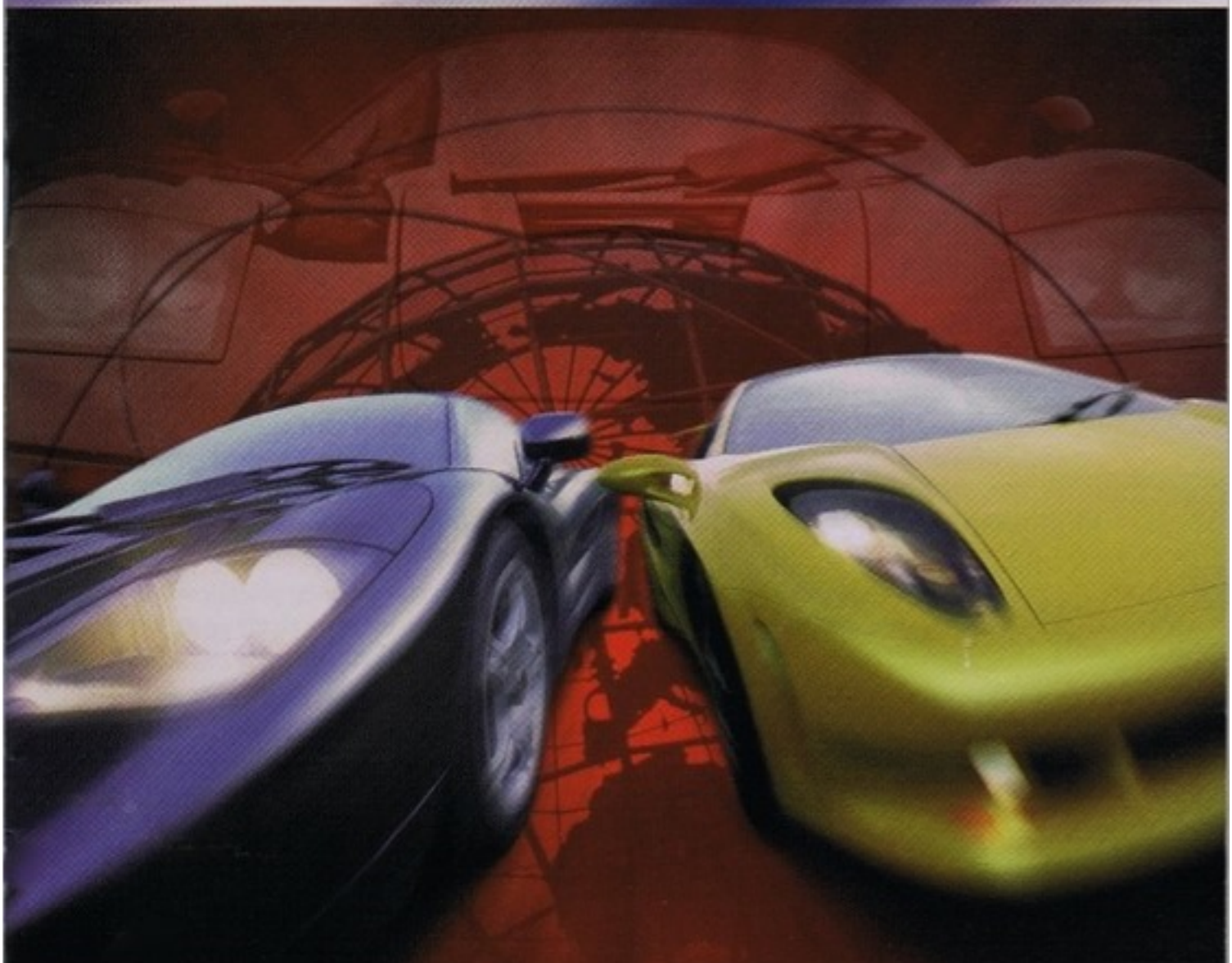
ELECTRONIC ARTS™



NEED FOR SPEED™ II

MANUE

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France



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.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

TABLE DES MATIERES

Référentiel des commandes **3**
Commandes dans les menus 3
Commandes de pilotage par défaut au clavier (Joueur seul) 3
Touches de fonction 3
INTRODUCTION **4**
Prise en mains 4
Menu principal 4
Démarrage rapide 5
Courses 6
Circuits 7
Adversaires 7
Equipement optionnel **8**
Voitures 8
Options 10
compteur 10
Commandes de jeu 11
Pilotage des voitures **12**
Commandes par défaut 12
Angles de vue en course 12
Aides à la conduite 13
Pause 14
Sur la ligne d'arrivée 14
Vidéo de la course 15
Compétitions sur plusieurs épreuves **15**
Trophée 12-6 16
Volant d'Or 16
Remerciements **17**



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



REFERENTIEL DES COMMANDES

Action	Clavier
Pause	Echap
Volant à gauche/droite	GAUCHE/DROITE
Accélérateur	HAUT
Freins	BAS
Frein à main	ESPACE
Passer les vitesses/Rétrograder	Q/W
Changer de vue	C
Regarder derrière	B
Avertisseur sonore	H

TOUCHES DE FONCTION

Changer la taille de la fenêtre	F1	Afficher les aides à la conduite du Pilote 2	F6
Changer la qualité d'image	F2	Afficher/cacher le rétroviseur	F7
Changer la distance des détails visibles	F3	Activer/désactiver la musique	F8
Afficher/cacher l'horizon	F4	Activer/désactiver les effets audio	F9
Afficher les aides à la conduite du Pilote 1	F5	Faire une capture d'écran	F10

Remarque : Les captures d'écran sont sauvegardées au format TARGA (.TGA) dans le répertoire racine du disque dur.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

INTRODUCTION

Quelle que soit votre voiture de tous les jours, l'Automobile d'exception possède un charme et une aura qui demeureront à jamais. La voiture de rêve, ses performances... sa vitesse... et l'excitation qui va de pair. Le problème, c'est que seule une poignée de privilégiés aura jamais l'occasion de posséder personnellement l'un de ces fantastiques chefs d'oeuvre de beauté, de performances et d'efficacité, sans même parler de faire un tour à son bord.

Grâce à *Need for Speed™ II*, vous vous installez au volant non pas d'un seul, mais de huit bolides de rêve. Tirant pleinement parti de la puissance des technologies 3D, *NFS II* ouvre une nouvelle voie vers plus d'authenticité, plus de profondeur et plus de pureté dans la technique du pilotage. Il propose une simulation pratiquement parfaite de la réalité. Il n'y a peut-être que l'odeur du cuir neuf qu'il ait du mal à rendre fidèlement.

