FORMULA ONE GRAND PRIX

GRAND PRIX

SUPPLEMENT TECHNIQUE

Pour Compatibles IBM PC

Contenu

Votre boîte Grand Prix devrait contenir un manuel, ce supplément technique, une série de disquettes de 5,25" ou de 3,5" et une carte d'enregistrement

Equipement requis

Ordinateur: Le jeu nécessite un IBM PC 286 ou version supérieure, ou un ordinateur compatible à 100% avec ce modèle. 1 mégaoctet de RAM est nécessaire pour lancer le jeu. Grand Prix utilisera un processeur plus rapide, et davantage de mémoire RAM et EMS, si ces options sont à votre disposition. Reportez-vous à la section "Gestion de la mémoire" à la page 1 pour de plus amples renseignements. Vous devrez également utiliser Microsoft DOS, la version 5.0 ou supérieure.

L'ordinateur doit posséder un lecteur de disquettes de haute densité et un disque dur. Il vous faudra environ 6 mégaoctets d'espace libre sur le disque dur pour installer le jeu et la séquence d'intro. Cependant, vous pouvez gagner de la place si vous n'installez pas l'intro (environ 3,2 Mo) et les animations de jeu (environ 2 Mo).

Contrôles: Vous pouvez jouer avec la souris, le joystick, le clavier ou une combinaison des trois.

Affichage: Le jeu nécessite un moniteur avec un système graphique VGA/MCGA. Si vous utilisez un moniteur ou une carte graphique compatible, il ou elle doit être compatible à 100% avec l'équipement décrit précédemment.

Lecteur: *Grand Prix* doit être installé sur disque dur.

DOS: Il vous faut la version 5.0 ou supérieure d'IBM PC-DOS ou de Microsoft MS-DOS.

Gestion de la mémoire

Vous aurez besoin d'environ **600 000** octets de **mémoire de base** pour lancer le programme. Si vous n'arrivez pas à lancer le jeu, la mémoire de Votre machine n'est probablement pas configurée comme il faut.

La méthode la plus simple de configurer provisoirement votre machine est d'activer le répertoire GPRIX et de taper “BOOTMAKE” à partir du DOS.

Pour utiliser votre disquette de boot, insérez-la et réinitialisez l’ordinateur.

Le jeu utilisera soit la mémoire ETENDUE (accessible via HIMEM.SYS), soit la mémoire paginée (en ajoutant des cartes ou via EMM386.SYS pour les 386 ou supérieurs) ou créera un fichier de 320 Ko (“temp000.tmp”) sur votre disque dur s'il n'y a pas de mémoire supplémentaire disponible. La mémoire étendue est la meilleure solution (elle est généralement plus rapide que la mémoire paginée) et c'est celle que le programme teste d'abord.

EMM386.EXE

EMM386.EXE est le gestionnaire DOS 5.0 standard de mémoire paginée.

Si vous lancez Grand Prix sur une machine 286, vous devez utiliser le gestionnaire de mémoire paginée fourni avec votre ordinateur.

Beaucoup d'autres programmes de gestion de mémoire paginée existent. Grand Prix a été testé avec plusieurs d'entre eux.

Protection contre la copie

Les disquettes de *Grand Prix* ne sont pas protégées contre la copie. Cela vous permet de transférer les fichiers de la simulation des disquettes d'origine au disque dur. Cependant, le programme vous posera une question liée au manuel. Consultez le manuel pour répondre à la question. MicroProse regrette de devoir recourir à cette forme minimale de protection en raison du piratage de logiciels, organisé ou non.

Installation

Un programme d'installation est inclus sur la disquette A de *Grand Prix.* Insérez la disquette A dans le lecteur de disquettes (A ou B) et désignez ce lecteur (en tapant “A: <Return>“ou “B:<Return>“).

Lorsque le nouveau prompt apparaît, tapez: “INSTALL <Return>“.

Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. L'installation “Full” (complète) installe le jeu et l'intro. L'installation “Medium” (partielle) installe seulement les fichiers de jeu et les animations. L'installation “Small” (minimale) installe seulement les fichiers de jeu.

Instructions de chargement

Bootez Votre machine ai nécessaire et attendez que le prompt “C>“ apparaisse.

Tapez “CD MPS <Return>“ puis “CD GPRIX <Return>“.

Tapez “F1GP” pour lancer la simulation et elle commencera à se charger.

Si vous avez installé le programme dans un autre répertoire, vous devez d'abord taper “CD [nom de votre répertoire]”.

Son

La simulation supporte les cartes sonores suivantes:

Son IBM

Cette option active le speaker interne standard sur la plupart des ordinateur IBM et compatibles.

Son Ad Lib

N'utilisez cette option que si une carte sonore AdLib ou compatible à 100% est installée dans votre ordinateur.

Son Soundblaster

N'utilisez cette option que si une carte sonore Soundblaster ou compatible à 100% est installée dans votre ordinateur.

