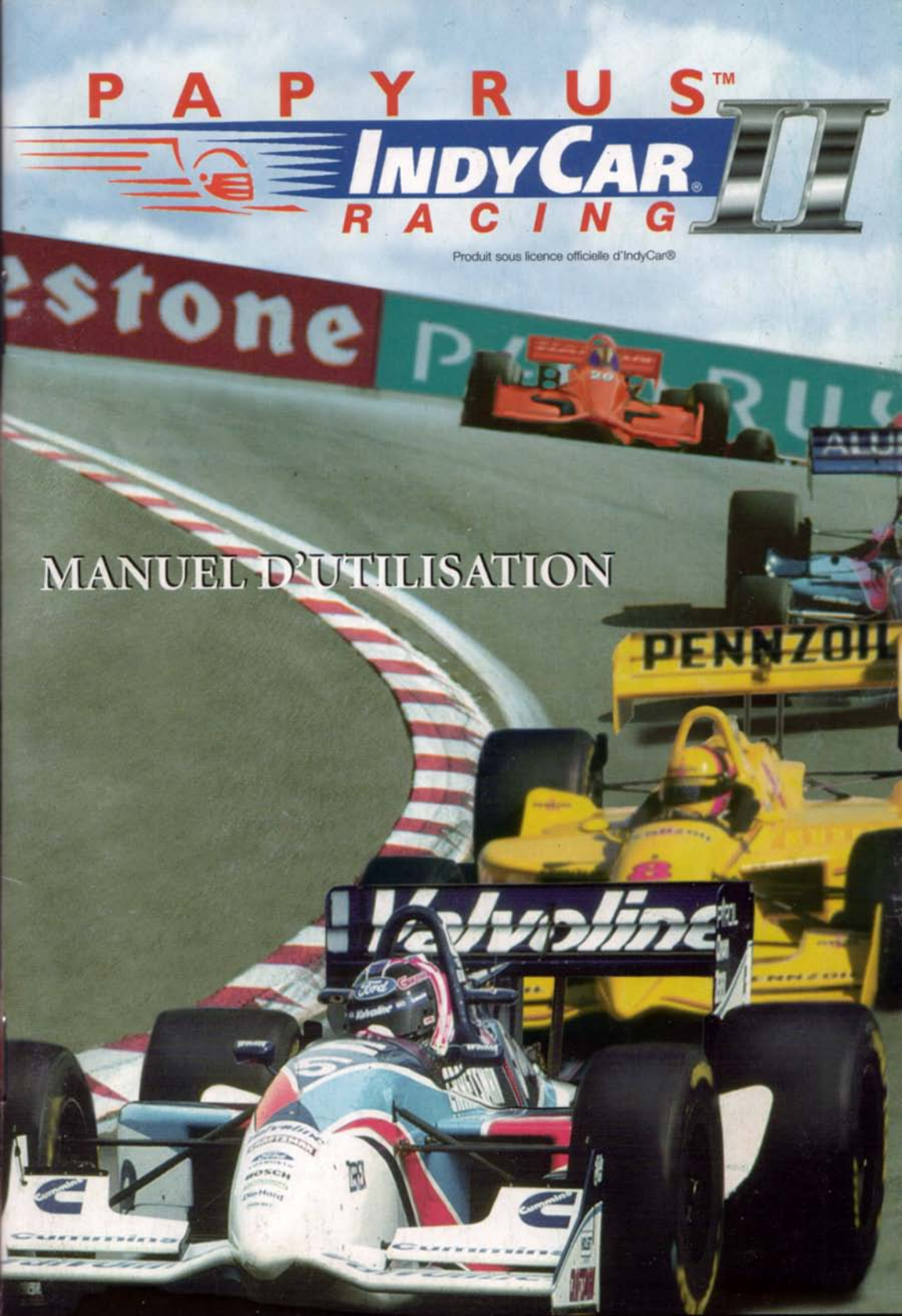
PAPYRUS™ INDYCAR® RACING II

Produit sous licence officielle d'IndyCar®



MANUEL D'UTILISATION

SIERRA®

TABLE DES MATIÈRES

Etalonnage et configuration de la manette de jeu **2**

Cockpit de l' IndyCar **3**
Réglage du turbo 5
Réglage des barres antiroulis 6
Réglage du décalage de freinage 7
Le "Pace Car" 8
Arrêts au stand 8
Interruption du jeu 10
Utilisation de la Radio 10
Vue d'arcade 17
Les drapeaux dans les courses IndyCar 17
Répétitions immédiates d'une séquence 18

Menus et caractéristiques de la version Macintosh/Windows 95 ..... **22**
Menu Principal (Main) 22
Utilisation de la barre Menu 25
Course à Plusieurs Joueurs (Multiplayer Racing) 28
Renseignements sur le pilote et décoration de votre IndyCar (Driver Info) 30
Réalisme 30
Amélioration de la Fréquence Image 33
Configuration de la manette de jeu ou du volant 35

Menus et caractéristiques de la version DOS **37**
Menu Principal (Main) 37
Menu Circuits (Tracks) 38
Menu une Seule Course (Single Race) 38
Course à plusieurs joueurs (Multiplayer Racing) 40
Renseignement sur le pilote (Driver Info) 42
Menu Options 43
Menu Commandes (Controls) 43
Etalonnage de la manette de jeu 43
Assistance au pilote (Driving Aids) 44
Niveau de détail des graphismes 44
Comment accélérer la fréquence image 45

Préparation de votre IndyCar au Garage
Menu Garage version DOS 46
Menu Garage version Macintosh/Windows95 47
Composition des pneus 47
Pression des pneus, carburant, réglage des ailerons 48
Angle de carrossage, rayon de braquage, amortisseurs, réglage de la boîte de vitesse 49
Options 50

Astuces **50**

Décoration de votre IndyCar : Version Macintosh/Windows 95 ..... **51**

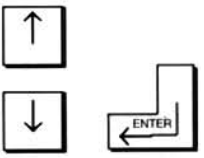
Décoration de votre IndyCar : Version DOS **58**

Support technique **62**

Le Vieux Manuel

ETALONNAGE DE LA MANETTE DE JEU

Avant de vous lancer dans la course, nous vous conseillons d'étalonner et d'initialiser votre manette de jeu ou votre volant. Tout comme le port du casque, c'est une formalité rapide mais indispensable.



Tant que votre manette n'est pas configurée, sélectionnez les menus à l'aide des touches fléchées Haut et Bas. Une fois l'objet désiré mis en surbrillance, appuyez sur la touche "ENTREE".



Remarque: Au lancement du jeu, il se peut que les utilisateurs de volants rencontrent des problèmes dûs à la rapidité de défilement du sélecteur de menus. Pour arrêter ce défilement, appuyez sur la touche J. Les utilisateurs de volants doivent effectuer leurs sélections de menus à l'aide du clavier, comme l'indique le paragraphe ci-dessus.

Pour configurer votre manette ou votre volant, choisissez **Options** dans le **menu Main (Principal).** Choisissez **Controls** puis étalonnez les manettes (les utilisateurs de manettes et de pédale doivent étalonner les deux manettes de la même façon). Ceci fait, choisissez **Set Controls (Choix des commandes).** IndyCar Racing II est fourni avec des commandes clavier de pilotage, telles que la direction, le freinage, etc. Vous pouvez cependant choisir de contrôler ces éléments à partir de votre manette ou volant. Mettez les éléments du menu Set Controls en surbrillance l'un après l'autre et choisissez pour chacun d'entre eux une méthode de commande. Si vous souhaitez, par exemple, que votre véhicule tourne à gauche et à droite en déplaçant la manette ou le volant vers la gauche et la droite, choisissez Steering (Direction). Il suffit alors de déplacer la manette ou le volant vers la gauche puis la droite. Commencer par le haut du menu avec Steering et, de la même façon, choisissez les autres options.

TOUR DE RECONNAISSANCE

Choisissez **Single Race** (Une seule course) ou **Preseason Testing** (Essais intersaison) dans le **menu Main** (Principal). Le **menu Track Selection** (Choix du circuit) apparaît. Vous pouvez alors choisir le circuit auquel vous désirez vous attaquer.

Après avoir sélectionné un circuit, choisissez **Practice** (Entraînement) ou **Testing** (Essais) dans le menu apparaissant à l'écran. Vous vous retrouvez alors dans le cockpit de votre IndyCar, sur la voie d'accès aux stands. Lorsque vous êtes prêts, utilisez votre manette, votre volant ou votre clavier pour vous mettre en place sur la piste. Pour de plus amples informations sur les caractéristiques du cockpit et les commandes disponibles à bord du véhicule, reportez-vous à la section suivante.

Le vieux Manuel

LE COCKPIT

Votre IndyCar est équipé du nec plus ultra en matière de technologie automobile. Avant de vous lancer dans la course, prenez un moment pour vous familiariser avec les commandes de la voiture. Ainsi, vous pourrez les déchiffrer en un clin d'œil une fois au volant.

Dans ce cadran s'affiche la vitesse en mph (miles par heure). Appuyez sur **D** *si vous préférez voir s'afficher des tours/minutes (rpms) (x10). Appuyez de nouveau sur* **D** *pour que s'affiche une estimation du nombre de tours que vous pouvez effectuer avec le carburant qu'il vous reste.*

La "Boîte Noire". *Cet écran sophistiqué à affichage digital fournit au pilote des données précises en provenance des différents systèmes qui constituent l'IndyCar. Bien plus qu'un tableau de bord amélioré, la Boîte Noire est en fait l'ordinateur qui contrôle votre moteur.*

Rétroviseurs. *Ils vous permettent de voir les voitures situées derrière vous mais aussi celles se trouvant à côté de vous.*

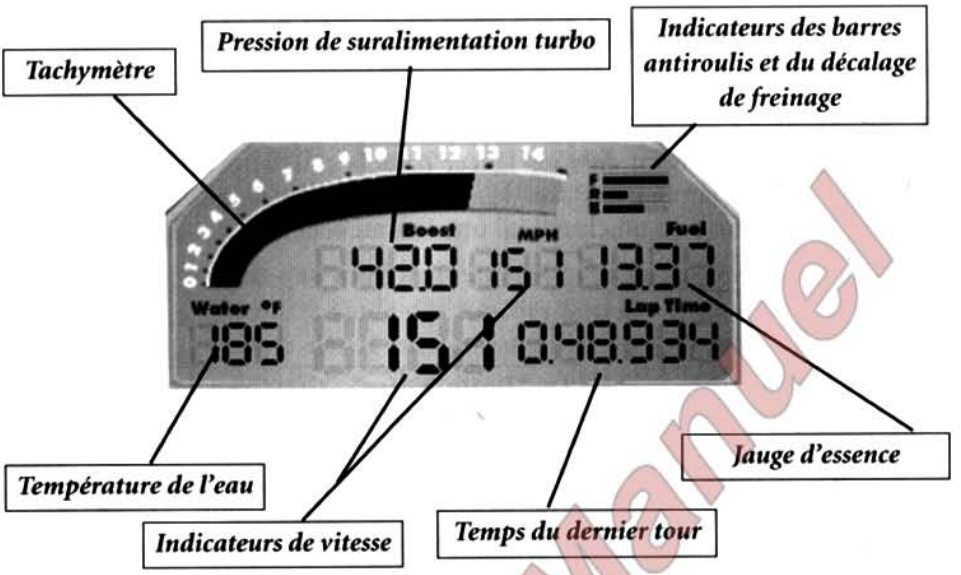
Avertisseur lumineux principal. *Il clignote pour vous indiquer une température de l'eau élevée, un faible niveau de carburant ou un nombre de tours de moteur trop important.*



Bouton du turbo. *Il indique le réglage de la suralimentation.*

Etat de la boîte de vitesse. *Cet écran à affichage digital vous indique la vitesse que vous utilisez.*

Le vieux Manuel



Tachymètre : Cet indicateur affiche le nombre de tours/minute effectués par votre moteur. Le changement de vitesse doit idéalement s'effectuer entre 11000 et 12 500 tours/minute, la puissance commençant à diminuer au-desssus de 13 000 tours/minute. Si vous laissez le tachymètre dépasser les 14 000 tours/minute pendant une période prolongée, vous endommagerez votre moteur. Si vous passez à la vitesse supérieure prématurément, la performance de la voiture en sera affectée et vous perdrez du carburant inutilement.

Pression de suralimentation turbo : Cet indicateur vous montre la quantité de pression de suralimentation générée par votre turbo. Cette valeur augmente et diminue selon l'accélération. Elle peut descendre jusqu'à 30 lors d'un arrêt, et monter jusqu'à 45 pouces/Hg (in/Hg) ou 22 livres/pouces carrés (psi) quand puissance et suralimentation sont à leur maximum.

Température de l'eau : Indique la température du liquide de refroidissement (en degrés Fahrenheit). Si cette température dépasse 220 degrés, c'est que votre moteur est surmené.

Indicateurs de vitesse : Ils affichent votre vitesse en miles par heure (mph). Lorsque vous consultez également le tachymètre, il est plus facile de lire le petit indicateur de vitesse situé au centre de l'écran. Si vous ne vérifiez que votre vitesse, l'indicateur situé en bas de l'écran est plus visible.

Temps du dernier tour : Ce compteur se remet à zéro à la fin de chaque tour, vous informant ainsi des temps effectués.

Jauge d'essence : Cet instrument vous donne le niveau de carburant. La capacité maximum du réservoir est de 40 gallons américains (environ 151 litres). Lorsqu'il ne vous reste que 5 gallons ou moins, le mot "fuel" se met à clignoter pour vous mettre en garde.

Le vieux Manuel

Indicateurs des barres antiroulis et du décalage de freinage : Cet affichage vous donne le réglage de chacune des barres antiroulis, ainsi que celui du décalage de freinage. Ces indicateurs changent automatiquement lorsque vous modifiez les réglages de ces éléments. Les indicateurs de barres antiroulis vont de totalement souple (tout à fait à gauche) à totalement dur (tout à fait à droite). L'indicateur du décalage de freinage va du décalage complet vers l'arrière (tout à fait à gauche), au décalage complet vers l'avant (tout à fait à droite). Lorsque la marque est au milieu, elle indique un réglage neutre des freins.

REGLAGE DU TURBO

L = ***Augmentation de la suralimentation***

K = ***Diminution de la suralimentation***

Le moteur de votre IndyCar est équipé d'un turbo préparé en usine qui augmente sa puissance de façon considérable. Le pilote exerce un contrôle total sur le turbo tout au long de la course grâce à un bouton situé sur le tableau de bord. Le réglage actuel de suralimentation (turbo) est indiqué par la direction du bouton. Lorsque vous êtes au volant, vous pouvez modifier la position du bouton à l'aide des touches L et K. La pression de suralimentation correcte est affichée sur la boîte noire. La pression de suralimentation maximum autorisée est de 45 in/Hg ou 22 psi.

Le choix de paramètres de turbo élevés augmente la puissance du moteur, mais nécessite davantage de carburant. Nous vous conseillons de régler votre voiture sur une valeur de 7 environ (et non de 9), car vous aurez alors l'opportunité de d'augmenter la pression de suralimentation si vous avez soudain besoin de plus de puissance. Gardez cependant un _il sur cet indicateur: augmenter la pression de suralimentation est une solution pratique à court terme, mais à long terme, elle peut se révéler dangereuse pour votre moteur.

N'oubliez pas qu'utiliser le turbo immodéremment peut augmenter votre vitesse, mais que la hausse de consommation de carburant peut aussi vous forcer à faire un ou deux arrêts au stand...

Le vieux Manuel

REGLAGE DES BARRES ANTIROULIS



= ***Renforcer l'antiroulis à l'avant***



= ***Atténuer l'antiroulis à l'avant***



= ***Renforcer l'antiroulis à l'arrière***



= ***Atténuer l'antiroulis à l'arrière***

Après plusieurs tours très rapides, vous noterez que la sensation donnée par le pilotage de la voiture est différente. La plupart des IndyCar semblent avoir des problèmes de sous-virage dans les premiers tours, puis de survirage. Cette modification est dûe aux deux facteurs suivants: la diminution du niveau de carburant et l'usure des pneus. Chaque gallon de méthanol se trouvant dans le réservoir de l'IndyCar ajoute environ six livres à votre voiture (soit environ 2,7 Kg), ce qui représente un total de 240-270 livres (109-122 Kg) quand le réservoir est plein: le poids de votre voiture change donc considérablement au fur et à mesure qu'est consommé le méthanol.

Pour remédier à ces modifications, votre IndyCar est équipé de barres antiroulis (qu'on appelle aussi barres de stabilisation). Une barre antiroulis est placée entre les roues avant, l'autre entre les roues arrière. En réglant ces barres tout en pilotant, vous pouvez remédier aux différences de maniabilité qui apparaîssent d'un tour à l'autre.

Le réglage de la barre antiroulis, comme les amortisseurs, peut aller de totalement souple à totalement dur. Un réglage plus dur de la barre antiroulis rend votre voiture plus sensible, mais entraîne davantage de transfert de poids, et donc une perte d'adhérence.

Si votre voiture a des problèmes de sous-virage, renforcez la barre antiroulis arrière et/ou atténuez celle qui se trouve à l'avant. Si votre voiture a des problèmes de survirage, renforcez la barre antiroulis avant et/ou atténuez celle qui se trouve à l'arrière. Commencez vos réglages dans le garage avec les deux barres antiroulis réglées juste au dessus de la moyenne.

En utilisant les touches indiquées à la page précédente, vous pouvez effectuer des réglages sur les barres antiroulis lors de la course. L'indicateur de style diagramme à bâtonnets situé sur votre tableau de bord varie en fonction des réglages que vous effectuez sur les barres antiroulis et le décalage de freinage.

Le Vieux Manuel

RÉGLAGE DU DÉCALAGE DE FREINAGE

[,] = ***Déplacer le décalage de freinage vers l'avant***

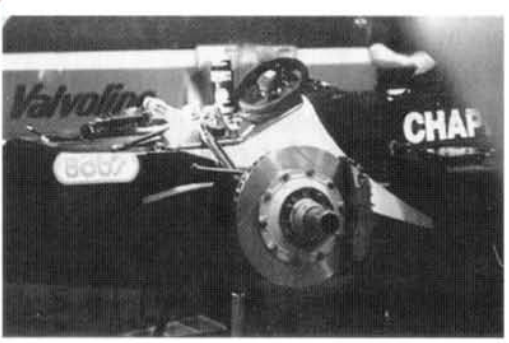
[;] = ***Déplacer le décalage de freinage vers l'arrière***

Votre IndyCar est équipé de freins à disque ventilés sur les quatre roues. Si l'indicateur du décalage de freinage est en position centrale, les quatre roues freinent de la même façon lorsque le pilote appuie sur la pédale. Ceci s'avère parfois innefficace, le poids se transférant vers l'avant lors du freinage. Pour remédier à ce problème, votre IndyCar possède une commande de décalage de freinage. Si vous déplacez le décalage de freinage vers l'avant, les plaquettes de frein avant "mordent plus fort" que les plaquettes de frein arrière. Le déplacement du décalage de freinage vers l'avant rend les freins arrière plus puissants que les freins avant.

De manière générale, vous aurez besoin d'un système de freinage plus puissant lors de compétitions sur route et en ville. Pour cela, déplacez le décalage de freinage vers l'avant. Allié au déplacement vers l'avant du poids, ce réglage vous offre une puissance de freinage optimale.

Les compétitions sur circuits ultrarapides impliquent des réglages différents. Le freinage n'a normalement lieu que pour éviter les accidents ou pour s'arrêter aux stands. Le réglage du décalage de freinage vers l'avant pourrait alors avoir des résultat imprévisibles. Nous vous conseillons donc d'utiliser plus de décalage de freinage vers l'arrière afin d'avoir davantage de contrôle sur le freinage à grande vitesse.

