

INDIANAPOLIS 500®

LA SIMULATION™

CARTE DE RÉSUMÉ DES COMMANDES

pour IBM et ses compatibles

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT - UTILISATEURS DE LECTEUR RIGIDE

Amorcez votre ordinateur avec DOS (n'importe quelle version de 2.10 à 3.3) avant d'installer ou de commencer Indianapolis 500.

INSTALLER LE JEU

Pour installer Indianapolis 500 dans votre disque rigide, suivez les instructions ci-dessous:

1. Tapez **C:** et appuyez sur **Enter**. (Tapez une lettre de lecteur différente si votre disque rigide n'est pas **C:**.)
2. Tapez **MD INDY** et appuyez sur **Enter**.
3. Insérez le Disque 1 dans le lecteur A ou B.
4. Tapez **COPY A: *.* C :\INDY** et appuyez sur **Enter**. (Si vous installez le disque à partir du lecteur B, remplacez **A** par **B**.)
5. Quand vous avez terminé de copier, remplacez le Disque1 par le Disque 2.
6. Tapez **COPY A: *.* C :\INDY** et appuyez sur **Enter**. (Si vous installez le disque à partir du lecteur B, remplacez **A** par **B**.)
7. Le jeu est maintenant copié dans le sous-répertoire INDY dans votre disque rigide. Rangez les disques originaux dans un endroit sûr.

Notez: Les commandes DOS peuvent varier. Si vous avez des difficultés à copier, reportez-vous à votre manuel DOS pour plus d'informations sur la façon de copier des fichiers.

COMMENCER LE JEU

1. Tapez **C:** et appuyez sur **Enter**. (Si votre lecteur n'est pas **C:**, entrez la bonne lettre.)
2. Tapez **CD\ INDY** et appuyez sur **Enter**.
3. Tapez **INDY** et appuyez sur **Enter**. Le jeu se chargera et vous verrez l'écran des titres. (**Notez:** Si le jeu ne se charge pas dans le mode de



graphismes que vous voulez, ou si vous voulez utiliser une carte de musique, reportez-vous à *Options de Chargement (Loading Features)* pour les instructions concernant ces options.)

4. Appuyez sur la **barre d'espacement** pour aller à la démo. (Notez: Il n'y a pas d'option de démo ou de Répétition Immédiate sur les ordinateurs qui ont moins de 430K de mémoire*. Vous allez directement à l'image du gagnant d'un Indy précédent).
5. Appuyez sur **Esc** pour sortir de la démo
6. On vous montre la voiture gagnante d'un Indy 500 précédent et on vous pose une question futile à son sujet. Trouvez la voiture dans le manuel, entrez la réponse en entier et appuyez sur **Enter**. Maintenant vous êtes prêt à jouer Indianapolis 500.

* Si votre système comporte une mémoire de 512K ou de 640K et si votre Répétition Immédiate ne fonctionne pas, vous avez peut-être des programmes TRSs (Terminate and Stay Resident) chargés. Vous devez les retirer pour que la Répétition Immédiate fonctionne. Vous pouvez éviter temporairement ces TRSs en amorçant l'ordinateur de vos disques DOS originaux. Reportez-vous à votre manuel d'utilisateur pour plus d'informations sur la façon d'enlever vos TRSs.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT - UTILISATEURS DE DISQUETTES

Chargez votre ordinateur avec le DOS (n'importe quelle version de 2.10 à 3.3) avant d'installer ou de commencer Indianapolis 500.

COPIER VOS DISQUETTES

Ne jouez pas avec vos disquettes originales; faites-en des copies à partir desquelles vous jouerez. Si vous jouez avec des disquettes de 5.25 ", vous devrez copier deux disquettes (vous pouvez aussi copier les données à partir des deux disquettes sur une disquette de 5.25 " à haute densité). Si vous utilisez une disquette de 3.5 ", toutes les informations sont contenues sur une disquette simple et vous n'aurez qu'une disquette à copier.

SYSTÈMES À UN LECTEUR DE DISQUETTES

1. Insérez votre disquette DOS dans le lecteur A, tapez **A:** et appuyez sur **Enter**.



2. Tapez **DISKCOPY A: A:** et appuyez sur **Enter**.
3. On vous demande d'insérer une disquette originale; insérez la Disquette 1 dans le lecteur et appuyez sur **Enter** pour commencer à copier. Avec un système de lecteur simple, vous devez changer les disquettes pendant que la copie se fait. On vous indique quand vous devez insérer la disquette originale et quand vous devez insérer la disquette de copie de secours.
4. Quand la copie de la disquette est terminée, on vous demande si vous voulez faire une autre copie.