Son Roland

N'utilisez cette option que si une carte sonore Roland LAPC-1 est installée dans votre ordinateur.

Améliorations de la version IBM PC

Important: La version IBM PC de Grand Prix a été améliorée afin de profiter de la puissance du processeur et des capacités graphiques du PC.

Beaucoup de ces modifications n'affectent pas les instructions du manuel. Cependant, vous remarquerez que certaines fonctions ne sont pas expliquées dans le manuel principal, mais sont décrites ci-après.

Le Menu d'Options de Jeu (Game Options)

Les changements les plus Visibles concernant les options de jeu apparaissent sur le menu d'options de jeu! Vous verrez ce qui suit:

"About F1GP" (au Sujet de F1GP)
"Quick Race" (course rapide)
"Race" (course)
"Game" (jeu)
"Control Method" (méthode de contrôle)
"Startup Files" (fichiers initiaux)
"Printer" (imprimante)
"Link" (connexion)
"Save Options" (options de sauvegarde)
"Main Menu" (menu principal)

"Quick Race" (course rapide) vous permet d'effectuer des sélections concernant le circuit, la voiture, la position sur la grille de départ, la longueur et les conditions météorologiques pour une course rapide. Les options "Race" (course) et "Game" (jeu) correspondent à "Race Options" et "Game Options", décrites dans le manuel.

Control Method (méthode de contrôle)

Vous avez la possibilité de choisir entre clavier (keyboard), souris (mouse), joystick, ou contrôle personnalisé (customised). Vous pouvez également modifier les commandes et calibrer un joystick analogique.

Start Up Files (fichiers initiaux)

V ous pouvez spécifier les fichiers sauvegardés que vous voulez charger par défaut pour les noms des pilotes (Driver Names), les réglages des voitures (Car Set Ups) et les records de circuit (Circuit Records).

Printer (imprimante)

Vous pouvez spécifier le type d'imprimante, le port, et les instructions d'alimentation. Vous pouvez imprimer tout écran de résultat **après** une course en sélectionnant "Printer Menu" et en choisissant ensuite les informations que vous désirez imprimer.

Il est possible d'imprimer les résultats en utilisant n'importe quelle imprimante compatible IBM ou de les transférer sur un fichier ASCII. Le sous-menu imprimante du menu "Game Options" vous permet de choisir entre une imprimante IBM (avec les caractères graphiques IBM)

et toute autre imprimante compatible IBM (texte uniquement). Si vous avez des doutes, essayez l'option “test print” (test d'impression). A moins que plusieurs imprimantes ne soient reliées à votre machine, vous devez sélectionner LPT1 comme port d'imprimante. Il est également possible de transférer une copie de la grille de départ et/ou des tableaux de résultats sur un fichier sur disque dur ou disquette. Pour cela, sélectionnez “File” au lieu de LPT1-3 sur le menu. Les fichiers créés seront de simples fichiers ASCII si vous avez sélectionné “other” (autre) comme type d'imprimante, mais contiendront les caractères graphiques IBM si vous avez sélectionné une imprimante IBM. Ces fichiers devraient être modifiables dans tous les traitements de texte.

Niveaux de détail

Il y a quatre niveaux de détail que vous pouvez ajuster afin d'accélérer le passage des écrans en 3D pendant le jeu. Vous pouvez également supprimer la “texture” qui a été donnée au circuit, en appuyant sur la touche “T”. Cela accélérera la simulation sur les ordinateurs lents.

Distance entre les voitures

Une nouvelle caractéristique a été intégrée, vous donnant une indication précise de la distance séparant votre voiture de celle qui la précède et de celle qui la suit. Elle vous donne également les noms des pilotes. En appuyant sur la touche “G” pendant une course, les noms seront affichés, ainsi que les dernières différences de temps enregistrées, Si elles sont disponibles. Les différences de temps sont enregistrées lorsque les voitures franchissent la ligne de départ/d'arrivée.

Renouvellement des images et puissance/ vitesse du processeur

A cause de la très grande variété de matériel informatique disponible sur le marché, cette simulation a plusieurs options pour vous permettre d'obtenir la performance optimale de votre équipement.

Grand Prix auront des temps de course similaires, quel que soit le type de processeur que vous utilisez; cependant, les machines plus puissantes pourront utiliser un “renouvellement des images” plus élevé, ce qui rendra la simulation plus rapide et plus fluide. Si vous le désirez, vous pouvez changer les réglages par défaut de la façon suivante:

A) REMPLISSAGE DES DECORS

La touche “T” activera ou désactivera le remplissage. Nous vous recommandons de désactiver cette fonction pour les machines 286 et 386 à vitesse lente.

B) RENOUVELLEMENT DES IMAGES

Dans le menu “Game Options/ Game” (Options de jeu/ Jeu), vous pouvez modifier le renouvellement des images de la simulation; si votre

machine est assez puissante, vous obtiendrez des graphismes 3D plus fluides.

