LA SENSATION DES CHAMPIONS

PROST GRAND PRIX

1998

MANUEL DES PILOTES

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

CANAL+ MULTIMEDIA



ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

Sommaire

L'ECURIE PROST GRAND PRIX

4 **Equipe Prost Peugeot**

6 **La Prost Peugeot AP 01**

7 **Le moteur Peugeot A16**

8 **La Prost Peugeot version 1998**

L'équipe :

10 *Alain Prost*
12 *Olivier Panis*
14 *Jarno Trulli*
16 *Bernard Dudot*
18 *Loïc Bigois*

20 **Les partenaires de Prost Grand Prix**

LE JEU

LES PREMIERS PAS

22 **Configuration minimale**

22 **Configuration recommandée**

22 **Configuration réseau :**

Parallèle
Null-Modem
Modem
Mode IPX

23 **Installation de Prost Grand Prix**

24 **Fonctions principales**

24 **Démarrer le Jeu**

24 **Le Jeu rapide**

24 **Les commandes du Jeu**

25 **La course directe**

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

LE JEU ET SES MENUS

26 **Le mode de démonstration**

26 **Le menu course**

La course hors-saison
Le championnat
Les essais privés
27 *La course directe*
Le championnat imposé
Le mode multi-joueurs

LE MENU PILOTES

28 **Sélectionner**

28 **Editer :** *Edition des véhicules*
Edition des pilotes
29 *Edition des couleurs*
Edition des Ecuries

LE MENU DES OPTIONS

29 **Préférences**

30 **Affichage**

30 **Contrôle**

30 **Son**

30 **Réglages**

CHOIX DU CIRCUIT

LE CHOIX DES SESSIONS

31 **Essais libres**

32 **Qualifications**

32 **Le Warm-up**

32 **Le garage**

LA COURSE

33 **Pause et menu**

34 **Le tableau de bord**

34 **Arrêt aux stands**

34 **Evénements et accidents de course**

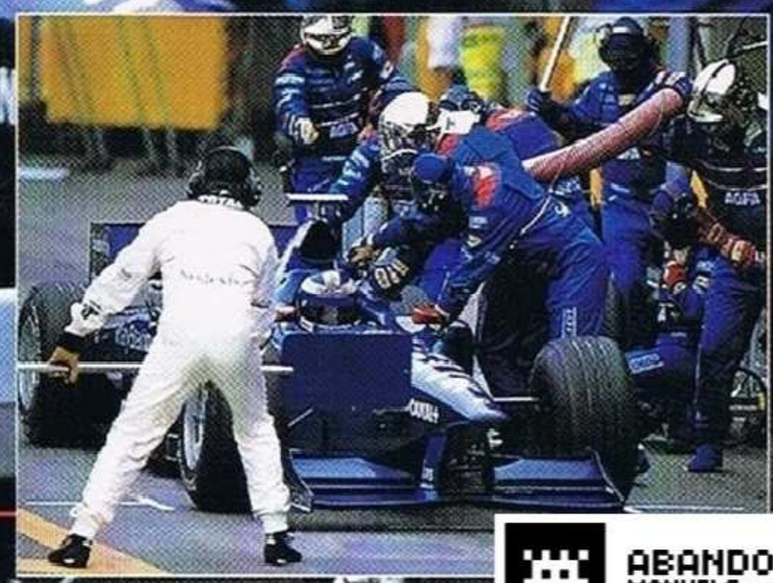
34 **Les classements**

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

LES CAMERAS

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

L'ECURIE PROST GRAND PRIX



ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France



EQUIPE PROST PEUGEOT

Quand Alain Prost a racheté l'équipe Ligier en Février 1997, il savait qu'il lui faudrait faire face à une année de travail intense avant d'atteindre son objectif : créer une équipe européenne basée en France, capable de disputer dans les meilleures conditions le Championnat du Monde de Formule 1.

Avec le lancement de la Prost Peugeot AP 01, à Barcelone en Janvier 1998, Alain Prost présente une toute nouvelle voiture, élaborée par sa propre équipe - une équipe française remarquablement motivée et soudée. "L'année dernière a été, pour nous, une année de préparation ; nous avons planifié et organisé la saison 1998. Il s'agit donc, à présent, des vrais débuts de Prost Grand Prix", explique le quadruple Champion du Monde.

"L'équipe initialement constituée de 68 employés comprend à présent 150 personnes et se développe encore. En Mars nous avons emménagé dans nos nouveaux locaux à Guyancourt, à côté de Paris. Avec l'aide de nos partenaires, nous aurons les moyens de nous développer."

"Nous connaissons tous l'importance de notre défi, mais nous l'abordons avec la volonté de nous investir complètement et avec enthousiasme. Notre potentiel, tant technique qu'humain, est formidable. Je suis conscient que cela prendra du temps, mais j'ai la conviction que nous sommes en train de construire une belle équipe."

Fort d'une carrière constituée de 199 Grands Prix, Alain dispose d'une expérience très riche, aussi bien techniquement qu'en matière de pilotage. "En ce qui concerne le design de la voiture, Loïc Bigois et moi-même avons beaucoup discuté d'une philosophie de conception et des attentes d'un pilote. Je lui ai ensuite laissé une totale liberté et je pense que la Prost Peugeot AP 01 présente quelques points techniques intéressants."

L'engagement de Peugeot aux côtés de Prost Grand Prix a été un élément déterminant dans la volonté d'Alain Prost de créer son équipe. "Techniquement, les deux équipes travaillent en parfaite et complète osmose", précise Alain.

À propos des pilotes, Alain précise qu'ils ont passé beaucoup de temps ensemble cet hiver pour apprendre à se connaître.

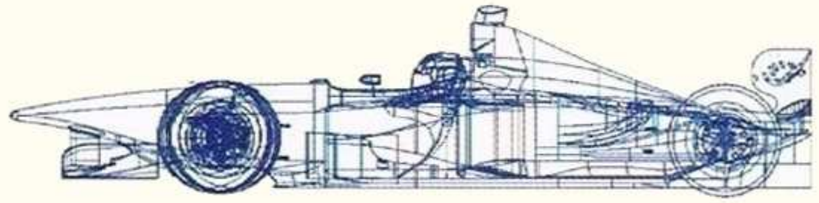
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

"Olivier et Jarno ont tous deux un très bon esprit. Ils accordent beaucoup d'intérêt aux notions d'équipe et de solidarité. C'est pourquoi, je sais qu'ils nous seront d'un grand soutien pour nous permettre de faire de l'équipe Prost Grand Prix l'une des plus performantes du plateau."

Alain est également conscient que l'équipe Prost Peugeot incarne un défi français dans le Championnat du Monde de Formule 1 : "Mais notre équipe est européenne", précise Alain. "Elle participe à une épreuve internationale, ce qui nous donne l'opportunité fabuleuse d'être un tremplin mondial pour nos partenaires."



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



LA PROST PEUGEOT AP 01

Prost Peugeot AP01



Châssis

Châssis monocoque en carbone de conception et de fabrication Prost Grand Prix. Moteur Peugeot Sport A16 assemblé directement à l'arrière de la coque de façon porteur.

Suspension avant

Double triangle et poussant avec point de fixation sur le haut de la monocoque.

Suspension arrière

Double triangle avec poussant.

Freins

Système Prost Grand Prix. Disques en carbone, Carbone Industries. Etrier monoblocs et maîtres cylindres AP et/ou Brembo.

Transmission

Boîte de vitesses semi-automatique longitudinale à six rapports. Embrayage multidisque à commande manuelle.

Alimentation

Réservoir souple ATL en caoutchouc monté dans la partie arrière du cockpit.

Lubrification

Réservoir d'huile d'une capacité de 8 litres monté à l'intérieur de la cloche d'embrayage.

Refroidissement

Radiateurs d'eau montés dans les pontons de part et d'autre du châssis. Radiateur d'huile monté du côté droit du moteur.

Système électrique

Système 12 Volt avec batteries légères.

Dimensions principales

Empattement : 2795 mm - Voie avant : 1600 mm - Voie arrière : 1600 mm - Longueur : 4135 mm - Hauteur : 948 mm - Largeur : 1795 mm.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonnware France

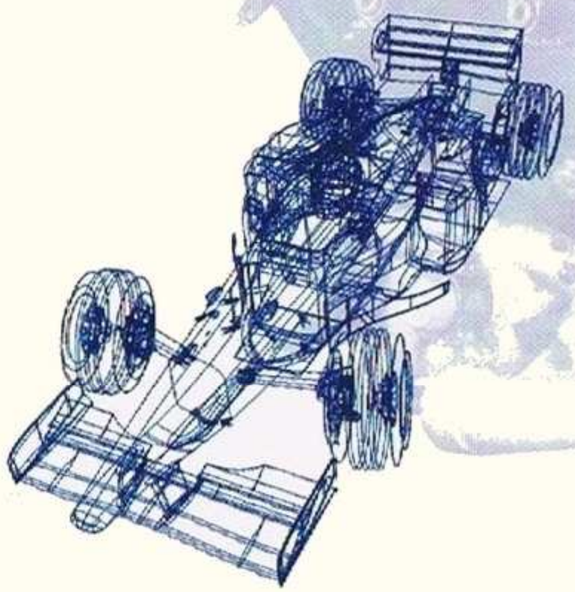


PEUGEOT

LE MOTEUR PEUGEOT V10 A16

Le nouveau moteur Peugeot A16 de Formule 1 est dérivé du moteur A14 qui a couru en 1997. Son architecture générale reste semblable, un 10 cylindres en V à 72°, de dimensions identiques mais plus léger avec un gain de 2 kg (125 kg). L'objectif était d'améliorer davantage la plage d'utilisation, le contrôle de la puissance et la fiabilité, même si le moteur A14 n'a connu que deux problèmes en course l'an dernier. Les frottements, le remplissage et la combustion ont aussi été améliorés.

