

⊗ Getting Started

- Connect your joystick to Port 2. Remove any cartridges.
- Turn on your computer.
- Insert your Grand Prix Circuit cassette into the recorder, label side up.
- Type LOAD"" and press return. When Ready appears with a flashing cursor below it, type RUN and press return. An introduction to the game appears after the initial title and credit screens.

⊗ The Demonstration Run

The demo doesn't take you on one practice lap of each track.

⊗ How to Drive Your Car

Numeric Keypad:	For the C128 owner only.
Keyboard:	Accelerate by pressing I; Turn right with L; Brake with K; Turn left with J. Upshift with A and downshift with Z.
Joystick:	Same as for the IBM PC version.

Please refer to the IBM PC manual for detailed instructions and information. The differences in the commands between the Commodore 64 and IBM PC versions are described below:

⊗ Additional Controls

F3	toggles music off and on.
F1	accesses the demonstration game.
F7	pauses the action. Press F7 to continue.
S	toggles the Race information box on and off.
M	toggles the map box on and off.
D	makes the gear shift appear on screen.

- 1,2,3 On the track selection screen, when you highlight a track, 1 automatically selects the Ferrari, 2 selects the Williams and 3 selects the McLaren - Then you instantly go to the race course.
-  On any selection screen, instantly send you to the race course with the last race's settings.

ESC (C128)/ **RUN/STOP** (C64) backs you out of the game one screen at a time.

Note: The fire button, Return key and Space Bar perform the same functions.

⊙ Choose Your Track and Race Results

The Key C doesn't apply any longer. Therefore, there is no Clipboard for each track to indicate the best average lap times.

⊙ The Competition

The car number 4 is now driven by a Canadian champion, named Gregory Kwok.

⊙ The Cockpit

Race Information Box: On the upper right. It gives you your current race position (P) and the current lap (L) you're on, as well as your elapsed time for the race (the top clock) and your time for the current lap (lower clock).

⊙ Race Results

The first six finishers receive points as follows: 9 points for the first finisher, 6 for the second, 4 for the third, 3 for the fourth, 2 for the fifth and 1 for the sixth.

⊙ Saving a game

There is no saving options in the cassette version.

⊗ Chargement du jeu

- Connectez votre joystick au port 2. Enlevez les cartouches, s'il y a lieu.
- Mettez sous tension votre ordinateur et lecteur de cassettes.
- Insérez la cassette de jeu "Grand Prix Circuit" dans le lecteur, étiquette vers le haut. Rembobinez complètement.
- Tapez LOAD"" et appuyez sur Return. Lorsque Ready apparait accompagné d'un curseur placé en dessous, tapez RUN et appuyez sur Return. Une introduction vous présente le jeu après les écrans de titres.

⊗ Démonstration du jeu

La démo du jeu ne vous amène plus sur chacune des pistes pour un tour d'entraînement.

⊗ Choix de la piste et résultats de la course

La touche C n'a plus aucune fonction et par conséquent, vous n'avez plus le tableau qui indiquait le meilleur temps moyen par tour (Clipboard).

⊗ Comment conduire votre bolide?

Pavé numérique:	Pour Commodore 128 seulement.
Clavier:	Pour accélérer, tapez I; Pour tourner à droite - L; Pour freiner - K; Pour tourner à gauche - J. Pour passer la vitesse supérieure - Q ou A; Pour rétrograder - Z.
Joystick:	Instructions semblables aux instructions pour la version IBM.

Veuillez vous reporter au manuel IBM PC pour des instructions plus détaillées. Les différences entre les instructions Commodore et les instructions IBM PC sont précisées ci dessous:

⊗ Autres Contrôles

- F3** Active/désactive la musique.
F1 Vous permet d'accéder à la démonstration du jeu.
F7 Touche Pause. Pressez F7 pour continuer.
S Active /désactive la fenêtre d'information sur la course.
M Fait apparaître/disparaître la carte à l'écran.
D Fait apparaître le levier de vitesse à l'écran.
1,2,3 Dans l'écran de sélection de la piste, lorsque vous surlignez un circuit, en pressant 1, vous choisissez directement la Ferrari, avec 2, vous sélectionnez la Williams et avec 3, la McLaren. Puis vous passez directement à la course.
-  Dans chaque écran de sélection, vous permet de passer directement à une course, avec la configuration de la dernière course effectuée.

ESC (C128)/**RUN/STOP** (C64) vous permet de sortir du jeu, écran par écran.

Note: Le bouton de la manette, la barre d'espacement et Return ont les mêmes fonctions.

⊗ Les Concurrents

La voiture numéro 4 est maintenant conduite par le champion canadien Gregory Kwok.

⊗ Le Cockpit/Le tableau de bord

La fenêtre d'information sur la course se trouve en haut à droite. Elle vous donne votre position dans la course (P), le tour que vous êtes en train de réaliser (L), ainsi que le temps écoulé depuis le début de la course (horloge du haut) et votre temps pour le tour (horloge du bas).

⊗ Les résultats de la course

Des points sont attribués aux six premiers pilotes: 9 points pour le vainqueur, 6 pour le second, 4 pour le troisième, 3 pour le quatrième, 2 pour le cinquième et 1 pour le sixième.

