

LICENSED BY

Nintendo[®]

EXHAUSTTM



©1992 SETA



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM



MET NEDERLANDSE HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS





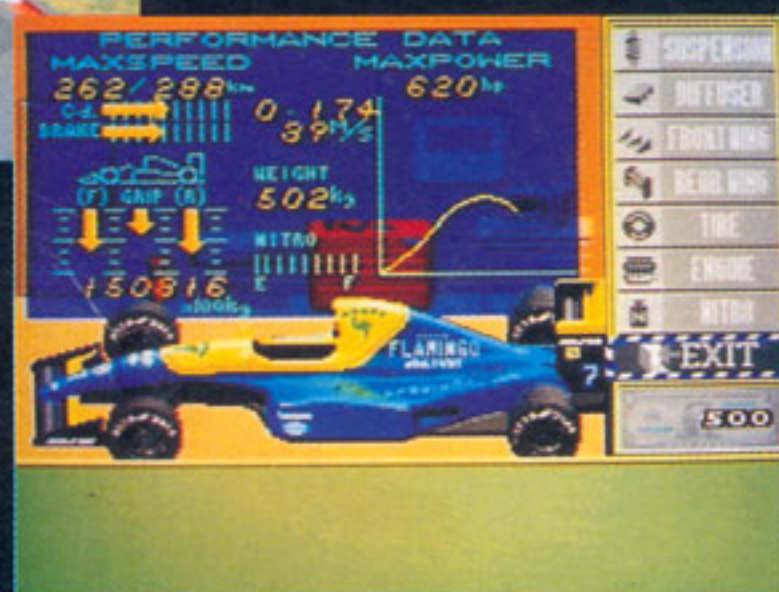
COURSE EN 3D

SYSTEME UNIQUE DE CONSTRUCTION DE VOITURE



SIMULATION EN 3D

Sélectionnez votre moteur, vos pneus, vos spoilers et votre diffuseur pour obtenir un effet maximum.



DEVENEZ CHAMPION DU MONDE EN COURANT EN MODE GRAND PRIX.



Le Grand Prix propose 16 circuits différents qui testeront votre habileté de pilote jusque dans ses limites.



Vos frais de réparation augmentent lorsque votre véhicule est endommagé.



Vous pouvez sélectionner les circuits, ainsi que les conditions météo.



Essayez les différentes tactiques et les arrêts dans les stands.

FAITES-VOUS LA MAIN EN MODE ENTRAINEMENT.



OCEAN EUROPE LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



DISTRIBUE PAR :
ECUDIS S.A.
47, Chemin des Bruyères
BP 262
69152 DECINES-CHARPIEU
Cedex
Tél. (33) 72.02.59.00
Fax (33) 78.49.47.48
Telex : 301 176 F



COMPATIBLE WITH PAL-VERSION SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM CONTROL DECK.

NOT COMPATIBLE WITH JAPANESE "SUPER FAMICOM" AND U.S. VERSION "SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM" CONTROL DECK.

CETTE CARTOUCHE DE JEU PEUT ETRE UTILISEE AVEC LA CONSOLE SUPER NES VERSION PAL.

LES CARTOUCHE DE JEU SUPER NES NE SONT PAS COMPATIBLES AVEC LES CONSOLES "SUPER FAMICOM" (VERSION JAPONAISE) ET "SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM" (VERSION AMERICAINE).


RECOMMENDED FOR AGES 8 TO ADULT

POUR ENFANTS DE 8 ANS ET PLUS ET ADULTES

MADE IN JAPAN
FABRIQUE AU JAPON

Game Pak (SNSP-006)

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

 is a registered trademark.

©1992 SETA

EXHAUST
EXHAUST™

ocean®

LICENSED BY

Nintendo



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

© 1992 SETA



MADE IN JAPAN
FABRIQUE AU JAPON
SNSP-EH-FAH



PAT. PEND. MADE IN JAPAN

IMPORTANT

MODEL NO. : SNSP-006

- DO NOT TURN THE POWER SWITCH ON AND OFF RAPIDLY.
- DO NOT TOUCH THE EDGE CONNECTOR WITH YOUR FINGERS.
- THIS GAME PAK MUST BE CLEANED REGULARLY. PLEASE REFER TO THE CONSUMER INFORMATION BOOKLET FOR ADDITIONAL PRECAUTIONS AND MAINTENANCE DETAILS.

ATTENTION

- NE PAS MANIPULER L'INTERRUPTEUR ON/OFF DE FACON REPETEE.
- NE PAS TOUCHER AU CONNECTEUR PLAT DE LA CARTOUCHE NI A LA PRISE METALLIQUE INTERIEURE DE LA CONSOLE.
- VEILLEZ A NETTOYER REGULIEREMENT VOTRE CARTOUCHE DE JEU. REFEREZ-VOUS A LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" POUR PLUS DE DETAILS SUR LA MANIPULATION ET L'ENTRETIEN DE VOTRE SYSTEME NINTENDO.

BELANGRIJK!

- SCHAKEL HET SYSTEEM NOOIT SNEL ACHTER ELKAAR AAN EN UIT.
- KOM NIET MET DE VINGERS AAN DE AANSLUITCONTACTEN.
- MAAK DEZE CASSETTE REGELMATIG SCHOON. LEES DE AANVULLENDE VOORZORGSMaatregelen EN DE INFORMATIE OVER HET ONDERHOUD IN DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE.

© 1992 NINTENDO MADE IN JAPAN/FABRIQUE AU JAPON

SNSP-FAH



OCEAN EUROPE LTD.



ECUDIS S.A.

47, Chemin des Bruyères - BP 262
69152 DECINES-CHARPIEU Cedex

Tél. (33) 72.02.59.00 - Fax (33) 78.49.47.48 - Telex : 301 176 F

©1992 SETA

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

EXHAUST



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

©1992 SETA

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



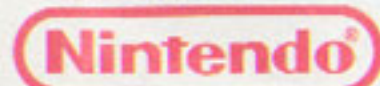
ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAASCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO® - SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.



© 1992 SETA

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.
DIT ZEGELN WAARBORGT U. DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

INTRODUCTION

Merci d'avoir acheté Exhaust Heat. Avant de commencer à jouer, lisez attentivement le livret d'instructions qui explique comment manipuler ce programme et comment vous en servir correctement. Conservez ce livret d'instructions.

TABLE DES MATIERES

DEROULEMENT DU JEU (VUE D'ENSEMBLE).....2

1. C'EST PARTII!

BIENVENUE A LA COMPETITION.....3

2. TOUT D'ABORD, L'ENTRAINEMENT

TOUT SUR L'ENTRAINEMENT.....5

SELECTION D'UN CIRCUIT.....6

LES COMMANDES.....8

L'ECRAN DE LA COURSE.....10

3. CONSTRUCTION DE VOTRE ENGIN

L'ECRAN DE L'USINE.....12

LES CARACTERISTIQUES.....14

STAGE D'ENTRAINEMENT DE BASE..... 15

4. PARTICIPEZ AU GRAND PRIX.....17

5. NUIT ET JOUR LA COURSE CONTINUE.....18

A propos des pièces de voiture.....19

Les 16 circuits du monde.....29

Personnalité des autres pilotes.....37

Règlement officie.....40

DEROULEMENT DU JEU

1. C'EST PARTI!

Si vous jouez pour la première fois, commencez ici.

2. L'ENTRAINEMENT

Tout d'abord, habituez-vous à la conduite.



3. L'USINE

Choisissez les pièces et préparez-vous pour la course.

4. LE GRAND PRIX

Prenez part à la compétition d'un Grand Prix. Gagnez sur les 16 circuits pour participer au championnat du monde.



5. ESSAIS

Pour mettre toutes les chances de votre côté, tâchez de trouver la meilleure combinaison d'équipement pour chaque circuit. Et c'est aussi le moment idéal d'essayer vos nouvelles pièces.

1. C'EST PARTI! BIENVENUE A LA COMPETITION

(1) INSCRIPTION DU JOUEUR

A partir de l'écran des titres, appuyez sur le bouton START pour faire apparaître l'écran de sélection du numéro du pilote. Il y a 4 numéros. Positionnez le curseur sur le numéro de la voiture que vous voulez et appuyez sur le bouton B.

NEW

Si vous voulez changer cette information, sélectionnez "NEW". Puis choisissez le numéro que vous voulez effacer et l'information sera supprimée. Vous pouvez alors recommencer l'inscription depuis le début.

UTILISATION DES COMMANDES

(Commandes de la machine.....page 8)

Sélection
(manette
multidirectionnelle)

Décision
(Bouton B)

Annulation (Bouton Y)

INSCRIVEZ VOTRE NOM

Tout d'abord, vous devez inscrire le nom du pilote (maximum 9 lettres) correspondant au numéro choisi. Pour sélectionner les lettres, utilisez la manette multidirectionnelle vers le haut et vers le bas. Pour déplacer le curseur, déplacez la manette à gauche et à droite. Lorsque vous avez fini d'entrer les lettres, appuyez sur le bouton START et passez à l'écran suivant.

CHANGEMENT

Si vous voulez changer le nom que vous avez inscrit, choisissez "CHANGE". Vous pourrez ainsi ne changer que le nom.

RECORD

Permet de voir les records précédemment établis (page 6)

SELECTION DU MODE

Il y a deux modes: entraînement et grand prix. Il est impossible à un débutant de devenir champion du monde à la première partie. Les concurrents prudents opteront pour l'entraînement. Les autres pour le grand prix.

GRAND PRIX

Les préliminaires, puis la course. Alliez la puissance de l'engin et vos talents de pilote pour dominer la compétition. Pour plus de détails, consultez la page 17.

ENTRAINEMENT

Vous recevez un capital fixe. Utilisez-le pour essayer les diverses combinaisons d'équipements. Pour plus de détails, consultez la page 5.

ESSAIS

Avant de participer aux épreuves préliminaires, conduisez votre bolide autant que vous le voulez pour trouver ce qui convient le mieux au circuit. Pour plus de détails, consultez la page 18.

FIN DE PARTIE

Vous revenez à l'écran des titres.

2. TOUT D'ABORD, L'ENTRAINEMENT

EN QUOI CONSISTE L'ENTRAINEMENT?

PRATIQUE DE BASE EN MODE ENTRAINEMENT

Courez le grand prix sans préparation et vous verrez que votre score n'est pas aussi élevé que vous l'espériez.

Essayez de mieux vous placer et pour commencer, perfectionnez votre technique de pilotage et votre connaissance de l'engin par cet entraînement.

LES ETAPES DE L'ENTRAINEMENT

1. CONSTRUCTION DE LA VOITURE

A l'usine, équipez votre machine en fonction du capital dont vous disposez. Vous verrez que les différents circuits et les conditions météo exigent des équipements différents. En participant régulièrement à des courses, vous apprendrez à juger ce qui réussit le mieux en fonction des différentes conditions.



A PROPOS DU CAPITAL

En mode entraînement, le capital est fixe mais en mode Grand Prix, vous serez payé selon votre classement à l'arrivée de chaque course. Investissez votre argent dans votre voiture en préparation de la course suivante.

2. LA COMPETITION

Lorsque vous avez fini les préparatifs, vous n'avez plus de gros soucis à

vous faire.

C'est parti! Il y a 16 circuits en tout mais vous apprendrez vite à les connaître. Etudiez bien le circuit et faites un parcours sans faute.

3. OBSERVATION

Une fois que le premier temps est réalisé, les résultats de chaque tour sont affichés. Si un meilleur temps est enregistré, il deviendra le nouveau record.

SELECTION D'UN CIRCUIT

COMMENT CHOISIR UN CIRCUIT

Le jeu comprend 16 circuits. Chacun est un parcours différent et il faut bien avouer que ce n'est qu'en les connaissant parfaitement que l'on peut gagner. Préparez votre machine de façon à ce qu'elle soit adaptée au circuit en question et découvrez-en les imprévus.

DRAPEAU NATIONAL. DONNEES SUR LE PAYS/LE CIRCUIT

Si vous voulez sélectionner ce circuit, choisissez "YES" et appuyez sur le bouton B.

LONGUEUR

Longueur du circuit.

RECORD DE CIRCUIT

Record du coureur le plus rapide.