- Huit super-GT et prototypes ultra-performants d'une rareté exceptionnelle : McLaren F1™, Ferrari F50™, Ford® GT90™, Jaguar™ XJ220™, Lotus™ GT1™ et Esprit V8™, Italdesign™ Calà™, et Isdera™ Commendatore 112i™.
- Une interaction unique avec un monde intégralement modélisé en 3D où vous profitez au maximum des sensations de la course sans en subir les conséquences douloureuses. Ainsi vous pouvez rouler sur la route ou à côté, percuter les voitures qui circulent tranquillement, et même vivre une série de tonneaux de l'intérieur de la voiture, et vous en sortir sans une égratignure.
- Les voitures sont paramétrables dans les moindres détails : appuis aérodynamiques, rapports de démultiplication de la boîte de vitesses, couleur, etc.
- Six parcours internationaux incroyablement détaillés vous font voyager tout autour de la planète.
- Des compétitions à plusieurs joueurs sans précédents : courses par modem, en liaison série ou à 2 sur le même écran, sans compter les concurrents contrôlés par l'ordinateur, intelligents et âpres à la lutte.
- Une grande souplesse dans les options de jeu : trois types d'épreuves, un style "arcade" ou au contraire "simulateur", plusieurs niveaux de difficulté, etc.
- Une présentation complète de toutes les voitures, avec vidéo d'illustration, historique, fiche technique et mesures de performances.
- Un suivi en temps réel de votre situation et de vos performances par un score interactif de qualité CD.

PRISE EN MAINS

MENU PRINCIPAL

Tout comme les voitures de *NFS II*, l'interface de jeu a été conçue dans une optique de vitesse maximum (sans pour autant négliger la richesse et le luxe de la présentation). Le menu principal qui s'ouvre au terme des écrans d'introduction vous propose dans sa moitié gauche une liste de rubriques présentées en colonne. Lorsque vous cliquez sur l'une de ces rubriques, le programme vous fait passer dans la moitié droite de l'écran pour vous permettre de faire vos choix dans les options correspondantes. Cliquez sur une option du menu ainsi ouvert pour la sélectionner ou en modifier le choix. Lorsqu'une option est suivie de points de suspension (...), cela signifie qu'elle ouvre sur un sous-menu. Lorsque vous avez fini dans un menu et que vous souhaitez en sortir, cliquez sur OK pour accepter tous les changements, ou sur ANNULER pour ne pas en tenir compte.

Remarque : Vous ne pouvez pas quitter la moitié droite de l'écran tant qu'un menu y reste ouvert ; pour pouvoir cliquer sur une rubrique de la moitié gauche, vous devez donc refermer le menu ouvert en cliquant sur OK ou ANNULER.

Remarque : Toutes les options ne sont pas disponibles dans tous les modes. Les options indisponibles sont estompées et ne peuvent être sélectionnées.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour activer une option et modifier son choix

Les pictogrammes représentent les choix en cours

Cliquez sur DEPART pour disputer la course avec la configuration choisie – Voir au paragraphe Démarrage rapide ci-après



Voici une description succincte des rubriques du menu principal.

COURSES

Permet de choisir les paramètres de mode de jeu, de type d'épreuve et de style avec lesquels vous préférez courir. Voir à la page 6. La rubrique vous permet en outre d'activer et désactiver l'assistance (choix oui/non) grâce à laquelle les concurrents en retard sur les voitures de tête ont plus de facilité à remonter.disponible uniquement dans les modes à plusieurs joueurs

CIRCUITS

Permet de choisir le circuit sur lequel se déroulera la course ainsi que le nombre de tours, et de consulter les meilleurs temps qui y ont été réalisés et son écran de présentation. Voir à la page 7.

VOITURES

Vous choisissez dans cette rubrique votre voiture, que vous adaptez ensuite à vos préférences : boîte de vitesses, couleur, réglages (servis par un sous-menu de configuration). Pour guider votre choix, vous pouvez consulter la présentation multimédia de chaque modèle. Voir à la page 8.

ADVERSAIRES

C'est dans cette rubrique que vous choisissez la voiture de vos adversaires, leur nombre et leur niveau de pilotage, et que vous fixez votre choix quant au trafic routier sur la piste. Voir à la page 7.

DEPART

Cette option commande le départ de la course. Voir au paragraphe Pilotage des voitures page 12.

OPTIONS

La rubrique des options vous permet de configurer le jeu selon vos préférences en matière de sonorisation, de graphismes, de commandes de jeu et de sauvegardes. Vous pouvez aussi y faire connaissance avec toute l'équipe de développement de *Need For Speed II*. Voir à la page 10.

QUITTER

Ferme *NFS II* et retourne au système d'exploitation. Choisissez OUI pour quitter ou **NON** pour rester dans *NFS II*.

DEMARRAGE RAPIDE

- Si vous êtes comme nous, vous trépignez toujours d'impatience avant de poser vos roues sur le bitume et de mettre pied au plancher. Suivez la procédure décrite maintenant pour vous mettre rapidement dans le bain :
- Cliquez sur DEPART dans le menu principal. La course se charge, et vous vous retrouvez sur la grille de départ.
- Après un panoramique autour de votre voiture, le départ est donné. Appuyez sur la touche **HAUT** pour accélérer.
- Appuyez sur les touches **GAUCHE/DROITE** pour diriger la voiture vers la gauche et la droite, et sur la touche **BAS** pour freiner.
- Appuyez sur **C** pour choisir entre les divers angles de vue disponibles.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

- Il se peut que dans un premier temps, vous ayez des difficultés à rester sur la route. Si c'est le cas, songez que vous n'avez que le clavier pour reproduire les mouvements progressifs du volant et des pédales d'accélérateur et de frein. Pour faire de petites corrections de cap, utilisez les touches fléchées du clavier par pressions brèves au lieu de garder le doigt dessus.

COURSES

C'est par cette rubrique que vous choisissez le type d'épreuve que vous voulez disputer. Tous les choix par défaut sont indiqués en gras ci-après.

MODE DE JEU

1 JOUEUR : Vous courez seul contre l'ordinateur.

2 SUR ECRAN : Vous n'avez pas besoin d'être en réseau pour pouvoir jouer à deux ; vous pouvez vous mesurer à un ami sur le même ordinateur. Les deux joueurs peuvent se partager le clavier. Voir au paragraphe 2 sur écran de la section Courses à plusieurs page 17.

MODEM : Connectez-vous avec un de vos amis pour pouvoir jouer ensemble. Voir à la page 17/18.

