

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

F-1 WORLD GRAND PRIX

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



PUBLISHED BY
 **VIDEO SYSTEM**



DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY



NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

GRAND P

SOMMAIRE

Commandes	5
Présentation générale	7
Présentation des modes de jeu	14
Options du système	18
Présentation des équipes et des pilotes	19
Présentation des circuits	26

Commandes

Bouton L

Manette multidirectionnelle

Sélection des éléments de menus.
Présentation rapide de la grille de départ.

Bouton R

Boutons C

Bouton A

Sélection des éléments de menus, etc.

Bouton B

Annulation des sélections de menus, etc.

START

Sélection des éléments de menus.

Bouton Z

Affichage du profil des pilotes, du circuit et du scénario pour la course en cours.

Stick multidirectionnel

Sélection des éléments de menus.
Présentation rapide de la grille de départ.



CONTROLLER TYPE

FONCTIONS	NORMAL	VOLANT
YOLANT (Les changements de direction s'opèrent en fonction de l'angle du stick multidirectionnel). Pour braquer fortement, déplacez le stick multidirectionnel en diagonale.	Stick multidirectionnel ←→ ou manette multidirectionnelle ←→	Stick multidirectionnel ←→
ACCEL	Bouton A	Stick multidirectionnel ↑
FREIN	Bouton B	Stick multidirectionnel ↓
MARCHE ARRIÈRE	Bouton Z ou L et Bouton A	Bouton Z et stick multidirectionnel ↑
PASSER UNE VITESSE (lorsqu'une transmission manuelle est utilisée)	Bouton R	Bouton R
RETROGRADER (lorsqu'une transmission manuelle est utilisée)	Bouton Z ou L	Bouton Z ou L
CHANGER DE VUE (Choisissez entre Close Follow (vue arrière) → Bird's Eye (vue aérienne) → Nose (vue avant) → Driver (pilote) → On Board views (caméra embarquée).)	Bouton C ↑	Bouton C ↑
RETROVISEUR GAUCHE	Bouton C ←	Bouton C ←
RETROVISEUR DROITE	Bouton C →	Bouton C →
RETROVISEUR CENTRAL	Bouton C ↓	Bouton C ↓
PAUSE	START	START

Commandes spéciales d'accélération et de freinage:

lorsque **NORMAL** est sélectionné pour **CONTROLLER-TYPE**, vous pouvez utiliser des commandes spéciales d'accélération et de freinage en actionnant les boutons de contrôle de différentes manières.

ACCEL

Accélération progressive: Appuyez une fois sur le Bouton A pour accélérer progressivement sans faire patiner les roues.

Accélération maximale: Appuyez deux fois sur le Bouton A pour accélérer à fond.

Régime constant: Maintenez le Bouton A enfoncé pour conserver le régime moteur en cours.

BRAKE

Freinage normal: Appuyez une fois sur le Bouton B pour actionner pleinement les freins. En maintenant longuement ce bouton enfoncé, vous augmentez les risques de blocage des roues.

Freinage anti-blocage: Appuyez deux fois sur le Bouton B pour contrôler automatiquement les freins et éviter un blocage des roues. Ce système permet d'obtenir des performances de freinage optimales.

Présentation générale

Présentation générale



Insérez correctement la cartouche du jeu dans votre console NINTENDO⁶⁴ et mettez-la sous tension, sans toucher au stick multidirectionnel. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur START ou sur le Bouton A pour faire apparaître l'écran de sélection du mode de jeu.

- Différents écrans de sélection s'affichent en cours de jeu. Appuyez sur START ou sur le Bouton A pour effectuer des sélections à l'écran. Pour annuler une sélection et retourner à l'écran précédent, appuyez sur le Bouton B.

Sélection du mode de jeu

Sélectionnez d'abord le mode de jeu.

Mode EXHIBITION

Mesurez-vous aux pilotes commandés par ordinateur dans des tours d'exhibition et sur des pistes sélectionnables.

Mode GRAND PRIX

Revivez les Grands Prix de F1 de la saison 1997. Disputez les séances d'essais officiels pour obtenir la pole position et poursuivre votre quête du titre de champion du monde.

Mode CHALLENGE

Ce mode propose des scénarios reprenant les Grands Prix de F1 de la saison 1997.

Mode TIME TRIAL

Seul sur la piste, concentrez-vous sur votre pilotage.

Mode 2-PLAYER

Sélectionnez ce mode pour vous mesurer à un autre joueur.



Sélection du pilote et du circuit



Sélectionnez ensuite le pilote qui va se trouver aux commandes de votre voiture ainsi que le circuit sur lequel va se dérouler la course.

DRIVERS

Actionnez le stick multidirectionnel ou la manette multidirectionnelle vers la gauche ou la droite pour sélectionner un des pilotes disponibles.

- Appuyez et maintenez le Bouton Z enfoncé pour afficher le profil personnel d'un pilote.

Appuyez sur le Bouton A pour sélectionner un pilote. Vous pouvez alors définir plusieurs autres paramètres relatifs au pilote.



SKILL LEVEL

Pour sélectionner une catégorie: ROOKIE, PROFESSIONAL ou CHAMPION. ROOKIE est le mode le plus facile, le mode CHAMPION procure des sensations de pilotage proches de celles offertes par une voiture de F1 actuelle.

CONTROLLER TYPE

Deux types de manettes sont disponibles: NORMAL et WHEEL.

TRANSMISSION

Pour sélectionner le type de transmission de votre voiture de course: AUTOMATIC ou MANUAL.

ACCEL ASSIST

Lorsque cette option est activée, l'accélération est ajustée automatiquement afin d'éviter le patinage des roues.

BRAKE ASSIST

Lorsque cette option est activée, les freins s'actionnent chaque fois que la voiture aborde un virage.

EDIT NAME

Le nom de pilote Williams peut être modifié. Actionnez le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour déplacer le curseur sur un personnage, puis appuyez sur le Bouton A.

COURSES

Actionnez le stick multidirectionnel ou la manette multidirectionnelle vers la gauche ou la droite pour sélectionner le circuit. 17 circuits sont disponibles.

- Appuyez et maintenez le Bouton Z enfoncé pour afficher le profil d'un circuit.



