

Collector Gran Turismo 2

Joypad

N° 95 Mars 2000

TABLEAU COMPARATIF

400 VOITURES À LA LOUPE !

**TOUTES LES COURSES
DU JEU, LES CODES
ACTION REPLAY...
LE TABLEAU
COMPLET AVEC
LES PERFORMANCES
DE TOUTES
LES VOITURES***



GT
GRAN TURISMO 2TM
THE REAL DRIVING SIMULATOR

**LE GUIDE ULTIME, TOUTES LES ASTUCES
POUR JOUER COMME UN PRO !**

Supplément gratuit à Joypad 95. Ne peut être vendu séparément.



Inédit

L'**a**venir **VOUS**
appartient

Gagnez un
DVD Multizones

POUR vous

MAINTENANT !

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris. Concours valable du 1er au 31 mars 2000. Gagnez un lecteur DVD Toshiba SD 2109.

**SUR
LE 3615 JOYPAD**



Après le triomphe de Gran Turismo premier du nom (près de 700 000 exemplaires vendus à ce jour !), voici le retour de l'enfant prodige de la simulation automobile ultime. Beaucoup plus complet et surtout beaucoup plus long à finir, Gran Turismo 2 tient bel et bien le rôle que beaucoup lui attribuent, celui d'empêcheur de dormir en rond ! Les deux fins pilotes de la rédaction ont,

une fois de plus, répondu à l'appel des joueurs, en leur concoctant un booklet digne de ce nom. Une partie Arcade pour la mise en route, le mode Gran Turismo et toutes ses astuces indispensables pour bien débiter, et enfin le tant attendu tableau de près de 400 voitures passées au crible ! Et là tout est dit !

Bonne route.

Magic Casque Noir et Julo



Les techniques de base
Le mode Arcade
Le mode Gran Turismo
Les réglages de course

Page 4
Page 9
Page 20
Page 37

Explicatif du tableau
Tableau récapitulatif
Version GT 2000

Page 40
Page 42
Page 62

Joypod est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs
locataire-gérant,
RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois Perret Cedex
tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois Perret Cedex
Rédaction du booklet : Jérôme Darnaudet (Casque Noir) et Julien Hubert (Julo)
Conception et réalisation graphique du booklet : Lionel Gey (Tintin)
Maquette : Joseba Urruela

Toutes les illustrations et les visuels de ce supplément sont © Sony C.E.
Ce supplément gratuit de 64 pages à Joypod n°95, ne peut être vendu séparément.
Illustration de couverture du booklet : Gran Turismo 2 © Polyphony/Sony C.E.
1999/2000
Tous droits réservés.
Remerciements à Cécile, Tintin et Jérôme qui se sont démenés comme des ours.
Photogravure : Champo, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiote Prenant
Distribution presse : Transports Presse

Pour faire une bonne purée, il vous faut des pommes de terre, du lait...

ok je vous ai bien eu, là non ? Donc, pour faire une bonne tarte à la crèm... ok je remballer mes ustensiles de cuisine, et je vous parle de

Jésus. Il est né quelque part près de... Bon, ok cette fois, j'arrête vraiment. Ce n'est pas tout d'acheter un jeu de course auto à 400 balles, de le mettre dans la console et de ne rien comprendre à ce qui s'y passe.

Pour pouvoir profiter pleinement de cet investissement que l'on espérait au départ judicieux, il vous faut connaître quelques notions de base de conduite, ... sportive de préférence. Les voici donc, (certains les connaissent déjà, mais on a le droit de penser aux nouveaux venus aussi) étalées sur 4 belles pages maquettées avec amour et écrites avec non moins de professionnalisme. Bref, vous trouverez ici, images à l'appui, tout ce qu'il vous faut savoir pour parfaire votre maîtrise du pilotage d'un bolide ! Bonne bourre !

BOITE AUTOMATIQUE OU MANUELLE ?

Contrairement à d'autres jeux qui avantagent nettement les joueurs utilisant la boîte manuelle, Gran Turismo 2 ne fait pas de différence entre cette dernière et la transmission automatique. Ce n'est pas un mal, au regard de la difficulté à changer les rapports avec la pad lorsque l'on est en pleine action. Quoiqu'il en soit, voici quelques astuces de conduite qui devraient vous faciliter la vie.

Pour utiliser la boîte auto, il suffit de maintenir le bouton d'accélération appuyé en permanence ou bien de le lâcher, mais ça tout le monde le sait, ou presque. La tendance fâcheuse qui consiste à accélérer en permanence, notamment au moment du démarrage, dégrade souvent les performances en diminuant le pouvoir d'adhérence des pneumatiques. L'idéal consiste donc à doser l'accélérateur pour éviter de faire patiner les roues. Le problème se pose surtout pour les véhicules à propulsion arrière. Les tractions avant ne souffrent pas trop de ce problème, sauf pour les voitures très puissantes, tout comme les quatre roues motrices qui ont un pouvoir d'adhérence plus important, vous vous en doutez un peu.

De même, dans les virages, il est souvent intéressant de tapoter rapidement sur l'accélérateur pour maintenir l'axe des roues dans la courbe. En course automobile, on utilise très souvent le frein moteur

pour répartir les masses dans les virages, ce qui permet entre autres de maintenir la voiture dans l'axe de la courbe sans toucher aux freins. Cela s'avère plus difficile avec une boîte automatique qui sélectionne le rapport en fonction de la vitesse et non de la situation. Il peut être intéressant de se trouver en léger sursrégime dans une courbe pour profiter plus efficacement du frein moteur, ce que ne fait pas la boîte automatique. Le fait de tapoter sur l'accélérateur peut simuler un frein moteur plus important.

La boîte manuelle offre donc un avantage en entrée de virage en positionnant la voiture dans l'axe avec le frein moteur, mais également en sortie de virage avec la sélection d'un rapport développant une reprise plus importante. Elle est également intéressante pour dépasser les adversaires en poussant les rapports plus haut. Plus haut ne veut pas dire trop haut. Une fois dépassé le milieu de la limite rouge, le moteur offre un rendement plus mauvais et mieux vaut enclencher le rapport supérieur.

Pour conclure, la boîte manuelle offre de multiples avantages sur la boîte automatique mais elle réclame plus de feeling si l'on veut en profiter pleinement. Les lecteurs ayant le permis voiture, le vrai, saisiront plus facilement cette nuance.

LE FREINAGE, UN POINT CRUCIAL

La principale erreur provient du fait que les joueurs essayent de freiner trop tard. On se dit que l'on a acheté des freins de compétition, que l'on va pouvoir s'arrêter en 2 mètres et demi, et qu'une course se gagne au freinage, comme je viens de le lire dans un torch... magazine concurrent. C'est évidemment le contraire. Je m'explique. Si l'on prend une vitesse de 200 km/h comme référence, il vous faudra bien plus de temps pour passer de 0 à 200 km/h que de 200 à 0 km/h, l'accélération prenant plus de temps que le freinage. C'est donc en optimisant l'accélération que l'on gagne du temps et non le contraire. Il faut donc prévoir un point de freinage suffisamment en avant de l'entrée de la

courbe pour se retrouver dans la meilleure position possible à l'intérieur du virage et favoriser ainsi la vitesse à la sortie. Si l'on freine trop tard, les roues se bloquent et l'on est incapable de placer correctement la voiture, sans compter que l'on « casse » complètement la vitesse d'entrée. Si un virage vous pose problème, pensez donc à freiner plus tôt, à relâcher le frein plus tôt et à réaccélérer plus tôt. Ah non, ça c'est le chien. Enfin, gardez toujours à l'esprit que le freinage s'effectue en ligne droite, et non en courbe. En virage, le frein ne sert qu'à repositionner la voiture dans l'axe si le frein moteur s'avère insuffisant. Et là tout est dit, Michel.

SOUS-VIRAGE ET SURVIRAGE



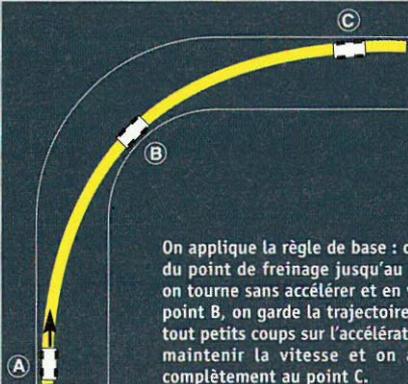
On dit d'une voiture qu'elle sous-vire lorsque les roues avant ne réagissent pas ou peu quand on tourne le volant. Une voiture survire lorsque, au contraire, les roues avant réagissent trop. Dans le premier cas, les roues avant perdent de l'adhérence et dans le second, ce sont les roues arrière. Le problème du sous-virage concerne plus particulièrement les voitures à propulsion (le moteur entraîne les roues arrière), alors que le survirage touche davantage les tractions (le moteur entraîne les roues avant). Prenons un exemple concret : un schtroumpf ! Ok, disons plutôt un caddie de supermarché plein à craquer. Lorsque vous le poussez comme une brute, vous avez du mal à lui faire prendre les tournants. En revanche, si vous le tirez, il aura tendance à faire un tête à queue au premier virage. Pour palier un sous-virage, il suffit de freiner légèrement pour que la masse de la voiture se déplace vers l'avant et redonne ainsi de l'adhérence au train avant. Les pneus collent mieux à la route et la voiture tourne mieux. Pour le survirage, il faut tourner les roues dans le sens inverse du virage et lâcher l'accélérateur de manière à ce que les roues arrière retrouvent leur adhérence. Attention, il ne faut surtout pas freiner ! La situation idéale est obtenue lorsque les roues avant et arrière ont une déviation latérale égale. Un bon pilote peut ainsi placer sa voiture en glissade en début de virage et prendre la courbe sans toucher au volant. En théorie, moins la voiture dérape et plus elle va vite. Il peut être cependant intéressant de la faire glisser pour se retrouver plus rapidement dans l'axe de sortie et accélérer plus tôt.

LES TRAJECTOIRES

Elles sont la clé de la réussite. Une bonne trajectoire peut augmenter la moyenne au tour de plus de 20 % ! La question est alors : qu'elles sont les bonnes trajectoires ? La réponse n'est malheureusement pas si facile. En théorie, c'est la trajectoire qui permet d'allier la vitesse la plus haute avec la distance la plus courte ou l'angle le moins grand tout au long de la courbe. On distingue trois points dans un virage : le premier commence à la fin de la zone de freinage (A), le second, le point de coupe, se trouve à la partie la plus lente et la plus intérieure du virage (B), enfin, le point de sortie

correspond à l'endroit où la voiture se remet en ligne droite (C). Il faut donc arrêter de freiner au point A, tourner et rester en roue libre jusqu'au point B, puis maintenir la vitesse entre B et C pour réaccélérer au point C. Notez cependant que la vitesse au bout du freinage (point A) ne sera pas la même selon le type de virage. Ainsi, par exemple, on lâchera le frein à une vitesse bien plus élevée dans le cas d'une chicane et bien plus basse pour une épingle à cheveux. Les schémas suivants vous montrent les différents types de virages.

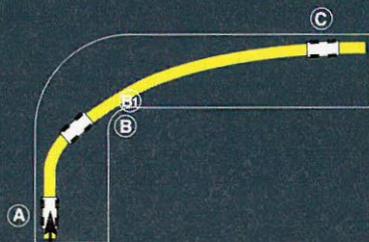
VIRAGE RAPIDE



On applique la règle de base : on freine du point de freinage jusqu'au point A, on tourne sans accélérer et en visant le point B, on garde la trajectoire avec de tout petits coups sur l'accélérateur pour maintenir la vitesse et on accélère complètement au point C.

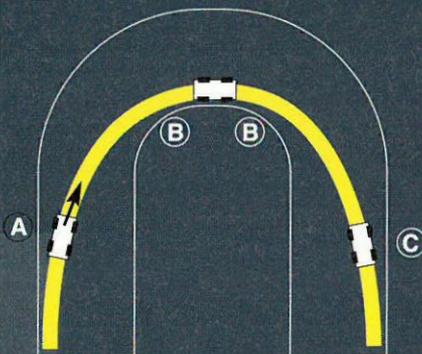
VIRAGE A ANGLE DROIT

On retarde légèrement le freinage pour dépasser le point A, on commence à tourner plus serré de manière à aligner, ou presque, le point B1 avec le point C et on réaccélère entre le point B et C.



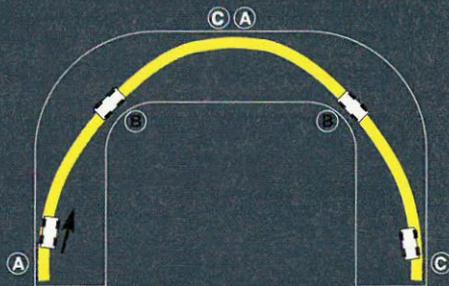
VIRAGE CONSTANT

On procède de la même manière que pour le virage rapide mais en restant le plus longtemps possible près des points B.



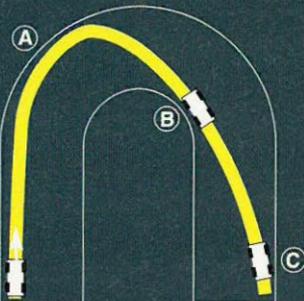
VIRAGE A DOUBLE POINTÉ

Il s'agit en fait de deux virages collés ensemble. Il faut donc aborder le premier comme on le ferait pour un virage rapide mais plutôt que de réaccélérer complètement au point C, on relâche l'accélérateur comme si on arrivait sur un nouveau virage.



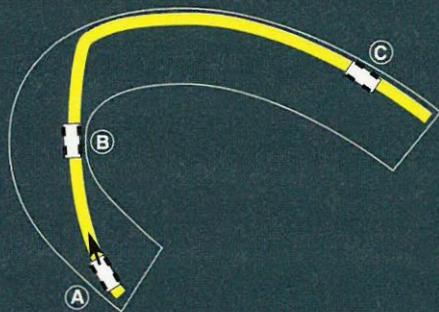
VIRAGE EN EPINGLE A CHEVEUX

Partant du principe qu'il faudrait rouler tout doucement tout le long du virage, on casse davantage la vitesse dans le premier tiers du virage de façon à passer la seconde partie plus rapidement. Pour ce faire, on retarde le plus possible le point A, point où la voiture se retrouve à une vitesse très basse, pour tourner à fond jusqu'à ce que le point B soit aligné, ou presque, avec le point C. Dès lors, on accélère à fond jusqu'au point C pour sortir de la courbe le plus rapidement possible.

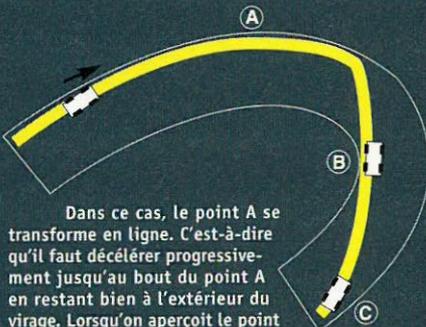


VIRAGE OUVERT

On procède à l'inverse du virage fermé. On tourne du point A vers le point B sans accélérer puis, l'autre côté de la piste atteint, on reste à l'extérieur en maintenant la vitesse la plus élevée possible sans pour autant dérapier pour enfin accélérer de nouveau à fond en sortie.



VIRAGE FERME



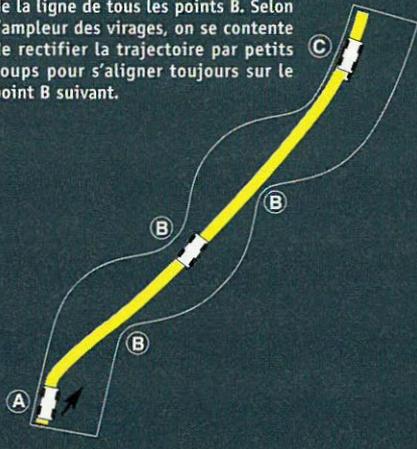
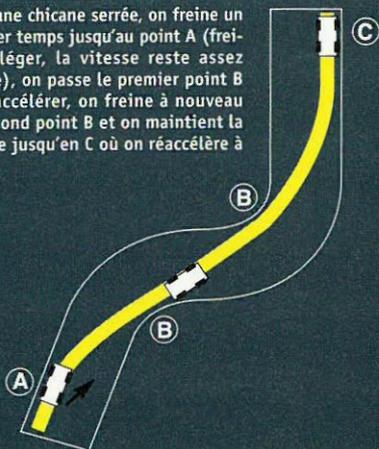
Dans ce cas, le point A se transforme en ligne. C'est-à-dire qu'il faut décélérer progressivement jusqu'au bout du point A en restant bien à l'extérieur du virage. Lorsqu'on aperçoit le point B, on tourne vers ce dernier sans accélérer puis on maintient la vitesse jusqu'au point C pour réaccélérer à fond au point C.

CHICANE

Dans la plupart des cas, il suffit de freiner du point de freinage jusqu'au point A pour tourner légèrement dans l'axe de la ligne de tous les points B. Selon l'ampleur des virages, on se contente de rectifier la trajectoire par petits coups pour s'aligner toujours sur le point B suivant.

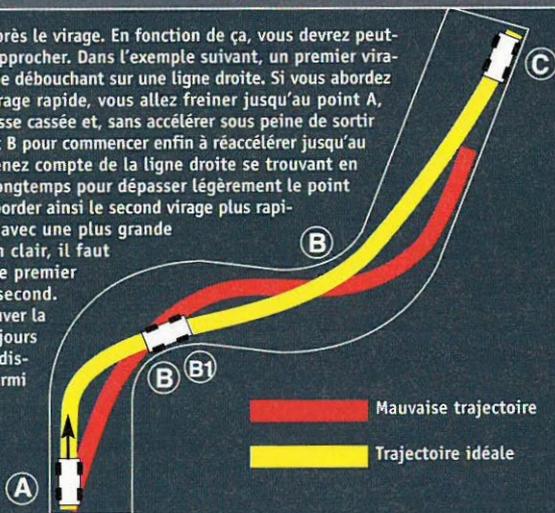
VIRAGE RAPIDE, SUIVI D'UN VIRAGE SERRE

Dans une chicane serrée, on freine un premier temps jusqu'au point A (freinage léger, la vitesse reste assez élevée), on passe le premier point B sans accélérer, on freine à nouveau au second point B et on maintient la vitesse jusqu'en C où on réaccélère à fond.

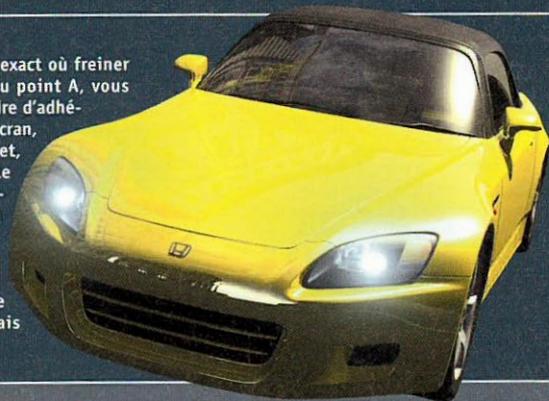


IMPORTANT

Pensez toujours à ce qu'il y a après le virage. En fonction de ça, vous devrez peut-être modifier votre manière d'aborder. Dans l'exemple suivant, un premier virage est suivi d'une seconde courbe débouchant sur une ligne droite. Si vous abordez le premier virage comme un virage rapide, vous allez freiner jusqu'au point A, aborder le point B avec une vitesse cassée et, sans accélérer sous peine de sortir de la piste, viser le second point B pour commencer enfin à réaccélérer jusqu'au point C. En revanche, si vous tenez compte de la ligne droite se trouvant en sortie, vous allez freiner plus longtemps pour dépasser légèrement le point A, tourner vers le point B1 et aborder ainsi le second virage plus rapidement pour sortir au point C avec une plus grande vitesse que précédemment. En clair, il faut savoir quelques fois sacrifier le premier virage pour mieux prendre le second. Comme vous pouvez le voir, trouver la trajectoire idéale n'est pas toujours simple mais c'est une étape indispensable pour espérer figurer parmi les meilleurs !



Votre boulot va consister à trouver l'endroit exact où freiner pour que la vitesse de la voiture, arrivée au point A, vous permette de tourner vers le point B sans perdre d'adhérence. Un excellent moyen est de fixer, sur l'écran, l'intérieur du virage (B) pendant le freinage et, au moment d'atteindre le point A, de lâcher le frein et de tourner vers ce point B sans le quitter des yeux. Si vous allez trop vite, vous irez tout droit (sous virage), et, si vous arrivez trop doucement, la voiture survièra (début de tête à queue). La voiture tournera normalement si votre vitesse est correcte, donc votre point de freinage valable. Procédez par essais rectificatifs.



TECHNIQUE DE DERAPAGE

Autant l'avouer tout de suite, ce n'est pas facile. Il faut savoir sentir la voiture et comprendre le système de répartition des masses comme l'explique fort bien la notice du jeu. La conduite en glissade est une combinaison de plusieurs choses : la maîtrise parfaite des points de freinage, des réactions de la voiture et du dosage de l'accélération. Le but est de placer la voiture en travers, à l'entrée du virage, pour qu'elle suive « toute seule » la courbe sans qu'il soit nécessaire de toucher au volant. Ça ne peut donc s'expliquer, ça se sent. Par contre, on peut vous donner quelques

conseils : pour provoquer le dérapage, appuyez un tout petit coup dans la direction souhaitée juste après avoir lâché le frein ou l'accélérateur. Maintenez ensuite la voiture dans sa position en utilisant uniquement les gaz. Si la voiture se met à sous-virer, lâchez l'accélérateur ou freinez une minuscule fraction sans toucher au volant. Si, au contraire, elle survire, corrigez par de tout petits à-coups dans le sens contraire au virage sans accélérer. Enfin, lorsque la position idéale est atteinte, donnez de petits coups très rapides sur l'accélérateur de manière à maintenir la vitesse sans perdre

trop d'adhérence. Quoiqu'il arrive, ne faites que de tout petits mouvements, car si la voiture fait une embardée, ce n'est pas avec des mouvements brusques que vous rattraperez le coup, bien au contraire ! Pour corriger une direction, mieux vaut tapoter rapidement sur le joystick que d'appuyer franchement, vous précipiteriez le mouvement. Attention, ne confondez pas tout. Ceci n'est valable que pour une glissade. Un virage normal se prend en tournant normalement.

Les deux modes de Gran Turismo 2

Après ce petit cours sans prétention sur les techniques de base, nous allons entrer dans le vif du sujet. Mode Arcade ou Simulation, jamais aucun jeu n'aura proposé une telle richesse agrémentée d'une réalisation aussi aboutie. Certes, quelques bugs demeurent mais quoi qu'il en soit, vous en aurez pour votre argent. Des heures et des heures d'amusement en perspective. Nous allons tenter de vous aider un tant soit peu tout au long des pages qui suivent. Alors à vos joypad !



Pour le deuxième opus de sa série phare, Polyphony nous propose un mode Arcade sur disque séparé. Le principe de ce dernier est toujours le même : vous plonger vite fait dans des courses endiablées, sans passer par les réglages et autres prises de tête du mode GT... Idéal pour se (re)mettre dans le bain avant d'entamer les choses sérieuses !

LES MODES DE JEU

Seul ou à deux, en Rallye ou en Circuit, contre le CPU ou le chrono... Le disque Arcade propose des modes de jeu multiples et conviviaux. Le véritable challenge reste cependant la course individuelle sur route, qui permet de gagner de nombreux bonus (les courses de Rallye ne débloquent rien).

MODE ARCADE

Course Individuelle
Défi deux joueurs
Bonus
Changer le garage Invités

SÉLECTION: JEU

Courses sur route
Rallyes
Contre la montre

DÉFI 2 JOUEURS

JOUEUR 1 Classe S

The New Dodge
VIPER GTS

Vitesse Max ██████████
Manoeuvrabilité ██████████
Accélération ██████████

Avant 449hp

Vitesse Max ██████████
Manoeuvrabilité ██████████
Accélération ██████████

4RM 571hp

CTR 2

L'ECRAN BONUS

Disponible depuis le menu principal, l'écran nommé « BONUS » vous permettra d'avoir toujours un œil sur ce que vous avez gagné et sur ce qu'il vous reste à gagner. Chaque course (sur route) que vous finirez en mode Normal, vous permettra d'acquérir un nouveau bolide. Le mode Difficile, quant à lui, sert à débloquer les versions Reverse des courses. Au départ, seuls quatre circuits vous seront proposés. Pour obtenir les 28 autres, vous serez obligé de changer de disque (mode GT) et passer six permis différents.

