft, S.A.
C/Francisco Remiro, 5
28028 Madrid
Telf.: (91) 246 38 02

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.

THE CYCLES

International Grand Prix Racing



Manual de Instrucciones

THE CYCLES



Indice

Instrucciones de carga	3
La Carrera de Demostración	5
Cómo Configurar una Carrera	6
Cómo Elegir una Clase de Moto	7
Cómo Seleccionar una Pista	8
Cómo Clasificarte	9
Cómo Conducir tu Moto	9
Otros Controles Manuales	11
Con Respecto a la Competición	11
Con Respecto a la Pantalla de las Carreras	13
Cómo Tomar los Giros	14
Resultados de la Carrera	14
Cómo Salvar Carreras en Circuito no Terminadas	15

Instrucciones de carga

SPECTRUM 48K +

- 1 Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
- 2 Rebobina la cinta hasta el principio.
- 3 Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
- 4 Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
- 5 Presiona PLAY en el casete.
- 6 El programa se cargará automáticamente.
- 7 Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

- 1 Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.
- 2 Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464

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

AMSTRAD CPC 664-6128

- 1 Teclea |TAPE y pulsa RETURN (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
- 2 Sigue después las instrucciones del CPC 464.

COMMODORE 64

- 1 Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
- 2 Rebobina la cinta hasta el principio.
- 3 Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.
- 4 El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128

- 1 Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
- 2 Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

- 1 Conecta el cable del casete según indica el manual.
- 2 Rebobina la cinta hasta el principio.
- 3 Teclea LOAD "CAS: ", R y pulsa ENTER.
- 4 Presiona PLAY en el casete.
- 5 El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM DISCO

- 1 Conecta el SPECTRUM +3.
- 2 Inserta el disco.
- 3 Selecciona la opción cargador.
- 4 Pulsa ENTER.
- 5 El programa se cargará automáticamente.

THE CYCLES



AMSTRAD DISCO

- 1 Conecta el AMSTRAD.
- 2 Inserta el disco.
- 3 Teclea |CPM y pulsa ENTER.
- 4 El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

- 1 Conecta el MSX.
- 2 Inserta el disco.
- 3 Pulsa el botón de RESET.
- 4 Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
- 5 El programa se cargará automáticamente.

ATARI ST

- 1 Apaga el ordenador.
- 2 Asegúrate de que la unidad de disco esté encendida.
- 3 Inserta el disquete en la unidad de disco.
- 4 Vuelve a encender el ordenador.
- 5 El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE AMIGA

Con una Unidad de Disquete:

- 1 Conecta tu joystick (si lo vas a utilizar).
- 2 Enciende el ordenador. Si tienes un Amiga 1000, inicializa tu ordenador con un Kickstart versión 1.2 ó 1.3; una vez cargado Kickstart, quita el disquete y continúa.
- 3 Introduce el disquete de Cycles en la unidad, con la etiqueta hacia arriba. El juego se cargará automáticamente.
- 4 A continuación, sigue las instrucciones para carga del IBM PC desde el apartado 9.

Con Disco Duro:

Tu disco de Cycles dispone de un tipo especial de protección contra copia que te permite instalar el juego en tu disco duro. No obstante, ten en cuenta que para ello precisas al menos 1 Megabyte de memoria.

- 1 Antes de arrancar el juego, entra en el CLI y crea un directorio en el disco duro tecleando `MAKEDIR DH0:CYCLES` (sólo tienes que hacer esto una vez, y por supuesto puedes llamar al directorio como quieras, no tiene porqué ser Cycles).
- 2 Introduce el disquete de Cycles en DF0:
- 3 Teclea `COPY DF0: #? DH0:CYCLES` y el juego copiará los ficheros necesarios al disco duro.
- 4 Para ejecutar el juego desde el disco duro, entra en el CLI y a continuación:
 - Teclea `CD DH0:CYCLES` y pulsa Enter.
 - Teclea `GPC` y pulsa Enter.

IBM PC Y COMPATIBLES, TANDY

Con una Unidad de Disco Flexible:

- 1 Inserta tu disco de DOS en la Unidad A y conecta el ordenador.
- 2 Una vez que el sistema se haya cargado, pulsa la tecla Enter dos veces.
- 3 En el inductor A>, saca el disco de DOS y sustitúyelo por el Disco del Programa de The Cycles, con la etiqueta hacia arriba.

