

スーパーファミコン®  
SHVC-E2



SUPER FAMICOM  
LICENSED BY NINTENDO



FORMULA 1  
WORLD  
CHAMPIONSHIP

FIAフォーミュラ・ワン・ワールドチャンピオンシップ公式製品

# Exhaust Heat

エキゾースト・ヒート F1ドライバーへの軌跡<sup>みち</sup>

They gather here, hungry for danger.  
Laying their lives on the line for fame and glory.  
Veterans and Cinderella stories alike,  
Earth-bound pilots fighting for the thrill of victory.  
26 competitors battling for the Grand Prix championship.

SETA

このたびは、株式会社セタのスーパーファミコン用ソフト、「エキゾースト・ヒートF1ドライバーへの軌跡」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。ご使用前には、この「取扱説明書」をお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

# 君はF1ドライバーの

みみ とお えいこう ひっし  
耳をすましてごらん。遠くから、栄光を必死につか  
もうとする、あつ ごうおん き  
熱い轟音が聞こえてくるだろう。それ  
はエキゾーストヒート。レーサーたちは、自分じぶんのいつ  
しょう かな おんがく しんじん  
生を、エンジンが奏でる音楽でつづるのさ。新人レ  
ーサー諸君、しよくん でんとう えいこう  
一諸君、伝統と栄光のF1ワールドにようこそ。

# INDEX

## もくじ

操作 <sup>そうさ</sup> 方法 <sup>ほうほう</sup> と画面 <sup>がめん</sup> の見 <sup>み</sup> か た	4
ゲーム <sup>ゲーム</sup> の進 <sup>すす</sup> め方 <sup>かた</sup> (1)	6
ゲーム <sup>ゲーム</sup> の進 <sup>すす</sup> め方 <sup>かた</sup> (2)	8
ゲーム <sup>ゲーム</sup> の進 <sup>すす</sup> め方 <sup>かた</sup> (3)	13
セーブ・ロード・ゲームの 終了 <sup>しゅうりょう</sup>	12
各 <sup>かく</sup> マシン <sup>マシン</sup> の基 <sup>き</sup> 本 <sup>ほん</sup> 性 <sup>せい</sup> 能 <sup>のう</sup>	14
パ <sup>き</sup> ーツ <sup>そ</sup> の基 <sup>ち</sup> 礎 <sup>しき</sup> 知 <sup>し</sup> 識 <sup>き</sup>	16
SETTING画面 <sup>がめん</sup> では	18
LABO(研 <sup>けん</sup> 究 <sup>きゅう</sup> 所 <sup>じょ</sup> )に ついで	20
走行 <sup>そうこう</sup> テ <sup>ク</sup> ニ <sup>ク</sup> ク	24
ライバルとなるF1ドライ バーたち	26
全 <sup>ぜん</sup> 32 <sup>こう</sup> コース <sup>しき</sup> 公 <sup>き</sup> 式 <sup>しき</sup> ガ <sup>イ</sup> ド <sup>ど</sup>	
GROUP C	30
F3000	34
F1	38

## みち 軌跡を駆ける

They gather here, hungry for danger.

Laying their lives on the line for fame and glory.

Veterans and Cinderella stories alike.

Earth-bound pilots fighting for the thrill of victory.

26 competitors battling for the Grand Prix championship.

# 操作方法と画面の見かた



Yボタン  
ブレーキの使用

**+**ボタン  
レース中は、左右の入力で、マシンのハンドルを操作します。  
(レース以外の選択画面では、上下左右の入力でカーソルの移動などに使用します)

**START**ボタン  
ゲームの開始  
ポーズをかける

**B**ボタン  
アクセルの操作。押しとマシンは加速。ボタンを離すと、エンジンの回転数は下がり、エンジブブレーキがかかります。

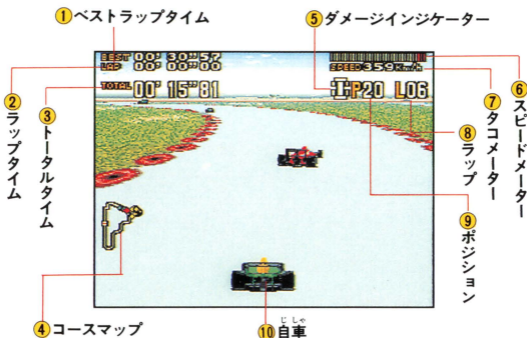
## レース以外の選択画面では



↑原則的には目的のコマンドに**+**ボタンでカーソルを合わせ**START**または**B**ボタンで決定



↑特殊な操作については  
場面ごとに解説します

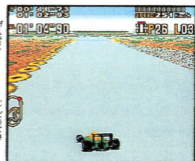


- ① **ベストラップタイム**：走行中のコースで、最も速い周回タイムを表示。現在のベストタイムだけではなく、過去のタイムを含めての通算記録が表示されます。
- ② **ラップタイム**：最新の周回タイムを表示。マシンがゴール地点を通過するたびに更新されていきます。
- ③ **トータルタイム**：レース開始時からの合計タイムを表示。
- ④ **コースマップ**：走行中のコースの全体図を表示しています。レース中は、プレイヤーが操作するマシンを赤く表示。また自分より先行するマシンは黄色で、自分の後続のマシンは青色で表示されます。
- ⑤ **ダメージインジケーター**：操作するマシンのコンディションを示します。損傷した場合(タイヤの場合は消耗した場合)は、その部分が赤く点滅しトラブルを伝えます。マシンの形は、タイヤ・フロントウイング・リアウイング・ボディを示しています。
- ⑥ **スピードメーター**：現在のスピードを表示。
- ⑦ **タコメーター**：エンジンの回転数を表示。タコメーターの動きで、シフトアップやシフトダウンの瞬間がわかります。
- ⑧ **ラップ**：現在の残り周回数が表示。LO0がファイナルラップです。
- ⑨ **ポジション**：現在の自分の順位。予選では常にPO0と表示されます。
- ⑩ **自車**：プレイヤーが操作するマシンです。速いマシンが、後ろから追い越そうとすると、青い旗(ブルーフラッグ)が表示されます。

## マシンはすべてオートマチックトランスミッション

「エキゾースト・ヒート F1ドライバーへの軌跡」に登場するマシンは、すべてオートマチック仕様(6速)のマシンです。マニュアルシフトは必要ありません。

シフトダウンすると自動的に





# ゲームの進め方<sup>すす</sup><sup>かた</sup>(1)

プレイヤーは、まず新人レーサーとしてデビュー。だんだんとステップアップしF1を目指します。ここではゲーム全体の流れを解説します。

## START!

### ① GROUP Cに参戦!

収録コース●8コース  
目的●すべてのコースで優勝  
することがクリア条件となる

市販車をレース仕様に改造した、プロトタイプカー26台が参加する。F1を目指すルーキーたちの登竜門。コース難度はさほど高くないが、ライバルのテクニックはなかなかのもの。マシンを強化してなるべく早めに卒業したい。



↑制覇(1度優勝した)コースには月桂樹のマークがついていく

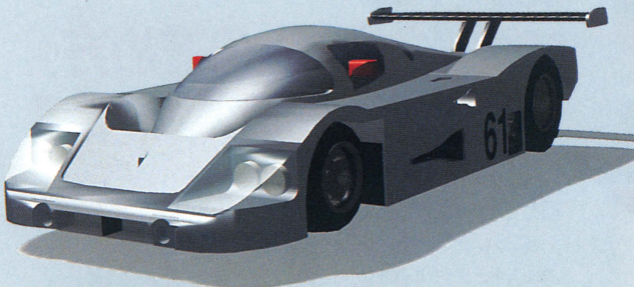
### ② F3000に昇格!

収録コース●8コース  
目的●すべてのコースで優勝  
することがクリア条件となる

完全レース仕様のF3000マシン26台が参加する。GROUP Cに比べ、コース難度は高く、ライバルたちも速くなる。実在のF1レーサーのほとんどが体験しているF3000。君もこのころから腕が磨かれていくのがわかるはずだ。



↑ルールはGROUP Cと同じだが、参加費・賞金ともに高額に



↑GROUP Cのマシン。フロントからフォルム。君たちとのデビューを待つ!

