

SEGA™

NASCAR™

98™



SEGA™
SATURN™



Manuel en français

This game is licensed by
Sega Enterprises, Ltd. for play on the
SEGA SATURN™ System

AVERTISSEMENT

AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéo de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotante ou de sources lumineuses de notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



TABLE DES MATIÈRES

DÉMARRAGE DU JEU	3
COMMENT UTILISER VOTRE SEGA SATURN	3
RÉSUMÉ DES COMMANDES	4
Commandes de menu	4
Commandes de conduite par défaut	4
Arrêts aux stands	5
INTRODUCTION	5
MENU PRINCIPAL	6
Options de jeu	7
Options NASCAR	8
COURSE SIMPLE	10
Réglages de la course	10
Week-end de course	11
COMMANDES DE CONDUITE	13
Commandes aux stands	14
Le menu Pause	15
CONFIGURATION DE LA VOITURE	16
SAISON DE CHAMPIONNAT	18
Configuration de la saison	18
Week-end de course	19
Saison	19
GÉNÉRIQUE	21

Pour obtenir des **informations supplémentaires** sur ce titre et nos autres titres EA SPORTS™, rejoignez notre site Internet à l'adresse suivante : www.easports.com.

DÉMARRAGE DU JEU

MANIPULATION DE VOTRE CD-ROM SEGA SATURN

- Le CD-ROM Sega Saturn est destiné à être utilisé exclusivement sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur comme un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer

MISE EN ROUTE :

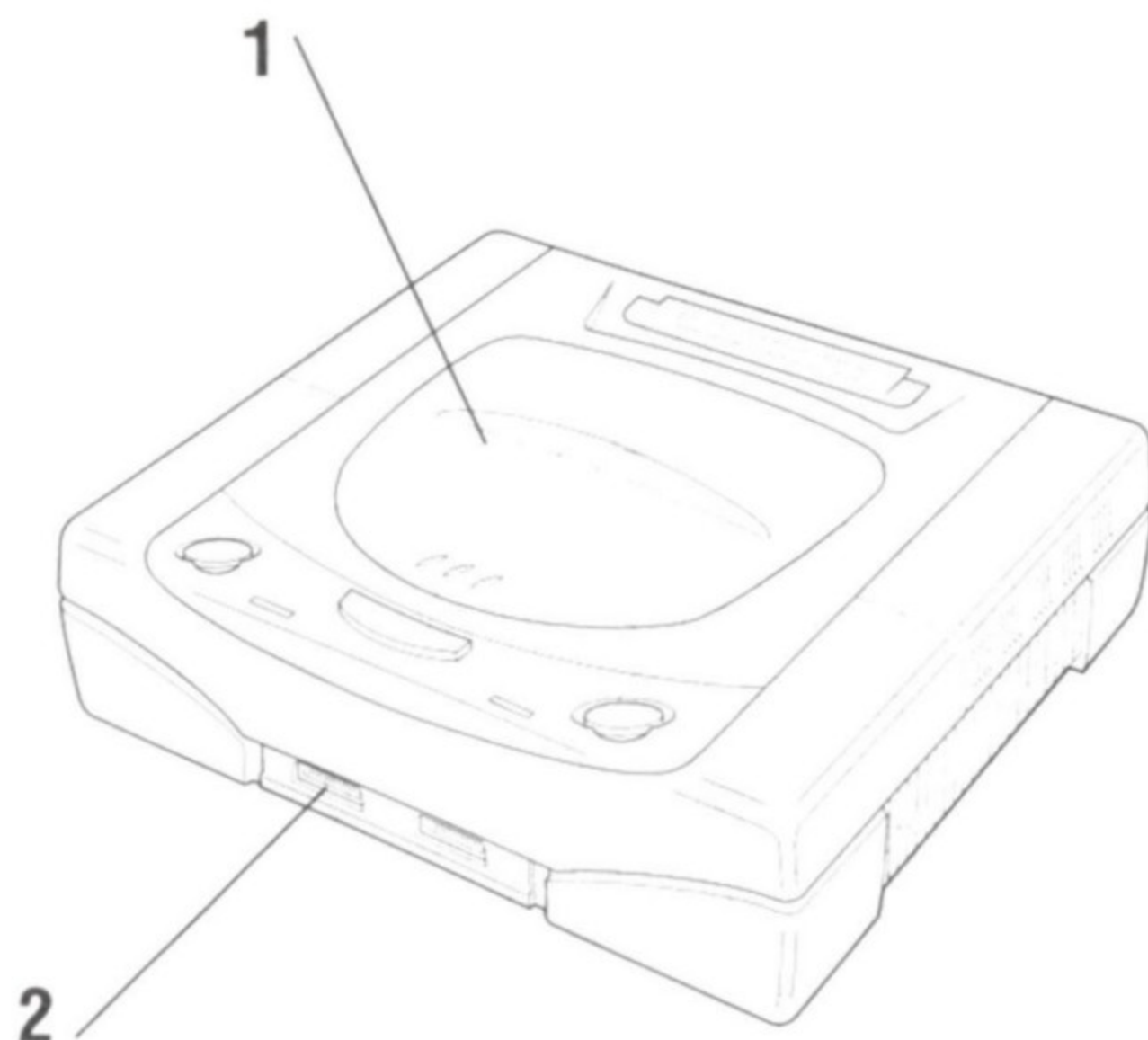
COMMENT UTILISER VOTRE SEGA SATURN

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

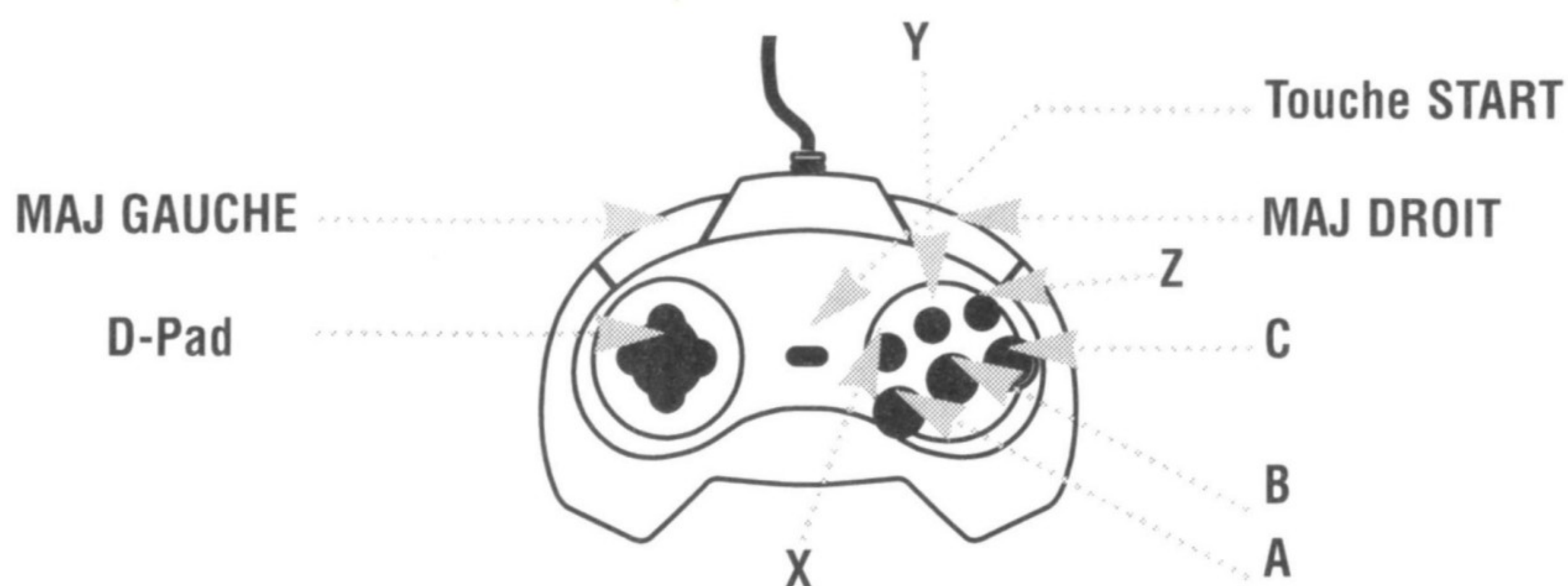
1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important: votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essayez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

- 1 Console Sega Saturn
- 2 Manette 1



RÉSUMÉ DES COMMANDES



Remarque : *NASCAR 98™* est compatible avec plusieurs manettes analogiques ; cependant, cette rubrique présente uniquement les commandes de la manette référence de la Sega Saturn. Si vous souhaitez jouer avec une manette analogique, reportez-vous à la rubrique *Manettes analogiques*.

Commandes de menu

Action

Mettre une option en surbrillance
Parcourir les options du menu

Sélectionner une option

Retourner à l'écran précédent

Commande

Touches directionnelles HAUT/BAS

Touches directionnelles
GAUCHE/DROITE

C

B

Commandes de conduite par défaut

Action

Tourner à gauche/droite

Accélérer

Freiner

Modifier la vue de la course

Alterner entre la carte et le temps

Passer les vitesses/Rétrograder

Commande

Touches directionnelles
GAUCHE/DROITE

Touche **A** ou **C**

Touche **B**

Touche **X** ou **Z**

Touche **Y**

Maj droit/ Maj gauche

Arrêts aux stands

Action

Mettre le stand en surbrillance
Sélectionner/annuler le changement
de pneus ou le ravitaillement en carburant

Augmenter/diminuer les appuis
aérodynamiques ou l'appui

Arrêt éclair

Commande

Touches directionnelles HAUT/BAS

Touches directionnelles
GAUCHE/DROITE

Touches directionnelles
GAUCHE/DROITE

Touche **A** ou **C** (vous devez annuler
le changement de pneus avant
l'arrivée de la voiture aux stands)

Remarque : vous devez sélectionner les réglages aux stands *avant* que votre voiture ne s'arrête.

INTRODUCTION

Dans une course NASCAR, il ne s'agit pas seulement de conduire à des vitesses vertigineuses et de négocier des virages à gauche. Ce sport, autrefois réservé aux bootleggers et aux rebelles, est rapidement devenu l'attraction favorite de nombreux pilotes adulés par des milliers de fans.