Bien qu'il soit possible de modifier le réglage du décalage de freinage lors de la course, nous vous déconseillons d'effectuer des changements constants. Si les autres pilotes effectuent de meilleurs freinages que vous dans les virages, ou si vous devez rouler avec des pneus très usés, un réglage de décalage peut être utile. Sinon, nous vous conseillons de trouver un réglage bien adapté que vous pourrez utiliser pour la totalité de la course.



Le vieux Manuel

RÉGLAGE DE L'ALLURE



Le "Pace Car" d'IndyCar Racing II est en tête du tour préliminaire et lors des périodes d'avertissement sur lesquelles flotte le drapeau jaune, lorsque ceux-ci sont activés dans le **menu Realism** (Réalisme). *Dépasser le "Pace Car" est une infraction sérieuse aux règles des compétitions IndyCar, suite à laquelle le drapeau noir est abaissé (pénalité de stop and go). Le dépassement d'autres voitures est également interdit lorsque le drapeau jaune est abaissé.*

Lorsque le drapeau vert est abaissé, le "Pace Car" se gare au bout de la voie d'accès aux stands. Lorsque le drapeau jaune est abaissé, suite à un accident, il sort de cette voie et parcourt quelques tours à une vitesse réduite. Si vous êtes en tête lorsque le drapeau jaune apparaît, attendez-vous à trouver le "Pace Car" sur votre route après avoir dépassé la sortie de la voie d'accès aux stands. Vous recevrez un avertissement à l'écran si vous dépassez le "Pace Car" ou un adversaire de manière illégale. Vous pouvez éviter le drapeau noir en tenant compte de l'avertissement...

Le Vieux Manuel

ARRÊT AUX STANDS

L'exécution systématique de bons arrêts aux stands exige de l'entraînement. Pour commencer, vous devez totalement arrêter votre IndyCar dans votre zone d'arrêt. Essayez d'arrêter votre voiture le plus près possible du mur, dans les bandes qui délimitent votre stand.

Votre voiture sera alors soulevée par le cric (si vos pneus doivent être changés), et toutes les tâches indiquées seront effectuées par votre équipe. Ces tâches comprennent le changement des pneus, le plein d'essence, des modifications mineures de configuration et la réparation de la voiture si une collision a eu lieu.

Lors de ces opérations, un compteur du temps écoulé s'affiche en haut à droite de votre écran. Ce compteur, rouge tant que votre équipe travaille, devient vert lorsque les opérations sont terminées. Les changements de pneus

et le plein de routine prennent généralement moins de vingt secondes, mais les réparations et le réglage du châssis peuvent prolonger votre arrêt de manière non négligeable.

Remarque: Si vous vous arrêtez au stand et que rien ne se passe, vérifiez que votre voiture se trouve bien le long du mur et entre les marques qui délimitent votre zone d'arrêt. Appuyez bien sur les freins. Vous devez utiliser l'option ***Brake*** *(freiner) et non l'option* ***Reverse Gear*** *(Marche arrière) pour vous arrêter. Utilisez le menu ou la boîte de dialogue Set Controls (Choix des commandes) pour sélectionner votre commande de frein.*

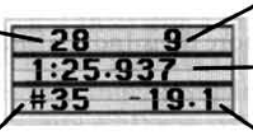
Il est important de noter que la configuration de la voie d'accès aux stands est différente sur chaque circuit. Sur certains circuits, (notamment sur route), l'entrée et la sortie de la voie d'accès aux stands se font dans des virages serrés, afin de réguler la vitesse. Ces voies peuvent être étroites, courtes ou encore droites et larges. Avant d'effectuer une course, habituez-vous au tracé de la voie d'accès aux stands sur le circuit en question. Assurez-vous que vous réussissez à sortir de la piste, à suivre la voie d'accès jusqu'à votre stand et à revenir sur la piste sans trop perdre de temps.

Arrêts au stand - Ce qu'il faut savoir

A moins que vous n'utilisiez la radio se trouvant à bord pour donner des instructions contraires, votre équipe effectue les tâches de base à chacun de vos arrêts. Quels que soient les niveaux du carburant et d'usure des pneus, votre voiture bénéficiera d'un plein d'essence, d'un nouveau train de pneus et des réparations nécessaires. Les pages suivantes vous expliquent comment communiquer avec votre équipe avant chaque arrêt au stand à l'aide de l'émetteur-récepteur se trouvant à bord de votre IndyCar. Chaque arrêt au stand peut être organisé pour ne comprendre que les services que vous désirez. Les opérations élaborées telles que le réglage des ailerons, la modification de la pression des pneus, ou la décision de ne pas remplir le réservoir complètement vers la fin d'une course (ce que les professionels appellent un "splash and go") peuvent être exécutées à votre demande.

Lecture d'un panneau d'arrêt

Chaque fois que vous traversez la ligne de départ ou d'arrivée, le panneau d'arrêt apparaît momentanément en haut à gauche de l'écran.



Votre position actuelle (28e position).

Nombre de tours restants (9).

Temps du dernier tour.

Vous devancez la voiture no 35 de 19,1 secondes. Si vous êtes en tête, le numéro de la voiture se trouvant en seconde position est affiché ici.

Intervalle (temps qui vous sépare de celui qui vous suit ou vous précède).

Le vieux Manuel

INTERRUPTION DU JEU

Vous pouvez marquer une pause dans le jeu à tout moment, en appuyant sur la touche P de votre clavier. Vous pouvez alors répondre au téléphone, sortir votre chien ou tout simplement aller oublier pour un temps la tension dont vous êtes la victime, en tant que pilote professionnel d'IndyCar.

Cette touche est également utile lorsque vous utilisez la radio de votre IndyCar. Appuyez sur **P** pour stopper la simulation, puis utilisez les touches de fonctions comme indiqué dans les pages suivantes afin d'afficher des renseignements indispensables. Utilisez la radio pour faire part à votre équipe des réglages que vous souhaitez voir effectuer lors du prochain arrêt au stand. Appuyez de nouveau sur **P** lorsque vous êtes prêt à repartir.

UTILISATION DE LA RADIO

F1 *à* **F9**

Votre IndyCar est équipé d'un système d'émetteur-récepteur qui vous permet de recevoir des informations sur la course et l'état actuel de votre voiture. En outre, vous devez utiliser cette radio pour informer votre équipe des changements qui doivent être apportés à la voiture lors de votre prochain arrêt au stand. Si vous arrivez sur votre stand sans avoir au préalable donné des instructions spécifiques à notre équipe, cela entraînera le même résultat, le plein sera invariablement fait et les quatre pneus changés, ce qui n'est pas toujours nécessaire. Vers la fin d'une course, vous pouvez choisir de ne prendre que quelques gallons de carburant, plutôt que d'avoir à attendre que le plein soit fait. Ou encore, il se peut que vous n'ayiez à changer qu'un seul ou deux pneus. Grâce à votre radio vous pouvez communiquer des ordres précis à votre équipe concernant votre prochain arrêt au stand.

Pour utiliser la radio en conduisant, nous vous conseillons de commencer par stopper le jeu, en appuyant sur la touche **P**. Choisissez ensuite une touche de fontion (touches F1 à F9) afin d'afficher les renseignements radio. Ces renseignements apparaissent en haut à droite de l'écran. Les utilisateurs de Macintosh équipés du matériel requis, bénéficient du système de reconnaissance vocale incorporé dans IndyCar Racing II.

Le Vieux Manuel



F1 LAP INFO *(Informations relatives au tour)*

Depuis le cockpit de votre IndyCar, vous pouvez obtenir un résumé relatif à votre dernier tour. Appuyez sur la touche F1 pour faire apparaître la boîte Lap Info (Informations relatives au tour). Vous verrez s'afficher, de haut en bas, le numéro de la voiture derrière laquelle vous vous trouvez ainsi que l'intervalle (l'avance de votre adversaire). Si vous êtes le leader de la course, le numéro de voiture et l'intervalle concernent la voiture qui vous suit, ce qui vous donne une idée de l'importance de votre avance.

Les statistiques relatives à votre adversaire sont suivies, plus bas sur l'écran, du numéro de votre voiture ainsi que la vitesse moyenne de votre dernier tour. A ses données s'ajoutent le nombre total de tour et le nombre de tours effectués jusqu'à ce point.

Ces renseignements sont très révélateurs de la performance de votre voiture tout au long de la course. Observez votre vitesse à chacun des tours pour tester votre régularité.

F2 CLASSEMENTS

Lorsque vous êtes dans le cockpit, appuyez sur la touche F2 pour afficher le classement actuel. Cette boîte vous donne la position, le numéro de voiture et le nom de chacun des pilotes ainsi que les intervalles.

<

>

Utilisez une des **touches Inférieur à** (<) ou **Supérieur à** (>) pour parcourir le classement, cinq pilotes s'affichant à la fois. Descendez dans la liste à l'aide de la **touche Supérieur à** et remontez à l'aide de la **touche Inférieur à.** De manière générale, nous vous conseillons de passer le classement en revue lors des périodes pendant lesquelles le drapeau jaune est abaissé, ou lorsque le jeu est interrompu. Pour que vous les trouviez facilement, votre nom et position apparaissent en surbrillance.

Le vieux manuel

F3 GESTION DU CARBURANT

Lorsque vous êtes au volant, appuyez sur la touche F3 pour voir s'afficher ou donner des informations relatives au carburant. Cette boîte vous montre (au dixième de gallon près), la quantité de méthanol dans le réservoir de votre IndyCar. D'autres données de valeur vous sont transmises lorsque vous conduisez, telles que votre consommation ou l'estimation du nombre de tour que vous pouvez encore courir avant la panne sèche.

Vous pouvez également utiliser cette boîte pour commander la quantité de carburant que vous désirez obtenir à votre prochain arrêt au stand. Pour ce faire, appuyez sur la touche F3 afin de faire apparaître la boîte de gestion du carburant. Puis, à l'aide d'une des touches **Supérieur à** ou **Inférieur à,** ajustez le niveau Fill to (Niveau de remplissage). Si vous ne modifiez pas cette donnée entre deux arrêts au stand, votre équipe fera le plein automatiquement à votre prochain arrêt. Cependant, si vous ne vous arrêtez que pour une réparation rapide, ou s'il ne reste que quelques tours, vous avez tout intérêt à modifier le niveau **Fill to.**

<

>

F4 TEMPERATURES DES PNEUS

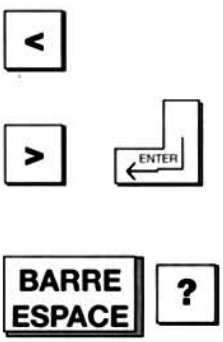
Sans doute l'un des outils les plus précieux à bord de votre IndyCar, la touche F4 ouvre une boîte qui affiche la température de chacun des pneus. Les températures internes, centrales et externes sont indiquées pour chacune des roues. Ces informations sont primordiales lors des sessions de test et d'entraînement car elles vous aident à trouver les meilleurs réglages de pneus. Lors des courses, cette boîte peut vous aider à juger du bon moment pour changer vos pneus et de la rapidité avec laquelle ils s'usent. Vous pouvez aussi profiter de cette boîte pour observer comment un nouveau train de pneus arrive aux températures optimales.

Si vous visualisez votre véhicule de haut en bas, votre roue avant gauche se trouve en haut à gauche, votre roue arrière droite en bas à droite, et ainsi de suite. Les températures affichées dans cette boîte apparaissent selon ce schéma. La température externe de chacune des roues se situe sur les bords externes de la boîte.

Le Vieux Manuel

F5 USURE ET CHANGEMENT DES PNEUS

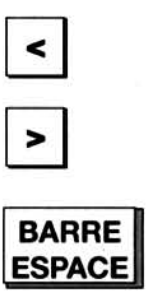
La touche F5 vous sert à collaborer avec votre équipe au changement des pneus. N'oubliez pas qu'à moins d'instructions contraires, les membres de votre équipe remplaceront toujours les quatre pneus de votre IndyCar lors d'un arrêt au stand. Cependant, en utilisant l'appel radio Tire Changes (Changements de pneus), vous pouvez transmettre des ordres de changements spécifiques pour votre prochain arrêt au stand. Surveillez l'indicateur d'usure de chacun des pneus. La couleur verte indique que le pneu est encore relativement bon. Lorsque l'indicateur devient jaune, commencez à penser à changer le pneu en question. Lorsqu'il vire au rouge, vous devez vous arrêter afin de changer le pneu le plus vite possible.



Pour indiquer des changements de pneus, utilisez tout d'abord la barre d'espacement pour sélectionner un pneu. Utilisez une des touches Supérieur à ou Inférieur à pour augmenter ou diminuer la pression que vous désirez mettre dans ce pneu lors du prochain arrêt au stand. Une marque apparaît sous les pneus qui seront changés au prochain arrêt. Vous pouvez supprimer cette marque en appuyant sur la touche ENTREE, indiquant ainsi à l'équipe de ne pas changer le pneu en question. Utilisez la touche ? pour choisir une composition différente pour le pneu sélectionné. Passez au pneu suivant en appuyant une nouvelle fois sur la barre d'espacement.

F7 REGLAGE DES AILERONS

La touche F7 vous sert à prévenir votre équipe que des réglages d'aileron avant ou arrière devront être effectués à votre prochain arrêt. Utilisez la **barre d'espacement** pour passer de l'aileron avant à l'aileron arrière. Utilisez une des touches **Supérieur à** ou **Inférieur à** pour saisir la correction nécessaire pour chacun des ailerons. Commencez par essayer de corriger la suspension depuis l'intérieur de la voiture, en réglant les barres antiroulis. Si besoin est, prévenez votre équipe par radio que vous désirez un réglage d'aileron lors de votre prochain arrêt au stand.



Remarque : La modification du réglage des ailerons affecte en général plus que la maniabilité de la voiture. L'élévation des ailerons peut ralentir la voiture à cause de l'augmentation de la résistance (vent contraire). L'abaissement des ailerons peut rendre la voiture plus rapide, mais les virages seront plus délicats car la voiture adhère moins à la piste. Si votre IndyCar a des problèmes de sous-virage, vous pouvez y remédier en élevant d'aileron à l'avant. En cas de problèmes de survirage, essayez d'élever l'aileron à l'arrière.

Le Vieux Manuel

F8 DIFFERENCE DE DIAMETRE DES PNEUS

Appuyez sur la touche F8 pour qu'un nouveau réglage de différence du diamètre des pneus soit ordonné pour votre prochain arrêt au stand. La différence de diamètre des pneus implique que l'un des pneus, d'un côté de la voiture, a un diamètre plus important que le pneu de l'autre coté (Reportez-vous à la section Garage pour de plus amples informations). Utilisez une des touches **Supérieur à** (plus de différence) ou **Inférieur à** (moins de différence) pour sélectionner une nouvelle valeur de différence.

Cette différence joue un rôle plus important sur les circuits de forme ovale que lors des courses sur route. Utilisée correctement, elle peut vous aider à être plus rapide dans les virages, mais il faut admettre que les effets sont subtils.





Lors des courses, essayez de limiter l'importance du réglage de différence: si une petite erreur de calcul peut passer, une grosse erreur peut causer d'irréparables dégâts.

F9 PROCHAIN ARRET/REPARATIONS

Lorsque vous êtes sur le circuit, appuyez sur F9 pour connaitre les opérations prévues pour votre prochain arrêt au stand. Vous verrez ainsi s'afficher le nombre de pneus à changer, la quantité de carburant demandée et tout réglage exigé. Une fois que vous avez indiqué les modifications souhaitées grâce aux autres touches de fonction, elles restent affichées jusqu'à leur exécution.

En outre, le mot **"Repair"** (Réparation) apparaît sur l'écran, si la voiture doit être réparée. Les réparations seront automatiquement effectuées durant votre prochain arrêt au stand, sauf indication contraire de votre part. Selon la gravité des dégâts, vous devrez parfois à rester au stand pendant plusieurs tours, tant que durent les réparations. Ces arrêts prolongés ne sont pas conseillés, surtout si les dégâts sont négligeables ou si la course touche à sa fin. Vous pouvez commander à votre équipe de ne pas effectuer les réparations, en appuyant sur la touche **ENTREE** lorsque vous visualisez la boîte **Pit Status** (Prochain arrêt). Pour réactiver la réparation, appuyez de nouveau sur la touche **ENTREE** et le mot Repair réapparaît. De manière générale, nous vous conseillons de faire réparer le véhicule si sa performance est affectée. Dans le cas contraire, vous pouvez éviter les réparations, mais n'oublier pas de les désactiver avant chaque arrêt au stand.



Remarque: Si vous rentrez au stand uniquement pour des réparations, vérifiez que vous avez bien désactivé les changements de pneus à l'aide de la touche F5 et le plein d'essence à l'aide de la touche F3. N'oubliez pas que même si vous désactivez la réparation, votre arrêt peut être prolongé par la présence même des dégâts avec lesquels votre équipe doit compter pour mener à bien les autres opérations.

Le Vieux Manuel

SYSTÈME DE RECONNAISSANCE VOCALE SUR MACINTOSH

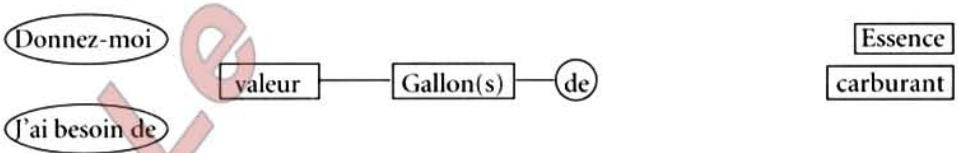
Si vous possédez un Macintosh, votre radio est dotée d'un système de reconnaissance vocale vous permettant de transmettre vos ordres (en anglais uniquement) à l'équipe verbalement, selon les schémas ci-dessous. Pour certaines commandes, vous devrez fournir des nombres réels (nombres décimaux, pour spécifier, par exemple, une différence de diamètre des pneus), pour d'autres vous ne devez fournir que des nombres entiers (sans valeur décimale, pour définir, par exemple, le niveau de pression des pneus). Si vous ne respectez pas ces exigeances, votre message sera invalide. Les commandes figurant dans des ovales sont optionnelles. Parlez de façon naturelle et non monotone.