RECORD DE TOUR

Record de la personne qui a réalisé le meilleur temps de tour. Examinez la carte du circuit et repérez où se trouve la ligne d'arrivée et l'entrée des stands.

RECORD

Il est possible de voir le tour le plus rapide et le meilleur style de chaque



circuit. Pour passer au circuit suivant, déplacez la manette vers la gauche et vers la droite. Pour retourner à l'écran des titres, appuyez sur START.

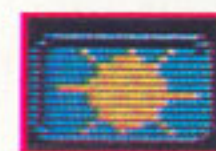


CHOIX DU CIRCUIT

Choisissez votre circuit et appuyez sur le bouton B. Le circuit est alors agrandi et vous en voyez les détails.

A PROPOS DES CONDITIONS METEO

Pendant l'entraînement et les essais, vous pouvez choisir les conditions météo en vous servant de la manette de commande.



Ciel dégagé

Beau temps pour la course.



Bruine

Pluie fine qui mouille la piste. Risque de dérapage. Chaussez les pneus pluie.



Pluie

Il pleut à torrent. Gros risque de dérapage. Montez les pneus pluie et conduisez prudemment.

LES COMMANDES

L - POUR RETROGRADER

DIRECTION

Fait virer la machine à gauche ou à droite.

PAUSE

En appuyant sur pause pendant la course, on peut arrêter le jeu temporairement.

FREINS (Bouton Y)

Diminue la vitesse de la machine. Pendant la première moitié d'un Grand Prix, son utilisation peut être décisive.

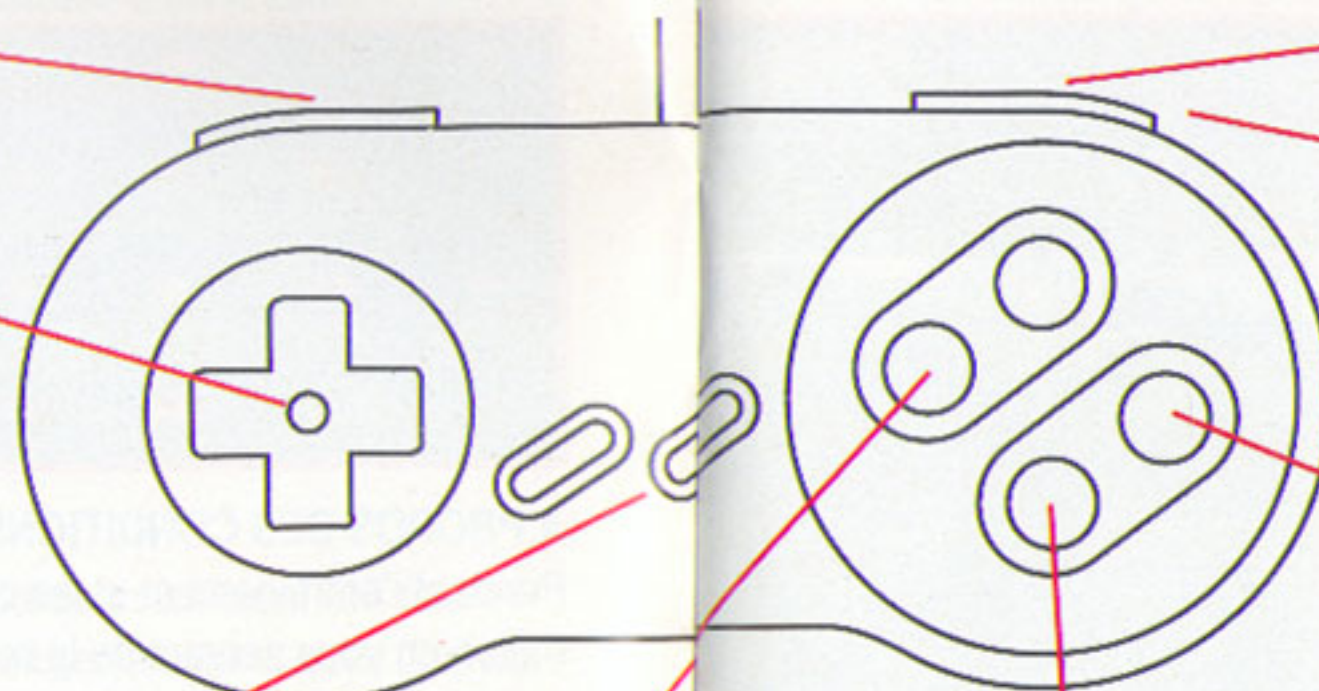
Commande

Direction ↔

Boite de vitesses LR

Direction LR

Boite de vitesses ↑↓



R - POUR MONTER DE VITESSE

BOITE DE VITESSES

C'est une boîte automatique, mais en appuyant sur les boutons L et R, on peut changer de vitesse.

NITRO

Ce carburant spécial tire le maximum de votre moteur et peut être votre meilleur atout. Ne peut être utilisé que si vous transportez de la Nitro.

ACCELERATEUR

Augmente la vitesse de la machine. Appuyez sur le champignon pendant la première moitié d'un Grand Prix.

CONFIGURATION

Déplacez la manette haut-bas-gauche-droite pour choisir celle que vous préférez.

Son

MONO

pour un seul haut-parleur

STEREO

pour deux haut-parleurs

L'ECRAN DE LA COURSE

MEILLEUR TEMPS

Affiche le meilleur temps sur ce circuit.

TOTAL

Affiche le temps de course actuel.

TOUR

Affiche le meilleur temps du tour.

MUR

Si vous le heurtez, votre voiture sera sérieusement endommagée. faites attention.

DECHETS

Si vous les heurtez, votre vitesse diminuera. Tâchez de les éviter.

CARTE

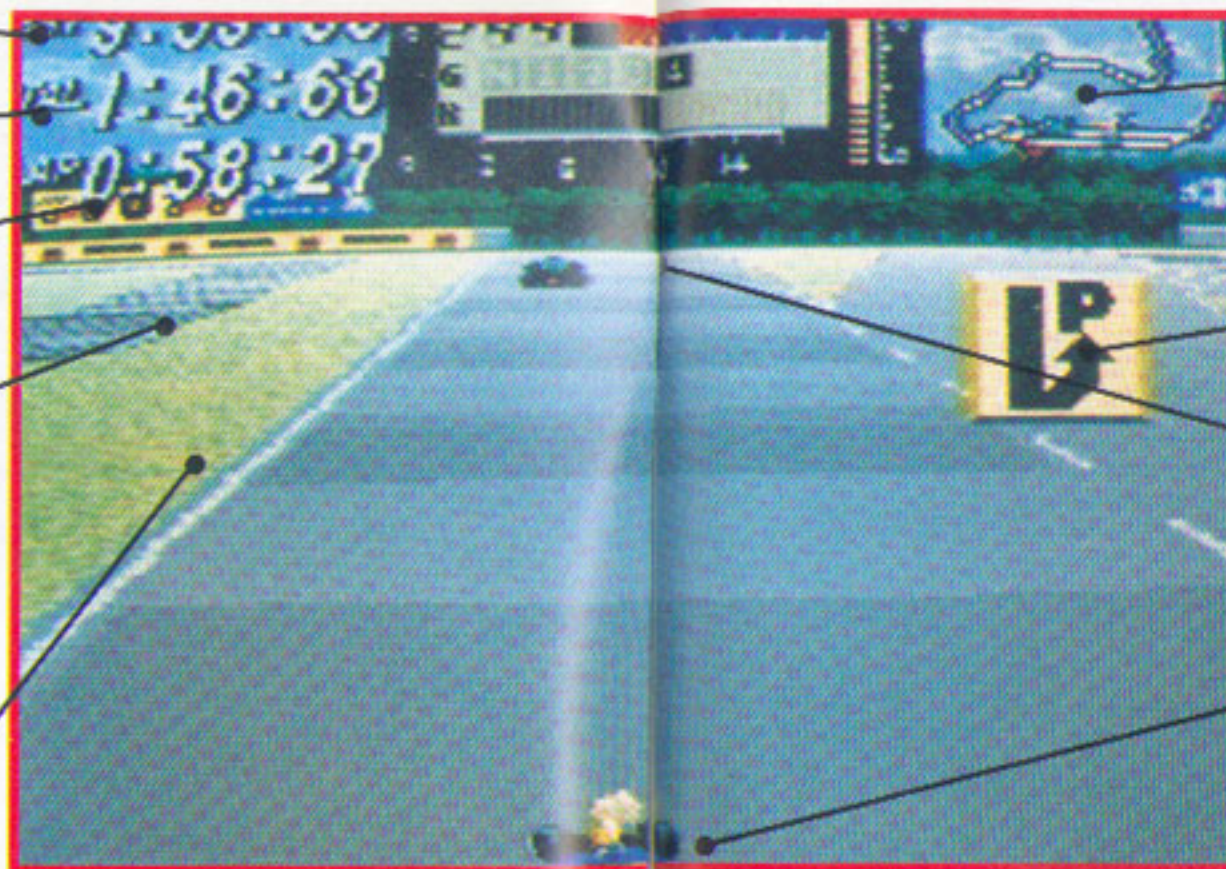
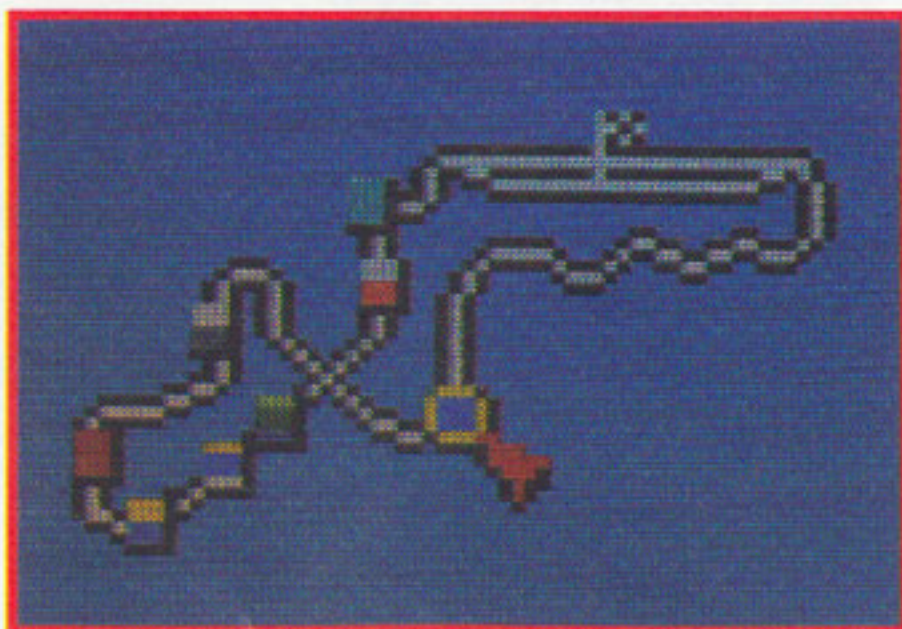
Affiche la position des voitures concurrentes. Votre voiture est indiquée par une flèche.

CLASSEMENT

Classement au tour précédent.

NOMBRE DE TOURS

Affiche combien vous avez fait de tours.



CARTE

Voir encadré page 10.

SIGNAUX DE CIRCUITS

Clignotent à l'approche des virages et des stands.

VOITURE CONCURRENTE

Dépassez-les, mais attention au carambolage.

MA VOITURE

Vous êtes au volant de cette voiture.

LES COMPTEURS

COMPTEUR DE DEGATS

Affiche les dégâts subis par la machine. Lorsque vous heurtez un mur, une autre voiture, etc... il passe du bleu au rouge. Si vous allez dans un stand pendant la course, les dégâts seront réparés et le compteur reviendra à zéro. Si votre compteur est au rouge en fin de course, il vous faudra dépenser beaucoup d'argent en réparations.

COMPTEUR DE VITESSE

Affiche la vitesse à laquelle vous roulez.

POSITION DE VITESSE

Affiche la position des vitesses.



COMPTEUR DE NITRO

Affiche le niveau de Nitro.