### ③いよいよF1に!

収録コース●16コース  
 目的●ドライバーズポイント  
 を獲得しワールドチャンピオン  
 を目指す。

レースの頂点、F1にデビュー  
 する。ライバルは世界のトップ  
 プレーサーたち。実際のF1と  
 同じ、世界各地のサーキット  
 を決められた順番で転戦する。  
 最初の1シーズンは、苦勞を  
 覚悟してのぞみたい。

**DRIVER'S POINT**

1	C. BERGER	HCL	14
2	A. SENNA	HCL	10
3	R. PATRESE	WIL	12
4	N. MANSELL	WIL	5
5	A. KITA		4
6	J. Alesi	FER	2
7	I. CAPELLI	FER	1
7	M. BRUNDLE	BEN	1
9	M. SCHUMACHER	BEN	0
9	A. SUZUKI	FOT	0
9	M. ALBARETO	FOT	0

↑F1では順位に応じてドライバーズポイントが与えられていく

### ④F1、次のシーズンへ!

いったんF1まで昇りつめた  
 ドライバーに、降格はない。  
 シーズンを終え、ワールドチ  
 ャンピオンが決まると、次の  
 シーズンが開幕する。以降、  
 F1ドライバーとして毎年戦い  
 を続けていく。決意を新たに  
 世界のトップを狙いたい。  
 F1参戦1年目のガンバリによ  
 っては、2年目のシーズン開  
 幕のとき、選べるチームは増  
 えているに違いない。



↑所属チームを自分で選べるのは、走るエリートF1ドライバーの誇り



# ゲームの進め方 (2)

レースで獲得した賞金は、次のレースの参加費やパーツの開発にあててF1を目指します。ここでは1レースごとの流れを紹介します。

## 初めてゲームをするときは？

スーパーファミコンの電源を入れ、タイトル画面があらわれたら、GRAND PRIXを選択。つづいてPLAYER SELECT画面で、1～3のどれかを選びます。次に名前を入力(最大6文字)します。入力後ENDで終了すると、EMPTYの表示が、登録した名前に変わります。この登録したドライバーを選ぶと、GROUP Cからゲームがはじまります。

## 走る前後の準備が大切

ゲームの進め方は「エントリー」→「予選」→「決勝」→「賞金獲得」→「開発」…。そして次のエントリーをするのが基本です(右ページ参照)。

この進め方は各クラス共通です。ただしF1では、①参加費が不要、②決められたコースを順番で走る、の2点<sup>てん</sup>がGROUP C、F3000とは異なります。



← すべてはここから。名  
前入力力はBボタンで



← 賞金は与えられるが  
参加費無料のコースから



← 開発費と参加費、賞金  
をバランス良く使って



← F1でCOURSEを  
選ぶとコース紹介画面に

**A** エントリーする  
コースを選択



**B** 準備ができたなら  
RACEを選択



**C** 予選・決勝の  
周回ラップ数を選択



**D** 予選タイムアタック  
スタート



**H** SETTING画面で  
マシン調整



**G** 研究所に投資して  
パーツを開発



**F** 賞金(6位以内)または  
参加手当(7位以下)を獲得



**E** スタートイングリッド  
を決定し、決勝スタート





# ゲームの進め方 (3)

PRACTICEやRECORDSなど、GRAND PRIX以外のモード。また、GRAND PRIXのなかに用意された各種モードについて解説します。

## PRACTICEについて

PRACTICEは、F1ドライバーを目指すレーサーのための練習モードです。コースの特徴を前もって知りたいときに使います。

GROUP CとF3000のうち8コースを、参加費が無料で、テスト走行ができます。(1回の練習につき3周)



← PRACTICEでもまずはプレイヤーセレクトを



↑マシンはすでに3種類が準備されている  
↑ゴールすると大きな表示でタイムを教えてくれる

## RECORDSについて

RECORDSでは、ゲーム内に設定された、全32コースのベストラップ(5ページ参照)のタイムを見ることが出来ます。上位3位までの記録が、1/100秒単位で表示されます。GRAND PRIXだけではなく、PRACTICEのタイムも記録されます。

1戦ごとに速くなっていく自分をRECORDS画面で確認してください。



← RECORDSでは上下入力で表示させたいクラスを選択する  
← ボタンの左右入力でコースを、

# えら GRAND PRIXを選んだあとのモードセレクト

タイトル画面でGRAND PRIX  
を選<sup>せんたく</sup>し、プレイヤーを選<sup>えら</sup>  
んだあと、または、レース終了<sup>しゅうりょう</sup>  
後<sup>ご</sup>には、自動的<sup>じどうてき</sup>に右<sup>みぎ</sup>の写真<sup>しやしん</sup>  
MODE SELECT画面<sup>がめん</sup>に入<sup>はい</sup>ります。

この画面<sup>がめん</sup>での各種<sup>かくしゆ</sup>モードに  
ついで<sup>かいせつ</sup>解説<sup>かいせつ</sup>します。



## RACE

RACEを選<sup>えら</sup>ぶと、周回数<sup>しゅうかいすう</sup>選<sup>せんたく</sup>択<sup>たく</sup>  
画面<sup>がめん</sup>→予選<sup>よせん</sup>→決勝<sup>けつしょう</sup>と進<sup>すす</sup>みます。  
GROUP CやF3000で、コ  
ースを変<sup>か</sup>えて走<sup>はし</sup>りたいとき  
は、いったんCOURSEのモ  
ードを選<sup>せんたく</sup>し、参<sup>さん</sup>加<sup>か</sup>するコ  
ースを選<sup>えら</sup>びなおします。

## CONSTRUCTION



CONSTRUCTIONモードは、  
マシン<sup>きやうか</sup>の強<sup>かん</sup>化<sup>か</sup>に関するモ  
ードです。開<sup>かい</sup>発<sup>はつ</sup>したニューパ  
ーツ<sup>そうちやく</sup>を装<sup>そう</sup>着<sup>ちやく</sup>したり、マシン  
のセッティング<sup>へんこう</sup>を改<sup>かい</sup>変<sup>へん</sup>する  
場合<sup>ばあい</sup>は、SETTINGを。パ  
ーツを新<sup>あらい</sup>しく開<sup>かい</sup>発<sup>はつ</sup>したい場  
合<sup>ばあい</sup>は、LABOを選<sup>えら</sup>択<sup>たく</sup>します。

## COURSE

GROUP CやF3000では、コ  
ース選<sup>せんたく</sup>択<sup>たく</sup>画面<sup>がめん</sup>になりま  
す。  
+ボタ<sup>+</sup>ンでエントリ<sup>+</sup>ーする  
コースを選<sup>せんたく</sup>択<sup>たく</sup>しま  
す。参<sup>さん</sup>加<sup>か</sup>  
費<sup>ひ</sup>さえ支<sup>し</sup>払<sup>はら</sup>えばどのコ  
ース  
でも選<sup>えら</sup>ぶことが  
できま  
す。



← 参<sup>さん</sup>加<sup>か</sup>費<sup>ひ</sup>が足<sup>たり</sup>りな  
いとコ  
ースは選<sup>えら</sup>べな  
い



← S T A R T を押<sup>お</sup>す  
と参<sup>さん</sup>加<sup>か</sup>費<sup>ひ</sup>を払<sup>はら</sup>う

## SAVE GAME

ゲームデータのセーブは、  
このモードで行<sup>おこな</sup>ないま  
す。セーブのしかたについ  
ては、  
次<sup>じ</sup>ページでくわしく解<sup>かい</sup>説<sup>せつ</sup>  
し  
ま  
す。

# セーブ・ロード・ゲームの終了 しゅうりょう

ここではゲームデータの保存、呼び出し、ゲームの終了など。ゲームデータの管理の仕方を中心に解説します。

## セーブの手順 てじゆん

ゲームデータの保存は、次の手順で行ないます。

①MODE SELECT画面でSAVE GAMEを選択。②セーブする番号を選択。③ゲームを続けるか、ゲームを終了するかを選択です。

またゲームデータのロードは、タイトル画面でGRAND PRIXを選んだあとにあらわれる、PLAYER SELECT画面（下写真）で行われています。



YESの場合      NOの場合

→ゲームの終了は、セーブを終えたあとで、セーブを選択する



ちゅうい  
**注意**

## セーブナンバーを決めるとデータは自動的に書き替えられます

左ページ②の画面で、セーブナンバーを決めると、その場でデータは、すべて上書きされ、もとのデータは、消去されることになります。

誤って大切なデータを書き替えないように注意してください。



↑ゲームの終了は、セーブを終えたあとで、NOを選択する

## 不要なデータの削除

不要なデータは、PLAYER SELECT画面のERASE DATAを選びます。ERASE DATAを選ぶと、画面はERASE MODEとなり、カーソルで消去するデータを選ぶことになります。

ここで画面は、「SURE?」(消してよいですか?)と聞かれますので、消す場合はYES、消去をやめる場合はNOを選んでください。消去すると、名前登録前と同じように、その番号はEMPTYとなります。