Commandes relatives au classement :

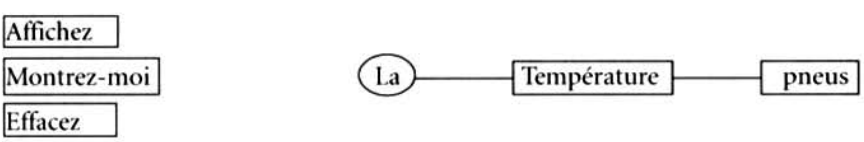
Lorsque le classement est affiché vous pouvez le faire défiler dans le sens désiré



Commandes relatives au carburant :

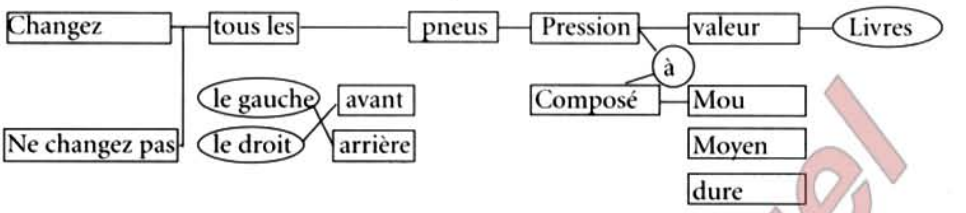


Commandes relatives à la température des pneus :

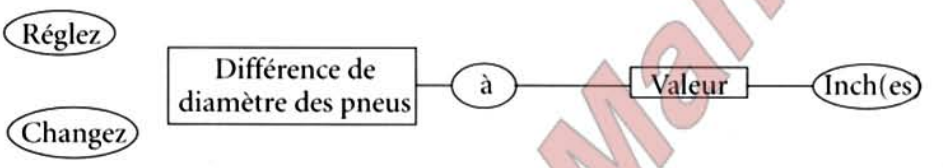


Le Vieux Manuel

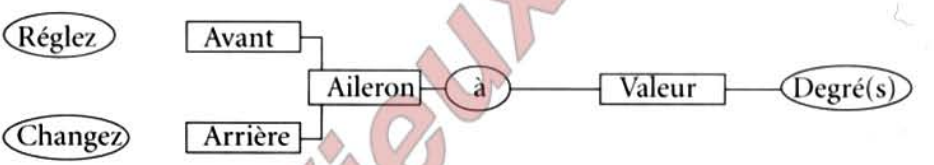
Commandes relatives au changement des pneus :



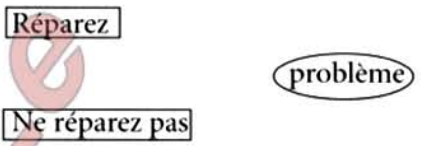
Commandes relatives à la différence de diamètre des pneus:



Commandes relatives au réglage des ailerons :



Réparations :



Le Vieux Manuel

F10 UTILISATION DES VUES D'ARCADE

Lorsque vous pilotez, vous avez la possibilité d'utiliser une des vues **Arcade** grâce à la touche F10. Ces deux vues vous offrent une perspective de l'arrière de votre IndyCar, contrairement à la vue standard de la route que vous avez du cockpit. Si vous appuyez une fois sur la touche F10, vous obtenez la vue **Arcade Telephoto**. Si vous appuyez une seconde fois sur cette touche, vous obtenez la vue **Arcade Wide** (Grand-angle). En appuyant une troisième fois sur la touche F10, vous revenez à la vue standard.

La plupart des commandes fonctionnent de la même façon, que vous pilotiez depuis le cockpit ou en utilisant l'une des vues **d'arcade**. En bas de votre écran, dans chacune des vues **d'arcade**, vous visualisez toutes les données essentielles relatives à votre voiture. Le tachymètre figure en bas à gauche, la vitesse au centre et la vitesse actuellement enclenchée à droite.

LES DRAPEAUX

Vert: Départ. Durant les qualifications, le drapeau vert est abaissé pendant tous les tours qui comptent pour la qualification. Pendant les courses, de drapeau vert indique que la course est en cours et que les coureurs peuvent rouler à leur vitesse maximale.

Jaune: Attention. Le drapeau jaune indique qu'un accident a eu lieu ou qu'il existe un problème quelconque. Tous les pilotes doivent ralentir pour atteindre la vitesse du "pace car" et rester les uns derrière les autres (le tour précédant le début d'une course est le seul moment où les voitures doivent avancer de front). Les pénalités qui punissent les dépassements effectués alors que le drapeau jaune est abaissé sont strictement appliquées.

Noir: Pénalité. Généralement abaissé pour un pilote donné qui a commis une infraction aux règles, ce drapeau indique que vous devez vous arrêter totalement sur votre voie d'accès aux stands pendant une seconde (pénalité de "stop and go"). Vous pouvez ensuite reprendre la course. Sont sanctionnés: les excès de vitesse sur la voie d'accès aux stands, où la vitesse est limitée à 80 mph, soit environ 129 km/h, les dépassements du "pace car" ou tout dépassement sous le drapeau jaune. Si vous ne tenez pas compte du drapeau noir et refusez de vous arrêter, vous serez disqualifié après trois tours.

Blanc: Un tour avant l'arrivée. Ce drapeau signifie qu'il ne reste qu'un tour dans la course ou la séance de qualification. Il apparaît quand la voiture en tête de la course traverse la ligne d'arrivée.

A damiers : Fin de la course ou de la séance de qualification. Le traditionnel drapeau à damiers est abaissé lorsque la voiture du vainqueur passe la ligne d'arrivée, ou lorsque vous terminez avec succès une séance de qualification.

Le vieux Manuel

REPETITIONS IMMEDIATES D'UNE SEQUENCE



IndyCar Racing II est doté d'un système de répétition de séquences qui permet de revivre l'action grâce à une interface proche de celle d'un magnétoscope. Chacune des voitures est équipée de caméras intérieures et est également suivie en permanence par des caméras de télévision situées à l'extérieur de la voiture. Vous pouvez visisonner une séquence depuis la voiture de votre choix: quand 30 véhicules participent à la course, vous pouvez choisir entre plus de 200 angles de répétition! Il vous suffit de cliquer sur la voiture et sur la caméra désirées.

Vous devez vous trouver sur un circuit pour visionner une séquence. Pour accéder aux fonctions de répétition tout en pilotant, appuyez sur "ECHAP", puis sélectionnez **Replay** (Répétition de séquence) dans le menu. L'action est interrompue dès que vous appuyez sur "ECHAP". Attention lorsque vous reprenez la course: vous repartez de l'endroit où vous vous êtes arrêté. Nous vous conseillons d'interrompre le jeu lorsque vous souhaitez visionner une séquence, vous aurez ainsi davantage de temps pour vous installer dans le cockpit. Vous ne pouvez visionner une séquence que sur le circuit sur lequel elle a été enregistrée. Pour visionner, par exemple, une séquence enregistrée à Long Beach, vous devez sortir du circuit sur lequel vous vous trouvez et choisir celui de Long Beach.



La barre de commandes du magnétoscope

Le système de visionnage est constitué principalement de la **barre de commandes de magnétoscope** qui apparaît en bas de l'écran pendant la répétition de la séquence. Cette barre contient huit boutons qui contrôlent le visionnage, le montage et l'enregistrement des séquences.

Il vous suffit de déplacer la manette de jeu ou d'appuyer sur les touches de commande du curseur gauche et droite pour sélectionner le bouton que vous désirez utiliser, de cliquer dessus ou d'appuyer sur ENTREE. Vous pouvez aussi choisir certains des boutons grâce à des raccourcis clavier plutôt qu'avec la manette de jeu ou un autre périphérique. Vous trouverez une description détaillée de chaque bouton dans les pages qui suivent.

Le Vieux Manuel

Edit (Montage)



Lorsque vous enregistrez des séquences, nous vous conseillons de ne conserver que la partie souhaitée, pour ne pas occuper trop d'espace disque. Imaginons une séquence de dix tours.Vous désirez enregistrer une collision spectaculaire ayant eu lieu au neuvième tour. Vous pouvez à l'aide du bouton Edit supprimer les huit premiers tours ainsi que le dixième. Vous obtenez alors une séquence concise, ne reprenant que l'accident voulu, et qui n'occupe sur votre disque qu'un dixième de l'espace de la version brute.

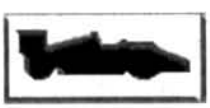
Select Camera (Choisir une caméra)



C

Lorsque ce bouton est mis en surbrillance, vous sélectionnez un nouvel angle à chaque fois que vous appuyez sur le bouton A de votre manette de jeu (ou sur le **c** minuscule de votre clavier). Appuyez sur le bouton B de votre manette (ou sur le C majuscule de votre clavier) pour revenir en arrière.

Select Car (Choisir une voiture)



V

IndyCar II vous offre non seulement de nombreux angles d'enregistrement, mais vous pouvez aussi choisir n'importe laquelle des voitures présentes dans la course. Quand le bouton **Select Car** est en surbrillance, appuyez sur le bouton A de la manette de jeu (ou sur le v minuscule de votre clavier) pour passer d'une voiture à l'autre. Vous pouvez revenir en arrière en appuyant sur le bouton B sur la manette de jeu (ou sur le V majuscule de votre clavier).

Rewind To Beginning (Revenir au début)



Ce bouton vous permet de revenir au début de la séquence en cours. Il vous suffit de le mettre en surbrillance et d'appuyer sur le bouton A de la manette de jeu (ou sur la touche **ENTREE** de votre clavier) pour visionner la séquence à partir de sa première image.

Le Vieux Manuel

Search/Rewind (Rechercher/Revenir en arrière)



Pour utiliser le bouton **Search/Rewind**, mettez-le en surbrillance et appuyez sur le bouton A de la manette de jeu (ou sur la touche **ENTREE** de votre clavier). Les utilisateurs du clavier peuvent utiliser la touche **Inférieur à** comme raccourci. Quel que soit le bouton sélectionné, la fonction **Search/Rewind** est automatiquement activée lorsque vous appuyez sur la touche **Inférieur à.** Les images continuent à défiler en arrière jusqu'à ce que vous appuyez de nouveau sur le bouton Ade lamanette de jeu ou sur **Inférieur à.** Des clics courts arrêtent le film sur chacune de ses images..

Play/Pause/Visionner/interrompre une séquence



Pour lancer une séquence, mettez ce bouton en surbrillance et appuyez sur le bouton A de la manette de jeu (ou sur la touche **ENTREE** de votre clavier).

Search/Forward (Rechercher/Avancer)



Ce bouton vous permet d'atteindre directement le passage qui vous intéresse. Mettez-le en surbrillance et appuyez sur le bouton A de votre manette de jeu (ou sur la touche **ENTREE** de votre clavier). La bande avance en accéléré jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton. Des impulsions rapides sur ce bouton font avancer la bande image par image. Les utilisateurs du clavier peuvent se servir de la touche **Supérieur à** comme raccourci. Quel que soit le bouton en surbrillance, la fonction **Search/Forward** est immédiatement activée lorsque vous appuyez sur la touche **Supérieur à.** Maintenez cette touche enfoncée si vous voulez effectuer une recherche rapide.

Gestion de la mémoire de l'option Replay

La quantité de film que vous pouvez visionner ou monter dépend de la quantité de mémoire vive dont dispose votre ordinateur. Certains circuits consomment plus de mémoire vive que d'autres ainsi qu'un nombre important d'adversaires dans la course. Pour maximiser la quantité de mémoire vive, utilisez une disquette d'initialisation, et lancez le jeu en tapant IndyCar-F. L'ordinateur enregistre toujours les événements les plus récents sur un circuit. Des films réalisés antérieurement sont finalement effacés, sauf si vous choisissez de les sauvegarder sur disque.

Le Vieux Manuel

Icone Disk Utilities (Utilitaire)

Cliquez sur le bouton **Disk Utilities** pour charger (Load), Sauvegarder (Save) ou supprimer (Delete) des séquences.



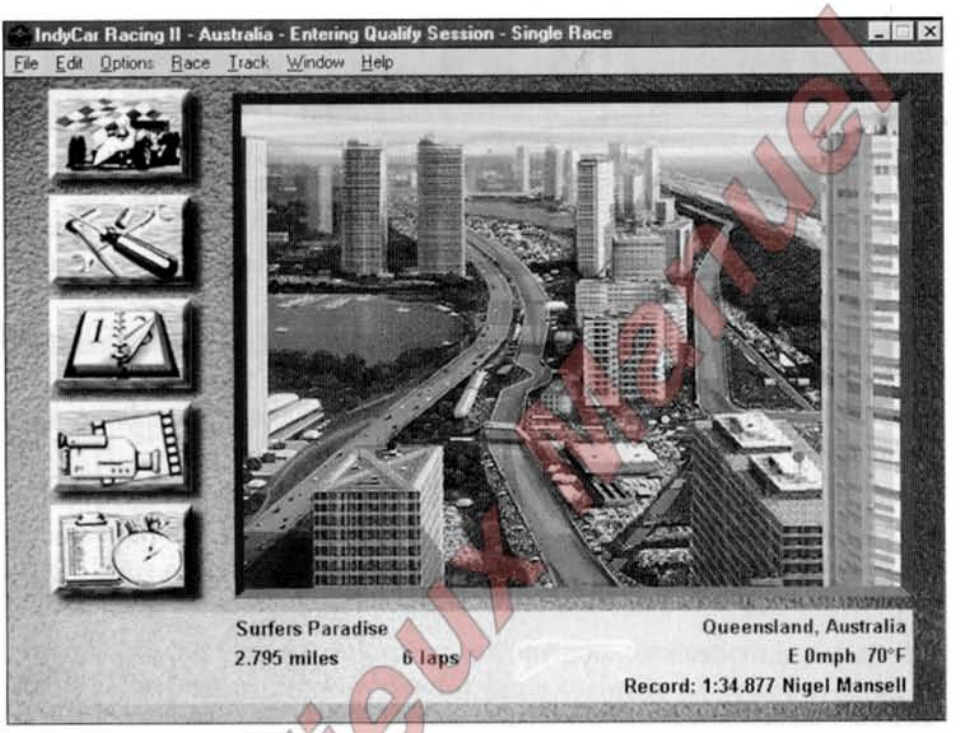
Lorsque vous choisissez **Load**, une liste des films enregistrés sur le circuit en question apparaît. Mettez en surbrillance le nom de la séquence que vous désirez charger en mémoire, et appuyez sur ENTREE. Vous pouvez ensuite utiliser la barre de **commande du magnétoscope** pour visualiser le film. Ceci n'affecte pas la course en cours.

Lorsque vous choisissez **Save** (Sauvegarder), un message vous invite à donner un nom au film (huit caractères au maximum). Si un film du même nom existe déjà, le programme vous demande si vous souhaitez le remplacer par le plus récent.

Delete (Supprimer) vous sert à effacer des séquences déjà enregistrées sur votre disque dur. Comme pour la commande Load, une liste des films stockés sur votre disque dur apparaît. Mettez en surbrillance celui que vous désirez supprimer, et appuyez sur "ENTREE".

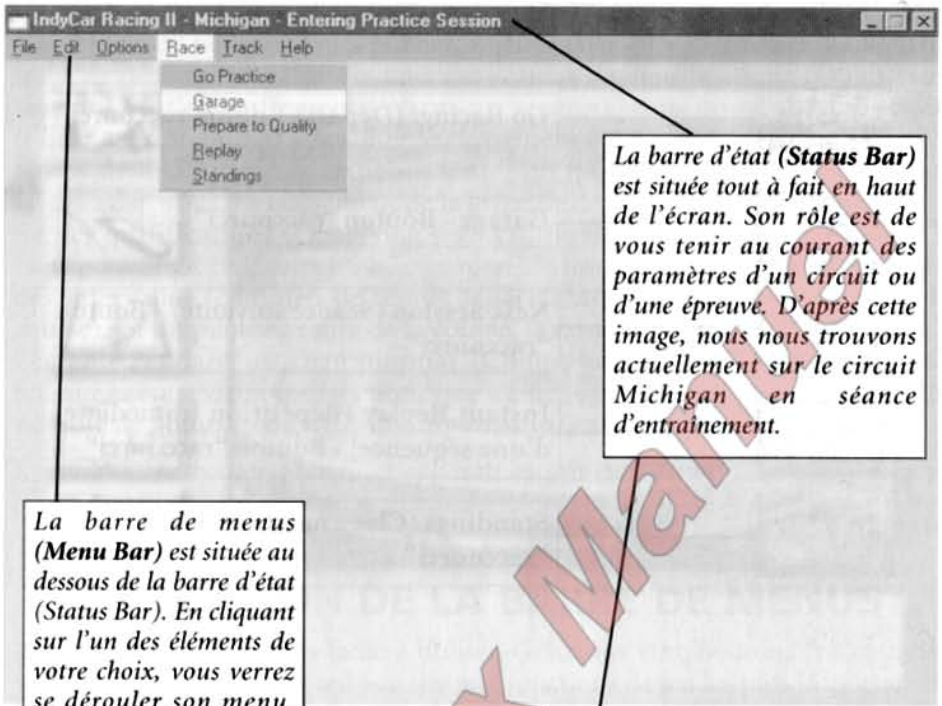
Le Vieux Manuel

MENU PRINCIPAL *(Main Menu)* (VERSION MACINTOSH ET WINDOWS 95)



Lorsque vous lancez IndyCar Racing II sur Macintosh ou Windows 95, le premier écran qui apparaît après les écrans de présentation est le **menu principal** (Main Menu). Les utilisateur de version DOS, quant à eux, verront s'afficher un menu principal complètement différent dont les explications figurent dans le chapitre suivant. Les utilisateurs de Macintosh et Windows 95 peuvent accéder à la plupart des commandes et options de jeu à partir de l'écran ci-dessus. Le **menu principal** (Main Menu) contient des barres d'état (Status Bar) et de menus (Menu Bar) ainsi que cinq boutons "raccourcis" (Shortcut Buttons) et une fenêtre de répétition de séquences/Circuit en cours (Replay/Current Track). Vous trouverez les instructions d'emploi de ces éléments dans les pages qui suivent.

Le vieux manuel

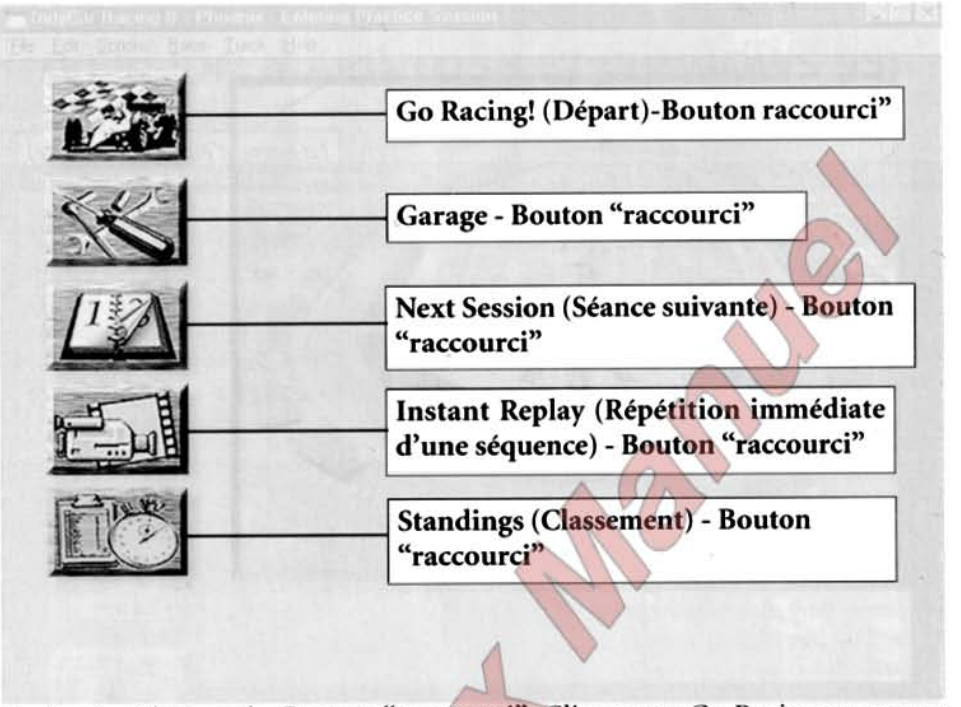


*La barre d'état **(Status Bar)** est située tout à fait en haut de l'écran. Son rôle est de vous tenir au courant des paramètres d'un circuit ou d'une épreuve. D'après cette image, nous nous trouvons actuellement sur le circuit Michigan en séance d'entrainement.*

*La barre de menus **(Menu Bar)** est située au dessous de la barre d'état (Status Bar). En cliquant sur l'un des éléments de votre choix, vous verrez se dérouler son menu. Sur cette image, nous consultons l'option Garage en déroulant le menu Race (Course). Certains des éléments listés sur les menus sont colorés en gris pour vous indiquer qu'ils sont inaccessibles à ce moment précis.*

Avant votre entrée dans le cockpit, cette fenêtre vous offre une vue aérienne du circuit que vous allez aborder. Etudiez-la attentivement afin de bien connaître l'agencement des circuits IndyCar. Si vous revenez à ce menu tout de suite après votre séance de pilotage, vous pourrez visionner les 20 dernières secondes de cette course IndyCar au lieu de la vue aérienne.