BONUS

facile
 normal
 difficile
 Bitume
 Gravier

Passer permis du CD 2 pour participer aux épreuves

<input type="checkbox"/>	Tahiti Road	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Midfield Raceway	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	High Speed Ring	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Tahiti Dirt Route 3	<input type="checkbox"/>

« L'écran Bonus au départ... »

BONUS

facile
 normal
 difficile
 Bitume
 Gravier

Passer permis du CD 2 pour participer aux épreuves

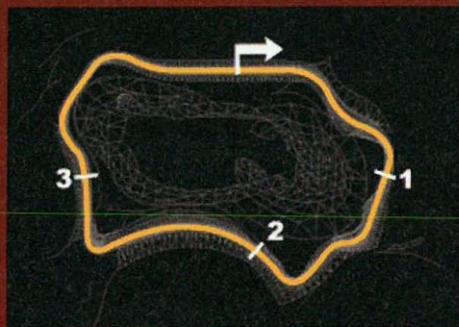
<input type="checkbox"/>	Tahiti Road	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Midfield Raceway	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	High Speed Ring	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Tahiti Dirt Route 3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Super Speedway	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Seattle Short Course	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Rome Short Course	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Smokey Mountain South	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Red Rock Valley Speedway	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Seattle Circuit	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Rome Circuit	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Green Forest Roadway	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Grindelwald	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Laguna Seca Raceway	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Apricot Hill Speedway	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Motor Sports Land	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Smokey Mountain North	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Yrial Mountain Circuit	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Clubman Stage Route 5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Clubman Stage Route 5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Grand Valley East Section	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Tahiti Maze	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Grand Valley Speedway	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Special Stage Route 5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Autumn Ring	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Pikes Peak Hill Climb	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Test Course	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Deep Forest Raceway	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Rome Night	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Special Stage Route 5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Autumn Ring	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Pikes Peak Hill Climb	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Test Course	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Deep Forest Raceway	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Rome Night	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Autumn Ring Mini	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Tahiti Dirt Route 3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Smokey Mountain North	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Pikes Peak Downhill	<input type="checkbox"/>

«... et après avoir tout réussi ! »

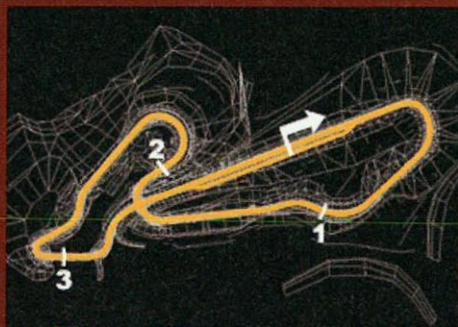
LES CIRCUITS DE DEPART

Au départ, quatre circuits sont à votre disposition. C'est peu, mais suffisant pour se faire les dents avant d'aller passer vos permis. Finissez chacun d'eux en

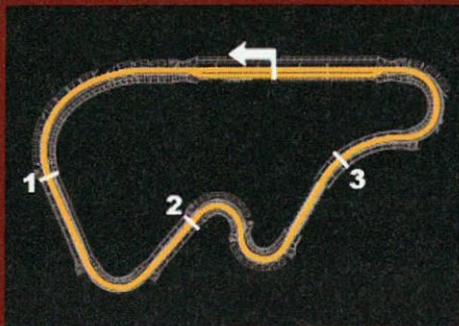
mode Normal et en mode Difficile pour obtenir respectivement une nouvelle voiture et la version Reverse de la course.



Tahiti Road (Route)



Midfield Raceway (Route)



Highspeed Ring (Route)



Tahiti Dirt Route 3 (Rallye)

LES VOITURES DE DEPART

Les voitures de base sont bien plus nombreuses que dans le mode Arcade de GT1, jugez plutôt...

CLASSE C



Citroën Xsara 1.8i 16V Exclusive

Daihatsu Move Aero Down Custom

Ford Mercury Cougar



MGF 1.8i VVC

Opel Tigra 1.6i

Peugeot 206 GTI

LES VOITURES DE DEPART (suite)



Rover Mini Cooper 1.3i



Suzuki Alto Works RS-Z



Volkswagen Golf GTI

CLASSE B



Alfa Romeo 156 2.5 V6 24V



Audi TT



BMW 328i Saloon



Fiat Coupé 2.0 20V Turbo



Honda S 2000



Lancia Delta HF Integrale



Mercedes Benz CLK 320 Sports



Plymouth PT Spyder



Toyota Altezza RS 200

CLASSE A



Chevrolet Corvette Coupé



Ford Mustang SVT Cobra



Lotus Elise Sport 190



Mazda RX-7 Type RS



Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR



Nissan Skyline GTR V-Spec

LES VOITURES DE DEPART (suite)



Subaru Legacy B4 RSK



Tommykaira ZZ-S Coupé

RALLYE



Toyota Corolla Rally Car



Mitsubishi Lancer Evolution V Rally Car



Subaru Impreza 99 Rally Car



Ford Focus Rally Car



Peugeot 206 Rally Car



Toyota Celica GT-Four Rally Car



Nissan Pulsar GTi-R Rally Car



Mazda Familia Rally Car



Subaru Impreza Rally Car



Citroën Saxo Rally Car



Lancia Delta HF Integrale Rally Car



Opel Tigra Ice Race Car



Renault Mégane Rally Car

LES CIRCUITS BONUS

Vous en avez marre de tourner sur les quatre circuits de base ? Alors insérez le disque GT et allez passer vos permis !

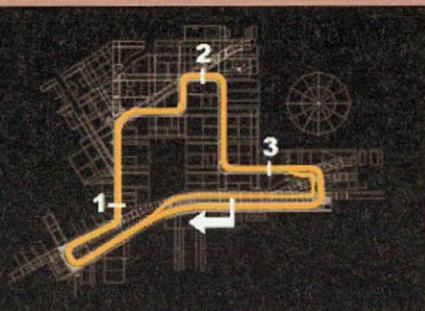
Il en existe six en tout : B, A, I-C, I-B, I-A et S (le dernier ne s'ouvre qu'après avoir réussi les cinq premiers).



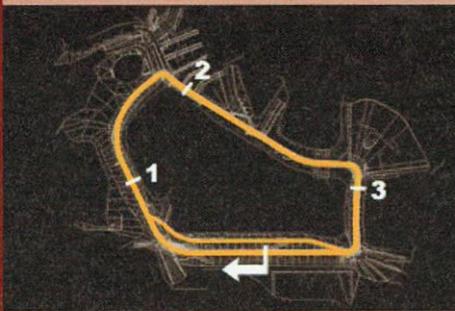
CIRCUITS DEBLOQUES GRACE AU PERMIS B



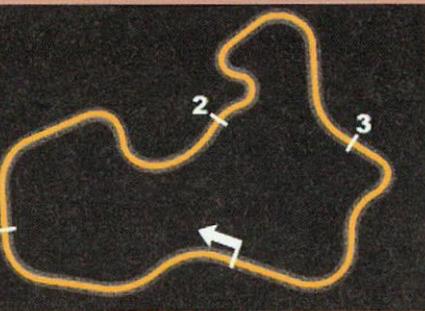
Super Speedway (Route)



Seattle Short Course (Route)

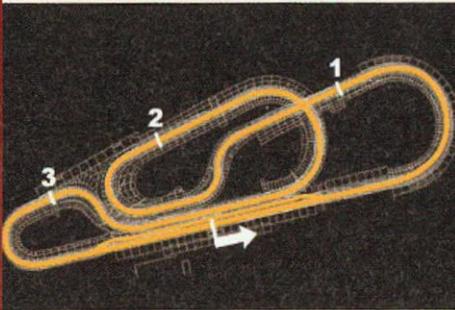


Rome Short Course (Route)

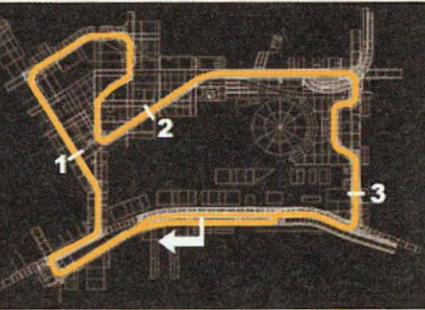


Smokey Mountain South (Rallye)

CIRCUITS DEBLOQUES GRACE AU PERMIS A

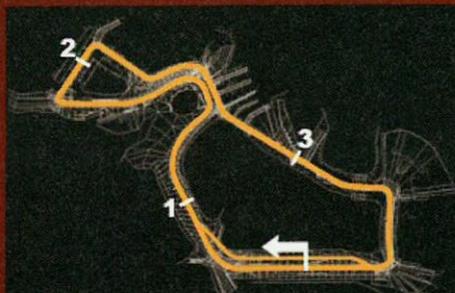


Red Rock Valley Speedway (Route)



Seattle Circuit (Route)

LES CIRCUITS BONUS (suite)

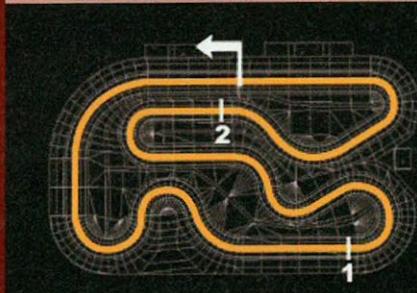


Rome Circuit (Route)

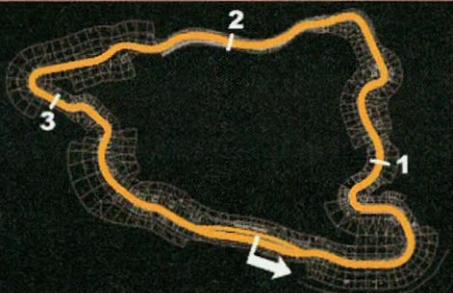


Green Forest Roadway (Rallye)

CIRCUITS DEBLOQUES GRACE AU PERMIS I-C



Motor Sports Land (Route/uniquement en « Contre la Montre »)



Grindelwald (Route)



Laguna Seca Raceway (Route)



Apricot Hill Speedway (Route)

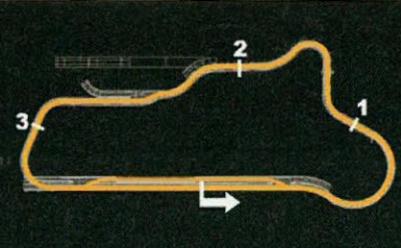


Smokey Mountain North (Rallye)

CIRCUITS DEBLOQUES GRACE AU PERMIS I-B



Trial Mountain Circuit (Route)

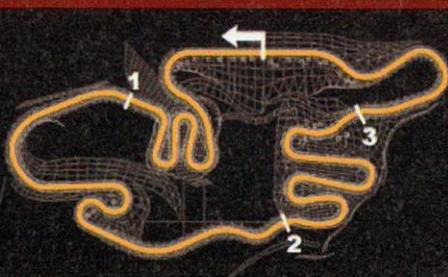


Clubman Stage Route 5 (Route)

LES CIRCUITS BONUS (suite)



Grand Valley East Section (Route)

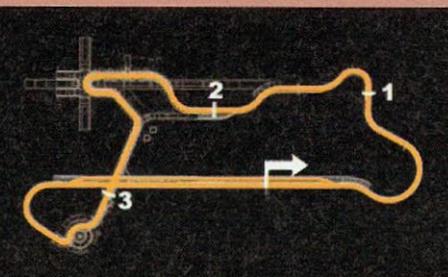


Tahiti Maze (Rallye)

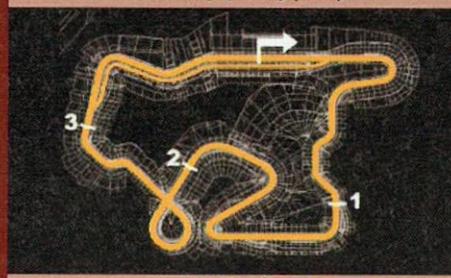
CIRCUITS DEBLOQUES GRACE AU PERMIS I-A



Grand Valley Speedway (Route)



Special Stage Route 5 (Route)

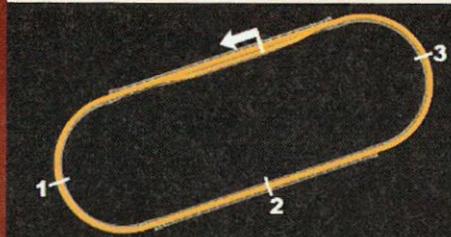


Autumn Ring (Route)

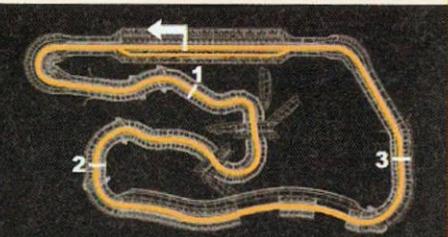


Pikes Peak Hill Climb (Rallye)

CIRCUITS DEBLOQUES GRACE AU PERMIS S



Test Course (Route)



Deep Forest Raceway (Route)

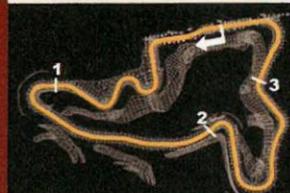
LES CIRCUITS BONUS (suite)



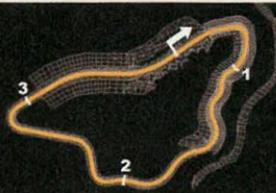
Rome night (Route)



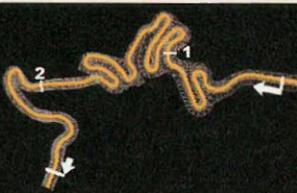
Autumn Ring Mini (Route/uniquement en « Contre la Montre »)



«R» Tahiti Dirt Route 3 (Rallye)



«R» Smokey Mountain North (Rallye)



Pikes Peak Downhill (Rallye)

LES VOITURES BONUS

Chaque piste disponible (mis à part les Rallyes) pourra vous donner une nouvelle voiture. Pour cela, il faut simplement arriver premier en mode Normal. Voici la

liste des voitures à gagner, pour chaque circuit, selon leur ordre d'apparition dans le tableau de l'écran Bonus :



Peugeot 306 Rally Car (Rallye)



Daihatsu Storia X4 Rally Car (Rallye)



Renault Clio Sport V6 24V (Classe S)



Mitsubishi Lancer Evolution IV Rally Car (Rallye)

LES VOITURES BONUS (suite)



Aston Martin V8 Vantage (Classe S)



Venturi Atlantique 400 GT (Classe S)



Mini Cooper 1275S MK1 (Rallye)



The New Dodge Viper GTS (Classe S)



RUF CTR2 (Classe S)



Volkswagen Golf Rally Car (Rallye)



Toyota Celica GT-Four Rally Car (Rallye)



Jaguar XKR Coupé (Classe S)



Mitsubishi Lancer Evolution III Rally Car (Rallye)



Vector M12 (Classe S)



Lancia Stratos Rally Car (Rallye)



Ford Escort Rally Car (Rallye)



Toyota Celica GT-Four Rally Car (Rallye)

LES VOITURES BONUS (suite)



TVR Tuscan Speed Six (Classe S)

Shelby Cobra Daytona Coupé (Classe S)



Lister Storm (Classe S)

Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car (Rallye)

LA VIDEO DE FIN

Depuis le menu Bonus, en cliquant sur Suite, vous trouverez une nouvelle sélection non-activée : la Vidéo de Fin. Pour obtenir cette ultime récompense, il vous faudra gagner la totalité des courses de la tige Gran Turismo... Et là, ça se passe encore sur le deuxième disque !



QUELQUES CONSEILS PRATIQUES

- Pour gagner du temps, commencez une partie en mode GT (deuxième disque), faites un peu d'argent en remportant des courses faciles, achetez-vous finalement une bonne petite caisse et gonflez-la à bloc. En revenant dans le mode Arcade, vous pourrez charger votre bolide depuis votre propre « Garage ». Vu que les voitures adverses restent les mêmes, gagner les courses en mode Difficile ne devrait plus vous poser de problèmes !
- Si vous voulez éviter de passer d'abord par le mode GT, sachez tout de même que la Nissan Skyline GTR V-Spec (Classe A) représente le meilleur

compromis.

- Passez tous les permis d'un coup avant de revenir dans le mode Arcade, certaines épreuves vous apprendront à négocier les passages les plus difficiles... Un bon moyen de progresser rapidement.

- N'hésitez pas à vous appuyer sur les voitures dans les virages, ça peut faire gagner quelques secondes... Mais pensez alors à enlever les dégâts dans les options, hein !

- Ne soyez pas bourrin au démarrage,

car si le régime est trop élevé, les roues patinent et vous perdez du temps...

- Si vous voulez conserver vos meilleurs temps, il faudra retourner dans le menu principal et choisir de sauvegarder la partie... Ça paraît bête comme ça, mais

vous êtes nombreux à vous étonner de ne jamais retrouver vos records dans le mode « Contre la Montre » !

EN RESUME

Nombre de circuits au départ : 4
Après avoir gagné les six permis du mode GT : 32
Nombre de voitures au départ : 39
Après avoir gagné toutes les pistes en Normal : 60

Voici la plus grosse partie du jeu. Que ceux qui ne s'y sont jamais essayés se réfèrent sans honte à ces quelques pages, elles sont faites pour ça après tout ! Vous y découvrirez des conseils ultra pratiques, que tout champion de GT2 en devenir se doit de lire, ainsi que les meilleurs voitures toutes catégories confondues. Inutile de vous dire que vous avez du pain sur la planche pour en voir le bout !

Ce mode simulation, placé sur le second CD, regroupe la plus grosse partie du jeu. C'est également la plus difficile. Bourré de passages secrets dans tous les sens, il est bien difficile de parvenir à résoudre toutes les énigmes tordues et Mario n'en finit plus de se perdre dans les forêts de champignons. Mais heureusement Grand Schtroumpf est là et... euh, je crois que j'ai dû zapper un truc là. Attendez, je reviens tout de suite... Et voilà, rapide non ? En fait, qui vous dit que je ne suis pas parti pendant une heure, hein, voire la journée entière ? Aha ! c'est trop puissant. Toujours est-il que je suis drôlement lourd aujourd'hui. Mais revenons à nos Schtroumpfs, enfin nos 'ouatures. La partie simulation, donc, regroupe un tas d'épreuves qu'il faudra toutes passer pour pouvoir terminer le jeu et si possible gagner

un maximum de bolides. Cela nécessitera une bonne dose de patience et d'habileté, que vous le vouliez ou non d'ailleurs. Il existe cependant un passage dans la cheminée de Crash Bandicoot... oh non, ça recommence. Ok, j'arrête. Patience et habileté donc, mais en suivant notre petit guide de bourgeois. On ne s'est pas fait chier pour rien non plus. Vous verrez que l'on peut gagner un temps fou au final. Vous y trouverez des petites astuces, une liste des bugs que nous avons rencontrés (ben oui !),

conseils en veux-tu ? Oui ? Alors en voilà, et comme pour GT1, un tableau - quasi exhaustif - récapitulant les performances de toutes les voitures neuves du jeu avec leur possibilité d'évolution. Si cela ne vous suffit pas, allez vous faire f... enfin, je veux dire, je ne peux plus rien faire pour vous.



NOTE SUR LES VOITURES NEUVES

Consultez impérativement le tableau des performances avant d'acheter une voiture ! Outre le fait qu'il vous permet de visionner d'un coup d'œil le potentiel réel d'un véhicule, il vous donnera également les bonnes valeurs concernant le nombre de chevaux. Je m'explique. Lorsque vous achetez une 206 Rally Car à 500 000 crédits dans le magasin Peugeot, elle est donnée pour 120 CV. En fait, elle en fait 460 ! Il faut en effet retourner dans son garage pour voir les vraies données de puissance. LE big problème, c'est que ce bug existe dans 99 % des cas ! Certes, la plupart des écarts sont bien moindres mais d'autres sont purement hallucinants. Vous voilà donc prévenu.

NOTE SUR LES VOITURES D'OCCASION

GT2, à l'instar de GT1, propose l'achat de voitures d'occasion. Notez que l'offre n'existe que chez les constructeurs japonais. Contrairement au guide Gran Turismo 1 que nous avons fait il y a 2 ans, nous avons décidé de ne pas inclure les voitures d'occasion dans le tableau des performances situé à la fin de ce booklet. Pourquoi ? Pour une question de temps. Il faut en effet savoir que le jeu génère les voitures d'occasion aléatoirement d'une partie à une autre. Il aurait fallu que nous recommandions le jeu des dizaines de fois pour en obtenir la liste complète. Hélas, nos impératifs de bouclage ne nous ont pas permis de le faire (à repasser). Pour la petite histoire, la création du tableau des performances nécessite que l'on achète chaque voiture, que l'on vérifie chacune des données (nbre de cv, poids...), que l'on procède aux mesures de la vitesse, que l'on achète tous les kits de tuning et que l'on recommence l'opération ! Avec un peu d'entraînement, on arrive à « faire » 5 voitures par heure. Si l'on inclue le fait qu'il faille lancer plusieurs parties pour obtenir la liste complète des 594 voitures, c'est un mois de travail à raison de 10 heures par jour ! Ceci dit, le tableau reste très utile puisque les véhicules neufs et d'occasion restent assez proches dans leurs performances globales. Vous pouvez donc vous y référer sans aucun problème.

LES PERMIS



Epreuves plus ou moins difficiles selon que l'on veuille obtenir le Bronze, l'Argent ou l'Or, les permis sont une phase très importante du jeu. Ils sont en effet indispensables pour accéder aux courses des différentes catégories. Mais au-delà de leur fonction première, ils permettent également d'obtenir des voitures bonus et de démarrer ainsi le jeu plus facilement. Comme vous pouvez vous en douter, seuls les permis en Or massif vous offriront ce privilège. Reste à savoir si cet effort ultime en vaut réellement la peine ? Question pertinente n'est-ce pas ?

Alors que Gran Turismo 1er du nom n'offrirait pas d'aide au passage des permis, Gran Turismo 2 met à la disposition du joueur un « ralenti » en guise de démonstration.



Cela se traduit par un gain de temps précieux concernant la recherche des trajectoires, pour peu que l'on arrive à manier correctement la voiture bien sûr. Il suffit pour cela d'observer les mouvements du démonstrateur en plaçant la caméra dans la position que vous utilisez pour conduire (en appuyant sur le bouton ROND) et en affichant les informations de vitesse et de directions avec la CROIX. Observez attentivement les positions des roues, la vitesse minimum dans les passages lents et les points de réaccélération.



Facile à dire me direz-vous, mais pas impossible à faire vous répondrais-je. Pour davantage de concentration, virez tous les gens présents dans la pièce, ou tuez-les carrément, et décrochez le téléphone. A partir de là, faites preuve de patience et recommencez sempiternellement chaque parcours jusqu'à obtenir l'Or. Mais rassurez-vous, obtenir métal précieuse est loin d'être indispensable et vous pouvez très bien vous en passer (sauf si vous êtes à la rue).

Je vous conseille cependant de faire l'effort ne serait-ce que pour le permis B. En effet, ce dernier vous permettra de gagner une voiture, la Honda Spoon S2000, qui s'avère être idéale pour remporter rapidement les courses du début et amasser au plus vite un maximum de pognon. Le petit guide stratégique « comment bien débuter la partie » que vous trouverez dans ces pages suppose d'ailleurs que vous disposiez de cette voiture.

Astuce : Si vous aviez déjà passé les permis sur Gran Turismo, vous pouvez les convertir dans Gran Turismo 2. Pour ce faire, vous devez vous placer dans le menu de démarrage du jeu et sélectionner l'option Transfert. Suivez ensuite les instructions. Mais attention, seuls les permis A et B seront convertis et vous n'obtiendrez pas les voitures bonus, même si vous aviez l'Or dans le premier jeu. Quelle arnaque ! OK, je plaisantais, détendez-vous.

Bug : La neuvième épreuve du permis International C est pratiquement infaisable en Or. Le temps de 20.150 est inférieur de 5 centièmes par rapport au temps de démonstration ! Et je vous garantis qu'il faut vraiment s'accrocher comme un gros débile que je suis, pour y parvenir. Résultat, plus de 20 heures passées sur un parcours de 20 secondes, et tout cela pour un score de 20.148 ! Ce qui me permet de penser qu'il s'agit d'une erreur de conception de la part des programmeurs. Enfin, cela n'engage que moi. Sachez pour finir, que l'obtention de tous les permis, en Or ou non, débloquera le Super Permis qui tue !

