FORMULA GRAND PRIX



Loading instructions:—
Press CTRL and small Enter then play and any key.

Formula Grand Prix is a racing manager simulation for between 1 to 6 players in which the object of the game is to win either the drivers championship or the constructors championship (or both if you can).

Each player controls a 1 or 2 car Formula 1 team during a full racing season of 16 races.

Before each race you must invest your sponsors money on improving your driver(s), car(s) and pit crew(s).

During the game, the game position can be saved onto cassette at any point. However, a saved game position may only be reloaded at the start of the racing session (as soon as the program has loaded) by pressing 'L'.

At the beginning of each race, a full record of each Track's history will be displayed along with a weather report.

You must choose the type of tyre used during a race according to the report whilst the race is being run, information is displayed by a constant commentary and a lap time/score board.

Unforeseen circumstances such as crashes and changes in weather will mean that cars must enter the pits for tyre changes or repairs.

When in the pits, the tyres must be changed first, then any repairs done. To change a tyre, move the pit manager to each tyre in turn 'Execute Manoeuvre'. Note you must be roughly centred on your tyre.

Once all repairs and tyre changes are made the car will automatically return to the race.

KEYS:

On team selection and team status screens.

6/ —Down
7/ —Up

During pit stops

Q —Up
Z —Down
I —Left
P —Right
N —Execute Manoeuvre
OR USE JOYSTICK

During a race

P —Request pit stop
C —Cancel pit stop request
F —Full race graphics
H —Race Highlights only
G —Gambling Option
Q —Cancel Gambling Option
S —Save game to tape (game position will be saved once the race has ended).

© Alternative Software Limited 1988

ROGRAMMERS—If you have written a good programme for ANY home omputer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!! Your programme could be in the shops within 3 weeks!! SEND TO: ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-6 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

Instructions de chargement
Appuyez sur CTRL et petit enter sur ''PLAY''.

''GRAND PRIX'': jeu de courses d'automobiles pour entre 1 et 6 joueurs et dont le but est de remporter le championnat soit en tant que pilots soit en tant que constructeur (ou bien les deux, si vous en êtes capable . . .).

Chaque joueur dirige une équipe formule 1 à 1 ou 2 voitures pendant une saison complète comprenant 16 courses.

Avant chaque course vous devez investir l'argent fourni par votre sponsor de facon à améliorer la performance de votre/vos pilot(s), voiture(s) et équipe(s) de stand.

Pendant le jeu, la situation du jeu peut être sauvegardée sur cassette à tout moment. Cependant, la situation sauvegardée ne peut être rechargée qu'en début de course (c-à-d dès que le programme a été chargé) en appuyant sur le ''L''.

Au commencement de chaque course, l'historique détaillé de chaque circuit sera affiché avec un bulletin météorologique.

Il vous faut choisir quels pneus utiliser pendant la course en fonction du message météo. Pendant la course seront affichés le commentaire suivi ainsi que les temps de tour de piste, etc . . .

De temps en temps les voitures auront à se mettre au stand pour changement de pneus, interventions mécaniques, etc, ou bien à cause d'événements imprévus tels que changements de temps ou accidents.

Au stand, il faut changer les pneus avant de réaliser toute intervention mécanique. Pour changer un pneu, il vous faut déplacer le chef de stand vers chaque pneu successivement en utilisant ''Effectuer manoeuvre''. Notez que vous devez vous centrer à peu près par rapport au pneu.

Aussitôt interventions et changements de pneu effectués, la voiture se remettra automatiquement su la piste.

TOUCHES

Ecrans sélection/statut d'équipe
6/ — VERS LE BAS
7/ — VERS LE HAUT

Au stand
Q — VERS LE HAUT
Z — VERS LE BAS
I — A GAUCHE
P — A DROITE
N — EFFECTUER MANOEUVRE

Ou bien utilisez la manette.

Pendant une course
P — Demander arrêt en stand
C — Annuler demande arrêt en stand
F — Affichage détaillé course
H — Affichage instants marquants seulement
G — Option chance'
Q — Annuler option chance
S — Sauvegarder sur cassette (la situation de jeu sera sauvegardée en fin de course).

Instrucciones de carga
Pulse CTRL/ENTER dequena y ent ouces PLAY.

En Grand Prix se simula a un director de carrera; toman parte en el juego de 1 a 6 personas, que tienen por objeto illevar el campeonato o del corredor o del constructor (o los dos si es posible).

Cada jugador controla a un equipo de 1 o 2 coches de Fórmula 1 durante una temporada completa de 16 carreras.

Antes de cada carrera Vd. tiene que invertir el dinero de su(s) corredor(es), coche(s) y cuadrilla(s) de box.

Durante el juego, la posición del juego puede guardarse en casete en cualquier momento. Sin embargo, una posición de juego guardada no se podrá recargar sino al principio de la Sesión de carreras (en cuanto se ha cargado el programa) oprimiendo 'L'.

Al principio de cada carrera se presentará un completo de la historia de cada Pista junto con un boletín meteorlógico.

Vd. debe escoger el tipo de neumático a utilizar durante una carrera según el boletín mientras la carrera está verificándose. Se presenta información mediante un comentario continuou y un tiempo de vuelta/tanteador.

Sucesos imprevistos como choques y cambios meteorológicos harán que coches entren en los boxes para cambio de neumáticos o reparaciones.

Llegado el coche en el box, hay que cambiar los neumáticos primero, luego efectuar reparaciones si las hay. Para cambiar un neumático, desplace al jefe de box a cada neumático a su vez 'Ejecute Maniobra'. Nótese que Vd. ha de centrarse más o menos en su neumático.

En cuanto los cambios de neumáticos y las reparaciones se hayan efectuado, el coche volverá automáticamente a la carrera.

TECLAS
En pantallas de selección de equipo y las de rango de equipo

6/ — DOWN (Abajo)
7/ — UP (Arriba)

Durante las paradas en box
Q — UP (Arriba)
Z — DOWN (Abajo)
I — LEFT (Izquierda)
P — RIGHT (Derecha)
N — EXECUTE MANOEUVRE (Ejecutar maniobra)
O — PALANQUILLA

Durante una carrera
P — Pedir para en box
C — Anular petición de parada en box
F — Gráfica de carrera completa
H — Solamente rasgos descollantes de la carrera
G — Opción de jugada por dinero
Q — Anular opción de jugada por dinero
S — Guardar juego en cinta (La posición del juego se guardará en cuanto la carrera haya terminado)

AS239