Il est facile de s'identifier aux pilotes de NASCAR ; ils nous ressemblent, ils parlent comme nous, ils conduisent les mêmes voitures que nous pour aller au travail. Rien de plus simple... jusqu'au moment où l'on se rend compte de quoi ils sont capables.

Leurs monstres déboulent à plus de 300 km/h dans un bruit de tonnerre, domptent 700 chevaux, se percutent et font crisser les pneus jusqu'à l'arrivée.

Le style de vie des pilotes de NASCAR est différent, EA SPORTS vous le fait découvrir et partager.

Les caractéristiques de NASCAR 98 :

Disputez des courses endiablées contre 23 bolides pilotés par la console ou en duel sur écran partagé.

Courses à trois ou quatre voitures côte à côte, conduite dans les sillages laissés par les autres voitures, redoutables adversaires informatiques, et bien plus encore.

24 des meilleurs pilotes de NASCAR au volant de leurs bolides.

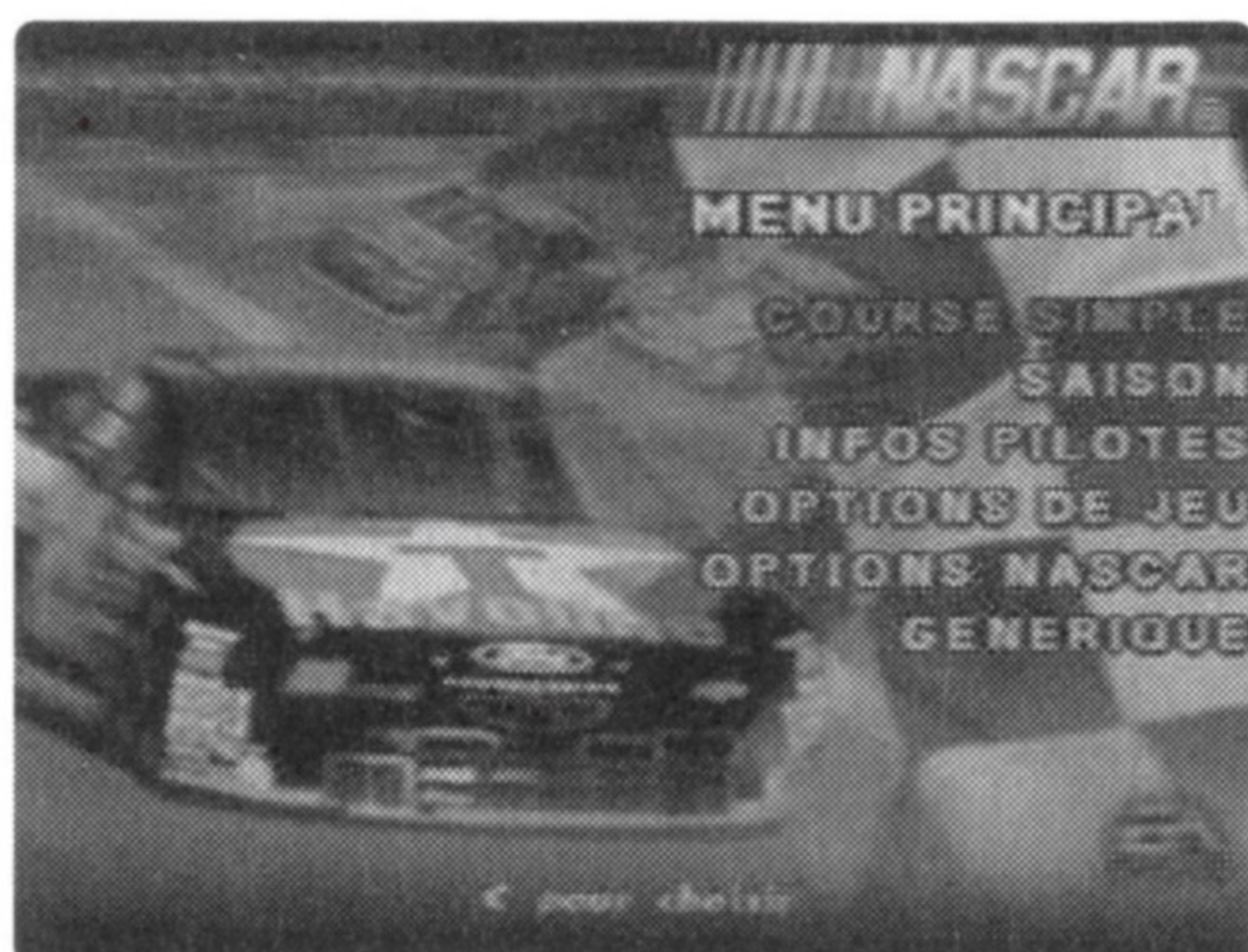
17 pistes dont 11 circuits sous licence NASCAR, dont la longueur est variable (jusqu'à plus de 950 km sur le circuit de Charlotte).

Compatibilité avec des manettes analogiques le volant analogique Mad Catz™, le manche Sega, une manette 3D, et Arcade Racer.



MENU PRINCIPAL

Le menu écran principal de *NASCAR 98* vous permet de sélectionner le mode de jeu de votre choix, d'en savoir plus sur les pilotes de NASCAR, d'accéder aux options ou d'afficher le générique.



Pour mettre une option en surbrillance, utilisez les touches directionnelles HAUT/BAS

Pour sélectionner une option, appuyez sur la touche **C**

Aide à l'écran

Remarque : vérifiez toujours les instructions à l'écran pour connaître les commandes de menu spécifiques au menu à l'écran.

Course simple

Vous pouvez passer le week-end sur votre circuit favori *NASCAR 98*. En tant que pilote et chef d'une écurie, vous pouvez contrôler tous les aspects d'une course. Voir *Mode Course simple*.

Saison

Participez à une saison au niveau du championnat de NASCAR Cup Series. Accumulez le plus de points possible au cours d'une saison de 17 courses. Au terme de la saison, vous pourrez participer au championnat. Voir *Mode Saison de championnat*.

Infos pilotes

Consultez les statistiques et la carrière des 24 pilotes de NASCAR présents dans le jeu.

Options de jeu

Cet écran vous permet de définir vos préférences concernant l'environnement de la course, c'est-à-dire le son, la musique et la configuration de la manette. Voir *Options de jeu*.

Options NASCAR

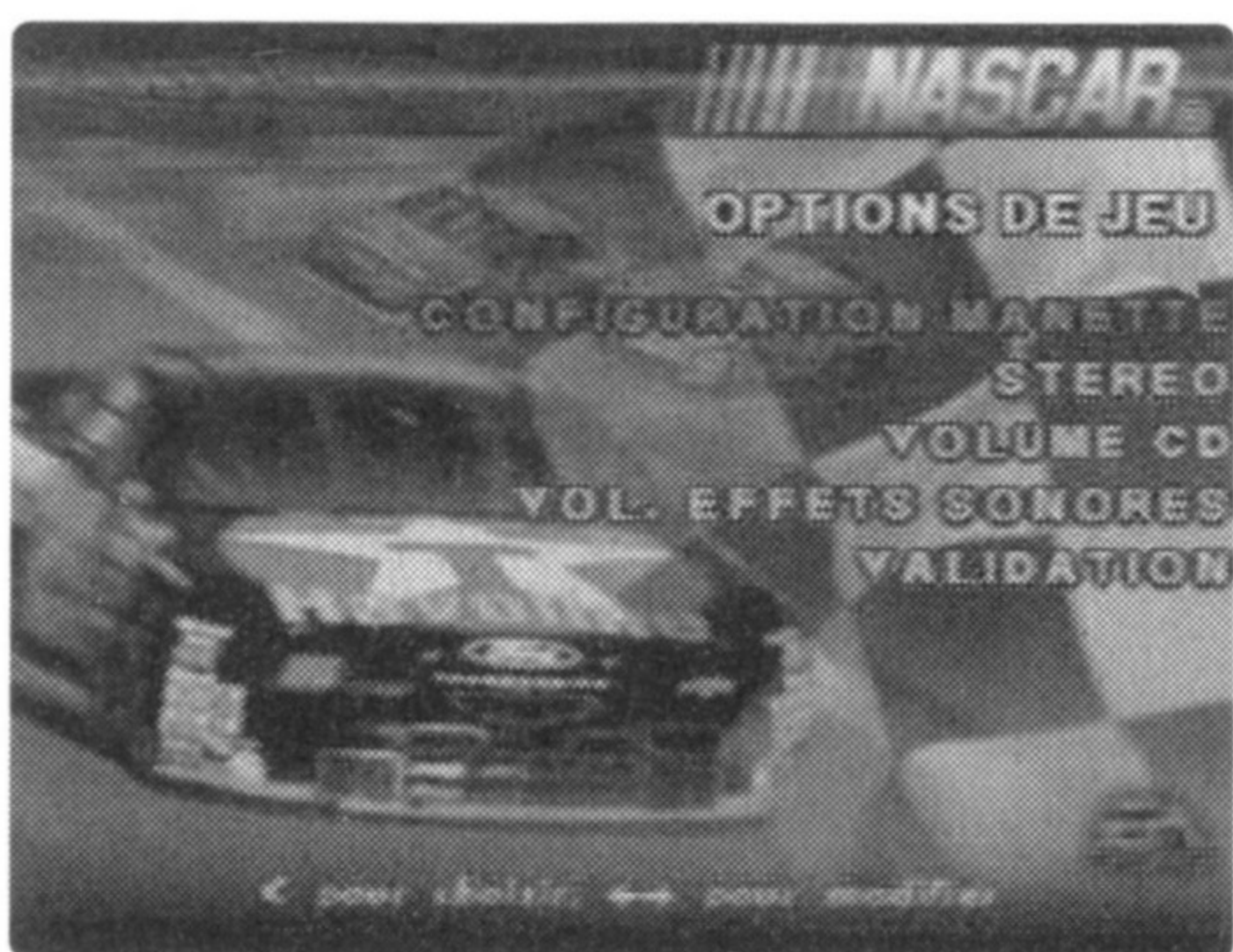
Configurez les caractéristiques spécifiques à la course notamment la longueur du circuit, la résistance aux chocs des voitures engagées dans la course et le drapeau jaune. Voir *Options NASCAR*.

