



par Papyrus Racing Games

©2002 Sierra Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Sierra, le logo "S" et Sierra Studios sont des marques déposées de Sierra Entertainment, Inc. Papyrus et le logo Papyrus sont des marques déposées de Papyrus Racing Games, Inc. NASCAR® Racing: 2002 Season est un produit sous licence officielle NASCAR. NASCAR est une marque déposée de la National Association for Stock Car Auto Racing, Inc. Les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. ® désigne une marque déposée enregistrée aux Etats-Unis susceptible d'être enregistrée dans d'autres pays.



Table des matières

<i>Installation</i>	3
<i>Configuration des contrôleurs</i>	4
<i>Menu des options</i>	6
 <i>Le centre nerveux : le menu principal</i>	7
 <i>Un tour rapide</i>	9
<i>Un mot sur les réglages du châssis</i>	10
<i>Conseils de pilotage</i>	11
 <i>Le menu Week-end de course</i>	18
 <i>Le règlement de NASCAR®</i>	19
 <i>Les commandes dans la voiture</i>	22
 <i>Ralenti instantanés</i>	30
<i>Contrôle des ralenti</i>	31
<i>L'éditeur de ralenti</i>	34
 <i>Tenter le tout pour le tout</i>	40
 <i>Infos joueur</i>	41
<i>Concurrents</i>	41
<i>L'Atelier peinture</i>	43
 <i>Multijoueur : l'épreuve de vérité</i>	45
 <i>Le garage</i>	50
 <i>Annexe, support technique/garantie, crédits</i>	53



Un mot de Papyrus Racing Games

Bienvenue dans NASCAR® Racing 2002 Season ! Papyrus Racing Games produit des simulations de course depuis quinze ans et tout ce que nous avons appris pendant ces années de travail a servi à élaborer ce produit.

Merci d'avoir acheté ce produit et merci pour leur soutien sans faille à ceux qui nous sont fidèles depuis des années. A une époque où l'expression "simulation réaliste" est considérée avec dédain par beaucoup dans l'industrie du jeu, vous êtes la preuve qu'il y a vraiment un marché pour les produits de ce type, s'ils sont réalisés avec soin.

Nous espérons que telle sera votre opinion à propos de NASCAR® Racing: 2002 Season. Profitez du jeu : nous nous retrouverons sur la piste !

- L'équipe de développement de Papyrus Racing Games

Installation

Fermez tous les programmes avant d'installer NASCAR® Racing 2002 Season. Placez le CD-ROM dans le lecteur. Le processus d'installation devrait commencer immédiatement. Si tel n'est pas le cas, cliquez sur le bouton Démarrer et choisissez Exécuter. Tapez D:\Setup (le cas échéant mettez à la place de "D:" la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM) puis appuyez sur OK. L'installation commence.

Tapez la clé CD située sur le boîtier de NASCAR® Racing 2002 Season. Après un court test système, choisissez le disque dur et le répertoire de destination pour les fichiers de NASCAR® Racing 2002 Season. Utilisez le répertoire par défaut ou cliquez sur Parcourir si vous désirez une autre destination.

Lorsque le processus d'installation initial est terminé, NASCAR® Racing 2002 Season teste les capacités de votre carte graphique. Choisissez un format d'accélération 3D (renderer), un adaptateur d'affichage et un mode graphique puis cliquez sur le bouton Terminer pour commencer le test. Vous pouvez changer ces paramètres à tout moment en choisissant Configurer graphismes 3D dans le menu principal ou en exécutant le fichier "Config.exe" situé dans le répertoire NASCAR® Racing 2002 Season



Configuration des contrôleurs

La première fois que vous lancez NASCAR® Racing 2002 Season, vous accédez à l'onglet des contrôles dans l'écran des options. On vous y demandera éventuellement de calibrer votre contrôleur. Il y a trois "étapes principales pour adapter votre contrôleur à NASCAR® Racing 2002 Season :

1. Branchez et configurez votre contrôleur (joystick, volant, pédales ou gamepad) dans Windows si ce n'est pas déjà fait. Suivez les instructions d'installation du fabricant.
2. Calibrez votre contrôleur dans NASCAR® Racing 2002 Season. **REMARQUE :** NASCAR® Racing 2002 Season utilise ses propres routines de calibrage : calibrez depuis le jeu, même si votre contrôleur est déjà calibré dans Windows. La première fois que vous lancez le jeu, le menu de calibrage apparaît automatiquement. Sinon, cliquez sur le bouton de calibrage dans l'onglet des contrôles (écran des options). Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour calibrer le contrôleur. Vous devriez voir la jauge de calibrage réagir à vos mouvements sur l'écran. Si ce n'est pas le cas, il est possible que votre contrôleur soit mal installé.
3. Paramétrez les contrôles. Vous devez maintenant indiquer à NASCAR® Racing 2002 Season comment votre contrôleur va fonctionner en associant les mouvements et les boutons à des fonctions spécifiques. Les zones d'affectation des contrôles se trouvent à gauche de l'onglet des contrôles. Cliquez sur la zone en surbrillance à la droite d'une fonction spécifique et, à la demande, faites le mouvement ou appuyez sur la touche que vous voulez associer à cette fonction. Souvenez-vous que si votre contrôleur ne possède pas une douzaine de boutons différents et d'axes de contrôle, vous pouvez toujours attribuer les fonctions restantes au clavier selon la bonne vieille méthode.

Vous pouvez modifier la configuration ou le calibrage du contrôleur en allant dans l'écran des options et en cliquant sur l'onglet des contrôles. Vous pouvez accéder aux options depuis le menu principal, depuis l'écran du week-end de course et même depuis l'intérieur de la voiture.

Si votre contrôleur autorise le retour de force, NASCAR® Racing 2002 Season vous permet de régler la force, la résistance et le délai de la réponse. Essayez différents réglages jusqu'à ce que le contrôleur réagisse comme vous le souhaitez. Pour plus d'informations, cliquez avec le bouton droit de la souris sur les réglages du retour de force. Ils sont situés dans la zone supérieure droite de l'onglet des contrôles.



Parfait, vous y êtes presque ! Avant de vous lancer sur la piste, cependant, il y a deux ou trois autres paramètres que vous pouvez modifier dans l'onglet des contrôles. Le premier concerne la linéarité de la direction. La plupart des gens qui utilisent un volant pour tourner préfèrent un réglage élevé de la linéarité (70% ou supérieur), alors que les utilisateurs de joystick ou de clavier se sentent généralement plus à l'aise avec un réglage bas (20% ou inférieur). Bien sûr, chacun a ses préférences, testez donc plusieurs réglages jusqu'à ce que vous ayez trouvé celui qui vous convient.



Enfin, dans l'angle inférieur droit de l'onglet des contrôles, vous verrez une liste d'aides à la conduite. Pour plus de détails sur l'une d'entre elles, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Nombre de ces aides sont activées par défaut, parce qu'il n'est pas facile de maîtriser une voiture de stock car déployant 750 chevaux à la limite de ses ressources. Au fur et à mesure que vous gagnerez en

vitesse et en confiance, vous pourrez progressivement désactiver ces aides : elles ont été conçues pour aider les débutants à mieux contrôler leur véhicule, mais elles peuvent aussi créer un handicap pour les pilotes avancés. Par exemple, la boîte automatique peut vous aider en laissant le contrôle des rapports à l'ordinateur, mais un pilote avancé peut obtenir manuellement des changements de vitesse plus rapides et plus précis.



Menu des options

Le menu des options est accessible depuis le menu principal, depuis l'écran du week-end de course et avec la touche Echap quand vous êtes dans la voiture. En plus des configurations contrôleur que nous venons d'évoquer, le menu des options permet de modifier différents réglages visuels et sonores. Vous pouvez ainsi personnaliser NASCAR® Racing 2002 Season selon vos goûts. Une fois dans les options, cliquez sur l'onglet adéquat au sommet de l'écran : Contrôles, Graphismes ou Sons. Puis choisissez ce qui vous convient. Si vous ignorez ce que modifie telle ou telle option, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris pour obtenir une bulle d'aide. Les menus d'aide sont disponibles pour la plupart des options de NASCAR® Racing 2002 Season.

Le jeu configure nombre d'options sonores et visuelles en fonction de ce qu'il croit adéquat pour votre machine. Réfléchissez avant d'ajouter des détails sonores et/ou graphiques à la configuration générale. En tout cas, si le jeu vous paraît saccadé ou lent, retournez aux options et réduisez le niveau de qualité des détails sonores ou graphiques. La règle générale est simple : si le jeu est saccadé, le contrôle des mouvements est lent. Si les mouvements sont lents, vous perdrez le contrôle de votre véhicule.

Le centre nerveux : le menu principal

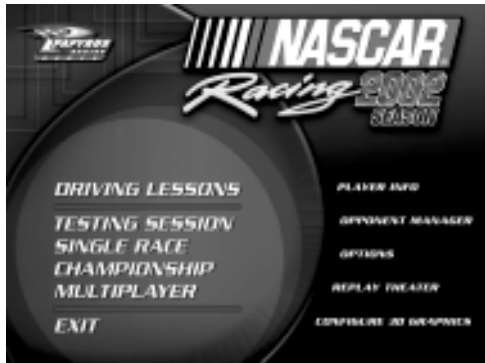
Le menu principal de NASCAR® Racing 2002 Season est le cœur de l'interface utilisateur. C'est le point de départ de la simulation. Le menu principal est divisé en deux parties : les modes de jeu et les réglages utilisateur.

Modes de jeu

Les modes de jeu diverses apparaissent sur le côté gauche de l'écran. En voici un bref aperçu.

Driving Lessons (Leçons de conduite) : cliquez ici pour accéder à une série de leçons de conduite et de tours de piste élaborés avec le nouvel éditeur de ralentis. Les leçons couvrent tous les aspects de la conduite, depuis les bases du contrôle du véhicule jusqu'aux sujets les plus avancés (tactiques et stratégies de course, par exemple). La piste d'entraînement est le légendaire circuit du NASCAR Darrell Waltrip. Vous trouverez aussi un aperçu de tous les circuits du jeu.

Testing Session (Session d'essai) : vous êtes seul sur la piste. Les séances d'essai vous permettent d'apprendre tout seul les tracés de votre choix, sans être distrait par d'autres véhicules.



Single Race (Course simple) : choisissez un circuit et préparez une course. Vous pouvez courir tout un week-end de course, qui comprend quatre parties : Entraînement (Practice), Qualifications (Qualifying), Warmup et la course elle-même. Si vous préférez, vous pouvez passer directement à la course et tenter de gagner en partant en dernière ligne.



Championship Season (Championnat) : il s'agit d'une saison de course complète pendant laquelle vous accumulez les points en fonction de votre classement dans chaque compétition. Voyons si vous avez ce qu'il faut pour inscrire votre nom sur le trophée NASCAR, aux côtés de ceux de Petty, Earnhardt et Gordon.

Multiplayer (Multijoueur) : la véritable épreuve de force. NASCAR® Racing 2002 Season possède un mode multijoueur sans équivalent qui vous permet de vous battre contre tout un ensemble d'adversaires de chair et de sang. Si vous n'avez pas assez d'amis pour occuper toutes les positions, vous pouvez leur adjoindre des concurrents gérés par l'ordinateur. Souvenez-vous seulement que vous avez besoin d'un modem, d'un réseau local ou d'une connexion Internet.

Exit : vous retournez sous Windows, mais on se demande pourquoi vous voudriez partir !

Réglages utilisateur

Les réglages utilisateur sont situés sur le côté droit de l'écran et ils vous offrent un contrôle total sur l'environnement de simulation. Voilà les principales options :



Player Info (Info joueur) : cliquez ici pour modifier des paramètres personnels, comme votre nom ou la voiture que vous conduisez. Choisissez une voiture pour les parties solitaires et une autre pour concourir sur Internet. Personnalisez les messages de dialogue que vous pouvez diffuser pendant les courses en multijoueur.

Opponent Manager (Concurrents) : ici, vous choisissez le niveau des adversaires, vous accédez à l'Atelier peinture pour recréer votre équipe favorite et vous gérez des listes de concurrents.

Options : nous avons déjà traité cette partie. Pour résumer, c'est ici que vous paramétrez les contrôles, les graphismes et les effets sonores.

Replay Theater (ralentis) : vous pouvez ici éditer et revoir les ralentis enregistrés. La possibilité d'éditer les fichiers de ralentis est une nouvelle option d'envergure dans NASCAR® Racing 2002 Season.

Un tour rapide



Dans le menu principal, cliquez sur les sessions d'essai et sélectionnez California Speedway®. C'est un large circuit facile qui affecte la forme d'un "D" et s'étend sur 2 miles. Cliquez sur le bouton vert Continuer pour vous rendre dans l'écran du week-end de course. De là, vous pouvez voir des ralentis, vérifier les temps au tour et contrôler toutes les séances de course. Les nombreux boutons de l'écran vous permettent d'aller au garage pour régler votre voiture de course, mettre le jeu en pause et, surtout, vous rendre sur le circuit. Cliquez sur le bouton de conduite vert, dans l'angle inférieur droit, pour monter dans votre véhicule. Nous découvrirons plus tard le cockpit. Pour l'instant, nous voulons juste vous faire courir quelques tours.



Ah, enfin dans la voiture ! Avant de commencer, assurez-vous que la vue vous convient. Si vous aimez conduire en vue cockpit, tout est prêt. Si vous voulez tester une autre possibilité, appuyez sur les touches Page haute/Page basse de votre clavier pour passer en revue les quatre vues disponibles. Ensuite, assurez-vous que l'affichage vitesse/boîte (situé à gauche du volant) est activé. Si tel n'est pas le cas, appuyez sur la touche "S" du clavier.



Passez en première vitesse et commencez doucement à accélérer. Si vous avez choisi une boîte manuelle, essayez de passer en seconde et maintenez les tours/



minute sous 6000 jusqu'à ce que vous atteigniez la ligne droite opposée (également appelée "autre droit"). Gardez la voiture à la corde, le plus bas possible, pendant les virages un et deux. Lorsque vous atteignez la ligne droite, remontez sur le circuit, passez en troisième et augmentez le régime moteur. Montez les rapports rapidement jusqu'à la quatrième, au moment où vous entrez dans le troisième virage. Là où la piste s'assombrit, relâchez l'accélérateur et visez le milieu du virage. Vous devriez relâcher les gaz à ce moment. Laissez la voiture glisser vers l'angle pendant que le régime moteur descend et freinez graduellement jusqu'à 50% de la puissance tout en continuant à tourner, normalement encore vers la gauche. Vous devez vous concentrer pour empêcher la voiture d'être déportée. Remettez les gaz graduellement lorsque vous sortez du quatrième virage. La ligne droite des stands de California est légèrement incurvée à gauche et exige de la concentration. Essayez de rester dans la partie sombre du circuit pour passer la ligne d'arrivée. En approchant du premier virage, restez à l'extérieur du circuit, relâchez les gaz et laissez la voiture dévier d'elle-même vers la gauche. A mi-virage, remettez graduellement les gaz et utilisez la puissance pour vous éloigner de la corde en sortant du deuxième virage. N'écoutez pas votre envie d'écraser le champignon : même à grande vitesse, les roues risquent de se mettre à patiner. Dans la ligne droite arrière, restez sur une trajectoire le long du mur extérieur ; vous devrez peut-être tourner le volant légèrement sur la droite pour y parvenir.

En approchant du troisième virage, restez à l'extérieur du circuit, relâchez les gaz et laissez la voiture dévier d'elle-même vers l'intérieur. Longez l'intérieur des virages trois et quatre jusqu'à la moitié du parcours, puis accélérez calmement et dirigez-vous vers le drapeau. Essayez de couvrir quelques tours pour vous habituer à votre voiture. Appuyez sur la touche "Échap" lorsque vous aurez terminé.

Un mot sur les réglages du châssis

La voiture que vous venez de conduire utilisait probablement les réglages châssis "faciles" par défaut. Le réglage par défaut, sur chaque circuit, est un réglage "symétrique", c'est à dire que des valeurs neutres ont été choisies pour les amortisseurs, les ressorts, la chasse et le carrossage : le comportement de la voiture est de cette façon mieux prévisible et ressemble à celui de votre break familial. L'inconvénient, c'est que les breaks familiaux ne remportent pas les championnats automobiles : ce n'est pas avec les réglages par défaut que vous obtiendrez les

meilleurs temps sur les anneaux. Sur un anneau, vous ne tournez que dans une seule direction, la gauche, cela justifie des réglages "asymétriques" en phase avec les réglages "rapides" inclus dans NASCAR® Racing 2002 Season. Les suspensions diffèrent à droite et à gauche.

Les réglages asymétriques aident la voiture à tourner à gauche afin de négocier les virages aussi rapidement que possible, mais ils ont l'inconvénient de tirer la voiture vers la gauche dans les lignes droites. Vous aurez donc probablement à "contre-braquer" vers la droite dans les lignes droites afin de garder une trajectoire régulière. Cela est parfaitement normal, les véritables pilotes NASCAR affrontent ce problème à chaque fois qu'ils grimpent dans leur baquet. Si vous vous en sentez capable, expérimentez au garage différents réglages de chasse pour trouver un équilibre confortable entre le contrôle en ligne droite et la prise de virage.

Conseils de pilotage

Maintenant que vous avez couvert quelques tours et que vous commencez à vous habituer à la voiture, passons à quelques conseils pratiques qui vous aideront à devenir un pilote de NASCAR performant. Avant tout, quelques mots à propos des réglages du châssis.