De part la présence dans la boîte du jeu d'un guide stratégique et des ralentis dans les permis, comme je vous le disais plus haut, nous allons passer rapidement sur ces derniers. Voici toutefois quelques petites astuces auxquelles on ne pense pas forcément.

Pour les épreuves de freinage, observez le temps ou la vitesse à laquelle le démonstrateur freine. Par exemple, dans le permis B, épreuves 1, 2 et 3, il faut freiner respectivement à la vitesse de 137, 191 et 210 km/h. De même, pensez à appuyer sur l'accélérateur bien avant l'affichage de la voiture. Vous serez sû ainsi d'avoir le régime moteur maximum au moment où l'écran de jeu apparaît.

Astuce : Il est intéressant pour certaines épreuves, notamment celles des freinages, d'appuyer simultanément sur le frein et la marche arrière. Vous verrez que la voiture freinera nettement plus fort.

Pour les épreuves où l'on doit tourner en rond, il est pratiquement impossible d'obtenir un temps correct si l'on ne désactive pas la manette analogique. Utilisez dans ce cas la croix de direction, ce qui empêchera le train avant de glisser exagérément. De manière générale, le jeu demeure aussi « simple » à prendre en mains en mode numérique qu'en analogique.

Concernant les autres permis, ne comptez que sur votre seule persévérance et consultez fréquemment les ralentis de démonstration. J'aimerais sincèrement pouvoir vous aider davantage mais je ne vois pas trop comment. En fait si, vous pouvez prendre rendez-vous avec moi pour un cours particulier. Voici mes conditions. Il faut être assez doué, intelligent, riche, et brune à forte poitrine.

VOITURES BONUS

<p>PERMIS B</p>  <p>Grand Prix White</p> <p>PRIX DE VENTE: 12,000</p> <p>250hp / 1020kg</p> <p>1,800,000 PT Spyder</p> <p>Honda Spoon S2000 (moteur Avant, traction Avant, 269 CV, 1100 kg)</p>	<p>PERMIS A</p>  <p>Concept Car</p> <p>PRIX DE VENTE: 25,000</p> <p>357hp / 873kg</p> <p>1,800,000 PT Spyder</p> <p>Concept Car Dodge Charger (moteur Avant, propulsion Arrière, 216 CV, 980 kg)</p>
<p>PERMIS INTERNATIONAL C</p>  <p>3000GT LM</p> <p>PRIX DE VENTE: 250,000</p> <p>314hp / 1200kg</p> <p>1,800,000 PT Spyder</p> <p>Mitsubishi 3000 GT LM Edition (moteur Arrière, 4 roues motrices, 614 CV, 1280 Kg)</p>	<p>PERMIS INTERNATIONAL B</p>  <p>CR-X del Sol LM</p> <p>PRIX DE VENTE: 250,000</p> <p>177hp / 890kg</p> <p>1,800,000 PT Spyder</p> <p>Honda CR-X Del Sol LM Edition (moteur Central, propulsion Arrière, 617 CV, 890 Kg)</p>
<p>PERMIS INTERNATIONAL A</p>  <p>FTO LM</p> <p>PRIX DE VENTE: 250,000</p> <p>549hp / 930kg</p> <p>1,800,000 PT Spyder</p> <p>Mitsubishi FTO LM Edition (moteur Arrière, 4 roues motrices, 549 CV, 930 Kg)</p>	<p>SUPER PERMIS</p>  <p>GT-One</p> <p>PRIX DE VENTE: 500,000</p> <p>990 / 870kg</p> <p>1,800,000 PT Spyder</p> <p>Toyota GT-One (moteur Arrière, propulsion Arrière, 672 CV, 900 Kg)</p>

COMMENT BIEN DEBUTER UNE PARTIE

A/ CHOIX DE LA VOITURE

En voilà une question intéressante. Vu le nombre impressionnant de possibilités offertes, on a que l'embaras du choix. Voici donc, à mon humble avis, la meilleure manière de débiter la partie, à savoir comment gagner le maximum de thunes en un minimum de temps.

Il existe trois possibilités. Toutefois, si vous n'avez pas réussi à passer un seul permis et que le jeu vous énerve, revendez-le, ou échangez-le contre Final Fantasy 8. Là au moins, il n'y a pas de voiture. Enfin, je crois pas.

Je disais donc, trois possibilités s'offrent à vous :

1/ Vous n'avez aucun permis
Malheureusement pour vous, vous ne

pourrez participer qu'à quelques « constructeurs ». Celles-ci rapportent peu et il faut en faire beaucoup avant de pouvoir acheter une voiture digne de ce nom. Rien ne vous empêche cependant d'opter pour l'un des véhicules à moins de 10 000 crédits, mais ce n'est pas un choix très rentable. Dans ce cas, mieux vaut se rabattre sur une voiture d'occasion. Enfin, faites ce que bon vous semble mais il faudra bien acheter une voiture un jour ou l'autre. Lorsque c'est chose faite, le jeu vous ouvrira les portes de quelques « courses spéciales » libre d'accès (free) : la Sunday Cup, la Clubman Cup et la Coupe K.

2/ Vous avez des permis mais aucun en Or (ahah ! pardon...)

Vous pourrez participer à toutes les courses nécessitant des types de permis identiques aux vôtres. Il vous faut

cependant une voiture. Là encore, vous pouvez soit participer aux courses constructeurs pour gagner un peu d'argent ou acheter directement l'une des rares voitures disponibles à moins de 10 000 crédits. Vous pouvez également, et c'est ce que je vous conseille, prendre une voiture d'occasion. Seuls les constructeurs japonais en proposent, à l'Est du Pecos, enfin de la ville. Là encore, consultez le tableau, vous y trouverez des voitures très semblables aux des performances équivalentes.

3/ Vous avez les permis et notamment, le permis B en Or

Vous n'avez rien à faire, la voiture que l'on vous offre étant amplement suffisante pour débiter les premières courses sans trop de soucis de performances et gagner ainsi suffisamment d'argent pour progresser rapidement.

RECAPITULATIF

Voici la liste des voitures les plus performantes par tranche de prix, hors voiture d'occasion et hors voitures bonus (l'indice d'évolution n'est pas pris en compte) :

De 0 à 10 000 Cr :

Toyota Yaris F (J) '99 : 9 280 Cr

De 10 001 à 20 000 Cr :

Mitsubishi Mirage Asti RX-R (J) '98 :

17 980 Cr

Ford Mercury Cougar XR-7 '67 :

20 000 Cr

Dodge Challenger : 11 500 Cr

Ford Mustang GT'98 : 17 290 Cr

De 20 001 à 30 000 Cr :

Ford Mustang SVT Cobra '99 : 28 800 Cr

Chevrolet Camaro Z28 Coupé '97 :

22 830 Cr

Mitsubishi Lancer Evolution VI RS (J) '99 :

25 980 Cr

Subaru Impreza Sedan WRX Sti Ver VI

(J) '99 : 29 190 Cr

De 30 001 à 40 000 Cr :

Chevrolet Coupé '96 : 36 840 Cr

Chevrolet Camaro SS'97 : 32 880 Cr

Mazda RX-7 Type R (J) '98 : 34 700 Cr

Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR

(J) '99 : 32 480 Cr

De 40 001 à 50 000 Cr :

Chevrolet Corvette Grand Sport '96 :

40 010 Cr

Toyota Supra RZ (J) '97 : 44 800 Cr

Plymouth Muscle Car Superbird : 41 850 Cr

Shelby GT 350 '66 : 42 400 Cr

De 50 001 à 60 000 Cr :

Chevrolet Corvette 427 Stingray '69 :

52 710 Cr

Chevrolet Corvette ZR-1 '95 : 50 600 Cr

TVR Chimaera 4.0 : 55 410 Cr

Nissan Skyline GT-R V-Spec (R34,J) '99 :

55 980 Cr

De 60 001 à 70 000 Cr :

TVR Griffith 500 : 62 410 Cr

Tommy Kaira R (J) '95 : 69 800 Cr

Shelby GT 500 '68 : 63 600 Cr

Tommy Kaira R (J) '99 : 67 800 Cr

De 70 001 à 80 000 Cr :

Dodge Viper RT/10 : 72 790 Cr

Dodge Viper GTS : 75 410 Cr

TVR Cerbera Speed 6 : 71 850 Cr

De 80 001 à 90 000 Cr :

TVR Cerbera 4.5 : 81 290 Cr

Lotus Esprit V8 GT : 87 320 Cr

Jaguar XK8 Coupé : 88 550 Cr

De 90 001 à 100 000 Cr :

Ford RS 200 Rally Car : 100 000 Cr

Jaguar XJR : 90 390 Cr

Honda NSX Type S Zero (J) '97 : 98 570 Cr

De 100 001 à 150 000 Cr :

Venturi 400 GT : 137 040 Cr

Lotus Esprit Sport 350 : 113 540 Cr

Jaguar XKR Coupé : 104 890 Cr

De 150 001 à 200 000 Cr :

Vector M12 : 192 890 Cr

Mercedes AMG E55 : 153 000 Cr

Aston Martin DB7 Volante : 185 500 Cr

De 200 001 à 300 000 Cr :

RUF BTR 2 : 258 000 Cr

RUF RCT : 300 000 Cr

Lotus Esprit V8 SE : 226 940 Cr

De 300 001 à 400 000 Cr :

Lister Storm V12 : 384 140 Cr

RUF CTR2 : 382 000 Cr

RUF Yellow Bird : 370 000 Cr

De 400 001 à 500 000 Cr :

Opel Tigra Race Car : 500 000 Cr

Mazda Amemiya RX-7

Matsumoto-Kiyoshi RE : 500 000 Cr

Subaru Cosco Subaru Impreza : 500 000 Cr

De 500 001 à 2 000 000 Cr :

Suzuki Escudo Pikes Peak Version (J) :

2 000 000 Cr

Suzuki Cultus Pikes Peak Version (J) :

2 000 000 Cr

Venturi Atlantique 600 LM Edition :

2 000 000 Cr

Toyota GT-One Road Version : 1 000 000 Cr

B/ PAR QUELLE COURSE
FAUT-IL DEBUTER ?

En admettant que vous ayez gagné les permis, en Or ou non, je vous conseille de débiter par la course de Ligue GT2 et de gagner toutes les courses que l'on vous autorise à disputer. Avec la Honda Spoon S2000, par exemple, vous pourrez participer à Mid-Field au Japon, Laguna Seca aux Etats-Unis, Trial Mountain en Angleterre, etc. Au fil de vos victoires, vous accumulerez suffisamment d'argent pour acheter une voiture adaptée à d'autres courses et pour la customiser. En fait, l'idéal consiste à atteindre un niveau de performances permettant de s'inscrire à une course d'endurance qui rapporte énormément d'argent. Prenons un exemple concret.

Comment gagner 400 000 Cr en moins de 4 heures avec le permis B en Or ?! Vous avez pris votre mal en patience et

vous avez enfin réussi à gagner la Honda Spoon S2000 (récompense du permis B en Or). Vous avez également passé les autres permis jusqu'à l'International B, ne serait-ce qu'en bronze. Vous voilà avec une voiture de 269 CV qui pourra être mise à niveau par la suite. Inscrivez-vous à différentes courses de la GT Ligue et engrangez un peu d'argent, aux alentours de 20 000 Cr. Cela devrait être assez rapide puisque la plupart des épreuves ne font que 2 tours. Utilisez ensuite cet argent pour customiser le véhicule (chez Honda en l'occurrence) et obtenir une puissance proche de 295 CV. A vous d'essayer différentes solutions parmi celles qui vous sont proposées, et de déterminer laquelle apporte le plus de puissance pour un coût le plus faible possible. Si vous êtes un peu plus bourgeois, soignez la tenu de route en offrant des pneus slicks tendres à votre bolide. Inscrivez-vous ensuite à la cour-



se d'endurance de 30 tours Trial Mountain. Vous verrez qu'elle est facile à remporter et que les 150 000 Cr attribués au vainqueur vous tomberont tout crus dans le bec. Pour peu que vous arriviez premier, vous serez récompensé d'une superbe Toyota Denso Sard Supra de 686 CV pour 1150 Kg. Deux possibilités s'offrent à vous : soit

vous gardez le monstre, soit vous le vendez pour la somme indiquée de 250 000 Cr. Dans la seconde solution, vous gagnez 150 000 + 250 000 Cr = 400 000 Cr, et tout ça en un temps record. Je vous conseille cependant de ne pas la revendre, ne serait-ce que pour continuer à suivre l'exemple.

Poursuivez ensuite avec une autre course d'endurance, disons la 300 Km de Grand Valley Speedway. Bon, ok, c'est



super long et assez chiant mais pensez très fort au pognon (« le pognon, le pognon, le pognon, le pognon... »). Vous verrez, c'est motivant. Vu que vous possédez la Toyota Denso et 150 000 Cr, je pense que le plus judicieux est d'utiliser l'argent pour up-grader la caisse. En effet, le circuit est très sinueux et la Toyota Denso à bien du mal à tenir la route. Rendez-vous donc chez Toyota et achetez les options d'antipatinage et de Contre-lacet disponible au rayon « autre » tout en bas à droite sur l'écran de réglages, et en cliquant sur les options Pro (l'antipatinage ne sert pas à grand chose, mais au diable l'avarice).



Ces dernières reviennent à 100 000 Cr. Ce n'est pas donné, certes, mais vu que vous allez en gagner 500 000, ce n'est pas très grave. Pensez également, avant de commencer la course, à chauffer des pneus tendres ou super tendres. Vous voilà fin prêt. N'essayez pas de conduire

à fond tout le temps. Vous risquez des accidents inutiles et mieux vaut assurer, d'autant que la voiture est suffisamment puissante pour rester en tête de la course tout en étant prudent. Si tout se passe bien, et après 60 tours, vous aurez gagné dans le meilleur des cas la somme de 500 000 Cr et une magnifique Nissan R390 GT1 LM Edition, revendable au prix de 500 000 Cr, soit un total d'un million de crédits. Gagner autant d'argent en une seule course, c'est limite indécent, mais franchement on s'en fout grave.

A partir de ce moment, je serais tenté de vous dire de continuer sur votre lancée mais j'ai un peu peur de vous lasser avec les courses d'endurance. Toujours est-il que vous disposez désormais d'assez d'argent pour faire ce que vous voulez dans n'importe quel sens.

Astuce : Il se peut que vous ayez une voiture, après réglages, trop puissante pour participer à certains type de courses. Par exemple, la Honda Spoon S2000 fait 269 CV de base. Si vous la customisez au maximum, elle dépassera les 305 CV. Dans cette dernière configuration,



vous ne pourrez plus participer aux courses réclamant un maximum de 295 CV. La question reste évidemment la suivante : comment enlever des chevaux à la voiture pour passer l'inscription. Et bien rendez-vous dans la section « test machine » du jeu, sélectionnez un test au hasard, 400 m. D.A. par exemple, et sélectionnez ensuite les réglages. A cet endroit vous pourrez désinstaller quelques options telles que le silencieux d'échappement, la puce électronique... jusqu'à l'obtention du nombre de chevaux voulu. Retournez ensuite vous inscrire. Ça peut paraître idiot mais certains se voient obligés de racheter une voiture pensant qu'il est impossible de faire machine arrière. Et bien non, c'est faisable, et je le prouve mesdames et messieurs !

Astuce : Bien que cela ne soit indiqué nulle part dans la doc, il est possible de ranger son garage. Déplacez la liste des voitures, déplacez la barre bleue clignotante sur la voiture que vous désirez placer en tête de liste, puis pressez le bouton start de la manette. Et voilà. Simple mais efficace, et surtout très pratique.

VOITURES BONUS et liste des voitures les plus adaptées pour les épreuves spéciales nécessitant un type de véhicule particulier. Les voitures bonus sont en photo.

Voici la liste des courses où vous pourrez gagner une voiture :



LIGUE GRAN TURISMO
Les championnats nationaux de la ligue Gran Turismo ne font gagner aucun véhicule. Vous devrez cependant remporter une coupe de chaque pour accéder aux championnats suivants.



- 1-Mid-Field (197 CV max)
- 2-Mid-Field (295 CV max)
- 3-Mid-Field (345 CV max)



- 1-Tahiti Road (246 CV max)
- 2-Tahiti Road (295 CV max)

CHAMPIONNAT D'ITALIE

Participez au championnat d'Italie GT!

Circuit	197hp	500	200
Roma Short Course	4.000	1.000	500
	400	300	200
Roma City Course	295hp	5.000	2.000
	1.000	500	300

2 16 J. 1.900.688 Spoon S2000

- 1-Rome Short Course (197 CV max)
- 2-Rome City Course (295 CV max)

- 1-Deep Forest (216 CV max)
- 2-Deep Forest (295 CV max)
- 3-Deep Forest (443 CV max)

CHAMPIONNAT REGIONAL INTERNATIONAL

Participez à la ligue européenne GT!

Circuit	197hp	500	200
Apricot Hill	10.000	7.000	3.000
	2.000	1.000	500
Grand Valley	10.000	7.000	3.000
	2.000	1.000	500
Roma City Course	10.000	7.000	3.000
	2.000	1.000	500

2 16 J. 1.900.688 Spoon S2000

- 1-Apricot Hill (591 CV max) : Toyota Castrol Supra GT '96

Castrol Supra GT '96

PRIX DE VENDE: 250.000

97 189 672hp 1190kg

2 14 J. 89.9 12.769 Concept Car

- 2-Grand Valley (591 CV max) : Nissan Zexel Skyline

ZEXEL SKYLINE

PRIX DE VENDE: 250.000

97 189 670hp 1190kg

2 14 J. 89.9 12.769 Concept Car

- 3-Roma City Course (591 CV max) : Nissan Kure R33 '97

KURE R33

PRIX DE VENDE: 250.000

97 189 670hp 1190kg

2 14 J. 89.9 12.769 Concept Car

- 1-Mid-Field (542 CV max) : Nissan 300 ZX-GTS

NISSAN 300ZX-GTS

PRIX DE VENDE: 250.000

97 187 672hp 1190kg

2 14 J. 89.9 12.769 Concept Car

- 2-Seattle City Course (542 CV max) : Mazda RX-7 LM Edition

MAZDA RX-7 LM Edition

PRIX DE VENDE: 11.250

99 283hp 1280kg

2 14 J. 89.9 12.769 Concept Car

- 3-Laguna Seca (542 CV max) : Mazda HKS Drag 180SX (J)

HKS DRAG 180SX

PRIX DE VENDE: 250.000

10 11hp 980kg

2 14 J. 89.9 12.769 Concept Car

CHAMPIONNAT DES ETATS-UNIS

Participez au championnat américain GT!

Circuit	246hp	500	200
Laguna Seca	4.000	1.000	500
	400	300	200
Laguna Seca	295hp	5.000	2.000
	1.000	500	300
Laguna Seca	394hp	7.000	5.000
	1.000	700	800

2 16 J. 1.900.688 Spoon S2000

- 1-Laguna Seca (246 CV max)
- 2-Laguna Seca (295 CV max)
- 3-Laguna Seca (394 CV max)

CHAMPIONNAT DE GRANDE-BRETAGNE

Participez au championnat britannique GT!

Circuit	197hp	500	200
Trial Mountain	4.000	1.000	500
	400	300	200
Trial Mountain	345hp	5.000	2.000
	1.000	500	300
Trial Mountain	394hp	7.000	5.000
	1.000	700	800

2 16 J. 1.900.688 Spoon S2000

- 1-Trial Mountain (197 CV max)
- 2-Trial Mountain (345 CV max)
- 3-Trial Mountain (394 CV max)

CHAMPIONNAT D'ALLEMAGNE

Participez au championnat d'Allemagne GT!

Circuit	216hp	500	200
Deep Forest	4.000	1.000	500
	400	300	200
Deep Forest	295hp	5.000	2.000
	1.000	500	300
Deep Forest	443hp	7.000	5.000
	1.000	700	800

2 16 J. 1.900.688 Spoon S2000

LIGUE DU PACIFIQUE

Participez à la ligue du Pacifique GT!

Circuit	542hp	3.000	500
Mid-Field	10.000	7.000	3.000
	2.000	1.000	500
Seattle City Course	10.000	7.000	3.000
	2.000	1.000	500
Laguna Seca	10.000	7.000	3.000
	2.000	1.000	500

2 16 J. 1.900.688 Spoon S2000

CHAMPIONNAT DU MONDE

Il est constitué de 5 courses à l'issue desquelles vous pourrez gagner l'une des voitures suivantes. Vous devrez recommencer autant de fois que nécessaire pour toutes les obtenir.

Participez à 5 courses du championnat du monde Gran Turismo!

Bonus de championnat: 150.000

5 COURSES

Circuit	1	2	3	4	5
Trial Mountain	1	2	3	4	5
Laguna Seca Speedway	1	2	3	4	5
Apricot Hill	1	2	3	4	5
Roma City Course	1	2	3	4	5
Mid-Field Raceway	1	2	3	4	5

2 16 J. 1.900.688 Spoon S2000

[R] Nissan Calsonic GT-R GT (J) '99

calsonic SKYLINE

PRIX DE VENTE: 250,000

990
705hp
1180kg

2.14 J 99.9 12.789 2 Concept Car

[R] Honda Mugen NSX GT (J)

Castrol Mugen NSX

PRIX DE VENTE: 250,000

98
608hp
1180kg

2.14 J 99.9 12.789 2 Concept Car

[R] Nissan R390 GT1 Road Car

R390GT1 LM EDITION

PRIX DE VENTE: 500,000

97
633hp
1000kg

2.14 J 99.9 12.789 2 Concept Car

[R] Toyota GT-One '98-'99

GT-one

PRIX DE VENTE: 500,000

98
672hp
900kg

2.14 J 99.9 12.789 2 Concept Car

CREATEUR D'ÉPREUVES

CREATEUR D'ÉPREUVES

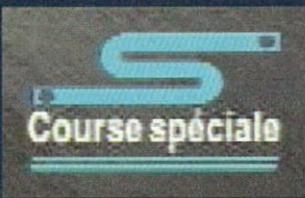
Facile Normal Expérimenté

Delorean Lotus Concept Car

2.14 J 99.9 12.789 2 Concept Car

Après avoir remporté l'ensemble des épreuves de la Ligue Gran Turismo, vous pourrez accéder à un écran supplémentaire vous invitant à générer des courses aléatoirement. Aucune d'entre elles ne rapporte quoi que ce soit.

COURSES SPECIALES



Elles regroupent des épreuves classées par catégorie. Ce championnat existait déjà sur GT1. Vous devrez donc sélectionner, en théorie, une voiture correspondant à la catégorie demandée et qui plus est ne dépasse pas un certain nombre de chevaux. Voilà pour la théorie. En pratique, il n'existe pas toujours de limitation hormis celle liée aux chevaux. Bug ou non, toujours est-il que l'intérêt du jeu en prend un coup. Vous pourrez ainsi participer à la course des décapotables avec une voiture qui ne l'est pas, passer l'épreuve des véhicules légers avec un 38 tonnes ou celle des berlines de luxe avec une vraie poubelle. Dommage.

Vous trouverez pour chaque catégorie où la contrainte est effective, une liste des meilleurs véhicules concernés. Si aucune liste n'est présente, cela signifie que seule la limitation des chevaux est effective. Dans ce cas, reportez-vous au tableau des performances.

N.B. Les épreuves Sunday Cup et Clubman Cup ne font pas gagner de véhicule et ne sont pas limitées en chevaux.

CHALLENGE FF

Participez au challenge FF!

1	Full Road	2,500	2,500	1,500
2	5,000	2,500	500	300
3	1,000	500	500	300
4	Mid-Field	3,000	2,000	2,000
5	6,000	500	500	300
6	1,000	500	500	300
7	High Mountain	2,000	2,000	2,000
8	7,000	5,000	700	800
9	1,000	700	800	800

2.14 J 99.9 12.789 2 Concept Car

Tahiti Road (295 CV max): Honda Mugen Accord SIR-T(J)

Accord Type R

PRIX DE VENTE: 10,000

207hp
1534kg

2.14 J 99.9 12.789 2 Concept Car

Les 11 meilleures voitures à traction avant, moteur avant (AvAv) de moins 295 chevaux :

- [R]Mini Cooper 1275S MK1
- Honda Spoon Integra Type-R (J)
- Honda Spoon Civic Type-R
- Alfa Romeo GTV 3.0 V6 24V
- Plymouth Cuda '70
- Mitsubishi Eclipse GS-T
- Fiât Coupé 2.0 20V Turbo
- Alfa Romeo 166 3.0 V6 24V
- Honda Mugen Prelude Type-S (J)
- Ford Taurus SHO '99
- Mid-Field (345 CV max) :
- Toyota Tom's T111(J)

TOM'S T111

PRIX DE VENTE: 5,600

172hp
1020kg

2.14 J 99.9 12.789 2 Concept Car

Pour cette course, vous devrez quitter une voiture pour atteindre un chiffre proche de 345 chevaux. Voici la liste des 11 voitures offrant les meilleures performances après modification.

