

NIGEL MANSELL'S

GRAND PRIX

SPECTRUM, AMSTRAD

A. INTRODUCCION

El Grand Prix de Nigel Mansell, además de capturar la velocidad, emoción y el peligro del mayor espectáculo deportivo del mundo, intenta ser el primer simulador de carreras de coches, capaz de reflejar los últimos avances en cuanto a diseño y tecnología de automóviles. Por ejemplo, la cabina del piloto, con su telemetría de sofisticados ordenadores y pantallas digitales, da una información muy precisa sobre cuál es el estado de esta máquina de velocidad y cuál es su posición en la carrera. También posibilita enlaces con el ordenador de los «boxes» (equipo de mantenimiento) desde donde recibe otras informaciones vitales sobre el transcurso de la carrera. Como en la vida real, dentro de esta máquina con olor a caucho quemado, velocímetro y contador de revoluciones hay otras muchas cosas.

No obstante, este juego es muy fácil de manejar, y podrás lanzarte a la pista a grandes velocidades (incluso los más novatos) con el turbo a su máximo empuje y sin tener que preocuparte por el gasto de gasolina o por el cambio de neumáticos. Aquellos que sepan o quieran saber un poco más, pueden competir en una carrera de coches que recorre 8 Grandes Circuitos Mundiales. Participa y gana los puntos que te harán merecedor del Título Mundial.

Ganar el Grand Prix no es tarea fácil. Llegar a ser Campeón Mundial es una auténtica hazaña.

B. EMPEZANDO

Sigue las instrucciones normales de carga. Lee la etiqueta del cassette o disco si necesitas de más información.

Si tu disco es VIZARD protegido, sigue cuidadosamente las instrucciones del folleto. Cuando el juego esté cargado, selecciona PRACTICE (PRACTICA).

Debido a limitaciones de memoria, algunos ordenadores cargarán separadamente (desde el cassette o disco) los datos de los diferentes circuitos de carreras. Si te encuentras en esta situación, en la pantalla aparecerá un mensaje. Sigue sus instrucciones para saber cómo y cuándo hacerlo.

IMPORTANTE

Mira detenidamente la etiqueta del cassette y asegúrate que estás cargando la cara correcta. En Grand Prix hay 16 Circuitos. En la Sección H verás el trazado de los diferentes circuitos e información importante. El orden de 1 a 16 es el que se utilizó durante el Mundial de Fórmula 1 de 1987. En un cassette que requiere una carga de datos adicionales, las fechas de estos circuitos se almacenarán en la cinta siguiendo este orden. Por ejemplo, Australia se encontrará hacia el final de la cinta.

Pulsa '1' y después ENTER para seleccionar Brasil.

IMPORTANTE

El juego Grand Prix de Nigel Mansell es un sofisticado simulador de Carreras de Fórmula 1. Antes de intentar conducir, lee cuidadosamente las instrucciones siguientes.

C. PRECISION Y DESARROLLO DEL JUEGO

(Consultantes Técnicos, Nigel Mansell, Peter Windsor, Williams Grand Prix Engineering).

Hemos intentado por todos los medios que tu experiencia en la cabina del piloto de este fabuloso Williams Fórmula 1, sea lo más real posible. En la parte inferior de la pantalla, verás un panel de control muy sofisticado con todo tipo de información. El panel actual del Williams es algo más sencillo que éste, pero toda la información mostrada en este panel puede ser visualizada por el equipo de los «boxes» a través de un enlace de ordenador entre el coche y los «boxes». Durante la Carrera, el piloto dispone de esta información y puede conocerla en cualquier momento gracias a un enlace de radio bidireccional que le pone en comunicación con el equipo de mantenimiento («boxes»). A nosotros nos pareció muy importante incorporar este panel a la pantalla de información principal.

