

F-1 World Grand Prix II

NUS-P-NF2P-NEU6

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
LIBRETTO DI ISTRUZIONI



Scanné par Magnio
<http://www.emulation64.fr>

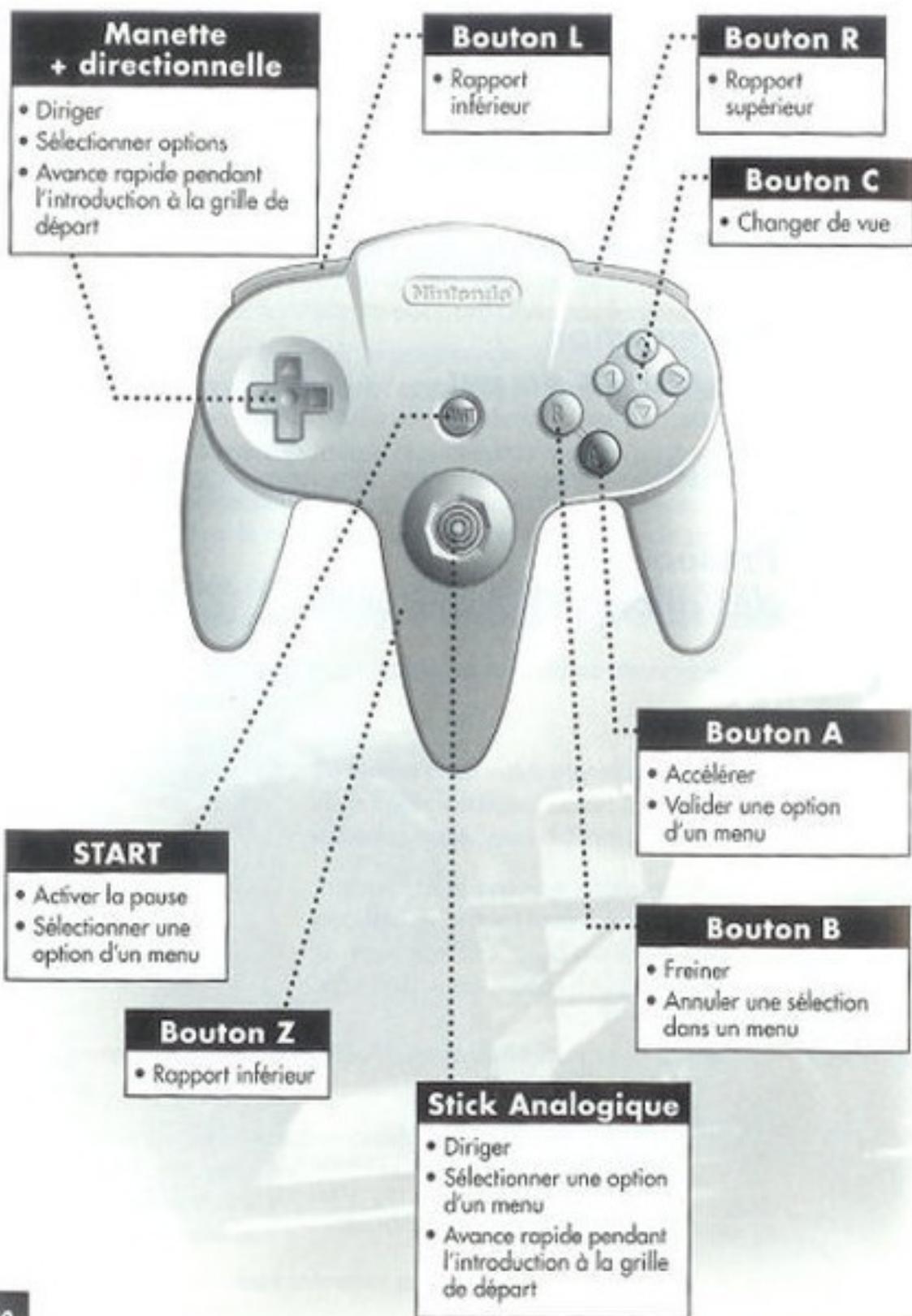


PUBLISHED BY
VIDEO SYSTEM



Emulation64.fr

MANIPULATION DE LA MANETTE



TYPE DE MANETTE

FONCTIONS	NORMAL	VOLANT
DIRIGER	Stick Analogique ◀ ▶ ou Manette + ◀ ▶	Stick Analogique ◀ ▶
ACCELERER	Bouton A	Stick Analogique ▲
FREINER	Bouton B	Stick Analogique ▼
MARCHE ARRIERE	Bouton L ou Z et Bouton A	Bouton Z et Stick Analogique ▲
AUGMENTER RAPPORT (en mode Manuel seulement)	Bouton R	Bouton R
DIMINUER RAPPORT (en mode Manuel seulement)	Bouton Z ou L	Bouton Z ou L
CHANGER DE VUE		Bouton C ▲
RETROVISEUR GAUCHE		Bouton C ◀
RETROVISEUR DROIT		Bouton C ▶
RETROVISEUR ARRIERE		Bouton C ▼
PAUSE		START

● **Les fonctions suivantes sont accessibles seulement si le type de manette est réglé sur: NORMAL**

DIRIGER:

L'angle de direction change en fonction de la pression que vous exercez sur le Stick Analogique. Appuyez en diagonale pour tourner plus sèchement.

ACCELERATION MAXIMUM:

Appuyez deux fois très vite sur le Bouton A pour mettre le pied au plancher.

FREINAGE ANTI-BLOQUAGE:

Appuyez deux fois sur B pour un freinage contrôlé. Cela vous permettra d'optimiser vos performances.

COMMENCER UNE PARTIE

Démarrer le jeu

Insérez la cartouche dans votre console Nintendo⁶⁴ (assurez-vous de l'avoir proprement installée). Placez ensuite l'interrupteur sur ON. Ne touchez pas à la manette pendant le démarrage car l'écran «SELECTION LANGAGE» apparaîtra tout de suite.