- [R]Mini Cooper 1275S MK1
- Honda Spoon Integra Type-R (J)
- Honda Spoon Civic Type-R
- Honda Mugen Prelude Type-S (J)
- Mitsubishi Mirage Asti RX-R (J) '98
- Mitsubishi FTO GPX (J) '97
- Mitsubishi FTO GP Version R(J) '97
- Honda Prelude Type-S (J) '96
- Honda Accord Type R
- Honda Prelude 2.2 Vti (J) '98

Trial Mountain (394 CV max) :
Honda Mugen Prelude Type-S (J)

DEVENTE: **7,500**

211hp
1310kg
2/14 J

VENDRE CHANGER

Enfin, pour Trial Mountain, vous pouvez également prendre ces deux-ci :

[R]Mitsubishi Taveion Trampio

[R]Toyota Weds Celica GT (J)

CHALLENGE PROPULSION ARRIERE

Participez au challenge des voitures à propulsion arrière

Grand Valley West Course	~345hp	1,500	300
High-speed Link	~493hp	2,000	300
Mid-Field	~493hp	2,000	500

2/16 J 1,900,688 Spoon S2000

ClubMan R5 (295 CV max) :
Nissan SILEighty (J)

DEVENTE: **2,000**

201hp
1170kg
2/14 J

VENDRE CHANGER

Les 11 meilleures voitures à propulsion arrière, moteur avant ou arrière (AvAr ou ArAr) de moins de 295 CV :

TVR Chimaera 4.5

Chevrolet Camaro Z28
30th anniversary '96

Chevrolet Camaro Z28 Coupé '97

Mazda RX-7 GT-C (J) '99

Mazda RX-7 Type RS (J) '98

Mazda RX-7 Type R (J) '98

Jaguar XK 8 Coupé

TVR Chimaera 4.0

Nissan 300 ZX Turbo (J) '98

Mazda RX-7 Type RB (J) '98

SPECIALE R5 (443 CV max) :
NISSAN NISMO 270R (J)

PRIX DE VENTE: **10,000**

264hp
1240kg
2/14 J

VENDRE CHANGER

Les 11 meilleures voitures de moins de 443 CV :

[R]Nissan Zanavi Silvia GT (J) '99

[R]Nissan Daisin Silvia GT (J) '99

[R]Shelby Cobra Coupé '65

[R]Toyota BP Trueno GT (J) '99

Chevrolet Corvette 427 Stingray '69

RUF BTR Type II

TVR Cerbera 4.5

RUF BTR 2

RUF BTR Type I

Chevrolet Corvette ZR-1 '95

Mid-Field (493 CV max) :

Mazda RX-7 CT-C (J) '99



MAZDA SPEED
RX-7 GT-C



PRIX DE VENTE: **11,260**

AvAr

293hp
1280kg

VENDRE CHANGER

Et celles de moins de 493 CV, toujours en propulsion arrière :

[R]Mazda Amemiya RX-7
Matsumoto-Kiyoshi RE

[R]Subaru Cosco Subaru Impreza

CHALLENGE MOTEUR CENTRAL

Participez au challenge des voitures à moteur central

Grand Valley West Course	~345hp	1,500	300
High-speed Link	~493hp	2,000	300
Mid-Field	~493hp	2,000	500

2/16 J 1,900,688 Spoon S2000

Grand Valley West Course (345 CV max) :
Toyota TRD 2000 GT (J)

PRIX DE VENTE: **7,500**

266hp
1290kg
2/14 J

VENDRE CHANGER

Les 11 meilleures voitures à propulsion arrière, moteur central (MiAr) de moins de 345 chevaux :

[R]Ford GT 40

Honda NSX Type S Zero (J) '97

Honda NSX Type S (J) '97

ACCUEIL GARAGE

- Honda NSX (J) '97
- Renault Clio Sport V6 24V
- Toyota TRD 2000 GT (J)
- Plymouth PT Spyder
- Lotus Motor Sport Elise
- Toyota MR2 GT-S (J) '98
- Lancia Stratos
- High Speed Link (493 CV max) :
- Toyota Tom's T020 (J)

TOM'S T020

PRIX DE VENTE: **7,500**

230hp
1220kg

2 14 J. 99.9 12.769

Concept Car

Celles de moins de 493 CV :

- [R]Ford GT 40 Race Car
- [R]Jaguar XJR15 Race Car
- Nissan R390 GT1 Road Car '97
- [R]Toyota Momo MR-2 GT (J)
- [R]Ford GT 40
- Nissan R390 GT1 Road Car '98
- Venturi 400 GT
- Vector M 12
- Lotus Esprit Sport 350
- Lotus Esprit V8 GT

Red Rock Valley (591 CV max) :

GT40 RACE CAR

PRIX DE VENTE: **250,000**

492hp
998kg

2 14 J. 99.9 12.769

Concept Car

Pour cette dernière étape, vous pourrez également acheter l'une de ces deux voitures :

- [R]Honda Raybrig NSX
- [R]Lotus Esprit GT1

CHALLENGE 4X4

Participez au challenge des voitures 4x4

Voiture	Prix	CV	Poids
Seattle Short Course	6.000	2.000	1.500
Legacy Wagon GT '96	1.000	500	900
Seattle Short Course	6.000	2.000	1.500
Legacy Wagon GT '96	1.000	500	900
Seattle Short Course	15.000	5.000	2.000
Legacy Wagon GT '96	1.000	700	900
Seattle Short Course	2 16 J.	1.800.688	Spores 82000

Seattle Short Course (345 CV max) : Legacy Wagon GT '96

LEGACY WAGON GT

PRIX DE VENTE: **5,150**

274hp
1430kg

2 14 J. 99.9 12.769

Concept Car

Les 11 meilleures voitures 4 roues motrices (4RM) de moins de 345 CV :

- Nissan Skyline GT-R (R34, J) '99
- Nissan Skyline GT-R V-Spec (R34, J) '99
- Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR (J) '99
- Mitsubishi Lancer Evolution VI RS (J) '99
- Mitsubishi 3000 GT VR-4 Turbo
- Subaru Impreza Sedan WRX Sti Ver VI (J) '99

Nissan Stagea 260 RS Tuned by Nismo

Subaru Impreza Coupé WRX-R Sti Ver. VI (J) '99

Subaru Impreza Sedan WRX type RA Sti Ver. VI (J) '99

Mitsubishi 3000 GT Twin Turbo MR (J)

Seattle City Course (394 CV max) : Nissan Nismo 400R Preceding Model

nismo 400R

PRIX DE VENTE: **30,000**

393hp
1550kg

2 14 J. 99.9 12.769

Les 11 voitures aux meilleures performances sous la barre des 394 CV :

- [R]Citroën Xsara Rally Car
- [R]Lancia Delta S4
- Ford RS 200 Rally Car
- Nissan Nismo 400R Preceding Model (J)
- Tommy Kaira : Tommy Kaira R (J) '99
- Nissan Nismo 400R (J)
- Nissan Skyline GT-R (R34, J) '99
- Nissan Skyline GT-R V-Spec (R34, J) '99
- Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR (J) '99
- Mitsubishi Lancer Evolution VI RS (J) '99
- Laguna Seca (690 CV max) :
- Nissan Mine's R32-5 Skyline GT-R (J)

SKYLINE GT-R MINE'S

PRIX DE VENTE: **17,500**

618hp
1500kg

2 14 J. 99.9 12.769

Les 2 véhicules 4 roues motrices les plus puissants en deça de 690 CV :

- [R]Nissan Zexel Skyline
- [R]Nissan Kure R33 GT '97

COUPE K

Participez à la coupe K (voitures légères)!

Rome Short Course	147hp	5.000	2.000	1.500
1.000	500	300		
Seattle Short Course	98hp	6.000	3.000	2.300
1.000	500	300		
Tahiti Road	98hp	7.000	5.000	2.000
1.000	700	500		

2 14 J. 1.900.688 Spoon S2000

Rome Short Course (147 CV max) :
Honda Mugen Beat (J)

MUGEN BEAT



PRIX DE VENTE: **2.000**

- 61hp
- 760kg

2 14 J. 99.9 12.789 Concept Car

Seattle Short Course (98 CV max):
Mazda Demio A-Spec (J)

Demio A-Spec



PRIX DE VENTE: **3.750**

- 97
- 99hp
- 820kg

2 14 J. 99.9 12.789 Concept Car

Tahiti Road (98 CV max):
Honda Mugen CR-X II (J)

MUGEN CR-X PRO.2



PRIX DE VENTE: **2.500**

- 155hp
- 1000kg

2 14 J. 99.9 12.789 Concept Car

COUPE VOITURES COMPACTES

Participez à la coupe de voitures compactes!

Rome City Course	266hp	4.900	1.500	1.000
700	400	200		
Seattle Short Course	246hp	4.000	1.500	1.000
700	400	300		
Autumn Ring	295hp	4.000	1.500	1.000
700	400	200		

2 16 J. 1.900.688 Spoon S2000

Rome City Course (246 CV max):
Toyota Yaris '99

Yaris



Prix Rose Metallic Doat

PRIX DE VENTE: **2.320**

- 99
- 87hp
- 820kg

2 14 J. 99.9 12.789 Concept Car

Seattle Short Course (246 CV max):
Renault Clio 16v

Clio 16v



Pacific Blue

PRIX DE VENTE: **5.596**

- 108hp
- 1096kg

2 14 J. 99.9 12.789 Concept Car

Autumn Ring (295 CV max):
Volkswagen Lupo 1.4

Lupo 1.4



Jazz Blue

PRIX DE VENTE: **4.172**

- 73hp
- 864kg

2 14 J. 99.9 12.789 Concept Car

COUPE BERLINES DE LUXE

Participez à la coupe de berlines de luxe!

Rome City Course	394hp	5.000	2.000	1.500
1.000	500	300		
Epreuve spéciale R5	493hp	6.000	3.000	2.000
1.000	500	300		
High Speed Link	591hp	10.000	5.000	2.000
1.000	700	500		

2 16 J. 1.900.688 Spoon S2000

Rome City Course (394 CV max) :
Honda Accord Type-R

ACCORD TYPE R



Nighthawk Black Pearl

PRIX DE VENTE: **10.000**

- 207hp
- 1344kg

2 14 J. 99.9 12.789 Concept Car

Epreuve Spéciale R5 (493 CV max):
Toyota Chaser TRD Sports X30 (J)

CHASER TRD Sports X30



Super White

PRIX DE VENTE: **10.000**

- 312hp
- 1470kg

2 14 J. 99.9 12.789 Concept Car

High Speed Link (591 CV max):
Nissan GT-R 4 Door Tuned by Nismo (J)

GT-R



AUTRES VERSIONS TUNES ET NISMO

PRIX DE VENTE: **12.500**

- 293hp
- 1560kg

2 14 J. 99.9 12.789 Concept Car

COUPES DE VOITURES HAUTES PERFORMANCES

Participez à la coupe de voitures hautes performances!

Rome Short Course	1.000	5.000	2.000
1.000	700	500	
Seattle City Course	1.000	6.000	2.500
1.500	800	600	
Legends Spa	1.000	7.000	3.000
1.000	1.000	600	

2 16 J. 1.900.688 Spoon S2000



ACCUEIL

GARAGE

PT-Spyder



PRIX DE VENTE: **25,000**



● 22 1hp
● 1225kg



2 14 J. 99.9 12.789 Concept Car

Seattle Short Course (Tous) :
Plymouth PT Spyder



ACCUEIL

GARAGE

COBRA



PRIX DE VENTE: **75,000**

● 67
● 423hp
● 1068kg



2 14 J. 99.9 12.789 Concept Car

Seattle City Course (tous) :
Cobra 427 '67



ACCUEIL

GARAGE

PHAEOTON



PRIX DE VENTE: **25,000**

● 502hp
● 1600kg



2 14 J. 99.9 12.789 Concept Car

Laguna Seca (Tous) : Chrysler Phaeton

COUPE DES VOITURES DECAPOTABLES



OTF

SPECIAL

Participez aux 5 épreuves du championnat OTF (100)

5 COURSES Bonus de championnat: 100.000

Grand Valley East Course -59 1hp

Laguna Seca 15.000

Deep Forest 8.000

Mid-Field 5.000

Agriport Hill 2.000

1.000

500

2 16 J. 1.900.688 Spoon S2000

COUPE DES VOITURES CELEBRES



OTF

SPECIAL

Participez à la coupe des voitures célèbres

1-1 Tahiti Road 246hp 2.000

1-2 Lotus Europa 700 500

1-3 Mazda MX-5 A-Spec 290hp 2.500

1-4 Lotus Europa 700 500

1-5 Lotus Europa 354hp 2.500

1-6 Lotus Europa 800 500

2 16 J. 1.900.688 Spoon S2000

Tahiti Road (246 CV max) :
Honda Mugen CR-X III (J)



OTF

SPECIAL

CRX PRO 3



PRIX DE VENTE: **3,000**

● 184hp
● 1140kg



Rome City Course (295 CV max) :
Lotus Europa



OTF

SPECIAL

EUROPA



PRIX DE VENTE: **20,000**

● 125hp
● 730kg



Grindelwald (394 CV max) :
Toyota XYR '99



OTF

SPECIAL

CELICA

concept car



PRIX DE VENTE: **12,500**

● 97
● 126hp
● 970kg



Trial Moutain (591 CV max) :
Dodge Concept Car LM Edition



ACCUEIL

GARAGE

Concept Car LM EDITION



PRIX DE VENTE: **125,000**



● 526hp
● 900kg



2 14 J. 99.9 12.789

Concept Car

COUPE WAGON

Participez à l'épreuve Gran Turismo voitures (1) Wagon!

Nome Short Course	~394hp	
5.000	2.000	1.500
1.000	500	300
Super Speedway	~394hp	
6.000	3.000	2.000
1.000	500	300
Epreuve spéciale	~394hp	
7.000	5.000	2.000
1.000	700	500

2 16 J. 1.900.688 Spoon S2000

Rome Short Course (394 CV) :
Subaru Impreza Wagon Sti Ver.V (J) '98

Impreza wagon WRX
Version V

Arctic Silver Metallic

PRIX DE VENDE: 6.300

98
283hp
1310kg

2 14 J. 99.9 12.769 Concept Car

Super Speedway (394 CV) :
Honda Mugen Accord Wagon (J)

MUGEN Accord Wagon

Nighthawk Black Pearl

PRIX DE VENDE: 6.250

197hp
1430kg

2 14 J. 99.9 12.769 Concept Car

Epreuve spéciale (394 CV) : Nissan
Stagea 260 RS Tuned by Nismo

STAGEA
260RS Tuned by NISMO

Lightning Yellow

PRIX DE VENDE: 12.000

4RM
343hp
1720kg

2 14 J. 99.9 12.769 Concept Car

VENDRE CHANGER

COUPE DES VOITURES DE SPORTS DES ANNEES 80

Red Rock Valley	~394hp	
7.000	5.000	2.000
1.000	700	500
Grand Valley	~483hp	
7.000	5.000	2.000
1.000	700	500
Mid-Field	~581hp	
8.000	5.000	2.500
1.000	800	600

2 16 J. 1.900.688 Spoon S2000

Trial Mountain (197 CV max) :
Honda Mugen Ferio (J)

CIVIC FERIO

PRIX DE VENDE: 5.750

164hp
1130kg

VENDRE CHANGER

Epreuve spéciale R5 (345 CV max) :
Honda Mugen CR-X III (J)

CR-X PRO.3

PRIX DE VENDE: 3.000

184hp
1140kg

2 14 J. 99.9 12.769 Concept Car

Deep Forest (345 CV max) :
Honda Mugen Civic Type-R (J)

CIVIC R

PRIX DE VENDE: 6.250

178hp
1080kg

2 14 J. 99.9 12.769 Concept Car

Seattle City Course (394 CV max) :
Honda Mugen Integra Type-R (J)

INTEGRA TYPE R

PRIX DE VENDE: 7.500

194hp
1080kg

2 14 J. 99.9 12.769 Concept Car

Tahiti Road Circuit (394 CV max) :
Nissan Skyline Silhouette
Formula (R30)

SKYLINE Formula

PRIX DE VENDE: 125.000

555hp
980kg

2 14 J. 99.9 12.769 Concept Car

TROPHEE GRAND TOURING

Red Rock Valley (394 CV max) :
Nissan Daisin Silvia GT (J) '99

Participez au trophée des voitures GT!

Red Rock Valley	~394hp	
10.000	7.000	3.000
2.000	1.000	500
Grand Valley	~483hp	
20.000	12.000	8.000
5.000	3.000	800
Mid-Field	~581hp	
30.000	20.000	10.000
7.000	5.000	1.000

2 16 J. 1.900.688 Spoon S2000

Grand Valley (493 CV max) :
Honda Mugen NSX GT (J)

Castrol MUGEN NSX

PRIX DE VENDE: 250.000

98
608hp
1180kg

2 14 J. 99.9 12.769 Concept Car

ACCUEIL GARAGE

UNISIA JECS
SKYLINE



PRIX DE VENTE: **250,000**

4RM ● 199 ● 702hp ● 1180kg

VENDRE CHANGER

Mid-Field (591 CV max) :
Nissan Unisia GT-R GT (J)

COUPE DES VOITURES ULTRA SPORTIVES

GT SPECIAL

Participez à la course des voitures ultra-sportives !!

1	200,000	7,000	6,000	2,000
2	150,000	5,000	700	500
3	100,000	3,000	443hp	
4	80,000	2,000	2,000	800
5	1,000	800	800	800
6	10,000	2,000	1,000	500
7	2,000	1,000	1,000	500

2 14 J. 1,000,000 Spoon S2000

Laguna Seca (394 CV max) :
Toyota Angel T01 (J)

ACCUEIL GARAGE

TOM'S Angel T01



PRIX DE VENTE: **12,500**

MAF ● 155hp ● 700kg

VENDRE CHANGER

Deep Forest (443 CV max) :
Tommy Kaira ZZIII (J)

ACCUEIL GARAGE

ZZ III



PRIX DE VENTE: **12,500**

MAF ● 184hp ● 670kg

VENDRE CHANGER

Celui-ci vous indique que vous devez posséder un moteur TURBO pour vous inscrire. Il s'agit bien entendu d'une erreur. Il faut lire atmosphérique et non turbo.

Aucune limitation ne vous est imposée sur ces trois circuits. La voiture gagnée sur chacun d'entre eux sera tirée au sort parmi les suivantes :

Honda Spoon Civic Type-R (J)

ACCUEIL GARAGE

SPOON CIVIC R



PRIX DE VENTE: **7,500**

AVR ● 212hp ● 820kg

VENDRE

Mazda MX-5 C-Spec (J)

ACCUEIL GARAGE

MAZDASPEED MX-5 C-SPEC



PRIX DE VENTE: **12,500**

AVR ● 197hp ● 1010kg

VENDRE

Mazda MX-5 B-Spec (J)

ACCUEIL GARAGE

MAZDASPEED MX-5 B-SPEC



PRIX DE VENTE: **3,000**

AVR ● 165hp ● 980kg

VENDRE

Honda Spoon Integra Type-R

ACCUEIL GARAGE

SPOON INTEGRAL R



PRIX DE VENTE: **9,500**

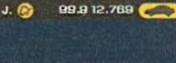
AVR ● 259hp ● 900kg

VENDRE

Championship W

ACCUEIL GARAGE

SPOON CIVIC R



PRIX DE VENTE: **7,500**

AVR ● 212hp ● 820kg

VENDRE

LES 30 MEILLEURES VOITURES A MOTEUR ATMOSPHERIQUE

TVR Speed 12

[R]TVR Cerbera LM Edition

[R]Dodge Viper GTS-R Team Oreca

[R]Vector M 12 LM Edition

[R]Honda Raybrig NSX

[R]Honda Mobil 1 NSX

[R]Honda Takata NSX GT (J)

[R]Honda Mugen NSX GT (J)

[R]Dodge Viper GTS-R

[R]Lotus Esprit GT1

[R]Dodge STP Viper GT

[R]Ford Saleen SR Widebody

[R]Honda CR-X Del Sol LM Edition

[R]Opel Tigra Ice Race Car

[R]Opel Calibra Touring Car

[R]Honda S 2000 GT1

[R]Alfa Romeo 155 Touring Car

[R]Renault Espace F1

[R]Jaguar XJR15 Race Car

Lister Storm V12

[R]Citroën Xsara Rally Car

[R]Shelby Cobra Coupé '65

Vector M 12

Chevrolet Corvette 427 Stingray '69

Dodge Viper RT/10

Dodge Viper GTS

TVR Cerbera 4.5

Chevrolet Corvette ZR-1 '95

TVR Tuscan Speed 6

Dodge Phaeton

COUPE DES VOITURES A MOTEUR TURBO N°1

Classe	Voiture	Prix	Statut
1	Chevrolet Camaro RS	10.000	10.000
2	Subaru Impreza	2.200	2.200
3	Chevrolet Camaro	10.000	10.000
4	Subaru Impreza	2.200	2.200
5	Subaru Impreza	10.000	10.000
6	Subaru Impreza	2.200	2.200
7	Subaru Impreza	10.000	10.000
8	Subaru Impreza	2.200	2.200
9	Subaru Impreza	10.000	10.000
10	Subaru Impreza	2.200	2.200

Bug : Si vous tentez de vous inscrire à cette course avec un moteur turbo, le jeu vous l'interdit en affichant un message d'avertissement. Celui-ci vous indique que vous devez posséder un moteur ATMOSPHERIQUE pour vous inscrire. Il s'agit bien entendu d'une erreur. Il faut lire turbo et non atmosphérique. Aucune limitation ne vous est imposée sur ces trois circuits. La voiture gagnée sur chacun d'entre eux sera tirée au sort parmi les suivantes :

Nissan Nismo 400R (J)

nismo 400R

PRIX DE VENTE: 30,000

393hp, 1550kg, 214 J, 99.9 12.769, 12 Intake GT-R

[R]Nissan Mine's R33 Skyline GT-R (J)

SKYLINE GT-R

PRIX DE VENTE: 18,750

181hp, 1540kg, 214 J, 99.9 12.769, 12 Intake GT-R

[R]Nissan HKS Drag Skyline

HKS DRAG 180SX

PRIX DE VENTE: 250,000

1011hp, 980kg, 214 J, 99.9 12.769, Concept Ce

LES 30 MEILLEURES VOITURES A MOTEUR TURBO

[R]Suzuki Escudo Pikes Peak Version (J)

[R]Suzuki Cultus Pikes Peak Version (J)

[R]Nissan HKS Drag 180SX

[R]Toyota GT-One '99

[R]Nissan R33 Drag GT-R (J)

[R]Nissan Calsonic GT-R GT (J) '99

[R]Nissan Pennzoil Nismo GT-R

[R]Nissan Unisia GT-R GT (J)

[R]Venturi Atlantique 600 LM Edition

[R]Nissan Zexel Skyline

[R]Nissan Kure R33 GT '97

Lotus Elise GT1

[R]Mitsubishi FTO LM Edition

[R]Nissan 300ZX-GTS (J) '97

Toyota GT-One Road Version '98

[R]Toyota Castrol Tom's Supra GT

[R]Toyota Cerumo Supra GT (J) '99

[R]Toyota Denso Sard Supra

[R]Nissan R390 GT1 LM Edition

[R]Ford GT 90

[R]Audi TT LM Edition

[R]Toyota Castrol Supra GT '96

[R]Mitsubishi 3000GT LM Edition '99

[R]Tommy Kaira ZZII (J)

[R]Toyota Celica Rally Car

[R]Mazda RX-7 GT-C LM Edition

[R]Ford GT 40 Race Car

[R]Nissan Lexus Altezza IS 200 LM Edition

[R]Mitsubishi 3000GT LM Edition

[R]Mazda RX-7 LM Edition

GRAND TURISMO ALL STARS

Participez aux 5 épreuves de Grand Turismo All Stars

1	50.000	30.000	20.000
2	10.000	6.000	1.000

1	50.000	30.000	20.000
2	10.000	6.000	1.000

2 16 J. 1.000.888 Spoon S2000

Super Speedway (Tous) : Mitsubishi Mine's Lancer Evolution V (J)

Participez aux 5 épreuves de Super Touring

MINES LANCER EVOLUTION V

PRIX DE VENTE: 13.750

4 13 hp 1080 kg

Epreuve spéciale R5 (Tous) : Nissan Mine's Skyline GT-R (J)

Participez aux 5 épreuves de championnat GT 300

SKYLINE GT-R MINES

PRIX DE VENTE: 17.500

6 10 hp 1000 kg

Red Rock Valley (Tous) : TVR Speed 12

Participez aux 5 épreuves de championnat GT 300

SPEED 12

PRIX DE VENTE: 500.000

80 7 hp 950 kg

Rome City Course (Tous) : Tommy Kaira ZZII (J)

Participez aux 5 épreuves de championnat GT 300

ZZ II

PRIX DE VENTE: 250.000

588 hp 1020 kg

2 14 J. 99.9 12.769 Unisale GT-R

Laguna Seca (Tous) : Nissan R390 GT 1 Road Car '97

Participez aux 5 épreuves de championnat GT 300

R390GT1 Road Car

PRIX DE VENTE: 250.000

37 95 hp 1000 kg

TROPHÉE SUPER TOURING

Participez aux 5 épreuves de championnat GT 300

1	Apricot Hill	493 hp	5.000
2	15.000	7.000	500
3	2.000	1.000	500

1	Apricot Hill	493 hp	5.000
2	15.000	7.000	500
3	2.000	1.000	500

1	Laguna Seca	483 hp	5.000
2	15.000	7.000	500
3	2.000	1.000	500

Les cinq circuits de cette épreuve sont limités à 493 chevaux. La voiture gagnée sur chaque circuit sera tirée au hasard parmi les suivantes : Toyota Tom's Supra (J)

Participez aux 5 épreuves de championnat GT 300

TOM'S Supra

PRIX DE VENTE: 13.750

30 hp 1000 kg

Chevrolet Camaro Z28 30th Anniversary '96

Participez aux 5 épreuves de championnat GT 300

CAMARO Z28 30th Anniversary

PRIX DE VENTE: 7.000

300 hp 1510 kg

Toyota TRD 3000GT

Participez aux 5 épreuves de championnat GT 300

3000GT LM

PRIX DE VENTE: 250.000

6 14 hp 1280 kg

CHAMPIONNAT GT 300 (591 CV)

Participez aux 5 épreuves de championnat GT 300

5 COURSES Bonus de championnat: 100.000

Grand Valley East Course - 69 hp

Laguna Seca	15.000
Deep Forest	5.000
Mid Field	2.000
Apricot Hill	1.000

2 16 J. 1.000.888 Spoon S2000

La voiture gagnée sera tirée au hasard parmi les suivantes :

[R]Toyota Weds Celica GT (J)

Participez aux 5 épreuves de championnat GT 300

CELICA RALLY CAR

PRIX DE VENTE: 250.000

88 hp 960 kg

[R]Nissan Zanavi Silvia GT (J) '99

Participez aux 5 épreuves de championnat GT 300

SILVIA GT

PRIX DE VENTE: 125.000

193 4 13 hp 980 kg

[R]Toyota BP Trueno GT (J) '99

Participez aux 5 épreuves de championnat GT 300

BP APEX KRAFT TRUENO

PRIX DE VENTE: 125.000

199 351 hp 825 kg

COURSES D'ENDURANCE



Toutes les courses de ce championnat, à l'exception de Trial Mountain, génèrent deux voitures bonus. Si vous les voulez toutes, il faudra recommencer les courses autant de fois que nécessaire.