C) TAUX D'OCCUPATION DU PROCESSEUR

Si vous appuyez sur la touche “O” pendant une course, le “taux d'occupation du processeur” s'affichera; ce chiffre varie selon la quantité de travail que le processeur effectue.

Si le % est largement inférieur à 100, vous devriez peut-être augmenter le renouvellement des images.

Si le % ne dépasse 100 que rarement, vous bénéficiez de la performancé optimale.

Si le % dépasse 100, vous devriez peut-être réduire le renouvellement des images.

Le menu Start-up (Commencer)

Un nouveau menu a été ajouté au tout début du jeu pour les joueurs qui désirent se mettre tout de suite derrière le volant.

Si vous sélectionnez “Quick Race” au prompt, une course rapide commencera sur un circuit choisi. Vous pouvez modifier la configuration d'un circuit à partir de GAME OPTIONS/ QUICK RACE (Options de jeu/Course rapide), en suivant les indications qui se trouvent à la page quatre du supplément technique.

Vous commencerez au niveau Novice (Rookie), avec toutes les options Aide (Help Options). Avec l'option Quick Race, vous ne pouvez participer qu'à une seule course et non à une saison entière. Cette option est le moyen le plus rapide pour le joueur d'entrer au cœur de l'action.

Si vous sélectionnez “Main Menu” (Menu Principal), vous irez à la partie principale du jeu.

Le sélecteur de fichiers

Quand vous tapez le nom d'un fichier, n'oubliez pas que les restrictions MS DOS/ PC DOS habituelles sont toujours valables;
La longueur maximum des noms est de 8 caractères, les signes de ponctuation sont interdits, vous ne pouvez taper qu'un point, qui séparera le nom du fichier de l'extension du nom du fichier.

Options sonores du jeu

Si vous appuyez sur les touches +/-, vous pouvez activer ou désactiver les effets sonores. Il existe deux niveaux d'effets sonores. Si vous appuyez une fois sur la touche “moins”, le premier niveau d'effets sonores est désactivé. Si vous appuyez dessus une seconde fois, tous les effets sonores sont désactivés.

Remarque: cette option ne marche qu'avec Adlib, Roland et Soundblaster Sound FX.

Préparation des voitures

La préparation d'une voiture comprend le réglage des ailes arrière et avant, le réglage des freins, le choix des pneus et les rapports de vitesses. La façon de modifier ces facteurs est expliquée en détails dans le manuel.

Maintenant, vous pouvez non seulement sauvegarder et charger des configurations de Voitures (à partir du menu où vous les modifiez), mais aussi créer des fichiers (à partir du menu “Load/Save Game” (Chargement/Sauvegarde d'un jeu), auquel vous pouvez accéder à partir du “Main Menu” (Menu principal)) qui garderont votre préparation préférée pour les seize circuits. Au fur et à mesure, vous améliorerez chaque préparation et vous pourrez les ajouter à ce fichier; vous pourrez ainsi garder vos meilleures configurations en mémoire.

Ce système présente un autre avantage. Par défaut, tout changement que vous apportez à la préparation de votre voiture pour un circuit particulier affecte les performances de la voiture dans tous les modes de conduite, quand elle court sur ce circuit. Cependant, ce que vous exigez de votre voiture pendant l'entraînement ou les essais (quand le pilote teste la tenue de route du véhicule et essaie les différents types de pneus) n'a rien à voir avec ce que vous en exigerez le jour de la course.

Les pilotes plus expérimentés peuvent demander au programme de faire cette distinction en sélectionnant “Yes” (Oui) pour “Separate Race and Qualifying Car Set-ups” (Configurations d'essais et de course distinctes) sur le menu “Race Options” (Options de course) auquel vous accédez à partir de “Game Options” (Options de jeu) dans le “Main Menu” (Menu principal).

A partir de là, le programme décidera si toute nouvelle préparation est une préparation de qualification (faite pendant l'entraînement ou les essais) ou une préparation de course (faite pendant les essais d'avant-course; vous ne pouvez pas modifier la préparation d'un véhicule pendant la course-même), et il l’enregistrera comme telle pour ce circuit. Quand vous entrez dans la voiture, le programme choisit la préparation à utiliser, selon le mode de conduite que vous avez sélectionné, et modifie la préparation de la voiture comme il convient.

Remarque: n'oubliez pas qu'avec cette option, la préparation de qualification NE sera PAS transférée à la préparation de course, sauf si vous la transférez manuellement pendant les essais d'avant-course.

Sensibilité du volant (Steering Sensitivity)

Un bouton “Steering Sensitivity” a été ajouté au menu méthodes de contrôle de conduite. Il n'est activé que si” Steering Help” (Aides de conduite) est désactivée (Off) et il vous permet de régler le rayon de braquage maximum des roues avant, en degrés. Cette valeur

correspond alors à Un mouvement complet du joystick. Le réglage par défaut est 12 degrés.