Sélection de la Langue

Choisissez la langue parmi les quatre options suivantes: FRANÇAIS, ANGLAIS, ALLEMAND et ESPAGNOL. Appuyez sur START (ou le Bouton A) après avoir sélectionné une langue pour aller au Menu de sélection des Modes de Jeu.

* L'écran «SELECTION LANGAGE» apparaît seulement après avoir mis la première fois la console sous tension. Plus tard cette option ne sera accessible que dans le Menu «OPTIONS SYSTEME».

SELECTION DU MODE DE JEU

1 JOUEUR

C'est le mode pour 1 joueur.

Les modes suivants seront alors accessibles:

- EXHIBITION:** Battez-vous contre des pilotes dirigés par l'ordinateur sur une course d'exhibition que vous aurez choisie.
- GRAND PRIX:** Participez à une simulation réaliste du Grand Prix F-1 de 98. Qualifiez-vous pour obtenir une bonne position sur la grille de départ et mesurez-vous contre les pilotes pour devenir le champion du monde.
- CHALLENGE:** Participez à des scénarios tirés directement des événements du Grand Prix F-1 de 98.
- CONTRE LA MONTRE:** Ce mode vous permettra de vous entraîner sur une piste sans adversaires.
- GALLERIE:** Observez une course avec les pilotes contrôlés seulement par l'ordinateur.



2 JOUEURS

Sélectionnez ce mode pour vous mesurer à un autre joueur humain.

OPTIONS SYSTEME

Réglez les options d'affichage, sonores, etc. Voyez le paragraphe «OPTIONS SYSTEME» pour plus de détails.

Pilotes

ECURIE

Sélectionnez une des 11 écuries.

PILOTE

Sélectionnez un des deux pilotes d'une des écuries.

Options Pilote

Appuyez sur A pour sélectionner un pilote.
D'autres réglages peuvent être ajustés pour un pilote.

