

1.—ARRANCAR EL JUEGO

Inserta el disco en el ordenador antes de conectarlo. El juego arrancará automáticamente.

2.—SELECCIONAR OPCIONES DE JUEGO

START (EMPEZAR)	
MODOS DE JUEGO	OPCIONES DE CONEXION
ELEGIR CIRCUITO	ELEGIR N.º DE VUELTAS
MODO CONDUCCION	TIPO CAJA DE CAMBIO

Dependiendo del modo de juego elegido, tendrás ciertas opciones. Una caja roja significa que una opción es obligatoria. Una caja azul significa que la elección está abierta. Verde indica tu posición en un "box".
Clickea para ver la lista de diferentes posibilidades.

2.1.—MODOS DE JUEGO

☐ ARCADE: ARCADE	☐ RACING: COMPETICION
☐ TRAIN: ENTRENAMIENTO	☐ DEMO: DEMOSTRACION



SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tels: 358 30 42-358 29 40
Fax: 358 30 41



Los diferentes modos de juego están descritos en sus respectivos apartados.

2.2.—OPCIONES DE CONEXION

La conexión entre ordenadores sólo es posible en los modos COMPETICION y ENTRENAMIENTO. El procedimiento se explica en las notas particulares para cada ordenador.

2.3.—ELEGIR CIRCUITOS

Dependiendo del modo de juego, podrás seleccionar los 6 circuitos uno tras otro (ALL) o podrás elegir circuitos específicos del Grand Prix (GP # 1 a 6).

2.4.—ELEGIR NUMERO DE VUELTAS

Dependiendo del modo de juego, el número de vueltas está impuesto (ARCADE, COMPETICION o DEMO) o es elegido por el jugador (TRAIN).

2.5.—MODOS DE CONDUCCION

Hay dos posibilidades:

- ☐ MOUSE (pilotar con el ratón)
- ☐ JOYSTICK (pilotar con el joystick) sólo disponible en modo ARCADE.

- Volante (Steering): La posición central del volante está indicada por una marca roja vertical en la parte de arriba del volante.
- Acelerar/Frenar: Las posiciones absolutas del ordenador y del freno se muestran en tiempo real en el salpicadero de tu Fórmula 1.
- Cambiar velocidad: Cambiar velocidad sólo es posible en el ratio tipo MANUAL. Con el ratón, un cambio de velocidad se activa con los dos botones. El botón a la derecha sirve para cambiar a una velocidad más alta (hasta 6). El botón izquierdo sirve para cambiar a una velocidad inferior.

Con el joystick, se activa un cambio de velocidad presionando el botón de fuego y llevando el joystick adelante o atrás al mismo tiempo.

Cambiar de un ratio a otro causa una muy breve posición intermedia de punto muerto, el tiempo que la presión es mantenida sobre los botones.

Podría ocurrir que el motor reciba potencia insuficiente, en cuyo caso la velocidad del motor cae y el motor se cala. La opción utilizada en VROOM es forzar un cambio de marcha a punto muerto. La velocidad conectada se muestra en el salpicadero.

2.6.—TIPOS DE CAJAS DE CAMBIOS

- ☐ MANUAL: TRANSMISION ESTANDAR
- ☐ AUTOMATICA: TRANSMISION AUTOMATICA

3.—CARACTERISTICAS DEL VEHICULO

3.1.—EL MOTOR (THE ENGINE)

El motor de tu Fórmula 1 desarrolla un par motor que varía según la velocidad del motor. Aumenta desde 1.000 r.p.m. (aceleración cero) hasta un par motor máximo de 535 Nm a una velocidad óptima de motor de 11.000 r.p.m. Por encima de esto, el par motor desciende hasta que se alcanza la velocidad máxima del motor de 13.000 r.p.m. Gracias al sonido realístico del motor, dominar pronto la velocidad óptima del motor es instintivo y los cambios de marcha se hacen de acuerdo con los cambios de sonido más que mirando al cuentarrevoluciones.

La velocidad excesiva del motor causa un deterioro prematuro del mismo y, con el tiempo, puede provocar que el motor reviente. ¡Atención! Sólo tienes un motor para la carrera en ambos modos, ARCADE y COMPETICION.

Una señal luminosa a la derecha del salpicadero indica las condiciones del motor.

- Verde ☐ está en perfectas condiciones
- Naranja ☐ ten cuidado de cómo lo usas
- Rojo ☐ ¡demasiado tarde!

Antes de la explosión final, se nota un descenso en el rendimiento del motor.