⊗ Sauvegarde d'un jeu

Il n'y a pas d'option de sauvegarde pour la version cassette.

⊗ Vorbereitung

- Joystick über Steckplatz 2 anschließen. Alle etwaigen Cartridges entfernen.
- Computer einschalten.
- Grand Prix Programmkassette mit dem Aufkleber oben einlegen. Ganz zurückspulen.
- LOAD"" eingeben und RETURN drücken. Wenn READY mit einem blinkenden Cursor darunter erscheint, RUN eingeben und Return drücken.
- Auf die Titelseite folgt eine Einführung in das Spiel.

⊗ Der Demonstrationslauf

Im Demo-Rennen wird nicht mehr auf allen Rennstrecken eine Etappe gefahren.

⊗ Rennstrecke wählen und Rennresultate

Die C-Taste bleibt ohne Funktion. Aus diesem Grund entfällt die Hinweistafel mit den besten Durchschnittszeiten für jede Etappe.

⊗ Steuerung des Rennwagens

Numerischer Ziffernblock:

Tastatur:

Joystick-Bedienung:

Nur für C128 Besitzer

Beschleunigen: I, Rechtskurve: L,
Bremsen: K, Linkskurve: J.

Hochschalten: A, Runterschalten: Z
identisch mit der IBM PC Version

Für eine ausführliche Beschreibung des Spiels verweisen wir auf die Anleitung zum IBM PC. Im folgenden werden nur die Unterschiede zwischen der IBM PC und der Commodore C64 Version aufgezeigt:

⊗ **Zusätzliche Steuerfunktionen**

- F3** Ein/Ausschalten der Musik
- F1** Beschleunigen der Demo
- F7** Ein/Ausschalten der Pause
- S** Ein/Ausschalten der Renninformationsanzeige
- M** Ein/Ausschalten des Kartenfensters
- D** Einblenden der Gangschaltung
- 1,2,3** Auf der Track Selection Bildschirmseite: Beim Markieren einer Strecke wählt 1 automatisch den Ferrari, 2 den Williams und 3 McLaren. Anschließend gelangen Sie automatisch auf die Rennstrecke.



Auf den übrigen Selection-Bildschirmseiten bewirken diese Tasten, daß Sie automatisch auf die Rennstrecke befördert werden, wobei die zuletzt eingestellten Parameter gelten.

ESC (C128) RUN/STOP (C64): Zum Aussteigen aus dem Spiel (jeweils eine Bildschirmseite zurück).

Hinweis: Feuerknopf, RETURN-Taste und Leertaste sind in der Funktion identisch.

⊗ **Die Konkurrenz**

Rennwagen Nr. 4 wird hier von einem kanadischen Champion gefahren, Gregory Kwok.

⊗ **Das Cockpit**

Renninformationsfenster: Befindet sich rechts oben. Zeigt Ihre aktuelle Rennposition (P) und die Strecke (Lap = L), sowie die abgelaufene Zeit auf der oberen Uhr und die Zeit für die aktuelle Strecke (untere Uhr).

⊗ **Rennergebnisse**

Die ersten sechs Rennfahrer, die die Ziellinie überqueren, erhalten die folgenden Punkte: 9 Punkte für den ersten, 6 für den zweiten, 4 für den dritten, 3 für den vierten, 2 für den fünften und 1 für den sechsten.

⊗ **Sichern eines Spiels**

Bei der Kassettenversion wurde keine SAVE-Option implementiert

© 1988 Accolade, Inc.

Crée par;

Conçu par:

Version Commodore 64 par:

Produit par:

Testé par:

Graphismes de:

Musique de:

Commodore est une marque déposée de Commodore Business Machines, Inc.

Distinctive Software, Inc.

Don Mattrick et Brad Gour.

Frank Barchard et Kevin Pickell

Shelley Day.

Pam Levins.

John Boechler.

Kris Hatielid.

© 1988 Accolade, Inc.

Eine Kreation der:

Design von:

Programmierung der C64 Version:

Produzent:

Spielerprobung:

Grafik:

Musik:

Übersetzung:

Commodore ist ein Warenzeichen von Commodore Business Machines, Inc.

Distinctive Software, Inc.

Don Mattrick, Brad Gour.

Frank Barchard, Kevin Pickell.

Shelley Day.

Pam Levins.

John Boechler.

Kris Hatielid.

Alpha, Cambridge.

© 1988 Accolade, Inc.

Created by:

Designed by:

C64 version programmed by:

Produced by:

Tested by:

Graphics by:

Music by:

Commodore 64/128 is a registered trademark of Commodore Business Machines, Inc.

Distinctive Software, Inc.

Don Mattrick, Brad Gour

Frank Barchard, Kevin Pickell

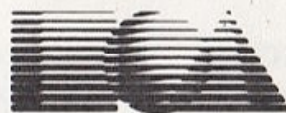
Shelley Day

Pam Levins

John Boechler

Kris Hatielid

Licensed by



ELECTRONIC ARTS®

Home Computer Software

A72042XY

ELECTRONIC ARTS LIMITED
11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ENGLAND