Enfin, il a été adapté à l'implantation dans la Prost Peugeot AP 01.



Nombre de cylindres

10 en V à 72 °

Cylindrée

2998 cm3

Distribution

par cascade de pignons

Soupapes

4 par cylindre, à rappel pneumatique

Bloc cylindre et culasses

Alliage léger

Arbre à cames

2 par rangée de cylindres

Alimentation et allumage

Gestion TAG Electronic

Dimension (mm)

620 x 512 x 393

Poids

125 kg

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

LA PROST PEUGEOT VERSION 1998



La Coque

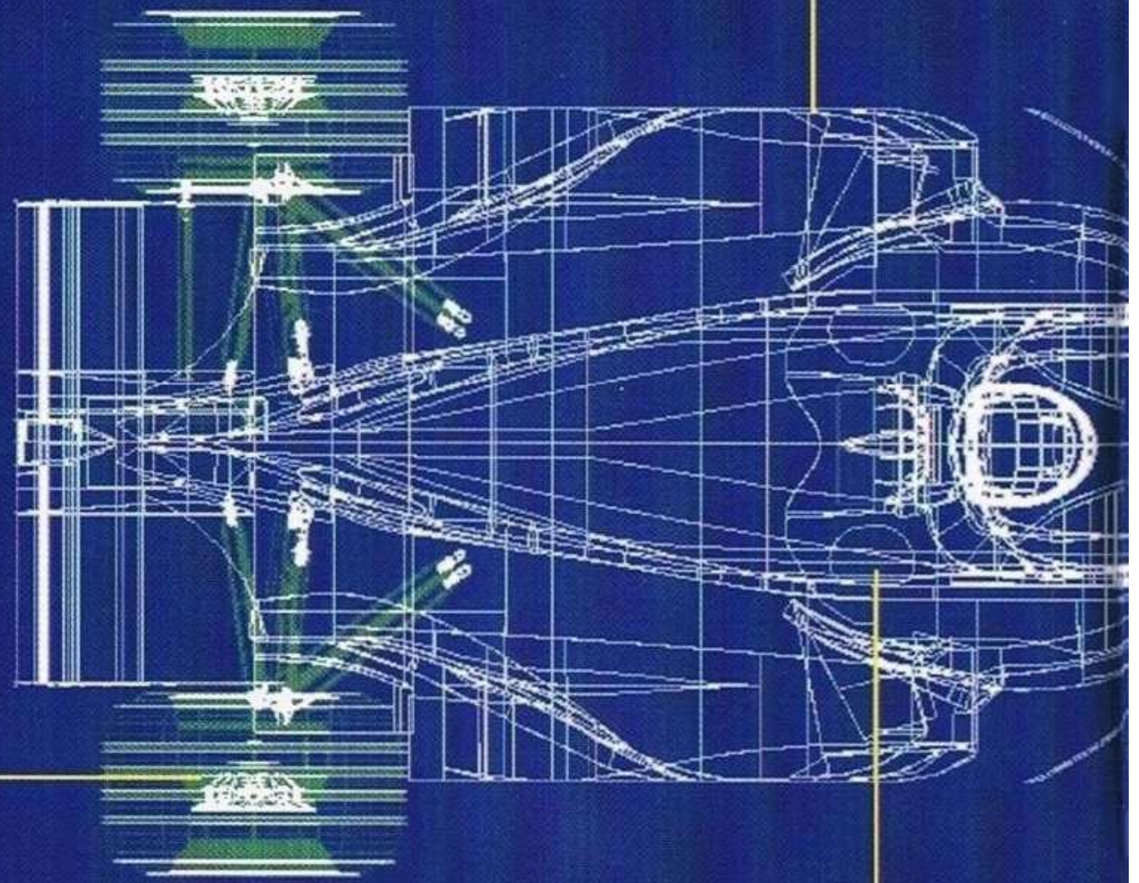
6 cm d'epaisseur

au niveau du cockpit

Cockp

Plus larg

Rétrovis



Les Pneus arrière

4 rainures

Voies avant et arrière de 180 cm

Les Ravitaillements

L'orifice de remplissage de carburant

est protégé par une trappe

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

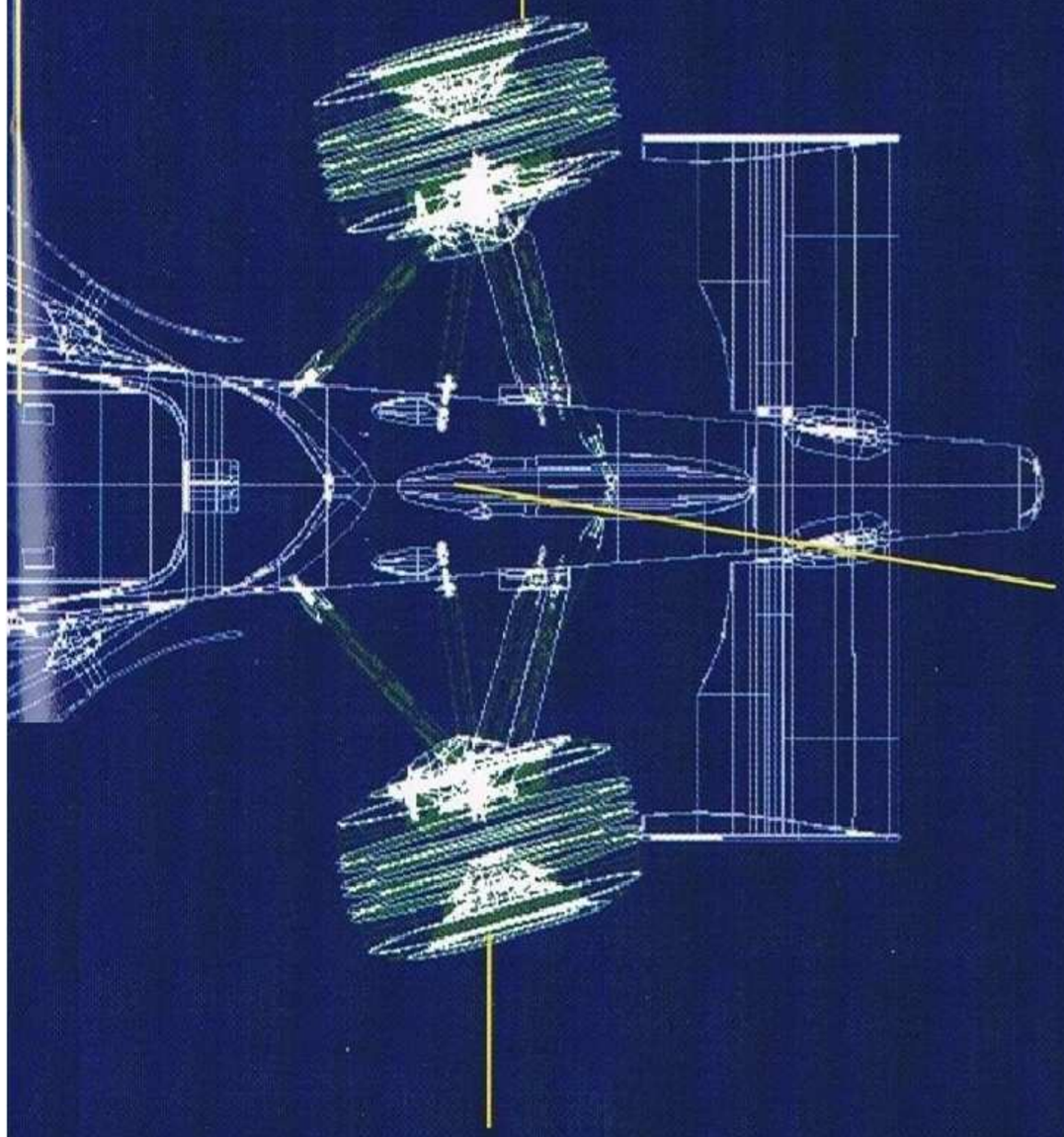
...it

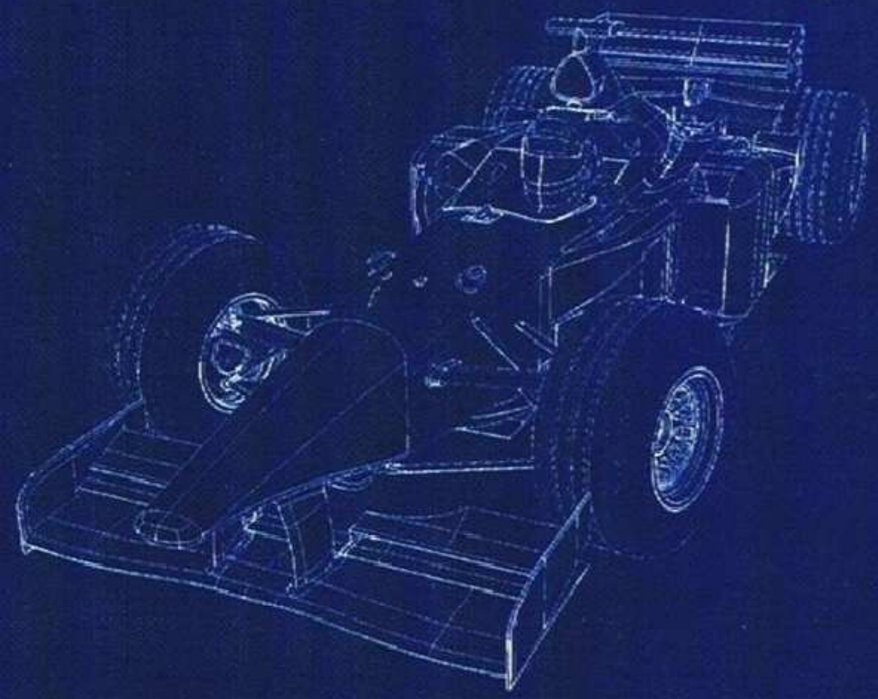
...e dans sa partie avant

...eurs agrandis de 20%

Les Pneus avant

3 rainures





La Coque

Élargissement de la coque

aux pieds du pilote

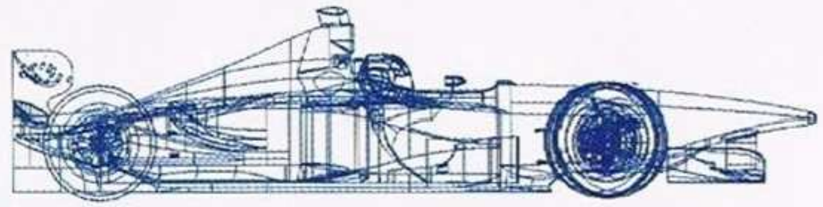
Les Freins

Étrier de freins 6 pistons maxi

et disque au diamètre réduit



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



ALAIN PROST

Né le	**Né le 24/02/1955 à Saint-Chamond, France**
Domicile	**Yens sur Morges, Suisse**
Grand prix disputés	**199**
Points	**798 1/2**
Titres mondiaux	**Champion du Monde de Formule 1 en 1985, 1986, 1989 et 1993**
Début en compétition	**Formule Renault en 1976**
Début en Formule 1	**Grand Prix d'Argentine, 1980 (McLaren)**
Sports pratiqués	**Cyclisme, golf et ski**