- NIVEAU DE PILOTAGE:** Choisissez DEBUTANT, PROFESSIONNEL ou CHAMPION. DEBUTANT est le mode le plus facile, tandis qu'en mode CHAMPION les conditions de pilotage sont proches de celles d'une véritable F-1.
- TYPE DE MANETTE:** Deux types de manette sont disponibles, NORMALE ou VOLANT.
- TRANSMISSION:** Sélectionnez le type de transmission entre AUTOMATIQUE et MANUELLE.
- ASSIST ACCEL:** Si cette option est activée vos accélérations seront assistées pour vous éviter de patiner. (Disponible seulement en mode DEBUTANT)
- ASSIST FREINAGE:** Si cette option est activée votre voiture freinera automatiquement à l'approche d'un virage. (Disponible seulement en mode DEBUTANT)
- INDICATEUR DE FREINAGE:** Si cette option est activée le témoin de freinage s'allumera avant l'attaque d'un virage. (Disponible seulement en mode DEBUTANT)

Pistes

Utilisez ◀ ou ▶ avec le Stick ou la manette + pour sélectionner une piste.
Il y a 16 courses disponibles.



OPTIONS COURSE

Réglez les conditions pour une course.

EVENEMENTS 1998: Quand cette option est activée des événements inspirés du Grand Prix de 98 surviendront.

METEO: Sélectionnez le type de conditions météorologiques: GRAND SOLEIL/ ENSOLEILLE/PEU NUAGEUX/NUAGEUX/PLUIE FINE/PLUIE/ALEATOIRE. Cette option sera désactivée si vous avez sélectionné «EVENEMENTS 1998».

POSITION DE DEPART: Ajustez votre position sur la grille de départ. (entre 1 et 22)

DEGATS: Si cette option est activée votre voiture sera endommagée en heurtant un obstacle.

AUX STANDS: Activez ou non les revêtements des pneus ou la consommation de carburant.

DRAPEAUX: Si cette option est activée, les drapeaux de course seront utilisés pendant les courses.

TOURS: Le réglage du nombre de tours pour une course dépend de chaque course.

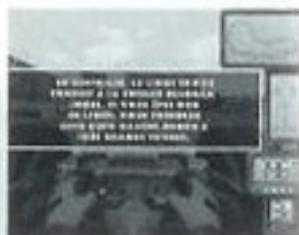
* Il y a des options qui ne sont pas réglables dans certains modes.

Tutorial

Apprenez à maîtriser les circuits grâce aux indices et aux conseils affichés dans ce mode.

Start

Une fois tous vos réglages paramétrés, appuyez sur START pour voir la présentation de la course.

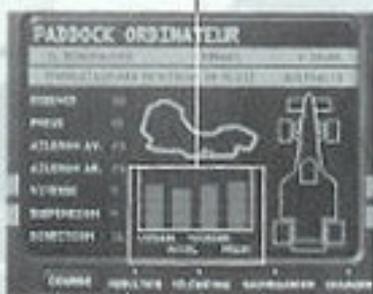


L'écran PADDOCK

L'écran PADDOCK sert à modifier les réglages de votre voiture en fonction du circuit sur lequel vous êtes. Les performances de votre voiture sont affichées sous forme de barres d'état. Les conditions météorologiques et le nombre de tours sont affichés en haut à droite de l'écran.

- 1 **COURSE:** Validez COURSE pour commencer la course.
- 2 **RESULTATS:** Affiche les temps de vos adversaires.
- 3 **TELEMETRIE:** Affiche le Télémètre pour analyser votre course.
- 4 **SAUVEGARDER:** Jusqu'à 6 réglages peuvent être sauvegardés.
- 5 **CHARGER:** Les réglages sont automatiquement ajustés en fonction du circuit si l'option «DEFAULT» est activée. Pour charger les derniers réglages sélectionnez «REGLAGE A-F».

VITESSE: Vitesse maximum
ACCEL: Niveau d'accélération
TOURNER: Performance de virage
FREIN: Puissance de freinage

