

NES-YH-FRA

DAYS OF TM
Thunder



TM

MISE EN ROUTE

1. Insérez votre cartouche de jeu *Days of Thunder*, étiquette vers le haut dans votre unité NES et fermez la fente. Veillez à ce que votre NES soit correctement branché et appuyez sur le bouton de mise en route pour allumer l'unité. *Days of Thunder* est conçu pour un seul joueur à l'aide du contrôleur dans le port 1 du contrôleur.
2. Après l'apparition des écrans de titre et de remerciements, appuyez sur le bouton de démarrage pour commencer votre carrière de coureur automobile.

MISE EN MARCHE DES MOTEURS

Si vous voulez commencer en courant très vite pour ressentir la sensation de la course automobile, continuez d'appuyer sur le bouton de mise en marche jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant une voiture sur la piste (votre voiture, bien sûr). Il s'agit d'un tour de qualification pour la première course (Daytona Beach). Appuyez sur **A** pour accélérer, sur **B** pour freiner avant les virages, et manoeuvrez à l'aide des boutons gauche et droite de votre contrôleur.

Maintenant que vous connaissez le système, commencez. Mais avant tout, lisez le reste du manuel pour découvrir comment les stratégies de conduite telles que "le pipelining" et "le sillage" entrent en jeu et combien il est important de planifier vos arrêts aux stands sagement. Voyez aussi comment manipuler vos membres d'équipage pour que vos arrêts aux stands durent le moins longtemps possible et comment votre voiture risque de tomber en panne et s'arrêter en plein milieu d'une course si vous n'apprenez pas les bons et les mauvais côtés d'une course de stock-cars. Rappelez-vous que vous n'êtes qu'un novice parmi de nombreux bons coureurs automobiles mondiaux et que vos adversaires sont difficiles à battre.

APERÇU GENERAL

Laissez-moi conduire. Vous me fabriquez une voiture et je gagnerai Daytona l'an prochain.

Vous pensez donc? Vous qui êtes novice et n'avez pas encore été testé. Vous n'avez

jamais conduit une voiture de course de votre vie. Vous faites face aux meilleurs en matière de stock-cars. Et vous venez de faire une promesse que vous devez maintenant tenir. Alors, allez-y ou bien fermez-la. Placez-vous sur la ligne.

Vous êtes Cole Trickle, coureur débutant et vous êtes sur le point d'entendre le vrombissement des moteurs et la mise à feu d'une voiture de cascade en vous retrouvant dans l'action du film Days of Thunder. Mieux vaut vous attacher.

Vous allez vous retrouver avec 15 autres coureurs qualifiés dans une coupe constituée de huit courses. Parmi eux, se trouvent vos rivaux, Rowdy Burns et Russ Wheeler. Ils sont élégants, ont l'expérience et sont plutôt agressifs. Plutôt difficiles à battre sur la piste. Au fur et à mesure de la coupe, voyez si vous pouvez vous mesurer à Rowdy et aux autres coureurs en regardant l'écran de placement indiquant les positions d'arrivée et les points obtenus après chaque course.

Les courses ont lieu sur sept pistes différentes (dont deux à Daytona Beach). Les pistes varient en longueur et en forme afin de pouvoir tester vos compétences avec précision. Une course de quatre tours de qualification précède chaque course pour déterminer votre position de départ et si vous effectuez une mauvaise performance pendant la saison, vos sponsors peuvent vous appeler pour tenter un temps d'essai. Il faut arriver dans la limite du temps déterminé par votre sponsor pour pouvoir continuer à être sponsorisé.

On a jamais entendu qu'un débutant comme vous ait jamais gagné une coupe de séries. Il vous faudra maîtriser des tactiques de conduite telles que le sillage et le pipelining pour arriver à vos fins. Mais même si vous devenez un grand pilote, cela ne sera pas suffisant. Il vous faudra aussi avoir l'équipage de stand le plus rapide, qui sera sous vos ordres pour avoir une chance de gagner. De plus, il faut contrôler votre niveau de carburant, vos pneus et l'état général mécanique de votre voiture ainsi que planifier vos arrêts aux stands. Bref, vous avez du foin à remuer lorsque vous vous retrouvez sur la piste. Alors le bleu, t'es prêt?

LA COUPE DE SERIES

Dans le rôle du pilote débutant, Cole Trickle, votre rêve impossible au cours d'une série de huit courses est de gagner la Coupe de Séries. Après chaque course, les pilotes obtiennent des points basés sur leur position d'arrivée ainsi que des points de bonus. Le pilote ayant obtenu le plus de points à la fin des huit courses gagne la Coupe. Le système de résultat fonctionne comme suit:

Position d'arrivée	Points obtenus	Position d'arrivée	Points obtenus
1	175	9	138
2	170	10	134
3	165	11	130
4	160	12	127
5	155	13	124
6	150	14	121
7	146	15	118
8	142	16	115

- Si un pilote est en tête d'un tour pendant une course, il obtient cinq points supplémentaires.
 - Le pilote qui est en tête du plus grand nombre de tours dans une course obtient 5 points.
- Exemple: La première place et la tête de la plupart des tours vous donne 185 points.