1980	**15ème, Ch. du Monde de F1 avec McLaren (15 pts)**
1981	**5ème, Ch du Monde de F1 avec Renault Turbo (43 pts, 3 v.)**
1982	**4ème, Ch du Monde de F1 avec Renault Turbo (34 pts, 2 v.)**
1983	**2ème, Ch du Monde de F1 avec Renault Turbo (57 pts, 4 v.)**
1984	**2ème, Ch du Monde de F1 avec McLaren (71 1/2 pts, 7 v.)**
1985	**1er, Ch du Monde de F1 avec McLaren (73 [76] pts, 5 v.)**
1986	**1er, Ch du Monde de F1 avec McLaren (72 [74] pts, 4 v.)**
1987	**4ème, Ch du Monde de F1 avec McLaren (46 pts, 3 v.)**
1988	**2ème, Ch du Monde de F1 avec McLaren (87 [105] pts, 7 v.)**
1989	**1er, Ch du Monde de F1 avec McLaren (76 [81] pts, 4 v.)**
1990	**2ème, Ch du Monde de F1 avec Ferrari (71 [73] pts, 5 v.)**
1991	**5ème, Ch du Monde de F1 avec Ferrari (34 pts)**
1993	**1er, Ch du Monde de F1 avec Williams (99 pts, 7 v.)**
1994/95	**Conseiller en Relations Publiques chez Renault**
1996	**Conseiller Technique chez McLaren**
1997	**Rachète l'écurie Ligier le 13 février 1997**

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

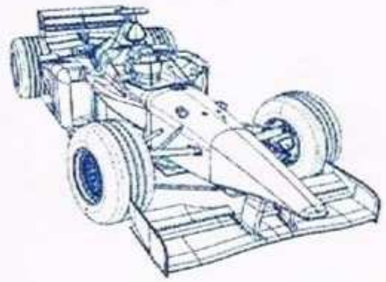


Patron d'écurie, depuis plus d'un an, Alain Prost apprécie sa nouvelle vie autant que la précédente. "Les journées sont plus longues, les rendez-vous plus nombreux ; mais la satisfaction du travail accompli est un sentiment agréable."
"Ce n'est pas facile, mais c'est très excitant", admet Alain. "Je dispose de moins de temps libre ; je suis davantage occupé qu'auparavant, mais être à nouveau impliqué en Formule 1 et ce de façon globale me satisfait pleinement."
En tant que pilote, Alain était réputé pour sa condition physique, son organisation et son attachement aux détails. Toutes ces qualités, il les applique à sa propre équipe avec le perfectionnisme qui lui a valu le surnom de "professeur" à son heure de gloire.
Né à Saint-Chamond, Alain, pilote de F1 français le plus célèbre et le plus titré, s'est retiré à la fin de la saison 1993 avec quatre titres mondiaux (en 1985, 1986, 1989 et 1993) et un record de 51 victoires sur 199 Grands Prix disputés. Sportif confirmé, il a établi un nouveau standard grâce à ses talents de pilote, son attention pour les réglages de la



voiture et son intérêt porté au sport. Il est célèbre en France comme dans le monde entier.
Propriétaire et dirigeant de sa propre équipe, il travaille en étroite collaboration avec ses pilotes et les aide à améliorer leur niveau de compétitivité. "Je fais quotidiennement du sport et, dès que je le peux, en compagnie de nos pilotes. Cela nous permet de créer un bon relationnel, dans leur intérêt et celui de l'écurie. Tous ensemble, nous formons une équipe et c'est de cette façon que nous souhaitons apprécier cette saison."

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France





OLIVIER PANIS

Né le	**le 2 septembre 1966 à Lyon, France**
Domicile	**Pont de Claix, Grenoble, France**
Situation de famille	**Marié avec Anne, un fils Aurélien**
Grand prix disputés	**59**
Points	**54**
Meilleur résultat	**1er, Grand Prix de Monaco 1996**
Début en compétition	**Karting à l'âge de 13 ans**
Début en Formule 1	**Grand Prix du Brésil 1994 (Ligier)**
Sports pratiqués	**Cyclisme, natation, tennis, musculation**

1980/87 Karting
1987 Vainqueur du "Pilote Elf" au Paul Ricard
1988 4ème, Championnat de France de Formule Renault (5 podiums)
1989 1er, Championnat de France de Formule Renault (5 victoires)
1990 4ème, Championnat de France de Formule 3 (4 podiums)
1991 2ème, Championnat de France de Formule 3 (5 victoires)
1992 10ème, Championnat International de Formule 3000 (2 podiums)
1993 1er, Championnat International de Formule 3000 (3 victoires)
1994 11ème, Championnat du Monde de Formule 1 avec l'Equipe Ligier (9 points, 1 podium)
1995 8ème, Championnat du Monde Formule 1 avec l'Equipe Ligier (16 points, 1 podium)
1996 9ème, Championnat du Monde de Formule 1 avec l'Equipe Ligier (13 points, 1 victoire)
1997 10ème, Championnat du Monde de Formule 1 avec l'Equipe Prost (16 points, 2 podiums)

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonnware France

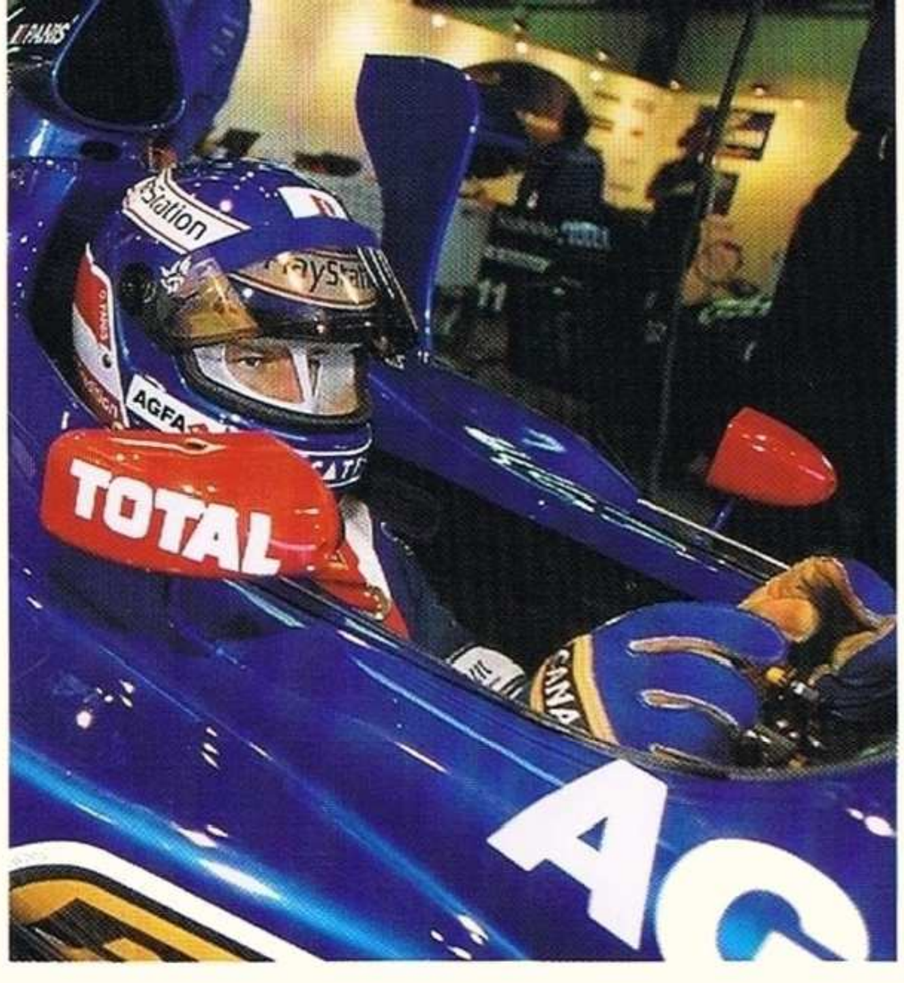


Olivier Panis a abordé la saison de Formule 1 1998 avec une confiance retrouvée. Victime d'un accident, l'année dernière au Grand Prix du Canada à Montréal, Olivier a fait preuve d'un formidable courage pour récupérer l'usage total de ses deux jambes cassées.

"La jambe droite était la plus touchée", déclare Olivier. "Mais j'étais déterminé à guérir complètement. J'ai beaucoup travaillé et à la fin de la saison j'ai constaté que j'étais en meilleure forme qu'auparavant. Plus important encore, j'étais plus fort mentalement."

