

GRAND PRIX MASTER

INSTRUCTIONS

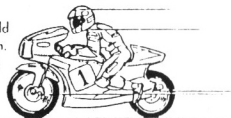
1.- GRAND PRIX MASTER

With GRAND PRIX MASTER you can emulate the achievements of one of the greatest motorcycle pilots in the world.

This video-game is not only a faithful reproduction of the 1988 80 c.c. World Championship (racetracks, pilots, official classification heats...): it allows you to imitate the exact piloting style of Jorge Martinez "Aspar" as well.

2.- WORLD CHAMPIONSHIP- 80 c.c.

It is made up of the seven Grand Prix which award points for the World Championship. The best pilots and teams compete to be proclaimed Champion. Regularity in every single race is very important. The highest number of points must be obtained, although sometimes it is best not to risk too much.



3.- HOW TO OBTAIN POINTS IN THE GRAND PRIX

You compete in seven Grand Prix and there are eight pilots who qualify for each race.

Points are awarded after each race as follows:

1st.....	20 points	5th.....	11 points
2nd.....	17 points	6th.....	10 points
3rd.....	15 points	7th.....	9 points
4th.....	13 points	8th.....	8 points

The points obtained in each race will add up and determine at any time your position in the World Championship.

4.- INSCRIPTION CODES FOR NEW RACES

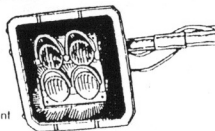
At the end of each race you will be assigned an inscription code for the next race which will allow you to disconnect your computer and continue competing wherever you left off (with your classification, points, accidents, etc.) without having to start from the beginning again. You can write down this code after each race and introduce it when selecting CONTINUE COMPETING on the principal menu.

The AMIGA, ATARI ST and PC (EGA) versions allow you to save the disk with the name of the racetrack that you are on at any

time, so that you can continue competing from where you left off. These two versions do not have inscription codes.

5.- PRINCIPAL MENU

- **BEGIN CHAMPIONSHIP:** this option initiates the World Championship.
- **CONTINUE COMPETING:** This allows you to continue the Championship at the point where you switched off the computer - after reloading the program.
- **KEYS:** possibility of redefining keys, except in the Atari ST version, where the keys are:



UP= CONTROL

DOWN= SHIFT (left hand side of keyboard)

RIGHT= SHIFT (right hand side of keyboard)

LEFT= KEY IMMEDIATELY LEFT OF RIGHT HAND SHIFT

BRAKES/CLUTCH= SPACE.

- **JOYSTICK:** once this option is chosen, if you wish to play on the keyboard you must go back to the principal menu.

6.- SECONDARY MENU

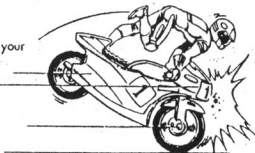
- **PRACTICE:** you can go around the racetrack as many times as you want, regardless of accidents or speed.
- **QUALIIFICATION HEATS:** these take place before the race and determine the position in which the pilots will begin the race. Your time should be fast enough so that you can be one of the eight pilots qualifying for the race, with the possibility of choosing the "pole position" - if yours is the best time - either on the right hand side or the left hand side of the front row. On the upper part of the scoreboard you can see the times performed by the other pilots, as well as the time it has taken you to complete each lap. It also indicates if you are one of the top eight pilots, and your position at the start of the race. Of course you must try to complete a lap in the lowest amount of time, and within a maximum of 15 minutes. You can discontinue these qualification heats at any moment using the key redefined for this purpose. Your position at the start, will correspond to that which you have gained at that moment. If you abandon before qualifying you will have the option of watching how the other eight pilots perform.
- **CLASSIFICATION:** by pressing this option you can see the provisional classification of the World Championship.