Tous les pilotes de NASCAR vous diront que pour remporter un championnat, vous devez disposer de réglages spécifiques à chaque circuit. Cependant, si les réglages peuvent vous aider à aller plus vite, ils ne vous aident pas à *mieux* piloter.



Voici quelques conseils qui vous feront progresser rapidement :

- Profitez des leçons de conduite et des circuits d'entraînement. Cela vous permettra de comprendre les bases et vous permettra d'acquérir un fond solide sur lequel vous pourrez améliorer vos compétences. Pour y accéder, allez au menu principal et cliquez sur le bouton des leçons de conduite.
- Concentrez-vous sur un seul circuit à la fois. Ne papillonnez pas d'un circuit à l'autre chaque fois que vous jouez à NASCAR® Racing 2002 Season. Essayez de maîtriser un circuit et d'y faire des temps compétitifs sur la trajectoire idéale, mais également sur des trajectoires différentes (un peu plus haut ou un peu plus bas). Les pilotes qui gagnent savent comment se comporte leur voiture sur chaque partie d'un circuit.
- Habituez-vous au trafic. Les courses du NASCAR se courent porte contre porte. Plus vite vous saurez conduire dans une masse de voitures, mieux ce sera. Passez outre les qualifications et partez en dernière place. Essayez de faire votre chemin patiemment entre les voitures jusqu'à la tête de la course.
- Etudiez les ralentis. Enregistrez et regardez les ralentis de vos pérégrinations sur le circuit, sous plusieurs angles de caméra. La vue d'hélicoptère est particulièrement utile pour trouver les bonnes trajectoires et révéler les problèmes générés par certains réglages du châssis.
- Ecoutez votre voiture. Vos pneus crissent à chaque virage ? Sachez mémoriser la vitesse maximale à laquelle vous pouvez prendre un virage sans faire hurler la gomme. Quelques bruissements sont inévitables, mais si vous déposez assez de gomme pour recouvrir toute la ville de Daytona, c'est qu'il vous reste quelques finesses de pilotage à assimiler. Freinez un peu plus fort et un peu plus tôt en entrant dans un virage, vous pourrez souvent ressortir plus vite et vous imposer plus facilement à sa sortie.

Retour à l'école

De quoi s'agit-il ? Votre petit essai sur piste n'a pas été concluant ? Au lieu de pulvériser le record du tour avec une main dans une poche, vous avez tournoyé comme une girouette par vent d'ouest ? Ne vous en faites pas, vous êtes à un clic d'un solide coup de main. A condition d'être dans le menu principal, bien sûr.

Les leçons de conduite de NASCAR® Racing 2002 Season abordent une grande variété de sujets différents. On y trouve des aides pour les pilotes de tous les niveaux. Si vous êtes un débutant et que vous avez du mal à rester sur la piste sans vous mettre en vrille, vous y trouverez des conseils utiles sur bases de la conduite. Vous ignorez le fonctionnement des classements ? Pas de panique, il y a des leçons qui vous concernent aussi. Vous cherchez à gagner un dixième de seconde en jouant sur les réglages de votre voiture ? Les gars de l'université Papyrus ont pensé à ça aussi.

Alors, comment vous abreuver à cette source de savoir ? La première étape est simple. Allez au menu principal et cliquez sur le bouton des leçons de conduite.

Choisir une leçon

Depuis le menu principal, vous accédez à l'écran de sélection des leçons. Sur la gauche de l'écran, vous voyez une liste des leçons et des circuits disponibles. Les leçons couvrant les éléments de base apparaissent au sommet de la liste, celles qui traitent des problèmes avancés sont vers le bas. *Les dernières leçons partent du principe que vous maîtrisez les sujets abordés par les précédentes.* Donc, si vous débutez dans le monde de la simulation de course, commencez en haut de la liste et suivez les leçons dans l'ordre.

Les pistes vous sont présentée par un triple champion NASCAR, Darrell Waltrip, et ont été conçues pour les coureurs avancés. Darrell vous fera connaître tous les secrets que recèlent les circuits du jeu, en vous guidant quant aux accélérations, aux freinages, aux vitesses adéquates pour négocier les virages...

Pour sélectionner une leçon, cliquez dessus. Un résumé des éléments abordés dans la leçon apparaît sur la droite de l'écran. Une fois que vous avez sélectionné la leçon que vous voulez effectuer, cliquez sur le bouton vert View (Voir) dans l'angle inférieur droit.



Voir les leçons

Lorsque vous appuyez sur le bouton Voir, vous accédez à l'écran qui vous permet de visionner les leçons. Les leçons que vous avez sélectionnées commencent automatiquement. La plupart des leçons sont séparées en plusieurs sections, ou chapters (chapitres).

Voici un aperçu des contrôles et affichages que vous trouverez sur cet écran :

Dans la zone supérieure, vous verrez éventuellement des informations télémétriques concernant la voiture de la leçon. En plus de la vitesse et de la boîte de vitesses, vous apercevrez une barre d'accélération verte et une barre de freinage rouge. Lorsqu'une de ces barres s'étend vers la droite, cela signifie que vous utilisez davantage ce contrôle particulier. Par exemple, si vous voyez une barre d'accélération verte au maximum et rien dans la zone de freinage, cela signifie que le pilote a "le pied au plancher".

Dans la zone inférieure, vous verrez une autre barre rouge. C'est la barre de progression de la leçon. Au fur et à mesure que la leçon progresse, la barre grandit de la gauche vers la droite.

Sous la barre de progression de la leçon, vous voyez un groupe de quatre contrôles que vous pouvez utiliser pour naviguer dans les différents points de la leçon. De la gauche à la droite, ce sont les contrôles suivants :

- **Rewind to Start** : rembobine jusqu'au départ de la leçon.
- **Previous Chapter** : revient au début du chapitre en cours. Si vous êtes déjà au début d'un chapitre, appuyer sur ce contrôle vous renvoie au début du chapitre précédent (s'il y en a un).
- **Play/Pause** : jouer/mettre en pause la leçon.
- **Next Chapter** : vous accédez au début du chapitre suivant, s'il y en a un.

Lorsque vous avez terminé une leçon, appuyez sur le bouton Done (Terminer) dans l'angle inférieur droit pour revenir à l'écran de sélection des leçons.

Le rendez-vous des pilotes

Dans ce chapitre, nous vous donnerons toutes les infos dont vous avez besoin pour pénétrer dans le monde de NASCAR® Racing 2002 Season. Vous apprendrez notamment à créer différents types de courses et à peindre votre voiture.

Configurer des courses

Dans le menu principal, sélectionnez le type de session à laquelle vous désirez participer. Sélectionnez les essais libres si vous voulez être seul sur le circuit. La course unique vous permet de sélectionner le circuit de votre choix et d'y courir contre un peloton de pilotes contrôlés par l'IA. Si vous vous sentez prêt à affronter les professionnels du NASCAR sur différents circuits, sélectionnez le championnat. Il est possible d'enregistrer vos progrès en championnat et vous n'êtes pas obligé de participer aux trente et quelques courses d'une seule traite. Enfin, vous pouvez participer au défi suprême : jouer en multijoueur

Options de course

A l'aide des menus Testing Session, Single Race, Championship et Multiplayer (Essais, Course unique, Championnat et Multijoueur), vous pouvez contrôler et modifier tous les aspects de la course proprement dite (distance de course, météo, niveau des concurrents s'il y en a, etc.). Pour les Essais et les Courses uniques, vous pouvez choisir le circuit dans le menu correspondant. En Championnat, les circuits sont courus dans un ordre précis, dépendant de la saison que vous choisissez. En mode Multijoueur, vous ne pouvez sélectionner le circuit que pour les courses que vous hébergez.

Cochez la case Show Options (Afficher Toutes Options) pour révéler la liste de tous les paramètres que vous pouvez modifier. Ces éléments changent en fonction du mode de jeu. Par exemple, dans l'écran des essais vous ne trouverez pas de boutons concernant les adversaires, car ce mode n'autorise pas d'autre présence que la vôtre sur le circuit.



Voici une explication des différentes options de course que vous trouverez dans NASCAR® Racing 2002 Season. Une fois encore, les options ne sont pas toutes disponibles dans tous les modes de jeu.



TRACK SELECT (SELECTION DU CIRCUIT) : vous choisissez ici le décor de la course.

DRIVING MODE (MODE DE PILOTAGE) : le mode Arcade vous fournit une voiture plus facile à conduire, avec plus de puissance que les véritables voitures de course et une maniabilité supérieure. Le mode Simulation est sans filet : vous serez aux commandes d'un fauve de 750 chevaux, alors accrochez-vous bien !



RACE WEEKEND (WEEK-END DE COURSE) : vous précisez ici la longueur des différentes sessions du week-end de course. L'entraînement et le warmup sont donnés en minutes et la course en pourcentage de la distance réelle de la course 2002. Si vous voulez courir la même distance que les vrais pilotes du NASCAR®, réglez la course sur 100% et en avant !

Pour passer l'entraînement et le warmup, cochez la boîte Quick Race (Course rapide). Vous commencez directement par les qualifications, puis vous passez à la course.

COMPUTER OPPONENTS (CONCURRENTS IA) : cet élément vous permet d'ajuster le niveau de difficulté à vos compétences. Vous créez une liste des concurrents à affronter, puis vous pouvez la modifier à l'aide de l'option Opponent Manager (Concurrents). Décidez du nombre de voitures en course. Utilisez le contrôle de force pour régler la vitesse de vos adversaires en fonction de vos propres capacités. Un de vos buts à long terme devrait être d'affronter des adversaires configurés à 100%. Dans les courses en Multijoueur, vous pouvez choisir d'affronter ou pas des concurrents IA.

DAMAGE (DEGATS) : sélectionnez l'un des trois réglages pour les dégâts : None, Moderate ou Realistic (aucun, modéré ou réaliste). Si les dégâts sont ignorés, votre voiture résiste à toute collision. En mode Modéré, votre voiture subira quelques dégâts lors des collisions brutales. En mode réaliste, une collision violente signifie généralement le retrait de la course. Souvenez-vous que ce réglage ne concerne que les collisions : vous pouvez perdre votre moteur ou vos pneus en les malmenant, quel que soit le réglage que vous choisissez ici.

RULES (REGLES) : ici vous pouvez modifier les différentes règles du week-end de course. Si vous cochez l'option Full Pace Lap (Tour complet), le tour de chauffe commence dans les stands, comme dans la réalité. L'envers de la médaille, c'est que vous aurez besoin de plus de temps pour accomplir le tour complet, notamment sur route. Si vous préférez un tour court qui commence sur le circuit, désactivez cette option. Le Drapeau jaune décide si un drapeau d'avertissement sera agité en cas de conditions dangereuses sur la piste (comme dans la vie réelle). Sans drapeaux jaunes, la course continue sur un rythme rapide, mais peut devenir risquée : les voitures traversent sans ralentir les zones d'accident. Le démarrage double file ne fonctionne que si l'option drapeau jaune est activée. Dans ce cas, les voitures qui ont perdu un tour sur le premier doivent se ranger à l'intérieur du circuit lorsque la situation l'exige (drapeau jaune). Quelle que soit l'option choisie, selon les règles NASCAR, les redémarrages double file ne sont pas du tout autorisés lors des courses sur route et ne sont plus utilisés pendant les dix derniers tours d'une course.

Quelques règles ne s'appliquent qu'aux courses en multijoueur, conçues pour niveler le jeu au maximum durant ces compétitions. L'option Force Cockpit View (Vue cockpit obligatoire) contraint tous les concurrents à piloter en vue cockpit et désactive la touche Page haute/Page basse qui permet de passer d'une vue à l'autre. L'option Force Smoke (Fumée obligatoire) oblige tous les concurrents à voir la fumée, que l'option Fumée soit cochée ou pas dans les options. Enfin, l'option Fixed Setup (Réglages normalisés) contraint tous les concurrents à conduire la même voiture.

WEATHER (METEO) : souvent négligées, les conditions météorologiques ont une influence profonde sur la tenue de route de votre voiture. L'air froid est moins dense que l'air chaud ; lorsque la température descend, votre moteur "respire" mieux et les frottements sont réduits. Au contraire, l'air chaud fatigue votre moteur plus rapidement et augmente les frottements. Souvenez-vous aussi que vos pneus sont plus efficaces lorsqu'ils sont chauds, tout en restant en dessous de la température idéale d'utilisation (225° Fahrenheit). Le vent risque également de modifier le comportement de votre voiture : le vent de dos la pousse et le vent de face génère beaucoup de turbulences dans les virages. En cliquant sur l'option de réalisme, vous programmez les conditions météo locales moyennes sur chaque circuit, mais si vous préférez modifier la météo vous-même, désactivez cette options.

Le menu Week-end de course



Le menu Week-end de course est l'endroit où vous naviguez parmi les différentes tâches sur le circuit : des réglages au garage à la navigation parmi les différentes séances de la compétition en passant par les ralentis et les départs.

Cliquez sur les différents onglets du menu Week-end de course pour consulter des données, par exemple les

informations générales sur la course, une chronologie des temps au tour, les résultats. Utilisez les contrôles de ralenti (voir ci-après) pour visionner les meilleurs moments. Allez au garage, changez les options de jeu ou conduisez la voiture en cliquant sur les boutons que vous trouvez dans le menu Week-end de course.

NASCAR® Racing 2002 Season vous permet d'accéder directement au début de n'importe quelle session du week-end de course en utilisant les contrôles de navigation de la session. Au fur et à mesure que cette dernière progresse, un compte à rebours vert grandit de la gauche vers la droite sous le nom de la session. Pour vous rendre au début d'une session, cliquez sur le bouton bleu situé à gauche, sous le nom de la session. Vous pouvez avancer ou reculer dans le temps. Vous pouvez donc passer directement à des sessions futures ou revenir au début d'une session précédente ou de la session en cours. Souvenez-vous que si vous décidez de recommencer une session, vous reprenez à zéro, non seulement en ce qui concerné la session en cours mais aussi toutes les sessions ultérieures du week-end. Disons par exemple que vous avez terminé l'entraînement et les qualifications (admettons que vous êtes huitième) et que vous ayez fait la moitié du warmup. Vous décidez alors de revenir à l'entraînement. En agissant ainsi, vous perdez le bénéfice de votre entraînement initial mais aussi le résultat des qualifications et du warmup.

Le règlement de NASCAR®

Il est indispensable pour tout pilote de connaître les règles d'une course de stock car avant le départ. Les pénalités sont désactivées pendant l'entraînement et le warmup (sauf pour la conduite dangereuse). Vous serez toujours informé si vous avez quelque chose d'interdit, mais il n'y aura pas de conséquence. Mais vous ne bénéficierez pas de la même indulgence en course. Si vous ne respectez pas le règlement, les commissaires s'occuperont de votre cas. Alors soyez attentifs !

Ayez cela à l'esprit avant de lire le règlement :

- On ne dépasse pas sous drapeau jaune, y compris la voiture de sécurité. Lorsque le drapeau jaune est brandi, le leader doit regagner la ligne de départ. Une fois qu'il a franchi la ligne, toutes les voitures situées derrière doivent également ralentir et s'aligner selon les règles. Cependant, si une voiture est trop lente, la règle n'est pas applicable. Votre observateur vous dira quoi faire. La pénalité encourue est un drapeau noir. Vous devez alors rester à vos stands assez longtemps pour perdre l'avantage indûment acquis.
- Vitesse limitée dans les stands. Vous ne devez pas dépasser la limite de vitesse dans les stands. Vous encourez une pénalité de 15 secondes (pas de drapeau noir) pour être trop rapide à l'entrée du stand et un "stop and go" (drapeau noir) si vous allez trop vite en quittant les stands.
- Vous devez vous insérer correctement en quittant les stands. La règle est de rester à la corde (ou le plus loin possible de la trajectoire de course) jusqu'à ce que votre observateur vous donne le feu vert. Ce dernier ne signifie pas forcément que vous pouvez vous insérer en toute sécurité, mais que vous pouvez désormais vous insérer légalement à tout moment. Certains circuits, comme Indianapolis, ont des routes de sortie des stands que vous devez suivre pour éviter la pénalité. La pénalité est un "stop and go" (drapeau noir) avec redémarrage sous drapeau vert ou un simple "aller à la fin de la ligne la plus longue" s'il n'y a pas de drapeau noir sous le drapeau jaune.
- Vous devez entrer correctement dans les stands. Couper par le gazon pour éviter de subir la limite de vitesse dans les stands est interdit. Vous devez couper la ligne qui désigne l'entrée dans les stands. A Homestead, vous devrez emprunter la route d'accès pour éviter la pénalité. Si vous violez cette règle sous drapeau vert, vous écoutez d'un drapeau noir et vous devez rentrer pour une pénalité de 30 secondes. Sous drapeau jaune, vous n'aurez pas de drapeau noir, mais vous devrez vous rendre à l'extrémité de la ligne la plus longue.



