

# GRAND PRIX CIRCUIT

## Die Grand-Prix-Fahrerweltmeisterschaft

All die Spannung und Aufregung des Formel-1-Rennsports. Die superschnelle, actiongeladene Welt technischer Höchstleistung. Machen Sie die Weltreise Ihres Lebens. Wählen Sie einen von drei Weltmeisterschaftsrennwagen, und treten Sie gegen die besten Fahrer der Welt an. Es wird nur einen Sieger geben!

Der Nervenkitzel wird nur vom Siegestriumph übertroffen!

## Startanweisungen – PC/Tandy

1. Legen Sie Ihre DOS-Diskette in Laufwerk A ein. Schalten Sie den Computer ein.
2. Nach Abschluß des DOS-Ladevorgangs drücken Sie zweimal die **Enter**-Taste.
3. Nehmen Sie die DOS-Diskette beim Prompt A> heraus und legen Sie stattdessen die Grand Prix Circuit Diskette 1 ein. Das Etikett muß dabei nach oben weisen.
4. Tippen Sie GP, gefolgt von Enter.
5. Bei der entsprechenden Aufforderung geben Sie die Nummer ein, die der Grafikkarte in Ihrem Rechner entspricht, gefolgt von Enter.
  - CGA und Tandy (4farbig)
  - Tandy (16farbig) (Hierzu ist Diskette 2 erforderlich.)
  - EGA (16farbig) (Hierzu ist Diskette 2 erforderlich.)
  - Hercules Monochrome (2farbig)

**Hinweis:** Sie können **Esc** drücken, um zu DOS zurückzukehren.

6. Wenn Sie die 16farbige Tandy-Version oder die EGA-Version benutzen, nehmen Sie Diskette 1 bei der entsprechenden Aufforderung heraus. Legen Sie stattdessen Diskette 2 ein, und drücken Sie **Enter**.

## Startanweisungen – C64/128

1. Schließen Sie Ihren Joystick an Steckplatz 2 an. Nehmen Sie etwaige vorhandene Cartridges heraus.

2. Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk ein.
3. Legen Sie Ihre Grand Prix Circuit Diskette in das Laufwerk ein, mit dem Etikett nach oben.
4. Tippen Sie LOAD<sup>™</sup>, 8,1 und drücken Sie Return. Nach dem Titelbild und der Creditsanzeige erscheint eine Demonstration des Spiels.

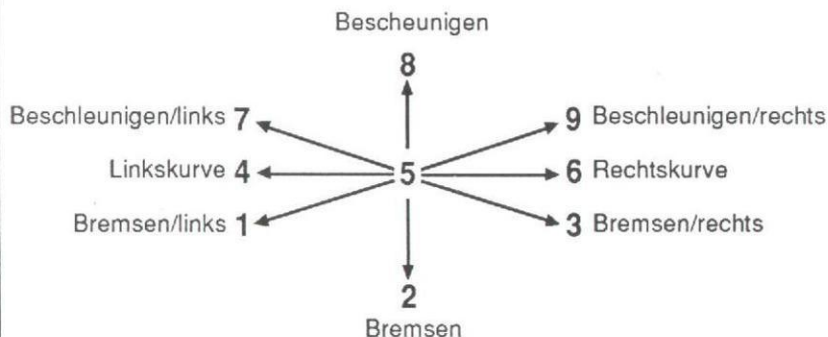
## Startanweisungen – Amiga

1. Schließen Sie Ihren Joystick an Steckplatz 2 an.
2. Legen Sie die Grand Prix Circuit Diskette in das Laufwerk ein, mit dem Etikett nach oben, und schalten Sie den Computer ein.
3. Nach dem Titelbild und der Creditsanzeige beginnt automatisch eine Demonstration des Spiels.
4. Drücken Sie die Feuertaste, wenn Sie aus der Demo aussteigen wollen. Daraufhin kommen Sie zum ersten Selektionsmenü und können mit der Gestaltung Ihres Rennens beginnen.

## Fahrerweisungen

Bei **Grand Prix Circuit** können Sie entweder den Joystick oder den Ziffernblock auf dem PC benutzen. Zum Umschalten der Steuerung auf den Joystick drücken Sie J, zum Umschalten auf die Tastatur drücken Sie K.