Le jeu d'origine utilisait une valeur de 22 degrés. Il était prévu qu'un joystick ordinaire ne serait pas utilisé sans aide de conduite. Un large rayon de braquage nécessite un volant capable de répartir des valeurs analogues lors d'un mouvement d'environ 400 degrés, comme sur une voiture de course, au lieu du mouvement de 50 degrés d'un joystick ordinaire; sinon le volant serait trop sensible. Le contrôle d'une voiture de course est bien plus sensible que celui d'une voiture normale. Les aides de conduite sont là pour compenser le fait que les joysticks ordinaires rendent le contrôle d'une voiture de course, déjà très sensible, huit fois plus sensible. Cependant, notre correspondance montre que certaines personnes préférent apprendre à contrôler cette sensibilité; un rayon de braquage réglable devrait vous aider à obtenir le meilleur de votre matériel, quel qu'il soit. Si vous réglez votre rayon trop serré, votre véhicule sera plus facile à contrôler, mais il vous sera peut-être difficile de négocier des virages serrés ou de contrôler un dérapage.

Palonnier

Une nouvelle option a été ajouté dans “Edit Control Method” (Choisir méthode de contrôle): Switch Joystick Axis (Changer l'axe du joystick). Cela a été conçu pour les utilisateurs disposant d'un palonnier, qui n'ont que des potentiomètres horizontaux (x). Le contrôle du véhicule peut ainsi être assigné à l'axe vertical (y) et l’accélérateur/les freins à l'axe horizontal (x). En plus, comme certaines pédales peuvent avoir un rôle chacune, un autre bouton permet d'assigner les freins à un axe et l'accélérateur à l'autre.

Méthode de Contrôle et sauvegarde des jeux

Avec la version 1.04, vous pouvez charger un jeu sauvegardé alors que vous utilisiez une méthode de contrôle différente de celle qui est actuellement sélectionnée. Le jeu vous permettra automatiquement de continuer à jouer en utilisant les contrôles actuels.

Jeu par connexion modem

Le changement le plus important dan la Version 1.04 est l'addition d'une nouvelle caractéristique: le jeu connecté.

Qu'est-ce que le jeu connecté?

Le jeu connecté vous permet de jouer sur deux ordinateurs simultanément. Les deux machines sont connectées soit par modems standard compatibles avec Hayes, en utilisant une connexion téléphonique (connexion Modem) soit par un câble spécial appelé câble null-modem (connexion directe).

Comment connecter les machines

D'abord, connectez les câbles appropriés. Pour utiliser la connexion, vous devrez brancher le câble modem ou null-modem sur l'un des ports de séries derrière la machine. La plupart des PC ont deux ports de séries, appelés COM1 et COM2. Vous pouvez utiliser celui que voua voulez, mais Si vous vous servez d'une souris à connexion série, choisissez l'autre port.

Une fois le câble connecté, chargez le jeu sur les deux ordinateurs. A partir du menu principal, allez à “Options Menu” (Menu des options) et sélectionnez “Link” (connexion).

L'écran “Link Menu” (Menu connexion), qui contrôle la liaison, devrait alors apparaître.

Link Menu (Menu Connexion)

Le taux de bauds

En haut de ce menu, vous verrez 4 boutons: 2400,4800,9600 et 19200. la contrôlent le taux de bauds, le. la vitesse à laquelle les données sont transmises par le câble de série. Une quantité fixe de données est envoyée pour chaque image de la simulation. Si vous voulez jouer avec un renouvellement des images plus rapide (pour un animation et un contrôle plus fluides), vous aurez besoin d'un taux de bauds plus élevé. L'inconvénient est que les taux de bauds plus élevés sont souvent causes d'erreurs, surtout avec des câbles plus longs ou non protégés et que, lorsque la plupart des modems communiqueront avec l'ordinateur à des taux plus élevés, la connexion modem-modem par ligne téléphonique risque de ne pas être assez rapide (dans ce cas, vous verrez des taux d'occupation plus élevés que d'habitude).

Type de connexion

En-dessous des boutons de taux de bauds, vous verrez deux boutons qui vous permettront de sélectionner le type de connexion. Choisissez “Direct” pour un câble null-modem entre deux machines, ou “Modem” Si vous jouez par l'intermédiaire du téléphone.

Connexion directe Lead/Follow (Diriger/Suivre)

Une fois la connexion activée, une des machines prend le contrôle

des menus sur les deux ordinateurs et on dit qu'elle 'dirige"; l'autre machine "suif".

Pour une connexion directe, vous DEVEZ régler vos machines de sorte que l'une dirige et que l'autre suive, sinon la connexion ne se fera pas. Dans une connexion par modem, la machine qui appelle l'autre <et paie la note de téléphone) dirige automatiquement.

Connexion Modem Dial/Wait for call (Appeler/ Attendre appel)

Si vous êtes relié par modem par ligne téléphonique, une machine doit appeler l'autre et l'autre machine doit être prête à recevoir l'appel. Vous devriez arranger cela à l'avance (peut-être un appel de vive voix) avant d'essayer de vous connecter. Ces boutons contrôlent la façon dont la machine se comportera avec la connexion modem.