De retour dans l'équipe de la saison 1997, il finit sixième au Grand Prix du Luxembourg au Nürburgring et septième à Jerez après un abandon au Japon sur panne moteur.

De retour dans la nouvelle équipe Prost Peugeot, à 31 ans, Olivier est plus déterminé que jamais à obtenir de bons résultats et à se battre pour le championnat. "Je me sens prêt à 100 % pour cette année", dit-il. "De nouveau, chaque fois que je monte dans la voiture, mon objectif est de gagner. J'ai eu beaucoup de temps pour me préparer. J'ai fait 5 heures de physiothérapie chaque jour pendant 3 mois afin de faire un retour

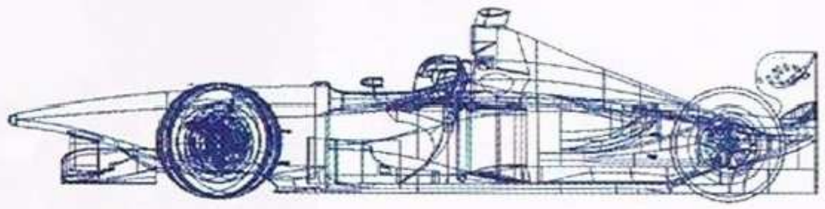


définitif et je peux dire, en toute honnêteté, que je suis confiant."

"Je suis optimiste pour cette saison", explique Panis, "Nous avons une nouvelle voiture, une équipe presque entièrement nouvelle et, le moteur Peugeot, très puissant. Qu'Alain Prost soit notre responsable d'écurie est formidable. Je suis certain que le succès est à notre portée."

Olivier a signé une fabuleuse victoire à Monaco en 1996 et sait ce que gagner veut dire. Mais avec la nouvelle équipe Prost Peugeot, il a davantage d'ambitions pour 1998.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France





JARNO TRULLI

Né le	**13 juillet 1974 à Pescara, Italie**
Domicile	**Francavilla (Chieti), Italie**
Situation de famille	**Célibataire**
Points	**3**
Grands Prix disputés	**14**
Meilleur résultat	**4ème, Grand Prix d'Allemagne 1997**
Début en compétition	**Karting à l'âge de 9 ans**
Début en Formule 1	**Grand Prix d'Australie 1997 (Minardi)**
Sports pratiqués	**Karting, natation et tennis**

1983/95 **Karting (Champion du Monde en catégorie 100 SA en 1991, Vainqueur de la Coupe du Monde "Memorial Ayrton Senna"en catégorie 100 SA en 1994 et 1995)**

1995 **4ème, Championnat d'Allemagne de Formule 3 avec KMS (6 courses)**

1996 **1er, Championnat d'Allemagne de Formule 3 avec l'équipe Benetton Junior**

1997 **Championnat du Monde de Formule 1 avec Minardi (jusqu'au GP du Canada) et avec l'Equipe Prost Grand Prix (du GP de France au GP d'Autriche)**

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

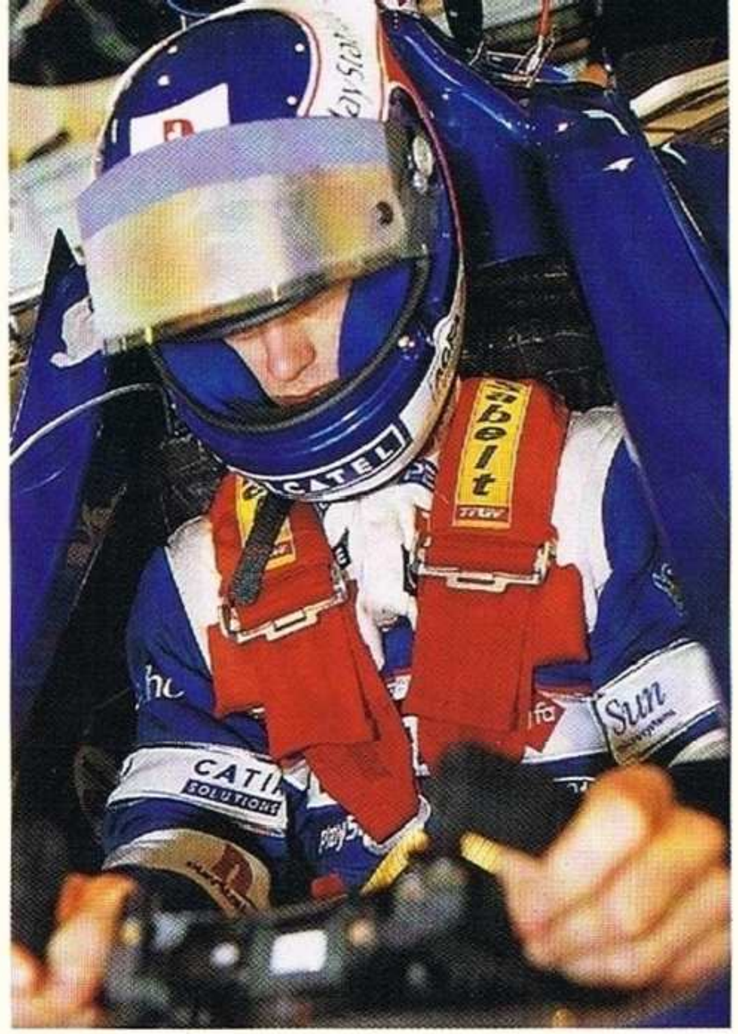


En 1997, Jarno Trulli était l'un des plus jeunes pilotes du Championnat du Monde de Formule 1, toutefois il n'était pas novice en la matière. Présent aux avant-postes dans le Championnat du Monde de kart pendant 7 années consécutives de 1989 à 1995, puis concurrent dans le Championnat d'Allemagne de Formule 3 en 1996, Jarno connaît la course automobile.

"Cette nouvelle opportunité avec Prost Grand Prix, en 1998, est très importante pour moi", explique-t-il. "L'année dernière j'ai eu la chance d'intégrer l'équipe pour remplacer Olivier (blessé au Canada) puis j'ai sincèrement espéré pouvoir rester dans l'écurie. L'ambiance était fabuleuse et j'ai tellement appris avec eux en 1997".

"Je crois que l'équipe Prost Grand Prix sera une écurie de pointe et j'aimerais y rester longtemps. C'est fantastique de travailler avec Alain, quadruple Champion du Monde. Il m'aide et m'apprend beaucoup", ajoute Jarno.

Quand il n'est pas sur la piste, Jarno fréquente les salles de sport ou encore pratique le cyclisme, la natation, la course ou le tennis. "J'aime m'entraîner au moins 4 à 5 heures par



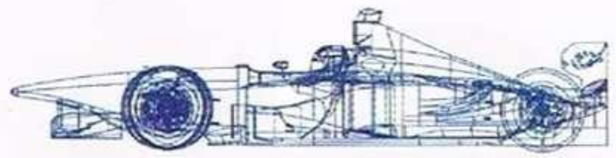
jour, mais j'apprécie aussi me détendre avec mes amis, à la maison ou au cinéma".

En 1997, c'est à Hockenheim et sur le Al-Ring que Jarno a connu les plus grands moments. En Autriche, sans une panne moteur, il aurait pu remporter le Grand Prix. "Cette année j'ai un défi plus important", déclare le pilote Italien. "Je vais non seulement essayer de gagner des courses, mais tenter aussi d'apprendre à parler le français !"

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Directeur technique





BERNARD DUDOT

Né le	**30/01/1939 à Nancy, France**
Domicile	**Paris, France**
Diplôme	**CESTI (Centre d'Etudes Supérieures de Techniques Industrielles) de Paris**

1967 Alpine Renault, Création du service moteurs

1973 Renault Gordini, travaille sur le V6 2 litres atmosphérique et développe la suralimentation.

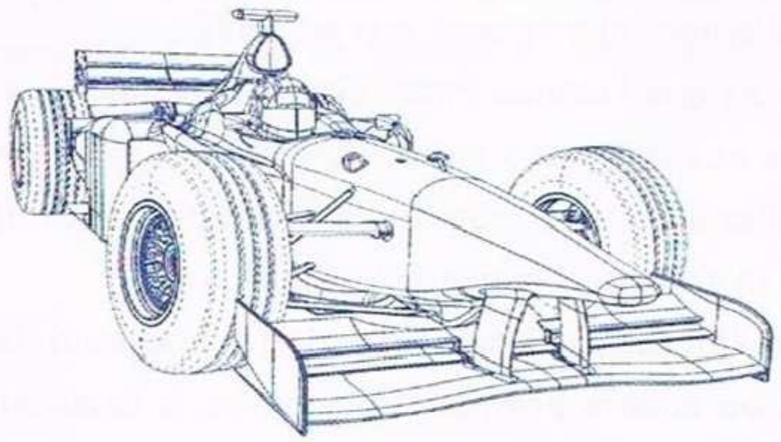
1974 Responsable du programme "Renault Gordini Le Mans"

1978 Directeur Technique des moteurs pour Renault Gordini

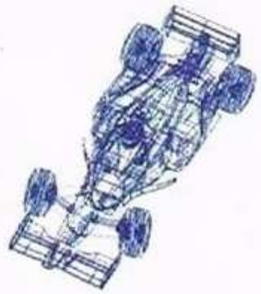
1980 Directeur Technique de Renault Sport

1997 Rejoint Prost Grand Prix en tant que Directeur Technique





ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Bernard Dudot, Directeur Technique de Prost Grand Prix, aborde avec beaucoup d'enthousiasme son nouveau métier qui implique des efforts particuliers.

"C'est excitant" a-t-il expliqué. "Il s'agit de construire une nouvelle équipe, installée dans une usine ultra-moderne avec de nouveaux outils. Ce qui constitue un challenge extrêmement intéressant que je compte bien mener dans les meilleures conditions".