## カーソル位置が便利な位置に

セーブをするときにあらわれるカーソルは、「直前にロードまたはセーブした位置」に置かれます。覚えておく  
と便利です。



↑2番目のデータ呼び出してゲームをしたあとは、セーブ時のカーソルは2番目に出現

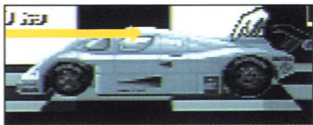


# かく きほんせい のう 各マシンの基本性能

プレイヤーはクラスに応じて3種類のマシンを  
あやつ 操り、パワーアップさせてレースに参加します。  
ここでは各マシンの特徴を解説します。

## GROUP C

新人レーサーを育てる  
モンスターマシン



プロトタイプカー(市販車)を  
ベースとして、レース仕様<sup>しやうぎ</sup>に改  
造<sup>くわうぞう</sup>したモンスターマシン。市販  
車<sup>しや</sup>とはいえ、ボディ・エンジン・  
空力<sup>くうりよく</sup>パーツのすべてがチューン  
ナップされている。が、ボディ  
の重<sup>おも</sup>さは致命的<sup>ちめいてき</sup>で、パーツで補  
う<sup>おぎな</sup>しかない。地道<sup>じみち</sup>なパワーアッ  
プはやはり必要<sup>ひつよう</sup>なようだ。

### 性能の初期データ

- SPEED .....343km/h
  - POWER .....765ps
  - Cd .....0.25
  - BRAKE .....193
  - WEIGHT .....900kg
  - WEIGHT .....23
  - F. GRIP .....13
  - R. GRIP .....15
- 限界最高速度 ● 353km/h

## F3000

チューンナップしだいで  
高性能マシンに変身



プロトタイプとは違<sup>ちが</sup>い、タイ  
ヤがボディからはみ出した完全<sup>かんぜん</sup>  
なレーシングカー。いわゆるフ  
ォーミュラカーである。基本性  
能<sup>きほんせい</sup>はGROUP Cに比べ<sup>くら</sup>向上<sup>こうじやう</sup>。特  
に軽量化<sup>けいりやうか</sup>の効果<sup>こうか</sup>は大き<sup>おお</sup>い。しか  
し、F3000の難<sup>むずか</sup>しいコースでは  
とてもではないが、パワーアッ  
プなしでは上位<sup>じやうい</sup>は狙<sup>ねら</sup>えない。

### 性能の初期データ

- SPEED .....347km/h
  - POWER .....578ps
  - Cd .....0.35
  - BRAKE .....131
  - WEIGHT .....542kg
  - F. GRIP .....21
  - GRIP .....18
  - R. GRIP .....15
- 限界最高速度 ● 356km/h

# F1

ヒーローたちが受けつぐ  
栄光の最強マシン



世界一流の頭脳が、最も速い  
マシンを考えつづけて数十年。  
伝統と最新技術が、F1を生んだ。  
初期性能からして、かなり高い  
スペックを誇っている。

だが、当然ながらライバルた  
ちも速い。GROUP CやF3000  
より種類がふえたパーツを、さ  
らに強化する必要がある。

性能の初期データ

- SPEED .....350km/h
  - POWER .....666ps
  - Cd .....0.30
  - BRAKE .....133
  - WEIGHT .....505kg
  - F. GRIP .....15
  - GRIP .....21
  - OR. GRIP .....11
- 限界最高速度 ● 359 km/h

## どのチームに所属するのか?

F1に昇格、またはシーズン終了時には、所属チームを選  
ぶことができます(下写真)。ただし各マシンは、同じ性能  
に設定されています。マシンのパワーアップはプレイヤー  
が行なってください。また、パワーアップ途中にチームを  
替えると、再び初期値(RANK 1)からスタートします。

McLAREN



McLAREN

WILLIAMS



WILLIAMS

FERRARI



FERRARI

BENETTON



BENETTON

VENTURI LARROUSSE



VENTURI LARROUSSE

FOOTWORK



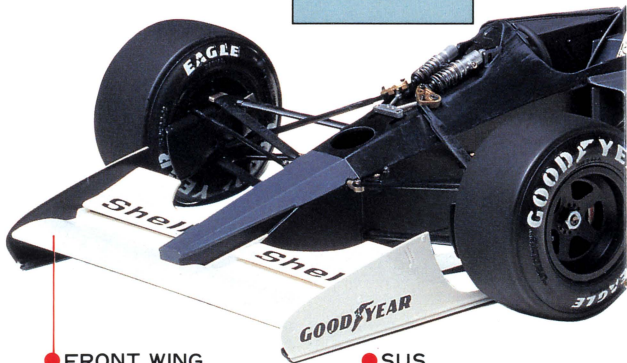
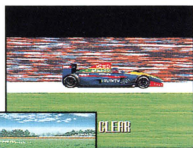
FOOTWORK

# きそちしき パーツの基礎知識

マシンのパワーアップは、より性能の良いパーツを開発することによって行ないます。それぞれのパーツの役割と効果について解説します。

## ● TIRE

タイヤの性能がアップすると、路面のグリップが良くなり、コーナリングが安定していきます。また、同時に耐久性も上がります。長い距離を走行しても、摩耗するペースが遅くなり、ピットインする回数を減らすことができます。



## ● FRONT WING

マシンボディの前面に、翼をつけることにより、ダウンフォースを生むのがフロントウイングの役割です。空気がつくる下向きの力により、前輪のグリップ力を上げる効果があります。タイヤとのバランスを考えて、パワーアップさせるのが普通です。

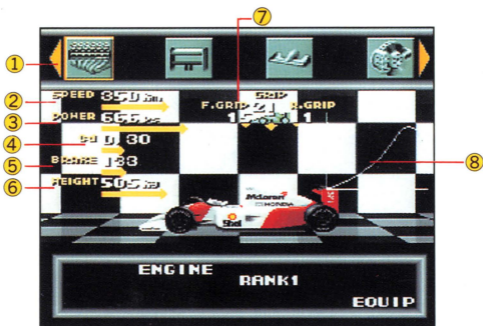
## ● SUS

SUSは、サスペンションの略。基本的にはタイヤとボディをつなぐ役割があります。性能が上がると、コーナリングが安定するとともに、ブレーキの反応も鋭くなります。'92年F1でウィリアムスが採用したリアクデブサスペンションは特に有名。



# SETTINGでは

初期データでRANK1を装備しているマシンの  
パーツは、RANK8までランクアップします。  
ここではSETTING画面のポイントを解説します。



- ① セットしたいパーツのアイコンです。カーソルをあてて選択します。カーソルを動かすと、パーツを示す指マークと、画面下のウィンドウ内のパーツ名が運動します。
- ② 装着(EQUIP)しているエンジンの最高速度を示します。
- ③ 装着しているエンジンの馬力を示します。
- ④ 空気抵抗値。数字が大きいほど抵抗が大きいことを示します。装着したウイング類によって数字は変化します。
- ⑤ ブレーキ性能をあらわす数値です。装着したブレーキはもちろんタイヤやペンションによって数字は変化します。
- ⑥ マシン全体の総重量です。装着したエンジンとウイング類によって数字は変化します。
- ⑦ 路面のグリップ性能を数字であらわしています。F.GRIPはフロントウイング、GRIPはタイヤとサスペンション、R.GRIPはリアウイングによって数字は変化します。
- ⑧ エンジン性能を知るグラフです。最高速型エンジンは急カーブを、加速重視型はゆるやかなカーブを描きます。

# はや 速いマシンにするには、パワーとグリップ性能をアップ

## パワーを信じるレーサーはエンジンを強化!

速く走るためには、マシンのパワーは欠かせない。つまり、エンジンの強化は絶対に必要なだ。

最高速、加速、どちらを重視するにせよ、パワー志向のドライバーはエンジンにこだわる!



## グリップを大切にすればならバランス良く強化!

コーナリングの安定性でタイムを稼ごうとするなら、タイヤ・ウイング・サスなど、各パーツをバランス良くパワーアップすることだ。グリップ志向のドライバーはマシンの総合力にこだわる!



## 消耗品や壊れたパーツはピットで修理

マシンに装着したパーツは、レース中に障害物に接触すると、ダメージを受けることがあります。かなりのダメージを受けると、画面右上のダメージインジケーターが赤く点滅します。路面の「P」マークにしたがって、ピットに入り、修理してください（最終周はピットに入れません）。また、タイヤはミスがなくても、走行距離に応じて摩耗（すり減ること）します。周回数が長いレースでは、早め早めに交換するのがよいでしょう。

ピットではBボタンの連打で、作業を急いでもらうことができます。



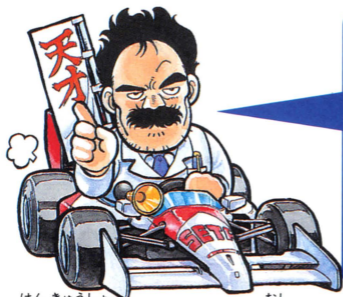
↑フロントウイングにダメージ。急げ!ピットへ!!



