

World Driver Championship

Scanné par Mumu88
<http://www.emulation64.fr>

NUS-NWOP-EUU

WORLD DRIVER



championship

INSTRUCTION BOOKLET



 **MIDWAY**

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

NINTENDO⁶⁴

TABLE DES MATIERES

DEMARRER	31
FONCTIONS MANETTE	32
CONTROLLER	33
CONTROLES DE JEU	34-35
PENDANT UNE COURSE	34
PENDANT UNE RÉPÉTITION	34
SELECTIONS DU MENU	35
CONTROLLER PAK / RUMBLE PAK	35
VUE D'ENSEMBLE	36
MENU PRINCIPAL	36
COURSE RAPIDE	37-38
CHOIX DE VOITURE	37
CHOIX DU CIRCUIT	37
ENTRAÎNEMENT	37
ARCADE	37
ATTAQUE AU CHRONO.	38
CHAMPIONNAT	39-42
EQUIPES	40
OFFRES	40
TOUR D'ESSAI	41
COURSES	41
SAUVER LE JEU	42
PROGRESSION DU CHAMPIONNAT ET DE LA CARRIERE	43
VERSION 2 JOUEURS	44-45
OPTIONS DE LA VERSION	45
ENTRAÎNEMENT	46
OPTIONS	47-48
CONFIGURATION DU JEU	47
VOIR RÉPÉTITION	48
DOSSIERS	48
SAUVER DOSSIERS	48
GÉNÉRIQUE DU JEU	48
CONSEILS ET TRUCS	48
EQUIPES GT2	49-50
EQUIPES GT1	51-52
GENÉRIQUE	53-54
GARANTIE	82

DEMARRER

ATTENTION

JAMAIS ESSAYER D'INSÉRER OU RETIRER UN GAME PAK QUAND LE COURANT EST ON!

- METTEZ L'INTERRUPTEUR DU N64™ SUR OFF.
- INSÉREZ LE GAME PAK DANS LA RAINURE DU N64™. PRESSEZ FERMEMENT LE GAME PAK EN PLACE.
- METTEZ L'INTERRUPTEUR SUR ON. APRÈS LE TITRE ET LES TEXTES LÉGAUX, LA DÉMONSTRATION COMMENCE. PRESSEZ **START** POUR VOIR LE MENU PRINCIPAL.



MENU DU CONTROLLER PAK

PRESSE ET MAINTIENS **START** EN ENCLENCHANT OU **RESET** POUR ACCÉDER AU MENU DU CONTROLLER PAK. CECI TE PERMET DE VOIR ET D'EFFACER L'INFORMATION SAUVÉE DANS UN NINTENDO 64 CONTROLLER PAK.

UTILISATION DU RUMBLE PAK

CHAQUE FOIS QUE TU DÉMARRES UN JEU, ON TE DEMANDERA D'INSÉRER UN RUMBLE PAK. SI TU N'UTILISES PAS UN RUMBLE PAK, PRESSE LE **BOUTON A** POUR CONTINUER.

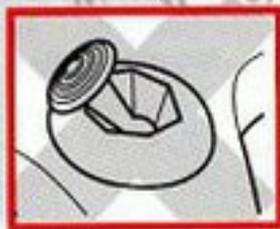
SOUVIENS-TOI!

N'ÉCHANGES TON RUMBLE PAK OU TON CONTROLLER PAK QUE LORSQU'ON TE LE DEMANDE.

FONCTIONS MANETTE

LA MANETTE NINTENDO 64 UTILISE UN ANALOGUE POUR LIRE LES ANGLES ET DIRECTIONS DE SES MOUVEMENTS. CECI PERMET UN CONTRÔLE PRÉCIS QUI N'EST PAS POSSIBLE SI ON UTILISE LA COMMANDE CONVENTIONNELLE.

QUAND VOUS ENCLENCHEZ L'ENSEMBLE DE CONTRÔLE (DN), NE BOUGEZ PAS LA MANETTE DE SA POSITION CENTRALE SUR L'ENSEMBLE



SI LA MANETTE EST INCLINÉE (COMME ILLUSTRÉ À GAUCHE) QUAND VOUS ENCLENCHEZ (DN), CETTE POSITION SERA PRISE COMME NEUTRE. CECI AURA COMME CONSÉQUENCE QUE LES JEUX UTILISANT LA MANETTE NE FONCTIONNERONT PAS CORRECTEMENT.

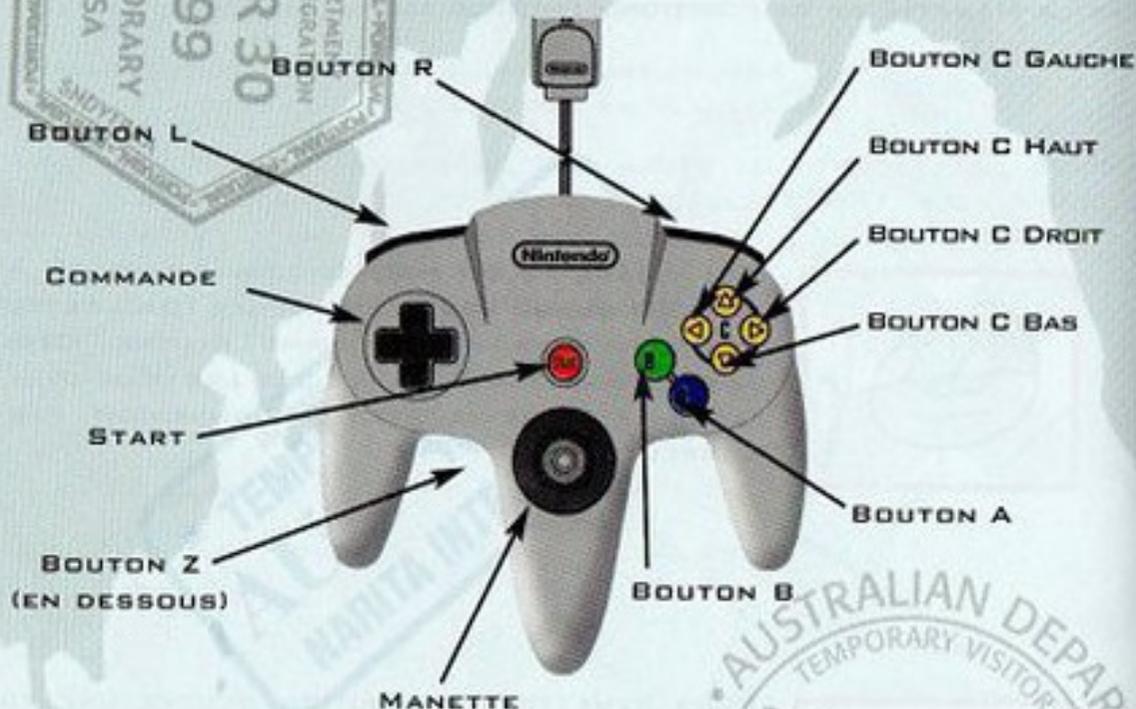


POUR REMETTRE LA POSITION NEUTRE UNE FOIS QUE LE JEU A DÉMARRÉ, LAISSEZ LA MANETTE REPRENDRE SA POSITION CENTRALE (COMME ILLUSTRÉ À GAUCHE), PUIS PRESSEZ START TOUT EN APPUYANT LES BOUTONS L ET R

LA MANETTE EST UN INSTRUMENT DE PRÉCISION, AYEZ SOIN DE NE PAS VERSER DES LIQUIDES OU AUTRES OBJETS SUR ELLE.