LIAISON SERIE : Utilisez un câble série pour relier deux ordinateurs sur lesquels chaque joueur peut courir l'un contre l'autre. Voir à la page 19.

EPREUVE

SIMPLE COURSE : Magnifique de simplicité, ce mode vous fait disputer une course ponctuelle sur le circuit sélectionné au moment du départ.

TROPHEE INTER : Ce trophée fait le tour du monde en organisant une épreuve sur chacun des 6 circuits de NFS II. Il a pour seul et unique but de désigner le vainqueur du championnat NFS II, à savoir le pilote qui aura marqué le plus de points. Voir au paragraphe *Trophée* Inter de la section *Compétitions sur plusieurs épreuves*.

VOLANT D'OR : Ce mode est éliminatoire. La compétition débute à 8 voitures, et au terme de chaque course, le pilote classé en dernière position est éliminé. Voir à la page 16.

STYLE

SIMULATION : Les voitures se comportent exactement comme dans la réalité.

ARCADE : L'ordinateur vous aide pour améliorer vos chances de réussite. La voiture tient mieux la route, est plus facile à contrôler en dérapage, et garde de la vitesse même après une collision.

ASSISTANCE

OUI : Disponible uniquement dans les courses à plusieurs, cette option permet aux pilotes distancés de remonter plus facilement sur la voiture de tête. Grâce à elle, les fins de course sont plus serrées même si les pilotes sont de niveaux différents.

NON : Désactive l'assistance pour les voitures en queue de course.

OK

Accepte tous les changements et retourne au menu précédent.

ANNULER

Annule tous les changements et retourne au menu précédent.

> **Remarque** : Ces deux options OK et ANNULER fonctionnent de la même manière dans tous les menus.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



CIRCUITS

La rubrique des circuits vous permet de choisir le lieu de la course et de définir toutes les options qui le concernent. Elle comporte en outre une option qui ouvre sur la présentation de chaque parcours.

CIRCUIT

Cliquez sur cette option pour choisir parmi tous les parcours disponibles.

TOURS

Choisissez 2, 4 ou 8 tours pour chaque course.

PRESENTATION...

Ouvre un écran qui indique dans sa moitié droite le tracé du circuit, sa longueur, son niveau de difficulté et sa localisation géographique.

Autre circuit : Affiche le circuit suivant. Cette option est également présente dans l'écran des chronos.

CHRONOS...

Ouvre l'écran qui présente les 10 meilleurs temps du circuit.

TOURS : Affiche les meilleurs temps sur 2, 4 ou 8 tours.

EFFACER : A l'invite de confirmation, choisissez OUI pour supprimer tous les temps du circuit sélectionné, ou NON pour annuler.

ADVERSAIRES

La rubrique adversaires du menu principal regroupe toutes les options concernant vos concurrents virtuels (ceux qui sont contrôlés par l'ordinateur) et la circulation des autres voitures sur la piste.

VOITURE

Choisissez spécifiquement le modèle contre lequel vous voulez courir, ou sélectionnez au hasard pour confier à l'ordinateur le soin de choisir la ou les voiture(s) que vous allez affronter. Lorsque l'option TRAFIC est réglée sur OUI, le choix au hasard n'est pas disponible.

NOMBRE

Si la seule difficulté à laquelle vous voulez vous frotter est la piste elle-même, choisissez AUCUN ; dans le cas contraire, choisissez 1 seul ou TOUS selon que vous préférez courir contre un adversaire unique ou un plateau complet de 11 concurrents. Si le choix AUCUN est sélectionné, l'option voiture n'est pas modifiable.

PILOTAGE

EXPERT : Vous avez une voiture rapide. Pour savoir vraiment ce que vous valez, vous avez besoin d'adversaires performants.

DEBUTANT : Vos adversaires virtuels ne sont pas aussi rapides ou agressifs. Ce niveau n'est pas disponible en modes TROPHEE INTER et VOLANT D'OR.

TRAFIC

Choisissez OUI si vous êtes prêt à zigzaguer entre les obstacles mobiles que forment les voitures de la circulation normale, ou NON si vous n'avez pas envie de vous ennuyer avec les conducteurs du dimanche. Si la course est au complet (choix Tous de l'option Nombre), vous ne pouvez pas activer cette option.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

EQUIPEMENT OPTIONNEL

Les paragraphes qui suivent détaillent les options des rubriques voitures et options, que vous utilisez pour choisir et régler votre monture, et adapter *NFS II* à votre style de pilotage.

VOITURES

La rubrique voitures vous donne accès au menu par lequel vous choisissez votre voiture, vous la configurez et vous faites plus ample connaissance avec elle, en consultant son écran de présentation.

> **Remarque** : En mode 2 SUR ÉCRAN, le Pilote 1 est le premier à définir ses choix. Lorsqu'il les confirme par OK, c'est au tour du Pilote 2 de faire les siens.

VOITURE

Vous choisissez ici la voiture que vous voulez piloter. D'accord, c'est difficile de se décider, mais vous pourrez toujours en prendre une autre pour la course suivante.

BOITE

Choisissez entre une boîte de vitesses **AUTO** ou MANUELLE. Avec une boîte automatique, l'ordinateur se charge de passer les rapports et de rétrograder. Avec une boîte manuelle au contraire, c'est vous qui jouez du levier de vitesses. C'est plus difficile, mais cela vous permet d'être plus performant avec la même voiture.

COULEUR

Cette option permet de changer le coloris de carrosserie de votre bolide. Chaque voiture a une couleur par défaut.

BARRE GRAPHES

Activez cette option en choisissant OUI pour afficher les principaux indices de performance de la voiture sous le menu des options, à la place de la photo d'illustration.

REGLAGES...

En mode SIMULATION, vous pouvez ouvrir le menu RÉGLAGES pour configurer votre voiture, y compris au niveau de son aérodynamique ou de la démultiplication des rapports de sa boîte de vitesses. Voir au paragraphe *Réglages* ci-après.

PRESENTATION...

Ouvre un écran dans lequel vous pouvez consulter la fiche technique de la voiture, voir des photos et une vidéo, etc. Voir à la page 9.

REGLAGES

Ouvrez ce menu pour régler votre machine de rêve jusque dans ses moindres détails, sans vous salir les mains.

Clic de souris ou touches ***GAUCHE/DROITE*** *pour modifier le choix des options*



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

APPUI AV

Cette option règle la quantité d'appui aérodynamique généré par le spoiler avant selon trois niveaux : **STANDARD**, INTERMEDIAIRE, et MAXI. Si vous sentez que votre voiture sous-vire en course (c'est-à-dire que sa trajectoire est trop large par rapport à l'ordre que vous donnez au volant), augmenter l'appui est généralement une bonne idée.