Utilisateurs de Disquettes de 5.25": Tapez **Y** et appuyez sur **Enter**.

Maintenant répétez l'instruction 3 avec la seconde disquette.

Utilisateurs de Disquettes de 3.5": Tapez **N** et appuyez sur **Enter**.

SYSTÈMES À DEUX LECTEURS

1. Insérez votre disquette DOS dans le lecteur A, tapez **A:** et appuyez sur **Enter**.
2. Tapez **DISKCOPY A: B:** et appuyez sur **Enter**.
3. On vous demande d'insérer la disquette originale dans le lecteur A et la disquette de copie dans le lecteur B. Insérez la Disquette 1 dans le lecteur A, insérez une disquette vierge dans le lecteur B et appuyez sur **Enter** pour commencer à copier. **Notez:** Ceci ne fonctionnera que si les deux lecteurs sont de même dimension. S'ils sont de taille différente, suivez les instructions du système à un seul lecteur.
4. Quand la copie de la disquette est terminée, on vous demande si vous voulez en faire une autre copie.

Utilisateurs de disquettes de 5.25": Tapez **Y** et appuyez sur **Enter**.

Maintenant répétez l'instruction 3 avec la seconde disquette.

Utilisateurs de disquettes de 3.5": Tapez **N** et appuyez sur **Enter**.

Notez: Les commandes DOS peuvent varier. Si vous avez des difficultés à copier, reportez-vous au manuel DOS pour plus d'informations sur la façon de copier des fichiers.

COMMENCER LE JEU

1. Insérez votre *copie* de la Disquette 1 dans le lecteur A ou B.
2. Tapez **A:** ou **B:** (quelque soit le lecteur dans lequel vous insérez la disquette) et appuyez sur **Enter**.



3. Tapez **INDY** et appuyez sur **Enter**. Le jeu se chargera et vous verrez l'écran des titres. Utilisateurs de disquettes 360K de 5.25": on vous indiquera la Disquette 2. Retirez la Disquette 1 du lecteur, insérez la Disquette 2, et appuyez sur **Enter**. (Notez: Si le jeu ne se charge pas dans le mode de graphismes que vous voulez, ou si vous voulez utiliser la carte de musique, reportez-vous à *Options de Chargement (Loading Features)* pour les instructions concernant ces options.)
 4. Appuyez sur la **barre d'espacement** pour aller à la démo. (**Notez:** Il n'y a pas d'option démo ou Répétition Immédiate sur les ordinateurs de moins de 430K de mémoire disponible*. Vous allez directement à l'image d'un gagnant d'un Indy précédent.)
 5. Appuyez sur **Esc** pour sortir de la démo.
 6. On vous montre la voiture gagnante d'un Indy 500 précédent et on vous pose une question futile à son sujet. Trouvez la voiture dans le manuel, entrez la réponse en entier et appuyez sur **Enter**. Maintenant vous êtes prêt à jouer Indianapolis 500.
- * Si votre système a une mémoire installée de 512K ou de 640K et si votre Répétition Immédiate ne fonctionne pas, vous avez peut-être des TSRs programmes (Terminate and Stay Resident) chargé. Vous devez les retirer pour que la Répétition Immédiate fonctionne. Vous pouvez éviter ces TRSs temporairement en chargeant vos disques DOS originaux. Ou bien reportez-vous à votre manuel d'utilisateur pour plus d'informations sur la façon d'enlever vos TRSs.