Générique

Dans le générique, vous trouverez la liste des personnes qui composent l'équipe de EA SPORTS et qui ont réalisé ce jeu.

Options de jeu

Dans le menu des options de jeu, vous pouvez sélectionner une autre configuration de la manette et régler trois options sonores.



Pour parcourir les options, utilisez les touches directionnelles GAUCHE/DROITE

Pour accéder à une option de son, appuyez sur la touche C.

Remarque : les options par défaut apparaissent en **gras** dans le manuel.

Réglages de la manette

NASCAR 98 est compatible avec de nombreuses configurations de manette. Si vous voulez essayer une configuration différente, allez dans l'écran Configuration de la manette et sélectionnez-en une autre.

Manettes analogiques

Les manettes analogiques permettent une expérience plus réaliste que les manettes numériques dans la mesure où elles permettent un contrôle adapté et progressif. *NASCAR 98* est compatible avec un certain nombre de manettes analogiques.

Pour calibrer une manette analogique :

1. Insérez a (les) manette(s) analogique(s) et allumez la Sega Saturn.
2. Passez à l'écran de configuration de la manette et faites défiler les options de la manette jusqu'à ce que votre périphérique apparaisse à l'écran.

Si votre manette analogique est dotée des positions analogiques et numériques, elle doit être réglée sur Analogique pour qu'elle apparaisse à l'écran.

Si votre manette analogique n'apparaît pas, choisissez l'option la plus similaire.

3. Appuyez sur la touche **START** pour sélectionner la configuration de votre choix. L'écran de calibrage apparaît.
4. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran et appuyez sur la touche **START** pour valider votre choix.



Stéréo/Mono

Cette option vous permet de régler la musique et les effets sonores du jeu sur Mono ou **Stéréo**. Pour obtenir un son stéréo, votre TV doit être équipée du son stéréo.

Volume son

Vous réglez le volume de la musique.

Volume effets sonores

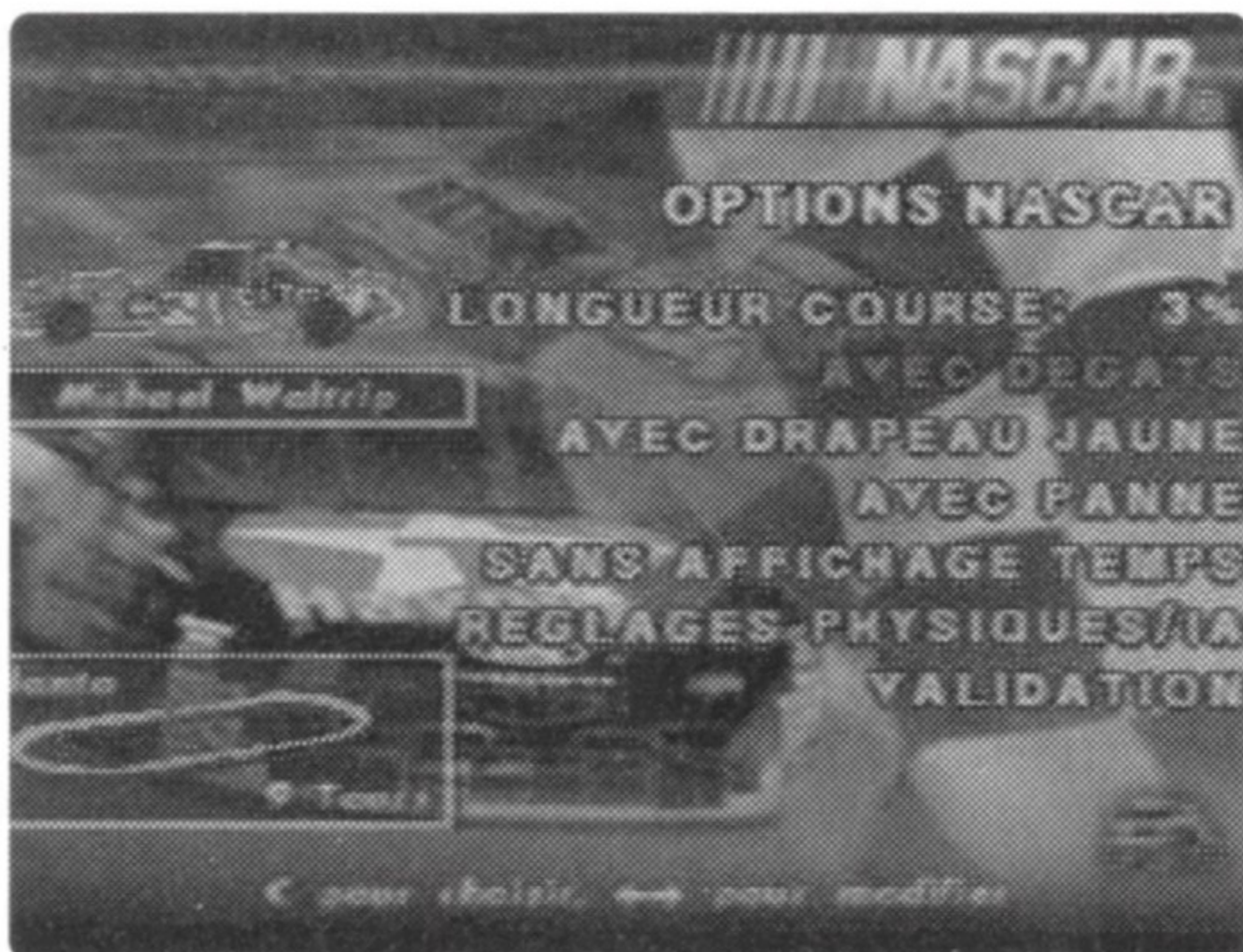
Vous réglez le volume des effets spéciaux.

Validation

Cette option vous permet de retourner à l'écran précédent.

Options NASCAR

Les options NASCAR affectent le niveau de réalisme et de complexité de la course. En réglant ces options, vous pouvez adapter *NASCAR 98* à votre style de jeu.



Pour parcourir les options de menu, utilisez les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE**

Pour accéder aux réglages physiques/IA, mettez l'option en surbrillance et appuyez sur la touche **C**

Longueur de la course

Cette option vous permet de régler la longueur de votre course. Elle apparaît sous la forme d'un pourcentage d'un événement de référence (par exemple, 100% représente la distance courue sur ce circuit dans une véritable course NASCAR). Consultez le circuit pour connaître les équivalences. Consultez la longueur du circuit en nombre de tours.

Résistance aux chocs

Sélectionnez l'option **SANS DEGATS** pour des voitures invincibles, ou bien **AVEC DEGATS** pour une simulation réaliste des carambolages et autoriser les sorties de route dues à des collisions ou bien choisissez **DEGATS LIMITES** pour des voitures qui supportent les dommages occasionnés mais qui subissent une cure de jeunesse pour continuer la course en cas d'accrochage ou de perte d'un pneu.

Astuce EA : si votre voiture est endommagée lors d'une collision et si vous parvenez à la ramener au stand, votre équipe effectue toutes les réparations nécessaires.

Drapeau jaune

Lorsque l'option des dommages est activée, l'option du drapeau jaune est disponible.

AVEC DRAPEAU JAUNE : si une voiture s'arrête ou est éliminée de la course, le drapeau jaune apparaît. Pendant que le drapeau jaune est sorti, la voiture est pilotée automatiquement et la course est sous surveillance. Lorsque le parcours est dégagé, le drapeau vert apparaît et vous reprenez le contrôle de la voiture.

SANS DRAPEAU JAUNE : si une voiture tombe en panne, la course continue pendant que la piste est dégagée.

Panne

Vous avez la possibilité de jouer **AVEC** ou **SANS** les pannes. Lorsque l'option est activée, si vous poussez la voiture au-delà de ses limites, vous risquez de faire exploser le moteur.

Remarque : si vous faites exploser votre moteur, votre course est terminée. Même votre équipe au stand ne peut vous faire reprendre la course.

Affichage du temps

Vous pouvez jouer **AVEC** ou **SANS** l'affichage du temps. Cette option vous indique les temps des concurrents et les écarts de temps.

PARTIEL : les pistes sont divisées en segments égaux. Lorsque vous terminez un segment, *NASCAR 98* enregistre le temps écoulé. Une fois que vous avez terminé le premier tour, l'option d'affichage du temps compare votre temps au segment avec votre meilleur temps au même segment et affiche la différence.

ECART : l'écran de l'écart apparaît à chaque fois que vous passez la ligne d'arrivée ou de départ. Cette option vous indique le nom du pilote derrière vous et le temps qui vous sépare de lui ainsi que le nom du joueur devant vous et son avantage.



Réglages physiques/IA

Réglez les performances de votre voiture selon celles des autres voitures sur la piste. Avec l'option Arcade, vous bénéficiez d'un net avantage. En mode Simulation, les performances de toutes les voitures sont identiques. Si vous choisissez Personnalisé, vous pouvez modifier toutes les options pour rendre le jeu plus facile ou difficile.

Validation

Cette option vous permet de quitter le menu des options NASCAR et de retourner au menu précédent.

COURSE SIMPLE

Ce mode ne fait pas partie du championnat NASCAR Cup Series, mais ne se limite pas à une simple course. Vous pouvez vous entraîner, vous qualifier pour une position sur la grille de départ et préparer votre voiture avant la course.

- Lorsque vous choisissez COURSE SIMPLE dans le menu principal, le menu de configuration de la course apparaît.

Réglages de la course

Dans ce menu, vous sélectionnez les principales caractéristiques de la course suivante ; à savoir le nombre de concurrents, le circuit et la voiture que vous allez piloter.

Un joueur/Deux joueurs

Déterminez le nombre de joueurs. Dans une course en solo, un joueur affronte 23 concurrents sur plein écran. Si deux manettes sont insérées, vous pouvez sélectionner DEUX JOUEURS et disputer les courses contre six voitures contrôlées par l'ordinateur sur écran partagé.

Choix de la voiture

Faites votre choix parmi 24 voitures de NASCAR. Chaque pilote conduit la même voiture que dans la réalité. Lorsque vous choisissez une voiture, vous prenez l'identité du pilote.