APPUI AR

C'est la même chose que pour l'option précédente, sauf que l'élément réglé ici est l'aileron arrière. Les niveaux disponibles sont également **STANDARD**, INTERMEDIAIRE, et MAXI. Si vous sentez que votre voiture est survireuse (le train arrière a tendance à déraper vers l'extérieur du virage), essayez d'augmenter l'appui arrière.

FREINAGE

Choisissez de répartir la puissance de freinage SUR L'AV, à parts égales sur les deux essieux (**STANDARD**) ou SUR L'AR. SUR L'AV applique plus de puissance aux freins avant, ce qui permet de mettre en dérapage le train arrière plus facilement dans les courbes. SUR L'AR empêche les roues arrière de déraper, mais facilite en contrepartie le blocage de leurs freins.

RAPPORTS DE BOITE

Le choix à faire dans cette option se situe entre COURTS, **STANDARD** et LONGS. Les rapports COURTS améliorent les accélérations aux basses vitesses. L'option LONGS est plus adaptée aux pilotes réguliers mais se traduit par des performances médiocres en accélérations départ arrêté. En règle générale, choisissez COURTS pour les circuits en montée ou comportant beaucoup de virages serrés, et LONGS pour les circuits rapides avec de longues lignes droites.

PAR DEFAUT

Cliquez sur cette option pour rétablir tous les réglages de la voiture à leur valeur par défaut.

PRESENTATION

Même lorsqu'on n'est pas à son volant, avouez qu'il est bien agréable de s'attarder un moment sur sa voiture préférée pour la détailler et l'admirer.

AUTRE VOITURE

Passe d'une voiture à l'autre.

AUTRES INFOS

En cliquant sur cette option, vous affichez successivement les rubriques informations générales (tarif, poids, dimension, etc.), performances (accélérations, vitesse de pointe, etc.) et technique (type de moteur, cylindrée, puissance, etc.).

HISTORIQUE...

Cette option ouvre un écran qui retrace l'histoire du constructeur de la voiture sélectionnée. Cliquez sur autre voiture pour passer d'un modèle à l'autre.

PHOTOS...

Affiche une sélection de photos des vedettes de *NFS II*. Cliquez sur photo suivante pour voir toutes les photos de la voiture sélectionnée, et sur autre voiture pour changer de modèle.

VIDEO...

Déclenche la lecture d'un clip vidéo de la voiture sélectionnée en action (malheureusement, aucun film n'a été tourné sur l'Isdera™ Commendatore 112i™).

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

OPTIONS

La rubrique OPTIONS du menu principal ouvre comme on peut s'y attendre l'écran du même nom. Celui-ci vous permet de configurer les paramètres concernant le son, les graphismes et les commandes de jeu, de faire des sauvegardes et de découvrir l'équipe de *NFS II* au grand complet.

AUDIO...

Règle les options de volume et de qualité sonore.

*Cliquez sur les boutons +/- pour régler le volume (ou utilisez les touches **GAUCHE/DROITE**)*



MUSIQUE MENUS : Le curseur indique le volume de la musique d'ambiance dans les menus. Pour la couper complètement, réglez-le de telle sorte que la barre disparaisse totalement du côté gauche.

MUSIQUE COURSE : Règle le volume de la musique de fond pendant les courses.

EFFETS SPECIAUX : Cette option définit le volume sonore des effets audio (bruit des moteurs, crissements des pneus, collisions, etc.).

BRUITS MOTEUR : Vous avez le choix entre deux modes : **STANDARD** et OPTIMISÉS. Ce dernier est de bien meilleure qualité, mais il exige plus de ressources de la part de l'ordinateur.

MODE : Choisissez entre **STEREO** ou MONO.

QUALITÉ : Sélectionnez **16 BITS** (son en haute résolution) ou 8 BITS (basse résolution ; utilise moins de ressources).

COMMANDES...

Ouvre le menu du même nom qui vous permet de configurer votre périphérique de jeu. Voir à la page 11.

SAUVEGARDES...

L'écran qu'ouvre cette option centralise les opérations de sauvegarde et de chargement des courses (des Trophées Inter uniquement) et de leur vidéo.

SAUVEGARDER LE TROPHEE : La course sauvegardée est la dernière disputée du Trophée Inter en cours. Sélectionnez l'option, puis tapez un nom (8 caractères maximum) qui identifie la course, et validez par **ENTREE.** Si vous tapez le nom d'un fichier existant, le programme vous demande de confirmer l'écrasement de l'ancienne sauvegarde par la nouvelle.

CHARGER UN TROPHEE : Cette option permet de charger un fichier de course préalablement sauvegardé. Si vous essayez de charger une sauvegarde alors que vous êtes en train de disputer un autre Trophée Inter, le programme vous demande de confirmer l'abandon de la compétition actuelle pour la remplacer par la sauvegarde.

SUPPRIMER UN TROPHEE : Sélectionnez l'option, puis le fichier de sauvegarde que vous souhaitez supprimer définitivement du disque dur, et validez par **ENTREE**. Pour confirmer la suppression, sélectionnez OUI (NON pour l'annuler).

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

SAUVEGARDER LA VIDÉO/VOIR/SUPPRIMER UNE VIDÉO : Ces trois options fonctionnent exactement comme celles décrites à l'instant. Elles s'appliquent simplement aux séquences que vous visionnez au terme de chaque course avec l'option REVOIR, plutôt qu'à la course proprement dite. Lorsque vous avez fait une course vraiment bonne, cette option vous permet de la sauvegarder pour la postérité. Ainsi, vous pouvez vous la passer à loisir, pour votre plaisir personnel.

GRAPHISMES...

Utilisez ce menu pour adapter au mieux le jeu à votre ordinateur. Si par exemple vous remarquez un ralentissement de l'animation, essayez de réduire le niveau de détails.

> **Remarque** : La première fois que vous le lancez, *NFS II* détermine automatiquement les valeurs par défaut en fonction des performances de votre machine.

FENÊTRE DE JEU : Vous avez le choix entre trois tailles, PLEIN ÉCRAN, INTERMÉDIAIRE, et PETITE.

QUALITÉ D'IMAGE : Réglez la résolution générale entre MAXIMUM, MOYENNE, MINIMUM, TRAMÉE ou TRAMÉE FIN (touche **F9** pour ajuster le réglage tout en jouant).

DÉTAILS VISIBLES : Vous pouvez ajuster le niveau de détail des décors environnant la piste selon deux degrés, LOINTAINS (plus de détails) ou PROCHES (moins de détails).

