

GRAND PRIX MASTER

Jorge Martinez "ASPAR", c'est déjà un mythe. Il a passé les portes de l'Olympe sans demander la permission a personne. A 220 Km/h, Jorge compte parmi ceux qui, sincères, ambitieux, suivent leur vocation; il fait ce qui lui plait en y prenant un vrai plaisir. Il entourche une moto et personne ne peut le retenir; de plus, il a réussi a imposer son style propre, car comme il le dit lui-même: "j'aime qu'on dise que j'ai remporté une victoire a la "Aspar".
HISTOIRE D'UN CHAMPION

Il est né, il y a 26 ans, a Alcira (Valence) et sa passion pour la moto remonte à son plus jeune âge. Bien que cela déplît à son père, il a su prendre la décision de se vouer à ce qu'il au plus profond de lui-même, démontrant ainsi que il avait déjà l'étoffe d'un champion et une volonté de fer.

Ainsi, avec l'aide de l'ex-pilote de F1, Adrián Campos y Ricardo Tormo, il commença les compétition en Espagne,démontrant clairement qu'il était un super champion en herbe. A cette époque, il avait 17 ans et courait sur une Bultaco de 75 cm3. Il se plaça second dans la coupe Streaker derrière un Sito Pons..... et par la suite, il gagna six championnat d'Espagne, deux de 50 cm3 et quatre de 80 cm3.

En 1984, il remporta à Assen (Hollande) son premier grand prix de 80 cm3. Ce fut, comme il le déclara à certaine occasion, le jour le plus beau de sa vie. a partir de ce jour, plus rein ne put le freiner sa carrière.

"Aspar" est le pilote Espagnol en exercice ayant remporté le plus grand nombre de victoires; trois titres de champion du monde de 80 cm3, un de 125 cm3. Cette année, il a remporté le "doublet" de 80 cm3 et de 125 cm3 sur les derby, avec lesquelles il a remporté presque toutes ses victoires. Rien de moins que 30 grands prix!

Malgrés ses 26 ans, Jorge Martinez, comme il s'appelle en réalité, garde encore le surnom, sous lequel ses voisins de Alcira (dans la province de Valence) le connaissaient lorsqu'il était enfant: "Aspar" vient de "aspardenya", une sorte de chaussure aussi agile et petite que Jorge.

Ses buts? qui peut le savoir. D'une personne aussi ambitieuse que "Aspar" on peut tout attendre. il n'y aurait pas lieu de s'étonner, si d'ici quelques années, nous le voyions couronné champion du 500 cm3.

On peut se demander quel est son secret pour être devenu le meilleur. Celui-ci peut résider dans sa volonté et sa mentalité de champion que nous avans mentionnées plus haut, bien que cela ne fasse pas l'ombre d'un doute que son style de conduite, tout aussi original qu'efficace, y soit pour quelque chose. Jorge fut le premier pilote de 80 cm3 qui ait le sol avec ses genoux, ce qui, en cas de dérapage de la moto, augmente sa sécurité. Néanmoins, sa plus grande qualité est le courage. Il dit qu'il n'avait pas peur, qu'il ne redoutait pas la mort, que le jour où il aurait peur, il abandonnerait la compétition. Chose curieuse: Santiago Robassa, le directeur de l'équipe derby lui a passé un jour un savon pour avoir battu le record d'un circuit parceque il avait peur qu'il fasse un chute.

Jorge Martinez "Aspar" est ainsi. Un champion! Un homme qui ne craint rien, pas même la mort.

INSTRUCTIONS
1. GRAND PRIX MASTER
Avec "GRAND PRIX MASTER", tu pourras entrer en compétition avec le plus grand pilote actuel dans le paysage du motocycliste mondial.
Ce jeu vidéo ne se contente pas de reproduire fidèlement la structure du championnat mondial en 80 cm3 de l'année 1988 (circuits,pilotes, entraînements, officiels...), il te permet en plus d'imiter à la perfection le style de pilotage de Jorge Martinez Aspar.

