

**CODES :**

Chaque code correspond à une course :

CBEDCDECNMAAFKIBGCEFAPJG
 NMDIBGCEFAPCAKKBCNIMCMNB
 KFJAMKIBGCEFAPCAKKBCNIPK
 CIEDLKECNMAAFKIBGCEFAPAI
 HNLEFJAFKIBGCEFAPCAKKBMP
 LJJMDBGCEFAPCAKKBCNIMJA
 GKNLEFJJFKIBGCEFAPCAKKOG
 DEKLNLEFAAFKIBGCEFAPCDE
 LJJMDBIPLNFAPCAKKBCNIMAC
 FLKNLEFJJMDIBGCEFAPCAKPF
 CIEKLNLEFJJFKIBGCEFAPJA
 ODBIPLNMJGLJDKBCNIMCMADJ
 BIEKLNLEFJJMKIBGCEFAHM
 JEFJJMDBIPLNMJGCAKKBCNBM
 AEIEKLNLEFJJMDIBGCEFJP
 MJMDBIPLNMJGLJDDICNIMCAI
 CIEKLNLEFJJMDBIPLEFAPJG
 DEKLNLEFJJMDBIPLNMAPCDC
 BIEKLNLEFJJMDBIPLNFAHG
 MJMDBIPLNMJGLJDDILEBFCAM
 GKNLEFJJMDBIPLNMJGLJDDOA

Quelques codes spéciaux à présent :

MAXPOINT : tous les circuits.

ESCON : appuyez sur F5 pour arrêter.

ESCOFF : annule l'effet de ESCON.

MITAIYOENDDMO : démo.

HYPEROFF : ?

Association de cartouches :

Insérez F1-SPIRIT dans le PORT1 et Q-BERT dans le PORT2 et vous aurez accès à tous les circuits (c'est pareil avec KING KONG 2).

En règle générale, évitez les contacts avec les autres voitures (vous en conviendrez, personne n'y avait pensé avant moi !). Evitez l'herbe, on y perd beaucoup de puissance et donc de temps. N'hésitez pas à freiner.

Prévoyez : quand vous voyez que vous allez entrer dans l'herbe, passez une vitesse. Quand vous sortez votre voiture ne met pas longtemps à repartir.

Réparez votre voiture dès qu'il y a une petite avarie sauf quand vous êtes dans le dernier tour.

LEGENDE : M : Moteur.
C : Carrosserie.
F : Freins.
S : Suspensions.
B : Boite de vitesse.

STOCK RACE

M=6, C=1, F=2, S=2, B=3.

Comme vous avez 52 voitures à doubler, ne vous occupez pas de la bleue, ne pensez qu'à doubler des voitures. Quand vous êtes premier, mettez la bleue dans le décor (changement complet d'attitude) !

Dans cette course, évitez au maximum l'herbe et les contacts.

RALLY

M=6, C=1, F=2, S=2, B=2.

La difficulté de cette course est que vous ne pouvez pas faire d'écart sur la route de terre, sinon c'est l'accident. Pour la route normale, passez la quatrième. Pour la route de terre, mettez en troisième ou en quatrième dans les lignes droites et en seconde dans les virages en donnant un petit coup de frein avant ceux-ci. N'ayez pas peur de les utiliser (dans les lignes droites). La technique du dérapage est difficile à contrôler.

F3

M=6, C=1, F=2, S=3, B=3.

Pratiquement aucune difficulté sauf pour le nombre de concurrents à doubler et à la fin quand les voitures roses vous rattrapent.

F3000

M=6, C=1, F=2, S=3, B=3.

Deux énormes difficultés : les virages (c'est l'un des plus beaux circuits de tous) et le nombre de concurrents à doubler (42 en 3 tours seulement).

ENDURANCE

M=6, C=1, F=2, S=1, B=3.

La route a tendance à se ratressir. Ne rasez pas les haies devant les maisons, elles vous ralentissent.

F1

M=6, C=1, F=2, S=3, B=3.

- Brésil : le plus long de tous.
 - San Marino : attention, si vous allez dans l'herbe, vous risquez de dérapier.
 - Belgique : beaucoup de virages (en particulier juste après le départ).
 - Monaco : l'un des plus difficiles. Attention aux voitures rouges.
 - USA : la route est large.
 - France : le plus rapide.
 - Grande-Bretagne : il n'y a aucun arbre, on peut passer à travers champ !
 - Allemagne : rapide et difficile. Attention au dérapage dans la plus grande des courbes.
 - Hongrie : virages nombreux et inattendus. Dérapages en perspective à 381 Km/H.
 - Autriche : sans problème.
 - Italie : herbe verte claire : dérapages prévus.
 - Portugal : quelques passages difficiles.
 - Espagne : circuit long et sans arbre comme en Grande Bretagne. Des endroits qui surprennent au début. Un virage juste après les stands : inédit.
 - Mexique : un bel enchaînement de virages ! Un circuit comme on les aime.
 - Japon : c'est le seul qui se croise. Ah, ces japonais ! C'est sur ce circuit que tout se joue (comme en 89 et 98) !
 - Australie : circuit très difficile. Serez-vous champion ?
- Quel suspens !

