

Dreamcast™

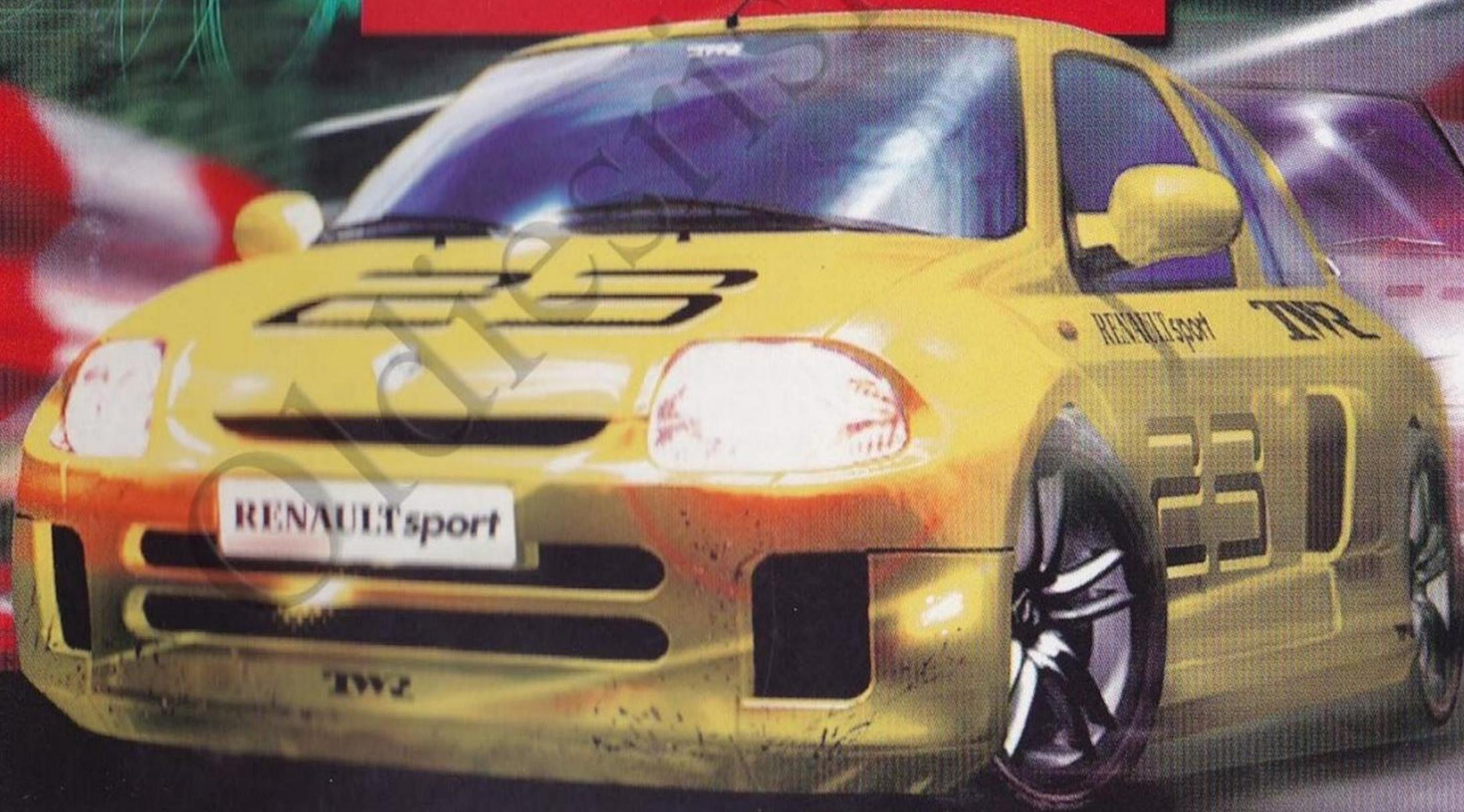


Dreamcast™

SEGA GTA

SEGA®

MAX TORQUE™
87ps / 74kgm
9.0kgm



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans 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 IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Precautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important: votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

ENGLISH

THE DREAMARENA

Dreamcast is the only console that lets you communicate with the rest of the world! As a Dreamcast owner, the Dreamarena is exclusive to you. This special online area not only allows you to surf the internet, but also is designed to maximise your enjoyment of your Dreamcast games.

Check it out and you can:

- Pick up hints and tips to improve you scores.
- Write your own games reviews and post them on the site.
- Chat to other gamers.
- Send and receive e-mail.
- Buy the latest equipment to keep one step ahead of other players.
- Find lifestyle articles, news and sport designed especially for you.

To visit the Dreamarena, just insert your Dreamkey GD into the console and follow the simple instructions.

FRANÇAIS

DREAMARENA

Dreamcast est la seule console qui vous permet de communiquer avec le reste du monde ! Tous les utilisateurs de Dreamcast bénéficient d'un accès exclusif à Dreamarena. Cet espace Online vous est réservé, et vous permet non seulement de surfer sur Internet, mais aussi d'obtenir des informations sur votre console afin de rendre vos parties sur Dreamcast encore plus époustouflantes.

Entrez dans l'arène et vous pourrez :

- **Glaner des astuces et des conseils pour améliorer vos scores.**
- **Réaliser vos propres critiques de jeux vidéos et les mettre sur le site.**
- **“Chatter” avec d'autres joueurs.**
- **Envoyer et recevoir des mails.**
- **Acquérir les équipements les plus modernes du marché pour rester à la page.**
- **Consulter nos articles sur la vie quotidienne, l'actualité ou le sport.**

Pour vous rendre sur Dreamarena et surfer sur le Web, insérez le GD Dreamkey dans votre console et suivez les instructions.

Merci d'avoir acheté Sega GT. Ce logiciel ne peut être utilisé que sur une console Dreamcast. Nous vous conseillons de lire le présent manuel avant de commencer à jouer.



TABLE DES MATIÈRES

SAUVEGARDE DES FICHIERS ..	46	LES OPTIONS	67
LES COMMANDES	47	INTERNET	68
COMMENCER A JOUER	48	LES AFFICHAGES DU JEU	69
LES ECRANS DE MENUS	48	LE MINI-JEU	71
LES MODES DE JEU	51	CREDITS	129
LES VIDEOS DE LA COURSE ...	66		

Sega GT est un jeu compatible avec les cartes mémoire [Visual Memory (VM) vendues séparément]. Pour de plus amples détails sur les fichiers du jeu, reportez-vous à la page 46. Lorsque vous effectuez une sauvegarde, n'éteignez pas votre Dreamcast et ne retirez pas non plus la carte mémoire, la manette ou tout autre périphérique.

**CONSULTEZ
NOTRE SITE INTERNET**

Etant donné la quantité de détails et d'options que comporte Sega GT, le manuel ne peut contenir la totalité des informations. Ce panneau vous indique que vous pouvez vous rendre sur le site Internet Sega GT pour en savoir plus (voir page 68).

SAUVEGARDE DES FICHIERS

Une carte mémoire (Visual Memory - VM) est nécessaire pour sauvegarder les parties

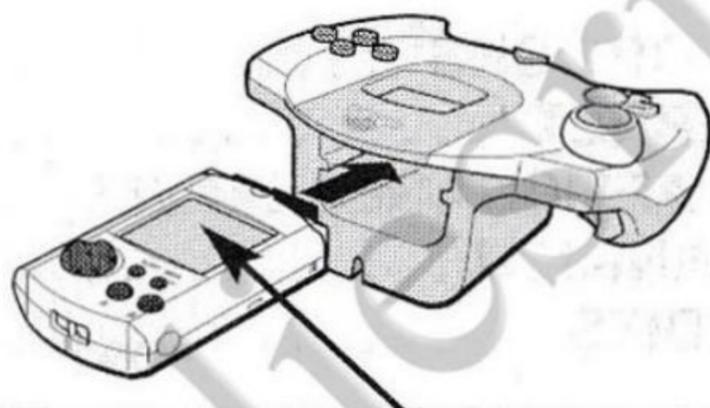
Vous avez fini de jouer

Sélectionnez CARTE MEMOIRE dans le menu Sélection du mode ou Mon garage et veillez à bien sauvegarder votre partie (voir page 61). Ce jeu n'effectue pas de sauvegarde automatique. Si vous éteignez la console avant de sauvegarder, les fichiers de jeu seront perdus.

Vous souhaitez continuer à jouer

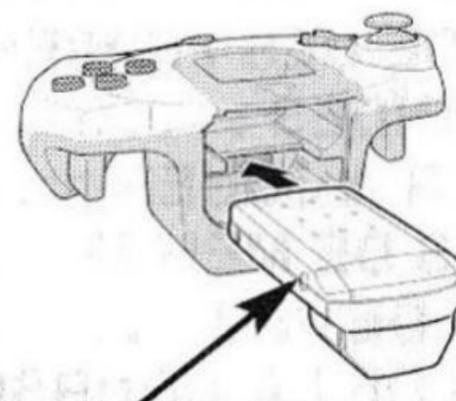
Veillez à insérer une carte mémoire dans la manette avant d'allumer la console Dreamcast. Si vous insérez la carte mémoire une fois la partie commencée, les fichiers de la partie en cours et les fichiers des parties sauvegardées pourraient être perdus. Sélectionnez CONTINUER dans le menu Ecran de titre pour charger une partie sauvegardée et continuer à jouer.

MANETTE DREAMCAST



Insérez la carte mémoire (Visual Memory - VM) dans le Port d'extension 1 de la manette

VIBRATION PACK™



Insérez le Vibration Pack dans le Port d'extension 2 de la manette.

SAUVEGARDER LE CONTENU

Fichier principal de Sega GT
Données de la voiture fantôme
(Contre la montre)
Données de la voiture fantôme
(Charger les données)
Fichier Vidéo de la course
Fichier du mini-jeu

NOM DU FICHIER

SEGAGT__.SYS
SEGAGT__.GOO
SEGAGT__.GOO
SEGAGT__.ROO
SEGAGT__.__VM

NB DE BLOCS UTILISES

42 blocs
Minimum 9 blocs
Minimum 9 blocs
Minimum 9 blocs
128 blocs

LES COMMANDES

- ▲ Sega GT est un jeu pour 1 ou 2 joueur(s).
 - ▲ Vous devez connecter une manette à un port de manette avant de mettre la console sous tension.
 - ▲ Vous pouvez modifier la configuration des boutons (voir la section Options page 67). Les configurations mentionnées ici correspondent au Type A.
- Pour régler les commandes analogiques, reportez-vous à la section Calibrage page 67.

Pour retourner à l'écran de titre à n'importe quel moment de la partie, appuyez simultanément sur les boutons **A**, **B**, **X**, **Y** et Start de la manette Dreamcast.

MANETTE DREAMCAST

Bouton analogique G :
frein
(entrée analogique)
Sélectionner l'écran : écran précédent

Bouton analogique D :
accélérateur (entrée analogique)
Sélectionner l'écran : écran suivant

Stick analogique
◄► : piloter
(entrée analogique)
↑↓◄► : sélection du mode

Croix multidirectionnelle
◄► : piloter
↑↓◄► : sélection du mode

Carte mémoire (VM)

Bouton X : TM : rétrograder ;
TA: rétrograder (1st-N-R)

Bouton Y : changer de point de vue

Bouton B : frein à main
(sélection du mode : annuler)

Bouton A : TM : passer à la vitesse supérieure ;
TA : passer à la vitesse supérieure (R-N-1st)
(sélection du mode : entrée)

Bouton Start : démarrer/Pause
(menu Pause : entrée)

▲ TA = transmission automatique, TM = transmission manuelle

- ▲ Ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques G/D lorsque vous allumez votre Dreamcast sous peine d'interrompre la procédure d'initialisation de la manette ce qui pourrait créer des dysfonctionnements.
- ▲ Si vous avez accidentellement touché aux commandes analogiques en mettant la console sous tension, éteignez-la en veillant à ne pas toucher le port d'extension auquel est connectée la manette Dreamcast.