Auparavant Directeur Technique de Renault Sport où il supervisait et dirigeait le développement et l'exploitation en course du moteur Renault F1 V10 atmosphérique qui a permis à Renault d'obtenir 6 titres de constructeurs ; Bernard Dudot a rejoint Prost, en Novembre dernier.

"Nous voulons gagner. J'ai eu la chance de travailler avec les deux meilleures écuries de Formule 1 et je pourrai mettre en application, au profit de ma nouvelle équipe, ce que j'ai appris."

"C'est aussi un plaisir pour moi de travailler avec Alain. Je l'ai régulièrement croisé au cours de ma carrière d'abord en Formule 3, dès la fin des années 70, puis en Formule 1



avec Renault et, plus tard, à nouveau avec Williams en 1993. La carrière d'Alain Prost a jalonné ma vie professionnelle."

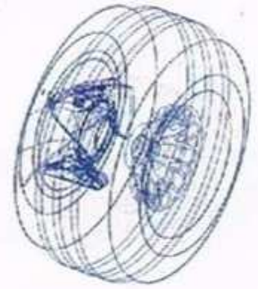
"Alain a donné sa personnalité à l'équipe (une équipe européenne, basée en France) et, dès le début, j'ai été très impressionné par la qualité des hommes et des femmes qui la constituent" ajoute Bernard.

"Enfin, le changement de règlement peut être aussi un avantage pour nous. Dans la mesure où il n'opère pas un nivellement par le haut ; cette évolution du règlement repositionne de façon significative les équipes et je suis convaincu que nous saurons exploiter cette situation."

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonnware France

Concepteur bureau d'études





LOÏC BIGOIS

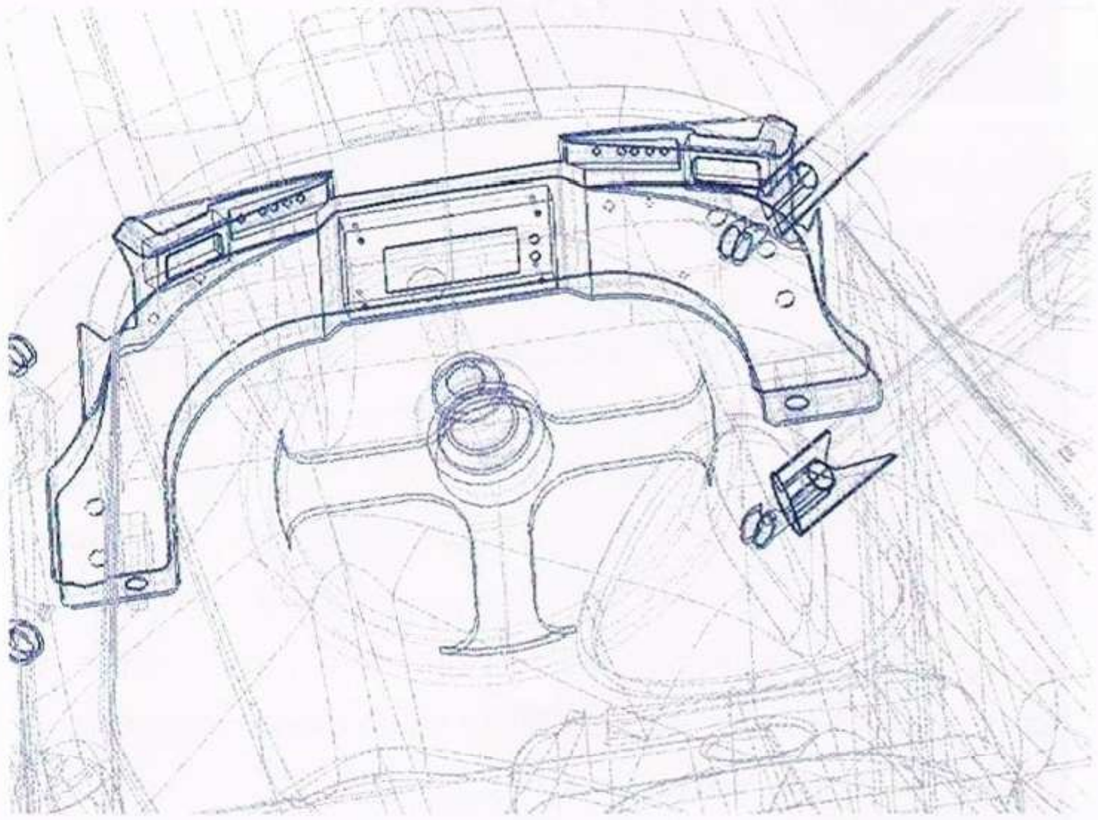
Né le	**19 septembre 1960**
Domicile	**Nevers, France**

1990 Travaille pour Microturbo à Toulouse, France

1990 Rejoint Ligier pour superviser le système CAD CAM et prendre la responsabilité du département aérodynamique.

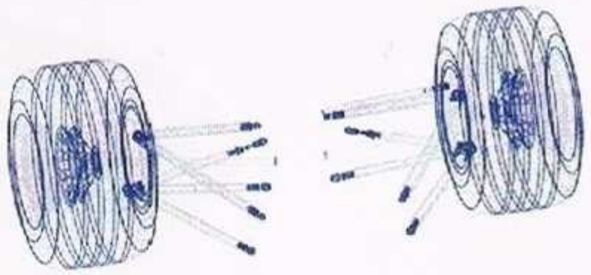
1994 Rejoint Sauber en tant que designer.

1995 Rejoint Ligier en tant que designer.





ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



À 37 ans, Loïc Bigois fait partie de la nouvelle génération de chefs de projet de la Formule 1. Son enthousiasme et ses capacités, récemment démontrées, compensent largement un manque d'expérience que pourrait impliquer son jeune âge. Loïc espère qu'en 1998 sa dernière voiture, la Prost Peugeot AP 01, confortera sa renommée.

"Quelles sont les caractéristiques de la voiture ?" a-t-il répété quand on lui a posé la question. "C'est très facile de répondre. Elle est destinée à être la meilleure... et nous pensons tous que c'est envisageable. L'équipe a travaillé avec enthousiasme et détermination et si cela compte, je suis sûr qu'elle sera très compétitive".

Loïc a apprécié faire partie de l'équipe Prost durant son récent développement, constituée de 68 employés, la structure comprend maintenant 150 personnes mais il admet que cet accroissement a représenté un nouveau défi : la nécessité pour l'équipe d'intégrer au mieux cette force de travail pour la saison prochaine.

"C'est une réelle opportunité pour nous tous de créer une



écurie de pointe", déclare Loïc. "J'ai eu une liberté totale ! J'ai voulu créer une voiture plus rigide, plus légère avec une meilleure répartition du poids. Avec Bernard (Dudot), nous avons aussi cherché une meilleure sensibilité de la voiture. Nous pensons que c'est essentiel et nous avons concentré nos efforts dans cette direction".

Loïc a ajouté qu'il a apprécié le soutien de l'équipe dans la phase de création de la Prost Peugeot AP 01. Il espère que cette dernière reflétera l'implication et l'enthousiasme de l'écurie durant la saison 1998.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Les partenaires

PROST GRAND PRIX

GAULOISES Blondes — Seita Gauloises est le numéro 1 du tabac en France

PEUGEOT — Constructeur automobile et fournisseur du moteur Peugeot V10 A16

ALCATEL — Groupe international centré sur les métiers des télécommunications, de l'énergie et du transport

CANAL+ — Opérateur de TV à péage en Europe

PlayStation — Jeux vidéo de la nouvelle génération

BIC — Fabricant et distributeur mondial de produits de grande consommation

AGFA — Un des leaders mondiaux dans le secteur de l'image, photographie, scanners, imagerie médicale

Sodexho — Leader mondial de la restauration et des services

BRIDGESTONE — Un des premiers producteur de pneumatiques au monde

TOTAL — Groupe pétrolier et gazier international

Tradition — Cinquième courtier mondial, intermédiaire entre institutionnels sur les marchés financiers

cegetel — Premier opérateur privé de télécommunications en France

Sun microsystems — Leader mondial de l'informatique en réseau

CATIA SOLUTIONS — Logiciel leader en CFAO/IAO/SGDT, développé par Dassault Systèmes et commercialisé mondialement par IBM

VOLVO Volvo Trucks France — Premier importateur français de tracteurs routiers de plus de 35 tonnes

LVS VIAGGIO — Fabricant français de vêtements Sportswear Homme et de vêtements publicitaires haut de gamme

dilipack — Service de livraison en 24 heures de la Poste

3M — Conception et commercialisation de produits et solutions innovantes de l'Industrie, du Grand Public et de la Santé

DMG — Dekel Maho Gildemeister : tours, fraiseuses et centre d'usinage CNC

Leader en France des marquages publicitaire et industriel

DESK — Distribution et maintenance de photocopieurs et télécopieurs

Betā — Fabricant d'outillage à main

CHARMILLES TECHNOLOGIES — Premier constructeur mondial de machines d'usinage par électro-érosion

FENWICK OKUMA — Importateur et distributeur d'équipements industriels

LANCEL — Maroquinerie et bagages conjuguant l'élégance et l'art de vivre

Carrier — Leader mondial de la climatisation

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

LE JEU



ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France



LES PREMIERS PAS

Configuration minimale

- IBM PC OU COMPATIBLE.
- Processeur Pentium 90.
- 16 Mo de RAM.
- Lecteur CD Double Vitesse.
- 3 Mo de libres sur votre disque dur.
- DOS 6 et Windows 95.

Configuration recommandée

- IBM PC OU COMPATIBLE.
- Processeur Pentium 166.
- 16 Mo de RAM.
- Lecteur CD Quadruple Vitesse.
- Carte Sound Blaster ou 100% Compatible.
- 3 Mo de libres sur votre disque dur.
- Avec Windows 95, supporte également la carte 3DFX.
- DOS 6 et Windows 95.