OPTIONS (OPTIONS DE COURSE)

Pour définir les conditions de la course.

97 EVENTS:

Lorsque cette option est activée, la course se déroule d'après une reconstitution fidèle des Grands Prix de 97, de la météo et des stances d'essais officiels jusqu'à l'abandon des voitures pilotées par ordinateur.

GRID POSITION:

Pour définir la position dans la course, de 1 à 22 (uniquement en mode Exhibition).

DAMAGE:

Lorsque cette option est activée, votre voiture peut subir des dégâts en cas de collision.

FIT IN:

Pour activer (ON) ou désactiver (OFF) l'usure des pneus et la consommation de carburant.

FLAGS:

Lorsque cette option est activée, les drapeaux sont utilisés durant la course.

WEATHER:

Pour sélectionner le type de temps durant la course: SUNNY, PARTLY CLOUDY, CLOUDY, LIGHT RAIN, RAINY ou RANDOM.

LAPS:

Pour définir le nombre de tours, variable en fonction du mode de course.



SYSTEM (OPTIONS DU SYSTEME)

Pour définir les paramètres d'affichage, les paramètres sonores, etc.

START

Une fois que toutes les options initiales ont été définies, sélectionnez **START**; la présentation de la course commence alors. Appuyez sur **START** ou sur le Bouton A pour afficher l'écran **PADDOCK**.



Ecran PADDOCK



L'écran **PADDOCK** sert à modifier les réglages des voitures en fonction du circuit et du joueur. Les caractéristiques des voitures apparaissent sur des graphiques. Les conditions météorologiques et le nombre de tours sont indiqués en haut à droite de l'écran.

SPEED: vitesse maximale

ACCEL: capacité d'accélération

TURN: efficacité dans les virages

BRAKE: puissance de freinage

FUEL

Pour définir la quantité de carburant disponible dans la voiture. Une quantité plus importante signifie une autonomie supérieure, mais aussi une voiture plus lourde et donc des capacités d'accélération, de tenue de route et de freinage inférieures.



TYRE

Pour sélectionner le type de pneus pour votre voiture. Les pneus SLICK sont prévus pour les pistes sèches, les pneus RAIN et H-RAIN sont prévus pour les pistes mouillées. Les pneus INTERMED (intermédiaires) offrent des performances à mi-chemin entre les pneus slick et les pneus pluie. Ce sont les pneus SQF, qui offrent la meilleure adhérence, mais ils ne sont pas très résistants et devront être remplacés rapidement.



F-WING, R-WING

Pour définir l'angle des ailerons avant et arrière afin d'ajuster le courant d'air (force descendante) passant au-dessus de la voiture. Un angle important améliore la tenue de route et le freinage, mais a pour effet d'accroître la résistance de l'air et donc d'abaisser la vitesse et les capacités d'accélération.



• Survirage et sous-virage

L'équilibre de la voiture change en fonction du réglage des ailerons avant et arrière. Cet équilibre a un effet sensible sur le comportement de la voiture dans les virages. Si l'angle de l'aileron avant est trop important par rapport à l'angle de l'aileron arrière, la voiture aura tendance à partir en tête-à-queue (survirage). En revanche, si l'angle de l'aileron arrière est trop important, la voiture aura des difficultés à tourner (sous-virage).

GEAR

En modifiant le type de boîte de vitesses, vous pouvez intervenir sur les capacités d'accélération et sur la vitesse maximale de la voiture. Avec une boîte de vitesses courte (LOW), la vitesse de pointe (SPEED) de la voiture diminue mais les accélérations sont plus franches. Par conséquent, une boîte de vitesses courte (LOW) convient bien pour les circuits lents.



SUSP (Suspension)

Pour sélectionner le type de suspension. Une suspension HARD favorise les accélérations, la tenue de route et le freinage. Néanmoins, elle diminue la longévité des pneus.



STEERING

Pour régler la sensibilité de la direction. Plus la valeur du réglage est élevée, plus la direction est sensible et nécessite moins d'efforts dans les virages. Cependant, elle favorise aussi les tête-à-queue dans les virages négociés à vive allure.



TELEMETRY

Pour afficher les mesures afin d'analyser votre course.



RESULTS

Pour vérifier les résultats en cours du joueur (résultats réalisés à la séance d'essais officiels).



LOAD, SAVE

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 7 réglages différents. Tous les réglages peuvent être réinitialisés et retrouver leurs valeurs par défaut. Pour cela, sélectionnez TRACK SET.





Présentation de la grille

En mode GRAND PRIX, la grille de départ vous est présentée en début de course. Vous pouvez actionner le stick multidirectionnel ou la manette multidirectionnelle vers le haut ou le bas pour écouter cette présentation. Vous pouvez également appuyer sur le Bouton B pour visionner la présentation depuis le début.

La présentation de la grille n'apparaît pas lors des séances d'essais libres ou officiels en mode GRAND PRIX, ni dans les autres modes de course.



GO!

Vous voilà enfin prêt pour le départ de la course! La rampe de feux rouges de départ s'allume, un feu après l'autre. Après s'être tous allumés, les feux s'éteignent pour marquer le départ de la course.

L'écran de course

Position dans la course

Tour actuel

Avertisseurs lumineux

SUS: Suspension endommagée. Une lumière clignotante indique que la voiture va être moins stable dans les virages.

TYR: Usure des pneus. Une lumière clignotante indique que la voiture va glisser facilement.

AER: Aileron endommagé. Une lumière clignotante indique une réduction de la force descendante sur la voiture.

GER: Boîte de vitesses endommagée. Une lumière clignotante indique que le changement de vitesse est impossible.

ENG: Moteur défaillant. Une lumière clignotante indique que le rendement du moteur ne peut pas être amélioré.

FUE: Carburant restant. Une lumière clignotante indique que vous risquez de tomber en panne sèche (abandon).

Compteur de vitesse

Compte-tours

Rapport de boîte

Informations (temps restant, temps intermédiaire, temps passé dans les stands)

Tracé du circuit (tracé complet du circuit et vue agrandie)

Drapeaux

Drapeau à damiers: Agité au moment où une voiture franchit la ligne d'arrivée.

Drapeau noir et blanc: Montré à un pilote qui a commis une infraction (circulation dans le mauvais sens, etc.).