COMMENCER A JOUER

Lorsque l'écran de titre s'affiche, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu. A l'aide de **↑↓**, sélectionnez NOUVELLE PARTIE pour commencer une nouvelle partie ou CONTINUER pour charger une partie sauvegardée sur la carte mémoire. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Le menu Sélection du mode s'affiche. Faites votre choix à l'aide de **↑↓** et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.



Les textes du jeu sont disponibles en anglais, allemand, français et espagnol. Pour régler la langue de votre choix, allez dans le menu principal de la Dreamcast. Pour de plus amples informations, reportez-vous au manuel d'instruction de votre console.

CHAMPIONNAT	51	VIDEO DE LA COURSE ...	66
COURSE EN SOLO	63	CARTE MEMOIRE	61
CONTRE LA MONTRE	64	OPTIONS	67
DUEL	65	INTERNET	68

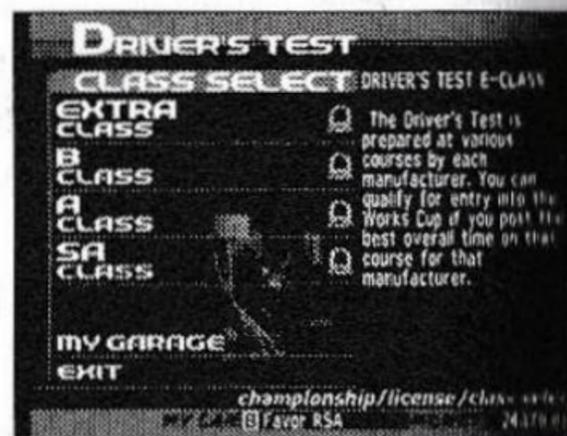
LES ECRANS DE MENUS

Sega GT disposant d'une quantité importante de modes et de fonctionnalités, le jeu possède de nombreux écrans de menus et de sélection. Cette section fournit quelques informations à ce sujet.

SELECTION DE LA CATEGORIE ET DE LA CYLINDREE

Choisissez la catégorie en fonction de la cylindrée. Sélectionnez une classe de cylindrée à l'aide de **↑↓**, puis confirmez avec le bouton **A**.

- Catégorie extra** ... Voitures de moins de 1 000 cm³ de cylindrée.
- Catégorie B** ... Voitures de moins de 1 600 cm³ de cylindrée
- Catégorie A** ... Voitures de moins de 2 000 cm³ de cylindrée
- Catégorie SA** ... Voitures de plus de 2 000 cm³ de cylindrée



Cet écran vous permet de vous identifier. A l'aide de **↑↓←→**, sélectionnez une lettre puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix. Vous pouvez composer un mot de dix lettres maximum. Pour effacer une lettre, sélectionnez-la et faites EFFACER ou appuyez sur le bouton **B**. Appuyez sur TERMINER pour enregistrer votre nom.

ECRAN D'IDENTIFICATION

MENU AVANT QUALIFICATIONS

Ce menu apparaît avant la course de qualification. Faites votre sélection à l'aide de **▲****▼** et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.
▲ L'aspect de ce menu varie en fonction du type de course.

QUALIFICATIONS SANS QUALIFICATIONS

Pour lancer la course de qualification

Pour passer directement à la course principale (départ en fin de grille)

Pour régler votre voiture (page 55)

Pour s'entraîner sans limite de temps

Pour quitter la course

REGLAGES ENTRAINEMENT QUITTER



MENU APRES QUALIFICATIONS

Ce menu s'affiche après la course de qualification. Faites votre choix à l'aide de **▲****▼** et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.
▲ L'aspect de ce menu varie en fonction de la course.

VIDEO DE LA COURSE : Pour visionner une course (page 66)

SAUVEGARDER LA VIDEO : Pour sauvegarder une vidéo de la course (page 66)

SUIVANT : Pour se rendre à la course principale

MENU D'AVANT LA COURSE

Ce menu s'affiche avant la course principale. Faites votre choix à l'aide de **▲****▼** et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.
▲ L'aspect de ce menu varie en fonction de la course.

COURSE REGLAGES ENTRAINEMENT QUITTER

Pour commencer la course

Pour régler et paramétrer (page 55)

Pour s'entraîner sans limite de temps

Pour quitter la course



MENU RESULTATS

Le menu Résultats s'affiche à la fin de chaque course. Faites votre choix à l'aide de **↑****↓** et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.

▲ L'aspect de ce menu varie en fonction de la course.

VIDEO DE LA COURSE

Pour visionner une course
(page 66)

SAUVEGARDER LA VIDEO

Pour enregistrer une course (page 66)

RECOMMENCER

Pour courir sur le même circuit

CHANGER DE CIRCUIT

Pour courir sur un autre circuit

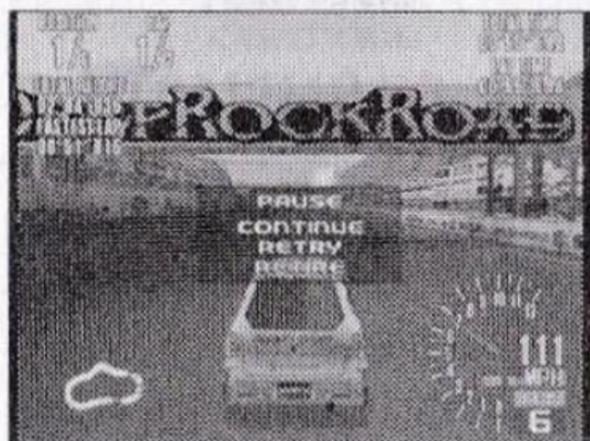
SAUVEGARDER UN FANTOME

Pour enregistrer un fichier de voiture fantôme (page 64)

QUITTER

Pour quitter la course

RESULTS		TOTAL RECORD	
TOTAL TIME	03'26"792	1st 1st	03'11"690
BEST LAP	01'02"937	2nd 2nd	03'12"155
LAP TIME		3rd 3rd	03'13"100
LAP 1	01'19"786	4th 4th	03'15"119
LAP 2	01'04"089	5th 5th	03'16"161
LAP 3	01'02"937		
REPLAY			
SAVE REPLAY			
SAVE GHOST			
RETRY			
EXIT			
		PASTEST LAP	00'59"666



MENU PAUSE

Pour afficher le menu Pause pendant que vous conduisez, il suffit d'appuyer sur le bouton Start. Faites votre choix à l'aide de **↑****↓** et appuyez sur le bouton Start pour confirmer.

▲ L'aspect de ce menu varie en fonction de la course.

CONTINUER

Pour continuer à jouer

RECOMMENCER

Pour tenter à nouveau la course

ABANDONNER

Pour quitter la course

SANS QUALIFICATION

Pour passer directement à l'étape suivant la course de qualification

QUITTER LE CHAMPIONNAT

Pour quitter le championnat

CARACTERISTIQUES

Cette fonctionnalité permet de découvrir les caractéristiques de la voiture. Les concepteurs du jeu ont veillé à respecter les caractéristiques des véritables voitures, mais vous pourrez observer quelques différences.

MOUVEMENT

Cette fonction permet d'observer la voiture en mouvement sous tous les angles. Changez d'angle de vue à l'aide de **←****→**. Appuyez sur le bouton analogique G pour ralentir et D pour accélérer.



LES MODES DE JEU

CHAMPIONNAT

C'est le mode principal de Sega GT. Vous devez être le meilleur ! Sélectionnez ce mode pour afficher le menu Mon garage. Faites votre choix à l'aide de  et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.



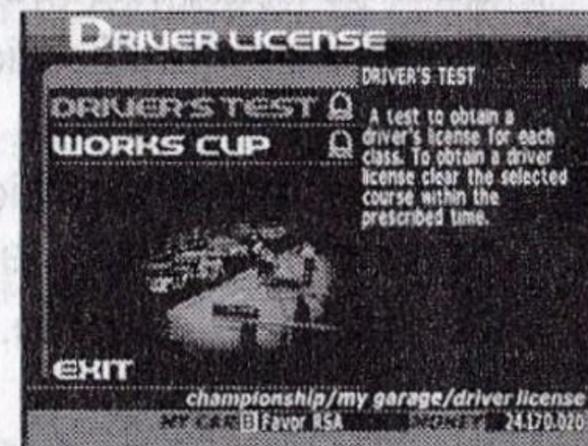
PERMIS DE CONDUIRE	51	CARROSSERIE	58
COURSE	52	INFORMATION	60
SELECTION DE LA VOITURE	55	FICHER DE LA VOITURE	60
CONCESSIONNAIRE	56	CARTE MEMOIRE	61
PERSONNALISATION	57		

PERMIS - Pour passer un permis de conduire

Pour participer à une course, il vous faut naturellement un permis de conduire. A l'aide de , sélectionnez Permis ou Coupe des constructeurs et confirmez en appuyant sur le bouton **A**.

EXAMEN DE CONDUITE : Pour commencer la partie.

Vous devez obtenir votre permis en passant un examen de conduite. Vous ne pouvez pas sélectionner les catégories A et SA sans le permis de conduire de catégorie inférieure.

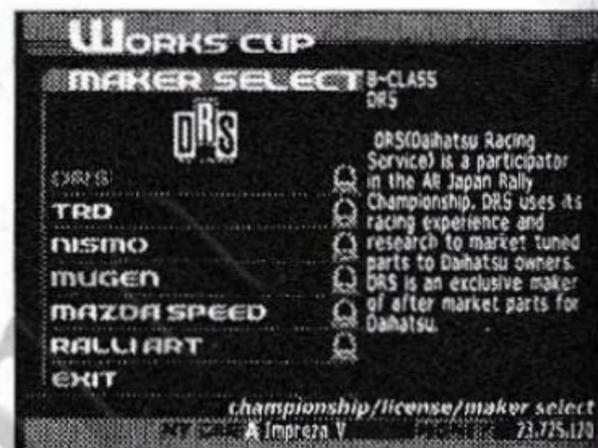


- 1** Sélectionnez une catégorie de permis de conduire (page 48). Vous pouvez choisir la catégorie B ou Extra. Vous ne pouvez pas accéder aux catégories A ni SA sans avoir obtenu le permis de la catégorie inférieure.
- 2** Choisissez un constructeur automobile et confirmez. Utilisez la voiture du constructeur sélectionné pour passer votre examen. Faites votre choix à l'aide de  et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Appuyez sur le bouton analogique D pour passer à l'écran suivant et sur le bouton analogique G pour revenir à l'écran précédent.
- 3** Ecran de règlement. Lisez les informations sur l'examen de conduite. Sélectionnez COMMENCER pour débiter l'examen. Choisissez le type de boîte de vitesses à l'aide de  (TA = transmission automatique, TM = transmission manuelle).
- 4** L'examen. Parcourez le circuit dans le temps imparti pour obtenir le permis de conduire correspondant à la cylindrée choisie.
- 5** Le menu Résultats. Faites votre choix dans le menu Résultats (page 50) et confirmez-le. Une fois l'examen réussi, on vous donne le permis de conduire correspondant à la catégorie visée. Vous pouvez maintenant acheter une voiture chez le Concessionnaire (voir page 56) et participer à la course.

COUPE DES CONSTRUCTEURS : Pour participer à une course au volant d'une voiture constructeur.