CONTROLLER

AVANT DE COMMENCER À JOUER, FAMILIARISE-TOI AVEC LES CONTRÔLES.



SELECTIONS DU MENU

- PRESSE **HAUT** OU **BAS** SUR LA **COMMANDE** POUR ILLUMINER LES POINTS.
- PRESSE **GAUCHE** OU **DROITE** SUR LA **COMMANDE** OU LA **MANETTE** POUR ALLER D'UNE OPTION À L'AUTRE.
- PRESSE LE **BOUTON A** POUR SÉLECTIONNER UNE OPTION.
- PRESSE LE **BOUTON B** POUR RETOURNER AU MENU PRÉCÉDENT.
- LES **BOUTONS C** SONT UTILISÉS POUR NAVIGUER DANS LES SOUS-MENUS.

CONTROLES DE JEU

VOICI LES CONTRÔLES DE JEU POUR LE WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP.

PENDANT UNE COURSE:

START - PAUSE

BOUTON A - ACCÉLERER

BOUTON B - FREINER

BOUTON Z - RÉDUIRE VITESSES (TRANSMISSION MANUELLE)

BOUTON R - AUGMENTER VITESSES (TRANSMISSION MANUELLE)

BOUTON C HAUT - CHANGER LA VUE

(CHANGE ENTRE EXTÉRIEUR, INTÉRIEUR AVEC RÉTROVISEUR, INTÉRIEUR)

BOUTON C BAS - REGARDER DERRIÈRE

BOUTON L - CHANGE VUES DE JEU ENTRE ON ET OFF

MANETTE - DIRECTION

(POUR MARCHÉ ARRÈRE TIRER ET ACCÉLERER)

NOTE: QUAND VOUS UTILISEZ LA TRANSMISSION MANUELLE VOUS DEVEZ ÊTRE EN PREMIÈRE POUR UTILISER LA MARCHÉ ARRÈRE.

PENDANT UNE REPÉTITION:

GAUCHE SUR LA COMMANDE

ARRÊTER/REMETTRE LA RÉPÉTITION

DROITE SUR LA COMMANDE

AVANCER UNE IMAGE SUR IMAGE À L'ARRÊT

HAUT SUR LA COMMANDE

AUGMENTER LA VITESSE DE RÉPÉTITION JUSQU'À LA NORMALE

BAS SUR LA COMMANDE

DIMINUER LA VITESSE DE RÉPÉTITION

QUAND UNE RÉPÉTITION EST ARRÊTÉE, VOUS POUVEZ TOURNER LA CAMÉRA AVEC LA MANETTE OU ALLER VOIR LES DIFFÉRENTES CAMÉRAS DE RÉPÉTITION AVEC LE BOUTON C HAUT.

BOUTON A

REMETTRE LA RÉPÉTITION À LA VITESSE NORMALE ET APPELER LE MENU DE RÉPÉTITION.

CONTROLES DU JEU

SELECTIONS DU MENU:

TU PEUX UTILISER LA **COMMANDE** OU LA **MANETTE** POUR NAVIGUER DANS LES MENUS. PRESSE LE **BOUTON A** POUR CHOISIR UNE OPTION ILLUMINÉE. PRESSE LE **BOUTON B** POUR REVENIR À L'ÉCRAN PRÉCÉDENT. SI TU NE PEUX PLUS CONTINUER DANS LES MENUS, PRESSER LE BOUTON A FERA SONNER UNE ALARME.

QUAND IL EST ACTIVÉ, LE **BOUTON R** TE FERA SAUTER ENTRE GT2 ET GT1.

LES **BOUTONS C** SONT UTILISÉS POUR NAVIGUER DANS LES ÉCRANS SECONDAIRES.

BOUTON Z - CHANGE LA COULEUR DE LA VOITURE À L'ÉCRAN SÉLECTION DE VOITURE.

CONTROLLER PAK / RUMBLE PAK:

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP ACCEPTE LE **CONTROLLER PAK** ET LE **RUMBLE PAK**. QUAND LE JEU EST ENCLENCHÉ, IL CHERCHERA UN JEU SAUVÉE DE WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP DANS CHAQUE CONTROLLER INSÉRÉ, COMMENÇANT PAR LE 1. SI UN JEU VALABLE EST TROUVÉ, WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP CHARGER LE JEU ET LA CONFIGURATION. IL EST POSSIBLE DE LAISSER UN CONTROLLER (AVEC UN CONTROLLER PAK INSÉRÉ) BRANCHÉE DANS LE PORT 4 ET FAIRE QUE WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP UTILISE CE CONTROLLER PAK POUR CHARGER ET SAUVER, TE PERMETTANT DE LAISSER TES RUMBLE PAK DANS LES CONTROLLERS 1 AND 2. SI TU NE PEUX PAS FAIRE CELA ET TU VEUX UTILISER UN RUMBLE PAK, ASSURE-TOI QU'IL EST DANS LE CONTROLLER APPROPRIÉ AVANT DE COMMENCER UNE COURSE.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP DEMANDE 1 NOTE ET 11 PAGES POUR SAUVER TES DOSSIERS DE PROGRÈS ET LA CONFIGURATION DU JEU. WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP TE PERMET AUSSI DE SAUVER DES RÉPÉTITIONS ET DES DONNÉES DE FANTÔMES. POUR SAUVER CEUX-CI, WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP DEMANDE 1 NOTE ET 112 PAGES LIBRES DANS UN CONTROLLER PAK.

VUE D'ENSEMBLE

BIENVENU À WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP. TU ES SUR LE POINT DE T'EMBARQUER DANS UNE EXCITANTE CARRÈRE DE WORLD DRIVER AVEC COMME BUT DEVENIR WORLD DRIVER CHAMPION. WDC OFFRE DIFFÉRENTS MODES DE JEU. SI TU VEUX SAUTER DANS LA VOITURE VA À, COURSE RAPIDE ET TU SERAS DERRÈRE LE VOLANT EN QUELQUES SECONDES. SI TU VEUX COMMENCER TA CARRÈRE, TU DEVRAS COMMENCER LE CHAMPIONNAT



MENU PRINCIPAL

PRESSE **START** POUR QUITTER L'INTRODUCTION ET DE NOUVEAU LORS DE L'ÉCRAN TITRE POUR OBTENIR LE MENU PRINCIPAL. SUR CET ÉCRAN TU TROUVERAS UN CHOIX DE CINQ OPTIONS.

COURSE RAPIDE: CHOISIS CETTE OPTION POUR COMMENCER À COURIR. POUR PLUS D'INFORMATION CONSULTE **COURSE RAPIDE** AUX Pgs. 36-37.

CHAMPIONNAT: CETTE OPTION LANCE TA CARRÈRE OU CONTINUE UNE CARRÈRE QUE TU AS SAUVÉE AVANT. POUR PLUS DE DÉTAILS VOIR **CHAMPIONNAT**, Pgs. 38-41.

2 JOUEURS: CETTE OPTION N'EST DISPONIBLE QUE SI TU AS DES CONTROLLERS INSÉRÉS DANS LES PORTS **CONTROLLER 1 & 2**. POUR PLUS D'INFORMATION, VOIR **VERSION DEUX JOUEURS**, Pgs. 43-44.