Choix du circuit

NASCAR 98 vous présente 17 circuits dont 8 circuits ovales et 9 circuits sur la route.

Les options NASCAR

Voir *Options NASCAR*.

Compens. vitesse (deux joueurs seulement)

AVEC cette option, vous pouvez rattraper la voiture de devant.

Voitures automatiques (deux joueurs seulement)

Vous pouvez choisir entre six voitures pilotées par l'ordinateur grâce à **AVEC/SANS**.

Validation

Cette option vous permet de valider vos choix. Le menu Week-end de course apparaît.

Week-end de course

Avant la course, vous pouvez modifier les réglages de votre voiture, vous entraîner, vous qualifier pour la grille de départ et régler les options. Lorsque vous êtes prêt, vous pouvez commencer la course. Lorsqu'elle est terminée, vous pouvez afficher les records.

Réglages de la course

Vous retournez au menu de configuration de la course.

Réglages de la voiture

Adaptez votre voiture au parcours afin d'en optimiser les performances. Vous pouvez accéder à ce menu avant de vous entraîner et y retourner à n'importe quel moment avant la course. Voir *Configuration de la voiture*.

Essais

Dans ce menu, vous pouvez sélectionner un nombre illimité de tours en solo (enfin, jusqu'à 1000) sur le circuit de votre choix. Vous pouvez découvrir le circuit, tester les différentes configurations et élaborer des stratégies.

- Lorsque vous sélectionnez Essais, un tracé du circuit apparaît.
- Pour passer au circuit, appuyez sur la touche **START** lorsque l'indicateur apparaît. Voir *Commandes de conduite*.

Qualifications

Faites un tour de piste en solo pour enregistrer votre temps. Ce temps est comparé avec le temps des autres participants pour déterminer votre position sur la grille de départ.



- Lorsque vous sélectionnez QUALIFICATIONS, les meilleurs temps de vos adversaires apparaissent.
- Pour aller sur le circuit, appuyez sur la touche **START** lorsque l'indicateur apparaît.
- Lorsque vous vous êtes qualifié, l'écran des résultats apparaît. Appuyez sur **START** pour ouvrir le menu de configuration de la voiture.
- Pour commencer la course, sélectionnez VALIDATION. Pour retourner au menu Week-end de course, appuyez sur **B**.

Course

Il est temps d'entrer sur la piste afin de vous mesurer aux autres pilotes professionnels de NASCAR. Si vous décidez de ne pas vous qualifier, vous commencez en dernière position sur la grille de départ.

- Lorsque vous choisissez COURSE, la grille de départ défile, ligne par ligne. Le pilote en pole position apparaît à gauche de la première ligne.
- Pour aller sur le circuit, appuyez sur la touche **START** lorsque l'indicateur apparaît. Voir *Commandes de conduite*.
- Après la course, l'écran des résultats apparaît suivi du menu du Week-end de course.

Options de jeu

Voir *Options de jeu*.

Voir records

Après une course, vous pouvez afficher les records pour chaque circuit. *NASCAR 98* enregistre les victoires, les défaites et le meilleur temps pour chaque pilote. *NASCAR 98* enregistre les records de 12 pilotes sur la mémoire interne de la Sega Saturn.

Astuce EA : vous pouvez utiliser la cartouche mémoire de sauvegarde externe de la Sega Saturn pour sauvegarder les records de pilotes supplémentaires (jusqu'à 12 pilotes par cartouche).

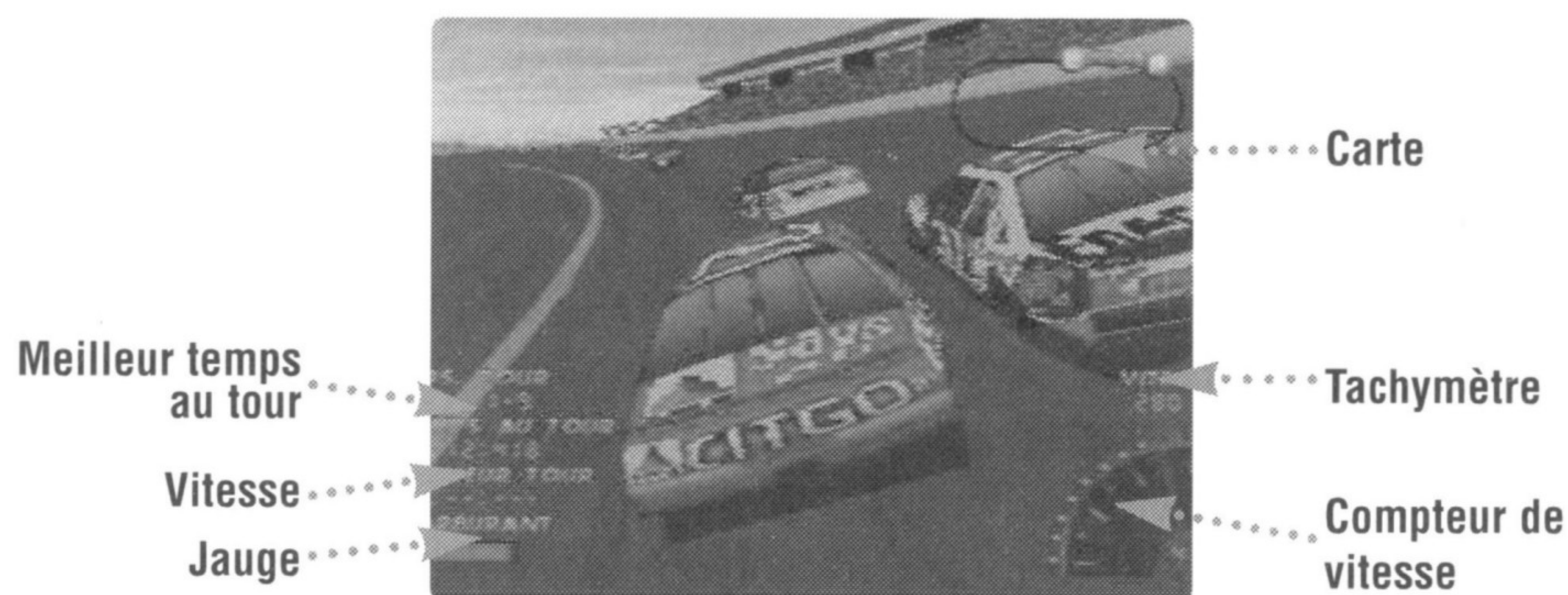
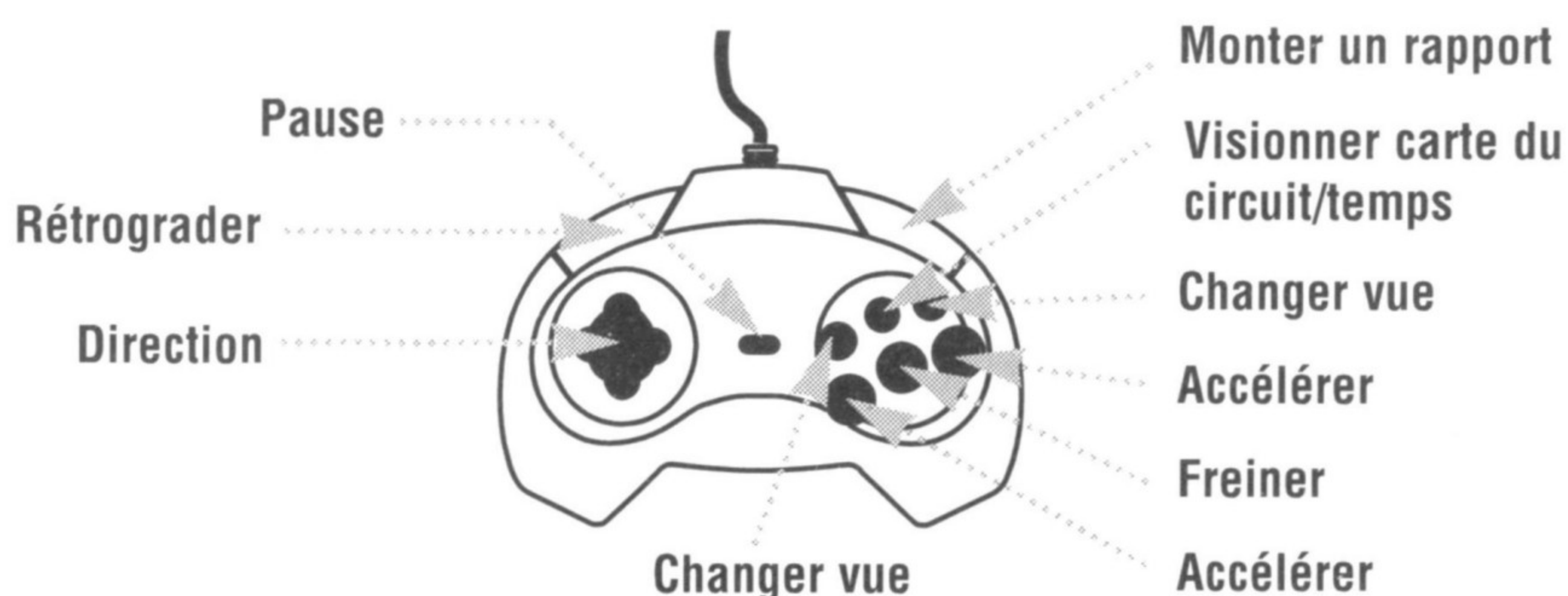
Menu principal

Cette option vous permet de retourner au menu principal.

COMMANDES DE CONDUITE

Les commandes restent inchangées quel que soit le mode de jeu proposé par *NASCAR 98*.

Remarque : vous avez le choix entre quatre configurations de la manette. Seules les configurations par défaut sont décrites dans cette rubrique.



Conduite à l'aspiration

Dans les courses de voiture, conduire à l'aspiration signifie conduire le plus près possible de la voiture qui vous précède : celle-ci fend l'air et vous vous engouffrez dans son sillage. Lors d'une conduite à l'aspiration, vous économisez du carburant et de la puissance puisque vous pouvez lever un peu le pied. Lorsque vous êtes prêt à doubler la voiture de devant, mettez les gaz et foncez !