- **SEE CIRCUIT:** Before each race you can see the racetrack at a smaller scale with its main features: length, fastest lap, pilot who did it, average speed. Pressing a key you will appear at the start of the track without any other motorcycles, and you can move around using the keys chosen for that purpose. This lets you examine the racetrack before competing.
- **DEMO:** this is a race that does not count for the World Championship. Try it, you'll like it.
- **PRINCIPAL MENU:** this takes you back to the principal menu.

7.- ACCIDENTS

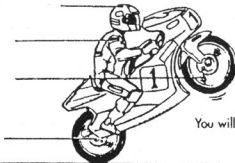
If you suffer a fall you can get up and continue racing, losing a few seconds. If your motorcycle goes up in flames during the qualification heats you cannot participate in that race, and if this happens to you during the race it's all over and you don't get any points in that race. In either case you will lose one of the 5 motorcycles with which you can compete throughout the Championship.



8.- PILOTING TIPS

You have four keys to control the direction and acceleration of your motorcycle and a 5th that functions as clutch and brakes.

The first four keys (left, right, up, down) work as the accelerator if they coincide with the direction of the motorcycle; if not they will make it turn towards the direction pressed, and if we press the opposite key the motorcycle's speed will decrease due to the fact that the keys interact and work against each other.



To begin the race properly you must press the clutch/brakes key and at the same time the accelerator (the "up" key). As soon as the green light flashes on you must let go of the clutch/brakes. This 5th key will allow you to slow down on the curves maintaining the revolutions of your motor, and that way you can speed away from the curves by lifting up your finger from this key.

You will have to do your best when combining the five keys in order to keep your motorcycle going at the highest speeds and following the quickest patterns.

G. PRIX OF SPAIN**JARAMA**

24th April 1988

3312 m

Fastest lap

80 c.c. Jorge Martinez (87)

1' 37" 52 (122.256 km/h.)

**G. PRIX OF PORTUGAL****JEREZ**

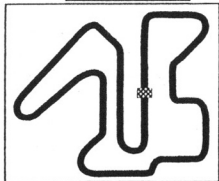
1st May 1988

4218 m

Fastest lap

80 c.c. Jorge Martinez (87)

2' 02" 30 (123.958 km/h.)

**G. PRIX OF ITALY****VALDA**

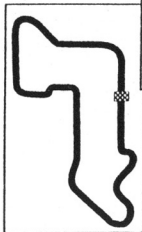
22nd May 1988

5040 m

Fastest lap

80 c.c. Jorge Martinez (88)

2' 12" 75 (137.368 km/h.)

**G. PRIX OF GERMANY****NURBURGRING**

29th May 1988

4542 m

Fastest lap

80 c.c. Ian McConnachie (84)

1' 57" 01 (139.741 km/h.)

G. PRIX OF HOLLAND**ASSEN**

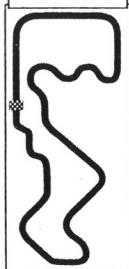
29th June 1988

6134 m

Fastest lap

80 c.c. Ian McConnachie (84)

2' 30" 79 (146.430 km/h.)

**G. PRIX OF CZECHOSLOVAKIA****BRNO**

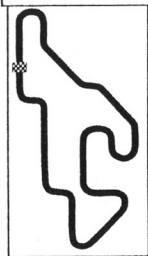
28th August 1988

5374 m

Fastest lap

80 c.c. Stefan Durlinger (87)

2' 24" 02 (134.831 km/h.)

**G. PRIX OF YUGOSLAVIA****RIJEKA**

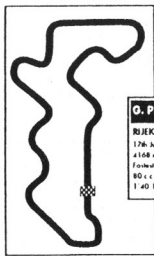
17th July 1988

4168 m

Fastest lap

80 c.c. Jorge Martinez (86)

1' 40" 16 (149.808 km/h.)



GRAND PRIX MASTER

HINWEISE

1.- GRAND PRIX MASTER

Mit Grand Prix Master können Sie die Erfolge einer der besten Motorradfahrers der Welt simulieren.