Faites le meilleur temps lors de votre examen de conduite et participez à la Coupe des constructeurs dans la catégorie correspondante au volant de cette voiture.

- 1 Sélectionnez une catégorie (page 48). Vous devez avoir effectué le meilleur temps lors de l'examen de conduite dans la catégorie sélectionnée.
- 2 Choisissez un constructeur automobile. Vous ne pouvez sélectionner que les constructeurs avec lesquels vous avez réalisé le meilleur temps lors de l'examen de conduite.
- 3 Le menu Avant qualifications (page 49). Lisez les diverses informations sur la course. Sélectionnez QUALIFICATIONS pour vous qualifier pour la course. Optez pour SANS QUALIFICATIONS pour commencer la course principale en dernière place sur la grille de départ. Sélectionnez votre boîte de vitesses à l'aide de $\leftarrow \rightarrow$ (TA = transmission automatique, TM = transmission manuelle).
- 4 Course de qualification. Le temps effectué détermine votre position de départ dans la course principale.
- 5 L'écran Après qualifications (page 49). Cliquez sur SUIVANT pour commencer la course dans la position déterminée par la course de qualification.
- 6 La course principale. Courez sur le circuit choisi et battez les adversaires des autres écuries.
- 7 Le menu Résultats. Sélectionnez la commande de votre choix dans le menu des résultats et confirmez-la (page 50).



COURSE - Participez aux courses Sega GT

Participez à une course... A l'aide de $\uparrow \downarrow$, sélectionnez Course officielle, Epreuve de course ou C.M.V. et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.

▲ Le C.M.V. n'est disponible que lorsque vous avez achevé toutes les autres courses du mode Championnat.

COURSE OFFICIELLE : cela permet de participer à une course officielle Sega GT.

- 1 les courses faisant partie intégrante d'un championnat dont l'objectif est de comptabiliser le plus de points ;
- 2 les épreuves spéciales en une course. Finissez premier pour gagner une voiture.



- 1 Sélection d'une catégorie de permis de conduire (page 48). Vous devez posséder le permis correspondant à la catégorie choisie. Vous devez également avoir gagné les courses de catégorie inférieure.
- 2 Sélection de la course. Choisissez une course pour en afficher l'écran de règlement. Vérifiez les informations sur la course. Sélectionnez COMMENCER pour vous lancer dans la course.
- 3 L'écran Avant qualifications (page 49). Prenez connaissance des données de la course et sélectionnez QUALIFICATIONS pour vous qualifier pour la course. Optez pour SANS QUALIFICATIONS pour commencer la course principale directement à la dernière place de la grille de départ. Sélectionnez REGLAGES pour préparer votre voiture (page 55). Choisissez votre type de transmission à l'aide de ◀▶ (TA = transmission automatique, TM = transmission manuelle).
- 4 Course de qualification. Le temps effectué détermine votre position de départ dans la course principale.
- 5 L'écran Après qualifications (page 49). Sélectionnez SUIVANT pour commencer la course dans la position déterminée par la course de qualification.
- 6 La course principale. Courez sur le circuit choisi et battez les adversaires des autres écuries.
- 7 Le menu Résultats. Faites votre choix dans le menu des résultats (page 50).

EPREUVE DE COURSE : vous pouvez participer à un championnat, une course unique ou un tournoi, entre autres, chacun d'entre eux ayant ses propres règles. Il existe 18 types de circuits. Certaines courses font intervenir des sponsors - lorsque vous gagnez l'une de ces courses, vous recevez, en plus du prix de la course, le prix du sponsor !



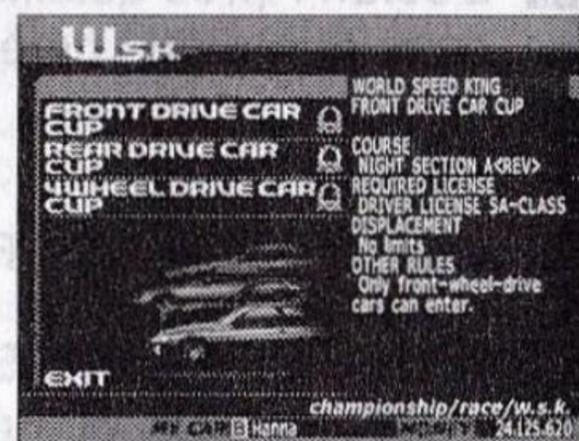
- 1 Sélection d'un type de course. A l'aide de ▲▼◀▶, sélectionnez LIBRE, PETITE, FACILE, GRANDE, SPECIALE 1 ou SPECIALE 2 et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Vous devez choisir une voiture correspondant aux critères de la course sélectionnée.
- 2 Sélection de la course. Vous devez vous conformer au règlement de la course pour pouvoir y participer. Choisissez une course pour afficher l'écran de règlement. Prenez connaissance des informations disponibles sur la course. Sélectionnez COMMENCER pour entrer dans la course.

- 3 L'écran Avant qualifications (page 49). Prenez connaissance des données de la course et sélectionnez QUALIFICATIONS pour vous qualifier pour la course. Choisissez SANS QUALIFICATIONS pour commencer la course principale à la dernière place de la grille de départ. Optez pour REGLAGES pour préparer votre voiture à la course (page 55). Choisissez votre boîte de vitesses à l'aide de ◀▶ (TA = transmission automatique, TM = transmission manuelle). Remarque : il n'y a pas de course de qualification pour les courses Contre la montre.
- 4 Course de qualification. Le temps effectué détermine votre position de départ dans la course principale.
- 5 L'écran Après qualifications (page 49). Sélectionnez SUIVANT pour commencer la course à la position obtenue lors de la course de qualification.
- 6 La course principale. Courez sur le circuit choisi et battez les pilotes des autres écuries.
- 7 Le menu Résultats. Faites votre choix dans le menu des résultats (page 50).

C.M.V. (Coupe du Monde de Vitesse) : C'est la course sanctionnant le coureur automobile le plus rapide du monde. Cette épreuve existe pour la traction comme pour la propulsion.

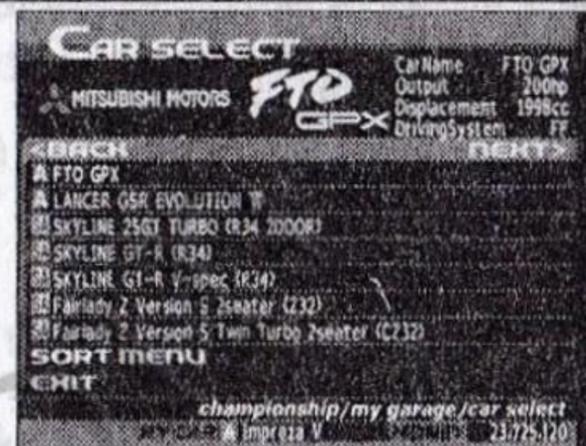
▲ La Coupe du Monde de Vitesse n'est disponible que lorsque vous avez remporté toutes les autres courses du mode Championnat.

- 1 Sélection de la propulsion ou de la traction. Faites votre choix à l'aide de ▲▼ et appuyez sur A pour confirmer. Vous devez choisir une voiture dont le type de transmission correspond à l'épreuve à laquelle vous souhaitez participer.



SELECTION DE LA VOITURE - Choisir une voiture

Choisissez une voiture à conduire. A l'aide de  , observez les voitures disponibles. Appuyez sur le bouton  pour confirmer votre choix. Appuyez sur le bouton analogique D pour passer à l'écran suivant et sur le bouton analogique G pour retourner au précédent. Faites votre sélection à l'aide de   et appuyez sur le bouton  pour confirmer.



TRIER

Pour trier la liste des voitures

CARACTERISTIQUES

Pour s'informer sur les caractéristiques de la voiture (page 50)

**MOUVEMENT
REGLAGES**

Pour observer la voiture sous différents angles (page 50)

Pour changer des pièces et des paramètres de la voiture (voir ci-dessous)

OK

Pour utiliser la voiture sélectionnée

REGLAGES : pour modifier les paramètres de la voiture et de changer des pièces. Sélectionnez un objet à l'aide de   et appuyez sur le bouton  pour confirmer. Vous pouvez acheter des pièces détachées sous la commande PERSONNALISATION du menu Mon Garage.

Changer des pièces : vous pouvez changer des pièces de votre voiture. Exécutez les changements qui s'imposent pour que la voiture soit conforme au règlement de la course et à la configuration du circuit. Vous ne pouvez pas changer de pièces sur une voiture constructeur. Vous pouvez toutefois lire les données disponibles sur la voiture. Sélectionnez **INFOS SUR LES PIECES** pour savoir quelles pièces sont utilisées.

1 SELECTION DE LA CATEGORIE

Sélectionnez la catégorie des pièces à utiliser. A l'aide de  , choisissez **MOTEUR**, **ROUES MOTRICES**, **SUSPENSION**, **FREINS**, **PNEUS/ROUES** ou **ALLEGER** et appuyez sur le bouton  pour confirmer.

2 SELECTION DES PIECES

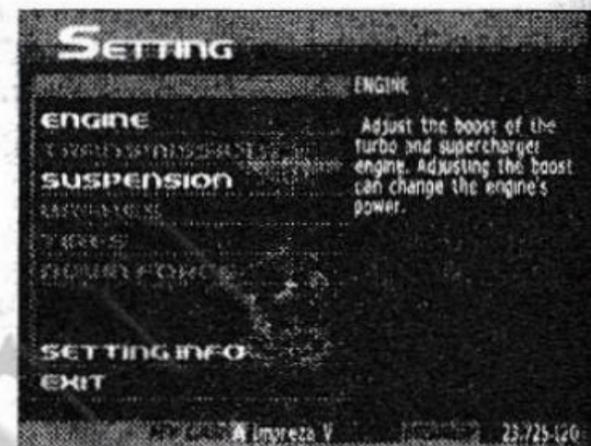
Choisissez le type de pièces que vous souhaitez changer. Faites votre sélection à l'aide de   et appuyez sur le bouton  pour confirmer. Vous ne pourrez pas sélectionner de pièce dont le type n'est pas disponible. Sélectionnez **INFOS SUR LES PIECES** pour vous informer sur les pièces utilisées.

3 CHANGEMENT DE PIECES

Sélectionnez une pièce à l'aide de   et appuyez sur le bouton  pour confirmer. "ORIGINE" renvoie aux pièces utilisées sur la voiture neuve.

CONSULTEZ NOTRE SITE INTERNET POUR PLUS D'INFORMATIONS

Paramétrage: Lorsque vous n'arrivez pas à négocier convenablement les virages ou à dépasser vos concurrents, essayez de modifier les paramètres de votre voiture.



1 SELECTION DE LA CATEGORIE

Sélectionnez MOTEUR, TRANSMISSION, SUSPENSION, FREINS, PNEUS ou ALLEGER à l'aide de **▲▼** et confirmez à l'aide du bouton **A**. Vous pouvez modifier tous les paramètres des pièces sauf ceux de la catégorie ORIGINE, c'est-à-dire des pièces d'origine de la voiture. Cliquez sur QUITTER ou appuyez sur le bouton **B** pour annuler les paramétrages.

2 AJUSTER LES PARAMETRES

Sélectionnez les paramètres à l'aide de **▲▼** et modifiez-les grâce à **◀▶**.

CONSULTEZ NOTRE SITE INTERNET POUR PLUS D'INFORMATIONS

CONCESSIONNAIRE - Acheter une voiture

Achetez une voiture neuve ou vendez votre voiture d'occasion. Regardez attentivement les caractéristiques des voitures et achetez celle qui convient le mieux à votre prochaine course. Lorsque vous achetez une voiture, n'oubliez pas de tenir compte des limites imposées par chaque course (la cylindrée par exemple) et des restrictions de permis.