La saison de courses commence à Daytona Beach suivie des courses à Atlanta, Talladega, Dover, Pocono, Michigan, Phoenix et enfin le grand spectacle de retour à Daytona Beach. La forme et la longueur de chaque parcours varie. Il est donc préférable d'étudier l'illustration avant la course et de vous informer sur chaque parcours.

Un écran de résultats de course apparaît après chaque course pour indiquer la position d'arrivée de chaque pilote et les points obtenus. L'écran des classements généraux de la Coupe de séries s'affiche aussi après chaque course pour indiquer le total cumulatif des points jusqu'au moment de l'affichage.

CONDUITE DE VOTRE STOCK-CAR

Le reste du manuel vous donne la suite des épreuves du jeu et vous indique comment conduire et s'arrêter aux stands. L'explication des instruments et des autres affichages à l'écran est aussi fournie. Vous pourrez aussi vous informer des tactiques de courses importantes. Installez-vous donc au volant et faites votre première sortie de stock-car.

Affichages des instruments

Les affichages d'instruments suivants apparaissent sur l'écran pendant les courses et comprennent la qualification, la course de compétition et les essais de temps avec performance faible.

Indicateur de carburant: La barre bleue sur la gauche et au sommet de l'écran indique votre niveau de carburant. Lorsque la barre bleue atteint le sommet, votre réservoir est plein.

Barre de vitesse: La barre de vitesse, située au centre de l'écran vers le bas vous donne une lecture analogue de votre vitesse en miles par heure. Votre voiture peut atteindre des vitesses allant jusqu'à 200 miles par heure en ligne droite. Vous ne pourrez évidemment pas tenir les virages à une telle vitesse. De plus, l'équilibre des pneus et les dégâts du moteur peuvent affecter votre vitesse maximale.

Tachomètre: Le tachomètre, situé à droite de la barre de vitesse indique la puissance de votre moteur. Plus la lecture est élevée, plus vite le moteur tourne. Le tachomètre descend lors du changement de vitesses qui se passe automatiquement au fur et à mesure de l'accélération.

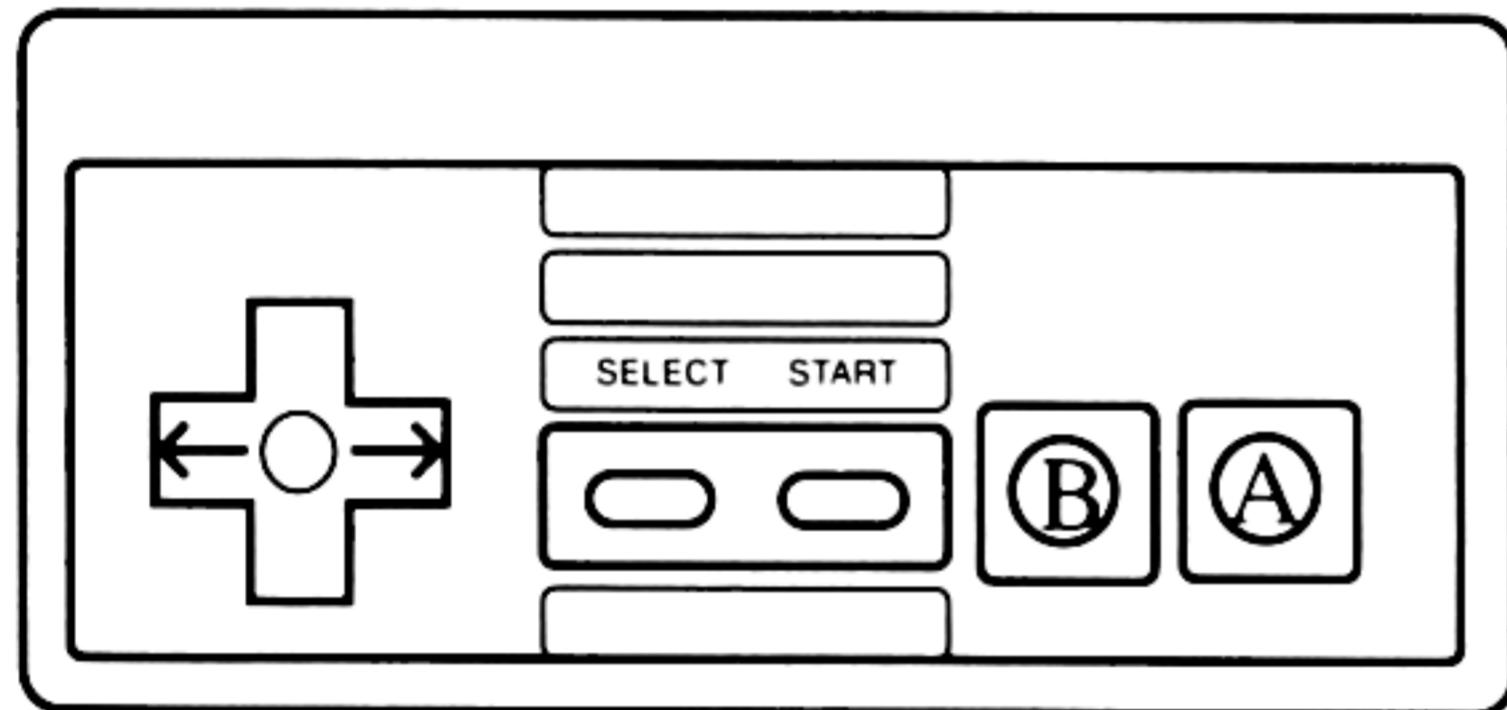
Indicateur de dégâts: Ne quittez pas cet indicateur des yeux pendant une course si vous voulez savoir lorsqu'il vous faut vous arrêter à un stand. L'indicateur de dégâts représenté par un diagramme sur le côté droit de l'écran vers le bas indiquent les dégâts du moteur, l'équilibrage des pneus et les dégâts du réservoir de carburant. Le voyant vert indique que le moteur, le réservoir ou un pneu particulier sont en bonne condition. Le voyant jaune indique un léger déséquilibrage, le voyant violet un plus grand déséquilibrage et le voyant rouge un fort déséquilibrage. Les pneus éclatés ne vous permettront que de pénétrer dans

