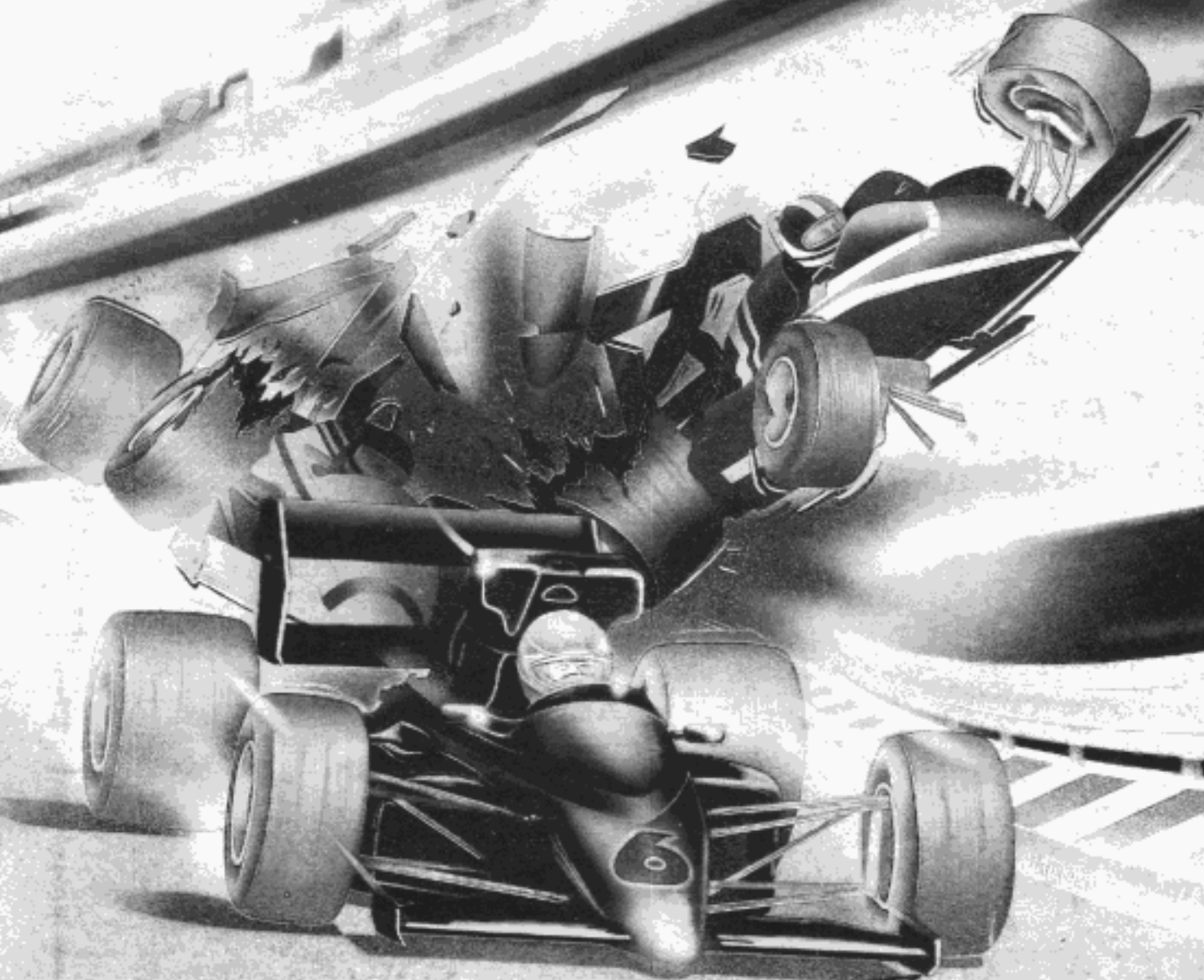
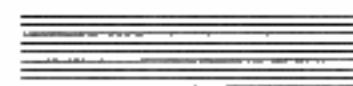
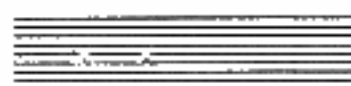