### Ziffernblock oder Joystick



Hochschalten: A drücken/Joystick hoch und Feuer  
 Runterschalten: Z drücken/Joystick runter und Feuer

## 🕒 Tastatur (IBM PS/2 Modell 25)



Hochschalten: A drücken

Runterschalten: Z drücken

## 🕒 Tastatur (C128)

Beschleunigen durch Druck von I; Rechtskurve mit L; Bremsen mit K; Linkskurve mit J. Hochschalten mit A und Runterschalten mit Z.

## Weitere Steuerungsfunktionen – PC/Tandy

<b>Control S</b>	Toneffekte ein/aus.
<b>P</b>	Pause – beliebige Taste zum Weitermachen drücken
<b>I</b>	Renninformationen ein/aus (Position, Runde, Zeit)
<b>M</b>	Kartenfenster ein/aus
<b>D</b>	Gangschaltung erscheint auf dem Bildschirm
<b>Esc</b>	Bringt Sie Bildschirm für Bildschirm rückwärts aus dem Spiel heraus, bis Sie wieder zu DOS zurückkommen.

**Hinweis:** Wenn Sie während des Spiels für längere Zeit keine Taste berühren, bringt Sie der Computer automatisch wieder zur Demonstration zurück. Drücken Sie eine beliebige Taste zum Neustarten.

## Weitere Steuerungsfunktionen – C64/128

<b>F3</b>	Musik ein/aus.
<b>F1</b>	Demonstrationsspiel.
<b>F7</b>	Pause. F7 zum Weitermachen drücken.
<b>C</b>	Zeigt die High Scores für die Rennstrecke, die Sie im Rennstreckenselektionsmenü gewählt haben.
<b>S</b>	Renninformationen ein/aus.
<b>M</b>	Kartenfenster ein/aus.
<b>D</b>	Gangschaltung erscheint auf dem Bildschirm.

## Weitere Steuerungsfunktionen – Amiga

<b>F1</b>	Schickt Sie von jedem beliebigen Selektionsmenü zur Rennstrecke mit denselben Einstellungen wie beim letzten Rennen.
<b>Cntrl P</b>	Pause. Beliebige Taste zum Weitermachen drücken.
<b>Cntrl S</b>	Toneffekte ein/aus.
<b>I</b>	Renninformationen ein/aus (Position, Runde, Zeit).
<b>M</b>	Kartenfenster ein/aus.
<b>D</b>	Gangschaltung erscheint auf dem Bildschirm.
<b>Esc</b>	Bringt Sie zum Game-Setup-Menü.

## Wahl des Rennens

Selektieren Sie mit Hilfe des Joysticks oder des Ziffernblocks. Nach Abschluß Ihrer Wahl drücken Sie **Enter** oder **Feuer** zum Weitermachen.

### Renntyp

#### 1. Üben

Wählen Sie diese Option, um ein paar wertvolle Sekunden schneller zu werden und zu entscheiden, welcher Wagen das beste Fahrverhalten aufweist. Es wird Ihnen die in der Option »Runden pro Rennen« bestimmte Anzahl Runden für Ihre Probefahrt zugesprochen.

## 2. Einzelrennen

Wählen Sie eine der acht Rennstrecken, und los geht's. Zuerst fahren Sie eine Solo-Qualifikationsrunde (*siehe Absatz Qualifikation*), und dann fängt das Rennen an. Ihre Qualifikationszeit bestimmt Ihre Startposition in dem zehnköpfigen Feld.

## 3. Weltmeisterschaftsserie

Acht Strecken, acht verschiedene Rennen. Ihr Gesamtpunktstand nach Absolvierung aller acht Rennen bestimmt Ihren Platz in der Fahrerweltmeisterschaft.

## Schwierigkeitsgradanzeige

Der Schwierigkeitsgrad bestimmt, wieviel Geschicklichkeit für Kurvenbeherrschung, Schaltung, Unfallvermeidung usw. erforderlich ist. Steigt vom Anfängerniveau links auf dem Anzegebalken bis zum Profiniveau ganz rechts.

### Grad 1: Anfänger

Nicht allzu schwer: Sie haben ein automatisches Getriebe, und es ist nicht möglich, den Motor zu überdrehen, den Wagen bei Verlassen der Fahrbahn zu beschädigen oder ins Schleudern zu geraten. Manchmal können Sie sogar gegen andere Wagen stoßen, ohne gleich einen Unfall zu erleiden.