1 SELECTION DU CONSTRUCTEUR

Sélectionnez un constructeur automobile à l'aide de **▲▼◀▶** et confirmez à l'aide du bouton **A**. Appuyez sur le bouton analogique D pour passer à l'écran suivant et sur le bouton analogique G pour revenir à l'écran précédent. Choisissez VOITURE D'OCCASION pour acheter ou vendre une voiture d'occasion (veuillez consulter la page suivante pour de plus amples détails).

2 SELECTION DE LA VOITURE

Sélectionnez la voiture que vous souhaitez acheter à l'aide de **▲▼** et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Choisissez une couleur à l'aide de **◀▶** et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Sélectionnez OK pour afficher l'écran de confirmation d'achat. Sélectionnez OUI pour acheter la voiture (et NON pour retourner à l'écran de sélection du Concessionnaire).

VOITURE D'OCCASION : achat d'une voiture d'occasion.

Sélectionnez la voiture que vous souhaitez acheter et confirmez votre choix. Sélectionnez OK pour afficher l'écran de confirmation d'achat. Sélectionnez OUI pour acheter la voiture. Sélectionnez VENDRE pour vendre la voiture actuellement utilisée. Sélectionnez OK pour afficher l'écran de confirmation de vente. Sélectionnez OUI pour vendre la voiture.

CAR DEALER	
SUZUKI	Cappuccino
Output	64hp
Displacement	658cc
DrivingSystem	FR
NEXT	
Capuccino	7.800
BEAT	5.980
AZ-1	8.450
T-MARK	3.000
SPRINTER TRUENO GTV (AEB0)	6.500
SPRINTER TRUENO GT APEX (AEB6)	7.000
COROLLA LEVIN GTV (AEB6)	6.500
SELL	
EXIT	
championship/car dealer/used car	
A6 24.103.560	

PERSONNALISATION - Personnalisation de la voiture

Achetez des pièces détachées pour votre voiture et montez-les. Vous pouvez changer le moteur, les suspensions, les freins... Ces réglages permettent d'améliorer les performances de la voiture. Vous pouvez changer des pièces de votre voiture pour l'adapter aux conditions requises par certaines courses. En revanche, il n'est pas possible de personnaliser une voiture constructeur.

Tuning	
ENGINE	You can modify your engine for more performance here.
DRIVE TRAIN	
SUSPENSION	
BRAKES	
TIRES WHEELS	
WEIGHT REDUCTION	
EXIT	
championship/my garage/tuning	
A CELICA GT 23.673.120	

1 SELECTION DE LA CATEGORIE

Il existe 6 catégories de pièces :

MOTEUR, ROUES MOTRICES, SUSPENSIONS, FREINS, PNEUS/ROUES ET ALLEGER. Choisissez une catégorie à l'aide de et appuyez sur le bouton pour confirmer.

2 SELECTION DU TYPE DE PIECES

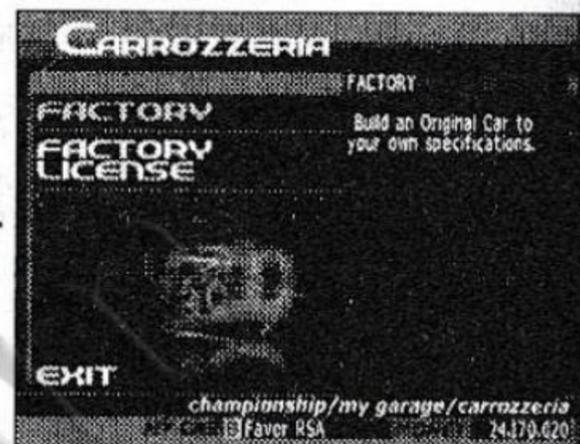
Il existe différents types de pièces dans chaque catégorie. Sélectionnez un type de pièce à l'aide de et confirmez en appuyant sur le bouton . Concernant le moteur, vous ne pouvez modifier que l'admission d'air (NA/TURBO/SUPER CHARGER).

3 ACHETER ET INSTALLER

A l'aide de sélectionnez la pièce que vous souhaitez acheter, puis confirmez votre choix en appuyant sur le bouton . L'écran de confirmation de l'achat de pièces s'affiche. Sélectionnez OUI pour acheter la pièce. L'écran de confirmation du montage s'affiche. Sélectionnez OUI pour monter la pièce.

CONSULTEZ NOTRE SITE INTERNET POUR PLUS D'INFORMATIONS

CARROSSERIE - Créer une voiture de toutes pièces



Avec Sega GT, vous pouvez créer une voiture de toutes pièces et la faire courir. Testez votre voiture, puis achetez des pièces pour la doper. Il est plus onéreux de créer une voiture que d'en acheter une toute prête, mais certaines courses sont réservées aux voitures créées par leur utilisateur. Créez votre voiture en partant de rien, ou de très peu (châssis, carrosserie et moteur), pour avoir la voiture idéale. A l'aide de **↑↓**, sélectionnez ATELIER ou LICENCE DE FABRICATION et confirmez en appuyant sur le bouton **A**.

ATELIER : Sélectionnez un moteur, un châssis et une carrosserie pour créer une voiture. Au niveau débutant, vous ne pouvez construire qu'une voiture de faible cylindrée. Vous devez passer les épreuves de la licence de fabrication pour construire un véritable monstre de 5 000 cm³ et 1 000 chevaux. Le montant de vos achats sera débité lorsque vous aurez acheté toutes les pièces. Vous pourrez toujours acheter d'autres pièces ultérieurement.

1 SELECTION DE LA CATEGORIE ET DE LA CYLINDREE

Sélectionnez une catégorie à l'aide de **↑↓** (page 48) et une cylindrée à l'aide de **←→**, puis confirmez en appuyant sur le bouton **A**. Au début, vous ne pouvez choisir que les catégories B et Extra.

2 SELECTION DU MOTEUR

Sélectionnez le type de moteur. Pour choisir un moteur, utilisez **←→** pendant que vous prenez connaissance des informations affichées sur votre écran. Appuyez sur le bouton **A** pour afficher les informations sur l'admission d'air. Sélectionnez un mode d'admission à l'aide de **↑↓** et confirmez votre choix avec le bouton **A**.

3 SELECTION DU CHASSIS

Utilisez **↑↓** pour sélectionner un châssis pendant que vous lisez les informations affichées à l'écran. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Choisissez ensuite les roues motrices à l'aide de **←→** et confirmez en appuyant sur le bouton **A**.

4 SELECTION DE LA CARROSSERIE

Utilisez **←→** pour sélectionner une forme de carrosserie. Appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix. Choisissez ensuite la couleur. Utilisez **↑↓** pour sélectionner une carrosserie, puis appuyez sur le bouton **A** pour valider.

5 SELECTION DE LA COULEUR DE LA CARROSSERIE

Sélectionnez une couleur de carrosserie à l'aide de **←→**. Confirmez en appuyant sur le bouton **A**. Une fois la peinture choisie, l'écran de confirmation de création de la voiture s'affiche. Sélectionnez OUI pour achever la création de votre voiture.

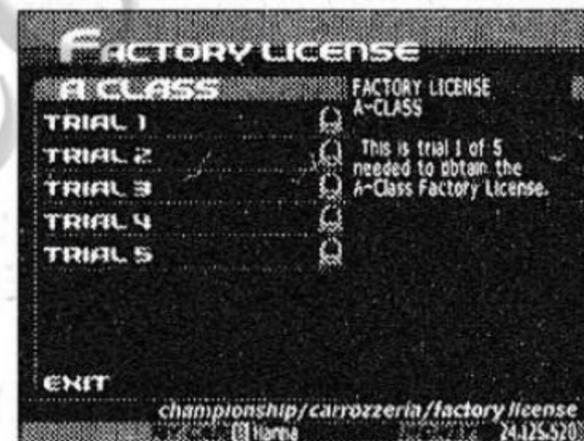
6 SELECTION DU NOM

Le programme vous demande si la voiture doit être créée. Sélectionnez OUI pour procéder à la construction de votre automobile, puis baptisez-la. Pour plus de détails, veuillez vous reporter à la page 48. Le programme vous demande ensuite si vous souhaitez procéder à un changement de voiture. Sélectionnez OUI si c'est le cas.

CONSULTEZ NOTRE SITE INTERNET POUR PLUS D'INFORMATIONS

LICENCE DE FABRICATION : Le choix du type de voiture que vous pouvez assembler dépend de votre licence de fabrication. Pour construire une voiture de grosse cylindrée, vous devez être titulaire d'une licence de fabrication spécifique. L'examen compte 5 épreuves.

* Pour y participer, le joueur doit courir au volant d'une voiture qu'il a créée.



- 1 Sélectionnez une catégorie de moteur (page 48). Vous devez être titulaire du permis correspondant à la catégorie choisie. Vous devez également posséder la licence de fabrication de la catégorie inférieure.
- 2 Sélection de l'épreuve. Il y a 5 épreuves par catégorie de licence. Il faut réussir les 5 pour obtenir la licence de fabrication de chaque catégorie. Choisissez une épreuve à l'aide de **↑↓** et confirmez en appuyant sur le bouton **A**.
- 3 Ecran Avant l'épreuve. Prenez connaissance des détails des épreuves et à la configuration du circuit. Sélectionnez **COMMENCER L'EPREUVE** pour vous lancer dans l'épreuve. A l'aide de **←→**, choisissez la boîte de vitesses (TA = transmission automatique, TM = transmission manuelle).
- 4 L'épreuve. Vous devez faire le meilleur temps sur un tour. Si le message **TOUR LE PLUS RAPIDE** s'affiche, vous avez réussi l'épreuve.
- 5 Le menu Résultats. Faites votre choix dans le menu des résultats et confirmez-le (page 50). Si vous réussissez les 5 épreuves, vous recevez la licence de fabrication de la catégorie correspondante. Vous pourrez ainsi utiliser des moteurs de plus grosse cylindrée.

INFORMATION - Visionner les informations sur le circuit

Vous pouvez prendre connaissance du règlement de chaque course, des temps record, des prix offerts par les sponsors pour l'examen de conduite, ainsi que des informations concernant la Coupe des constructeurs, la course officielle, l'épreuve de course et les courses de licence de fabrication. Visionnez vos résultats, consultez le règlement des courses et le prix en jeu avant de vous lancer dans la course. Sélectionnez un objet à l'aide de **↑****↓** puis confirmez avec le bouton **A**.

