

Nigel Mansell's GRAND PRIX

"TECHNICALLY SUPERR"
SINCLAIR USER

"I'm no Nigel Mansell when it
comes to racing but this sim
gives you a taste of life in the
fast lane. Experience it!"
C + VG

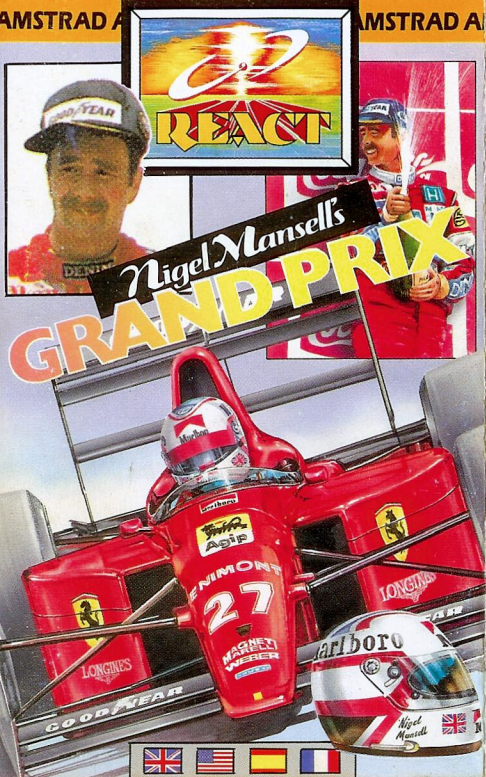
SCREEN SHOT
MAY BE TAKEN
FROM A
DIFFERENT
VERSION

5 015103 778195

REACT SOFTWARE
UNITS 3-7
BAILEYGATE
INDUSTRIAL
ESTATE
PONTEFRAC
WEST YORKSHIRE
WF8 2LN.
TELEX 557994 RR
DIST G

Nigel Mansell's
GRAND PRIX

RT 008



Nigel Mansell's GRAND PRIX

LOADING INSTRUCTIONS

Press CTRL & small ENTER then press PLAY.

Once the game is loaded, select PRACTICE.

On some computers, due to memory restrictions, the data for different race circuits may have to be loaded separately from the cassette or disk whenever it is required. If this is the case, a message displayed on the screen will tell you when and how to do this.

Press 'I' then ENTER to select Brazil.

THE COCKPIT DISPLAY

Find the following on the display panel:

1. REV COUNTER (REVS x 1000)

The rev counter is the most important part of the cockpit display. It tells the driver how fast the engine is going (not the speed of the car on the track). For example, if the needle is on the '12', the engine is doing 12,000 revolutions per minute (rpm). That's 200 revolutions every second!

When accelerating, change up a gear when the needle reaches 12,000 rpm. You can go a little beyond this if you wish, to say 12,500. There will be some increase in power, but there will also be a fuel penalty.

When braking, change down gears to keep the revs within the power band. Again, practice and experience will help here.

2. FUEL

Standard fuel gauge.

3. OIL TEMP.

This indicates the temperature of the oil in the sump. Overheating can result in mechanical problems.

4. OIL PRESSURE

This shows the pressure of oil pumped into moving parts of the engine. This falls as the oil temperature increases and the oil gets thinner.

5. WATER TEMP.

This indicates the temperature of the engine coolant water. Overheating can result in mechanical problems.



6. TURBO TEMP.

This shows the temperature of the turbo-charger unit, which will increase the revs and boost level.

7. TURBO BOOST

This indicates the boost pressure of the fuel/air mixture forced into the inlet manifold system by the turbo.

However, the more you use the turbo, the greater your fuel consumption. Yet again, it's a compromise situation between acceleration and fuel consumption and only practice and experience will show you how to use the turbo to its best advantage. The turbo has four settings, from minimum to maximum.

8. GEARS (bottom right of panel).

There are six forward gears. A red dot indicates the current gear selection. If the car is in neutral, the red dot appears between gears 1 and 2.

9. WING MIRRORS (top right and top left of panel).

These show a view of the road and any cars behind you.

10. ON BOARD COMPUTER AND TELEMETRY DATA FROM PIT'S COMPUTER.

This panel gives you the latest information on the status of your car and its race performance.