Drapeau noir: Montré à un pilote qui a commis une infraction et qui est exclu de la course.

Drapeau jaune: Avertisseur qu'un accident s'est produit plus loin sur la piste.

Drapeau vert: Indique que le drapeau précédent a été annulé.

Drapeau rouge: Indique que le départ de la course va être redonné en raison d'un grave accident, etc.



Menu Pause

Appuyer sur le bouton START en cours de jeu interrompt la partie. Le menu Pause s'affiche à l'écran, et le joueur peut sélectionner les éléments suivants:

- CONTINUE RACE:** Pour annuler la pause et revenir à la course.
- DISPLAY OPTIONS:** Pour modifier le type d'écran affiché durant la course. Voir "Options du système" pour de plus amples informations.
- SOUND OPTIONS:** Pour modifier les sons utilisés pendant le jeu. Voir "Options du système" pour de plus amples informations.
- PADDOCK:** Pour retourner à l'écran PADDOCK. Peut être utilisé au milieu d'une course (seulement pour les modes PRACTICE, QUALIFY et TIME TRIAL).
- RESTART RACE:** Pour recommencer la même course depuis le début (seulement en mode EXHIBITION. Vous pouvez sélectionner l'option RESTART LAP en mode TIME TRIAL afin de recommencer une course par le même tour.).
- RETIRE FROM RACE:** Pour annuler la course et afficher l'écran des résultats en mode GRAND PRIX. Le nom de cette option peut varier en fonction de la séance.



Arrêts aux stands

Vous pouvez effectuer des arrêts aux stands pendant la course afin de vous ravitailler en carburant et changer de pneus. Mais attention: le temps passé dans les stands est proportionnel au nombre de tâches que vous tentez d'effectuer. Lorsqu'en mode GRAND PRIX, vous disputez une séance d'essais libres ou officiels ou encore lorsque vous êtes en mode TRIAL MODE, l'écran PADDOCK apparaît dès que vous effectuez un arrêt aux stands.



Le nombre d'arrêts aux stands nécessaires est fonction du nombre de tours et du type de pneus utilisés. Indications concernant les arrêts aux stands:

	4	8	16	MOITE	TOTALITE	
PNEUS TENDRES	0	1	2	1	2	arrêts aux stands
PNEUS DURS	0	0	1	0	1	arrêts aux stands

- FUEL:** Pour définir la quantité de carburant à ajouter lors des ravitaillements.
- TYRE:** Pour sélectionner le type de pneus à installer sur la voiture lors du changement de pneus. Sélectionnez KEEP si vous ne souhaitez pas changer de pneus.
- FRONT/REAR WING:** Pour modifier l'angle des ailerons avant et arrière.

Fin de course

La course se termine dès que vous franchissez la ligne d'arrivée ou que vous abandonnez. Vous pouvez alors afficher les résultats de la course ou visionner le film de la course.

- RACE RESULTS:** Pour afficher les résultats de la course et le nombre de points marqués par le pilote.
- PLAY BACK LAP:** Pour visionner le dernier tour (non disponible pour les essais libres ou officiels et la dernière séance d'essais en mode GRAND PRIX).
- CONTINUE GP:** Pour basculer vers l'écran de sélection du programme (seulement en mode GRAND PRIX).
- RETRY WEEK:** Pour redispouter la même Grand Prix à partir de la première séance.
- RESTART RACE:** Pour recommencer la même course depuis le début (cette option n'est pas disponible en mode Grand Prix. Vous pouvez sélectionner l'option RESTART LAP en mode TIME TRIAL afin de recommencer une course par le même tour.).
- QUIT TO MENU:** Pour quitter le mode en cours et revenir au mode initial.



Présentation des modes de jeu

Mode EXHIBITION

Ce mode vous permet de ne disputer que la course. Vous pouvez, par exemple, choisir de disputer une course sur votre circuit favori, puis définir plusieurs types de paramètres. Ce mode est le seul à vous permettre de choisir une position sur la grille de départ. Pour cela, choisissez des options de course.



Mode BROADCAST

Sélectionnez le mode BROADCAST en choisissant TELEVISION CAMERAMAN pour pilote. Actionnez la manette multidirectionnelle vers le haut ou le bas pour avoir des vues des différentes voitures en course. Utilisez les boutons C↑ et C↓ pour avoir des vues de 5 pilotes et des différentes caméras de télévision. Les boutons C← et C→ permettent d'orienter la vue des pilotes vers les rétroviseurs de gauche et de droite.

Mode GRAND PRIX

Revivez les Grands Prix de F1 de la saison 1997 dans l'espoir de remporter le titre de champion du monde. Le déroulement des courses est conforme aux véritables règles de F1, la course se dispute après les essais libres et les essais officiels. Tous les aspects de la course reprennent fidèlement les Grands Prix 97, depuis les conditions de course jusqu'à l'abandon des voitures pilotées par ordinateur.



Règles en mode Grand Prix

Règle des 107%: Lorsque le SKILL LEVEL choisi est CHAMPION, une voiture est disqualifiée lorsque son temps aux essais représente 107% du temps réalisé par la voiture la plus rapide. Sélectionnez NEXT GP dans le menu RESULT pour disputer la manche suivante.

Préparation de la course

1. Sélection FILE

Sélectionnez le fichier que vous souhaitez utiliser pour la course.

2. Sélection DRIVER

Sélectionnez votre pilote. Le choix du pilote n'est possible que si vous avez sélectionné NEW FILE au cours de la procédure de sélection de fichier.

3. Options (OPTIONS DE COURSE)

Définissez plusieurs paramètres se rapportant à la course. Ces paramètres ne peuvent être définis que si vous avez sélectionné NEW FILE au cours de la procédure de sélection de fichier.

- 97EVENTS:** Lorsque cette option est activée, la course se déroule d'après une reconstitution fidèle des Grands Prix de 97, de la météo et de la séance d'essais officiels jusqu'à l'abandon des voitures pilotées par ordinateur.
- DAMAGE:** Lorsque cette option est activée, votre voiture peut subir des dégâts en cas de collision.
- PIT IN:** Pour activer (ON) ou désactiver (OFF) l'usure des pneus et la consommation de carburant.
- FLAGS:** Lorsque cette option est activée, les drapeaux sont utilisés durant la course.
- WEATHER:** Pour sélectionner le type de temps pendant la course: SUNNY, PARTLY CLOUDY, CLOUDY, LIGHT RAIN, RAINY ou RANDOM.
- LAP:** Pour définir le nombre de tours, variable en fonction de chaque mode de course (4/8/16/HALF/FULL).