PERMIS : Pour visionner des informations sur l'examen de conduite du permis et sur la Coupe des constructeurs

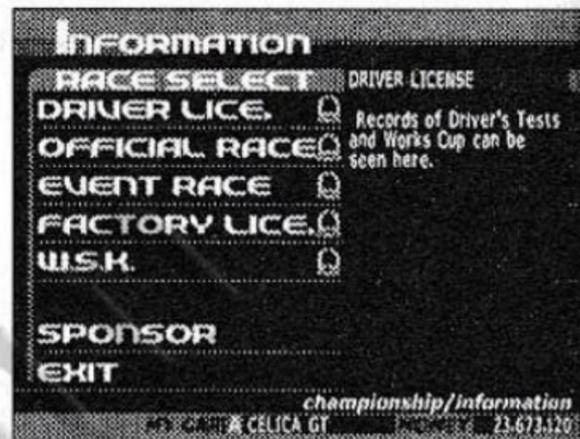
COURSE OFFICIELLE : Pour visionner des informations sur les circuits de la course officielle

EPREUVE DE COURSE : Pour visionner des informations sur les circuits de l'épreuve de course

LICENCE DE FABRICATION : Pour visionner des informations sur les épreuves des licences de fabrication

C.M.V. : Pour visionner des informations sur les circuits du Championnat du Monde de Vitesse

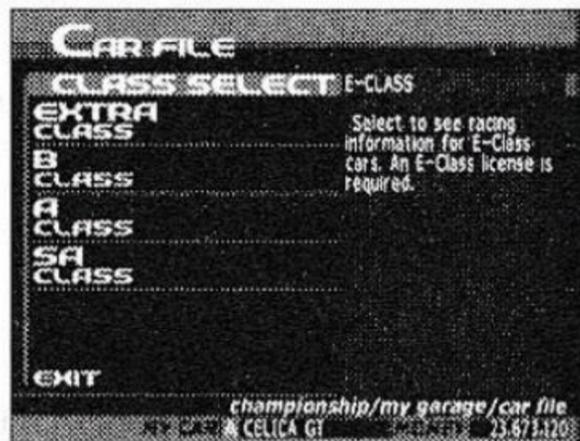
SPONSORS : Pour visionner le nom des sponsors obtenus



FICHER DE LA VOITURE - Pour visionner des informations sur la voiture

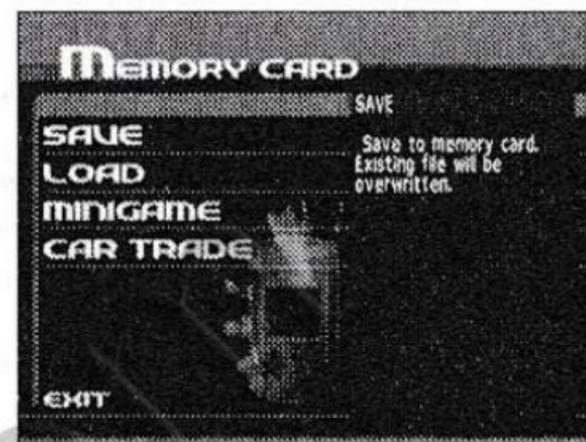
Informations sur les voitures apparaissant dans le jeu (sauf les voitures créées par le joueur).

- 1 Sélection d'une catégorie. Choisissez une catégorie à l'aide de **↑****↓** (page 48). Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Vous devez être titulaire du permis de la catégorie que vous souhaitez visionner.
- 2 Les voitures de la classe sélectionnée s'affichent. Une icône représentant une clé s'affichant au-dessus du nom de la voiture signifie que le joueur a été propriétaire de cette voiture. Si trois points d'interrogation ("???") s'affichent à l'emplacement du nom de la voiture, la voiture doit être acquise en gagnant une course. Choisissez une voiture à l'aide de **↑****↓**, puis confirmez en appuyant sur le bouton **A** pour visionner les informations sur la voiture. Appuyez sur le bouton analogique D pour passer à l'écran suivant et sur le bouton analogique G pour retourner à l'écran précédent. Changez la couleur de la carrosserie à l'aide de **←****→**. Sélectionnez INFO pour visionner les informations sur la voiture.



CARTE MEMOIRE - Fichiers de jeu

La carte mémoire permet de sauvegarder et charger des fichiers du jeu, de télécharger ou d'envoyer le mini-jeu, d'échanger les voitures entre joueurs via les cartes mémoire. Sélectionnez un objet à l'aide de **↑↓** et confirmez avec le bouton **A**.



SAUVEGARDER : Pour sauvegarder des fichiers du jeu, vous devez sélectionner une carte mémoire à l'aide de **↑↓←→** et appuyer sur le bouton **A**.

CHARGER : Pour charger des fichiers de jeu, vous devez choisir une carte mémoire à l'aide de **↑↓←→**. Confirmez en appuyant sur le bouton **A**.

MINI-JEU : Téléchargez ou envoyez les fichiers de mini-jeu (voir ci-dessous).

FOIRE AUX VOITURES : Vendez, achetez, transférez vos voitures d'une carte mémoire à l'autre (voir ci-dessous).

MINI-JEU : Téléchargez le mini-jeu Sega GT, appelé Pocket GT, vers une carte mémoire. Envoyez les données du mini-jeu vers le mode Championnat de Sega GT. Effectuez votre sélection à l'aide de **↑↓** puis confirmez votre choix en appuyant sur le bouton **A**.

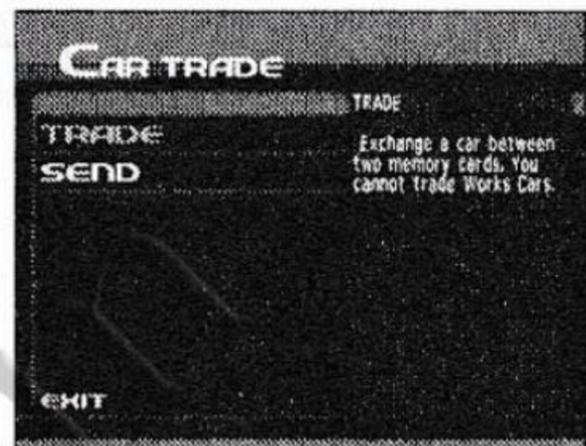
Télécharger : Téléchargez le mini-jeu vers le VM (Visual Memory - 128 blocs mémoire sont requis pour télécharger le mini-jeu).

- 1 Sélectionnez une version du jeu. Pour choisir une version* (AMERIQUE, EUROPE, JAPON), utilisez **↑↓**, puis confirmez à l'aide du bouton **A**.
- 2 Sélectionnez une carte mémoire à l'aide de **↑↓←→** et appuyez sur le bouton **A** pour afficher l'écran de confirmation du téléchargement. Sélectionnez OUI pour télécharger le mini-jeu. Si un fichier existe déjà, le programme vous demandera : REMPLACER LE FICHIER ? Sélectionnez OUI pour remplacer le fichier existant par le nouveau fichier.

Envoyer : sélectionnez une carte mémoire à l'aide de **↑↓←→**. Appuyez sur le bouton **A** pour afficher le montant de vos gains (le montant gagné dans le mini-jeu multiplié par 100) et les voitures acquises* (voitures spéciales). Pour ajouter ces données au mode Championnat, sélectionnez OUI. L'envoi des données du mini-jeu les supprime de la carte mémoire.

*Le type de voitures acquises dépend de la version sélectionnée.

FOIRE AUX VOITURES : Insérez deux cartes mémoire dans l'une des manettes connectées. Echangez par transfert de données les voitures sauvegardées dans les cartes mémoire. A l'aide de $\uparrow\downarrow$, sélectionnez ECHANGER ou TRANSFERER et appuyez sur le bouton **A**. Il est impossible d'acheter, de vendre ou de transférer des voitures constructeur.



Echanger : Acheter et vendre des voitures d'une carte mémoire à l'autre.

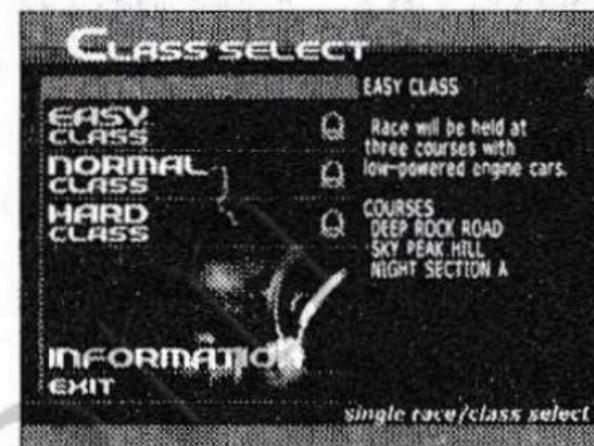
- 1** Dans la carte mémoire 1, choisissez la voiture que vous souhaitez échanger. Sélectionnez la carte mémoire à l'aide de $\uparrow\downarrow\leftarrow\rightarrow$ et appuyez sur le bouton **A** pour afficher les voitures disponibles sur cette carte mémoire (sauf les voitures de constructeur). Utilisez $\uparrow\downarrow$ pour sélectionner la voiture que vous souhaitez échanger et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Appuyez sur le bouton analogique D pour passer à l'écran suivant et sur le bouton analogique G pour revenir à l'écran précédent. Les informations sur la voiture choisie s'affichent. Sélectionnez OK pour conclure le marché. Vous pouvez sélectionner CARACTERISTIQUES et MOUVEMENT (page 50). Sélectionnez INFOS SUR LES PIECES pour visionner les pièces utilisées dans cette voiture.
- 2** Choisissez une voiture à échanger dans la carte mémoire 2 comme expliqué ci-dessous (mais pas la même voiture). Sélectionnez OK dans l'écran de sélection de la voiture pour afficher l'écran de confirmation de l'échange. Sélectionnez OUI pour échanger les voitures choisies au cours des étapes 1 et 2. **Lorsque vous échangez une voiture, tous les fichiers existants non sauvegardés sont perdus. Veillez donc à bien sauvegarder vos fichiers avant d'échanger des voitures.**

Transférer : Permet de transférer une voiture acquise en mode Championnat vers une autre carte mémoire.

- 1** Choisissez la voiture à transférer. Sélectionnez une carte mémoire et une voiture en suivant la même procédure que dans l'étape 1 de l'opération ECHANGER. Sélectionnez OK dans l'écran de sélection de la voiture pour confirmer la voiture à envoyer.
- 2** Sélectionnez la carte mémoire vers laquelle vous souhaitez transférer la voiture choisie dans l'étape 1. L'écran de confirmation du transfert s'affiche. Sélectionnez OUI pour transférer la voiture vers la carte mémoire choisie. **Comme pour l'opération ECHANGER, l'opération TRANSFERER risque de vous faire perdre les fichiers non sauvegardés. Faites donc une sauvegarde avant chaque transfert.**

COURSE EN SOLO

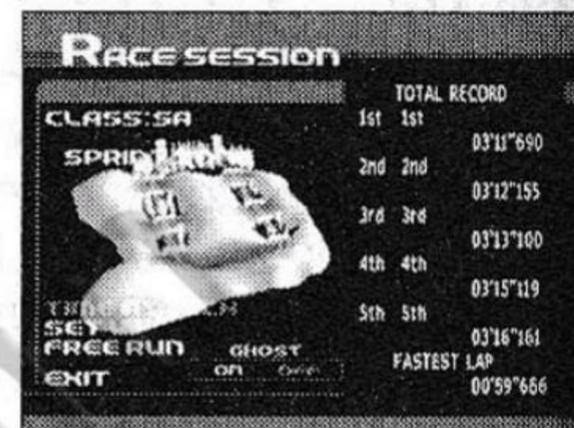
Sélectionnez une voiture pour effectuer une course en solo. Ce mode comporte trois niveaux de difficulté. Vous pouvez courir avec les voitures constructeur et les voitures que vous avez assemblées. Les performances des voitures sont paramétrées au niveau normal. Choisissez l'un des deux styles de course : ADHERENCE ou DERAPAGE. Le mode Course en solo vous fera ressentir les sensations des jeux d'arcade.