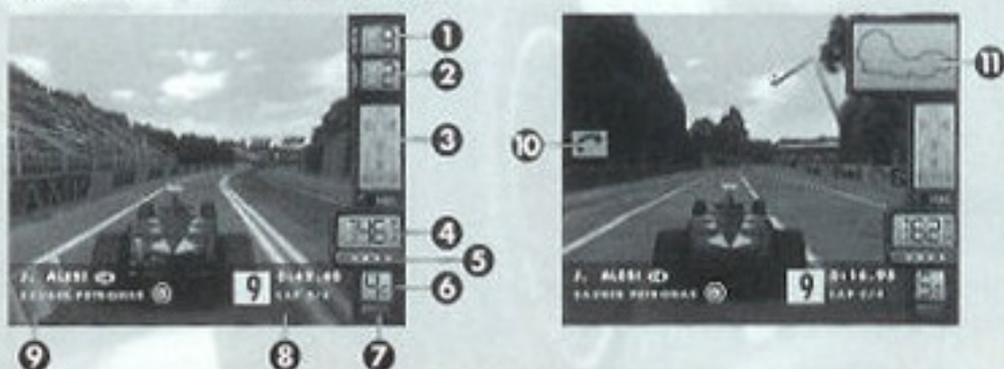


1 2 3 4 5

REGLAGES

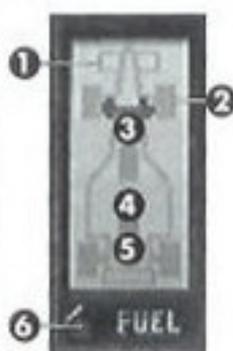
- ESSENCE:** Réglez la quantité de carburant transportée par votre voiture. Une plus grande quantité de carburant transportée vous permettra de conduire plus longtemps sans faire d'arrêt aux stands, mais rendra aussi votre voiture plus lourde, moins rapide et plus dure à manœuvrer.
- PNEUS:** Sélectionnez le type de pneu pour une course. Des pneus SECS s'il fait beau; PLUIE et PLUIE FORTE s'il pleut. Les pneus INTERM (intermédiaires) sont un compromis entre SECS et PLUIE. Les pneus SOUPLES procurent la meilleure adhérence possible mais sont moins résistants et doivent être changés fréquemment.
- AILERON AV: /AILERON AR** Réglez l'angle d'inclinaison des ailerons pour ajuster l'aérodynamisme de votre voiture (pression du vent qui influe sur l'adhérence). Un angle élevé augmentera votre adhérence dans les virages et votre puissance de freinage, mais diminuera votre vitesse maximale (à cause d'une résistance à l'air plus élevée).
- VITESSE:** En changeant le type de transmission vous changerez les caractéristiques d'accélération et de vitesse de votre voiture. Réglez sur BAS pour diminuer la vitesse maximale mais augmenter l'accélération. (idéal pour les courses lentes)
- SUSPENSION:** Sélectionnez le type de suspension. Le type de suspension DURE procure une meilleure accélération, une meilleure adhérence dans les virages et une meilleure puissance de freinage, mais use les pneus plus rapidement.
- DIRECTION:** Ajustez la sensibilité de la direction. Augmentez cette valeur pour un pilotage plus sensible. Attention: plus votre direction est sensible, plus vous risquez de faire des tête-à-queue.

L'écran de la course



- | | | | |
|---|-------------------------|----|--|
| 1 | Position dans la course | 7 | Témoin de freinage |
| 2 | Tour actuel | 8 | Bande d'information |
| 3 | Témoin d'alerte | 9 | Drapeau |
| 4 | Tachymètre | 10 | Flèche |
| 5 | Indicateur de vitesse | 11 | Carte de la course
(Carte complète ou
carte magnifiée) |
| 6 | Rapport de vitesse | | |

● Lire les Témoins d'Alerte



- 1 Ailerons. Une lumière clignotante indique une réduction de la pression de l'air sur la voiture.
- 2 Revêtement des pneus. Une lumière clignotante indique une perte d'adhérence dans les virages.
- 3 Suspension. Une lumière clignotante indique une perte de stabilité de la voiture.
- 4 Transmission. Une lumière clignotante indique que les rapports de vitesse ne peuvent plus être changés.
- 5 Moteur. Une lumière clignotante indique une perte d'efficacité du moteur.
- 6 Essence. Une lumière clignotante indique que votre réserve d'essence est bientôt vide.