### Grad 2

Schon ein bißchen schwerer: Sie haben immer noch Ihr automatisches Getriebe und können den Motor nicht überdrehen, aber bei Feld-, Wald- und Wiesenfahrten können Sie Ihr Auto schon beschädigen. Sie können von jetzt an auch ins Schleudern geraten, und die anderen Fahrer büßen ein gut Teil ihres Zartgefühls ein.

### Grad 3

Von jetzt an geht es ganz realistisch zu: Sie müssen selbst schalten. (*Siehe Fahrhinweise*.) Schäden können leichter davongetragen werden, und Sie können Ihren Motor überdrehen. Aufpassen, daß Sie nicht aus der Kurve fliegen, und Abstand von Sakamoto halten!

### Grad 4

Die anderen Fahrer sind äußerst aggressiv. Mit Motorschaden muß durchaus gerechnet werden. Achten Sie auf Ihre Anzeigeräte und gehen Sie nicht über die rote Linie hinaus.



## Grad 5: Profil

Fahren Sie mit den Besten der Welt um die Wette – und seien Sie auf alles gefaßt! Viel Glück!

## Runden pro Rennen (und Übungsrounden)

Wählen Sie zwischen 1 und 99 Runden pro Rennen. Es gibt nie mehr als eine Qualifikationsrunde.

## Rennstreckenwahl

Wenn Sie Übung oder Einzelrennen wählen, müssen Sie auch eine Rennstrecke wählen. (Bei der Rennserie müssen Sie alle acht Strecken nacheinander absolvieren.)

Heben Sie mit dem Joystick oder den Pfeiltasten eine der acht Rennstreckenabbildungen hervor, und drücken Sie dann die **Feuertaste** oder **Enter**, um die Rennstrecke zu wählen.

<b>Brasilien</b>	Autodromo da Cidade do Rio de Janeiro Rennstreckenlänge: 3,126 Meilen Rennlänge 1987: 61 Runden, 190,693 Meilen
<b>Monaco</b>	Circuit de Monaco Rennstreckenlänge: 2,068 Meilen Rennlänge 1987: 78 Runden, 161,298 Meilen
<b>Kanada</b>	Circuit Gilles Villeneuve, Montreal Rennstreckenlänge: 2,740 Meilen Rennlänge 1986: 69 Runden, 189,007 Meilen
<b>USA</b>	Detroit Grand Prix Circuit Rennstreckenlänge: 2,500 Meilen Rennlänge: 63 Runden, 157,500 Meilen
<b>England</b>	Silverstone Circuit Rennstreckenlänge: 2,969 Meilen Rennlänge 1987: 65 Runden, 192,985 Meilen
<b>Deutschland</b>	Hockenheim-Ring Rennstreckenlänge: 4,223 Meilen Rennlänge 1987: 44 Runden, 185,832 Meilen
<b>Italien</b>	Autodromo Nazionale di Monza Rennstreckenlänge: 3,604 Meilen Rennlänge 1987: 50 Runden, 180,197 Meilen

## Japan

Suzuka International Race Course

Rennstreckenlänge: 3,499 Meilen

Rennlänge 1987: 51 Runden, 185,560 Meilen

**Hinweis:** Wenn Sie den Rennzettel sehen wollen, auf dem die besten Durchschnittsrundenzeiten für jede Rennstrecke angegeben sind, heben Sie eine Rennstrecke hervor und drücken Sie C. (Wenn Ihre Übungs- oder Rennergebnisse gut genug sind, werden sie automatisch auf Diskette gespeichert und erscheinen dann auf dem Rennzettel für diese Strecke).

## Fahrzeugwahl

Schauen Sie sich die drei Wagen an, indem Sie den Joystick auf und ab bewegen bzw. die entsprechenden Pfeiltasten drücken. Wenn Ihr Traumauto auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie die Feuertaste oder Enter.

### Ferrari

Ein V12-3,5-Liter-5-Gang-Flitzer, der die allerbesten Fahreigenschaften aufweist. Gerät nicht so schnell ins Schleudern wie die anderen Autos, ist aber ein wenig langsamer. Ein guter Wagen für Anfänger.