Carte du circuit

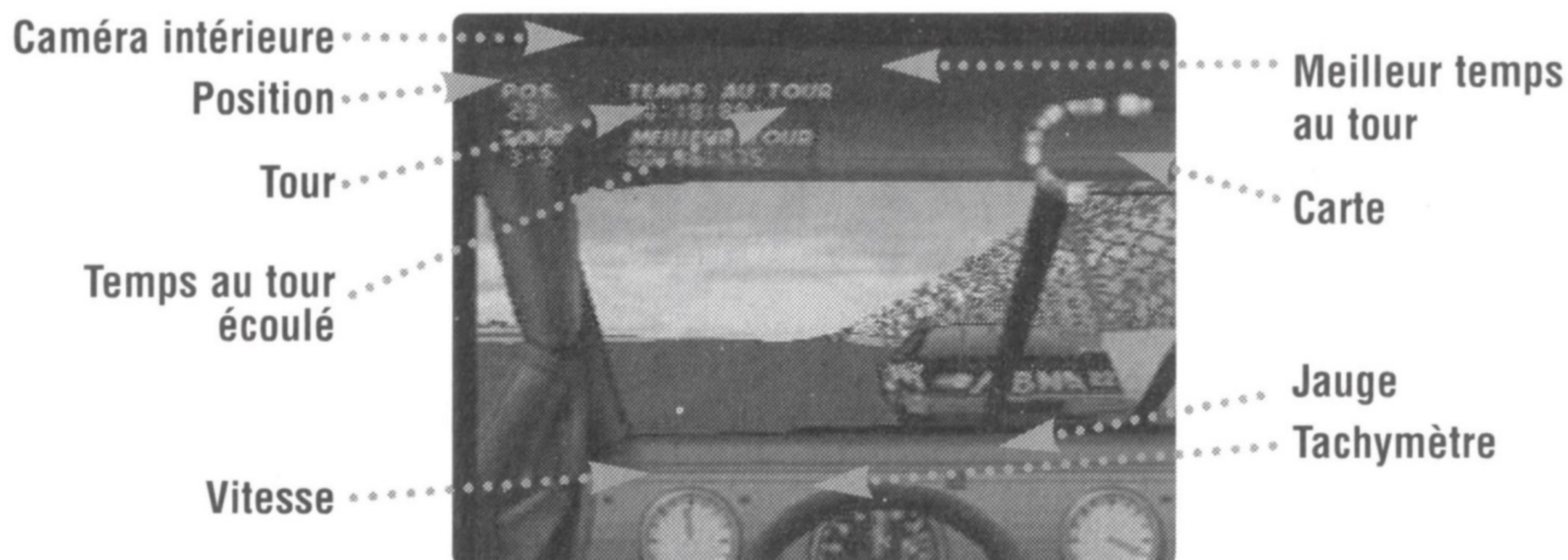
Lorsque vous êtes sur le circuit, une carte apparaît en haut à droite de l'écran. Sur cette carte, votre voiture est indiquée par la lettre **P**. Si vous n'êtes pas à la première, deuxième ou troisième place, les voitures qui sont en tête sont indiquées par **L**, **2**, et **3** respectivement.

- Pour **afficher** ou cacher **la carte du circuit**, appuyer sur la touche **Y**.

Angles de vue

NASCAR 98 propose divers angles de vue notamment la caméra intérieure qui affiche des jauges très détaillées sur le tableau de bord. Pendant la course, vous avez la possibilité de modifier l'angle de vue.

- Pour modifier l'angle de vue, appuyez sur la touche **X** ou **Z**.



Commandes aux stands

Dès que vous entrez dans les stands, la vision de la course passe en mode Caméra intérieure, le menu STAND apparaît et votre véhicule passe en pilotage automatique. Un arrêt classique aux stands comprend un ravitaillement en carburant et un changement des quatre pneus.

Vous pouvez entièrement contrôler le menu tant que votre véhicule se place automatiquement sur l'emplacement qui lui est réservé sur le stand.

Astuce EA : lorsque la voiture arrive au stand, il devient impossible d'effectuer la moindre modification dans ce menu.

Utiliser le menu **STAND** pour régler les services aux stands :

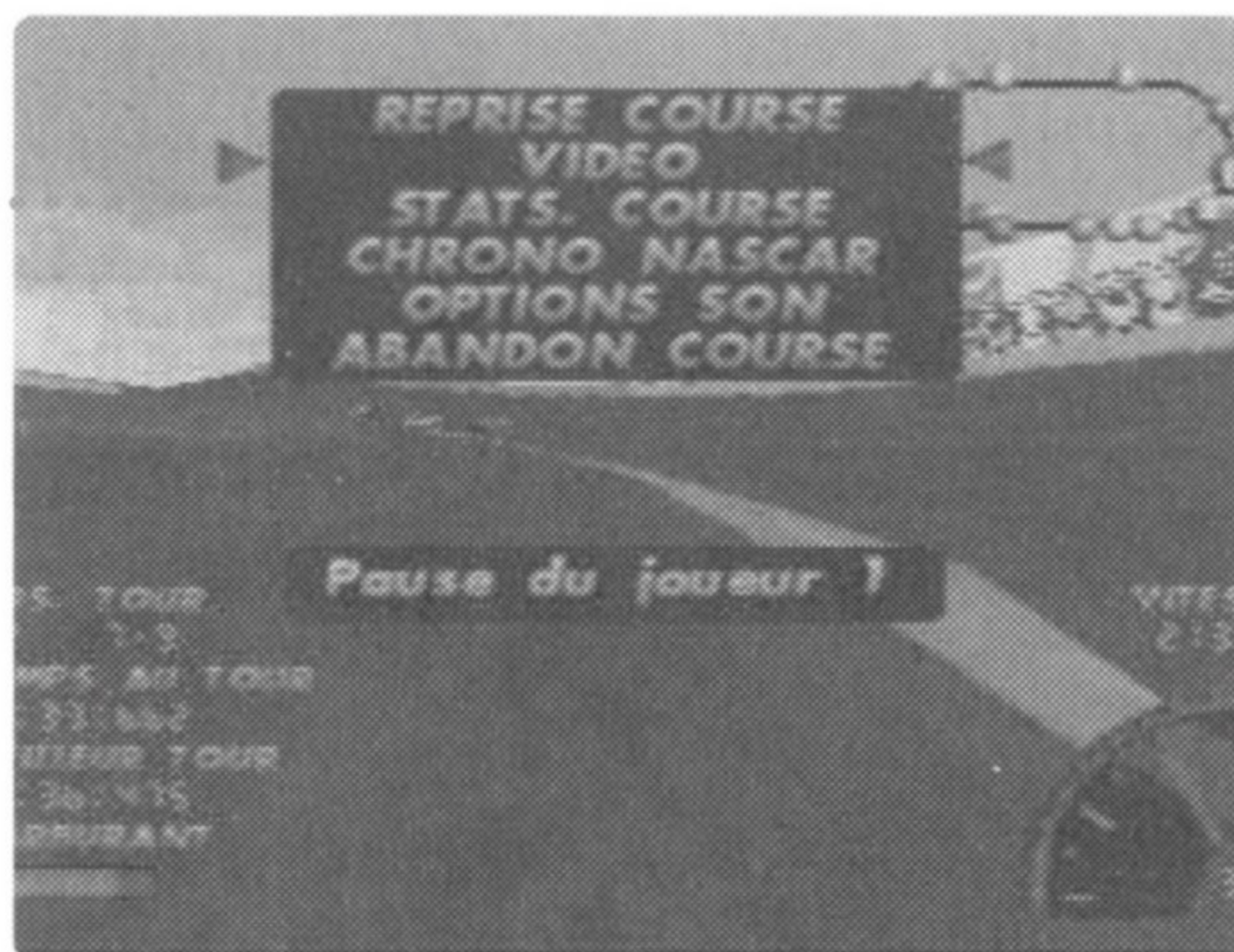
- Pour activer ou désactiver (**AVEC/SANS**) le ravitaillement en carburant ou le changement des pneumatiques, utilisez les touches HAUT/BAS afin de déplacer les flèches rouges sur le service choisi, puis utilisez les touches directionnelles GAUCHE/DROITE. Lorsqu'un service est en surbrillance, il est sélectionné.
- Pour régler les appuis aérodynamiques avant ou arrière, déplacez les flèches rouges dessus, puis utilisez les touches directionnelles GAUCHE/DROITE.
- Pour effectuer un arrêt éclair, désactivez tous les services, à l'exception du ravitaillement en carburant. Surveillez constamment la jauge. Lorsque vous estimez avoir pris suffisamment de carburant, mettez les gaz.

Le menu Pause

Le menu Pause apparaît lorsque vous décidez d'effectuer une pause en milieu de course. A partir du menu Pause, vous pouvez revoir l'action précédente, consulter les statistiques de la course, obtenir tous les détails de votre performance, régler les paramètres du son et de la musique ou abandonner l'épreuve en cours.

- Pour interrompre momentanément la course, appuyez sur la touche **START**.