les stands. Un moteur complètement abîmé vous met hors de course.

Fenêtre de messages: Divers messages défilent dans cette fenêtre au bas de l'écran.

Fonctions de Contrôle sur le Circuit

Les contrôles suivants sont en action pendant toutes les courses y compris la qualification, la course de compétition et les essais de temps à performance faible.



A	Accélérer
B	Freiner
Select	Interrompre/reprendre le jeu
←	Tourner à gauche
→	Tourner à droite

Appuyez sur le bouton **A** et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que vous atteigniez la vitesse désirée (normalement à fond). Il n'est pas nécessaire d'appuyer plusieurs fois sur le bouton **A** pour maintenir la vitesse et vous pouvez le relâcher une fois que vous avez atteint la vitesse désirée. Cependant, les collisions avec d'autres voitures ou le mur extérieur, les virages et les changements de vitesse réduisent votre vitesse et il vous faudra appuyer sur le bouton **A** pour regagner une vitesse maximale après de tels incidents. En ce qui concerne le freinage, il vous suffit d'appuyer sur le bouton **B** dans la plupart des circonstances. Il n'est pas nécessaire de perdre plus de vitesse que vous n'en avez réellement besoin. La fonction **Select** interrompt le jeu pendant une course y compris la qualification, la course de compétition et les essais de temps à performance faible. Cependant, vous ne pouvez interrompre le jeu pendant un arrêt au stand. Appuyez une deuxième fois sur **Select** pour reprendre une course interrompue.

Qualification

Pour déterminer une position de départ avant chacune des huit courses de la Coupe de séries, il vous faut courir quatre tours sur le circuit. Votre meilleur temps de tour parmi ces quatre tours sera comparé à celui des autres pilotes pour déterminer les positions de départ même si vous ne les voyez pas courir leurs courses de qualification. Il est évident que vous aurez besoin de faire le meilleur tour pour obtenir la position la plus importante, la première. La barre de défilement indique le temps à battre pour cette position.

Les voitures commencent chaque course en huit rangées de deux. Si vous êtes en première position, vous commencez la course dans la première rangée vers l'intérieur de la piste qui est la position la plus avantageuse. Si vous avez cependant le meilleur temps de qualification, vous commencerez dans la dernière rangée vers l'extérieur et il vous faudra passer au travers de toutes les voitures après avoir franchi la ligne de départ pour pouvoir commencer la course.

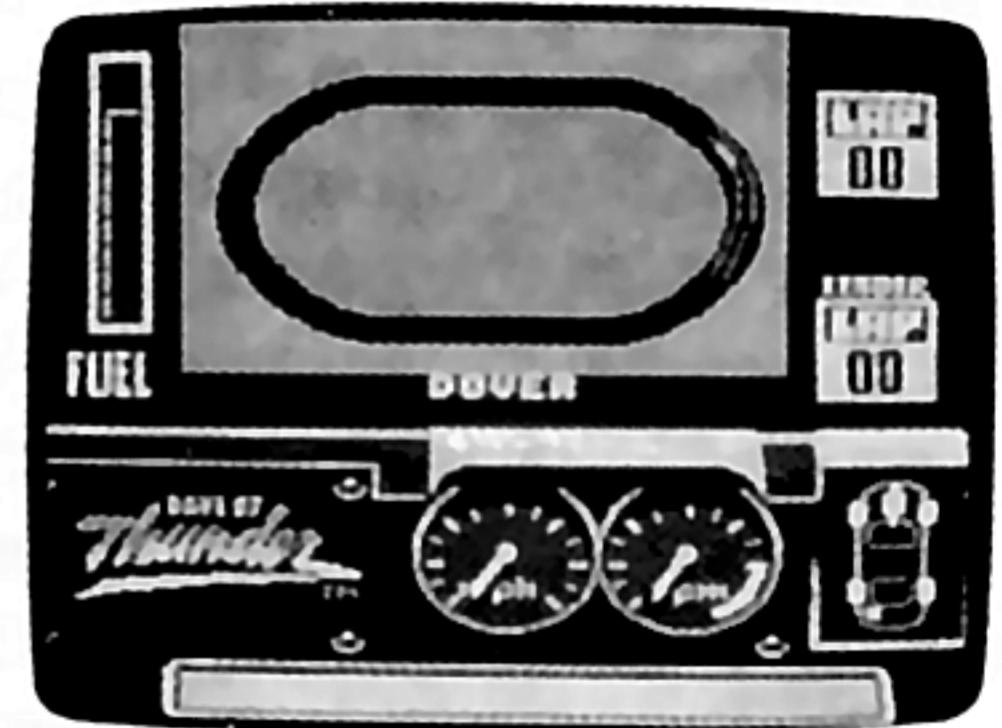
Avant de vous mettre en piste pour la qualification, un écran s'affiche vous indiquant la forme du circuit. Un point blanc se déplace sur le circuit pour indiquer votre position du moment. Lorsque vous êtes prêt à vous mettre en piste pour vous qualifier, appuyez sur le bouton **A** et la vue du circuit apparaît.