COMPTE-TOURS

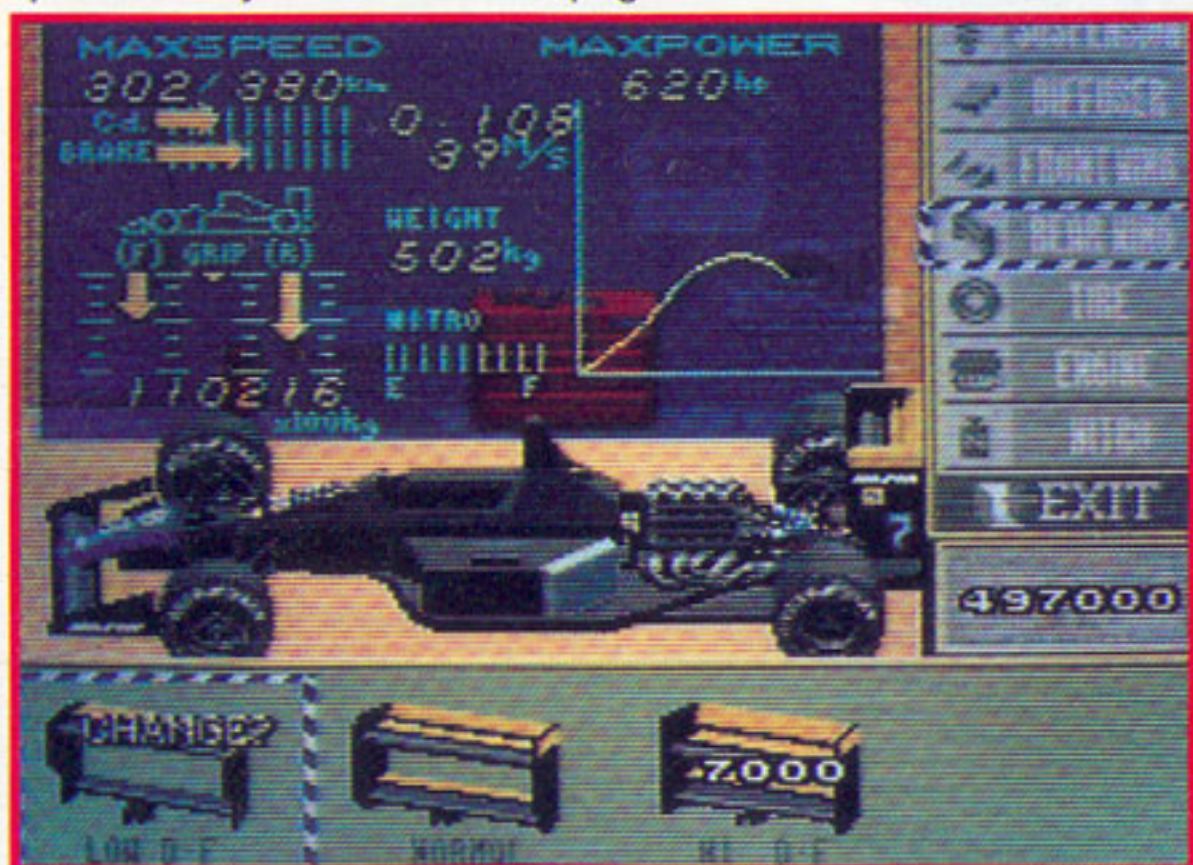
Affiche la puissance du moteur.

3. CONSTRUCTION DE VOTRE ENGIN

Vous pouvez acheter et remplacer vos pièces de voiture sur cet écran.

FENETRE DES PIECES

Réfléchissez bien et équipez votre machine en choisissant parmi les pièces que vous voyez. Consultez la page 19.



CURSEURS DES PIECES



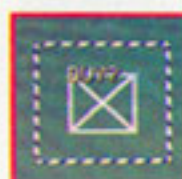
CURSEUR D'ACHAT

Affiche le prix d'une pièce. Vous ne pouvez pas installer une pièce sans l'avoir achetée.



CURSEUR DE REMPLACEMENT

La pièce choisie remplacera la pièce en cours d'emploi.



CURSEUR X

Ce curseur indique que vous ne pouvez pas acheter cette pièce.

CARACTERISTIQUES DE PERFORMANCE

Cette fenêtre montre le rendement variable en fonction des pièces ajoutées ou retirées. Les caractéristiques sont expliquées à la page 14.

FENETRE DU MENU

Décidez parmi les 10 pièces, celle vous voulez ajouter, retirer ou acheter. Si vous mettez le curseur sur EXIT (sortie) en bas de la fenêtre et si vous appuyez sur le bouton B, vous quitterez l'usine. Pour en savoir plus sur les pièces, consultez la page 19.

CURSEUR DU MENU

Utilisez les 2 curseurs à votre guise et remplacez vos pièces. Le curseur des pièces est expliqué ci-dessous.

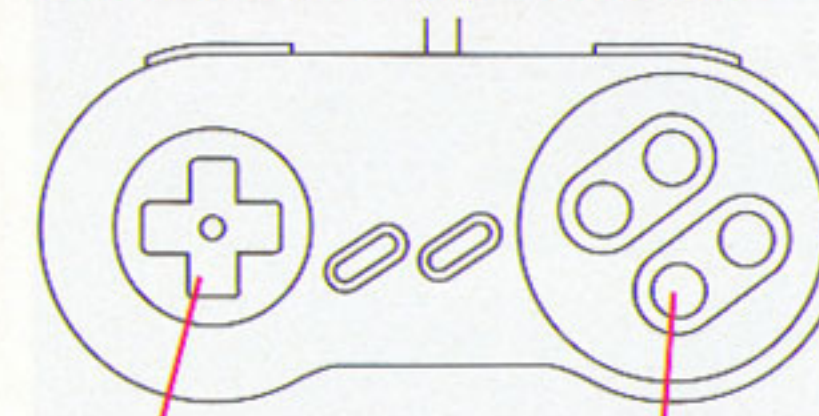
EXIT/SORTIE

Permet de passer à l'écran suivant.

CAPITAL

Indispensable pour acheter des pièces. Lorsque vous gagnez un prix dans le Grand Prix, votre capital augmente. En mode entraînement, vous recevez un capital fixe au départ.

UTILISATION DES TOUCHES



Mouvement du curseur

Décision

A PROPOS DES CARACTERISTIQUES DE PERFORMANCE

VITESSE MAXI.

Affiche la vitesse maximum de la machine:

Normal / vitesse maxi.

Vitesse maxi / avec Nitro

Cd.

Résistance de l'air. Plus elle est faible, meilleure est l'accélération.

FREINS

Affiche la puissance de freinage de l'engin (force d'arrêt une fois que le frein a été enfoncé). Plus cette valeur est élevée, plus il est facile de s'arrêter.

(F)

Affiche la force de pression (F.P.) sur l'avant de la voiture (la force qui appuie la voiture vers le bas). Plus cette valeur F.P. est élevée, plus il est facile de négocier les virages.

ADHERENCE

Affiche l'adhérence des pneus. Plus cette valeur est élevée, plus la conduite est stable.

(R)

Affiche la force de pression (F.P.) sur l'arrière de la voiture. Plus cette valeur est élevée, plus l'arrière de la voiture a du mal à chasser dans les virages.



PUISSANCE MAXI.

Affiche la puissance maximum du moteur.

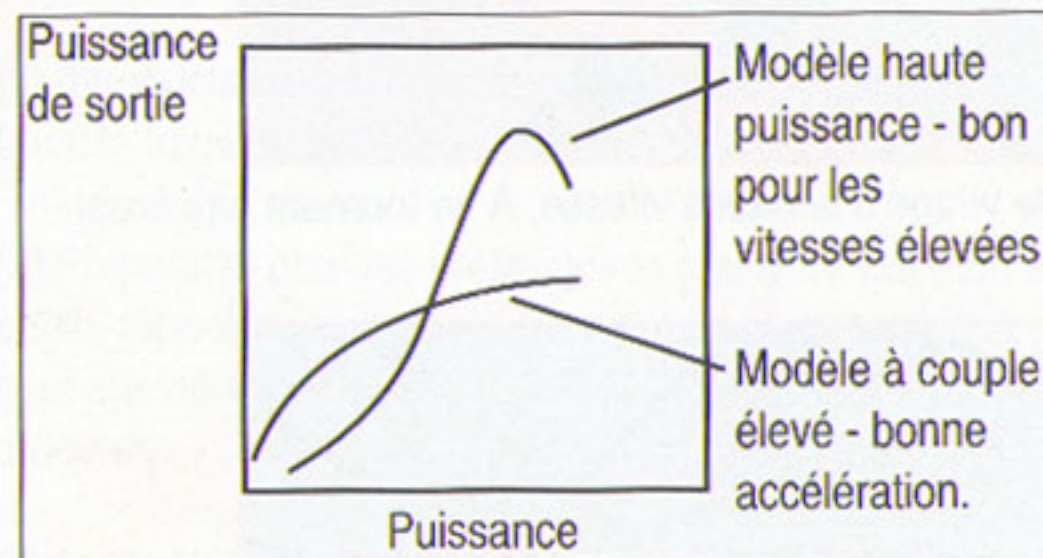
POIDS

Affiche le poids de la voiture. Plus elle est lourde, plus la force d'inertie sera importante et le braquage médiocre.

NITRO

Provision actuelle de Nitro, le catalyste qui permet de dépasser les limites de puissance. Il est rentable d'utiliser du Nitro dans les lignes droites. (page 26).

COURBE DE PUISSANCE Vue d'ensemble des caractéristiques du moteur.



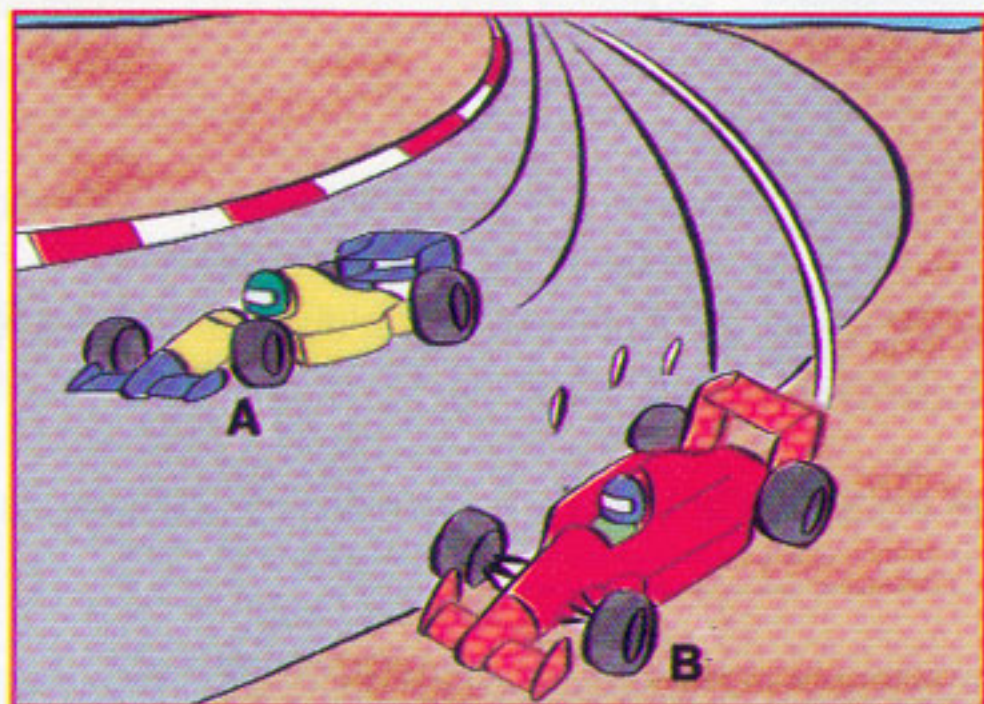
STAGE D'ENTRAINEMENT DE BASE

Ce stage d'entraînement s'adresse à ceux qui ne sont pas encore tout à fait sûrs comment équiper leur engin. La vitesse dépend du moteur. Mais si vous vous contentez d'augmenter la vitesse, vous ne réussirez pas à prendre les virages.