Mientras conduces, tu Williams se comportará como si fuera real. Para conseguir el máximo de tu coche, tienes que conocerlo y conocerlo bien. Un piloto profesional de Fórmula 1 pasa más tiempo practicando que compitiendo en los Grand Prix. Si tienes la más mínima esperanza de llegar a ser Campeón, lo esencial es que practiques. En una décima de segundo puedes ganar o no llegar a ningún sitio. Hay muy poco margen de error. Tu coche de carreras es una máquina tremendamente sofisticada y potente. En las manos de un conductor descuidado es altamente peligrosa pero si se conduce correctamente te ayudará a conseguir la corona del Título Mundial. Conseguir el máximo de tu coche supone un compromiso entre ponerlo al máximo de su capacidad y al mismo tiempo, cuidarlo para que pueda finalizar la carrera. Lo que cuenta es llegar a la meta. Si pones los motores a tope, quizá consigas ser el primero pero también quizá tengas averías o te quedes sin gasolina durante la carrera. Insistimos en que tienes que conocer a fondo tu coche y descubrir qué es lo que puede y lo que no puede hacer.

De la misma manera, tienes que aprender a conocer tus habilidades como piloto e intentar mejorarlas. Una línea de carrera correcta puede, por ejemplo, salvar segundos muy valiosos en cada una de tus vueltas. Intenta conducir suavemente, haciendo rectas (alineando) las curvas. Cuando comiences a jugar, seguro que el Williams pasará bastante tiempo fuera de la pista. Una vez que te familiarices con el circuito aprenderás a anticipar las curvas, a poner el coche en la posición correcta y a la velocidad correcta. Saber cuándo acelerar, cuándo frenar o cuándo cambiar las marchas es obviamente importantísimo y vital. Una regla básica y sencilla es:

- 1) Acelera hasta que necesites frenar para coger la curva.
- 2) Frena y coge la curva a la velocidad correcta.
- 3) Acelera a través de la curva.
- 4) Mientras haces lo anterior, cambia las marchas para que las revoluciones de tu coche se mantengan dentro del POWER BAND (Banda de potencia).

Puede que estos consejos no sean perfectos pero te ayudarán a empezar. Si conduces correctamente obtendrás tiempos de circuito como los que aparecen en los diagramas de la Sección H. Si ya estás familiarizado con las técnicas básicas de las carreras de coches, seguro que pronto alcanzarás tiempos de circuito aceptables. Para todos, la regla es practicar, practicar y seguir practicando.

D. PANTALLA DEL PILOTO

Busca los siguientes indicadores en el panel de control de la pantalla del piloto.

1) **REV COUNTER (REVS x 100) - CONTADOR DE REVOLUCIONES**
El Cuenta Revoluciones es la parte más importante de la pantalla del piloto. Te informa de la velocidad del motor (no de la velocidad del coche en la pista). Por ejemplo, si la aguja está en el número 12, significa que el motor va a 12.000 revoluciones por minuto (RPM). (200 revoluciones por segundo!)

Gracias al Cuenta Revoluciones el piloto puede sacar el máximo rendimiento de su motor y también prevenir posibles daños que pudieran producirse cuando se maltrata el motor.

Si las revoluciones son demasiado bajas, el motor va demasiado lento y pierde potencia. Su aceleración cambia a revoluciones, naturalmente, es muy pobre. Si las revoluciones son demasiado altas, el motor va demasiado deprisa. Eventualmente se sobrecalentará y quizá se dañe permanentemente. Además de despistarrar gasolina.

La zona óptima de revoluciones del motor es la llamada BANDA DE POTENCIA (POWER BAND). Dentro de esta banda el motor funciona a pleno rendimiento, dando un gran poder a las ruedas y máxima aceleración al coche. La banda de potencia varía poco de un coche a otro y normalmente se sitúa entre las 9.000 y 12.000 RPM.

Cuando aceleres, cambia a una marcha más alta en el momento en que la aguja llegue a las 12.000 RPM. Si quieres puedes ir un poco más allá, por ejemplo, a unas 12.500 RPM. Habrá un incremento en la potencia pero el consumo de gasolina también será mayor. Tales decisiones dependen de las circunstancias. Si estás adelantando a otro coche y te queda bastante combustible puede ser una buena táctica. Todas las decisiones tácticas se aprenden con la experiencia.

Cuando frenes, cambia a una marcha más baja e intenta que las revoluciones sigan dentro de los límites de la banda de potencia. También en esta ocasión, la práctica y experiencia son la mejor escuela.