Pour sélectionner un élément du menu Pause, déplacez les flèches rouges sur cet élément et appuyez ensuite sur **C**

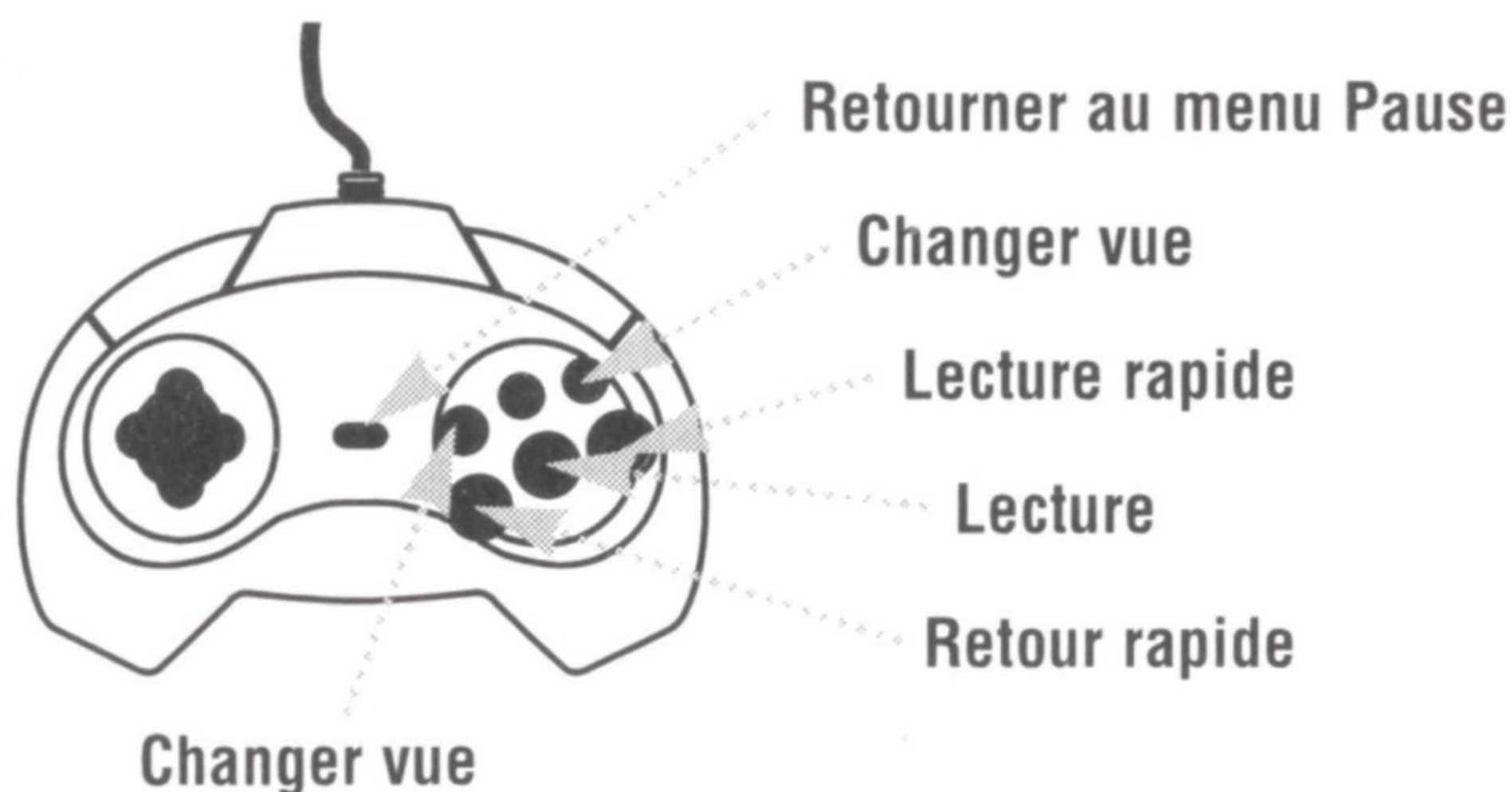


Reprendre la course

Vous quittez le menu Pause et vous reprenez la course.

Fonctions vidéo

Digne d'une retransmission TV, *NASCAR 98* vous permet de revoir certains moments de la course. Ce mode propose de multiples angles de vue permettant d'observer l'action sous tous les angles.



Statistiques de la course

A tout moment de la course, vous pouvez consulter l'affichage Statistiques pour connaître la position de chacun des pilotes, leur nombre de tours et le temps écoulé.

Pour quitter l'écran des Statistiques de la course, appuyez sur **C**.

Chronomètre NASCAR

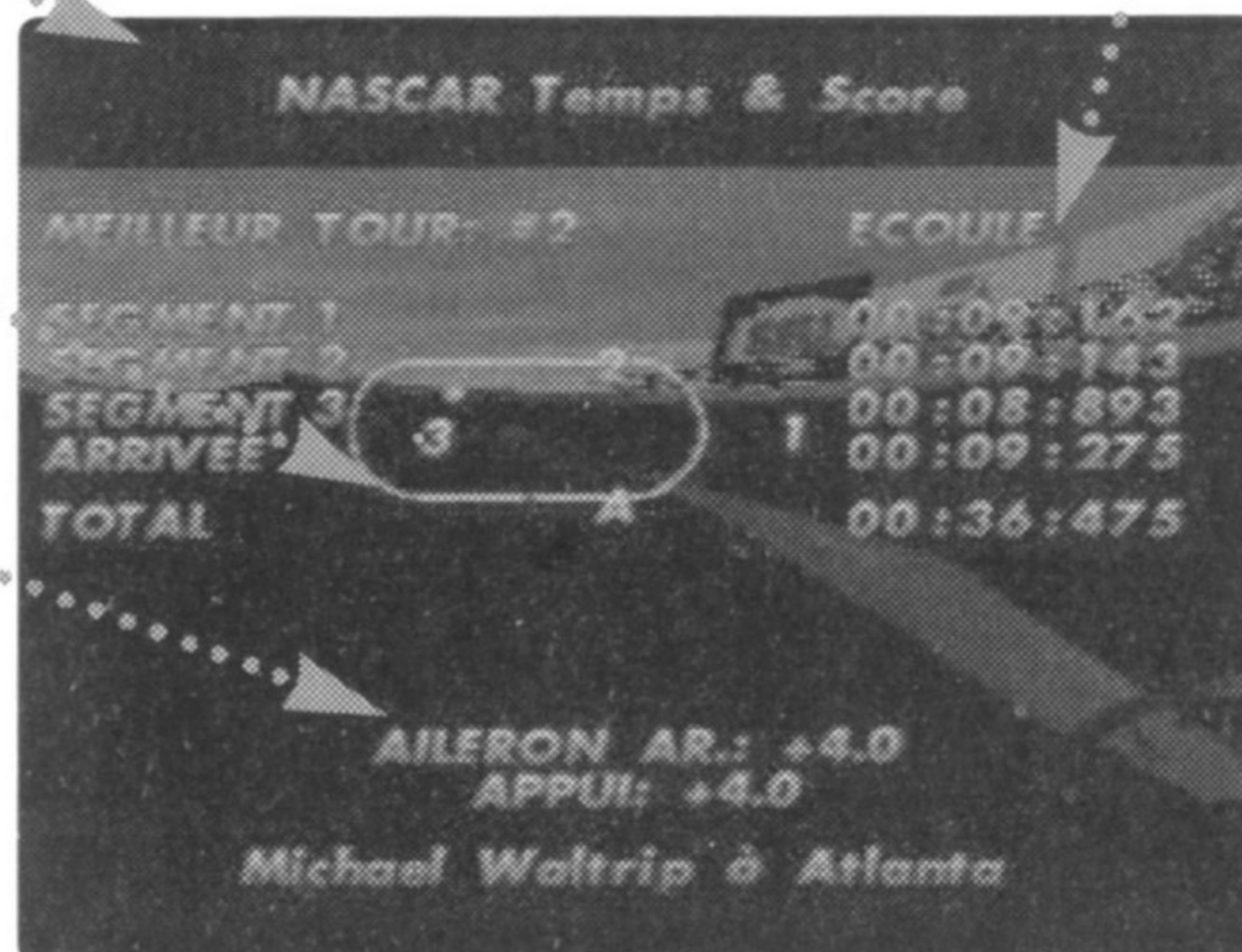
Le chronomètre NASCAR affiche un diagramme du circuit en cours ainsi qu'une information détaillée sur la course en cours.

Infos sur le tour

sur le temps et la vitesse

Réglages de la
voiture

Pilote et circuit



- Pour faire défiler (avant/arrière) les trois meilleurs tours, appuyez sur la touche Z ou Y.
- Pour parcourir les différentes options : temps écoulé, vitesse, total temps, appuyez sur la touche X.

Options son

Avec cette option, vous pouvez choisir de jouer **AVEC** ou **SANS** les effets sonores et la musique, régler le volume et sélectionner **MONO** ou **STEREO**.