Course Endurance 300 Km Grand Valley Speedway (690 CV max):
[R] Subaru Impreza Rally Car

ACCUEIL GARAGE

Impreza RALLY CAR

PRIX DE VENTE: 125,000

199
404hp
980kg

2 14 J. 99.9 12.769

[R] Nissan R390 GT-1 LM Edition

ACCUEIL GARAGE

R390GT1 LM EDITION

PRIX DE VENTE: 500,000

197
633hp
1000kg

2 14 J. 99.9 12.769

(633 CV, 1000 Kg)
Course Endurance 200 Km Apricot Hill Speedway (591 CV Max)
[R] Dodge Viper GTS-R (690 CV, 1247 Kg)

ACCUEIL GARAGE

VIPER GTS-R

PRIX DE VENTE: 250,000

197
690hp
1247kg

2 14 J. 99.9 12.769

ACCUEIL GARAGE

MOMO CORSE APEX MR2

PRIX DE VENTE: 125,000

199
374hp
1290kg

2 14 J. 99.9 12.769

[R] Toyota Cerumo Supra GT (J) '99

ACCUEIL GARAGE

cdma One SUPRA

PRIX DE VENTE: 250,000

199
688hp
1 150kg

2 14 J. 99.9 12.769

[R] Nissan Zexel Skyline

ACCUEIL GARAGE

ZEXEL SKYLINE

PRIX DE VENTE: 250,000

197
670hp
1 180kg

2 14 J. 99.9 12.769

TOUT TERRAIN

ACCUEIL GARAGE

TAKATA NSX

PRIX DE VENTE: 250,000

199
608hp
1 180kg

2 14 J. 99.9 12.769

[R] Dodge STP Viper GT



Tout terrain

Les épreuves de tout terrain ne rapportent aucun véhicule bonus et ne sont contraintes à aucune limitation du nombre de chevaux. Je vous conseille toutefois de sélectionner une voiture à boîte courte, comme la plupart des « Rally Car ». N'oubliez pas non plus de sélectionner des pneus tout terrain.

CHAMPIONNAT GT 500 (TOUS)

Bonus de championnat: 200,000

Course	Yaus
Super Speedway	50,000
Grand Valley	15,000
Apricot Hill	5,000
Grand Valley	4,000
Apricot Hill	3,000
Apricot Hill	1,500

2 15 J. 1,500,000

La voiture gagnée sera tirée au hasard parmi les suivantes :

ACCUEIL GARAGE

TAISAN VIPER

PRIX DE VENTE: 250,000

199
845hp
1 180kg

2 14 J. 99.9 12.769

ACCUEIL GARAGE



LANCIA STRATOS

PRIX DE VENTE: **75,000**

190hp
980kg

2 14 J. 99.9 12.789

Uniale GT-R

VENDE CHANGER

Lancia Stratos (190 CV, 980 Kg)

Course Endurance 100 Miles Seattle

City (591 CV Max)

[R]Ford GT 90 (460 CV, 1230 Kg)

ACCUEIL GARAGE



FORD GT 90

PRIX DE VENTE: **126,000**

716hp
1452kg

2 14 J. 99.9 12.789

Uniale GT-R

VENDE CHANGER

[R]Ford Escort Rally Car

(716 CV, 1452 Kg)

ACCUEIL GARAGE



FORD ESCORT RALLY CAR

PRIX DE VENTE: **125,000**

418hp
1200kg

2 14 J. 99.9 12.789

Uniale GT-R

VENDE CHANGER

Course Endurance 200 Miles Laguna

Seca (Tous)

[R]Mitsubishi 3000 GT LM Edition '99

(689 CV, 1300 Kg)

ACCUEIL GARAGE



3000GT LM EDITION

PRIX DE VENTE: **250,000**

689hp
1300kg

2 14 J. 99.9 12.789

Concept Car

VENDE CHANGER

[R]Lexus Altazza LM Edition
(590 CV, 1030 Kg)

ACCUEIL



ALTEZZA LM EDITION

PRIX DE VENTE: **250,000**

590hp
1030kg

2 14 J. 99.9 12.789

Uniale GT-R

VENDE CHANGER

Course Endurance 30 tours Trial Mountain (295 CV max)

[R]Toyota Denso Sard Supra

(686 CV, 1150 Kg)

ACCUEIL GARAGE



DENSO SARD SUPRA

PRIX DE VENTE: **250,000**

686hp
1150kg

2 14 J. 99.9 12.789

Concept Car

VENDE CHANGER

Course Endurance Route 5 nocturne (tous)

[R]TVR Cerbera LM Edition

(624 CV, 890 Kg)

ACCUEIL GARAGE



CERBERA LM EDITION

PRIX DE VENTE: **250,000**

624hp
890kg

2 14 J. 99.9 12.789

Concept Car

VENDE CHANGER

[R]Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car (460 CV, 1030 Kg)

ACCUEIL GARAGE



MINES LANCER EVOLUTION VI

PRIX DE VENTE: **13,750**

413hp
1080kg

2 14 J. 99.9 12.789

Uniale GT-R

VENDE CHANGER

LES REGLAGES

Gran Turismo 2 regroupe un nombre de voitures tout à fait hallucinant. Certaines sont d'une puissance impressionnante mais ne sont pas toujours faciles à manier. Pour en améliorer le comportement, on peut procéder à quelques réglages, mais il faut cependant connaître deux-trois trucs. Primo, vous ne pourrez régler votre voiture qu'après l'avoir kitté (modifier). Par exemple, seules les suspensions à service personnalisé autorise des modifications. De même, il vous faudra un kit de carrosserie de course [R] pour modifier l'angle des ailerons d'appuis. Secundo, rien ne sert de modifier la boîte de vitesses, celle d'origine convenant dans la grande majorité des cas. De plus, il serait idiot de prendre une boîte courte si la voiture, en version de base, arrive en butée sur le test de 1000 mètres départ arrêté ou sur celui de la vitesse max. Vous ne feriez que dégrader les performances générales. Tertio, la plupart des options sont extrêmement chères et peu efficaces. Acheter un kit de carrosserie sur une voiture n'ayant pas ou peu de puissance revient à jeter son argent par les fenêtres. En revanche, acheter des pneus super tendres et up-grader la puissance avec l'ensemble des options les moins chères s'avère l'option la plus raisonnable. Il faut soigner la tenue de route en priorité. Une voiture puissante qui ne tient pas la route se fera systématiquement devancer par une voiture bien moins puissante mais extrêmement maniable. Dans l'exemple suivant, vous voyez que l'on peut obtenir la même puissance pour un prix plus ou moins élevé. Choisissez systématiquement la solution la moins coûteuse et réservez les options hors de prix pour la voiture que vous maîtrisez le mieux.

Passiez de 266 cv à 274 cv
Solution à 1800 Cr

TOYOTA **TRD** **SILENCIEUX**

Sport
Combinaison d'un filtre à air sport aux dimensions idéales et d'un silencieux sport ayant de bonnes qualités d'absorption. Particulièrement recommandé comme préamplificateur (dans les moteurs turbo, permet d'augmenter la coupe des moteurs atmosphériques à plein régime).

266hp → 274hp

1800

3 J. 92-39 1.489 **Aitezse**

ROM Sport
Le type de rom se peut le plus avantageux. Le TRD Sport modifie le système de mesure pour augmenter le flux d'air entrant et pour améliorer l'efficacité du moteur. Le système de mesure est réglé pour offrir le meilleur rendement possible. Le système de mesure TRD Sport est réglé pour offrir le meilleur rendement possible. Le système de mesure TRD Sport est réglé pour offrir le meilleur rendement possible.

266hp → 272hp

2000

3 J. 92-39 1.489 **Aitezse**

La ROM Sport coûte plus chère mais offre moins de puissance.

Equilibrage complet
Ajustement des réglages pour offrir le meilleur rendement possible. Le système de mesure est réglé pour offrir le meilleur rendement possible. Le système de mesure est réglé pour offrir le meilleur rendement possible.

266hp → 272hp

19.000

3 J. 92-39 1.489 **Aitezse**

L'équilibrage du moteur n'offre guère mieux pour un prix presque dix fois supérieur).

Rectification des orifices
Utilisation de la méthode d'usinage des orifices pour offrir le meilleur rendement possible. Le système de mesure est réglé pour offrir le meilleur rendement possible. Le système de mesure est réglé pour offrir le meilleur rendement possible.

266hp → 272hp

6.000

3 J. 92-39 1.489 **Aitezse**

Idem pour la rectification des orifices. Une solution équivalente à celle du départ, ou presque.

Spot
Le spot est un dispositif qui permet d'augmenter le flux d'air entrant et pour améliorer l'efficacité du moteur. Le système de mesure est réglé pour offrir le meilleur rendement possible. Le système de mesure est réglé pour offrir le meilleur rendement possible.

266hp → 274hp

5.000

3 J. 92-39 1.489 **Aitezse**

Certes, pour gagner réellement de la puissance, vous serez obligé d'acquiescer la transformation du moteur atmosphérique et/ou du turbo. Mais ne vous précipitez pas. Si la plupart des courses sont ouvertes aux voitures allant jusqu'à 591 cv et plus, rares sont celles où les voitures engagées par l'ordinateur sont d'une telle puissance. Il m'est arrivé fréquemment de gagner des courses de 591 cv avec des voitures qui n'en faisaient que 350. Procédez donc avec méthode et faites des essais en course avant d'acheter une option qui ruinerait votre pécule sans pour autant améliorer les performances de la voiture.

LES OPTIONS A POSSEDER ABSOLUMENT

Super-tendres
Un set de pneus qui améliore le rendement et qui offre une excellente tenue de route. Le système de mesure est réglé pour offrir le meilleur rendement possible. Le système de mesure est réglé pour offrir le meilleur rendement possible.

266hp → 286hp

19.000

3 J. 92-39 1.489 **Aitezse**

Des pneus tendres ou super tendres. Indispensables sur les voitures de plus de 300 chevaux. Choisissez des pneus moyens ou tendres pour les courses d'endurance.

Course
Combinaison d'un filtre à air de course et d'un silencieux sport ayant de bonnes qualités d'absorption. Le système de mesure est réglé pour offrir le meilleur rendement possible. Le système de mesure est réglé pour offrir le meilleur rendement possible.

266hp → 286hp

5.000

3 J. 92-39 1.489 **Aitezse**

Le silencieux ne coûte pas très cher et augmente considérablement la puissance (de 1800 à 5000 cr selon le type de silencieux)

STAGE 1
Le stage 1 est un dispositif qui permet d'augmenter le flux d'air entrant et pour améliorer l'efficacité du moteur. Le système de mesure est réglé pour offrir le meilleur rendement possible. Le système de mesure est réglé pour offrir le meilleur rendement possible.

303hp → 398hp

6.000

3 J. 92-39 1.489 **Aitezse**

Le stage 1 sur les voitures turbo s'avère rapidement indispensable. Comptez environ 5000 Cr. Pour les autres stages, si toutefois la voiture les accepte, comptez respectivement 15 000, 45 000 et 75 000 crédits (prix indicatifs). Notez que vous n'êtes pas obligé de tous les acquiescer et que rien ne vous empêche d'acheter directement le stage 4 par exemple.

Pour les moteurs atmosphériques, comptez environ 5000 Cr pour le stage 1, 14 000 pour le stage 2 et 75 000 pour le 3.

STAGE 2
Le stage 2 est un dispositif qui permet d'augmenter le flux d'air entrant et pour améliorer l'efficacité du moteur. Le système de mesure est réglé pour offrir le meilleur rendement possible. Le système de mesure est réglé pour offrir le meilleur rendement possible.

332hp → 421hp

13.500

3 J. 92-39 1.489 **Aitezse**

NISSAN NISMO TURBO

KIT DE REFRIG. INTERMED.

Course

Place qui augmente la puissance du moteur par un refroidissement des cylindres dans le moteur superchargeur. Plus la capacité du circuit de refroidissement intermédiaire est grande, plus le refroidissement est important. Le moteur est refroidi légèrement moins souvent. Ce circuit de refroidissement intermédiaire de grande capacité permet de régler le moteur à un haut degré de superchargeur.

323hp → 342hp

3.500

3 J. 92.335.509 **Skyline**

Sur les moteurs turbo, pensez à prendre lorsque cela est possible la version course du refroidisseur d'air.

TOYOTA TRD SUSPENSION

Mi-course

Ce kit d'amortisseurs à full-rate de niveau intermédiaire est parfait un régime de la hauteur de la voiture. Le ressort et l'amortisseur sont plus doux que les suspensions sport normales. Le hauteur de la voiture s'élève et la tenue peut être améliorée par million de 1 inch. Dix niveaux d'amortissement sont disponibles. L'angle de cambrage peut également être réglé. Compris des amortisseurs à gaz haute pression monocylindre.

8.000

3 J. 92.39.1.489 **Aitezza**

Enfin, les amortisseurs sont très utiles pour la tenue de route. Prenez les « sport » ou les « mi-courses » rapidement si votre voiture est puissante.

NISSAN NISMO

Service personnalisé

Kitage des amortisseurs, réglage de cambrage, réglage de la hauteur de la voiture par des ressorts à gaz. Le kit de la suspension est personnalisé et réglable à l'aide d'un réglage à gaz.

Suspension Service personnalisé

80.000

3 J. 92.30.1.499 **Aitezza**

Les suspensions personnalisées ne sont utiles que sur de rares voitures particulièrement inconduisibles, comme la TVR Speed 12 ou bien la Toyota GT-One. Vous pourrez améliorer la tenue de route en adaptant la force des ressorts et la dureté des amortisseurs en fonction du revêtement de la route. Environ 20 000 cr.

NISSAN NISMO AUTRES

PIECES DE REGLAGE PRO

Contrôleur de stabilité actif

Dispositif qui maintient et régule la voiture de sorte à ce qu'elle se situe dans la zone de stabilité. Le système de régulation active de la force de freinage agit, dans ce sens, lorsque la voiture est dans une zone instable. Ce système de régulation active agit également sur la direction et l'accélération. Le kit de pièces de réglage pro comprend des pièces à ajuster en mode.

Système de contrôle du lacet

Contrôleur de stabilité actif

Système anti-patinage

50.000

3 J. 92.335.509 **Skyline**

Le système de contrôle anti-lacet et celui de stabilisateur actif sont utiles pour les voitures à très haute performance. Mais vu leur prix, on a tendance à laisser tomber (50000 Cr).

NISSAN NISMO AUTRES

PIECES DE REGLAGE PRO

Contrôleur de stabilité actif

Dispositif qui maintient et régule la voiture de sorte à ce qu'elle se situe dans la zone de stabilité. Le système de régulation active de la force de freinage agit, dans ce sens, lorsque la voiture est dans une zone instable. Ce système de régulation active agit également sur la direction et l'accélération. Le kit de pièces de réglage pro comprend des pièces à ajuster en mode.

Système de contrôle du lacet

Contrôleur de stabilité actif

Système anti-patinage

50.000

3 J. 92.335.509 **Skyline**

Inutile de prendre une carrosserie de la mort si vous n'êtes pas doué. Contrairement aux autres réglages, ceux ayant trait au poids doivent être effectués dans un ordre précis. Vous devrez d'abord déboursier 1500 Cr pour le Stage 1 du kit carrosserie, plus 5 000 Cr la séance suivante et enfin 25 000 Cr. Ce qui nous fait 31 500, somme indispensable pour pouvoir accéder à la carrosserie course du modèle, en admettant qu'elle existe.

NISSAN NISMO AUTRES

STAGE 2

Amélioration radicale de la carrosserie. Cette partie de la carrosserie est conçue pour offrir une résistance accrue à l'impact. Elle permet d'améliorer l'aérodynamisme, la tenue de route et la stabilité. Le kit de pièces de réglage pro comprend des pièces à ajuster en mode.

5.000

3 J. 92.335.509 **Skyline**

85 000 Cr ! C'est le prix de la carrosserie de course qui vient s'ajouter aux 31 500 déjà dépensés. Cette option n'est nécessaire que sur les voitures dont la puissance de base a très nettement augmenté (de 342 à 800 chevaux par exemple).

NISSAN NISMO AUTRES

CHANGER TYPE

Modifications voiture de course

85.000

3 J. 92.335.509 **Skyline**

L'équilibrage complet coûte cher pour pas grand-chose. Evitez-le !

TOYOTA TRD MOTUL

EQUILIBRAGE DU MOTEUR

Equilibrage complet

Ajustement de la puissance pour atteindre le plein régime. Le moteur et le moteur sont réglés pour la haute performance de régime. Cette opération de réglage comprend un réglage de la puissance de la valve de l'admission et de la valve de l'échappement. Le plein régime est ajusté et variable.

266hp → 272hp

16.000

3 J. 92.39.1.489 **Aitezza**

Les kits de freins sont efficaces mais en rien indispensables. Mieux vaut s'en passer, ne serait-ce que pour apprendre à freiner plus tôt pour repartir plus vite dans la courbe.

TOYOTA TRD PIRELLI

KIT DE FREINS

Propriété de forte puissance. Offre une puissance d'arrêt et un contrôle de la force de freinage. Le kit de freins comprend des disques et des étriers à haute performance. Ce kit de freins comprend des disques et des étriers à haute performance. Ce kit de freins comprend des disques et des étriers à haute performance.

Kit de freins sport

5.000

3 J. 92.39.1.489 **Aitezza**

TOYOTA TRD PIRELLI

REPARTITEUR DE FREINAGE

Commande la gestion du système de freinage antiblocage et l'équilibre de la pression de freinage entre les roues. Ce kit de freinage comprend des disques et des étriers à haute performance. Ce kit de freinage comprend des disques et des étriers à haute performance.

Répartiteur de freinage

11.000

3 J. 92.39.1.489 **Aitezza**

NISSAN NISMO AUTRES

SKYLINE LTR

MODIFIER COULEUR

ACHETER

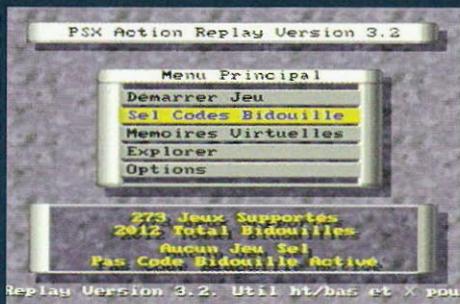
85.000

3 J. 92.335.509 **Skyline**

LES CODES ACTION REPLAY

Si malgré ces petits conseils, la partie simulation vous semble vraiment trop ardue, alors il reste une solution : l'Action Replay. Pour ceux qui ne connaissent pas, l'Action Replay est un petit boîtier qui vient se connecter derrière la PlayStation et qui permet de tricher dans les jeux. Attention, votre PlayStation doit disposer d'un port d'extension situé sous la languette grise à l'arrière droit. Si vous n'en possédez pas, n'achetez pas l'Action Replay, elle ne vous servirait à rien. **IMPORTANT** : Vous devez posséder une Action Replay avec un système supérieur à la version 2.2.

Voici les codes pour les flemmards qui ne profiteront pas de leur jeu acheté 400 balles :



QUELQUES CODES PRATIQUES

CREDITS ILLIMITES :	801CCBE8 0400	801CBFBC 0400	DEBLOQUE TOUS LES CIRCUITS ET TOUTES LES VOITURES DANS LE MODE ARCADE
801D1598 EOFF	801CCC8C 0400	PERMIS INTERNATIONAL A	50000A02 0000
801D159A 05F5		801CB390 0400	801C99C8 0505
PERMIS B EN OR	PERMIS INTERNATIONAL C	801CB434 0400	301C99DC 0005
801CCD30 0400	801CC060 0400	801CB4D8 0400	
801CCDD4 0400	801CC104 0400	801CB57C 0400	MAINTENEZ L2 POUR CONDUIRE A TRAVERS LE DECOR
801CCE78 0400	801CC1A8 0400	801CB620 0400	D00A95E4 0080
801CCF1C 0400	801CC24C 0400	801CB6C4 0400	800A96CC 0006
801CCFC0 0400	801CC2F0 0400	801CB768 0400	D00A95E4 0080
801CD064 0400	801CC394 0400	801CB80C 0400	800A9CE4 0006
801CD108 0400	801CC438 0400	801CB880 0400	STOPPE LE CHRONOMETRE
801CD1AC 0400	801CC4DC 0400	801CB954 0400	8002F894 0000
801CD250 0400	801CC580 0400	SUPER PERMIS	80046F44 0000
801CD2F4 0400	801CC624 0400	801CAD28 0400	
PERMIS A EN OR :	PERMIS INTERNATIONAL B	801CADCC 0400	COMMENCER AU TOUR N° XX (remplacez XX par le nombre de tours en hexadécimal)
801CC6C8 0400	801CB9F8 0400	801CAE70 0400	D00A9CEC 0000
801CC76C 0400	801CBA9C 0400	801CAF14 0400	800A9CEC 00XX
801CC810 0400	801CBB40 0400	801CAF88 0400	
801CC8B4 0400	801CBBE4 0400	801CB05C 0400	
801CC958 0400	801CBC88 0400	801CB100 0400	
801CC9FC 0400	801CBD2C 0400	801CB1A4 0400	
801CCAAD 0400	801CBD0D 0400	801CB248 0400	
801CCB44 0400	801CBE74 0400	801CB2EC 0400	
	801CBF18 0400		



Et voici le retour du tableau magique, que vous ne verrez nulle part ailleurs, et pour cause : il est garanti sans bug de chiffres. Ou en tout cas, la marge d'erreur est plus que minime et n'influe en rien dans les capacités globales des voitures. Près de 400 bolides sont donc passés au crible, pour vous donner une idée d'ensemble des performances de chacun, et son degré de customisation. Bon courage !