Configuration réseau

Indispensable pour le mode multi-joueurs.

- ***Parallèle***
  Choisir le port d'Entrée / Sortie sur lequel le câble de type laplink est connecté (ex : LPT 1, LPT 2, ...).
  En cas de difficultés, nous vous conseillons de déconnecter l'imprimante.

- ***Null-Modem***
  Sélectionner le port d'Entrée / Sortie sur lequel le câble Null-modem est connecté (ex : COM 1, COM 2,...).
  Veiller à ne pas choisir le port souris. Choisir le taux de transfert entre les machines qui doit être le même pour chaque ordinateur.

- ***Modem*** *(en cas de difficultés, se référer au fichier Readme.txt)*
  Le logiciel sera installé avec les paramètres et chaînes d'initialisation les plus standards, qui devraient fonctionner avec la majorité des modems.
  Si vous rencontrez des difficultés, référez-vous alors à la documentation technique de votre modem, ou au fichier Readme.txt.
  À noter que les options modem ne fonctionneront pas si le modem est configuré uniquement sous Windows.
  De plus, l'ordinateur "esclave" (qui sera connecté avec le maître) nécessite que vous tapiez le numéro de téléphone de l'ordinateur "maître" et que vous sélectionniez le type de modulation-fréquence vocale ou impulsion, et ceci chaque fois que vous démarrez un jeu

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

multi-joueurs par modem.
Il faut savoir que la vitesse du port série doit être la même sur les deux machines et devrait être à **115 200 bauds,** à moins que vous ne soyez sur une machine possédant un vieux port-série.
Notez bien que le jeu ne fonctionne que si le modem est compatible DOS.

- ***Mode IPX***
  Il faut obligatoirement être connecté au réseau local sous IPX.

Installation de Prost Grand Prix

Attention, Prost Grand Prix est un jeu utilisant le modèle DOS. En revanche, le jeu fonctionne parfaitement sous Windows 95, et son installation doit se faire sous ce mode. Certains périphériques (carte son, joystick, ...) peuvent toujours poser problèmes s'ils ne sont pas correctement configurés sous le mode DOS. Dans ce cas, il est conseillé de contacter le constructeur de vos périphériques pour les informations d'installation sous DOS.

Assurez-vous que votre souris dispose d'un driver installé pour le mode DOS, sans quoi vous ne pourrez l'utiliser pour gérer les menus.

Allumez votre ordinateur.

Introduisez le CD-Rom dans son lecteur.



Sous Windows 95 : Double cliquez sur l'icône **"SETUP.BAT"**.

On vous demandera tout d'abord si vous possédez une carte 3DFX sur votre PC. Si oui, pressez la touche **"O"**, sinon **"N"**. Si vous en possédez une, le logiciel vous proposera d'installer les derniers drivers 3DFX sur votre PC. Dans le cas où vous rencontriez des problèmes, répondez non et laissez les drivers actuels installés.

- ***Choix de la langue***
  Anglais / Français / Italien / Allemand / Espagnol / Hollandais.

- ***Choix de l'unité métrique***
  Kilomètres/heure ou miles/heure.

- ***Installation***
  3 Mo de libres sur le disque dur nécessaire, mais avec obligation de laisser le CD-Rom dans le lecteur.

- ***Choix du répertoire cible*** *(pas plus de 8 caractères)*
  Sélectionnez le répertoire de destination dans lequel s'installera le jeu. S'il n'existe pas, l'installation du programme s'en chargera. S'il est déjà installé, cette nouvelle version effacera la précédente.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

- ***Configuration du son***
  À l'écran apparaît la fenêtre "Sound Configuration Option". Sélectionnez l'option "Select and configure digital audio driver". Choisissez la carte son correspondant à votre configuration, puis au menu suivant, l'option "Configuration automatique".
  Attention, votre carte son doit être activée sous DOS (les drivers DOS doivent être installés).
  Si vous ne désirez pas de son...cliquez sur "NO digital audio".
  De retour sur le menu initial, sélectionnez "Done" pour valider l'installation du son.

Fonctions principales

FONCTION	TOUCHE
Annuler **Retour page précédente**	Touche "Echap"
Sélectionner **Valider**	Touche "Entrée" Clic bouton gauche de la souris

Démarrer le Jeu

Sous Windows : Un groupe de programme "PROST GP" a été créé dans le menu Démarrer. Cliquez sur l'icône "PGP".
Sous DOS : Une fois dans le bon répertoire (créé à l'installation), tapez "PGP" puis "entrée".

Le Jeu rapide



Dans le menu "Course", cliquez sur "Course Directe". Vous vous retrouverez alors directement au volant de votre monoplace.

Dans le menu "Option" de l'écran principal, puis "Controle", il est possible de configurer ses touches de jeu en choisissant le clavier, la souris, ou le volant.

Les commandes du Jeu

- ***Contrôle clavier***
  Les touches par défaut et modifiables à souhait, sont :

TOUCHE	FONCTION
"S" + "espace"	Pour passer la première vitesse et démarrer la course
"S"	Pour accélérer
"X"	Pour freiner
"B"	Pour tourner à gauche
"N"	Pour tourner à droite
"S" + "Espace"	Pour monter un rapport de vitesse
"Espace"	Pour rétrograder
"Espace"	Pour passer du point mort à la marche arrière

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

- ***Modification des touches***
  Dans le menu "Option", cliquez sur "Contrôle" et suivez les instructions. À noter que sur le clavier, 2 touches peuvent être affectées à la même commande.

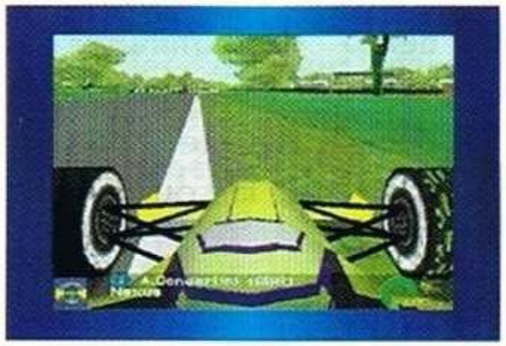
- ***Touches de Fonction***

TOUCHE	FONCTION
"Esc"	Met le jeu en pause
"F1 et F2"	Pour sélectionner n'importe qu'elle voiture en course ou dans les stands
"F3"	Pour retourner à sa voiture
"F4"	Pour sélectionner ou non l'option de trajectoire idéale
"F5"	Pour sélectionner ou non l'option de Boite de vitesse automatique
"F6"	Pour replacer automatiquement dans le bon sens de la piste le véhicule non accidenté
"F7 et F8"	Pour choisir l'une des vues disponibles
"TAB"	Pour afficher des informations supplémentaires sur le tableau de Bord
"Ctrl"	Pour bloquer l'orientation de la caméra pour toute la course
"+ et -"	Pour fixer la quantité d'essence dans le réservoir, la répartition du freinage
"Entrée"	Pour faciliter l'accès aux stands, ou ramener la voiture au garage lors des essais
"page suivante" et "page précédente"	Pour fixer la jauge d'essence dans le réservoir

- ***Types de Réglages***
  DIGITAL ou ANALOGIQUE.
  SENSIBILITE – ZONE NEUTRE – CALIBRAGE (valable uniquement pour les Joysticks Analogiques).

- ***Contrôle du joystick***

- ***Contrôle du volant***





La course directe

Dans ce mode de jeu, vous vous retrouvez directement dans le baquet de votre monoplace sur la grille de départ.
Vous n'effectuez pas les essais libres, les qualifications, ni le warm up.

Il vous est possible de déterminer votre position de départ, ainsi que le circuit, en cliquant successivement sur : OPTIONS, RÉGLAGES, COURSE, COURSE DIRECTE.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

LE JEU ET SES MENUS

Le mode de démonstration

En appuyant sur la touche "d", ou en ne faisant aucune action pendant 40 secondes, une "demo" de 3 minutes se met en marche. Le circuit est choisi aléatoirement, toutes les 10 secondes la camera change d'angle de vue. Appuyez sur n'importe quelle touche ou bien bougez la souris pour revenir aux menus.

Le menu course

Il y a 6 types de courses différentes, plus un mode "magnétoscope".

- ***La course hors-saison***



Vous choisissez un circuit et participez directement aux séances d'essais libres, qualification, warm up et à la course. Il est possible de participer directement à la course, mais dans ce cas vous démarrerez en dernière position de la grille de départ.

- ***Le championnat***



Vous disputerez le championnat en entier, et effectuerez l'ensemble des séances d'essais libres, qualification, warm up, avant de peut être participer à la course...
Si vous vous qualifiez! Votre classement dans le championnat dépend des résultats de chaque course.
Les points accordés sont les suivants :

10 points au 1er
6 points au 2e
4 points au 3e
3 points au 4e
2 points au 5e
1 point au 6e



Au cours du championnat vous pouvez abandonner une course avec la touche "echap" et cliquer sur "temps accéléré" pour accéder à la course suivante sans quitter le championnat. Si vous quittez les qualifications, vous partirez dernier sur la grille de départ.

- ***Les essais privés***



Seul sur la piste de votre choix, vous pouvez étudier puis déjouer les pièges de chaque circuit, adapter votre conduite et votre véhicule,

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

mais aussi apprendre les trajectoires idéales, et le tracé du circuit.



- ***La course directe***
  Voir plus haut (page 25).