- 4 Teclea `gpconfig` y pulsa Enter.
- 5 Cuando aparezca la pantalla correspondiente, teclea el número de la lista que corresponda a la tarjeta de gráficos de tu ordenador, y después pulsa Enter.
- 6 Cuando aparezca la siguiente lista, teclea en ella el número que corresponda a la capacidad de sonido de tu ordenador, y presiona Enter (una vez hecho esto, volverás al inductor A>).

Nota: sólo tienes que realizar los pasos 4-6 la primera vez que arranques el disco, o si deseas cambiar la configuración de gráficos y sonido alguna vez en el futuro.

- 7 En el inductor A>, con tu Disco del Programa en la Unidad, teclea `GPC` y pulsa Enter.
- 8 Cuando aparezca el mensaje correspondiente, saca el disco del Programa y sustitúyelo por el Disco Maestro, y pulsa Enter.
- 9 Cuando aparezca una pregunta en la pantalla, tendrás que utilizar la rueda con un código de tres letras (en el interior de la caja de The Cycles) para responderla. La mejor manera de explicar cómo utilizar la rueda es mediante un ejemplo:
 - Ejemplo de pregunta que aparece en la pantalla: What is the "position" statistic for "Scooter Levins" in 1979? (¿Cuál es la estadística de "posición" de "Scooter Levins" en 1979?).
 - La rueda más grande (la exterior) muestra el apellido. La rueda media (la que está entre la exterior e interior) muestra el nombre y la rueda más pequeña (la interior) muestra el año (y las "ventanas" dentro de las que aparecen las estadísticas están recortadas en ella).
 - Coge la rueda con la mano, y gira las ruedas que la componen hasta que el apellido (en el ejemplo Levins), el nombre (Scooter) y el año (1979) estén alineados.
 - Mira en el centro de la rueda más pequeña el nombre de la ventana de estadística pedida ("posición" en este caso), teclea la respuesta que aparezca en el interior de la ventana y pulsa Enter.

Nota Importante: No pierdas la rueda de códigos. Si se te pierde por cualquier causa o se estropea, devuélvenos lo que quede y con mucho gusto te enviaremos una rueda nueva.

- 10 Después de contestar correctamente a la pregunta, el juego se cargará y aparecerá la pantalla del título, los créditos y la primera pantalla de configuración del juego. Para pasar rápido estas pantallas, presiona Enter.

Con un Disco Duro:

Tu disco de Grand Prix dispone de un tipo especial de protección contra copia que te permite instalar el juego en tu disco duro. Una vez instalado, puedes empezar a jugar sin el disco original del programa. Puedes hacer esto de la siguiente manera:

- 1 Enciende tu ordenador e inserta el Disco del Programa en la Unidad A.
- 2 En el inductor A>, teclea `install` y pulsa Enter.
- 3 Cuando el ordenador complete la instalación del Disco del Programa en tu disco duro, aparecerá un mensaje para que saques el Disco del Programa e insertes el Disco Maestro. Hazlo, pulsa Enter y la instalación del juego se completará automáticamente.
- 4 Para ejecutar el juego desde el disco duro:
 - Teclea `cd\cycles` y pulsa Enter (así accederás al directorio correcto de tu disco duro).
 - Teclea `gpc` y presiona Enter.

La Carrera de Demostración

Después de cargar el programa y pasar las pantallas de presentación, The Cycles entra en un modo de demostración automático que pasa por todas las pantallas de configuración del juego,

THE CYCLES



después realiza una vuelta de entrenamiento en cada pista (en las 15 pistas). Puedes ver dónde está cada pista, qué forma tiene, el tipo de motos que puedes montar y el tipo de carrera que puedes realizar.

Pero si no deseas ver la demostración, pulsa Enter en cualquier momento de la demostración para pasar a la parte de carrera real.

Nota: Durante el juego, si no tocas el teclado durante un período prolongado, el ordenador te devuelve automáticamente a la carrera de demostración. Simplemente presiona de nuevo Enter para volver al juego.

Cómo Configurar una Carrera

Configurar una carrera es tan fácil como abrir una botella del champán de la victoria. Utiliza el joystick (o el teclado numérico separado) para mover la opción resaltada por la pantalla Choose Game Type (Selección del tipo de juego). Después de elegir todas las opciones que ofrece la pantalla (1-4), pulsa Enter para pasar a la siguiente pantalla de configuración.

1 Elegir el Tipo de la Carrera

Resalta el cronómetro, la pista de carreras o la copa del trofeo para elegir una de las siguientes opciones.