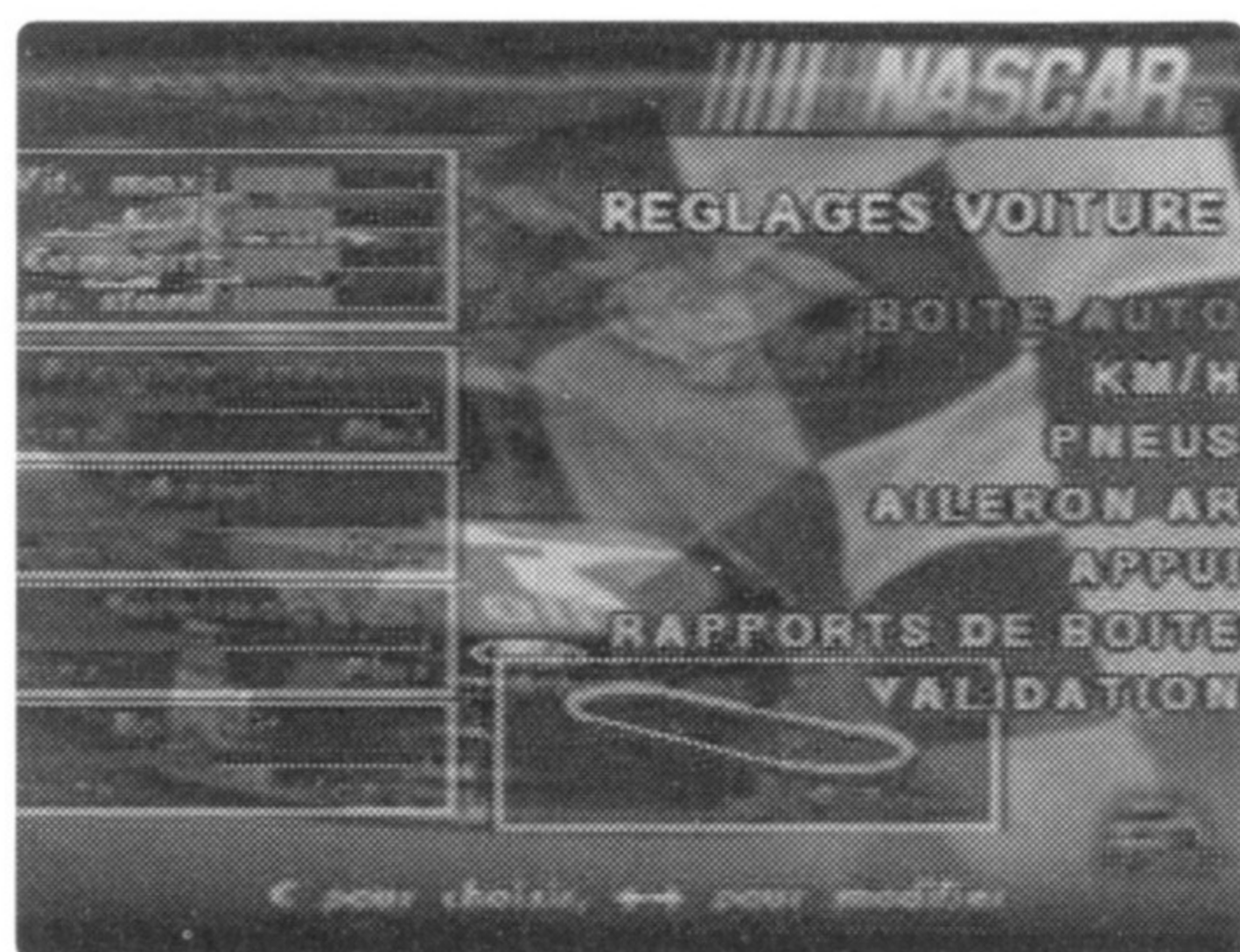
Abandonner la course

Vous souhaitez abandonner la course. Lorsque vous sélectionnez **ABANDONNER**, un message vous demande de valider votre choix.

- Pour abandonner la course, sélectionnez **OUI**.
- En mode Course simple, le menu Week-end de course apparaît.
- En mode Saison championnat, *NASCAR 98* distribue les points de championnat aux pilotes et le menu Saison apparaît.

CONFIGURATION DE LA VOITURE

Conduire sur la piste est la partie la plus relaxante... Le résultat de la plupart des courses se joue dans les garages. Il faut énormément de patience et de réflexion pour trouver et effectuer les réglages qui conviennent le mieux à votre voiture. En tant que chef de l'écurie, c'est à vous que revient la lourde tâche de maîtriser les réglages physiques et les appuis aérodynamiques tout en perfectionnant votre voiture.



Pour mettre une option en surbrillance, utilisez les touches directionnelles HAUT/BAS

Pour régler les options, utilisez les touches directionnelles GAUCHE/DROITE

Pour continuer, mettez en surbrillance VALIDATION et appuyez sur la touche C.

Type de transmission

Choisissez le type de transmission que vous souhaitez **AUTO** (automatique) ou **MANUELLE**. Si vous sélectionnez la transmission manuelle, vous devrez passer les vitesses manuellement.

Mode du compteur de vitesse

Définissez l'unité de mesure affichée par votre compteur de vitesse. Vous avez le choix entre **Miles** ou **Km/h**.

Choix des pneus

Déterminez la pression de vos pneus. Plus la pression est forte et meilleure est l'adhérence, mais les pneus s'usent rapidement. Une pression plus faible permet d'espacer les arrêts aux stands car vos pneus s'usent moins rapidement.

Inclinaison des ailerons arrière

Ajustez les appuis aérodynamiques exercés à l'arrière. De faibles appuis augmentent la vitesse de pointe et la consommation de carburant mais diminuent la tenue de route. Plus vous ajoutez d'appuis aérodynamiques à l'arrière, meilleure est l'adhérence mais moins la vitesse de pointe est élevée.

Appui

L'appui contrôle les suspensions de la voiture en répartissant le poids. Peu d'appui réduit le poids exercé sur le pneu arrière et par conséquent les suspensions sont plus " lâches " dans les virages. Davantage d'appui augmente le poids en renforçant l'adhérence et en donnant plus de punch/puissance à la voiture.

Conduite "lâche" : lorsqu'une voiture a des suspensions lâches, elle "survire". En d'autres termes, l'arrière se déporte plus que l'avant et la voiture tend à faire un tête-à-queue, comme si vous conduisiez sur de la glace.

Conduite "poussée" : une voiture qui pousse a une conduite serrée. Lorsque vous essayez de négocier un virage, la voiture fait un tout droit au lieu de suivre la ligne intérieure du circuit.

Rapports de boîte

Les rapports courts donnent à votre voiture une meilleure reprise et une accélération rapide à la sortie des virages par exemple. Un rapport plus élevé est adapté aux parcours comportant moins de virages serrés car il n'est pas nécessaire de rétrograder.

SAISON DE CHAMPIONNAT

Mesurez-vous aux plus grands pilotes de stock-cars de la coupe NASCAR. A l'issue de chaque course, *NASCAR 98* donne des points déterminés par les positions finales. Les points sont comptés tout au long de la saison et le pilote totalisant le meilleur résultat à l'issue des 17 courses remporte le championnat de la Coupe NASCAR.

- Lorsque vous sélectionnez MENU SAISON dans le menu principal, le menu Saison apparaît.
- Pour commencer une saison, choisissez NOUVELLE SAISON. Le menu de configuration de la saison apparaît.

Astuce EA : en mode Saison de championnat, lorsque l'écran Configuration de la voiture apparaît après la course de qualification, vous devez continuer par la course ; vous ne pouvez pas revenir au menu Week-end de course.

Configuration de la saison

Choix de la voiture

Sélectionnez la voiture et le pilote de votre choix.

Validation

Cette option vous permet de valider la configuration de la saison. Le menu des options NASCAR apparaît. *Voir Options NASCAR.*

- Lorsque vous avez déterminé les options NASCAR, sélectionnez **VALIDATION**. Bob Jenkins vous présente son rapport détaillé sur le circuit ainsi qu'un graphique du circuit. Le week-end de course commence.

Week-end de course

Les options qui apparaissent dans le menu Week-end simple course sont identiques à celles du menu Week-end une course. *Voir Week-end simple course.*

Saison

Dans le menu Saison, vous pouvez commencer une nouvelle saison, afficher les informations sur la saison et les statistiques ou bien disputer la prochaine course de la saison.

Nouvelle saison

Engagez-vous dans un nouveau championnat NASCAR Cup Series.

Charger une saison

Charger une saison sauvegardée. Lorsque vous choisissez **CHARGER SAISON**, l'écran correspondant apparaît avec la liste de toutes les parties sauvegardées sur la mémoire interne de la Sega Saturn ou sur la cartouche mémoire de sauvegarde.

- Pour charger une saison, mettez-la en surbrillance et appuyez sur la touche **A** deux fois pour valider votre choix et retourner au menu de la saison pour disputer la prochaine course.
- Pour annuler, appuyez sur la touche **B**.

Sauvegarder saison

Sauvegardez votre progression jusqu'à la dernière course disputée. Lorsque vous sélectionnez **SAUVEGARDER SAISON**, l'écran de sauvegarde apparaît avec votre saison à côté du prochain circuit prévu.



Pour saisir le nom d'une saison personnalisée :

1. Appuyez sur la touche **C** pour accéder au curseur.
2. Utilisez les touches directionnelles GAUCHE/DROITE pour déplacer le curseur.
3. Utilisez les touches directionnelles HAUT/BAS pour faire défiler les lettres.
 - Pour effacer un nom, appuyez sur la touche **Y**.
4. Appuyez sur la touche **C** à double reprise pour valider votre choix et retourner au menu de la saison.
 - Pour annuler, appuyez sur la touche **B**.

Pour écraser une saison qui existe déjà

1. Utilisez les touches directionnelles HAUT/BAS pour sélectionner une saison à effacer.
2. Suivez les instructions pour saisir le nom d'une saison personnalisée.

Afficher les infos de la saison

Cette option vous renseigne sur le calendrier de la saison. Lorsque vous progressez dans la série, NASCAR 98 enregistre les données statistiques pour chaque circuit.

Afficher le classement

Cette option vous indique le total des points du championnat et votre position dans le classement dans le défi de la Coupe NASCAR.

Course suivante

Vous passez à la prochaine course prévue dans la saison du championnat.

Quitter la saison

Retournez au menu principal.

GÉNÉRIQUE

Production Team Credits

Crée par : High Score Entertainment

Equipe de conception : Michael Pole, Dave Ross, Mike Williams, Jeff Haas, Chris Novak, Cody Murry, Joe Quilici

Producteur exécutif : Michael Pole

Réalisateur : Dave Ross

Réalisateur de la gamme : Jeff Haas

Assistant de la production : Mike Williams

Analyste de la production : Joe Quilici

Testeurs : Paul Blanchfield, Bruce Brand, Michael Ress

Traduction du logiciel : Stéphane Van Gelder

Adaptation du manuel : Nathalie Duret

Producteur technique : Ken Zarifes

Chef de projet : Craig Howe

Documentation et rédaction : Bill Scheppler

Media Lab : Murray Allen (Vidéo), Eric Kornblum (Vidéo), Mark Farley (Son), Ken Felton (Son), David O'Neal (Son)

Contrôle qualité : Howard Taubman

Introduction des courses et commentaires de jeu : Bob Jenkins

Musique : "Flirtin' with Disaster" Interprétée par Molly Hatchet Avec l'aimable autorisation de Epic Records avec des arrangements de Sony Music Licensing Flirtin with Disaster Ecrit par Banner Thomas, Danny Brown et David Hlubek Edité par Mr. Sunshine Music, Inc.

Musique originale : NASCAR Shuffle, Straightaway, Solo Run, et Goin South

Composée, écrite et arrangée par Steve Goldstein.

Guitare électrique : Waddy Wachtel

Guitare électrique : Burton Averre

Harmonica : Chris Smith

Batterie : David Platshon

Claviers : Steve Goldstein

Enregistré et mixé par Henry Studios, Burbank, CA Steve Goldstein avec l'aimable autorisation de Fat Box, Inc.

First Place écrite, composée et interprétée par David O'Neal.