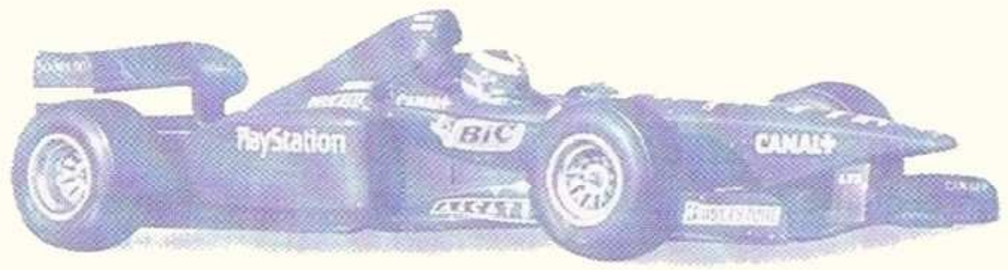
- ***Le championnat imposé***
  Ce championnat permet au plus grand nombre de joueurs possible possédant le même code d'accès, d'effectuer une course sur un même pied d'égalité, dans les mêmes conditions de jeu et niveaux de performance.
  Une fois le code d'accès tapé, validez avec la touche "entrée", puis sur la flèche verte. Sur la grille de départ, vous pourrez alors entamer la course avec les paramètres imposés.
  Votre course terminée, un code résultat traduira cette performance.
  Pour plus d'informations, se référer au Readme.txt.

- ***Le mode Multi Joueurs***
  Le mode IPX vous permet de jouer en réseau jusqu'à 4 et jusqu'à 2 joueurs pour les autres modes. Il est à noter que pour tous les modes multi-joueurs, c'est l'ordinateur le plus lent qui définira la vitesse de jeu.
  Dans le mode IPX, chaque joueur doit choisir un pilote différent pour concourir.



Après avoir déterminé quel sera l'ordinateur "maître" et les "esclaves" parmi les 4 joueurs, c'est le "maître" qui déterminera le circuit, le niveau et les autres paramètres de la course. Une fois ces paramètres définis, le "maître" attendra que les autres joueurs se connectent (en mode modem, c'est à "l'esclave" d'appeler le "maître"). La course ne débutera qu'après la confirmation du "maître".

PROST
GRAND PRIX



ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

LE MENU PILOTES

Sélectionner

Vous pouvez faire défiler les différentes équipes en cliquant sur la flèche verte. Sélectionnez le pilote choisi en cliquant sur son casque. Confirmez en cliquant sur l'icône verte et revenez au menu principal. Toutefois, il n'est pas possible de modifier les paramètres de l'écurie Prost.

Editer

Dans le Menu "PILOTE" cliquez sur "Edition".

Il est alors possible de modifier le nom du pilote, les performances moteur et châssis, stands (indique le niveau de performance des mécaniciens), fiabilité et caractéristiques du moteur, rapports de boite de vitesse.

Si les modifications que vous avez effectuées ne vous conviennent pas, en cliquant sur "RESET" des voitures et/ou des pilotes, les valeurs et réglages par défaut de départ seront restaurés.

- ***Personnalisation des véhicules***

En cliquant sur chaque écurie, il est possible d'en modifier :

FONCTION	MODIFICATION
Le nom	Un curseur apparaît, validez le nom que vous avez tapé en appuyant sur "Entrée".
Le moteur	Réglage de la puissance du moteur.
Le châssis	Sur un pourcentage de 0 à 100, il influe sur la tenue de route.
Les stands	Sur un pourcentage de 0 à 100, il influe sur la vitesse d'exécution des mécaniciens dans les stands.
La fiabilité du moteur	Sur un pourcentage de 0 à 100, il affecte le moteur et les chances de terminer ou non la course.
Le nombre de cylindres	3 types : V8, V10, V12.
La boite de vitesse	6 ou 7 rapports de vitesses, plus la marche arrière



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonnware France

- ***Edition des pilotes***

En cliquant sur chaque Pilote, il est possible d'en modifier :

FONCTION	MODIFICATION
Le nom	Un curseur apparaît, validez le nom que vous avez tapé en appuyant sur "Entrée".
La nationalité	Parmi un vaste choix.
Le niveau global	Sur un pourcentage de 0 à 100, il influe sur le pilotage en général.
Le numéro	Un numéro ne peut être reproduit sur un autre véhicule. S'il est déjà attribué, il faudra en changer.

- ***Edition des Couleurs***

  En cliquant sur chaque casque des pilotes, ou sur chaque véhicule, il est possible d'en modifier les couleurs en cliquant sur la zone de votre choix.

- ***Edition des Ecuries***

  En cliquant sur "LISTE" il vous est possible de sélectionner les écuries qui participeront à la course.





LE MENU DES OPTIONS

Les paramètres modifiables sont :

- Préférences
- Affichage
- Contrôle
- Son
- Réglages



Préférences

PARAMÈTRES	OPTIONS
Difficulté	3 niveaux : *Amateur – Professionnel – Champion.*
Conditions météo	Bien que l'ordinateur détermine par défaut les conditions météo selon le lieu géographique du circuit, il est possible de modifier l'option météo : *Beau temps, Couvert, Pluie, Aléatoire.*
Boite de vitesse	*Manuelle ou automatique.*
Aide de conduite	L'ordinateur vous aidera à prendre la meilleure trajectoire.
Aide de freinage	Le freinage est pris ou non en charge par le logiciel.
En cas d'accident 3 cas :	*Indemne* (mode indestructible) *Abandon* (mode réel en cas de choc important) *Continuer* (le véhicule continue la course mais l'état du véhicule nécessite un passage aux stands.
Respect du règlement	Oui - Non

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Affichage

PARAMÈTRES	OPTIONS
Résolution	3 résolutions proposées : *320x200* (idéale pour machines lentes) *320x400* *640x400* (à réserver aux PC très performants) Dans le cas où vous utilisez une 3DFX, la résolution n'est pas modifiable.
Ciel	*Texturé ou non* (ciel uniforme)
Activation du décor	*Partielle ou complète*
Qualité graphique	*Haute – Moyenne - Basse*
Événements	Possibilité d'afficher ou non à l'écran les différents événements se déroulant pendant la course.
Trajectoire idéale	En l'activant, un marquage au sol indiquera la meilleure trajectoire théorique sur la piste.
Type d'incrustation	*Nulle – Partielle – Totale*
Fondu menus	Activation ou non d'un fondu entre chaque tableau.

Contrôle

Pour modifier le paramétrage de contrôle du véhicule, reportez-vous au paragraphe "Contrôle clavier" (p. 24) et "Touches de fonction" (p. 25).

Le son

Si la carte son ne s'est pas correctement configurée lors de l'installation, il est nécessaire de relancer la procédure "SETSOUND".

Vous pourrez ensuite régler indépendamment le volume du bruitage et de la musique.

Réglages

- ***Réglages Course***
  Si un grand prix dans sa totalité vous semble trop long, il vous est possible de modifier la longueur des différentes sessions, qualification, warm up, course.

- ***Réglages Course directe***
  Si vous affectionnez le mode course directe, vous pouvez déterminer votre position sur la grille de départ ainsi que le circuit.



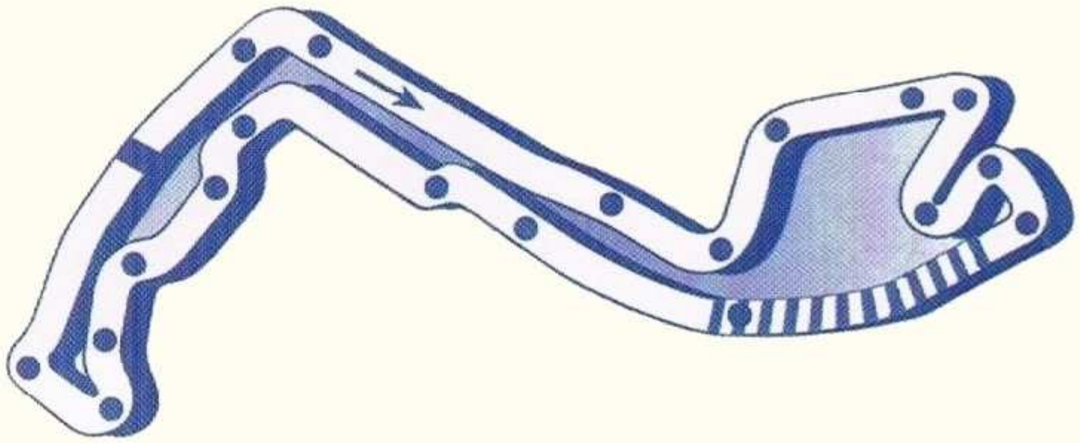
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

CHOIX DU CIRCUIT

Pour le menu HORS SAISON, les 16 circuits mondiaux vous sont proposés sur la gauche de l'écran. C'est en cliquant sur l'un d'entre eux que vous le sélectionnez.

En cliquant sur "PALMARES", il est possible de consulter l'ensemble des meilleures performances sur le circuit donné.

- HS = Hors saison
- CH = Championnat
- RA = Course
- QU = Essais de Qualification
- WU = Warm Up
- EL = Essais Libres



CHOIX DES SESSIONS

La course est fractionnée comme un réel week-end de compétition automobile.

- ESSAIS LIBRES
- QUALIFICATIONS
- WARM UP
- COURSE

Si vous choisissez de ne pas effectuer les essais de qualification, vous effectuerez la course en démarrant en dernière position sur la grille de départ.

Essais libres



Le joueur part systématiquement de son stand. Ces essais permettent au joueur de régler sa conduite, sa monoplace, de se familiariser avec la piste et d'en étudier les trajectoires les plus adaptées à son style de conduite.

Les temps réalisés, même s'ils sont réels, sont indicatifs pour le pilote et ne modifient en rien la position sur la grille de départ

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

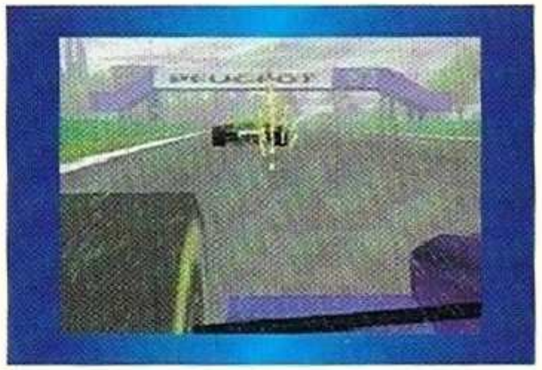
ou le résultat de la course.