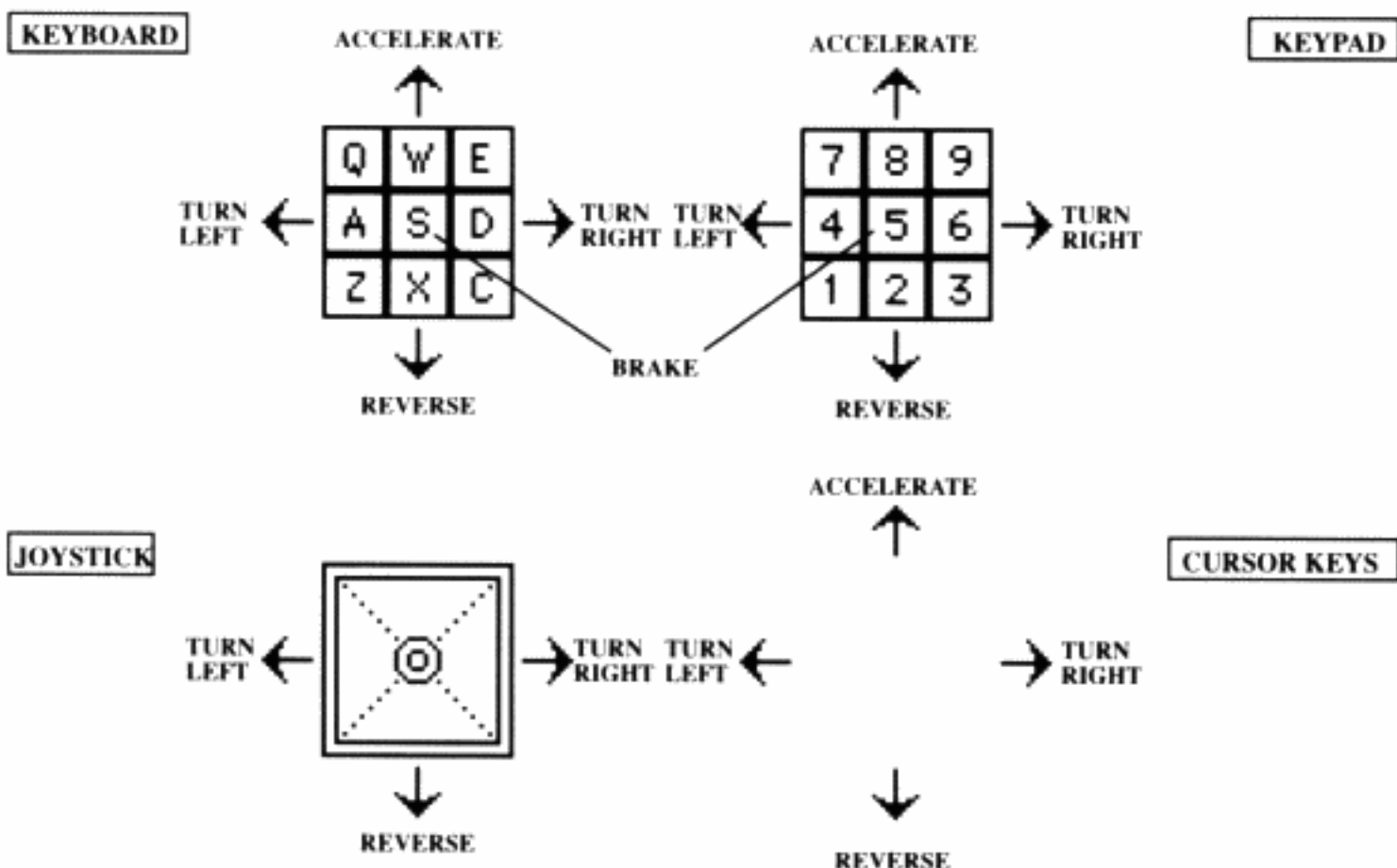
Notez: Même si vous avez deux lecteurs de disquettes, le jeu n'en utilisera qu'une.

COMMANDES DE CONDUITE

Choisissez Practice (Entraînement) à partir de l'écran Principal en appuyant sur la **Barre d'espacement** jusqu'à ce que Practice soit mis en relief et en appuyant sur **Enter**. Vous êtes dans les Stands. Le Tableau du Stand se trouve au-dessus du tableau de bord. Reportez-vous au *Tableau du Stand* pour une description de ce tableau. Pour l'instant, accélérez hors de les Stands et le tableau disparaîtra. (Vous pouvez aller directement à une course si vous le désirez. Vous serez derrière les autres parce que vous n'êtes pas encore qualifié.)



Vous pouvez conduire votre voiture avec un manche à balai ou avec un clavier. Voici vos commandes de conduite de base:



AUTRES COMMANDES DE CONDUITE

Accélérer Bouton du manche 1, N, W, 8 (clavier)

Freiner Bouton du manche 2, B, S, 5 (clavier)

Pour conduire en marche arrière, arrêtez-vous, et ensuite appuyez sur la touche de marche arrière ou tirez sur le manche à balai. N'appuyez pas sur la touche de marche arrière et ensuite sur l'accélérateur pour conduire en marche arrière.

Renforcer la barre de stabilisateur avant

Réduire la barre de stabilisateur avant

Renforcer la barre de stabilisateur arrière

Réduire la barre de stabilisateur arrière

Régler le turbochargeur

= / +
 - (tiret) / -
] / }
 [/ {

1 (min) à 9 (max) sur le clavier principal.