Dieses Videospiel ist nicht nur eine genaue Reproduktion der 1988 80 c.c. Weltmeisterschaft (Rennstrecken, Fahrer, offizielle Klassifizierungsrennen ...), sondern es erlaubt Ihnen auch, den exakten Fahrerstil von Jorge Martinez "Aspar" zu imitieren.

2.- WELTMEISTERSCHAFT 80 c.c.

Es besteht aus den sieben Grand Prix, die Punkte für die Weltmeisterschaft geben. Die besten Fahrer und Mannschaften nehmen am Wettbewerb teil, um den Weltmeister zu ernennen. Regelmäßigkeit in jedem einzelnen Rennen ist sehr wichtig. Die höchste Punktzahl muß erhalten werden, obwohl es manchmal besser ist, nicht zu viele Risiken einzugehen.

3.- WIE MAN PUNKTE IM GRAND PRIX ERHÄLT

Sie nehmen an sieben Grand Prix teil, und es gibt acht Fahrer, die für jedes Rennen qualifizieren.

Punkte werden nach jedem Rennen wie folgt zugeteilt:

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

Die erhaltenen Punkte ergeben einen Gesamtbetrag, der zu jedem Zeitpunkt Ihre Position in der Weltmeisterschaft angibt.

4.- INSCHRIFTKODIERUNG FÜR NEUE RENNEN

Am Ende jedes Rennens wird Ihnen eine Inskriftkodierung für das nächste Rennen zugeteilt, die Ihnen erlaubt, Ihren Computer abzuschalten und das Spiel dort fortzusetzen, wo Sie zuletzt aufgehört haben (mit Ihrer Klassifizierung, Punkten, Unfällen usw.), ohne daß Sie wieder am Start beginnen müssen. Sie können diesen Code nach jedem Rennen aufschreiben und eingeben, wenn Sie CONTINUE COMPETING (Wettbewerb fortsetzen) auf dem Hauptmenü wählen. Die AMIGA, ATARI ST und PC (EGA) Versionen ermöglichen Ihnen, die Diskette

mit dem Namen der Rennstrecke, auf der Sie fahren, zu jeder Zeit zu speichern, so daß Sie im Wettbewerb dort fortsetzen können, wo Sie aufgehört haben. Diese zwei Versionen haben keine Inschriftkodierung.

5.- HAUPTMENÜ

*MEISTERSCHAFT BEGINNEN: Diese Option startet die Weltmeisterschaft.

* WETTBEWERB FORTSETZEN: Dies erlaubt Ihnen, die Meisterschaft an dem Punkt fortzusetzen, wo Sie den Computer abgeschaltet haben - nachdem Sie das Programm erneut geladen haben.

*TASTEN: Tastenredefinierung möglich, ausgenommen bei Atari ST Version, in der die Tasten wie folgt sind:

AUFWÄRTS - STEUERUNG ABWÄRTS - UMSCHALTTASTE (auf der linken Seite der Tastatur) RECHTS - UMSCHALTTASTE (auf der rechten Seite der Tastatur) LINKS - NÄCHSTE LINKE TASTE NEBEN DER RECHTEN UMSCHALTTASTE BREMSEN/KUPPLUNG - LEERTASTE

* JOYSTICK (Steuerknüppel): Wenn diese Option einmal gewählt ist und Sie möchten auf der Tastatur spielen, dann müssen Sie zurück zum Hauptmenü.

6.- UNTERMENÜ

* ÜBUNG: Sie können so oft Sie möchten um die Rennstrecke fahren, egal wie viele Unfälle Sie haben oder mit welcher Geschwindigkeit Sie fahren.