- 2) **COMBUSTIBLE**
Indicador estándar de gasolina.
- 3) **OIL TEMP - TEMPERATURA DEL ACEITE**
Indica la temperatura del aceite. Si el sistema se calienta demasiado se pueden producir problemas mecánicos.
- 4) **OIL PRESSURE - PRESION DEL ACEITE**
Indica la presión del aceite bombeado entre las partes que mueven el motor. La presión disminuye cuando la temperatura aumenta y el aceite se pone más espeso.
- 5) **WATER TEMP - TEMPERATURA DEL AGUA**
Indica la temperatura del agua del motor. Si se calienta demasiado se pueden producir averías mecánicas.

6) TURBO TEMP. - TEMPERATURA DEL TURBO

Indica la temperatura de la unidad del cargador Turbo. La temperatura aumenta a mayores revoluciones o a mayor propulsión. Un cargador Turbo es un aparato que incrementa la presión de la mezcla de combustible/aire que será forzada dentro del tubo de la entrada del motor. Para que lo entiendas mejor, es como un ventilador pequeño (o turbina) situado en el interior del tubo de escape; es movido por la acción de los gases calientes del tubo de escape. Este ventilador hace funcionar a otro pequeño ventilador situado en el tubo de entrada, que hará entrar más aire en el motor, incrementando la presión del tubo de entrada para incrementar la potencia del motor.

7) **TURBO BOOST - PROPULSION TURBO**
Indica la presión de propulsión entre la mezcla de combustible/aire, forzada dentro del tubo de entrada por la acción del turbo. La propulsión máxima es de 4 atmósferas (limitada por una válvula pop-off: luz «Over» que indica que la válvula pop-off está en acción). La propulsión Turbo aumenta increíblemente la potencia del motor.

No obstante, cuanto más utilices el turbo, mayor será el consumo de gasolina. Sólo la práctica y la experiencia te enseñarán cómo utilizar el turbo a su máximo rendimiento y en situaciones comprometedoras. El turbo tiene 4 posibles ajustes entre un mínimo y un máximo.

8) **GEARS - MARCHAS** (parte inferior derecha del panel)
Dispones de 6 marchas hacia delante. El punto rojo indica cuál es la marcha actualmente seleccionada. Si el coche está en punto muerto, el punto rojo aparecerá entre las marchas 1 y 2.

9) **WING MIRRORS - ESPEJOS RETROVISORES** (parte superior derecha e izquierda del panel)

Estos espejos muestran una vista de la carretera y de cualquier coche que esté detrás.

10) **ORDENADOR DE A BORDO Y DATOS DE TELEMETRIA ENVIADOS DESDE EL ORDENADOR DE LOS BOXES.**

Este panel indica cuál es el status actual de tu coche y su actuación en la carrera.

Speed (Velocidad) - En millas por hora.

Lap time (Tiempo de vuelta) - Tiempo de la última vuelta realizada (en segundos).

Av. Speed (Velocidad media) - De la última vuelta realizada (en millas por hora).

Best Speed (Mejor Velocidad) - Tiempo más rápido de una de tus vueltas (en segundos).

Fuel reserve (Reserva de Combustible) - Indicador de gasolina muy exacto y preciso (en litros). Un coche de Grand Prix dispone de 195 litros de combustible de alto octano que le permite cubrir una distancia de carrera de 190 millas (300 Km.).

Consumption (Consumo) - Tasa actual del gasto de combustible (litros por minuto).

Range of fuel (Rango de Combustible) - Distancia que puedes recorrer con tu actual reserva de gasolina, según la media consumida en la última vuelta completada (km.).

Km to finish (km. hasta la meta) - Distancia hasta la meta final (km). El número cambia cada vez que das una vuelta.

Los tiempos de vuelta, la velocidad media, el rango, etc. se calculan cada vez que cruzas la línea de salida/meta.

11) **RADIO LINK - ENLACE POR RADIO** (parte inferior del panel).
Tu equipo puede comunicarse contigo y viceversa a través de un transmisor de radio. En este panel aparecerán mensajes e información importante relacionados con la carrera.