Commande de Vitesse de Croisière

C

La commande de Vitesse de Croisière maintient votre vitesse et ainsi vous n'avez pas besoin de garder votre accélérateur enfoncé. Libérez la commande en appuyant sur les freins ou l'accélérateur. (Elle se libère aussi quand vous entrez en collision avec un mur.) Si vous gardez la touche **C**



enfoncée, vous accélérerez jusqu'à ce que vous la relâchiez (à moins que vous arriviez à la vitesse maximum), et votre commande de Vitesse de Croisière se réglera à la vitesse à laquelle vous rouliez quand vous avez relâché la touche.

CONDUIRE AVEC LE MANCHE À BALAI

Le manche à balai agit comme un volant; plus vous déplacez votre manche à balai vers la droite ou vers la gauche, plus vous tournez les roues. Pour éviter de tourner trop abruptement ou d'en faire de trop, déplacez le manche à balai légèrement et doucement. Vous n'aurez pas besoin, la plupart du temps, de trop bouger le manche pour contrôler la voiture.

CONDUIRE AVEC LE CLAVIER

Chaque touche de direction tourne les roues; plus vous appuyez sur une touche pendant longtemps, plus les roues tournent. Si vous relâchez la touche, les roues se redressent petit à petit. Quand vous négociez des virages, guettez le crissement des pneus qui indique leur perte d'adhérence. Relâchez la touche momentanément afin de permettre aux pneus de regagner leur traction. Utilisez cette technique pendant toute la durée du tournant.

AUTRES COMMANDES

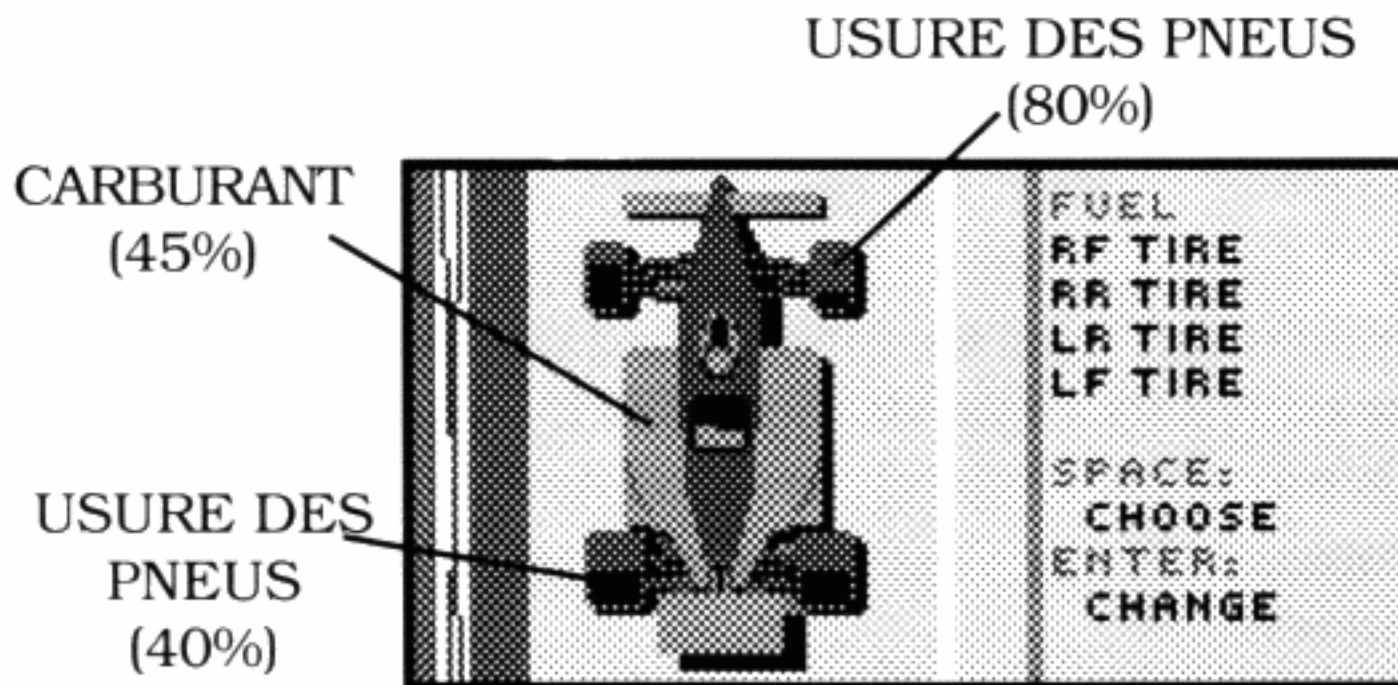
Ces commandes sont disponibles sur la piste.