2. CHAMPIONNAT DU MONDE DE VITESSE

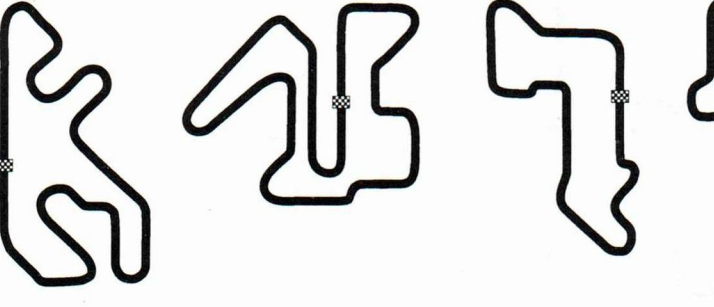
Il se compose de sept grands prix qui entrent dans le classement du championnat du monde. Les meilleurs pilotes et les meilleures équipes luttent pour l'emporter. Dans toutes les courses, la régularité est un facteur très important. Il faut atteindre un maximum de points, bien que quelquefois, il est préférable de ne pas couvrir trop de risques.

3. COMMENT MARQUER DES POINTS AUX GRANDS PRIX

Il y a sept grands prix dans lesquels tu devras concourir et huit coureurs qui entrent dans le classement de chaque course. Le classement se fait dans l'ordre suivant:

1 ^{er}20 points	
2 ^{er}17 points	
3 ^{er}15 points	
4 ^e13 points	
5 ^e11 points	
6 ^e10 points	
7 ^e9 points	
8 ^e8 points	

GRAND PRIX D'ESPAGNE	GRAND PRIX DU PORTUGAL	GRAND PRIX D'ITALIE	GRAND PRIX D'ALLEMAGNE	GRAND PRIX DE HOLLANDE	GRAND PRIX DE TCHECOSLOVAQUIE	GRAND PRIX DE YUGOSLAVIE
JARAMA (3.312 m) <div>24 Avril 1988</div> <div>Tour de circuit record</div> <div>80 cm3 Jorge Martinez ('87)</div> <div>1'37"52 (122'256 km/h)</div>	JEREZ (4.218 m) <div>1 Mai 1988</div> <div>Tour de circuit record</div> <div>80 cm3 Jorge Martinez ('87)</div> <div>2'02"50 (123'958 km/h.)</div>	IMOLA (5.040 m) <div>22 Mai 1988</div> <div>Tour de circuit record</div> <div>80 cm3 Jorge Martinez ('88)</div> <div>2'12"75 (137'368 km/h.)</div>	NURBURGRING (4.542 m) <div>29 Mai 1988</div> <div>Tour de circuit record</div> <div>80 cm3 Jorge Martinez ('86)</div> <div>1'57"01 (139'741 km/h.)</div>	ASSEN (6.134 m) <div>25 Juin 1988</div> <div>Tour de circuit record</div> <div>80 cm3 Ian Mc Connachie ('86)</div> <div>2'30"79 (146'430 km/h.)</div>	BENO (5.394 m) <div>28 Août 1988</div> <div>Tour de circuit record</div> <div>80 cm3 Stefan Dörflinger ('87)</div> <div>2'24"02 (134'831 km/h.)</div>	RUEKA (4.168 m) <div>17 Juillet 1988</div> <div>Tour de circuit record</div> <div>80 cm3 Jorge Martinez ('86)</div> <div>1'40"16 (149'808 km/h.)</div>



Le nombre de points obtenus à chaque course sera totalisé et déterminera à chaque instant la position au championnat du monde.

4. CLE D'INSCRIPTION A UNE NOUVELLE COURSE

A la fin de chaque course, une clé ou un code d'inscription à une nouvelle course te sera attribué, ce qui te permettra, si tu veux débrancher ton ordinateur, de reprendre la course exactement là où tu l'avait abandonnée (classifications, points,accidents,etc...) sans devoir recommencer le championnat à zéro.

Chaque fois que tu feras une course, tu devras la noter et l'indiquer dans l'option "suite de la compétition" du menu principal. Les versions Amiga Atari ST et PC (EGA) te permettent de mettre le disque en mémoire avec le du circuit sur lequel tu te trouves à un moment déterminé pour pouvoir reprendre la course exactement là où tu l'avait abandonnée. Il n'y a pas de code d'inscription pour ces deux versions.

