
SCAR
QUADRA CORSE ALFA ROMEO
Alfa GT
BOSCH
Alfa GT
MANUEL

Attention

Ce disque contient un logiciel pour PC. N'utilisez pas ce disque sur une autre plate-forme, car cela pourrait l'endommager. Insérez le disque dans le lecteur de CD-Rom, face imprimée sur le dessus. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

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

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

Avertissement sur l'épilepsie

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

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo © 2005 Black Bean Games.
La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution et l'utilisation de ce produit en tout ou partie, ainsi que l'utilisation des marques déposées ou de tout autre contenu protégé de ce logiciel sont interdites.
Publié par Black Bean Games. Développé par Milestone.

Configuration requise et installation du jeu

SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo nécessite Windows XP/2000/ME/98 pour fonctionner. Vous devez également avoir installé DirectX 9.0c (ou plus récent). Le jeu nécessite 600 Mo d'espace libre, non compressé, sur le disque dur, ainsi que de l'espace libre supplémentaire pour le fichier d'échange de Windows et les sauvegardes.

CONFIGURATION MINIMALE

Système d'exploitation	Windows XP/2000/ME/98 avec DirectX 9.0c (ou plus récent)
Carte graphique	Carte graphique 3D avec au moins 64 Mo de mémoire dédiée
Carte son	Carte son compatible DirectX 9.0c
Processeur	Intel Pentium III 800 MHz (ou plus rapide)
RAM	256 Mo
Lecteur de CD-Rom	Lecteur de CD-Rom 4X (ou plus rapide)
Souris et clavier	100% compatible Microsoft
Espace libre sur le disque dur	600 Mo

CONFIGURATION RECOMMANDEE

Système d'exploitation	Windows XP/2000/ME/98 avec DirectX 9.0c (ou plus récent)
Carte graphique	Carte graphique 3D avec au moins 128 Mo de mémoire dédiée
Carte son	Carte son compatible DirectX 9.0c
Processeur	Intel Pentium 4 2,0 GHz
RAM	512 Mo
Lecteur de CD-Rom	Lecteur de CD-Rom 4X
Souris et clavier	100% compatible Microsoft
Espace libre sur le disque dur	600 Mo

Tous les processeurs équivalents (AMD Athlon, Intel Celeron, etc.) sont compatibles.
Pour installer SCAR, insérez le disque dans votre lecteur de CD-Rom. Si la fonction d'exécution automatique de Windows est activée, vous verrez s'afficher au bout de quelques secondes le menu d'installation de SCAR. Cliquez sur Installer et suivez les instructions affichées à l'écran. Si la fonction d'exécution automatique de Windows est désactivée, double-cliquez sur l'icone du lecteur de CD-Rom dans le Poste de travail, puis double-cliquez sur le fichier Starter.exe. Une fois l'installation terminée, vous pouvez lancer le jeu immédiatement ou le lancer plus tard, via le groupe de programme associé dans le menu Démarrer. Les icones de ce groupe vous permettent de configurer, lancer ou désinstaller le jeu, aussi que d'accéder au site Internet officiel de SCAR.

Sommaire

Configuration requise et installation du jeu 1

Avant-propos 3

Introduction 4
- PREMIÈRE PARTIE
- NAVIGUER DANS LES MENUS DU JEU
- CONTRÔLES: POUR BIEN COMMENCER

Menu principal 6
- MODE DYNASTIE
- ACTION INSTANTANÉE
- MULTIJOUEUR
- ONLINE
- MON PILOTE
- GESTION DES PROFILS
- OPTIONS

Course 14
- MENU DE PAUSE

Eléments de jeu de rôle 16
- L'EFFET TIGRE
- COMPÉTENCES ET POINTS D'EXPÉRIENCE
- CONDITION PILOTE
- CONDITION VOITURE
- EQUIPEMENT

Utilisation des compétences et évolution 22
- COEUR
- VUE
- INTIMIDATION
- COMPORTEMENT
- ACCÉLÉRATION
- RÉCUPÉRATION
- ANTICIPATION
- CONCENTRATION
- ENDURANCE

Les voitures 32
- ALFA 147 2.0 TWIN SPARK
- ALFA 147 GTA 3.2 V6 24V
- ALFA 147 GTA CUP
- ALFA 156 2.5 V6 24V
- ALFA 156 GTA 3.2 V6 24V
- ALFA 156 GTA SUPER 2000 (2003)
- ALFA 156 SUPER 2000 (2004)
- ALFA GTV 3.2 V6 24V
- ALFA GTV "RACING"
- ALFA GTV "PRO"
- ALFA GT 3.2 V6 24V
- ALFA GT "RACING"
- ALFA GT "PRO"
- NUVOLA
- ALFA 155 2.5 V6 TI (1993)
- ALFA 155 2.5 V6 TI (1996)
- ALFASUD
- ALFA 75 TURBO EVOLUZIONE
- ALFA SZ
- 33/2 LITRI "DAYTONA"
- ALFA 2000 GT AM
- GIULIA T.I. SUPER
- ALFA GIULIA TZ2
- 8C COMPETIZIONE
- 8C COMPETIZIONE "PRO"

Circuits 58
- CONSEIL GÉNÉRAL : VILLE ET CIRCUITS

L'histoire d'Alfa Romeo 60

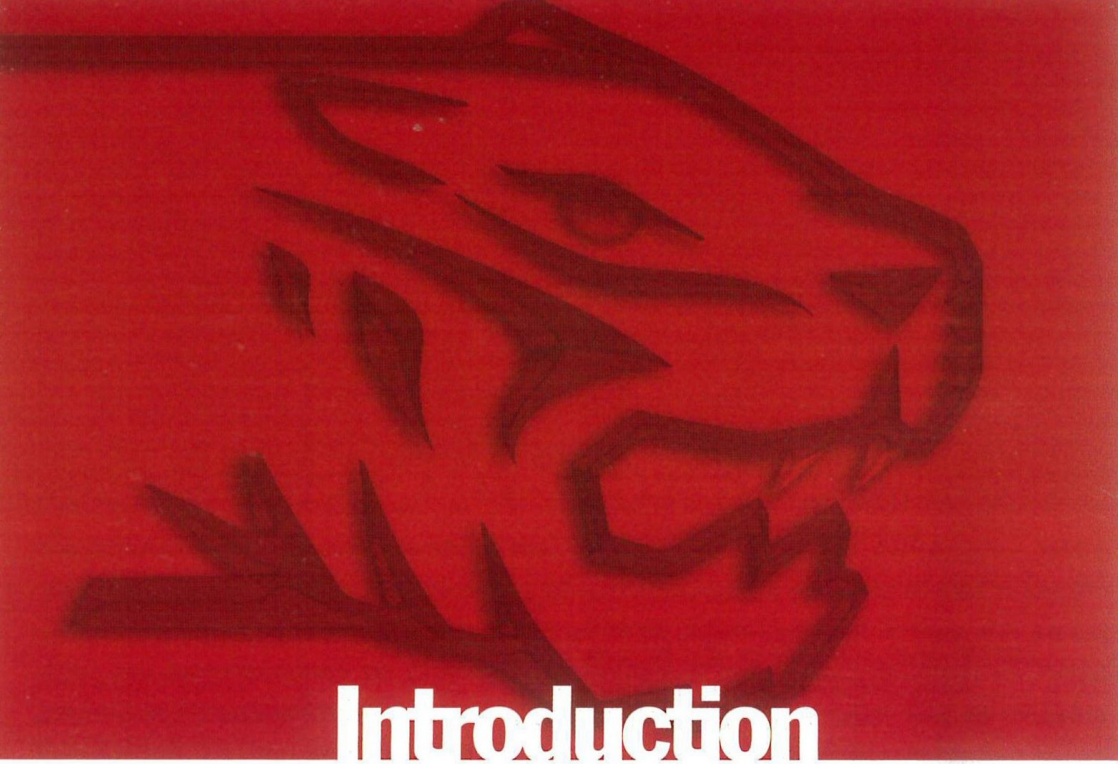
Crédits 64



Avant-propos

SCAR – SQUADRA CORSE ALFA ROMEO – est le simulateur de course automobile officiel d'Alfa Romeo. Ce jeu révolutionne le genre en introduisant des éléments de jeu de rôle pour le développement de votre pilote. Dans le concept de simulation de SCAR, la reproduction réaliste des caractéristiques et du comportement des véhicules va de pair avec la "simulation" comportementale du pilote lors de la course, ce qui permet au pilote d'affiner ses talents jusqu'à devenir une légende des courses automobiles. Par le biais d'un système de niveaux, de points d'expérience, de compétences et d'équipement, en plus de l'habileté du joueur, votre pilote va progresser dans sa carrière.

Tous ces éléments sont principalement pris en compte dans le mode de jeu Dynastie, le cœur de SCAR, mais vous donnent également accès à des fonctions supplémentaires dans les autres modes de jeu, y compris le mode Multijoueur. SCAR a également pour objectif de vous offrir une expérience très "italienne": les développeurs de ce jeu vidéo sont Italiens, et la plupart des circuits présents dans le jeu vous présentent des paysages et des vues des villes les plus pittoresques d'Italie. Enfin, vous retrouverez dans ce jeu le style extraordinaire et inimitable d'Alfa Romeo, une marque légendaire dans l'histoire de la course automobile.



Introduction

CETTE SECTION DU MANUEL A POUR BUT DE PERMETTRE LA PRISE EN MAIN RAPIDE DE L'INTERFACE UTILISATEUR DU JEU ET SES CONTRÔLES, ET D'APPRÉHENDER LES ÉLÉMENTS ESSENTIELS DE SCAR – SQUADRA CORSE ALFA ROMEO. POUR VOUS FAMILIARISER AVEC LES DIFFÉRENTES OPTIONS PROPOSÉES PAR SCAR, RÉFÉREZ-VOUS À LA SECTION SUIVANTE QUI TRAITE DU MENU PRINCIPAL. POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS SUR LE PILOTAGE ET LES ÉLÉMENTS DE JEU DE RÔLE DE SCAR, RÉFÉREZ-VOUS À LA SECTION DÉDIÉE (PAGE 16). ENFIN, POUR UNE IMMERSION TOTALE DANS L'UNIVERS FASCINANT DE LA COURSE AUTOMOBILE AU COEUR DE CE JEU, NE RATEZ PAS LA SECTION QUE NOUS AVONS DÉDIÉE À L'HISTOIRE D'ALFA ROMEO.

PREMIÈRE PARTIE

Après avoir installé SCAR, (en suivant les instructions données en page 1), allez dans Démarrer->Programmes->BlackBeanGames->SCAR, puis cliquez sur l'icone SCAR pour lancer le jeu. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Jouer dans la fenêtre d'exécution automatique qui s'affiche lorsque vous insérez le CD du jeu dans votre lecteur de CD-Rom (si la fonction d'exécution automatique de Windows est activée). Dans le jeu, après le film d'introduction, vous pouvez choisir la langue à utiliser : utilisez les touches Flèche haut et Flèche bas, ou la souris, pour faire défiler la liste des langues proposées. La langue surlignée en jaune est celle actuellement sélectionnée. Validez votre choix en appuyant sur la touche Entrée (ou en cliquant sur le drapeau de votre choix) et vous verrez le Menu principal de SCAR. Appuyez sur une touche ou cliquez sur la ligne "Appuyer sur une touche" en bas de l'écran quand cette ligne est affichée : vous accéderez ainsi à l'écran de gestion des profils (voir page 11). Quand vous aurez créé votre profil, vous devrez choisir les compétences de votre pilote (voir pages 10, 18 et 22 pour plus de renseignements à ce sujet). Une fois les points de compétences attribués, vous verrez s'afficher le Menu principal de SCAR (consultez la section dédiée de ce manuel pour plus de renseignements à ce propos).

NAVIGUER DANS LES MENUS DU JEU

Naviguer dans les menus de SCAR est très simple et très intuitif : les touches Flèche permettent de naviguer vers le haut, le bas, la gauche ou la droite dans les options. L'option actuellement sélectionnée est surlignée en jaune. Vous pouvez confirmer une sélection en appuyant sur la touche Entrée. Pour annuler un choix et revenir à l'écran précédent, appuyez sur la touche Echap. Vous pouvez également utiliser la souris pour naviguer dans les menus de SCAR : placez le curseur sur l'option de votre choix pour la sélectionner et cliquez pour valider.

CONTRÔLES: POUR BIEN COMMENCER

Voici la configuration clavier par défaut des contrôles. En sélectionnant **Manette** dans le menu des **Options**, vous pouvez sélectionner d'autres configurations de contrôle, notamment pour utiliser une manette ou un volant.

Gauche : ; (point-virgule)
Droite : : (double point)
Accélération : Q
Freinage (et Marche arrière si vous utilisez une boîte automatique) : W
Frein à main : Alt gauche
Effet Tigre : Tab
Rapport supérieur : S
Rapport inférieur : X
Vue arrière : A
Vue gauche : K
Vue droite : L
Changer de vue : V
Pause : ESPACE



Menu principal

TOUTES LES OPTIONS DU MENU PRINCIPAL DE SCAR – SQUADRA CORSE ALFA ROMEO – SONT DÉCRITES EN DÉTAIL DANS LES PAGES SUIVANTES.

Mode Dynastie

Le Mode Dynastie est le cœur de SCAR. Il comprend trois éléments en particulier:
■ Tours ■ Défis ■ Contre la montre

■ TOURS

Il y a cinq niveaux de difficulté pour les Tours (Débutant, Semi-Pro, Pro, Expert, Illimité) et au début vous n'aurez accès qu'au premier. Chaque Tour comprend différentes courses et événements, pour un total de dix participations. Au début de chaque Tour, deux Evénements XP et un Evénement équipement sont proposés; vous pouvez y participer dans l'ordre de votre choix.

☐ **Evénements XP.** Il s'agit de quatre courses de trois tours chacune, qui vous permettent de gagner des points d'expérience. Lors de ces événements, vous affrontez des adversaires qui ne sont pas les meilleurs dans votre catégorie actuelle. Pour débloquer les Evénements XP suivants, vous devez terminer dans les trois premiers.

☐ **Evénements équipement.** Ces courses vous permettent de gagner des équipements supplémentaires (Casque, Gants, Combinaison, Bottes) pour votre pilote. A chaque fois que vous gagnez un Evénement équipement, vous gagnez un nouvel équipement. Les trois Evénements équipement comptent trois tours ; vous y affronterez des adversaires un peu plus compétents que dans les Evénements XP. Pour débloquer les Evénements équipement suivants de la même catégorie, vous devez terminer la course dans les trois premiers.

☐ **Tournois.** Il s'agit de deux courses de six tours chacune, contre certains des meilleurs pilotes de la catégorie. Obtenir la victoire vous permet de gagner une récompense. En ter-

minant dans les trois premiers, vous débloquez le Championnat. Pour avoir accès aux Tournois, vous devez avoir terminé les Evénements XP et les Evénements équipement.

☐ **Championnat.** Cette course est le point culminant du Tour : non seulement il s'agit de la course la plus longue (9 tours), mais c'est également la plus difficile car vous affronterez des pilotes très compétents. En terminant parmi les trois premiers, vous pouvez débloquer le Tour suivant. Si vous terminez premier, vous gagnez le Trophée du Tour et un Prix.

REMARQUE IMPORTANTE: vous pouvez terminer le Mode Dynastie sans remporter toutes les courses, mais le vrai triomphe revient à celui qui termine premier dans toutes les courses.

■ DEFIS

L'autre moyen de gagner de nouveaux équipements consiste à participer aux Défis: ces tests de compétence vous obligeront à prouver votre connaissance des voitures, des circuits et, par-dessus tout, vos compétences de pilote. Ces défis sont classés en cinq catégories de difficulté croissante et vous permettent de gagner des équipements que vous pourrez utiliser lors des compétitions en Mode Dynastie. Pour accéder à tous les défis, vous devez avoir atteint un certain niveau d'expérience, indiqué ci-après.

CATÉGORIE	NIVEAU
Acier	**5**
Bronze	**10**
Argent	**15**
Or	**20**
Platine	**25**

Passons en revue les différents types de Défis qui sont proposés par SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo!



☐ **Radar.** Vous allez devoir écraser le champignon pour battre le record de vitesse à tous les points signalés et avec la voiture indiquée. Avant de rejoindre le point de passage suivant, la valeur relative de la vitesse à battre est présentée à l'écran et vous ne parviendrez à vos fins qu'en pilotant sur une trajectoire aussi propre que possible (évitez tout ce qui pourrait ralentir votre voiture).

☐ **Limite max.** Vous devez rouler à une vitesse indiquée sur chaque section du circuit, et notamment dans les virages, sans ralentir sous la vitesse minimale. Vous pouvez voir en haut de l'écran (et à l'avance), la vitesse minimale associée à la section suivante, ainsi que votre vitesse actuelle. Si vous roulez sous la vitesse minimale, vous ratez l'épreuve.

☐ **Pilotage net.** Vous êtes capable de mener votre voiture à la victoire sans toucher vos adversaires ou mordre la bordure ? Prouvez-le ! Mais attention, vous n'avez droit qu'à un nombre limité d'erreur !

☐ **Poursuite.** Vous devez rejoindre la voiture qui vous précède avant la fin du temps imparti: mais n'oubliez pas qu'il ne suffit pas de la dépasser, vous devez rester devant elle pendant au moins sept secondes.