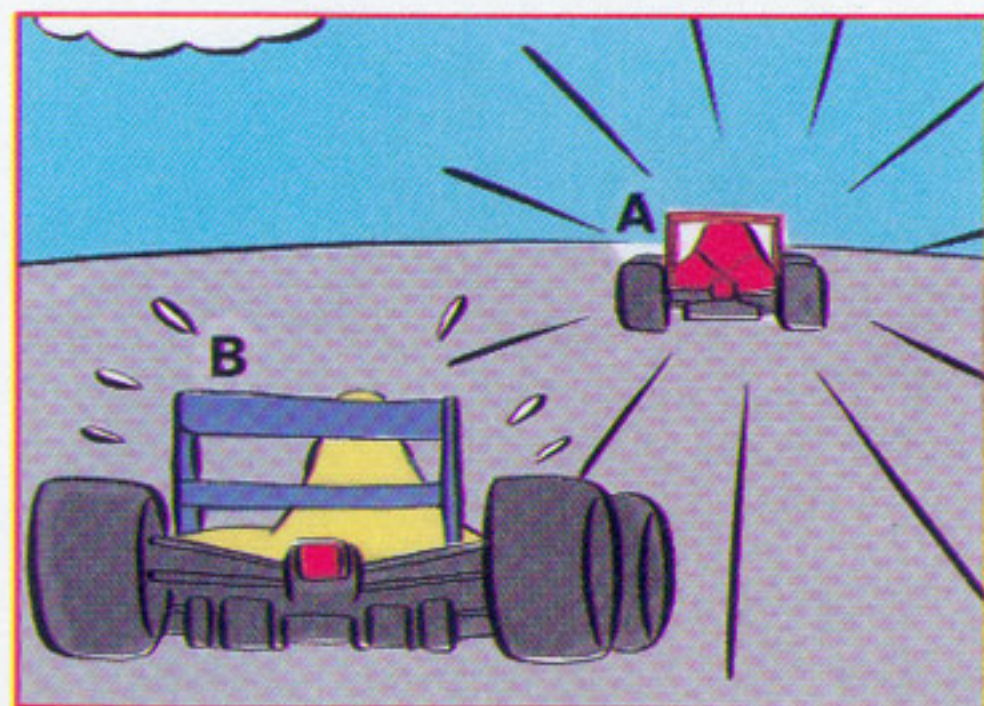
VITESSE OU TENUE DANS LES COURBES

L'important quand on tourne, c'est la force de pression (F.P.). Toutefois, si vous augmentez trop cette pression, la résistance de l'air augmente, et l'accélération en souffre. Observons cette différence avec 2 types d'aménagements. Les pièces qui ne sont pas mentionnées sont identiques.

- A** AILE AVANT - F.P. FAIBLE
AILE ARRIERE - F.P. FAIBLE
DIFFUSEUR - PETIT



Même en abordant le virage à la même vitesse, A ne tournera pas aussi bien que B.



- B** AILE AVANT - F.P. ELEVEE
AILE ARRIERE - F.P. ELEVEE
DIFFUSEUR - GRAND

Lorsque vous accélérez, plus la résistance de l'air est faible, meilleure est l'accélération.

Donc, sur les circuits où il y a beaucoup de virages, le modèle B est préférable, et sur ceux qui ont peu de courbes, mieux vaut choisir le modèle A. Essayez d'autres combinaisons et trouvez ce qui convient le mieux à votre style de conduite.

4. PARTICIPEZ AU GRAND PRIX

Enfin, vous voilà prêt à participer au Grand Prix. Le Grand Prix est le point culminant du sport automobile mondial. Bonne chance!

LA COURSE

Le programme de la course est le suivant.

- (1) Introduction au circuit. Présentation du circuit que vous avez choisi. C'est le tracé où vous allez courir.
- (2) Préparatifs pour les préliminaires (usine 1). Lorsque vous équipez votre engin, rappelez-vous que le Nitro est un atout particulièrement important pour atteindre la vitesse maximum, alors n'oubliez pas de vous en procurer.
- (3) Préliminaires. Votre position à la pôle de la course dépend de votre temps dans ces épreuves.
- (4) Préparatifs pour la course (usine 2). La course suivante sera décisive pour l'ensemble du championnat. Veillez aux moindres détails de ces derniers préparatifs.
- (5) La course décisive. Donnez le meilleur de vous-même et remportez la victoire.

(6) Voici les résultats. Les points de votre pilote seront modifiés en fonction de son classement à l'arrivée.

(7) Enregistrement des résultats de la course. Pour enregistrer les résultats de cette course, choisissez "yes" ou "No". Si vous choisissez "No", la course que vous venez de faire ne sera pas enregistrée et vous pourrez recommencer depuis le début. Et comme les meilleurs temps sont enregistrés automatiquement, vous n'avez rien à perdre.

5. LA COURSE CONTINUE.

MODE ESSAI

Pour le moment, vous avez couru sur un seul circuit, mais vous pouvez continuer sur le mode essai après le Grand Prix. Il est très facile de changer une seule pièce et de faire un essai afin à déterminer ce qui n'allait pas dans l'équipement précédent. Hors des contraintes du chrono et de la compétition, vous pouvez faire autant d'essais que vous le voulez : donc n'hésitez pas à vous servir de ce mode pour trouver la combinaison d'équipements la mieux adaptée à chaque circuit.

PIECES

Changer la combinaison des pièces à chaque fois.

(SELECTION DES PIECES - page 12)

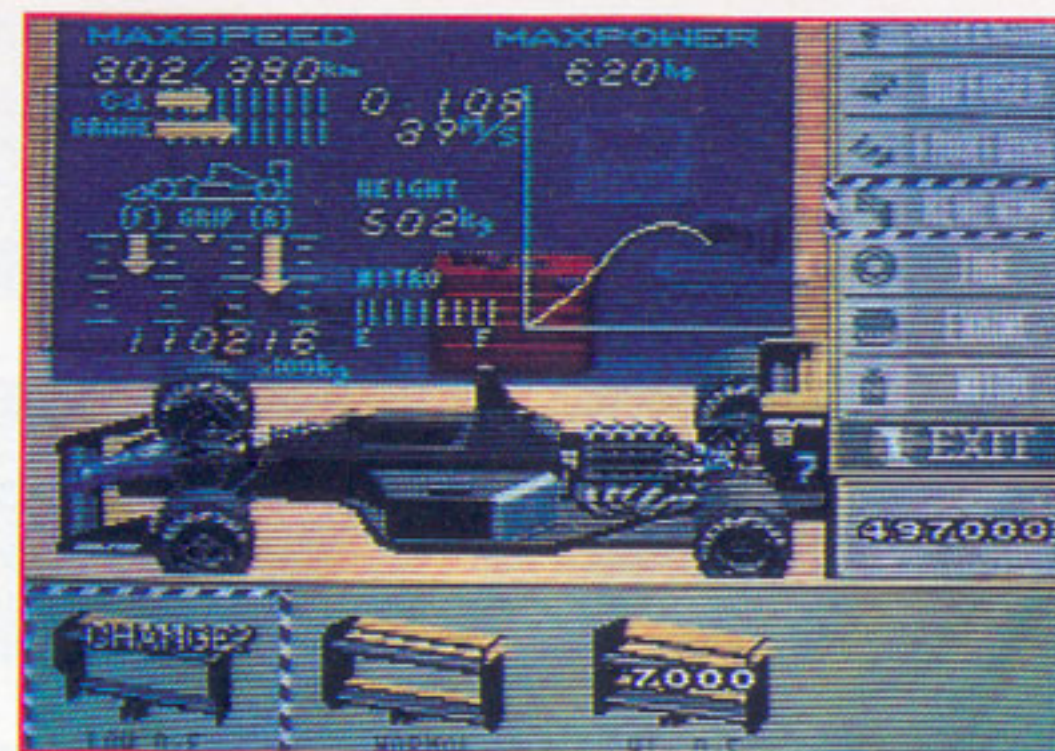
(EXPLICATION DES PIECES - page 19)

CARACTERISTIQUES DE PERFORMANCE

Lisez les performances et apprenez à connaître votre engin.
(page 14)

PRIX EN ARGENT

Indispensable si vous voulez acheter des pièces.
(page 40)



CONSOMMABLES

Après une course, les pneus et le nitro ne peuvent plus être utilisés. Faites essai après essai et saisissez bien les possibilités de votre engin et les caractéristiques du tracé.

FIN DU JEU Vous renvoie à l'écran des titres.

COURSE (page 17)

A PROPOS DES PIECES

NITRO

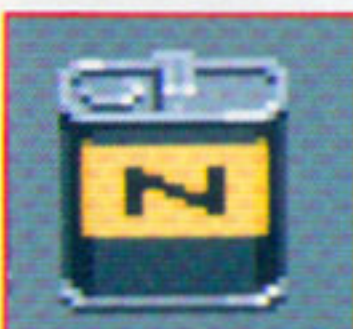
A l'origine, ce carburant spécial n'était utilisé que dans les préliminaires, en quantité suffisante pour faire quelques tours et améliorer votre temps. C'est un carburant très lourd qui, si vous l'utilisez à la place de votre carburant habituel pourrait devenir un handicap sérieux. Il est donc stocké en petite quantité dans un réservoir séparé (4 litres max) et peut être pompé dans le moteur pour lui donner sa puissance explosive au moment voulu. D'autre part, comme la qualité du Nitro se modifie très rapidement, il faut le jeter à la fin de chaque course. Essayez d'en consommer le plus possible.



20 A n'acheter qu'en cas de nécessité absolue



30 Prix économique



40 Voilà de quoi faire le plein.

LE MOTEUR

La partie vitale de votre engin. Si vous regardez le tableau des caractéristiques, vous verrez que le V8 a 8 cylindres disposés en V. Plus un moteur a de cylindres, plus il est performant. Le règlement



JADD V8

Votre premier moteur. Sa puissance maximum est basse, mais elle est bien répartie et facile à utiliser.



FORO V8

Moteur d'une puissance assez élevée, qui a sacrifié la plage des basses performances au profit de plus de puissance.



ILMOA V10

Sa puissance est bien répartie et c'est un moteur très satisfaisant même si la transmission a peu de rapports.



RENART V10

Un moteur typiquement haute performance et grande puissance. Combiné avec une transmission à nombreux rapports, il rejoint les moteurs de grande classe.



HOMODA V12

Avec son rythme progressif, ce moteur convient à tous les circuits.



FERARI V12

Déploie ses vrais talents sur les circuits très rapides. Au-delà de la victoire sur vos concurrents, attachez-vous à battre votre propre record.

PNEUS

A chaque course, vous utilisez puis vous vous débarrassez de votre jeu de pneus. N'oubliez pas que comme ils s'usent beaucoup pendant la course, il est essentiel de choisir la qualité qui convient à votre portefeuille. Et si vous étiez vraiment à sec, on vous donnera des pneus qui ont déjà servi à une autre équipe, mais personne ne veut en être réduit à cela !



PNEUS DE SECOURS

Pneus d'occasion. Pas grand chose à en espérer si ce n'est qu'ils roulent. Ce sont les pneus que vous avez pour commencer, alors changez-les immédiatement.



PNEUS PLUIE

Une valeur sûre quand il pleut. Par temps sec, leur adhérence est moyenne et se situe entre celle des pneus normaux et des pneus de secours.



PNEUS NORMAUX

Universels, conviennent à tous les circuits.



PNEUS SUPER ADHERENTS

Conviennent sur les circuits grande vitesse où ils permettent de raser les mottes.



PNEUS SPECIAUX

Ils reviennent très chers si on les utilise tout le temps, mais ils sont super dans les circuits où il y a beaucoup de courbes.

AILE ARRIERE

L'aile est la partie qui envoie l'air au-dessus de la voiture, qui à son tour appuie les pneus sur la piste et, qui par là-même augmente leur adhérence. Nous appelons cette poussée vers le bas, la force de pression (F.P.) de l'aile. Lorsque cette pression est élevée, la voiture est plus stable et il est plus facile de prendre les virages. Et comme l'aile arrière exerce cette force sur l'arrière de la machine, celle-ci contribue à améliorer la stabilité de la queue. Il est préférable de la choisir en fonction de l'aile avant et d'adapter ce choix à chaque circuit.

NORMALE

Aile arrière intermédiaire.