5. MENU PRINCIPAL

- COMMENCER LE CHAMPIONNAT: Cette option fait démarrer le championnat du monde.
- CONTINUER LA COMPETITION: Cela te permits de reprendre le championnat là où tu l'avait abandonné après avoir débranché l'ordinateur et rechargé le programme.
- CLAVIER: Possibilité de redéfinir les touches sauf dans la version Atari ST où les touches de commande sont les suivantes:

EN HAUT = CONTROL

EN BAS = SHIFT (côté gauche du clavier)

A DROITE = SHIFT (côté droit du clavier)

A GAUCHE = LA TOUCHE QUI SE TROUVE JUSTE A GAUCHE DE LA TOUCHE SHIFT DE DROITE

FREIN, EMBRAYAGE = SPACE (touche d'espacement)

- JOYSTICK: Après avoir choisi cette option, tu devras revenir au menu principal et sélectionner à nouveau "clavier".

6. MENU SECONDAIRE

- ESSAIS: Tu pourras effectuer autant de tours de circuit que tu le désires, sans que les accidents ou les temps effectués entrent en ligne de compte.
- ENTRAÎNEMENTS OFFICIELS: Comme tu le sais déjà, les entraînements officiels ont lieu avant une course et ce sont eux qui déterminent la grille de départ de chaque grand prix. Tu devras réaliser un temps qui te permits de te classifier afin de te placer sur un des huit points attribuables pour figurer sur cette grille de départ, et au cas où tu obtiens le meilleur temps, tu pourras choisir la "pole position" à droite ou à gauche de la première ligne de la grille de départ. Dans la partie supérieure du tableau d'affichage tu trouveras le meilleur temps réalisé par les autres pilotes ainsi que le temps réalisé par toi à chaque tour de circuit. De la même manière il te sera indiqué si tu as obtenu un des meilleurs temps parmi les huit et la place que tu vas occuper dans la grille de départ. Evidemment, tu devras lutter pour obtenir le meilleur avec un temps limite de 15 minutes. A tout moment, tu pourras abandonner les essais en appuyant sur la touche redéfinie à cette effet. Dans la grille de départ, tu occuperas la place que tu auras obtenue jusqu'alors. Si tu tu abandonnes avant d'avoir pu te classifier parmi un des huit meilleurs temps, tu ne pourras pas participer à la course, mais tu auras la possibilité de suivre la course à laquelle participeront les autres pilotes qui se seront qualifiés.
- CLASSIFICATION MONDIALE: Cela te permet de voir la table de classement provisoire du championnat du monde au moment où tu choisis cette obtion.
- VISUALISATION DU CIRCUIT: Cela te permet de voir à l'échelle le circuit à parcourir avant chaque course et connaître ses principales caractéristiques: longueur, record de vitesse d'un tour de circuit, pilote qui l'a battu et sa vitesse moyenne. En actionnant une touche, tu apparaitras sur la grille de départ du circuit sans autres motos et pourras te déplacer à l'aide des touches choisies afin de contrôler la moto. Ainsi tu pourras effectuer un examen plus exhaustif du tracé.
- DEMONSTRATION: Epreuve dans laquelle on ne marque pas de points pour le championnat du monde. Vérifie toi-même de quoi il s'agit.
- MENU PRINCIPAL: Reviens au menu principal.

7. ACCIDENTS

Si tu fait une chute, tu peux te relever et continuer à courir, mais tu perds quelques secondes. Si ta moto prends feu durant les essais, tu ne peux pas participer à cette course; si cela se produit pendant la course, il ne t'est plus possible de la poursuivre et tu n'obtiens aucun points ou classement du championnat. Dans les deux cas tu perds une des cinq motos dont tu disposes pour l'ensemble des épreuves.

8. CLEFS POUR LA CONDUITE

Tu as à ta disposition quatre touches pour contrôler la direction et l'accélération de ta moto ainsi que d'une cinquième qui sert d'embrayage de frein.

Les quatres premières touches (gauche , droite, en haut, en bas) fonctionnent comme accélérateurs s'ils coïncident avec la direction que prend la moto, sinon, ils la feront tourner dans la direction choisie et si la direction choisie est juste l'opposée, la moto ralentira, vu que les deux directions ou accélérations se contrecarrent.

De cette manière, pour démarrer lors du départ, tu devras appuyer sur la touche embrayage-frein et en même temps sur l'accélérateur (touche de direction en haut) et au moment le feu passe au vert, il faut lâcher la touche embrayage-frein. C'est ainsi que s'explique la fonction de cette cinquième touche qui te permettras de freiner dans les virages, tout en maintenant le même nombre de tours de moteur et sans perdre de la puissance en sortant des virages après avoir lâché l'embrayage-frein. C'est toi qui devras découvrir la meilleure combinaison des cinq touches pour garder le moteur en activité, obtenir la vitesse optimale et effectuer le meilleur parcours.