WROOOM



Lankhor

3615
LANKHOR



SOMMAIRE

DEMARRAGE DU JEU	page 3
SELECTION DES OPTIONS DE JEU	page 3
- Modes de Jeu	
- Types de connexion	
- Choix des circuits	
- Choix du nombre de tours	
- Modes de conduite	
- Types de boîte de vitesse	
CARACTERISTIQUES DE LA VOITURE	page 5
- Le moteur	
- Les pneumatiques	
- L'essence	
ENVIRONNEMENT	page 6
MODE ARCADE	page 7
MODE COMPETITION	page 7
RECAPITULATIF DES TOUCHES DE FONCTION	page 8

V R O O M

DEMARRAGE DU JEU

Insérez la disquette dans l'ordinateur avant de l'allumer.
Le jeu démarrera automatiquement

SELECTION DES OPTIONS DE JEU

START

**MODES
DE JEU**

**TYPES DE
CONNEXION**

**CHOIX
DES CIRCUITS**

**CHOIX DU
NBRE TOURS**

**MODE
DE CONDUITE**

**TYPES
DE BOITE**

Suivant le mode de jeu choisi, vous pouvez ou non accéder aux options.
Une case rouge signifie qu'une option est imposée, une bleue que le choix est possible.
La couleur verte indique votre position sur une case : cliquez pour voir défiler les différentes possibilités.

MODES DE JEU

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> ARCADE : ARCADE | <input type="checkbox"/> RACING : COMPETITION |
| <input type="checkbox"/> TRAIN : ENTRAINEMENT | <input type="checkbox"/> DEMO : DEMONSTRATION |

Les différents modes de jeu sont décrits dans leurs paragraphes respectifs.

TYPES DE CONNEXION

La connexion entre ordinateurs n'est possible que dans les modes COMPETITION et ENTRAINEMENT. Elle est décrite dans la notice jointe CONNEXION DE MACHINES.

CHOIX DES CIRCUITS

Selon les modes de jeux, soit vous êtes engagés sur les 6 circuits enchaînés (ALL), soit vous sélectionnez des Grands Prix Spécifiques (GP 1 à 6).

CHOIX DU NOMBRE DE TOURS

Selon les modes de jeux, les nombres de tours sont imposés (ARCADE, COMPETITION, DEMO) ou au choix (ENTRAINEMENT)

MODES DE CONDUITE

Deux possibilités :

- ☐ MOUSE (conduite à la souris) ou
- ☐ JOYSTICK (conduite au joystick) uniquement en mode ARCADE.

Braquage :

La position centrale du volant est signalée par un trait vertical rouge sur le haut du volant.

Accélération / Freinage :

Les positions absolues de l'accélérateur et du frein sont visualisées en temps réel sur votre tableau de bord.

Changement de vitesse :

Le changement de vitesse n'est possible qu'avec le type de rapport MANUEL.

Avec la souris, le changement de vitesse est actionné par les deux boutons. Le bouton de droite sert à passer au rapport supérieur (jusqu'à 6). Le bouton de gauche sert à rétrograder.

Avec le joystick, le changement de vitesse est actionné par le bouton Fire, conjugué à la position avant ou arrière du joystick.

Le changement de rapport passe obligatoirement par une position intermédiaire très courte en point mort, le temps du maintien des boutons appuyés.

Lorsque la puissance donnée au moteur est insuffisante, le régime s'effondre et le moteur cale. L'option retenue dans VROOM est alors de forcer le passage au point mort.

Les vitesses enclenchées sont visualisées sur le tableau de bord.

TYPES DE BOITE

- ☐ MANUAL : BOITE MANUELLE
- ☐ AUTO : BOITE AUTOMATIQUE

LE MOTEUR

Le moteur de votre Formule 1 développe un couple qui varie en fonction du régime moteur. Il augmente à partir de 1000 tr/min (accélération nulle) pour atteindre un couple maximum de 535 N.m au régime optimal de 11000 tr/min. Au delà, le couple moteur décroît jusqu'au régime maximum de 13000 tr/min.