↑100分の1秒を争って、猛スピードで作業するピットクルー

# けんきゅうしょ LABO(研究所)について

パーツは、獲得した賞金を研究所に投資することによって完成します。LABOにいる博士にうまく働いてもらうことが、勝利のポイントです。



ふおっ。ふおっ。ふおっ。  
ここはわたし、「博士」がみ  
ずから登場し解説してしん  
ぜよう。何でもたずねるが  
よい。なるべく答える！

## けんきゅうしょ おし 研究所のしくみを教えて？



ほほ。なかなかマジメな質問だな。いや、それとも説明書を読まずにゲームをしたのだが、わたしの気まぐれについていけずにあわてているな。

まあいい。教える。

まず、稼いだ賞金をわたしのところに持ってくる。そして開発したいパーツをカーソルで選ぶのだ。わたしのいるところか？ MODE SELECT画面で、CONSTRUCTIONを選び、LABOをまた選べばいい。安心しなさい。

そう。それでパーツを選ん

だら、わたしは必ず「あたらしい部品は開発していないが開発するかね」と聞く。

そこで持ち金のいくらかを投資すればよいのだ。本当は「全部よこせ！」と言いたいのだが、参加費など何かとレースはお金がかかる。わたしにあずける資金は、君の判断で決めてくれればよい。



↑投資額は+ボタンの上下入力が増減する

# パーツはいくらで開発してもらえるの？



そうだな。ウチの研究所には、定価というものがないのじゃ。\$100だって、\$300,000だって、とりあえずわたしは黙って受け取ることにしている。生まれてこのかた……。

しかしだ。人はこれがわたしの悪いクセというのだが、開発していると、やっぱり資金が足りないなあ、と気づくことがある。

そんなときには、素直に言うことにしている。「もっとくれ」と。たくさん必要なのか、少しだけ足りないのかは、まあお互いの呼吸で通じあおうじゃないか。

そうそう。これは言うておこう。当然ながら、GROUP CからF3000、F1へと参加するクラスが上がると、同じパーツでも開発費は高くなる傾向があるようだ。わかった？ しょーがない。ヒントを出す。



↑「順調」と言っているときは資金が足りてる証拠。気が変わらない限りは



↑お話にならないくらいに安い開発費だと博士はムツとしている様子

→ ツを完成したら、次のパーツを開発できる



## 博士からの特別ヒント①

<b>GROUP C</b>	どのパーツも値段はそう変わらないし、そう高くない。 \$3000～\$4000もあれば開発できるのでは……？
<b>F3000</b>	さすがにGROUP Cと同じ値段というわけにはいかない。 ブレーキが加わるわけだが、これはまあ、安くしとくよ
<b>F1</b>	F1だもの高いさ。特にサスはねえ。片手じゃとてもとても。 とはいえGROUP Cの2倍まではしない。たぶん

# 開発の早さはどうやってきめてるの？



別にわたしが決  
めてるわけじゃな  
い。レーシングカ  
ーのパーツというのはだ。モノによってかかる時間が違うのだ。冷やっこと、カレーライスではできるまでの時間が違うのと同じじゃ。前のページで好評だったので、またヒントを出しといた。少しは参考になるだろう。

開発の早さも参加するクラスによって差があって、やはりF3000、F1と進むにしたい、どーしても遅くなってしまう。

ただだ。開発費の多さによって、開発期間は変わってくる。多ければ、当然早く。開発できるスレスレの値段なら、それなりの早さで。開発不可能な投資だと、お金を追加してくれるまで開発しないのだ。わたしも人間。お金をもらえばヤル気になる！



↑1レースを消化したら完成してそう  
なとき、博士はこう言う



↑あせて何度もたずねると、博士は  
怒ってしまう



→どうしても急ぎたい  
ときは大量に投資！

## 博士からの特別ヒント②

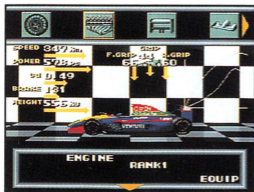
タイヤ	他のパーツに比べ、けっこう早く開発できるんじゃない
エンジン	精密な部品だが、君のイメージより早い気がするんだが
リアウイング	意外と手こずることが多いのだよ。やや遅めかなあ
フロントウイング	リアウイングよりも遅いこともある。それが悩みだ
ブレーキ	タイヤと同じか、ま、ちょっと遅いか、それくらいだ
サス	これはちょっと時間がかかる。早めにオーダーしてよ

# 開発費をうまく使うポイントは？



まず、無駄のない程度に、けちけちないこと。安すぎる投資は時間も無駄だ。

それとだ。やっていて気づくと思うのだが、ウイングはフロントとリアでは開発のタイミングがズレることが多いのだよ。だから、思いきって、どちらかに絞って開発する手もある。右で説明したので見なさい。もちろん両方の性能が良いのにこしたことはないが……。あと、GROUP CやF3000のパーツは、次のクラスに持ち込めないのもそのつもりで。楽なレースでお金を貯めるという方法もあるが、クラスクリアや、F1で次のシーズンを迎えると、資金は半額になってしまうから注意。いいかな。がんばってワールドチャンピオンになって、わたしを男にしてくれや！



↑ウイング以外のパーツも、RANK 1とRANK 8の大胆な組み合わせで走るのも、機能を覚える良い方法



↑マシンのテール(後ろ)が流れやすいが、慣れるとコーナリングしやすい。上級者向けセッティング



↑テールはしっかりマシンについてくるが、急コーナーには弱い。初・中級者向けセッティング



けんきゅうしょでは  
なに お  
何が起こるか  
わからない！





そう こう

# 走行テクニック

100分の1秒を争うレースは、細かな技術の積み重ねでタイムを短縮していきます。コーナリングを中心に、基本テクニックを紹介します。

## スリップに注意してコーナーを攻める！

タイムを縮めるのは直線の速さではなく、コーナリングがポイントです。

コーナーは、最短距離を可能な限りの最高速度で抜けるのが理想です。どのコーナーも、走行ラインと進入速度を前もってイメージして攻めていってください。

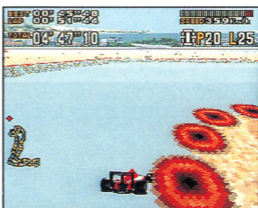


↑スリップ限界のコーナリングをすると、タイヤが滑る音がする

## サンドトラップとタイヤバリアーに注意！

各サーキットは、タイヤバリアーによって仕切られています。接触すると、マシンは一気に減速するばかりでなく、走行アングルが変わり、ダメージを受けることもあります。

サンドトラップは、コーナーなどに置かれた砂地の減速ゾーンです。本来は避けたいエリアですが、減速したいときには、利用することもできます。



←コーナーぎりぎりをかすめるように抜けるテクニックも

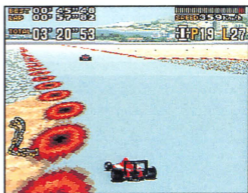


←サンドトラップは侵入してもダメージを受けない

# コーナーの特性を見きわめて走る!

## ●インベタ高速コーナー

緩いコーナーは、インコースギリギリにマシンを寄せて、フルスロットルで抜けることができます。27ページから掲載した全32コース公式ガイドでは、難度「A」のコーナーとして紹介してあります。



## ●アウト・イン・アウト高速コーナー

最高速でも抜けることができますが、ライン取りに注意と工夫が必要なコーナーです。外からインを攻め、再び外に抜けるのが原則。同じく公式ガイドでは、難度「B」のコーナーとして紹介しました。



## ●エンジンブレーキ使用コーナー

かなりきつく、最高速ではどうラインを取ってもスリップするコーナー。エンジンブレーキ(アクセルを離す)によって自然に減速し、クリアしていきます。難度「C」のコーナーとして紹介しました。



## ●ブレーキ使用コーナー

急角度のヘアピンなどの、ブレーキが必要なコーナーです。減速するタイミングと、減速しながらアウト・イン・アウトを狙うライン取りが大切なポイントです。難度「D」のコーナーとして紹介しました。