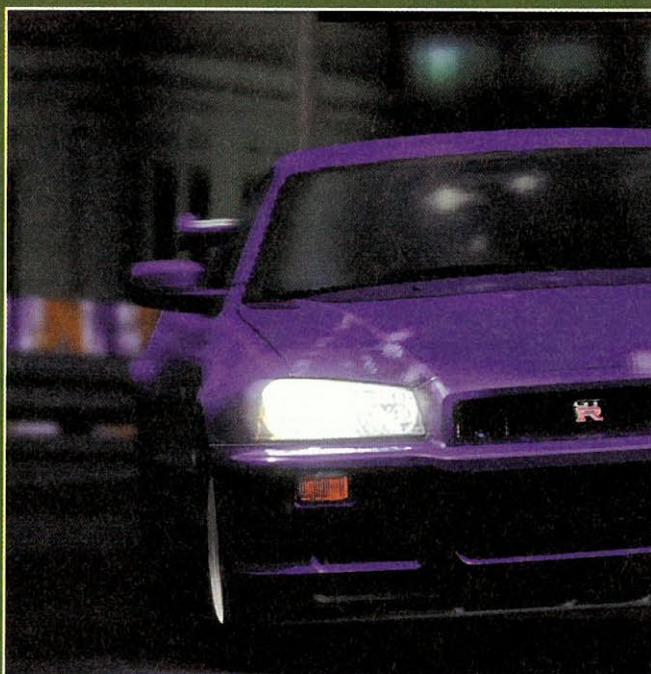


TABLEAU DES PERFORMANCES GRAN TURISMO 2

Le tableau que vous trouverez dans les pages qui suivent recense les performances de plus de 400 voitures disponibles dans le jeu. Pour des raisons techniques, nous n'y avons pas inclus les voitures d'occasion. Nous espérons cependant qu'il facilitera grandement votre vie de joueur de GT2.

Ce tableau a été trié de la voiture la plus performante à la plus minable. Le calcul est basé sur une moyenne des résultats obtenus au 400m et 1000m départ arrêté. Nous n'avons pris en compte que les performances d'origine. Néanmoins, un indice d'évolution vous donne un petit aperçu des capacités plus ou moins étendues de customisation de la voiture.

DESCRIPTION DES COLONNES

- Constructeur : nom du constructeur.
- Modèle : nom du modèle précédé de la lettre R pour les voitures équipés de base avec une carrosserie de compétition.
- Trans. : type de transmission : AvAv = moteur avant, traction avant. AvAr = moteur avant, propulsion arrière. ArAr = moteur arrière, propulsion arrière. MiAr = moteur central, propulsion arrière. 4RM = 4 roues motrices.
- Moteur : T = Turbo. A = Atmosphériques. A/T = Un mix entre turbo et Atmosphérique.
- Prix : prix du véhicule en magasin. Bonus signifie que le véhicule a été gagné. Reportez-vous à la liste des voitures bonus plus en avant dans le fascicule pour connaître l'endroit où vous pourrez la remporter.

TABLEAU DES PERFORMANCES EN VERSION DE BASE

	Constructeur	Modèle	Trans. de CV	Moteur (Kg)	Prix par CV	PERFORMANCES DE BASES		
						Nbr D.A.	Poids D.A.	Nbr de Kg Max
1	Suzuki	R Escudo Pikes Peak Version (J)	4RM	T	2 000 000	981	800	0,82
2	Suzuki	R Cultus Pikes Peak Version (J)	4RM	T	2 000 000	786	873	1,11
3	Nissan	R HKS Drag 180SX	AvAr	T	Bonus	1011	980	0,97
4	TVR	Speed 12	AvAr	A	Bonus	807	950	1,18
5	Toyota	R GT-One '99	MiAr	T	Bonus	672	900	1,34
6	Nissan	R R33 Drag GT-R (J)	4RM	T	Bonus	1011	1280	1,27
7	Nissan	R Calsonic GT-R GT (J) '99	4RM	T	Bonus	702	1180	1,68
8	TVR	R Cerbera LM Edition	AvAr	A	Bonus	624	890	1,43
9	Nissan	R Pennzoil Nismo GT-R	4RM	T	1 000 000	702	1180	1,68
10	Nissan	R Unisia GT-R GT (J)	4RM	T	Bonus	702	1180	1,68
11	Venturi	R Atlantique 600 LM Edition	MiAr	T	2 000 000	705	960	1,36
12	Dodge	R Viper GTS-R Team Oreca	AvAr	A	1 000 000	690	1150	1,67
13	Nissan	R Zexel Skyline	4RM	T	Bonus	670	1180	1,76
14	Nissan	R Kure R33 GT '97	4RM	T	Bonus	670	1180	1,76
15	Lotus	Elise GT1	MiAr	A/T	1 000 000	613	900	1,47
16	Mitsubishi	R FTO LM Edition	4RM	T	Bonus	549	930	1,69
17	Vector	R M 12 LM Edition	MiAr	A	2 000 000	680	1160	1,71
18	Nissan	R 300ZX-GTS (J) '97	AvAr	T	Bonus	672	1180	1,76
19	Toyota	GT-One Road Version '98	MiAr	T	1 000 000	593	900	1,52
20	Toyota	R Castrol Tom's Supra GT	AvAr	T	1 000 000	686	1150	1,68
21	Toyota	R Cerumo Supra GT (J) '99	AvAr	T	Bonus	686	1150	1,68
22	Toyota	R Denso Sard Supra	AvAr	T	Bonus	686	1150	1,68
23	Nissan	R R390 GT1 LM Edition	MiAr	T	Bonus	633	1000	1,58
24	Ford	R GT 90	MiAr	T	Bonus	716	1452	2,03
25	Audi	R TT LM Edition	4RM	T	1 000 000	544	970	1,78
26	Honda	R Raybrig NSX	MiAr	A	1 000 000	577	960	1,66
27	Honda	R Mobil 1 NSX	MiAr	A	1 000 000	608	1180	1,94
28	Honda	R Takata NSX GT (J)	MiAr	A	Bonus	608	1180	1,94
29	Honda	R Mugen NSX GT (J)	MiAr	A	Bonus	608	1180	1,94
30	Dodge	R Viper GTS-R	AvAr	A	Bonus	690	1247	1,81
31	Toyota	R Castrol Supra GT '96	AvAr	T	Bonus	685	1150	1,68
32	Mitsubishi	R 3000GT LM Edition '99	4RM	T	Bonus	689	1300	1,89
33	Lotus	R Esprit GT1	MiAr	A	1 000 000	577	900	1,56
34	Dodge	R STP Viper GT	AvAr	A	Bonus	645	1180	1,83
35	Tommy Kaira	R ZZII (J)	MiAr	T	Bonus	588	1020	1,73
36	Ford	R Saleen SR Widebody	AvAr	A	1 000 000	640	1180	1,84
37	Honda	R CR-X Del Sol LM Edition	MiAr	A	Bonus	617	890	1,44
38	Opel	R Tigra Ice Race Car	4RM	A	500 000	524	950	1,81
39	Toyota	R Celica Rally Car	4RM	T	Bonus	569	960	1,69
40	Mazda	R RX-7 GT-C LM Edition	AvAr	T	1 000 000	558	960	1,72

Tableau des performances

400 m. (+/- 5%)	1000 m. (Kg)	Vitesse par CV	PERFORMANCES MAXIMALES			Indice	Remarques
			Nbr CV évol.	Poids	Nbr de Kg		
8,712	15,466	398	981	800	0,82	0,0	
9,302	16,736	358	786	873	1,11	0,0	vitesse max en butée
10,735	17,514	352	1011	980	0,97	0,0	1000 m. D.A. & vitesse max en butée
10,724	17,917	391	807	847	1,05	0,1	
10,787	18,298	382	672	900	1,34	0,0	
10,461	18,174	350	1011	1280	1,27	0,0	vitesse max en butée
9,782	17,871	362	702	1180	1,68	0,0	
10,662	18,316	351	624	890	1,43	0,0	
9,782	17,894	361	702	1180	1,68	0,0	
9,789	17,902	362	702	1180	1,68	0,0	
10,645	18,356	380	705	960	1,36	0,0	
10,567	18,401	367	690	1150	1,67	0,0	
9,897	18,067	366	670	1180	1,76	0,0	
9,897	18,067	367	670	1180	1,76	0,0	Identique Zexel Skyline
10,69	18,505	361	613	803	1,31	0,2	
10,088	18,268	349	549	930	1,69	0,0	vitesse max en butée
10,77	18,619	369	680	1160	1,71	0,0	
10,844	18,715	365	672	1180	1,76	0,0	
10,976	18,784	366	975	900	0,92	0,6	
11,072	18,889	359	686	1150	1,68	0,0	
11,072	18,889	359	686	1150	1,68	0,0	
11,072	18,889	359	686	1150	1,68	0,0	
10,809	18,783	356	633	1000	1,58	0,0	
10,465	18,644	352	716	1452	2,03	0,0	Incontrôlable à grande vitesse
10,112	18,473	328	544	970	1,78	0,0	vitesse max en butée
10,796	18,821	355	577	960	1,66	0,0	vitesse max en butée
10,797	18,823	356	608	1180	1,94	0,0	vitesse max en butée
10,797	18,825	357	608	1180	1,94	0,0	
10,786	18,835	356	608	1180	1,94	0,0	
10,968	18,948	362	690	1247	1,81	0,0	
11,082	19,011	353	685	1150	1,68	0,0	
10,137	18,562	337	689	1300	1,89	0,0	
10,9	18,953	351	577	900	1,56	0,0	
10,983	19,1	353	645	1180	1,83	0,0	
11,245	19,232	364	588	1020	1,73	0,0	
11,042	19,153	342	640	1180	1,84	0,0	
11,151	19,265	316	617	890	1,44	0,0	vitesse max en butée
10,332	18,914	270	524	950	1,81	0,0	1000 m. D.A. & vitesse max en butée
10,411	18,98	273	569	960	1,69	0,0	1000 m. D.A. & vitesse max en butée
11,11	19,342	342	558	960	1,72	0,0	

TABLEAU DES PERFORMANCES EN VERSION DE BASE

	Constructeur	Modèle	Trans. de CV	Moteur (Kg)	Prix par CV	PERFORMANCES DE BASES		
						Nbr D.A.	Poids D.A.	Nbr de Kg Max
41	Ford	R GT 40 Race Car	MiAr	T	Bonus	492	998	2,03
42	Nissan	R Lexus Altezza IS 200 LM Edition	AvAr	T	Bonus	590	1030	1,75
43	Mitsubishi	R 3000GT LM Edition	4RM	T	Bonus	614	1280	2,08
44	Opel	R Calibra Touring Car	4RM	A	1 000 000	555	1060	1,91
45	Honda	R S 2000 GT1	AvAr	A	1 000 000	577	960	1,66
46	Alfa Romeo	R 155 Touring Car	4RM	A	1 000 000	544	1060	1,95
47	Mazda	R RX-7 LM Edition	AvAr	T	Bonus	551	960	1,74
48	Nissan	R Skyline Silhouette Formula (R30)	AvAr	T	Bonus	555	960	1,73
49	Renault	R Espace F1	MiAr	A	2 000 000	818	1300	1,59
50	Mazda	R RX-7 A-Spec LM Edition	AvAr	T	1 000 000	541	1050	1,94
51	Jaguar	R XJR15 Race Car	MiAr	A	1 000 000	470	1050	2,23
52	Dodge	R Concept Car LM Edition	AvAr	T	Bonus	526	900	1,71
53	Nissan	Mine's R34 Skyline GT-R	4RM	T	Bonus	618	1540	2,49
54	Nissan	Mine's R32-5 Skyline GT-R (J)	4RM	T	Bonus	618	1500	2,43
55	Mitsubishi	R Lancer Evolution VI Rally Car	4RM	T	Bonus	460	1030	2,24
56	Mazda	R Ameniya RX-7 Matsumoto-Kiyoshi RE	AvAr	T	500 000	446	980	2,20
57	Nissan	Mine's R33 Skyline GT-R (J)	4RM	T	Bonus	618	1540	2,49
58	Mitsubishi	R Lancer Evolution V Rally Car	4RM	T	500 000	428	1030	2,41
59	Vector	Wlegert W-8 TwinTurbo	MiAr	T	420 000	634	1550	2,44
60	Subaru	R Cosco Subaru Impreza	AvAr	T	500 000	453	980	2,16
61	Ford	R Focus Rally Car	4RM	T	500 000	460	1230	2,67
62	Peugeot	R 206 Rally Car	4RM	T	500 000	460	1230	2,67
63	Jaguar	XJ220 GT Race Car	MiAr	T	1 000 000	541	1375	2,54
64	Volkswagen	R New Beetle GT	4RM	T	500 000	449	960	2,14
65	Toyota	R Corolla Rally Car '98	4RM	T	500 000	420	1200	2,86
66	RUF	CTR 2 Sport	4RM	T	440 000	529	1370	2,59
67	Nissan	R Zanavi Silvia GT (J) '99	AvAr	T	Bonus	413	980	2,37
68	Nissan	R Daisin Silvia GT (J) '99	AvAr	T	Bonus	413	980	2,37
69	Daihatsu	R Sirion Rally Car	4RM	T	1 000 000	493	800	1,62
70	RUF	CTR 2	4RM	T	382 000	512	1380	2,70
71	Subaru	R Impreza 99 Rally Car	4RM	T	500 000	476	1230	2,58
72	Lister	Storm V12	AvAr	A	384 140	591	1438	2,43
73	RUF	Turbo-R	4RM	T	440 000	529	1491	2,82
74	Ford	R Escort Rally Car	4RM	T	Bonus	460	1230	2,67
75	Citroën	R Xsara Rally Car	4RM	A	500 000	378	960	2,54
76	Mitsubishi	R Taeivon Trampio	AvAv	T	500 000	378	960	2,54
77	Toyota	R Corolla Rally Car '97	4RM	T	Bonus	397	1200	3,02
78	Subaru	R Impreza Rally Car	4RM	T	Bonus	404	980	2,43
79	Shelby	R Cobra Coupé '65	AvAr	A	1 000 000	388	1043	2,69
80	RUF	CTR Yellow Bird	ArAr	T	370 000	463	1200	2,59

Tableau des performances

400 m. (+/- 5%)	1000 m. (Kg)	Vitesse par CV	PERFORMANCES MAXIMALES			Indice	Remarques
			Nbr CV évol.	Poids	Nbr de Kg		
10,921	19,281	353	492	998	2,03	0,0	
11,081	19,43	344	590	1030	1,75	0,0	
10,332	19,073	330	614	1280	2,08	0,0	
10,526	19,179	334	555	1060	1,91	0,0	
11,39	19,622	346	577	960	1,66	0,0	
10,554	19,217	329	544	1060	1,95	0,0	
11,218	19,556	327	551	960	1,74	0,0	
11,489	19,742	304	555	960	1,73	0,0	
11,356	19,792	321	818	1300	1,59	0,0	
11,257	19,775	334	541	1050	1,94	0,0	
11,278	19,805	339	470	1050	2,23	0,0	
11,517	20,004	307	526	900	1,71	0,0	vitesse max en butée
10,807	19,705	339	683	1370	2,01	0,5	
10,922	19,838	328	677	1335	1,97	0,5	
10,885	19,915	257	460	1030	2,24	0,0	1000 m. D.A. & vitesse max en butée
11,533	20,244	327	446	980	2,20	0,0	vitesse max en butée
11,013	20,072	315	693	1370	1,98	0,5	vitesse max en butée
10,895	20,052	258	428	1030	2,41	0,0	vitesse max en butée
11,395	20,308	349	758	1379	1,82	0,6	
11,703	20,469	318	453	980	2,16	0,0	
10,957	20,134	259	460	1230	2,67	0,0	vitesse max en butée
10,966	20,148	259	460	1230	2,67	0,0	1000 m. D.A. & vitesse max en butée
11,374	20,37	309	945	1174	1,24	1,3	
11,016	20,277	297	449	960	2,14	0,0	
11,154	20,574	259	420	1200	2,86	0,0	vitesse max en butée
11,505	20,759	335	656	1219	1,86	0,7	
11,943	20,978	316	413	980	2,37	0,0	
11,943	20,978	316	413	980	2,37	0,0	vitesse max en butée
11,215	20,624	248	493	800	1,62	0,0	1000 m. D.A. & vitesse max en butée
11,547	20,816	328	629	1228	1,95	0,7	
11,256	20,727	258	476	1230	2,58	0,0	vitesse max en butée
12,456	21,352	328	719	1227	1,71	0,7	
11,542	20,918	332	656	1326	2,02	0,8	
11,372	20,859	258	460	1230	2,67	0,0	vitesse max en butée
11,361	20,888	249	378	960	2,54	0,0	1000 m. D.A. & vitesse max en butée
11,979	21,204	314	378	960	2,54	0,0	
11,305	20,898	258	397	1200	3,02	0,0	vitesse max en butée
11,469	21,134	258	404	980	2,43	0,0	vitesse max en butée
12,191	21,578	297	388	1043	2,69	0,0	
12,433	21,763	331	607	1104	1,82	0,8	

TABLEAU DES PERFORMANCES EN VERSION DE BASE

	Constructeur	Modèle	Trans. de CV	Moteur (Kg)	Prix par CV	PERFORMANCES DE BASES		
						Nbr D.A.	Poids D.A.	Nbr de Kg Max
81	Lancia	R Delta S4	4RM	T	500 000	387	1200	3,10
82	Toyota	R BP Trueno GT (J) '99	AvAr	T	Bonus	358	925	2,58
83	Toyota	R Weds Celica GT (J)	AvAv	T	Bonus	394	1380	3,50
84	Nissan	R390 GT1 Road Car '97	MiAr	T	Bonus	351	1000	2,85
85	Toyota	R Momo MR-2 GT (J)	MiAr	T	Bonus	374	1290	3,45
86	Ford	R GT 40	MiAr	T	500 000	305	998	3,27
87	Nissan	R390 GT1 Road Car '98	MiAr	T	1 000 000	371	1180	3,18
88	Venturi	400 GT	MiAr	T	137 040	405	1150	2,84
89	Mitsubishi	Mine's Lancer Evolution V (J)	4RM	T	Bonus	413	1080	2,62
90	Vector	M 12	MiAr	A	192 890	489	1636	3,35
91	Chevrolet	Corvette 427 Stingray '69	AvAr	A	52 710	433	1472	3,40
92	Dodge	Viper RT/10	AvAr	A	72 790	463	1506	3,25
93	RUF	BTR Type II	ArAr	T	370 000	395	1240	3,14
94	Dodge	Viper GTS	AvAr	A	75 410	463	1531	3,31
95	TVR	Cerbera 4.5	AvAr	A	81 290	428	1100	2,57
96	RUF	BTR 2	ArAr	T	258 000	420	1450	3,45
97	Ford	RS 200 Rally Car	4RM	T	100 000	378	1260	3,33
98	RUF	BTR Type I	ArAr	T	350 000	365	1190	3,26
99	Chevrolet	Corvette ZR-1 '95	AvAr	A	50 600	404	1590	3,94
100	TVR	Tuscan Speed 6	AvAr	A	Bonus	361	1060	2,94
101	RUF	RCT	ArAr	T	300 000	378	1400	3,70
102	Dodge	Phaeton	AvAr	A	Bonus	502	1600	3,19
103	Shelby	Cobra 427 '67	AvAr	A	Bonus	423	1068	2,52
104	Aston Martin	V8 Vantage	AvAr	T	455 000	581	1990	3,43
105	TVR	Cerbera Speed Six	AvAr	A	71 850	348	1130	3,25
106	TVR	Griffith Blackpool B340	AvAr	A	79 800	332	1060	3,19
107	TVR	Cerbera 4.2	AvAr	A	71 850	360	1100	3,06
108	Nissan	Nismo 400R Preceding Model (J)	4RM	T	Bonus	393	1550	3,94
109	Lotus	Esprit Sport 350	MiAr	T	113 540	351	1300	3,70
110	TVR	Griffith 500	AvAr	A	62 410	338	1060	3,14
111	Shelby	Series 1	AvAr	A	1 000 000	316	1202	3,80
112	Lotus	Esprit V8 GT	MiAr	T	87 320	351	1380	3,93
113	Tommy Kaira	Tommy Kaira R (J) '99	4RM	T	67 800	365	1540	4,22
114	Lotus	Esprit V8 SE	MiAr	T	226 940	351	1380	3,93
115	TVR	Chimaera 5.0	AvAr	A	62 410	316	1060	3,35
116	Tommy Kaira	Tommy Kaira R (J) '95	4RM	T	69 800	411	1530	3,72
117	Chevrolet	Corvette Coupé '96	AvAr	A	36 840	333	1496	4,49
118	Jaguar	XKR Coupé	AvAr	T	104 890	394	1640	4,16
119	Nissan	Nismo 400R (J)	4RM	T	Bonus	393	1550	3,94
120	Chevrolet	Corvette Grand Sport '96	AvAr	A	40 010	333	1496	4,49

Tableau des performances

400 m. (+/- 5%)	1000 m. (Kg)	Vitesse par CV	PERFORMANCES MAXIMALES			Indice	Remarques
			Nbr CV évol.	Poids	Nbr de Kg		
11,513	21,313	259	387	1200	3,10	0,0	vitesse max en butée
12,582	21,918	311	358	925	2,58	0,0	
12,168	21,764	311	394	1380	3,50	0,0	
12,266	21,858	260	833	920	1,10	1,7	
12,125	21,793	315	374	1290	3,45	0,0	
12,065	21,807	309	305	998	3,27	0,0	
12,309	21,989	260	837	1085	1,30	1,9	vitesse max en butée
12,78	22,389	314	479	1026	2,14	0,7	
11,526	21,787	220	526	993	1,89	0,7	1000 m. D.A. & vitesse max en butée
12,531	22,32	316	634	1456	2,30	1,0	
12,85	22,527	257	626	1257	2,01	1,4	vitesse max en butée
12,802	22,555	310	716	1286	1,80	1,5	
12,637	22,484	310	520	1103	2,12	1,0	
12,758	22,563	308	716	1307	1,83	1,5	
13,543	23	320	572	981	1,72	0,9	vitesse max en butée
12,798	22,656	316	544	1290	2,37	1,1	
12,211	22,565	235	491	1121	2,28	1,1	vitesse max en butée
12,89	22,961	311	637	1094	1,72	1,5	
12,927	23,018	317	652	1358	2,08	1,9	
13,348	23,234	313	559	945	1,69	1,2	
12,98	23,066	310	665	1246	1,87	1,8	
13,394	23,288	306	612	1424	2,33	0,9	
12,965	23,122	219	626	982	1,57	1,0	1000 m. D.A. & vitesse max en butée
13,848	23,573	322	737	1771	2,40	1,0	
13,719	23,699	310	549	1007	1,83	1,4	
13,779	23,824	310	577	945	1,64	1,6	
13,821	23,881	309	580	981	1,69	1,4	
12,752	23,348	293	649	1379	2,12	1,8	
13,387	23,733	278	669	1157	1,73	2,0	vitesse max en butée
13,789	23,939	303	572	945	1,65	1,5	
13,413	23,867	276	580	1105	1,91	1,9	
13,422	23,882	278	669	1228	1,84	2,1	vitesse max en butée
12,862	23,611	297	675	1370	2,03	2,2	
13,394	23,883	278	669	1228	1,84	2,1	vitesse max en butée
13,944	24,249	291	536	975	1,82	1,5	
13,211	23,941	303	665	1361	2,05	1,7	
13,644	24,186	302	677	1277	1,89	2,6	
13,445	24,092	288	551	1459	2,65	1,5	
12,704	23,76	291	652	1323	2,03	1,9	
13,758	24,343	298	677	1277	1,89	2,6	