GRAND PRIX MASTER

Jorge Martinez "Aspar" est bereits zum Mythos geworden. Er hat die Toren des Olymps überschritten, ohne irgend jemanden um Erlaubnis zu bitten. Mit 220 km/h. ist Jorge einer dieser aufrichtigen, begabten und ehrgeizigen Menschen, die das machen, was ihnen gefällt und eine wahre Freude daran haben. Er steigt auf ein Motorrad und keiner kann ihn mehr aufhalten, ausserdem konnte er sich durch einen eigenen Stil auszeichnen, denn, wie er selbst erklärt:"Ich mag, dass man von mir sagt, ich habe einen Sieg auf "Aspar-Art" errungen.
GESCHICHTE EINES SIEGERS

Er ist vor 26 Jahren in Alcira (Valencia) geboren und schon als Kind zeigt er eine wahre Vorliebe für Motorräder. Obwohl er seinem Vater missfiel, fasste er den Entschluss, das zu machen, was er in seinem tiefsten Inneren trägt, und bewies damit schon, dass er eine Siegermentalität und einen eisernen Willen besitzt. Mit Hilfe des Ex- F1- Rennfahrers Adrian Campos und Ricardo Tormo begann er an Motorradrennen in Spanien teilzunehmen; von Anfang an liess er klar erkennen, dass er eine grosse Siegerlaufbahn vor sich hatte. Damals, mit 17 Jahren, fuhr er ein Bultaco 75 cc. Im " Cup Streaker" Rennen erhielt er den zweiten Platz hinter einem gewissen Sino Pons... und später gewann er sechs spanische Motorradmeisterschaften, 2 der 50 cc. und 4 der 80 cc- Klasse.

1984 gewann er in Assen (Holland) seinen ersten Grand-Prix der 80cc. Es war der glücklichste Tag seines Lebens, wie er gelegentlich erzählte. Ab diesem Tag war seine Karriere unaufhaltsam.

"Aspar" ist der heute noch ausübende spanische Motorradfahrer, der die meisten Siege davongetragen hat: 3 Meisterschaftstitel auf 80cc. und einen auf 125cc. Dieses Jahr hat er das Doppelrennen der 80 und 125cc. auf den Derbis, auf denen er fast alle seine Siege errungen hat, gewonnen. Nicht weniger als 30 Grand Prix!

Jorge Martinez wie er in Wirklichkeit heisst, wird trotz seiner 26 Jahre noch immer mit dem Beinamen, den man ihm als Kind gegeben hatte von seinen Nachbarn von Alcira (Provinz Valencia) benannt: " Aspar" kommt von " aspardenya", einer Schuhart, so klein und so flink wie Jorge.

Seine Ziele? Wer weiss. Von einem so ehrgeizigen Menschen wie "Aspar" können wir alles erwarten. Sollte er in einigen Jahren Sieger der 500cc. gekrönt werden, wäre es nicht weiter verwunderlich.

Man müsste sich wohl fragen: Worin besteht das Geheimnis eines grossen Siegers? Vielleicht in seiner vorhin erwähnten Willenskraft und in seiner Siegermentalität, sicherlich aber auch zum Teil in seiner so originellen wie auch wirkungsvollen Fahrweise. Jorge war der erste, der den Boden mit seinem Knie gestreift hat, was mehr Sicherheit gewährt, wenn das Motorrad ins Schleudern kommt. Dennoch ist der Mut seine grösste Eigenschaft. Er hat gesagt, dass er keine Angst hat, dass er nicht an den Tod denkt und dass er das Rennen aufgeben würde, sollte er einmal Angst verspüren. Dass Santiago Robassa, der Leiter des Derby-Teams, ihm, weil er den Rekord einer Rennstrecke geschlagen hatte, aus Angst vor einem möglichen Sturz die Leviten gelesen hat, ist wohl recht erstaunlich.