4. Sélection d'un programme

La course se déroule d'après l'un des programmes suivants. Si le niveau de difficulté est différent du mode CHAMPION, vous pouvez disputer directement la course sans passer par les séances intermédiaires. En revanche, votre voiture partira en dernière position sur la grille de départ.

- FRI PRACTICE:** Séance d'essais du vendredi.
- SAT PRACTICE:** Séance d'essais du samedi.
- QUALIFYING:** Les résultats réalisés au cours de cette séance déterminent votre position sur la grille de départ de la course. Le pilote effectue un maximum de 12 tours chronométrés, puis chaque voiture prend place sur la grille de départ, la première étant celle qui a réalisé le meilleur temps au tour.
- WARM-UP:** Dernière séance d'essais se déroulant juste avant le début de la course.
- GRAND PRIX (course):** Les courses de F1. Des points sont attribués aux pilotes selon leurs résultats à chaque épreuve. À l'issue des 17 épreuves, le pilote qui possède le plus grand nombre de points est le champion.

Sauvegarde des résultats des courses

Les résultats des courses sont sauvegardés automatiquement à la fin de chaque séance.



Mode CHALLENGE

L'objectif de ce mode est de mener à bien chaque scénario. Ces scénarios sont fidèlement basés sur les Grands Prix de F1 de la saison 1997. Pour mener à bien un scénario, le joueur doit passer la ligne d'arrivée à la position spécifiée ou faire mieux, selon les conditions établies.



Préparation de la course

1. Sélection FILE

Sélectionnez un fichier.

2. Sélection d'un scénario

Les types de scénarios disponibles sont présentés ci-dessous. Il existe cinq scénarios différents pour chaque type. Une fois un scénario terminé, le joueur passe automatiquement au scénario suivant. Les résultats obtenus à l'issue de chaque scénario sont comptabilisés en points, 5 étant le score maximal.

OFFENSE:

L'objectif de ces scénarios est d'améliorer son rang en un temps minimum.

DEFENSE:

L'objectif de ces scénarios est de conserver sa position en faisant barrage aux autres voitures. En optant pour ces scénarios, vous allez devoir surmonter de nombreux problèmes tels que des dégâts matériels ou de mauvaises conditions météorologiques.

TROUBLE:



- Appuyez et maintenez le Bouton Z enfoncé pour obtenir la description d'un scénario.

Sauvegarde des résultats des courses

Les résultats des courses sont sauvegardés automatiquement à l'issue de chaque séance.

Mode TIME TRIAL

Ce mode vous permet de travailler votre pilotage. Vous êtes seul sur la piste. Pour vous aider à vous améliorer, vous pouvez faire la course avec une voiture fantôme (image de votre voiture réalisant son meilleur tour).



GHOST

Le fantôme correspond à l'image de votre propre voiture réalisant son meilleur tour sur le circuit en cours. La voiture fantôme apparaît sous la forme d'une voiture transparente. En début de course, elle se confond avec votre véritable voiture. Par la suite, elle répète le meilleur temps réalisé jusque là. En dépassant votre propre fantôme, vous pouvez réaliser un nouveau record personnel sur ce circuit.

En sélectionnant **OPTIONS** (uniquement en mode **TIME TRIAL**), vous pouvez sélectionner les paramètres de **GHOST CAR** suivants.

GHOST CAR

- OFF:** La voiture fantôme n'apparaît pas à l'écran.
BESTLAP: Une voiture fantôme reproduisant votre meilleur temps au tour apparaît à l'écran.
INSTRUCTOR: Une voiture fantôme d'apprentissage apparaît à l'écran.

Mode 2-PLAYER

Ce mode vous permet de vous mesurer à un autre joueur. Sélectionnez le pilote et le circuit et ajustez vos réglages dans l'écran **PADDOCK**. Vous accédez ensuite à la grille de départ. Les feux rouges de départ s'allument l'un après l'autre puis s'éteignent pour signaler le départ de la course.



- Un handicap peut être défini à partir des options de course.
- Vous pouvez modifier le type de fractionnement de l'écran (horizontal ou vertical) à partir des options du système.

Options du système

Les options du système permettent de modifier différents paramètres du jeu.

MENU AFFICHAGE

Pour modifier les paramètres d'affichage du jeu.

- SPEED TYPE:** Pour modifier les unités s'affichant sur le compteur de vitesse. Vous avez le choix entre KM/H et MP/H.
- RACING LINE:** Pour faire apparaître ou disparaître les trajectoires. ON ou OFF.
- MAP DISPLAY:** Pour définir le mode d'affichage du tracé du circuit: ZOOM MAP, FULL MAP ou OFF.
- TELOP:** Pour activer (ON) et désactiver (OFF) l'affichage d'informations.
- LOOK AHEAD:** Pour définir l'emplacement de la caméra ou l'inclinaison où vous prenez les virages. Sélectionnez NEAR pour placer la caméra en milieu de virage, FAR pour la placer devant le virage ou OFF (aucun ajustement de position).
- SPLIT SCREEN TYPE:** Pour définir le type de fractionnement d'écran durant les courses à 2 joueurs: VERTICAL ou HORIZONTAL (uniquement pour le mode 2-player).



MENU SON

Pour modifier les paramètres sonores du jeu.

- MUSIC SELECTION:** Pour accéder aux différents types de musiques disponibles. Actionnez le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour sélectionner la musique souhaitée, puis appuyez sur le bouton A.
- FX SELECTION:** Pour accéder aux différents types d'effets sonores. Actionnez le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour sélectionner la musique souhaitée, puis appuyez sur le bouton A.
- MUSIC VOLUME:** Pour régler le volume de la musique de fond.
- CAR FX VOLUME:** Pour régler le volume des effets sonores de la voiture.
- AMBIENT VOLUME:** Pour régler le volume des effets sonores du circuit.
- VOICE VOLUME:** Pour régler le volume de la transmission radio avec les stands.