● Lire les Drapeaux

- Drapeau à carreaux:** Il est agité quand une voiture franchit la ligne d'arrivée.
- Drapeau noir:** Il est agité pour un pilote qui a commis une infraction et qui est disqualifié.
- Drapeau noir et blanc:** Un avertissement pour un pilote qui a commis une infraction.
- Drapeau jaune:** Il est agité pour avertir qu'un accident a eu lieu devant le joueur. Vous ne pouvez doubler un pilote quand il est affiché.
- Drapeau rouge:** Il est agité pour indiquer que la course doit être recommencée.
- Drapeau vert:** Il est agité quand le drapeau jaune n'est plus affiché.

● Changer d'angle de vue:

L'angle de vue peut être changé en appuyant sur le Bouton C▲.
Les angles de vue alternent dans cet ordre: Vue arrière (par défaut) → Vue arrière haute → Vue avant → Vue par le pilote → Vue tableau de bord → Vue aileron arrière

Menu Pause (START)

Appuyez sur START pendant une course pour mettre le jeu en pause. L'écran de pause est affiché et le joueur peut sélectionner les options suivantes:

- CONTINUER LA COURSE:** Annule la pause et reprend la course.
- OPTIONS D'AFFICHAGE:** Change l'écran d'affichage pendant la course. Voir «OPTIONS SYSTEME» pour plus de renseignements.
- OPTIONS SONORES:** Change les sons utilisés pendant la course.
- PADOCK:** Vous pouvez revenir à l'écran PADOCK au milieu d'une course.
- RECOMMENCER LA COURSE:** Recommencer la course depuis le début.
- ABANDONNER LA COURSE:** Annule la course et affiche l'écran des résultats.



Arrêt au Stand

Pendant une course vous pouvez vous arrêter au stand pour reprendre du carburant et changer vos pneus. Soyez prudent: plus vous restez longtemps à faire vos réglages, plus vous prendrez du retard dans la course. Si vous êtes sur une course d'entraînement, un arrêt au stand vous mènera à l'écran Paddock.

- ESSENCE:** Ajustez la quantité de carburant de votre voiture.
PNEUS: Sélectionnez le type de pneus à remplacer entre: SEC/INTERMEDIAIRE/PLUIE/PLUIE FORTE/GARDER. Sélectionnez GARDER pour conserver vos pneus.
AILERON AV./AR.: Changez l'angle d'inclinaison de vos ailerons.

● Temps du STAND

Le temps au STAND augmente en fonction des opérations que vous avez demandées. Le temps diffère aussi en fonction de l'écurie que vous avez sélectionnée.

- * Les dégâts au moteur ou à la transmission ne sont pas réparables dans le STAND, sauf si le mode de jeu DEBUTANT est sélectionné dans le NIVEAU DE PILOTAGE.



Terminer une Course

Si vous franchissez la ligne de départ ou que vous vous retirez d'une course, la course est terminée. Vous pourrez alors voir les résultats de la course et revoir l'enregistrement de la course.

- RESULTATS COURSE:** Affiche le résultat de la course et les points acquis par les pilotes et les écuries.
REVOIR LE TOUR: Voir l'enregistrement du meilleur tour de votre course.
 * Le Bouton C▲ permet d'alterner entre les différentes vues.
CONTINUER GP: Vous envoie à l'écran «SELECTION CALENDRIER».
RECOMMENCER LA SEMAINE: Recommencer la Grand Prix depuis le début.
RECOMMENCER LA COURSE: Recommencer la dernière course.
RETOUR AU MENU: Quitter le mode actuel et revenir à l'écran «SELECTION MODE» initial.



- * Si vous utilisez une cartouche de sauvegarde, jusqu'à 16 tours pourront être enregistrés. Utilisez les Boutons A et B pour passer les tours à votre convenance.
 * Il y a des options qui ne sont pas disponibles dans certains modes.
 * Le ralenti peut ne pas enregistrer la totalité du tour si votre temps n'est pas assez bon.

PRESENTATION DES MODES DE JEU

COURSE 1 JOUEUR

MODE EXHIBITION

Ce mode vous permet de courir sur les parcours finaux. Vous pouvez sélectionner une course finale sur votre circuit favori et lancer une configuration spéciale. Les Race Options de ce mode peuvent déterminer la grille de départ.