Le Vieux Manoir



Le Vieux Manuel

Go Racing! (Départ) - Bouton "raccourci": Cliquez sur Go Racing pour vous retrouver illico au volant de votre IndyCar pendant la séance actuelle.

Garage - Bouton "raccourci": Cliquez sur Garage pour vous diriger vers le stand où votre équipe effectuera les réglages nécessaires pour améliorer votre performance.

Next Session (Séance suivante) - Bouton "raccourci": A chaque fois que vous cliquez sur Next Session, vous passez à la séance suivant. Lorsque vous arrivez sur un circuit, vous devez toujours commencer par la séance **Practice** (Entraînement). Une fois cette séance achevée ou si vous désirez la sauter, vous pouvez passer directement aux **épreuves de qualifications** en cliquant de nouveau sur Next Session. Répétez l'opération pour accéder au **Warm-up** (Echauffement). Lorsque vous êtes enfin prêts à courir, cliquez sur Next Session pour entrer dans la course. Il vous est possible de sauter n'importe quelle séance. Sachez pourtant que si vous n'avez pas participé aux **qualifications,** vous occuperez la dernière position sur la grille de départ.

Instant Replay (Répétition immédiate d'une séquence) - Bouton "raccourci" : Lorsque vous sortez du cockpit, les 20 dernières secondes de la course se déroulent automatiquement sur la grande fenêtre du menu principal. D'un simple clic sur Instant Replay, vous passez au rang de réalisateur de votre séquence! Vous pouvez, en effet sélectionner les angles de vue, effectuer un montage etc.

Standings (Classement) - Bouton "raccourci" : Cliquez sur Standings pour consulter le classement de la course. Les informations fournies par cette option varient en fonction de l'épreuve en cours. Pendant **l'entraînement** (Practice), les données affichées comprennent: le tour le plus rapide de la

séance, le nom pilote le plus rapide au haut de l'écran, le nom du pilote le plus lent en bas de l'écran. Vous pouvez ainsi évaluer le performance de l'écurie IndyCar dans la compétition. Lors des séances de **qualifications (Qualifying session)** et **d'échauffement** (Warm-up session), vous pouvez, toujours en cliquant sur Standings, consulter le classement de la grille de départ selon les temps de qualifications actuels. Gardez en mémoire les noms des pilotes placés avant vous. Le classement de la grille de départ est temporaire jusqu'à la fin des **qualifications** (Qualifying session). Pendant la **course** (Race session), vous pouvez grâce à ce bouton, consulter le classement et connaître la valeur des intervalles (combien de temps sépare chaque coureur du leader de la course). Si un pilote se retire de la course, la raison de son abandon s'affiche à l'écran. Pendant un championnat **(Championship Season)**, cliquez sur Standings entre deux courses pour que s'affiche un classement en fonction du nombre de points gagnés.(Cf **Championship Season** (Championnat))

Remarque : Le bouton Standings apparaît en gris sur l'écran jusqu'à ce que vous commenciez une course.

UTILISATION DE LA BARRE DE MENUS

IndyCar Racing II est très facile à utiliser. Grâce aux cinq boutons "raccourcis", vous pouvez en un clin d'œil accéder aux fonctions de jeu les plus importantes! Mais vous disposez aussi d'une multitude d'options supplémentaires auquelles vous pouvez accéder à partir de la barre de menus. Cette barre se situe vers le haut de l'écran et contient six éléments possédant un menu chacun. Ces éléments sont les suivants : File (Fichier), Edit (Modifier), Options, Track (Circuit) et Help (Assistance). Cette barre de menu fonctionne de la même manière que les barres de menus normalement utilisées sur Macintosh ou dans le programme Windows 95. Il vous suffit de placer le curseur sur l'une des six mentions de la barre et de cliquer avec le bouton de votre souris, pour dérouler le menu correspondant et faire votre choix d'option.

Remarque : Comme sur tout logiciel Windows ou Macintosh, vous pouvez vous servir des touches de votre clavier pour exécuter certaines opérations. Dans la version Windows, les caractères soulignés, tels que le "F" dans File (Fichier), vous indiquent que vous pouvez activer la même commande en appuyant simultanément sur les touches "Alt" et "F" de votre clavier. Les utisateurs de Macintosh peuvent en faire de même, les raccourcis clavier étant inscrits dans les menus à la droite de chaque commande. Pour de plus amples informations, reportez-vous à votre manuel d'utilisation Macintosh ou Windows.

Lorsque vous choisissez **File** (Fichier) sur la barre de menus, le menu qui se déroule vous propose les options suivantes :

File-New (Nouveau): choisissez File-New pour vous lancer dans une nouvelle course (Single Race) ou un Championnat (Championship Season). Si vous interrompez pour cela une course ou un championnat entamés, vous avez la possibilité de les sauvegarder, puis de joindre la grille de départ d'une nouvelle course.

Remarque: File-New n'est pas l'unique commande vous permettant de commencer une nouvelle course. Vous pouvez aussi effectuer cette opération en

Le Vieux Manuel

quittant (Exit) simplement la compétition en cours. Une fois revenu au menu principal (Main), vous pouvez sélectionner un circuit pour une course (Single Race) ou passer par le menu Options si vous optez pour un championnat (Championship Season).

File-Open (Ouvrir) : Choisissez File-Open pour voir s'ouvrir une boîte de dialogue (Cf illustration ci-dessus). Il vous est ainsi facile, à l'aide des commandes habituelles utilisées sur Macintosh ou dans Windows 95, de localiser les courses et championnats précedemment sauvegardés sur votre disque.

File-Save (Sauvegarder): Choisissez File-Save pour sauvegarder l'épreuve en cours.

File-Save As (Sauvegarder sous le nom...): Choisissez File-Save As si vous souhaitez conserver une version supplémentaire d'une course préalablement sauvegardée.

File-Print (Imprimer): Choisissez File-Print pour obtenir sur papier les informations suivantes: Single Race standings from a saved race.

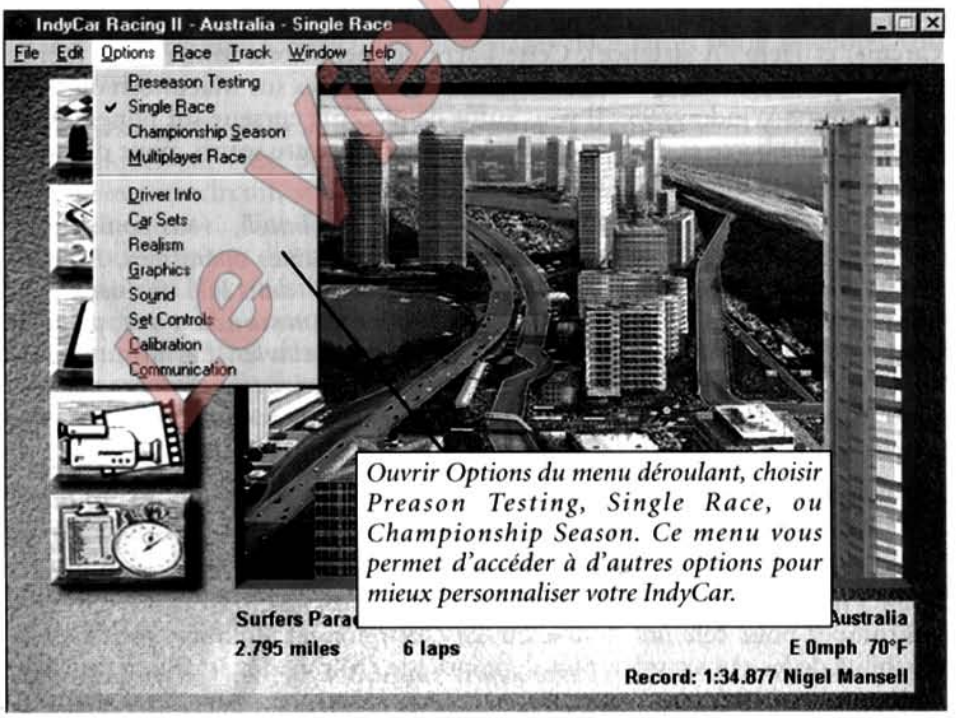
Le classement d'une course (Single Race) sauvegardée.

Le classement d'un championnat (Championship Season) sauvegardé.

Les configurations de véhicules créées dans le Garage.

Le réglage des commandes crée par l'utilisateur ou par défaut.

File-Print Setup (Réglage d'impression): Choisissez File-Print Setup pour sélectionner le modèle d'imprimante requis et configurer ses options. Si vous possédez un fax ou un modem, vous pouvez faire part à vos amis de vos configurations préférées ou de vos brillants résultats par fax! (Vous devez pour cela aussi disposer d'un logiciel fax comme ceux installés dans de nombreux systèmes actuels.)



Ouvrir Options du menu déroulant, choisir Preason Testing, Single Race, ou Championship Season. Ce menu vous permet d'accéder à d'autres options pour mieux personnaliser votre IndyCar.

File-Exit (Quitter) : Choisissez File-Exit pour passer du monde IndyCar, où

Le vieux Manuel

vitesse et action sont souveraines absolues, à de non moins rapides et excitants tableurs, traitements de texte, calculatrices etc.

Options-Preseason Testing (Essais intersaisons) : Cette option constitue une phase primordiale dans le développement de l'écurie IndyCar. Vous pouvez ici vous lancer sur le circuit de votre choix, après avoir peaufiné la configuration de votre véhicule en fonction des dangers du parcours, sans vous soucier du trafic. Prenez bien soin de noter les points où le freinage s'impose ou les virages importants et de vérifier les capacités d'adhésion de votre IndyCar. Bien que vous ayez droit à un nombre illimité de tours, n'oubliez pas que carburant et pneus exigent votre plus grande attention.

Les options Replay (Répétition d'une séquence) et Garage fonctionnent de façon identique, que vous courriez une séance d'essais ou une course. La répétition de séquence (Replay) vous aide à définir votre style de pilotage et à observer la performance de votre véhicule dans les virages

Remarque : Profitez des essais intersaisons, où vous êtes seul en piste, pour battre tous les records de vitesse à l'abri des accidents. Votre record sera alors enregistré!

Option-Single Race (Une seule course) : Lorsque vous choisissez Single Race dans le menu Options, vous optez pour une course susceptible de vous occuper un week-end entier. Tous les ingrédients nécessaires sont inclus: réglage de la voiture, qualification pour une course et même la possibilité de revivre vos exploits grâce au système de visionnage de séquences.

Option Championship Season (Championnat) : Vous pouvez courir sur chaque circuit d'IndyCar Racing II dans l'ordre réel du déroulement du championnat 1995. Pour remporter le titre de champion, vous devez prouver votre excellence dans les parcours suivants : courses sur routes, circuits de rues, circuits à grande vitesse et circuits ovales courts. Des points sont attribués aux meilleurs pilotes à la fin de chaque course selon leur position:

1ère position 20
2ème position 16
3ème position 14
4ème position 12
5ème position 10
6ème position 8
7ème position 6
8ème position 5
9ème position 4
10ème position 3
11ème position 2
12ème position 1
Record de vitesse en qualification (Pole position) 1
Record du nombre de tours en tête de peloton 1

Le nombre maximum de points qu'un coureur peut gagner à chaque épreuve est de 22: 20 points pour avoir remporté la course, 1 point pour la pole position et enfin 1 point pour avoir mené le plus grand nombre de tours. Une fois la dernière épreuve au programme achevée, le pilote possédant le plus grand nombre de points est déclaré Champion d'IndyCar Racing II.

Le vieux Manuel

Tous les détails de réalisme (Realism) d'un parcours peuvent s'appliquer à chaque championnat (**Championship Season**). Nous vous conseillons donc de régler ces paramètres avant la première course. Si vous désirer raccourcir chaque course, choisissez **Realism** (Réalisme) dans le menu Options et sélectionner la longueur des courses grâce à **Race Length** (Longueur de course). Si vous choisissez, par exemple, 30%, toutes les courses du championnat seront de cette longueur.

Driver Info (Renseignements sur le pilote) : Figurent parmi ces renseignements les combinaisons engin/châssis. Modifiables à tout moment du championnat (Championship Season). Vous pouvez donc commencer le championnat avec un châssis Lola et passer directement à un châssis Reynard à votre guise.

Lorsque vous quittez une course avant qu'elle s'achève, le programme vous demande si vous désirez la sauvegarder. Lors d'un championnat (**Championship Season**), il vous offre la possibilité de sauvegarder la compétition, quel que soit le moment de votre retrait.



COURSE A PLUSIEURS JOUEURS



Le Vieux Manuel

IndyCar Racing II vous offre deux possibilités de courses à plusieurs joueurs. Vous pouvez affronter un ami dans une course d'homme à homme à l'aide de la méthode Direct Connect (Connexion directe) qui permet de connecter deux ordinateurs placés côte à côte. Vous pouvez aussi grâce à un modem vous connecter à un joueur extérieur, quelle que soit sa situation géographique. Avec IndyCar Racing II tout est possible!

Les commandes du modem, si Direct Connect est sélectionné depuis la fenêtre de méthode "drop down" (lacher), apparaîtront en gris. Pour les activez, vous devez passer de Method (méthode) à Modem. Choisissez ensuite le modèle de modem qui est le vôtre sur la liste affichée. Si votre modem ne figure pas parmi les appareils de la liste, vous pouver l'ajouter grâce à Add (Ajouter). Une fenêtre de définition (Definition Window) s'affiche alors et vous n'avez plus qu'à y taper les informations de configuration requises pour votre modem.

CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR LA CONNEXION MODEM

En supposant que la configuration des modems est correctement réglée, il ne doit pas exister de problème de communication entre différents formats. Utilisateurs de Windows 95, DOS et Macintosh peuvent s'affronter soit par connexion modem, soit par connection directe.

Dans une course à deux joueurs, la configuration des modems (vitesse du port, bits stops, parités etc.) doient être identiques de part et d'autre (àl'exception de la marque et du modèle des appareils).

Les menus de communication des versions Macintosh et Windows 95 (Communication Menu) diffèrent légèrement. Les utilisateurs de Windows 95 doivent choisir le numéro de port COM **(Com Port)** sur lequel le modem est installé, en réglant le port (Port). Pour régler leurs ports, les utilisateurs de Macintosh ont le choix entre **Printer** (Imprimante) et **Modem.**

Le mode de conversation n'est pas installé avec la version Windows 95 d'IndyCar II. Les utilisateurs de Macintosh peuvent cependant établir une connexion avec un autre joueur grâce à Appletalk. D'autre types de connexion comme TCP/IP ou IPX ne sont pas compatibles avec IndyCar Racing II. Appletalk est à ce jour l'unique système compatible avec IndyCar Racing II.

En cas de connexion difficile, cliquez sur **Advanced** (Avancé) et vérifiez les informations **d'initialisation** (Initialization). Reportez-vous au manuel de votre modem pour trouver les commandes nécessaires pour désactiver le compactage de données, la détection et la correction d'erreurs. Pour que la **course à plusieurs joueurs** puisse se dérouler, vous devez désactiver ses systèmes. En cas de nouvel échec, essayez de choisir un autre appareil, similaire au vôtre sur la liste des modems.

Le Vieux Manoir

RENSEIGNEMENT SUR LE PILOTE ET DECORATION DE VOTRE INDYCAR

Option-Driver Info (Renseignements sur le pilote) : Choisissez cette option pour dérouler un menu vous permettant de tapez vos données personnelles et de consulter celles de vos adversaires ainsi qu'une image de leurs véhicules. Inscrivez votre **nom** (Name), **surnom** (Nickname), le **nom de votre écurie** (Team Name) et votre **ville d'origine** (Hometown). Ces paramètres établissent la façon dont votre nom et votre écurie apparaissent sur les écrans de classement et de résulats de la course (Standings, Records et Race Results). Cet écran vous permet aussi de choisir les combinaisons châssis/moteur et les fabricants de pneus. Vous pouvez consulter mais aussi modifier les voitures de vos adversaires ainsi que leur renseignements personnels. Cliquez sur le bouton Paint Shop (Atelier de peinture) pour lancer l'option Paint Shop d'IndyCar Racing II. (Vous devez préalablement et en suivant les instructions ci-dessous, dupliquer une série de voitures qui vous servira de base pour peindre; ainsi, le bouton **Paint Shop** sera accessible, et non pas "gris".)

Les boutons **Load Car** (Charger la voiture) et **Save Car** (Sauvegarder la voiture) vous permettent de modifier et de sauvegarder des informations relatives aux pilotes et aux véhicules figurant déjà sur votre disque dur. Cliquez sur le nom d'un pilote contenu dans la fenêtre, puis choisissez Load Car. Une fois les données d'une voiture chargées, vous pouvez modifier les renseignements de son pilote, ou la peindre en cliquant sur le bouton Paint Shop.

Option-Car Sets (Séries de voitures) : Cette option vous permet de choisir différentes voitures dont vous avez sauvegardé les données sur votre ordinateur. Vous pouvez également utiliser ce menu pour créer des fichiers de séries de voitures que vous personnaliserez en utilisant le bouton Paint Shop d'IndyCar Racing II. Pour ce faire, cliquez sur le bouton **Duplicate** (Dupliquer) et inscrivez le nom de votre nouvelle série. Grâce à la case de pointage **Read Only** (Visionnage uniquement), vous pouvez protéger cette série de toute altération involontaire. Une fois cette opération effectuée, votre série est "write protected" (inviolable) et inaccessible à partir du bouton Paint Shop.

Le vieux Manuel

REALISME

Vous pouvez régler IndyCar Racing II selon vos désirs. Il est ainsi possible de configurer le jeu pour qu'il soit une simulation détaillée de toute une saison de compétition IndyCar avec des conditions météorologiques et des longueurs de courses réalistes... Ou si vous préférez, vous pouvez choisir d'y jouer comme à tout autre jeu vidéo. Utilisez le menu **Realism** (Réalisme) pour adapter IndyCar Racing II à vos préférences.

Race Length (Longueur de la course) : Choisissez un distance entre 1 et 100%

de la distance réelle du circuit. Les distances varient d'un circuit à l'autre. Par exemple, 10% du circuit Michigan représentent 50 miles (soit environ 80 Km), alors que 10% du circuit de Long Beach représentent moins de 17 miles (soit environ 27 km). Lors d'un championnat, vous devez courir toutes les courses avec le même paramètre de longueur. Si vous choisissez une longueur de course de 20% avant la première course de la saison, le paramètre 20% s'appliquera à toutes les courses de la saison.

Auto Shifting (Changement de vitesses automatique) : Facilite la conduite des débutants qui apprennent à se concentrer sur la route.

Braking Assistance (Freinage automatique) : Grâce à cette option, l'ordinateur se charge de doser le freinage lorsque vous abordez des virages.

Spin Recovery (Rétablissement après une vrille) : Activez cette option pour que votre IndyCar se rétablisse automatiquement après une vrille. Même des vrilles mineures qui vous bloquent contre le mur sont alors corrigées. S'il arrive que vous conduisiez dans la mauvaise direction, il vous suffit de freiner pour rectifier la direction de la voiture. Pour un parcours plus réaliste, nous vous conseillons de désactiver cette option.

Car Damage (Dégâts) : Les voitures de vos adversaires sont toujours susceptibles d'être endommagées, mais vous pouvez optez pour l'indestructibilité. Si vous sélectionnez **Realistic Damage** (Dégâts réalistes), vous serez à égalité avec vos adversaires face aux dégâts possibles. Les débutants, quant à eux, souhaiterons peut-être l'option **None** (Aucun dégât) pendant leur période de familiarisation. Sélectionnez **Arcade Damage** (Dégâts d'arcade) pour protéger votre voiture des chocs éventuels: les collisions causeront alors des dégâts, mais il faudra que le choc soit vraiment fort pour que votre voiture en souffre.