ENTRAÎNEMENT: CETTE OPTION TE MONTRE LES VITESSES RECOMMANDÉES POUR CERTAINES PORTIONS DU CIRCUIT. ELLE EST RECOMMANDÉE POUR DES COUREURS QUI VEULENT APPRENDRE À MIEUX COURIR. POUR PLUS DE DÉTAILS, VOIR **Pg. 45**.

OPTIONS: CETTE OPTION TE MÈNE AU MENU OPTIONS, OÙ TU PEUX CHANGER LA CONFIGURATION, VOIR DES DOSSIERS ET LES RÉPÉTITIONS. POUR PLUS DE DÉTAILS VOIR **OPTIONS** AUX Pgs. 46-47.

COURSE RAPIDE

SI TU ES IMPATIENT ET VEUX SAUTER DANS UNE VOITURE, VOICI LE MODE POUR TOI. BIEN SÛR SI TU ES SI PRESSÉ DE COURIR, TU N'AS PROBABLEMENT RIEN LU DE TOUT CECI.

QUICK RACE EST DIVISÉ EN PLUSIEURS GENRES, ET LES SECTIONS SUIVANTES LES DÉCRIVENT EN DÉTAIL.

CHOIX DE VOITURE:

LA PREMIÈRE OPTION DE LA LISTE TE PERMET DE CHOISIR LA VOITURE POUR LES COURSES À VENIR. PRESSE HAUT ET BAS SUR LA MANETTE OU LA COMMANDE POUR VOIR LA LISTE DES VOITURES ET GAUCHE ET DROITE (OU BOUTON C GAUCHE ET BOUTON C DROIT) POUR CHANGER ENTRE LES CLASSES. PRESSER LE BOUTON A SÉLECTIONNERA LA VOITURE DE L'ÉCRAN, PRESSER LE BOUTON B TE FERA REVENIR AU MENU PRÉCÉDENT. SI TU PRESSES LE BOUTON Z, TU PEUX CHANGER LA COULEUR DE LA VOITURE DE L'ÉCRAN.

CHOIX DU CIRCUIT:

QUAND TU ES DANS L'ÉCRAN CHOIX DU CIRCUIT, (LES CIRCUITS DISPONIBLES SERONT ILLUMINÉS) PRESSE HAUT OU BAS SUR LA MANETTE OU LA COMMANDE POUR CHOISIR UN CIRCUIT. TU PEUX PRESSER GAUCHE ET DROITE (OU BOUTON C GAUCHE ET BOUTON C DROIT) POUR VOIR LES VARIANTES DES CIRCUITS. TU PEUX AUSSI PRESSER LE BOUTON C HAUT ET LE BOUTON C BAS POUR VOIR LES RECORDS DES CIRCUITS. POUR CHOISIR UN CIRCUIT, ILLUMINE-LE AVEC LE CURSEUR, CHOISIS LA VARIANTE DÉSIRÉE, ET PRESSE LE BOUTON A.

NOTE: PARFOIS PRESSER LE BOUTON Z À CET ÉCRAN PEUT AUSSI SÉLECTIONNER UN CIRCUIT.

ENTRAÎNEMENT:

CE MODE TE PERMET DE COURIR AUTANT DE TOURS QUE TU VEUX SUR TON CIRCUIT PRÉFÉRÉ. CHOISIS UNE VOITURE, UN CIRCUIT ET BRÛLE DES PNEUS. POUR QUITTER ENTRAÎNEMENT, PRESSE START ET CHOISIS L'OPTION EXIT PRACTICE (QUITTER ENTRAÎNEMENT).

ARCADE:

CECI EST L'ENDROIT OÙ TU VOUDRAS ALLER POUR VIVRE UN PEU D'ACTION. AU DÉBUT TU NE PEUX CHOISIR QU'UN CIRCUIT ET UNE COURSE. QUAND TU AURAS FINI TU REVIENDRAS AU MENU COURSE ARCADE. ICI TU PEUX SAUVER LA RÉPÉTITION DE LA DERNIÈRE COURSE, CHOISIR UNE NOUVELLE VOITURE, REVENIR À LA COURSE ANTÉRIEURE AVEC START RACE OU CHOISIR UNE NOUVELLE AVEC NEW RACE.

QUAND TU AURAS FINI, PRESSE LE BOUTON B POUR REVENIR AU MENU COURSE RAPIDE.

COURSE RAPIDE

ATTAQUE AU CHRONO:

CE JEU TE PERMET DE COURIR CONTRE LA MONTRE, D'ÉTABLIR DES RECORDS DU CIRCUIT, ET MÊME DE COURIR CONTRE UNE VOITURE FANTÔME (GHOST) D'UNE COURSE PRÉCÉDENTE SUR LA MÊME PISTE.

ÉTE QUAND TU CHOISIS CETTE OPTION POUR LA PREMIÈRE FOIS, IL N'Y AURA QUE DEUX OPTION POSSIBLES, NEW RACE AND SELECT GHOST. APRÈS AVOIR COMPLÉTÉ TA PREMIÈRE COURSE D'AUTRES OPTIONS SERONT DISPONIBLES.

START RACE

QUAND ELLE EST DISPONIBLE, ELLE TE REMETTRA AVEC LA VOITURE CHOISIE SUR LE CIRCUIT OÙ SE TROUVE ENREGISTRÉE LA VOITURE FANTÔME ACTUELLE. TU COURRAS ALORS CONTRE LA DERNIÈRE VOITURE FANTÔME SAUVÉE OU CHARGÉE.

CAR SELECT

TE PERMET DE CHOISIR UNE AUTRE VOITURE. TU N'ES PAS OBLIGÉ D'UTILISER LA MÊME VOITURE QUE LE FANTÔME.

SAVE GHOST

SAUVE LA DERNIÈRE VOITURE FANTÔME. CECI MET LA FANTÔME SAUVÉE DANS L'OPTION START RACE.

NEW RACE

CHOISIS UN NOUVEAU CIRCUIT, ET COURS SANS VOITURE FANTÔME.

SELECT GHOST

CHOISIS UNE VOITURE FANTÔME. CECI PEUT ÊTRE FAIT DEPUIS UN CONTROLLER PAK QUI CONTIENT UNE FANTÔME SAUVÉE PRÉCÉDEMMENT, OU DEPUIS LE GAME PAK QUI CONTIENT QUELQUES ENREGISTREMENTS FANTÔMES EXCEPTIONNELS. SI TU CHOISIS UNE FANTÔME DU GAME PAK, TU PEUX SOIT COURIR CONTRE ELLE OU T'ASSOIR ET REGARDER UN PROFESSIONNEL RÉSUMÉ .

CONSEIL - REGARDE TOUTES LES FANTÔMES DU WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP GAME PAK AU MOINS UNE FOIS - AINSI TU VERRAS LA MEILLEURE LIGNE SUR CERTAINS CIRCUITS, ET TU POURRAS APPERCEVOIR LES VOITURES QUE TU CONDUIRAS BIENTÔT.

