

# ASPAR MASTER GRAND PRIX

## GRAND PRIX MASTER

Jorge Martínez "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 déplût 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 cm<sup>3</sup>. Il se plaça second dans la coupe Streaker derrière un Sito Pons..... et par la suite, il gagna six championat d'Espagne, deux de 50 cm<sup>3</sup> et quatre de 80 cm<sup>3</sup>.

En 1984, il remporta à Assen (Hollande) son premier grand prix de 80 cm<sup>3</sup>. Ce fut, comme il le déclara à certaine occasion, le jour le plus beau de sa vie. à 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 cm<sup>3</sup>, un de 125 cm<sup>3</sup>. Cette année, il a remporté le "doublet" de 80 cm<sup>3</sup> et de 125 cm<sup>3</sup> sur les derbi, avec lesquelles il a remporté presque toutes ses victoires. Rien de moins que 30 grands prix!

Malgré ses 26 ans, Jorge Martínez, 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 "aspardenyà", 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 cm<sup>3</sup>.

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 mentionnés 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 cm<sup>3</sup> 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 derbi lui a passé un savon pour avoir battu le record d'un circuit parceque il avait peur qu'il fasse un chute.

Jorge Martínez "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

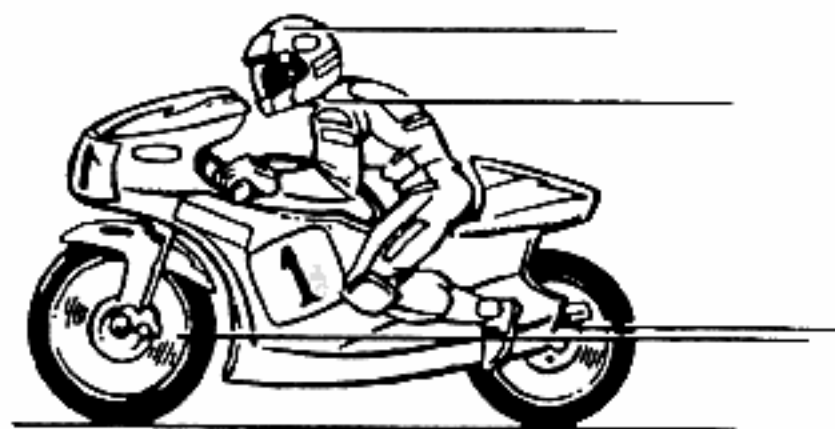
Il se compose de sept grands prix qui entrent dans le classement du championnat du monde. Les meilleurs pilotes et les meilleures équipes luttent pour l'emporter.

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 <sup>e</sup> .....	20 points
2 <sup>e</sup> .....	17 points
3 <sup>e</sup> .....	15 points
4 <sup>e</sup> .....	13 points
5 <sup>e</sup> .....	11 points
6 <sup>e</sup> .....	10 points
7 <sup>e</sup> .....	9 points
8 <sup>e</sup> .....	8 points



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'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 permet 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.
- **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 abandonnes 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 apparaitras sur la grille de départ du circuit sans autres motos et pourras te déplacer à l'aide des touches choisies afin de contrôler ta 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 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 au 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.

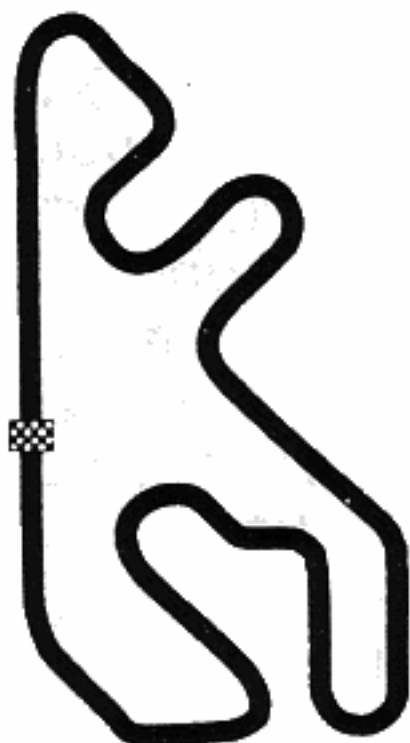
Les quatre premières touches (gauche, droite, en haut, en bas) fonctionnent comme accélérateurs s'ils coïncident avec la direction que prend la moto, sinon, ils la feront tourner dans la direction choisie et si la direction choisie est juste l'opposée, la moto ralentira, vu que les deux directions ou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