Présentation des équipes et des pilotes

Données de l'écran de lecture

FD AVANT, FD ARRIERE

Pour afficher la quantité de force descendante supportée sur l'avant et l'arrière de la voiture. Plus l'indice est élevé, meilleure est l'adhérence de la voiture. Toutefois, sachez que le comportement de la voiture dépend aussi de l'équilibrage avant-arrière. Si la FD AVANT est trop élevée, la voiture aura tendance à surviner (les roues patineront facilement). Si la FD ARRIERE est trop élevée, la voiture aura tendance à sous-virer (la voiture aura des difficultés à tourner).

MOTEUR FIABILITÉ

Pour indiquer le niveau de puissance du moteur.

Pour indiquer le niveau de fiabilité (résistance) du moteur. Le moteur de la voiture du joueur ne peut pas casser.

EFFICACITÉ DANS LES STANDS

Pour indiquer l'efficacité de l'équipe dans les stands.

VITESSE

Pour indiquer les aptitudes du pilote à des vitesses élevées.

VIRAGE

Pour indiquer la capacité du pilote à négocier les virages.

AGRESSIVITE

Pour indiquer le degré d'agressivité du pilote pendant la course. Plus l'indice est élevé, plus le pilote usera d'agressivité pour essayer de dépasser et contenir les autres voitures. Mais si ce niveau est trop élevé, il se peut que le pilote devienne trop agressif et finisse par casser sa voiture.

PLUIE

Indique l'intensité de la pluie.

1. ARROWS



MOTEUR: YAMAHA OX11A V10
POSITION DE L'EQUIPE: 8
VICTOIRES DE L'EQUIPE: 0
POINTS CONSTRUCTEUR: 9

FD AVANT	-----
FD ARRIERE	-----
MOTEUR	-----
FIABILITE	-----
EFFICACITE DANS LES STANDS	-----

● Damon HILL



DATE DE NAISSANCE: 17 SEPT. 1960
NATIONALITE: BRITANNIQUE
DEBUTS: 1992
GP DISPUTES: 84
POLE POSITIONS: 20
VICTOIRES: 21

VITESSE	-----
VIRAGE	-----
AGRESSIVITE	-----
PLUIE	-----

● Pedro DINIZ



DATE DE NAISSANCE: 22 MAI 1970
NATIONALITE: BRÉSILIENNE
DEBUTS: 1995
GP DISPUTES: 50
POLE POSITIONS: 0
VICTOIRES: 0

VITESSE	-----
VIRAGE	-----
AGRESSIVITE	-----
PLUIE	-----

2. WILLIAMS



MOTEUR: RENAULT RS9 V10
 POSITION DE L'EQUIPE: 1
 VICTOIRES DE L'EQUIPE: 8
 POINTS CONSTRUCTEUR: 123

POUR	=====
POUR	=====
MOTEUR	=====
PILOTE	=====
EFFICACE (sans 10 stands)	=====

● Pilote WILLIAMS



DATE DE NAISSANCE: ?
 NATIONALITE: ?
 DEBUTS: ?
 GP DISPUTES: ?
 POLE POSITIONS: ?
 VICTOIRES: ?

VITESSE	=====
VIRAGE	=====
AGRESSIVITE	=====
PLUIE	=====

● Heinz-Harald FRENTZEN



DATE DE NAISSANCE: 18 MAI 1967
 NATIONALITE: ALLEMANDE
 DEBUTS: 1994
 GP DISPUTES: 65
 POLE POSITIONS: 1
 VICTOIRES: 1

VITESSE	=====
VIRAGE	=====
AGRESSIVITE	=====
PLUIE	=====

3. FERRARI



MOTEUR: FERRARI 046/2 V10
 POSITION DE L'EQUIPE: 2
 VICTOIRES DE L'EQUIPE: 5
 POINTS CONSTRUCTEUR: 102

POUR	=====
POUR	=====
MOTEUR	=====
PILOTE	=====
EFFICACE (sans 10 stands)	=====

● Michael SCHUMACHER



DATE DE NAISSANCE: 3 JANV. 1969
 NATIONALITE: ALLEMANDE
 DEBUTS: 1991
 GP DISPUTES: 102
 POLE POSITIONS: 17
 VICTOIRES: 27

VITESSE	=====
VIRAGE	=====
AGRESSIVITE	=====
PLUIE	=====

● Eddie IRVINE



DATE DE NAISSANCE: 10 NOV. 1965
NATIONALITÉ: BRITANNIQUE
DEBUTS: 1993
GP DISPUTÉS: 65
POLE POSITIONS: 0
VICTOIRES: 0

VITESSE	<input type="checkbox"/>
VIRAGE	<input type="checkbox"/>
AGRESSIVITE	<input type="checkbox"/>
PLUIE	<input type="checkbox"/>

4. BENETTON



MOTEUR: RENAULT ESP V10
POSITION DE L'EQUIPE: 3
VICTOIRES DE L'EQUIPE: 1
POINTS CONSTRUCTEUR: 67

10-ARR	<input type="checkbox"/>
10-ARRR	<input type="checkbox"/>
MOTEUR	<input type="checkbox"/>
PLUIE	<input type="checkbox"/>
EFFICACITE DANS LES STAGES	<input type="checkbox"/>

● Jean Alesi



DATE DE NAISSANCE: 11 JUIN 1964
NATIONALITÉ: FRANÇAISE
DEBUTS: 1989
GP DISPUTÉS: 135
POLE POSITIONS: 2
VICTOIRES: 1

VITESSE	<input type="checkbox"/>
VIRAGE	<input type="checkbox"/>
AGRESSIVITE	<input type="checkbox"/>
PLUIE	<input type="checkbox"/>

● Gerhard BERGER



DATE DE NAISSANCE: 27 AOÛT 1959
NATIONALITÉ: AUTRICHENNE
DEBUTS: 1984
GP DISPUTÉS: 210
POLE POSITIONS: 12
VICTOIRES: 10

VITESSE	<input type="checkbox"/>
VIRAGE	<input type="checkbox"/>
AGRESSIVITE	<input type="checkbox"/>
PLUIE	<input type="checkbox"/>