Commande du Son	Ctrl-S	A chaque fois que vous appuierez sur Ctrl-S , vous irez à la prochaine option de son: Son Allumé, Moteur Eteint, Son Eteint. (Voir "Réglage" dans le <i>Menu Principal</i> pour plus de détails.)
Recommencer une course	Ctrl-R	Recommence votre course courante, comme si vous retourniez au Menu Principal et choisissiez Practice (Entraînement), Qualify (Qualification) ou Race again (encore une Course).
Commandes centrales	Ctrl-J	Si votre manche ne répond pas correctement, relâchez-le et appuyez sur Ctrl-J pour le recentrer.



LE TABLEAU DU STAND

A chaque fois que vous vous arrêtez dans le Stand, le Tableau apparaît. Si vous appuyez sur une touche de fonction, il disparaît. Tapez doucement sur les freins pour l'afficher à nouveau.



La quantité de carburant que vous avez est indiquée par un diagramme, par l'indicateur de carburant; plus il vous reste de carburant, plus il y a de couleur dans l'indicateur. Si l'indicateur est plein, votre réservoir est plein avec 40 gallons (181,84 litres). Mettez en relief le mot Fuel (Carburant) sur le Tableau du Stand en appuyant sur la **barre d'espacement**, et ensuite appuyez sur **Enter** pour remplir votre réservoir jusqu'à votre réglage de carburant actuel.

Pour changer votre réglage de carburant, choisissez d'abord Fuel (Carburant) en appuyant sur la **barre d'espacement**. Maintenant réduisez la quantité de carburant en appuyant sur < (ou "<") [] et augmentez-la en appuyant sur > (ou ">") []. (Pour plus d'informations, reportez-vous au manuel, à la section "Carburant" de *Réglages de la Voiture*.)

L'usure des pneus est montrée par un diagramme de chaque pneu. Plus le pneu est gris, plus le pneu est usé. Si le pneu est entièrement gris, le pneu lâchera bientôt. Mettez le pneu en relief en appuyant sur la **barre d'espacement**, et ensuite appuyez sur **Enter** pour le remplacer.

Pour cacher le Tableau du Stand, conduisez simplement votre voiture hors du Stand en accélérant.



REGLAGES DE LA VOITURE

Pour afficher le menu de réglage de la voiture, appuyez sur les touches de fonction suivantes. (Pour une description du réglage, reportez-vous à la section appropriée de votre manuel.)

F3	Carburant	F7	Pressions
F4	Ailes	F8	Amortisseurss
F5	Pneu	F9	Bombement
F6	Vacillement	F10	Vitesses

Vous pouvez changer les réglages F3-F7 à tout moment pendant l'Entraînement, mais seulement dans les Stands pendant la Course ou la Qualification. Vous ne pouvez changer les réglages F8-F10 que pendant l'Entraînement et la Qualification.

Pour changer les réglages de la pièce qui est mise en relief, appuyez sur < et > (ou “,” et “.”).

Pour mettre une pièce en relief (par exemple, un amortisseur ou un pneu), appuyez sur la **barre d'espacement** pour faire le tour de toutes les pièces dans le sens des aiguilles d'une montre, ou appuyez sur la touche de rappel en arrière pour faire le tour de toutes les pièces dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

INFORMATIONS SUR LES TOURS ET CLASSEMENTS

Pour afficher les Info sur les Tours ou les Classements, appuyez sur le touches de fonctions suivantes. (Pour une description de cet affichage, reportez-vous à la section appropriée de votre manuel.)

F1	Info sur les tours
F2	Classements

Pour faire défiler votre vue le long de la grille afin de voir tous les classements, appuyez sur < et > (ou “,” et “.”).

MENU PRINCIPAL

Appuyez sur **Esc** à tout moment pour voir le Menu Principal. C'est là que vous faites vos choix importants. Les articles qui ne sont pas disponibles seront estompés.



Resume Driving - Reprise de la conduite

Instant Replay - Répétition Immédiate

Practice - Entraînement

Qualify - Qualification

Race - Course

Teams - Equipes

File - Fichier

Setup - Organisation

Quit - Abandon

Utilisez les commandes ci-dessous pour faire vos sélections à partir de ce menu, de tous les sous-menus et du Tableau du Stand.

Pour déplacer la mise en relief vers le bas

Appuyez sur la **barre d'espacement** ou sur la touche de **curseur bas**.

Pour déplacer la mise en relief vers le haut

Appuyez sur Backspace ou sur la touche de **curseur haut**.