Yellow Flags (Drapeaux jaunes) : Active et désactive les drapeaux d'avertissement. Si vous les activez, le drapeau jaune flottera pendant quelques tours lors du nettoyage du circuit succédant à une collision. Sinon, vous pouvez continuer à piloter malgré le carnage.

Pace Lap (Tour préliminaire) : C'est le premier tour effectué avant le début d'une course. Ce tour est utile car il vous permet de vous habituer au circuit tout en préparant votre voiture. Si vous désirez annuler ce tour, la course commencera immédiatement. Attention: Dès que vous entrez sur le circuit, vos adversaires démarrent.

Weather (Conditions météorologiques) : Choisissez **Random Weather** (Conditions météorologiques réalistes), si vous désirez des condition météorologiques variables. Choisissez **Constant Weather** (Conditions météorologiques constantes) si vous désirez choisir le temps vous-même. Choisissez la température **(Temperature)**, la direction du vent **(Wind Direction)** et sa vitesse **(Speed)**. Le **Wind Direction Dial** (Girouette) vous indique la direction du vent.

Le vieux Manuel

Opponents (Adversaires) : Pour modifier le nombre maximum de voitures admises lors d'une course donnée, choisissez **Number** (Nombre). (Choisir un faible nombre d'adversaires peut accélérer la fréquence image des ordinateurs les moins rapides). Choisissez **Strength** (Force) pour régler le niveau de force de vos adversaires. Ce paramètre affecte la vitesse dont les autres voitures sont capables. Si vous avez des difficultés à suivre, réduisez leur niveau de force.

Option-Graphics (Graphiques) : Dans le menu Options, choisissez **Graphics** pour ajuster la quantité de détails graphiques que votre ordinateur peut gérer confortablement. Bien que les ordinateurs les plus rapides puissent maintenir une fréquence image acceptable même lorsque tous les détails graphiques sont activés, d'autres nécessitent que certains détails soient désactivés pour obtenir une meilleure fréquence image. Si le déroulement des images vous semble instable pendant une course, vous pouvez désactiver certaines des fonctions de texture graphique pour les faire disparaître de l'écran. En libérant ainsi des ressources dans votre mémoire, vous améliorez la qualité du jeu. En appuyant simultanément sur les touches "Alt" + "F", vous pouvez activer et désactiver l'affichage de la fréquence image en bas à gauche de l'écran, alors que vous conduisez. Plus cette fréquence est importante, plus la qualité de l'animation s'améliore.

Remarque: Si vous devez améliorer votre fréquence image, nous vous conseillons de commencer par désactiver les textures d'herbe (Grass) et d'asphalte (Asphalt) qui consomment le plus de ressources dans l'unité centrale de votre ordinateur. Vous pouvez aussi réduire le nombre de voitures apparaissant à l'écran (en diminuant la valeur inscrite dans les cases ***Number of Opponents Drawn Ahead and Behind*** *(Nombre d'adversaires vous devançant et vous suivant), et le nombre des voitures entendues (à partir du menu Option-Sound (Son)).*

Sur le menu **Graphics**, vous verrez l'image en couleur d'une piste vue du cockpit. C'est la fenêtre des détails, dénommée **Detail Window**. Il se peut qu'un certain nombre des éléments graphiques de cette fenêtre se mettent à clignoter de façon répétée, ce qui signifient qu'il sont réglés en mode automatique (**"Auto"**). Lorsque vous les activez, ces éléments de texture arrêtent de clignoter, lorsqu'ils sont désactivés, ils disparaissent de la fenêtre des détails.

Sont aussi inclus dans le menu **Graphics :** L'option **Show Frame Rate** (Afficher la fréquence image), qui vous permet d'afficher ou d'effacer la fréquence image à l'écran et l'option **Display Resolution** (Afficher la définition) qui vous permet de choisir entre trois niveaux de réglage de qualité de l'image. Lorsqu'elle est activée, la fréquence image apparaît en bas à gauche de l'écran, ce qui vous indique le nombre d'images par seconde que fournit votre ordinateur. ***Plus cette fréquence est importante, plus la qualité de l'animation graphique est bonne.***

Le vieux Manuel

Amélioration de la fréquence image

La liste ci-dessous vous indique les façons d'adapter la fréquence image à vos besoins:

1. Textures : Désactivez certaines d'entre elles ou leur totalité pour augmenter la fréquence image. Dans le menu principal **(Main)**, choisissez **Options,** puis **Graphics** et activez ou désactivez les textures souhaitées.

2. Nombre d'adversaires : Une course impliquant moins de voitures augmente la fréquence image. Dans le menu principal **(Main)**, choisissez **Options**, puis **Opponents** (Adversaires) et réduisez le nombre de vos adversaires.

3. Nombre de voitures appaissant à l'écran: Moins votre ordinateur doit faire apparaître de voiture à la fois, plus la fréquence image est élevée. Dans le menu principal **(Main)**, choisissez **Options,** puis **Opponents** (Adversaires) et réglez le nombre de voitures apparaissant devant vous **(Ahead)** et derrière vous **(Behind)** pour améliorer la fréquence image.

4. Nombre de voitures entendues : Moins votre ordinateur doit recrér de son à un moment donné, et plus fréquence image est élevée. Dans le menu principal **(Main),** choisissez **Options**, puis **Sound** (son) et réglez le nombre de voitures entendues **(Heard)**.

5. Audio : Les utilisateurs de Windows 95 doivent s'assurer que l'option Direct Sound (Son direct) est bien sélectionnée. Quant aux utilisateurs de DOS, ils peuvent substituer les sons FM aux sons audionumériques lorsqu'ils chargent le jeu, améliorant ainsi la fréquence image. A l'invite C:\INDYCAR>, tapez INDYCAR-F <ENTREE> pour charger le jeu (tapez INDYCAR-F -H pour charger le jeu en mode SVGA).

6. Vidéo : Utilisez l'option Direct Draw (Dessin direct) et une définition d'image moins élevée (320 x 200 au lieu de 640 x 480). Si vous utilisez DOS, chargez le jeu en mode de basse résolution plutôt que d'utiliser un gestionnaire VESA. A l'invite C:\INDYCAR 2>, tapez INDYCAR pour charger le jeu.

Le Vieux Manuel

Vous pouvez, comme nous l'avons vu, régler le niveau de détail des **graphiques** dans le menu **Options.** Il est également possible d'améliorer la qualité des graphiques depuis votre cockpit et pendant que vous pilotez. Les raccourcis clavier qui contrôlent la qualité des graphiques sont répertoriés ci-dessous :



1. Texture de l'herbe : Appuyez sur la touche 1 pour supprimer les textures d'herbe se trouvant sur les bords des circuits. L'herbe deviendra alors d'un vert uni. Appuyez de nouveau sur cette touche pour restaurer les textures d'herbe.



2. Texture de l'asphalte : Appuyez sur la touche 2 pour supprimer la texture de l'asphalte, remplacée par du gris uni (Les marques de dérapage ne sont pas affectées par cette sélection). Pour restaurer la texture de l'asphalte, appuyez une nouvelle fois sur cette touche.



3. Texture des objets : Appuyez sur la touche 3 pour supprimer les textures du panneau d'affichage, des bâtiments et des tribunes. Appuyez une nouvelle fois sur cette touche pour suprimer complètement ces objects eux-mêmes. Appuyez une troisième fois pour restaurer tous ces objets et leur texture.



4. Texture des tribunes : Appuyez sur la touche 4 pour supprimer la texture des foule figurant sur les tribunes. Les sièges apparaîtront alors vides. Appuyez une nouvelle fois sur cette touche pour restaurer la foule.



5. Texture des murs : Appuyez sur la touche 5 pour supprimer la texture et les panneaux figurant sur les murs qui longent le circuit. Des couleurs unies apparaissent alors sur ces murs. Appuyez une nouvelle fois sur cette touche pour restaurer les textures des murs et les panneaux.



6. Texture de l'horizon : Appuyez sur la touche 6 pour supprimer les arbres et les lignes d'horizon des images. Appuyez une nouvelle fois sur cette touche pour les restaurer.



7. Texture des voitures : Appuyez sur la touche 7 pour supprimer les logos et les autocollants figurant sur les voitures de course. Les logos des sponsors se trouvant sur les pneus avant sont également supprimés. Appuyez de nouveau sur cette touche pour restaurer les logos sur les voitures.



8. Fumée/Poussière : Appuyez sur la touche 8 pour désactiver les effets de fumée et de poussière. Appuyez une nouvelle fois pour restaurer les effets de fumée et de poussière se produisant lorsque les voitures dérapent ou roulent hors de la piste.



9. Dérapages/Signalisation : Supprime certaines des signalisations de sûreté de la surface du circuit, ainsi que les marques de dérapage.



W. Pare-brise : En appuyant sur la touche **W**, vous activez et désactivez le pare-brise de votre IndyCar.

Le Vieux Manuel

Options-Sound (Son) : Choisissez **Sound (Son)** dans le menu Options pour régler le volume de chacun des éléments audio selon vos préférences. Chaque élément est représenté par une réglette de glissement. En plaçant la réglette sur 100% (tout à fait en haut), vous obtenez un volume maximum pour cet élément. Pour supprimer le son complètement, placez la réglette sur zéro (tout à fait en bas). Chaque élément peut ainsi se régler pour obtenir une combinaison sonore harmonieuse.

Les utilisateurs de Windows 95 bénéficient de l'option Direct Sound (Son direct) susceptible d'accélérer l'animation. Il vous suffit pour cela de remplir la case de pointage située à côté de la mention Direct Sound.

CONFIGURATION DE LA MANETTE DE JEU OU DU VOLANT



Pour configurer votre manette ou votre volant, choisissez le menu **Options,** puis cliquez sur **Set Controls** (Choix des commandes). A côté de chaque méthode de contrôle se trouvent un réglage et le bouton **Modify** (Modifier). Cliquez sur le bouton Modify de la méthode que vous désirez régler, puis exécutez l'action associée à cette commande.

Si vous souhaitez, par exemple, que votre véhicule tourne à gauche et à droite en déplaçant la manette de jeu vers la gauche et la droite, cliquez sur le bouton Modify situé à côté de la commande Steering (Direction). Il suffit alors de déplacer la manette de jeu vers la gauche puis la droite. Le nouveau réglage apparaît automatiquement dans la case correspondant à l'option Steering. Vous pouvez aussi sélectionner les commandes à l'aide d'une seconde manette de jeu ou utiliser les touches sur le clavier qui n'ont pas de fonction spécifique dans le jeu.. Les joueurs utilisant des volants ou tout autre appareillage doivent remplir la case de pointage **Use Linear Steering** (Direction linéaires). Les joueurs équipés de manette doivent laisser cette case vide.

Vous ne pouvez utiliser une même commande pour exécuter plusieurs actions. Par exemple, vous ne pouvez pas à la fois accélérer et monter par simple pression du bouton "A" de la manette de jeu. Vous devez choisir entre ces deux actions.

Le vieux Manuel

Une fois que vous avez réglé toutes les options de commande, vous pouvez sauvergarder ces choix grâce au bouton Save (Sauvegarder). Les boutons Load (Charger) et Save vous permettent de conserver plusieurs types de réglage pour faciliter l'utilisation de manettes de jeu et d'appareillages de toutes sortes.

Le menu **Race** (Course) vous offre des commandes identiques à celles des cinq boutons "raccourcis". Choisissez **Go** (Aller) ***(le nom de la séance en cours)*** pour sauter au volant de votre IndyCar . Choisissez **Garage** pour rentrer au stand où vous pouvez effectuer les réglages de votre IndyCar. (Reportez-vous à la section Garage pour de plus amples informations.) En choisissant **Prepare to** (Se Préparer à) ***(nom de la séance suivante),*** vous passez à la prochaine épreuve programmée dans le weekend de compétition. Choisissez **Replay** (Répétition d'une séquence) pour visionner les dernières images de la course ou pour consulter des images de vos archives personnelles. Cliquez sur **Standings** (Classement) pour un compte-rendu complet du panneau de classement.

Remarque : L'option Standings figure en gris sur le menu, à moins que vous n'ayez participé à une course de compétition (comprenant les qualifications, l'échauffement et la course).

Le menu des circuits **(Tracks)**, vous fait voyager autour du monde d'IndyCar Racing, plus rapidement que le camion de l'équipe ne pourrait le faire ! Il vous suffit de cliquer sur **Tracks** et de sélectionner le circuit de votre choix. Seuls les circuits installés sur votre ordinateur seront accessibles. Une vue aérienne de chaque circuit sélectionné apparaîtront à l'écran. Des informations relatives au circuit choisi, telles que les conditions météorologiques et les records de vitesse effectués sur ce parcours, s'afficheront aussi en bas à droite de l'écran. Pendant la durée d'un **championnat,** l'option **Tracks** figure en gris car vous devrez courir chaque circuit dans l'ordre prévu dans la compétition. L'option **Browse** vous permet d'accéder rapidement aux images, aux informations et aux records de chaque circuits.

Choisissez **Window** sur la barre de menus, puis **Show Clipboard** (Afficher le presse-papier) pour consulter l'article le plus récent copié sur votre presse-papier, ou d'ouvrir la fenêtre de dialogue **(Chat Window)** vous permettant de communiquer en direct avec un autre joueur auquel vous êtes connecté. Le presse-papier peut contenir à la fois textes et graphiques; lorsque vous sélectionnez une décalcomanie dans l'atelier de peinture, ou que vous mettez en surbrillance des données telles qu'une configuration de voiture, choisissez Copy (Copier) dans le menu Edit (Modifier) pour que ces éléments soient transférés provisoirement dans le presse-papier. Le presse-papier s'efface dès que vous y transférez de nouveux éléments ou que vous éteignez votre ordinateur.

Choisissez **Help** (Assistance) dans le menu principal (Main), pour consulter des informations en-ligne sur certains aspects d'IndyCar Racing II. Cette assistance en-ligne vous est offerte tout au long du jeu, dès que vous rencontrez un bouton **Help**.

Le vieux Manuel

MENU ET CARACTERISTIQUES DE LA VERSION DOS



Vous pouvez utiliser la touche ECHAP pour sortir des menus un écran à la fois. En appuyant à plusieurs reprises sur la touche ECHAP vous revenez au menu principal (Main).

MENU PRINCIPAL *(Main Menu)*

Le **menu principal** contient les options suivantes :

Single Race (Une seule course) : Vous pouvez choisir un des circuits proposés pour vous entraîner, vous qualifier et et effectuer la course sans que cela compte pour le championnat des pilotes.

Championship Season (Championat) : Vous pouvez courir sur chaque circuit d'IndyCar Racing II dans l'ordre réel du déroulement du championnat 1995. Des points sont attribués aux meilleurs pilotes à la fin de chaque course, le champion étant couronné à la fin de la saison.

Preseason Testing (Essais intersaisons) : C'est ici que naissent les champions. Entraînez-vous sur le circuit de votre choix ou travaillez à la configuration de votre voiture.

Multiplayer Race (Course à plusieurs joueurs) : Cette option vous permet de vous mesurer à d'autres pilotes en chair et en os, grâce à un modem ou un câble de connexion entre deux ordinateurs.

Driver Info (Renseignements sur le pilote) : Tapez votre nom qui devient alors celui d'un pilote officiel d'IndyCar, choisissez votre combinaison châssis et moteur, et prenez connaissance de vos adversaires.

Options : Vous pouvez ajuster certains éléments du jeu selon vos désirs comme, entre autres, le réglage du niveau de détail des graphiques et les options de réalisme, la configuration et l'étalonnage de la manette de jeu et du volant etc.

Exit (Quitter) : Abandonner la partie.

Le Vieux Manuel

MENU TRACKS *(Circuits)*



Quand vous choisissez **Single Race** (Une seule course) ou **Preseason Testing** (Essai intersaisons) dans le menu **Main** (Principal), vous passez par l'écran **Track Selection** (Choix du circuit) pour sélectionner le circuit que vous désirez courir. Ce menu comprend tous les circuits IndyCar installés sur votre ordinateur. Après avoir sélectionné la longueur du circuit désirée dans le menu réalisme, consultez la liste des circuits. Celui sur lequel se trouve le curseur est mis en surbrillance et sa longueur, ainsi que le nombre de tours qu'il comprend s'affichent.

Si vous utilisez une manette de jeu, vous pouvez faire défiler la liste en tirant la manette vers le haut ou le bas, et appuyer sur le bouton **A** pour valider votre choix. Si vous utiliser un volant ou toute autre périphérique, utilisez les touches de déplacement du curseur Haut et Bas situées sur le clavier, et appuyez sur la touche **ENTREE** pour valider votre choix.

MENU SINGLE RACE (*Une Seule Course*)

Lorsque vous choisissez **Single Race** dans le menu principal (**Main**), vous optez pour une course susceptible de vous occuper un week-end entier. Tous les ingrédients nécessaires sont inclus: réglage de la voiture, qualification pour une course et même la possibilité de revivre vos exploits grâce au système de visionnage de séquences.

Vous pouvez revenir au menu **Single Race** à tout moment de la course, en appuyant simplement sur la touche **ECHAP.** L'action sera interrompue sans que vous quittiez la course. Vous pouvez la rejoindre en sélectionnant l'option **Resume** (Reprendre). Les autres options figurant dans le menu Single Race sont décrites ci dessous:

Replay (Répétition instantanée d'une séquence) : Vous permet de revoir les meilleurs moments d'une course. Vous pouvez aussi sauvegarder, charger ou monter des séquences (Reportez-vous à la section Replay pour de plus amples informations).

Garage : Active le **menu Garage**, dans lequel vous effectuez tous les réglages nécessaires à la préparation de votre IndyCar. Sauvegardez, chargez, révisez la configuration, ou contentez-vous de d'effectuer quelques petits réglages.

Le Vieux Manuel

Practice (Entraînement) : Contrairement à l'option **Preseason Testing** (Essais intersaisons), qui vous permet de courir seul sur un circuit de longueur prédéterminée, cette option vous donne la possibilité de piloter sur un nombre de tours illimité tout en faisant face au trafic. Profitez de cette occasion pour suivre d'autres pilotes à titre d'entraînement.

Qualify (Qualification) : Vous vous sentez prêt à affronter les plus grands? Alors, chargez votre meilleure configuration, mettez les pneus mous et ne conservez que le carburant nécessaire. Ensuite, choisissez **Qualify**.

Warm-up (Echauffement) : Après obtention d'une place sur la grille de départ, chargez de nouveau votre configuration. Roulez un peu pour vérifier que vous maîtrisez la voiture, le circuit et les conditions météorologiques.

Race (Course) : La longueur de la course et autres éléments sont déterminés par les choix effectués dans le **menu Realism** (Réalisme). N'oubliez pas que les pneus sont froids au départ de la course. Soyez donc prudents jusqu'à ce qu'ils se réchauffent.

Next Session (Session suivante) : Cette option vous fait passer à la session suivante dans une course se tenant sur un week-end. Si vous désirez, par exemple, passer de l'entraînement aux qualifications, choisissez **Next Session.** Une fois qualifié, choisissez de nouveau cette option pour participer à l'échauffement, puis à la course. Vous pouvez sauter les sessions ayant lieu avant une course en appuyant à plusieurs reprises sur le bouton **Next Session.** Cependant, sachez que si vous ne participez pas à la session de qualification, vous partirez de la dernière position sur la grille.

Standings (Classement) : Consultez le classement de la course. Ce bouton devient actif au début des qualifications et reste disponible tout au long de la course. Choisissez **Standings,** puis **View** (Visualiser) pour consulter le classement actuel de haut en bas. Choisissez **Print** (Imprimer) pour obtenir une copie du classement sur papier ou Save (Sauvegarder) si vous désirez le consulter ultérieurement dans un fichier.