- Vous ne pouvez pas traverser le virage d'Innerloop sur le circuit de Watkins Glen sans vous arrêter. Si vous traversez l'Innerloop à Watkins Glen et que vous ne vous arrêtez pas avant de vous insérer dans le trafic, vous êtes pénalisé. Vous écopez d'un drapeau noir et d'un "stop-and-go".
- Vous ne pouvez dépasser le leader avant la ligne de départ au cours du démarrage ou d'un redémarrage. Il y a un "limiteur" intégré pour vous empêcher (lorsque vous menez) de provoquer volontairement une faute contre un autre joueur. Si une voiture est trop lente, cette règle n'est pas applicable. L'observateur vous dira si vous pouvez doubler ou pas. Lors des seconds départs des courses en double file, le leader est la première voiture sur la ligne EXTERIEURE. Si vous violez cette règle, vous subissez un drapeau noir et un "stop-and-go".
- Vous n'avez pas le droit de doubler une voiture de même rang sur la ligne par l'intérieur avant d'avoir passé la ligne de départ. Vous pouvez passer à l'extérieur, mais pas à l'intérieur. Une fois encore, la règle ne s'applique pas si une voiture est trop lente. Votre observateur vous dira si vous avez le droit de doubler. Si vous violez cette règle, vous subissez un drapeau noir et un "stop-and-go".
- Vous ne pouvez vous arrêter aux stands qu'au tour adéquat. Seules les voitures placées dans le tour de tête peuvent s'arrêter dès l'ouverture des stands. Les autres doivent attendre le tour suivant. La pénalité pour être entré dans un stand fermé consiste à se placer au bout de la ligne la plus longue. Votre observateur vous dira où aller.
- Vous ne pouvez continuer à courir avec des dégâts importants. Si votre voiture est endommagée au point que le moteur fume beaucoup ou que la voiture largue des débris ou des liquides, vous écopez d'un drapeau noir. Pour annuler le drapeau noir, vous devez entrer aux stands et faire réparer la voiture de façon à correspondre aux normes de sécurité NASCAR. Si la voiture est trop endommagée, l'équipe ne parviendra peut-être pas à la réparer suffisamment pour que vous puissiez continuer. Vous ne pourrez pas retourner sur la piste.
- Vous ne pouvez courir dans le sens inverse. Si vous le faites, vous serez disqualifié. Piloter dans la mauvaise direction est possible vers l'avant et l'arrière, alors faites attention.
- Vous ne pouvez pas dépasser le commissaire au bout de la piste des stands s'il montre le signe d'arrêt. Si vous dépassez le commissaire alors qu'il porte le panneau d'arrêt, vous devrez vous rendre au bout de la ligne la plus longue. Cette règle ne s'applique qu'aux courses sous drapeau jaune.

PENALITES MULTIPLES : Pour des raisons pratiques, si un joueur a plusieurs pénalités, il ne doit s'arrêter qu'une seule fois au stand. Une fois la première pénalité effectuée, un temps supplémentaire est ajouté au temps sanctionnant normalement l'infraction. Cela permet de simuler le temps que le joueur aurait passé à ralentir, à s'arrêter au stand et à repartir s'il avait effectué séparément toutes les pénalités.

PENALITES APRES-COURSE : si vous n'avez pas accompli des pénalités au moment où tombe le drapeau à damier, vous recevez une pénalité d'un tour par pénalité non effectuée.

EFFECTUER LES PENALITES : si vous écopez d'un drapeau noir, vous devez vous arrêter aux stands où vous serez maintenu dans vos marques par un commissaire NASCAR® pendant la durée adéquate. Vous ne pouvez annuler un drapeau noir (lorsqu'il n'y a pas eu de dégât) que sous drapeau vert et même sous drapeau vert vous ne pouvez annuler un drapeau noir sur un second départ. Si vous êtes sur la route des stands lorsque le drapeau jaune est levé, vous pouvez aller jusqu'à votre stand et annuler le drapeau noir légitimement. Vous avez quatre tours sous drapeau vert pour rentrer et effectuer la pénalité. Si vous n'obéissez pas, vous êtes disqualifié.

Pour finir :

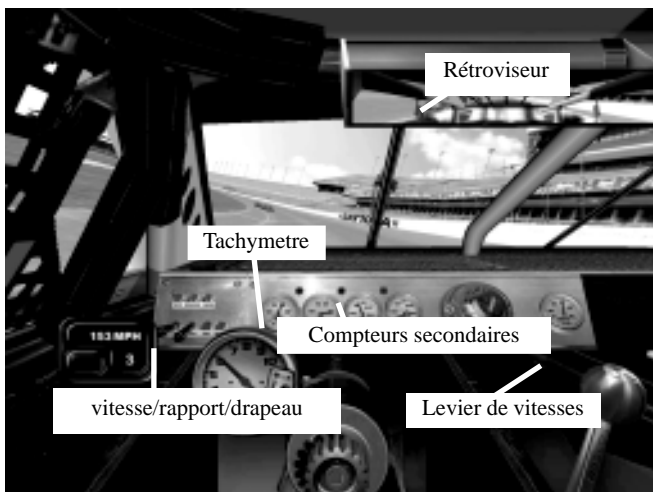
- Pendant les qualifications, vous pouvez être disqualifié (votre temps aux qualifications est remplacé par un temps provisoire) si vous coupez le virage d'Innerloop sur le circuit de Watkins Glen.
- Lorsque les drapeaux jaunes sont sortis, il est possible de repousser le départ ou le redémarrage en cas de catastrophe. Si cela survient, le départ/redémarrage est repoussé d'un tour.
- En mode Arcade, les règles sont moins strictes. Vous n'y êtes sanctionné que si vous violez la limite de vitesse des stands, si vous dépassez sous drapeau jaune, si vous doublez la voiture de sécurité, si vous conduisez dangereusement ou que vous coupez Innerloop sur le circuit de Watkins Glen.

Les commandes dans la voiture

Maintenant que vous avez conduit une voiture et que vous savez comment lancer et personnaliser une course, passons en revue tous les éléments auxquels vous avez accès lorsque vous êtes sur le siège du pilote. Ces commandes incluent les instruments de mesure ainsi que les touches du clavier qui vous permettent de communiquer avec l'équipe technique.

La touche "S" de votre clavier active/désactive l'affichage vitesse/rapport/drapeau situé juste sous la fenêtre conducteur. Les touches de fonction du clavier (F1-F9) permettent d'afficher/masquer les messages radio de l'équipe technique, messages qui apparaissent en bas à droite de l'habitacle. Le rétroviseur vous permet de voir ce qui se passe derrière vous.

*Animation volant désactivée



Le tableau de bord

- *Tachymètre* : mesure le nombre de tours/minute du moteur. C'est l'instrument le plus visible du tableau de bord, car les vraies voitures de stock car n'ont pas de compteur de vitesse : le pilote se fie au tachymètre pour calculer sa vitesse. Vous devez passer les vitesses entre 8500 et 9000 t/m, sauf sur les circuits utilisant le restricteur, il faut alors changer le rapport vers 6500 t/m.
- *Compteurs secondaires* : ces instruments fournissent des informations sur la santé de votre voiture. La pression de carburant devrait être ferme autour de 9 PSI, jusqu'à ce qu'il vous reste peu de carburant : elle descendra alors vite. La température de l'eau doit se stabiliser autour de 220 degrés Fahrenheit (104 ° Celsius). Si l'eau chauffe trop, c'est que votre calandre est sûrement obstruée. La pression et la température de l'huile reflètent le travail de votre moteur. Si la pression tombe ou la température monte, vous avez déjà un problème moteur ou vous n'allez pas tarder à en avoir un. Cela peut provenir d'un mauvais réglage de votre voiture (rapports boîte de vitesse) ou résulter d'une détérioration matérielle.
- *Voyants d'avertissement* : les jauges critiques sont toutes pourvues d'un voyant d'alarme (parfois appelés "idiot light"). Ces voyants s'allument lorsque quelque chose ne va pas.

LE RETROVISEUR : Appuyez sur la touche "M" de votre clavier pour voir les différents niveaux de détail du rétroviseur. Si l'affichage est trop saccadé, réduisez le niveau de détail pour plus de fluidité. Pour supprimer l'affichage d'éléments propres à votre habitacle, appuyez sur la touche "N" du clavier (pour ne plus voir dans le rétroviseur l'arceau arrière de sécurité, par exemple).

ANGLES DE VUE : Pour changer d'angle de vue, appuyez sur les touches Page haute/Page basse de votre clavier. Vous disposez de quatre vues. Essayez-les toutes et choisissez celle qui facilite votre conduite. En Multijoueur, lorsque l'hôte a activé l'option Vue cockpit obligatoire, vous serez contraint de conduire en vue cockpit. La fonction Page haute/Page basse est alors désactivée.

Touches de fonction

Les affichages liés aux touches de fonction ne sont disponibles que lorsque vous conduisez la voiture. Ils vous permettent de demander un service aux stands, de



voir les positions ou le nombre de tours qui restent dans la course. Prenez le temps d'apprendre leur fonctionnement. Pour afficher un des éléments, appuyez sur la touche de fonction appropriée sur le clavier (F1-F9). Pour passer à un affichage différent, appuyez sur une autre touche de fonction. Pour annuler l'affichage, appuyez sur la touche de fonction de l'affichage actuel. Par exemple, si vous avez à l'écran l'affichage F3, appuyez de nouveau sur F3 pour fermer la fenêtre.

Voici un compte-rendu des affichages liés aux touches de fonction :

F1 : panneau des stands – Ici, vous trouvez des informations sur vos temps et



vitesse au tour, votre position dans la séance en cours, le tour en cours, le nombre restant de tours (ou le temps restant) dans la session et l'intervalle en secondes qui vous sépare des voitures placées juste devant et derrière. Ces informations ne sont pas toutes disponibles pendant toutes les séances. Le tableau F1 se met à jour à chaque fois que vous passez la ligne de départ.

F2 : résultats – Lorsque vous appuyez sur F2, la place de votre voiture apparaît au centre de la fenêtre. Pour naviguer dans la liste complète des pilotes, utilisez les touches curseur haut/bas. Vous pouvez mettre l'affichage à jour en appuyant deux fois de suite sur la touche F2. L'affichage F2 possède deux modes et vous pouvez passer de l'un à l'autre avec la barre d'espace. Le premier mode est l'affichage par défaut et montre les positions en fonction de votre dernier tour en date. Le second mode est un affichage en temps réel qui vous montre les voitures immédiatement devant et derrière vous sur la piste, quelle que soit leur position au classement. Dans ce mode, les voitures listées en blanc sont dans le même tour que vous, les voitures listées en rouge ont au moins un tour d'avance, les voitures listées en vert ont au moins un tour de retard. Si une voiture arrive sur votre arrière pour vous prendre un tour, son affichage F2 se met à clignoter pour vous faire savoir que les leaders s'approchent de vous !

F3 : carburant – Cette fenêtre vous donne des informations sur l'état du carburant de la voiture, y compris une estimation* du carburant restant et le nombre approximatifs de tours que vous pouvez accomplir sans ravitaillement. En bas de la fenêtre, vous pouvez dire à votre chef d'équipe le nombre de bidons de carburant que vous voulez utiliser lors de votre prochain arrêt au stand. Chaque bidon contient jusqu'à 11 gallons de carburant. Vous avez ici le choix entre 2 bidons (22 gallons U.S. à ras bord), 1,5 bidons, 1 bidon, 0,5 bidon, un "splash" ou aucun. Un "splash" de carburant représente environ un huitième de bidon. C'est parfait pour terminer les derniers tours d'une course lorsque vous ne pouvez vous permettre de rester trop longtemps dans les stands. Quelle que soit l'option choisie, l'équipe cesse de ravitailler la voiture lorsque le réservoir est rempli à hauteur de sa limite de 22 gallons.



Utilisez les touches curseur gauche/droite de votre clavier pour choisir la quantité de carburant. Par défaut, le réglage est généralement 2 bidons, de sorte que votre réservoir sera toujours rempli à ras bord par l'équipe si vous ne précisez pas un autre choix. La valeur par défaut est choisie par le chef d'équipe. Elle est fondée sur les estimations que vous voyez dans la fenêtre F3.

* Les calculs effectués par votre équipe ne sont que des ESTIMATIONS. C'est à dire qu'ils peuvent prévoir trop comme pas assez. Dans la vie réelle, les chefs d'équipe ont tendance à jouer la prudence et votre chef d'équipe fera de même. Son choix sera donc calculé au cordeau ou un peu au-dessus de la limite, mais il y a une petite chance qu'il sous-estime la quantité de carburant dont vous avez besoin pour finir la course. Si vous n'avez pas confiance dans ses estimations, arrêtez-vous aux stands plus tard que prévu et/ou embarquez davantage de carburant que ce que votre chef d'équipe recommande.

F4 : Température des pneus – L'affichage F4 vous fournit l'une des informations les plus importantes, à savoir la température actuelle de vos pneus. La fenêtre de température des pneus vous donne les températures Intérieure (I), Médiane (M) et Extérieure (O) de chaque pneu pendant que vous pilotez. Chaque pilote NASCAR vous dira que la voiture la plus rapide sur la piste n'est pas forcément celle qui dispose du moteur le plus puissant, mais celle qui bénéficie de la meilleure adhérence. C'est la raison pour laquelle l'affichage de la température des pneus est vital. Pendant la course, chaque pneu est soumis à une certaine usure. Plus un pneu est usé, plus sa température monte. Votre but est de distribuer équitablement la température entre les différentes parties de chaque pneu pour obtenir la meilleure adhérence. Modifiez la pression des pneus et/ou des éléments de suspension comme la chasse ou la courbure pour équilibrer les températures.

F5 : Changement de pneu – Ici vous pouvez préciser quels pneus vous voulez changer lors du prochain arrêt aux stands. Vous pouvez voir le degré de détérioration de chaque pneu et ordonner des modifications de pression pour chaque pneu. Sous l'affichage de chaque pneu, vous voyez une barre d'état indiquant le niveau de fatigue actuel. Chaque barre d'état se raccourcit au fur et à mesure que le pneu fatigue. Les pneus neufs ont une barre d'état complète et verte qui diminue progressivement en virant au jaune. La barre jaune diminue et finit par être remplacée par un carré rouge. Lorsqu'un pneu vire au rouge, il peut exploser à TOUT MOMENT, alors à moins que la ligne d'arrivée de soit à portée, faites ce que vous pouvez pour vous arrêter aux stands et changer le pneu rouge.

Utilisez la barre d'espace de votre clavier pour basculer d'un pneu sur l'autre lorsque vous voulez en changer. Vous pouvez choisir de changer les quatre, ceux du côté droit seulement, ceux du côté gauche seulement. Vous pouvez également décider de n'en changer aucun. Vous pouvez cocher chaque pneu montré dans la fenêtre de changement de pneu. Les pneus non cochés ne seront pas changés au prochain arrêt aux stands.

Pour demander à votre équipe de changer la pression des pneus, utilisez les touches directionnelles haut/bas sur votre clavier et sélectionnez un pneu en particulier. Le pneu sélectionné apparaît en surbrillance jaune. Utilisez les touches directionnelles gauche/droite du clavier pour augmenter ou baisser la pression à froid de chaque pneu. La pression à chaud (la pression en pleine action, indiquée par "H") de chaque pneu est indiquée juste sous la valeur de la pression à froid. Une fois que vous avez précisé la nouvelle valeur de pression pour vos pneus, vous n'avez plus qu'à attendre le prochain arrêt aux stands où votre équipe effectuera les modifications nécessaires.

Modifier la pression est généralement ce que tente en premier l'équipe technique pour corriger les problèmes de tenue de route, car c'est le moyen le moins lourd de conséquences. Réduire la pression dans un pneu peut lui conférer une meilleure adhérence dans les virages, mais peut également créer une traînée préjudiciable à la vitesse de pointe dans les lignes droites.

F6 : Wedge – Le wedge, ou contrôle de gravité, est un réglage classique que font les équipes pendant la course pour modifier le comportement de la voiture. Ajouter du wedge augmente le poids du châssis appliqué à l'avant droit et l'arrière gauche de la voiture. Au contraire, des valeurs négatives font basculer le poids vers l'avant gauche et l'arrière droit de la voiture. Ajouter du wedge permet de rétablir une gravité déficiente mais accentue le poids qui pèse sur le pneu avant droit, qui est déjà, d'ordinaire, le pneu le plus sollicité. Oter du wedge produit l'effet inverse et assouplit la direction de la voiture.

Utilisez les touches directionnelles gauche/droite du clavier pour choisir vos modifications par incréments de cinq livres. Les changements que vous indiquez seront appliqués lors de votre prochain arrêt aux stands.



F7 : La barre Panhard – Vous pouvez également modifier la conduite de la voiture en réglant la barre Panhard. Vous pouvez régler les deux extrémités de la barre dans le garage, mais dans les stands vous ne pouvez modifier que l'extrémité droite. En élevant la barre à droite, vous assouplissez la suspension arrière et inversement.

Utilisez les touches directionnelles gauche/droite de votre clavier pour préciser de combien vous voulez modifier l'élévation de la barre Panhard au cours de votre prochain arrêt.

F8 : La Calandre – Les équipes couvrent fréquemment une partie de la calandre avec une bande. Le pourcentage de bande utilisée représente la portion de la grille qui est couverte : 20% de bande signifie que 80% de la grille est toujours à découvert. Plus vous ajoutez de bande, plus vous canalisez l'air autour du museau de votre voiture au lieu de le laisser entrer dans le radiateur, ce qui réduit la traînée et améliore la tenue de route. La voiture est alors plus rapide mais moins d'air frais parvient au radiateur. Essayez de mettre autant de bande que possible sans créer de surchauffe. Gardez un œil sur la température de l'eau et si elle monte en flèche, c'est que vous avez mis trop de bande.

Souvenez-vous qu'en qualification vous n'avez à courir que quelques tours rapides. C'est pourquoi nombre d'équipes choisissent de se qualifier en couvrant complètement la calandre (100%).

Utilisez les touches directionnelles gauche/droite du clavier pour indiquer à vos mécanos d'ajouter ou d'enlever de la bande lors du prochain arrêt aux stands.