Pour choisir l'option mise en relief

Appuyez sur **Enter**

Appuyez sur **Esc** pour sortir d'un sous-menu et pour retourner au Menu

Principal. Appuyez aussi sur **Esc** si vous faites un accident, si vous crevez un pneu ou si vous grillez votre moteur.

REPRISE DE LA CONDUITE

Cette option sort le Menu Principal et vous ramène à la piste où vous aviez arrêté l'entraînement, la qualification ou la course. Cette option n'est disponible que quand vous êtes déjà sur la piste. Elle n'est pas non plus disponible quand vous chargez une nouvelle voiture ou un réglage de voiture pendant la qualification ou pendant la course.

RÉPÉTITION IMMÉDIATE

Cette option vous montre les vingt dernières secondes de ce qui se passe sur la piste. (**Notez:** Il n'y a pas d'option Répétition immédiate sur les ordinateurs qui ont moins de 445K de mémoire). Quand vous arrivez à la fin des vingt secondes, une ligne horizontale descend au bas de l'écran et la répétition recommence. Mettez en relief la vue que vous désirez en appuyant sur la **barre d'espacement**.





Dans la voiture
Derrière
La Piste

TV
Ciel
Leader/Accident (pendant la
course seulement)

Contrôlez la répétition avec les commandes suivantes:

Avancer
Rembobiner
Pause/Fin de Pause

> (ou ".") 
< (ou ",") 
P

Pour aller d'une image à une autre, en avant ou en arrière, appuyez sur **P** pour mettre la répétition en pause, ensuite appuyez sur les touches en avant ou en arrière. Appuyez encore une fois sur **P** afin de recommencer. Appuyez sur **Esc** pour quitter la Répétition Immédiate.

ENTRAÎNEMENT

Entrer dans le mode d'Entraînement. Vous commencez dans les Stands avec vue du Tableau du Stand (Reportez-vous à la section Tableau du Stand). Pour cacher le Tableau et sortir des Stands, il vous suffit d'accélérer. Faites bien attention à ne pas rentrer dans le mur qui se trouve à la fin de la rangée des Stands.

Vous pouvez changer les réglages de votre voiture à n'importe quel moment pendant l'Entraînement. Vous pouvez ainsi voir rapidement comment les réglages modifient le maniement de votre voiture. Votre moteur et vos pneus sont sujets à l'usure normale, et ils pourraient lâcher si vous en abusez, mais les accidents n'endommagent pas votre voiture pendant ce mode. Appuyez sur **Esc** ou **Ctrl-R** pour continuer si vous crevez un pneu ou grillez le moteur.

QUALIFICATION

Commencez la qualification. Vérifiez que votre voiture soit bien réglée car vous ne pouvez plus changer les réglages (sauf ceux du turbochargeur et des barres de stabilisateur) pendant les tours de qualification, à moins que vous vous arrêtiez aux stands, ce que vous ne voulez pas faire. Plus vous finissez vos quatre tours rapidement, plus votre position au départ de la course, devant les autres pilotes, sera meilleure.

Pour avoir un meilleur avantage pendant la qualification, réduisez la quantité de carburant dans votre réservoir, à dix gallons (doit être fait en mode



d'Entraînement). Augmentez aussi le réglage de votre turbochargeur au maximum, 9. N'oubliez pas de rajouter du carburant et de réduire votre turbochargeur avant de commencer une course de 30 tours ou plus.

Vous commencez votre premier tour, déjà en marche, ce qui est appelé un "départ roulant", juste avant la ligne de départ/arrivée. Roulez le plus vite que vous pouvez pendant les quatre tours. L'affichage du Classement apparaît quand vous avez fini pour vous montrer votre position sur le terrain. Si vous allez dans les stands pendant la qualification, votre essai échoue. Vous pouvez aussi arrêter la qualification en appuyant sur **Esc**.

N'oubliez pas que votre voiture peut être endommagée pendant la qualification. Si vous pensez que quelque chose dans la voiture va lâcher, vérifiez le coin gauche en haut de votre écran. Par exemple, si un pneu a crevé, vous verrez un message clignotant, TYRE BLEW (PNEU CREVE); la même chose, si par exemple le moteur est grillé, ENGINE BLOWN. Appuyez sur **Esc** pour voir le Menu Principal, ou appuyez sur **Ctrl-R** pour recommencer l'épreuve.

COURSE

Choisissez la distance à courir que vous voulez:

10 tours	=	25 miles (pas de dégâts si vous entrez en collision pas de drapeaux jaunes)
30 tours	=	75 miles (pas de dégâts si vous entrez en collision)
60 tours	=	150 miles
200 tours	=	500 miles

Notez: Dans les courses pendant lesquelles votre voiture ne subit pas de dégâts si elle rentre en collision, elle est cependant toujours sujette à l'usure.