Practice (Entrenamiento)

Elige esta opción para entrenarte y bajar tus tiempos por vuelta, y decidir qué moto corre mejor en la pista. El número de vueltas de entrenamiento es el mismo que eliges en la opción Laps per Race (Vueltas por Carrera).

Single Race (Una Sola Carrera)

Elige uno de los 15 Circuitos, y prepárate para la carrera. Primero corres una vuelta de clasificación tú sólo (lee la sección Cómo Clasificarte), y después pasarás a la carrera real. El tiempo con el que te has clasificado determina la posición en la que deberás situarte en la parrilla de salida con respecto a los otros nueve corredores.

Championship Circuit (Circuito de Campeonato)

Quince pistas, 15 carreras diferentes. Tu récord acumulativo en las 15 determina tu posición en el Campeonato del Mundo (lee el apartado Resultados del Circuito para más información).

2 Elegir un Nivel de Dificultad

Resalta la barra que indica el nivel de dificultad, que va desde triciclo hasta supermoto, después mueve el joystick a la izquierda o a la derecha (o utiliza las teclas de las flechas Izquierda y Derecha) para llevar el casco de un nivel a otro de dificultad.

La dificultad (la habilidad necesaria para tomar las curvas y cambiar de marcha, lo duros que son tus oponentes y la cantidad de daños que puede sufrir tu moto) aumenta desde el nivel Principiante a la izquierda de la barra hasta el nivel Profesional a la derecha.

Nivel 1: Principiante

Muy sencillo: cambio automático, no es posible quemar la moto ni puede sufrir daños si se

sale de la pista. Tus oponentes te tratan con precaución (incluso puedes empujarles a veces sin chocar) y las ruedas no chirrían.

Nivel 2

Un poco más complicado: el cambio sigue siendo automático y también sigues sin poder quemar el motor, ni dañar la moto al salirte de la pista. Tus oponentes ya no te perdonan tanto como en el nivel de principiante. Y a partir de ahora, ya puedes salir haciendo chirriar las ruedas.

Nivel 3

Conducción real: a partir de ahora cambias tú mismo las marchas (para ello lee el apartado Cómo conducir tu moto). A partir de este nivel, podrás dañar tu moto y reducir la maniobrabilidad si te sales de la pista con demasiada frecuencia, y puedes quemar el motor.

Nivel 4

Tus oponentes se quitan los guantes. Aquí es muy posible la destrucción del motor. Vigila tus indicadores, no pases de la línea roja y permanece en la pista.

Nivel 5: Profesional

Corre frente a los mejores pilotos (aquí todo es válido). Buena suerte.

3 Introduce tu Nombre

Mueve la opción a la ventana "Enter Your Name" (Introduce tu nombre) y teclea tu nombre.

4 Elige el Número de Vueltas por Carrera

Mueve la opción al recuadro "Laps per Race" (Vueltas por Carrera) y teclea un número de 1 a 99). Este será el número de vueltas que deberás correr en cada carrera real o de entrenamiento. Sin embargo, en la clasificación siempre corres una única vuelta.

Cómo Elegir una Clase de Moto

Después de pulsar Enter en la pantalla de Selección del tipo de juego, aparecerá una pantalla de especificación de motos.

- 1 Para pasar a las otras dos clases de motos, mueve el joystick a la izquierda o a la derecha (o pulsa las teclas de las flechas Izquierda o Derecha).
- 2 Para seleccionar un tipo de moto, deja el que elijas en la pantalla y pulsa Enter. Automáticamente pasarás a la siguiente pantalla de configuración.

Hay tres tipos de motos en Gran Prix Racing (500 cc., 250 cc. y 125 cc.). Las carreras se llevan a cabo sólo entre máquinas del mismo tipo. Correrás contra nueve competidores diferentes de cada tipo (27 en total).

THE CYCLES



125 cc.

Una máquina con motor de un cilindro y dos tiempos, que alcanza velocidades de más de 200 km/h con la sexta marcha.

250 cc.

Un misil con motor de dos cilindros, dos tiempos, refrigerado por agua y con 6 velocidades. E una recta larga puede alcanzar como máximo los 230 km/h.

500 cc.

Cuatro cilindros. Seis marchas. Máxima velocidad 260 km/h. Puro músculo en los chicanes. Novatos abstenerse.

Cómo Seleccionar una Pista

Si Seleccionaste Entrenamiento o Una Sola Carrera:

Verás una lista de 15 pistas internacionales en el Circuito del Grand Prix.