### Williams

Ein 3,5-Liter-V8-Renault mit 6-Gang-Getriebe. Hat durchschnittliche Werte für Geschwindigkeit, Fahrverhalten und Bremsvermögen.

### McLaren

Ein Honda-Turbo-Kraftpaket mit 6-Gang-Getriebe und enormer PS-Leistung – der schnellste der drei Wagen. Doch die Geschwindigkeit geht auf Kosten von Bremskraft und Fahrverhalten.

## Qualifikation

Sowohl bei Einzelrennen als auch Serienrennen müssen Sie zuallererst eine Qualifikationsrunde absolvieren. Sie fahren dabei gegen die Uhr – also so schnell wie möglich absolvieren! Ihre Qualifikationszeit bestimmt Ihre Position in der 5 Reihen à 2 Wagen umfassenden Startformation.

Ihre Leistung sowie Ihre Position in der Startformation wird automatisch nach Abschluß der Runde angezeigt. Wenn Sie die Runde nicht vollenden (oder länger als drei Minuten dazu brauchen), werden Sie an die Boxen geschleppt und erhalten den Vermerk DNQ bei Ihrem Namen, der besagt, daß Sie die Qualifikationszeit nicht erreicht haben und von der Teilnahme am Rennen leider ausgeschlossen sind.

## Die Konkurrenz

Die anderen neun Fahrer, die Sie natürlich am liebsten ganz hinten im Feld sehen wollen, sind charakterlich und von Ihrem Fahrkönnen her verschieden. Diese Fahrerordnung stuft die Fahrer gemäß Ihrem Fahrkönnen von Weltspitze zu Anfänger ein:

Auto Nr.	Name	Nationalität
88	Travis Daye	Kanada
27	Bruno Gourdo	Frankreich
01	Don Matrelli	Italien
12	Toni Borlini	Italien
4	Vito Giuffre	Italien
2	Peter Kurtz	Deutschland
66	Cal Tyrone	USA
05	Tse Sakamoto	Japan
09	Nigel Levins	England

## Das Cockpit

### Der Drehzahlmesser

Die große Anzeige in der Mitte. Registriert in Tausenden die Umdrehungen pro Minute (U/min) Ihrer Antriebswelle. Je höher die Zahl, desto härter arbeitet der Motor. Wenn die Nadel in den roten Bereich (um die 11000 U/min) oder die roten Linien vordringt – dann ist es möglich, daß Ihr Motor bald den Geist aufgibt.

### Das Lenkrad

Der Joystick dreht das Lenkrad nach rechts bzw. links.



## **Der Schadensanzeiger**

Schäden beeinflussen Bremskraft und Fahrverhalten. Das Schadensausmaß wird durch einen rechteckigen, farbigen Balken oberhalb des Lenkrads angezeigt. Von Null angefangen wechselt der Balken während seiner Bewegung von links nach rechts dreimal die Farbe. Wenn der Balken bis ganz nach rechts vorstößt, scheiden Sie aus dem Rennen aus und müssen an die Boxen geschleppt werden. Machen Sie also beizeiten einen Boxenstopp.

## **Der Tacho**

Liegt links vom Schadensanzeiger. Die Digitalanzeige gibt die Geschwindigkeit in Meilen pro Stunde an (100 mph = 160 km/h). Zum Gasgeben und Bremsen siehe die Joystickanweisungen.

## **Die Rückspiegel**

Zwei Rückspiegel sind zu beiden Seiten des Cockpits angebracht.

## **Das Kartenfenster**

Oben links auf dem Bildschirm. Dieses Streckendiagramm zeigt Ihnen, wo Sie sich gerade befinden – Sie sind der große weiße Punkt, die kleineren Punkte sind die anderen Rennwagen. Tunnels werden durch eine unterbrochene Linie auf der Strecke markiert.

## **Kurventechnik**

Ein erstklassiger Fahrer ist an seiner Kurventechnik zu erkennen. Hier kann man am ehesten einen anderen Fahrer überholen – oder selbst überholt werden. Die Taktik besteht grundsätzlich darin, einen winzigen Moment später als der andere Fahrer zu bremsen. Alle Kurven haben gestreifte Einfassungen. Entfernungsmarkierungen für 150, 100 und 50 Meter sind immer am Außenrand von Kurvenanfahrten zu finden.