La course commence par un "départ roulant", avec tous les pilotes à leur position de qualification, comme montré ci-dessous.

Position	1	2	3
	4	5	6
	:	:	:
	:	:	:
	31	32	33



Comme pour la qualification, les barres de stabilisateur et le turbo sont les seuls réglages que vous pouvez changer sans aller aux stands.

Quand le gagnant passe la ligne d'arrivée, il saisit le drapeau à damier et la course est terminée. Si vous gagnez, appuyez sur **Esc** pour voir les cérémonies marquant la victoire. Appuyez sur la **barre d'espacement** pour voir chaque écran jusqu'au Menu Principal. Tous les autres pilotes sont classés par rapport à leurs positions à l'arrivée.

EQUIPES

Choisissez une de ces trois combinaisons équipe/moteur:

March/Cosworth

Lola/Buick

Penske/Chevrolet

Les moteurs Chevrolet et Cosworth atteignent leur puissance maximum à 12,000 tr/min. La Buick, à 9,000 tr/min, et a donc besoin de taux de vitesse plus bas que les moteurs de la Chevrolet et de la Cosworth.

Les voitures ont des réglages initiaux différents. La March/Cosworth est la plus facile à conduire, mais elle est réglée de façon à être la moins rapide. La Penske/Chevrolet est la plus difficile à conduire, mais elle est réglée de façon à être la plus rapide. Le maniement des voitures est différent, mais aucune n'est fondamentalement plus rapide que les autres. C'est une question de réglages. Les voitures sont réglées ainsi pour que vous puissiez progresser d'une voiture assez lente mais facile à conduire à une voiture rapide mais difficile à conduire au fur à mesure que vous vous perfectionnez, sans avoir à changer beaucoup de réglages.

Il y a trois réglages de voitures que vous pouvez charger à partir de la sélection de fichiers du Menu Principal (Reportez-vous au dossier ci-dessous). Les réglages de voitures 1 et 2 sont pour la Lola/Buick. Le réglage 1 est équivalent au réglage par défaut de la March/Cosworth, le réglage 2 est équivalent au réglage par défaut de la Penske/Chevrolet. Le chargement d'un de ces deux réglages vous permettra de régler la Lola/Buick comme une des deux autres voitures, mais avec un taux de vitesse approprié à son propre moteur. Le réglage de voiture 3 est pour la Penske/Chevrolet et est



l'équivalent du réglage par défaut de la March/Cosworth. Ceci vous permet de conduire la Penske/Chevrolet avec des réglages plus faciles qu'avec sa configuration par défaut.

Si vous changez d'équipe pendant la course ou pendant la qualification, vous êtes disqualifié de la course ou de la qualification et vous ne pouvez pas continuer à conduire. Vous devez choisir le mode Practice (entraînement), Qualify (qualification) ou de Race (course) pour retourner sur la piste.

FICHER

Vous pouvez charger et sauvegarder trois réglages différents. Vous devez vous rappeler lesquels vous avez choisis. Si vous chargez de nouveaux réglages, vous ne pouvez pas continuer la qualification ou la course. Si vous sauvegardez un réglage de voiture, vous abandonnerez le précédent. Si vous voulez récupérer un des réglages de voiture qui accompagnaient le programme, copiez-le à partir de vos disquettes originales d'Indianapolis 500. Ces réglages sont appelés Réglages.2 et Réglages.3. Reportez-vous à votre manuel DOS pour plus d'informations sur la copie des fichiers.

Souvenez-vous à quelle voiture correspond chaque réglage. Si vous chargez un réglage dans une voiture différente, la performance de voiture sera différente. Si vous chargez une configuration de Chevrolet dans un moteur Buick, vous pourriez bien faire sauter le moteur parce que le taux de vitesse serait peut-être trop élevé.

Vous pouvez aussi charger et sauvegarder une Répétition Immédiate. Si vous en chargez une, vous devez la regarder avant de choisir Resume Driving (recommencer à conduire), ou elle sera remplacée par une nouvelle séquence de la piste.

RÉGLAGE

Choisissez le son que vous voulez.

Sound on (son allumé) Comprend tous les bruits.

Engine off (moteur) Eteint les bruits du moteur mais gardent ceux (éteint)des dérapages et des accidents.

Sound off (Son éteint) Eteint tous les bruits.