- 1 Para saber más sobre cada pista, mueve el joystick arriba o abajo (o utiliza las teclas de las flechas Arriba o Abajo) para resaltar una de las 15 ilustraciones de las pistas, y después mueve el joystick a la derecha (o pulsa la tecla de la flecha a la derecha) para seleccionar Info y pulsa Enter.
- Aparecerá una pantalla Track Spec (Especificaciones de las pistas). Después de echar un vistazo a las curvas, pulsa Enter para volver a la lista de pistas.
- 2 Para elegir una pista, mueve el joystick arriba o abajo para resaltar la pista que desees, después mueve el joystick a la izquierda (o pulsa la tecla de la flecha a la izquierda) para resaltar Select (Seleccionar) y pulsa Enter.
- La pista que hayas seleccionado se cargará, por lo que deberás estar preparado para clasificarte.

Nota: En dos de las pistas (Estados Unidos y Brasil) no pueden correrse carreras de 125 cc. Por ello, el número de pistas del Circuito de 125 cc. es de dos menos que en el resto de las clases. Si eliges una carrera individual, sin embargo, puedes correr en una moto de 125 cc. en todas las pistas.

Si Seleccionaste el Circuito

Aparecerá la pantalla de las Posiciones del Circuito, en la que se listan los nombres de todas las pistas, el nombre del ganador en cada una de ellas y las posiciones por acumulación de puntos. Además, la siguiente pista del Circuito está resaltada.

Lo único que tienes que hacer aquí es pulsar Enter. Verás las especificaciones de la siguiente pista del Circuito. Presiona Enter de nuevo y prepárate para la clasificación. Esta pantalla también es el lugar en el que puedes grabar los circuitos después de una carrera. Para más información lee el último apartado del manual.

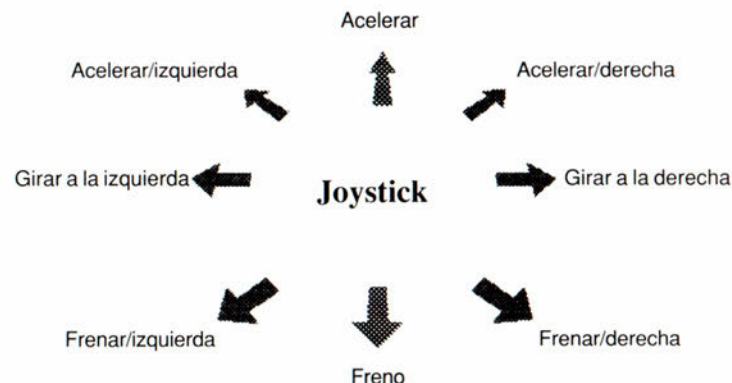
Cómo Clasificarte

Una vez que hayas seleccionado una pista (o el Circuito), tienes que clasificarte. No puede correr cualquiera. No es más que una vuelta: tú contra el reloj. Así que debes hacerlo bien. El tiempo que tardes en cubrir la vuelta determinará tu posición en la parrilla de salida. Tu rendimiento y posición en la parrilla de salida se muestra automáticamente después de completar la vuelta. Si no la terminas (o si tardas demasiado tiempo en completarla), al lado de tu nombre aparecerá DNQ (Did Not Qualify: No Clasificado). Inténtalo de nuevo o búscate otro hobby.

Cómo Conducir tu Moto

Puedes utilizar el joystick o el teclado numérico separado para controlar tu moto en The Cycles (para facilitar las cosas, sin embargo, este manual sólo se refiere al joystick. Mira los diagramas siguientes para saber cuáles son los equivalentes en el teclado). Para elegir tu instrumento de control de la pantalla de selección del Juego:

- Pulsa Ctrl J para pasarle el control al joystick. Aparecerá un diagrama de calibrado del joystick. Utilízalo para mover el cuadrado rojo a cada posición de la rejilla y después pulsa Enter para continuar.
- Pulsa Ctrl K para pasarle el control al teclado.