- 1** Sélection du niveau de difficulté. La difficulté est fonction de la cylindrée et du circuit. Choisissez un niveau de difficulté à l'aide de **▲▼** et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Sélectionnez INFORMATION pour lire les temps record pour chaque course.
- 2** Sélection d'une voiture. Choisissez une voiture à l'aide de **▲▼** et confirmez avec le bouton **A**. Appuyez sur le bouton analogique D pour passer à l'écran suivant et sur le bouton analogique G pour retourner à l'écran précédent. **◀▶** vous permet de changer de couleur de carrosserie. Les informations sur la voiture choisie s'affichent. Sélectionnez OK pour choisir cette voiture.
- 3** Sélection d'un circuit. Choisissez un circuit à l'aide de **▲▼** et lisez les informations sur le circuit, puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix.
- 4** L'écran Avant qualifications (voir page 49). Lisez les informations sur la course puis sélectionnez QUALIFICATIONS pour vous qualifier pour cette course. Optez pour SANS QUALIFICATIONS pour commencer la course principale directement à la dernière place de la grille de départ. **◀▶** vous permet de sélectionner la transmission (TA = transmission automatique, TM = transmission manuelle) et le style de course (ADHERENCE ou DERAPAGE). Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.
- 5** Course de qualification. Le temps effectué détermine votre position de départ dans la course principale.
- 6** L'écran Après qualification (page 49). Sélectionnez SUIVANT pour commencer la course dans la position déterminée par la course de qualification.
- 7** La course principale. Courez sur le circuit choisi et battez les pilotes des autres écuries.
- 8** Le menu Résultats. Faites votre choix dans le menu des résultats (page 50).

CONTRE LA MONTRE

Courez au volant de voitures du mode Championnat et établissez le temps le plus court. Sauvegardez les données de la voiture fantôme après la course (voir ci-dessous). Plus tard, chargez le fichier pour courir contre la voiture fantôme. Téléchargez les données de la voiture fantôme d'autres joueurs depuis le site web de Sega GT et tentez de les battre (page 68).



TOTAL RECORD	
1st	03'11"690
2nd	03'12"155
3rd	03'13"100
4th	03'15"119
5th	03'16"161
FASTEST LAP	
00'59"666	

- 1 Sélection de la catégorie. Comme dans le mode Championnat, les catégories sont fonction de la cylindrée. Choisissez la catégorie à l'aide de **↑↓** (page 48). Confirmez en appuyant sur le bouton **A**. Vous devez être en mode Championnat pour charger un fichier et jouer au mode Contre la montre.
- 2 Sélectionnez une voiture à l'aide de **↑↓** et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Appuyez sur le bouton analogique D pour passer à l'écran suivant et sur le bouton analogique G pour retourner à l'écran précédent. Vous pouvez changer la couleur de la carrosserie à l'aide de **←→**. Les informations sur la voiture choisie s'affichent. Sélectionnez OK pour utiliser cette voiture. Vous pouvez sélectionner CARACTERISTIQUES et MOUVEMENT (page 50).
- 3 Sélection du circuit. Choisissez un circuit et lisez les informations le concernant. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.
- 4 Ecran précédant le contre la montre. Prenez connaissance des informations sur la course et sélectionnez CONTRE LA MONTRE pour commencer. Choisissez CONFIGURATION pour régler la voiture (page 55) et ENTRAINEMENT pour vous entraîner sur le circuit sélectionné. Choisissez le type de transmission à l'aide de **←→** (TA = transmission automatique, TM = transmission manuelle) et confirmez en appuyant sur le bouton **A**. A l'aide de **←→**, décidez d'utiliser ou non une voiture fantôme et confirmez en appuyant sur le bouton **A**.
- 5 Contre la montre. Vous devez être le plus rapide.
- 6 Le menu Résultats. Faites votre sélection dans le menu des résultats (page 50).

● **SAUVEGARDER LES DONNEES DE LA VOITURE FANTOME** : Après le Contre la montre, le joueur peut cliquer sur SAUVEGARDER LA VOITURE FANTOME pour sauvegarder une vidéo de la course dans la carte mémoire. Sélectionnez la carte mémoire sur laquelle vous souhaitez effectuer la sauvegarde à l'aide de **↑↓←→** et confirmez à l'aide du bouton **A**. Pour créer un nouveau fichier, sélectionnez NOUVEAU FICHER. Pour remplacer un fichier, sélectionnez le fichier en premier lieu puis sélectionnez OUI dans l'écran de confirmation du remplacement du fichier. Pour savoir quelle quantité de blocs mémoire doit être disponible, veuillez vous reporter à la page 46.

DUEL

Ce mode permet à deux joueurs de courir l'un contre l'autre. Pour accéder à ce mode, vous devez connecter une manette au port de manette A et une manette au port de manette B. Les voitures acquises en mode Championnat sont disponibles.

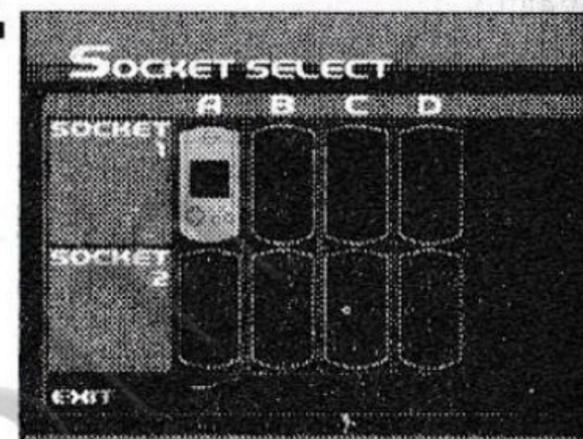


- 1 Sélectionnez NORMAL pour les voitures standard et confirmez. Choisissez CARTE MEMOIRE pour utiliser les voitures acquises en mode Championnat. A l'aide de la manette du joueur 1, appuyez sur **↑****↓** pour sélectionner un objet et confirmez avec le bouton **A**. Sélectionnez CARTE MEMOIRE pour afficher l'écran de sélection de la carte mémoire. Chaque joueur doit utiliser **←****→** pour choisir une carte mémoire puis appuyer sur le bouton **A** pour confirmer. Lorsque la sélection est terminée, l'écran de sélection de la voiture s'affiche.
- 2 Si NORMAL a été choisi dans l'étape 1, les deux joueurs doivent d'abord choisir un constructeur automobile. Pour ce faire, utilisez **↑****↓****←****→** et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Puis choisissez une voiture. Vous pouvez choisir MOUVEMENT (page 50). Si CARTE MEMOIRE est sélectionné, les joueurs iront directement à l'écran de sélection de la voiture. Choisissez une voiture comme nous vous l'expliquons ci-dessus.
- 3 Choisissez un circuit à l'aide de **↑****↓** (joueur 1) et confirmez en appuyant sur le bouton **A**. Appuyez sur le bouton analogique D pour passer à l'écran suivant et sur le bouton analogique G pour retourner à l'écran précédent.
- 4 Le règlement du circuit. Sélectionnez un objet à l'aide de **↑****↓** (joueur 1) et **←****→** pour exécuter un ajustement. Une fois que les règles ont été ajustées, choisissez GO ! et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.
NOMBRE DE TOURS Pour choisir le nombre de tours de circuit à effectuer
HANDICAP Pour donner un handicap au départ
RETARD AUTORISE La première voiture à passer la ligne d'arrivée déclenche le chronomètre, la deuxième ferait mieux de se dépêcher avant que la partie ne se termine !
- 5 Ecran Avant la course. Prenez connaissance des informations sur la course et sélectionnez GO ! pour commencer la course. Les deux joueurs peuvent configurer leur voiture. Chaque joueur peut sélectionner la transmission à l'aide de **←****→** (TA = transmission automatique, TM = transmission manuelle) et le style de course (ADHERENCE ou DERAPAGE). Ils doivent confirmer en appuyant sur le bouton **A**.
- 6 La course. Les deux joueurs courent dans les conditions établies dans le règlement de la course.
- 7 Le menu Résultats. Sélectionnez une entrée du menu Résultats et confirmez votre choix (page 50).

LES VIDEOS DE LA COURSE

Cette fonction vous permet de visionner les vidéos de la course sauvegardées sur la carte mémoire. Vous pouvez visionner les vidéos de la course sous différents angles.

VISIONNER UNE VIDEO SAUVEGARDEE : Permet de visionner une vidéo de la course sauvegardée sur une carte mémoire.



- 1** Sélectionnez la carte mémoire contenant la vidéo de la course précédemment sauvegardée. Choisissez la carte mémoire à l'aide de **↑↓←→** et confirmez en appuyant sur le bouton **A**.
- 2** Après la sélection de la carte mémoire, la vidéo de la course est activée. Le programme affiche le mode, la course, le circuit, la voiture et le temps pour chaque fichier. Sélectionnez un fichier à l'aide de **↑↓** et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Vous pouvez également supprimer les fichiers (voir ci-dessous).
- 3** Visionner la vidéo de la course sous 3 angles différents. Choisissez un angle de vue à l'aide de **↑↓**. Avec VUE DE PRES et VUE DE LA VOITURE, vous pouvez appuyer sur le bouton **B** pour modifier l'angle de la caméra. Pour arrêter la vidéo, appuyez sur le bouton Start. Le menu Pause s'affiche alors. Sélectionnez QUITTER pour arrêter la vidéo de la course ou CONTINUER pour reprendre la lecture de la vidéo.

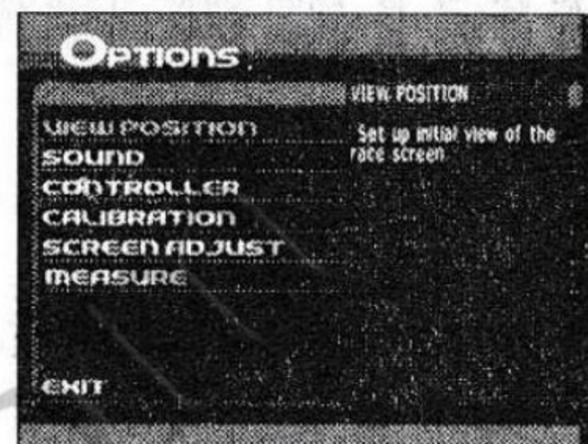
● **SAUVEGARDER LES VIDEOS** : Après chaque course, vous pouvez choisir de SAUVEGARDER LA VIDEO pour enregistrer une vidéo de la course sur la carte mémoire. Sélectionnez la carte mémoire que vous souhaitez utiliser à l'aide de **↑↓←→** et confirmez en appuyant sur le bouton **A**. Pour créer un nouveau fichier, sélectionnez NOUVEAU FICHIER. Pour remplacer un fichier par un autre, sélectionnez le fichier puis sélectionnez OUI dans l'écran de confirmation du remplacement du fichier.



● **SUPPRIMER UNE VIDEO SAUVEGARDEE** : Sélectionnez SUPPRIMER dans l'écran de sélection des données chargées. Choisissez un fichier à l'aide de **↑↓** et confirmez en appuyant sur le bouton **A**. L'écran de confirmation s'affiche. Sélectionnez OUI pour supprimer le fichier.

LES OPTIONS

Réglez les différents paramètres du jeu. **↑↓** vous permet de choisir ANGLE DE LA CAMERA, SON, MANETTE, CALIBRAGE, AJUSTER L'ECRAN et MESURE. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.



● **ANGLE DE LA CAMERA** Vous permet de modifier l'angle de vue par défaut de la caméra.

● SON

AUDIO

VOLUME DE LA MUSIQUE DE FOND

VOLUME DES EFFETS SONORES

TEST DE LA MUSIQUE DE FOND

Sélectionnez MONO ou STEREO.

Réglez le volume de la musique de fond.

Réglez le volume des effets sonores.

Ecoutez la musique de fond.

● MANETTE

TYPE A~H

↔ vous permet de choisir parmi les 8 configurations différentes des boutons de manettes.

VIBRATION

↔ vous permet d'activer ou de désactiver le Vibration Pack.