☐ **Fuite.** Les rôles sont inversés et c'est à votre tour de jouer au lièvre. Vous devez rouler le plus vite possible, et ne pas laisser votre adversaire vous doubler. A la fin du temps indiqué, si votre adversaire est toujours derrière vous, vous aurez remporté l'épreuve.

■ CONTRE LA MONTRE

Dans ce mode, votre objectif consiste à battre le meilleur temps sur le circuit de votre choix (parmi les circuits préalablement débloqués en Mode Dynastie). Les voitures auxquelles vous avez accès sont celles actuellement associées à votre profil. Lorsque vous sélectionnez ce mode, vous pouvez utiliser le fantôme de votre meilleur tour (ou bien celui d'un ami) sauvegardé sur le disque dur. pour comparer vos talents de pilote à ceux du fantôme. De plus, si vous êtes connecté à Internet, vous pouvez envoyer vos records ou télécharger les meilleurs tours d'autres joueurs, et affronter leurs fantômes (une voiture semi-transparente) directement sur le circuit. Pour plus de renseignements sur le mode Online, référez-vous au chapitre correspondant dans ce manuel.

Action instantanée

Ce mode de jeu de SCAR vous permet de piloter en quelques instants. Vous accédez immédiatement à l'écran de choix du circuit : utilisez les touches Flèche haut et Flèche bas pour voir les circuits disponibles (le circuit actuellement sélectionné est surligné en jaune), les touches Flèche droite et Flèche gauche permettent d'indiquer le nombre de tours à courir (de 1 à 9). Lorsque vous avez choisi un circuit et un nombre de tours, appuyez sur Entrée pour continuer. Vous verrez alors l'écran de sélection de la voiture : utilisez les touches Flèche haut et Flèche bas pour voir les différentes voitures disponibles (la voiture actuellement sélectionnée est surlignée en jaune). Les touches Flèche droite et Flèche gauche permettent de changer la couleur de la voiture, parmi les neuf disponibles. Une fois la voiture et sa couleur choisies, appuyez sur Entrée et vous serez immédiatement placé sur la grille de départ. La difficulté des courses en mode Action instantanée est directement liée à votre niveau (vos adversaires sont de plus en plus compétents au fur et à mesure que vous gagnez des niveaux). Pour plus de renseignements à ce sujet, consultez le chapitre “Course”, page 14.



Multijoueur

Ce mode de jeu vous permet d'affronter directement les pilotes les plus imprévisibles et les plus durs à battre : d'autres joueurs “humains” ! Affrontez vos amis sur les circuits

débloqués en Mode Dynastie en mode écran partagé horizontal. En Action instantanée, aucune caractéristique du Mode Dynastie n'est prise en considération (l'Effet Tigre, la Condition pilote ou la Condition voiture). De plus, vous pouvez sélectionner les options Pilotage net ou de Face à face. N'oubliez pas qu'en mode Multijoueur, il n'y a pas d'autres voitures sur le circuit que vous et votre adversaire, avec pour seul objectif de passer la ligne d'arrivée en premier. Pour commencer une partie en mode Multijoueur, sélectionnez ce mode dans le Menu principal après avoir chargé votre profil. Trois options sont proposées : Action instantanée, Pilotage net et Face à face. Les modes Pilotage net et Face à face comprennent cinq niveaux de difficulté: Acier, Bronze, Argent, Or et Platine. Vous ne pouvez débloquer ces niveaux de difficulté qu'en Mode Dynastie.

■ ACTION INSTANTANEE

Sélectionnez ce mode pour choisir tout de suite votre circuit et votre voiture (débloqués en Mode Dynastie) et affronter votre ami.

■ PILOTAGE NET

Testez vos talents de pilote en essayant de conserver votre voiture en condition optimale (vous risquez l'élimination) et soyez meilleur que votre adversaire.

■ FACE A FACE

Vous devez choisir le rôle de chacun (chasseur/chassé) avant de lancer le défi. Vous êtes le lièvre? Ne perdez pas la tête pendant plus de sept secondes durant toute la période de jeu. Vous êtes le chasseur? Dépassez l'adversaire et gardez la tête au moins sept secondes.

Online

Le monde Online de SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo – vous permet de partager vos résultats avec des milliers d'autres joueurs, en envoyant vers les serveurs de jeu vos meilleures performances en Contre la montre et en téléchargeant les fantômes des meilleurs pilotes du monde. A tous les points de vue, le mode Online de SCAR offre un classement mondial des meilleurs pilotes, circuit par circuit et voiture par voiture.

■ PREMIERE UTILISATION

Pour jouer à SCAR sur Internet, vous devez disposer d'une connexion Internet (modem, ISDN ou haut-débit). Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous n'aurez pas accès à ce mode de jeu. Le premier écran que vous verrez est l'écran du Compte. Il vous permet de créer un nouveau compte GameSpy (GameSpy est le service de jeu sur Internet utilisé par SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo), via l'option Nouveau compte. Si vous avez déjà un compte GameSpy, vous pouvez utiliser votre nom d'utilisateur et votre mot de passe habituels, en sélectionnant l'option Compte existant. La procédure pour créer un compte est la même que celle pour créer un nouveau profil (voir la section sur les profils, dans les pages suivantes).

REMARQUE : le nom d'utilisateur et le mot de passe doivent comprendre au moins 6 caractères.

Si le nom d'utilisateur et le mot de passe sont corrects, le jeu vous connectera au serveur GameSpy. Une fois la connexion établie, vous pouvez envoyer vos records au serveur ou accéder à la salle des scores.

■ ENVOYER RECORD

Pour que le serveur prenne en compte vos records, vous devez envoyer les fichiers des fantômes correspondants au serveur, afin que les autres joueurs puissent les télécharger et

les affronter. Pour cela, après vous être connecté, vous devez sélectionner le record à envoyer dans l'écran Envoyer Record et appuyer sur Entrée pour l'envoyer. Vérifiez que tous les records ont été envoyés avant de quitter cet écran, car vous devrez sinon vous déconnecter et vous reconnecter pour y avoir de nouveau accès.

SALLE DES SCORES

Cette section est au coeur du mode Online de SCAR : le jeu va commencer par envoyer tous vos records (si disponibles) et les records sont ensuite classés par Circuit. Pour voir les classements des différents circuits, appuyez sur les touches Flèche droite et Flèche gauche. Pour sélectionner un record, utilisez les touches Flèche haut et Flèche bas et téléchargez le fantôme correspondant (surligné en jaune) en appuyant sur Entrée. Dans les "Records circuit", en appuyant sur la touche F2, vous accédez à un écran qui résume vos records, et si vous appuyez sur la touche F1, vous accédez au classement des "Records voiture" (identique aux records des circuits, mais particulier à chaque voiture : appuyez sur les touches Flèche droite et Flèche gauche. En appuyant sur la touche Echap dans les pages de la salle des scores (ou de l'écran du compte) pour vous déconnecter et revenir au Menu principal de SCAR.

Mon pilote

Cette option du Menu principal de SCAR est d'une importance extrême ! Vous pouvez y gérer en détail votre pilote (améliorer ses compétences, choisir son équipement...) et accéder à différentes informations utiles sur votre carrière et les voitures disponibles. Il est important de passer par cet écran avant chaque course, pour préparer correctement votre pilote.

DISTRIBUTION DES COMPETENCES

Cet écran présente de nombreuses informations importantes sur votre pilote et vous permet de dépenser vos points de compétence. En haut à droite, sous le nom de votre Profil, vous pouvez voir le niveau actuel. Sous le niveau, vous pouvez voir le nombre de points de compétence disponibles, que vous pouvez dépenser dans les neuf catégories suivantes. Au début, vous ne verrez que les trois premières compétences sur la gauche (Coeur, Vue et Intimidation), et les suivantes lorsque vous aurez atteint le niveau requis (niveau 6 pour Comportement, Accélération et Récupération, et niveau 12 pour Endurance, Anticipation et Concentration). Pour naviguer parmi les compétences, utilisez les touches Flèche haut et Flèche bas : la compétence actuellement sélectionnée est surlignée en jaune. Pour dépenser des points de compétence et améliorer une compétence, il suffit de la sélectionner, puis d'appuyer sur la touche Flèche droite. Quand vous êtes satisfait, appuyez sur Entrée. A tout moment, lorsque vous dépensez vos points de compétence, vous pouvez revenir aux valeurs originales en appuyant sur la touche F1. En appuyant une fois sur la touche F2, vous verrez des informations concernant la compétence actuellement sélectionnée. Pour une description détaillée des compétences disponibles dans SCAR, référez-vous à la section "Compétences et points d'expérience" du chapitre "Eléments de jeu de rôle", page 18 et au chapitre "Utilisation des compétences et évolution", page 22.

EQUIPEMENT

Cette section présente l'équipement que vous pouvez gagner et les caractéristiques associées. Sur la gauche, vous pouvez voir les différents équipements utilisés en appuyant sur les touches Flèche haut et Flèche bas. Vous pouvez voir et utiliser un équipement de chaque catégorie en le sélectionnant et en appuyant sur les touches Flèche droite et Flèche gauche : pour confirmer votre choix, appuyez sur Entrée. Cela vous permet d'afficher l'équipement choisi et de voir les modifications associées (si vous le sélectionnez).

■ PILOTAGE

Pour plus de détails sur les assistances de Pilotage dans SCAR, référez-vous à la section idoine dans le menu des **Options**, page 12.

■ HISTORIQUE DU JOUEUR

Cette section qui retrace l'historique du joueur comprend quatre sections:

☐ **Carrière.** Vous pouvez voir dans cet écran une liste qui résume votre carrière: nombre de victoires dans les Tours et Défis SCAR.

☐ **Accomplissements.** Sélectionnez les Accomplissements pour afficher un écran qui présente les objectifs déjà atteints. Utilisez les touches Flèche haut et Flèche bas pour passer en revue tous les objectifs. Lorsque vous aurez accompli tous vos objectifs, vous aurez droit à une récompense spéciale.

☐ **Caractéristiques joueur.** En sélectionnant les Caractéristiques joueur, vous accédez à un écran qui liste toutes les statistiques associées à votre joueur (course, classements, points, expérience, etc.). Pour afficher toute la liste des statistiques, utilisez les touches Flèche haut et Flèche bas.

☐ **Records du circuit.** En sélectionnant l'option Records du circuit, vous accédez à un tableau qui présente les records réalisés sur tous les circuits de SCAR. En appuyant sur les touches Flèche droite et Flèche gauche, vous pouvez passer en revue les records circuit par circuit. Lorsqu'un circuit est sélectionné, appuyez sur la touche F1 pour afficher les meilleurs temps réalisés, voiture par voiture, sur ce circuit en particulier.

■ SHOWROOM

Dans le Showroom, vous pouvez admirer toutes les voitures Alfa Romeo que vous avez débloquées dans SCAR. Vous pouvez passer en revue la liste des voitures en utilisant les touches Flèche haut et Flèche bas. Si une voiture a été débloquée, vous pouvez utiliser les touches Flèche droite et Flèche gauche pour changer la couleur de la carrosserie.

■ SAUVEGARDER LE PILOTE

En sélectionnant cet objet, l'état du pilote est sauvegardé sur le disque dur, comme indiqué dans le paragraphe suivant.

Gestion des profils

Les options présentées ci-dessous vous permettent de gérer votre profil. Au début, vous ne pouvez sélectionner que l'option Nouveau profil, mais vous pourrez ensuite accéder à la gestion des profils via le **Menu principal**.

■ NOUVEAU PROFIL

Dans cet écran, vous choisissez le **Nom du pilote**. Utilisez le clavier pour taper le nom du pilote, ou cliquez avec la souris sur les lettres du clavier affiché à l'écran. Appuyez sur la touche F1 pour effacer une lettre. Une fois le nom choisi, cliquez sur Ok du clavier à l'écran, ou appuyez sur la touche Entrée de votre clavier pour continuer.

■ CHARGER PROFIL

Sélectionnez le profil à charger dans la liste des profils sauvegardés et appuyez sur Entrée pour le charger.

■ SAUVEGARDER PROFIL

Cette option vous permet de sauvegarder votre profil actuel. Sélectionnez un emplacement vide et confirmez votre choix en appuyant sur Entrée. Il est également possible d'écraser

un profil préalablement sauvegardé ; vous perdrez alors les données sauvegardées dans l'ancien profil.

IMPORTANT: avant d'effectuer la sauvegarde, vérifiez que vous disposez de suffisamment d'espace libre sur le disque dur.

■ EFFACER PROFIL

Cette option vous permet d'effacer un ou plusieurs profils sauvegardés sur le disque dur.

Options

Cette section vous permet de paramétrer plusieurs options : contrôle, assistance de pilotage, options audio et vidéo. C'est également via ce menu que vous pouvez afficher les Crédits.

■ MANETTE

Les options associées à cette section vous permettent de sélectionner une manette et de personnaliser les contrôles. Appuyez sur Entrée pour confirmer vos choix.

☐ **Joueur.** Indiquez pour quel joueur (1 ou 2) vous allez définir les contrôles.

☐ **Assistance à la direction.** Il est recommandé d'activer cette option lorsque vous jouez au clavier ou avec une manette. Si vous utilisez un volant, désactivez cette option.

☐ **Retour de force.** Active ou désactive la fonction Retour de force pour le système de contrôle sélectionné.

☐ **Configuration.** Vous pouvez voir ici la configuration utilisée et modifier les contrôles du **Joueur** sélectionné.

Pour définir un contrôle, utilisez les touches Flèche haut et Flèche bas pour le sélectionner. Lorsque le contrôle à modifier est surligné en jaune, appuyez sur la touche F1 pour changer le raccourci associé : la touche, le bouton ou l'axe associé est surligné en rouge. Utilisez le nouveau raccourci (touche, bouton ou axe) à utiliser pour cette fonction et il sera surligné en jaune. N'oubliez pas que SCAR peut utiliser tous les claviers et périphériques compatibles avec le protocole DirectInput de DirectX (manette, joystick ou volant). Pour installer et configurer un périphérique compatible DirectX, référez-vous aux options des manettes de jeu du Panneau de configuration de Windows et à la documentation de votre périphérique.

■ PILOTAGE

Cette section vous présente plusieurs options qui rendent accessible une simulation de conduite aussi réaliste que SCAR. En sélectionnant une des quatre options suivantes, vous pouvez les activer/désactiver individuellement (en appuyant sur les touches Flèche droite ou Flèche gauche). Lorsque vous avez terminé de configurer vos options, appuyez sur la touche Entrée pour confirmer. Pour une expérience aussi réaliste que possible, il est conseillé de désactiver toutes les assistances de pilotage.

☐ **ABS.** Activer/désactiver le freinage assisté.

☐ **Contrôle traction.** Activer/désactiver le système antipatinage.

☐ **Boîte auto.** Activer/désactiver la boîte automatique.

☐ **Fantôme.** Activer/désactiver la voiture fantôme, en Contre la montre uniquement.

☐ **Config. compteur.** Permet de choisir un affichage en kilomètres/heure ou en miles/heure.

AUDIO

Pour régler le volume des sons, sélectionnez l'option de votre choix et réglez le volume en appuyant sur la touche Flèche droite (augmenter) ou la touche Flèche gauche (réduire).

☐ **Volume musique:** pour paramétrer le volume de la musique dans les menus (réduire au minimum pour couper la musique).

☐ **Volume sons:** pour paramétrer le volume des effets sonores (réduire au minimum pour couper les sons).

☐ **Mode audio.** Cette option vous permet de choisir le mode audio en fonction de votre configuration (en utilisant les touches Flèche droite ou Flèche gauche). Les modes proposés sont : Mono, Stereo, Casque, Surround et 5.1. Pour utiliser le mode 5.1, votre PC doit être relié à un amplificateur capable de décoder les signaux Dolby Surround ou Dolby Digital 5.1, lui-même relié à un système d'enceintes adéquat.

REMARQUE IMPORTANTE : pour accéder aux options vidéo et à certaines options audio complémentaires, ouvrez le menu Installation/Configuration, via l'icone Configuration que vous trouverez dans Démarrer->Programmes->BlackBeanGames->Scar. Cliquez sur le bouton Options pour afficher la fenêtre correspondante. Vous y verrez deux onglets : options vidéo et options audio. Le premier vous permet de sélectionner la carte graphique à utiliser (dans le menu déroulant), ainsi que votre résolution et le taux de rafraîchissement via les menus déroulants correspondants. En activant le Mode fenêtré, vous pouvez jouer à SCAR dans une fenêtre, tandis que les options Environnement cubique et Profondeur de champ permettent d'améliorer la qualité des effets et d'ajouter un effet de flou dans les ralentis. Dans l'onglet des options audio, vous pouvez activer ou désactiver le mode Carte son, les effets Reverb et choisir le niveau de qualité audio 3D. Vous pouvez également désactiver les sons dans SCAR, ou préciser le nombre de canaux audio (voix) qui seront utilisés simultanément. Il est conseillé aux utilisateurs de Windows 98/ME de cocher la case "Optimisation pour Win 98/ME".

CREDITS

Cette option permet d'afficher la liste des personnes qui ont participé à la réalisation du projet SCAR. La liste des crédits est également présentée en page 64 de ce manuel.

Course

POUR DÉCRIRE CORRECTEMENT LES ÉLÉMENTS DE L'INTERFACE DE SCAR – SQUADRA CORSE ALFA ROMEO – QUI VOUS SONT PRÉSENTÉS LORS D'UNE COURSE, VOICI UN EXEMPLE TYPE D'ÉCRAN DE JEU.