Grâce au bruit réaliste du moteur, la maîtrise du régime optimal devient rapidement très intuitive et les changements de vitesses se font plus au bruit qu'en regardant le compte-tours.

Les sur-régimes entraînent une usure prématurée du moteur, qui peut se traduire à la longue par une explosion de celui-ci.

Attention ! Vous ne disposez que d'un moteur pour toute la partie, aussi bien en ARCADE qu'en COMPETITION.

Un voyant sur la droite du tableau de bord indique l'état du moteur :

- vert ☐ il est en parfait état de marche
- orange ☐ il doit vous inciter à le ménager
- rouge ☐ il est trop tard !

Avant l'explosion finale, l'usure du moteur se manifeste par une dégradation de sa performance.

LES PNEUMATIQUES

- ☐ Train de pneus neufs sur la ligne de départ.
- ☐ Changement au stand : à l'arrêt, appuyez sur T (Tires).

Le taux d'usure des pneus est visualisé par un voyant sur la gauche du tableau de bord :

- vert ☐ il indique que vos pneus sont en bon état
- orange ☐ il indique un début d'usure. Il faut songer à les changer au prochain passage au stand
- rouge ☐ il est trop tard.

Avant l'éclatement, l'usure des pneus se traduit par une moins bonne tenue de route (dérapage, freinage moins efficace).

L'ESSENCE

La consommation d'essence est liée non pas au régime moteur, mais à la position de l'accélérateur. Dans VROOM comme dans la réalité, ce sont deux notions différentes.

Le niveau de l'essence est visualisé dans la partie haute de l'écran à droite.

- ☐ Plein d'essence sur la ligne de départ.
- ☐ Plein d'essence au stand : à l'arrêt, appuyez sur G (Gaz).

Optimisez vos arrêts au stand ! Profitez-en pour changer votre train de pneus.

Attention à ne pas éclater ni tomber en panne d'essence ! La course en cours est alors interrompue.

En mode ARCADE, la partie s'achève. En mode COMPETITION, vous ne marquez aucun point pour ce grand prix et vous commencez le Grand Prix suivant avec des pneus neufs ou le réservoir plein.

ENVIRONNEMENT

ENVIRONNEMENT GEOGRAPHIQUE

Les circuits représentés, cités par ordre d'apparition en compétition, sont au nombre de 6 :

- | | | |
|------------------|----------|--|
| 1 ^{ère} | SUEDE | <input type="checkbox"/> Circuit d'Anderstop |
| 2 ^{ème} | FRANCE | <input type="checkbox"/> Circuit du Castellet |
| 3 ^{ème} | AUTRICHE | <input type="checkbox"/> Circuit Zeltweg |
| 4 ^{ème} | U.K. | <input type="checkbox"/> Circuit Silverstone |
| 5 ^{ème} | U.S.A. | <input type="checkbox"/> Circuit Watkins Glen |
| 6 ^{ème} | JAPON | <input type="checkbox"/> Circuit du Mont Fuji. |

Le tracé de ces circuits est conforme à la réalité mais la topologie verticale (montées, descentes) ainsi que l'ajout d'objets (panneaux, arbustes, tunnels ...) ont été imaginés afin d'agrémenter les circuits.

ENVIRONNEMENT GRAPHIQUE

Un changement de focale (zoom) accessible par l'appui sur la touche F10 permet de modifier l'impression de vitesse, de relief et de courbure des virages.

ENVIRONNEMENT SONORE

Les éléments sonores de VROOM (bruits de moteur, dérapages, accidents...) contribuent à plonger le pilote dans l'ambiance de la compétition.

Une gestion 3D du bruit du moteur des voitures concurrentes a été effectuée en fonction de leur vitesse et de leur distance par rapport à votre Formule 1.

Un effet «doppler» sur les voitures et les objets renforce le réalisme.