Modem number to dial (Numéro modem à composer)

Vous devez taper le numéro de téléphone sur la machine qui fera l'appel. La chaîne sera passée directement au modem et s'il le supporte, vous pouvez utiliser la touche "," pour retarder l'appel, etc. Toutes les sélections de connexion sont dans votre fichier d'Options, il est donc utile de sauvegarder les options avant de connecter les machines.

Modem dial type (Type d'appel modem)

Cela indique au modem quelle méthode d'appel utiliser; les compagnies téléphoniques en utilisent deux types. La composition par impulsions est beaucoup plus lente que le numéroteur à boutons-poussoirs, nous vous recommandons donc ce dernier ai votre échangeur téléphonique le supporte.

Chaîne d'initialisation modem

Pour que le jeu fonctionne bien en connexion modem, le mode doit être réglé d'une façon particulière. Pour que la simulation fonctionne en temps réel, le modem doit transférer les données immédiatement et non pas les mettre en mémoire tampon ou les compresser, comme il faudrait le faire pour un transfert de fichier. Le jeu a son propre système de contrôle des erreurs, nous vous conseillons donc de désactiver (Off) celui du modem, sinon le transfert des données pourrait être ralenti. Malheureusement, il n'existe pas de commandes standard pour tous les modems compatibles avec Hayes; nous avons inclus quelques exemples de chaînes d'initialisation, pour certaines marques, mais ai votre modem ne s'y trouve pas, voua aurez peut-être besoin de chercher les codes dans le manuel de votre modem.

En résumé, nous vous recommandons:

1. de désactiver la compression
2. de désactiver le système de contrôle des erreurs

Sur un plan plus technique, il est conseillé (mais pas nécessaire) de commencer l'initialisation avec la commande ATZ pour réinitialiser le modem. Cela vous permet de vous assurer qu'il est fonctionnel au départ et la connexion aura ainsi plus de chance de se faire.

Si vous avez besoin d'insérer des caractères de contrôle dans la chaîne d'initialisation du modem, utilisez "^ + lettre". Par exemple "^M" exécutera un retour de chariot.

Il n'est pas nécessaire d'insérer "^M" à la fin de la chaîne car un ASCII 13 sera automatiquement ajouté.

Par exemple:

Type de modem	Exemple de chaîne d'initialisation
Courier HST	ATZ&M0&K0
Twincom 144/DF	ATZ&Q6

Raccrocher (Hangup)/Connecter (Connect)/Quitter (Exit)

Lorsque les deux ordinateurs sont prêts, vous devez cliquer sur "Connect" sur chacun d'eux. Si vous vous connectez par l'intermédiaire d'un modem, vous verrez l'ordinateur initialiser le modem et indiquer soit "Dialling" (compose le numéro), soit "Wait for call" (attend l'appel). Une fois la connexion établie, le message "Starting Link" (commence liaison) devrait s'afficher sur l'ordinateur de celui qui compose le numéro, et "Waiting for link" (attend liaison) sur l'autre ordinateur. Au bout d'une seconde environ, ces messages devraient disparaître, et le bouton "Link la active" (liaison active) devrait s'afficher.

Pour une connexion directe, l'un des ordinateurs devrait indiquer "Starting Link" immédiatement et l'autre "Waiting for Link". De même, au bout d'une seconde environ, ces messages devraient disparaître pour faire place au bouton "Link la active".

Que faire en cas de problème?

a. Pour une connexion directe.

Si les ordinateurs indiquent "Starting Link" et "Waiting for Link" mais que rien d'autre ne se passe, vérifiez:

- que vous avez sélectionné le port comm correct sur chaque ordinateur.
- que les deux machines ont le MEME taux de bauds.

Si tout semble en ordre et que pourtant, rien ne se passe, il se peut que vous ayez un problème de câble. Si voua n'êtes pas sûr de votre câble, vérifiez-le avec un package comms.

b. Pour une connexion par modem.

Si le modem ne marche pas, Vérifiez les connexions et Vérifiez que la chaîne d'initialisation du modem est correcte. La moindre erreur dans la chaîne vous empêchera d'obtenir la réponse 0K du modem. Pour Vérifier, essayez la simple chaîne ATZ. Vous verrez ai le modem affiche alors “dial” (compose) ou “wait for a eau” (attend appel).

Si le numéro est composé mais que la connexion ne se fait pas. C'est le problème le plus délicat. Beaucoup de modems présentent des différences subtiles et les modems de différents fabricants peuvent poser des problèmes de protocoles distincts. Si possible, essayez de vous connecter avec un modem similaire. Sinon, consultez le manuel de votre modem.

Une fois la connexion établie.