Saving a Race (Sauvegarder une course) : Une fois que vous êtes qualifié pour une course, ou que vous avez accompli au moins trois tours sur le circuit, vous pouvez sauvergarder cette couse. Si vous sortez du circuit avant la fin du dernier tour, IndyCar Racing II vous demande si vous désirez sauvegarder la course pour la terminer ultérieurement. Si c'est le cas, choisissez **Yes** (Oui), sinon choisissez **No** (non), ou Cancel (Annuler) pour revenir au **menu Single Race.** Après avoir sauvegardé une course vous pouvez l'achever immédiatement ou plus tard.

Remarque : Lorsque vous revenez à une course sauvegardée, il est possible que l'ordre des voitures soit différent. Admettons que vous soyez à la tête d'une course avec 30 secondes d'avance, des retardataires étant intercalés entre vous et le pilote se trouvant en seconde position. Lorsque que vous reprenez la course, le pilote se trouvant en deuxième position sera directement derrière vous. Lors de la reprise, en effet, l'ordre des pilotes adopté est celui du classement.

Accelerated Time Feature (Accélération du temps) : Vous pouvez appuyer sur le bouton **A** dans le cockpit, pour accélérer le temps. Cette option s'avère utile si vous êtes sorti d'une course à son début et que vous souhaitez tout de même en connaître l'issue. Votre voiture sera marquée dans la liste des initiales DNF (Did Not Finish - N'a pas achevé la course). ***Une fois cette option en action, vous ne pouvez réintégrer la course.***

Exit (Quitter) : Abandonne le circuit en cours et vous renvoie au menu **Track Selection** (Choix du circuit).

Le Vieux Manoir

MULTIPLAYER RACING *(Course à plusieurs joueurs)*



IndyCar Racing II permet à plusieurs joueurs de s'affronter grâce à l'option **Multiplayer race** du **menu principal** (Main). Chacun des joueurs doit posséder un ordinateur sur lequel est intallée une copie officielle d'IndyCar II. Ces deux ordinateurs doivent être connectés par un câble, ou par deux modems ayant une vitesse au moins égale à 9600 bauds.

Choisissez tout d'abord **Setup** (Configuration) dans le **menu Multiplayer Race.** Cela vous permet d'indiquer divers paramètres de communication ou de les modifier pour qu'ils correspondent à votre équipement. Réglez le port COM **(COM Port), l'IRQ** et le débit en **bauds (Baud Rate).** Le **port COM** est le port série que votre ordinateur utilise pour communiquer avec le modem ou l'ordinateur de l'autre joueur. L'**IRQ** est l'interruption utilisée par l'ordinateur pour communiquer avec le **port COM.** Elle ne doit être utilisée que par votre modem. Le débit en baud est la vitesse à laquelle votre modem fonctionne. Votre modem doit impérativement atteindre au moins 9600 bauds. Quand les deux joueurs indiquent des débits en baud différents, IndyCar Racing II utilise automatiquement le débit le plus lent.

Choisissez le bouton **Modem** pour passer d'un système de connexion à l'autre. Si vous utilisez une connexion standard entre deux ordinateurs, la mention **Direct Connect** (Connexion directe) doit apparaître au lieu de la mention **Modem.**

En appuyant sur le bouton **Specify Modem** (Indiquer un modem), vous ouvrez une liste de modems connus. Lorsque vous choisissez un modem dans cette liste, les informations relatives à sa configuration sont automatiquement chargées.

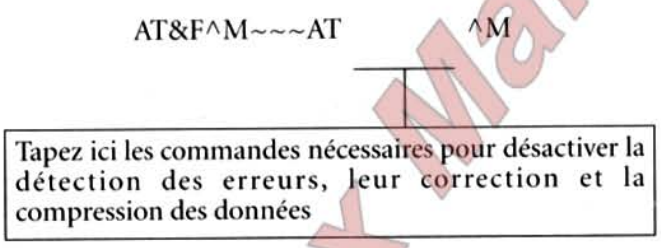
Si votre modem ne figure pas sur la liste, vous pouvez en choisissant l'option **Custom Setup** (Configuration personnalisée) taper ses références vous-même. Une autre façon de procéder est de choisir un modem figurant sur la liste **Specify Modem,** et, toujours à l'aide de **Custom Setup,** d'en modifier les paramètres selon votre modem.

Lorsque vous choisissez **Custom Setup**, vous devez taper votre propre chaîne d'initialisation **(Initialization string),** ainsi que vos préfixes et suffixes **(Dial Prefix et Dial Suffix).** Parcontre, si vous choisissez un modem sur la liste **Specify Modem,** le programme se charge de cette opération.

Le vrai manuel

La plupart des problèmes de connexions rencontrés avec IndyCar Racing II est dûe à une **chaîne d'initialisation** incorrecte. **Les options de compression de données, de détection et de correction d'erreurs doivent être désactivées pour que le jeu par modem soit possible.** Si ces éléments ne sont pas désactivés vous aurez sûrement du mal à vous connecter ou votre voiture des problèmes de déplacement. Pour les désactiver, utilisez la **chaîne d'initialisation.** Les commandes requises figurent dans le manuel de votre modem. Si vous ne parvenez pas à trouver ces commandes et si votre modem ne figure pas sur la liste **Specify Modem,** veuillez consulter le fabricant de l'appareil.

Exemple de chaîne d'initialisation :



LA CONNEXION

Choisissez tout d'abord **Phone #** (Numéro de télephone) dans le **menu Multiplayer Race** et composez le numéro désiré à l'aide de l'option **Phone Book** (Annuaire). Dans le menu **Multiplayer Race,** un des deux joueurs doit choisir **Dial** (Appeler) et l'autre **Answer** (Répondre). L'ordinateur du premier compose le numéro et donne deux minutes à l'ordinateur du second pour se connecter. Quand les deux modems entrent en communication, une icône représentant un téléphone apparaît en haut à droite de l'écran. Cette icône clignote pour indiquer un problème de connexion. Si elle disparait pendant plus de cinq secondes, la connexion sera coupée. Le délai de transmission indique le temps de transmission unidirectionnel d'un ordinateur à l'autre. Le délai d'une bonne transmission se situe entre 0,07 et 0,13 secondes. Plus le délai est important, moins la qualité du jeu sera bonne (le déplacement des voitures sera difficile à contrôler). Bien souvent, ce problème est dû au système téléphonique ou à une chaîne d'initialisation incorrecte ou incomplète. Il se peut que vous réussissiez à établir la connexion en appelant une nouvelle fois.

Conseil : *Vous pouvez vous mesurer à l'autre joueur sans les pilotes dirigés par l'ordinateur, en réglant le* ***nombre d'adversaires*** *(Number of Opponents) sur 1 dans le* ***menu Driver Info.*** *Pour de meilleurs résultats, c'est le joueur possédant l'ordinateur le plus rapide qui doit sélectionner* ***Answer.***

Le Vieux Manuel

Utilisation de l'annuaire

Si vous **appelez** votre partenaire, choisisissez **Phone Book** (Annuaire) dans le menu Multiplayer Race pour composer son numéro. Choisissez **Load** pour composer un numéro déjà sauvegardé et utilisez la commande **Save** pour pour stocker le nom et le numéro de téléphone en cours sur votre disque dur. La commande **Delete** vous permet d'éliminer les numéros dont vous n'avez plus besoin.

Utilisez la commande **Description** pour donner un nom à votre nouvel adversaire ou le décrire. La description de ce joueur apparaîtra toutes les fois que son numéro sera chargé.

L'utilisation de la commande **Description** n'est pas obligatoire mais fortement recommendée. Vous devez composer un nouveau numéro de téléphone ou charger un numéro déjà enregistré avant d'appeler. Le nom et le numéro de téléphone sélectionnés apparaissent dans une boîte de dialogue située en bas à droite de l'écran.

Mode Conversation

Lorsque vous êtes connecté à un autre ordinateur, vous pouvez essayer de dialoguer avec l'autre joueur en appuyant sur la touche **T.** Pour ce faire, vous devez être dans le menu **Race Weekend** (qui contient les options **Replay/Garage/Next Session etc.**), en train de piloter ou de visionner une séquence. Si l'autre joueur appuie sur **T** pour communiquer, vos deux noms apparaissent au milieu de l'écran ainsi que des espaces destinés au dialogue. Lorsque votre conversation est terminée, appuyez sur **ECHAP.** Si votre adversaire décide d'entamer la conversation, une ligne de son message s'affiche sur votre écran pour vous en avertir.

DRIVER INFO *(Renseignements sur le pilote)*

Choisissez **Driver Info** à partir du menu principal (Main), sélectionnez l'option **Player** (Joueur) pour taper votre **nom** (name), **surnom** (Nickname), le nom de votre **écurie** (Team name) et votre **ville d'origine** (Hometown). Ces paramètres établissent la façon dont votre nom et votre écurie apparaissent sur les écrans de **classement** et de **résulats de la course** (Standings, Records et Race results).

Cet écran vous permet aussi de choisir les combinaisons châssis/moteur et les fabricants de pneus.

Choisissez l'option **Opponents** (Adversaires) pour que s'affichent les données sur vos adversaires ainsi qu'une image de leurs véhicules.

Car Sets (Série de voitures) vous permet de choisir différentes voitures dont vous avez sauvegardé les données sur votre ordinateur. Vous ne pouvez utiliser cette option avant d'avoir créé et sauvegardé votre première voiture à l'aide de **Paint Kit** (Kit de peinture).

Le Vieux Manuel

LE MENU OPTIONS

Grâce au menu IndyCar II, vous avez la liberté absolue de vous tailler un jeu "sur mesure". Vous pouvez étalonner les manettes de jeu ou volants, régler le volume à votre gré, personnaliser les graphiques ou modifier le niveau de réalisme comme bon vous semble. Ce menu vous offre les possibilités suivantes:

Controls (Commandes) : Ce menu tient un rôle majeur dans InyCar Racing II. Il vous permet de régler votre manette de jeu ou votre volant et d'établir leur mode d'emploi. Dans le **menu principal** (Main), choisissez **Options,** puis **Controls** et enfin **Set Controls** (Choix des commandes). Attribuez à chaque élement une méthode de contrôle en choisissant l'élément, puis la méthode qui lui convient. Par exemple, si vous désirez tourner à gauche ou à droite en déplaçant la manette de jeu ou votre volant, choisissez **Steering** (Direction) et déplacez votre manette de jeu ou volant à gauche puis à droite. Pour accélérer, choisissez **Accelerate,** puis appuyez sur la touche Tabulation de votre clavier.

Réglage des commandes

Si votre manette de jeu ne contrôle pas votre voiture quand elle est sur le circuit, vous devez consulter le menu **Set Controls** (Choix des commandes). Pour y accéder depuis le **menu principal** (Main), choisissez **Options,** puis **Controls,** et enfin **Set Controls.** Si vous réglez votre manette de jeu pour la première fois, ou si vous utilisez une manette de jeu ou un volant neuf, sélectionnez tous les éléments du menu Set Controls un par un. Commencez par la première option, en haut du menu: Steering (Direction). Déplacez la manette de jeu ou le volant vers la droite, puis la gauche. Le menu réapparaît automatiquement. Vous pouvez alors passer à la seconde option, **Accéleration,** et ainsi de suite jusqu'à la fin du menu.

Remarque: Certaines touches de clavier telles que les touches de fonction, déjà utilisées par d'autres opérations, ne peuvent être choisies pour les éléments du menu Set Controls. Les seules touches valides sont celles qui n'ont pas de fonction permanente dans IndyCar Racing II.

Remarque: Les utilisateurs de manette de jeu conventionnelles doivent choisir Non-Linear Steering (Direction non linéaire) dans le menu Controls. Les utilisateurs de volants ou de tout appareillage autre que la manette doivent choisir Linear Steering (Direction linéaire).

Etalonnage de la manette de jeu

Lorsque vous lancez InyCar Racing II pour la première fois, le programme tente de détecter la présence d'éventuelles manettes de jeu sur votre système. Si une ou plusieurs manettes sont installées, l'écran d'étalonnage s'affiche afin que vous puissiez effectuer les réglages requis pour votre manette de jeu ou volant. Si vous devez renouveler l'opération ultérieurement, passez par les étapes suivante s: Choisissez la commande **Options** dans le **menu principal** (Main), puis **Controls,** et enfin **Calibrate Joystick 1 ou 2** (Etalonnage de la manette de jeu 1 ou 2). Il est fort probable que la manette 2 ne soit pas mentionnée à l'écran si vous ne possédez qu'une seule manette de jeu ou volant/pédale.

Le vieux Manuel

Déplacez votre manette ou volant vers les extrêmités d'un axe x ou y: en avant, en arrière, à gauche et à droite, puis appuyez sur la touche **ENTREE. Les menus d'étalonnage** diffèrent selon que vous utilisez une manette de jeu ou un volant.

J *Remarque: Il est possible que le sélecteur de menu défile de façon anormalement rapide lorsqu'utilisé avec un volant ou tout autre appareillage. Pour remédier à ce problème, appuyez sur la touche J. Vous pouvez ensuite, à l'aide des touches de direction du curseur, faire défiler ce menu à la vitesse voulue et valider vos choix en appuyant sur la touche ENTREE.*

ASSISTANCE AU PILOTE

Choisissez **Driving Aids** (Assistance au pilot) dans le **menu Options** pour définir le niveau d'assistance requis dans le cockpit.

Les débutants ont la possibilité de se faire épauler par l'ordinateur qui peut se charger du changement de vitesses et du freinage, les laissant concentrer leurs efforts sur le circuit. Vous pouvez, plus tard, désactiver ce système d'assistance afin de rapprocher des conditions réelles de course.

L'option **Automatic Shifting** (Changement de vitesses automatique) fonctionne selon le modèle des voitures automatiques, la vitesse appropriée étant choisie en fonction du nombre de tours/minute.

Avec l'option **Automatic Braking** (Freinage automatique), vous pouvez laisser l'ordinateur se charger des virages en temps voulu.

MENU GRAPHICS



Dans le menu **Options,** choisissez **Graphics** pour améliorer les détails graphiques afin d'obtenir une qualité d'image parfaite. Si le déroulement des images vous semble instable pendant une course, vous pouvez désactiver certaines des fonctions de texture graphique pour les faire disparaître de l'écran. En libérant ainsi des ressources dans votre unité central, cette opération améliore la qualité du jeu. Nous vous conseillons de commencer

Le vieux Manuel

par désactiver les textures **d'herbe (Grass)** et d'**asphalte (Asphalt)** qui consomment le plus de mémoire.

Les choix possibles pour chacune des textures graphiques(à l'exception des réglages de fréquence image **Minimum/Maximum**) sont les suivants:

On (Activé), **Off** (Désactivé) et **Auto** (Automatique). Choisissez **On** si vous désirez qu'un type de texture figure constamment à l'écran, tels que les logos des voitures.

Si vous choisissez **Auto,** l'ordinateur ajustera de lui-même ces éléments pour une image de qualité, en fonction de sa capacité. C'est pourquoi, il arrive parfois que certains détails apparaissent puis disparaissent de l'écran.

COMMENT ACCELERER LA FREQUENCE IMAGE

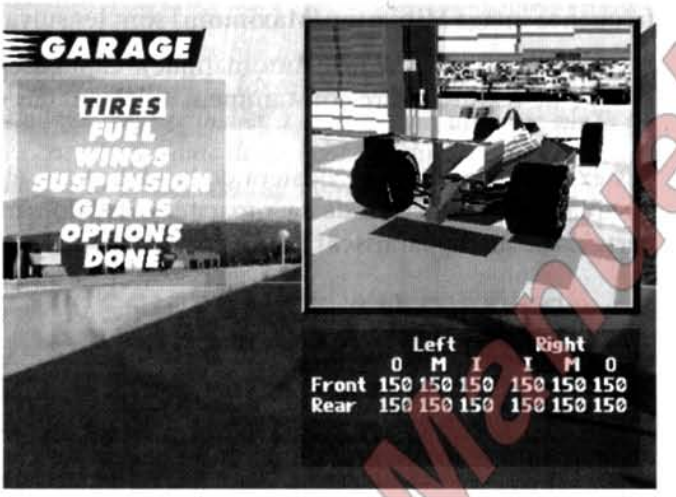
Chaque seconde de film vidéo est composée de 30 images ou clichés. Chaque image diffère légèrement de la précédente afin de créer l'effet de mouvement. En pleine vitesse, votre IndyCar peut atteindre la ligne d'arrivée en un dixième de seconde, ce qui correspond à 3 ou 4 images. L'effet visuel est de parfaite qualité lorsque votre ordinateur produit 30 images par seconde (fps). Mais s'il ne peut pas suivre le rhythme du processeur, et n'arrive à produire que 10 images par seconde, la qualité du déroulement des images ainsi que votre performance en seront fortement affectées.

Choisir une **fréquence image minimale** (Minimum Frame Rate), envoie à votre ordinateur l'ordre de désactiver des textures graphiques lorsqu'elles mettent en danger la qualité de l'animation. Si vous optez, par exemple, pour un **minimum** de 13 images par seconde, votre ordinateur désactivera les textures graphiques choisies sur le **mode Auto**, dès que la fréquence image passe en dessous de 13. Les textures qui sont activées ou désactivées manuellement ne sont pas affectées par ce système.

La **fréquence image maximale** (Maximum Frame Rate) indique à votre ordinateur à partir de quelle vitesse d'animation il peut réactiver des textures préalablement désactivées. Si vous optez, par exemple, pour une **fréquence maximale** de 22 images par seconde, votre ordinateur réactivera les textures graphiques choisies sur le mode **Auto,** dès que cette fréquence est atteinte.

Le vieux Manuel

MENU GARAGE VERSION DOS



Vous pouvez améliorer les performances de votre IndyCar en effectuant des réglages adaptés à votre style de pilotage. Le **menu Garage (version DOS)**, disponible sur tous les circuits vous permet de concevoir vous-même le type de réactions de votre IndyCar. Ce menu contient les options suivantes :

Ajust Each Tire (Réglage des pneus) : Composition, pression et diamètre.

Fuel (Carburant) : Choisissez la quantité de carburant au dixième de gallon près.

Wings (Ailerons) : Modifiez l'aérodynamique de votre IndyCar en élevant ou en abaissant ses ailerons.

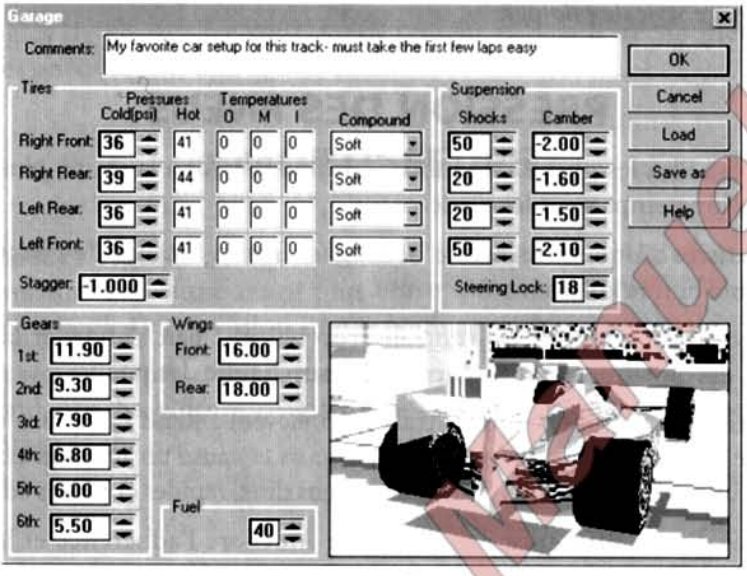
Suspension : Réglez les amortisseurs ainsi que l'angle de carrossage de chacune des roues et sélectionnez une boîte de direction capable de gérer au mieux les virages.