Speed—in miles per hour

Lap time—time for last lap completed (in seconds)

Av. speed—for last lap completed (in mph)

Best speed—fastest lap time completed by you (in seconds)

Fuel reserve—very accurate fuel gauge (litres). A Grand Prix car is allowed 195 litres of high octane fuel to cover a race distance of approximately 190 miles (300 kilometers).

Consumption—current fuel consumption rate (litres per minute)

Range of fuel—distance you could go on fuel reserve at average fuel consumption rate of last lap completed (km).

Km to finish—distance to finishing line (km)—updated each time a lap is completed?

Lap times, average speed, range, etc. are calculated each time the start/finish line is crossed.

11. RADIO LINK (bottom of panel)

The pit crew are able to communicate with you and vice versa via a radio link. Important race information and messages will be displayed in this panel.



1. CONTROLS

Control
Accelerate
Change up a gear
Brake
Change down a gear

Joystick
▲ plus FIRE
▼ plus FIRE
(or FIRE only)

Keyboard
A
A plus SPACE
Z
Z plus SPACE
(or SPACE only)

Turn left
Turn right
Turbo (min. to max.)
Hold game

►

H again or any control
movement to re-start

2. READY TO GO

Push the joystick forward without touching the fire button. The engine revs. Note what happens to the rest of the panel. Ready to go? Bring the revs. to 12,000 rpm. with the joystick forward and press FIRE. Now you're moving. Continue to accelerate then change up to second, and so on.

All you need now is lots of practice.

HINTS AND TIPS

1. Accelerate until you need to brake for a bend.
 2. Brake to the correct speed to take a bend.
 3. Accelerate through the bend.
 4. Whilst doing 1) to 3) above, change gear to keep your revs in the POWER BAND.
- This advice may not be perfect, but it will help to get you started.

© React Software 1989

PROGRAMMERS—If you have written a good programme for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!!
SEND TO: The Evaluation Department, REACT
SOFTWARE Units 3-7 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire.
We will acknowledge receipt of your programme same day.

React is a trademark of Alternative Software Ltd.

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX INSTRUCCIONES DE CARGA

Pulse CTRL y ENTER pequeño y después pulse PLAY.
Una vez que el juego está cargado, seleccione PRACTICE.

En algunos ordenadores, debido a restricciones de memoria, los datos para los diferentes circuitos de carrera tienen que cargarse separadamente del cassette o disco cuando se requiere. Si éste es el caso, el ordenador le dirá cuándo y cómo hacerlo.

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX está pensado para llevarle a usted y a su ordenador a la emoción máxima en el juego. Además de llegar a la velocidad y al nivel de adrenalina provocado por el peligro del espectáculo deportivo más grande del mundo, el juego es la primera simulación de carreras que refleja algunos de los grandes avances en tecnología y diseño de coches que han tenido lugar últimamente.

Y sin embargo, el juego también ofrece la oportunidad, incluso para el principiante más inexperto, de "volar" por la pista a velocidades excesivas con el turbo al máximo y sin preocuparse del consumo de combustible, del desgaste de cubierta y de la línea de carreras. Sin embargo, para aquellos que saben o quieren saber un poco más, existe la posibilidad de seleccionar entre los más importantes circuitos del mundo para la consecución de valiosos puntos para el campeonato.

Las luces rojas están encendidas—ponga la marcha. El motor suena—¡coja el volante fuertemente. La multitud se emociona cuando las luces cambian a verde. Los 900 caballos de potencia se sueltan de repente y el Williams sale como un rayo hacia la primera curva. Le esperan 31 semanas del campeonato deportivo más duro y espectacular del mundo (Técnicos—Nigel Mansell, Peter Windsor, Williams Grand Prix Engineering Ltd.)

1. APARATOS DE MANDO

Control
Acelerar
Cambiar la marcha a una velocidad superior
Frenar
Cambiar la marcha a una velocidad inferior
Girar a la izquierda
Girar a la derecha
Turbo (mínimo a máximo)
Detener el juego

Palanca

▲
▲+ FUEGO
▼+ FUEGO
(o FUEGO sólo)
►

H otra vez o cualquier otro movimiento de la palanca para volver a empezar

Teclado

A
A + ESPACIO
Z
Z + ESPACIO
(o ESPACIO sólo)
O
P
1, 2, 3, 4

2. LISTO PARA SALIR

Empuje hacia adelante la palanca sin tocar el botón FUEGO. El motor se acelera. Observe lo que sucede en el resto del panel. Listo para salir? Suba las revoluciones a 12,000 r.p.m. con la palanca hacia adelante y pulse FUEGO. Ahora está en movimiento. Continúe para acelerar y luego cambie a segunda y así sucesivamente. Todo lo que necesita ahora es mucha práctica.