F.P. FAIBLE

Pour circuits grande vitesse.



F.P. ELEVEE

Pour circuits avec beaucoup de virages.



AILE AVANT

Règle la force de pression sur les roues avant. Si cette pression est plus grande à l'avant qu'à l'arrière, il y a danger de tête-à-queue. L'inverse est aussi un problème - il est alors difficile de prendre les courbes.

NORMALE

Moyenne



F.P. FAIBLE

Pour circuits grande vitesse.



F.P ELEVEE

Pour circuits avec beaucoup de courbes.



SPECIALE L

Réduit la résistance de l'air.



SPECIALE H

Augmente la force de pression vers le bas et réduit la résistance de l'air.



DIFFUSEURS

Le diffuseur est un dispositif qui produit une force de pression en repoussant l'air qui s'engouffre entre le châssis et la piste. Un emploi de cette force réduit la résistance de l'air.

NORMAL

Moyen



PETIT

Pour circuits grande vitesse.



GRAND

Pour circuits avec beaucoup de courbes.



SPECIAL

Produit une force de pression concentrée.



SUSPENSION

La suspension permet d'améliorer l'efficacité de l'aile (F.P.) et des pneus (adhérence) par le contrôle des modifications apportées au châssis des voitures.

SOUPLE

Suspension fournie au départ.



DURE

Une amélioration qui ne coûte pas très cher.



ACTIVE

Système supérieur qui utilise des pistons à pression d'huile réglés électroniquement au lieu de ressorts.



FREINS

Pour descendre à la vitesse voulue sur une courte distance, vous devrez mettre des freins plus puissants.

NORMAUX

Freins installés au départ.



AU CARBONE

Efficaces, et pas spécialement délicats.
Pas de problème d'utilisation.



ANTI-BLOQUANTS

Fonctionnent remarquablement bien.
Toutefois, si vous ne faites pas attention, ils risquent de vous ralentir plus que nécessaire.



TRANSMISSION

La transmission, l'organe de changement de vitesse, est divisée en plusieurs rapports numérotés. Plus il y a de rapports, moins il y a d'effort exercé sur le moteur et meilleure est l'accélération. A noter la position des boîtes à 5 et à 7 rapports : couchées sur leur flanc, l'aérodynamisme en est amélioré.

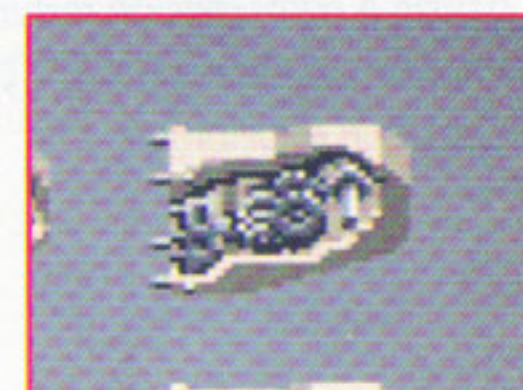
BOITE A 4 RAPPORTS

Transmission installée au départ. Si vous faites suivre le temps de changement de vitesses par une accélération rapide, elle est assez performante.



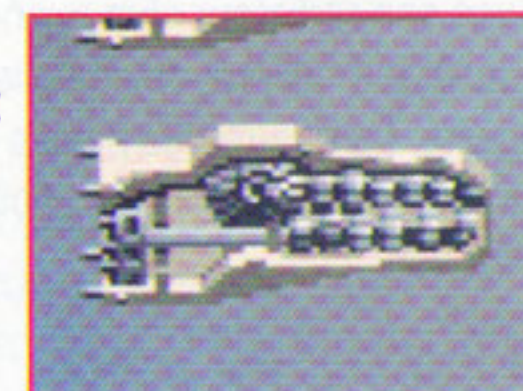
BOITE A 5 RAPPORTS

Bon aérodynamisme. Recommandée dans les lignes droites.



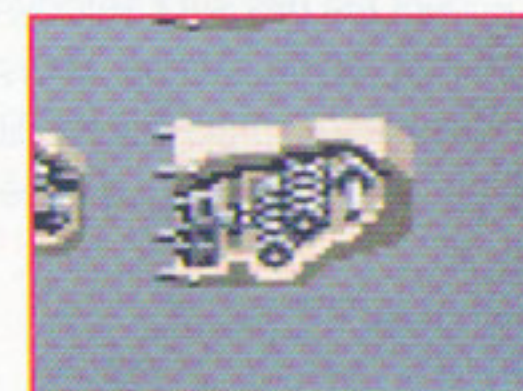
BOITE A 6 RAPPORTS

De construction simple. A donc un bon rapport coût/performance.



BOITE A 7 RAPPORTS

Transmission haut de gamme. Absolument aucun changement de vitesse manuel.



CHASSIS

Carosseries robustes mais légères et high-tech, fabriquées en fibres de carbone et autres matériaux complexes. La qualité du design détermine l'efficacité de la performance globale.

MODELE 1

Châssis à compression réduite, sans complication. Assez flexible pour accepter des pièces non équilibrées.



MODELE 2

Avec son radiateur plus avancé et son équilibre amélioré, ce châssis a plus de rigidité. La nature des pièces choisies affecte sa performance en ligne droite, faites donc attention.



MODELE 3

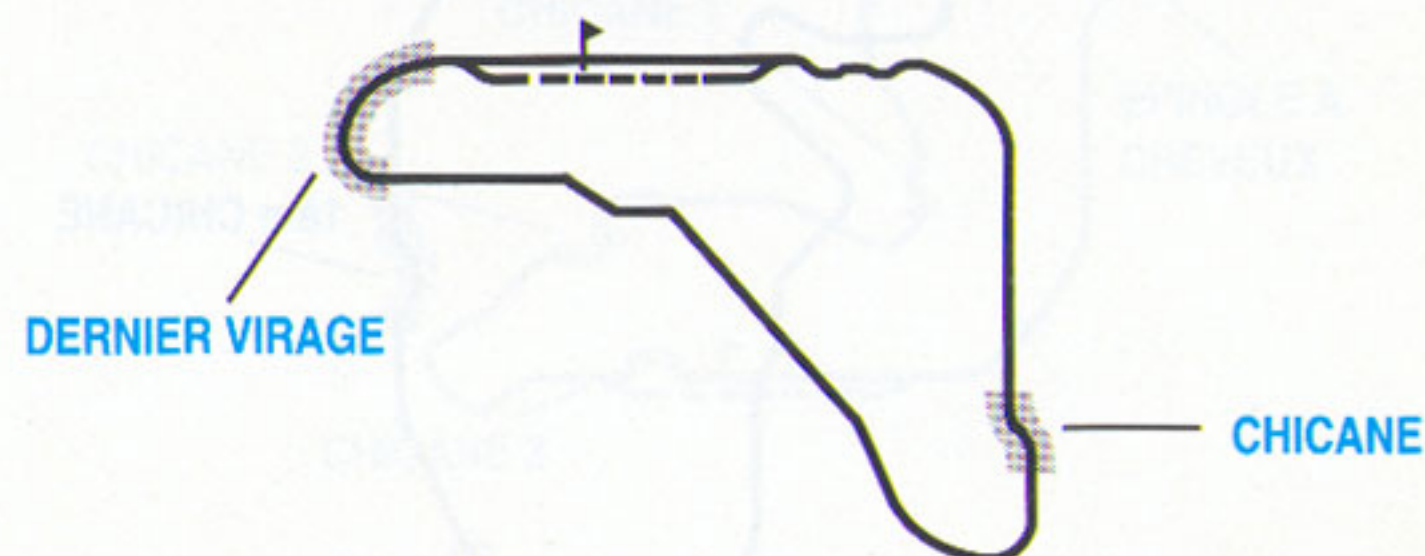
L'accent est mis sur l'aérodynamisme. Peut être très rapide si vous choisissez bien les autres pièces, mais cet équilibre ne s'acquiert qu'au prix d'une longue expérience.



INTRODUCTION AUX CIRCUITS

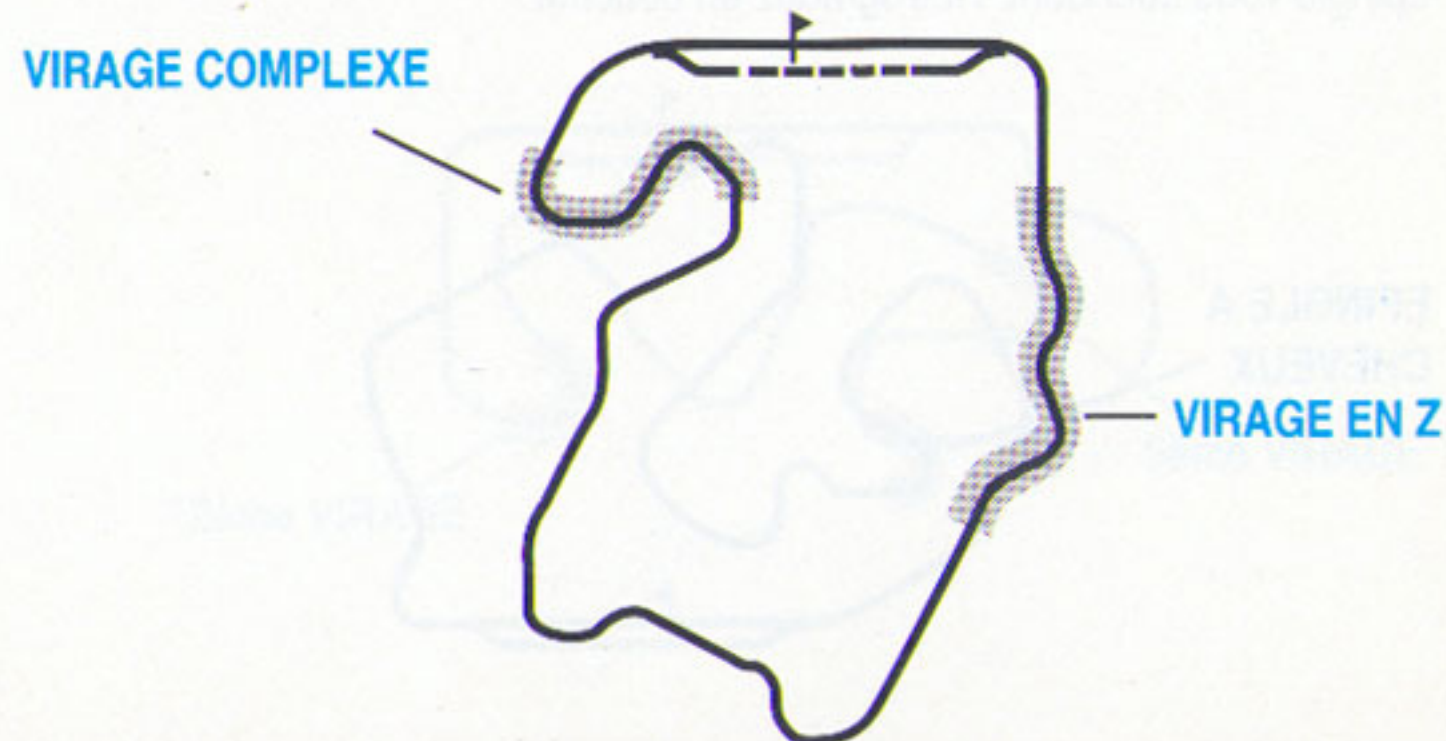
1 ITALIE

L'un des circuits de Grand Prix les plus rapides. L'entrée du dernier virage est raide. Faire attention de ne pas partir dans le décor.