3.2.—LOS NEUMATICOS (THE TYRES)

Cada partida empieza con un conjunto de ruedas nuevas en la línea de salida del primer circuito.

Para cambiar los neumáticos en los puestos: cuando te detienes presiona la tecla T para cambiar las ruedas.

El estado de los neumáticos está indicado por una señal luminosa a la izquierda del salpicadero:

Verde ☐ neumáticos en buenas condiciones

Naranja ☐ recuerda cambiando en tu próxima parada en boxes.

Rojo ☐ ¡demasiado tarde!

Antes de reventar, los neumáticos tienen para adherencia, los frenos actúan peor, etc.

3.3.—COMBUSTIBLE (PETROL)

El consumo de combustible no está unido a la velocidad del motor, sino a la posición del acelerador. En VROOM, como en la vida real hay dos nociones diferentes.

El nivel de combustible se muestra en la parte superior derecha de la pantalla.

☐ Un tanque lleno en la línea de salida

☐ Rellenar durante paradas, en boxes: Presiona la tecla G.

¡Utiliza totalmente tus paradas en boxes! Aprovechate de ellas para cambiar neumáticos.

Ten cuidado de no reventar o quedarte sin combustible. La carrera se interrumpe si te sucede algo de esto.

En el modo ARCADE, la partida se termina. En el modo COMPETICION consigues cero puntos en ese Gran Premio y empiezas al siguiente Gran Premio con neumáticos nuevos o un tanque lleno.

4.—AMBIENTE Y ENTORNO

4.1.—ENTORNO GEOGRAFICO

Se representan seis circuitos en el siguiente orden;

1.* SUECIA ☐ ANDERSTOP

2.* FRNACIA ☐ CASTELLET

3.* AUSTRIA ☐ ZELTWEG

4.* REINO UNIDO ☐ SILVERSTONE

5.* USA ☐ WATKINS GLEN

6.* JAPON ☐ MONT FUJI

La forma de estos circuitos es real, pero se han añadido características y objetos imaginarios (subidas y bajadas, paneles, túneles, matorrales, etc.) para mayor diversión.

4.2.—ENTORNO VISUAL

La opción "ZOOM" disponible con el uso de la tecla F10, cambiará la impresión que tienes de la velocidad, características de la superficie y curvas...

4.3.—AMBIENTE DE SONIDO

Los elementos de sonido de VROOM (sonidos de motor, patinazos, ruidos de accidentes, etc.) dan al piloto la sensación de estar realmente en competición.

Hay una impresión tri-dimensional de los ruidos de motor de los coches de competición, dependiendo de su velocidad y distancia de tu Fórmula 1.

Un efecto "DOPPLER" sobre los otros bólidos y objetos refuerza el realismo del juego.

4.4.—BOLIDOS COMPITIENDO

En el modo ARCADE, donde la idea es conseguir la máxima puntuación posible, otros bólidos sirven como obstáculos, mientras que en el modo COMPETICION cada uno tiene el objetivo de conseguir el PRIMER PUESTO.

5.—MODO ARCADE

El objetivo del juego en el modo ARCADE es conseguir una puntuación máxima y unirse a los 5 mejores jugadores indicados en la lista ARCADE de máximas puntuaciones.

Podrías resultar eliminado durante un circuito (STAGE) si no adelantas suficientes bólidos.

Ten cuidado para no arrancar antes de que la luz verde se encienda o serás eliminado del juego.

La puntuación es el resultado del número de bólidos adelantados y calidad de conducción (número de accidentes, etc.).

6.—MODO COMPETICION

Al principio de la COMPETICION las posiciones están dadas con el objeto de que sepas tu nombre de piloto.

Le pueden salvar tantos como nueve Campeonatos del Mundo y retomados de nuevo cuando se dejan utilizando las teclas F1 a F9.

Durante el campeonato, cuando estás todavía en las posiciones al final de un Gran Premio, utiliza una de las teclas entre F1 a F9 para interrumpir y salvar la partida.

Con el objeto de tomar una partida interrumpida al principio de un campeonato, utiliza la tecla adecuada entre F1 y F9 en vez de teclear tu nombre.

Cuando las posiciones son dadas, la tecla ESCAPE interrumpe la partida sin salvarla.

Si estás intentándolo para el Campeonato del Mundo, tu primer objetivo será tener el mejor resultado (posición y puntos).