HORIZON : Affichez (choix OUI) ou au contraire cachez (choix NON) le décor d'horizon (touche **F4** pour passer de l'un à l'autre choix tout en jouant).

REMERCIEMENTS...

Ouvre l'écran de présentation de toute l'équipe *NFS II* : mécaniciens, artistes, techniciens, etc.

COMMANDES DE JEU

Le menu COMMANDES de *NFS II* autorise toutes les combinaisons imaginables pour la configuration des commandes de jeu.

DEFINIR...

Ouvre un menu permettant d'affecter toutes les fonctions aux périphériques de votre choix.

- Pour modifier la commande d'une fonction, cliquez dessus (ou mettez-la en surbrillance et appuyez sur **ENTREE**), puis actionnez la nouvelle commande que vous voulez lui affecter. Par exemple, pour affecter la fonction d'accélération au bouton **1** d'un joystick, cliquez sur GAZ puis appuyez sur le bouton **1** du joystick.
- En mode de jeu à 2 SUR ÉCRAN, le menu comporte une colonne de commandes supplémentaires pour le Pilote 2, et les commandes par défaut du Pilote 1 sont modifiées.

ETALONNER...

L'écran qu'ouvre cette option vous permet d'étalonner le périphérique de jeu analogique, quel que soit son type (une manette ou un volant par exemple), que vous avez affecté à une ou plusieurs fonctions. Pour chaque périphérique activé, allez en butée sur tous ses axes et dans les deux sens, laissez-le revenir à son point neutre, et appuyez sur un bouton.

DIRECTION...

Si vous avez affecté la fonction gauche/droite à un périphérique analogique reconnu par Windows 95, l'écran ouvert par cette option permet d'ajuster le débattement maximum du périphérique (la course droite/gauche du manche d'un joystick par exemple). La valeur par défaut est **NORMALE**, mais vous pouvez réduire le débattement à 75 %, 50 % ou 25 % si vous avez besoin d'un angle de braquage plus fermé.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

PILOTAGE DES VOITURES

Chaque voiture possédant des caractéristiques techniques et un comportement routier qui lui sont propres, aucune ne réagit de la même manière à votre style de pilotage et aux exigences du tracé de la piste. Cela étant, les commandes utilisées pour le pilotage sont toujours les mêmes, quel que soit le modèle choisi.

COMMANDES PAR DEFAUT

La course se charge et s'ouvre sur votre voiture en place sur la grille de départ, moteur au ralenti. Le commentateur annonce alors "3...2...1...*Go*". A l'instant où il prononce "Go", mettez pied au plancher et voyez ce que vous pouvez faire de votre monture !

- Pour accélérer, appuyez sur la touche **HAUT.**
- Pour diriger la voiture vers la gauche/droite, appuyez sur les touches **GAUCHE/DROITE.**
- Pour freiner, appuyez sur la touche **BAS.**
- Pour passer les vitesses, appuyez sur la touche **Q.**
- Pour rétrograder, appuyez sur la touche **W.**

ANGLES DE VUE EN COURSE

NFS II offre plusieurs angles de vue que vous pouvez utiliser en course :

CAMERA AERIENNE

Il s'agit d'une vue en hauteur qui embrasse une grande partie de la piste. Avec elle, vous pouvez voir les voitures qui se rapprochent de vous, et plus loin devant, le prochain virage.

CAMERA ARRIERE

La caméra qui fournit cette image est virtuellement fixée juste en arrière de votre voiture. Son angle de vue est idéal pour la suivre alors qu'elle avale à toute vitesse les derniers hectomètres qui vous séparent de la ligne d'arrivée.

CAMERA EMBARQUÉE

La plus réaliste des quatre vues disponibles, celle-ci vous installe dans l'habitacle de la machine de vos rêves, juste derrière le volant. De là, vous pouvez surveiller la bonne marche de votre monstre grâce au tableau de bord parfaitement fonctionnel. Cette vue n'est malheureusement pas disponible en mode 2 SUR ÉCRAN.

CAMERA AVANT

Faites l'expérience des grandes courbes qui surgissent de nulle part, des paysages qui défilent à toute vitesse et des épingles serrées à en donner mal la nausée. Cet angle de vue est de toute évidence le plus exigeant sur le plan du pilotage, mais aussi certainement le plus généreux en sensations !

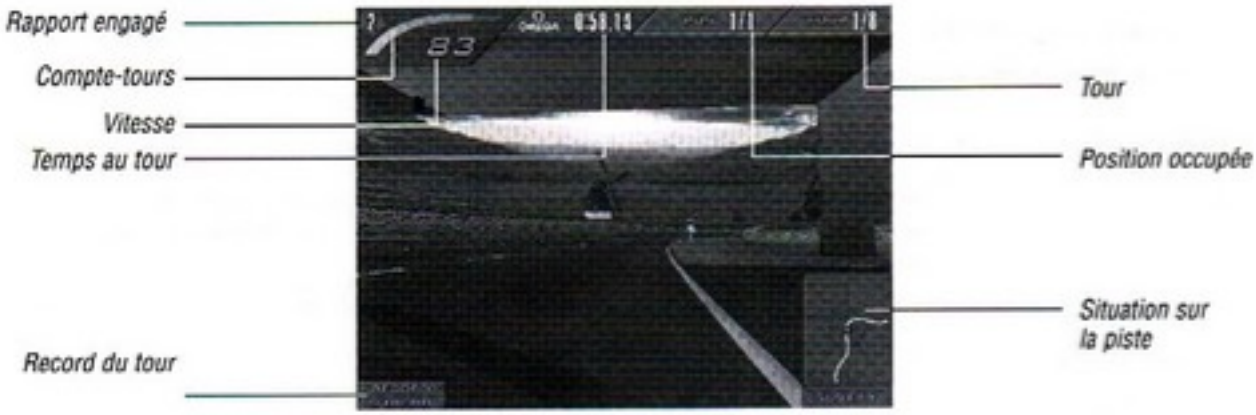
- Toutes les courses commencent avec l'angle de vue par défaut (caméra embarquée). Pour changer de caméra, appuyez sur la touche C.
- En course, vous avez la possibilité de regarder par-dessus votre épaule pour voir ce qui se passe derrière.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

AIDES A LA CONDUITE

Avec des voitures aussi aiguisées que celles de *NFS II*, le simple bruit du moteur et les sensations que vous éprouvez au volant vous renseignent sur beaucoup de choses. Sur beaucoup, mais pas sur tout. C'est pourquoi nous avons ajouté en haut de l'écran de jeu une barre d'informations que vous pouvez consulter pour faire le point sur votre situation.