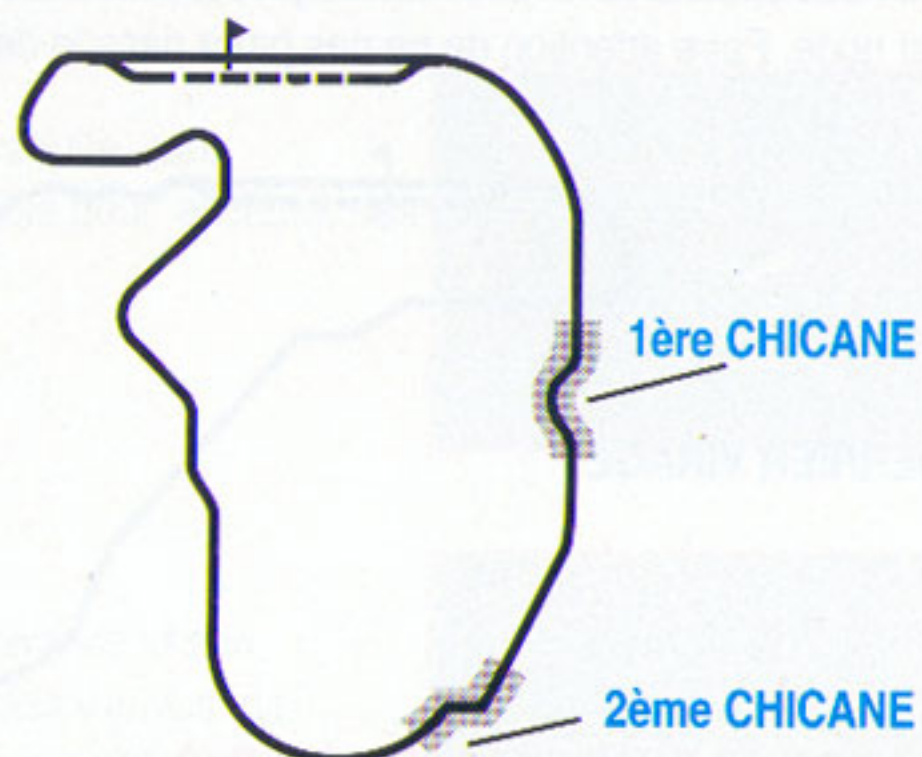
2 GRANDE BRETAGNE (G.B.)

Se caractérise par de longues lignes droites et des courbes variées. Le virage complexe de la deuxième moitié du circuit est très long, soyez prudent, n'appuyez pas trop sur le champignon.



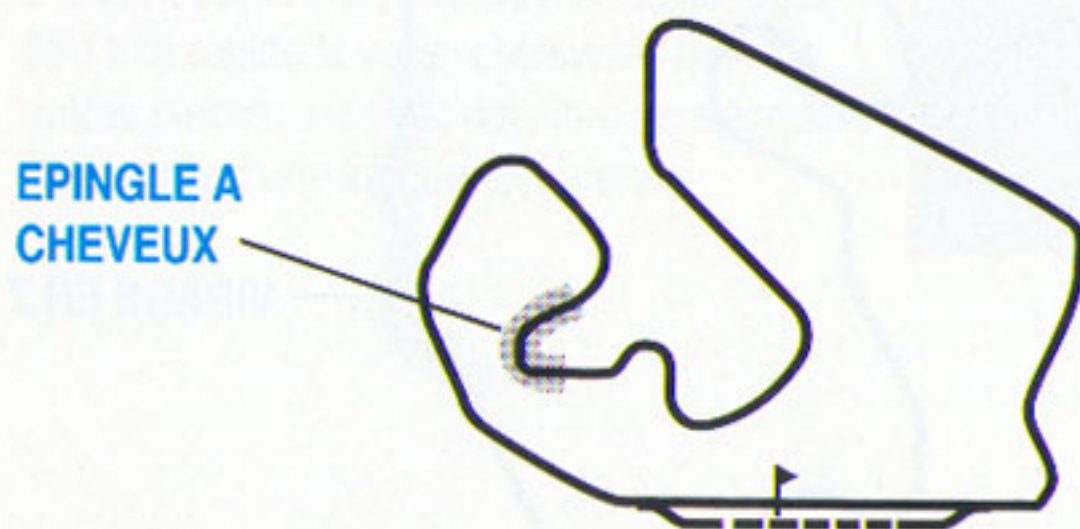
3 ALLEMAGNE

Ce circuit est composé surtout de lignes droites et de virages ouverts où on peut mettre les gaz. A noter la première chicane et le virage à droite juste avant le dernier virage.



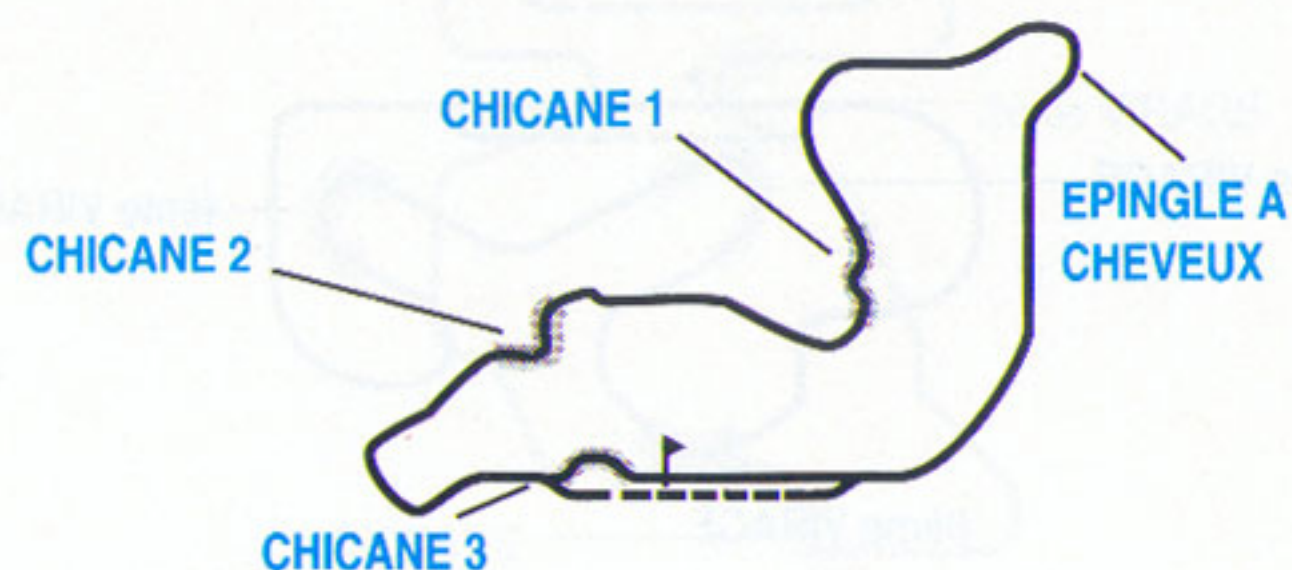
4 BRÉSIL

Après une première moitié longue et rapide, soudain des petits virages en épingle vous attendent. Rétrogradez en douceur.



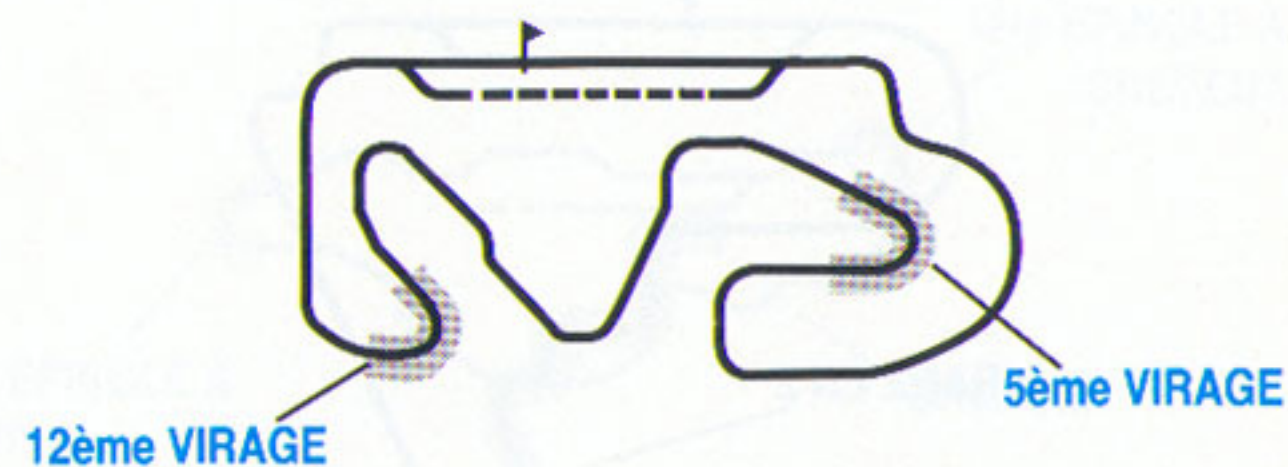
5 SAINT MARIN

La toute première difficulté rencontrée est l'épingle à cheveux qui suit la courbe douce vers la droite. Faites également attention de ne pas sortir de la piste dans les nombreuses chicanes.



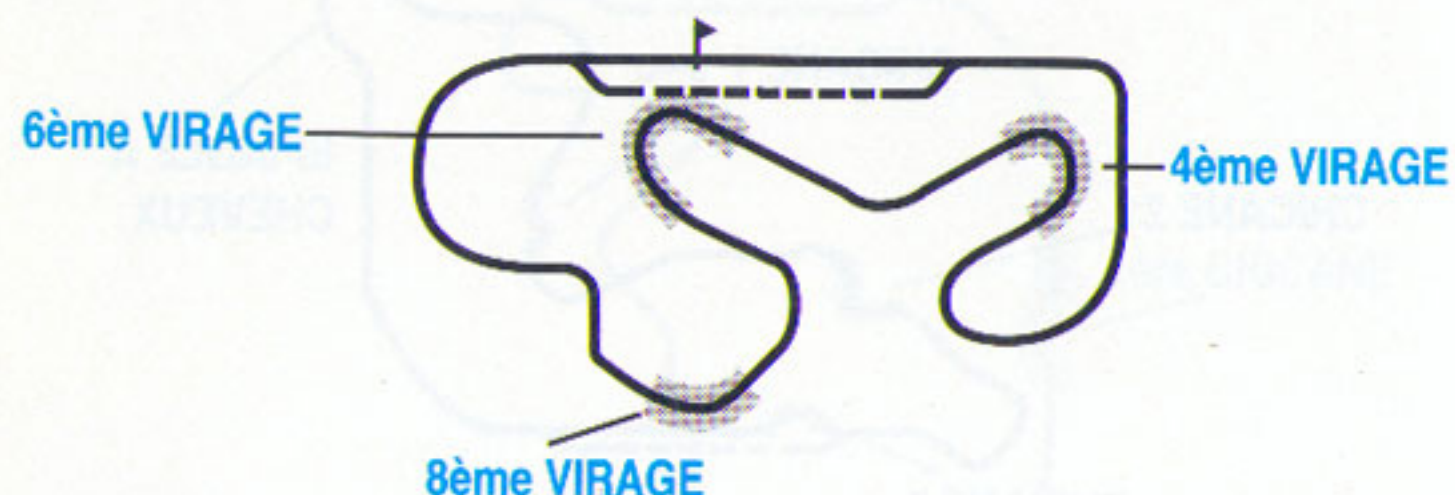
6 ESPAGNE

Circuit très rapide qui exige un pilotage très précis. Prenez garde au 5ème et au 12ème virages qui sont particulièrement serrés.



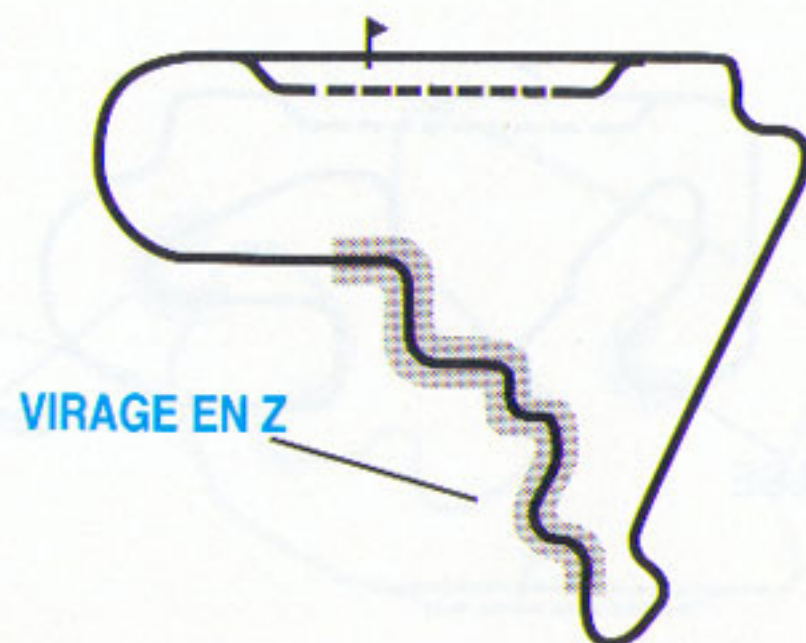
7 PORTUGAL

Circuit où le freinage au moment de prendre les tournants est décisif. Par exemple, si vous quittez la piste au 8ème virage, vous perdrez beaucoup de temps, faites très attention.