Las posiciones siguientes dan los puntos mostrados:

1	10 Puntos	3	4 Puntos	5	2 Puntos	7	a	16	0 Puntos
2	6 Puntos	4	3 Puntos	6	1 Punto	Abandonar			0 Puntos

Pero la competición tiene más de un objetivo. Particularmente si estás corriendo un circuito simple, te puedes encontrar motivado para alcanzar los records de la vuelta o del Grand Prix, y tener tu nombre y tiempo salvados y anotados en la parte de abajo del cuadro.

Cada Gran Premio (Race) es precedido por una vuelta de CALIFICACION (QUALIFYING SESSION) que determina la posición de salida como resultado del tiempo conseguido.

Ten cuidado de no empezar antes de que la luz se ponga verde o se-rás eliminado del Gran Premio actual.

Al final de cada Gran Premio aparecerás en la línea del cuadro de posiciones que corresponde a tu posición.

7.—SUMARIO DE FUNCIONES DE TECLAS

TECLA	MODOS	ACCION
ESPACIO	TODOS	PAUSA/VUELTA A EMPEZAR
ESCAPE	Arcade, demo y entreno	Abandona el juego y vuelve a pantalla menú
	Competición: • Puntuaciones (Scores)	Abandona el juego
	• Calificación	Abandona la vuelta de calificación, empieza la carrera en última posición
	• Race (Carrera)	Abandona la carrera sin puntos (último lugar) Vuelve a la pantalla de puntuaciones para tomar parte en la próxima carrera
T (Neumáticos)	Todos	En los boxes, cambiar las ruedas
G (Gas)	Todos	En los boxes, rellena
F1 a F9	Campeonatos Competición (TODOS) Puntuaciones	- Al principio del Campeonato, tomando una partida salvada con tecla Fn - Durante el Campeonato, salvando Fn del Campeonato
F10	Todos (Excepto Demo)	Zoom también disponible en pausa

VERSION AMIGA: PARTICULARIDADES FINALES

DISPOSICION DE LOS CIRCUITOS

Ha sido modificada. Comparada con la indicada al principio del manual, el orden siguiente nos parece más adecuado:

1.º JAPON	3.º FRANCIA	5.º SUECIA
2.º AUSTRIA	4.º REINO UNIDO	6.º U.S.A.

MODO ARCADE

La calificación depende del número de bólidos que han sido adelantados. En el primer circuito tienes que sobrepasar al menos 8 coches. En los circuitos siguientes este número sube cada vez en 3, mientras que la carrera será de dificultad creciente. (Así, en el segundo circuito deberás sobrepasar 11 bólidos, en el tercero 14, etc.)

TECLAS UTILES EN EL TECLADO

- En el modo TRAINING (ENTRENAMIENTO) la tecla "HELP" (AYUDA) te permite poner tu coche en la trayectoria correcta en cualquier momento (en una línea paralela a la carretera).
- Utilizando "CAPS LOCK" puede combinarse el teclado (de AZERTY a QWERTY).
- Con la ayuda de las flechas puede variarse la sensibilidad del ratón. Puedes elegir entre cuatro niveles diferentes:
 - Las flechas varían la sensibilidad de los movimientos laterales del ratón (a la izquierda mayor sensibilidad).
 - Las flechas varían la sensibilidad del ratón en lo que se refiere a aceleración y frenado (hacia abajo: mayor sensibilidad).

Inicialmente, el ratón está instalado en el segundo nivel.

EL JOYSTICK EN EL MODO COMPETICION

Ya que numerosos jugadores nos han pedido que pueda instalarse el joystick también el modo COMPETICION, finalmente hemos podido hacerlo. Con el fin de compensar la pérdida del joystick de precisión y sensibilidad, hemos instalado un programa de ayuda automática que

limita los movimientos de dirección de acuerdo con las características topológicas. (El programa se activa llevando el joystick hacia la dirección de la esquina).

- Para cambiar a una marcha superior tienes que presionar el botón de freno y al mismo tiempo, llevar el joystick adelante.
- Para reducir el joystick tiene que quedar en posición central o moverse hacia atrás (frenado).
- La posición central del joystick no influye ni en la aceleración ni en el frenado.

PARA SALVAR UN CAMPEONATO

Antes de intentar salvar un Campeonato asegúrate de que tu disco VROOM no está protegido de escritura.

CONEXION DE MAQUINAS

La conexión es posible entre:

- AMIGA/AMIGA
- AMIGA/ATARI ST/STE

Hay dos opciones para conectar dos ordenadores: el "modo local" (cuando los jugadores están en la misma habitación o el "modo modem" (por contacto telefónico).