MODE GRAND PRIX

Participez à une reprise ultra-réaliste du Grand Prix de 98 et devenez champion du monde. L'agenda des courses suit les règles normales de F-1 – vous débutez avec les essais, puis viennent les courses de qualification, et enfin les courses finales.



Lorsque EVENEMENTS 1998 est sur ON, le résultat des qualifications ainsi que les abandons des autres coureurs sont passés en revue.

● REGLES DU GRAND PRIX

107 % RULE

Lorsque CHAMPION a été sélectionné en tant que NIVEAU DE PILOTAGE, une voiture est disqualifiée lorsque son temps pendant les qualifications est de 107 % supérieur à celui de la voiture de queue.

Limitation des PNEUS SECS

En mode GRAND PRIX, les mêmes types de pneus SECS doivent être utilisés en WARM-UP et en GRAND PRIX. Sélectionner des pneus SOUPLES améliorera votre temps en WARM-UP et les DURS réduiront le nombre d'arrêts au stand en GRAND PRIX.

SE PREPARER A COURIR

Sélectionnez le fichier à utiliser pour courir. En commençant un NOUVEAU FICHIER, vous devez choisir le pilote de l'équipe et choisir les éléments dans OPTIONS COURSE. Les données sauvegardées peuvent être effacées grâce à EFFACER.



SELECTION DE L'AGENDA

La course se produit selon l'agenda ci-dessous. Bien qu'il soit possible d'annuler les autres sessions et d'accéder directement au GRAND PRIX, votre voiture doit débiter en dernière position si vous sautez QUALIFICATION.

❖ *Si vous sélectionnez CHAMPION en tant que NIVEAU DE PILOTAGE, il est impossible de sauter QUALIFICATION.*

VEN EXERCICE:	Course d'entraînement du vendredi.
SAM EXERCICE:	Course d'entraînement du samedi.
QUALIFICATION:	Les résultats de cette course déterminent votre position de départ pour la course finale. Le pilote effectue un maximum de 12 tours d'essais, puis chaque voiture prend sa place sur la grille de départ, avec la voiture ayant fait le tour le plus rapide aux essais.
WARM UP:	La dernière course d'échauffement avant la course finale.
GRAND PRIX:	Les courses F-1 principales. Les points des pilotes sont attribués en fonction du résultat de chaque course. Lorsque les 16 courses sont complétées, le pilote possédant le plus de points devient le champion.

SAUVER LES RESULTATS

Les résultats des courses sont automatiquement sauvegardés à la fin de chaque session.

❖ *L'introduction à la grille de départ apparaît seulement avant le Grand Prix en mode GRAND PRIX. Déplacez le Stick pour avancer ou ralentir pendant l'introduction.*

MODE CHALLENGE

Le but de ce mode est de compléter chaque scénario. Les scénarios suivent à la lettre les événements du GP F-1 de 98. Pour compléter un scénario, le joueur doit atteindre l'arrivée à une position donnée ou supérieure, déterminée par les conditions du scénario.



SE PREPARER A COURIR

Choisissez un fichier. Les données peuvent être effacées en sélectionnant EFFACER.

SELECTION DU SCENARIO

Les types de scénario suivants sont disponibles. Il existe cinq scénarios pour chaque type et compléter un scénario vous fera avancer au scénario du niveau suivant. Les résultats de chaque scénario sont donnés en points, 5 points étant le meilleur score.

CHALLENGES VITESSE:

Ces scénarios testent la capacité du joueur à faire des tours rapides et à gagner des places.

CHALLENGES TACTIQUES:

Dans ces scénarios, le joueur doit surmonter certaines situations tactiques.

CHALLENGES MECANIQUES:

Dans ces scénarios, le joueur fait face à certains ennuis techniques qui l'obligeront à faire preuve d'habileté et de concentration.



SAUVER LES RESULTATS

Les résultats des courses sont automatiquement sauvegardés à la fin de chaque session.

CONTRE LA MONTRE

Ce mode vous servira à peaufiner vos capacités de pilote. Votre engin est le seul sur la piste. Pour mieux vous aider à progresser, vous pouvez vous mesurer à une VOITURE FANTOME qui est en fait un enregistrement de votre meilleur essai.