* QUALIFIZIERUNGSRENNEN: Diese finden vor dem Rennen statt und legen fest, welche Position die Fahrer bei Beginn des Rennens haben. Ihre Zeit muß gut genug sein, so daß Sie einer der acht qualifizierenden Fahrer für das Rennen sind, mit der Möglichkeit die "mittlere Position" zu wählen, wenn Ihres die beste Zeit war - entweder auf der rechten oder linken Seite der vorderen Reihe. Im oberen Teil der Punkttafel sehen Sie die Zeiten der anderen Fahrer sowie die Zeit, die Sie für jede Runde gebraucht haben. Sie gibt auch an, ob Sie einer der acht besten Fahrer sind, und Ihre Position am Start des Rennens. Natürlich müssen Sie versuchen, eine Runde innerhalb der kürzesten Zeit zu fahren und innerhalb von maximal 15 Minuten. Sie können diese Qualifizierungsrennen jederzeit mit Hilfe der neudefinierten Taste für diesen Zweck beenden. Ihre Position am Start ist gleich der Position, die Sie zu diesem Zeitpunkt hatten. Wenn Sie vor dem Qualifizieren abrechnen, haben Sie die Wahl, zu beobachten, wie die anderen acht Fahrer qualifizieren.

* KLASSIFIZIERUNG: Wenn Sie diese Option drücken, haben Sie die Möglichkeit, die vorläufige Klassifizierung für die Weltmeisterschaft zu sehen.*
RENNSTRECKE BESICHTIGEN: Vor jedem Rennen haben Sie die Möglichkeit, die Rennstrecke in kleinerem Format mit den Haupteinheiten zu besichtigen: Länge, schnellste Runde, Fahrer, der diese gefahren hat, durchschnittliche

Geschwindigkeit. Indem Sie eine Taste drücken, erscheinen Sie am Start der Rennstrecke ohne andere Motorräder, und Sie können sich bewegen, indem Sie die Tasten, die für diesen Zweck gewählt wurden, verwenden. Daher können Sie die Rennstrecke überprüfen, bevor Sie am Wettbewerb teilnehmen.

* VORFÜHRUNG: Dies ist ein Rennen, das nicht in der Weltmeisterschaft zählt. Versuchen Sie es, Sie werden es mögen.

* HAUPTMENÜ: Hierdurch kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

7.- UNFÄLLE

Wenn Sie fallen, können Sie das Rennen fortsetzen, und Sie werden nur einige Sekunden verlieren. Wenn Ihr Motorrad während eines Qualifizierungsrennens in Brand gerät, können Sie an diesem Rennen nicht teilnehmen. Wenn dies während des Rennens passiert, ist für Sie alles vorbei, und Sie erhalten in diesem Rennen keine Punkte. In beiden Fällen werden Sie eins der fünf Motorräder verlieren, mit denen Sie an der Meisterschaft teilnehmen.

8.- FAHRERHINWEISE

Sie haben vier Tasten, um die Richtung und Beschleunigung Ihres Motorrads zu steuern, und eine fünfte, die als Bremse und Kupplung dient.

Die vier Tasten (links, rechts, aufwärts, abwärts) funktionieren als Beschleuniger, wenn Sie mit der Richtung des Motorrads übereinstimmen. Wenn nicht, dann dreht sich das Motorrad in die Richtung, die gedrückt wurde, und wenn Sie die gegenüberliegende Taste drücken, verlangsamt sich die Geschwindigkeit des Motorrads, da die Tasten gegeneinander arbeiten.

Um das Rennen zu starten, drücken Sie die Kupplungs-/Brems-Taste und zur gleichen Zeit die Beschleunigungstaste (die Aufwärts-Taste). Sobald das grüne Licht erscheint, lassen Sie die Kupplungs-/Brems-Taste los. Die fünfte Taste ermöglicht Ihnen, in den Kurven langsamer zu fahren, während die Umdrehung Ihres Motors beibehalten wird, und daher können Sie von den Kurven weg beschleunigen, indem Sie Ihren Finger von der Taste heben.

Sie werden sich anstrengen müssen, wenn Sie die fünf Tasten kombinieren, um Ihr Motorrad auf der höchstmöglichen Geschwindigkeit zu halten und dem schnellsten Muster zu folgen.