❶ Votre position actuelle par rapport à vos adversaires. ❷ Le tour actuel et le nombre de tours à effectue au total. ❸ Une représentation graphique de votre position (cercle vert) par rapport aux autres pilotes (cercle rouges), sur la section du circuit où vous vous trouvez. ❹ Compte-tours (tours par minute x 1000). Anémomètre numérique (vitesse exprimée en Km/h ou en Mph). - Rapport de boîte actuellement engagé ❺ Temps écoulé depuis le début de la course. Lorsque vous passez un point de contrôle ou la ligne d'arrivée un temps intermédiaire est indiqué. ❻ Votre meilleur temps. ❼ Temps réalisé au dernier tour. ❽ Une repré sentation graphique et numérique de la Condition pilote. ❾ Une représentation graphique et numérique de l Condition voiture. ❿ Indicateur Effet Tigre.

Lors de la course, plusieurs autres informations sont affichées à l'écran. Par exemple, sous l chronomètre (en haut, au centre), vous verrez les points d'expérience au fur et à mesure qu vous les gagnez. De plus, si vous êtes suffisamment près, vous pourrez voir deux barres colo rées au-dessus des voitures de vos adversaires : la barre bleue et la barre verte indiquent le Conditions voiture et pilote. Voici une liste des objectifs spéciaux que vous pouvez obtenir à l fin de la course.

Record	Vous avez établi un nouveau record
Course nette	Vous avez terminé la course sans accident
Vrai pilote	Vous remportez la course sans utiliser l'Effet Tigre
Professionnel	Vous terminez la course sans rentrer dans vos adversaires et sans les intimider
Intimidateur	Vous terminez la course en ayant intimidé plus de cinq adversaires
Bélier	Vous terminez la course en ayant touché au moins cinq voitures
Sanglant	Vous terminez la course sans KO
Carnage	Vous avez infligé au moins 100 points de dégâts aux autres voitures
Dominateur	Vous avez mis KO au moins un adversaire

A la fin de la course, il est également possible de revoir vos performances via un Ralenti, en appuyant sur la touche F2. Dans l'écran qui s'affiche, vous verrez des boutons de lecture (similaires à ceux d'un magnétoscope) pour contrôler la lecture du ralenti. Utilisez les touche Flèche droite et Flèche gauche pour naviguer dans cette interface et appuyez sur Entrée pour valider un choix (surligné en rouge).



❶ **Rejouer.** Recommence le Ralenti depuis le début. ❷ **Lecture/Pause** Lance la lecture/Mise en pause. ❸ **Lent.** Réduit la vitesse de lecture. Appuyez sur Entrée pour revenir à la vitesse de lecture normale. ❹ **Rapide.** Augmente la vitesse de lecture. Appuyez sur Entrée pour revenir à la vitesse de lecture normale. ❺ **Changer de vue.** Change le point de vue sur la voiture actuellement visualisée. ❻ **Changer de pilote.** Permet de voir le Ralenti depuis le point de vue d'un autre pilote. Appuyez plusieurs fois sur Entrée pour passer en revue toutes les voitures ayant participé à la course. ❼ **Quitter.** Cette option vous permet de continuer de visualiser le Ralenti, de recommencer la course depuis le début ou de quitter le mode Ralenti.

Menu de pause

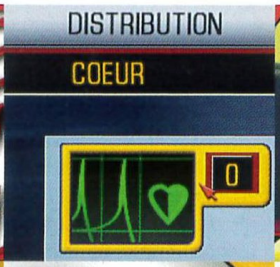
A tout moment, vous pouvez appuyer sur la barre d'ESPACE pour activer la pause. Dans ce cas, un menu de pause s'affiche et présente les options suivantes.

- **Continuer la partie.** Sélectionnez cette option et appuyez sur Entrée : vous recommencez la course au point où vous l'aviez mise en pause.
- **Positions de course.** Sélectionnez cette option et appuyez sur Entrée : vous accédez à un écran qui présente les différentes positions de course actuelles. Pour chaque pilote, la position relative, le nom, le niveau, les Conditions pilote et voiture sont indiqués. Les pilotes en rouge sont des pilotes uniques. Pour revenir au menu de pause, appuyez sur la touche Echap.
- **Rejouer.** Cette option vous permet de recommencer la même course en abandonnant celle en cours.
- **Vlibration.** Pour activer/désactiver la fonction vibration de votre manette.
- **Quitter.** Pour mettre fin à la course et revenir au menu précédent.

Eléments de jeu de rôle

SCAR – SQUADRA CORSE ALFA ROMEO EST ÉGALEMENT UN JEU DE RÔLE DANS L'UNIVERS DE LA COURSE AUTOMOBILE, GRÂCE À DES ÉLÉMENTS ET DES FONCTIONS QUI LE RENDENT UNIQUE EN SON GENRE. CETTE SECTION TRÈS IMPORTANTE DU MANUEL VOUS PRÉSENTE CES ÉLÉMENTS PLUS EN DÉTAIL.



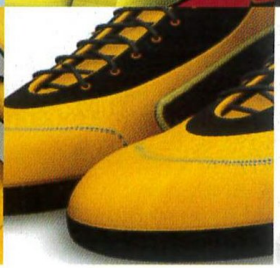


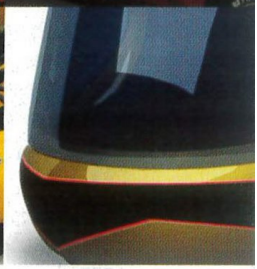




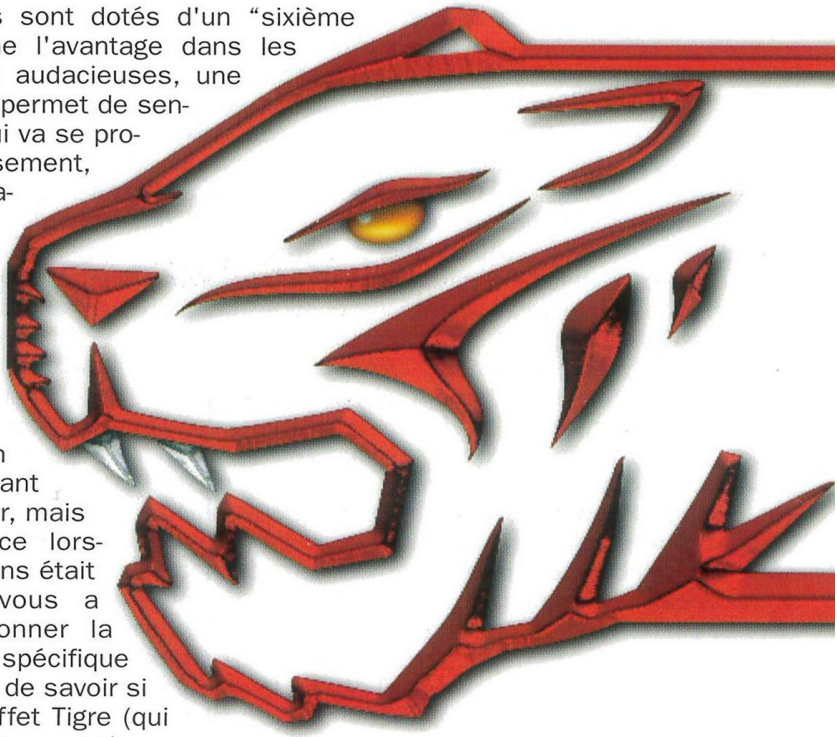








L'Effet Tigre



Les meilleurs pilotes sont dotés d'un "sixième sens" qui leur donne l'avantage dans les manoeuvres les plus audacieuses, une sorte de don qui leur permet de sentir et d'anticiper ce qui va se produire après un dépassement, à l'approche d'un virage ou durant une attaque portée par un adversaire. L'objectif de l'Effet Tigre est précisément de tenter de reproduire cette compétence unique, en vous offrant bien plus qu'un simple volant et une voiture à piloter, mais une deuxième chance lorsqu'une de vos décisions était erronée ou, pire, vous a condamné à abandonner la course. Un indicateur spécifique à l'écran vous permet de savoir si vous disposez d'un Effet Tigre (qui dure en général cinq secondes, au mieux). Lors d'un accident particulièrement grave et en choisissant bien votre moment, vous pouvez activer cette fonction pour revenir quelques secondes en arrière dans le "film" de la course et les instants qui ont précédé le choc. L'Effet Tigre est disponible non seulement pour les accidents, mais pour toute situation dommageable à laquelle vous pourriez être confronté, et qui mériterait que vous retentiez votre chance, par exemple pour négocier un virage très ardu, tester une trajectoire un peu différente... Mais avant de trop compter sur l'Effet Tigre, n'oubliez pas qu'il ne permet pas de changer fondamentalement les données du problème (par exemple un carambolage). Il vous permet surtout d'avoir une nouvelle chance de reprendre la course dans le cas d'un accident sérieux ou si vous perdez trop de places au classement à cause d'une erreur au dernier tour. L'Effet Tigre s'améliore lorsque les compétences associées sont développées : Vue et Anticipation. La Vue détermine la durée de l'Effet Tigre et l'Anticipation réduit les "perturbations" lors de la phase de retour en arrière et accélère les temps de chargement. L'Effet Tigre est indiqué sous la forme d'un système décimal qui précise la "quantité" restante après utilisation. Ainsi, une indication 1,8 signale qu'il restera 0,8 Effet Tigre après une utilisation, et ainsi le "temps" de recharge nécessaire. L'Effet Tigre est une aide importante et souvent nécessaire, mais SCAR a été conçu de façon à récompenser les pilotes qui l'utilisent le moins possible, voire pas du tout.

Compétences et points d'expérience

Comme dans la plupart des jeux de rôle, SCAR est un jeu dans lequel l'accent est mis sur le développement du personnage, votre pilote, au cours de la partie, notamment dans le Mode Dynastie. Il y a au total neuf compétences dans trois catégories : les compétences psychologiques/physiques, les compétences de pilotage et les compétences stratégiques. Les premières compétences sont disponibles dès le début de la partie en mode Carrière et influent directement sur les compétences du pilote. Les autres compétences sont acquises au fil de l'expérience gagnée sur les circuits et les succès obtenus lors des courses. Chaque compétence est représentée par un icone dans le profil du pilote et influe sur le comportement de la voiture, l'Effet Tigre et votre capacité à intimider vos adversaires. Cela vous permet de personnaliser votre partie en fonction de vos choix et de vos compétences. Par exemple, vous pouvez mettre l'accent sur la résistance de la voiture si vous ne parvenez pas à éviter les barrières de sécurité. Pour augmenter une compétence, vous devez gagner des points d'expérience sur les circuits en faisant preuve de vos talents de pilote. En terminant dans les premiers et en utilisant souvent l'intimidation pour forcer vos adversaires à commettre des erreurs, vous gagnez plus d'expérience. Quand vous en aurez assez, vous gagnerez un niveau et pourrez dépenser des points de compétence comme vous l'entendez. N'oubliez pas que seules les compétences déjà acquises peuvent être modifiées ; et cela est directement lié à votre niveau. Pour cette raison, nous vous présenterons d'abord les compétences qui sont disponibles lorsque vous commencez une partie en mode Dynastie. Il est conseillé, notamment en début de partie, de lire la description de chaque compétence, pour savoir à l'avance quels éléments du pilote et de la voiture vous allez modifier. N'oubliez pas que les compétences, une fois modifiées et validées, ne changeront pas avant le prochain niveau. Il est donc important que vous compreniez bien quelle compétence améliorer en fonction de votre style de pilotage et des voitures dont vous disposez, peut-être en effectuant quelques tours d'essai avant de dépenser les points gagnés si difficilement. Enfin, en fonction de votre comportement en course, vous pouvez gagner des Accomplissements particuliers, en fonction de différentes statistiques : nombre d'adversaires intimidés, nombre de tours nets réalisés, etc. A la fin de la course, un résumé vous présente les objectifs atteints et éventuellement, la récompense que vous aurez gagnée (voiture, circuits, points de compétence, équipement...). Si vous gagnez des voitures ou des circuits, vous pourrez les utiliser en Action instantanée et en Contre la montre.



Condition pilote

Cet indicateur représente l'état de santé physique et mentale du pilote, sous la forme d'un niveau d'énergie et d'une valeur numérique. Durant la course, les pilotes sont soumis au stress physique et mental, et la Condition pilote permet de prendre ce facteur en considération lors de la simulation. L'impact d'un accident est un exemple de stress physique, notamment dans le cas d'un choc important qui rend temporairement le pilote incapable de conduire et réduisant ses compétences de pilotage. Dans SCAR, vous devez prendre en considération ce stress, tant pour mettre à mal vos adversaires que pour vous-même, lorsque les autres pilotes vont tenter de vous intimider. Dans les faits, la Condition pilote se vide (et sa valeur diminue), dès qu'un adversaire se colle derrière vous et commence à vous intimider par ses manoeuvres d'approche ou ses tentatives de dépassement. Si vous ne vous lancez pas rapidement dans une manoeuvre pour le contrer, l'indicateur va tomber à zéro déclenchant l'effet KO. L'image affichée à l'écran devient floue et il est beaucoup plus difficile de se concentrer sur le pilotage. Cette perte de concentration représente la condition de stress maximale pour le pilote, lorsqu'il tente de contrer son adversaire, et montre qu'il "craque" sous la pression. Pour éviter que l'effet KO ne persiste (temporairement, bien sûr), vous devez garder un oeil sur les voitures qui vous suivent de près, notamment si vous constatez une baisse rapide et significative de votre Condition pilote. Tout cela est également valable pour vos adversaires, que vous pouvez également intimider et pousser à l'erreur, en vous plaçant dans leur aspiration jusqu'à ce que leur Condition pilote se vide (la jauge animée au-dessus de la voiture). La Condition pilote et la résistance au stress du pilote (qui limite la vitesse de perte de Condition pilote) sont, comme la plupart des compétences de pilotage, directement liées à votre niveau d'expérience, à vos compétences et à l'équipement que vous portez. Enfin, n'oubliez pas qu'en plus des pilotes "standard" que vous allez affronter, vous rencontrerez des adversaires uniques. Ces pilotes aguerris mettront vos talents à l'épreuve dans SCAR. Vous pouvez les reconnaître au trophée ornant leurs voitures ; si vous parvenez à les battre, vous gagnerez des récompenses spéciales. Un adversaire unique participe aux courses jusqu'à ce qu'il soit battu, et chacun d'eux vous permet de gagner une récompense spéciale unique.



Condition voiture

Les pilotes les plus doués sont souvent ceux qui prennent le plus soin de leur vo ture, en essayant de limiter les accidents et en améliorant leur endurance, ce qu leur permet d'envisager sereinement la course. Pour refléter cet élément, vous trou verez toujours dans SCAR un indicateur qui représente l'état de votre voiture La Condition voiture chute lors des collisions (même mineures). Une collision légè re, quand par exemple on est légèrement poussé dans le dos, n'aura pas de consé quence majeure sur la Condition voiture. Cet indicateur ressemble à une voitur bleue, qui se vide peu à peu au fur et à mesure que l'état de la voiture se dégrade Une valeur numérique vous aide également à mieux visualiser la "santé" de votr véhicule. Vous ne pouvez pas réparer la voiture durant la course, et devrez donc pas ser la ligne d'arrivée dans votre voiture, quel qu'en soit l'état. Un petit choc n'a pa de conséquence sur les performances de la voiture (comportement, vitesse...), mai seulement sur son aspect. En revanche, si l'indicateur est complètement vidé, vou devez abandonner et recommencer la course (du moins, si vous n'avez pas d'Effe Tigre disponible pour tenter de mieux vous en sortir). Eviter les accidents est égale ment préférable pour une autre raison : l'Effet Accident. Destiné à reproduire l'éta d'un pilote après un accident violent, il se traduit à l'écran par un flou général et un réduction du son, qui vous empêchent de bien appréhender votre environnement La durée de cet effet est directement liée à votre expérience et à vos compétences ainsi qu'à l'équipement que vous portez. Bien entendu, les pilotes adverses son soumis aux mêmes règles (Condition voiture et Effet Accident), comme vous pouve le voir à la barre associée à leur voiture, quand vous êtes suffisamment près d'eux Leur comportement sur le circuit, volontairement réaliste, reproduit les manoeuvres soudaines lors des chocs et leurs tentatives de remettre la voiture sur la bonne tra jectoire. Apprenez à anticiper leurs réactions et, si vous le pouvez, tirez-en avantage pour gagner des places.