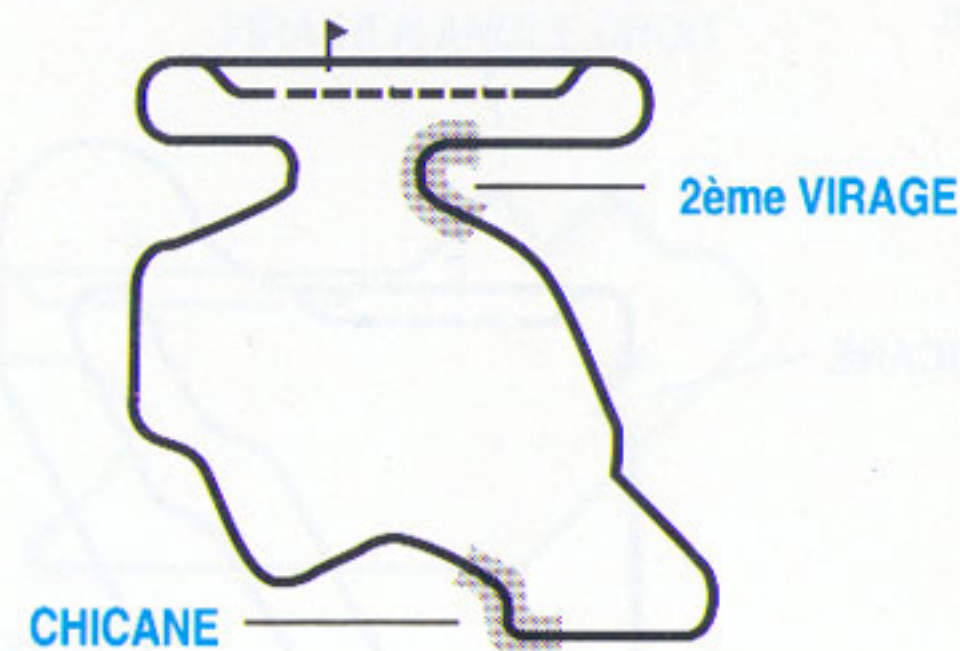
8 MEXIQUE

Régalez votre voiture pour négocier la succession de virages en Z plutôt que les longues lignes droites. Si vous vous souvenez que les virages vont en s'élargissant, votre tâche sera plus aisée.



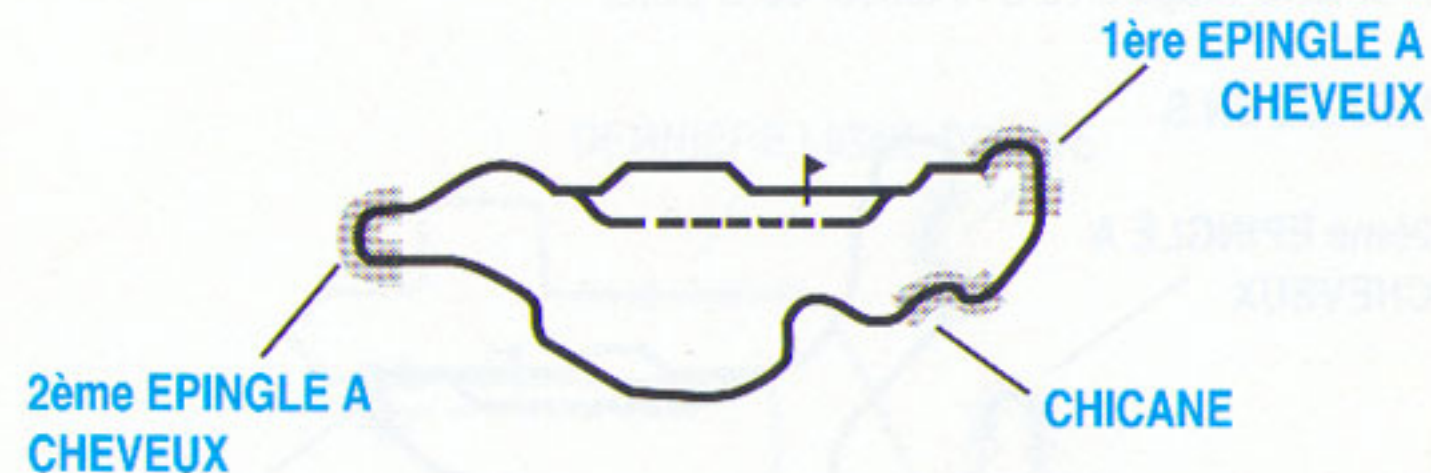
9 HONGRIE

Il y a beaucoup de virages que l'on peut prendre trop vite. Veillez donc bien à rester sur la bonne voie. Les points R-50m et R-45m sont dangereux.



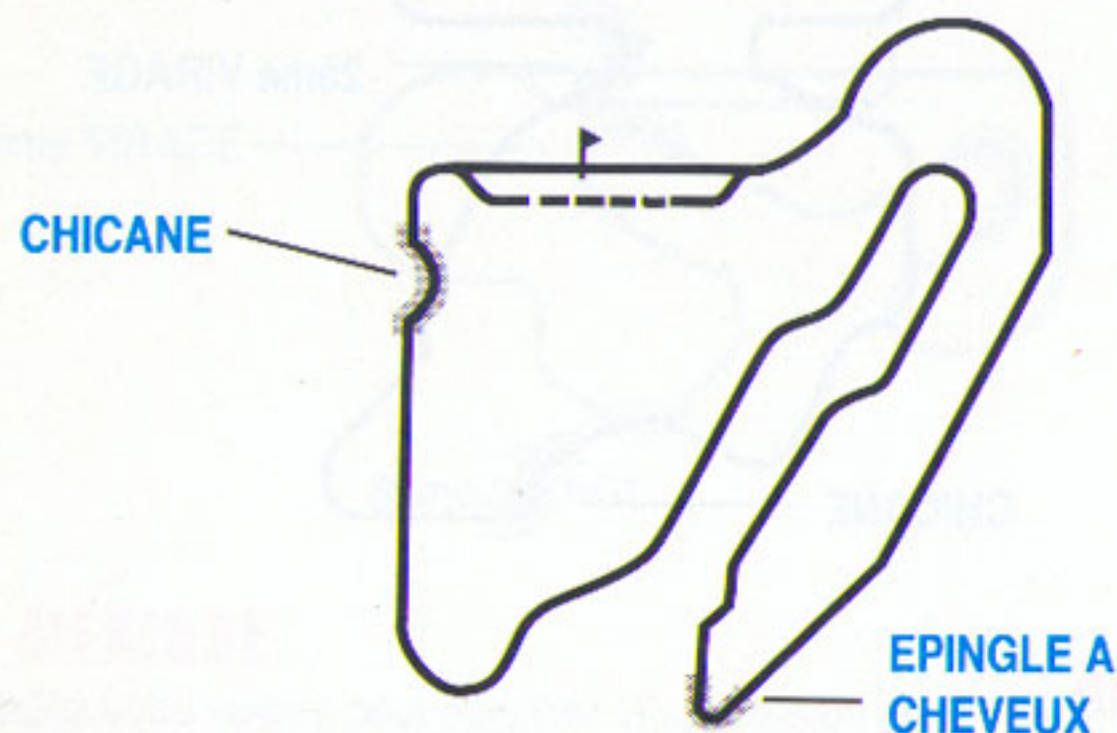
10 CANADA

La façon dont vous allez négocier les épingles à cheveux du début et de la fin déterminera votre temps. Soyez prudent dans la chicane qui vient tout de suite après la première épingle à cheveux.



11 FRANCE

Il y a une épingle à cheveux très serrée et inattendue après une très longue ligne droite : surveillez les panneaux du circuit et tenez-en compte. N'oubliez pas de ralentir à la chicane qui est juste avant la dernière courbe.

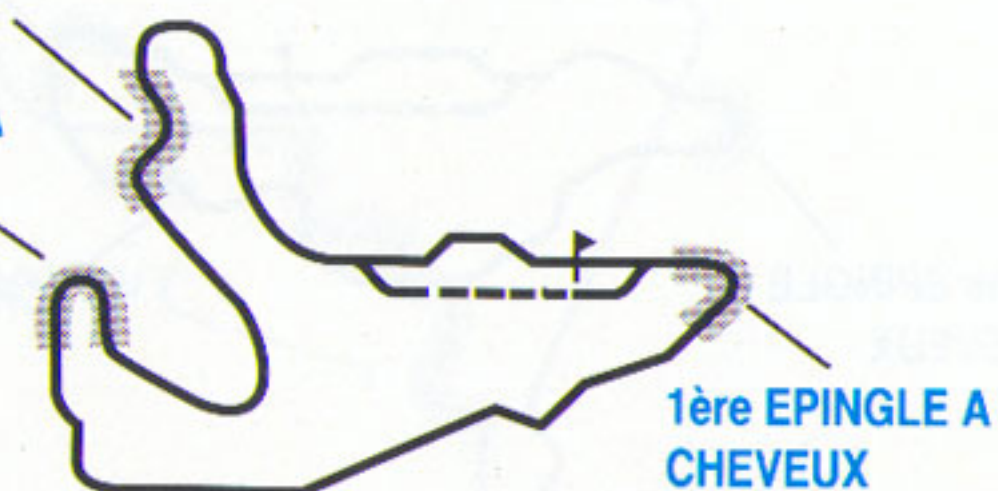


12 BELGIQUE

Attention - l'épingle à cheveux serrée vers la droite tout de suite après le départ se présente au moment-même où vous commencez à accélérer. Prenez le virage en Z à l'intérieur de la piste.