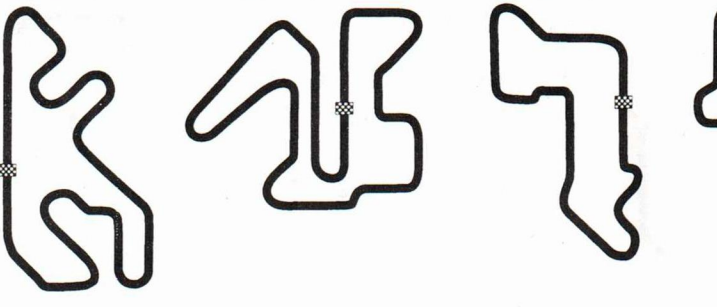
So ist Jorge Martinez "Aspar" eben. Ein Sieger. Der nichts fürchtet, nicht einmal den Tod.

ANLEITUNGEN
1. GRAND PRIX MASTER
Mit Grand Prix Master kannst du dem derzeit grössten internationalen Motorradrennfahrer naheiefern. Dieses Videospiel ist nicht nur eine getreue Wiedergabe der Struktur der Weltmeisterschaft der 80cc. des Jahres 1988 (Rennstrecke, Rennfahrer, offizielle Probefahrten...), es ermöglicht dir ausserdem, den Fahrstil von Jorge Martinez Aspar perfekt nachzumachen.
2. GESCHWINDIGKEITSWELTMEISTERSCHAFT
Sie besteht aus acht grossen Preisen, deren Punktzahl für die Weltmeisterschaft zählen. Die besten Fahrer und Teams kämpfen, um sie zu gewinnen. Die Regelmässigkeit in allen Rennen ist ein wichtiger Faktor.Es geht darum, die meisten Punkte zu erzielen, obwohl es manchmal besser ist, nicht allzu viel Risiko einzugehen.
3. PUNKTWERTUNG IN DEN GRAND PRIX
Es gibt sieben grosse Rennen, an denen du teilnehmen musst und acht Rennfahrer, die sich für jedes Rennen qualifizieren. Die Punkte werden folgendermassen vergeben:

1 ^{er}20 punkte	
2 ^{er}17 punkte	
3 ^{er}15 punkte	
4 ^{er}13 punkte	
5 ^{er}11 punkte	
6 ^{er}10 punkte	
7 ^{er}9 punkte	
8 ^{er}8 punkte	

Die Punkte die du in jedem Rennen erreichst, werden zusammengerechnet und bestimmen jederzeit welchen Platz du in der Weltmeisterschaft belegst.

GRAND PRIX VON SPANIEN	GRAND PRIX VON PORTUGAL	GRAND PRIX VON ITALIEN	GRAND PRIX VON DEUTSCHLAND	GRAND PRIX VON HOLLAND	GRAND PRIX VON TSCHECOSLOWAKIE	GRAND PRIX VON JUGOSLAWIEN
JARAMA (3.312 m) <div>24 April 1988</div> <div>Rekordrunde</div> <div>80 cm3 Jorge Martinez ('87)</div> <div>1'37"52 (122'256 km/h)</div>	JEREZ (4.218 m) <div>1 Mai 1988</div> <div>Rekordrunde</div> <div>80 cm3 Jorge Martinez ('87)</div> <div>2'02"50 (123'958 km/h.)</div>	IMOLA (5.040 m) <div>22 Mai 1988</div> <div>Rekordrunde</div> <div>80 cm3 Jorge Martinez ('88)</div> <div>2'12"75 (137'368 km/h.)</div>	NURBURGRING (4.542 m) <div>29 Mai 1988</div> <div>Rekordrunde</div> <div>80 cm3 Jorge Martinez ('86)</div> <div>1'57"01 (139'741 km/h.)</div>	ASSEN (6.134 m) <div>25 Juni 1988</div> <div>Rekordrunde</div> <div>80 cm3 Ian Mc Connachie ('86)</div> <div>2'30"79 (146'430 km/h.)</div>	BENO (5.394 m) <div>28 August 1988</div> <div>Rekordrunde</div> <div>80 cm3 Stefan Dörflinger ('87)</div> <div>2'24"02 (134'831 km/h.)</div>	RUEKA (4.168 m) <div>17 Juli 1988</div> <div>Rekordrunde</div> <div>80 cm3 Jorge Martinez ('86)</div> <div>1'40"16 (149'808 km/h.)</div>



4. CODE FÜR DIE ANMELDUNG ZUR WELTMEISTERSCHAFT

Am Ende jedes Rennens wird dir ein Code oder Schlüsselwort für die Anmeldung zu einem neuen Rennen zugeteilt; damit kannst du, wenn du den Computer ausschalten willst, das Rennen wieder genau dort aufnehmen, wo du es verlassen hast (Klassifizierung, Punktezahl, Unfälle, usw.), ohne die Weltmeisterschaft wieder von vorne anfangen zu müssen. Du musst ihn bei jedem Rennen notieren und neu eingeben, wenn du im Hauptmenü die Option "weiterrennen" wählst.