5. McLAREN



MOTEUR: MERCEDES BENZ FO 110E V10
POSITION DE L'EQUIPE: 4
VICTOIRES DE L'EQUIPE: 3
POINTS CONSTRUCTEUR: 63

10-ARR	<input type="checkbox"/>
10-ARRR	<input type="checkbox"/>
MOTEUR	<input type="checkbox"/>
PLUIE	<input type="checkbox"/>
EFFICACITE DANS LES STAGES	<input type="checkbox"/>

● Mika HÄKKINEN



DATE DE NAISSANCE: 28 SEPT. 1968
 NATIONALITÉ: FINLANDAISE
 DEBUTS: 1991
 GP DISPUTÉS: 96
 POLE POSITIONS: 1
 VICTOIRES: 1

VITESSE	<input type="text"/>
VIRAGE	<input type="text"/>
AGRESSIVITE	<input type="text"/>
PLUIE	<input type="text"/>

● David COULTHARD



DATE DE NAISSANCE: 27 MARS 1971
 NATIONALITÉ: BRITANNIQUE
 DEBUTS: 1994
 GP DISPUTÉS: 58
 POLE POSITIONS: 5
 VICTOIRES: 3

VITESSE	<input type="text"/>
VIRAGE	<input type="text"/>
AGRESSIVITE	<input type="text"/>
PLUIE	<input type="text"/>

6. JORDAN



MOTEUR: PEUGEOT A 14 EV4 V10
 POSITION DE L'EQUIPE: 5
 VICTOIRES DE L'EQUIPE: 0
 POINTS CONSTRUCTEUR: 33

TOURNEE	<input type="text"/>
TOURNEE	<input type="text"/>
TOURNEE	<input type="text"/>
TOURNEE	<input type="text"/>
TOURNEE	<input type="text"/>

● Ralf SCHUMACHER



DATE DE NAISSANCE: 30 JUIN 1975
 NATIONALITÉ: ALLEMANDE
 DEBUTS: 1997
 GP DISPUTÉS: 17
 POLE POSITIONS: 0
 VICTOIRES: 0

VITESSE	<input type="text"/>
VIRAGE	<input type="text"/>
AGRESSIVITE	<input type="text"/>
PLUIE	<input type="text"/>

● Giancarlo FISICHELLA



DATE DE NAISSANCE: 14 JANV. 1973
 NATIONALITÉ: ITALIENNE
 DEBUTS: 1996
 GP DISPUTÉS: 25
 POLE POSITIONS: 0
 VICTOIRES: 0

VITESSE	<input type="text"/>
VIRAGE	<input type="text"/>
AGRESSIVITE	<input type="text"/>
PLUIE	<input type="text"/>

7. PROST



MOTEUR: MUGEN-HONDA MF-301HB V10
POSITION DE L'EQUIPE: 6
VICTOIRES DE L'EQUIPE: 0
POINTS CONSTRUCTEUR: 21

PO AVANT	=====
PO ARRIERE	=====
MOTEUR	=====
PALETTE	=====
EFFICACITE (sans et sans)	=====

● Olivier PANIS



DATE DE NAISSANCE: 2 SEPT. 1966
NATIONALITE: FRANCAISE
DEBUTS: 1994
GP DISPUTES: 59
POLE POSITIONS: 0
VICTOIRES: 1

VITESSE	=====
VIRAGE	=====
AGRESSIVITE	=====
PLUIE	=====

● Shinji NAKANO



DATE DE NAISSANCE: 1 AVR. 1971
NATIONALITE: JAPONAISE
DEBUTS: 1997
GP DISPUTES: 17
POLE POSITIONS: 0
VICTOIRES: 0

VITESSE	=====
VIRAGE	=====
AGRESSIVITE	=====
PLUIE	=====

8. SAUBER



MOTEUR: PETRONAS V10
POSITION DE L'EQUIPE: 7
VICTOIRES DE L'EQUIPE: 0
POINTS CONSTRUCTEUR: 16

PO AVANT	=====
PO ARRIERE	=====
MOTEUR	=====
PALETTE	=====
EFFICACITE (sans et sans)	=====

● Johnny HERBERT



DATE DE NAISSANCE: 25 JUN 1964
NATIONALITE: BRITANNIQUE
DEBUTS: 1989
GP DISPUTES: 113
POLE POSITIONS: 0
VICTOIRES: 2

VITESSE	=====
VIRAGE	=====
AGRESSIVITE	=====
PLUIE	=====

● Nicola LARINI



DATE DE NAISSANCE: 19 MARS 1964
 NATIONALITE: ITALIENNE
 DEBUTS: 1987
 GP DISPUTES: 49
 POLE POSITIONS: 0
 VICTOIRES: 0

VITESSE	
VIRAGE	
ACCELERATION	
PLUIE	

9. TYRRELL



MOTEUR: FORD COSWORTH ED 5 V8
 POSITION DE L'EQUIPE: 10
 VICTOIRES DE L'EQUIPE: 0
 POINTS CONSTRUCTEUR: 2

ID NAME	
ID NUMBER	
WHEEL	
SAFETY	
SPICACEI DANS LES STANDS	

● Jos VERSTAPPEN



DATE DE NAISSANCE: 4 MARS 1972
 NATIONALITE: NEERLANDAISE
 DEBUTS: 1994
 GP DISPUTES: 48
 POLE POSITIONS: 0
 VICTOIRES: 0

VITESSE	
VIRAGE	
ACCELERATION	
PLUIE	

● Mika SALO



DATE DE NAISSANCE: 30 NOV. 1968
 NATIONALITE: FINLANDAISE
 DEBUTS: 1994
 GP DISPUTES: 52
 POLE POSITIONS: 0
 VICTOIRES: 0