Gear Ratios (Boîte de vitesses) : Réglez chacune des vitesses individuellement, en vue d'une vitesse, d'une accélération et d'une efficacité maximum.

Options : Utilisez votre disque dur pour sauvegarder, stocker et gérer vos configurations fétiches.

Le Vieux Manuel

MENU GARAGE VERSION MAC/WIN 95



Les utilisateurs de Macintosh et Windows 95 peuvent effectuer tout réglage à partir d'un menu unique. En cliquant sur les flêches Haut et Bas correspondant à chaque élément, vous apporterez des changements supplémentaires à votre configuration. Vous pouvez aussi taper directement la valeur de votre choix en cliquant dans chacune des cases contenant des données pré-établies. Sachez cependant que toute valeur dépassant la limite autorisée sera automatiquement remplacée par la valeur établie à l'origine.

De plus, il vous est possible d'inscrire ici autant de notes que vous le désirez. Elles pourront ultérieurement vous remémorer certains détails sur le réglage de chacune des voitures répertoriées.

COMPOSITION DES PNEUS

Il existe chez IndyCar des composés de pneus variés. Chaque composé est conçu dans un but précis. Des pneus mous, par exemple, adhèrent mieux à la route, mais ne durent pas très longtemps. Au contraire, les pneus durs offrent moins d'adhérence à la route mais leur durée de vie est supérieure.

Pour savoir quels pneus choisir pour un circuit donné, faites quelques tours de piste, puis vérifier la température de vos pneus. En cas de surchauffe importante, remplacez le pneu par un autre plus dur. Dans le cas de pneus trop froids, optez pour un composé plus mou. N'oubliez pas que les pneus choisis pour une course doivent êtres résistants afin de réduire le nombre d'arrêts au stand. Par contre, vous pouvez vous permettre des pneus mous lors des qualifications, étant donné la courte durée de l'épreuve.

Le vieux Manuel

Remarque : Si vous notez une surchauffe sur des pneus pourtant les plus durs, vous devrez effectuer d'autres réglages dans la configuration de la voiture ou rectifier votre style de pilotage.

PRESSION DES PNEUS

Composés : Plus les pneus sont mous plus ils adhèrent à la route, plus ils sont durs plus longtemps vous les garderez.

Températures : Une température homogène sur la totalité de chaque pneu garanti une bonne adhérence à la route.

Basse pression (Température centrale trop basse) : Fait s'affaisser la surface du pneu, entraînant de la résistance et une surchauffe des pneus.

Haute pression (Température centrale trop élevée) : Rend la surface du pneu inégale ce qui solicite davantage les amortisseurs et cause un refroidissement. Ce peut être une solution, si vous désirez des pneus durs, rapides et moins adhérents.

Avantages d'une différence de diamètre : Améliore l'adhérence et la vitesse de votre IndyCar dans les virages.

Inconvénients : Peut faire dévier votre trajectoire vers la droite dans les lignes droites.

CARBURANT

Réservoir plein : La voiture est plus lourde, ses pointes de vitesses et sa maniabilité en sont réduites.

Réservoir presque vide : Les pointes de vitesses augmentent car la voiture est allégée. Mais restez prudents !

REGLAGE DES AILERONS

Aileron antérieur plus haut (Raise) : Rectifie les problèmes de sous-virage. La voiture tourne et prend mieux les virages, mais se voit opposer plus de résistance.

Aileron antérieur plus bas (Lower) : Réduit la résistance et la pression exercée sur l'avant de la voiture. La vitesse maximale en est accrue mais vous rencontrerez peut être des problèmes de sous-virage.

Aileron postérieur plus haut (Raise) : Rectifie les problèmes de survirage et réduit le risque d'embardées dans les tournants. Une résistance plus forte peut pourtant s'ajouter.

Aileron postérieur plus bas (Lower) : Permet de réduire la résistance et la pression exercée à l'arrière de la voiture. La vitesse maximale augmente mais des problèmes de survirage sont possibles.

Le vieux Manuel

ANGLES DE CARROSSAGE

Si les angles de carrossage sont correctement réglés, le réchauffement et l'usure des pneus seront uniformes, et leur adhérence accrue.

AMORTISSEURS

Amortisseurs rigides : Augmentent le transfert du poids sur la roue correspondante. La voiture réagit plus vite et peut même s'avérer légèrement "glissante" après les virages, alors que le poids se rétablit sur le châssis.

Amortisseurs mous : Diminuent le transfert du poids sur la roue correspondante. La voiture réagit moins vite car le poids se rétablit plus lentement sur le châssis.

RAYON DE BRAQUAGE

Augmentation du rayon de braquage : Un rayon de braquage excessif peut entraîner une réaction excessive du pilote et une usure rapide des pneus.

Diminution du rayon de braquage : La diminution du rayon de braquage rend la voiture plus maniable mais peut s'avérer dangereux.

REGLAGE DE LA BOITE DE VITESSE

Vitesses plus courtes : Plus de tours/minute et d'accélération. Les vitesses plus courtes et plus serrées vous permettent de prendre de la vitesse plus rapidement. Elles sont idéales sur les circuits qui comprennent de nombreux virages.

Vitesses plus hautes : Accélération réduite et peut-être vitesse maximale en hausse. Si le voyant de votre moteur clignote de façon excessive, allongez les rapports de transmission.

Le Vieux Manuel

OPTIONS DU MENU GARAGE

Dans le **menu Garage**, choisissez **Options** pour charger, sauvegarder ou éliminer des configurations. Vous pouvez sauvegarder un nombre illimité de configurations sur votre disque dur. Chaque circuit fourni avec IndyCar Racing II comprend les configurations prédéfinies suivantes : **Ace** (la plus rapide), **Easy** (la plus lente), **Fast** (configuration intermédiaire) et **Qual** (destinée aux épreuves de qualifications). Choisissez **Load** sur le menu **Options** pour afficher les configurations déjà enregistrées sur votre disque dur.



Tous les fichiers de réglage sont enregistrés dans le sous-répertoire du circuit auquel ils appartiennent. Par exemple, un réglage créé pour le circuit Michigan, dénommé **MICH233,** ne sera pas affiché dans le menu **Garage/Options/Load** du circuit Mid-Ohio. Les fichiers de réglage comportent l'extension STG.

ASTUCES

1. Courez sur les circuits courts tant que vous ne maîtrisez pas parfaitement votre voiture, le circuit, le trafic et votre configuration.

2. Pour gagner une course, vous n'êtes pas obligé d'être en tête de tous les tours...le dernier suffit! Soyez donc patients...

3. Pour de meilleurs résultats, passez les épreuves de qualification avec des pneus mous et un réservoir presque vide. Des modifications subtiles de rapports de vitesses et de hauteurs d'ailerons peuvent vous aider à faire de meilleurs temps.

4. Essayez d'obtenir une position "impaire" sur la grille de départ. Vous serez ainsi placé à l'intérieur. Le trafic au départ de la course est souvent encombré et une telle position peut être avantageuse.

5. Votre maman vous a sans doute appris à vous couvrir selon le temps. N'oubliez pas ses sages conseils... Une configuration qui fait des merveilles un jour de froid peut être catastrophique s'il fait chaud. "Couvrez votre IndyCar en conséquence..."

Le Vieux Manuel

DECORATION DE VOTRE INDYCAR
Version Macintosh/Win 95

Le Paint Kit (Kit de peinture) d'IndyCar vous permet de créer un grand nombre de séries de voitures différentes et de les sauvegarder sous le nom de votre choix. Vous pouvez ensuite les charger depuis IndyCar Racing II. **Les séries de voitures** (Car sets) peuvent représenter différents ensembles de voitures concurrentes ou contenir plusieurs modèles de peinture différents pour votre voiture.

La série originale fournie avec IndyCar Racing II s'appelle **"CARS95". *Nous vous conseillons vivement de créer une nouvelle série de voitures plutôt que de peindre les voitures de ce fichier.*** C'est pourquoi vous devez créer tout d'abord une nouvelle série de voitures, en choisissant Options sur la barre du **menu principal** (Main), puis **Car Sets** (séries de voitures). Cliquez sur le bouton **Duplicate** pour créer une nouvelle série de voitures sur laquelle vous allez travailler. Lorsque vous cliquez sur Duplicate, vous avez la possibilité de donner à cette nouvelle série un nom de votre choix. Une fois cette série créée, vous pouvez passer à l'atelier de peinture (Paint Shop).

Ouvrez l'atelier de peinture en choisissant Options sur la barre de menu principal, puis Driver Info. Cliquez sur le bouton Paint Shop pour commencer à peindre. ***Remarque: Le bouton Paint Shop ne peut être accessible qu'à partir du moment où vous aurez créé au moins une copie de série de voitures en passant par Options/Car Sets/Duplicate comme expliqué ci-dessus.***

Il existe plusieurs manières d'accéder à l'atelier de peinture et commencer à créer :

Le menu Driver Info (Renseignements sur le pilote)

Choisissez Options sur la barre de menu principal, puis cliquez sur Driver Info. Vous pourrez utiliser le bouton Paint Shop si au moins une copie de série de voitures a été créée (Cf page précédentes pour les instructions). Vous pouvez donc cliquer sur Paint Shop, ou choisir une nouvelle série grâce aux menus Options/Car sets.

Le démarrage direct

Avant de lancer IndyCar Racing II, vous pouvez activer l'atelier de peinture (Paint Shop) en cliquant sur son icône. Elle se situe dans le même dossier que l'icône de démarrage d'IndyCar Racing II. Lancer l'atelier de peinture selon cette méthode ne provoque pas le chargement d'une série de voitures. C'est pourquoi la voiture à peindre apparaît toute blanche et sans décalcomanies. Vous pouvez ainsi la personnaliser selon vos gôuts en y ajoutant décalcomanies et dessins. Si vous avez utilisé cette méthode de démarrage, sauvegardez votre travail afin de l'importer sur une série complète.

Le Vieux Manuel

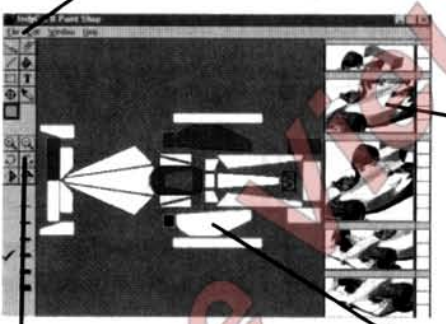
Faire glisser/relâcher

Avant de lancer IndyCar II, ouvrez le dossier Voitures (Cars) à l'aide de votre souris, puis le dossier Séries de voitures (Car Sets). Cliquez sur l'un des fichiers de voitures de votre choix (le nom du fichier doit comprendre *.CAR format), et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Faites glisser l'icône sélectionnée sur celle de l'atelier de peinture (Paint Shop) et relâchez le bouton de la souris. L'atelier de peinture d'InyCar Racing II s'ouvre alors sur le fichier de voiture choisi. S'il n'existe aucun fichier de voiture dans ce dossier, créez-en en utilisant les commandes Options/Driver Info/Save.

PAINT SHOP MAIN MENU *(Le menu principal de l'atelier de peinture)*

Le **menu principal** de l'atelier de peinture (Main Menu) comprend quatre parties distinctes expliquées ci-dessous :

La barre de menus (Menu Bar). Cliquez sur l'un de ces éléments pour charger de nouveaux fichiers de voitures dans l'atelier de peinture (Paint Shop), importer des décalcomanies ou visionner votre version finale en 3D.



Les fenêtres de coloration (Autoshade Windows). Choisissez une couleur sur la palette de peintures, puis cliquez sur l'une des fenêtres correspondant à une pièce de la carrosserie pour y apporter la nuance souhaitée. Si vous désirez modifier la teinte d'une pièce individuellement, cliquez sur l'un des boutons situés à droite de chaque fenêtre de coloration.

Outils de peinture (Special Painting Tools). En cliquant sur l'une de ces options, vous pourrez à loisir vous servir de différents pinceaux, avoir une vue rapprochée sur une pièce ou appliquer des caractères sur votre IndyCar.

Fenêtre de pièces (Parts Window). Choisissez une couleur sur la palette de peintures, puis cliquez sur l'une des pièces de la carrosserie pour y appliquer la teinte choisie. Vous pouvez aussi dessiner ou placer des décalcomanies directement sur toute pièce de cette fenêtre.

Le Vieux Manuel

UTILISATION DE LA BOITE D'OUTILS

A l'aide de la souris, cliquer sur l'outil que vous désirez utiliser. Le curseur prend alors la forme de l'outil choisi.



Brush type (Type de pinceaux) : Pour dessiner à main levée, cliquez sur l'outil **Brush Type** et choisissez la largeur de trait désirée en cliquant sur l'une des épaisseurs de pinceaux situées au dessous de la boîte à outils. Dessinez sur une pièce de votre choix en cliquant sur la partie à peindre.



Texture Eraser (Effaceur de texture) : Cet outil vous permet d'effacer toute décalcomanie ou texture sans endommager la couleur de base de la voiture.



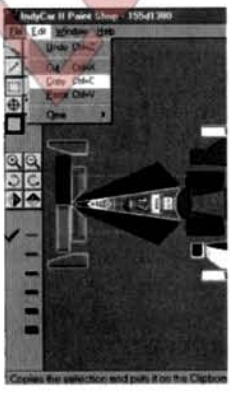
Line Tool (Outil ligne) : Choisissez cet outil pour tracer des lignes droites selon l'angle choisi. Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé à l'endroit où vous décider de faire partir votre ligne. Faites glisser la souris le long de l'axe que doit suivre la ligne, puis relâchez le bouton. L'épaisseur du trait dépend du pinceau que vous avez choisi. Vous pouvez prolonger une ligne d'une pièce à l'autre de la carrosserie pour un effet de continuité.



Fill Tool (Outil de remplissage) : Cet outil permet de peindre aisément des surfaces importantes. Pour cela, cliquez sur Fill Tool, puis sur la partie à colorer. Il suffit de cliquer une fois sur la pièce à peindre et toutes les surfaces périphériques seront uniformément colorées.



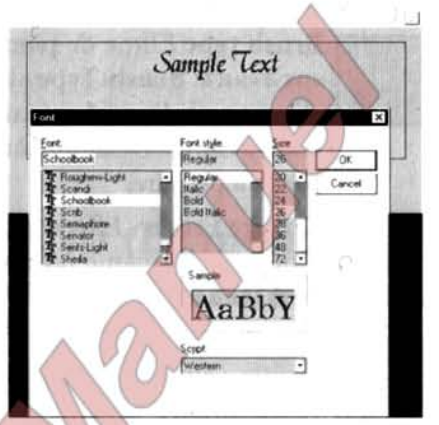
Select/Cut Out Tool (Sélection/Ciseaux) : Vous souhaitez recopier les motifs d'une autre voiture? Ou bien reproduire et faire pivoter sur l'aile droite de votre véhicule le dessin figurant sur l'aile gauche pour une parfaite symétrie? Utilisez l'outil Select/Cut Out pour mettre en surbrillance le dessin choisi, puis relâchez le bouton de la souris. Choisissez Edit dans le menu principal de l'atelier de peinture (Paint Shop Main Menu, puis Copy. Vous transférez ainsi le dessin désiré dans votre presse-papier. Ensuite, choisissez l'option Paste dans le menu Edit (ou choisissez une autre voiture sur la liste Driver Info). L'image copiée apparaîtra sur la fenêtre de pièces. Pour appliquer cette image sur la pièce de votre choix, cliquez sur l'image et, tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites la glisser sur la pièce en question. A l'aide des boutons Rotate (Faire pivoter) et Flip (Inverser), vous pouvez ajuster la position de l'image.



Le vieux Manuel



Text Tool (Outil text) : Cet outil vous permet de créer aisément des graphiques à bas de caractères pour en décorer votre IndyCar. Cliquez sur Text Tool pour faire apparaître une fenêtre dans laquelle vous devez taper les caractères de votre choix. Cliquez sur le bouton Font (fonte) situé dans cette fenêtre pour sélectionner le type de caractères. Vous avez la possibilité d'utiliser n'importe quelle fonte installée sur votre ordinateur ainsi que la taille des caractères et autres détails. Une fois ces choix effectués et votre texte prêt, validez-le en cliquant sur OK. Le texte apparaîtra alors en surbrillance dans la fenêtre de pièces. Vous pouvez encore changer sa couleur à l'aide de la palette de peintures. Enfin, cliquez sur le texte et, tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites-le glisser sur la pièce choisie. A l'aide des boutons Rotate (Faire pivoter) et Flip (Inverser), vous pouvez ajuster sa position.





Body Stamp (Outil tampon) : Cet outil vous permet de changer la couleur de base de votre voiture, sous les décalcomanies et autres textures. Il vous suffit pour cela de choisir une couleur de la palette de peintures, puis de cliquer l'outil. Déplacez le curseur (à présent outil tampon) sur la partie à peindre et cliquez. Si cette partie est entièrement couverte de motifs, vous pouvez ne pas remarquer le changement de couleur opéré sous ces textures. Pendant la course, les voitures que vous pouvez voir dans vos rétroviseurs sont de couleurs unies. C'est pourquoi nous vous conseillons d'appliquer correctement vos couleurs de base, afin d'identifier sans problèmes les voitures de vos adversaires dans vos rétroviseurs. De plus, si les textures des voitures (Car Textures) ne sont pas activées, seules les couleurs de base de vos adversaires seront visibles.



Get Color Tool (Outil de choix des couleurs) : Vous voulez retrouver rapidement une teinte de violet déjà utilisée? Grâce à Get Color, c'est chose faite! Utilisez-le pour cliquez sur la couleur désirée, qui sera immédiatement reproduite. Ainsi vous pouvez obtenir facilement et en un rien de temps l'uniformité de couleur souhaitée.



Color Palette On/Off (La palette de couleurs) : Elle peut être activée ou désactivée par simple pression de ce bouton. Vous pouvez effectuer cette même opération en choisissant Window (Fenêtre) dans la barre de menus et en cliquant sur Colors (Couleurs).



Zoom in/Zoom out (Zoom avant/Zoom arrière) : Cet outil vous offre une vue aussi rapprochée de la pièce sur laquelle vous travaillez

Le vieux Manuel



que vous l'exigez. Grâce au zoom avant, vous pouvez modifier des détails pixel après pixel. Le zoom arrière vous offre une vue globale de la carrosserie de votre IndyCar. Lorsque vous êtes en zoom avant, positionnez la partie concernée de la fenêtre de pièces horizontalement et/ou verticalement grâce aux barres de défilement que vous verrez apparaître.



Rotate Clockwise/Counter-Clockwise (Faire pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse). Utilisez ce bouton pour faire pivoter les graphiques choisis par incréments de 90 degrés. Utilisez Selection Tool, pour mettre en surbrillance un graphique, une pièce de la carrosserie ou du texte. Les boutons de pivotage vous aident à obtenir la position désirée avant d'appliquer l'élément. Chaque fois que vous cliquez avec la souris, une rotation de 90 degrés se produit dans le sens sélectionné.



Flip Horizontal/Vertical (Inverser dans le sens horizontal ou vertical) : Ces outils vous aident à placer correctement les éléments choisis. Une décalcomanie appliquée sur un côté de la voiture peut vous sembler correctement placée; pourtant, reproduire cette même image de l'autre côté de la voiture peut la faire apparaître à l'envers. Les boutons Flip vous permettent de rectifier la position de vos décalcomanies. Ils peuvent aussi s'utiliser avec les bouton Rotate pour corriger les problèmes de positionnement de textes, logos et autres.