Die Versionen Ahiga, Atari, ST und PC (EGA) ermöglichen dir, die Diskette auf den Namen der Rennstrecke , auf der du dich gerade befindest, zu sichern, so dass du später das Rennen genau dort wieder aufnehmen kannst. Es gibt keine Einschreibecodes in diesen beiden Versionen.

5. HAUPTMEN

- DIEWELTMEISTERSCHAFT BEGINNT: Diese Option startet die Weltmeisterschaft.
- WEITERRENNEN: Ermöglicht dir, die Weltmeisterschaft wieder dort aufzunehmen, wo du sie aufgegeben hastest, nachdem du den Computer eingeschaltet hast und das Programm neu geladen hast.
- TASTATUR: Möglichkeit die Tasten neu zu definieren, mit Ausnahme für die Atari ST-Version, in der die Befehlstasten folgende sind: OBEN= CONTROL UNTEN=SHIFT (auf der linken Seite der Tastatur) RECHTS= SHIFT (auf der rechten Seite der Tastatur) LINKS= DIE TASTE LINKS VON DER SHIFTTASTE, DIE SICH AUF DER RECHTEN SEITE DER TASTATUR BEFINDET BREMSE ,KUPPLUNG= SPACE
- JOYSTICK: Nachdem du diese Option gewählt hast, musst du wieder zum Hauptmenü zurückgehen und die Option " Tastatur " eingeben, wenn du die Tastatur verwenden willst.

6. SEKUNDÄRMENÜ

- ÜBEN: Damit kannst du soviele Runden auf der Rennstrecke fahren, wie du willst, ohne dass eventuelle Unfälle oder die Fahrzeiten in Rechnung gezogen werden.
- OFIZIELLE PROBEFAHRTEN: Wie du weisst, werden offizielle Probefahrten vor einem Rennen gemacht, die den Startplatz für jeden Grand Prix bestimmen. Du musst Zeiten erreichen, wodurch du dich unter den acht möglichen Bewertungen für den Startplatz qualifizieren kannst, wobei du die " pole position" rechts oder links von der Startlinie wählen kannst, wenn du die Bestzeit erzielt hast. In dem oberen Teil der Ergebnistafel werden die Bestzeiten der anderen Rennteilnehmer angegeben, so wie die Zeiten, die du in jeder Runde läufst. Auf die gleich Weise wird angegeben, ob du eine der acht Bestzeiten erreicht hast und welcher Platz dir auf der Startlinie zugeteilt wird. Natürlich musst du hart kämpfen, um die Bestzeit zu laufen, dies mit einem Zeitlimit von 15 Minuten. Zu jeder Zeit kannst du aus den Probefahrten aussteigen, indem du die Taste betätigst, die zu diesem Zweck neu definiert wurde. Auf der Startlinie wird dir der Platz zugewiesen, den du zuletzt errungen hastest. Solltest du aufgeben, bevor du dich mit einer der acht Bestzeiten qualifizieren konntest, darfst du am Rennen nicht teilnehmen, aber du hast die Möglichkeit, das von den anderen klassifizierten Rennfahrern gelaufene Rennen zu verfolgen.
- RANGLISTE DER WELTMEISTERSCHAFT: Damit kannst du; wenn du die Optionsstaste drückst, die provisorische Klassifizierungstafel der Weltmeisterschaft sehen.
- RENNSTRECKE SEHEN: Vor jedem Rennen kannst den Verlauf der Rennstrecke im Massstab und ihre Hauptmerkmale kennenlernen: Länge, schnellste Runde, der Rennfahrer, der sie erzielt hat und mit welcher Durchschnittsgeschwindigkeit. Bei Beteiligung einer Taste erscheint das Raster der Startpositionen auf dem Bildschirm; mit den Tasten, die du ausgewählt hast, um dein Motorrad zu steuern, kannst du dich nach Belieben bewegen. Auf diese Art und Weise kannst du den Verlauf der Rennstrecke genauer überprüfen.
- DEMONSTRATION: Probelauf der nicht in die Bewertung für die Weltmeisterschaft einbezogen wird. Stelle selbst fest worum es sich handelt.
- HAUPTMENÜ: Zurück zum Hauptmenü