Affichages à l'écran avant et pendant la qualification

Forme du circuit/position en cours: la forme de la piste sur laquelle vous êtes sur le point de vous qualifier est indiquée avant votre tour de qualification. Un point blanc se déplace sur le circuit pour indiquer votre position. De cet écran, appuyez sur le bouton **A** lorsque vous êtes prêt pour la qualification.

Vue du circuit: Il s'agit de la partie de l'écran qui demande le plus d'attention! Elle indique votre voiture, vue de l'arrière et légèrement au-dessus, sur le côté courbé du circuit.

Pendant la qualification (et les temps d'essai à performance faible), votre voiture est le seul véhicule en piste.



Indicateur de tour: la case située sur le côté droit de l'écran près du sommet indique le numéro du tour que vous courez. Avant chaque course, vous devrez courir sur quatre tours de qualification. Le meilleur temps de tour parmi les quatre est utilisé pour déterminer votre position de départ dans la course suivante.

Temps de l'indicateur de tour: Sur le côté droit de l'écran, sous l'indicateur de tour, se trouve une autre case indiquant le temps écoulé du tour que vous êtes en train de faire.

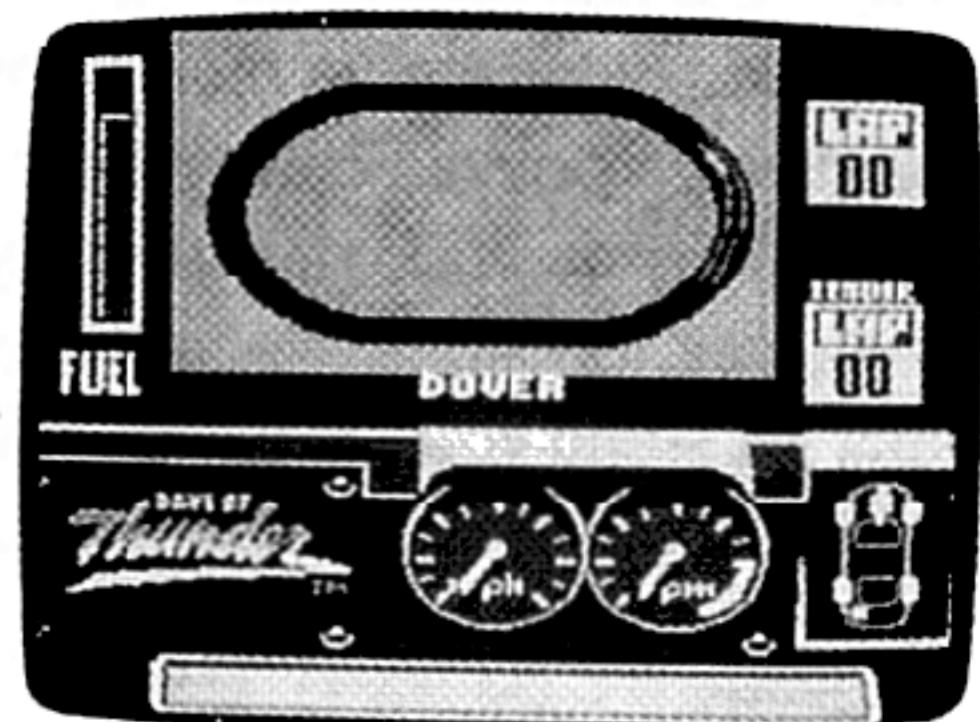
Indicateur de meilleur temps de tour: Une autre case se trouvant sous l'indicateur de temps de tour vous montre les meilleurs temps de tours pendant la course de qualification. C'est le meilleur temps des quatre tours qui déterminera, une fois de plus, votre position de départ pour la course suivante.

La course commence

Dès que vous avez terminé les tours de qualification, une vue générale du circuit apparaît. Il s'agit de celui sur lequel vous allez courir. De même, des informations générales sur la piste y compris le nombre de tours nécessaires pour terminer la course sont données. La forme et la longueur de chaque circuit pour la coupe de séries varient. Un point blanc indique votre position au fur et à mesure de votre avancée sur le circuit pendant les tours d'échauffement. Cependant, vous verrez, cette fois-ci, d'autres coureurs qui sont indiqués par des points bleus se déplaçant sur le circuit. Lorsque vous êtes sur le point de commencer, appuyez sur le bouton **A**. Si vous ne le faites pas, la course commencera automatiquement dès que les voitures ont terminé un tour sur l'indicateur.