LES VOITURES CONCURRENTES

En mode Arcade, l'objectif étant d'obtenir le score maximum, les adversaires ont plutôt un rôle d'obstacle alors qu'en mode Compétition, le but visé par chacun est : **la première place.**

MODE ARCADE

L'objectif du jeu dans le mode ARCADE est d'obtenir le score maximum à l'issue de la partie de manière à figurer dans la liste des 5 meilleurs joueurs inscrits dans le tableau des meilleurs scores ARCADE.

Chaque circuit («STAGE») fait l'objet d'une élimination si le nombre de voitures doublées est insuffisant.

Attention à ne pas démarrer avant le passage du feu au vert sous peine d'élimination de la partie.

Le nombre de points attribué par le jeu est fonction du nombre de voitures doublées dans un circuit et de la qualité de la conduite (nombre d'accidents, etc.).

MODE COMPETITION

En début de COMPETITION, la grille de classement est visualisée pour vous permettre de saisir votre nom de pilote.

Jusqu'à neuf Championnats du Monde peuvent être sauvegardés et repris là où ils avaient été interrompus en utilisant respectivement les touches F1 à F9.

En cours de Championnat, lorsqu'à l'issue d'un Grand Prix vous êtes de nouveau sur la grille de classement, tapez sur une des touches F1 à F9 pour sauvegarder et interrompre la partie.

En début de Championnat, pour reprendre le Championnat interrompu, au lieu de saisir votre nom, tapez sur la touche F1 à F9 correspondante.

Sur la grille de classement, la touche ESCAPE interrompt la partie sans sauvegarde.

Si vous disputez le Championnat du Monde, votre objectif est d'abord d'obtenir le meilleur classement général (position et nombre de points).

Les positions suivantes rapportent les points suivants :

1	10 points	3	4 points	5	2 points	7 et 16	0 point
2	6 points	4	3 points	6	1 point	abandon	0 point

Mais l'objectif de la compétition est multiple. En particulier si vous ne courez que sur un seul circuit, vous pouvez également trouver une motivation supplémentaire en battant les records du tour ou du Grand Prix et voir votre nom et vos temps être enregistrés et venir ensuite s'inscrire en bas de la grille.

Chaque Grand Prix («Race») est précédé d'un tour de QUALIFICATION («Qualifying Session») qui sert à déterminer, en fonction du temps réalisé, la position sur la grille de départ.

Attention à ne pas démarrer la course avant le passage du feu au vert ; vous seriez éliminé de ce Grand Prix.

A l'issue de chacun des Grands Prix, vous apparaissez, dans la grille de classement, sur la ligne correspondant à votre classement.

RECAPITULATIF DES TOUCHES DE FONCTION

TOUCHE	MODES	ACTION
Barre ESPACE	Tous	Pause/reprise
ESCAPE	Arcade, démonstration et entraînement	Abandon de la partie et retour à l'écran de sélection
	Compétition : • écran de score	Abandon de la partie
	• qualification	Abandon de la qualification Début de la course en dernière position
	• course	Abandon de la course sans marquer de points (dernière place) Retour à l'écran de score pour enchaîner sur course suivante
T («Tires»)	Tous	Dans le stand, changement du train de pneus
G («Gaz»)	Tous	Dans le stand, plein d'essence
F1 à F9	Compétition en Championnat (ALL) Ecran de score	<ul style="list-style-type: none"> • en début de Championnat, rappel d'une partie sauvée avec la touche Fn • en cours de Championnat, sauvegarde Fn du Championnat
F10	Tous (sauf Démonstration)	Changement de focale (zoom). Aussi accessible en Pause

Copyright LANKHOR 1991

La disquette ci-contre fait l'objet d'un copyright. Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation. La disquette est protégée contre la copie.

TOUTE TENTATIVE DE RECOPIE DE LA DISQUETTE PEUT PROVOQUER DES DOMMAGES A LA DISQUETTE OU A VOTRE ORDINATEUR.

AUTEURS : DAN Mc RAE & LANKHOR

Lankhor

Une aide ?
Une question ?
Des news ?

3615
LANKHOR

84 bis, avenue du Général-de-Gaulle — 92140 CLAMART