TABLEAU DES PERFORMANCES EN VERSION DE BASE

Constructeur	Modèle	Trans. de CV	Moteur (Kg)	Prix par CV	PERFORMANCES DE BASES			
					Nbr D.A.	Poids D.A.	Nbr de Kg Max	
121	Shelby	GT 500 '68	AvAr	A	63 600	358	1619	4,52
122	TVR	Chimaera 4.5	AvAr	A	59 440	283	1060	3,75
123	Chevrolet	Camaro SS '97	AvAr	A	32 880	311	1561	5,02
124	Plymouth	Muscle Car Superbird	AvAr	A	41 850	424	1742	4,11
125	Mercedes-Benz	AMG E55	AvAr	A	153 000	362	1710	4,72
126	Honda	NSX Type S Zero (J) '97	MiAr	A	98 570	284	1270	4,47
127	Nissan	Skyline GT-R (R34, J) '99	4RM	T	49 980	323	1540	4,77
128	Honda	NSX Type S (J) '97	MiAr	A	103 570	284	1320	4,65
129	Honda	NSX (J) '97	MiAr	A	91 070	289	1392	4,82
130	Chevrolet	Camaro Z28 30th anniversary '96	AvAr	A	Bonus	285	1561	5,48
131	Nissan	Skyline GT-R V-Spec (R34, J) '99	4RM	T	55 980	323	1560	4,83
132	Toyota	Supra RZ (J) '97	AvAr	T	44 800	325	1510	4,65
133	Ford	Mustang SVT Cobra '99	AvAr	A	28 800	318	1556	4,89
134	Mitsubishi	Lancer Evolution VI GSR (J) '99	4RM	T	32 480	305	1360	4,46
135	Jaguar	XJR Vehicule	AvAr	T	90 390	394	1775	4,51
136	Chevrolet	Camaro Z28 Coupé '97	AvAr	A	22 830	285	1561	5,48
137	Shelby	GT 350 '66	AvAr	A	42 400	303	1270	4,19
138	Mitsubishi	Lancer Evolution VI RS (J) '99	4RM	T	25 980	305	1260	4,13
139	Mitsubishi	3000 GT VR-4 Turbo	4RM	T	43 230	313	1680	5,37
140	Subaru	Impreza Sedan WRX Sti Ver VI (J) '99	4RM	T	29 190	295	1270	4,31
141	Nissan	Stagea 260 RS Tuned by Nismo	4RM	T	Bonus	343	1720	5,01
142	Plymouth	GTX	AvAr	A	30 490	424	1603	3,78
143	Toyota	TRD 3000 GT (J)	AvAr	T	Bonus	318	1510	4,75
144	Chevrolet	Corvette Sting Ray '67	AvAr	A	64 750	433	1540	3,56
145	Mazda	RX-7 GT-C (J) '99	AvAr	T	Bonus	293	1280	4,37
146	Mini	R Cooper 1275S MK1	AvAv	T	500 000	239	700	2,93
147	Ford	Mustang SVT Cobra '98	AvAr	T	28 490	302	1541	5,10
148	Mazda	RX-7 Type RS (J) '98	AvAr	T	37 780	285	1280	4,49
149	Subaru	Impreza Coupé WRX-R Sti Ver. VI (J) '99	4RM	T	30 090	295	1260	4,27
150	Mercedes-Benz	AMG C43	AvAr	A	104 000	302	1570	5,20
151	Mazda	RX-7 Type R (J) '98	AvAr	T	34 700	274	1260	4,60
152	Subaru	Impreza Sedan WRX type RA Sti Ver. VI (J) '99	4RM	T	28 590	280	1240	4,43
153	Toyota	Tom's Supra (J)	AvAr	T	Bonus	309	1510	4,89
154	Jaguar	XK 8 Coupé	AvAr	A	88 550	286	1615	5,65
155	Plymouth	Muscle Car	AvAr	A	45 400	423	1651	3,90
156	Mitsubishi	3000 GT Twin Turbo MR (J)	4RM	T	39 790	302	1670	5,53
157	Ford	Mercury Cougar XR-7 '67	AvAr	T	12 000	323	1598	4,95
158	Aston Martin	DB7 Coupé	AvAr	T	173 000	380	1775	4,67
159	Subaru	Impreza Wagon WRX Sti Ver. VI (J) '99	4RM	T	29 190	295	1310	4,44
160	Toyota	Chaser TRD Sports X30	AvAr	T	Bonus	312	1470	4,71

Tableau des performances

400 m. (+/- 5%)	1000 m. (Kg)	Vitesse par CV	PERFORMANCES MAXIMALES			Indice	Remarques
			Nbr CV évol.	Poids	Nbr de Kg		
13,594	24,326	246	616	1440	2,34	2,2	
14,049	24,71	283	484	975	2,01	1,7	
13,682	24,538	291	622	1333	2,14	2,9	
13,552	24,488	222	597	1550	2,60	1,5	vitesse max en butée
13,554	24,498	281	504	1521	3,02	1,7	
13,542	24,501	290	451	1084	2,40	2,1	
13,19	24,349	279	785	1315	1,68	3,1	
13,512	24,564	289	451	1127	2,50	2,1	
13,486	24,604	289	460	1188	2,58	2,2	
13,847	24,837	279	624	1333	2,14	3,3	
13,195	24,527	283	785	1332	1,70	3,1	
14,359	25,123	295	752	1289	1,71	2,9	
13,957	24,957	271	471	1328	2,82	2,1	
13,41	24,687	241	602	1161	1,93	2,5	vitesse max en butée
14,187	25,09	289	551	1579	2,87	1,6	
13,847	24,93	281	624	1333	2,14	3,3	
13,878	24,991	206	559	1084	1,94	2,3	1000 m. D.A. & vitesse max en butée
13,3	24,704	204	602	1076	1,79	2,3	vitesse max en butée
13,744	24,945	285	730	1435	1,97	3,4	
13,793	24,977	277	497	1084	2,18	2,1	
13,858	25,021	274	609	1530	2,51	2,5	
14,112	25,15	216	597	1426	2,39	1,4	vitesse max en butée
14,488	25,343	291	720	1289	1,79	3,0	36,198
13,617	24,908	198	639	1315	2,06	1,5	1000 m. D.A. & vitesse max en butée
14,32	25,342	271	692	1139	1,65	2,7	vitesse max en butée
14,173	25,271	254	239	700	2,93	0,0	
13,998	25,185	268	467	1316	2,82	2,3	
14,256	25,328	283	643	1093	1,70	2,8	
13,725	25,065	265	490	1076	2,20	2,1	vitesse max en butée
13,918	25,203	276	530	1397	2,64	2,6	
14,213	25,353	279	619	1076	1,74	2,9	
13,699	25,113	265	473	1058	2,24	2,2	
14,539	25,535	287	762	1343	1,76	3,1	
13,926	25,293	269	549	1437	2,62	3,0	
13,966	25,313	221	597	1469	2,46	1,4	vitesse max en butée
13,699	25,207	280	705	1426	2,02	3,5	
14,12	25,443	247	566	1422	2,51	2,4	
14,457	25,62	229	539	1515	2,81	1,9	vitesse max en butée
13,787	25,289	276	497	1118	2,25	2,2	
14,449	25,625	272	687	1255	1,83	2,9	

TABLEAU DES PERFORMANCES EN VERSION DE BASE

	Constructeur	Modèle	Trans. de CV	Moteur (Kg)	Prix par CV	PERFORMANCES DE BASES		
						Nbr D.A.	Poids D.A.	Nbr de Kg Max
161	Subaru	Impreza Wagon WRX Sti Ver. V	4RM	T	Bonus	283	1310	4,63
162	Aston Martin	DB6	AvAr	A	38 460	323	1550	4,80
163	Toyota	Lexus GS 400 (A)	AvAr	A	39 740	298	1675	5,62
164	Aston Martin	DB7 Volante	AvAr	T	185 500	380	1850	4,87
165	TVR	Chimaera 4.0	AvAr	A	55 410	234	1060	4,53
166	Nissan	GT-R 4 Door Tuned by Nismo (J)	4RM	T	Bonus	293	1560	5,32
167	Nissan	300 ZX Turbo (J) '98	AvAr	T	39 900	274	1520	5,55
168	Renault	Clio Sport V6 24V	MiAr	T	52 440	247	1250	5,06
169	Subaru	Legacy Wagon GT (J) '98	4RM	T	29 630	283	1480	5,23
170	Mazda	RX-7 Type RB (J) '98	AvAr	T	28 980	259	1240	4,79
171	Subaru	Legacy Sedan GT (J) '98	4RM	T	25 880	285	1410	4,95
172	Nissan	300 ZX 2+2 Turbo (J) '98	AvAr	T	41 900	274	1580	5,77
173	Honda	Spoon Integra Type-R (J)	AvAv	A	Bonus	259	900	3,47
174	Toyota	Aristo V300 (J) '97	AvAr	T	43 600	306	1680	5,49
175	Toyota	TRD 2000 GT (J)	MiAr	T	Bonus	266	1290	4,85
176	Honda	S2000 (J) '99	AvAr	A	33 800	241	1240	5,15
177	Nissan	Nismo 270R (J)	AvAr	T	Bonus	264	1240	4,70
178	Nissan	Nismo GT-R LM Road Version	AvAr	T	500 000	306	1580	5,16
179	Plymouth	PT Spyder	MiAr	A	Bonus	221	1225	5,54
180	Dodge	Charger Concept Car	AvAr	T	Bonus	216	980	4,54
181	Honda	Spoon Civic Type-R	AvAv	A	Bonus	212	820	3,87
182	Subaru	Legacy Wagon GT '96	4RM	T	Bonus	274	1430	5,22
183	Lotus	Motor Sport Elise	MiAr	A/T	100 000	200	700	3,50
184	Subaru	Impreza Sedan GT (J) '98	4RM	T	25 790	263	1270	4,83
185	Toyota	MR2 GT-S (J) '98	MiAr	T	27 130	266	1270	4,77
186	Toyota	Altezza 280T (Tuned by Tom's, J)	AvAr	T	34 000	266	1340	5,04
187	Audi	S4	4RM	T	39 730	269	1510	5,61
188	Nissan	Silvia Spec R (J) '99	AvAr	T	23 900	244	1240	5,08
189	Nissan	Silvia Spec R Aero (J) '99	AvAr	T	25 600	244	1240	5,08
190	Dodge	Challenger	AvAr	A	11 500	288	1656	5,75
191	Lancia	Stratos	MiAr	A/T	Bonus	190	980	5,16
192	Tommy Kaira	M30 (GTS-R, J) '91	AvAr	T	67 800	276	1300	4,71
193	Subaru	Impreza Wagon GT (J) '98	4RM	T	24 230	253	1300	5,14
194	Nissan	Skyline 25GT Turbo (R34, J) '98	AvAr	T	29 130	270	1410	5,22
195	BMW	840Ci	AvAr	A	105 000	277	1895	6,84
196	Toyota	Lexus SC 400 (A)	AvAr	A	57 870	288	1658	5,76
197	Lotus	Elise 190	MiAr	A/T	58 530	184	670	3,64
198	Honda	Spoon S2000	AvAr	A	Bonus	269	1100	4,09
199	Toyota	Tom's T020 (J)	MiAr	A	Bonus	230	1220	5,30
200	Dodge	Charger '71	AvAr	A	21 080	383	1717	4,48

Tableau des performances

			PERFORMANCES MAXIMALES					
400 m. (+/- 5%)	1000 m. (Kg)	Vitesse par CV	Nbr CV évol.	Poids	Nbr de Kg	Indice	Remarques	
13,853	25,331	274	479	1118	2,33	2,3		
14,491	25,667	256	394	1379	3,50	1,3	vitesse max en butée	
14,219	25,534	277	427	1430	3,35	2,3		
14,676	25,766	228	539	1580	2,93	1,9	vitesse max en butée	
14,416	25,637	272	446	975	2,19	2,3		
14,06	25,506	278	646	1388	2,15	3,2		
14,369	25,678	288	669	1297	1,94	3,6		
14,207	25,661	254	513	1078	2,10	3,0	vitesse max en butée	
14,064	25,596	274	524	1264	2,41	2,8		
14,347	25,756	278	549	1058	1,93	2,9		
14,011	25,626	272	497	1203	2,42	2,5		
14,387	25,858	290	669	1349	2,02	3,7		
14,861	26,12	254	317	828	2,61	0,9	vitesse max en butée	
14,306	25,849	274	713	1435	2,01	3,5		
14,41	25,926	267	514	1148	2,23	2,6	vitesse max en butée	
14,387	25,943	275	370	1058	2,86	2,3		
15,013	26,265	273	439	1103	2,51	2,2		
14,941	26,248	266	690	1349	1,96	3,2		
14,361	26,009	257	253	1127	4,45	1,1	vitesse max en butée	
14,863	26,285	262	358	873	2,44	2,1		
14,291	26,009	254	250	754	3,02	0,9		
14,142	25,975	262	461	1221	2,65	2,6		
14,508	26,16	256	328	644	1,96	1,5	vitesse max en butée	
14,191	26,002	261	383	1084	2,83	2,0		
14,568	26,209	253	514	1084	2,11	2,7	vitesse max en butée	
14,917	26,388	279	417	1144	2,74	2,3		
14,262	26,077	270	610	1289	2,11	3,5		
14,917	26,432	279	474	1058	2,23	2,8		
14,919	26,434	278	474	1058	2,23	2,8		
14,257	26,115	199	447	1473	3,30	2,5	vitesse max en butée	
14,2	26,104	253	355	873	2,46	2,7		
14,955	26,487	279	659	1157	1,76	3,0		
14,43	26,286	259	401	1110	2,77	2,4		
14,944	26,561	267	476	1203	2,53	2,7	vitesse max en butée	
14,587	26,394	274	421	1686	4,00	2,8		
15,222	26,725	276	423	1416	3,35	2,4		
14,649	26,458	270	263	597	2,27	1,4		
14,944	26,62	274	308	1012	3,29	0,8		
14,589	26,444	281	367	1122	3,06	2,2		
14,032	26,191	212	567	1528	2,69	1,8		

TABLEAU DES PERFORMANCES EN VERSION DE BASE

				PERFORMANCES DE BASES				
Constructeur	Modèle	Trans. de CV	Moteur (Kg)	Prix par CV	Nbr D.A.	Poids	Nbr de Kg	
201	Chevrolet	Corvette Stingray '82	AvAr	A	25 280	220	1516	6,89
202	Nissan	Stagea Autech Version 260RS (J) '98	4RM	T	42 600	286	1720	6,01
203	Nissan	Stagea 25t RS Four V (J) '98	4RM	T	32 600	293	1650	5,63
204	Venturi	Atlantique 300 Bi-Turbo	MiAr	T	104 150	210	1250	5,95
205	Toyota	Soarer 2.5GT-T VVI-i (J) '96	AvAr	T	36 100	274	1560	5,69
206	BMW	740i	AvAr	A	101 000	276	2055	7,45
207	Tommy Kaira	M30 (GTS, J) '87	AvAr	T	58 000	247	1410	5,71
208	Alfa Romeo	GTV 3.0 V6 24V	AvAv	A	49 070	243	1415	5,82
209	Mitsubishi	Galant VR-4 (J) '99	4RM	T	29 810	267	1460	5,47
210	Toyota	Caldina GT-T (J) '97	4RM	T	26 880	257	1440	5,60
211	Toyota	Chaser Tourer V (J) '96	AvAr	T	32 270	274	1470	5,36
212	Plymouth	Cuda '70	AvAv	A	24 140	288	1629	5,66
213	Mitsubishi	Eclipse GS-T	AvAv	T	23 600	220	1330	6,05
214	Fiat	Coupé 2.0 20V Turbo	AvAv	T	39 900	211	1310	6,21
215	Tommy Kaira	ZZIII (J)	MiAr	T	Bonus	184	670	3,64
216	Alfa Romeo	166 3.0 V6 24V	AvAv	A	50 990	243	1510	6,21
217	Mitsubishi	Galant Super VR4 (J) '98	4RM	T	29 310	259	1520	5,87
218	Nissan	300 ZX (J) '98	AvAr	A	30 700	229	1440	6,29
219	Subaru	Forester S-Turbo (J) '97	4RM	T	21 220	244	1350	5,53
220	Nissan	300 ZX 2+2 (J) '98	AvAr	T	34 680	229	1480	6,46
221	Mitsubishi	Legnum VR-4 Type-S (J) '99	4RM	T	29 750	267	1570	5,88
222	Chevrolet	Camaro Z/28 '69	AvAr	A	37 420	298	1540	5,17
223	Tommy Kaira	ZZ-S Coupé (J)	MiAr	T	59 500	190	670	3,53
224	Honda	Mugen Prelude Type-S (J)	AvAv	A	Bonus	211	1310	6,21
225	Ford	Taurus SHO '99	AvAv	A	30 980	231	1510	6,54
226	Mitsubishi	Legnum Super VR4 (J) '98	4RM	T	29 250	259	1570	6,06
227	Mitsubishi	Mirage Asti RX-R (J) '98	AvAv	A	17 980	168	1070	6,37
228	Toyota	Lexus GS 300	AvAr	A	35 600	230	1610	7,00
229	Ford	Mustang GT '98	AvAr	A	17 290	207	1487	7,18
230	Nissan	SilEighty (J)	AvAr	T	Bonus	201	1170	5,82
231	Ford	Mustang GT '99	AvAr	A	17 480	207	1485	7,17
232	Toyota	MR2 G-Limited (J) '98	MiAr	T	23 750	198	1220	6,16
233	Honda	Prelude SiR S spec (J) '98	AvAv	A	22 930	214	1270	5,93
234	Jaguar	XJ Sport 3.2	AvAr	T	61 540	237	1710	7,22
235	Toyota	Supra SZ-R (J) '97	AvAr	T	34 700	219	1450	6,62
236	Mercedes-Benz	CLK 320 Sport	AvAr	T	64 050	224	1495	6,67
237	Dodge	Intrepid ES	AvAv	T	24 660	223	1596	7,16
238	Mercedes-Benz	SLK 230 Kompressor	AvAr	T	55 310	195	1325	6,79
239	Mazda	MX-5 C-Spec (J)	AvAr	T	Bonus	197	1010	5,13
240	Toyota	Altezza RS 200 (J) '98	AvAr	A/T	24 000	202	1340	6,63

Tableau des performances

400 m. (+/- 5%)	1000 m. (Kg)	Vitesse par CV	PERFORMANCES MAXIMALES			Indice	Remarques
			Nbr CV évol.	Poids	Nbr de Kg		
14,749	26,569	265	401	1295	3,23	3,7	
14,244	26,36	257	636	1468	2,31	3,7	
14,621	26,591	259	470	1409	3,00	2,6	
14,419	26,577	266	632	1112	1,76	4,2	
15,417	27,084	271	433	1332	3,08	2,6	
14,388	26,57	263	427	1828	4,28	3,2	
15,044	26,904	239	414	1254	3,03	2,7	vitesse max en butée
14,584	26,683	254	416	1208	2,90	2,9	
14,444	26,614	262	459	1247	2,72	2,8	
14,599	26,728	263	391	1229	3,14	2,5	vitesse max en butée
15,483	27,192	261	457	1255	2,75	2,6	
14,849	26,911	254	447	1449	3,24	2,4	
14,873	26,929	254	406	1135	2,80	3,2	vitesse max en butée
14,731	26,905	254	397	1118	2,82	3,4	
15,439	27,339	265	280	616	2,20	1,4	
14,843	27,045	254	416	1343	3,23	3,0	
14,69	26,981	258	476	1297	2,72	3,1	
15,118	27,207	273	399	1229	3,08	3,2	
14,561	26,982	243	389	1152	2,96	2,6	
15,205	27,331	270	399	1264	3,17	3,3	
14,648	27,098	252	411	1341	3,26	2,6	
14,79	27,193	206	439	1315	3,00	2,2	vitesse max en butée
15,606	27,614	273	283	597	2,11	1,4	
15,272	27,461	254	328	1165	3,55	2,7	
15,058	27,356	254	370	1289	3,48	3,1	
14,768	27,226	251	441	1341	3,04	3,0	
17,791	28,824	254	243	954	3,93	2,4	
14,96	27,416	253	407	1374	3,38	3,6	
14,912	27,424	249	374	1323	3,54	3,6	
15,678	27,812	262	387	1043	2,70	3,1	
14,977	27,498	247	394	1321	3,35	3,8	
15,195	27,627	263	315	1088	3,45	2,7	
15,377	27,732	254	347	1084	3,12	2,8	
15,295	27,701	255	511	1521	2,98	4,2	
15,687	27,9	258	393	1238	3,15	3,5	
15,102	27,621	258	469	1330	2,84	3,8	
15,075	27,613	254	513	1363	2,66	4,5	
15,333	27,755	256	430	1131	2,63	4,2	
15,458	27,845	251	344	929	2,70	2,4	vitesse max en butée
15,513	27,882	258	414	1144	2,76	3,9	

TABLEAU DES PERFORMANCES EN VERSION DE BASE

Constructeur	Modèle	Trans. de CV	Moteur (Kg)	Prix par CV	PERFORMANCES DE BASES		
					Nbr D.A.	Poids D.A.	Nbr de Kg Max
241 Audi	TT 1.8T quattro	4RM	T	46 580	219	1395	6,31
242 Mitsubishi	FTO GPX (J) '97	AvAv	A	23 330	192	1170	6,09
243 Honda	Mugen Integra Type-R (J)	AvAv	A/T	Bonus	194	1080	5,57
244 Mitsubishi	FTO GP Version R(J) '97	AvAv	A	21 600	192	1150	5,99
245 Honda	Prelude Type-S (J) '96	AvAv	A	24 930	211	1380	6,54
246 Audi	S3	4RM	A	47 460	208	1375	6,61
247 BMW	328i	AvAr	A	55 310	188	1460	7,77
248 BMW	328 Ci	AvAr	A/T	50 690	188	1465	7,79
249 Honda	Accord Type R	AvAv	A	Bonus	207	1344	6,49
250 Toyota	Lexus SC300 (A)	AvAr	A/T	32 650	230	1550	6,74
251 Honda	Prelude 2.2 Vti (J) '98	AvAv	A	22 830	194	1290	6,65
252 Lotus	Elise 111S	MiAr	A/T	46 480	142	770	5,42
253 Peugeot	406 3.0 V6 Coupé	AvAv	A	42 860	191	1458	7,63
254 Opel	Vectra GSi 2.5 V6	AvAv	A	36 700	191	1379	7,22
255 Alfa Romeo	156 2.5 V6 24V	AvAv	T	38 910	195	1320	6,77
256 Honda	Integra SiR-G '98	AvAv	A	19 880	174	1120	6,44
257 Lancia	Delta HF Integrale Evoluzione	4RM	T	32 000	205	1300	6,34
258 Mitsubishi	3000 GT SR	4RM	A	29 980	217	1600	7,37
259 Lancia	Delta HF Integrale Collezione	4RM	T	44 000	214	1340	6,26
260 Toyota	Tom's T111	AvAv	A	Bonus	172	1020	5,93
261 Nissan	Almera VZ-R-N1 (J) '97	AvAv	A	22 400	194	1100	5,67
262 Toyota	Angel T01(J)	MiAr	A	Bonus	155	700	4,52
263 Honda	Accord Mugen Wagon (J)	AvAv	A	Bonus	197	1430	7,26
264 Honda	Integra Type-R '98	AvAv	T	25 160	194	1080	5,57
265 Renault	Laguna V6	AvAv	A	32 550	190	1470	7,74
266 Peugeot	306 S16	AvAv	A	31 000	168	1160	6,90
267 Honda	Mugen Accord SiR-T(J)	AvAv	A	Bonus	190	1300	6,84
268 Citroën	Xantia 3.0i V6 Exclusive	AvAv	A	39 230	190	1496	7,87
269 Toyota	Celica SS-II Elegant Sports Version (J) '99	AvAv	A	22 600	182	1140	6,26
270 Toyota	Celica SS-II (J) '99	AvAv	A	22 200	182	1140	6,26
271 Toyota	Celica SS-II Mechanical Sports Version (J) '99	AvAv	A	22 400	182	1140	6,26
272 Toyota	Celica XYR '99	AvAv	A	Bonus	182	1140	6,26
273 Alfa Romeo	166 2.5 V6 24V	AvAv	A	46 210	208	1490	7,16
274 BMW	323Ti Compact	AvAr	A	52 890	165	1330	8,06
275 Mitsubishi	Mirage Asti ZR (J) '97	AvAv	A	14 080	170	1080	6,35
276 Toyota	Corolla Levin BZR (J) '98	AvAv	A	18 990	172	1080	6,28
277 Lotus	Elise Sport 135	MiAr	A/T	50 610	131	770	5,88
278 Toyota	Sprinter Trueno BZR (J) '98	AvAv	A	18 990	172	1080	6,28
279 Nissan	Primera (J) '98	AvAv	A	25 630	184	1290	7,01
280 Nissan	Silvia Spec S (J) '99	AvAr	T	17 700	160	1200	7,50