Affichages à l'écran avant et pendant la course

Forme du circuit/position de départ: La forme et le nom du circuit sur lequel vous allez effectuer la course sont indiquées avant la course. Votre position sur le circuit déterminée par votre temps de qualification par rapport à ceux des autres pilotes est indiquée par un point blanc se déplaçant sur le circuit. Les points bleus montrent les autres voitures. Sur cet écran, appuyez sur le bouton **A** lorsque vous êtes prêt pour la course.



Vue du circuit: Cette partie de l'écran indique votre voiture, celle des autres, et le circuit lui-même. Votre voiture se distingue facilement des autres grâce à sa couleur distinctive (qui, si vous allez assez loin, change pendant les courses). Votre voiture est aussi la seule qui réponde à vos manœuvres, au freinage et au contrôle!

Indicateur de tour: la case indiquée par "LAP" dans le coin supérieur droit de l'écran indique le tour que vous êtes en train d'effectuer.

Indicateur de classement: sur le côté droit de l'écran, sous l'indicateur de tour, la case indiquée par "PLACE" vous permet de connaître votre position dans la course.

Essai de temps à performance faible

Si votre conduite n'est pas à la hauteur, vos sponsors risquent de devenir quelque peu impatients. Après tout, c'est leur argent qui est en jeu! Ils vous demanderont sûrement de faire un essai de temps pour leur prouver que vous pouvez vous secouer. L'essai de temps est similaire au tour de qualification car vous vous retrouvez sur le circuit. Mais, la différence est qu'il vous est donné un temps à battre qui vous permettra de continuer la course ou non. Si vous vous retrouvez dans cette situation, sachez que le temps à battre devient de plus en plus court au fur et à mesure de l'avancée de la course. Si vous devez vous planter, faites-le plutôt au début de la série!

Arrêts aux stands

Les arrêts aux stands constituent un élément critique pour gagner la course. En général, il vaut mieux s'arrêter le moins possible et si vous le faites, il faut aller vite. Lors d'un arrêt au stand, vous pouvez changer un, deux, trois ou les quatre pneus et effectuer des réparations ou vous ravitailler en carburant. Il n'est bien sûr pas nécessaire d'effectuer toutes ces fonctions. Ne les faites que si cela est vital. En effet, chaque seconde passée dans un stand vous coûte une seconde que vous auriez pu passer sur le circuit. Une alarme sonne à chaque fois qu'une voiture vous dépasse sur le circuit pendant que vous êtes à un stand.

Il y a quatre raisons de s'arrêter à un stand:

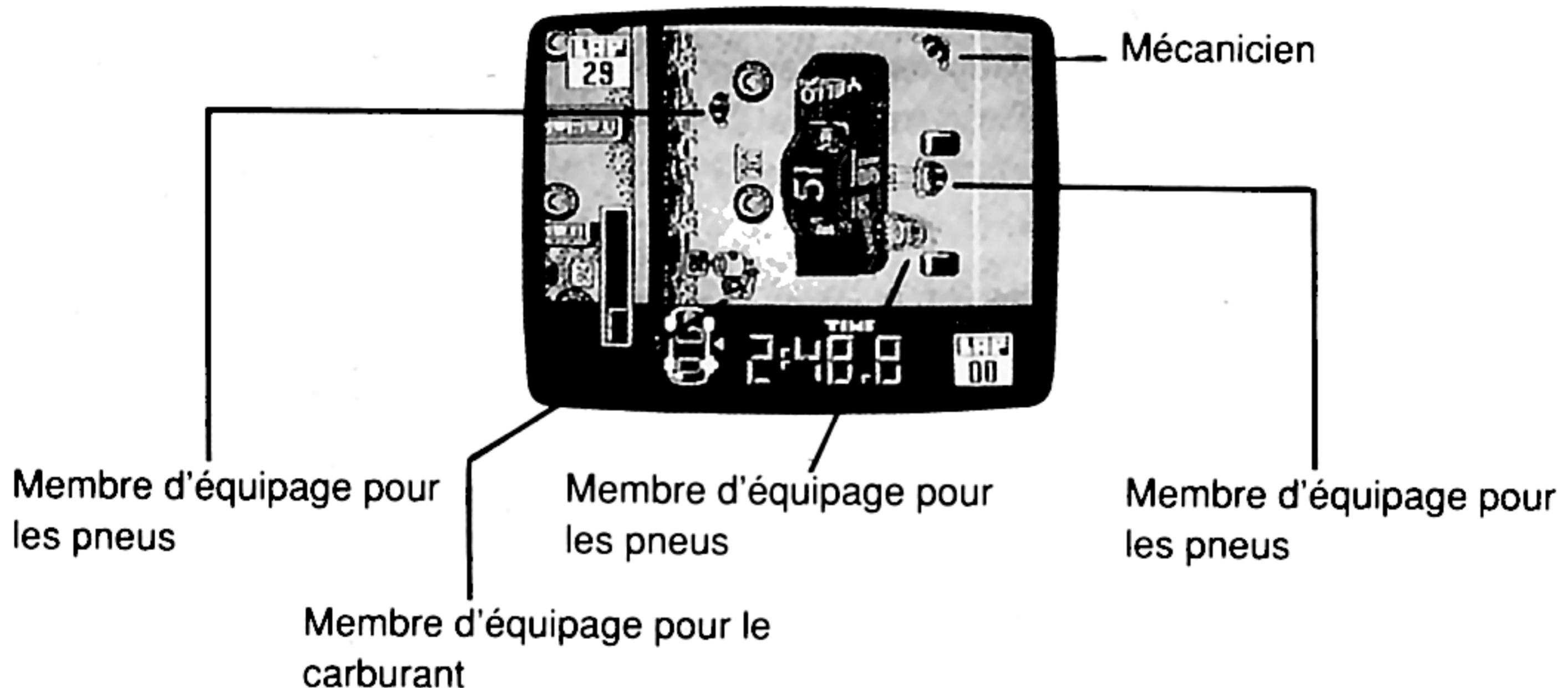
- 1) Vous êtes sur le point de tomber à court de carburant ainsi que la barre lumineuse bleue l'indique sur le côté gauche de l'écran.
- 2) Plus d'un pneu est usé. Regardez la couleur des pneus sur le diagramme de votre voiture indiqué sur l'indicateur de dégâts. Si le voyant est vert, les pneus sont en bonne condition. S'il est jaune, les pneus sont plats. S'il est violet, ils sont encore plus plats et s'il est rouge, le pneu a éclaté. Plus vos pneus sont plats, plus votre performance est affectée. Vous remarquerez qu'un pneu dégonflé réduit votre vitesse et vous empêche de manoeuvrer correctement.
- 3) Votre moteur a besoin d'être réparé. Regardez, de nouveau, la couleur du diagramme de votre voiture sur l'indicateur de dégâts. Si le moteur est en bonne condition, le voyant est vert. Il est jaune si votre moteur a quelques problèmes, violet si il a besoin d'être réparé et rouge s'il est sur le point de défaillir. L'accélération et la vitesse sont affectées selon l'état du moteur.
- 4) Le réservoir de carburant est endommagé et il y a une fuite. Evidemment, un réservoir endommagé empêche toute économie de carburant. Reportez-vous encore à l'indicateur de dégâts. Si le voyant est vert, le réservoir est en bonne condition. S'il est jaune, violet ou rouge, cela veut dire que votre réservoir est plus ou moins endommagé.

Entrer dans le stand à partir du circuit

Lorsque vous courez sur le circuit, vous remarquerez à chaque tour les mots "PITS PITS PITS" sur l'épaule gauche (ligne noire le long du circuit). Cette zone sert de "voie de stand" c'est-à-dire d'entrée au stand. Pour rentrer dans votre stand, appuyez sur le bouton **B** qui freinera votre voiture et vous fera manoeuvrer complètement vers la gauche si vous anticipiez sur la voie de stand qui est sur le point d'apparaître sur l'écran. Votre voiture entre automatiquement au stand dès que vous dépassé la voie. Si vous manoeuvrez vers la gauche mais n'avez pas suffisamment freiné, votre voiture entre dans le stand mais en

ressort aussitôt de l'autre côté sans s'arrêter. Si vous ne manoeuvrez pas suffisamment vers la gauche à temps, vous manquerez la voie de stand et resterez sur le circuit.

Affichages à l'écran pendant un arrêt au stand



Zone de stand: le stand indique votre voiture, vos cinq membres d'équipage, un cric de chaque côté de la voiture et des pneus neufs.

Indicateur de niveau de carburant: La barre bleue sur le côté gauche de l'écran vers le haut, indique votre niveau de carburant. Lorsque vous activez votre membre d'équipage pour le carburant pour lui faire remplir le réservoir, la barre bleue grimpe jusqu'à ce que vous désactiviez le membre d'équipage (en appuyant sur le bouton A) ou ce que le réservoir soit plein (dans ce cas, la barre atteint le sommet du graph).

Minuteur d'arrêt au stand: L'arrêt au stand constitue une course contre la montre et le