Choisir une largeur de pinceau : Cliquez sur l'une des largeurs disponibles pour épaissir ou affiner le trait. N'oubliez pas que ces largeurs de pinceaux s'appliquent même si vous travaillez en zoom avant dans la fenêtre de pièces. Elles sont aussi actives lorsque vous utilisez l'outil ligne et l'effaceur de textures. Vous pouvez aussi créer des bandes latérales fantastiques, en sélectionnant une largeur de pinceau importante ainsi que l'outil ligne (Line Tool) et en traçant selon l'axe voulu une ligne se prologeant sur plusieurs pièces de la carrosserie. Doublez cette ligne d'une autre plus fine en adaptant la largeur du pinceau.

Le Vieux Manuel

VISIONNEZ VOS DESIGNS

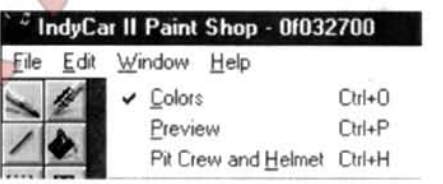
Choisissez **Window** dans le menu principal de l'atelier de peinture (Paint Shop Main Menu), puis cliquez sur **Preview** (Visionner). Une fenêtre s'ouvre alors sur l'image en 3D de votre design. Vous pouvez améliorer l'angle de vue en déplaçant les réglettes Tilt (Incliner), Zoom et Rotate (Faire pivoter).

Auto Rotate (Pivotage automatique) fait touner la caméra autour de votre IndyCar pour une évaluation constante. Lors de cette rotation, vous pouvez toujours effectuer des réglages d'inclinaison et de zoom afin de peaufiner les angles de vue.

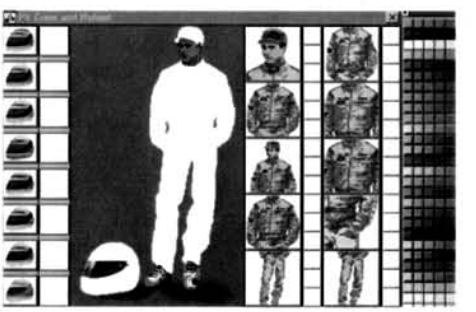
Vous pouvez activer et désactiver les décalcomanies de votre voiture en cliquant sur la case de pointage View Decals (Visionner les décalcomanies). Lorsque vous désirez revenir à l'atelier de peinture afin de sauvegarder votre travail ou de le continuer, cliquez sur le bouton de fermeture situé en haut à gauche de la fenêtre de visionnage.

PEINDRE UNE COMBINAISON

Choisissez **Window** dans le menu principal de l'atelier de peinture (Paint Shop Main Menu), puis cliquez sur **Pit Crew and Helmet** (Equipe au stand et casque). Votre fenêtre de pièces fera apparaître votre casque ainsi qu'un membre de l'équipe. Sur la gauche de cet écran, vous pouvez voir une colonne de casques. Ce sont les fenêtres de coloration des casques (Autoshade Windows). Sur la droite, vous pouvez voir dix fenêtres contenant chacune une partie de la combinaison que vous pouvez colorer. Choisissez une couleur sur la palette et cliquez sur l'une des fenêtres de coloration pour appliquer un mélange homogène de couleurs complémentaires à l'objet choisi. Chaque fenêtre de coloration possède trois boutons vous permettant d'effectuer des modifications subtiles. Choisissez une couleur et cliquez sur l'un de ces trois bouton pour doter la partie choisie d'une couleur unie. Vous pouvez aussi cliquer directement sur le casque et la combinaison affichés sur la fenêtre centrale afin d'effectuer des changements mineurs.



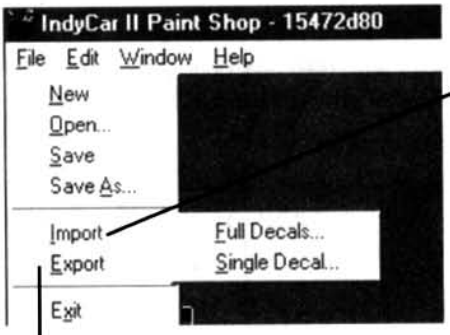




Le vieux Manuel

IMPORTER ET EXPORTER VOS DESIGNS

En utilisant les fonctions Import et Export de Paint Shop, vous pourrez facilement copier les designs de voitures d'un fichier à l'autre.



La fonction Import vous permet d'afficher à l'écran tous les designs d'une voiture autre que la vôtre. Vous pouvez également n'importer qu'un seul design à la fois. Les designs importés peuvent être positionnés sur la voiture qui est actuellement chargée par paint shop. Cette fonction est utile lorsqu'il s'agit de créer plusieurs voitures d'une même écurie. Utilisez la fonction Import pour dupliquer rapidement et facilement le design d'une voitre de votre choix. Remarque : Les fichiers "design" sont gérés en format PCX sous Win 95 et en format PICT et PCX sous Macinthosh.

Utiliser la fonction Exporter pour sauvegarder votre design dans un fichier. Ce fichier, constitué d'un ou plusieurs designs, peut ensuite être partagé avec un ami via disque ou modem ou vous pouvez juste en faire une copie de "backup".

Le vieux manuel

DECORATION DE VOTRE INDYCAR
VERSION DOS

IMPORTANT: Pour utiliser le kit de peinture, vous devez impérativement posséder une souris dont le gestionnaire est installé.

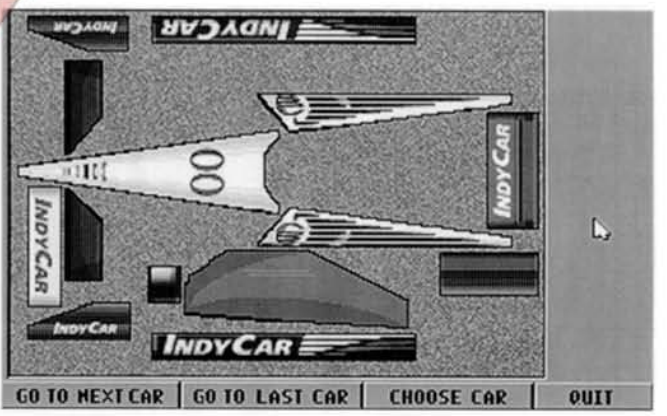
Le Paint Kit (Kit de peinture) d'IndyCar vous permet de créer un grand nombre de séries de voitures différentes et de les sauvegarder sous le nom de votre choix. Vous pouvez ensuite les charger depuis IndyCar Racing II. Les séries de voitures (Car Sets) peuvent représenter différents ensembles de voitures concurrentes ou contenir plusieurs modèles de peinture différents pour votre voiture.

La **série originale** fournie avec IndyCar Racing II s'appelle "CARS95.DAT". Ce fichier se trouve dans le répertoire INDYCAR/CARS/CARS95. Nous vous conseillons vivement de créer une nouvelle série de voitures plutôt que de peindre les voitures de ce fichier.

Pour créer une nouvelle série de voitures, tapez **PAINTKIT nomfichier.** Créons, par exemple, une nouvelle série dénommée CARSTEST. Avant de continuer, vérifier que vous êtes dans le répertoire IndyCar sous DOS. Tapez PAINTKIT CARSTEST. Le programme cherche alors un sous-répertoire dénommé CARSTEST. S'il ne le trouve pas, il vous demande si vous souhaitez le créer. Répondez **Yes** (oui) pour continuer. Le programme vous demande ensuite si vous voulez créer le fichier CARSTEST.DAT. Répondez encore une fois **Yes** (oui).

Remarque: Le chemin INDYCAR/CARS/CAR95.DAT et le nom de ce fichier doivent exister pour que le jeu soit praticable. S'ils sont modifiés, vous devez réinstaller le jeu.

Après avoir créé une nouvelle série de voitures, vous pouvez commencer à peindre. Depuis le **menu principal** (Main), du kit de peinture, placez le curseur de la souris sur le bouton **Paint Car** (Peindre la voiture) situé en bas à gauche de l'écran et cliquez une fois avec le bouton gauche de la souris pour choisir cette option.



Le vieux Manuel

Choix d'une voiture à peindre

La première voiture qui s'affiche à l'écran est la vôtre. Vous pouvez la choisir ou peindre tout autre voiture du jeu. Avec le bouton gauche de la souris, cliquez sur **Go To Next Car** (voiture suivante) ou **Go To Last Car** (voiture précédente) pour faire défiler la liste des voitures disponibles. Lorsque la voiture choisie est à l'écran, cliquez sur **Choose Car** (Choisir cette voiture) pour valider votre choix.

L'atelier Motifs

Votre voiture peut être ornée de différents logos et styles. Utilisez les banques de motifs et d'icônes fournies, ou dessinez vous-même vos logos grâce à la boîte à outils. L'atelier Motifs contient des outils spéciaux qui vous aident à placer des graphiques et/ou à dessiner sur la carrosserie préalablement peinte de votre IndyCar.

La boîte à outils

Cliquer le bouton de gauche de la souris sur l'outil que vous désirez utiliser. Le curseur prend alors la forme de l'outil choisi.

Brush type (Type de pinceaux) : Utilisez le pinceau pour dessiner à main levée. Cliquez avec le bouton de droite de la souris sur l'icône **Brush Type** pour ouvrir une fenêtre contenant différents pinceaux. Choisissez le pinceau de la largeur désirée, et dessinez sur une pièce quelconque en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Utilisez ce bouton pour peindre avec la **couleur principale** (Main color) et le bouton droit pour la **couleur secondaire** (Secondary color).

Line Tool (Outil ligne) : Très pratique pour tracer des lignes droites, cet outil est sélectionné grâce au bouton de gauche de la souris. L'épaisseur du trait dépend du pinceau choisi. Une fois de plus, vous pouvez choisir vos couleurs à l'aide des boutons de droite et de gauche de la souris.

Fill Tool (Outil de remplissage) : Cet outil permet de peindre aisément des surfaces importantes. Vous l'obtenez en cliquant le bouton gauche de la souris sur l'icône **Fill Tool.** Il suffit de cliquer une fois sur la pièce à peindre et toutes les surfaces périphériques seront uniformément colorées.

Get Color Tool (Outil de choix des couleurs: Utilisez cette icône pour choisir la couleur d'une pièce située dans la **fenêtre de pièces.** Placez le curseur sur une couleur dans cette fenêtre.Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour choisir cette couleur comme couleur principale ou avec le bouton droit pour la choisir comme couleur secondaire.

Stamp Tool (Outil tampon) : Cet outil s'utilise afin d'appliquer sur votre IndyCar les logos et décalcomanies fournis. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur cet outil pour ouvrir la banque de décalcomanies (Decal library). Vous avez le choix entre des grands (Large) et des petits (Small) décalcomanies. Cliquez sur la flêche gauche ou droite pour faire défiler d'autres modèles de décalcomanies. Cliquez sur l'un des boutons **Flip** (Inverser) selon que vous désirez la tourner dans le sens horizontal ou vertical. Le bouton **Rotate** (Faire pivoter) fait pivoter la décalcomanie par incréments 90 degrés. Faites glisser la décalcomanie choisie sur la pièce de carrosserie où vous désirez votre ornement et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour valider l'opération. Grâce au bouton **Brush**, vous pouver afficher la dernière décalcomanie sélectionnée à l'aide de l'outil **Cut Out** (Ciseaux).

Le Virtuel Manuel

Cut Out Tool (Ciseaux) : Cet outil peut vous faire gagner du temps car il vous permet de reproduire des dessins existants. Supposez que vous voulez reproduire sur l'aile droite de votre véhicule le dessin figurant sur l'aile gauche. Utilisez l'outil **Cut Out** pour sélectionner le dessin original. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pendant que vous le faites glisser sur les contours du dessin existant. Cliquez ensuite avec le bouton droit de la souris sur l'icône de l'outil **Decal** (Decalcomanie) et choisissez Brush (Pinceau) pour manipuler l'image coupée.

Text Tool (Outil text) : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'outil Text pour ouvrir la **banque des fontes** (Font Library). Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les flèches droite et gauche pour voir défiler les différentes fontes disponibles. Le bouton **Rotate** (Faire pivoter) vous permet de faire pivoter la fonte par incréments de 90 degrés. Après avoir choisie une fonte et son orientation, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le panneau sur lequel vous souhaitez appliquer la fonte, puis tapez les caractères directement sur la carrosserie.

Zoom in (Zoomer) : Cliquez sur la loupe avec le bouton gauche de la souris pour ouvrir la fenêtre de zoom. Faites glisser la fenêtre sur la partie de la carrosserie que vous voulez aggrandir et cliquer avec le bouton gauche de la souris. Vous pouvez alors modifier la partie sélectionnée, pixel après pixel. Cliquez de nouveau sur l'outil Zoom In pour revenir à la fenêtre de pièces.

Undo (Annuler) : Cliquez une fois avec le bouton gauche de la souris pour annuler la dernière opération.

Clear (Effacer) :Vous voulez éliminer tous les logos et les dessins figurant sur les panneaux de carrosserie? Cliquez une fois avec le bouton gauche de la souris.

Main Color (Couleur principale : Utilisez le bouton gauche de la souris pour dessiner ou peindre avec cette couleur. Pour sélectionner une couleur, placez le curseur sur la palette de couleurs et cliquez avec le bouton gauche de la souris.

Secondary Color (Couleur secondaire) : Utilisez le bouton droit de la souris pour dessiner ou peindre avec cette couleur. Pour sélectionner une couleur, placez le curseur sur la palette de couleurs et cliquez avec le bouton droit de la souris.

LA BARRE DE COMMANDES

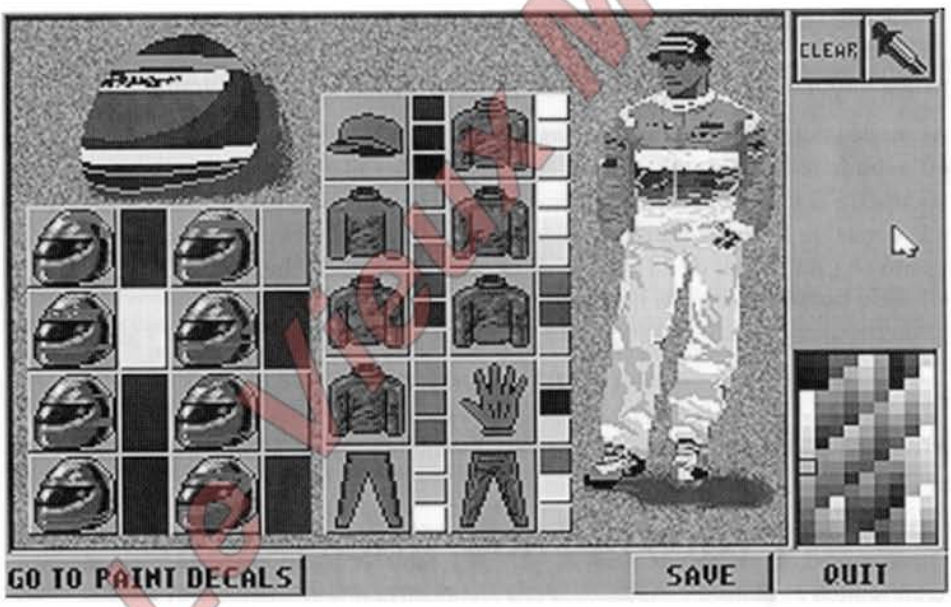
Cliquez sur **Go to Paint Car** (Peindre la voiture) pour ajouter des couleurs de base à la carrosserie de la voiture. Choisissez **Go to Paint Decals** (Peindre les décalcomanies) ou **Go to Paint Suit** (Peindre la combinaison) de la même façon. Utilisez le bouton **Import** (Importer) pour importer dans le kit de peinture des dessins précédemment exportés. Ce bouton vous permet avec la fonction **Export** (Exporter), de sauvegarder des dessins dans des fichiers autres que CAR95.DAT. Grâce à ce système, vous pouvez continuer à piloter la voiture concernée jusqu'à l'achèvement du nouveau dessin. Si le véhicule sur lequel vous travaillez est le vôtre, il sera sauvegardé sous le nom INDY95.PSX. S'il s'agit de la voiture Alumax, le nom du fichier sera ALUM16.PCX. Choisissez Save pour sauvegarder votre dessin final, puis **Quit** (Quitter) pour revenir au menu **Paint Kit** (Kit de peinture).

Le Vieux Manuel

L'atelier de peinture

L'atelier de peinture dispose d'un ensemble d'outils qui vous permettent de choisir les combinaisons de couleurs des différents panneaux composant la carrosserie de votre IndyCar. Bien que la plupart des panneaux puissent être peints individuellement, certains doivent l'être par deux. Si, par exemple, vous peignez l'un des côtés du nez en blanc, l'autre côté sera automatiquement peint de la même couleur. Ainsi vous pouvez être sûr que les deux côtés de votre IndyCar sont symétriques.

La fenêtre des pièces (Parts) affiche la totalité des panneaux de la carrosserie ainsi que les représentations de la voiture en 3D depuis l'avant et l'arrière. La fenêtre située en haut à droite affiche une couleur à côté du nom de chaque pièce. Au dessous de cette fenêtre se trouve la palette de couleurs contenant 139 teintes. **Choisissez une couleur, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une pièce de la carrosserie ou sur la fenêtre de coloration correspondant à une pièce pour la peindre.**



LBV Users Manuel

Peindre une combinaison

Cliquez sur **Go to Paint Suit** (Peindre une combinaison) pour créer le design des combinaisons des membres de votre écurie. Les mêmes techniques sont utilisées ici que lors de peinture des voitures. Cliquez sur la couleur ou directement sur la partie de la combinaison à peindre. Modifiez les couleurs des décalcomanies, des bandes et des casquette pour pouvoir repérer plus facilement les membres de votre écurie lorsque vous rentrez au stand.

SERVICE CONSOMMATEUR

INDICES ET SOLUTIONS

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au :

36 68 46 50

(et à partir du 18 octobre 1996 le 08 36 68 46 50)

Ce service fonctionne 24 h/24 et 7j/7. Il n'est accessible que de la France Métropolitaine.
(2,23 FF la minute, tarif en vigueur au 21 septembre 1995)

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut :

- vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
- vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
- vous informe des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme.

Avant de nous téléphoner, assurez vous :

- d'avoir lu le fichier Lisez-moi qui ce trouve sur le CD #1 du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
- de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD-ROM, de la carte vidéo, mémoire....)
- d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez contacter notre service technique de 9h à 21h, 7 jours sur 7 au :

(16 01) 46 01 46 50

(et à partir du 18 octobre 1996 le 01 46 01 46 50)

Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

COKTEL SIERRA
Parc Tertiaire de Meudon
5 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEUR.

Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boite et ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

Le vieux Manuel

Chacune des sociétés du groupe SIERRA est dénommée «SIERRA» dans les paragraphes suivants.

SIERRA n'assume aucune responsabilité directe ou indirecte, implicite ou explicite, concernant ce produit et n'assure d'autres garanties que celles imposées par la loi. SIERRA décline toute responsabilité sur l'utilisation de ce produit à des fins particulières et sur la commercialisation de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

SIERRA ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, direct ou indirect liés à l'utilisation de ce produit, même si SIERRA est avisé ou averti des possibilités de tels dommages. SIERRA ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ce logiciel, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de SIERRA ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

Vous avez le droit d'utiliser ce produit pour votre usage personnel, mais vous ne pouvez pas vendre ou tranférer des reproductions du manuel, de la documentation ou du code de ce produit sous quelque forme que ce soit, ou louer ce produit à un tiers. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul exemplaire de ce produit sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas utiliser ce produit en réseau ou l'installer sur plus d'un ordinateur ou d'un terminal d'ordinateur.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

(Arrêté paru au J.O. publié par le Ministère public, essentiellement destiné aux jeux vidéo)

Les Fiefeux Illamés

Le Vieux Manuel

© 1996 Sierra On-Line, Inc. ® et ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc.
Tous droits réservés. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

FRANÇAIS 22906201609198