● CALIBRAGE

Ajustement des commandes analogiques. RALENTI signifie que la commande commence à prendre effet. MAX est le niveau maximum de la commande. **↑↓** permet de sélectionner PILOTER, ACCELERER ou FREINER. Utilisez les commandes analogiques pour effectuer les réglages. Appuyez sur le bouton **A** pour accéder au niveau RALENTI et sur le bouton **B** pour accéder au niveau MAX.

● AJUSTER L'ECRAN

Réglez la position du jeu sur l'écran. **↑↓** vous permet de régler l'axe vertical et **↔** l'axe horizontal. Sélectionnez STANDARD pour rétablir les paramètres par défaut.

● MESURE

Vous permet de sélectionner le système métrique ou le système anglais.

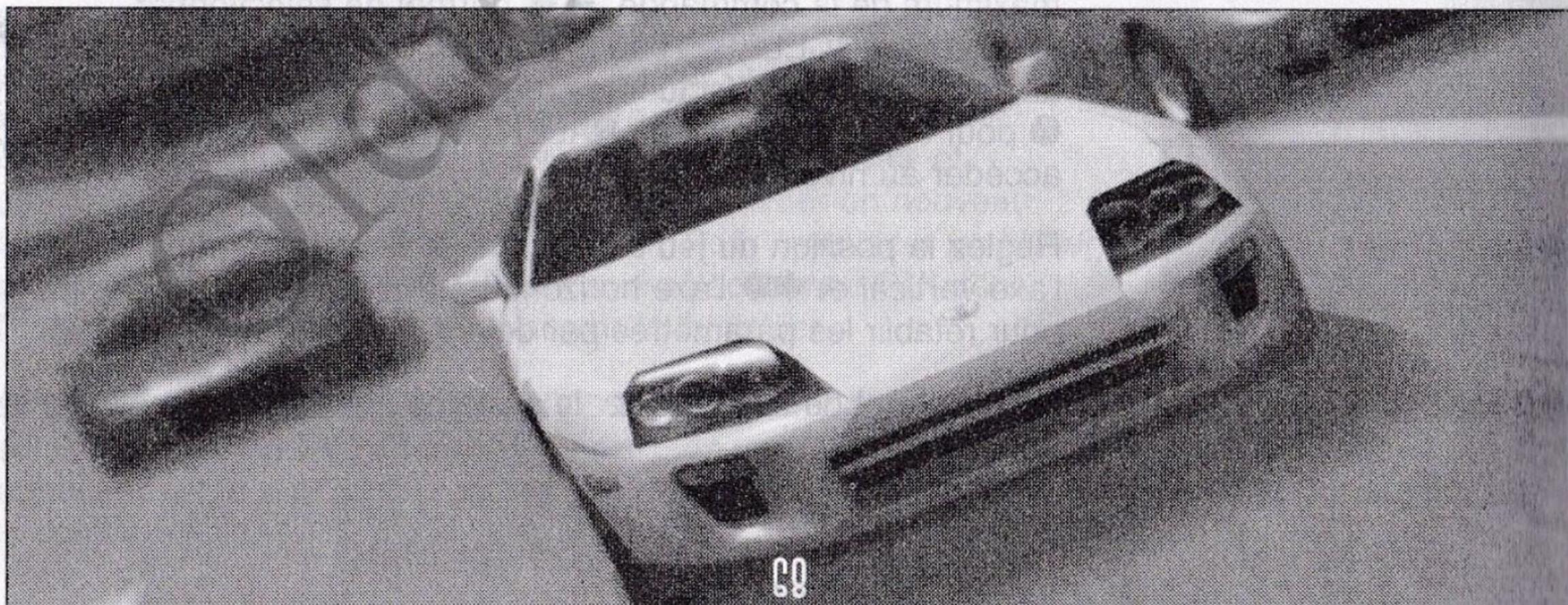
INTERNET

Choisissez INTERNET dans le menu de sélection pour accéder au site Internet Sega GT. Vous pourrez envoyer ou télécharger des données de voiture fantôme, découvrir les classements et participer à une Network Cup (Coupe en réseau). Vous obtiendrez des informations détaillées sur la personnalisation, les pièces détachées, les paramétrages, entre autres. Il est également possible de feuilleter le guide technique de Sega GT. Vous devez remplir le formulaire d'inscription de l'utilisateur avant d'accéder au site Internet.

Remarque : vous ne pouvez envoyer et télécharger des données de voiture fantôme, découvrir les classements et participer à la Coupe en réseau qu'en accédant au site Internet Sega GT (en sélectionnant INTERNET dans le menu de sélection du mode). Vous pouvez lire des informations sur le jeu et consulter le guide technique (voir plus haut) en accédant au site Internet Sega GT via la page d'accueil de Sega.

● INSCRIPTION DE L'UTILISATEUR

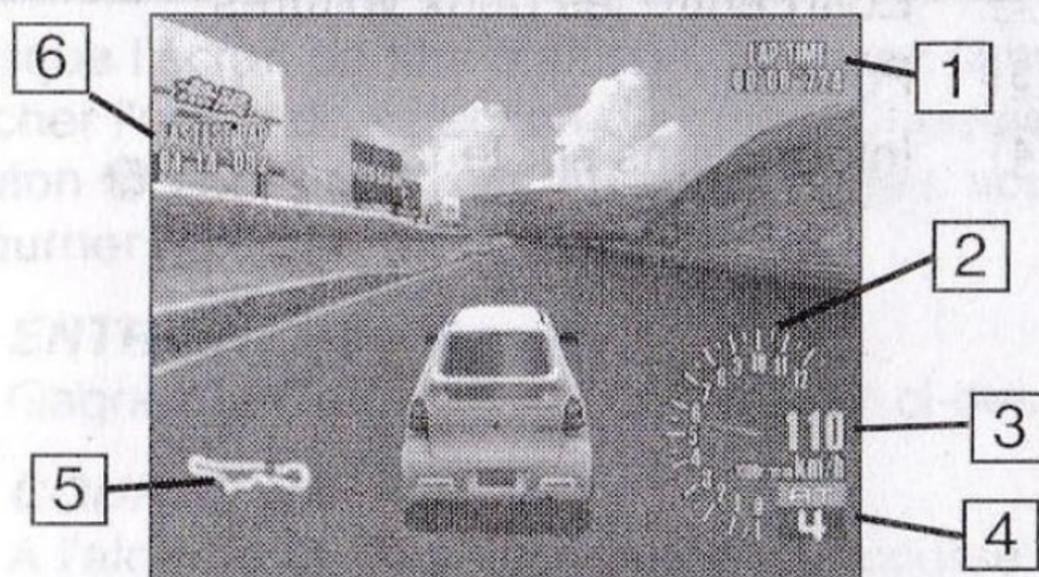
Ce logiciel n'est pas doté des fonctions nécessaires pour créer un environnement de communication. Pour accéder au site web de Sega GT, vous devez tout d'abord utiliser le Navigateur Internet DREAMKEY, inclus dans la console Dreamcast. Cela vous permettra de vous inscrire en ligne ou d'exécuter une vérification d'inscription de l'utilisateur.



LES AFFICHAGES DU JEU

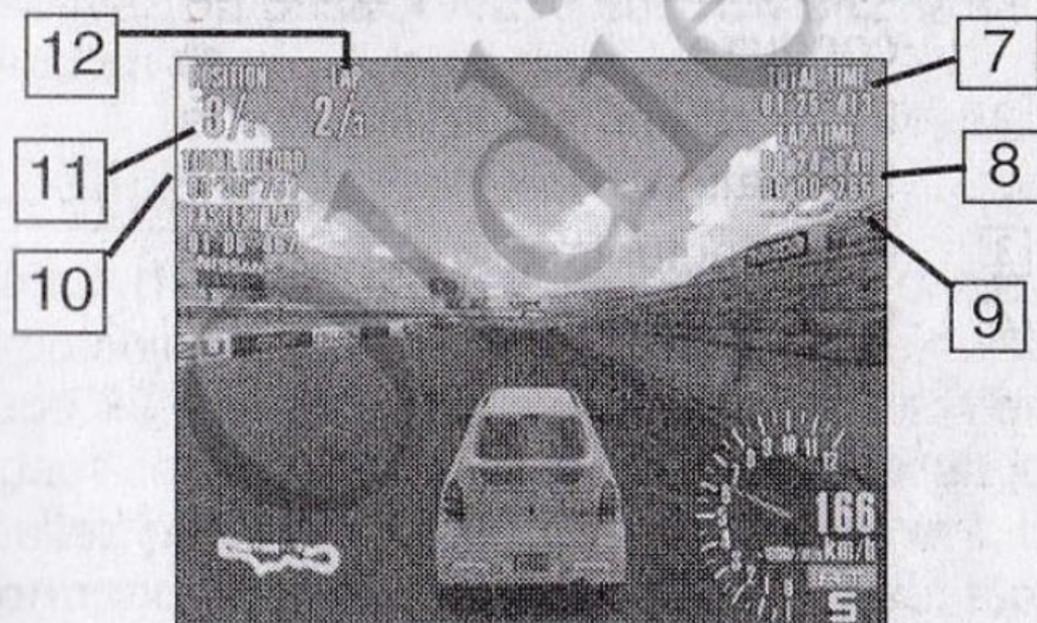
Pendant la course, appuyez sur le bouton **Y** pour changer de point de vue.

COURSE DE QUALIFICATION



- 1 Temps par tour de circuit
- 2 Compte-tours : tours/minute
- 3 Tachymètre: vitesse actuelle
- 4 Transmission : rapport enclenché
- 5 Plan du circuit
- 6 Tour le plus rapide

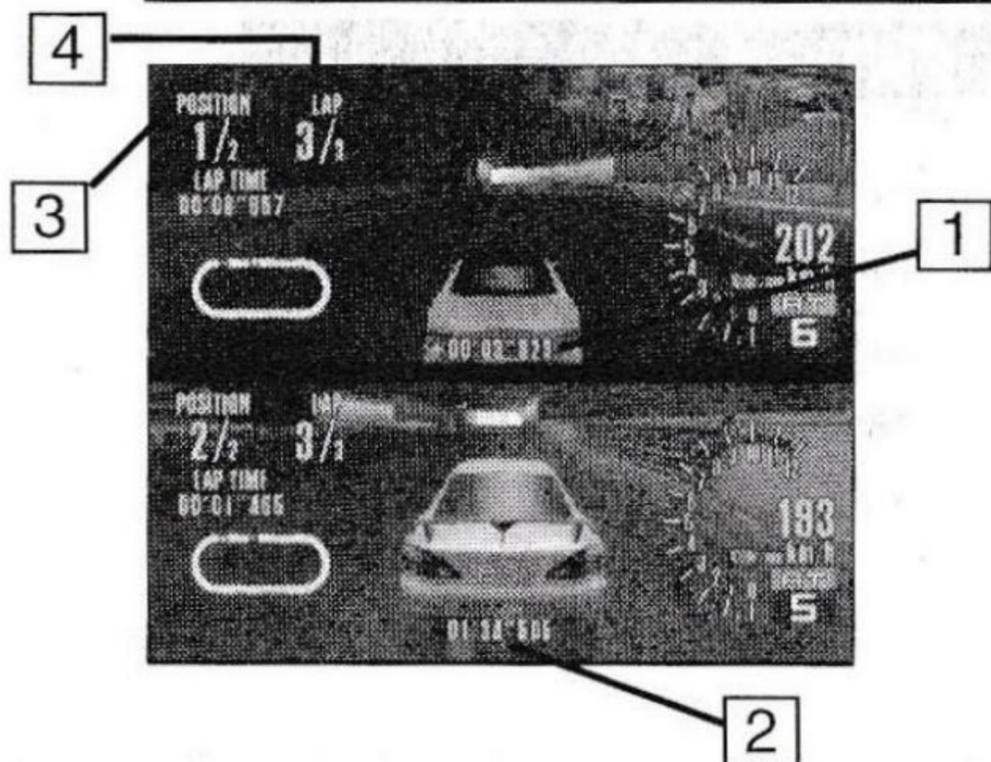
COURSE PRINCIPALE



- 7 Temps total des tours
- 8 Temps du tour précédent
- 9 Temps du tour actuel
- 10 Record du circuit
- 11 Position
- 12 Informations sur le tour

LES AFFICHAGES DU JEU

DUEL



- 1 Temps du tour complet
- 2 Ecart entre les deux voitures
- 3 Position
- 4 Informations sur le tour

MODE CHAMPIONNAT



- 1 Informations sur le permis de conduire
- 2 Informations sur la licence de fabrication
- 3 Gains actuels
- 4 Voiture en cours d'utilisation

LE MINI-JEU

Jouez au mini-jeu Pocket GT. Gagnez de l'argent et acquérez des voitures que vous utiliserez en mode Championnat. Le type de voitures acquises dépend de la version du mini-jeu que vous avez chargée (page 61).