Pour garder votre simulation aussi rapide et facile que possible, le programme efface quelques fois, les détails graphiques le long de la piste. Cela dépend de la vitesse de votre ordinateur et de l'endroit de la piste sur lequel vous êtes (les tribunes ont beaucoup de détails). Vous pouvez fixer le niveau des graphismes en choisissant un des trois niveaux de détail. Notez que la vitesse de votre simulation diminuera à fur et à mesure que vous ajoutez des détails.

- | | |
|--|---|
| Auto detect (Détection Automatique) | Les graphismes seront ajoutés ou omis selon les besoins. |
| Low detail (Détail bas) | Vous voyez la piste, ses murs, la rangée du stand et la grille de départ. |
| Medium detail (Détail moyen) | Une partie des tribunes et des arbres sont ajoutés. |
| (High detail Détail élevé) | Les tribunes pleines et des nuages sont ajoutés. |

Quit (quittez)

Choisissez cette option pour sortir sur DOS. Si vous êtes sûr que vous voulez sortir, appuyez sur **Y**.

OPTIONS DE CHARGEMENT

Vous pouvez charger certaines options de la façon dont voulez en tapant un *argument_* après avoir chargé la commande **INDY**.

On ne vous demande pas d'entrer un argument parce que le programme détecte automatiquement le meilleur mode de graphisme pour votre ordinateur (sauf les modes de couleur composite CGA). Cependant, si vous pouvez changer le mode de graphismes si vous voulez.

Le programme *ne détecte pas* automatiquement le meilleur son du pilote (sauf pour Tandy). Si vous voulez écouter votre carte AdLib à la place du son du pilote de votre PC, vous devrez instruire le programme sur la façon d'utiliser la carte AdLib. Vous devez avoir le son du pilote pour pouvoir le faire.



Voici les arguments que vous pouvez utiliser:

- /C** Charge le jeu en mode CGA.
- /C1** Charge le jeu en mode de couleur composite CGA 16, Palette 1 (Standard)*.
- C2** Charge le jeu en mode CGA 16 de couleur composite, Palette 2 (Tandy)*.
- /E** Charge le jeu en mode EGA
- /M** Charge le jeu en mode MCGA 4 de couleur. (Non disponible sur les PS/2 modèle 25 ou 30).
- /T** Charge le jeu en mode de graphismes Tandy.
- /V** Charge le jeu en mode VGA.
- /A** Utilise le son du pilote AdLib.
- /R** Utilise le son du pilote Roland.
- /P** Utilise le haut-parleur interne PC.
- /S** Commence le jeu le son éteint. Vous pouvez l'allumer plus tard, après le début du jeu si vous voulez.

Le son Tandy est détecté automatiquement et n'a pas besoin d'argument.

***Notez** : La plupart des tableaux CGA ont une sortie composite qui peut être branchée sur un VCR ou directement sur une TV qui a un connecteur RCA. Reportez-vous au manuel de votre ordinateur pour plus de détails.

Supposons que vous voulez charger le jeu avec un mode de graphismes EGA et une musique produite par le tableau AdLib (vous devez avoir installé le tableau AdLib). Vous taperiez **INDY /E /A** et appuieriez sur **Enter**.

L'ordre dans lequel vous entrez vos arguments n'a pas d'importance, tant que vous laissez un espace entre argument.

GÉNÉRIQUE

Conception originale & Programmation

Programmation additionnelle

Programmation du Son & Musique

Graphisme

Producteur

Assistant Producteur

Directeur Technique

Directeurs de la Production

Assistant Directeur de la Production

Directeur Artistique

Photo

Photos des Drapeaux

Photos des Artistes

Manuel

Editeur

Devid Kaemmer

Richard Garcia

Rob Hubbard

Wilfredo Aguilar

Richard Hilleman

Randy Breen

Scott Cronic

Bing Gordon & Diane Flynn

Chris Thompson

Nancy L. Fong

de couverture IMS par Ron
McQueeney/Ed Kackley, Denis
Sparks.

Bob Tronolone

IMS de Denis Sparks

Eric Lindstrom

Z.J. Yee

Nous remercions Indianapolis Motor Speedway pour les photos

Software © 1989 Papyrus Design Group. Tous droits réservés

A moins d'indication contraire, tout le logiciel et toute la documentation sont © 1989 Electronics
Arts. Tous droits réservés.

Indianapolis 500 et Indy 500 sont des marques déposées d'Indianapolis Motor Speedway
Corporation.

IBM est une marque déposée de International Business Machines, Corp.

Tandy est une marque déposée de Tandy Corporation

AdLib est une marque déposée de Ad Lib Inc.



ELECTRONIC ARTS®

Langley Business Centre, 11-49 Station Road,

Langley, Berks SL3 8YN England

Tel: (0753) 49442