FANTOME

Un FANTOME est une image de votre propre voiture faisant son meilleur temps sur le parcours actuel. La voiture FANTOME est affichée en transparence. Elle commence la course en même temps que la voiture actuelle et répète le passage le plus rapide. En dépassant votre propre fantôme, vous pouvez améliorer votre record.

✧ En sélectionnant **OPTIONS**, vous pouvez paramétrer les différentes options de la **VOITURE FANTOME**.

VOITURE FANTOME:

OFF: La VOITURE FANTOME n'apparaît pas.

MEILLEUR TOUR: Une VOITURE FANTOME apparaît et reproduit votre meilleur tour.

INSTRUCTEUR: Une VOITURE FANTOME instructeur (AI) apparaît.

MODE GALLERIE

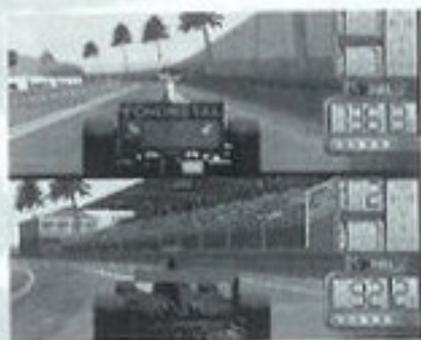
Ce mode vous permet de regarder une course de voitures AI. Appuyez sur ▲ et ▼ sur la manette + pour changer de vue parmi les voitures de la course. Appuyez sur C▲ et C▼ pour alterner entre six vues de pilote et de caméra.

COURSE MATCH

Ce mode vous permet de vous mesurer à un autre joueur. Sélectionnez le pilote et la course, ajustez les paramètres sur l'écran du Paddock, puis vous arriverez sur la grille de départ. Les témoins lumineux rouges s'allument un par un puis s'éteignent, marquant ainsi le départ de la course.



- * *HANDICAP* peut être actionné dans les *OPTIONS COURSE*. Lorsque *HANDICAP* est sur *ON*, la voiture du joueur de queue ira plus vite.
- * Le type de *DIVISION D'ECRAN* (écran divisé horizontalement ou verticalement) peut être changé dans les *OPTIONS SYSTEME*. Voir page 15 pour plus d'informations.



OPTIONS

Différents paramètres du jeu sont modifiables dans le menu OPTIONS SYSTEME.

Certains éléments ne peuvent être sélectionnés dans plusieurs modes.



AFFICHAGE MENU

Pour changer les paramètres de l'affichage du jeu.

- LANGAGE:** Vous pouvez choisir la langue du jeu. Les langues disponibles sont ANGLAIS, FRANÇAIS, ALLEMAND et ESPAGNOL.
- AFFICHAGE HUD:** Mettez le HUD (compteurs) sur ON ou OFF.
- AFFICHAGE CARTE:** Affichez la carte sur ZOOM DE LA CARTE, CARTE COMPLETE ou OFF.
- TYPE DE VITESSE:** Changez les unités affichées sur le compteur: km/h ou mp/h.
- AFFICHAGE:** Mettez l'affichage des informations telap sur ON ou OFF.
- TRACE COURSE:** Affichage de la ligne de course. ON ou OFF.
- POSITION CAMERA:** Assignez le type d'ajustement de position de caméra pendant un virage. Choisissez PROCHE pour placer la caméra au milieu du virage, FAR pour la placer au début ou OFF pour annuler l'ajustement de position.
- DIVISION D'ECRAN:** Déterminez le type de division d'écran en mode 2 joueurs: VERTICAL ou HORIZONTAL (seulement en COURSE MATCH).

SOUND MENU

Pour changer les paramètres sonores.

- SELECTION DE LA MUSIQUE:** Ecoutez les différentes musiques disponibles. Appuyez vers la ◀ ou la ▶ sur le Stick et appuyez sur A.
- SELECTION EFFETS SONORES:** Ecoutez les différents types d'effets sonores. Appuyez vers la ◀ ou la ▶ sur le Stick et appuyez sur A.
- SELECTION COMMENTAIRES:** Ecoutez les différentes voix de la radio. Appuyez vers la ◀ ou la ▶ sur le Stick et appuyez sur A.
- VOLUME MUSIQUE:** Ajustez le volume de la musique.
- VOLUME EFFETS:** Ajustez le volume des effets sonores de la voiture.
- VOLUME COMMENTAIRES:** Ajustez le volume de la radio.
- VOLUME AMBIENCE:** Ajustez le volume des effets sonores du circuit.