DEMARRAGE

Lorsque l'écran de titre s'affiche, appuyez simultanément sur les boutons **A** et **B** pour afficher l'écran de sélection du mode. Choisissez un mode à l'aide de **↑↓** et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Au cours du jeu, vous pouvez appuyer sur le bouton **B** pour retourner à l'écran précédent.

ENTRAINEMENT

Gagnez la Course de la coupe (voir ci-dessous).

COURSE RAPIDE

A l'aide de **↑↓**, sélectionnez une course et appuyez sur le bouton **A** pour y participer (voir page 72).

ENTREPOT

C'est l'endroit où sont stockés les voitures et l'argent gagnés à la fin du mini-jeu. Les informations sont ajoutées au mode Championnat (page 61).

SON

Activez ou désactivez le son. Utilisez **↑↓** pour choisir Son ou Muet et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.

MODE ENTRAINEMENT

L'objectif de ce mode est de gagner la Course de la coupe et d'acquérir une voiture spéciale indisponible dans le jeu principal. Il existe en tout 6 Courses de la coupe. Chaque course occupe 30 journées (les journées dont il est question étant les journées internes au jeu). Pendant cette période, vous pouvez avoir un job et courir des courses pour gagner de l'argent. N'hésitez pas à l'investir dans l'entraînement. Le statut de votre personnage détermine les performances de la voiture dans la course, alors entraînez-le bien ! A l'issue de chaque Course de la coupe, vous gagnez une voiture spéciale ou de l'argent. Pour obtenir une voiture supplémentaire, vous devez achever les 6 Courses de la coupe. Remarque : toutes les Courses de la coupe ne vous donnent pas la possibilité de gagner une voiture.

En mode Entraînement, 5 types de commandes vous permettent de progresser dans le jeu. Faites votre sélection à l'aide de **↑↓** et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.

1 STATUT - Les paramètres

NS(Niveau de Santé)	Les dégâts subis par votre voiture pendant la course
Vitesse de pointe	La vitesse maximum de la course
Amélioration	L'augmentation du niveau des paramètres du statut après l'entraînement et un emploi à temps partiel
Vitesse	La vitesse de la voiture dans une course
Résistance	La probabilité d'être blessé
Argent	L'argent disponible

2 ENTRAINEMENT - Augmenter les paramètres du statut

Entraînez votre personnage pour augmenter les paramètres de son statut. Sélectionnez un mode d'entraînement à l'aide de **↑↓** (il y en a 6) et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Il faut avoir de l'argent pour participer aux entraînements.

3 TRAVAIL - Gagner de l'argent

Travaillez pour gagner de l'argent. Sélectionnez un job à l'aide de **↑↓** (il y en a 3 pour chaque version) et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Notez que le travail vous fatigue et fait donc diminuer les paramètres de la forme.

4 REPOS - Faire une petite pause

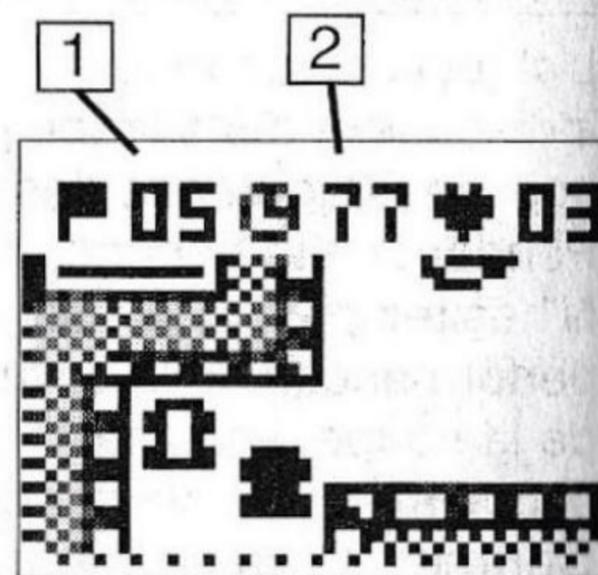
Le travail et l'entraînement font diminuer les paramètres de la forme. Faites une petite pause pour reprendre vos forces.

5 CONTRE LA MONTRE - Participer à une course

Participez à une Course libre. Vous devez finir dans les trois premiers pour recevoir un prix.

AFFICHAGE DU JEU

- 1. Position actuelle**
- 2. Limite de temps.** Lorsque le compteur atteint zéro, la course est terminée. Passez dans les symboles de temps pour ajouter du temps à votre compteur.
- 3. NS.** Lorsque vous heurtez des voitures ou frôlez le mur, votre niveau de santé diminue. Lorsque ce niveau atteint zéro, la course est terminée. Passez dans les symboles de cœur pour gagner du NS.



CREDITS

DIRECTORS

RIKIYA NAKAGAWA
NAOHIKO HOSHINO

PRODUCERS

KENICHI IMAEDA
HIROSHI SATO
KATS SATO
JOSE ALLER

GAME DESIGNERS

TERUYUKI ASAMURA
KAZUHIKO MATSUSHITA
TAKUHIRO YURA
KENJIROU YAMAMOTO
RYUUJI ITOU

PROGRAMMERS

OSAMI ISHIDA
SHINICHIRO MATSUMOTO
KAZUMICHI OYA
ATSUSHI TAKAOKA
TAKESHI NAKANO
KEIJI TOKUGAWA

ARTISTS

GOU KITAMURA
YASUO KITANO
MIKAKO SHIMAUTI
TAKASHI NISHIMURA
MASATO TAKAO
CHITOSE AKIMA
TAKASHI TAI
TAICHIRO ITOU
NAOYA KAMIYAMA
HIDEKAZU KAWACHI
TAKESHI KITAWAKI

HIROKAZU KIMURA
HIROYOSHI TAKANO
YOSHIE TANAKA
NORIEUL TIEN TRONG
YOSHINORI NISHI
MIDORI HAYASHIHARA
MOMOKO HIROI
MIKA MARUKI
YOSHIYUKI MAEYAMA
NARIKO MIZUJIMA
HITOMI MORII
SHINNOSUKE YAMATA
SAKIKO YAMAMOTO
NAOYA YAMAMOTO
SHUNJI SAKATA
NOBORU SHIRAHASE
TETSUYA DAIKAWA
TORU NISHIDA
RYUJI SHIMATANI
SHOHEI KANEDA
NOMA AKIRA
ARAKAWA AYAKO
KANTARO NISHIKAWA

MUSIC AND SOUND EFFECTS

TAROU HARA
TSUYOSHI SATOU
SHINJI YOSHIKAWA
RYUUTAROU INAKI
HIROSHI INAKI

SUPERVISORS

AKIYOSHI OKU
MITSUHIKO MAEDA
YOSHIO NAKATANI
ATSUSHI TACHIKAWA
MEGUMI ICHIKAWA

TESTING SUPPORTS

MASAKI KUBOTA
KANAME OGUCHI
KEIKO KAWADA
NAO UEDA
RYOUSUKE IWAMATSU

LICENSING SUPPORTS

TAKUMA HATORI
MATHEW QUAECK
BENOIT BOHET
KIM SHON

SOE TESTING TEAM

JASON CUMBERBATCH
DANIEL SLATER
PETE O'BRIEN
NICK BENNETT
WAYNE GARDNER
MARK DEARSLEY

MARKETING & PROMOTION SUPPORTS

JIM PRIDE
MATHEW QUAECK
TUNDE ORELAIA
CEDRIC MARECHAL
BENOIT BOHET
KIM SHON
TINA SAKOWSKY
BEGONA SANZ
ESTHER BARRAL

MANUAL & PACKAGING

ROSS MCLEISH
SARAH WARD

JV-Lite™

NetFront™

Easy Communication Everywhere

with

Java™ Virtual Machine Compliant Module

ACCESS™

NetFront and JV-Lite (JV-Lite is compliant with Java specification) by Access Co., Ltd. is adopted for the Internet function of this product. NetFront and JV-Lite are registered trademarks of Access Co., Ltd. in Japan. Java and all Java-based trademarks and logos are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc. in the U.S. and other countries. All brands and product names are trademarks or registered trademarks of their respective companies. This software includes the font(s) licensed by NEC Office Systems, Ltd. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Although the game features the trademarks and the designs of the cars actually produced and/or distributed by Toyota, Nissan, Honda, Mitsubishi, Mazda, Subaru, Isuzu, Suzuki, Daihatsu, TRD, Nismo, Mugen, Ralliart, Mazdaspeed, STi, Suzuki Sport and DRS in Japan, the trademarks and the designs of the cars that appear in the game is as those cars are produced and/or distributed in Japan. The manufactures (Alfa Romeo, Audi, Fiat, Mercedes-Benz, Opel, Peugeot, Renault, Toyota, Nissan, Honda, Mitsubishi, Mazda, Subaru, Isuzu, Suzuki, Daihatsu, TRD, Nismo, Mugen, Ralliart, Mazdaspeed, STi, Suzuki Sport and DRS), cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Ford trademarks and the trade dress of the Mustang Cobra SVT used under license from Ford Motor Company. Dodge® Viper GTS/R is a registered trademark of DaimlerChrysler. ©DaimlerChrysler. All rights reserved.

www-dreamcast-europe.com

OldiesRising.com

Original Game © SEGA, 2000 © SEGA / WOW ENTERTAINMENT INC., 2000

Although the game features the trademarks and the designs of the cars actually produced and/or distributed by Toyota, Nissan, Honda, Mitsubishi, Mazda, Subaru, Isuzu, Suzuki, Daihatsu, TRD, Nismo, Mugen, Ralliart, Mazdaspeed, STi, Suzuki Sport and DRS in Japan, the trademarks and the designs of the cars that appear in the game is as those cars are produced and/or distributed in Japan. The manufactures (Alfa Romeo, Audi, Fiat, Mercedes-Benz, Opel, Peugeot, Renault, Toyota, Nissan, Honda, Mitsubishi, Honda, Subaru, Isuzu, Suzuki, Daihatsu, TRD, Nismo, Mugen, Ralliart, Mazdaspeed, STi, Suzuki Sport and DRS), cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Ford trademarks and the trade dress of the Mustang Cobra SVT used under license from Ford Motor Company. Dodge® Viper GTS/R is a registered trademark of DaimlerChrysler. ©DaimlerChrysler. All rights reserved.



Dreamcast™

Original Game © Sega, 2000. © SEGA/WOW ENTERTAINMENT INC., 2000
Sega GT is a registered trademark or a trademark of Sega Corporation

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o difusión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

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.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5



Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation

810-0239-50