VITESSE	
VIRAGE	
ACCELERATION	
PLUIE	

10. MINARDI



MOTEUR: HART 830 AV7 V8
 POSITION DE L'EQUIPE: 11
 VICTOIRES DE L'EQUIPE: 0
 POINTS CONSTRUCTEUR: 0

ID NAME	
ID NUMBER	
WHEEL	
SAFETY	
SPICACEI DANS LES STANDS	

● Ukyo KATAYAMA



DATE DE NAISSANCE: 29 MAI 1963
NATIONALITÉ: JAPONNAISE
DEBUTS: 1992
GP DISPUTÉS: 95
POLE POSITIONS: 0
VICTOIRES: 0

VITESSE	██████████
VIRAGE	██████████
AGRESSIVITE	██████████
PLUIE	██████████

● Jarno TRULLI



DATE DE NAISSANCE: 13 JUIL. 1974
NATIONALITÉ: ITALIENNE
DEBUTS: 1997
GP DISPUTÉS: 14
POLE POSITIONS: 0
VICTOIRES: 0

VITESSE	██████████
VIRAGE	██████████
AGRESSIVITE	██████████
PLUIE	██████████

11. STEWART



MOTEUR: FORD ZETEC-R V10
POSITION DE L'EQUIPE: 9
VICTOIRES DE L'EQUIPE: 0
POINTS CONSTRUCTEUR: 6

TE-ARRE	██████████
TE-ARRRE	██████████
POLE	██████████
PLUIE	██████████
EFFICACITE DANS LES STAGES	██████████

● Rubens BARRICHELLO



DATE DE NAISSANCE: 23 MAI 1972
NATIONALITÉ: BRÉSILIENNE
DEBUTS: 1993
GP DISPUTÉS: 81
POLE POSITIONS: 1
VICTOIRES: 0

VITESSE	██████████
VIRAGE	██████████
AGRESSIVITE	██████████
PLUIE	██████████

● Jan MAGNUSSEN



DATE DE NAISSANCE: 4 JUIL. 1973
NATIONALITÉ: DANOISE
DEBUTS: 1995
GP DISPUTÉS: 18
POLE POSITIONS: 0
VICTOIRES: 0

VITESSE	██████████
VIRAGE	██████████
AGRESSIVITE	██████████
PLUIE	██████████

Présentation des circuits

Données de l'écran de lecture

VITESSE/VIRAGE/DÉNIVELÉ

Ces données représentent les caractéristiques du circuit. Plus l'indice BUMP est élevé, plus la différence entre la partie haute et la partie basse est importante.

ADHÉRENCE/PNEUS/MOTEUR/PLUIE

Ces données représentent l'état du circuit. Plus l'indice RAIN est élevé, plus la pluie est violente.

1. GRAND PRIX D'AUSTRALIE

■ Albert Park



DATE: 9 MARS 1997
LONGUEUR: 5,301 KM
TOURS: 58

RESULTATS 1997

1. D. COULTHARD McLaren
2. M. SCHUMACHER Ferrari
3. M. HAKKINEN McLaren

VITESSE	<div style="width: 80%;"></div>
VIRAGE	<div style="width: 60%;"></div>
DÉNIVELÉ	<div style="width: 20%;"></div>
ADHÉRENCE	<div style="width: 90%;"></div>
PNEUS	<div style="width: 95%;"></div>
MOTEUR	<div style="width: 98%;"></div>
PLUIE	<div style="width: 10%;"></div>

2. GRAND PRIX DU BRÉSIL

■ Interlagos



DATE: 30 MARS 1997
LONGUEUR: 4,292 KM
TOURS: 72

RESULTATS 1997

1. D. WILLIAMS Williams
2. G. BERGER Benetton
3. O. PANIS Prost

VITESSE	<div style="width: 90%;"></div>
VIRAGE	<div style="width: 85%;"></div>
DÉNIVELÉ	<div style="width: 95%;"></div>
ADHÉRENCE	<div style="width: 98%;"></div>
PNEUS	<div style="width: 60%;"></div>
MOTEUR	<div style="width: 85%;"></div>
PLUIE	<div style="width: 95%;"></div>

3. GRAND PRIX D'ARGENTINE

■ Buenos Aires



DATE: 13 AVR. 1997
LONGUEUR: 4,239 KM
TOURS: 72

RESULTATS 1997

1. D. WILLIAMS Williams
2. E. IRVINE Ferrari
3. R. SCHUMACHER Jordan

VITESSE	<div style="width: 70%;"></div>
VIRAGE	<div style="width: 95%;"></div>
DÉNIVELÉ	<div style="width: 60%;"></div>
ADHÉRENCE	<div style="width: 85%;"></div>
PNEUS	<div style="width: 75%;"></div>
MOTEUR	<div style="width: 80%;"></div>
PLUIE	<div style="width: 50%;"></div>

4. GRAND PRIX DE SAINT-MARIN

■ Imola



DATE: 27 AVR. 1997
LONGUEUR: 4,930 KM
TOURS: 62

RESULTATS 1997

1. H. FRENTZEN WILLIAMS
2. M. SCHUMACHER FERRARI
3. E. IRVINE FERRARI

VITESSE	=====
VRAGE	=====
DIRIGÉ	=====
ADHÉRENCE	=====
FRUS	=====
ACCÉLÉ	=====
PLUIE	=====

5. GRAND PRIX DE MONACO

■ Monte Carlo



DATE: 11 MAI 1997
LONGUEUR: 3,366 KM
TOURS: 78

RESULTATS 1997

1. M. SCHUMACHER FERRARI
2. R. BARRICHELLO STEWART
3. E. IRVINE FERRARI

VITESSE	=====
VRAGE	=====
DIRIGÉ	=====
ADHÉRENCE	=====
FRUS	=====
ACCÉLÉ	=====
PLUIE	=====

6. GRAND PRIX D'ESPAGNE

■ Barcelona



DATE: 25 MAI 1997
LONGUEUR: 4,728 KM
TOURS: 65

RESULTATS 1997

1. D. WILLIAMS WILLIAMS
2. O. PANIS PROST
3. J. ALESI BENETTON

VITESSE	=====
VRAGE	=====
DIRIGÉ	=====
ADHÉRENCE	=====
FRUS	=====
ACCÉLÉ	=====
PLUIE	=====

7. GRAND PRIX DU CANADA

■ Montreal



DATE: 15 JUIN 1997
LONGUEUR: 4,421 KM
TOURS: 69

RESULTATS 1997

1. M. SCHUMACHER FERRARI
2. J. ALESI BENETTON
3. G. FISICHELLA JORDAN

VITESSE	=====
VRAGE	=====
DIRIGÉ	=====
ADHÉRENCE	=====
FRUS	=====
ACCÉLÉ	=====
PLUIE	=====

8. GRAND PRIX DE FRANCE

■ Magny-Cours



DATE: 29 JUN 1997
LONGUEUR: 4,247 KM
TOURS: 72

RESULTATS 1997

1. M. SCHUMACHER FERRARI
2. H. FRENTZEN WILLIAMS
3. E. IRVINE FERRARI

VITESSE	██████████
VIRAGE	██████████
DÉPENSE	██████████
ADHÉRENCE	██████████
PNEUS	██████████
MOTEUR	██████████
PLUIE	██████████