- Pour afficher/cacher la carte de situation sur la piste et la barre d'informations, utilisez la touche **F5**.

  Remarque à l'attention des joueurs à 2 sur le même écran : Appuyez sur la touche **F6** pour afficher/cacher les aides à la conduite du Pilote 2 indépendamment de celles du Pilote 1.

COMPTE-TOURS

Il sert comme vous vous en doutez à surveiller votre régime moteur. Si votre voiture est à boîte de vitesses automatique, il ne vous est d'aucune utilité. En revanche, en boîte manuelle, c'est un indicateur précieux du moment où il faut passer le rapport supérieur.

RAPPORT ENGAGE

Si vous ne savez plus sur quelle vitesse vous roulez, jetez un oeil sur cet indicateur. Il n'y a rien de pire que de rétrograder précipitamment et de faire souffrir le moteur avec un surrégime.

COMPTEUR DE VITESSE

La vitesse pure est plus un instrument de flatterie de l'ego qu'autre chose. Autrement plus utile et efficace est la vitesse moyenne (posez-vous la question "Suis-je plus rapide ou moins rapide que mes adversaires ?"). A moins bien sûr que vous ne cherchiez à battre le record du circuit (encore une vaine satisfaction de l'ego).

TEMPS AU TOUR

C'est le temps que vous êtes en train d'établir pour le tour en cours. Indicateur parmi d'autres tout aussi importants, il vous permet de vous mesurer à "The Ultimate Judge™" - c'est-à-dire à vous-même.

RECORD DU TOUR

Ce chrono vous permet de vous situer par rapport au pilote le plus rapide du circuit. Evitez cependant de faire une fixation dessus, car il est toujours possible de battre ce record sans pour autant gagner la course.

POSITION

Cet indicateur vous informe de la place que vous occupez sur la piste.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

TOUR

Indique le tour que vous êtes en train d'effectuer par rapport au nombre total que comporte la course.

CARTE DE SITUATION

Présentant le circuit dans son ensemble, cette aide vous situe sur la piste par rapport à vos adversaires. Votre voiture est représentée par un point fixe au milieu de l'encadré, et la piste se déroule sous lui.

VOITURE ADVERSE

Indique le nom du concurrent directement devant vous.

PAUSE

Au cas où votre envie de souffler un moment arriverait à être plus forte que votre soif de vitesse, vous avez la possibilité de suspendre l'action. Le menu Pause vous permet en outre de régler le volume de la musique de fond et des effets audio, et d'abandonner la course.

- Pour suspendre la course, appuyez sur **Echap**. Le menu Pause s'ouvre aussitôt.

CONTINUER

Retourne à la course.

RECOMMENCER

Vous reprenez la course depuis le début. Cette option n'est pas disponible en modes Trophée Inter et Volant d'Or.

MUSIQUE COURSE

Utilisez le curseur pour régler le volume sonore de la musique d'ambiance de la même manière que dans le menu AUDIO de l'écran des options. Voir au paragraphe *Options*.

EFFETS SPECIAUX

Réglez le volume des effets audio avec le curseur.

QUITTER

Abandonne la course que vous êtes en train de disputer.

SUR LA LIGNE D'ARRIVEE

Dès que votre voiture franchit la ligne d'arrivée au terme du dernier tour, elle s'arrête automatiquement, et l'écran des résultats de la course s'ouvre après quelques instants.

Si vos performances vous placent parmi les 10 meilleurs pilotes du circuit, une incrustation apparaît à l'écran pour vous permettre d'inscrire votre nom. Voir plus loin au paragraphe *Chronos* pour de plus amples renseignements.

RESULTATS DE LA COURSE

Dans l'écran des résultats, vous prenez connaissance de votre classement et de vos temps (que vous pouvez comparer avec ceux de vos adversaires) et vous pouvez revoir le film de la course ou remonter dans votre voiture pour tout recommencer.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

TEMPS AU TOUR

L'écran des temps au tour décompose la course tour par tour en proposant un récapitulatif de tous les temps réalisés. Si vous avez couru contre des pilotes humains, cet écran est très utile pour comparer rapidement vos temps avec les leurs.

CHRONOS

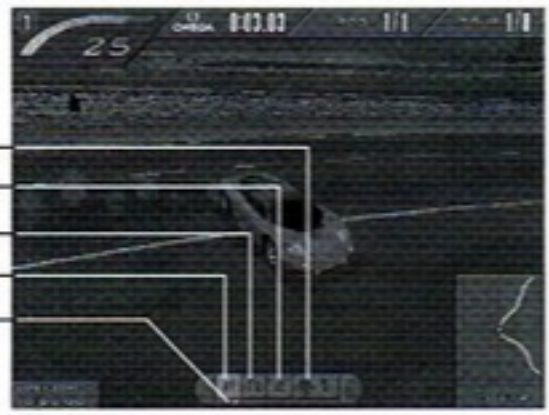
NFS II sait reconnaître la performance de haut niveau ; il en récompense l'auteur en faisant figurer son nom dans la liste des meilleurs pilotes du circuit. Cette liste est fondée sur les temps réalisés plutôt que sur les vitesses atteintes. Si votre chrono vous classe parmi les 10 pilotes les plus rapides du circuit ou bat le record du tour, une fenêtre s'affiche en incrustation pour vous permettre d'ajouter votre nom à la liste des élites.

Remarque : La liste des 10 meilleurs temps varie selon le nombre total de tours effectués.

- Pour inscrire votre nom, tapez-le au clavier, puis appuyez sur **ENTREE**. Il apparaît aussitôt dans la liste de l'écran des chronos.

VIDEO DE LA COURSE

L'option Revoir vous permet de visionner la course que vous venez de terminer comme si vous étiez le réalisateur d'une retransmission télévisée ayant à sa disposition tous les angles de vue du jeu.



*Appuyez sur les touches **GAUCHE/DROITE** ou utilisez votre périphérique de jeu pour sélectionner une fonction, puis appuyez sur **ENTREE** ou le bouton **1** pour l'utiliser*

Remarque : Pour sauvegarder la vidéo, cliquez sur l'option SAUVEGARDER LA VIDÉO du menu OPTIONS>SAUVEGARDES une fois la course terminée. L'ordinateur ne peut garder en mémoire qu'une seule course à la fois ; si vous en commencez une autre avant de sauvegarder sur disque dur la vidéo de celle en mémoire, la vidéo est définitivement perdue.