CHAMPIONNAT

QUAND TU CHOISIS CHAMPIONSHIP DANS LE MENU PRINCIPAL TU AURAS DEUX OU TROIS OPTIONS. TU PEUX COMMENCER UN NOUVEAU JEU OU CHARGER UN JEU SAUVÉ DANS UN CONTROLLER PAK. EN PLUS, SI TU AS ÉTÉ DANS CHAMPIONNAT ET QUE TU ES SORTI DU MENU PRINCIPAL, TU AURAS L'OPTION DE CONTINUER AVEC TON JEU DE CHAMPIONNAT QUI EST ENCORE EN MÉMOIRE.

QUAND TU CRÉES UN NOUVEAU JEU, ON TE DEMANDERA DE RENTRER UN NOM. UTILISE LA MANETTE (OU LA COMMANDE) POUR CHOISIR UN SIGNE ET PRESSE LE BOUTON A POUR L'AJOUTER À TON NOM. PRESSER LE BOUTON B EFFACERA LE SIGNE PRÉCÉDENT, PRESSER START FINIRA LA RENTRÉE DU NOM TEL QUE TU L'AURAS RENTRÉ. SI TU NE RENTRES PAS DE SIGNES, LE NOM "DRIVER" SERA UTILISÉ.

APRÈS AVOIR RENTRÉ TON NOM, TU RECEVRAS UN MESSAGE DES DEUX PREMIÈRES ÉQUIPES DE GT2. ELLES CHERCHENT UN PILOTE ET SON PRÊTES À T'AIDER ET TE DONNER UNE CHANCE POUR COMMENCER TA CARRÈRE. PRESSER LE BOUTON A AVANCERA LES MESSAGES. QUAND TU AURAS FINI DE LES LIRE TU TE RETROUVERAS SUR LA DRIVER HOME PAGE (PAGE DU CONDUCTEUR).

AU DÉBUT TU NE POURRAS SÉLECTIONNER QUE TEAMS (ÉQUIPES) ET MAIN MENU (MENU PRINCIPAL). UNE FOIS UNE OFFRE ACCEPTÉE TU POURRAS SAUVER LE JEU ET RENTRER DANS LES COURSES.

APRÈS AVOIR ACCEPTÉ UNE OFFRE, QUAND TU REVIENS À LA DRIVER HOME PAGE TU VERRAS LA VOITURE QUE TU CONDUIRAS, LE CASQUE DE L'ÉCURIE QUE TU PORTERAS. À CÔTÉ DU CASQUE TU VERRAS TON RANG ACTUEL ET LE RÉSUMÉ DES POINTS DE TA CARRÈRE.

TU PEUX UTILISER LES BOUTONS C HAUT ET BAS POUR SAUTER ENTRE CES TROIS PAGES D'INFORMATION AU BAS DE LA FENÊTRE DE DONNÉES. CES PAGES CONTIENNENT LES PERFORMANCES DE TA VOITURE ACTUELLE, LE RÉSUMÉ DES POINTS DE TA CARRÈRE ET LE NOMBRE ET GENRE DES COUPES QUE TU AS GAGNÉES.

NOTE: SUR CET ÉCRAN, SI TU T'ES QUALIFIÉ POUR LA GT1, TU POURRAS SAUTER DE LA GT1 À LA GT2 EN PRESSANT LE BOUTON R.

CHAMPIONNAT

EQUIPES:

CETTE SÉLECTION T'OFFRE UNE LISTE D'ÉQUIPES EN COMPÉTITION DANS LES COURSES GT2. SI UNE ÉQUIPE A UNE OFFRE POUR TOI, TU VERRAS UN PETIT POINT À GAUCHE DE SON NOM. PLUS D'INFORMATIONS SUR LES ÉQUIPES, VOIR PGS. 48-51.

SUR CET ÉCRAN TU VERRAS LE PROPRIÉTAIRE DE L'ÉQUIPE ET D'OU ELLE VIENT. TU PEUX UTILISER LES BOUTONS C HAUT OU BAS POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES SUR CHAQUE ÉQUIPE DANS LA FENÊTRE DU BAS À DROITE. PRESSER LE BOUTON A TE MÈNE À L'ÉCRAN DE CHOIX DE VOITURE POUR L'ÉQUIPE ILLUMINÉE, PRESSER LE BOUTON B TE FAIT REVENIR À LA DRIVER HOME PAGE. (PAGE DU CONDUCTEUR)

NOTE: SUR CET ÉCRAN, SI TU T'ES QUALIFIÉ POUR GT1, TU POURRAS ALTERNER ENTRE GT1 ET GT2 EN PRESSANT LE BOUTON R.

OFFRES:

COMME DÉCRIT PLUS HAUT TU PEUX VOIR TOUTES LES VOITURES DE TOUTES LES ÉQUIPES. SI UNE EST DISPONIBLE POUR TOI, ELLE AURA UN PETIT POINT À GAUCHE DE SON NOM. UNE ÉQUIPE PEUT AVOIR TROIS MODÈLES DU MÊME VÉHICULE. ILS SONT CLASSÉS C, B ET A, A ÉTANT LA MEILLEURE VERSION. AU DÉBUT ON NE T'OFFRIRA QUE LA CLASSE C, MAIS SELON TES PROGRÈS, NON SEULEMENT TU AURAS DES OFFRES D'AUTRES ÉQUIPES, MAIS AUSSI DE MEILLEURES OFFRES D'ÉQUIPES POUR LESQUELLES TU AS PEUT ÊTRE DÉJÀ COURU. PRESSER LE BOUTON B REVIENT À LA LISTE D'ÉQUIPES. PRESSER LE BOUTON A ALORS QU'UNE OFFRE DE VOITURE EST SÉLECTIONNÉE, MONTRERA DEUX OPTIONS, ACCEPTER OFFRE DU TEST DRIVE (ESSAI). SI TU VEUX REVENIR A LA LISTE DE VOITURES, PRESSE LE BOUTON B.

SI TU ACCEPTES L'OFFRE (SELON LES CIRCONSTANCES), TU PEUX RECEVOIR UN MESSAGE DE TON ÉQUIPE ACTUELLE. ELLE POURRAIT DÉSIRER QUE TU RESTES AVEC EUX OU PEUT ÊTRE SERONT-ILS HEUREUX QUE TU QUITTES. TU PEUX AUSSI RECEVOIR UN MESSAGE DE BIENVENUE DU PROPRIÉTAIRE DE TA NOUVELLE ÉCURIE. UNE FOIS L'OFFRE ACCEPTÉE, TU REVIENS À LA DRIVER HOME PAGE OÙ TU VERRAS LES COULEURS DE L'ÉQUIPE ET LA VOITURE.

S'IL SAGIT DE TA PREMIÈRE OFFRE, TU AS LA POSSIBILITÉ DE RENTRER DANS UNE COURSE OU DE SAUVER LE JEU.

NOTE: QUAND TU ES À L'ÉCRAN OFFRANT LA VOITURE, TU PEUX CHANGER LA COULEUR DE LA VOITURE EN PRESSANT LE BOUTON Z.