## **Die Boxen**

Die Boxen sind immer an der äußeren Fahrspur der Rennstrecke. Wenn Ihr Schadensanzeiger zu hoch steigt, wird's Zeit, daß Sie den Boxen mal einen Besuch abstatten.

1. Fahren Sie an die Boxen und stoppen Sie zwischen den zwei waagrechten weißen Linien – der Boxenbildschirm erscheint dann automatisch.

Mit Ausnahme zweier Rennstrecken – Kanada und Italien – liegen die Boxen stets kurz hinter der Startlinie. In Kanada und Italien liegen Sie kurz vor der Ziellinie.

2. Wählen Sie mit dem Joystick oder den Pfeiltasten eine dieser drei Optionen und drücken Sie den Feuerknopf oder Enter:
  - Links wechseln (die beiden linken Reifen wechseln)
  - Rechts wechseln (die beiden rechten Reifen wechseln)
  - Alle wechseln

**Hinweis:** Alle Reifen zu wechseln, nimmt mehr Zeit in Anspruch, aber es sind dann alle Schäden behoben, und der Schadensanzeiger kehrt wieder auf Null zurück.

3. Achten Sie auf die Boxuhr in der Ecke. Sowie Ihre Crew fertig ist, drücken Sie den Feuerknopf, um aus den Boxen herauszubeschleunigen.

## Rennergebnisse

### Nach jedem Rennen

Nach jedem Rennen erscheint eine Anzeige, die Ihre Gesamtzeit und die Durchschnittsgeschwindigkeit sowie Angaben über die beste Rundenzeit umfaßt (einschl. wie schnell Sie fuhren, welches die beste Runde war und wie lange Sie dafür brauchten).

Ist Ihre beste Durchschnittsrundenzeit unter den zehn besten, die jemals für diese Rennstrecke erreicht wurden, wird sie automatisch in den Rennzettel aufgenommen. Wenn Sie die ganze Rennserie fahren, können Sie sich durch Drücken des Feuerknopfes über Ihren Punktzuwachs informieren.

### Rennserienergebnisse

Nach jedem Rennen der Serie erscheint eine Anzeige mit dem Rennsieger, dem Austragungsort des nächsten Rennens und den von den ersten sechs Fahrern gewonnenen Punkten. Ihr Name erscheint in Weiß. Bei vorzeitigem Ausscheiden erscheint der Vermerk DNF neben Ihrem Namen.

Die bei einem Rennen gewonnenen Punkte werden jedesmal zu den bei den vorigen Rennen gewonnenen Punkten hinzugezählt. Der Fahrer mit der höchsten Punktzahl nach den acht Rennen gewinnt den Grand Prix.

## **Spielsicherung – PC/Tandy und Amiga**

Sie können jeweils am Ende eines Rennens sichern:

1. Wenn die Rennserienergebnisanzeige erscheint, drücken Sie F2 zum Sichern des Spiels. Zum erneuten Laden des Spiels drücken Sie F1.
2. Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 9 ein (bis zu 9 Spiele können gespeichert werden) und drücken Sie Enter. Bei Wahl einer bereits schon einmal gewählten Nummer wird das vorher unter dieser Nummer abgespeicherte Spiel überschrieben.
3. Drücken Sie Enter zum Weitermachen.

## **Spielsicherung – C64/128**

Sie können jeweils am Ende eines Rennens sichern:

1. Wenn die Rennserienergebnisanzeige erscheint, heben Sie den Kasten »Save« hervor und drücken die Feuertaste. Sie können immer nur ein Spiel gleichzeitig gesichert haben.
2. Zum Laden eines gesicherten Spieles heben Sie den Kasten »Load« hervor und drücken die Feuertaste. Zum Starten des Rennens heben Sie dann den Kasten »Continue« hervor und drücken die Feuertaste.

---

**Fast Break, 4th & Inches und Grand Prix Circuit sind  
Warenzeichen von Accolade Inc.**

**Commodore und Amiga sind Warenzeichen von Commodore  
Business Machines.**

**Tandy ist ein Warenzeichen der Tandy Corp.**

**IBM PC/XT/AT sind Warenzeichen von International Business  
Machines.**

**Fast Break – Spielentwurf von Steve Cartwright**

**4th & Inches – Spielentwurf von Bob Whitehead**

**Grand Prix Circuit – Spielentwurf von Distinctive Software, Inc.**