# ライバルとなるF1ドライバーたち

F1に登場するドライバーは、実際のレーサーの走りをシミュレートしています。ここでは、その主なライバルたちを紹介しします。

チーム名	ドライバー名
MCL	Ayrton Senna(アイルトン・セナ/ブラジル) ●ワールドチャンピオンを3度獲得した英雄。実力はNo.1か。
マクラーレン	Gerhard Berger(ゲルハルト・ベルガー/オーストリア) ●常に上位を狙う強敵。意外性もあり、こころ一番で燃える男。
WIL	Nigel Mansell(ナイジェル・マンセル/イギリス) ●戦闘力の高いマシンを得た無冠の帝王は、情熱的に攻める。
ウイリアムズ	Riccardo Patrese(リカルド・パトレーゼ/イタリア) ●F1最多出場記録を持つベテランだが、年々切れ味は鋭く。
FER	Jean Alesi(ジャン・アレジー/フランス) ●新世代を代表する若手実力派。問題はマシンとの相性か?
フェラーリ	Ivan Capelli(イヴァン・カペリ/イタリア) ●安定した走りに定評。ただし、優勝経験がないのが弱点?
BEN	Michael Schumacher(ミハエル・シューマッハ/ドイツ) ●ドイツの新星。注目株。全日本F3000にも参戦していた。
ベネトン	Martin Brundle(マーチン・ブランドル/イギリス) ●正統派レーサーの代表。ビッグ4チーム入りを果たした。
FOT	Michele Alboreto(ミケーレ・アルボレート/イタリア) ●かつては、芸術的な走りと評判だったベテランレーサー。
フットワーク	Aguri Suzuki(鈴木亜久里/日本) ●日本F1界の顔。年々積み重ねてきたテクニックに定評。
LRS	Ukyo Katayama(片山右京/日本) ●元全日本F3000チャンプ。F1ドライバーの軌跡を歩む。
ベンチュラルース	Bertrand Gachot(ベルトラン・ガシヨール/ベルギー) ●あられずりなところもあるが、強い走りが魅力。天才的。





エキゾースト・ヒート F1ドライバーへの軌跡<sup>みち</sup>

GRQUP C ・ F3000 ・ F1

# 全32コース 公式ガイド

### グループC



コースセレクト画面

	ROUND1	ROUND2
コース名	MOON CITY	DAWN CHORUS
参加費	FREE	\$4000
1位賞金	\$10000	\$12000
2位賞金	\$7000	\$9000
3位賞金	\$5000	\$6000
4位賞金	\$3000	\$4000
5位賞金	\$2000	\$3000
6位賞金	\$1500	\$2000
7位以下	\$1000	\$1000

### F3000



コースセレクト画面

	ROUND1	ROUND2
コース名	BLACK STONE	METAL RABBIT
参加費	FREE	\$4500
1位賞金	\$14000	\$16000
2位賞金	\$10000	\$12000
3位賞金	\$7000	\$8000
4位賞金	\$5000	\$6000
5位賞金	\$4000	\$5000
6位賞金	\$3000	\$4000
7位以下	\$3000	\$3000

### F1

### FOMULA ONE GRAND PRIX

- F1での参加費は全レース無料です。
- F1での賞金・ドライバーズポイントは全レース共通で、右のように定められています。

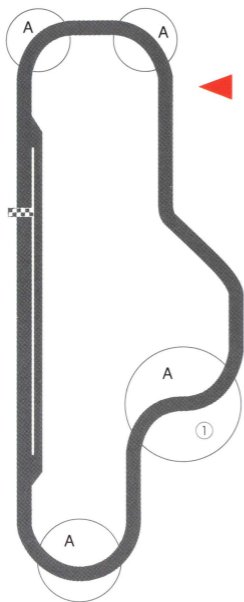
\*F1グランプリの開催順は38ページから45ページをごらんください。

ROUND3	ROUND4	ROUND5	ROUND6	ROUND7	ROUND8
GREEN HILL	DARK FOREST	DESERT SNAKE	HIGHLANDER	RED MOAI	WHITE NIGHT
\$4500	\$5300	\$6000	\$6600	\$7300	\$8000
\$14000	\$16000	\$18000	\$20000	\$22000	\$24000
\$11000	\$13000	\$15000	\$17000	\$19000	\$21000
\$7000	\$8000	\$9000	\$10000	\$11000	\$12000
\$5000	\$6000	\$7000	\$8000	\$9000	\$10000
\$4000	\$5000	\$6000	\$7000	\$8000	\$9000
\$3000	\$4000	\$5000	\$6000	\$7000	\$8000
\$1000	\$1000	\$1000	\$1000	\$1000	\$1000

ROUND3	ROUND4	ROUND5	ROUND6	ROUND7	ROUND8
MAD POINT	LASER BLASTER	WILD BEAR	GREAT SETA	PARADISE	SUNSET HORIZON
\$5300	\$6000	\$6600	\$7400	\$8600	\$9300
\$18000	\$20000	\$22000	\$24000	\$26000	\$28000
\$14000	\$15000	\$17000	\$19000	\$20000	\$23000
\$9000	\$10000	\$11000	\$12000	\$13000	\$14000
\$7000	\$8000	\$9000	\$10000	\$11000	\$12000
\$6000	\$7000	\$8000	\$9000	\$10000	\$11000
\$5000	\$6000	\$7000	\$8000	\$9000	\$10000
\$3000	\$3000	\$3000	\$3000	\$3000	\$3000

F1グランプリ	
賞金	
1位賞金	\$20000
2位賞金	\$12000
3位賞金	\$8000
4位賞金	\$6000
5位賞金	\$4000
6位賞金	\$2000
7位以下	\$1000

F1グランプリ	
ドライバーズポイント	
1位	10ポイント
2位	6ポイント
3位	4ポイント
4位	3ポイント
5位	2ポイント
6位	1ポイント
7位	0ポイント

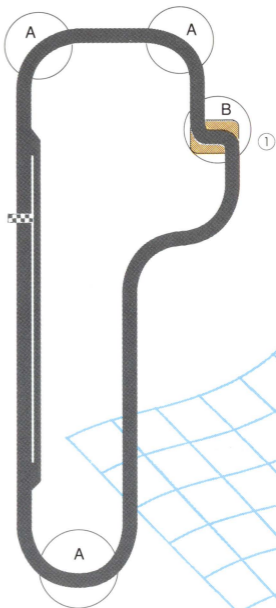


**ROUND1**  
**MOON CITY**  
ムーンシティ

どのカーブもインをキープ。インベタ走法の基本をマスターしたい。①のS字は最初にハンドルを切り過ぎないように。リズムカルに次のコーナーのインを狙う。

**ROUND2**  
**DAWN CHORUS**  
ドーンコーラス

①のコーナーではアウトから進入すれば、サントラップに入らず、高速のまま曲がれる。その他のカーブはできるだけインをキープ。

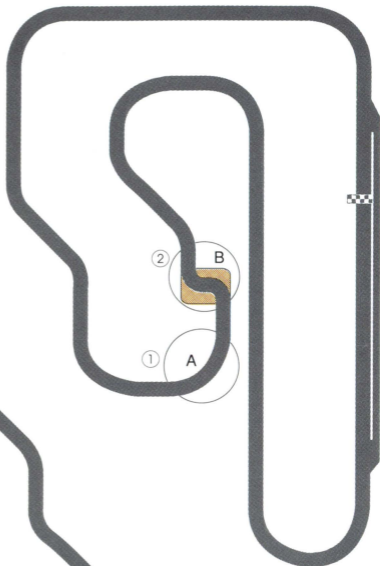


## ROUND3

## GREEN HILL

## グリーンヒル

途中のS字や緩いカーブは、ハンドルを切りすぎないように。次のコーナーのインを狙う。特に難しいポイントはないので、積極的に攻めていきたい。

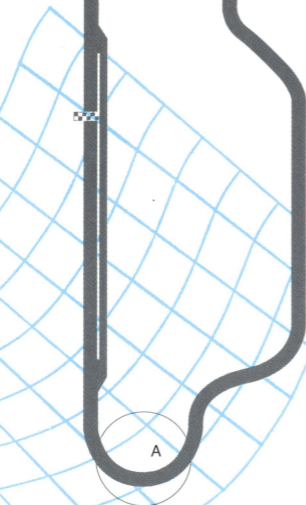


## ROUND4

## DARK FOREST

## ダークフォレスト

- ①ではシケインにそなえ、アウトにふくらんでおく。  
②はアウトから入れば、サンドトラップにかからない。不安ならエンジンプレキを使って抜けていく。

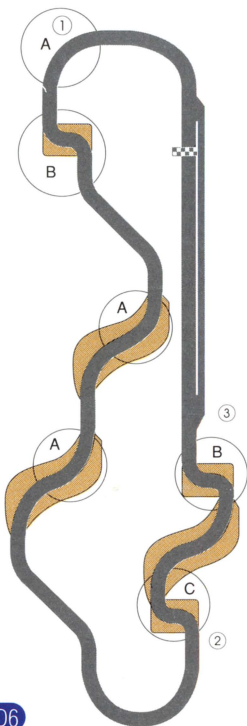
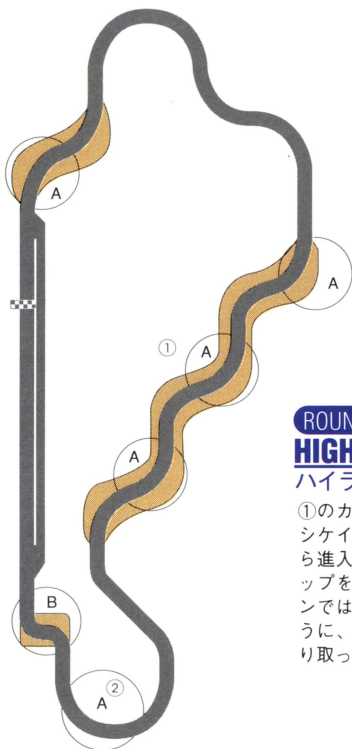