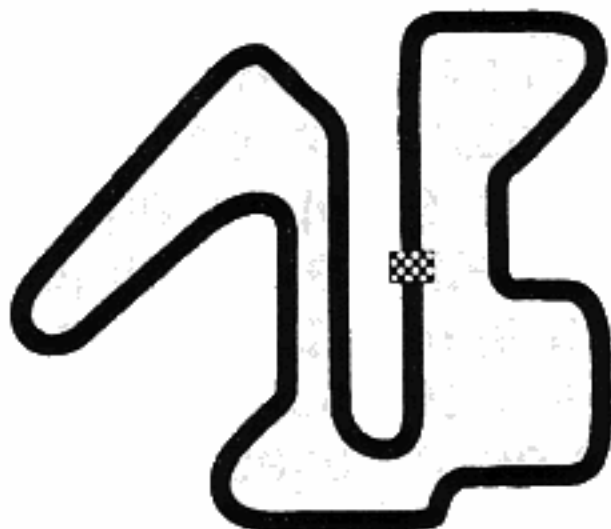
C'est toi qui devras découvrir la meilleure combinaison des cinq touches pour garder le moteur en activité, obtenir la vitesse optimale et effectuer le meilleur parcours.

**GRAND PRIX D'ESPAGNE**

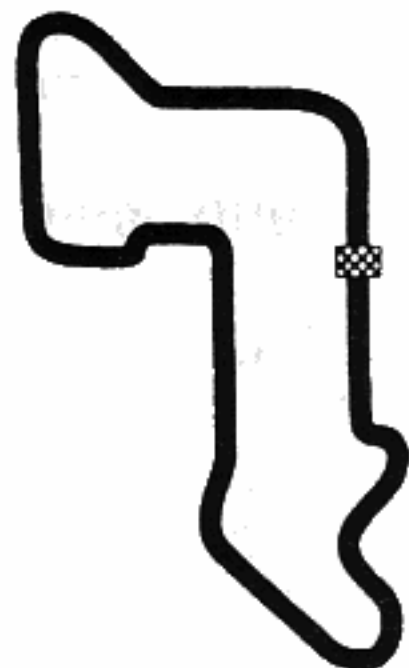
JARAMA (3.312 m)  
 24 Avril 1988  
 Tour de circuit record  
 80 cm3 Jorge Martínez ('87)  
 1'37"52 (122'256 km/h.)

**GRAND PRIX DU PORTUGAL**

JEREZ (4.218 m)  
 1 Mai 1988  
 Tour de circuit record  
 80 cm3 Jorge Martínez ('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 Martínez ('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 Martínez ('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 TCHECOSLOVAQUIE**

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

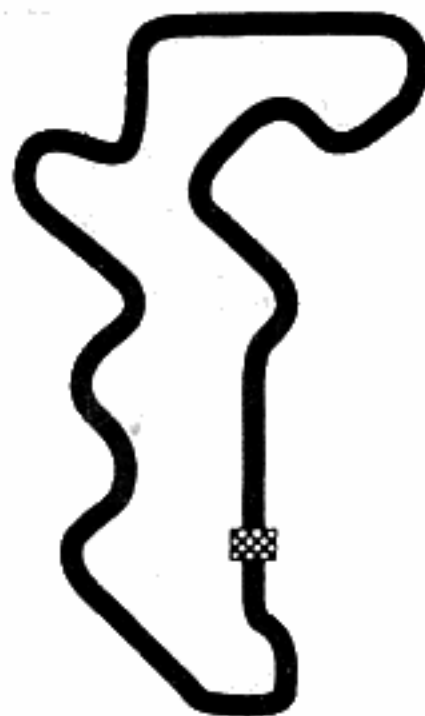
RUEKA (4.168 m)

17 Juillet 1988

Tour de circuit record

80 cm<sup>3</sup> Jorge Martinez (86)

1'40"16 (149,808 km/h.)



### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :

**ATARI ST :** 1) Allumez votre ordinateur

2) Insérez le disque

3) Appuyez sur le bouton RESET

4) Le programme chargera automatiquement :

**AMIGA :** 1) Allumez votre ordinateur

2) Insérez le disque

3) Le programme chargera automatiquement.

**AMSTRAD DISK :** Run "ASPAR

**AMSTRAD K7 :** CTRL/ENTER