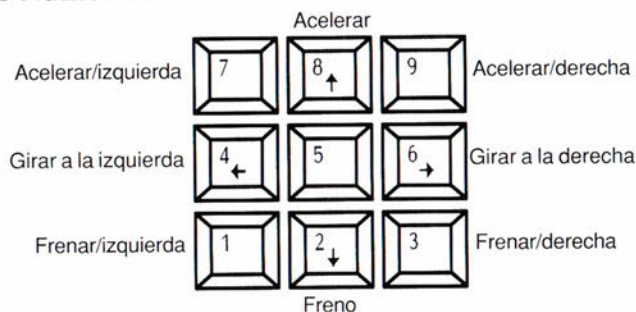


- Para acelerar o frenar, mueve el joystick arriba o abajo.
- Para dirigir la moto a la izquierda o derecha, mueve el joystick a la izquierda o a la derecha.
- Para cambiar de marcha, pulsa el botón de fuego "arriba" al mismo tiempo que aceleras; para reducir, presiona el botón de fuego "izquierdo" frenando al mismo tiempo.

THE CYCLES

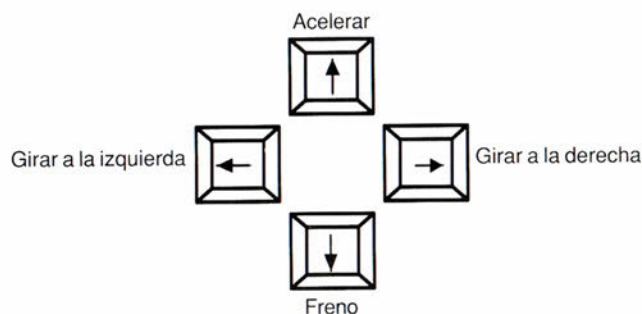


Teclado Numérico



- Para cambiar de marcha, pulsa A al mismo tiempo que aceleras; para reducir, pulsa Z frenando al mismo tiempo.

Teclado (IBM PS/2 modelo 25)



- Para cambiar de marcha, pulsa A al mismo tiempo que aceleras; para reducir, pulsa Z frenando al mismo tiempo.

Otros Controles Manuales



Activa o desactiva la música



Activa o desactiva los efectos de sonido



Detiene/vuelve a iniciar la acción



Te permite abandonar el juego pantalla tras pantalla hasta salir al DOS

Controles para las versiones Spectrum y Amstrad

Menú:

Q Izquierda
W Derecha
K Abajo
L Arriba
SPACE Selecciona

Juego:

P Pausa
X Interrumpir
K Frenar
L Acelerar
Q Izquierda
W Derecha

Con Respecto a la Competición

Cada tipo de motocicleta dispone de nueve oponentes distintos que siempre intentan dejarte atrás. Difieren en habilidad y temperamento: algunos son agresivos, otros conservadores; algunos corren estratégicamente, otros son más espontáneos; algunos son maestros conduciendo sus motos, otros aún necesitan practicar algo más. Esta gama de pilotos varían del mejor en habilidad al principiante en cada clase:

THE CYCLES



Circuito de 125 cc.		
Moto No.	Nombre	Nacionalidad
88	Scooter Fox	Inglesa
27	Brad Gourdo	Italiana
01	Eddy Hatter	Americana
12	Kev Pickazio	Italiana
4	Kirk Patrick	Irlandesa
2	A.J.Wong	China
66	Russ Thomas	Americana
05	Otto Bahn	Alemana
09	Don Matrini	Italiana
Circuito de 250 cc.		
Moto No.	Nombre	Nacionalidad
88	Max Gray	Inglesa
27	Frank Delrio	Española
01	Greg Neumann	Americana
12	Kjell Anders	Sueca
4	Claude Leduc	Francesa
2	Jeremy Steele	Americana
66	Pierre Roi	Francesa
05	Tony Castle	Escocesa
09	Nigel Crym	Inglesa
Circuito de 500 cc.		
Moto No.	Nombre	Nacionalidad
88	Don Lee	Canadiense
27	Tom Matthews	Americana
01	Ian Smythe	Inglesa
12	Norman Green	Australiana
4	José Brio	Española
2	Alex Gold	Canadiense
66	Joe Campbell	Americana
05	Koji Nagata	Japonesa
09	Andy Buck	Galesa

Con Respecto a la Pantalla de las Carreras

Tacómetro

El contador grande del centro. Es un dispositivo que registra en miles las revoluciones por minuto (r.p.m.) del eje de tu moto.

Cuanto mayor sea el número, más estará trabajando tu máquina. Si estás acelerando demasiado (la aguja que marca las revoluciones entra en la zona de peligro o líneas rojas) puedes llegar a quemar el motor. Así que vigila la aguja cuando estés cambiando a 11.000 r.p.m.