CHAMPIONNAT

ESSAI

SI TU CHOISIS TEST DRIVE (ESSAI) DANS LE MENU DES VOITURES, TU TE RETROUVÉRAS AU VOLANT DE LA VOITURE OFFERTE ET SUR LA LIGNE DE DÉPART DU CIRCUIT FORÊT NOIRE A. C'EST UN CIRCUIT COURT, MAIS RÉUNIT UN GRAND NOMBRE DES DANGERS QUE TU RENCONTRERAS SUR DES CIRCUITS PLUS LONGS. TU PEUX PILOTER LA VOITURE SUR CE CIRCUIT AUSSI LONGTEMPS QUE TU VOUDRAS, POUR ESSAYER DE SENTIR COMMENT ELLE SE COMPORTE, COMMENT MIEUX PRENDRE LES VIRAGES ET COMMENT VONT LES FREINS. UNE FOIS FINI, PRESSE **START** ET SÉLECTIONNE **EXIT TEST DRIVE**. CECI TE RAMÈNE À L'ÉCRAN OFFRANT LES VOITURES, ET TU PEUX ALORS ACCEPTER L'OFFRE, OU TE DÉDIRE POUR ESSAYER UNE AUTRE VOITURE D'UNE AUTRE ÉQUIPE.

CONSEIL: SI TU VIENS DE COMMENCER UN CHAMPIONNAT, TU DEVRAIS ESSAYER AUTANT LA RAGE 512 C DE KOHR QUE LA STALLION C DE SPEEDCRAFT. DES VÉHICULES RÉAGISSENT TRÈS DIFFÉREMMENT ET EN FAISANT DES ESSAIS TU PEUX VOIR LAQUELLE S'ADAPTE LE MIEUX À TON STYLE DE CONDUITE.

NOTE: PENDANT LES ESSAIS TU NE PEUX PAS ÉTABLIR DES RECORDS ET TU NE PEUX PAS ENREGISTRER DES RÉPÉTITIONS.

EVENEMENTS:

GT2 SE COMPOSE DE DIX DIFFÉRENTES COURSES; CELLES-CI VONT DE 2 TOURS SUR DEUX CIRCUITS À 5 TOURS SUR 4 CIRCUITS. CHAQUE COURSE A SES PROPRES CONDITIONS D'ACCEPTATION, ET S'OUVRE AUTOMATIQUÉMENT QUAND TU DEVIENS É LIGIBLE.

AU DÉBUT, TU POURRAS T'INSCRIRE À LA NOVICE CUP ET À LA SPIDER CUP. CES COURSES SONT COURTES, ET LA CONCURRENCE DES AUTRES PILOTES N'EST PAS AUSSI DURE QUE DANS LES COURSES SUIVANTES.

A L'ÉCRAN EVENT (ÉVÉNEMENT) TU PEUX VOIR TOUTES LES COURSES DE GT2, ET TU NE PEUX SÉLECTIONNER QUE LES COURSES POUR LESQUELLES TU ES QUALIFIÉ. SI TU AS PARTICIPÉ À UNE COURSE, L'ICÔNE COUPE SERA REMPLI AVEC LA MEILLEURE COUPE QUE TU AURAS GAGNÉE DANS CETTE COURSE. TU PEUX AUSSI UTILISER LES BOUTONS **C GAUCHE** ET **DROITE** POUR EXAMINER LES CIRCUITS QUI SE TROUVENT ILLUMINÉS DANS L'ÉVÉNEMENT. LA FENÊTRE DE DONNÉES AU BAS DE L'ÉCRAN MONTRE LE NOMBRE DE POINTS DE TA CARRIÈRE QUE TU GAGNERAS POUR "PLACÉ" DANS CHAQUE COURSE DE L'ÉVÉNEMENT, ET AUSSI LE NOMBRE DE POINTS BONUS QUE TU GAGNERAS SI TU GAGNES UNE COUPE.

PRESSER LE **BOUTON A** TE PORTE À UNE VUE D'ENSEMBLE DE L'ÉVÉNEMENT SÉLECTIONNÉ, ALORS QUE PRESSER LE **BOUTON B** TE RENVOIE À LA DRIVER HOME PAGE.

CONSEIL - TU PEUX T'INSCRIRE À UN ÉVÉNEMENT OPEN AUTANT DE FOIS QUE TU LE VEUX. AINSI, SI TU AS BESOIN DE QUELQUES POINTS DE CARRIÈRE POUR PASSER AU RANG SUIVANT, TU PEUX T'INSCRIRE À L'UN DES PREMIERS ÉVÉNEMENTS, GAGNER UNE AUTRE COUPE D'OR, ET RECEVOIR SUFFISAMMENT DE POINTS POUR AVOIR UNE NOUVELLE OFFRE.

CHAMPIONNAT

SAUVER JEU:

SI TU CHOISIS SAUVER JEU DANS LA DRIVER HOME PAGE TU ES ENVOYÉ À UN ÉCRAN AVEC DES ICÔNES POUR LES QUATRE PORTS POUR CONTRÔLER DU N64. SI AUCUN CONTRÔLER N'EST INSÉRÉ L'OPTION APPARAÎTRA EN GRIS.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP TE PERMET DE SAUVER TROIS JEUX SUR UN CONTRÔLER PAK. CHAQUE CHAMPIONNAT SAUVÉ CONTIENT LE NOM DU CONDUCTEUR, LES COURSES COMPLÉTÉES, LE TEMPS TOTAL EN COURSE ET LE RANG DU PILOTE. CECI SIGNIFIE QUE TU PEUX AVOIR TROIS CARRÉS EN COURS DANS UN SEUL CONTRÔLER PAK.

POUR SAUVER TES PROGRÈS, CHOISIS LE CONTRÔLER QUI CONTIENT LE CONTRÔLER PAK DÙ TU VEUX LES SAUVER EN FAISANT GAUCHE ET DROITE AVEC LA MANETTE. PUIS CHOISIS LE CRÉNEAU DÙ SAUVER EN PRESSANT HAUT OU BAS AVEC LA MANETTE ET PRESSE LE BOUTON A. TON JEU SERA ALORS SAUVÉ.

REPRENDRE COURSE:

ALORS QU'IL EST NORMALEMENT POSSIBLE DE CHOISIR RESTART RACE DANS LE MENU PAUSE PENDANT UNE ATTAQUE AU CHRONO OU UNE COURSE ARCADE, DANS LE MODE CHAMPIONNAT TU DOIS GAGNER DES RESTART RACE CREDITS.

TU GAGNES UN RESTART CREDIT CHAQUE FOIS QUE TU GAGNES UNE COUPE D'OR. TU PEUX AVOIR UN MAXIMUM DE 9 RESTART CREDITS ET SI TU N'AS PAS DE RESTART CREDITS TU NE POURRAS PAS REPRENDRE UNE COURSE DANS LE MODE CHAMPIONNAT.

LE NOMBRE DE RESTART CREDITS EST ENREGISTRÉ QUAND TU SAUVES LES DONNÉES DES COURSES.

CHAMPIONNAT ET CARRIERE

AU DÉBUT TU ES AU RANG 30 DANS LA LISTE GÉNÉRALE DE WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP, ET TU ES QUALIFIÉ POUR PARTICIPER DANS DEUX ÉVÉNEMENTS DE GT2. UNE FOIS TA PREMIÈRE COUPE GAGNÉE, TU POURRAS T'INSCRIRE DANS DEUX NOUVEAUX ÉVÉNEMENTS GT2. GAGNER PLUS DE COUPES, CERTAINES DEVANT ÊTRE EN OR, TE PERMETTRA DE T'INSCRIRE À PLUS D'ÉVÉNEMENTS.