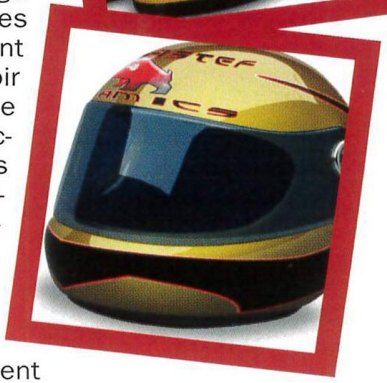


Equipement

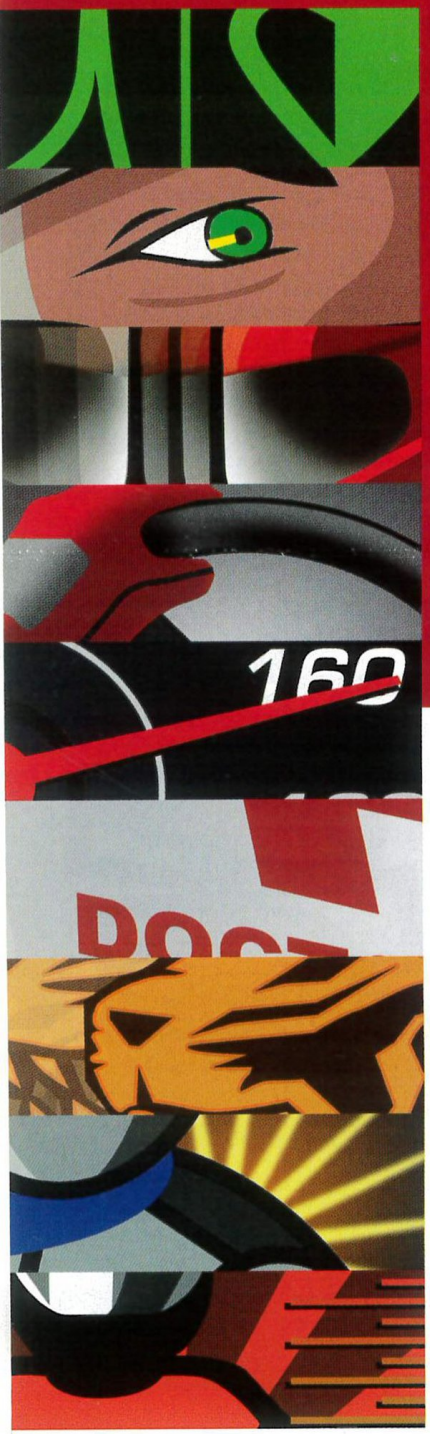








Parfois, votre expérience et l'utilisation des compétences et de l'Effet Tigre ne suffiront pas à vous donner la victoire. C'est dans ce genre de situations que l'équipement prend toute sa mesure. L'équipement regroupe différents accessoires que vous gagnez en récompense lors de certaines courses, les Evénements équipement et les Défis. En terminant premier lors de ces épreuves, vous gagnez un équipement d'une des quatre catégories comprises dans le jeu : Casque, Gants, Bottes et Combinaison. Si vous terminez premier, vous gagnez un de ces équipements en récompense, ce qui améliore vos compétences ou vous facilite les courses à venir (et vous permet donc de gagner plus d'expérience). Chaque équipement est associé à des conditions d'utilisation. En clair, vous pouvez avoir gagné un équipement de tout premier ordre, mais ne pas pouvoir l'utiliser tant que vous n'aurez pas atteint le niveau d'expérience requis. Il est important de se rappeler qu'un équipement n'influence vos résultats que si vous le portez durant la course (en vous équipant dans le Profil du pilote). Les équipements que vous possédez, mais ne portez pas en course, n'ont aucune influence. De plus, vous ne pouvez évidemment porter qu'un seul équipement de chaque catégorie (ex. pas deux casques, deux combinaisons, etc.). Remarquez également que vos adversaires, et tout particulièrement vos adversaires uniques, peuvent également porter des Equipements. Ils en tirent les mêmes bénéfices que vous et chaque Equipement améliore certaines de leurs compétences. Pour savoir précisément les effets de chaque accessoire que vous possédez, accédez au Profil du pilote et à la section Equipement, où vous verrez tous les Equipements dont vous disposez dans chaque catégorie. N'oubliez pas que vous pouvez gagner de nouveaux Equipements via les Evénements associés, mais également en atteignant certains objectifs particuliers dans le jeu, par exemple en terminant certaines épreuves en mode Défi (référez-vous à la page 7 pour plus de détails). Vous gagnez également des Equipements en accomplissant d'autres objectifs, par exemple lorsque vous atteignez un certain nombre de points d'expérience. Un écran en fin de course vous présente le résumé de la course et les récompenses obtenues pour chacun des objectifs atteints. Quelle que soit la façon dont vous avez gagné un Equipement, il est ajouté à votre inventaire et si vous sauvegardez votre Profil de pilote, vous pourrez vous en servir dans les parties suivantes.

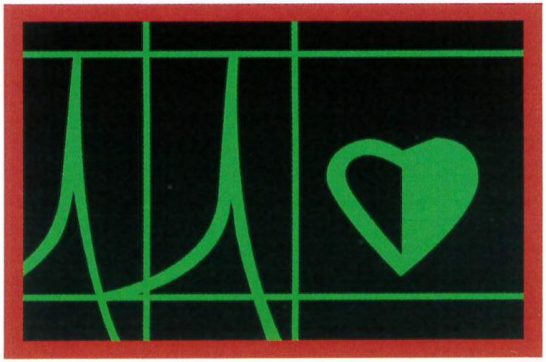


Utilisation des compétences et évolution

SCAR – SQUADRA CORSE ALFA ROMEO COMPREND NEUF COMPÉTENCES DIFFÉRENTES, ACQUISES PROGRESSIVEMENT DURANT LA PARTIE EN FONCTION DE VOTRE NIVEAU. LES PAGES SUIVANTES PRÉSENTENT CES NEUF COMPÉTENCES, À QUOI ELLES SERVENT, AINSI QUE DES CONSEILS SUR LEUR DÉVELOPPEMENT, AFIN DE VOUS AIDER À GÉRER L'ÉVOLUTION DE VOTRE PERSONNAGE.

COEUR

Niveau requis: 0



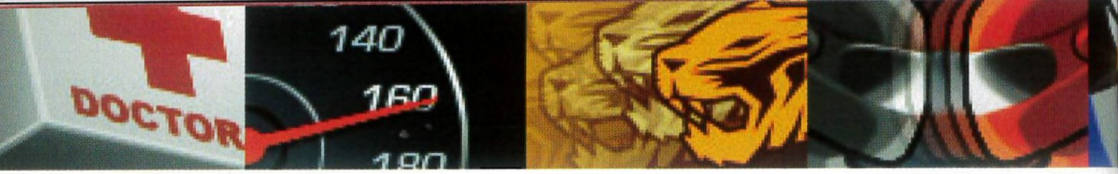
On dit qu'un pilote au grand cœur prend soin de sa voiture, s'intéresse à son classement fait preuve d'un courage sans limite, quelle que soit la situation et même quand la fortune semble l'avoir abandonné. Ces éléments sont couverts par la compétence Coeur, qui influe directement sur deux éléments : la Condition pilote et la distance d'intimidation de vos adversaires. En augmentant le Cœur, vous gagnez des points de Condition pilote et disposez ainsi d'une réserve plus importante lorsque vos adversaires tentent de vous intimider. Et comme vos adversaires devront s'approcher plus près pour vous intimider, ils devront prendre plus de risques...

DANS LA COURSE

Indispensable lorsque vous êtes en tête, cette compétence est particulièrement irritante lorsque votre adversaire est celui qui a le plus de Coeur et qu'il en profite. Vous vous en rendrez rapidement compte lorsque vous tenterez d'intimider un adversaire et que vous n'y arriverez qu'en vous approchant très près de lui pour influer sur sa Condition pilote. Bien entendu, c'est également vrai pour vous, lorsque vous êtes celui que l'on tente d'intimider. Pour y parvenir, vos adversaires devront prendre des risques importants et même aller jusqu'à vous toucher. Avant la course, il est conseillé de déterminer quel adversaire a beaucoup de Cœur et de vous préparer à un long duel contre lui (s'il est en tête) dès le début de la course.

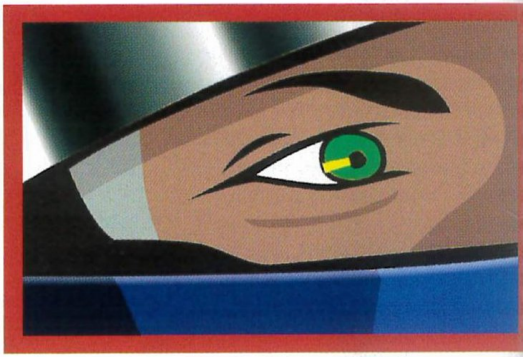
QUAND L'AMELIORER

Cette compétence est importante pour les pilotes qui sont rapidement en tête de course et qui doivent résister aux attaques adverses jusqu'à la fin de la course. Plus vous avez de points de Condition pilote, plus vous pouvez résister à un grand nombre d'attaques avant d'être soumis à un Effet KO. Vos adversaires devront pour leur part s'approcher plus près et prendre plus de risques pour vous intimider. A vrai dire, si vous améliorez beaucoup cette compétence, vos adversaires auront du mal à vous intimider.



VUE

Niveau requis: 0



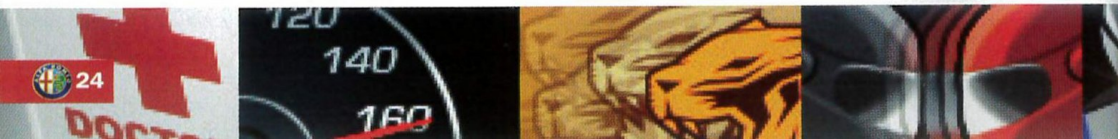
Bien appréhender la situation est une compétence essentielle, et c'est précisément ce que permet la Vue. Cette compétence influe directement sur l'Effet Tigre, puisqu'elle augmente sa valeur totale et que vous avez ainsi droit à quelques erreurs supplémentaires. La Vue vous permet également de voir de plus loin l'état d'un adversaire (Condition pilote et Condition voiture), et donc de prendre moins de risques.

DANS LA COURSE

Repousser plusieurs intimidations et en tirer profit est difficile : il faut de la préparation e une bonne stratégie. Les erreurs, toutefois, sont toujours possibles et bénéficier d'un deuxième (ou troisième) chance, sous la forme de l'Effet Tigre, peut s'avérer essentiel De plus, la Vue vous permet de déterminer de plus loin la Condition pilote et la Conditio voiture d'un adversaire, ce qui vous fera éviter de prendre pour cible un concurrent trop fo pour vous. Vous avez ainsi plus de temps pour choisir si vous allez intimider l'adversaire tenter de le dépasser immédiatement ou choisir un autre concurrent à intimider.

QUAND L'AMELIORER

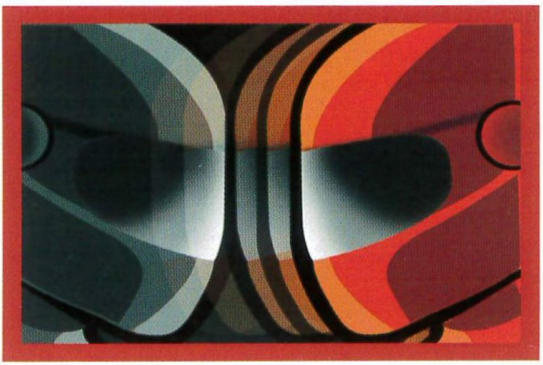
Les pilotes qui préfèrent un style de pilotage souple et sûr, mais qui rencontrent des diff cultés sur les circuits plus complexes, ont tout intérêt à développer cette compétence Si lors des confrontations, vous êtes souvent le perdant, bénéficier d'un Effet Tigre sup plémentaire peut vous permettre de corriger vos erreurs. En améliorant la Vue, vous verre également de plus loin la Condition pilote et la Condition voiture de vos adversaires, ce qu vous permettra d'identifier plus aisément qui intimider sans prendre trop de risques. En res tant à distance de sécurité, vous pourrez choisir sans risque la tactique à utiliser et utilise plus efficacement l'Effet Tigre.





INTIMIDATION

Niveau requis: 0



Seuls les champions ou les pilotes qui ont beaucoup d'expérience peuvent forcer l'adversaire à commettre des erreurs importantes simplement en les intimidant par leur présence. Cette compétence reflète ce talent et permet de pousser l'adversaire à faire une erreur, dans le cas où un dépassement s'avère trop risqué. En augmentant cette compétence, vous verrez la Condition pilote de vos adversaires (la barre verte) diminuer considérablement plus vite lorsque vous approcherez à distance d'intimidation. Vous pourrez ainsi plus rapidement intimider votre concurrent, limitant ainsi la durée durant laquelle vous devez prendre des risques.

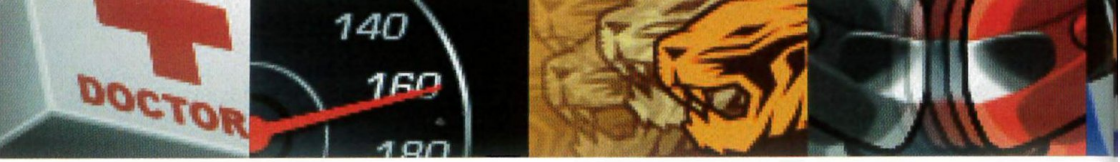
DANS LA COURSE

Si vous avez pris un bon départ, mais que votre Condition pilote diminue sans cesse, c'est probablement parce que votre poursuivant direct a une importante compétence d'Intimidation. Vos adversaires utiliseront cette compétence pour vous pousser à faire des erreurs là où il faut les éviter. A l'inverse, vous pouvez également utiliser cette compétence pour approcher l'adversaire au bon moment, l'intimider et le pousser à l'erreur à un endroit stratégique. Cette compétence est très utile dans les poursuites et dans les derniers tours, quand il ne vous reste pas beaucoup de temps pour gagner des places.

QUAND L'AMELIORER

Il n'est pas si facile de doubler un adversaire, notamment dans les niveaux les plus avancés. Le seul moyen de gagner des places est alors d'intimider l'adversaire et de le pousser à la faute. C'est en cela que l'Intimidation est utile, en vous permettant de pousser l'adversaire à commettre une erreur de plus loin et plus rapidement. Même les meilleurs pilotes ne parviendront pas à conserver imperturbablement leur trajectoire quand ils sont intimidés. C'est particulièrement vrai et utile lors des derniers tours, quand vous devez rapidement vous débarrasser d'un adversaire pour prendre sa place.





COMPORTEMENT

Niveau requis: 6



C'est la parfaite connaissance de leur voiture qui permet aux pilotes les plus aguerris de la pousser au-delà de leurs limites. Cette compétence, le Comportement, influe directement sur deux éléments : la distance de freinage et l'adhérence de la voiture. Chaque amélioration du Comportement réduit la distance de freinage, et vous autorise donc à freiner plus tard avant un virage, ou bien à freiner rapidement si la situation l'exige (sans avoir à gaspiller un Effet Tigre). Une meilleure adhérence va de pair avec un meilleur freinage, en gardant la voiture "collée à la route", facilitant ainsi le pilotage à grande vitesse.

DANS LA COURSE

Faire évoluer cette compétence améliore le comportement de votre voiture et vous permet d'affronter les sections les plus difficiles du circuit en prenant moins de risques. C'est également vrai pour vos adversaires, qui pourront ainsi effectuer des manoeuvres plus "dangereuses" et tenter de vous voler votre place même dans les virages les plus serrés. Si vous pourchassez un adversaire qui a un excellent niveau de Comportement, vous avez tout intérêt à essayer de l'intimider pour le pousser à la faute. Même avec un Comportement parfait, un pilote finira par craquer sous la pression de l'Intimidation. Comme toujours, il est préférable d'analyser les compétences de vos concurrents avant la course.

QUAND L'AMELIORER

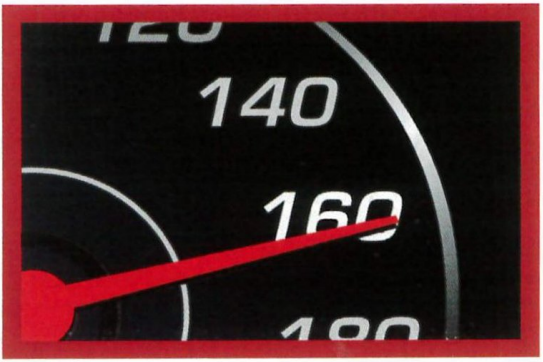
Les voitures présentées dans le jeu sont nombreuses et variées, et ne sont pas toutes faciles à "dompter" par un conducteur novice. Si vous n'arrivez pas à maîtriser un véhicule, essayez d'améliorer cette compétence. En améliorant suffisamment cette compétence (il vous faudra investir plusieurs points pour réellement sentir la différence), vous parviendrez à maîtriser les voitures les plus sensibles. Pour les pilotes qui adorent freiner au dernier moment, notez que cette compétence est très utile puisqu'elle vous permet de freiner plus fort, plus vite et plus court, et ainsi de dépasser vos adversaires à l'entrée du virage. Idéal pour reprendre l'avantage sur ceux qui auront pris les meilleures places sur la grille de départ.





ACCÉLÉRATION

Niveau requis: 6



Avec la même voiture, deux pilotes peuvent avoir des résultats très différents, en fonction de leur capacité à tirer le maximum du moteur. La compétence Accélération reflète cet élément, en vous permettant de passer plus rapidement les rapports, et de façon plus générale à mieux utiliser le couple du moteur. Un pilote très fort en Accélération aura un avantage indéniable sur la grille de départ ou lorsqu'il devra repartir après un choc, mais également en sortie de virage. Le temps gagné sur le changement de rapport est également un bon moyen pour ne pas perdre de puissance et de vitesse.

DANS LA COURSE

Vous repérerez immédiatement les pilotes qui ont amélioré leur Accélération, à la façon qu'ils auront de prendre l'avantage dès le départ. Un adversaire particulièrement doué en Accélération pourra récupérer plus rapidement d'un arrêt brutal (un accident par exemple) et repartira plus rapidement en sortie de virage. Dans les faits, plus le circuit est sinueux et difficile, plus l'Accélération a d'importance. Lors des courses en ville, par exemple, ou sur un circuit comportant de nombreux virages, il peut être intéressant de "cultiver" cette compétence. Vous pourrez ainsi plus facilement vous concentrer sur l'essentiel: prendre la tête de la course.

