

GRAND PRIX MASTER

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

HISTOIRE D'UN CHAMPION

Il est né, il y a 26 ans, à Alcira (Valence) et sa passion pour la moto remonte à son plus jeune âge. Bien que cela déplaît à son père, il a su prendre la décision de se vouer à ce qu'il a 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 compétitions 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 championnats 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 rien 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 "double" de 80 cm³ et de 125 cm³ sur les derbi, avec lesquelles il a remporté presque toutes ses victoires. Rien de moins que 30 grands prix!

Malgré 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 "aspardeny", 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 avons 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, mais le jour où il aurait peur, il abandonnerait la compétition. Chose curieuse: Santiago Rabassa, le directeur de l'équipe derbi lui a passé un jour un savon pour avoir battu le record d'un circuit parce que 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.

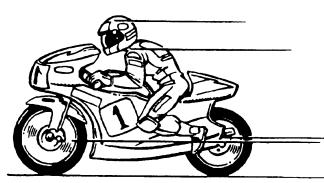
Dans toutes les courses, la régularité est un facteur très important. Il faut atteindre un maximum de points, bien que quelquefois, il est préférable de ne pas courir trop de risques.

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 ^e	20 points
2 ^e	17 points
3 ^e	15 points
4 ^e	13 points
5 ^e	11 points
6 ^e	10 points
7 ^e	9 points
8 ^e	8 points



GRAND PRIX D'ESPAGNE

JARAMA (3.312 m)
24 Avril 1988
Tour de circuit record
80 cm³ Jorge Martinez ('87)
1'37"52 (122'256 km/h)

GRAND PRIX DU PORTUGAL

JEREZ (4.218 m)
1 Mai 1988
Tour de circuit record
80 cm³ Jorge Martinez ('87)
2'02"50 (123,958 km/h.)

GRAND PRIX D'ITALIE

IMOLA (5.040 m)
22 Mai 1988
Tour de circuit record
80 cm³ Jorge Martinez ('88)
2'12"75 (137,368 km/h.)

GRAND PRIX D'ALLEMAGNE

NURBURGRING (4.542 m)
29 Mai 1988
Tour de circuit record
80 cm³ Jorge Martinez ('86)
1'57"01 (139,741 km/h.)

GRAND PRIX DE HOLLANDE

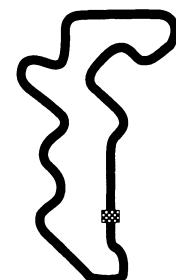
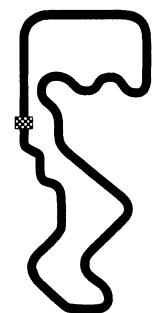
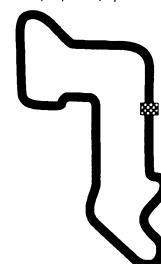
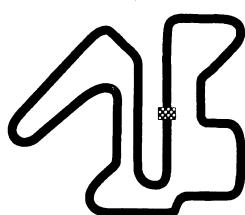
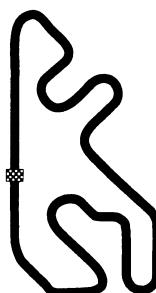
ASSEN (6.134 m)
25 Juin 1988
Tour de circuit record
80 cm³ Ian Mc Connachie ('86)
2'30"79 (146,430 km/h.)

GRAND PRIX DE TCHÉCOSLOVAQUIE

BENO (5.394 m)
28 Août 1988
Tour de circuit record
80 cm³ Stefan Dorflinger ('87)
2'24"02 (134,831 km/h.)

GRAND PRIX DE YUGOSLAVIE

RJELJA (4.168 m)
17 Juillet 1988
Tour de circuit record
80 cm³ Jorge Martinez ('86)
1'40"16 (149,808 km/h.)



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

4. CLÉ 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'avais abandonnée (classifications, points, accidents, etc...).
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 circuit sur lequel tu te trouves à un moment déterminé pour pouvoir reprendre la course exactement là où tu l'avais 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 COMPÉTITION: Cela te permet de reprendre le championnat là où tu l'avais abandonné après avoir débranché l'ordinateur et recharge le programme.
- CLAVIER: 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 TOUCHÉ QUI SE TROUVE JUSTE A GAUCHE DE LA TOUCHÉ SHIFT DE DROITE
FREIN, EMBRAYAGE = SPACE (touche d'espace)
- 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.
- ENTRAINEMENTS 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 permette de te classer 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 abandones avant d'avoir pu te classer 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 option.
- 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 apparaîtras 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 fais une chute, tu peux le relever et continuer à courir, mais tu perds quelques secondes. Si ta moto prend 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 point au classement du championnat. Dans les deux cas tu perds une des cinq motos dont tu dispose 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 sera d'embrayage de frein.

Les quatres premières touches (gauche, droite, en haut, en bas) fonctionnent comme accélérateurs s'ils coincident 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 contrecurrent.