7. UNFÄLLE

Im Falle eines Sturzes darfst du wieder aufstehen und das Rennen weiterlaufen, verlierst aber dabei einige Sekunden. Wenn dein Motorrad während der Probefahrten Feuer fängt, darfst du nicht am Rennen teilnehmen. Sollte dies während des Rennens vorkommen, hast du keine Möglichkeit es weiterzulaufen und erhältst keine Punkte für die Meisterschaft. In beiden Fällen verlierst du eines der fünf Motorräder, die dir für das gesamte Rennen zur Verfügung stehen.

8. SCHLÜSSEL ZUR STEUERUNG

Du verfügst über vier Tasten, um Richtung und Beschleunigung deines Motorrades zu kontrollieren und eine fünfte Taste, die als Kupplung und Bremse dient. Die vier ersten Tasten(links, rechts, oben, unten) funktionieren wie ein Gaspedal, wenn sie mit der Richtung des Motorrades übereinstimmen, ansonsten nimmt das Motorrad die Richtung der betätigten Taste ein ; betätigt man genau die entgegengesetzte Taste, verlangsamt sich das Tempo, da die beiden Richtungen oder Beschleunigungen sich gegenseitig aufheben. Auf diese Art und Weise musst du beim Rennstart die Kupplung-Bremse-Taste und gleichzeitig die Beschleunigungstaste(obere Richtungstaste) betätigen und sobald das grüne Licht der Ampel aufleuchtet musst du die Kupplung- Bremse- Taste loslassen. So erklärt sich die Funktion der fünften Taste, die dir ermöglicht, in den Kurven zu bremsen, gleichzeitig die Drehzahl des Motors beizubehalten und ohne Leistungsminderung aus der Kurve zu fahren, nachdem du die Kupplung-Bremse-Taste losgelassen hast. Du musst selbst die bestmögliche Kombination der fünf Tasten herausfinden, um den Motor nicht abzuwürgen. Die höchste Geschwindigkeit halten und die beste Strecke laufen.

GRAND PRIX D'ESPAGNE	GRAND PRIX DU PORTUGAL	GRAND PRIX D'ITALIE	GRAND PRIX VON DEUTSCHLAND	GRAND PRIX VON HOLLAND	GRAND PRIX VON TSCHECOSLOWAKIE	GRAND PRIX VON JUGOSLAWIEN
JARAMA (3.312 m) <div>24 April 1988</div> <div>Tour de circuit record</div> <div>80 cm3 Jorge Martinez ('87)</div> <div>1'37"52 (122'256 km/h)</div>	JEREZ (4.218 m) <div>1 Mai 1988</div> <div>Tour de circuit record</div> <div>80 cm3 Jorge Martinez ('87)</div> <div>2'02"50 (123'958 km/h.)</div>	IMOLA (5.040 m) <div>22 Mai 1988</div> <div>Rekordrunde</div> <div>80 cm3 Jorge Martinez ('88)</div> <div>2'12"75 (137'368 km/h.)</div>	NURBURGRING (4.542 m) <div>29 Mai 1988</div> <div>Rekordrunde</div> <div>80 cm3 Jorge Martinez ('86)</div> <div>1'57"01 (139'741 km/h.)</div>	ASSEN (6.134 m) <div>25 Juni 1988</div> <div>Rekordrunde</div> <div>80 cm3 Ian Mc Connachie ('86)</div> <div>2'30"79 (146'430 km/h.)</div>	BENO (5.394 m) <div>28 August 1988</div> <div>Rekordrunde</div> <div>80 cm3 Stefan Dörflinger ('87)</div> <div>2'24"02 (134'831 km/h.)</div>	RUEKA (4.168 m) <div>17 Juli 1988</div> <div>Rekordrunde</div> <div>80 cm3 Jorge Martinez ('86)</div> <div>1'40"16 (149'808 km/h.)</div>