AU FUR ET À MESURE QUE TU PARTICIPES, TE PLAÇANT DANS LES COURSES ET GAGNANT DES COUPES, TU GAGNERAS DES POINTS DE CARRÈRE. CES POINTS SONT UTILISÉS POUR SUIVRE TES PROGRÈS ET TE RANGER DANS LE WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP. TU PARS AVEC 0 POINTS, ET TU DOIS EN GAGNER 10,000 POUR VENIR AU RANG 29. PLUS TU MONTES EN RANG, PLUS LE NOMBRE DE POINTS NÉCESSAIRES AUGMENTE POUR PROGRESSER.

AUSSI, AVEC TON RANG, LA QUALITÉ DES OFFRES DES DIVERSES ÉQUIPES PARTICIPANT EN GT2 AUGMENTE. SI TU VOIS QUE TU N'ES PAS CAPABLE DE GAGNER UN CERTAIN ÉVÉNEMENT, TU PEUX REVENIR À UN ÉVÉNEMENT ANTÉRIEUR ET T'Y INSCRIRE À NOUVEAU. TES POINTS SERONT ENCORE ADDITIONNÉS, MÊME SI TU AS DÉJÀ UNE COUPE D'OR DANS CET ÉVÉNEMENT. TU PEUX AINSI AMÉLIORER TON RANG ET RECEVOIR UNE MEILLEURE OFFRE DE VOITURE, TE PERMETTANT D'ATTAQUER LES ÉVÉNEMENTS PLUS DURS ET DE GAGNER.

ALORS QUE CHANGER D'ÉQUIPE NE PÉNALISE PAS, RESTER DANS LA MÊME APPORTE UN BONUS DE LOYAUTÉ QUI TE PERMETTRA DE PILOTER LEURS MEILLEURES VOITURES QUI SONT BIEN PLUS RAPIDES QUE NORMAL. IL Y A AUSSI DES ÉCURIES QUI NE VOIENT PAS D'UN BON ŒIL UN PILOTE QUI A SAUTÉ D'ÉQUIPE EN ÉQUIPE ET N'A PAS LE SENS DE LA LOYAUTÉ.

LE BUT EN GT2 ES D'ARRIVER AU INVITATIONAL EVENT ET D'Y GAGNER LA COUPE D'OR. POUR PARTICIPER DANS CET ÉVÉNEMENT, TU AURAS BESOIN DE SEPT COUPES D'OR DE N'IMPORTE LEQUEL DES NEUF ÉVÉNEMENTS PRÉCÉDENTS. QUAND TU AURAS GAGNÉ L'OR DU GT2 INVITATIONAL, TU SERAS INVITÉ À PARTICIPER DANS LES CIRCUITS GT1.

GT1 RESSEMBLE BEAUCOUP À GT2, LA GRANDE DIFFÉRENCE ÉTANT DANS LE COMPORTEMENT DES VOITURES ET LA VITESSE QU'ELLES PEUVENT ATTEINDRE MÊME SUR LES CIRCUITS LES PLUS DURS. LE BUT EN GT1 EST DE GAGNER LA COUPE D'OR DU GT1 INVITATIONAL ET AUSSI D'ARRIVER AU RANG 1 DU WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP. RÉUSSIR DANS L'UN DES DEUX N'EST PAS UNE MOINDRE AFFAIRE ET, RÉUSSIR DANS LES DEUX DEMANDE BEAUCOUP D'ADRESSE.

VERSION 2 JOUEURS



DANS CE MODE DEUX JOUEURS PEUVENT COURIR ENSEMBLE. LE CHOIX DE VOITURE ET CIRCUIT EST LE MÊME QUE POUR COURSE RAPIDE (V. PAGES 36 - 37). ATTENTION, POUR CE MODE TU DOIS AVOIR DEUX CONTROLLERS INSÉRÉS DANS TA CONSOLE, UN DANS LE PORT 1 ET UN AUTRE DANS LE PORT 2.

SEULEMENT LE JOUEUR 1 PEUT FAIRE DES CHOIX QUI AFFECTENT LES DEUX. MAIS, LE JOUEUR 2 PEUT CHOISIR SA PROPRE VOITURE ET SA COULEUR.

POUR SORTIR DE CE MODE, TU PEUX PRESSER LE **BOUTON B** OU, APRÈS LA PREMIÈRE COURSE, TU DOIS CHOISIR LE MENU PRINCIPAL DANS LA LISTE DE MENUS.

COURIR DE NOUVEAU

CELA REMETTRA LA COURSE ANTÉRIEURE, CHAQUE COUREUR PEUT CHOISIR UNE AUTRE VOITURE.

SAUVER RÉPÉTITION

CECI SAUVERA LA DERNÈRE COURSE COURUE. TU AS BESOIN D'UN CONTROLLER PAK AVEC AU MOINS 112 PAGES ET 1 NOTE LIBRES.

NOUVELLE COURSE

CECI PERMET DE CHOISIR UN NOUVEAU CIRCUIT POUR LA PROCHAINE COURSE. UN ÉCRAN DE SÉLECTION APPARAÎTRA, SUIVI D'UN ÉCRAN DE SÉLECTION DE VOITURE POUR LES JOUEURS 1 ET 2.

OPTIONS

CECI APPELLE LE MENU OPTIONS DE CETTE VERSION, VOIR PLUS DE DÉTAILS PLUS BAS.

MENU PRINCIPAL

CECI TE RAMÈNE AU MENU PRINCIPAL.

À LA FIN DE CHAQUE COURSE CE MENU EST APPELÉ, ET LE COMPTEUR DES VICTOIRES POUR LE GAGNANT EST MIS À JOUR. AINSI TU PEUX VOIR QUI A COURU MIEUX QUE QUI!!

NOTE: SI TA COURSE VERSION DEUX JOUEURS A PLUS DE CINQ TOURS, LA RÉPÉTITION NE SERA PAS COMPLÈTEMENT ENREGISTRÉE.

SOUVIENS-TOI: TU PEUX CHANGER LA COULEUR DE LA VOITURE SUR L'ÉCRAN CHOIX DE VOITURE EN PRESSANT LE BOUTON Z.

VERSION 2 JOUEURS



OPTIONS VERSUS:

LES OPTIONS SUIVANTES SONT DISPONIBLES DANS LA SÉLECTION DE VERSUS RACE OPTION. APPUIE GAUCHE ET DROITE SUR LA MANETTE OU LA COMMANDE (OU LES BOUTONS C GAUCHE ET C DROIT) POUR AJUSTER CHAQUE OPTION.

COMPTEUR DE TOURS

INDIQUE LE NOMBRE DE TOURS POUR LA PROCHAINE COURSE VERSUS. LE MINIMUM EST 1 ET LE MAXIMUM 20.

VOITURES AI

DÉCLENCHE OU ENCLENCHE LES VOITURES CONTRÔLÉES PAR L'ORDINATEUR (OFF OU ON) POUR LA PROCHAINE COURSE. SI LES VOITURES AI SONT ON, DEUX VOITURES AI APPARAÎTRONT DERRÈRE TOI SUR LA GRILLE DE DÉPART.

RATTRAPER

MET CATCH UP OFF OU ON. MIS SUR ON, LORSQU'UN JOUEUR EST ASSEZ LOIN DERRÈRE LA VOITURE DE L'AUTRE, IL REÇOIT UN COUP D'ACCELERATION TEMPORAIRE.

REMET SCORES

PRESSER LE BOUTON A REMET LES SCORES.

POUR QUITTER CET ÉCRAN PRESSE LE BOUTON B.