## ROUND5

## DESERT SNAKE

## デザートスネーク

スタート直後と①のS字はサンドトラップを踏まないように。ここでインについて敵車を抜ければGOOD！ ②では次がシケインなのでそのままインをキープして曲がる。



## ROUND6

## HIGHLANDER ▲

## ハイランダー

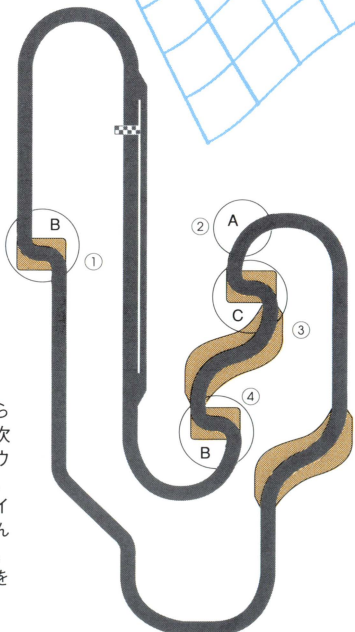
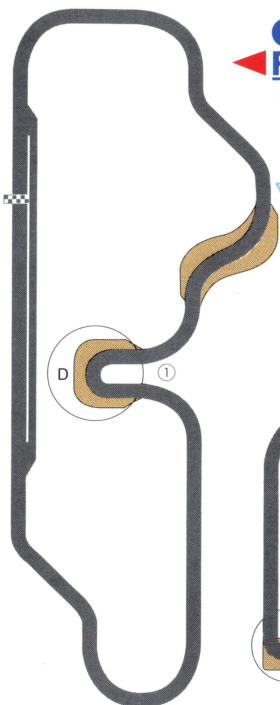
①のカーブではアウトにふくらんでシケインにそなえる。②はアウトから進入。出口のイン側のサンドトラップを踏み次のS字へ。③のシケインではサンドトラップを踏まないように、手前のS字でラインをしっかり取っておく。

## ROUND7

## RED MOAI

## レッドモアイ

S字を抜けるときは次のヘアピンにそなえて、ライン取りを！ ①のヘアピンではブレーキングシアウトから進入。インのサンドトラップを踏むつもりで、アウトぎりぎりを抜ける。



## ROUND8

## WHITE NIGHT

## ホワイトナイト

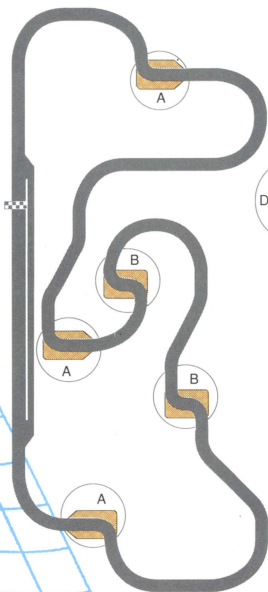
①のシケインはアウトから入れば問題なし。②では次のシケインにそなえてアウトにふくらんでおく。③、④ではそれぞれの出口のインのサンドトラップを踏んで、次のコーナーへ進入。途中のS字はライン取りをしっかりと。

## ROUND1

## BLACK STONE

## ブラックストーン

3つのシケインは必ずアウトから進入する。(インから入るとサンドトラップを踏んで減速してしまう) その他のカーブは、できるだけインをキープする走法で。



## ROUND2

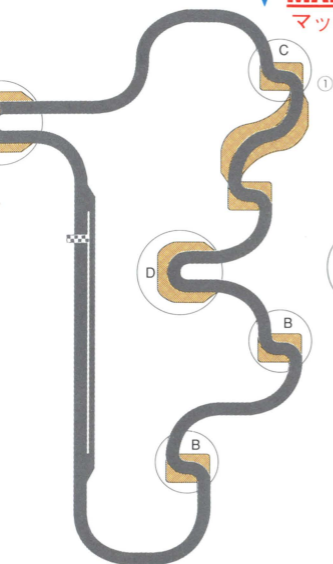
## METAL RABBIT

## メタルラビット

2つのシケインは、サンドトラップをふまないようライン取りをしっかりと。他の印の付いた3つのカーブは、アウトから入って、インのサンドトラップぎりぎりの所を通過。そうすれば、出口のサンドトラップにはつかまらない。

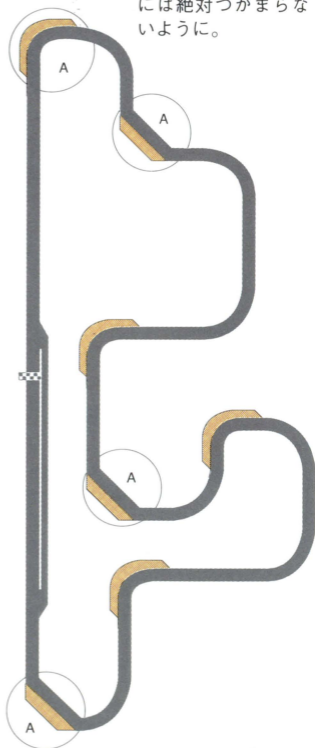


**ROUND3**  
**MAD POINT**  
 マッドポイント



2つのヘアピンは、アウトから進入しブレーキング。インのサンドトラップを踏んで、完全に車が出口の方向を向いたらアクセル全開！ ①のシケインからS字への進入は、インから。

外のサンドトラップには絶対つかまらないように。



**ROUND4**  
**LASER BLASTER**

レーザーブラスター

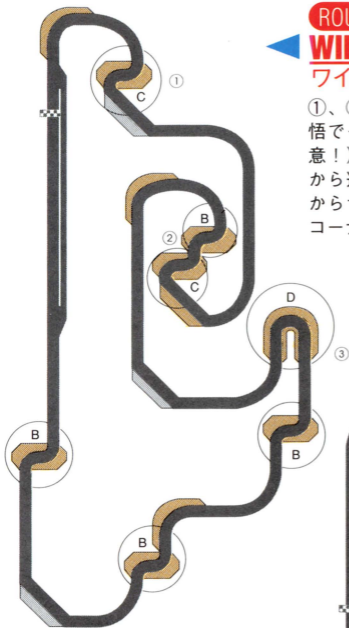
難しいコーナーは無い。絶対にサンドトラップを踏まないようにインをキープ。エンジンは加速性が良いものよりも最高速で選び、減速なしで走り抜きたい。

ROUND5

**WILD BEAR**

ワイルドベア

①、②ではサンドトラップを踏む覚悟でインを突く。(減速しすぎに注意!) ③はブレーキングしてアウトから進入。他のシケインは、アウトからサンドトラップ踏まないようにコーナリングしていきたい。

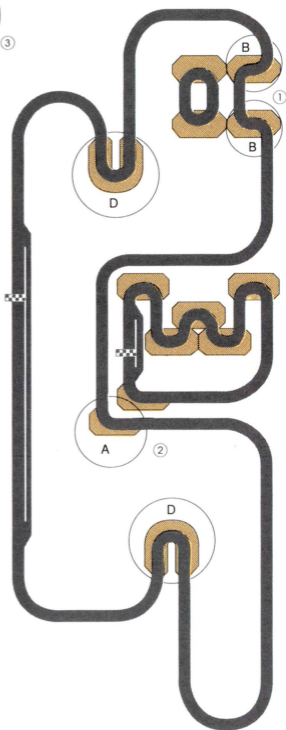


ROUND6

**GREAT SETA**

グレートセタ

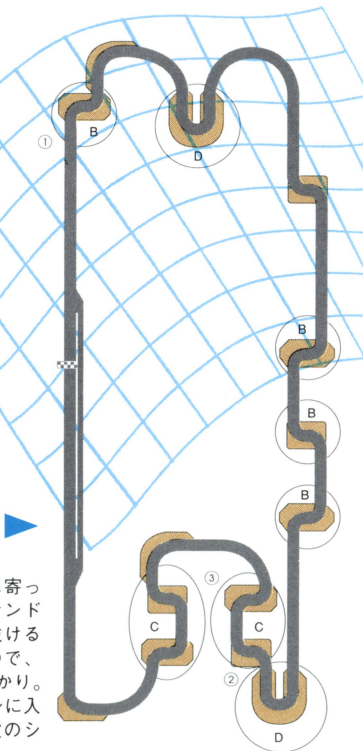
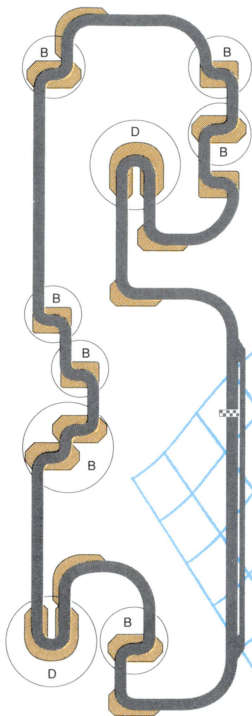
①は連続シケイン。インのサンドトラップは多少踏んでも、出口のサンドトラップにつかまらないように。②のカーブで、外側のサンドトラップにつかまると抜けるのが大変。慎重なアウト・イン・アウトを心がける。