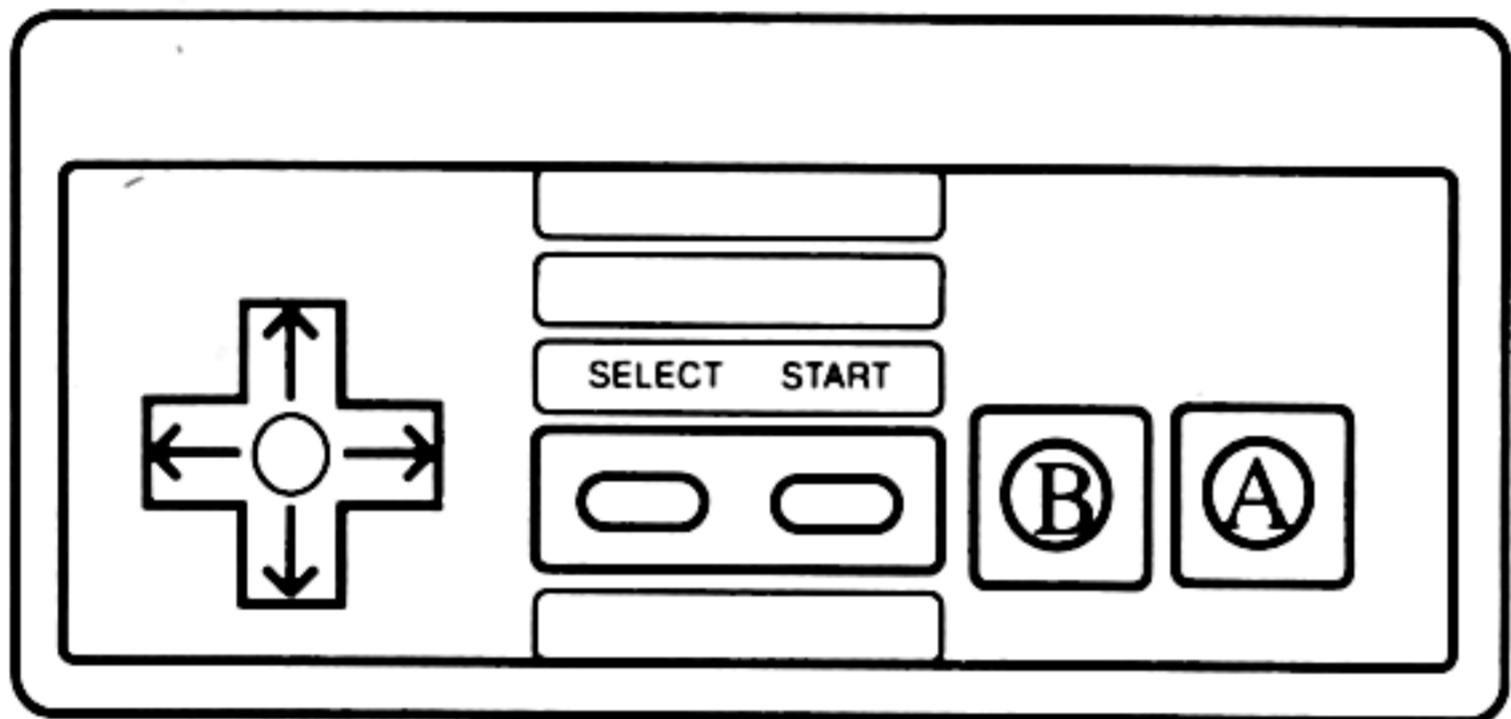
minuteur sur le côté inférieur gauche de l'écran donne un rapport du temps d'arrêt au stand en centième de seconde. Le temps, c'est de l'argent!

Indicateur de classement: La case indiquée par "PLACE" au bas de l'écran vous rappelle votre classement dans la course. A chaque fois que vous descendez dans le classement, une alarme sonne.

Indicateur de tour: A droite de la case "PLACE", une case indiquée par "LAP" vous indique sur quel tour vous êtes.

Indicateur de dégâts: Il s'agit d'un diagramme de voiture situé à droite de l'écran vers le bas qui vous donne un rapport des dégâts du moteur, de l'état des pneus et des dégâts du réservoir. Le voyant vert indique que le moteur, le réservoir ou un pneu particulier sont en bonne condition. Si le voyant est jaune, cela indique un léger problème et s'il est violet, un problème plus important. Le rouge est signe de danger!

Fonctions de contrôle dans le stand



- A** Active un membre d'équipage (clignotant) exécutant la tâche qu'il est en mesure d'effectuer.
- B** A chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, un différent membre d'équipage est sélectionné. S'il clignote, il est prêt à l'action.
- Select** Fait sortir la voiture des stands et elle se remet en piste. Tous les membres d'équipage sont alors hors de la voiture.
↑
← → Déplace un membre d'équipage sélectionné dans la direction désirée.
↓

Une fois que vous avez atteint le stand, vous devez faire votre sélection puis manoeuvrer et activer votre équipage. Voici comment se passe un arrêt au stand:

Changement de pneus

- 1) Appuyez sur **B** jusqu'à ce que le membre chargé des pneus du milieu clignote.
- 2) Allez vers la droite en vous aidant du clavier de contrôle jusqu'à ce que le membre d'équipage se cogne à un cric sur le côté gauche de la voiture.