Une fois la connexion établie, le message “Link Started” (liaison commencée) devrait apparaître, ainsi que “This machine has control” (cet ordinateur a le contrôle) ou “Other machine has control” (l'autre ordinateur a le contrôle). Pour les menus, le système est contrôlé par l'un des ordinateurs, l'autre ne taisant que “suivre le mouvement”. L'ordinateur ayant le contrôle affiche la barre de sélection normale rouge sur les menus et “dirige” (on l'appelle “Leader”). L'autre affiche une barre de sélection bleue et se contente de “suivre”.

L'ordinateur qui “suit” est exclus de certaines opérations, notamment la configuration de la méthode de contrôle, la configuration de l'imprimante, et les procédures générales de chargement et de sauvegarde (pas la sauvegarde de jeux). Le message “Please Wait” (veuillez patienter) apparaîtra aile “Leader” utilise ces parties du menu. De plus, certains menus fonctionnent de façon légèrement différente. Par exemple. “Driver Select” (Sélection de pilote) affiche maintenant les pilotes des deux ordinateurs et permet à chacun de modifier la sélection.

Pour les menus en connexion, il y a trois touches spéciales:

AIt/M	Sur chaque ordinateur, un cadre message apparaîtra sur le menu en cours et voua permettra d'envoyer jusqu'à quarante caractères de texte à l'autre ordinateur. Tapez votre message et appuyez sur Return. La connexion attendra alors que l'autre machine efface le message avant de retourner au menu d'origine.
Alt/R	Cette fonction est uniquement active sur l'ordinateur qui contrôle les menus. Lorsque vous appuyez sur ces touches, le contrôle est transféré à l'autre ordinateur.
AIt/H	Cette fonction est active sur les deux ordinateurs et fait apparaître un cadre menu vous permettant de

désactiver la connexion. Pour mettre fin à la connexion, utilisez cette fonction ou cliquez sur “Hangup” (raccrocher) dans le menu de connexion, mais ne VOUS contentez pas d'éteindre l'un des ordinateurs (car l'autre essaierait de reprendre le contact).

(Ait/I fonctionne normalement)

Ces touches sont disponibles sur presque tous les menus mais VOUS remarquerez qu'elles sont désactivées dans le Sélecteur de Fichiers (File Selector).

Options supplémentaires pendant la connexion.

Lorsque vous êtes connecté, certains réglages d'options changent, notamment ai votre ordinateur n'a pas le contrôle. De nombreux réglages d'options sont transférés à votre ordinateur par le “Leader”. Si vous choisissez de désactiver la connexion, vous aurez la possibilité de recharger votre fichier de préférences.

De plus, pendant la connexion, certains menus sont modifiés. Le menu “Driver Select” (Sélection de pilote) offre maintenant des options de sélection à chaque ordinateur et “Quick Race” (Course rapide) affiche la voiture choisie par chacun des joueurs, et leur position sur la grille de départ. Une option supplémentaire est disponible sur le menu “Quick Race”: une course rapide à deux joueurs. Cela signifie que les voitures des deux joueurs s'affronteront, et qu'il n'y aura pas de voitures contrôlées par l'ordinateur.

Remarque sur la sélection de pilote pour une course rapide...

La sélection de pilote normale et la sélection de pilote pour une course rapide sont deux opérations totalement différentes. La sélection de pilote pour une course rapide se tait à partir du menu “Quick Race” et il ne peut y avoir qu'un seul pilote. La sélection de pilote normale, pour les courses de championnat et hors-championnat, se fait à partir du menu “Driver Select” et permet la sélection de plusieurs pilotes et la modification des noms de pilotes et d'écuries. Cependant, Si vous modifiez les noms de pilotes et d'écuries dans le menu “Driver Select”, les nouveaux noms seront utilisés dans les courses rapides.

Conduire pendant la connexion.

Vous accédez différemment à certaines options s'appliquant à la voiture, lorsque vous êtes connecté.

Vous accédez aux options de préparation de la voiture (Car set-up) comme auparavant, en appuyant sur les freins pendant que vous êtes sur le cric. Cependant, désormais, le message “pause requested” (pause demandée) apparaîtra sur l'écran de l'autre ordinateur, et le joueur voulant

changer les réglages de sa voiture devra attendre que l'autre appuie sur “pause”. En effet, les deux ordinateurs doivent accéder aux menus en même temps. La demande de pause est, en fait, une question de politesse, car l'autre joueur peut très bien être en plein milieu d'un tour important et ne pas souhaiter être interrompu. En fait, n'importe lequel des joueurs peut appuyer sur pause pour initier le menu de préparation de la voiture. Le joueur qui reçoit la demande ne devrait donc pas attendre trop longtemps (plus d'un tour par exemple) avant d'appuyer sur pause. Si le joueur sollicité est également sur le cric, il ira automatiquement au menu de préparation de la voiture (car set-up). De même que “PAUSE”, Si vous appuyez sur “ESCAPE” sur l'un ou l'autre des ordinateurs, les deux joueurs quitteront le cockpit et passeront aux menus d'essais (practice), de qualification (qualifying) ou de course (race).