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 permettra 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" ist 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 erzählt. 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 "aspardeny", 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? Vieleicht 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 Robasso, der Leiter des Derby-Teams, ihm, weil er den Rekord einer Rennstrecke geschlagen hatte, aus Angst vor einem möglichen Sturz die Leviten gesezten 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 nachjagen.

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. GE SCHWINDIGKEITSWELTMEISTERSCHAFT

Sie besteht aus acht grossen Preisen, deren Punktzahl für die Weltmeisterschaft zählen.

Die besten Fahrer und Teams kämpfen, um sie zu gewinnen.

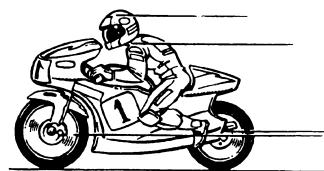
Die Regelmässigkeit in allen Rennen ist ein wichtiger Faktor. Es geht darum, die meisten Punkte zu erzielen, obwohl es manchmal besser ist, nicht allzu viel Risiko einzugehen.

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 ^o	20 punkte
2 ^o	17 punkte
3 ^o	15 punkte
4 ^o	13 punkte
5 ^o	11 punkte
6 ^o	10 punkte
7 ^o	9 punkte
8 ^o	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

JARAMA (3.312 m)
24 April 1988
Rekordrunde
80 cm³ Jorge Martinez ('87)
1'37"52 (122,256 km/h.)

GRAND PRIX VON PORTUGAL

JEREZ (4.218 m)
1 Mai 1988
Rekordrunde
80 cm³ Jorge Martinez ('87)
2'02"50 (123,958 km/h.)

GRAND PRIX VON ITALIEN

IMOLA (5.040 m)
22 Mai 1988
Rekordrunde
80 cm³ Jorge Martinez ('88)
2'12"75 (137,368 km/h.)

GRAND PRIX VON DEUTSCHLAND

NURBURGRING (4.542 m)
29 Mai 1988
Rekordrunde
80 cm³ Jorge Martinez ('86) 1'57"01
(139,741 km/h.)

GRAND PRIX VON HOLLAND

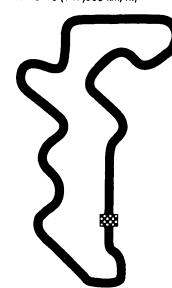
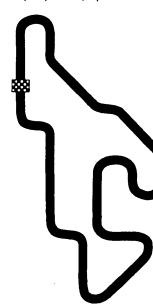
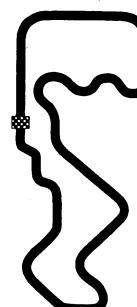
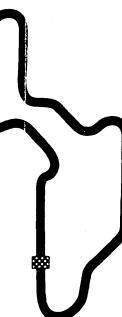
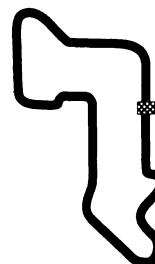
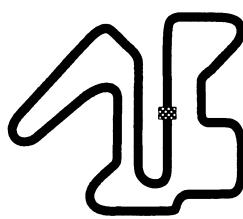
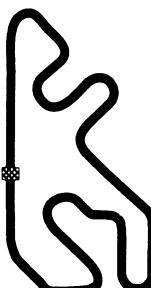
ASSEN (6.134 m)
25 Juni 1988
Rekordrunde
80 cm³ Ian Mc Connachie ('86)
2'30"79 (146,430 km/h.)

GRAND PRIX VON TSCHECHOSLOWAKEI

BENO (5.394 m)
28. August 1988
Rekordrunde
80 cm³ Stefan Dorflinger ('87)
2'24"02 (134,831 km/h.)

GRAND PRIX VON JUGOSLAWIEN

RUEKA (4.168 m)
17. Juli 1988
Rekordrunde
80 cm³ Jorge Martinez ('86)
1'40"16 (149,808 km/h.)



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. HAUPTMENÜ

- DIEWELTMEISTERSCHAFT BEGINNT: Diese Option startet die Weltmeisterschaft.
- WEITERRENEN: Ermöglicht dir, die Weltmeisterschaft wieder dort aufzunehmen, wo du sie aufgegeben hast, 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.
UNTEM=SHIFT (auf der linken Seite der Tastatur)
RECHTS= SHIFT (auf der rechten Seite der Tastatur)
LINKS= DIE TASTE LINKS VON DER SHIFTFASTE, 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

- ÜBN: Damit kannst du so viele 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 gleiche Weise wird angegeben, ob du eine der acht Bestzeiten erreicht hast und welcher Platz dir auf der Startlinie zugewiesen 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 gelauften Rennen zu verfolgen.
- RANGLISTE DER WELTMEISTERSCHAFT: Damit kannst du, wenn du die Options-taste drückst, die provisorische Klassifizierungstafel der Weltmeisterschaft sehen.
- RENNSTRECKE SEHEN: Vor jedem Rennen kannst du den Verlauf der Rennstrecke im Maßstab und ihre Hauptmerkmale kennenlernen: Länge, schnellste Runde, der Rennfahrer, der sie erzielt hat und mit welcher Durchschnittsgeschwindigkeit. Bei Betätigung 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; betätigst 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.