QUAND L'AMELIORER

Si au départ de la course, vous êtes toujours relégué en queue de peloton et que vous avez du mal à revenir sur vos adversaires après une erreur, améliorer l'Accélération est probablement votre meilleure option. Même si vous ne négociez pas parfaitement les virages ou que vous touchez souvent des obstacles ou des adversaires (et perdez ainsi de la vitesse), vous bénéficierez d'une meilleure Accélération (mais faites attention à la Condition voiture). Cette compétence est importante si vous perdez souvent de la vitesse ou que vous êtes contraint de vous arrêter. De plus, si vous avez du mal à passer correctement les rapports, le fait de perdre moins de temps à les passer peut vous aider à régler partiellement ce problème.





RÉCUPÉRATION

Niveau requis: 6



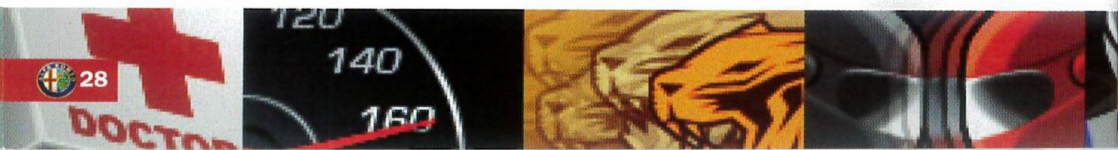
Dans les instants qui suivent un accident, vous perdez temporairement votre concentration et ces quelques secondes perdues peuvent être déterminantes pour l'issue de la course. Seuls les meilleurs pilotes sont capables de récupérer plus rapidement leur concentration et de revenir rapidement dans la course. Si cette expertise n'est pas un de vos dons innés, cette compétence vous aidera à pallier ce problème. La compétence Récupération vous permet de récupérer plus rapidement une image nette du circuit après un accident et réduit également les dégâts subis par la voiture (Condition voiture). Ces de éléments, dont l'efficacité augmente avec celle de la Récupération, ont un bénéfice imm diat : ils vous permettront de rester dans la course, même sur les circuits les plus difficile

DANS LA COURSE

Une course sans accident ni choc est l'objectif ultime de tous les perfectionnistes. Ma malheureusement, il est difficile d'éviter tous les chocs et toutes les erreurs, même le plus graves, et c'est également le cas dans SCAR. L'Effet KO et l'Effet Accident ont un influence importante sur votre capacité à revenir dans la course, notamment lorsque vou ne maîtrisez pas parfaitement le véhicule et que vous prenez ainsi plus de risques. Dan ces situations, qui doivent rester rares, bien sûr, il est préférable de pouvoir récupérer plu rapidement et de posséder une voiture fondamentalement plus résistante.

QUAND L'AMELIORER

Il n'est pas rare qu'un simple choc entraîne une réaction en chaîne et vous fasse quitt votre trajectoire, ce qui implique le plus souvent une réduction de la Condition pilote et d la Condition voiture. Si vous n'êtes pas un pilote exceptionnel, vous mettrez du temps récupérer et à revenir dans la course. Dans ce cas, vous avez tout intérêt à développer vot Récupération pour reprendre plus rapidement votre véhicule en main et remonter vot retard, d'autant plus que vous limiterez également les dégâts de la voiture. C'est tout pa ticulièrement dans les courses les plus difficiles que vous aurez besoin de pouvoir récup rer rapidement, à la suite des nombreux accrochages avec vos concurrents.



ANTICIPATION

Niveau requis: 12



Plus un pilote est expérimenté, plus il est capable d'anticiper ce qui se passe sur le circuit, par le biais d'une sorte de "sixième sens". Dans le jeu, cela se traduit par l'Effet Tigre, la compétence directement associée étant l'Anticipation. En améliorant votre Anticipation, vous réduisez le délai nécessaire au rechargement de l'Effet Tigre et vous augmentez sa valeur (et donc le nombre de fois où vous pouvez l'utiliser, ainsi que sa durée). De plus, en investissant suffisamment de points dans cette compétence, vous remarquerez que l'effet visuel associé à l'utilisation de l'Effet Tigre aura disparu. Vous saurez alors plus facilement quand retenter votre chance et changer l'histoire de la course.

DANS LA COURSE

Vous êtes le seul à pouvoir vous servir de l'Effet Tigre, ce qui est un avantage indéniable, utilisable à l'envi. Il est toujours préférable de ne pas en abuser et de ne pas vous en servir à chaque fois que vous faites une erreur, car vous pourriez ne plus en disposer lorsque ce sera vraiment nécessaire. Le délai entre deux utilisations de l'Effet Tigre est assez important et vous avez également intérêt à le désactiver dès qu'il n'est plus nécessaire, pour ne pas le "gaspiller" inutilement. Mieux vous connaissez le circuit et vos adversaires, moins vous aurez besoin d'utiliser l'Effet Tigre, et surtout, vous saurez quand l'utiliser. Dans certains cas, si vous estimez devoir utiliser plusieurs Effets Tigre pendant la même course, vous avez intérêt à développer l'Anticipation (pour en profiter plus longtemps et réduire le temps de rechargement).

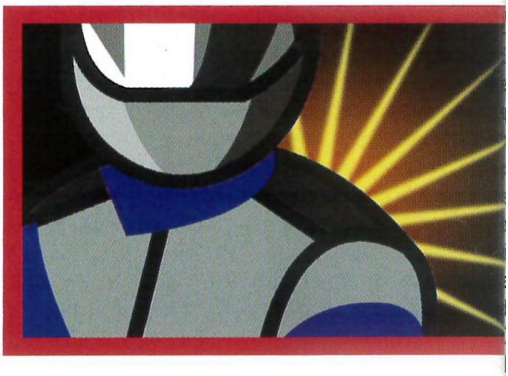
QUAND L'AMELIORER

Les pilotes débutants ou ceux qui ne sont pas des experts du pilotage "net" doivent souvent compter sur cette compétence et l'améliorer autant que possible. C'est particulièrement vrai pour les pilotes qui aiment zigzaguer en frôlant les concurrents à grande vitesse, et qui prennent donc beaucoup de risques. Bénéficier d'un Effet Tigre plus long et plus fréquent leur permettra de corriger leurs erreurs. Mais n'oubliez pas que pour l'utiliser efficacement, vous devez savoir quand l'utiliser et pendant combien de temps. Devoir s'arrêter quelques secondes, c'est souvent voir la victoire s'échapper, et si vous n'avez pas d'Effet Tigre pour corriger votre erreur...



CONCENTRATION

Niveau requis: 12



Savoir concentrer son attention est un talent commun à la plupart des pilotes, mais rares sont les pilotes qui peuvent en tirer un véritable avantage.
La Concentration permet au pilote de rester concentré même lorsque le stress physique et mental est intense, par exemple lors d'un accident ou d'intimidations. Améliorer cette compétence en dépensant certains points vous permettra de réduire les dégâts subis par votre voiture, mais également de ralentir la vitesse à laquelle vous perdez de la Condition pilote, lors des tentatives d'intimidation.

DANS LA COURSE

Cette compétence a également une influence directe sur votre capacité à résister à d conditions difficiles, en vous permettant de rester efficace plus longtemps dans l duels et lors des intimidations. Les avantages associés sont clairs et doivent êt exploités quand vous ne pouvez pas faire autrement qu'affronter vos concurrents près (sur la grille de départ, par exemple). Vos adversaires en tirent également un ava tage, car ils seront moins gênés par vos intimidations. Dans les faits, il sera plus dif cile de les pousser à l'erreur et vous devrez vous montrer plus habile pour choisir qua et comment les attaquer et les dépasser.

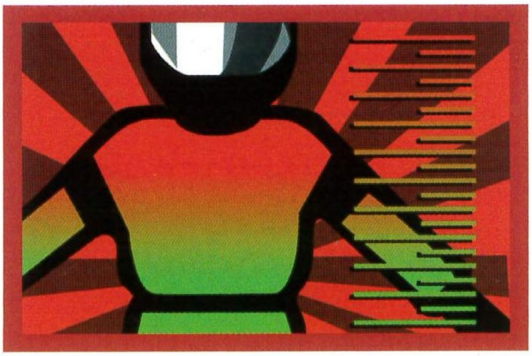
QUAND L'AMELIORER

Les pilotes qui n'arrivent pas à distancer la meute et qui doivent piloter au coeur peloton sont soumis à un stress intense et risquent plus souvent de commettre d erreurs. Si vous n'arrivez pas à piloter, étant continuellement sous la pression de v concurrents, et que cela vous pousse à la faute et à endommager votre voiture, cet compétence peut vous aider. Mais n'oubliez pas que pour en profiter vraiment et sen la différence, vous devrez y consacrer un certain nombre de points de compétence, détriment des autres compétences.



ENDURANCE

Niveau requis: 12



L'Endurance physique est un élément essentiel des pilotes de course, notamment quand il s'agit de sortir dans les meilleures conditions des chocs et accidents. Cette compétence est destinée à aider les pilotes les plus "faibles", en les rendant plus forts et donc plus aptes à résister aux intimidations, en plus de récupérer plus rapidement leur Condition pilote. L'Endurance permet de récupérer plus rapidement vos points de Condition pilote et donc de regagner 100% de vos capacités plus rapidement après un KO. Les pilotes qui aiment vous pousser à la faute y arriveront ainsi moins facilement et les effets des intimidations seront moins graves. Dans les faits, cette compétence simule les forces mentale et physique du pilote, qui lui permettent de conserver ses capacités au maximum, dans tous les cas de figure.

DANS LA COURSE

Vos adversaires qui ont une Endurance importante récupèrent plus rapidement après un KO et sont donc rapidement de nouveau dans la course. Là encore, il est utile d'analyser qui sont vos concurrents, d'étudier vos adversaires dans la grille de départ et de savoir qui vous allez affronter et sur quel terrain. Pour venir à bout de tels adversaires, vous devez les intimider plus rapidement, les dépasser dans la foulée et vous n'aurez que peu de marge de manoeuvre (gardez un Effet Tigre sous la main, au cas où...). A l'inverse, si vous disposez d'une Endurance importante, vous serez plus en sécurité car vous récupérerez plus rapidement 100% de vos capacités en cas de problème, ce qui limite les dégâts causés par les intimidations ou un KO.

QUAND L'AMELIORER

Cette compétence est toujours utile, car elle vous permet de récupérer plus rapidement 100% de vos capacités en cas de problèmes, et c'est encore plus vrai dans les sections difficiles d'un circuit, lorsque plusieurs adversaires tenteront de vous intimider. Il est conseillé d'améliorer l'Endurance quand vous pilotez agressivement, à courte distance des adversaires et que vous changez de position souvent durant la course. Vous risquez en effet, dans ce genre de situation, de perdre des points de Condition pilote et d'être intimidé par les autres concurrents. Récupérer rapidement 100% de vos capacités vous aidera à rester agressif et compétitif.



Les voitures

CETTE SECTION DU MANUEL DE SCAR – SQUADRA CORSE ALFA ROMEO VOUS PRÉSENTE LES VINGT-CINQ MODÈLES À PILOTER. VOUS Y TROUVEREZ DES GRANDS CLASSIQUES, DES VOITURES MODERNES, DES PROTOTYPES ET MÊME DES VERSIONS IMAGINAIRES DE CERTAINES ALFA ROMEO CRÉÉES SPÉCIALEMENT PAR LES DÉVELOPPEURS DE SCAR.



ALFA 147 2.0 TWIN SPARK

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *1970cc*
MOTEUR: *quatre cylindres en ligne*
PUISSANCE: *150 chevaux à 6300 t/m*
BOITE: *5 vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *traction*
VITESSE MAXIMALE: *208 km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *2000*

DESCRIPTION

Arrivée sur la scène automobile à l'aube du nouveau millénaire, l'Alfa 147 2.0 Twin Spark est une berline compacte, au style racé et sportif dans l'esprit d'élégance classique d'Alfa Romeo. Son capot distinctif en "V" rend hommage à la légendaire 6C 2500 Villa d'Este de 1949. Parmi ses caractéristiques marquantes, il faut noter sa grande puissance et la suspension avant à double triangulation qui améliore grandement son comportement routier.

DANS LE JEU

La Twin Spark se pilote bien à vitesse raisonnable, mais elle est plus difficile à contrôler à grande vitesse. Evitez de perdre en adhérence dans les virages en ralentissant et en freinant tôt, pour ne pas partir en tête-à-queue.



ALFA 147 GTA 3.2 V6 24V

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *3179cc*
MOTEUR: *V6 (60°)*
PUISSANCE: *250 chevaux à 6200 t/m*
BOITE: *six vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *traction*
VITESSE MAXIMALE: *>246 km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *2002*

DESCRIPTION

Sa carrosserie est similaire à l'Alfa 147, mais elle dispose d'entrées d'air plus grandes et se ailes sont élargies. On pourrait toutefois les confondre aisément. Sous le capot de la 147 GT on trouve en revanche un très puissant moteur V6 24 soupapes de 3,2 litres, qui développe puissance incroyable de 250 chevaux. Cette puissance, associée à un comportement routier exemplaire et à un système de freinage de qualité, en fait l'incarnation parfaite de l'esprit GT (Gran Turismo Alleggerita).

DANS LE JEU

En termes de puissance et de comportement, ce modèle est supérieur à la version de base, mais la voiture tend à survirer si vous prenez trop rapidement les virages se rés. Freiner tard augmente l'inertie de la voiture et vous risquez de sortir de la route. Pensez ralentir lorsque vous arrivez dans des sections à négocier moins rapidement.



ALFA 147 GTA CUP

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *1970cc*
MOTEUR: *quatre cylindres en ligne, 16 soupapes Twin Spark*
PUISSANCE: *>220 chevaux à 7250 t/m*
BOITE: *six vitesses + marche arrière, boîte séquentielle, embrayage avant*
TRANSMISSION: *traction*
VITESSE MAXIMALE: *>240 km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *2003+*

DESCRIPTION

L'Alfa 147 GTA Cup est la version course de la 147 GTA et probablement le nec plus ultra de la compétition Gran Turismo. Plus légère que la 147 GTA, l'Alfa 147 GTA Cup développe plus de 220 chevaux à 7250 t/m, ce qui permet à tout pilote de se prendre pour un véritable champion.

DANS LE JEU

Dans son domaine, la version rallye de la 147 est pratiquement sans défaut. Très agile sur la terre et avec de la puissance à revendre sur les sections rapides, dotée d'un comportement exemplaire et d'un freinage surpuissant pour négocier les virages, elle est difficile à battre.



ALFA 156 2.5 V6 24V

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *2492cc*
MOTEUR: *V6 (60°)*
PUISSANCE: *192 chevaux à 6300 t/m*
BOITE: *six vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *traction*
VITESSE MAXIMALE: *230 km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *1997*

DESCRIPTION

Conçue pour remplacer la 155, l'Alfa 156 offre un look plus moderne et plus doux (et plus aérodynamique) et elle rappelle la légendaire Giulietta. Ce modèle marque un tournant dans l'histoire d'Alfa Romeo, et son succès commercial a été immédiat et impressionnant. La 156 est une berline sportive, agile, au comportement fiable. Son moteur de 2,5 litres (V6, 24 soupapes) est le couronnement de cette nouvelle série Alfa Romeo.

DANS LE JEU

La puissance de cette voiture est contrebalancée par son poids, il faut donc piloter précisément et correctement pour l'utiliser efficacement. La moindre erreur, et vous risquez la glissade, notamment dans les virages longs.



ALFA 156 GTA 3.2 V6 24V

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *3179cc*
MOTEUR: *V6 (60°)*
PUISSANCE: *250 chevaux à 6200 t/m*
BOITE: *six vitesses*
TRANSMISSION: *traction*
VITESSE MAXIMALE: *250 km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *2003*

DESCRIPTION

L'Alfa 156 GTA 3.2 V6 24V est une version sportive de l'Alfa 156. Le modèle a été construit pour célébrer les succès en rallye de l'Alfa Romeo 156 GTA sur le circuit Turismo. Dans son design, elle rappelle la 156, avec un look plus sportif, et son énorme puissance lui confère la vitesse et l'excellence que l'on attend d'une Alfa Romeo.

DANS LE JEU

La puissance supplémentaire de ce modèle et son meilleur comportement dans les virages facilitent la vie des débutants, mais son poids ne laisse guère de place à l'erreur. Cette voiture très stable a beaucoup de puissance, mais manque d'agilité pour autoriser des corrections de dernière seconde.



ALFA 156 GTA SUPER 2000 (2003)

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *1998 cc*
MOTEUR: *4 cylindres en ligne*
PUISSANCE: *265 chevaux à 8500 t/m*
BOITE: *séquentielle, six vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *traction*
VITESSE MAXIMALE: *n/a*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *2003*

DESCRIPTION

L'Alfa 156 GTA Super 2000 a été engagée par l'écurie officielle d'Alfa Romeo, l'Autodelta Squadra Corse, lors du European Touring Car Championship de 2003, au cours duquel elle remporta le championnat des pilotes. Les voitures participant à l'European Touring Car Championship doivent répondre à un cahier des charges très strict : une cylindrée inférieure à 2000 cc, une carrosserie 4 portes et une taille minimale de 4,2 m. Il doit également s'agir d'un modèle de série, produit à plus de 2500 exemplaires dans l'année précédant sa sélection.