Remarque: lorsque des ordinateurs lents sont connectés et fonctionnent à un taux d'occupation de 100% sur circuit (appuyez sur “O” pour voir), les graphismes des stands et le moniteur VDU ont tendance à ajouter une surcharge à l'occupation. Bien que ce ne Soit pas généralement un problème, cela peut réduire le renouvellement des images sur l'autre ordinateur, lorsque deux ordinateurs sont connectés (même Si le pilote est sur le circuit). Par conséquent, si vous désirez rester un moment aux stands en attendant les résultats, vous pouvez monter dans une autre voiture de la course, pour que le renouvellement des images continue à s'effectuer normalement sur l'ordinateur auquel vous êtes connecté. (Vous pouvez même monter dans la voiture de votre adversaire!)

Chargement et sauvegarde.

Lorsque vous êtes connecté, toutes les sauvegardes de jeux doivent se faire sur les DEUX ordinateurs. Les messages à l'écran vous indiqueront la procédure à suivre et le nom de fichier choisi par le “Leader” sera automatiquement transmis à l'autre ordinateur. Il est conseillé d'utiliser le même nom de fichier sur chaque ordinateur pour éviter la confusion, mais ce n'est pas obligatoire.

Autres menus.

Certains menus ne sont accessibles qu'à partir de l'ordinateur ayant le contrôle. Il s'agit des menus: méthode de contrôle (control method), fichiers initiaux (startup files) et imprimante (printer). Pour accéder à ces menus sur l'autre ordinateur, le “Leader” doit abandonner le contrôle (à partir du menu principal ou du menu d'options). Lorsque le deuxième ordinateur a terminé, il peut redonner le contrôle au “Leader”. Enfin, certaines options ne peuvent pas être utilisées lorsque vous jouez en connexion: les options permettant de charger des noms, charger des records de circuit et sauvegarder sont désactivées.

Le fichier ReadMe

Les toutes dernières données concernant ce programme se trouvent sur le fichier readme.txt. Pour ouvrir ce fichier, tapez EDIT README.TXT à partir du répertoire du jeu.

Difficultés d'exploitation et problèmes de chargement

Dans la majorité des cas, les problèmes de chargement ne sont pas dus à un logiciel défectueux, mais à une procédure de chargement incorrecte ou à un défaut venant du matériel. Vérifiez que vous avez bien suivi les instructions de chargement. Il arrive également qu'un vissa ait été transféré dans votre machine à cause d'un autre logiciel. Les copies pirates de jeux sont une source extrêmement courante de virus. Il est toujours préférable de posséder des logiciels d'origine.

En cas de logiciel défectueux, veuillez retourner la boîte complète, avec le reçu, à votre **fournisseur**. MicroProse regrette de ne pas pouvoir remplacer les produits, à moins qu'ils n'aient été achetés directement à l'entreprise.

Si vous avez la moindre difficulté pendant le chargement de *Grand Prix*, ou que voua avez besoin d'aide pour le fonctionnement de la simulation, n'hésitez pas à contacter le service clientèle de MicroProse. Composez le (+44) 666 504399, du lundi au vendredi, de 9h00 à 17h00. Munissez-vous d'un papier et d'un crayon lorsque vous nous appelez.

Guide des commandes

A l'intérieur des menus, utilisez les touches flèches, ou A, Z, < et > pour déplacer la barre de sélection, et la barre d'espacement ou la touche Return pour sélectionner une option. Vous pouvez aussi utiliser la souris ou le joystick.

Appuyez sur ALT/I pour afficher le type de processeur du PC, la version DOS et l'heure actuelle. Cliquez sur "Continue" pour retourner au menu normal.

Une fois la connexion établie:

ALT/M permet d'envoyer un message par la connexion

ALT/R libère le contrôle

ALT/H raccroche le téléphone ou arrête la connexion.

La méthode de contrôle par défaut est le joystick.

Commandes Voiture

Fonction	***Joystick***	***Clavier***	***Souris***
Accélérer	Avant	Touche A	Bouton droit
Freiner	Arrière	Touche Z	Bouton gauche
Tourner à Gauche	Joystick à Gauche	Touche <	Souris à gauche
Tourner à Droite	Joystick à Droite	Touche >	Souris à droite

Changer Vitesses

Fonction	***Joystick***	***Clavier***	***Souris***
Augmenter	Joystick vers	Touche A +	Bouton droit +
	l'avant + Feu	Espace	Espace
Diminuer	Feu	Espace	Espace

Aux Stands

Fonction	***Joystick***	***Clavier***	***Souris***
Début session Course/Qualification	Feu	Espace	Espace
Accélérer Temps Oui/Non	Joystick vers l'avant & relâcher	Touche A	Bouton droit
Accès Menu Stands	Joystick vers l'arrière	Touche Z	Bouton gauche
Choix Pneus	Joystick à gauche/droite	Touches <>	Souris à gauche/droite
Pause	Espace	Touche P	Touche P

Commandes Clavier

Retour au Menu Principal avec option Sauvegard	Esc
Retour aux Stands pendant Qualification/Essais	Touche Q
Signal aux Stands/Annuler signal des Stands	Touche Return
Ajuster Niveau de Détail (4 niveaux)	Touche D
Afficher Nom du Pilote	Touche N
Mode Replay (répétition)	Pause, puis touche R
Distance entre Voitures	Touche G
Texture Circuit/Paysage	Touche T

Aides de Conduite

Vitesses Automatiques	Touche de Fonction F1
Freins Automatiques	Touche de Fonction F2
Dérapage Contrôlé	Touche de Fonction F3
Mode Indestructible	Touche de Fonction F4
Ligne Idéale	Touche de Fonction F5
Vitesse Suggérée	Touche de Fonction F6

Vues

Vues des Caméras de Piste	Touche Flèche Gauche
Retour Vue du Cockpit	Touche Flèche Droite
Vues des Autres Voitures - Avant	Touche Flèche Haut
Vues des Autres Voitures - Arrière	Touche Flèche Bas
Retour à votre Cockpit	Touche “Home”
Vue Poursuite “Chase”	Touche “Pg Dn”
Vue Poursuite Inversée “Reverse Chase”	Touche “Delete”
Mode Replay des Autres Actions	Pause, puis touche “Insert”

Les pilotes et les écuries de 1991

Vous pouvez changer tous les noms dés pilotes et des écuries de la simulation ai vous le désirez. Voici la liste des pilotes et des écuries de 1991

Ecuries	*No*	*Pilotes*
Scuderia Ferrari	27	Alain Prost
	28	Jean Ales
Honda Marlboro McLaren	1	Ayrton Senna
	2	Gerhard Berger
Canon Williams Renault	5	Nigel Mansell
	6	Ricardo Petrese
Camel Benetton Ford	19	Michael Schumacher
	20	Nelson Piquet
Brabham Yamaha	7	Martin Brundle
	8	Mark Blundell
Minardi	23	Pierluigi Martini
	24	Gianni Morbidelli
Braun Tyrrell Honda	3	Satoru Nakajima
	4	Stefano Modena
Leyton House Racing	15	Mauricio Gugelmin
	16	Ivan Capelli
Team Lotus	11	Mika Hakkinen
	12	Johnny Herbert
Footwork Arrows	9	Michael Arboreto
	10	Stefan Johansson
7-Up Team Jordan	32	Alessandro Zanardi
	33	Andrea de Cesaris
Larrousse	29	Eric Bernard
	30	Aguri Suzuki
Ligier Loto	25	Thierry Boutsen
	26	Erik Comas
Scuderia Italia	21	Emanuele Pirro
	22	J.J. Lehto
AGS	17	Gabriele Tarquini
	18	Fabrizio Barbazza
Central Park Modena Team	34	Nicola Larini
	35	Eric van der Poele
Coloni	31	Pedro Chaves
Fondmetal	14	Olivier Grouillard

CREDITS

Conception du jeu et programmation:	Geoff Crammond
Topographie des circuits:	Norman Surplus
Programmation supplémentaire:	Pete Cooke
Graphismes bitmap et animations:	Mark Scott
Musique:	John Broomhall
Basée sur la musique originale de:	Dave Lowe
Programmation du son et de la musique:	Andrew Parton
Direction du contrôle qualité:	Peter Woods
Assisté par:	Andrew Luckett
Soutien technique:	Norah Crammond
“Pilote d'essai” en chef:	Dave Surplus
“Pilote d'essai”:	David Crammond
Tests de contrôle qualité:	Richard Bakewell
	Philip McDonnell
	Nick Stokes
Production et direction:	Steve Perry
Editeur:	Paul Hibbard
Assisté par:	Pete Moreland pour MicroProse Limited
Documentation:	Rob Davies
	Alkis Alkiviades

Tous nos remerciements à Footwork Grand Prix International et Honda UK.

Copyright de conception de jeu et de programme © 1991/1992 Geoff Crammond. Copyright de la documentation, du packaging et du logo © 1992 MicroProse Ltd.,
Unit 1, Hampton Rd Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire GL8 8LD UK

Cette documentation et le manuel qui l'accompagne sont sous copyright. Le propriétaire de ce produit a le droit de l'utiliser pour son usage personnel. A l'exception des copies de sauvegarde des disquettes pour usage personnel et de la citation de brefs passages dans des critiques, personne n'est autorisé à transférer, copier, sauvegarder, donner ou vendre quelque partie que ce soit du manuel ou des informations contenues sur les disquettes, ou à les transmettre sous toute forme ou par tout moyen, électronique, mécanique, de reproduction, d'enregistrement ou autre, sans l'autorisation préalable de l'éditeur. Toute personne reproduisant toute partie de ce programme, sur quelque support que ce soit, pour quelque raison que ce soit, se rendra coupable de violation de copyright, et sera soumise à la responsabilité civile, et ce, à la discrétion du détenteur du copyright.

MP221131T/SR