- 3) Appuyez sur **A** et poussez vers la droite pour soulever la voiture. Vous ne pouvez changer les pneus que lorsque la voiture est sur le cric et du côté soulevé.
- 4) Appuyez sur **B** jusqu'à ce que le responsable clignote.
- 5) Poussez vers la droite en vous aidant du clavier de contrôle pour amener ce dernier directement devant le pneu avant-gauche de la voiture.
- 6) Appuyez sur **A** pour que le pneu soit changé.
- 7) Appuyez sur **B** jusqu'à ce que le membre d'équipage du bas clignote et répétez les étapes 5 et 6 pour changer le pneu arrière-gauche. N'oubliez pas que si vous êtes suffisamment rapide, deux membres d'équipage peuvent changer deux pneus d'un côté de la voiture en même temps. Vous n'avez pas besoin d'attendre que l'un finisse pour que l'autre commence.
- 8) Appuyez sur **B** jusqu'à ce que le membre du milieu (celui qui s'occupe du cric) clignote puis appuyez sur **A** pour enlever le cric.
- 9) Sélectionnez l'un de vos membres d'équipage avec le bouton **B** et utilisez le clavier de contrôle pour amener celui-ci devant le cric sur le côté droit de la voiture.
- 10) Appuyez sur **A** et allez vers la gauche pour soulever le côté droit de la voiture. Changez les pneus de ce côté de la même manière que le côté gauche sauf que vous devrez ici utiliser le clavier de contrôle pour déplacer les membres sélectionnés de la gauche vers la droite de la voiture.

Réparation du moteur

- 1) Le côté droit de la voiture soulevé, appuyez sur **B** jusqu'à ce que le mécanicien clignote (celui ayant une clé anglaise à la main dans la partie supérieure droite de l'écran).
- 2) Allez vers la gauche avec le clavier de contrôle jusqu'à ce qu'il cogne l'avant du côté droit de la voiture.

- 3) Appuyez sur **A** pour qu'il travaille sur le moteur. Le plus longtemps il reste, meilleure sera la réparation. Lorsque la couleur du moteur sur l'indicateur de dégâts se transforme en vert, votre moteur est complètement réparé.
- 4) Appuyez sur **A** pour stopper le travail. Sinon, il s'en va de lui-même, une fois la réparation terminée.

Ravitaillement en carburant

- 1) Appuyez sur **B** pour faire clignoter le membre d'équipage du ravitaillement (celui avec une citerne d'essence dans les mains et se trouvant près de l'arrière de la voiture). Rappelez-vous que vous ne pouvez pas mettre d'essence si la voiture est sur le cric.
- 2) Allez vers la droite avec le clavier de contrôle pour que le membre d'équipage cogne le côté arrière-gauche de la voiture.
- 3) Appuyez sur **A** pour lui faire remplir le réservoir. Plus il reste, plus vous aurez de carburant ainsi que l'indique la barre bleue de l'indicateur de carburant au-dessus du minuteur.
- 4) Une fois le plein fait, le membre d'équipage s'arrête automatiquement. Si vous n'avez pas besoin d'un plein, appuyez sur **A** ou **B** pour le stopper.

Rappelez-vous que votre voiture doit être mise sur le cric (côté du changement de pneus) par l'un des membres chargé des pneus avant qu'un autre membre puisse changer le pneu. Tous peuvent effectuer les deux fonctions. De même, le côté droit de la voiture doit être soulevé pour que les réparations de moteur puissent avoir lieu.

La voiture doit être retirée du cric avant de pouvoir être ravitaillée en carburant. Rappelez-vous aussi qu'un membre d'équipage doit se trouver dans la position correcte pour pouvoir effectuer l'entretien demandé lorsque vous appuyez sur **A**. Un signal sonore se fera entendre si le membre ne se trouve pas dans la position correcte. Si celui des pneus n'est pas bien centré par rapport au pneu qu'il veut changer, il ne pourra pas le faire et un signal

sonore retentit.

Vous pouvez utiliser les boutons **A** ou **B** pour cesser le ravitaillement et les réparations du moteur en cours. Cela est utile, par exemple, si vous n'avez pas besoin d'un plein pour terminer la course. Il vous suffit de remplir votre réservoir au niveau nécessaire puis d'appuyer sur **A** ou **B** pour arrêter la fonction. Vous gagnez ainsi du temps.

Sortie du stand

Veillez à ce que tous les membres soit hors de la voiture et appuyez sur Select. La voiture doit être sortie du cric et les membres d'équipage chargés du carburant et du moteur doivent avoir fini.

Tactiques pour la course

Quelques astuces pour les techniques de course vous aideront à gagner. Se rabattre par le côté, faire du pipelining et du sillage peuvent vous donner cette chance supplémentaire pour devenir un champion.

Se rabattre sur le côté: couper la route aux voitures en les cognant parfois est une tactique de jeu légale. Un style si agressif peut, bien sûr, causer une collision mais au mieux, vous vous en sortirez avec un peu de dégonflement dans les pneus et quelques égratignures sur la voiture.

La Pipeline: Il s'agit d'une voie parfaite pour les virages. Le problème est que tout le monde sur le circuit sait que prendre un virage à l'extérieur et se plonger ensuite dans l'intérieur de la ligne droite envoie des G de vitesse. Il vous faudra jouer des coudes pour utiliser cette tactique. Les autres moyens de se frayer un chemin lors d'un virage sont moins efficaces.

Sillage: Si vous pouvez rester dans le sillage d'une voiture rapide, votre voiture est entraînée ce qui vous donne des économies de carburant. De plus, vous pouvez accélérer plus facilement que normalement lorsque vous quittez le sillage. Le meilleur moyen de dépasser une autre voiture est de se mettre dans son sillage puis de la dépasser grâce à la vitesse accrue. Rapprochez-vous d'une voiture rapide pour vous mettre dans son sillage.

Printed in Japan
Imprimé au Japon