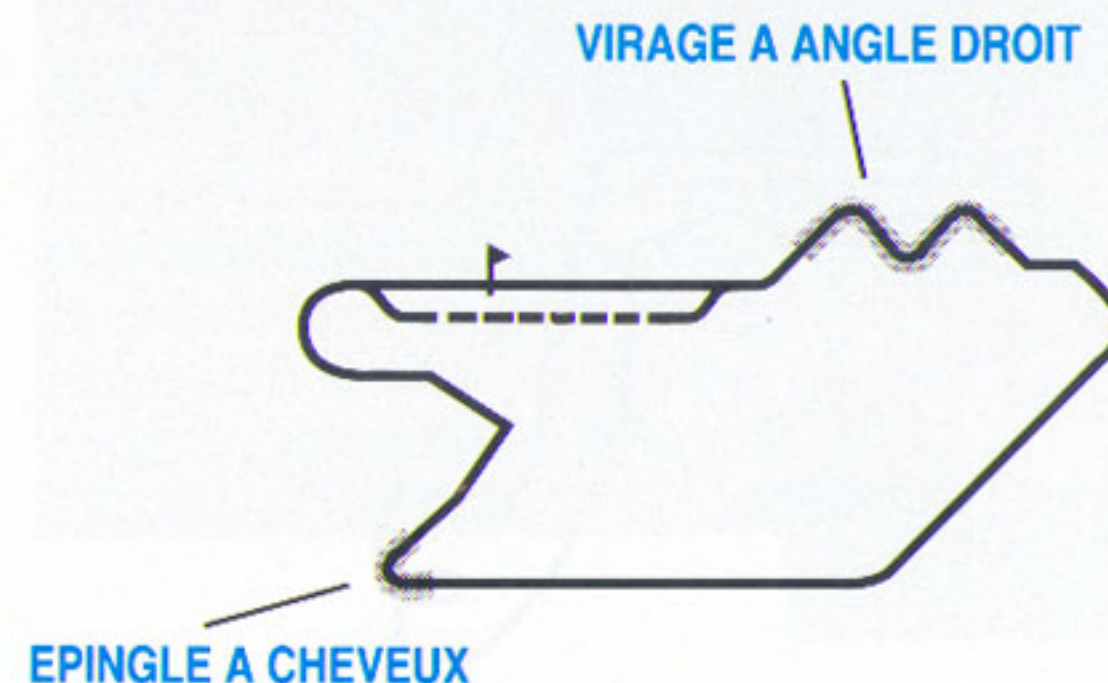
VIRAGE EN S

2ème EPINGLE A CHEVEUX



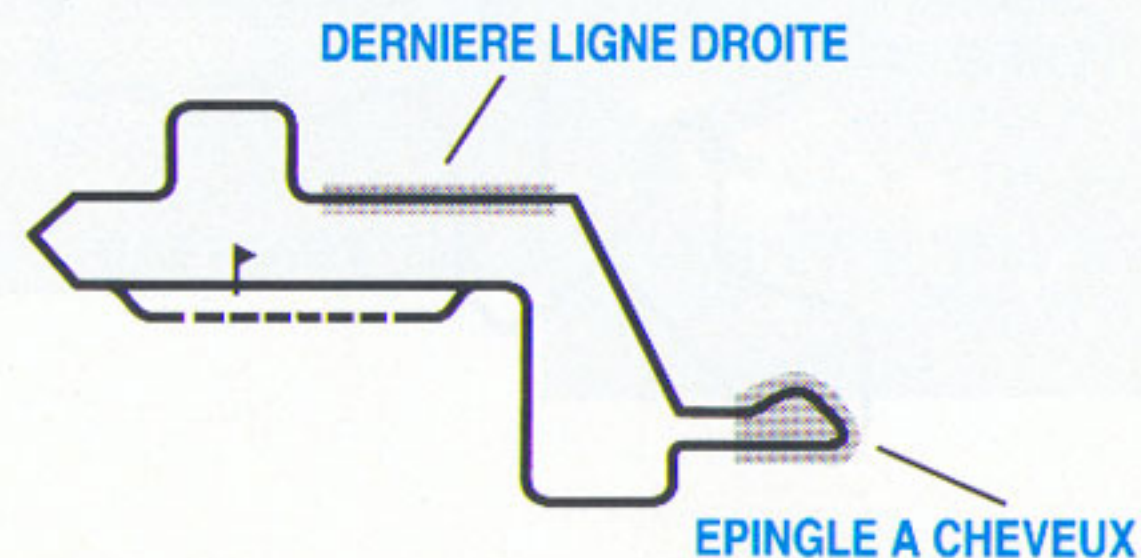
13 AUSTRALIE

Le troisième virage de ce circuit est à angle droit. A la fin de la dernière ligne droite, il y a une épingle à cheveux.



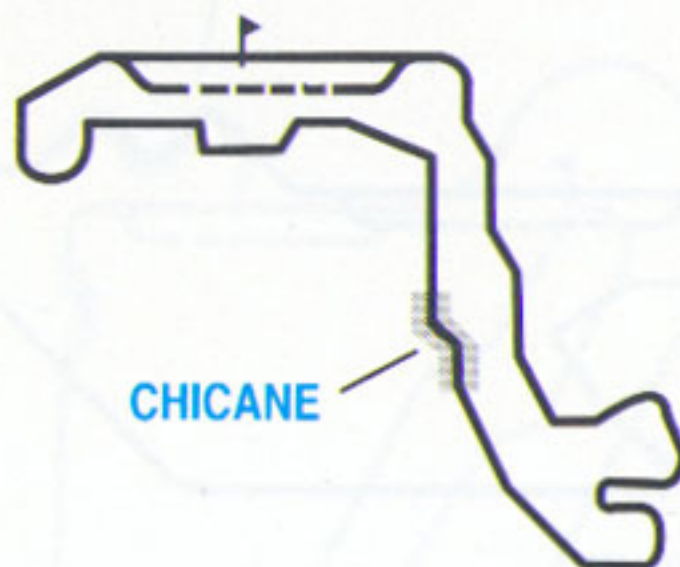
14 ETATS-UNIS (AMERIQUE)

Circuit classique avec virages à angles droits. Comme la barrière de sécurité est très proche, on risque de la toucher. Si vous vous rappelez du plan des tournants, vous le maîtriserez sans difficulté.



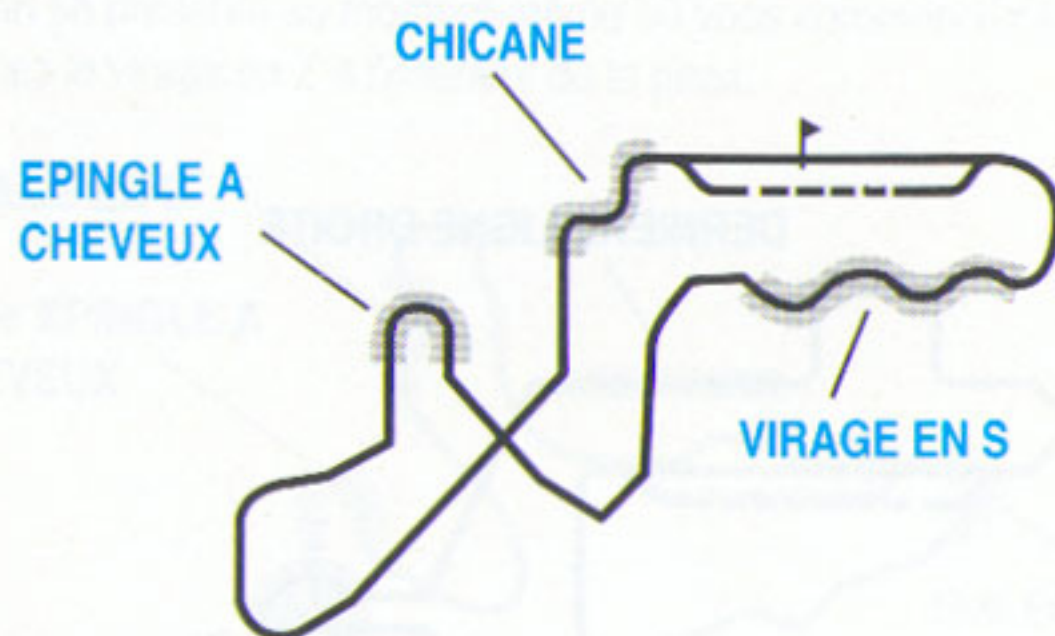
15 MONACO

Ce court circuit est truffé de virages étroits. Depuis que les débuts des courses de Grand Prix, remporter cette compétition traditionnelle a toujours été auréolé d'un grand prestige.



16 JAPON

Le seul circuit en forme de huit. Choisissez la bonne cadence dans le virage en Z et ralentissez suffisamment pour aborder l'épingle à cheveux. Faites attention à ne pas perdre le contrôle dans la chicane.



PROFILS DES PILOTES CONCURRENTS

A. SETH (MCL)

Pays : Brésil

Ce pilote de génie détient le titre depuis plusieurs années. Sa technique consiste à bien se placer dans les préliminaires et à se détacher du peloton. La machine compte sur son pilote et sur le moteur.



N. MANSON (WIL.)

Pays : Grande-Bretagne

Se distingue par l'agressivité de son style, qui peut aussi bien le mener à la défaite. Sa machine est bien équilibrée, surtout par son aérodynamisme.



A. PROTEUS (FER.)

Pays : France

Surnommé "le Professeur" à cause de son habileté de pilote. Du genre à remonter tranquillement d'une position peu favorable. La construction de sa machine est classique et dépend du moteur.



N. PIOUS (BEN.)

Pays : Brésil

Un Brésilien au sang chaud. Il n'est plus le champion du moment, mais avec sa machine bien léchée, son moral est en train de remonter. Comme pour l'écurie TYR, sa faiblesse réside dans les pneus.



S. NAKADA (TYR.)

Pays : Japon

Apprécié pour ses compétences, mais son âge est le sujet d'inquiétudes. Sa machine n'est pas entièrement au point, mais son potentiel est énorme.



A. CHESTER (JOR.)

Pays : Italie

Ce pilote brutal a été surnommé "Le Broyeur", mais s'est assagi dans la superbe machine de sa nouvelle équipe.



I. CAPYS (LEY.)

Pays : Italie

Un pilote féroce qui avait été surnommé "Le Tigre", n'arrive pas à quitter une équipe pleine de bonnes intentions, mais faible. Quand le circuit lui convient, "Le Tigre" ressort ses griffes.



REGLES OFFICIELLES DE "EXHAUST HEAT"

1. REGLES RELATIVES AUX DROITS D'INSCRIPTION

Les droits d'inscription sont les mêmes pour chaque course. Après les préliminaires, vous serez facturé pour \$1000. Cependant, même si votre capital n'est pas suffisant pour couvrir ces droits d'inscription, vous pourrez quand même participer à la course.

2. TEMPS LIMITE - REGLEMENTATION

Les participants doivent franchir la ligne d'arrivée en moins de 9mn 59s. Ceux qui restent sur le circuit plus de 10 minutes sont éliminés.

3. REGLEMENTATION DES TOURS

Sur chaque circuit :

Préliminaires : 2 tours. Votre position au départ de la course principale dépend du meilleur temps de tour réalisé. La "Course" : 3 tours du circuit complet.

Le classement est compté à partir du premier à franchir la ligne d'arrivée.

4. ARRET AUX STANDS - REGLEMENTATION

Lorsque vous vous arrêtez aux stands, vous pouvez faire faire n'importe

quelle réparation à votre voiture.

EFFACEMENT DES DONNEES SAUVEGARDEES

Lorsque vous voulez vider la mémoire (Données relatives à chaque numéro et temps-records), maintenez enfoncé le bouton SELECT et appuyez sur RESET. Continuez à maintenir enfoncé le bouton SELECT et attendez l'écran des titres. Tous les records seront effacés, le jeu sera dans l'état où il était lorsque vous l'avez acheté. Toutefois, il n'est pas permis de reculer dans les stands ni de s'arrêter dans les stands à la dernière minute pendant le troisième tour sur la ligne d'arrivée. Les réparations effectuées dans les stands sont gratuites : n'oubliez pas de vous y arrêter si vous êtes dans le rouge ou dans une position faible.

5. PRIX EN ARGENT - REGLEMENTATION

Des prix en argent sont attribués pour chaque course en fonction du classement.

6. POINTS DES PILOTES - REGLEMENTATION

Dans chaque course, les pilotes reçoivent des points en fonction de leur position à l'arrivée. Le pilote qui totalise le plus de points sur les 16 courses de l'année devient champion série.

7. LIGNE D'ARRIVEE - REGLEMENTATION

Les voitures doivent franchir la ligne d'arrivée par leurs propres moyens. Celles qui essaieraient de finir par contact avec une autre voiture seront éliminées.

CONDITIONS SPECIALES

DNQ

Votre temps n'a pas pu être chronométré dans les préliminaires.

DNF

Apparaît si, pour une raison ou une autre, votre temps n'a pas été chronométré.

INTRODUCTIE

Dank je wel voor het aanschaffen van de Exhaust Heat. Zorg ervoor dat je, voordat je begint dit instructieboekje over het gebruik van deze software leest zodat je er correct en met zorg mee omgaat. Bewaar dit instructieboekje.

INHOUD

HOE VERLOOPT HET SPEL (IN EEN OOGOPSLAG).....44

1. EN DAAR GAAN WE!

WELKOM OP HET CIRCUIT.....45

2. MAAR EERST DE TRAINING

ALLES OVER TRAINEN47

KEUZE VAN HET PARCOURS48

BEDIENING50

HET RACESCHERM52

3. HET SAMENSTELLEN VAN JE AUTO

HET FABRICATIESCHERM.....54

PRESTATIEGEGEVENS.....56

EEN EENVOUDIG INSTRUCTIEPARCOURS57

4. DEELNEMEN AAN DE GRAND PRIX59

5. DAG EN NACHT GAAT DE RACE DOOR..... 60

Over de onderdelen.....61

De 16 wereldparcours.....71

Beschrijving van wedstrijddeelnemers79

Officiële reglementen.....82