COMPETITIONS SUR PLUSIEURS EPREUVES

Si disputer une course simple constitue déjà un challenge excitant, il arrivera un moment où vous serez fin prêt pour l'une des deux compétitions de NFS II. Le Trophée Inter est un championnat disputé aux points au terme duquel est désigné le Champion du Monde NFS II. Le Volant d'Or est un autre championnat, plus court, destiné à être disputé en une seule session. Dans chacune de ces deux compétitions, la victoire est dûment récompensée ; votre fierté n'est donc pas seule en jeu.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Trophée Inter

Cette compétition vous fait voyager aux quatre coins du globe, puisque vous disputez une série de courses de 4 tours sur chacun des 6 circuits de *NFS II*. Vous pouvez faire les circuits dans l'ordre qui vous plaît ; vous sauvegardez votre progression après chaque course. Si vous remportez le Trophée, vous recevez la voiture de bonus en récompense.

La compétition est soumise aux restrictions suivantes :

- Le pilotage est obligatoirement au niveau EXPERT.
- Le nombre de tours est fixé à 4 et la course se fait sur route fermée (option TRAFIC sur NON).• La rubrique ADVERSAIRES est indisponible.

Les concurrents sont au nombre de 12 (des voitures contrôlées par l'ordinateur occupent les places laissées vacantes par les pilotes humains) et se disputent les points mis en jeu. Pour commencer un Trophée Inter :

- Choisissez Trophée Inter comme épreuve dans la rubrique COURSES.
- Choisissez dans la rubrique CIRCUITS la piste sur laquelle vous voulez commencer la compétition.
- Choisissez dans la rubrique VOITURES la voiture avec laquelle vous allez courir.
- Cliquez sur DEPART pour commencer le Trophée.

Au terme de chaque course, les points sont attribués dans l'écran de classement du Trophée.

- Pour passer à la course suivante, sélectionnez l'option CONTINUER. Vous revenez alors au menu principal où vous choisissez le circuit suivant (et où vous pouvez changer de voiture si vous le souhaitez).
- Les circuits sur lesquels vous avez déjà couru sont estompés.

Le résultat final est indiqué dans l'écran des résultats de la dernière course.

VOLANT D'OR

Cette compétition consiste en une série de courses de 2 tours sur les 6 tracés de *NFS II*. Les engagés commencent à 8 (des voitures contrôlées par l'ordinateur occupent les places laissées vacantes par les pilotes humains), et au terme de chaque course, le pilote arrivé en dernière position est éliminé. A l'issue de la sixième épreuve, seuls 2 pilotes subsistent donc ; ils s'affrontent alors en face à face sur le circuit de bonus. Si vous remportez cette dernière course, le circuit de bonus devient utilisable pour les courses simples.

La compétition est soumise aux restrictions suivantes en ce qui concerne le choix de la voiture et toutes les autres options :

- Le pilotage est obligatoirement au niveau EXPERT.
- Le nombre de tours est fixé à 2 et les courses se font sur route fermée (option TRAFIC réglée sur NON).
- La rubrique ADVERSAIRES n'est pas disponible.
- Vous pouvez opter pour la voiture de votre choix, mais une fois la compétition commencée, vous ne pouvez plus en changer. Vous ne pouvez pas non plus modifier ses réglages. Vous devez donc essayer de choisir une voiture et des réglages efficaces sur tous les tracés.
- Dès que vous avez sélectionné VOLANT D'OR comme épreuve et paramétré toutes les options, cliquez sur DEPART pour commencer. La compétition débute sur le circuit de Pioneer Proving Grounds.
- L'option RECOMMENCER du menu Pause n'est pas disponible. En effet, vous bénéficieriez d'un avantage injuste si vous pouviez recommencer une course que vous avez manquée, vous ne croyez pas ?
- Si vous êtes qualifié, l'option CONTINUER de l'écran du classement vous permet de disputer la course suivante. Dans le cas contraire, vous retournez directement au menu principal.

Si vous terminez la dernière course, l'écran des résultats désigne le pilote champion et l'ordre dans lequel les autres pilotes ont été éliminés.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



REMERCIEMENTS

EQUIPE DE DEVELOPPEMENT

Responsable Programmation :	David Lucas
Programmeurs en chef :	Brad Gour, Wei Shoong Teh, Laurent Ancessi
Programmeurs :	Doug Deardorff, Daniel Teh, Shelby Hubick, Gerry Rempel, Nenad Jankovic, Ryan Ho, Chuck Walters, Mike Kiernan, Ted Zuvich, David Bullock, Greg D'Esposito, Geoffrey Heller, Joel Lueders
Responsables Infographie :	Kent Maclagan, Scott Jackson
Création des circuits :	Peter King, Robert Sculnick, Kent Maclagan, Scott Jackson
Infographie des circuits :	Ken Thurston, Mike Vanaselja, Steve Suhy, Beau Folsom, Andy Fuller, Norie Miura, Casey O'Brien, Ian Gilliland, Sal Melluso, Stefan Schwartz, Gregg Haggman, Adam Myhill
Création des voitures :	Gordon Redmond, Kim Gill, Giovanni Sasso, Adam Myhill
Infographie Interface Graphique :	Eduardo Agostini, Scott Jackson
Planches de bord et Effets spéciaux :	Simon Craghead
Responsable Audio:	Alistair Hirst
Musique :	Saki Kaskas, Jeff Dyck, Alistair Hirst
Autres musiques :	Robert Ridihalgh, Jay Weinland, Romolo Di Prisco, Koko Productions, Traz Damji, Crispin Hands
Conception et montage Son :	Crispin Hands, Jennifer Lewis, Jay Weinland
Autres sons :	Steve Royea
Mixage :	Hiwatt Marshall, John McLean
Autres musiciens :	Nathan Mesnard (guitare électrique), Darren Sleno (cymbales), Michael J. Sokyrka (accordéon), Rob Bailey (guitare acoustique), Chris Somerville (didgeridoo), Angela Somerville (choeurs)
Programmation Audio :	Robert Ridihalgh
Outils et bibliothèques :	Frank Barchard, Andrew Brownsword, Gerry Shaw, Rick Friesen, Dave Mercier, Iain Macanulty, Shane Alfreds, Kurt Kennett, Tony Lam
Photographie :	Scott Jackson, Adam Myhill, Robert Sculnick
Technicien vidéo :	Adam MacKay-Smith, Andy Teal
Voix américaine :	Jim Conrad
Textes parlés et Recherches documentaires :	Gregg Giles, Richard Mul, Scott Blackwood
Directeur de développement :	Brett Bradstock
Chargé de développement :	Brian Wideen
Assistantes de production :	Serena McCabe, Xenia Mul
Producteurs assistants :	Scott Blackwood, Richard Mul, Adam MacKay-Smith
Producteurs associés :	Gregg Giles, Ivan Allan
Conception du jeu :	Scott Blackwood, Hanno Lemke
Producteur :	Hanno Lemke
Producteur exécutif :	Sam Nelson