- MODO LOCAL: Conecta el port de serie de los dos ordenadores por un cable "null mode" (ver ANEXO) y arrancar VROOM en ambas máquinas. Elige entonces en la pantalla de menú las opciones de tu partida (TRAIN/ENTRENAMIENTO o RACING/CARRERA, etc.), y cliquea sobre la opción "LOCAL". Tan pronto como uno de los jugadores cliquea sobre "START", la conexión se establecerá.
- MODO MODEM: Conecta el modem por un lado con tu ordenador y por el otro con la línea de teléfono. Tu teléfono tiene que estar conectado con el modem. Llama a tu colega, conecta los modems y arranca VROOM en ambas máquinas. Elige entonces en la pantalla menú la opción "TRAIN" o "RACING" y cliquea sobre la opción "MODEM". Tan pronto como uno de los jugadores cliquea so-

bre "START" se establecerá la conexión. Una vez que la conexión está hecha, el receptor puede sustituirse.

FASE DE CONEXION

Sobre la pantalla de menú del jugador que empieza la conexión aparece el mensaje "ESTABLISHING COMMUNICATION"/ESTABLECIENDO COMUNICACION.

Si no se puede establecer la comunicación después de un período de aproximadamente 20 segundos, aparecerá el mensaje "COMMUNICATION FAILED"/COMUNICACION FALLADA. Si la comunicación se establece correctamente aparece en ambos ordenadores el mensaje "COMMUNICATION ESTABLISHED"/COMUNICACION ESTABLECIDA. Para empezar el juego, los jugadores pueden clicar ahora sobre "START".

FASE DE JUEGO

No importa qué opción elijas, el coche de tu rival será siempre rojo (en este caso, es el único bolido rojo en el circuito). En el mapa (en la parte superior de la pantalla), su posición estará indicada por un punto rojo.

— MODO TRAINING (ENTRENAMIENTO): si uno de los jugadores termina o abandona el entrenamiento será bloqueado hasta que el otro no haya terminado también su entrenamiento.

— MODO COMPETICION:

- PANTALLA DE PUNTUACION (SCORESCREEN): Si uno de los jugadores clikea sobre una de las teclas de F1 a F9 antes de que empiece una carrera, se cargará un Campeonato salvado (asegúrate que los Campeonatos que están siendo salvados son los mismos); si el jugador clikea sobre una de esas teclas después de que una carrera ha terminado, el Campeonato correspondiente será salvado en ambos ordenadores. Usando la tecla ESCAPE vuelves a la pantalla menú donde puedes modificar las opciones o abandonar el modo conexión cliqueando sobre "NO-COMM".

- SESION DE CALIFICACION: Si uno de los jugadores termina o

abandona la vuelta de calificación será bloqueado hasta que el otro no haya terminado también su vuelta de calificación.

- LA CARRERA (THE RACE): Opera de la misma forma que la sesión de calificación. Mientras que en el mapa tu posición en el circuito está indicada por un coche rojo brillante, la posición de tu rival está señalada por un coche rojo oscuro.

ANEXO

El modem tiene que ser compatible Hayes (1200 ó 2400 bands). Puedes encontrar un cable "null modem" en una tienda especializada. Podrías hacer uno por ti mismo usando un cable de tres hilos de acuerdo con el siguiente esquema:

tierra	tierra
TxD	RxD
RxD	TxD

CONCLUSION

En el MODO COMPETICION recomendamos volante o dirección controlada con el ratón. Ya que la precisión y sensibilidad del ratón son mucho mayores comparadas con las del joystick, sólo se pueden conseguir mejores resultados utilizando el ratón.

Por supuesto, la dirección con el ratón es mucho más difícil de aprender pero ¡tienes que ser paciente y combativo!

El dato que sigue es para darte una idea de lo que puedes alcanzar utilizando el control con ratón:

Circuito de Mont Fuji (Japón):

Vuelta de calificación: 57, 74 segundos

Grand Prix: 6,05 minutos

VERSION ATARI: PARTICULARIDADES FINALES

TECLA ***

Esta tecla cambia la sensibilidad lateral del ratón. Puedes elegir entre los niveles: una sensibilidad alta o baja. Inicialmente, el ratón está instalado en la sensibilidad más alta.

DISPOSICION DE LOS CIRCUITOS

Ha sido modificada en comparación con la indicada al principio del manual. El siguiente orden nos parece más adecuado:

1.º Japón	3.º Francia	5.º Suecia
2.º Austria	4.º Reino Unido	6.º U.S.A.