F9 : Résumé des stands – C'est un sommaire de tous les changements qui seront effectués sur la voiture pendant le prochain arrêt aux stands. Si vous spécifiez des changements pour la pression des pneus, par exemple, ces modifications sont listées ici. Vous y voyez aussi les ordres donnés à l'équipe concernant les changements de pneu et le ravitaillement en carburant.

La fenêtre F9 est également l'endroit où vous enjoignez à votre équipe d'effectuer des réparations sur la voiture. Si votre voiture a été endommagée, la ligne de réparation en bas de la fenêtre indique OUI, ce qui signifie que lorsque vous rentrerez aux stands, vos mécanos essaieront de réparer la voiture. Si vous préférez que l'équipe ne fasse pas de réparation, appuyez sur la barre d'espace pour passer

à NON. Une fois dans les stands, les mécanos travaillent aussi longtemps qu'il le faut pour effectuer les réparations du mieux qu'ils le peuvent (parfois plus d'une minute). Vous avez besoin de revenir sur la piste, sous peine de prendre un tour par exemple ? Appuyez sur la barre d'espace : après quelques secondes, les techniciens cessent leur travail et vous pouvez quitter les stands.

L'INTERFACE ECHAP : lorsque vous voulez arrêter de piloter, retourner aux stands ou reprendre votre souffle en profitant d'un ralenti intéressant, appuyez sur la touche Échap. La partie se met en pause (sauf en mode multijoueur) et vous accédez à différentes options.



Ces options varient légèrement en fonction de la session dans laquelle vous vous trouvez. Utilisez les touches directionnelles haut/bas pour sélectionner l'élément qui vous convient puis appuyez sur la touche Entrée. Parfois, vous ne pouvez accéder à l'interface Échap à moins que votre voiture ne soit arrêtée. Si tel est le cas, vous voyez un message d'avertissement apparaître à l'écran. Rentrez aux stands ou garez-vous sur le bord de la piste et réessayez.

La plupart des options de l'interface Échap se comprennent d'elles-mêmes, mais voici quelques explications pour certains éléments qui ne sont pas aussi clairs :

Get Out of Car (Sortir de la voiture) – Vous êtes renvoyé à l'écran Week-end de course.

Retire (Quitter) – Vous quittez la course et vous retournez à l'écran Week-end de course. Vous ne pourrez PAS réintégrer la course.

Call Tow Truck (Appeler dépanneuse) – Vous retournez aux stands. Avant que les mécanos ne commencent à travailler sur votre voiture, une simulation de compte à rebours a lieu.

LA TOUCHE PAUSE : appuyez sur la touche Pause de votre clavier pour immobiliser l'action et répondre au téléphone, éliminer quelque besoin pressant ou affronter l'une des ces distractions que la vie réelle peut occasionner. Lorsque vous êtes prêt à reprendre la course, appuyez de nouveau sur la touche Pause et



Ralentis instantanés



Revivez vos grands moments de gloire avec le système élaboré de ralenti fourni par NASCAR® Racing 2002 Season. Vous pouvez voir les ralentis à travers de nombreuses caméras. De plus, vous pouvez adopter la perspective de n'importe quelle voiture du circuit. De plus, NASCAR® Racing 2002 Season comporte un tout nouvel outil d'édition de ralentis qui vous permet d'ajouter vos propres sons, éléments graphiques ou effets divers ! Avant d'entrer dans l'éditeur, cependant, revoyons les bases.

Tout d'abord, vous pouvez voir un ralenti de plusieurs endroits du jeu. Si vous êtes dans l'écran de Week-end de course ou dans la voiture, vous ne disposez que de fonctionnalités limitées pour les ralentis. Vous pouvez voir et manipuler des ralentis de la course en cours et vous pouvez enregistrer vos séquences, mais vous ne pouvez utiliser aucun des nouveaux outils de l'éditeur. Pour accéder à tous les outils concernant les ralentis, vous devez vous rendre dans le menu principal et sélectionner l'option Studio des ralentis (Replay Theater).

Pour voir un ralenti pendant que vous conduisez, appuyez sur la touche Échap. Si vous n'êtes pas dans une course en multijoueur, la course se met en pause. Choisissez Voir ralentis pour commencer à voir les meilleurs moments en instantané. Lorsque vous voulez reprendre la course, appuyez deux fois sur la touche Échap, puis appuyez sur la touche Pause de votre clavier. L'action reprend là où vous vous étiez arrêté. Vous pouvez voir un ralenti pendant une course en multijoueur, mais souvenez-vous que pendant que vous êtes bien installé pour voir le ralenti, la course continue sans vous !

Contrôle des ralenti

Une fois que vous avez choisi de voir un ralenti, vous voyez apparaître la fenêtre des ralenti. Si vous savez vous servir d'un magnétoscope, vous ne serez pas décontenancé par les contrôles des ralenti. Utilisez les touches qui se situent sous l'écran pour reprendre la séquence au début, pour mettre en pause ou en lecture ou pour mettre en avance rapide. Utilisez le bouton d'édition pour constituer de petites séquences de vos exploits. Cliquez sur la barre de chronométrage ou déplacez son curseur pour accéder à un moment précis.



Retour au début : un clic suffit.



Rembobiner : cliquez une fois pour rembobiner à vitesse normale (1x). Chaque clic supplémentaire augmente la vitesse de rembobinage.



Image par image arrière : chaque clic sur ce bouton renvoie d'une image en arrière. Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour obtenir un rembobinage arrière lent.



Lecture/Pause : cliquez une fois pour reprendre la séquence interrompue. Cliquez à nouveau pour mettre le film en pause. Vous ne mettez pas en pause le monde du jeu, seulement le ralenti.



Image par image avant : chaque clic sur ce bouton renvoie d'une image en avant. Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour voir la séquence image par image.



Ralenti : cliquez sur ce bouton pour voir l'action au ralenti, chaque clic supplémentaire ralentit la séquence un peu plus.



Accéléré : cliquez une fois pour mettre en accéléré normal (1x). Chaque clic supplémentaire accroît la rapidité de la lecture.



Fin : vous permet d'atteindre d'un clic la fin de la séquence.



Editer ralentis : utilisez ce bouton pour enregistrer des séquences courtes. Placez la séquence à un endroit donné et cliquez une fois sur le bouton Editer ralenti pour sélectionner le point de départ. A présent choisissez l'image de fin et cliquez une seconde fois sur le même bouton. Il vous sera demandé si vous voulez enregistrer cette version raccourcie dans votre dossier ralentis.



Enregistrer : cliquez sur ce bouton pour enregistrer le ralenti actuel dans son intégralité dans votre dossier ralentis.



Fenêtres ralenti : lorsque vous regardez les ralentis depuis le menu Week-end de course, chaque clic de ce bouton vous permet de basculer entre le mode Plein écran et le mode fenêtré. Lorsque vous voyez les ralentis depuis votre voiture, en cliquant sur ce bouton, vous quittez l'écran des ralentis pour retourner à votre siège de pilote.

Classement des ralentis : en appuyant sur la touche "S" du clavier, vous affichez une fenêtre des classements pendant les ralentis. Ces classements apparaissent à côté du ralenti que vous regardez. La boîte de dialogue Ralentis peut offrir jusqu'à trois modes différents de lecture, en fonction de la course dans laquelle vous vous trouvez. Utilisez les flèches gauche/droite pour passer d'un mode à l'autre.

CHANGER LES ANGLES DE CAMERA : avec NASCAR® Racing 2002 Season, vous avez un choix impressionnant d'angles de caméra pour observer vos ralentis. Bien sûr, vous pouvez voir les ralentis depuis les caméras fournies, mais vous pouvez également accéder aux vues de n'importe quelle voiture présente sur la piste. Dans les courses en multijoueur, vous n'aurez peut-être pas accès aux vues de tous les pilotes à tout moment.

- En mode plein écran, vous changez l'angle de caméra en cliquant sur les contrôles à côté de la caméra dans l'angle supérieur



gauche de l'écran. Vous accédez aux vues des autres pilotes en utilisant les contrôles placés près du bouton Pilote, sous les contrôles Caméra.

- Depuis la vue du menu Week-end de course, sélectionnez la caméra et le pilote avec les contrôles placés sous la fenêtre 3D et au-dessus de la zone de navigation de la session.

STUDIO DES RALENTIS : NASCAR® Racing 2002 Season vous permet de mettre en banque une extraordinaire collection de ralentis. Dans le Menu principal, choisissez Replay Theater (Studio des ralentis). Vous accédez à un écran qui liste toutes les séquences enregistrées dans votre répertoire de ralentis, en fonction du circuit. De là, vous pouvez retrouver facilement un ralenti, quel que soit le circuit où il a été pris. Cliquez sur les têtes de colonne pour trier la liste selon vos choix. Vous voulez trier par circuit ? Cliquez sur la tête de colonne Circuit. Vous pouvez également utiliser les menus déroulants au sommet de l'écran pour filtrer la liste, afin d'y inclure les ralentis d'un joueur et/ou d'un circuit particuliers. Utilisez le bouton Effacer en bas de l'écran pour jeter à la corbeille les vieux ralentis dont vous n'avez plus l'usage.

Il y a un autre petit bouton tout en bas de cet écran : le bouton Editeur. C'est la porte d'entrée du nouveau et puissant éditeur de ralentis de NASCAR® Racing 2002 season. Si vous voulez voir de quoi il est capable, jetez un coup d'œil sur les leçons de conduite ou sur les circuits livrés avec le jeu, car tout cela a été



fait avec l'éditeur. Pour le tester, choisissez un fichier ralenti que vous voulez éditer, cliquez sur le bouton de l'éditeur et vous devenez apprenti réalisateur !



L'éditeur de ralenti

EDITER DES RALENTIS : L'éditeur de ralenti de NASCAR® Racing 2002 Season met à votre portée toute une gamme d'outils cinématographiques. Prenez un fichier de ralenti ou cette course spectaculaire que vous avez courue l'autre soir. Rassemblez les meilleurs moments, ajoutez des effets sonores, des graphismes personnalisés et des fondus enchaînés. Bien mieux, vous avez toujours ce ralenti où votre ami est parti en vrille à quelques centaines de mètres de l'arrivée et a perdu la course ? Ce serait divertissant d'ajouter votre éclat de rire en fond sonore pour mettre ses exploits en valeur. Et pourquoi ne pas coiffer sa voiture d'un bonnet d'âne géant ? Soyons honnêtes : humilier un copain est un des plaisirs simples de la vie, surtout si c'est fait avec un certain goût artistique. Avec l'éditeur de ralenti, vous pouvez le faire, et bien d'autres choses encore.



Explorons point par point l'écran d'édition des ralentis.



Boutons magnétoscopes – Situés sous la fenêtre d'affichage 3D. De la gauche vers la droite, les boutons remplissent les fonctions suivantes :

- o Retour au début du ralenti
- o Rembobinage. Plus vous cliquez, plus la vitesse augmente.
- o Rembobinage image par image
- o Lecture/Pause
- o Avance image par image
- o Avance rapide. Plus vous cliquez, plus la vitesse augmente.
- o Aller à la fin du ralenti.



Sélection Voiture/Caméra – Située sous les contrôles magnétoscopes, cette combinaison de sélecteurs fléchés a la même fonction que sur l'écran de ralenti principal : elle vous permet de changer la caméra ou la voiture sur laquelle votre vue est centrée. Cela ne modifie en rien le contenu du fichier de ralenti. Si vous voulez placez un changement de voiture ou de caméra délibéré dans le ralenti, vous devez utiliser les boutons Caméra et Voiture (voir les contrôles ralentis ci-dessous). Les contrôles C/Maj C et V/Maj V permettent de se rendre aux caméras et voitures précédentes/suivantes, comme dans l'écran de ralentis standard.



Boutons ralentis – Situés à la droite des contrôles magnétoscope, ces boutons vous permettent de faire du montage, des copies, des raccords. De la gauche vers la droite, les boutons sont les suivants :

- **PLACER MARQUEUR** : placez un marqueur sur l'image actuelle du ralenti. Si vous appuyez à nouveau, vous annulez le marqueur.
- **COUPER** : efface tout ce qui existe entre le marqueur et l'image actuelle. Il faut un marqueur pour que cette fonction soit utilisable. Une fenêtre vous dira combien d'images vous avez coupées.



- **COPIER SEQUENCE** : copie la séquence depuis le marqueur jusqu'à l'image actuelle dans le porte-documents. Il faut un marqueur pour que cette option fonctionne. Une fenêtre vous dira combien d'images vous avez copiées dans le porte-documents.
- **COLLER SEQUENCE** : la séquence conservée dans le porte-documents est collée dans le ralenti. Il s'agit bel et bien d'une fonction d'insertion. Le contenu du porte-documents est inséré et les séquences suivantes sont décalées dans le futur et reprennent à la suite de la section nouvellement collée.
- **ENREGISTRER SOUS** : vous enregistrez vos modifications. Lorsque vous travaillez beaucoup sur un ralenti, vous pouvez enregistrer vos efforts sous un nouveau nom après chaque étape. Par exemple, une étape peut consister à faire tout le travail audio. En utilisant des enregistrements successifs, si jamais vous faites une erreur, vous n'avez pas à tout recommencer depuis le début.



Contrôles des ralentis – Situés en bas à droite de l'écran, ces contrôles sont le cœur de l'éditeur. Dans la plupart des cas, appuyer sur un de ces contrôles fait apparaître une fenêtre. Des choix supplémentaires liés à cette fonction y sont possibles : par exemple, combien de temps ce graphisme doit rester à l'écran, quand voulez-vous que le fondu ait lieu, etc.

- **MARQUE** : appuyez sur ce bouton si vous voulez insérer une image personnalisée dans le ralenti. Pour qu'une image soit utilisable par le jeu, elle doit se présenter sous format .BMP ou .TGA (voir le fichier LISEZMOI pour plus de détails) et être placée dans le sous-répertoire IMPORTS du programme principal. Vous devrez également définir la position de l'écran (en pixels) où l'image va apparaître. 0,0 est le coin supérieur gauche de l'écran et 800,600 le coin inférieur droit. Le point supérieur gauche de l'image apparaît à la coordonnée que vous avez précisée. Vous aurez peut-être à faire quelques calculs pour trouver l'emplacement idéal, surtout si vous ne connaissez pas préalablement la taille de votre image. On vous demandera enfin de définir le fondu (le temps nécessaire pour que l'image disparaisse ou apparaisse) et sa durée (le temps total d'apparition de l'image à l'écran) en secondes.

- **SON** : ce bouton vous permet d'insérer vos propres effets sonores dans le ralenti. Pour qu'un fichier audio soit utilisable dans le jeu, il doit se présenter sous format .WAV ou .OGG (voir le fichier LISEZMOI pour plus de détails) et être placé dans le sous-répertoire IMPORTS du programme principal.
- **TEXTE** : ce bouton vous permet d'insérer un phylactère dans votre ralenti. Comme avec la fonction Marque, vous devez configurer les coordonnées de l'écran ainsi que les durées d'apparition et de fondu. Vous pouvez également préciser la largeur maximale en pixels de la bulle. Plus le chiffre est petit, plus la bulle est étroite. Enfin, au bas de la fenêtre, vous disposez d'une zone où taper le texte de votre phylactère.
- **FONDU** : cette puissante option vous permet d'introduire des effets de fondu. Les fondus sont très utiles pour couvrir les portions d'un ralenti qui ont été grossièrement éditée. Vous devrez choisir entre un fondu à l'image ou un fondu au noir et spécifier la durée du fondu ou le temps (en secondes) nécessaire pour achever le fondu. **REMARQUE** : Lorsque vous utilisez le fondu pour insérer des copier-coller, assurez-vous que le ralenti a fondu au noir avant d'insérer les séquences collées. Sinon, vous risquez de voir un flash à l'écran lorsque le ralenti atteint l'un de ces points.
- **CAMERA** : fait passer le ralenti à la caméra voulue. Si la caméra TV1 est active et que vous appuyez sur ce bouton, le ralenti passe en vue TV1 lorsqu'il atteint ce moment précis de la séquence.
- **VOITURE** : le ralenti passe à une voiture donnée. Chaque fois que le ralenti atteint ce point dans le temps, le caméra passe à la voiture désignée.
- **PLAYBACK** : vous permet de modifier la vitesse de la séquence. Un taux playback de 1 correspond à la vitesse normale. Un chiffre plus élevé accélère la séquence. En cochant l'option 1/x, vous ralentissez la séquence. Par exemple, si vous avez sélectionné un taux playback de 2 ainsi que l'option 1/x, vous obtenez une vitesse réduite de moitié. Si vous sélectionnez un taux de playback de 0, vous mettez le ralenti en pause. Vous indiquez la durée de la pause dans la zone appropriée.
- **VOLUME** : ce contrôle vous permet de jouer sur le volume des effets sonores dans le ralenti. Si vous voulez inclure des phrases dans un environnement intrinsèquement bruyant (le cockpit, par exemple) et que vous ne voulez pas qu'elles soient noyées, vous devrez vous servir de ce contrôle. Utilisez les curseurs pour préciser le niveau de volume que vous souhaitez et utilisez le champ de durée pour préciser en combien de temps il faut attendre ce niveau. Selon nous, un niveau de 25%, soit un quart du volume normal (100%), fonctionne bien pour placer des voix sur une ambiance bruyante. Enfin,



souvenez-vous que le niveau de volume restera fixé au pourcentage indiqué à moins que vous ne créiez un autre marqueur de volume plus tard dans la séquence, spécifiant que le son doit baisser.