MARKETING

Chef de produit (Canada) :	Peter Royea
Chef de produit (Europe) :	Clive Downie

DOCUMENTATION ET EMBALLAGE

Rédaction du manuel original :	David Lee, Bill Scheppler
Révision pour l'Europe :	Rich Johnston
Rédaction de la Carte de Référence originale :	Paul Armatta
Traductions françaises :	Olivier Desanti
Mise en pages :	Walker Consultancy, Edward Du Bois
Conception de l'emballage et Direction Artistique :	Corey Higgins

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

CONTRÔLE QUALITE

Coordinateur du projet CQ :	Steve Livaja
Responsables CQ :	Craig Welburn
Responsables adjoints CQ :	John Johnson, Dan Rodgers, Geoff Ball
Testeurs :	Joel Frigon, R.J. Thompson, David Orne, Sean Hoskins, Bruce Dunbar, Patrick Donaghy, Zech Prinz, Avinash Narayan, Willie Loh, Justin Wiebe, Mark Bayrock, Kristen Olafson, Randy Daluna, Steve Kuchka, Connor Dougan, David Ham, Benson Nair, Mark Lawson, Martin Katzenmeier, Randy Parmar, Emily Andrews, Casey Bourque, Koji Sato, Trevor Kerslake
Techniciens CQ :	Bill Kim, Colin Cox, D'arcy Gog, Paul Breland, Chris Wallace, Jason Feser, Zech Prinz
Mastérisation :	Peter Petkov, Cary Chao, Jeff Hutchinson
CQ Seattle :	Sean O'Connor, Caesar Filori
CQ final San Mateo :	Michael Edison, Paul Niehaus

EQUIPE DE LOCALISATION FRANCAISE

Producteurs associés :	Marcus Lindblom, Foster Hall
Coordination de la localisation :	Dominique Goy, Sandra Picaper
Adaptation française :	Olivier Desanti
Voix française :	Philippe Bourgogne
Studio d'enregistrement :	Le Lotus Rose
Contrôle de la version française :	Sylvain Caburrosso

TOURNAGE VIDEO

Producteur :	Howard Shaw
Directeur de la Photographie :	Robert Edesa
Concept vidéo :	Scott Jackson
Productrice en ligne :	Antonella Ibba-Hartog
Chef de production :	Burgess Patterson
1er assistant réalisateur :	Peter Gordon
1er assistant cadreur :	Nick Infield
2ème assistant cadreur :	Oona Menges, Ted Loncto
Chef de plateau :	Robert McCarthy
Chef machiniste :	Mark Stanley
Machiniste :	David Hutton
Stagiaire :	David Canestro
Assistant machiniste :	David Weare
Monteurs :	Tom Raycove, Bill Morrison
Effets spéciaux :	David Laviolette
Ingénieur du son :	Alistair Hirst
Photographe (Italie) :	Diego Cassetta
Photographe (Londres) :	Des Jensen
Pilotes :	Howard Davies (Jaguar XJ220), Franco Mazzon (Italdesign Calà), Maurizio Zagarella (McLaren F1), Alastair McQueen (Lotus Esprit V8), Chris Mennem (Lotus Esprit V8), Colin Martin (Lotus GT1)
Cascadeurs :	Justin Bell, Nigel Gordon-Stewart, Candida Watson
Assistantes de production (Canada) :	Serena McCabe, Xenia Mul
Assistant de production (Londres) :	Adam Rudd
Assistant de production (Sardaigne) :	Luca Pirodda
Productrice assistante (Canada) :	Linda McKinnon
Régisseur (Sardaigne) :	Marco Cerina
Film Ferrari tourné par :	Video Image

NOUS REMERCIONS PARTICULIEREMENT

Lotus Cars Ltd. :	Dee Laws, Katie Dann, Jan Lammers
Jaguar Cars Ltd. :	Howard Davies, John Maries
Italdesign S.p.A. :	Fabrizio Giugiaro, Valentina Kalk
McLaren Cars Ltd. :	David Clark, Paula Webb
Ford Motor Company :	JoAnne McKenzie, Gerald St. Pierre, Dave Velliky, Fred Goodnow
ISDERA :	Eberhard Schulz



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



© 1997 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont des propriétés © 1996 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.

RETOUR APRES 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.

Pour nous contacter par voie électronique :

E-MAIL INTERNET : uk-support@ea.com

WORLD WIDE WEB : site à l'adresse http://www.ea.com

FTP : site à l'adresse ftp.ea.com

COMPUSERVE : Game Publishers Forum A (GO GAMAPUB) ou envoyez un E-mail au 76004,237

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Ferrari, Ferrari F50, tous les logos associés et le motif spécial Ferrari F50 sont des marques de Ferrari S.p.A.

FORD, FORD GT90 et tous les logos associés sont des marques utilisées sous licence de la Ford Motor Company.

ISDERA™, Commendatore 112i™, Imperator 108i™ et tous les logos associés sont des marques d'ISDERA. Certaines images des modèles Commendatore 112i, Imperator 108i et Spyder 033i, et autres illustrations ISDERA ©1997 ISDERA. Tous droits réservés.

ITALDESIGN™, Calà™ et tous les logos associés sont des marques d'ITALDESIGN S.p.A. Certaines images des modèles Calà, et autres illustrations ITALDESIGN ©1997 ITALDESIGN S.p.A. Tous droits réservés.

La marque "Jaguar", le félin bondissant et la signalétique "XJ220" sont des marques de JAGUAR CARS LTD, ENGLAND utilisées sous licence. Certaines images de l'XJ220 ©1997 JAGUAR CARS LTD, ENGLAND. Tous droits réservés.

Lotus™, Lotus Esprit V8™, Lotus GT1™, Lotus Elise™ et tous les logos associés sont des marques de Group Lotus Limited.

McLaren, McLaren Cars Ltd., McLaren F1, McLaren F1 LM et McLaren F1 GTR sont des marques de McLaren Cars Ltd N.V.

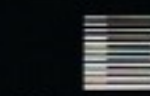
Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.

Need for Speed, The Ultimate Judge, Supercars, Super Fast, le logo d'Electronic Arts et Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées d'Electronic Arts.

Logiciel et documentation © 1997 Electronic Arts. Tous droits réservés.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



ELECTRONIC ARTS™

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