Tableau des performances

400 m. (+/- 5%)	1000 m. (Kg)	Vitesse par CV	PERFORMANCES MAXIMALES			Indice	Remarques
			Nbr CV évol.	Poids	Nbr de Kg		
14,952	27,627	248	403	1191	2,96	3,4	
15,571	28,01	254	327	1043	3,19	2,9	
15,383	27,94	254	358	993	2,77	2,8	
15,493	28,036	254	327	1026	3,14	2,9	
15,456	28,028	254	338	1178	3,49	3,1	
15,251	27,954	242	389	1223	3,14	3,5	
15,345	28,053	249	376	1298	3,45	4,3	
15,208	27,985	249	473	1250	2,64	5,1	
15,393	28,08	254	328	1148	3,50	3,0	
16,046	28,423	258	571	1323	2,32	4,4	
15,426	28,126	254	326	1102	3,38	3,3	
15,326	28,09	239	254	686	2,70	2,7	vitesse max en butée
15,164	28,011	254	373	1297	3,48	4,2	
15,444	28,157	254	326	1177	3,61	3,6	
15,328	28,186	254	470	1127	2,40	4,4	
15,545	28,325	254	251	999	3,98	2,5	
15,279	28,197	245	407	1110	2,73	3,6	
15,472	28,361	255	397	1367	3,44	3,9	
15,228	28,253	249	480	1192	2,48	3,8	
15,492	28,411	254	291	938	3,22	2,7	
15,861	28,602	254	268	981	3,66	2,0	
16,019	28,686	256	248	644	2,60	1,9	vitesse max en butée
15,614	28,495	254	283	1272	4,49	2,8	
15,693	28,549	254	376	963	2,56	3,0	
15,556	28,492	254	386	1255	3,25	4,5	
15,576	28,52	254	314	1034	3,29	3,6	
15,589	28,534	254	344	1110	3,23	3,6	
15,448	28,465	254	361	1331	3,69	4,2	
15,87	28,776	254	268	1016	3,79	2,5	
15,87	28,776	254	288	1016	3,53	2,7	
15,87	28,776	254	288	1016	3,53	2,7	
15,857	28,778	254	221	1048	4,74	1,5	
15,566	28,639	254	390	1326	3,40	3,8	
15,577	28,676	234	363	1183	3,26	4,8	
15,751	28,79	254	173	963	5,57	0,8	
15,688	28,762	254	260	963	3,70	2,6	
15,706	28,774	237	243	686	2,82	3,1	
15,688	28,771	254	256	963	3,76	2,5	
15,678	28,768	254	333	1102	3,31	3,7	
15,941	28,952	243	356	1070	3,01	4,5	

TABLEAU DES PERFORMANCES EN VERSION DE BASE

Constructeur	Modèle	Trans. de CV	Moteur (Kg)	Prix par CV	PERFORMANCES DE BASES		
					Nbr D.A.	Poids D.A.	Nbr de Kg Mar
281 Nissan	Silvia Spec S Aero (J) '99	AvAr	T	20 700	160	1200	7,55
282 Mitsubishi	FT0 GR (J) '97	AvAv	A	18 870	174	1150	6,61
283 BMW	323Ci	AvAr	A/T	45 360	170	1445	8,50
284 Mazda	MX-5 B-Spec (J)	AvAr	A/T	Bonus	165	980	5,94
285 Honda	Mugen Civic Type-R (J)	AvAv	A/T	Bonus	178	1060	5,96
286 Honda	Civic Type-R (EK) '98	AvAv	A/T	19 980	178	1050	5,90
287 Honda	Mugen CR-X II (J)	AvAv	A	Bonus	155	1000	6,45
288 Nissan	Sunny VZ-R (J) '98	AvAv	A	18 710	167	1180	7,07
289 Mitsubishi	Mirage Cyborg-ZR (J) '97	AvAv	A	19 080	170	1060	6,24
290 Nissan	Primera Wagon (J) '98	AvAv	A	23 850	184	1340	7,28
291 Honda	Accord Wagon SiR '98	AvAv	A	24 980	197	1430	7,26
292 Honda	Accord SiR-T '98	AvAv	A	21 480	190	1300	6,84
293 Nissan	Almera VZ-R (J) '97	AvAv	A	17 400	167	1120	6,71
294 Audi	A4 2.8 quattro	4RM	A	50 530	191	1430	7,49
295 Lotus	Europa	MiAr	A/T	Bonus	125	730	5,84
296 Honda	Mugen CR-X III (J)	AvAv	A	Bonus	164	1140	6,95
297 Honda	Civic Vti (EK) '98	AvAv	A/T	17 680	164	1100	6,71
298 Toyota	Chaser Tourer S (J) '96	AvAr	T	27 950	195	1400	7,18
299 Toyota	MR-S Show version (J) '97	MiAr	A	Bonus	135	970	7,19
300 Honda	Mugen Ferio (J)	AvAv	A	Bonus	164	1130	6,89
301 Toyota	MR2 Spider (J) '99	MiAr	T	19 800	135	970	7,19
302 Audi	A3	AvAv	T	34 130	148	1145	7,74
303 Lotus	Elise	MiAr	A/T	39 250	120	690	5,75
304 Honda	Civic Vti (EK) '98	AvAv	A	18 580	164	1130	6,89
305 Ford	Mercury Cougar '99	AvAv	T	18 020	172	1391	8,09
306 Volkswagen	Golf IV GTI 1.8T	AvAv	T	30 710	152	1236	8,13
307 Ford	Cougar 2.5i 24V	AvAv	T	42 000	172	1391	8,09
308 Toyota	Lexus IS 200	AvAr	A/T	38 460	158	1340	8,48
309 Dodge	Neon ACR	AvAv	A	14 860	148	1125	7,60
310 Dodge	Neon R/T	AvAv	A	15 070	148	1125	7,60
311 MGF	1.8i VVC	MiAr	A	36 710	144	1110	7,71
312 Ford	Mondeo GhiaX 2.5i 24V	AvAv	A	23 850	172	1398	8,13
313 Alfa Romeo	145 2.0 Cloverleaf	AvAv	T	29 320	148	1210	8,18
314 Volkswagen	Golf IV V6	AvAv	T	40 210	147	1284	8,73
315 Lancia	Delta HF Integrale	4RM	T	29 710	181	1315	7,27
316 Mitsubishi	Legnum ST (J) '99	AvAv	A	19 230	170	1510	8,88
317 Renault	Mégane 2.0 16V Coupé	AvAv	A	28 670	142	1170	8,24
318 Volkswagen	Golf IV 2.3 V5	AvAv	T	33 040	147	1284	8,73
319 Alfa Romeo	156 2.0 TS 16V	AvAv	T	34 530	148	1250	8,45
320 Mazda	MX-5 1.8 VS (J) '98	AvAr	A	23 950	141	1030	7,30

Tableau des performances

400 m. (+/- 5%)	1000 m. (Kg)	Vitesse par CV	PERFORMANCES MAXIMALES			Indice	Remarques
			Nbr CV évol.	Poids	Nbr de Kg		
15,943	28,954	243	356	1070	3,01	4,5	
15,889	28,93	254	234	1026	4,38	2,2	
15,816	28,902	242	442	1234	2,79	5,7	
16,26	29,133	245	305	901	2,95	3,0	vitesse max en butée
15,711	28,859	254	339	975	2,88	3,1	
15,74	28,877	254	336	937	2,79	3,1	
15,868	28,949	254	208	920	4,42	2,0	
16,204	29,121	254	248	1052	4,24	2,8	
15,961	29,016	254	237	945	3,99	2,2	
15,811	28,963	254	333	1144	3,44	3,8	
15,833	28,994	254	307	1221	3,98	3,3	
15,977	29,188	254	344	1110	3,23	3,6	
16,22	29,317	254	251	999	3,98	2,7	
15,827	29,148	241	347	1221	3,52	4,0	
16,026	29,259	245	299	650	2,17	3,7	
15,988	29,266	254	248	1048	4,23	2,7	
15,96	29,28	254	326	981	3,01	3,7	
16,36	29,484	232	346	1196	3,46	3,7	
15,981	29,362	233	165	892	5,41	1,8	
16,012	29,392	254	243	1007	4,14	2,7	
15,949	29,362	234	254	865	3,41	3,8	vitesse max en butée
16,27	29,527	254	348	1053	3,03	4,7	
16,093	29,454	236	262	614	2,34	3,4	
16,062	29,485	254	243	1007	4,14	2,7	
16,038	29,486	254	520	1237	2,38	5,7	
15,962	29,455	254	385	1102	2,86	5,3	
16,02	29,487	254	520	1237	2,38	5,7	
16,106	29,594	232	385	1144	2,97	5,5	
16,416	29,855	254	287	1003	3,49	4,1	
16,377	29,846	254	287	1003	3,49	4,1	
16,397	29,894	240	248	990	3,99	3,7	
16,318	29,856	254	337	1194	3,54	4,6	
16,963	30,183	254	340	1113	3,27	4,9	
16,233	29,918	254	350	1096	3,13	5,6	
16,753	30,187	217	310	1170	3,77	3,5	
16,121	29,883	254	220	1289	5,86	3,0	
16,461	30,269	254	298	1043	3,50	4,7	
16,234	30,16	254	350	1096	3,13	5,6	
16,288	30,215	254	356	1067	3,00	5,4	
16,837	30,504	228	274	918	3,35	4,0	vitesse max en butée

TABLEAU DES PERFORMANCES EN VERSION DE BASE

Constructeur	Modèle	Trans. de CV	Moteur (Kg)	Prix par CV	PERFORMANCES DE BASES			
					Nbr D.A.	Poids D.A.	Nbr de Kg Max	
321	BMW	320Ci	AvAr	A	41 800	145	1440	9,93
322	Mazda	MX-5 A-Spec (J)	AvAr	A	Bonus	141	1040	7,38
323	Mazda	MX-5 1.8 RS (J) '98	AvAr	A	22 950	141	1030	7,30
324	Opel	Astra SRI 2.0i 16V	AvAv	T	21 850	135	1203	8,91
325	Fiat	Barchetta	AvAv	A	28 350	122	1060	8,69
326	Peugeot	206 S16	AvAv	T	24 460	135	1080	8,00
327	Fiat	Punto GT	AvAv	T	23 480	128	1000	7,81
328	Lotus	Elan S4 Sprint '71	AvAr	A	37 800	125	694	5,55
329	Mitsubishi	Galant VR-G (J) '99	AvAv	A	19 500	141	1240	8,79
330	Alfa Romeo	155 2.0 TS 16V	AvAv	A	11 860	148	1300	8,78
331	Mercedes-Benz	CLK 200 Sport	AvAr	T	47 880	133	1375	10,34
332	Alfa Romeo	Spider 2.0 TS	AvAv	T	40 790	148	1370	9,26
333	Alfa Romeo	166 2.0 TS 16V	AvAv	T	40 850	148	1420	9,59
334	BMW	528i	AvAr	A	61 500	138	1575	11,41
335	Ford	Focus Ghia 2.0i Zetec	AvAv	T	27 100	123	1160	9,43
336	Lotus	Elan S2 '90	AvAv	T	44 580	131	997	7,61
337	Peugeot	106 1.6 S16	AvAv	A	23 500	123	960	7,80
338	Ford	Puma 1.7 Zetec-SE VCT	AvAv	A	27 710	120	1034	8,62
339	Mazda	323F S-Wagon Sport 20 (J) '99	4RM	T	19 330	167	1310	7,84
340	Peugeot	406 Sedan	AvAv	A	44 390	139	1390	10,00
341	Alfa Romeo	GTV 2.0 TS 16V	AvAv	T	38 360	148	1370	9,26
342	Mazda	MX-5 1.6 S Package (J) '98	AvAr	T	19 600	122	1020	8,36
343	Dodge	Avenger ES	AvAv	T	22 110	138	1359	9,85
344	Toyota	Starlet Glanza V (J) '98	AvAv	T	14 500	131	950	7,25
345	Volkswagen	Golf IV GTI	AvAv	A/T	29 000	120	1270	10,58
346	Citroën	Saxo 1.6i VTS	AvAv	A	21 330	118	935	7,92
347	Ford	Focus 1.8i Zetec	AvAv	A/T	23 600	112	1125	10,04
348	Lotus	Elan S2 '64	AvAr	A	41 000	102	638	6,25
349	Citroën	Xsara 1.8i 16V Exclusive	AvAv	T	26 960	108	1115	10,32
350	Volkswagen	New Beetle GLS 2.0L	AvAv	T	15 930	112	1256	11,21
351	Peugeot	106 1.6 Rallye	AvAv	A	19 230	99	900	9,09
352	Opel	Tigra 1.6i	AvAv	A/T	25 640	102	1032	10,12
353	Mazda	Demio A-Spec (J) '97	AvAv	T	Bonus	99	820	8,28
354	Opel	Corsa Sport 1.6i 16V	AvAv	T	19 880	102	1021	10,01
355	Daihatsu	Sirion X4 (J) '98	4RM	T	13 900	116	840	7,24
356	Renault	Clio 16v	AvAv	A	Bonus	106	1095	10,33
357	Dodge	Stratus ES	AvAv	T	20 550	100	1364	13,64
358	Mazda	Demio GL-X (J) '99	AvAv	T	14 660	96	960	10,00
359	Mercedes-Benz	A 160 Avantgarde	AvAv	T	27 000	100	1115	11,15
360	Tommy Kaira	M13 (Stage II) (J)	AvAv	T	16 050	86	830	9,65

Tableau des performances

400 m. (+/- 5%)	1000 m. (Kg)	Vitesse par CV	PERFORMANCES MAXIMALES			Indice	Remarques
			Nbr CV évol.	Poids	Nbr de Kg		
16,281	30,235	234	313	1229	3,93	6,0	
16,915	30,572	228	274	956	3,49	3,9	vitesse max en butée
16,852	30,556	228	274	918	3,35	4,0	vitesse max en butée
16,377	30,39	254	310	1072	3,46	5,5	
16,757	30,581	254	250	975	3,90	4,8	
16,595	30,579	254	378	963	2,55	5,5	vitesse max en butée
16,674	30,629	254	217	896	4,13	3,7	
17,064	30,854	192	213	618	2,90	2,7	vitesse max en butée
16,681	30,733	254	200	1058	5,29	3,5	
16,582	30,723	254	272	1110	4,08	4,7	
16,783	30,834	226	394	1223	3,10	7,2	
16,459	30,694	254	356	1219	3,42	5,8	
16,604	30,807	254	356	1263	3,55	6,0	
17,098	31,093	206	320	1401	4,38	7,0	
16,796	31,03	254	394	1067	2,71	6,7	
16,944	31,192	254	237	917	3,87	3,7	
16,968	31,223	254	211	856	4,06	3,7	
17,061	31,28	254	256	922	3,60	5,0	
17,139	31,361	232	394	1118	2,84	5,0	
16,903	31,255	254	324	1187	3,66	6,3	
16,493	31,087	254	356	1170	3,29	6,0	
17,188	31,539	215	244	909	3,73	4,6	vitesse max en butée
17,166	31,549	254	340	1209	3,56	6,3	
17,705	31,912	254	231	847	3,67	3,6	
17,027	31,692	254	305	1084	3,55	7,0	
17,25	31,989	254	268	834	3,11	4,8	
17,603	32,194	254	256	1035	4,04	6,0	
17,717	32,324	173	213	568	2,67	3,6	vitesse max en butée
17,598	32,3	254	266	1025	3,85	6,5	
17,504	32,408	254	372	1072	2,88	8,3	
17,921	32,691	254	187	803	4,29	4,8	
18,233	32,896	254	240	920	3,83	6,3	
17,793	32,844	254	270	731	2,71	5,6	
18,212	33,122	254	223	939	4,21	5,8	
17,956	33,205	204	198	748	3,78	3,5	
18,526	33,614	254	128	1007	7,87	2,5	
18,519	33,993	254	372	1213	3,26	10,4	
18,469	34,041	254	251	856	3,41	6,6	
18,269	34,098	254	248	1025	4,13	7,0	
18,503	34,348	254	183	763	4,17	5,5	

TABLEAU DES PERFORMANCES EN VERSION DE BASE

Constructeur	Modèle	Trans. de CV	Moteur (Kg)	Prix par CV	PERFORMANCES DE BASES			
					Nbr D.A.	Poids D.A.	Nbr de Kg Max	
361	Lancia	Y 1.2 16V	AvAv	T	22 000	86	910	10,58
362	Volkswagen	Lupo 1.4	AvAv	T	Bonus	73	864	11,84
363	Nissan	Micra SR (J) '97	AvAv	T	14 200	75	830	11,07
364	Toyota	Yaris '99	AvAv	T	Bonus	67	820	12,24
365	Toyota	Yaris F (J) '99	AvAv	T	9 280	67	820	12,24
366	Nissan	Cube X (J) '98	AvAv	T	14 100	79	970	12,28
367	Mitsubishi	Pajero Mini Sport (J) '98	4RM	A	13 380	64	940	14,69
368	Honda	Mugen Beat (J)	MiAr	A	Bonus	61	760	12,46
369	Suzuki	Kei S(J) '98	4RM	T	10 980	63	760	12,06
370	Daihatsu	Sirion (2WD,J)'98	AvAv	T	10 380	57	840	14,74
371	Ford	Ka	AvAv	T	15 000	59	875	14,83
372	Mini	Cooper 1.3i	AvAv	T	16 830	60	720	12,00
373	Mini	1.3	AvAv	T	16 300	59	720	12,20
374	Honda	Z Turbo (J) '98	4RM	T	12 880	61	970	15,90
375	Daihatsu	Terios Kid Aero down (J)'98	4RM	T	13 900	60	1000	16,67
377	Suzuki	Wagon R RR(J) '98	4RM	T	11 700	63	820	13,02
378	Suzuki	Alto Works RS/Z (J) '98	4RM	T	11 000	60	720	12,00
379	Fiat	600 (Seicento) Sporting	AvAv	T	13 100	53	735	13,87
380	Daihatsu	Opti Aero down beex (4WD,J)'98	4RM	T	11 950	60	820	13,67
381	Daihatsu	Cuore TR (AeroPackage,J)'98	4RM	T	11 330	63	780	12,38
382	Daihatsu	Cuore TX (4WD,J)'98	4RM	T	9 720	60	770	12,83
383	Subaru	Pleo RS (J) '98	AvAv	T	12 650	60	860	14,33
384	Fiat	500 (Cinquecento) Sporting	AvAv	T	13 500	53	735	13,87
385	Daihatsu	Move SR-XX (4WD,J)'98	4RM	T	12 650	60	880	14,67
386	Daihatsu	Move Custum Aero down custom (4WD,J)'98	4RM	T	13 800	60	890	14,83
387	Daihatsu	Sirion (4WD,J)'98	4RM	T	11 830	57	890	15,61
388	Subaru	Pleo RM (J) '98	4RM	T	13 790	60	920	15,33
389	Honda	Life T '98	AvAv	T	12 290	47	820	17,45
390	Mitsubishi	Minica Pj (J) '98	4RM	T	8 910	49	750	15,31
391	Daihatsu	Midget II D-Type (J)	AvAr	T	5 940	30	570	19,00
392	Fiat	500 R	ArAr	T	8 500	21	520	24,76

Tableau des performances

400 m. (+/- 5%)	1000 m. (Kg)	Vitesse par CV	PERFORMANCES MAXIMALES			Indice	Remarques
			Nbr CV évol.	Poids	Nbr de Kg		
18,51	34,437	254	208	811	3,90	6,7	
19,056	35,538	254	175	770	4,40	7,4	
19,337	36,096	254	182	740	4,07	7,0	
20,126	36,953	254	191	731	3,83	8,4	
20,072	36,953	254	191	731	3,83	8,4	
20,137	37,501	254	189	865	4,58	7,7	
20,631	38,164	169	172	864	5,02	9,7	
21,406	38,601	163	128	699	5,46	7,0	vitesse max en butée
20,65	38,626	168	184	699	3,80	8,3	
20,712	38,693	254	174	748	4,30	10,4	
21,116	38,923	254	174	780	4,48	10,3	
20,932	38,859	254	174	642	3,69	8,3	
21,835	39,434	254	137	642	4,69	7,5	
21,357	39,205	162	184	892	4,85	11,1	
21,114	39,28	159	190	920	4,84	11,8	
21,793	39,962	165	184	731	3,97	9,0	
22,036	40,124	176	182	642	3,53	8,5	
21,511	39,919	254	187	676	3,61	10,3	
21,958	40,236	171	190	754	3,97	9,7	
21,949	40,244	168	190	695	3,66	8,7	
22,119	40,494	168	190	686	3,61	9,2	
22,371	40,685	254	184	791	4,30	10,0	
21,558	40,3	254	187	655	3,50	10,4	vitesse max en butée
22,131	40,794	168	190	784	4,13	10,5	
22,239	40,939	167	190	793	4,17	10,7	
22,142	40,922	165	174	793	4,56	11,1	
25,029	43,57	170	187	846	4,52	10,8	
22,821	42,994	254	118	754	6,39	11,1	
23,956	44,387	135	146	690	4,73	10,6	vitesse max en butée
25,101	47,796	118	83	524	6,31	12,7	vitesse max en butée
29,26	54,54	121	137	463	3,38	21,4	

Gran Turismo 2000

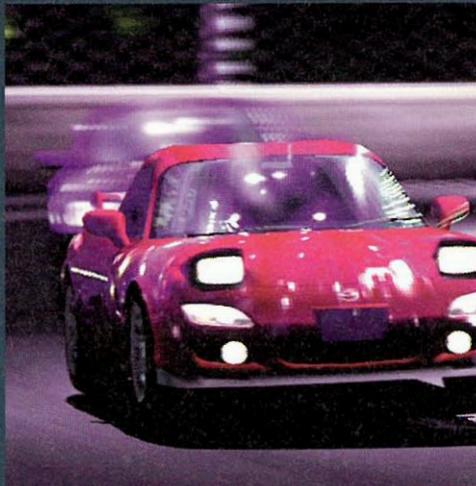
bientôt sur vos écrans !

Je ne vous apprendrai rien en vous disant que GT 2000 devait faire partie des quelques jeux disponibles dès la sortie de la PlayStation 2 au Japon (bien qu'il ait été repoussé aux dernières nouvelles, au printemps 2000), et plus tard dans sa version française, sur notre territoire. Je sais, la phrase est un peu longue, mais il se fait tard dans les bureaux, glacés par un froid venu de nulle part. Comme mon intro d'ailleurs. Bref, cette version 128 bits va encore tuer, soyons en sûrs ! Alors, si vous ne voulez pas rater le train de l'avenir et de la technologie, n'oubliez pas de prendre vos billets et d'embarquer pour la 4^e dimension : GT 2000 va faire mal !

Pour commencer, il faut savoir que GT 2000 a été montré une nouvelle fois au Tokyo Game Show de septembre dernier, au Japon. Il a, bien entendu, été développé par la société Polyphony Digital, responsable des deux premiers volets de la version PlayStation. Inutile de préciser qu'en découvrant ce titre dans sa version plus complète, l'émerveillement était de mise. D'autant qu'il a été possible pour nombre de journalistes présents sur place, de tester la bête. Certains sont restés sceptiques, mais d'autres carrément sous le charme. Les goûts et les couleurs...

UNE TUERIE GRAPHIQUE !

Techniquement, le titre n'a plus rien à voir avec ses petits frères de la première génération. Les milliers de polygones qui composent les voitures et les nombreux effets portés sur les modèles sont, sans commune mesure, avec ce qui s'est fait sur les premiers volets de ce que l'on peut désormais appeler une trilogie. GT 2000 devrait, en effet, reprendre les caractéristiques princi-



Une version démo qu'il nous tarde de voir enfin en jeu fini !



Des décors comme vous n'en avez encore jamais vus !

pales de GT1 et GT2 d'un point de vue des modèles physiques, tout en améliorant le rendu, et si possible, le gameplay. Ce dernier restant pour le moment à déterminer. En effet, nous ne savons toujours pas de quoi sera véritablement fait le jeu. Le mystère reste entier sur ce point. Nous sommes sûrs au moins d'une chose : il s'agira d'un jeu de course auto. Je sais, c'est léger, mais je ne suis pas Nostradamus. Bref, matez les photos et attendez patiemment comme nous, de nouvelles infos et images sur ce qui risque d'être une fois de plus, une vraie tuerie !

Sortie prévue au Japon : printemps 2000
Disponibilité en France : début novembre 2000