- **CHAPITRE** : ceci vous permet de tronçonner une séquence en chapitres. Actuellement, la navigation par chapitres n'est possible que dans les leçons de conduite. Assurez-vous que vous avez placé le début de chapitre devant tous les événements que vous voulez voir dans ce chapitre. Par exemple, admettons que vous placiez un fichier audio de 10 secondes dans une séquence et un début de chapitre dans la suivante. Si vous vous rendez dans les leçons de conduite et que vous cliquez sur le contrôle pour lancer le playback au nouveau début de chapitre, vous n'entendez pas le fichier audio. Pourquoi ? Parce que lorsque vous passez directement à la séquence suivante, vous passez par-dessus le point de déclenchement de ce son.
- **ACTIVER** : vous permet d'activer ou désactiver de nombreux effets comme la ligne de course idéale ou la télémétrie.
- **RESUME** : cette option est limitée à la section des leçons de conduite. Le texte que vous tapez dans la zone adéquate apparaît à la droite de l'écran lorsque vous sélectionnez le fichier de ralenti.

Notez que la plupart de ces boutons ont des contrôles en forme de flèche bleue sur leur côté gauche. Si vous appuyez sur la flèche gauche d'une fonction donnée, vous revenez à l'endroit du ralenti où vous avez pour la dernière fois utilisé cette fonction. Si vous appuyez sur la flèche droite, vous allez au point suivant d'utilisation de la fonction. Par exemple, si vous êtes au tout début du ralenti et que vous appuyez sur la flèche droite du contrôle Son, le ralenti avance jusqu'au premier déclencheur de fichier son. Si vous êtes à la fin du ralenti et que vous appuyez sur la flèche gauche du bouton Caméra, le ralenti revient au dernier déclencheur de changement de caméra.

Faire des changements – Voilà, vous avez truffé votre ralenti d'événements passionnants, mais vous voulez modifier quelque chose ou vous en débarrasser. Comment faire ? Eh bien, cela se fait depuis la liste des contrôles, qui est située

dans la portion supérieure gauche de l'écran. Elle vous montre les contrôles de l'éditeur qui sont actifs à ce moment précis du ralenti. Une fois qu'un contrôle a été utilisé, il disparaît de la liste. Cela signifie que les contrôles qui ne concernent qu'une simple image (comme un changement de caméra) ne sont sur la liste qu'une fraction de seconde, tandis qu'un fondu de 10 secondes sera visible pendant les dix secondes.



Pour effectuer des modifications ou pour enlever un élément complètement, vous devez naviguer dans le ralenti et vous rendre à un point où le contrôle est actif (et donc apparaît sur la liste). Ce n'est pas aussi difficile qu'il y paraît : en utilisant les flèches de contrôles situées à côté des boutons, vous pourrez repérer tous les contrôles aisément et rapidement.

Une fois que le contrôle apparaît sur la liste, cliquez sur la ligne d'information pour le sélectionner puis sur le bouton approprié en bas de la liste : Editer ou Effacer. Certains contrôles, comme les changements de caméra, ne peuvent pas être édités. Ils peuvent seulement être effacés.

Liste de ressources artistiques – Vous n'avez pas de graphismes prêts à être insérés dans vos ralentis ? Aucun problème. NASCAR® Racing: 2002 Season comprend plusieurs dessins prêts à l'emploi que vous trouverez peut-être utiles. La liste des ressources artistiques se trouve à la gauche de l'écran, sous la liste des contrôles. Pour utiliser un de ces éléments, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Insérer en bas de la liste.



Tenter le tout pour le tout

Vous connaissez tous les circuits par cœur ? Vous voulez savoir quelles seraient vos performances sur une saison complète ? Dans le menu principal, cliquez sur Championnat pour voir si vous possédez l'étoffe d'un grand pilote et si vous êtes parmi les meilleurs au terme d'une saison de NASCAR.

Un système de points régit le classement du Championnat NASCAR Cup Series. Suivant votre réussite pendant la course et à l'arrivée, vous gagnez un certain nombre de points. Pour remporter le championnat NASCAR Cup Series, vous devrez constamment finir dans les dix premiers au cours de la saison. Si vous gagnez dix ou douze courses mais que vous abandonnez ou finissez dernier dans dix ou douze autres, vous n'êtes plus dans la course au titre. La régularité est la clé du succès. Pas la peine de gagner toujours : il suffit d'arriver souvent dans les premiers.

Commencez par paramétrer toutes les options de votre saison : la distance des courses, le niveau de vos concurrents, le mode de jeu et les règles utilisées. Vous ne pourrez plus modifier les options lorsque la saison aura commencé. Débutez une saison avec des courses comptant 25% de la distance normale, ainsi toutes vos courses se dérouleront sur le même nombre de tours. L'ordre des événements est le même que l'ordre réel, quel que soit le programme que vous utilisez. Par exemple, si vous sélectionnez le programme saison 2002, vous commencez à Daytona et finissez à Homestead, comme les professionnels.

Les boutons Classements et Résultats en bas de l'écran, vous permet de consulter les résultats individuels par course et sur le championnat. Naturellement, si vous n'avez pas terminé une course donnée, il n'y a pas de résultats pour cette compétition, le bouton Résultats apparaît grisé.

Gagnez la course et vous serez crédité d'au moins 180 points (175 points pour avoir terminé premier et un bonus de 5 points pour avoir mené la course pendant au moins un tour). Pour plus de renseignements sur le système de répartition des points, voyez l'annexe A.

Infos joueur

Alors, vous en avez assez qu'on vous appelle "le joueur" ? On ne peut pas vous en vouloir. Il est temps de personnaliser votre personnage NASCAR. Pour ce faire, accédez à l'écran Infos joueur. Pour vous y rendre, retournez au menu principal et cliquez sur le bouton Infos joueur en haut de la colonne de



droite. Ajoutez votre nom, sélectionnez la voiture que vous voulez conduire, vérifiez vos records et éditez vos messages de dialogue pour les parties en multijoueur.

Notez qu'il y a des sélections de voitures différentes selon que vous jouez en solitaire (Entraînement, Course unique ou Championnat) ou en multijoueur. En effet, toutes les voitures sous licence officielle sont utilisables dans les modes solitaire, mais toutes ne sont pas disponibles en multijoueur. En conséquence, prenez le temps de faire vos sélections pour les deux catégories.

Les messages de chat sont utilisés pendant les courses en ligne. Pour faire apparaître les messages de chat pendant les courses, appuyez sur le numéro correspondant de votre pavé numérique puis sur la touche Entrée. Si vous n'aimez pas les messages par défaut, cliquez sur un message et tapez ce que vous voulez. Voici une astuce : placez un signe Dollar (\$) à la fin de chaque message si vous souhaitez que votre message soit affiché immédiatement, ainsi vous n'avez pas à taper la touche Entrée pour l'envoyer.

Concurrents

Utilisez le menu Concurrents pour créer et mettre à jour la liste des pilotes qui participeront à vos courses. Ce menu sert également de passerelle vers l'Atelier peinture de NASCAR® Racing 2002 Season.

Le jeu est livré avec une liste intitulée "Cup2002" qui comprend tous les pilotes sous licence et plusieurs voitures fictives. Vous pouvez ainsi occuper les 43



emplacements de départ. Pour constituer une nouvelle liste, cliquez sur le bouton Nouveau en haut à gauche de l'écran. Sélectionnez les pilotes que vous voulez ajouter en cliquant sur la coche à côté de leur nom. Vous pouvez faire autant de listes que vous le voulez.

Vous pouvez également créer de nouveaux pilotes à partir du menu Concurrents. Cette fois-ci, cliquez sur le bouton Nouveau sur le côté droit de l'écran.

Enfin, en cliquant sur le bouton Niveau sous le pilote, vous pouvez définir le niveau de chaque voiture et de chaque pilote existant dans votre ordinateur. Ce niveau influe sur les performances des voitures et peut être réglé pour refléter les dernières statistiques en date. Souvenez-vous cependant que ce niveau intervient seulement lorsque la voiture est dirigée par l'ordinateur. Donc, si vous espérez dominer la compétition en venant dans ce menu, en dopant le niveau de Fred Jones puis en choisissant sa voiture pour vous dans le menu Infos joueur, vous allez être très déçu !

L'Atelier peinture

Vous voulez que vos voitures possèdent toujours la livrée la plus récente ? NASCAR® Racing 2002 Season vous offre les pinceaux et les outils nécessaires à repeindre votre voiture quand vous le voulez.

Pour accéder à l'Atelier peinture de NASCAR® Racing 2002 Season, cliquez sur le bouton "Concurrents" dans le menu principal. Vous voulez peindre la voiture de Tony en bleu ? Allez-y, ça ne l'embête pas. Vous voulez donner à Mark une voiture orange et violette ? Pourquoi pas ! Pour peindre une voiture, il suffit de la sélectionner dans la liste des pilotes à gauche de l'écran, puis cliquez sur le bouton "Atelier peinture" juste en dessous

Cet atelier est à peu de chose près similaire à un logiciel de dessin ou de traitement d'images. L'Atelier Voiture vous permet de peindre le véhicule, l'Atelier Equipe vous permet de personnaliser les tenues et les accessoires de votre équipe. Pour naviguer entre les deux ateliers, cliquez sur l'onglet correspondant.

COMMENT FONCTIONNE L'ATELIER : le procédé est simple : pour peindre une voiture ou un objet, il suffit de cliquer sur l'un des outils de la boîte à outils et de l'appliquer sur ce que vous voulez repeindre. Par exemple, cliquez sur l'outil Pinceau main libre pour le sélectionner puis choisissez une couleur primaire avec le bouton gauche de la souris. Choisissez ensuite une deuxième couleur avec le bouton droit de la souris. Enfin, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé tout en passant le curseur sur la voiture ou l'accessoire que vous souhaitez colorer avec votre première couleur. Répétez la même opération avec le bouton droit de la souris pour appliquer la deuxième couleur.

OPTION OUTILS : si vous cochez la case "Options outils", le menu contextuel d'un outil s'affiche à chaque fois que vous le sélectionnez. Pour modifier les effets d'un outil, changez les valeurs qui figurent dans ce menu. Comme beaucoup d'autres boutons et éléments dans NASCAR® Racing 2002 Season, chaque outil de l'atelier peinture dispose d'une description qui s'affiche à l'écran. Pour qu'elle apparaisse, il suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris ou de pointer le curseur sur l'outil de votre choix pendant quelques secondes.



COMMENCER SUR UNE SURFACE PROPRE : il y a deux façons d'assainir la surface sur laquelle vous allez peindre : soit vous créez un nouveau pilote, soit vous choisissez de repeindre une voiture. Dans ce cas sélectionnez l'outil Gomme. Cliquez sur la voiture ou l'objet pour enlever les textures et commencez avec une couleur primaire soutenue. Avec le bouton droit de la souris et l'outil Gomme, effacez les imperfections et appliquez la deuxième couleur.

APERÇU : cliquez sur le bouton "Aperçu 3D" pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous verrez apparaître le résultat de vos efforts. Cochez la case "Rotation auto." pour voir tourner la voiture sur 360°. Sinon, décochez cette case pour arrêter la rotation et ainsi faire apparaître un outil manuel (comme ci-dessous) qui vous permet de faire tourner la voiture dans toutes les directions possibles. Pour cela, cliquez sur la voiture et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé tout en faisant tourner la voiture avec l'outil manuel. Pour faire un zoom avant ou arrière, sélectionnez la voiture et maintenez le bouton droit de la souris enfoncé. Cochez à nouveau la case Rotation Auto. pour laisser la voiture tourner, en utilisant le nouvel angle de vue que vous avez choisi.

COULEUR ET OUTILS : lorsque vous mélangez les couleurs, vous pouvez cliquer sur la première ou la deuxième couleur, révéler d'autres contrôles de couleurs qui vous aideront à trouver la teinte exacte que vous cherchez.

Notez que la plupart des boutons dans l'atelier peuvent être "ouverts" pour proposer de multiples fonctions. Ces outils sont mis en valeur par un petit triangle dans l'angle inférieur droit du bouton.

IMPORTER ET EXPORTER DES IMAGES : l'Atelier peinture vous donne également la possibilité d'importer ou d'exporter des images à utiliser. Vous avez un logo sympa que vous aimeriez insérer dans le jeu ? Aucun problème : enregistrez-le en format Targa (extension .tga) et importez-le en cliquant sur le bouton "Importer" de l'atelier peinture. De la même manière, utilisez le bouton "Exporter" pour faire un fichier .tga de votre voiture ou de votre équipe que vous utiliserez à d'autres fins. Ouvrez ce fichier dans votre application graphique favorite et retouchez l'image comme vous le souhaitez. Lorsque vous avez fini, enregistrez votre travail et importez-le à nouveau en utilisant le bouton "Importer".

Multijoueur : l'épreuve de vérité

Bien sûr, dans NASCAR® Racing 2002 Season, il est très amusant et pas si facile de battre les pilotes contrôlés par l'ordinateur. Mais ça ne vaut pas une lutte contre 42 adversaires de chair et de sang. Si vous voulez savoir ce que vous valez par rapport aux autres pilotes du monde entier, vous avez sonné à la bonne porte. Vous n'avez besoin que d'une copie enregistrée de NASCAR® Racing 2002 Season et d'une connexion LAN ou Internet.



CONFIGURER VOTRE CONNEXION : cliquez sur le bouton Multijoueur dans le menu principal. Si vous courez par Internet, vous devez vous connecter AVANT de lancer le jeu. Vous ne pouvez pas vous servir des touches ALT-TAB pour sortir du jeu, vous connecter et revenir à la partie. Une fois connecté à Internet, assurez-vous que votre jeu détecte la connexion Internet correctement. Cliquez sur le bouton Rejoindre, au sommet de l'écran, et regardez la zone Sélectionner méthode de connexion à droite de l'écran. Si votre connexion Internet (TCP/IP) est listée, vous pouvez y aller. Sinon, vous devez appuyer sur le bouton Configurer en bas



de l'écran, cocher la boîte "Trouver autrement les adresses réseau" et relancer le jeu. En revenant à cet écran, vous devriez voir votre connexion listée.

Pendant qu'on y est, n'oubliez pas que l'option Détecter Modems concerne les compétitions directes d'un modem à un autre. Utilisez l'option Détecter Ports Série pour une course en null-modem.

Utilisateurs de réseau local (LAN) – Si vous jouez en LAN, vous verrez sans doute votre carte réseau listée à deux reprises, dans la liste Sélectionner la méthode de connexion de l'onglet Rejoindre et dans la zone Méthodes de connexion autorisées dans l'onglet Hôte. Cela est dû au fait que votre carte réseau est compatible avec les deux protocoles réseau du jeu : IPX et TCP/IP. Si ces choix vous sont proposés, choisissez IPX, car ce protocole est moins sensible aux problèmes de largeur de bande passante et vous pourrez voir apparaître beaucoup plus de voitures qu'en TCP/IP.

REJOINDRE OU CREER UNE PARTIE : la plupart des joueurs en ligne rejoignent des parties, c'est-à-dire qu'ils participent aux courses créées par quelqu'un d'autre. Pour rejoindre une partie, cliquez sur l'onglet Join (Rejoindre) au sommet de l'écran. Si vous disposez d'une connexion LAN et si des courses se jouent sur le réseau, vous les voyez listées dans la zone Courses réseau local, en bas de l'écran. Pour participer à l'une de ces courses, cliquez sur elle puis appuyez sur la touche Jouer. Certaines courses peuvent être protégées par un mot de passe (il vous faut le connaître si vous voulez entrer en piste). De plus, vous ne pouvez rejoindre aucune course qui en est déjà à l'étape des qualifications.

Vous pouvez également taper l'adresse IP ou le numéro de téléphone (si vous vous connectez directement par modem) de la machine hôte. Faites-le juste sous le menu déroulant Sélectionner méthode de connexion. A propos, si vous affrontez régulièrement les mêmes adversaires, vous trouverez utile le Carnet d'adresses : il vous évitera d'entrer les informations requises à la main à chaque fois que vous voulez vous connecter à une machine donnée.

Si vous êtes de nature généreuse et que vous avez une bonne connexion, vous voudrez peut-être héberger des courses. Le meilleur moyen pour obtenir des résultats fiables et solides consiste à utiliser un serveur dédié pour héberger (un ordinateur séparé, entièrement réservé à l'hébergement de la partie, sans que personne ne s'en serve pour quoi que ce soit d'autre). Pour héberger une course,



cochez la boîte Héberger et définissez le type de connexion que vous autorisez. En tant qu'hôte, vous pouvez utiliser les sélecteurs de Latence max pour garder à l'écart les joueurs disposant de mauvaises connexions Internet. Vous obtenez ainsi une image stable et fluide.

Non seulement vous avez la possibilité de choisir le circuit des week-ends de course, de déterminer les règles et les paramètres de la course, mais en plus vous pouvez décider du nombre de joueurs autorisés à participer. Chaque personne connectée au serveur utilise environ 22 K de bande. Cela signifie qu'avec un modem 56K, vous pouvez héberger de façon fiable 2 ou 3 personnes. Si vous dépassez 3, les choses commencent à se dégrader. Les utilisateurs de modems DSL ou câble peuvent recevoir jusqu'à 10-15 personnes, voire plus en fonction de la bande passante disponible. Mais souvenez-vous que c'est le taux de transfert en montée (upload) qui compte, pas le taux de transfert en descente (download), notoirement plus rapide. Si vous n'êtes pas sûr de votre taux de transfert en montée, appelez votre fournisseur câble ou DSL. Une fois que vous connaissez ce chiffre (en kilo-octets), divisez-le par 22 et vous connaîtrez le nombre maximum de clients que votre machine peut héberger de façon fluide. Si vous êtes l'un des heureux mortels qui ont accès à une ligne ultra-rapide de type T1, vous pourrez héberger une masse de concurrents sans difficulté.

DIALOGUER : sur le Net, vous voudrez parfois "chatter" avec d'autres pilotes. Vous avez certainement remarqué qu'il y a plusieurs boutons de "chat" disponibles dans NASCAR® Racing 2002 Season, notamment en bas du menu Week-end de course. Lorsque vous jouez en ligne, cliquez sur un bouton "Chat" et vous pourrez taper un message pour vos concurrents dans une boîte de dialogue. Tout en conduisant votre voiture, appuyez sur une touche de votre pavé numérique (1-9 et zéro) pour envoyer un message chat que vous avez préalablement enregistré sur votre ordinateur. C'est une bonne idée de rédiger à l'avance des messages qui vous permettront de faire passer des informations, des instructions ou des avertissements.

Vous pouvez également essayer de taper des messages en direct : appuyez sur la touche "T" de votre clavier, tapez votre message puis appuyez sur la touche Entrée. Mais c'est une mauvaise idée à 300 km/h.

COURIR SUR SIERRA.COM : courir sur Sierra.com est le meilleur moyen d'évaluer l'étendue de vos compétences. Sur Sierra.com, vous trouverez des



concurrents de tous les niveaux et vous avez de bonne chance de pouvoir vous immiscer dans une course à toute heure du jour ou de la nuit. Sierra.com possède un système de classement qui permet de regrouper les concurrents par niveau de capacité. L'explication de ce système vous est fournie dans l'Annexe B.

Pour vous connecter à Sierra.com, cliquez sur l'icône "Courir sur Sierra.com" dans la zone supérieure droite de l'écran multijoueur. La course est gratuite, mais vous devez vous enregistrer comme membre avant de pouvoir aller sur la piste. Vous n'avez pas de compte ? Ne vous en faites pas, NASCAR® Racing 2002 Season vous permet de créer un compte de l'intérieur même du jeu. Après avoir cliqué sur le bouton Courir sur Sierra.com, cliquez sur l'onglet "Créer compte" et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Si vous avez déjà un compte Sierra.com, cliquez sur l'onglet "Connexion" et suivez les instructions qui s'affichent.

ETIQUETTE DE LA COURSE EN LIGNE : la course en ligne permet de se faire des amis et, souvent, la course elle-même renforce la camaraderie ressentie par les participants. Si vous voulez profiter du meilleur de la course en ligne, voici un conseil utile : ne soyez pas un voyou. Personne ne respecte les "grandes gueules", quelle que soit leur vitesse sur la piste. Occasionnez un accident volontairement, jurez ou montrez-vous minable, et vous découvrirez vite qu'il vous est difficile de trouver des courses auxquelles participer. On vous bannira de bien des serveurs. Bien sûr, nous faisons tous des erreurs, vous avez le droit d'être lent, d'être humain, mais ça n'empêche nullement de rester courtois en permanence.

Vous apprendrez vite que, si vous savez maîtriser votre caractère et vous lier d'amitié avec vos concurrents, il n'est pas important d'être bon ou pas sur la piste. Les gens sauront que vous êtes un concurrent plaisant et sûr. Or, dans les courses en ligne, c'est plus important que d'être rapide. Un seul pilote qui ne joue pas la sécurité peut causer un carambolage monstre qui gâchera la course pour tout le monde.

Courir en ligne permet de se faire des amis, mais aussi d'affûter ses talents de pilote. Rien qu'en rejoignant les courses et en observant les ralents des coureurs les plus rapides, vous apprendrez à négocier tel virage un peu plus vite. Vous savez, si vous êtes vraiment gentil et que vous demandez poliment, un des as vous donnera peut-être même des conseils.



Alors, comment se lancer ? Voici quelques éléments de réponse :

Rejoignez une ligue. Visitez les forums ou faites une recherche rapide sur Internet en tapant NASCAR® Racing 2002 Season dans votre navigateur. La plupart des ligues sont symbolisées par des sigles comme HAL, HGNS, OSCAR, CARS et FSS-PRO. De nombreuses ligues possèdent également leur propre site Internet. Rodney Arndt, bêta testeur chez Papyrus, dirige une ligue nommée SASCAR (www.sascar.com), qui comporte plusieurs divisions en fonction de votre niveau d'expérience. Peu importe que vous soyez encore un débutant, on vous demande juste de vous comporter en adulte.

Rejoignez une équipe. Plusieurs pilotes ont formé des équipes dans le but d'échanger des réglages de châssis secrets ainsi que leur expérience de pilotes.

Cherchez des informations sur le Web. Voici quelques liens Internet utiles qui peuvent donner un nouveau départ à votre carrière de pilote en ligne :

Le guide des réglages NASCAR® Racing 2002 Season de Rodney Arndt
<http://www.sascar.com>

Les conseils de Mike Ostrow pour les courses en multijoueur
<http://home.mindspring.com/~mostrow/multiplayer.html>

Les courses et les sports automobiles Lightspeed sur Internet (réglages, conseils, forums)
<http://www.sportplanet.com/team-lightspeed/>



Le garage

Le Garage est l'endroit où vous pouvez rester des heures à la recherche du réglage parfait pour votre voiture. Vous pouvez régler et modifier à peu près n'importe quoi sur votre voiture. Pour aller au garage, cliquez sur "Garage" en bas du menu Week-end de course.



Ne paniquez pas la première fois que vous accédez à l'écran Garage ! Oui, c'est un peu intimidant, mais si vous prenez le temps d'observer tout cela pendant quelques minutes, vous découvrirez que ce n'est pas si effrayant qu'il y paraît. Votre meilleur ami, ici, c'est le bouton droit de la souris. Si vous ne savez pas ce que veut dire quelque chose ou ce qu'il adviendra si vous modifiez tel réglage, cliquez dessus avec le bouton droit et vous serez renseigné par une bulle d'aide.

Cliquez sur l'un des onglets (Suspension, Transmission/Aéro, Centre de gravité) pour voir quels sont les éléments que vous pouvez régler. Vous pouvez ainsi modifier toute la voiture sans vous salir les mains, mais il est préférable de régler

les différents éléments l'un après l'autre. Ainsi, si vous n'aimez pas les modifications que vous avez apportées, il est facile de revenir au garage et de les supprimer.

SELECTIONS DES REGLAGES : si vous voulez utiliser des réglages spécifiques pour les qualifications et pour la course, utilisez les menus déroulants appropriés, en haut à gauche de l'écran Garage, pour les sélectionner. Si vous n'aimez pas l'idée de préciser un réglage particulier pour ces différentes sessions, modifiez le(s) champ(s) de façon à lire "Aucun (None)". Dans ce cas, c'est le Réglage actuel qui sera utilisé. Le Réglage actuel est celui actuellement testé sur la voiture.

NOTES CIRCUIT/REGLAGES : cliquez sur le bouton "Notes réglages" pour documenter les modifications que vous effectuez sur votre voiture. Utilisez le bouton "Notes circuit" pour enregistrer les informations sur la conduite à adopter sur le circuit lui-même, comme par exemple combien de tours vous pouvez faire avant que les pneus ne soient usés, comment la météo influe sur la conduite, etc. Les Notes réglages sont liées aux réglages actuels tandis que les Notes circuit sont liées au circuit et ne changent pas si vous modifiez les réglages.

REGLER LA VOITURE

Bien, où commencer dans l'avalanche des réglages disponibles ? Ca peut paraître impossible à gérer, mais pas besoin de vous perdre dans une infinité de détails. Bien sûr, si vous voulez courir vite, vous devez régler la voiture en fonction de votre style. Tel réglage ultra-rapide testé par un ami lui convient peut-être parfaitement, mais il pourrait s'avérer inefficace pour vous en raison de vos manières de conduire différentes.

NASCAR® Racing 2002 Season propose une leçon sur les réglages qui vous donnera de nombreux conseils utiles sur la manière de régler votre voiture le plus efficacement possible. Elle explique comment modifier les éléments séparément pour obtenir les meilleurs effets. Retournez au menu principal, sélectionnez les leçons de conduite et instruisez-vous. Mais avant tout, vous devez comprendre que chaque réglage sur un élément peut avoir de multiples effets. Co-fondateur de Papyrus et ingénieur, Dave Kaemmer décrit les choses de cette façon : "La meilleure image que j'ai entendue à propos des réglages de voiture est celle des Rubik's Cubes : parfois vous semblez toucher au but, mais il vous faut démolir une bonne partie de votre travail pour aller plus loin."



Voici quelques conseils généraux sur les réglages que vous trouverez sans doute utiles :

- Changez une chose à la fois. Oui, on vous l'a déjà dit, mais c'est important !
- Vous devez définir le carrossage adéquat pour vos pneus en vue de virer correctement. Vous obtenez la meilleure adhérence lorsque le pneu s'incline légèrement dans le tournant (i.e. carrossage négatif de la roue extérieure et carrossage positif de la roue intérieure).
- Les pneus présentent une meilleure adhérence lorsque le poids de la voiture est également réparti sur chacun d'eux. Lorsqu'un pneu supporte plus que la charge prévue, il possède une adhérence moindre que les autres en conditions extrêmes.
- La tenue de route doit être neutre, ni nerveuse ni molle. Vérifiez les températures des pneus à l'avant et à l'arrière : si elles sont proches, la voiture est correctement réglée.
- Les modifications mécaniques (amortisseurs, carrossages, essieux, ressorts, etc.) affectent la voiture quelle que soit la vitesse. Les changements aérodynamiques (béquets, modifications de la calandre) n'ont réellement d'influence qu'à grande vitesse (au-dessus de 140 miles/heure).
- Réduire la pression d'un pneu en deçà de la pression recommandée est un bon moyen de faire chauffer plus rapidement un pneu qui ne parvient pas à sa température optimale. Une pression moins élevée permet d'obtenir une tenue de route plus souple, qui pardonne plus d'erreurs et qui peut s'avérer utile sur les circuits lents. Mais il n'y a pas de solution "miracle" en ce qui concerne la pression, il faut toujours chercher le meilleur compromis en fonction de ce qui convient à la voiture.
- Si vous n'aimez pas l'idée de modifier la suspension, mais que ça vous paraît nécessaire quand même, occupez-vous des barres antiroulis et évitez les chocs.
- En ce qui concerne les ressorts, il est préférable d'éviter de les choisir trop rigides. Des ressorts plus souples permettent généralement de mieux aborder les revêtements bosselés. Or, tous les revêtements sont bosselés à un degré ou à un autre. N'allez tout de même pas trop loin sous peine de voir votre voiture racler le sol dans les virages.
- Lorsque la voiture vire, le poids est projeté vers les pneus extérieurs. Davantage de poids pèse sur le bord le plus rigide de la voiture.
- Sur les circuits courts, il est raisonnable de réduire le poids à l'avant. Gardez-le aussi proche que possible des 50%.
- Il est bon généralement qu'en bout de quatrième et à la fin de la plus longue ligne droite, l'avertisseur rouge sur votre tableau de bord commence juste à s'allumer.

Annexe A : le barème du championnat NASCAR Cup Series

1er	175	23ème	94
2ème	170	24ème	91
3ème	165	25ème	88
4ème	160	26ème	85
5ème	155	27ème	82
6ème	150	28ème	79
7ème	146	29ème	76
8ème	142	30ème	73
9ème	138	31ème	70
10ème	134	32ème	67
11ème	130	33ème	64
12ème	127	34ème	61
13ème	124	35ème	58
14ème	121	36ème	55
15ème	118	37ème	52
16ème	115	38ème	49
17ème	112	39ème	46
18ème	109	40ème	40
19ème	106	41ème	37
20ème	103	42ème	34
21ème	100	43ème	31

En tête sur un tour :

5 points de bonus

Plus grand nombre de tours en tête :

5 points de bonus



Annexe B : le classement de Sierra.com

Le système de classement de Sierra.com permet aux joueurs de tous les niveaux de trouver facilement des adversaires de force équivalente. Il se présente sous forme d'une échelle de 0 à 10, 10 représentant le niveau maximum. Au fur et à mesure que vous grimpez dans le classement, il devient de plus en plus difficile de passer au niveau suivant, mais il devient de plus en plus facile de retomber au niveau précédent. Vous ne pouvez pas être classé au-dessus de 10 ni au-dessous de 0.

Pour que le classement soit mis à jour, les conditions suivantes doivent être remplies :

- La course doit répondre aux restrictions de classement spécifiques au type de circuit où vous courez.
- Il doit y avoir au moins quatre joueurs humains (i.e. non dirigés par l'ordinateur) au départ de la course.
- Le vainqueur de la course doit avoir accompli assez de tours pour compter au moins 10 minutes de course à vitesse "normale" sur ce circuit. En général, 10% des courses les plus longues suffit. .

TYPES DE CIRCUITS : les courses du NASCAR® se font sur des circuits variés, dont chacun demande des capacités spécifiques. En conséquence, s'il n'y avait qu'un type de classement pour tous les circuits du jeu, les résultats obtenus seraient injustes. Nous avons donc un classement particulier pour chacun des quatre types de circuit :

Course sur route – Les courses sur route présentent des virages vers la droite et la gauche ainsi que des dénivellations. Chaque circuit de ce type a son propre dessin qu'il faut plusieurs tours pour maîtriser. C'est pourquoi certains y voient le test suprême pour un pilote.

Circuit court – Les circuits courts font moins d'un mile de longueur et se caractérisent par des freinages intenses, l'encombrement du trafic et nombres de bosses et de chocs.

Superspeedway – Les "superspeedways" (circuits à grande vitesse) nécessitent l'usage des ralentisseurs. Le but est d'utiliser la corde pour prendre la tête.

Speedway – Tous les autres circuits.

POINTS : après chaque course comptant pour les points, ces derniers sont distribués de la manière suivante :

- Arrivée devant un pilote de 2 niveaux supérieurs ou plus : +5 points par niveau
- Arrivée devant un pilote de 1 niveau supérieur : +4
- Arrivée devant un pilote du même niveau : +3
- Arrivée devant un pilote d'un niveau inférieur : +2
- Arrivée devant un pilote de 2 niveaux inférieurs : +1
- Arrivée devant un pilote de 3 niveaux inférieurs ou plus : 0
- Arrivée derrière un pilote de 3 niveaux inférieurs ou plus : 0
- Arrivée derrière un pilote de 2 niveaux supérieurs : -1
- Arrivée derrière un pilote de 1 niveau supérieur : -2
- Arrivée derrière un pilote de même niveau : -3
- Arrivée derrière un pilote d'un niveau inférieur : -4
- Arrivée derrière un pilote de 2 niveaux inférieurs ou plus : -5

En plus, une pénalité de 3 points est infligée à ceux qui sont impliqués dans un "incident". Un incident est un événement qui déclenche le drapeau jaune ou l'aurait déclenché si l'option était activée. On peut recevoir plusieurs pénalités d'incident pendant une course. Les pénalités sont infligées quels que soient le coupable et les victimes. Etre une victime fait partie de la course. Soyez attentif, restez calme, réfléchissez et vous courrez moins de risques d'être une victime.

NIVEAUX : vous commencez au niveau zéro sur tous les types de circuit. Le jeu fait la moyenne des 8 meilleurs totaux de points au cours des 10 dernières courses sur chaque type de circuit (il arrive qu'on ait une mauvaise journée ou une mauvaise connexion, les deux plus mauvaises courses sont donc oubliées). Les compétitions non courues dans cette fenêtre de 10 courses comptent pour 0 point. Vous aurez donc toujours 10 résultats à prendre en compte, même si la fenêtre ne se déplace pas jusqu'à ce que vous couriez une 11ème course. Dès que votre moyenne atteint le palier requis (voir les tableaux ci-dessous), vous avancez ou vous chutez d'un niveau et vous passez à une autre fenêtre de 10 courses. Donc il n'est pas toujours nécessaire d'effectuer 10 courses pour prendre ou perdre un niveau.



Exemples

1. Le joueur A obtient 20 points dans sa première course. Sa fenêtre de 10 courses comprend un 20 et neuf zéro. Les deux plus mauvais résultats sont abandonnés (deux zéro), soit un total de 20 points et une moyenne de 2,5 (20/8).
2. Le joueur B : -15 points dans sa première course. Sa fenêtre de 10 courses comprend un -15 et 9 zéro. Les deux plus mauvais résultats sont oubliés (le -15 et un zéro), soit un total de 0 points et une moyenne de 0 (0/8).

Tableau 1 : points moyens nécessaires pour gagner un niveau

<i>NIVEAUX :</i>	<i>1-2</i>	<i>3-4</i>	<i>5-6</i>	<i>7-8</i>	<i>9-10</i>
<i>POINTS MOYENS :</i>	<i>6</i>	<i>15</i>	<i>24</i>	<i>33</i>	<i>45</i>

Exemple – Le joueur A vient d'obtenir un niveau de 3 sur circuit grande vitesse. Sa fenêtre de 10 courses est achevée. Ses 3 courses suivantes sur circuit grande vitesse lui permettent d'engranger 40,50 et 20 points. Sa nouvelle fenêtre comprend donc un total de 110 points. Selon le tableau, il a encore besoin de 15 points pour passer au niveau 4. Lors de la course suivante, il obtient 15 points. Son nouveau total est de 125 points et ses 8 meilleurs résultats dans la fenêtre sont 50, 40, 20, 15, 0, 0, 0 et 0, soit une moyenne de 15,625. C'est suffisant pour gagner un niveau. Son niveau sur circuit grande vitesse passe à 4 et sa fenêtre est achevée.



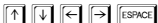


















Tableau 2 : points moyens pour perdre un niveau.

<i>NIVEAUX :</i>	<i>1-2</i>	<i>3-4</i>	<i>5-6</i>	<i>7-8</i>	<i>9-10</i>
<i>POINTS MOYENS :</i>	<i>-45</i>	<i>-33</i>	<i>-24</i>	<i>-15</i>	<i>-6</i>

Exemple – Le joueur B a réussi à monter au niveau 10 en course sur route ! Sa fenêtre de 10 courses est achevée. Il court plusieurs autres compétitions sur route et obtient les résultats suivants : -20, -40, -30 et -20. Ses 8 meilleurs résultats sont désormais 0, 0, 0, 0, 0, 0, -20 et -20, soit un total de -40 et une moyenne de -5. Selon le tableau, un joueur de niveau 10 chute d'un niveau lorsqu'il obtient une moyenne de -6. La course suivante est de nouveau difficile et le joueur obtient -10. Cela porte son total à -50 et sa moyenne à -6,25. Le niveau sur route du joueur B chute à 9 et sa fenêtre est achevée. C'est dur d'être un as !













ANNEXE C : raccourcis clavier

PILOTAGE

	Affiche les options de session
	Affiche/ferme les fenêtres des stands
	Active/désactive les éléments des menus stands
	Aller aux ralentis (pas toujours disponible)
	Aller aux options
	Afficher, envoyer des messages automatiques (seulement en multijoueur)
	Jeu en pause (sauf en multijoueur)
	Vue de pilotage suivante/précédente
	Active/désactive relevé communications (seulement en multijoueur)
	Active/désactive taux de rafraîchissement
	Active/désactive jauges (vues externes seulement)
	Active/désactive menus d'aide
	Active/désactive niveau détails rétroviseur
	Active/désactive rendu cockpit dans le rétroviseur
	Active/désactive densité éléments piste
	Active/désactive affichage ligne de course idéale
	Retour aux stands (pas toujours disponible)
	Affiche indicateur vitesse/rapport/drapeau
	Jouer, envoyer message de chat (en multijoueur seulement)
	Passer à la voiture devant/derrrière (quand à l'arrêt)
	Retour à votre voiture (si vous en voyez une autre)

RALENTI

REMARQUE : ces contrôles ne fonctionnent qu'avec le pavé numérique

	Maintenir enfoncée pour rembobiner
	Maintenir enfoncée pour avancer
	Séquence en pause/repandre séquence
	Avance lente (chaque pression réduit davantage la vitesse)
	Début de la séquence
	Fin de la séquence
	Direct (quand disponible)
	Activer/désactiver affichage fenêtre texte
	Activer/désactiver affichage positions
	Activer/désactiver mode positions (si l'option est active)
	Caméra suivante/précédente
	Pilote suivant/précédent



SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut :

- vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
- vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
- vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :

- d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisez-moi) qui se trouve sur le CD d'installation du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
- de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD ROM, de la carte vidéo, mémoire...)
- d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé

24h sur 24, 7 jours sur 7 au :

(00 33) 0 891 670 800 (0,22 euros /mn)

fax: (00 33) 01 30 67 90 65

Ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous ne trouvez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, lundi au vendredi de 8 heures à 21 heures et les week-end et jours fériés de 10 à 18 heures.

SERVICE CONSOMMATEURS

**Vous souhaitez en savoir plus sur nos CD ROM éducatifs,
de jeux, de vie pratique ?**

- 1 seul numéro : (00 33) 01 30 67 90 53
- 1 adresse postale : Vivendi Universal Interactive Publishing France - 32, Av de l'Europe • Bât Energy 1 (2e étage) • 78 941 VELIZY-VILLACOUBLAY CEDEX • France
- 1 adresse e-mail : **infoconso@sierra.fr**
- 2 adresses Internet : **www.sierra.fr** : le site 100% jeu. Une mine d'informations sur tous nos produits, un catalogue complet et actualisé, un forum technique, des trucs et astuces, un espace rencontres pour dialoguer avec d'autres utilisateurs.

Retrouvez sur **www.vivendi-universal-interactive.fr** toutes les informations sur nos logiciels éducatifs, les dictionnaires, les encyclopédies et les CD Roms de vie pratique.

SITE INTERNET

Participez sur notre site aux forums techniques, téléchargez les derniers patches, trouvez tous les trucs et astuces de nos meilleurs hits, faites nous part de vos suggestions.

<http://www.sierra.fr>

e-mail : **support.technique@vup-interactive.com**

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

Vivendi Universal Interactive Publishing France
32 avenue de l'Europe
Immeuble Energy 1
78941 VELIZY-VILLACOUBLAY Cedex

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEURS.

Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.



GARANTIE

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE CONTRAT DE LICENCE DESTINE A L'UTILISATEUR FINAL AVANT D'INSTALLER CE PROGRAMME INFORMATIQUE.

Ce programme informatique, tout document imprimé, toute documentation en-ligne ou électronique et toute copie et tout produit dérivé de ce programme et de ces documents (le " Programme ") sont la propriété de Sierra On-line Inc., de ses filiales, de ses concédants et/ou de ses fournisseurs.

Toute utilisation de ce Programme est régie par les termes du Contrat de licence de l'utilisateur final présenté ci-dessous (la " Licence ").

Toute utilisation, reproduction, représentation ; redistribution du Programme non conforme aux termes de la Licence est strictement interdite.

CONTRAT DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL

1. Licence d'utilisation limitée

Sierra On-line Inc., (" le Concédant ") vous accorde par le présent contrat une licence et un droit limités et non exclusifs pour utiliser une (1) copie du Programme sur un ordinateur domestique ou portable, licence et droit que vous acceptez en installant ce Programme. Vous ne devez pas mettre le Programme en réseau ni l'installer ou l'utiliser sur plus d'un ordinateur à la fois, sauf indication contraire expresse dans la documentation applicable à laquelle vous devez vous référer si :

(a) le Programme contient un Editeur de niveaux (" Editeur ") vous permettant de créer des niveaux personnalisés ou autres éléments destinés à votre usage personnel en relation avec le Programme (" Nouveaux éléments ").

(b) le Programme dispose d'une fonction multijoueur.

Ce Programme est fourni sous licence, il n'est pas vendu. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur ce Programme.

2. Droits de propriété

Tous les titres, droits de propriété et droits de propriété intellectuelle de ce Programme et des éléments contenus dans ce Programme et toute copie de ce Programme (y compris, mais pas seulement, tout titre, code informatique, thème, objet, personnage, nom de personnage, histoire, dialogue, expression, lieu, concept, ouvrage artistique, animation, son, composition musicale, effet sonore ou visuel, mode opérationnel, droit moral, toute documentation relative et tout " module indépendant " inclus dans le Programme) sont la propriété du Concédant ou de ses concédants.

Ce Programme est protégé par les lois relatives aux droits d'auteur applicables en France, les conventions et les traités internationaux relatifs aux droits d'auteur et toute autre loi applicable. Tous les droits sont réservés. Le Programme peut contenir des éléments sous licence et les concédants du Concédant peuvent prendre des mesures pour protéger leurs droits dans le cas où le présent Contrat serait enfreint.

3. Responsabilités de l'utilisateur final

A. En vertu du présent contrat de licence, vous n'êtes pas autorisé à, en tout ou partie, copier, photocopier, reproduire, traduire, procéder à des opérations de rétro-ingénierie, extraire le code source, modifier, désassembler, décompiler, créer des produits dérivés inspirés du Programme ni supprimer aucune identification du nom du propriétaire sur le Programme sans l'autorisation écrite préalable du Concédant.

B. Le Programme vous est concédé sous licence en tant que produit unique. Il est interdit de séparer ses divers composants pour une utilisation sur plusieurs ordinateurs.

C. Vous êtes autorisé à utiliser le Programme pour votre usage personnel mais vous n'avez pas le droit :

(i) de vendre, octroyer une part d'intérêt ou transférer des reproductions du Programme à des tiers de quelque manière que ce soit, ni de donner le Programme en location en crédit-bail ou en sous-licence à des tiers sans l'autorisation écrite préalable du Concédant ;

(ii) de publier et/ou distribuer les images informatiques, sons, fichiers, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de données ou tout autre élément contenu du Programme (y compris, mais pas seulement, pour la revente de documents imprimés pour votre usage personnel ou professionnel [prospectus et brochures, par exemple] et sur vos sites web professionnels et personnels) ; d'utiliser toute image informatique ayant un lien avec des personnes ou des entités identifiables d'une manière laissant suggérer leur association ou leur adhésion avec un produit ou un service, quel qu'il soit ;

(iii) d'exploiter le Programme ou n'importe lequel de ses composants, images informatiques, fichiers sons, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de données ou tout autre élément contenu dans le Programme, à des fins commerciales, notamment l'utiliser dans un cybercafé, un centre de jeux vidéo, ou tout autre lieu public ;

(iv) d'héberger ou fournir des services de mise en relation pour le Programme ou émuler ou rediriger les protocoles de communication utilisés par le Concédant pour la fonction réseau du Programme, à travers l'émulation de protocole, la suppression, la modification ou l'ajout de composants au Programme, l'usage d'un programme utilitaire ou tout autre technique connue actuellement ou qui sera développée plus tard, pour tout usage, y compris, mais pas seulement, le jeu en réseau via Internet, le jeu en réseau sur des réseaux ou non commerciaux ou faisant partie de réseaux collectifs sans l'autorisation écrite préalable du Concédant.

4. Transfert du Programme

Vous êtes autorisé à transférer définitivement tous les droits que vous confère cette Licence, à condition que le bénéficiaire accepte les termes de cette Licence et que vous supprimiez le Programme de votre ordinateur domestique ou portable.

5. Résiliation

Cette Licence est valable jusqu'à sa résiliation. Vous pouvez résilier la Licence à tout moment en détruisant le Programme et tout Nouvel élément. Le Concédant peut, à sa discrétion, résilier la Licence en cas de non respect, de votre part, des termes et conditions contenus dans ce contrat. Dans ce cas, vous devez immédiatement détruire le Programme et tout Nouvel Élément.

6. Contrôles à l'exportation

Il est interdit de ré-exporter, de télécharger ou d'exporter le programme, de quelque manière que ce soit, à destination d'un pays (ni d'un ressortissant ou d'un résident d'un tel pays) sur lequel les Etats-Unis ont imposé un embargo commercial, ou de toute personne figurant sur la liste des Specially Designated National ou de la Table of Denial Orders du ministère des finances américain (U.S. Treasury Department). En installant ce Programme, vous acceptez la disposition qui précède et vous signalez et certifiez que vous ne résidez pas ou que vous ne dépendez pas d'un tel pays et que vous n'êtes pas un ressortissant ni un résident d'un tel pays ou figurant sur une telle liste.

7. Garantie limitée

LE CONCEDANT REFUTE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE POUR LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S). LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S) SONT FOURNIS " EN L'ETAT " SANS AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE, D'ADEQUATION A UN BESOIN OU UN USAGE PARTICULIER, OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. LE CONCEDANT REFUTE EGALEMENT TOUTES LES GARANTIES LIEES A LA CONFORMITE DES LOGICIELS AVEC L'AN 2000. EN PARTICULIER, LE CONCEDANT NE GARANTIT EN AUCUNE MANIERE QUE LES PERFORMANCES ET LES FONCTIONNALITES DU PROGRAMME NE SERONT PAS AFFECTEES PAR DES DATES AVANT, PENDANT ET APRES L'AN 2000, NI QUE LE PROGRAMME SERA EN MESURE DE TRAITER, FOURNIR ET/OU RECEVOIR DES INFORMATIONS DE DATE CORRECTEMENT A L'INTERIEUR DE CHAQUE SIECLE ET ENTRE LES SIECLES, Y COMPRIS L'ECHANGE D'INFORMATIONS DE DATE ENTRE LES PRODUITS OU LES APPLICATIONS, TOUTE GARANTIE D'ABSENCE DE CONTREFAÇON FIGURANT DANS LA SECTION 2-31253° DU CODE COMMERCIAL UNIFORME DES ETATS-UNIS ET/OU DANS TOUTE AUTRE CODE ETANT REFUTEE.



Tous les risques liés à l'utilisation ou aux performances du Programme, de l'Editeur et des Manuels relèvent de votre responsabilité.

Toutefois, le Concédant garantit que le support qui contient le Programme est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une durée de quatre-vingt dix jours (90) à dater de l'achat du Programme.

Dans le cas où le support se révélerait défectueux pendant cette période et sur présentation d'une preuve d'achat du Programme défectueux, le Concédant pourra choisir 1) de corriger tout défaut, 2) de vous fournir un produit de valeur équivalente, ou 3) de vous rembourser.

Certains états/juridictions n'autorisent pas la limitation de durée d'une garantie implicite. La limitation ci-dessus peut donc ne pas s'appliquer à votre situation.

La présente limitation de garantie ne fait pas obstacle aux éventuelles garanties légalement prévues et notamment à la garantie des vices cachés prévue aux articles 1641 et suivants du code civil français.

Dans le cas où vous souhaitez effectuer un échange du produit ou vous faire rembourser, notamment si le produit est défectueux, merci de bien vouloir vous référer à la " Procédure Support Technique " jointe à la présente licence.

8. Limitation de responsabilité

LE CONCEDANT, SES PARENTS, SES FILIALES, SES AFFILIES, NI SES CONCEDANTS NE SAURAIENT EN AUCUN CAS ETRE TENUS RESPONSABLES POUR LES PERTES ET LES DOMMAGES, DE QUELQUE NATURE QU'ILS SOIENT, RESULTANT DE L'UTILISATION DU PROGRAMME OU DE L'EDITEUR, NOTAMMENT LES PERTES DE PROFIT, LES INTERRUPTIONS DE TRAVAIL, LES ECHECS ET DYSFONCTIONNEMENTS INFORMATIQUES ET TOUT AUTRE DOMMAGES OU PERTES DE NATURE COMMERCIALE.

Certains pays n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs ou autorisent des limitations sur la durée d'une garantie implicite. Les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent donc ne pas s'appliquer à votre situation.

9. Mesures équitables

Par la présente, vous acceptez que le non respect des termes de la Licence entraînerait un préjudice irrémédiable pour le Concédant et en conséquence, vous acceptez que le Concédant soit habilité, sans obligation, garantie ou preuve de dommages, à mettre en oeuvre les mesures équitables autorisées aux termes des clauses de rupture de la Licence, en plus des autres lois auxquelles le Concédant peut avoir recours.

10. Divers

La Licence sera réputée avoir été faite et exécutée en France et tout conflit en relevant devra être résolu conformément au droit français. Cette Licence ne peut être amendée, altérée ou modifiée que par un document écrit spécifiant l'amendement, l'altération ou la modification, exécuté par les deux parties.

Dans le cas où l'une des dispositions de la Licence serait jugée non exécutoire par une cour ou un autre tribunal d'une juridiction compétente, cette disposition sera appliquée dans la mesure autorisée par la loi et les autres dispositions de la Licence resteront entièrement applicables.

Les termes et conditions d'une licence imprimée sur papier fournie avec le Programme prévalent sur les termes et conditions d'une licence incluse dans le Programme et pouvant être affichée sur l'écran d'un ordinateur.

Par la présente, vous reconnaissez avoir lu et compris la présente Licence et vous acceptez que le fait d'installer le Programme implique que vous acceptez d'être lié par les termes et conditions de la présente Licence. Vous reconnaissez et acceptez également que la présente Licence constitue l'accord entier et exclusif passé entre le Concédant et vous et qu'elle remplace tout accord antérieur ou contemporain, qu'il soit oral ou écrit, et toute autre communication entre le Concédant et vous, y compris tout contrat de licence écrit ou aide en ligne contradictoire accompagnant le Programme.

PROCEDURE SUPPORT TECHNIQUE

Attention : Le support technique n'est assuré que pour une utilisation dans un cadre privé conforme aux termes de la licence jointe aux présents produits et que vous avez accepté. Par conséquent, le support technique ne pourra en aucun cas être assuré pour des utilisations commerciales ou professionnelles du produit.

Procédure d'échange des supports CD-ROM, DVD-ROM ou disquettes défectueux

Si au cours des 90 jours suivant la date d'achat du produit vous constatez que les CD-Rom, DVD-Rom ou disquettes sont défectueux ou rayés, le Support Technique pourra effectuer l'échange gratuitement. Il vous suffit de renvoyer les éléments suivants :

- les disquettes, CD-Rom ou DVD-Rom défectueux ; et
- une copie du ticket de caisse daté

Ne pas oublier d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où il est possible de vous contacter en journée (1).

Au delà de la période de 90 jours, si vous souhaitez obtenir des CD-Rom, DVD-Rom ou disquettes de remplacement (d'un support rayé ou défectueux) merci de bien vouloir nous renvoyer les disquettes, CD-Rom ou DVD-Rom défectueux, et d'accompagner votre envoi d'un chèque d'un montant de 40 Francs Français (soit 6,09 euros) par support défectueux à l'ordre de HAVAS INTERACTIVE EUROPE.

Ne pas oublier pas d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où il est possible de vous contacter en journée (1).

Adressez votre courrier au support technique.*

Procédure d'échange des manuels

Si vous avez déchiré ou perdu votre manuel ou documentation, nous vous les remplacerons aux conditions suivantes:

Merci de nous renvoyer une photocopie de la disquette de jeu #1 du CD-Rom ou DVD-Rom et d'accompagner votre envoi d'un chèque d'un montant de 30 Francs Français (soit 4,57 euros).

Ne pas oublier d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où est possible de vous contacter en journée (1).

Adressez votre courrier au support technique.*

Merci de ne pas renvoyer de produit pour remboursement sans accord préalable du Support Technique, nous serions dans l'obligation de vous retourner le produit à vos frais.

Les coordonnées du support technique, sont dans le manuel.

* Il est recommandé de procéder à cet envoi par lettre recommandée.

Le support technique décline toute responsabilité en cas de non-réception des produits en raison d'incidents postaux.

Les frais d'expéditions ne sont pas remboursés.

(1) En application de la loi informatique et Libertés du 06/01/1978, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant. Ces informations peuvent être exploitées par des sociétés partenaires de Havas Interactive Europe SA.



Crédits Nascar Racing 2002

Concepteur principal

Richard Yasi

Producteur exécutif

Jeff Goodsill

Producteur

Tom Faiano

Directeur artistique

Dave Flamburis

Directeur technique

David Kaemmer

Développeurs seniors

Randy Cassidy David Kaemmer

Développement

William Farquhar Grant Reeve

Responsable assurance qualité

Shawn Wise

Encadrement assurance qualité

Scott Sanford

Assurance qualité

Eric Busch Chris Bold
Greg Hill Jesse Nunes
Steve Myers Mark West

Directeur des licences

Michael Bonoffski

Production jouabilité

Eric Busch Scott Sanford
Greg Hill Shawn Wise
Steve Myers Richard Yasi

Responsable production

Tom Faiano

Conception de l'interface

Michelle Balkan

Conception additionnelle de l'interface

Eric Busch

Responsable infographie voitures 3D

John Carbone

Infographie 3D

David "Monkey#3" Sweet
Sean Thompson

Frank Williamson

Infographie 2D

Kirill Kryukov
Peter Inglis
Brian Simpson
Dave Flamburis

Frank Williamson
Anthony Calandra
John Beatty

Conception additionnelle

Eric Busch
Randy Cassidy
Tom Faiano

Jeff Goodsill
David Kaemmer
Shawn Wise

Assistance administrative

Darlene Balkan

Informatique/Réseau

Hieu Tran

Chef de marque

Katrina Strafford

Responsable RP

Annie Eckles

Conception sonore additionnelle

Greg Hill - Soundwave Concepts

Programmation de l'atelier

Misha Tchekmarev

Directeur des promotions

Ted Mandelkorn

Responsable trade marketing

Ray Kim



Responsible adjoint trade marketing

Yoh Watanabe

Responsible marketing online

Guy Welch

Services web

Denise Pace	Dave Rees
Conrad Walton	Maureen Antonio
Jeremy Bishop	

Conception graphique de la boîte

Ron Walters

Beta test

Gabriel Albano	Mike Ramsden
Rodney Arndt	Tony Rizzuti
Hughston Caldwell	Matt Schiller
Nim Cross	Cornel Schuler, Jr.
Karl Fredrickson	Brian Simpson
Mike Grandy	Bob Stanley
Kevin Iannerelli	Darrin Stevens
Michael Lentz	Brian Tate
TJ Majors	Steve Vandergriff
Matt Merciez	Chris Weidner
Michael Ostrow	

Chef d'équipe

Jon St. John

Observateur

Ryan Drummond

Leçons de conduite

Produit par Richard Yasi
Ecrit par Richard Yasi, David Kaemmer, Shawn Wise, Scott Sanford, et Steve Myers
Construit par Steve Myers
Narration par Darrell Waltrip et David Kaemmer
Enregistré à Emerald Studios, Nashville, TN et à Papyrus Sound, Concord, MA

Vidéo de présentation

Coordination par Richard Yasi
Produit et édité par Mentor Films, Daytona Beach, FL 904-252-4422
Musique originale par Tony Trippi

Manuel

Écrit par Steve Vandergriff et Richard Yasi

Mise en page par Steve Vandergriff, <http://www.manualoverdrive.com>

Remerciements particuliers à :

Darrell Waltrip

Van Colley de Darrell Waltrip Motorsports

Scott, Brenda et Russ de Emerald Studios

Gerry Martin et Gary Ramsey à NASCAR® Images

Blake Davidson

JJ Damato

NASCAR®

Fastrack Racing à www.fastrackracing.com.au

Mitch Mentor

Tony Rizzuti

Hughston Caldwell

Kelley Bussey de The Racing Experience

Karl Fredrickson à Speedway Illustrated magazine

Joe Nott de 5 OFF 5 ON Race Team Performance

Michelle Emser et Andrea Lorusso de Hendrick Motorsports

Chuck Spicer de Richard Childress Racing

Jamie Rodway de Roush Racing

Dave Alpern et Mandy Misiak de Joe Gibbs Racing

Dick Paysor à Rusty Wallace, Inc.

Katrina Goode à MB2 et MBV Motorsports

Kristi-Cook Jones de Robert Yates Racing

Joe Hedrick et Amy Hicks de Dale Earnhardt, Inc.

Darci Ross à CMG Worldwide

Scott Hammonds de JG Motorsports

Rick Edwards de Caterpillar

Mike Brown de l'ISC

Meghan Glover de l'ISC

Kirsten Larsen de l'ISC

Marcus Smith de SMI

Joie Chitwood de Chicagoland Speedway

David Moroknek de l'Indianapolis Motor Speedway

Sasha Soares de Penske Racing

Jim Hannigan de Petty Enterprises

Joe Carver de Haas Carter Motorsports

Jeff Carpenter de PPI Motorsports

Linda Latiuk de KODAK

John O'Neill de Equity Management, Inc.

Shelley Skeens de BrandSense Marketing

JoAnne McKenzie de The Beanstalk Group



Un remerciement TRES spécial pour nos familles et amis :

Selena Rose, Simon et Tucker

Lisa Goodsill

Jennifer, Alexandra, Katherine et Ryan Farquhar

Kate Laskowski, Fred, Theckla et Dave Myers, Ermioni Valsamis, Ed Haigh, et la famille Laskowski

Christine Carbone et Lisa Dixey

Ron, Haley et Joseph Balkan, Rosemarie et Raymond Pineau, Michael et Wendi Balkan

Tracy et Caden Bonoffski

Robert, Judy, Rich, Tammy, Christina, et Michael Sweet & Helen Gores

Mel, Joshua, et Dustin Wise

Jamie, Courtney, et Karissa Sanford

A l'Homme en Noir.



Legal Notices

NASCAR® is a registered trademark of the National Association for Stock Car Auto Racing, Inc. The likeness of the #1 Pennzoil Chevrolet driven by Steve Park is used under license from Dale Earnhardt, Inc. ©2001 Rusty Wallace, Inc. and Penske Racing South Inc. Mike Skinner's name and likeness, KODAK, GOLD MAX, KODAK MAX and trade dress are trademark's licensed to Papyrus Racing Games, Inc. by Eastman KODAK Company, TM, ® Kellogg Canada Inc. in/dans Canada TM, ® Kellogg Company elsewhere/partout ailleurs/ en otros paises © 2000 Kellogg Company. Used under license/utilize sous license/ bajo licencia ® #5 design, ® Hendrick Motorsports. Used under license/utilize sous license/ bajo licencia © 2000 Hendrick Motorsports. "Roush Racing's and Mark Martin's name and/or likeness used by authority of Roush Racing, Livonia, Michigan." "Pfizer® and the blue oval and tablet are trademarks of Pfizer Inc. Used under license." The likeness of the #8 Chevrolet driven by Dale Earnhardt, Jr. is used under license from Dale Earnhardt, Inc. © 2001 Evernham Motorsports, LLC. Bill Elliott trademarks licensed by CMG Worldwide. Dodge® is a registered trademark of DaimlerChrysler Corporation. The 'Valvoline' trademarks, and Johnny Benson's name and/or likeness used by authority of MBV Motorsports, LLC, Mooresville, NC ©2001 MBV Motorsports/JB Enterprises, Inc. Penske Racing, L.L.C. trademarks, including the #12 and the likeness of the racecar, and Ryan Newman's name and/or likeness are granted by license from Penske Racing, L.L.C. The likeness of the #15 NAPA Chevrolet driven by Michael Waltrip is used under license from Dale Earnhardt, Inc. "The 'DEWalt trademarks, 'Roush Racing' and Matt Kenseth's name and/or likeness used by authority of Roush Racing, Livonia, MI. The 'DEWALT' trademarks are owned by The Black & Decker Corporation and are used under License granted by its agent, Roush Racing." "Bobby Labonte®", "Joe Gibbs Racing, Inc.®", #18® and "Interstate Batteries®" licensed under authority of Redline Sports Marketing, Inc., Huntersville, NC © 2001 Evernham Motorsports, LLC. Dodge® is a registered trademark of DaimlerChrysler Corporation. "Tony Stewart®", "Joe Gibbs Racing, Inc.®", #20® and "The Home Depot®" licensed under authority of Redline Sports Marketing, Inc., Huntersville, NC "The 'Ford Motorcraft' trademarks, 'Wood Brothers Racing' and 'Elliott Sadler's' name and/or likeness used by authority of Roush Racing, Livonia, MI" Ward Burton, and Bill Davis Racing trademarks and likenesses are used under license from Caterpillar Inc. CAT, CATERPILLAR and their design marks are registered trademarks of Caterpillar Inc. © 2001 Caterpillar Inc. "©2001 J.G. Motorsports, Inc." ©2001 Hendrick Motorsports/UAW/Delphi "Kmart" trademarks; "Route 66" trademark; "Joe Nemechek" name, signature and likeness; and likeness of the #26 Haas-Carter Motorsports race team are used under license granted by Haas-Carter Motorsports, LLC. Havoline, Robert Yates Racing and Ricky Rudd are used under license. The Stylized "29", the likeness of the Number 29 Race Car and the RCR Checkered Flag Logo are Trademarks of Richard Childress Racing Enterprises, Incorporated, and are used under license from Richard Childress Racing Enterprises, Incorporated. The name, likeness and signature of Kevin Harvick are trademarks of Kevin Harvick, Incorporated, and are used under license from Kevin Harvick, Incorporated. The Trademarks "Goodwrench" and "GM" are used under license from General Motors Corporation. The Stylized "30", the likeness of the Number 30 Race Car and the RCR Checkered Flag Logo are Trademarks of Richard Childress Racing Enterprises, Incorporated, and are used under license from Richard Childress Racing Enterprises, Incorporated. The name, likeness and signature of Jeff Green are trademarks of Jeff Green Enterprises, Incorporated, and are used



under license from Jeff Green Enterprises, Incorporated. "America Online", "AOL", "AOL TV" and the AOL Logo are registered Trademarks of America Online, Incorporated, and are used under license from America Online, Incorporated. The Stylized "31", the likeness of the Number 31 Race Car and the RCR Checkered Flag Logo are Trademarks of Richard Childress Racing Enterprises, Incorporated, and are used under license from Richard Childress Racing Enterprises, Incorporated. The name, likeness and signature of Robby Gordon are trademarks of Team Gordon, Incorporated, and are used under license from Team Gordon, Incorporated. "Cingular", "Cingular Wireless" and the Cingular Logo are Trademarks of Cingular Wireless LLC, and are used under license from Cingular Wireless LLC. Ricky Craven Name and Likeness licensed by PPI Licensing, L.L.C. © 2001 PPI Licensing, L.L.C. All rights reserved. Tide, the Bullseye Design and the Downy Design are trademarks used under license from The Procter & Gamble Co. PPI, PPI MOTORSPORTS and the stylized numeral 32 are trademarks of PPI Motorsports, L.L.C., and are used under license. ® M&M's, M and the M&M's Characters are trademarks of Mars, Inc. and its affiliates. Manufactured and distributed under license by Papyrus Racing Games, Inc. ® Mars, Inc. 2001 © 2001 MB2 Motorsports/KSR, Inc. John Andretti name and/or likeness used under license by Petty Marketing Company, LLC. Officially licensed by Petty Marketing Company, LLC. "The General Mills trademarks used under license." Buckshot Jones name and/or likeness used under license by Petty Marketing Company, LLC. "The Georgia Pacific trademarks used under license." Kyle Petty name and/or likeness used under license by Petty Marketing Company, LLC. Sprint and the diamond logo are trademarks of Sprint Communications Company L.P. Paint and decal design copyright © 2002 Sprint. "Kmart" trademarks; "Route 66" trademark; "Todd Bodine" name, signature and likeness; and likeness of the #66 Haas-Carter Motorsports race team are used under license granted by Haas-Carter Motorsports, LLC. UPS®, UPS.COM®, and the UPS Logo® are registered trademarks of United Parcel Service of America, Inc. and used under license. Dale Jarrett and Robert Yates Racing trademarks are used under license. "Roush Racing's and Kurt Busch's name and/or likeness used by authority of Roush Racing, Livonia, MI" "The Citgo trademarks, and Jeff Burton's name and/or likeness used by authority of Roush Racing, Livonia, MI" "Speedway Motorsports, Inc. owns all right, title and interest in the Atlanta Motor Speedway®, Bristol Motor Speedway™, Charlotte Motor Speedway®, Lowe's Motor Speedway®, Las Vegas Motor Speedway™, Sears Point Raceway®, and Texas Motor Speedway™ marks and the names and logos of all events held at any speedway owned or operated by Speedway Motorsports, Inc. No use of these marks or names or logos shall be made without the express authorization of Speedway Motorsports, Inc." California Speedway is a registered trademark of the International Speedway Corporation. Chicagoland Speedway™ used under license and is a trademark owned by Chicagoland Speedway and Indianapolis Speedway Corporation. Darlington International Raceway™ is a registered trademark of the International Speedway Corporation. DAYTONA International Speedway®, DAYTONA 500® and DAYTONA® are registered trademarks of the International Speedway Corporation. Dover Downs International Speedway® is a registered trademark, the mark and track likeness are used under license from Dover Downs International Speedway® Homestead-Miami Speedway™ is a registered trademark of the International Speedway Corporation. Indianapolis Motor Speedway® and Brickyard 400® are registered trademarks of the Indianapolis Motor Speedway Corporation, used under license." Kansas Speedway™ is a registered trademark of the International Speedway Corporation. Michigan International Speedway® is a registered trademark of the International Speedway Corporation. Martinsville



Speedway® is a registered trademark, the mark and track likeness are used under license from Martinsville Speedway®. New Hampshire International Speedway®, Magic Mile® and its image and related logos are the proprietary property of New Hampshire Speedway, Inc., used under license by Papyrus Racing Games, Inc. New Hampshire Speedway, Inc. reserves all rights therein. North Carolina Motor Speedway® is a registered trademark of the International Speedway Corporation. Phoenix International Raceway® is a registered trademark of the International Speedway Corporation. Pocono Raceway® is a registered trademark of Pocono International Raceway, Inc. Richmond International Raceway™ is a registered trademark of the International Speedway Corporation. Talladega Superspeedway® is a registered trademark of the International Speedway Corporation. Watkins Glen International® is a registered trademark of the International Speedway Corporation. General Motors Trademarks used under license to Papyrus Racing Games, Inc. ©2001 Ford Motor Company, "Ford Taurus" trademarks used under license from Ford Motor Company. Dodge® is a registered trademark of DaimlerChrysler Corporation. The Food Lion® and Food Lion with lion design® are registered trademarks of FL Food Lion, Inc. and are used herein with permission. No further reproduction or use is permitted. "The frame of discovery design and discovery and beyond imagination are trademarks of Corning and Corning is a registered trademark of Corning Incorporated. " "UPS® and the UPS logo® are registered trademarks of United Parcel Service of America, Inc." "The LYSOL and LYSOL script logo trademarks are used under license from Reckitt & Colman, Inc., Wayne, New Jersey, USA." "Kroger is a registered trademark of The Kroger Co., Cincinnati, Ohio." "ALLTEL is a registered trademark of ALLTEL Corporation." Anderson Tractor used under license by Papyrus Racing Games, Inc. KMART used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Flagstar Bank used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Sun Com used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Long View RV used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Pop Secret Microwave Popcorn used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Funai Corporation used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Lennox Industries, Inc. used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Mall.com used under license by Papyrus Racing Games, Inc. WDBJ 7 used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Thatlook.com used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Jesse Jones used under license by Papyrus Racing Games, Inc. AZCentral used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Overland/Odessa used under license by Papyrus Racing Games, Inc. AuotMeter used under license by Papyrus Racing Games, Inc. ACME used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Eaton Aeroquip used under license by Papyrus Racing Games, Inc. The Detroit News used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Hardees used under license by Papyrus Racing Games, Inc. Lowe's Home Improvement Warehouse trademarks (trademarks of Lowe's Companies) are used under license from Lowe's Home Improvement Warehouse. COCA-COLA, COKE, and the design of the contour bottle are trademarks of The Coca-Cola Company. © The Coca-Cola Company, All rights reserved. Honeywell/Fram Autolite – "Fram is a registered trademark of Honeywell International Inc. Autolite is a registered trademark of Honeywell International Inc." NATIONSRENT, the NATIONSRENT diamond logo and 1-800-NO-SWEAT are registered service marks of NationsRent West, Inc. NASCAR race footage and highlights used under license from NASCAR Images, LLC. Pepsi, Pepsi-Cola, Mountain Dew and the Pepsi Globe design are Registered Trademarks of PepsiCo., Inc. All other names, likeness and trademarks are the properties of their respective owners and are used under permission.



Uses Bink Video Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Ogg/Vorbis codec Copyright © 2001, Xiphophorus (xiph.org)

Use of Ogg/Vorbis codec in source and binary forms, with or without modification, is permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Xiphophorus nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.