CONSEJOS Y ADVERTENCIAS

1. Acelere hasta que necesite frenar en una curva.
2. Frene hasta que llegue a la velocidad apropiada para tomar la curva.
3. Acelere durante el recorrido de la curva.
4. Mientras está haciendo 1-3, cambie de marcha para mantener las revoluciones dentro de POWER BAND.

Este consejo puede no ser perfecto, pero le ayudará a empezar.

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX INSTRUCTIONS OF CHARGEMENT

Appuyez sur CTRL et petit ENTER, appuyez ensuite sur PLAY.
Un fois le jeu chargé, sélectionnez PRACTICE.

A cause de la capacité limitée de la mémoire de certains ordinateurs, il sera peut-être nécessaire d'introduire à partir de la cassette/disque les données sur les différents circuits séparément. En tel cas, vous recevrez sur l'écran un message de service indiquant la procédure à suivre.

Appuyez sur 'I' et puis sur ENTER pour sélectionner le Brésil.
NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX ou la griserie de la vitesse et de la compétition! Ce jeu vous présente non seulement le spectacle sportif le plus populaire au monde (surveillez bien votre taux d'adrénaline!) mais il prend aussi en considération les énormes progrès technologiques effectués depuis ces dernières années dans l'industrie automobile!

Et ce n'est pas tout! Nigel Mansell's Grand Prix va vous permettre, même si vous êtes novice, de connaître les sensations d'une véritable course automobile au volant de son bolide: les tours de piste à des vitesses inégalables, la puissance du turbo... sans avoir à vous inquiéter de la consommation d'essence, d'usure de pneus... etc... Et les plus "mordus" pourront aussi participer aux différentes courses qui comptent pour le championnat du monde!

Les lumières rouges sont allumées. Enclenchez une vitesse. Concentration maximale. Vos mains se crispent sur le volant. La foule de déchaîne au moment où les feux passent au vert. Les 900 chevaux sous le capot sont enfin libérés. Et c'est parti pour 31 semaines du plus prestigieux championnat du monde!

(Conseillers techniques—Nigel Mansell, Peter Windsor, Williams Grand Prix Engineering Ltd.)

1. COMMANDES

Commanche
Pour accélérer
Pour monter les vitesses
Pour freiner
Pour rétrograder
Pour tourner à gauche
Pour tourner à droite
Turbo (min — max.)
Pause

Manette

▲
▲ plus FEU
▼ plus FEU
►

H ou un mouvement quelconque de commande pour recommencer.

Clavier

A
A plus ESPACE
Z
Z plus ESPACE
O
P
1, 2, 3, 4
H

2. LE DEPART

Avancez la manette sans toucher le bouton de mise à feu. Le moteur s'emballe. Remarquez ce qui se passe dans les autres zones de l'écran. Vous êtes prêt? Alors, avec la manette, portez les révolutions jusqu'à 12,000 t/m et appuyez sur FEU. Vous voilà lancé. Continuez à accélérer tout en montant les vitesses... Tout ce qu'il vous faut maintenant est un peu d'entraînement.

CONSEILS PRATIQUES

1. Continuez à accélérer jusqu'au moment où il faut freiner pour prendre un virage.
2. Freinez toujours de façon à prendre les virages correctement.
3. Accélérez en prenant un virage.
4. Pendant les manoeuvres indiquées ci-dessus (1, 2 & 3), n'oubliez pas de passer les vitesses pour maintenir vos révolutions dans la BANDE DE PUISSANCE.

Voilà au moins quelques petits conseils pour vous permettre de prendre le départ.

"A VERY CLEVER SIMULATION."
YOUR SINCLAIR

"the animation of the car is excellent, and gives you a real feel for driving. If you drive that is a real test, and a long lasting challenge, GRAND PRIX is the one to race down to the shops for."

Popular Computing Weekly

"TECHNICALLY SUPERB."
SINCLAIR USER

"I'm no Nigel Mansell, but this sim comes to racing but this sim gives you a taste of life in the fast lane. Experience it."

C + VG