ENTRAÎNEMENT

QUAND TU CHOISIS TRAINING MODE DANS LE MENU PRINCIPAL, TU TE TROUVERAS AU VOLANT DE LA KOHR RABE 512 C (LA PLUS FACILE DES DEUX VOITURES POUR DÉBUTER) SUR LA LIGNE DE DÉPART DU CIRCUIT DE ROME A.

APRÈS LE GO! ACCÉLÈRE (BOUTON A) ET CONDUIS. QUAND TU APPROCHES LE PREMIER VIRAGE SEC, UN INDICATEUR DE VITESSE APPARAÎTRA AU BAS DE L'ÉCRAN. C'EST LA MEILLEURE VITESSE POUR LE VIRAGE. SI TU VAS BEAUCOUP PLUS VITE QUE LA VITESSE OPTIMALE, IL DEVIENDRA ROUGE. EN RALENTISSANT, LE NOMBRE VIRERA À L'ORANGE ET PEUT ÊTRE AU BLANC, CE QUI INDIQUE QUE TA VITESSE EST A PEU PRÈS JUSTE.

SOUVIENS-TOI, MÊME SI TA VITESSE EST COMME CELLE INDUÉE, TU DOIS QUAND MÊME FAIRE VIRER TA VOITURE. ESSAYE DE NE PAS TROP COUPER LE VIRAGE, TU RISQUES DE PERDRE LE CONTRÔLE. SI TU PERDS LE CONTRÔLE, FREINE ET RALENTIS, CECI TE FERA GAGNER DE LA TRACTION POUR T'EN TIRER.

ESSAYE DE FAIRE UN TOUR LENTEMENT (PAR EXEMPLE, À 50 MPH TOUT LE LONG). UNE FOIS LE CIRCUIT UN PEU CONNU, COMMENCE À COURIR TOUT EN RESTANT EN DESSOUS DE LA VITESSE INDUÉE. PRENDRE UN VIRAGE TROP VITE FERA DÉRAPER L'ARRÈRE DE TA VOITURE ET TE FORCERA À CONTRER. CETTE TECHNIQUE EST TRÈS IMPORTANTE POUR DOMINER WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP ET AVEC DE L'ENTRAÎNEMENT TU DÉRAPERAS DANS LES VIRAGES COMME LES GARS DANS LES RÉPÉTITIONS DU GAME PAK.

NOMBRE ET
TEMPS DES
TOURS

RANG ACTUEL

TEMPS TOTAL
DU CIRCUIT ET
MEILLEUR TOUR



POSITION SUR CIRCUIT

VITESSE ACTUELLE

OPTIONS



CE MENU TE DONNE DE NOMBREUSES OPTIONS POUR JOUER LE JEU. IL Y A UN CHOIX DE CINQ SUJETS. CHACUN PEUT ÊTRE ACTIVÉ EN L'ILLUMINANT ET PRESSANT LE BOUTON A. LES CINQ SUJETS SONT: CONFIGURATION DU JEU, VOIR RÉPÉTITION, DOSSIERS, SAUVER DOSSIERS ET GÉNÉRIQUE.

CONFIGURATION DU JEU:

TU PEUX UTILISER CETTE OPTION POUR AJUSTER LA CONFIGURATION. ON AJUSTE CHAQUE CONTENU EN PRESSANT GAUCHE OU DROITE SUR LA MANETTE OU LA COMMANDE (OU LES BOUTONS C GAUCHE ET C DROIT).



VOLUME DE LA MUSIQUE

0 EST OFF ET 9 EST FORT!

VOLUME DES EFFETS

0 EST OFF ET 9 EST FORT!

UNITÉS DE VITESSE

TU PEUX VOIR LA VITESSE EN MILLES PAR HEURE (MPH) OU KILOMÈTRES PAR HEURE (KPH).

AFFICHAGE

TU PEUX CHOISIR ENTRE NORMAL OU GRAND ECRAN HAUTE RÉOLUTION.

TRANSMISSION

ENLÈVE CE MESSAGE DÈS LE DÉBUT D'UNE COURSE ET VAS-Y TOUJOURS AVEC MANUELLE (MT) OU AUTOMATIQUE (AT). OU, SI TU AIMES LE MESSAGE CHOISIS ASK (DEMANDER).

VUE DE LA VOITURE

CECI DÉTERMINE LA POSITION DE LA CAMÉRA. AINSI TU NE DEVRAS PAS LA CHANGER AU MILIEU D'UNE COURSE.

CORRECTION GAMMA

IMAGE TROP OBSCURE? BASCULE L'INTERRUPTEUR ET POOF! MAIS FAIS ATTENTION, NE BLESSE PAS TES YEUX!

OPTIONS

VOIR REPETITION

TU PEUX CHARGER ET VOIR UNE RÉPÉTITION SAUVÉE DANS TON CONTROLLER PAK. TU PEUX AUSSI CHARGER ET VOIR UNE RÉPÉTITION ENREGISTRÉE DANS TON WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP GAME PAK. CES RÉPÉTITIONS ONT ÉTÉ ENREGISTRÉES PAR CERTAINS COLLABORATEURS DE BOSS GAME ET PEUVENT VRAIMENT TE MONTRER COMMENT CONDUIRE!

DOSSIERS:

TU PEUT VOIR TOUS LES DOSSIERS GARDÉS. PRESSE **HAUT** OU **BAS** SUR LA MANETTE OU LA COMMANDE POUR CHOISIR UN CIRCUIT. PRESSE LES **BOUTONS C GAUCHE** OU **C DROITE** POUR CHOISIR LA VARIANTE DU CIRCUIT. PUIS PRESSE LES **BOUTONS C HAUT** OU **C BAS** POUR APPELER LES TROIS DOSSIERS ENREGISTRÉS POUR CHAQUE CIRCUIT ET SES VARIANTES.

SAUVER DOSSIERS:

CETTE OPTION PERMET DE SAUVER LES DOSSIERS ET LA CONFIGURATION D'UN JEU SUR LE CONTROLLER PAK. CEUX-CI SERONT CHARGÉS AUTOMATIQUÉMENT SI TU AS LE CONTROLLER PAK DANS UN CONTROLLER QUAND TU ENCLENCHES LE JEU. POUR SAUVER LES DOSSIERS, TU AS BESOIN DE 1 NOTE ET 12 PAGES LIBRES.

GENÉRIQUE:

SI TU CHOISIS CREDITS, TU POURRAS VOIR TOUTES LES PERSONNES QUI À BOSS GAME ONT TRAVILLÉ À CE JEU. TU PEUX AUSSI VOIR UNE RÉPÉTITION COOL!

CONSEILS & TRUCS

VOICI QUELQUES CONSEILS QUI T'AIDERONT À DEVENIR UN MEILLEUR CONDUCTEUR.

- * LIS LE MANUEL - IL CONTIENT DES TAS DE CONSEILS ET DE TRUCS.
- * CONSULTE LE SITE WEB OFFICIEL DE WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP: WWW.WORLDDRIVER.COM
- * REGARDE TOUTES LES RÉPÉTITIONS ET LES FANTÔMES DU GAME PAK.
- * UTILISE LE MODE ENTRAÎNEMENT.
- * UTILISE LES FREINS.
- * ÉVITE LE SABLE.