9. GRAND PRIX DE GRANDE-BRETAGNE

■ Silverstone



DATE: 13 JUL 1997
LONGUEUR: 5,140 KM
TOURS: 59

RESULTATS 1997

1. D. WILLIAMS WILLIAMS
2. J. ALESI BENETTON
3. A. WURZ BENETTON

VITESSE	██████████
VIRAGE	██████████
DÉPENSE	██████████
ADHÉRENCE	██████████
PNEUS	██████████
MOTEUR	██████████
PLUIE	██████████

10. GRAND PRIX D'ALLEMAGNE

■ Hockenheim



DATE: 27 JUL 1997
LONGUEUR: 6,823 KM
TOURS: 45

RESULTATS 1997

1. G. BERGER BENETTON
2. M. SCHUMACHER FERRARI
3. M. HAKKINEN McLAREN

VITESSE	██████████
VIRAGE	██████████
DÉPENSE	██████████
ADHÉRENCE	██████████
PNEUS	██████████
MOTEUR	██████████
PLUIE	██████████

11. GRAND PRIX DE HONGRIE

■ Hungaroring



DATE: 10 AOUT 1997
LONGUEUR: 3,968 KM
TOURS: 77

RESULTATS 1997

1. D. WILLIAMS WILLIAMS
2. D. HILL ARROWS
3. J. HERBERT SAUBER

VITESSE	██████████
VIRAGE	██████████
DÉPENSE	██████████
ADHÉRENCE	██████████
PNEUS	██████████
MOTEUR	██████████
PLUIE	██████████

12. GRAND PRIX DE BELGIQUE

■ Spa-Francorchamps



DATE: 24 AOÛT 1997
LONGUEUR: 6,968 KM
TOURS: 44

RESULTATS 1997

1. M. SCHUMACHER FERRARI
2. G. RISCHIELLA JORDAN
3. H. FRENTZEN WILLIAMS

VITESSE	<input type="checkbox"/>
VIRAGE	<input type="checkbox"/>
DÉVIAILLÉ	<input type="checkbox"/>
ADHÉRENCE	<input type="checkbox"/>
PISTES	<input type="checkbox"/>
MOTEUR	<input type="checkbox"/>
PLUIE	<input type="checkbox"/>

13. GRAND PRIX D'ITALIE

■ Monza



DATE: 7 SEPT. 1997
LONGUEUR: 5,770 KM
TOURS: 53

RESULTATS 1997

1. D. COULTHARD McLAREN
2. J. Alesi BENETTON
3. H. FRENTZEN WILLIAMS

VITESSE	<input type="checkbox"/>
VIRAGE	<input type="checkbox"/>
DÉVIAILLÉ	<input type="checkbox"/>
ADHÉRENCE	<input type="checkbox"/>
PISTES	<input type="checkbox"/>
MOTEUR	<input type="checkbox"/>
PLUIE	<input type="checkbox"/>

14. GRAND PRIX D'AUTRICHE

■ A1-Ring



DATE: 21 SEPT. 1997
LONGUEUR: 4,323 KM
TOURS: 71

RESULTATS 1997

1. D. WILLIAMS WILLIAMS
2. D. COULTHARD McLAREN
3. H. FRENTZEN WILLIAMS

VITESSE	<input type="checkbox"/>
VIRAGE	<input type="checkbox"/>
DÉVIAILLÉ	<input type="checkbox"/>
ADHÉRENCE	<input type="checkbox"/>
PISTES	<input type="checkbox"/>
MOTEUR	<input type="checkbox"/>
PLUIE	<input type="checkbox"/>

15. GRAND PRIX DU LUXEMBOURG

■ Nürburgring



DATE: 28 SEPT. 1997
LONGUEUR: 4,556 KM
TOURS: 67

RESULTATS 1997

1. D. WILLIAMS WILLIAMS
2. J. Alesi BENETTON
3. H. FRENTZEN WILLIAMS

VITESSE	<input type="checkbox"/>
VIRAGE	<input type="checkbox"/>
DÉVIAILLÉ	<input type="checkbox"/>
ADHÉRENCE	<input type="checkbox"/>
PISTES	<input type="checkbox"/>
MOTEUR	<input type="checkbox"/>
PLUIE	<input type="checkbox"/>

16. GRAND PRIX DU JAPON

■ Suzuka



DATE: 12 OCT. 1997
LONGUEUR: 5,864 KM
TOURS: 53

RESULTATS 1997

1. M. SCHUMACHER FERRARI
2. H. FRENTZEN WILLIAMS
3. E. IRVINE FERRARI

VITESSE	=====
VIRAGE	=====
DÉVIAILLÉ	=====
ADHÉRENCE	=====
PNEUS	=====
MOTEUR	=====
PLUIE	=====

17. GRAND PRIX D'EUROPE

■ Jerez



DATE: 26 OCT. 1997
LONGUEUR: 4,428 KM
TOURS: 69

RESULTATS 1997

1. M. HAKKINEN McLaren
2. D. COULTHARD McLaren
3. D. WILLIAMS Williams

VITESSE	=====
VIRAGE	=====
DÉVIAILLÉ	=====
ADHÉRENCE	=====
PNEUS	=====
MOTEUR	=====
PLUIE	=====

BRITISH GP : MONTECARLO
GERMAN GP : SILVERSTONE
HUNGARIAN GP : HOCKENHEIM
BELGIAN GP : SPA-FRANCORCHAMPS
ITALIAN GP : MONZA
AUSTRIA GP : AI-RING
LUXEMBURG GP : NURBURGRING
PANESE GP : SUTRI
MONTREAL
MAGNY-COURS
CARLO