DANS LE JEU

Réactif et très rapide, ce modèle est à l'aise dans toutes les situations, et il freine particulièrement bien (ce qui permet d'entrer plus tard dans le virage). C'est une des voiture phare de SCAR. Très agile dans les virages, elle peut être un peu instable en raison de son faible poids.



ALFA 156 SUPER 2000 (2004)

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *1998cc*
MOTEUR: *4 cylindres en ligne*
PUISSANCE: *272 chevaux à 8500 t/m*
BOITE: *séquentielle, six vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *traction*
VITESSE MAXIMALE: *n/a*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *2004*

DESCRIPTION

L'Alfa 156 Super 2000 a été engagée par l'écurie officielle d'Alfa Romeo, l'Autodelta Squadra Corse, lors du European Touring Car Championship 2004, au cours duquel elle remporta le Trophée d'écurie. Les voitures participant à l'European Touring Car Championship doivent répondre à un cahier des charges très strict : une cylindrée inférieure à 2000 cc, une carrosserie 4 portes et une taille minimale de 4,2 m. Il doit également s'agir d'un modèle de série, produit à plus de 2500 exemplaires dans l'année précédant sa sélection.

DANS LE JEU

C'est l'un des meilleurs modèles présentés dans SCAR, très facile à piloter. Dotée d'un excellent comportement, d'une bonne accélération et d'une immense puissance, cette voiture permet de sortir victorieux des manoeuvres risquées et des dépassements. Sa puissance de freinage lui permet également d'aborder à bonne vitesse la plupart des virages.



ALFA GTV 3.2 V6 24V

CARACTERISTIQUES

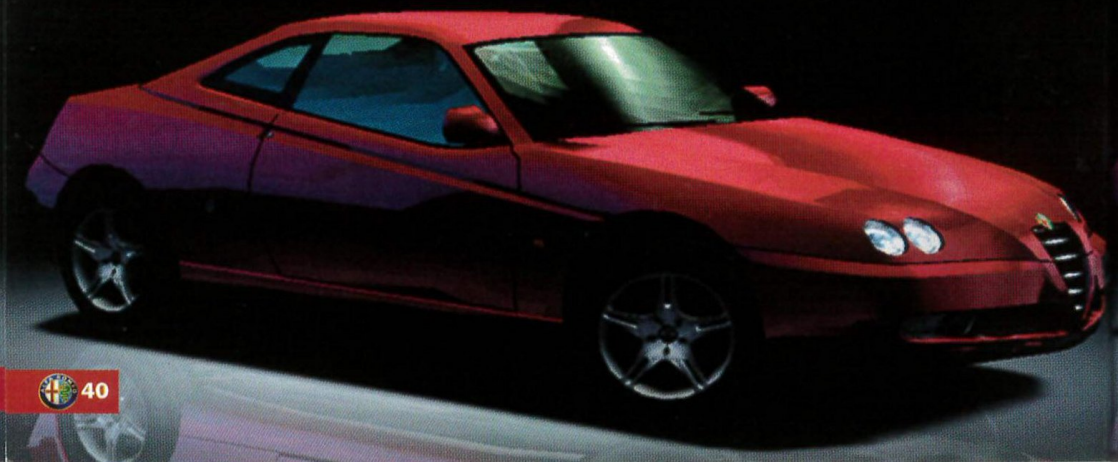
CYLINDREE: *3179cc*
MOTEUR: *V6 (60°)*
PUISSANCE: *240 chevaux à 6200 t/m*
BOITE: *six vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *traction*
VITESSE MAXIMALE: *255 km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *2003*

DESCRIPTION

L'Alfa GTV est le dernier coupé d'Alfa Romeo. La GTV a une allure inimitable, dessinée par l'un des plus grands designers italien, avec la large grille avant et le capot massif en V classique d'Alfa Romeo. L'Alfa GTV est une voiture dédiée au sport : la puissance et la vitesse incroyables que lui offre son moteur V6 24V de 3,2 litres, associées à une stabilité et un comportement routier exceptionnels, confèrent un excellent contrôle dans toutes les situations.

DANS LE JEU

L'allure superbe de cette voiture est agréablement soutenue par sa grande souplesse. Elle tient bien la route, négocie facilement les virages et se montre facile à dompter. Un seul avertissement : elle tend un peu à survirer, faites attention dans les virages.



ALFA GTV "RACING"

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *1970cc*
MOTEUR: *quatre cylindres en ligne, 16 soupapes Twin Spark*
PUISSANCE: *>220 chevaux à 7250 t/m*
BOITE: *six vitesses + marche arrière, séquentielle, embrayage avant*
TRANSMISSION: *traction*
VITESSE MAXIMALE: *>240 km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *2003+*

DESCRIPTION

L'Alfa GTV "Racing" est un concept virtuel inspiré du design, du style et des performances dynamiques de la légendaire GTV, dans une version exclusivement dédiée à la course. Doté du moteur de la 147 GTA Cup, ce modèle imaginaire a beaucoup de puissance et énormément de couple.

DANS LE JEU

Freinant court, sans survirage trop prononcé et avec une adhérence améliorée, ce modèle est largement supérieur à la version précédente. Véritable voiture de course, nerveuse à souhait, la GTV "Racing" est très agile dans les virages et possède toute la puissance nécessaire pour avaler les lignes droites.



ALFA GTV "PRO"

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *1998cc*
MOTEUR: *4 cylindres en ligne*
PUISSANCE: *265 chevaux à 8500 t/m*
BOITE: *séquentielle, six vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *traction*
VITESSE MAXIMALE: *n/a*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *2003*

DESCRIPTION

L'Alfa GTV "Pro" est directement inspirée de l'Alfa GTV "Racing", dans le but d'en faire la plus performante et la plus impressionnante des voitures présentées dans SCAR ! Cette version course du coupé Alfa Romeo offre des performances à la hauteur des modèles les plus rapides qu'Alfa n'ait jamais produits.

DANS LE JEU

Ce modèle est la preuve vivante que même la perfection est perfectible. Très facile à contrôler, agile et maniable, cette voiture est destinée à devenir l'une de vos préférées dans SCAR.



ALFA GT 3.2 V6 24V

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *3179cc*
MOTEUR: *V6 (60°)*
PUISSANCE: *240 chevaux à 6200 t/m*
BOITE: *six vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *traction*
VITESSE MAXIMALE: *243 km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *2004*

DESCRIPTION

Ce modèle routier d'Alfa Romeo est un excellent exemple de mélange berline/coupé sportif. Le design de l'Alfa GT est issu de la collaboration de certains des plus grands designers italiens et de l'équipe de conception d'Alfa Romeo. Sous ses courbes élégantes se cachent un moteur de 240 chevaux, une suspension MacPherson modifiée à l'arrière et une suspension avant à double triangulation, du type utilisé par les voitures de Grand Prix (pour garder les roues toujours perpendiculaires à la route).

DANS LE JEU

Un certain niveau d'expérience est nécessaire pour contrôler correctement la voiture à grande vitesse. Elle se montre instable lors des manoeuvres brutales, mais sa puissance et son freinage exceptionnels vous offrent de nombreuses options pour négocier les virages.



ALFA GT "RACING"

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *1970cc*
MOTEUR: *quatre cylindres en ligne, 16 soupapes Twin Spark*
PUISSANCE: *>220 chevaux à 7250 t/m*
BOITE: *six vitesses + marche arrière, séquentielle, embrayage avant*
TRANSMISSION: *traction*
VITESSE MAXIMALE: *>240 km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *2003+*

DESCRIPTION

La nature sportive de la série Alfa Romeo GT était la base idéale pour développer ce modèle imaginaire, destiné à la course. Plus légère que le modèle d'origine, dotée du moteur de la 147 GTA Cup, cette voiture est un plaisir à piloter. Vous apprécierez ses performances au-dessus de la moyenne.

DANS LE JEU

Disposant d'une excellente accélération et d'un bon contrôle en freinage, la GT "Racing" est à l'aise dans tous les cas de figure et pardonne beaucoup d'erreurs. Bien que manquant un peu de puissance, elle a d'excellentes performances qui en font un challenger sérieux.



ALFA GT "PRO"

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *1998cc*
MOTEUR: *4 cylindres en ligne*
PUISSANCE: *272 chevaux à 8500 t/m*
BOITE: *séquentielle, six vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *traction*
VITESSE MAXIMALE: *n/a*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *2004*

DESCRIPTION

L'Alfa GT "Pro" est la version la plus orientée "compétition" de ce modèle. Dotée du moteur de la Super 2000, cette voiture est l'une des plus rapides de toute la flotte, en raison de son incroyable rapport poids/puissance. Elle est également dotée de pneus, de suspensions et d'un freinage de niveau compétition.

DANS LE JEU

Ce modèle est supérieur aux précédentes versions à tous les points de vue. Cette voiture a plus de puissance, sans compromettre son comportement. Il lui faut toutefois un pilote habile, rapide et réactif, qui connaisse parfaitement le circuit, pour en tirer pleinement profit. Cependant, les pilotes débutants la trouveront facile à prendre en main.



NUVOLA

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *2500cc*
MOTEUR: *V6 (60°)*
PUISSANCE: *300 chevaux à 6000 t/m*
BOITE: *six vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *intégrale*
VITESSE MAXIMALE: *280 km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *1996*

DESCRIPTION

Présentée pour la première fois au Mondial de l'automobile Paris en 1996, la Nuvola est directement inspirée de la ligne des modèles classiques d'Alfa Romeo, comme l'inoubliable Giulietta Sprint Speciale. Malgré son côté "rétro", la Nuvola est un prototype futuriste, avec un châssis ultraléger qui ne compromet pas la sécurité, tout en améliorant l'aérodynamisme de la voiture. Même les pneus ont été créés spécialement pour ce modèle.

DANS LE JEU

La transmission intégrale de la Nuvola l'aide à coller à la route et à négocier aisément les virages. Son poids peut toutefois entraîner des tête-à-queue inattendus, sur le circuit. Pour éviter ce problème, freinez plus tôt et empruntez la bonne trajectoire.



ALFA 155 2.5 V6 TI (1993)

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *2492cc*
MOTEUR: *V6 (60°)*
PUISSANCE: *400 chevaux à 11 500 t/m*
BOITE: *six vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *intégrale*
VITESSE MAXIMALE: *280 km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *1993*

DESCRIPTION

L'année même de sa construction, l'Alfa 155 2.5 V6 TI remporta le Championnat de Touring allemand. A la différence de la première version, ce modèle est plus aérodynamique et dispose de quelques améliorations, tout en conservant l'aspect des modèles d'origine. L'utilisation de nouveaux matériaux, comme le Kevlar et l'aluminium, assure une excellente résistance sans compromettre les performances, impressionnantes pour un véhicule essentiellement routier à l'origine.

DANS LE JEU

Cette voiture est un vrai défi, car elle n'autorise pratiquement aucune erreur et n'est pas à conseiller à un débutant. Exceptionnellement rapide et pourtant relativement maniable, la 155 2.5 V6 TI offre de telles performances qu'il faut de la pratique et de l'expérience avant de pouvoir la prendre en main correctement.



ALFA 155 2.5 V6 TI (1996)

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *2492cc*
MOTEUR: *V6 (60°)*
PUISSANCE: *460 chevaux à 11 500 t/m*
BOITE: *six vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *intégrale*
VITESSE MAXIMALE: *>280 km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *1996*

DESCRIPTION

Cette voiture, qui participa au European Touring Car Championship de 1996, est directement inspirée, encore que modifiée, du modèle de 1993. Grâce à un nouveau boîtier électronique, la puissance du moteur et la courbe de progression ont été améliorées. La suspension et la distribution du poids ont également été retouchées, ce qui lui confère une meilleure adhérence.

DANS LE JEU

Plus facile à contrôler que le modèle de 1993, la 155 2.5 V6 TI 1996 ne semble pas avoir été modifiée drastiquement, mais se montre toutefois plus docile. Ses performances sont exceptionnelles, mais elle autorise les quelques erreurs que pourrait faire un pilote manquant d'expérience.



ALFASUD

CARACTÉRISTIQUES

CYLINDREE: *1186cc*
MOTEUR: *Boxer quatre cylindres*
PUISSANCE: *63 chevaux à 6000 t/m*
BOITE: *quatre vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *traction*
VITESSE MAXIMALE: *150 km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *1972*

DESCRIPTION

Dans les années 1970, la demande pour des Alfa Romeo puissantes était forte ; afin d'offrir aux familles la possibilité de posséder leur propre Alfa Romeo, la société imagina cette berline fantastique, la première de son genre à offrir la traction avant sur ce marché. Fabriquée dans l'usine Alfa Romeo de Pomigliano d'Arco, près de Naples, dans le sud de l'Italie (d'où son nom), l'Alfasud possède un moteur Boxer quatre cylindres qui lui confère des performances sportives dignes d'une Alfa Romeo.

DANS LE JEU

L'absence de technologie dernier cri et son poids significatif font de l'Alfasud une voiture très différente des modèles plus récents d'Alfa Romeo. Ses caractéristiques en font toutefois la voiture idéale pour commencer à découvrir SCAR.



ALFA 75 TURBO EVOLUZIONE

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *1762cc*
MOTEUR: *4 cylindres*
PUISSANCE: *280 chevaux à 5500 t/m*
BOITE: *cinq vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *propulsion*
VITESSE MAXIMALE: *210 km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *1987*

DESCRIPTION

Cette voiture est inspirée par l'Alfa Romeo 75 Turbo, avec plusieurs modifications mécaniques importantes. Ces modifications sont principalement liées au turbocompresseur et au système de refroidissement, qui augmentent considérablement la puissance et le couple de la voiture. Les modèles de rallye bénéficièrent également de freins modifiés et obtinrent de bons résultats en compétition, malgré leur brève carrière. Le modèle Evoluzione est célèbre pour son intérieur élégant et le nombre de modèles produits.

DANS LE JEU

Une voiture performante qui ne pardonne pas les erreurs. Propulsion arrière, avec un bras de transmission léger, elle part rapidement en tête-à-queue si vous arrivez trop vite dans un virage ou que vous relancez l'accélération avant d'avoir repris une trajectoire rectiligne. Entrez plus doucement dans les virages pour éviter le problème.



ALFA SZ

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *2959cc*
MOTEUR: *V6 (60°)*
PUISSANCE: *207 chevaux à 6200 t/m*
BOITE: *cinq vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *propulsion*
VITESSE MAXIMALE: *245 km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *1989*

DESCRIPTION

A peine plus de mille voitures de ce modèle sortirent des chaînes. L'Alfa SZ est exceptionnelle car elle combine des caractéristiques sportives à un style unique, conservant les traits distinctifs du prototype. Mécaniquement proche de l'Alfa 75, en ce qui concerne le moteur et les freins, elle dispose d'un châssis et d'une carrosserie beaucoup plus modernes. La voiture possède une carrosserie en fibre de carbone et en fibre de verre, un toit en aluminium et une suspension modifiée pour soutenir le surcroît de puissance. Signalons également la suspension hydraulique qui permet au pilote de régler la garde au sol de la voiture, ainsi que la version spider, rebaptisée RZ.

DANS LE JEU

Le comportement exemplaire de cette voiture lui permet de gérer aisément presque toutes les situations et tous les styles de conduite. En revanche, son manque de maniabilité impose d'anticiper correctement les virages pour ne pas sortir des trajectoires.



33/2 LITRI "DAYTONA"

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *1995cc*
MOTEUR: *V8 (90°)*
PUISSANCE: *270 chevaux à 9600 t/m*
BOITE: *six vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *propulsion*
VITESSE MAXIMALE: *298 Km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *1967*

DESCRIPTION

Première d'une série de trois versions améliorées de la 33 et conçue comme voiture de rallye, l'Alfa Romeo 33/2 Litri est une voiture très rapide. Ses lignes fluides ont été dessinées par des spécialistes du design et de la technologie aéronautique, afin d'essayer (et de réussir) à réduire la masse de la voiture. Cette version, un coupé à deux places, possède un châssis en alliage ultraléger et conserve le système de portières typique des voitures de rallye.

DANS LE JEU

Les performances exceptionnelles du moteur ne réduisent en rien la manoeuvrabilité de la voiture. Celle-ci offre une réactivité exemplaire, permettant de faire face à toutes les situations de course. Le poids réduit d'une voiture peut néanmoins lui faire perdre de l'adhérence lors de manoeuvres brusques et à grande vitesse; au volant de ce petit bolide, l'anticipation est donc de mise.



ALFA 2000 GT AM

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *1985cc*
MOTEUR: *quatre cylindres en ligne*
PUISSANCE: *240 chevaux à 7500 t/m*
BOITE: *cinq vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *propulsion*
VITESSE MAXIMALE: *187 Km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *1970*

DESCRIPTION

A peine une quarantaine de ces voitures fut produite entre 1970 et 1971. Elles ne furent créées que pour satisfaire aux besoins des courses de rallye. Inspirée par la 1750, l'Alfa GT Am possède un moteur à injection directe, et une cylindrée augmentée à 1985cc par rapport à la version standard. Comme la GTV, elle présente deux phares avant bien distincts, lui donnant un aspect plus agressif.