INITIALISER RECORDS

Vous pouvez initialiser les records de tour.

PRESENTATION DES PILOTES ET DES ECURIES

1. WILLIAMS MECACHROME

**PILOTE**
Williams

NATIONALITE:	?
DEPARTS:	?
POLES:	?
VICTOIRES:	?

**Heinz-Harald**
FRENZEN

NATIONALITE:	ALLEMAGNE
DEPARTS:	81
POLES:	1
VICTOIRES:	1

2. FERRARI

**Michael**
SCHUMACHER

NATIONALITE:	ALLEMAGNE
DEPARTS:	118
POLES:	20
VICTOIRES:	33

**Eddie**
IRVINE

NATIONALITE:	ANGLETERRE
DEPARTS:	81
POLES:	0
VICTOIRES:	0

3. BENETTON PLAYLIFE

**Giancarlo**
FISICHELLA

NATIONALITE:	ITALIE
DEPARTS:	41
POLES:	1
VICTOIRES:	0

**Alexander**
WURZ

NATIONALITE:	AUTRICHE
DEPARTS:	19
POLES:	0
VICTOIRES:	0

4. McLAREN MERCEDES

**David**
COULTHARD

NATIONALITE:	ANGLETERRE
DEPARTS:	74
POLES:	8
VICTOIRES:	4

**Mika**
HÄKKINEN

NATIONALITE:	FINLANDE
DEPARTS:	112
POLES:	10
VICTOIRES:	9

5. JORDAN MUGEN-HONDA

**Damon
HILL**

NATIONALITE:	ANGLETERRE
DEPARTS:	100
POLES:	20
VICTOIRES:	22

**Ralf
SCHUMACHER**

NATIONALITE:	ALLEMAGNE
DEPARTS:	33
POLES:	0
VICTOIRES:	0

6. PROST PEUGEOT

**Olivier
PANIS**

NATIONALITE:	FRANCE
DEPARTS:	74
POLES:	0
VICTOIRES:	1

**Jarno
TRULLI**

NATIONALITE:	ITALIE
DEPARTS:	30
POLES:	0
VICTOIRES:	0

7. SAUBER PETRONAS

**Jean
ALESI**

NATIONALITE:	FRANCE
DEPARTS:	151
POLES:	2
VICTOIRES:	1

**Johnny
HERBERT**

NATIONALITE:	ANGLETERRE
DEPARTS:	129
POLES:	0
VICTOIRES:	2

8. ARROWS

**Pedro
DINIZ**

NATIONALITE:	BRESIL
DEPARTS:	66
POLES:	0
VICTOIRES:	0

**Mika
SALO**

NATIONALITE:	FINLANDE
DEPARTS:	66
POLES:	0
VICTOIRES:	0

9. STEWART FORD


**Rubens
BARRICHELLO**

NATIONALITE:	BRESIL
DEPARTS:	96
POLES:	1
VICTOIRES:	0


**Jos
VERSTAPPEN**

NATIONALITE:	HOLLANDE
DEPARTS:	56
POLES:	0
VICTOIRES:	0

10. TYRRELL FORD


**Ricard
ROSSET**

NATIONALITE:	BRESIL
DEPARTS:	26
POLES:	0
VICTOIRES:	0


**Toranosuke
TAKAGI**

NATIONALITE:	JAPON
DEPARTS:	16
POLES:	0
VICTOIRES:	0

11. MINARDI FORD


**Shinji
NAKANO**

NATIONALITE:	JAPON
DEPARTS:	33
POLES:	0
VICTOIRES:	0


**Esteban
TUERO**

NATIONALITE:	ARGENTINE
DEPARTS:	16
POLES:	0
VICTOIRES:	0

Statistiques en relation avec les données de la saison 98.