E) CONDUCIENDO EL WILLIAMS

1) CONTROLES

Control	Joystick	Teclado
Acelerator		A
Cambio a una marcha más alta	↑ y DISPARO	A y ESPACIADOR
Frenar		Z
Cambio a una marcha más baja	↓ y DISPARO	Z y ESPACIADOR
	(o DISPARO solo)	(o ESPACIADOR solo)
Giro a la izquierda	←	O
Giro a la derecha	→	P
Turbo (mínimo a máximo)		1, 2, 3, 4
Parar el juego	Otra vez H o cualquier control de movimiento parará te-empezar	H

2) LISTO PARA EMPEZAR

Mueve el joystick hacia delante sin pulsar el botón de disparo. El motor se revoluciona. Fíjate que es lo que pasa en el resto del panel. ¿Estás listo para empezar? Aumenta las revoluciones a 12.000 rpm, pon el joystick hacia delante y pulsa DISPARO. Empezarás a moverte. Continúa acelerando, cambia a segunda, etc. Todo lo que tienes que hacer ahora es practicar.

F. CARRERA MUNDIAL DE PILOTOS DE FORMULA 1

El campeonato mundial de Fórmula 1 se decide a través de los 16 circuitos de Grand Prix que aparecen en la sección H.

Los puntos se consiguen de la siguiente manera:

- | | | |
|---------------|---------------|---------------|
| 1.º 9 puntos. | 3.º 4 puntos. | 5.º 2 puntos. |
| 2.º 6 puntos. | 4.º 3 puntos. | 6.º 1 punto. |

El piloto que al final de la temporada haya conseguido más puntos, será el Campeón Mundial.

Para empezar otra vez la Carrera Mundial, selecciona «NEW GRAND PRIX».

Para completar una temporada deberás correr en los 16 circuitos, en el orden señalado. Al final de cada Grand Prix se te dará la oportunidad de almacenar tu puntuación y situación actual en la cinta o disco. Podrás seguir jugando después esta misma temporada con sólo seleccionar «CONTINUE GRAND PRIX».

Al principio de cada temporada nombra a los pilotos y a sus coches. En el GRAND PRIX DE NIGEL MANSELL hay por lo menos otros 8 pilotos compitiendo también por la corona del Campeonato Mundial.

A diferencia de la vida real, puedes seleccionar el número de vueltas de tu Grand Prix (teniendo en cuenta que tardarás como mínimo 1 minuto en cada vuelta y que un circuito típico de Grand Prix puede incluir hasta 60 o más vueltas, hemos creído oportuno introducir esta opción).

Las posibilidades son de 5, 10, 20 vueltas o para los aficionados auténticos la distancia completa de carrera mostrada en los diagramas de la sección H.

Selecciona una posibilidad, y tu opción se incluirá en los 16 circuitos de Grand Prix para esta temporada en particular.

G. EL DIA DE LA CARRERA

a) PRACTICA

Antes de lanzarte al Grand Prix, tienes 3 vueltas como SESION DE PRACTICA y una vuelta de calentamiento, empezando siempre desde tu «box».

De esta manera podrás familiarizarte con el circuito antes de empezar la carrera. Cuidado con los otros coches que también dan sus vueltas de calentamiento. Es muy importante conseguir un tiempo de vuelta muy rápido ya que de ello depende tu posición en la línea de salida. Si tu mejor tiempo de vuelta es el más corto de entre todos los participantes, conseguirás la primera posición en la línea de salida o en la posición polo. (Nigel Mansell consiguió la primera posición 9 veces durante la temporada de 1987).

b) LA CARRERA

El gran momento ha llegado. La bocina de 30 segundos acaba de sonar. Vigila el panel de la parte superior izquierda de al pantalla. Cuando se enciende la luz roja, quedan sólo escasos segundos. ¡¡SE HA PUESTO VERDE!! - ¡¡adelante!! ¡¡BUENA SUERTE!!

c) PARADA EN LOS BOXES (PIT-STOP)

Si quieres parar para cambiar los neumáticos, etc., conduce fuera de la pista principal y entra en la pista de acceso reduciendo tu velocidad. A partir de ese momento te encontrarás en una secuencia automática de parada y cambiarán tus neumáticos. Cuando hayan acabado, recibirás una señal y podrás continuar. Acelera, sal de los boxes y vuelve a la pista principal. Cuidado con los otros coches y acelera para entrar de nuevo en el circuito.

Puedes hacer cuantas paradas quieras pero naturalmente perderás tiempo. No pares si no lo necesitas. Por otro lado, si corres todo el circuito con los mismos neumáticos, éstos al final de la carrera pueden agarrarse mal a la pista o puede que sufras un pinchazo que te cueste la carrera.