DANS LE JEU

La transmission par propulsion demande au pilote du sang-froid et de la patience, et ne permet pas d'effectuer des accélérations excessives, notamment en sortie de virage. La stabilité et le poids de ce modèle lui assurent une tenue de route satisfaisante et ses performances générales en font une bonne voiture de compétition.



GIULIA T.I. SUPER

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *1570cc*
MOTEUR: *quatre cylindres en ligne*
PUISSANCE: *112 chevaux à 6500 t/m*
BOITE: *cinq vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *propulsion*
VITESSE MAXIMALE: *>185 Km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *1963/64*

DESCRIPTION

Version modifiée de la déjà légendaire Giulia T.I., la "Super" est dotée du moteur sportif de la Giulia SS, sous une forme dédiée au rallye. La "Super" comprend un tableau de bord nanti d'instruments circulaires, un volant ultraléger à trois rayons, des roues en alliage et des sièges baquet qui donnent au conducteur la sensation d'être au volant d'une voiture de course. Pour parachever le plaisir de conduite, c'est une propulsion arrière, à l'instar de nombreuses autres Alfa Romeo.

DANS LE JEU

Un très bon comportement routier et une prise en main aisée font de cette voiture le véhicule idéal pour les terrains mixtes. L'accélération très progressive et la maniabilité limitée n'offrent toutefois pas la meilleure réactivité et exigent que le pilote adopte une approche plus méthodique de la course.



ALFA GIULIA TZ2

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *1570cc*
MOTEUR: *quatre cylindres en ligne*
PUISSANCE: *170 chevaux à 7500 t/m*
BOITE: *cinq vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *propulsion*
VITESSE MAXIMALE: *210 Km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *1964*

DESCRIPTION

L'un des modèles sportifs les plus connus de la famille Giulia; la TZ2 apporte des modifications esthétiques et structurelles par rapport au modèle précédent, préservant cependant le design général (le châssis en particulier, malgré quelques modifications). A la différence de la première TZ, la TZ2 a été modifiée pour adopter un moteur moins volumineux bien que plus puissant, avec un châssis en fibre de verre renforcé et des pneus plus petits.

DANS LE JEU

Très maniable pendant l'accélération et facile à contrôler lorsque la vitesse n'est pas excessive, la TZ2 exige toutefois un certain effort (et de l'expérience) pour être parfaitement domptée. Des pertes d'adhérence peuvent entraîner des dérapages incontrôlés et des sorties de trajectoires, qui sont ensuite difficiles à récupérer.



8C COMPETIZIONE

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *4200cc*
MOTEUR: *V8 (90°)*
PUISSANCE: *400 chevaux à 7000 t/m*
BOITE: *six vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *propulsion*
VITESSE MAXIMALE: *>300 Km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *2004*

DESCRIPTION

Le nom de ce petit bijou témoigne de la tradition sportive d'Alfa Romeo. La 8C est un hommage aux voitures dotées d'un moteur 8 cylindres des années 30 et 40 : des voitures de rallye ou des routières avec des moteurs novateurs dessinées par le célèbre designer Vittorio Jano. La "Competizione", cependant, rappelle la 6C 2500 Competizione. La voiture fut d'abord présentée comme prototype au 60e Salon automobile de Francfort, à l'automne 2003. Cette voiture est sans doute la plus belle pièce du parc automobile de SCAR, n'ayant pour seule rivale que sa version "Pro".

DANS LE JEU

Des performances de pointe et une vitesse à couper le souffle font de la 8C une voiture pour pilotes expérimentés. Sa puissante accélération et une vitesse maximale élevée sont la garantie de sensations inoubliables, mais il ne faut pas oublier qu'à de telles vitesses, la moindre erreur ne pardonne pas.



8C COMPETIZIONE "PRO"

CARACTERISTIQUES

CYLINDREE: *4200cc*
MOTEUR: *V8 (90°)*
PUISSANCE: *>600 chevaux à 7500 t/m*
BOITE: *six vitesses + marche arrière*
TRANSMISSION: *propulsion*
VITESSE MAXIMALE: *> 300 Km/h*
ANNEE DE CONSTRUCTION: *2005*

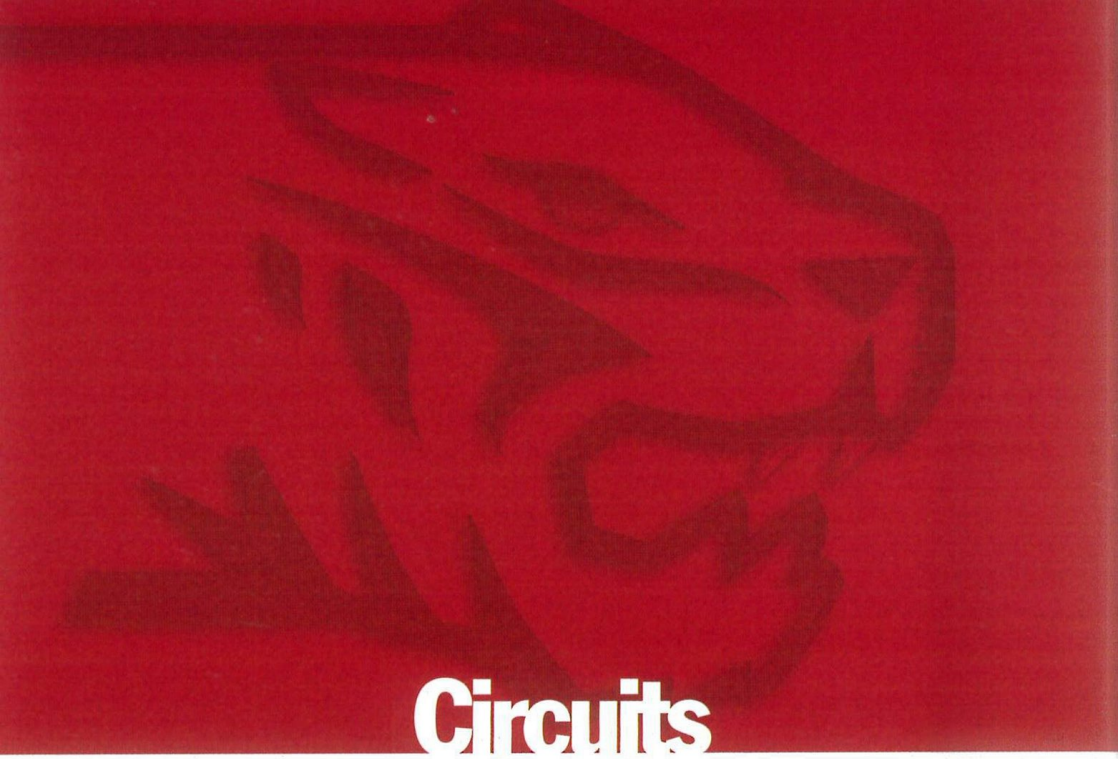
DESCRIPTION

Descendante directe de la 8C Competizione, la version "Pro" est un modèle aux caractéristiques plus qu'exceptionnelles. Si la 8C Competizione, avec ses 400 chevaux et une vitesse maximale dépassant les 300km/h, représente la gloire de SCAR, la 8C Competizione "Pro" est sans contestation possible le rêve incarné de tout pilote. La forme aérodynamique des ailes et de l'arrière de la 8C Competizione "Pro" lui confère une adhérence sans faille. Il faut néanmoins un sens du pilotage très pointu pour exploiter pleinement le potentiel de cette voiture.

DANS LE JEU

Les performances ultimes ont ici rendez-vous avec un design de haute volée. Les modifications du châssis améliorent encore le contrôle du pilote sur le véhicule. La voiture est considérée comme "souple" sur la piste, malgré son immense réserve de puissance. Un entraînement intensif au volant est encore le meilleur moyen de s'adjuger la réelle maîtrise de ce bolide.





Circuits

LES ALFA ROMEO SONT RÉPUTÉES POUR LEUR CARACTÈRE SPORTIF, MAIS UNE CONDUITE SPORTIVE NE SE LIMITE PAS AUX CIRCUITS DE COURSE. C'EST POUR CELA QUE NOUS AVONS INCLUS UN LARGE CHOIX DE CIRCUITS, TOUT SPÉCIALEMENT SÉLECTIONNÉS POUR LES COMPÉTENCES ET LA PRÉCISION QU'ILS EXIGENT, AINSI QUE DES CIRCUITS URBAINS OÙ UNE CONDUITE PLUS AGRESSIVE ENCORE EST DE MISE. QUEL QUE SOIT LE BITUME QUI DÉFILE SOUS VOS PNEUS, N'OUBLIEZ PAS D'UTILISER VOS COMPÉTENCES ET L'EFFET TIGRE, ET RAPPELEZ-VOUS QUE SEULE LA PRATIQUE VOUS OUVRE LA VOIE DE LA PERFECTION!

Conseil General: ville et circuits

Les courses de SCAR se déroulent sur trois différents types de circuits: les circuits de course automobile, les circuits routiers et les circuits en ville; la seule exception étant le circuit Michelin, où vous devrez faire montre d'un pilotage aussi précis que sur un circuit professionnel. Les trois types de circuits ont différentes caractéristiques. Cela signifie, par exemple, que la zone environnant le circuit n'a pas simplement une valeur décorative. L'environnement du circuit de course automobile peut paraître relativement uniforme, tandis que celui d'un circuit en ville offre une grande variété de bâtiments, paramètre que vous pouvez utiliser à votre avantage. Lorsque vous pilotez sur un circuit en ville, vous pouvez mémoriser un point "clé" sur la piste grâce à un bâtiment particulier se distinguant dans l'environnement. Au tour suivant, ce système mnémotechnique vous permet d'anticiper votre freinage, par exemple, et d'éviter que votre voiture ne vienne heurter les barrières de sécurité (vous faisant perdre de précieux points de Condition voiture). Malgré cette particularité, les circuits en ville comportent des dangers qui leur sont propres. Les rues n'ont pas été conçues pour le pilotage à grande vitesse, mais sur un principe de sécurité et de gestion des flux automobiles ; aussi faut-il porter une attention toute particulière aux tournants et virages sans signalisation préalable ou cachés par un bâtiment. Si vous n'avez pas l'habitude de conduire en ville à grande vitesse (seulement dans le jeu, bien sûr) vous risquez de rencontrer des problèmes pour gérer les tournants et virages lors de vos premiers tours. Ainsi, nous vous recommandons de choisir la vue la plus éloignée possible, au moins lors des premiers tours. Lorsque vous vous serez familiarisé avec le pilotage en ville, vous pourrez passer en vue voiture, qui offre de meilleures sensations en matière de vitesse et de réalisme, mais qui limite le champ visuel. Les circuits de course automobile sont beaucoup plus difficiles à mémoriser, n'offrant que peu de points de repère. Cependant, la possibilité de couper les grands virages en mordant sur le rebord de la piste ne doit pas être sous-estimée, surtout si vous êtes au coude à coude avec une autre voiture, à quelques mètres de la ligne d'arrivée. Le développement de vos compétences est essentiel pour améliorer votre style de conduite; les résultats dépendant directement du niveau que vous avez atteint dans chaque secteur de compétence et de la maîtrise de votre véhicule. Les circuits de SCAR sont des circuits de choix pour tester vos talents de pilote et obtenir une évaluation instantanée de votre niveau.



L'histoire d'Alfa Romeo

L'HISTOIRE D'ALFA ROMEO S'ÉTIRE SUR QUATRE-VINGT-QUINZE ANS, RICHE DE FABULEUSES HISTOIRES, DE COURSES, ET PORTÉE PAR DES INGÉNIEURS, DES DESIGNERS ET DES PILOTES, QUI TOUS PARTAGENT UNE PASSION IMMENSE POUR LE SPORT AUTOMOBILE, LA CONCEPTION DE PROTOTYPES ET PLUS ENCORE... VOICI L'HISTOIRE D'ALFA ROMEO. ON DIT QUE TOUT A COMMENCÉ À MILAN EN 1910.

Dans les faits, l'histoire d'Alfa Romeo remonte à 1907, avec la fondation par un entrepreneur français, Alessandro Darracq, d'une manufacture connue sous le nom de "il Portello" dans la région de Milan. Malheureusement, la chance ne devait jamais sourire à Darracq. Cet échec servit néanmoins de tremplin à la création d'un empire de l'automobile qui n'allait pas tarder à devenir le phare de cette nouvelle industrie. L'incroyable histoire de la compagnie commença véritablement avec l'entrepreneur Cavalier Ugo Stella. Il reprit là où Darracq avait arrêté, et fonda l'Anonima Lombarda Fabbrica Automobili, à proximité d'il Portello, le 24 juin 1920. La légende A.L.F.A. était née.

Des idées exceptionnelles et des hommes d'exception

Le tour de force d'Ugo Stella fut d'engager un ingénieur du nom de Giuseppe Merosi et de lui faire concevoir deux nouveaux modèles. C'est ainsi que naquit la 24 HP, une sportive dotée d'une excellente maniabilité et d'un moteur quatre cylindres capable de performances de haut niveau. Le même moteur, avec un rendement plus limité toutefois, équipa la 12 HP; en décembre 1910, il fut même monté sur un biplan! En 1911, la 24 HP fut commercialisée, et ce fut les débuts d'A.L.F.A. dans les courses automobiles. 1914, une autre grande année pour la marque, vit Merosi concevoir le premier moteur Twin Spark.

L'arrivée de Nicola Romeo

La Première Guerre Mondiale entraîna un net fléchissement économique, et A.L.F.A. dut modifier ses activités pour produire des équipements militaires. Cette nouvelle approche

industrielle coïncida, en 1915, avec l'arrivée de l'ingénieur napolitain, Nicola Romeo. C'est lui qui guida la compagnie dans la fabrication de matériels militaires, jusqu'à la fin de la guerre. En 1918, la production automobile reprit là où elle s'était arrêtée (avec les modèles de 1914 tels que les 15-20 HP); c'est également à cette époque que le nom Alfa Romeo Milano fut adopté. Il sera utilisé pour désigner la compagnie, à partir de 1920. Une autre date clé dans l'histoire d'Alfa Romeo est le 13 juin 1920, sur le circuit du Mugello de Toscane, où Giuseppe Campari gagne la course au volant d'une 40-60 HP. Son succès fut suivi par celui d'Enzo Ferrari, la même année et sur le même modèle, qui terminait second à la Targa Florio. Merosi continua de travailler et créa, en 1921, un prototype de la G1, doté d'un moteur 6 cylindres développant 70 chevaux, qui ne fut construit qu'à deux exemplaires. En 1922 fut conçue la Tipo RL, avec son moteur 6 cylindres de 56 chevaux (en version standard) et de 83 chevaux (en version Supersport). En 1923, la version Targa Florio de la RL domina la course sicilienne ; ce fut la première fois que le trèfle à quatre feuilles, symbole qui apparaîtrait plus tard sur toutes les voitures de rallye de la firme, fut frappé sur la carrosserie d'une Alfa Romeo. La même année, un nouveau designer fit son entrée à Alfa Romeo, Vittorio Jano: il allait travailler avec Giuseppe Merosi, avant de le remplacer.

Le talentueux Vittorio Jano

Le nom de Jano devint désormais incontournable lorsqu'on voulait évoquer les victoires d'Alfa Romeo, et ce dès le tout premier modèle sur lequel il travailla, en 1924. Grâce à son puissant moteur de 8 cylindres, la P2 surclassa largement toutes ses concurrentes. Une victoire éclatante couronna le Championnat du monde 1924-1925. A cette occasion le logo d'Alfa s'orna d'une branche de laurier. Afin d'étendre le marché de la marque, Jano travailla également sur des modèles de cylindrées moyennes, mais sans jamais faire de compromis sur l'élégance et la touche sportive des voitures. La NR fut créée, rapidement suivie par la 6C 1500, en versions 2 et 4 places. Grâce à Enzo Ferrari, la première série de 6C 1500 fit une apparition fracassante sur les circuits de rallye, tandis que la version de la deuxième série, avec sa réserve de puissance supplémentaire et son turbo, gagnait le Mille Miglia en 1928, 1929 et en 1930 (pilotée par Tazio Nuvolari). Ces victoires donnèrent à Alfa Romeo un renom inouï dans l'univers de la compétition automobile. L'année 1929, historique, vit la naissance de la Scuderia Ferrari qui utilisa des voitures Alfa Romeo pour ses courses ! Ce lien fut rompu en 1933, lorsqu'Alfa Romeo abandonna la gestion de ses courses à Ferrari, et l'on connaît la suite ! Revenons à Alfa Romeo avec la majestueuse 8C 2300 (1931) et son nouveau moteur révolutionnaire en aluminium. Elle fut suivie en 1932 par la P3, au moteur turbo 8 cylindres, qui éblouit plus d'un spectateur à Monza. La très audacieuse 6C 2003, avec son moteur en alliage ultraléger, suivit en 1934. Durant les années qui suivirent, et avec l'accord d'Alfa Romeo, Ferrari construisit sa Bimotore de course basée sur la P3. A la même époque arriva la nouvelle 6C 2300, puis la 6C 2300 B (dotée d'une grille protégeant le radiateur, signe distinctif des futures Alfa Romeo), et enfin la 8C 2900 A. En 1936, la manufacture conçut le premier moteur 12 cylindres: il fut monté sur le châssis de la Tipo 12 C 1936 qui, pilotée par Nuvolari, alla gagner la Coupe Vanderbilt, à New York. Cet événement qui signait l'apogée de la carrière de Jano chez Alfa Romeo marqua paradoxalement le début de son déclin au sein de l'écurie. L'année suivante, après une nouvelle mouture de la 12 C 1936, qui n'emporta pas l'adhésion attendue, Jano dut prendre congé d'Alfa Romeo.