## ROUND7 PARADISE

### パラダイス

2つのヘアピンでは減速が必要。ライン取りをしっかりとさせ、サンドトラップを踏まないように抜きたい。連続シケインではハンドルを切り過ぎないように。アウトから進入し、インギリギリで抜けるのが原則。



## ROUND8 SUNSET HORIZON

### サンセットホライズン

①では進入前からアウトに寄っておく。出口アウト側のサンドトラップに注意！ ②は抜けるとすぐに連続シケインなので、加速時のライン取りをしっかりと。③では1つ目を抜けてもインに入らず、そのままアウトで次のシケインにそなえる。

ROUND1

南アフリカGP ▼

全長：4260m

典型的な高速サーキット。①や②のカーブでは、減速しないで曲がれるようにしたい。②ではコーナーを脱出したら、すぐにコーナーのアウトへ寄っておくといいただろう。

KYALAMI INTERNATIONAL GRANDPRIX CIRCUIT

ROUND2

メキシコGP ▶

全長：4421m

①では減速してもいいので、サンドトラップにつかまらないようにライン取りを。②では軽くブレーキングして、サンドトラップに入るのを防ぐ。③でもサンドトラップにできるだけ入らないように。エンジンブレーキが必要だ。

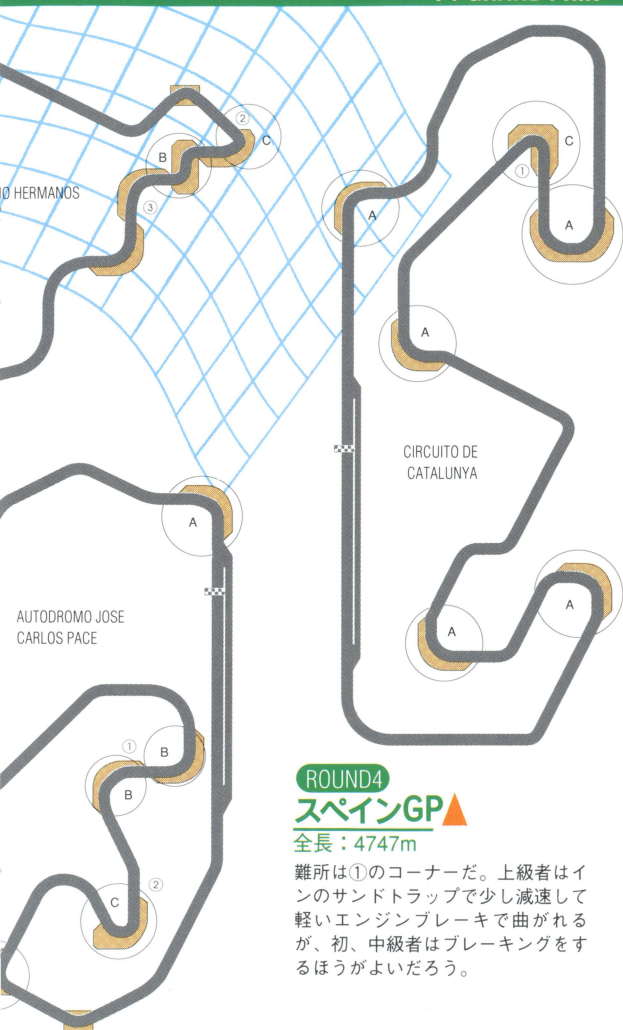
AUTODROMO RODRIGUEZ

ROUND3

ブラジルGP ▶

全長：4325m

①のS字はハンドルを切りすぎず、次のコーナーの頭を目指して進む。②は早めに軽いブレーキング。アウトのサンドトラップには絶対に突入しないように。



## ROUND 4

## スペインGP ▲

全長：4747m

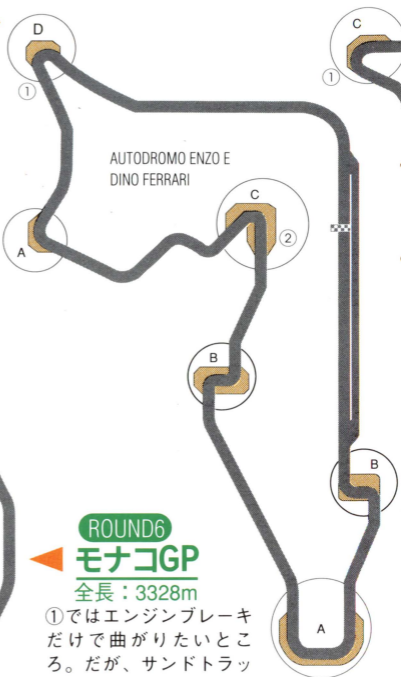
難所は①のコーナーだ。上級者はインのサンドトラップで少し減速して軽いエンジブラーキで曲がれるが、初、中級者はブレーキングをするほうがよいだろう。

## ROUND5

## サンマリノGP

全長：5040m

①ではライン取りとブレーキングをしっかり。  
②ではアウトのサンドトラップに注意する。  
インのサンドトラップをショートカット気味に攻めたほうが無難。  
できるならサンドトラップには入らないほうがいいが……。

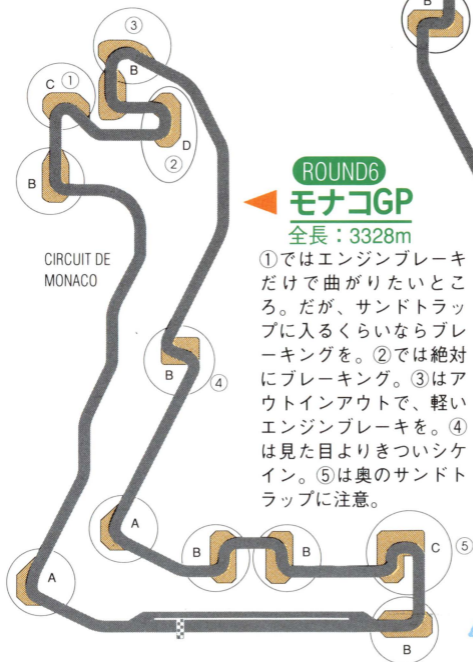


## ROUND6

## モナコGP

全長：3328m

①ではエンジブレーキだけで曲がりたいところ。だが、サンドトラップに入るくらいならブレーキングを。②では絶対にブレーキング。③はアウトインアウトで、軽いエンジブレーキを。④は見た目よりきついシケイン。⑤は奥のサンドトラップに注意。



ROUND7

## カナダGP

全長：4430m

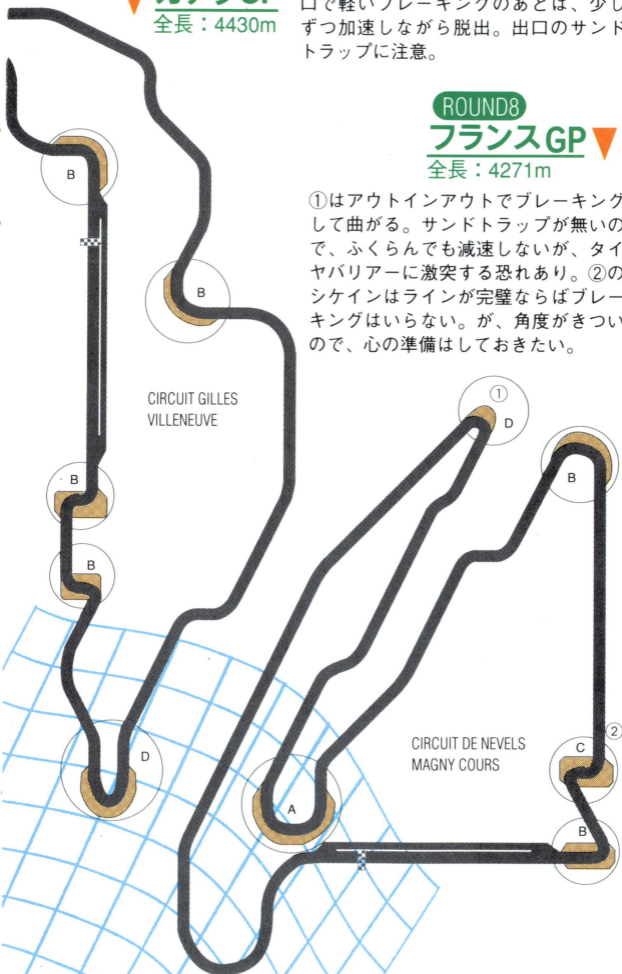
①の入り口にはサンドトラップが無いので、少しアウトに寄っても可。入り口で軽いブレーキングのあとは、少しずつ加速しながら脱出。出口のサンドトラップに注意。