CALIFICACION EN EL MODO ARCADE

La calificación depende del número de bólidos sobrepasados. En el primer circuito tienes que sobrepasar al menos 8 bólidos. Sobre los siguientes circuitos este número se eleva cada vez en 3, mientras que las carreras se irán incrementando en dificultad. (Así, en el segundo circuito tienes que sobrepasar a 11 coches, en el tercero a 14, etc.).

PARA SALVAR UN CAMPEONATO

Antes de intentar salvar un Campeonato, asegúrate de que tu disco VROOM no está protegido de escritura.

CONEXION DE MAQUINAS

Hay dos opciones para conectar dos ordenadores. El "MODO LOCAL", cuando los jugadores están en la misma habitación, y el "MODO MODEM", para conexión por vía telefónica.

- MODO LOCAL: Conecta el port de serie de ambos ordenadores con un cable "null modem" (ver ANEXO) y arranca VROOM en las dos máquinas. Elige entonces en la pantalla menú las opciones de tu partida (TRAIN o RACING, etc.) y cliquea sobre la opción "LOCAL".

Tan pronto como uno de los jugadores cliquea sobre "START", la conexión quedará establecida.

- MODO MODEM: Conecta el modem por un lado con tu ordenador y por el otro con la línea de teléfono. Tu teléfono tiene que estar conectado con el modem. Llama a tu colega, conecta los modems y arranca VROOM en ambas máquinas. Elige entonces en la pantalla menú la opción "TRAIN" o "RACING" y cliquea sobre la opción "MODEM". Tan pronto como uno de los jugadores cliquea sobre "START" se establecerá la conexión. Una vez que la conexión está hecha, el receptor puede sustituirse.

FASE DE CONEXION

Sobre la pantalla de menú del jugador que empieza la conexión aparece el mensaje "ESTABLISHING COMMUNICATION"/ESTABLECIENDO COMUNICACION.

Si no se puede establecer la comunicación después de un período de aproximadamente 20 segundos, aparecerá el mensaje "COMMUNICATION FAILED"/COMUNICACION FALLADA. Si la comunicación se establece correctamente aparece en ambos ordenadores el mensaje "COMMUNICATION ESTABLISHED"/COMUNICACION ESTABLECIDA. Para empezar el juego, los jugadores pueden clicar ahora sobre "START".

FASE DE JUEGO

No importa qué opción elijas, el coche de tu rival será siempre rojo (en este caso, es el único bólido rojo en el circuito). En el mapa (en la parte superior de la pantalla), su posición estará indicada por un punto rojo.

- MODO TRAINING (ENTRENAMIENTO): si uno de los jugadores termina o abandona el entrenamiento será bloqueado hasta que el otro no haya terminado también su entrenamiento.
- MODO COMPETICION:
 - PANTALLA DE PUNTUACION (SCORESCREEN): Si uno de los jugadores cliquea sobre una de las teclas de F1 a F9 antes de que empiece una carrera, se cargará un Campeonato salvado (asegú-

rate que los Campeonatos que están siendo salvados son los mismos); si el jugador clikea sobre una de esas teclas después de que una carrera ha terminado, el Campeonato correspondiente será salvado en ambos ordenadores. Usando la tecla ESCAPE vuelves a la pantalla menú donde puedes modificar las opciones o abandonar el modo conexión cliqueando sobre "NO-COMM".

- **SESION DE CALIFICACION:** Si uno de los jugadores termina o abandona la vuelta de calificación será bloqueado hasta que el otro no haya terminado también su vuelta de calificación.
- **LA CARRERA (THE RACE):** Opera de la misma forma que la sesión de calificación. Mientras que en el mapa tu posición en el circuito está indicada por un coche rojo brillante, la posición de tu rival está señalada por un coche rojo oscuro.

ANEXO

El modem tiene que ser compatible Hayes (1200 ó 2400 bands). Puedes encontrar un cable "null modem" en una tienda especializada. Podrías hacer uno por ti mismo usando un cable de tres hilos de acuerdo con el siguiente esquema:

tierra	tierra
TxD	RxD
RxD	TxD

CONCLUSION

A primera vista, el MODO COMPETICION parece que es más difícil que el MODO ARCADE debido a que necesitas más práctica para pilotar correctamente. Para un piloto experimentado, sin embargo, el reto del MODO COMPETICION es todavía mucho mayor.

En cualquier caso, los dos modos son completamente diferentes y tienes que aprender a pilotar de dos formas diferentes.