La Seconde Guerre Mondiale et après

Ce fut Orazio Satta Puliga qui remplaça Jano. Engagé en 1938, il ne put commencer à travailler comme directeur de projet qu'en 1946. La Seconde Guerre Mondiale, à l'instar de la précédente, précipita une dépression économique et Alfa Romeo dut, là encore, dédier ses usines à la fabrication de matériels militaires tels que des avions. Ce ne fut qu'à la fin du conflit que les courses automobiles et les rallyes reprirent enfin. L'époque fut marquée par

le retour de la Tipo 158 "Alfetta", en 1946, suivie rapidement par la 159. Les modèles suivants remportèrent de nombreux succès, la cerise sur le gâteau étant la victoire de la 158 au Championnat du monde de Formule 1 1950; victoire confirmée l'année suivante par la seconde place d'une 159, pilotée par Fangio. Parmi les voitures de série produites à cette époque, il faut remarquer la 6C 2500 Sport "Freccia d'Oro", en 1947. Mais ce furent surtout les voitures de sport du début des années 50 qui allaient être la source d'inspiration pour plusieurs versions de routières, comme par exemple la TI à carburateur double corps. Le succès ne se fit pas attendre, prenant la forme de la Giulietta Sprint, en 1956. Conçue par Bertone, affichant performance et maniabilité, cette voiture devint la voiture italienne la plus convoitée.

Les années 60

Avec le swing des sixties survint la nouvelle Giulia qui allait faire un tabac et dont on disait qu'elle avait été "sculptée par le vent". Elle était dotée d'un aérodynamisme de pointe sans négliger le facteur sécurité. En 1962, la 2006, destinée à remplacer la 2000 de 1958, fit son entrée sur la scène automobile. En 1963, Alfa Romeo s'implanta encore davantage dans le monde des courses automobiles en établissant sa filiale Autodelta, sous la direction de Carlo Chiti. La compagnie, pendant cette décennie, obtient de nombreuses victoires, notamment avec la Giulia TI Super, au début des années 60, avec la Giulia GTA (dotée d'un châssis coulé dans un alliage à base de zinc, de cuivre, d'aluminium, de magnésium et de manganèse) et avec la GTA 1300 Junior, en Gran Turismo. L'année 1966 vit l'avènement de la Spider 1600 Duetto, véritable icône de son époque. La Spider apparut même dans le célèbre film "Le lauréat", et elle est restée l'une des voitures ayant la plus longue durée de vie de l'histoire d'Alfa Romeo. En 1967, le prototype de la 33/2 litri fut construit, donnant naissance à une routière mythique (produite à seulement 18 exemplaires, elle représenta en son temps le rêve de tout amateur d'automobiles!). 1967 fut l'année de l'Alfa Montreal, et 1968 celle de la 1750, un modèle destiné à remplacer la Giulia. Vers la fin des années 60, Alfa Romeo concentra son activité sur l'extension de son marché. Une nouvelle usine fut inaugurée dans la périphérie de Naples, afin d'alléger la marque de sa trop forte identité milanaise et de pénétrer le marché de l'Italie du sud. C'est à Pomigliano d'Arco que la fameuse Alfasud fut créée. Ce modèle était absolument révolutionnaire: il s'agissait de la première Alfa à traction avant. Elle bénéficiait d'un moteur Boxer, et sa ligne rompait définitivement avec la tradition. L'arrivée de l'Alfasud signa la disparition de la mention "Milano" dans le nom de la marque et celui d'Alfa Romeo fut officiellement adopté.

Les années 70

1972 fut l'année du révolutionnaire modèle Alfetta. Le relâchement de la crise pétrolière pava la route aux nouveaux modèles à hautes performances: l'Alfetta 2000 (1977) et sa version Lusso (1978), les coupés sport Alfetta GT et GTV. La nouvelle version de la Giulietta fut également inaugurée à cette même époque (1977) ainsi que la première Turbo Diesel de la marque, l'Alfetta 2000 TD (1979). Cette même année apparut l'Alfa 6 : en chantier depuis 1973, elle fut l'une des dernières voitures conçues par Orazio Satta Puliga, lequel mourut en 1974. Fin 1970 et début 1980, Alfa Romeo participa au Championnat du monde de Formule 1, d'abord avec la Brabham-Alfa BT 45 (grâce à laquelle Niki Lauda remporta deux Grand Prix, en 1978), puis, via sa filiale Autodelta, avec des voitures de course 100 % Alfa Romeo: la 177, la 179 et la 182, suivies par la 183 T, la 184 T et la 185 T.

Les années 80

En 1982, fut créée la "Scuderia del Portello", une équipe d'Alfa Romeo entièrement dévouée aux compétitions automobiles. 1983 fut marquée par l'arrivée de la 33, de l'Alfa 90 l'année

suivante, puis de la dernière version de l'Alfetta. En 1985, Alfa Romeo célébra ses 75 ans d'activité et dévoila son modèle 75, inspiré par la Giulietta, mais affichant certaines caractéristiques propres à la 33. Différentes versions de la 75 furent conçues à la suite du modèle initial, incluant la remarquable 1.8i Evoluzione qui devait évoluer sur la scène du Grand Tourisme. L'incursion d'Alfa Romeo dans le monde de la Formule 1 toucha à son terme en 1987 lorsque la firme intégra la grande famille FIAT. Le résultat immédiat de cette collaboration fut la 164, un modèle doté d'un moteur et d'une transmission Alfa Romeo sur un châssis FIAT. Alfa aborda la fin des années 80 avec style et élégance en donnant vie à la 75 SZ, un coupé 6 cylindres développant 207 chevaux, modèle qui allait inspirer la RZ, en 1993.

Les années 90

Le début des années 90 apporta de nouveaux succès à Alfa Romeo, notamment grâce à l'Alfa 155 de 1992. Destinée à succéder à la 75, la 155 fut la deuxième voiture, après la 164, à naître d'une collaboration entre Alfa Romeo et FIAT. Le caractère foncièrement sportif de la 155 s'exprime au maximum dans les modèles 155 2.0 Turbo Q4 et 155 GTA, qui ont dominé le championnat italien de Super Touring 1992. L'année suivante vit la consécration de la 4x4 155 V6 Ti, qui imposa son style lors du Championnat DTM d'Allemagne. Suivirent des victoires en 1994, lors du British Touring Car Championship et du Championnat d'Espagne de Grand Tourisme. Ces succès en compétition furent les temps forts d'une carrière sportive riche s'étendant jusqu'en 1996. 1994 fut véritablement l'année de la 145 et de sa version 5 portes, la 146. En 1996, un nouveau prototype fut présenté au Mondial de l'automobile de Paris: la Nuvola. Avec sa cylindrée de 2,5 litres et son moteur 6 cylindres développant 300 chevaux, dotée de quatre roues motrices, elle fascina par sa sophistication et fut reconnue comme l'une des voitures les plus évoluées des ateliers du Centro Stile Alfa Romeo. L'année 1997 fut marquée par l'avènement de la 156, une berline influencée par la Giulietta, qui deviendrait bientôt leader de sa catégorie. En 1998, la 156 obtint le titre de "Voiture de l'année", le premier jamais obtenu par Alfa Romeo. Le succès de la 156 fut reconduit dans l'arène sportive avec la 156 GTA (et plus tard, avec la 156 GTA Racing) qui remporta une brochette de titres entre 1998 et 2002. Fin 1998, la 166 remplaça la 164, dont la carrière avait duré plus de 10 ans, et devint le nouveau produit phare d'Alfa Romeo. En 1999, ce fut au tour de la 156 de connaître les feux de la rampe, au titre de l'innovation technologique cette fois : la boîte séquentielle à commande au volant, déjà connue dans le monde de la F1 sous le nom de Selespeed, fut adoptée sur le nouveau modèle Twin Spark 2 litres.

Alfa Romeo aujourd'hui

Le nouveau millénaire pava la route à la 147, un modèle qui fut récompensé par le prestigieux prix allemand du "Volant d'or", suivi de celui de Voiture de l'année 2001. Cette même année fut également marquée par la victoire d'Alfa Romeo sur circuit, avec une première place dans le Championnat des constructeurs, au Championnat d'Europe des Voitures de Tourisme de la FIA. L'année suivante fut celle de l'Alfa 156 GTA et de l'Alfa Sportwagon GTA, tandis que 2003 vit la consécration de l'Alfa GT, un coupé étonnant doté d'une incontestable touche sportive. Au Salon de l'automobile de Genève 2004, l'Alfa Crosswagon Q4 à transmission intégrale, dotée d'un moteur 1.9 JTD Multijet de 150 chevaux, fit sensation. Voici qui nous amène à aujourd'hui: au début de l'année 2005, le groupe FIAT a annoncé sont intention d'installer en Italie une usine dédiée aux véhicules de luxe, afin d'harmoniser l'expérience d'Alfa Romeo et de Maserati. Les nouveaux modèles dévoilés au Salon de l'automobile de Genève 2005 semblent extrêmement alléchants: la 159 étincelle de technologie de pointe, et le coupé Alfa Romeo Brera est d'une beauté à couper le souffle! La légende continue...

MILESTONE www.milestone.it **PRESIDENT** Antonio Farina **EXECUTIVE PRODUCER** Nicola Aitoro **PRODUCER / CAR AND AI TUNING** Simone Bechini **GAME CONCEPT AND DESIGN** David Goldfarb **ADDITIONAL GAME DESIGN** Massimo Guarini **LEAD PROGRAMMER** Tiziano Sardone **3D ENGINE PROGRAMMING** Paolo Milani, Marco Trivellato **AI AND PHYSICS** Marco Geddo, Samuele Rigamonti **MENU & UI PROGRAMMING** Stefano Buora, Alessandro Giuliani, Fabio Zinno **RPG SYSTEM PROGRAMMING** Paolo Maninetti **SOUND PROGRAMMING** Michele Caletti **SETUP PROGRAMMING** Daniele Castagna **LEAD ARTIST** Marco Spitoni **3D/2D ARTISTS** Alessandro Baldasseroni, Marco Carta, Iacopo Di Luigi, Rachele Doimo, Gianpietro Fabre, Riccardo Minervino **CAR MODELS** Giovanni Bianchin, Alessandro Briglia, Andrea Sanna, Benedetto Spada **UI ARTIST** Luca Fadigati **DATA AND CONTENT MANAGER** David Yerkess **LEAD TESTER** Alessandro Pedarra **TESTERS** Gianmarco Zanna, Simone Magni, Paolo Laganà, Fabio Berzaghi **IT MANAGER** Giulio Pipitone **SOUND DESIGN, ENGINE RECORDING & TUNING** Gianni Ricciardi **ADDITIONAL ENGINE RECORDING** by Fabrizio Romagnoli. *Milestone wishes to thank Marco Bianchi, Alba Labagnara, Zbigniew Maurer, Gianluca Miragoli, Mauro Moranzoni, Andrea Martinoli, Fabio Paglianti, Raffaele Pelissero, Mario Ricco, Elvira Ruocco, Matteo Scapuzzi, Marco Mastropaolo, Matteo "Tipo Timido" Sciutteri.*

BLACK BEAN www.blackbeangames.com **HEAD OF MARKETING** Marco Minoli **PRODUCT MARKETING** Livio Cantagallo **PR MANAGER** Stefano Petrullo **LOCALIZATION MANAGER** Stefania Broggini **LOCALIZATION OF INTERNATIONAL VERSIONS** Synthesis International S.r.l. *Special thanks to Virgilio Bixio, Maurizio "Moonshiner" Ruvolo, Raffaella Carissimi, Gilberto Celletti, Davide Bordegoni, Roberto "Icelord" Fumarola, Andrea "Depa" Depaoli, Luca "Adso" Cassia, Samuele Tortorella, Fabrizio Fatur, Moira Cauzzo, Giovanna Cosentino, Matteo Camisasca, Daniela Gould, Massimiliano Marsiaj, Thomas Herb e Florian Seidel di Compost Records, Gino Catini e Francesca Ricciardi di EMI Publishing Italy, Enrica Gnoni, Biagio Sileno, Daniela Ferreri, Antonia Nuzzachi, Marina Poretti, Domenico Cuda, Andrea Spinazzola, Riccardo Fedeli, Isabella Spagnolo.*

ALFA ROMEO www.alfaromeo.com **Archivio Storico Alfa Romeo - Centro Stile Alfa Romeo - Gestione Piste Balocco - Marketing Alfa Romeo - Museo Storico Alfa Romeo - Ntechnology.**

SPONSOR **Adler Plastic Spa, Baumler, Bilstein, Blaupunkt, Bosch, Cecomp, Champion, Comau Spa, Dayco, Dekra, Eibach Federn, ERG, Exide, F.L., Federal Mogul Operation, Incar Goldstyle, KW, LG, Mahle Pistoni, Martini & Rossi, Michelin, NTP, Nweb, Officine Meccaniche Rezzatesi, OZ Spa, Performance Friction Corporation, Poligrafico, RGZ Group, Sabelt Spa, Sava, Selenia, Sika, SKF, Tiberina, TRW Automotive, Unigraphic Solutions Spa, Zoppini.**

GAMESIDEA www.gamesidea.com **MANUAL PRODUCTION AND DESIGN** Matteo Camisasca **CONTENT** Alessandro Martini, Matteo Camisasca **ADDITIONAL TEXTS** Simone Bechini, Simone Soletta **ART DIRECTION** Giancarlo Pasquali **MANUAL LAYOUT** Joint Srl e GamesIdea. *GamesIdea would like to thank: Marco Minoli, Livio Cantagallo, Simone Bechini, Antonio Farina, Nicola Aitoro, Donatella Lauri and all those who have contributed to the creation of the SCAR manual.*

SONGS ■ **Le Foto Proibite Di Una Signora Per Bene - Alex Attias Mustang Mix 1** - From the original movie soundtrack "Le Foto Proibite Di Una Signora Per Bene" - Written by Ennio Morricone - Remix and add. production by Alex Attias, London 2003 ■ **Alla Serenità - Hakan Lidbo Remix** - From the original movie soundtrack "La Donna Invisibile" - Written by Ennio Morricone - Remix and add. production by Hakan Lidbo, Stockholm 2003 ■ **I Crudeli - Hird Remix** - From the original movie soundtrack "I Crudeli" - Written by Ennio Morricone - Remix and add. production by Hird, Göteburg 2003 ■ **Dal Mare - Kabuki Remix** - From the original movie soundtrack "Il Segreto" - Written by Ennio Morricone - Remix and add. production by Kabuki and Mainframe at Pharao-Suite, FunDeMEntal Studios, Frankfurt 2003. ■ **Rivoluzione - Butti 49 Con-fusion Mix** - From the original movie soundtrack "Che C Entriamo Noi Con La Rivoluzione" - Written by Ennio Morricone - Remix and additional production by Øyvind Jakobsen & Snorre Seim – Butti 49 ■ **"Dal Mare" - Eddy & Dus Adria Mix** - Written by Ennio Morricone - From the original movie soundtrack "Il Segreto", Italy 1975 - Remix and additional production by Zvonimir Dusper Dus and Eddy Ramich for - Kontrapunkt Kolektiv Productions, Zagreb 2003 ■ **A Lidia - Swell Session Mix** - From the original movie soundtrack "Scusi, Facciamo L'Amore" - Written by Ennio Morricone - Remix and add. production by Swell Session, Hönö 2003 ■ **Allegretto Per Signora - Fussible Nortec Remix** - From the original movie soundtrack "Le Foto Proibite Di Una Signora Per Bene" Written by Ennio Morricone - Remix and additional production by Fussible, Pepe Mogt and Jorge Ruiz, San Diego, CA, 2003 ■ **Il Mio Nome E Nessuno - Daniel Klein aka Gucciman Wilde Horden Duell Remix** - From the original movie soundtrack "My Name Is Nobody" - Written by Ennio Morricone - Remix and additional production by Daniel Klein, Palma De Mallorca 2003 ■ **"Come Maddalena" - Tom Middleton Cosmos Mix** - From the original movie soundtrack "Maddalena", Italy 1971 - Written by Ennio Morricone - Remix and add. production by Tom Middleton at Studio eleven11, London 2003 - All tracks Published by EMI General Music Srl / EMI Music Publishing Italy - Taken form the albums V.A. "Ennio Morricone Remixes" Vol. 1 & Vol. 2 (Cat.-No.: CPT 150-2 / CPT 155-2") (P) & (C) 2003 Compost Records www.compost-records.com

RenderWare is a registered trademark. Portions of this Software are Copyright 1998-2005. Criterion Software Limited and its licensors. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. (c) 1999-2004 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Some tracks sky bitmaps from www.1000Skies.com

NOBILIS HOTLINE

0825 825 524

(0,149€TTC/min)

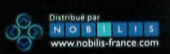
Du lundi au samedi
de 10h à 20h (sauf jours fériés)

Email : nobilis-france@callcenter.fr

Support Technique Nobilis
BP 80003 - 33611 CESTAS Cedex



www.blackbeangames.com









Published by Black Bean. @ 2005 Lago srl. Developed by Milestone. All rights reserved. "All Alfa Romeo cars, car parts, car names, brands and associated imagery featured in this game are intellectual property rights including trademarks and/or copyrighted materials of Fiat Auto S.p.A. . All Rights Reserved". All other trademarks are property of the respective owner and are used under permission.