ROUND8

## フランスGP

全長：4271m

①はアウトインアウトでブレーキングして曲がる。サンドトラップが無いので、ふくらんでも減速しないが、タイヤバリアーに激突する恐れあり。②のシケインはラインが完璧ならばブレーキングはいらない。が、角度がきついので、心の準備はしておきたい。

CIRCUIT GILLES  
VILLENEUVECIRCUIT DE NEVELS  
MAGNY COURS

ROUND9

イギリスGP

全長：5226m

高速で突っ込んでくる①では、ラインをうまく取らないと、アウト側のタイヤバリアーにぶつかってしまう危険あり。

ROUND11

ハンガリーGP

全長：3968m

SILVERSTONE CIRCUIT

HOCKENHEIMRING

ROUND10

ドイツGP

全長：6802m

①では軽いブレーキングで減速。出口アウト側のサンドトラップには入らないようにして、慎重に抜きたい。

コーナーの数は多いが、難易度はそう高くない。高速コーナーの基本を大事に攻めていきたい。ライバルマシンのミスも少ないので、スターティンググリッドで好ポジションを。



HUNGARORING

ROUND12

## ベルギーGP ▶

全長：6940m

①はきついカーブだが、出口にサンドトラップが無いので、軽いブレーキングの後は大胆な走りが可能。出口のタイヤバリアーにこするくらいの気持ちで。②は上級者ならアウトから入って、アクセル調整でクリアできる。初、中級者はブレーキングが必要。

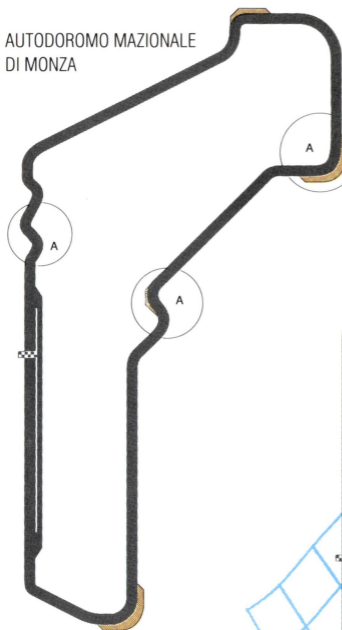


CIRCUIT DE  
SPA-FRANCORCHAMPS

## ROUND13

## イタリアGP

全長：5800m

AUTODROMO NAZIONALE  
DI MONZA

シーズン後半戦の代表的な高速サーキット。特に難しいコーナーはない。いかに最高速をキープして走るかがポイントだ。

## ROUND15

## 日本GP

全長：5864m

①は複合カーブ。1つ目は高速で抜けられるが、そのまま第2コーナーへ突入するのは危険。②はアウトインアウトで。③のヘアピン手前でブレーキング。④のバックストレートでは➤

AUTODROMO  
DO ESTORIL

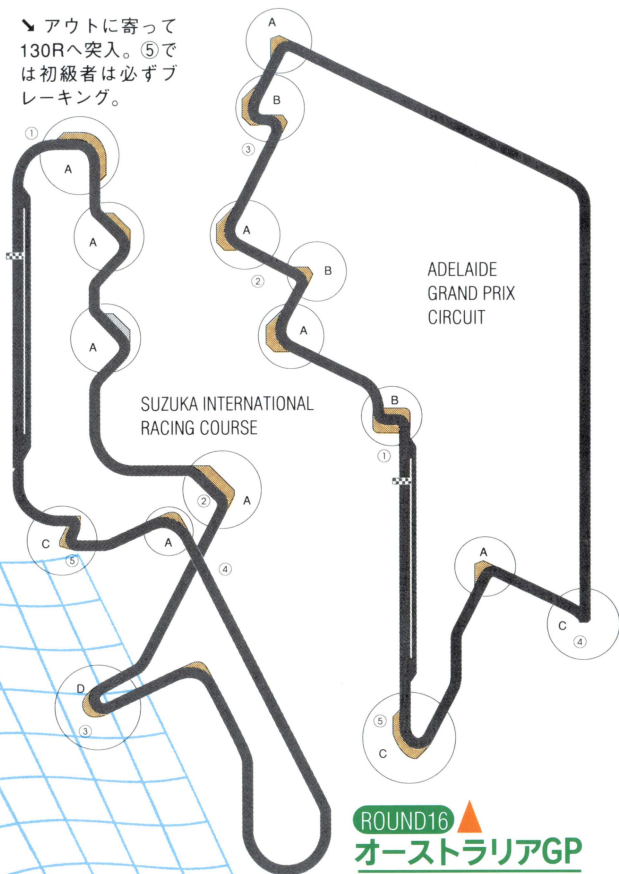
## ROUND14

## ポルトガルGP

全長：4350m

上級者の減速ポイントは①だけになる。他のコーナーはできるだけインをキープしていく基本走行で。初・中級者は、②でもエンジンブレーキが必要になるだろう。

▼ アウトに寄って  
130Rへ突入。⑤で  
は初級者は必ずブ  
レーキング。



①は馴れるまではショートカット気味に。②はアウトイン  
アウトを守って。③では素早い切り返しが必要される。④  
はアウトから入れば上級者はアクセル調整のみでクリア  
できるはず。⑤ではコーナー出口を加速しながら脱出したい  
ので、入口であらかじめ減速を。

# Exhaust Heat

エキゾースト・ヒート  
F1ドライバーへの軌跡

ご使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。故障の原因となります。
- シンナー・ペンジン・アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
- このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリコンコンピュータでは使用できません。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ\*に接続すると残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。(\*スクリーン投影方式のテレビ)

Licensed by FOCA to Fuji Television. ©1993 SETA

「エキゾースト・ヒート F1ドライバーへの軌跡」のF1ドライバー名・チーム名は、F1グランプリ1992年シーズンのデータをもとに作成されています。

パッケージ・表紙写真………撮影/株)インタニヤ

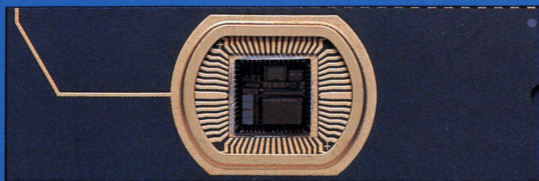
モデル製作/若島あさひ

協力/月刊モデルグラフィックス

本文写真協力………田宮模型



# Nice to Meet You! and See You Again!



## スーパーカスタムチップ でまた会おう。

スーパーカスタムチップとは、セタが独自に研究・開発した特殊チップのこと。上の写真がその素顔です。君が手にした「エキゾースト・ヒートF1ドライバーへの軌跡」は、うれしいことにその搭載第1弾。ひとつひとつのカートリッジに内蔵してるんです。

スーパーカスタムチップがあれば、スーパーファミコン本体は、さらにパワーアップ。CPUの計算機能を早く(約20倍)して、3次元グラフィックの強化に、思考の高速化に、いろんな使い道に利用できます。

セタでは、スーパーカスタムチップ搭載ゲームをたくさん計画中。いつか、どこかで。スーパーカスタムチップとまた会おうね。



走っていて速く感じるのは、ボツンボツンと置かれたコース外のボールのせいでもあるんだ。スーパーカスタムチップだからボールも置けた。



スーパーカスタムチップ搭載第2弾もお楽しみ。コンピュータが考えるのが早い。そして強い。「早指し二段森田将棋」(近日発売予定)



# SETA

株式会社セタ

〒143 東京都大田区西馬込2-1-15  
K.S.T.ビル2F  
TEL. 03(3778)6311

MADE IN JAPAN

Licensed by FOCA to Fuji Television. ©1993 SETA

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY  
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます