

# TABLE DES MATIERES

## PRINCIPES DU JEU

Ce chapitre vous explique aussi bien les commandes que les différents modes du jeu, dont les fameux « Défi 2 joueurs » et « Défi i.LINK ». Vous y trouverez également de précieux renseignements sur la « Galerie des ralents », ainsi que toutes les options.

PAGE 4

## PILOTAGE

Une voiture rapide ne suffit pas lorsqu'il s'agit d'établir un temps record ou d'empocher un bonus, il vous faut également un certain niveau d'expérience. Nos explications détaillées des techniques de pilotage vous aideront à analyser toutes les situations de course et à vous assurer la plus haute marche du podium.

PAGE 16

## PERMIS DE CONDUIRE

Vous devez être titulaire d'au moins un des six permis de conduire du jeu pour être admis dans les compétitions du mode Gran Turismo. Les permis comportent chacun huit tests que vous devez réussir. Ce chapitre vous indique la voie de la réussite.

PAGE 34

## CIRCUITS

Le jeu comporte 19 circuits. 16 sont ici analysés dans les deux sens. Ce chapitre renferme des informations précises, ainsi que de nombreux conseils de pilotage, pour vous aider à établir des temps record sur tous les circuits.

PAGE 52

## VOITURES

Ce chapitre décrit les 179 voitures du jeu. Vous y trouverez des illustrations fidèles, toutes les données techniques, le détail des prix et des informations sur la disponibilité des différents modèles.

PAGE 90

## PIECES DETACHEES

Même un bolide peut encore gagner un peu de vitesse. Ce chapitre vous explique comment choisir les améliorations les plus adaptées à votre véhicule parmi les 44 options de réglage disponibles. Les tableaux et informations précises qu'il contient vous aideront à faire le meilleur choix tout en évitant les dépenses superflues.

PAGE 126

## SECRETS

Ouvrez le capot de « Gran Turismo 3 - A-spec » ! Vous y découvrirez comment débloquer les voitures bonus... et bien plus encore.

PAGE 140

## GLOSSAIRE

Vous êtes perdu dans une avalanche de vocabulaire technique ? Tout ce que vous avez besoin de savoir sur le monde de la course automobile est répertorié de « A » à « Z » dans ce chapitre.

PAGE 154

## LIGUE EUROPEENNE

PAGE 160

## INDEX

PAGE 161

Notre index dresse la liste des termes principaux utilisés dans ce guide.

## CREDITS

PAGE 162



## S-2 Circuit de Seattle II Contre-la-Montre

Voiture: **Ford GT40 Race Car** Or: 1:30.000 Argent: 1:31.000 Bronze: 1:35.000

Avec ses longues lignes droites (1) et ses virages serrés (2), le « Seattle Circuit » est l'une des courses les plus difficiles de Gran Turismo 3. Souvenez-vous des tests A-7, IB-3 et IB-4 qui vous ont permis de vous familiariser avec ce circuit, dans un exercice tout différent.

Prenez le temps de faire quelques tours d'entraînement pour vous habituer au tracé du circuit et au comportement de la Ford GT40 Race Car. Elle a tendance à sous-virer, aussi devez-vous freiner très brutalement à l'approche des virages et veiller à ne pas

reposer le pied sur l'accélérateur trop tôt. Il vous suffit donc de trouver un point de freinage précoce, avant d'aborder les virages serrés, pour rafler les récompenses.



## S-3 Trial Mountain Contre-la-Montre

Voiture: **Mazda MX-5** Or: 1:52.200 Argent: 1:53.000 Bronze: 1:56.000

Une fois de plus, vous connaissez déjà les divers segments de cette course grâce aux tests précédents. Lors des tests B-8 et IA-2, vous avez appris à passer le tronçon difficile entre la formation rocheuse (1) et le long tunnel. Vous avez également appris à négocier la chicane de la fin de course (2). Après le tunnel que nous venons de mentionner, le dernier obstacle de ce parcours est constitué par le long virage en épingle à cheveux au bout de la ligne droite.

Veillez à ne pas trop lever le pied de la pédale l'accélérateur, en particulier dans la côte qui suit le virage en épingle à cheveux (3). Votre auto risque d'y peiner, aussi veillez à rouler le plus vite possible dans le virage et profitez de chaque millimètre pour accélérer le plus tôt possible. Sinon, vous risquez gravir la colline à vitesse d'escargot.



## S-4 Midfield Contre-la-Montre

Voiture: **Nissan PENNZOIL NISMO GT-R** Or: 1:11.000 Argent: 1:12.000 Bronze: 1:14.000

Vous connaissez déjà le circuit « Midfield » grâce aux tests A-3, A-6 et A-8. Souvenez-vous du premier long virage (1), du virage serré à droite avant le tunnel qui débouche sur une longue courbe à gauche (2) et, bien sûr, de la chicane suivie du virage en épingle à cheveux (3).

Le seul passage qui risque de vous paraître nouveau est le léger virage droite / gauche après le dernier tunnel. Vous pouvez le négocier quasiment tout

droit en sollicitant au minimum la direction et en roulant sur les vibreurs des deux côtés.

Votre voiture tient bien la route, aussi ne devriez-vous pas rencontrer de difficultés particulières. Vous devez juste vous habituer à la grande célérité de la NISMO GT-R, qui vous demande de freiner un peu plus tôt avant les virages.



## S-5 SS Route 5 (pluie) Contre-la-Montre

Voiture: **Toyota Sprinter Trueno GT APEX** Or: 1:58.900 Argent: 2:00.000 Bronze: 2:05.000

Vous n'avez pas découvert le circuit « SS Route 5 » lors des tests précédents, mais vous avez déjà conduit sur route mouillée.

Souvenez-vous des tests IB-1 et IB-2. Par chance, votre auto ne développe pas trop de puissance, aussi vos pneus gardent-ils un certain niveau d'adhérence, même dans les courbes.

En principe, il n'existe qu'un moyen de freiner sur ce circuit et de négocier les virages en toute sécurité : lever le pied de l'accélérateur.

Vos freins ne doivent vous servir qu'à l'approche du virage en épingle à cheveux au nord-ouest (1) et de la chicane droite/gauche qui le suit. Abordez la chicane par la gauche et ne tournez le volant qu'à vitesse réduite (2). Dirigez-vous alors vers la corde du virage suivant et frôlez-la (3). Profitez ensuite de la largeur de la route pour aborder le virage à droite suivant par l'extérieur.



## S-6 Laguna Seca Contre-la-Montre

Voiture: **Chrysler Viper GTS-R Team Oreca** Or: 1:16.800 Argent: 1:18.000 Bronze: 1:22.000

Le circuit « Laguna Seca » est à la fois complexe et tentant. Vous connaissez déjà le fameux passage du virage en « tire-bouchon » grâce au test IA-5, et vous vous souvenez probablement du virage en épingle du test A-2. Ainsi, vous avez déjà appris à négocier les passages les plus difficiles de ce circuit à l'exception des trois virages à 90° et du virage serré avant la dernière ligne droite.

Vous pouvez négocier les trois virages à 90° en relâchant simplement la pédale des gaz et/ou en freinant légèrement.

En revanche, un virage serré se trouve juste derrière une colline et vous ne pouvez pas

le voir (1). Vous devez par conséquent freiner et braquer très tôt pour éviter de finir dans le gravier. La motricité de la Viper est énorme, aussi évitez les coups de volant trop brusques ou vous partirez à coup sûr en tête-à-queue.



## S-7 SS Route 11 Contre-la-Montre

Voiture: **TVR Griffith 500** Or: 2:09.300 Argent: 2:12.000 Bronze: 2:19.000

Le circuit « SS Route 11 » vous donne un avant-goût de ce qui vous attend dans le test final. Vous devez maîtriser ce difficile tracé urbain au volant d'une voiture à propulsion arrière.

Faites quelques tours d'entraînement pour vous familiariser avec le circuit, en vous exerçant à rouler de façon stable sur les vibreurs.

Bien que la propulsion arrière vous permette de fortes accélérations, il arrive fréquemment que vos roues avant n'aient plus suffisamment d'adhérence pour assurer la direction avec précision. Vous devez donc penser à freiner fortement avant les virages serrés, de façon à pouvoir les négocier facilement en pompant légèrement sur l'accélérateur et ainsi accélérer plus tôt en sortie de virage.

Les virages en épingle à cheveux (1) et les chicanes (2) du milieu de la course vous demanderont d'exploiter tous vos talents de pilote. Toutefois, un peu de patience et beaucoup d'entraînement sauront se montrer payants...







Réglage	Pièce(s) requise(s)	Possibilité de régler l'avant et l'arrière séparément	Ajustement	Avantage	Inconvénient	Ajustement	Avantage	Inconvénient
Portance négative	Aucune pièce nécessaire ; cette fonction dépend uniquement de la voiture.	Oui	Bas	La vitesse maximale augmente.	La voiture perd en stabilité.	Haut	La voiture tient mieux la route.	La vitesse maximale est réduite.
Système de contrôle anti-lacet	Système de contrôle anti-lacet	Non	Tendre	La voiture ne part pas en tête-à-queue.	Moins bonne réponse de la direction.	Dur	Meilleure réponse de la direction.	La voiture part facilement en tête-à-queue dans les virages.
Système de contrôle de stabilité actif	Nombre de voitures sont équipées d'un ASM de série. Vous pouvez activer / désactiver cette fonction dans les options. L'ASM n'est pas vendu séparément.	Non	Tendre	Meilleure réponse de la direction.	La voiture part facilement en tête-à-queue.	Dur	La voiture ne part pas en tête-à-queue incontrôlable.	La vitesse maximale est réduite.
Système de contrôle de traction	Nombre de voitures sont équipées d'un TCS de série. Vous pouvez activer/désactiver cette fonction dans les options. Le TCS n'est pas vendu séparément.	Non	Tendre	Meilleure accélération.	Les roues ont tendance à patiner, donc à perdre de l'adhérence.	Dur	Les pneus gagnent de l'adhérence.	La voiture perd en accélération.
Contrôle du différentiel à centre variable	Différentiel à centre variable.	Non	Tendre	Optimisation du couple moteur	Moins bonne réponse de la direction.	Dur	Meilleure réponse de la direction.	La voiture part facilement en tête-à-queue dans les virages.

## Sauvegarder vos réglages

Les réglages effectués sur vos voitures sont naturellement conservés lorsque vous sauvegardez votre partie. Mais vous pouvez aussi les enregistrer séparément sur votre Memory Card (Carte mémoire). Vous pouvez ainsi sauvegarder plusieurs réglages différents pour la même voiture et n'êtes limité que par l'espace disponible sur la Memory Card (Carte mémoire). Toutefois, n'oubliez pas que les réglages sauvegardés ne peuvent être chargés que pour un modèle précis. Il n'est pas possible de transférer des réglages d'une voiture à une autre.



### Réglages destinés à prévenir le survirage

Catégorie	Réglage	Pièces requises
Suspension	Hauteur de conduite : avant plus bas que l'arrière	Suspension / service personnalisé ou Suspension / Kit semi-course
Suspension	Amortisseurs : avant plus souple que l'arrière	Suspension / service personnalisé, Suspension / Kit semi-course ou Suspension / Kit Sport
Suspension	Angle de carrossage : avant plus serré que l'arrière	Suspension / service personnalisé, Suspension / Kit semi-course ou Suspension / Kit Sport
Freins	Répartition du freinage : plus faible sur l'avant que sur l'arrière	Répartiteur de freinage
Train Avant	DGL accélération : augmenter l'avant et l'arrière uniformément	DGL / Service personnalisé
Train Avant	DGL décélération : augmenter l'avant et l'arrière uniformément	DGL / Service personnalisé
ROM	Portance négative : plus faible sur l'avant que sur l'arrière	Partie intégrante de l'auto
ROM	Système de contrôle anti-lacet : diminuer la valeur	Système de contrôle anti-lacet
ROM	Système de contrôle de stabilité actif : augmenter le niveau	Nombre de voitures sont équipées d'un ASM de série. Vous pouvez activer/désactiver cette fonction dans les options. L'ASM n'est pas vendu séparément.
ROM	Contrôle du différentiel à centre variable : réduire le poids sur les roues arrière	Différentiel à centre variable

## Exemples de réglages

Le comportement de deux voitures identiques équipées des mêmes pièces peut s'avérer radicalement différent si elles ne sont pas réglées de la même façon. A l'origine, c'est-à-dire lorsque vous achetez l'auto ou la pièce, les réglages sont stables et équilibrés.

Vous pouvez vous lancer sans soucis sur la piste et réaliser des temps tout à fait honorables. Néanmoins, les performances de la voiture peuvent être largement améliorées si elle est parfaitement adaptée au circuit et à votre style de conduite.

### Réglages destinés à prévenir le sous-virage

Catégorie	Réglage	Pièces requises
Suspension	Hauteur de conduite : avant plus haut que l'arrière	Suspension / service personnalisé ou Suspension / Kit semi-course
Suspension	Amortisseurs : avant plus rigide que l'arrière	Suspension / service personnalisé, Suspension / Kit semi-course ou Suspension / Kit Sport
Suspension	Angle de carrossage : avant plus ouvert que l'arrière	Suspension / service personnalisé, Suspension / Kit semi-course ou Suspension / Kit Sport
Freins	Répartition du freinage : plus forte sur l'avant que sur l'arrière	Répartiteur de freinage
Train Avant	DGL accélération : réduire l'avant et l'arrière uniformément	DGL / Service personnalisé
Train Avant	DGL décélération : réduire l'avant et l'arrière uniformément	DGL / Service personnalisé
ROM	Portance négative : plus forte sur l'avant que sur l'arrière	Partie intégrante de l'auto
ROM	Système de contrôle anti-lacet : augmenter la valeur	Système de contrôle anti-lacet
ROM	Système de contrôle de stabilité actif : augmenter le niveau	Nombre de voitures sont équipées d'un ASM de série. Vous pouvez activer / désactiver cette fonction dans les options. L'ASM n'est pas vendu séparément.
ROM	Contrôle du différentiel à centre variable : augmenter le poids sur les roues arrière	Différentiel à centre variable

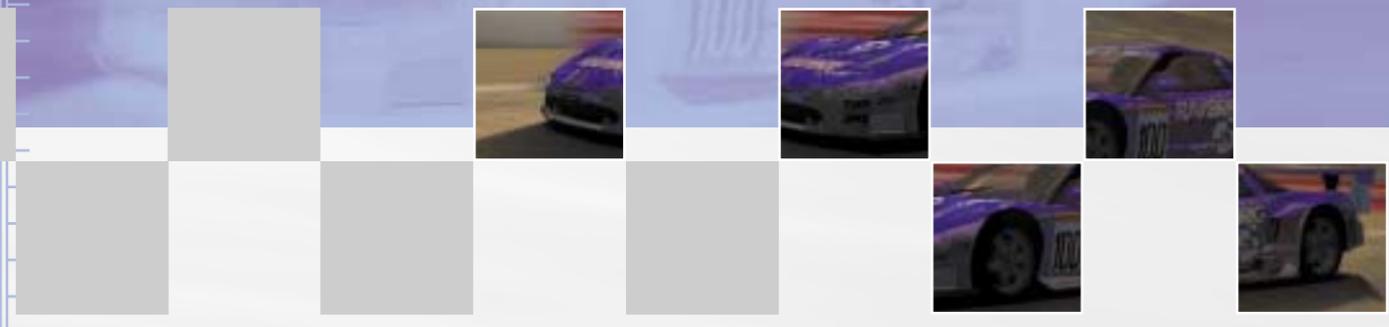
### Réglages destinés à prévenir le balancement latéral

Catégorie	Réglage	Pièces requises
Suspension	Réglages des suspensions : augmenter l'avant et l'arrière uniformément	Suspension / service personnalisé
Suspension	Hauteur de conduite : réduire l'avant et l'arrière uniformément	Suspension / service personnalisé ou Suspension / Kit semi-course
Suspension	Amortisseurs : augmenter l'avant et l'arrière uniformément	Suspension / service personnalisé, Suspension / Kit semi-course ou Suspension / Kit Sport
Suspension	Stabilisateur : augmenter l'avant et l'arrière uniformément	Suspension / service personnalisé ou Suspension / Kit semi-course
ROM	Portance négative : plus forte sur l'avant que sur l'arrière	Partie intégrante de l'auto

# SECRETES

SECRETES

Tous les jeux ont leurs secrets. Certains sont faciles à découvrir mais d'autres sont moins évidents. Gran Turismo 3 ne déroge pas à la règle, puisque lui aussi renferme quelques astuces intéressantes. Afin que vous puissiez tirer pleinement profit de votre jeu, nous avons décidé de dévoiler ici la totalité de ses secrets, essentiels ou plus anecdotiques. Nous avons également établi un classement des voitures afin de vous aider à prendre les meilleures décisions d'achat.



## Niveau Professionnel du Mode Arcade

Dès que vous maîtrisez les courses en niveau Difficile du Mode Arcade, vous pouvez vous attaquer à un nouveau défi. Dirigez-vous vers l'écran à partir duquel vous choisissez le niveau

de difficulté et appuyez simultanément sur les boutons **L** et **R**. Vous découvrirez alors que le niveau Difficile laisse place au niveau Professionnel. Vous pouvez sélectionner ce niveau comme



Pour sélectionner le niveau Professionnel du Mode Arcade...



... appuyez simultanément sur les touches **L** et **R**.

vous le feriez pour un autre à l'aide des Touches directionnelles et de la touche **X**. Veillez cependant à maintenir les touches **L** et **R** enfoncées. Bien que ce niveau de difficulté ne vous accorde pas de circuit ou de voiture secrète supplémentaire, il vous permettra de relever le challenge le plus difficile imaginé par les développeurs de Gran Turismo 3 - A-spec.

## Plus de puissance grâce à la Vidange

Cela peut paraître étonnant, mais c'est pourtant vrai : après avoir réalisé une vidange, c'est-à-dire changé l'huile de votre voiture à GT auto, la puissance en Chevaux-Vapeur de votre véhicule va augmenter de 5%. Trop beau pour être vrai ? Vérifiez vous-même en choisissant Garage dans le menu Accueil, en sélectionnant une voiture, et en faisant apparaître la puissance CV à l'aide des touches **L2** ou **R2**. Notez le chiffre à l'écran puis retournez à GT

auto. Choisissez l'option Vidange qui vous coûtera 250 Cr. Et retournez à votre garage. Vous constatez que la puissance du véhicule a augmenté. La croissance moyenne est de 5%, mais cette valeur peut varier selon le véhicule. L'idéal est d'effectuer une Vidange tous les 300 km environ. Au-delà de cette distance, la puissance « boostée » auparavant reprend peu à peu sa valeur initiale.



Afin d'augmenter le niveau de Chevaux-Vapeur d'environ 5%...



... allez à GT auto et sélectionnez l'option Vidange.



... Retournez ensuite dans votre Garage et constatez la différence !

## Plus de puissance grâce au rodage

Le rodage constitue une autre façon d'accroître la puissance effective d'un moteur. Le nombre de CV développé commence à augmenter après avoir parcouru 300 kilomètres, mais décroît ensuite au-delà de 800 km. Le tableau ci-dessous vous indique les changements perceptibles.

Vous remarquerez au passage qu'une voiture gagnée à l'issue d'une course a déjà été rodée, et a donc accru sa puissance d'environ 1% ou plus, par rapport au modèle identique proposé par le Concessionnaire.

Kilomètres parcourus	Effet	Exemple
0 km - 300 km	La puissance effective du moteur en CV augmente lentement.	Une voiture de 200 CV à l'origine commence à gagner de la puissance.
300 km - 800 km	Variable selon le véhicule choisi, l'augmentation de puissance est d'environ 3%.	Après 300 kilomètres, le moteur développe 206 CV.
800 km - 900 km	La puissance du moteur commence à décroître.	Après 800 kilomètres, le moteur de 206 CV commence à s'essouffler.
900 km et plus	A partir de là, le nombre de CV se stabilise à environ 1% en dessous de la puissance initiale.	Le moteur ne développe « plus que » 202 CV.

## Acheter de nouvelles voitures à bon prix

La fonction Vente de la page d'Accueil dans le Mode Gran Turismo vous donne accès à toutes les informations sur le Garage enregistrées sur une Memory Card (carte mémoire), celle d'un ami par exemple. Vous pouvez donc vous y porter acquéreur d'une voiture à son prix normal. Mais en plus du véhicule en question, le prix inclut également toutes les transformations et coûteuses améliorations qui ont pu y être apportées. Vous pouvez tirer parti de cette astuce de différentes manières.

### Une voiture légèrement améliorée pour moins de 18000 Cr.

Commencez un nouveau jeu en Mode Gran Turismo. Achetez n'importe quelle voiture pour moins de 18000 Cr. Utilisez l'argent qu'il vous reste pour réaliser des améliorations ou effectuer la Vidange à GT auto comme expliqué à la page 140. Enregistrez ces nouvelles données et insérez la Memory Card (carte mémoire) dans la fente 2 de la console. Redémarrez votre PlayStation 2 et retournez au Mode Gran Turismo. En utilisant la fonction Vente, chargez le jeu que vous avez enregistré et achetez la même voiture que vous aviez choisie auparavant. Vous constaterez alors que ce véhicule a conservé la totalité de ses améliorations. Si vous avez fait la Vidange, le nombre de CV développé par son moteur est également plus élevé. Vous pouvez alors profiter de l'argent qui reste pour poursuivre votre entreprise de perfectionnement sur le même véhicule. A l'enregistrement suivant vous n'avez plus qu'à écraser la sauvegarde précédente.

### Achetez à un ami une voiture bien améliorée pour son prix initial de moins de 18000 Cr.

Commencez une nouvelle carrière en Mode Gran Turismo. Vous connaissez un ami qui a déjà effectué de sérieuses améliorations sur une voiture qui, à l'origine, lui avait coûté pas moins de 18000 Cr. Toujours en choisissant la fonction Vente, vous pouvez vous porter acquéreur d'une copie de la voiture... et profiter en même temps de toutes les améliorations.

### Achetez à un ami une voiture bien personnalisée, quel que soit son prix d'origine.

Vous avez tout investi sur une voiture appartenant à un certain groupe motopropulseur (voir page 20) alors qu'un ami a acheté une voiture d'un type différent et a déjà procédé à de nombreuses améliorations. Si vous devez participer à une course n'autorisant que ce groupe, vous pouvez toujours utiliser la fonction Vente et acheter à prix d'ami une copie de sa voiture.



Commencez un nouveau jeu en Mode Gran Turismo et offrez-vous la Mazda MX-5 pour 16900 Cr.



Effectuez une Vidange pour 250 Cr. et/ou personnalisez votre voiture.



Faites une sauvegarde et redémarrez la PlayStation 2. Choisissez ensuite la fonction Vente...



... et rachetez votre voiture déjà améliorée pour le prix du modèle de base. Poursuivez le travail avec la monnaie !