EQUIPES GT2

LES PROCHAINES PAGES TE DONNERONT UN APERÇU DES DIFFÉRENTES ÉCURIES DE WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP. VOIS QUI SONT LES DIRIGEANTS ET COMMENT L'ÉQUIPE EST ENTRÉE DANS LE CIRCUIT GT.



SPEEDCRAFT RACELABS EST DIRIGÉE PAR SKIP KELLER, ANCIENNE STAR DE CINÉMA DEVENUE PROPRIÉTAIRE. BASÉE À HOLLYWOOD, CALIFORNIE, SPEEDCRAFT DOIT ENCORE S'ASSURER UNE VICTOIRE APRÈS CINQ ANNÉES DE COMPÉTITION INTENSE. ILS S'INTÉRESSENT À TOI POUR LEUR DONNER UNE SAISON VICTORIEUSE.



NOUVEAU DANS LE CIRCUIT GT2, **CARLOS GARCIA** ESSAIE DE FAIRE LA RENOMMÉE DE **KOHR RACING** BASÉE À MEXICO CITY. CONNU COMME L'UN DES "BONS GARS" DES COURSES, CARLOS VEUT APPORTER DE L'ÉMOTION À SON ÉQUIPE.



GIOVANNI ROSSETI POSSÈDE **VIEWPOINT AUTO PARTS** ET EXPOSE SES MARCHANDISES À TRAVERS L'ITALIE VIA SON ÉQUIPE **VIEWPOINT RACING**. ROSSETI EST RESPECTÉ ET A PROUVÉ QUE SON ÉCURIE A CE QU'IL FAUT POUR GAGNER.

EQUIPES GT2



REEDS RACING D'AUSTRALIE EST DIRIGÉE PAR REGINALD GOLDSMITH. ALORS QUE LES GOLDSMITH SONT DÉJÀ FAMEUX DANS LES COURSES MOTO, "REG" A CASSÉ LE MOULE ET EST EN TRAIN DE PRENDRE D'ASSAUT LA GT2.



MÊME CONTENT AVEC LES OPÉRATIONS CHEZ LASSITER, BENOIT FEHORAU PARTIT POUR CRÉER EUROSPEC, ÉCURIE VENANT DE FRANCE. MONTANT RAPIDEMENT POUR DEVENIR UNE FAVORITE DES FANS, TU DOIS ÊTRE PRUDENT AVANT DE PILD-TER POUR EUROSPEC. LASSITER N'AIME PAS DU TOUT CEUX QUI ONT COURU POUR FEHORAU.



TOTALSPORT ÉTAIT AVANT DANS LE CIRCUIT GT1, MAIS QUAND DES PROBLÈMES FINANCIERS ATTAQUÈ RENT L'ÉQUIPE, MIGUEL CAVALARA FUT FORCÉ DE NE COURIR QU'EN GT2. CONNU POUR TRAITER SES PILOTES COMME DES ROIS, TOTALSPORT A QUELQUES UNES DES VOITURES LES PLUS CHAUDES DE GT2.



ANGLAISE, ELIZABETH CARLISLE COMMENÇA ELITE COMME UN HOBBY, FAISANT DES VOITURES EN KITS POUR FANATIQUES DES COURSES. L'AFFAIRE EST EN PLEIN BOOM ET ELIZABETH POS-SEDE MAINTENANT L'ÉQUIPE QUE TOUS LES INVESTISSEURS RECHERCHENT. AYANT DES VOITURES QUI SONT PRESQUE DE CLASSE GT1, ELITE EST SUR LES RAILS DU SUCCÈS.

EQUIPES GT1



L'ARGENT A SES AVANTAGES, COMME DÉMONTRÉ PAR L'ÉQUIPE TEAM NEBO ET ICHIKAWA SAN. SON PÈRE EST UN RICHE BANQUIER, ET ICHIKAWA EST PLUS QU'HEUREUX DE DÉPENSER L'ARGENT DE SON PÈRE. ICI, PAS D'AMOUR POUR LES COURSES ... TOUT TOURNE AUTOUR DE L'ARGENT.



COLM O'LEARY EST UN IRLANDAIS PUR ET OUR, ET BIEN QU'IL AIT DES PROBLÈMES FINANCIERS, O'LEARY REFUSE DE DÉMÉNAGER VICTORYSMITH DE SON FOYER. AVEC UN INVESTISSEMENT PLUS FORT ET UN PILOTE SOLIDE, IL SERAIT POSSIBLE QUE CETTE ÉQUIPE GAGNE TOUT, CETTE ANNÉE.



EN LE REGARDANT, TU NE LE VERRAIS PAS, MAIS FRANCHITI VEGNATI A RÉUNI UNE PUISSANTE ÉQUIPE DANS SAGE AUTOSPORT. ILS ONT LA MEILLEURE VOITURE ET LA MEILLEURE ÉQUIPE D'ITALIE, UN DOSSIER VICTORIEUX ET ILS RECHERCHENT TOUT SIMPLEMENT LE PILOTE QUI VA LEUR RAMENER L'OR.



DANS CE BUSINESS, LES RIVALITÉS SONT PROFONDES. LE PROPRIÉTAIRE DE LASSITER, KENNETH McALLISTER, S'EST VU ENLEVER BEAUCOUP DE MEMBRES DE SON ÉQUIPE PAR EUROSPEC, APÂTÉS PAR SON ANCIEN CHEF D'ÉQUIPE. IL RECHERCHE UN PILOTE LOYAL ET QUI PUISSE RAMENER CETTE ORIGINALE ÉQUIPE DE GT1 À SON ANCIENNE GLOIRE.

EQUIPES GT1



BRIAN MCKENZIE NE PEUT PAS COMPRENDRE QUE SSD COMPETITION GAGNE SUR LES CIRCUITS MAIS PERD DANS LES EXPOSITIONS. DERNIÈRE MET LA "CONCURRENCE" A ÉTÉ DURE ET SSD CHERCHE UN PILOTE QUI PROUVERA QUE LE CANADA EST SUPÉRIEUR, EN GAGNANT TOUT.



BOSS RACING DE SEATTLE A UN BUDGET INCROYABLE GRÂCE AUX EFFORTS DE STAN MCCAMMON. FONDÉE À L'ORIGINE COMME UN INVESTISSEMENT, STAN A COMPRIS RAPIDEMENT L'ORGUEIL QUI PROVIENT D'ÊTRE LE MEILLEUR.



QUAND TU ES NÉ DANS LES COURSES, CELA ENFLE TON EGO. NE DITES PAS CELA À MARTIN GOTTLIEB, PROPRIÉTAIRE DE MEIDEN-KRAUBS. IL SAIT QU'IL EST UN GAGNANT, L'ALLEMAGNE SAIT QU'IL EST UN GAGNANT ... MAINTENANT IL A BESOIN D'UN PILOTE QUI AIDE À LE PROUVER AU RESTE DU MONDE.



IL Y A PEU DE MYSTÈRES DANS LE MONDE DES COURSES, EXCEPTÉ EXCALIBUR LTD. BORETH PLUNGER EST SORTI DE NULLE PART AVEC LA MYSTIC ET A SAUTÉ AU TOP DU CIRCUIT. PEU DE PILOTES PEUVENT DOMINER LA PUISSANCE DE LA MYSTIC, MAIS CELA N'A PAS EMPÊCHÉ SON PROPRIÉTAIRE DE LE CHERCHER.