Solo de guitare électrique interprété par Brendan Whelan

Speedway & vidéo raceway Darlington et équipe audio :

The Lingner Group : Greg Oldham, Ken Martin

Chet Burks Productions: Kara Wert, Jack Carbone, John Strickland, Tom Young, et J.P. Beaty

Séquence vidéo d'introduction : Fabulous Footage

Photographies des pilotes fournies par : Pinnacle Brands, Inc., NASCAR

Consultants : Sports Management Network: John Caponigro, Mark Hoppen, Michael Ellison

Groupe de décisions Motorsports : Danielle Randall

Art Voiture supplémentaire : Eric DeSantis

Nous remercions particulièrement : Atlanta Motor Speedway, Darlington Raceway, California Speedway, Blake Davidson; Paul Brooks, Liz Schlosser, George Pyne, Brian France, The Lingner Group, Chet Burks Productions, Caboose Productions, Doug Bland, Scott Wheeler, Robert Gonzales, James Kennedy, Michael Shaffer, Patrick O'Brien, Harald Seeley, Jeff Litz, Chip Lange, Glenn Chin, Charlie Scibetta, Steve Ou, John Guevara, Pam Seawell, Kathy Tarnutzer, Alison Ross

Exécutif chargé de production : Scott Orr

Générique équipe de développement

Equipe de développement : Diego Link, Doug Coward, Paul Shaw, Mark Phoenix

Responsable du projet : Diego Link

Equipe de programmation : Diego Link, Doug Coward

Assistant de production : Allen Kasameyer

Equipe artistique : Terry Hoganson

Conception des séquences d'introduction et remise de prix : Implementation, Doug Coward

Direction artistique : Terry Hoganson

Direction technique : Diego Link

Conception du son : David O'Neal, Diego Link

Commentaires additionnels des équipes sur le stand : P.J. Snavely

Nous remercions particulièrement : John Vilandre

Responsable chargé de production: Mark Phoenix
EA Europe

Chef produit : John Constantinou

Documentation Europe : James Lenoël, Jackie Daly

Test de langue : Jean-Philippe Monié

Mise en page du manuel : Tim Milner



© 1997 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont des propriétés © 1997 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

Garantie Limitée Electronic Arts

GARANTIE – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

LIMITATIONS – Toutes garanties implicites applicables à ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation à un but particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite précédemment. En aucun cas Electronic Arts ne peut être tenu pour responsable des dommages spéciaux, indirects ou consécutifs résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas où ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

Garantie Electronic Arts Limited

Retour après la garantie

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD original à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par disque, libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

ELECTRONIC ARTS

Service Consommateurs

Centre d'Affaires Télébase

3, rue Claude Chappe

69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service Consommateurs d'Electronic Arts, aux heures de bureau, au 04 72 53 25 00.

Mad Catz est une marque commerciale de Mad Catz, Inc.

NASCAR est une marque déposée de la National Association for Stock Car Auto Racing, Inc.

"Cat" et "Caterpillar" sont des marques déposées de Caterpillar Inc. Le nom, la signature et la ressemblance de "David Green" sont utilisés sous licence accordée par Advantage Management, Inc.

La marque commerciale "Circuit City" ; le nom "Hut Stricklin", la signature et la ressemblance, et la ressemblance de l'écurie #8 Stavola Brothers Racing sont utilisés sous licence.

"Citgo" et le logo Citgo sont des marques commerciales de Citgo Petroleum Corporation qui sont utilisées sous licence.

Le nom "Michael Waltrip", la signature et ressemblance, et la ressemblance de la voiture #21 Wood Brothers Racing sont utilisés sous licence.

Le nom "Dale Earnhardt", la signature et la ressemblance, et la ressemblance de la voiture #3 de l'écurie Richard Childress Racing sont utilisés sous licence.

Le nom "Dale Jarrett", la signature et la ressemblance, et la ressemblance de l'écurie #88 Robert Yates Racing sont utilisés sous licence.

La marque commerciale "DuPont", le nom "Jeff Gordon", la signature et la ressemblance, et la ressemblance de l'écurie #24 Hendrick Motorsports sont utilisés sous licence accordée par Jeff Gordon, Inc. (1997 JG Motorsports, Inc.)

Les marques commerciales "Exide Batteries", les noms "Roush Racing" et "Jeff Burton" et/ou la ressemblance sont utilisés avec l'autorisation de Roush Racing.

"Goodyear" (& et le logo du pied ailé) & "Eagle" sont des marques commerciales de Goodyear Tire & Rubber Co., reproduites avec autorisation.

"Hot Wheels" est une marque commerciale détenue par et utilisée sous licence (avec autorisation) de Mattel, Inc. ©1997 Mattel, Inc. Tous droits réservés.

Le nom "Kyle Petty", la signature et la ressemblance, et la ressemblance de la voiture #44 de PE2 Racing sont utilisés sous licence.

La marque commerciale "Interstate Batteries" et le nom "Bobby Labonte", la signature et la ressemblance, et la ressemblance de l'écurie #18 Joe Gibbs Racing sont utilisés sous licence accordée par Redline Sports Marketing, Inc.

Le nom "John Andretti", la signature et la ressemblance, la ressemblance de la voiture #98 de Cale Yarborough Racing, et la marque commerciale RCA sont utilisés sous licence.

La marque commerciale "K-mart", la marque commerciale "RC Cola", le nom "Jeremy Mayfield", la signature et ressemblance, et la ressemblance de l'écurie #37 Kranefuss-Haas Racing sont utilisés sous licence.

La marque commerciale "Kellogg's", le nom "Terry Labonte", la signature et ressemblance, et la ressemblance de l'écurie #5 Hendrick Motorsports sont utilisés sous licence accordée par Kellogg Company et Hendrick Motorsports, TM, ©1997 Kellogg Company

"McDonald's" et les arches dorées sont des marques déposées de McDonald's Corporation.

La marque commerciale "McDonald's", le nom "Bill Elliott", la signature et la ressemblance, et la ressemblance de l'écurie #94 Bill Elliott Racing sont utilisés sous licence accordée par Advantage Management, Inc.

Le nom "Mike Skinner", la signature et ressemblance, et la ressemblance de la voiture #31 de Richard Childress Racing sont utilisés sous licence.

La marque commerciale "Pennzoil", le nom "Johnny Benson", la signature et la ressemblance, et la ressemblance de l'écurie #30 Bahari Racing sont utilisés sous licence par accordée par Bahari Racing.

La marque commerciale "Primestar", la marque commerciale "Family Channel", les noms "Roush Racing" et "Ted Musgrave" et/ou les ressemblances sont utilisés avec l'autorisation de Roush Racing.

La marque commerciale de "QVC", le nom "Geoff Bodine", la signature et la ressemblance sont utilisés sous licence accordée par G.E.B. Inc.

Le nom "Ricky Craven", la signature et la ressemblance, et la ressemblance de l'écurie #25 Hendrick Motorsports sont utilisés sous licence accordée par Hendrick Motorsports.

"Rusty Wallace" est une marque déposée de Rusty Wallace, Inc. et est utilisée sous licence.

"Square D" et [d] sont des marques déposées de Square D company. Le nom "Kenny Wallace", la signature et la ressemblance, et la ressemblance de l'écurie #81 Filmar Racing sont utilisés sous licence par TMDG, Harrisburg, NC.

Le nom "Sterling Marlin" et la ressemblance, Morgan McClure Motorsports, Kodak, Gold et Trade Dress sont des marques commerciales utilisées sous licence par Electronic Arts, Inc. Par Eastman Kodak Company.

Les marques commerciales "Texaco," "Robert Yates Racing", et le nom Ernie Irvan et la ressemblance sont utilisés avec la permission de Texaco Refining et Marketing, Inc., Robert Yates Promotions, Inc., et Ernie Irvan.

Les marques commerciales "Valvoline", Les noms "Roush Racing" et "Mark Martin" et/ou ressemblance sont utilisés avec l'autorisation de Roush Racing.

Le nom "Ward Burton", la signature et ressemblance, et la ressemblance de la voiture #22 de Bill Davis Racing sont utilisés sous licence accordée par Ward Burton et Bill Davis Racing.

La voiture #2 de Ford Motorsports Thunderbird, les marques commerciales "Penske" et "Penske Auto Center" sont des marques commerciales qui appartiennent à Penske Racing South ou à ses filiales et sont utilisées sous licence.

Toutes les autres voitures, écuries, images de pilotes, marques commerciales et propriété intellectuelle sont utilisées sous licence accordée par leurs propriétaires respectifs.

"Watkins Glen" et "Talladega" sont des marques déposées de International Speedway Corporation, utilisées sous licence de Daytona Properties.

"Pocono Raceway" est une marque déposée de Pocono International Raceway, Inc.

Atlanta Motor Speedway, Bristol Motor Speedway, Charlotte Motor Speedway, Texas Motor Speedway, Sears Point Raceway et le SMI Globe sont des marques commerciales de Speedway Motorsports, Inc., et sont utilisées sous licence.

Les droits d'utiliser les noms, marques et plans des circuits California Speedway et Michigan Speedway sont accordés sous licence par les filiales de Penske Motorsports, Inc.



NASCAR est une marque commerciale ou une marque déposée de la National Association for Stock Car Auto Racing aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

Le logo NASCAR ® est une marque commerciale de NASCAR ® et est utilisée sous licence par Electronic Arts. Produit sous licence officielle de NASCAR.

EA SPORTS, le logo EA SPORTS et "If it's in the game, it's in the game" sont des marques commerciales ou déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

24 Dupont car © 1997 JG Motorsports, Inc.

#18 Interstate Batteries car ©1997 Redline Sports

HOT WHEELS est une marque qui appartient à et est utilisée avec l'autorisation de Mattel, Inc. ©1997 Mattel, Inc.

#94 McDonald's car ©1997 McDonald's Corporation

#3 GM/Goodwrench car sous licence de Dale Earnhardt Inc.™

Tous droits réservés.

#4 Kodak car © utilisée sous licence par Eastman Kodak Company

Logiciel et documentation © 1997 Electronic Arts. Tous droits réservés. Numéros de brevets :

Etats-Unis : Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/5,371,792 ; Europe : Nos. 80244 ;

Canada : No. 1,183,276 ; Hong Kong : No. 88-4302 ; Singapour : No. 88-155 ; Royaume-Uni : No. 1,535,999





**Electronic Arts S.A.
Centre d'Affaires
Télébase
4, rue Claude Chappe
69771 Saint Didier au
Mont d'Or Cedex
FRANCE**



Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.