Manillar

Para dirigir tu moto, mueve el joystick a la izquierda o a la derecha, o pulsa las teclas de las flechas izquierda o derecha.

Velocímetro

Una lectura digital en millas por hora. Si quieres aumentar la velocidad (acelerar) mueve el joystick hacia adelante o pulsa la correspondiente tecla en el teclado (para más detalles sobre cómo acelerar y frenar, lee la sección Cómo Conducir Tu Moto).

Marchas

Dispones de seis marchas.

Vista Posterior

Siempre es bueno saber si viene algo detrás de ti a más velocidad.

Mapa de la Pista

Mira esto. Te permite anticiparte a lo que viene por delante en la pista (curvas, rectas, chicanes).

Bandera de cuadros	Línea de meta
Gran cuadrado blanco	Tu posición actual
Pequeños cuadrados blancos	Posición del resto de los corredores
Flecha amarilla	Dirección de la pista

Información de la Carrera

Todo lo que necesitas saber sobre lo mal o lo bien que estás realizando la carrera.

P	Tu posición actual en la carrera
L	La vuelta que estás realizando en este momento
Reloj Total	El tiempo acumulativo que has realizado en esta carrera
Reloj Parcial	El tiempo que llevas realizado en la vuelta actual

THE CYCLES



Cómo Tomar los Giros

En los giros, o al aproximarte a ellos, la conducción es difícil. Lo que suele ocurrir es que te sales de la pista (y ganas o pierdes la carrera). La táctica básica es estudiar bien cada pista y seguir una misma línea a lo largo de las curvas. Sin exagerar demasiado, se puede decir que la mejor forma de tomar una curva en una carrera de motos real es también la mejor manera de tomar las curvas en The Cycles. Tú deberás ser quien consiga esa habilidad (pero te damos un consejo: frena en el interior de la curva y acelera una vez que estés fuera).

En todos los giros, los bordes tienen unas bandas marcadas. También hay con frecuencia indicadores de 150, 100 y 50 yardas antes de llegar a las curvas para permitir que te anticipes en tus movimientos.

Resultados de la Carrera

Después de Cada Carrera

Aparece una pantalla que te muestra lo que has realizado en la competición. Te proporciona estadísticas individuales de cada carrera (tu tiempo general, la velocidad máxima alcanzada y la velocidad media) además de estadísticas de la Mejor Vuelta: cuál de las vueltas que has realizado ha sido la mejor, qué velocidad media llevabas y cuánto tiempo tardaste en realizarla. Si tu mejor tiempo medio por vuelta es el mejor conseguido en esa pista, se registra automáticamente en la pantalla de información de esa pista bajo Lap Record (Récord de Vueltas). Cada pista tiene su propia pantalla de información.

Si estás corriendo el Circuito, pulsa el botón de fuego o Enter para ver los puntos que has ido acumulando en la pantalla de posiciones del Circuito.

Resultados del Circuito

La pantalla de Posiciones del Circuito aparece después de cada carrera en el Circuito. Indica los puntos acumulados totales de cada piloto, el ganador de cada pista y resalta el destino de la siguiente carrera. Tu nombre aparece en la columna de posiciones. Todos los que terminan la carrera reciben puntos (mira el siguiente cuadro). Si no terminaste la carrera, al lado de tu nombre aparecerá

DNF (Did Not Finish: No Terminó).										
Posición	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Puntos	20	17	15	13	11	10	9	8	7	6

Los puntos de cada carrera se acumulan durante todo el Circuito. El corredor que tenga el mayor marcador acumulado después de las 15 carreras gana el título de Campeón del Mundo.

Para crear una nueva carrera, pulsa Enter y volverás a la primera pantalla de configuración. Si estás corriendo el Circuito, pulsa Enter y pasarás a la siguiente pista.

Cómo Grabar Carreras en Circuito no Terminadas

Cuando estés corriendo en el Circuito, probablemente no lo terminarás todo de una vez. Por ello puedes grabarlo al final (pero nunca en medio) de cualquier carrera:

- 1 Cuando estés en la pantalla de Posiciones del Circuito, pulsa F2. Aparecerá un cuadrado en medio de la pantalla.
 - Teclea un número (de 0 a 9, puedes grabar hasta diez Circuitos de esta forma), y después pulsa Enter.
- 2 Para cargar una partida grabada, pulsa F1 cuando estés en la pantalla de Posiciones del Circuito, y cuando aparezca el cuadrado, teclea el número (0-9) del Circuito grabado que desees continuar y pulsa Enter.