Qualifications

De son stand, le joueur peut visualiser les concurrents sur la piste et les temps qu'ils ont effectués. Il peut également choisir le meilleur moment pour revenir sur le circuit.

"Pit" indique les véhicules aux stands.
"Ret" indique les abandons.
"Nq" indique les non qualifiés.
"Accélérez" pour sortir des stands.

Le Warm-up



Cette "séance" dure au maximum 30 minutes, elle est destinée à parfaire les réglages du véhicule, pour définir les mieux adaptés à la course. Le joueur y détermine également sa stratégie de course (nombre d'arrêts aux stands, quantité d'essence embarquée, réglages adoptés pour la course).

Le garage

C'est ici que vous réglez votre monoplace. Les paramètres réglables de votre véhicule sont les suivants :

- ***Aileron avant***
  Avec moins d'inclinaison cet aileron rend plus difficile le virage, donc moins de risque de tête à queue.

- ***Aileron arrière***
  Il module l'appui au sol du véhicule. Plus il est important, plus la trajectoire est précise, les roues dérapent moins, la puissance du moteur joue pleinement son rôle, mais en contre partie les ré-accélérations et la vitesse de pointe seront moindres.



- ***Pneus***
  7 trains de pneus pour un revêtement sec sont disponibles pour le week-end, le nombre de pneus "pluie" étant lui illimité.

- ***La boîte de vitesse***
  Pour chaque vitesse il est possible de "raccourcir" ou "rallonger" le rapport. Une boite aux rapports courts est souhaitable pour un circuit peu rapide, avec beaucoup de courbes et virages propices à des accélérations successives. Une boite "longue" favorise la vitesse de pointe.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

- ***Les freins***
  Leurs répartition, avant/arrière est fonction du style de conduite, agressif ou coulé, et de l'inclinaison de l'aileron avant.

- ***Le carburant***
  La jauge permet d'embarquer la quantité voulue de carburant entre chaque arrêt au stand.



LA COURSE



La procédure de départ est la suivante : les 5 feux rouges s'allument successivement, le départ est effectif quand ils s'éteignent simultanément. Passez la première et accélérez ! Attention à l'échauffement des pneus !!!
La position sur la grille de départ dépend des temps réalisés en qualification.

Pause et menu

En appuyant sur la touche "esc" le jeu est mis en pause, et un menu propose les options suivantes :

OPTION	FONCTION
Continuer	Permet de revenir au jeu.
Sauvegarde	Sauvegarde le jeu en cours.
Replay	Permet de visionner les derniers instants de la course.
Redémarrage	Reprise de la course sur la grille départ.
Abandon de partie	Termine la course, et retour au menu principal.
Temps accéléré	Termine la course au plus vite (en simulation).
Options	Accès direct au menu des options.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Le tableau de bord

Les informations qui y figurent :

- Un compte-tour
- La vitesse en MPH ou KMH
- Un indicateur de boîte de vitesse
- 5 diodes vertes et une rouge qui signalent le sur-régime moteur
- Les pénalités en cas d'infraction aux règles de course
- Les différents drapeaux des commissaires de course
- À gauche, une diode rouge :
  Clignotante pour indiquer la nécessité de s'arrêter aux stands,
  Permanente lorsque vous devez confirmer votre intention de vous arrêter aux stands.
- La touche "TAB" permet d'afficher 4 types d'informations :
  1 pression = nombre de tours théoriques que le véhicule peut effectuer avec la quantité de carburant contenue dans le réservoir.
  2 pressions = état de la répartition du freinage.
  3 pressions = déclenche le chronomètre à chaque passage de la ligne de départ/arrivée.
  4 pressions = vitesse en MPH ou KMH.

Arrêt aux stands

Pendant le tour précédent l'arrêt aux stands, appuyez sur la touche "Entrée" pour activer l'aide de conduite qui vous guidera dans les stands.
Une fois à l'arrêt devant le stand, utilisez les touches "gauche/droite" pour changer les pneus, et "accélérer/freiner" pour faire le plein de carburant.



Quand l'intervention des mécaniciens est terminée, vous reprenez le contrôle de votre monoplace à la sortie des stands.

Evénements et accidents de course

En cas d'accident, les commissaires de piste agitent leurs drapeaux jaunes en début de zone, et verts en fin de zone d'accident.

La mention "REPRISE DE LA COURSE" s'affiche quand la piste est définitivement dégagée. Il vous est signalé sur l'écran de jeu le nom du pilote et de l'écurie, le numéro de la voiture et à quel tour le véhicule accidenté a abandonné la course.

Les classements

La course terminée, il vous est proposé de voir le classement de la course, les positions des pilotes, le temps global du vainqueur et les écarts. Le classement cumulé des courses, des pilotes et des écuries n'est proposé qu'en mode championnat.

En cliquant sur "EVOLUTION COURSE", un diagramme permet de suivre la course tour par tour.

En cliquant sur un pilote en particulier, il est possible de suivre sa performance en course.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonnware France

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Il est possible de sauvegarder de 2 manières : en cliquant sur la disquette Rouge dans les menus; ou après avoir appuyé sur "esc" par l'option sauvegarde dans le menu contextuel.

Dans les menus :

- "SAUVEGARDER" conserve la partie en cours au moment ou vous effectuez la sauvegarde.
- "CHARGER" charge la dernière course que vous ayez sauvegardée.

Pendant la course, l'icône représentant une disquette avec une flèche rouge effectue également les sauvegardes. L'icône de la disquette avec une flèche verte sert, quant à elle, à charger.

Quand vous quittez le jeu, les paramètres que vous avez modifiés sont automatiquement conservés pour une prochaine partie.





LES CAMERAS

Différents types de caméras sont disponibles, que vous soyez en mode jeu, ou en mode replay. En revanche, un seul angle de vue est disponible lors des arrêts au stand.

Lorsque vous êtes pilote, vous avez accès à 7 angles de caméra, dont un du cockpit qui retranscrit exactement la vue du pilote en course. Les touches "F7" et "F8" vous permettront de choisir l'une des différentes perspectives.

9 caméras vous sont proposées pour observer la course. Les touches "F1" et "F2" vous permettent de suivre la course d'autres voitures, et ainsi d'avoir accès à des angles de vue différents de ceux que vous choisissez avec les touches "F7" et "F8".

Découvrez également 2 angles de vue originaux.

- Le mode télé
  Une série de caméras placées aux endroits stratégiques du circuit, donnent l'impression de suivre la course à la télévision.
- Le mode caméra édition
  Il propose une étonnante prise de vue "hélicoptère". En appuyant sur les touches directionnelles et les touches page up and down, vous pouvez choisir l'angle de vue que vous souhaitez.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



CREDITS ET REMERCIEMENTS

CREDITS

CANAL+ MULTIMEDIA
Producteur exécutif : Alain Le Diberder
Directeur technique et chef de projet : Mark Greenshields
Directeur marketing : Jean-Claude Ghinozzi
Chef de produit : Isabelle Bertrand

L'Ecurie PROST GRAND PRIX
Président : Alain Prost
Directeur Marketing : Yves Lambert
Assistant Directeur Marketing : Pierre Couzinou

ECLIPSE
Programmation : Stuart Cook
Graphisme : Sean Dyson et Philip Turnball

G3
Programmation 3DFX : Al Dukes

VISIWARE
Producteur exécutif : Laurent Weill
Game design : Jean-François Graffard
Programmation : Laurent Lichnewski, Nicolas Eypert, Paolo Baerlocher, Bernard Barthelemy, David Fernandes, Richard Excoffier
Graphisme : Philippe Malbrunot
Graphisme 3D : Antony Templier et Paolo Menegotto
Graphisme texture : Etienne Le Peltier et Stéphane Faye
Graphisme additionnel : Sotheara Khem Kong

Sons et Musiques LA MARQUE ROSE
Directeur de production : Nicolas Gregoire
Responsable son : David Lapp

Conseils techniques
PEUGEOT SPORT F1 : Service électronique et informatique

Spécifications techniques
CORYS : Olivier Colin

Crédits photographiques
DPPI
Jean-Marc Loubat

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-1998 by RAD Game Tools, Inc.

REMERCIEMENTS

CANAL+ et CANAL+ MULTIMEDIA
Patrice Chaminade et les zappeurs de CANAL+, Yves Nogues, Xavier Lambert et Catherine Espaignet
François Scimeca et Laurence Serehen

DASSAULT SYSTEM
Jean-Marc Galéa

DISTRIBUTION EXCLUSIVE

INFOGRAMES MULTIMEDIA

SERVICE CONSOMMATEURS
HOTLINE FRANCE : Tél. 01 45 78 48 48 - e-mail : sos@cplus.fr
Site internet : www.canalplus-multimedia.fr

- Tout sur Prost Grand Prix 98 au **www.cplus.fr**.
- Retrouvez des concours de pronostics et plus de 200 questions sur le **3615 PROST GP**.

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

1. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
En cour d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

2. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéos. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

COPYRIGHT CANAL+ MULTIMEDIA. Tous droits de reproduction et de représentation réservés. Utilisation strictement et uniquement réservée au détenteur pour son propre usage dans le cadre familial et privé. Toute autre utilisation commerciale ou non commerciale interdite.

Produced under licence from Star Racing Promotion S.A. The PROST GRAND PRIX racing team name, logo, sponsor marks, race cars colors and patterns are protected internationally by TRADEMARK AND COPYRIGHT.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

PROST

GRAND PRIX

DESIGN DIVALI (Paris) - C+FROST FR 302 I

ABANDONWARE
MANUELS Un site Abandonware France