

デイトナUSA 2001

DAYTONA USA 2001



Dreamcast



SEGA





ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ 小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。



注意

- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。
- ごくまれに、強い光の刺激や涼感、テレビ画面などを見ていると、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。
- このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を及ぼす恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

- ディスクの表面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。
- ひび割れ、変形、損傷したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。
- ディスクの表面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。
- 使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。
- 汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。
- このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。
- ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

※このソフトは「タイトル名」「どのくらいそのソフトで遊んだか」「どんなふうにしてそのソフトを遊んだか」等のプレイ履歴(プレイ情報)を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなソフトでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものです。

※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。



CONTENTS

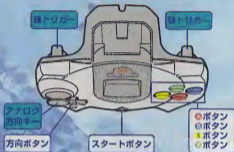
このたびはドリームキャスト専用ソフト「デイトナUSA® 2001」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

操作方法	4	NET BATTLE	18
画面の見方	6	RECORDS	22
ゲームをはじめの前に	8	REPLAY	22
MAIN SELECT	10	OPTIONS	23
SINGLE RACE	13	HOME PAGE	26
CHAMPIONSHIP	13	COURSE INFORMATION	27
TIME ATTACK	15	CAR INFORMATION	30
VS BATTLE	16		

このゲームはバックアップ対応です。バックアップにはメモリーカード（別売）が必要です。バックアップに必要な使用容量などについてはP.25「セーブファイルについて」をご覧ください。セーブ中に本体の電源を切ったりメモリーカード、コントローラの抜き差しを行わないでください。

操作方法

このゲームは1~2人用です。1人でプレイするときはコントロールポートAに、2人でプレイするときはコントロールポートAとBの両方に、ドリームキャスト・コントローラまたは、レーシング・コントローラ（別売）をセットしてください。



ドリームキャスト・コントローラ

メニュー	カーソル移動 決定	▲▼
操作	キャンセル / 前画面に戻る 項目変更	○ボタン □ボタン ◀▶
ゲーム	ゲームスタート / ポーズ ハンドル アクセル ブレーキ 視点切り替え ギア (MT車選択時)	スタートボタン アナログ方向キー トリガー トリガー 方向ボタン▲▼ ○(1速) / □(2速) / △(3速) / △(4速)

取扱説明書で示すボタン操作はすべて初期設定時のものです。

ゲーム中に○・□・△・△ボタンを押しながらスタートボタンでタイトル画面に戻ります。



本体の電源を入れるときに、アナログ対応部分（イラスト■色部）を動かさないでください。これらを動かすと、ポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。

レーシング・コントローラ (別売)

メニュー 操作	カーソル移動 決定 キャンセル/前画面に戻る 項目変更	+/-ボタン ◎ボタン ○ボタン ハンドル
ゲーム 操作	ゲームスタート/ポーズ ハンドル アクセル ブレーキ 視点切り替え ギアアップ/ダウン(MT車選択時)	スタートボタン ハンドル Lレバー Rレバー +/-ボタン ◎/○ボタン



“ぶるぶるぱっく” について

コントローラに“ぶるぶるぱっく(別売)”をセットしてゲームをプレイする場合は、必ずコントローラの拡張ソケット2に接続してください。レーシング・コントローラでは使用できません。

ゲーム中に◎・○ボタンを押しながらスタートボタンでタイトル画面に戻ります。

画面の見方

SINGLE RACE



CHAMPIONSHIP



TIME ATTACK



VS BATTLE / NET BATTLE

※表示内容は同じですが、
1画面で表示されます。

アイコンについて ゲーム中に表示されるアイコンを紹介します。

メモリーカード
アイコン



S:ゲームデータ



R:リプレイデータ



G:ゴーストカーデータ

車種
アイコン



HORNET



GRASS HOPPER



FALCON



LIGHTNING

※「コースアイコン」はP.27「COURSE INFORMATION」をご覧ください。

- ① 現在の周回数/周回数
- ② ラップタイム
- ③ 制限時間
- ④ 上: タコメーター 下: スピードメーター 右: シフト
- ⑤ 順位/走行台数
- ⑥ レーダー
- ⑦ ファステストラップとのタイム差
※【CHAMPIONSHIP】では獲得したポイントも表示
- ⑧ コース図 **P**: 自車 **1**: 1位の車 【VS BATTLE】時 **1**: 1P **2**: 2P
- ⑨ 上: ファステストラップ (最速のラップタイム)
中: トータルレコード (最速のトータルタイム)
下: ラップタイム

シフトの見方

1速 ● 3速
2速 H 4速

トランスミッション
アイコン

AT

AT

MT

MT

タイヤ
アイコン

S

SOFT

MS

MEDIUM SOFT

M

MEDIUM

MH

MEDIUM HARD

H

HARD

コースタイプ
アイコン

N

NORMAL

R

REVERSE

M

MIRROR

MS

MIRROR REVERSE

ゲームをはじめる前に

MEMORY CARD画面

本体の電源を入れると、「MEMORY CARD画面」が表示されます。使用するメモリーカードを選択しましょう。初めてプレイする場合は、画面のメッセージに従い、ファイルを作成してください。



メモリーカードにセーブファイルがある場合、ファイル内容が表示されます。ロードするか確認してきますので、選択決定しましょう。

MODE SELECT画面

タイトル画面でスタートボタンを押すと「MODE SELECT画面」が表示されます。プレイしたいモードを選択決定しましょう。



モードについて

SINGLE RACE

P.13

制限時間内にチェックポイントを通過しながら、コンピュータの操る車と競うモードです。

CHAMPION SHIP

P.13

4シリーズ(1シリーズ/4レース)全16レースを走りぬき、各レースで獲得したポイントを競い合うモードです。

TIME ATTACK

P.15

タイムを競うモードです。走行結果をゴーストカーとして記録することが出来ます。

VS BATTLE

P.16

画面上下2分割で対戦を行う、2Pモードです。コントローラなどがポートA・Bにそれぞれセットされていないと選択できません。

NET BATTLE

P.18

インターネットを介した、2~4Pの通信対戦モードです。

RECORDS

P.13

各モードのいろいろなレコードやランキングが確認できるモードです。

REPLAY

P.22

セーブしたリプレイを見るモードです。

OPTIONS

P.23

ゲーム中の操作や環境などの設定変更やサウンドテストが行えるモードです。

HOME PAGE

P.26

「デイトナUSA® 2001」のホームページにアクセスします。

MAIN SELECT



各モードでレースをする前に、使用する車やコースの選択を行います。

「MAIN SELECT画面」で「CAR」「COURSE」を選択決定すると、それぞれの画面が表示されます。

CAR

使用する車のセッティングなどができる、「CAR SETTING画面」が表示されます。



COURSE

走行するコースのセッティングなどができる、「COURSE SETTING画面」が表示されます。



START

レースを開始します。

CAR SETTING画面

以下の項目を選択すると、それぞれの設定画面が表示されます。◀▶で設定を変更し、すべてを決定したら「OK」を選択決定か、Ⓚボタンで「MAIN SELECT画面」に戻りましょう。

SELECT

車の選択。画面下にその車の性能を表示

GRIP

グリップ力。ゲージが大きいほどコーナリング性能が優れています。

ACCELERATION

加速度。ゲージが大きいほど最高速度までの時間が短くなります。

MAX SPEED

最高速度。ゲージが大きいほど最高速度が速くなります。

AT/MT

トランスミッションの選択

Automatic

オートマチックの車。初心者向けです。

Manual-4

マニュアルトランスミッションの車。上級者向けです。

TIRE

タイヤの選択

SOFT MEDIUM SOFT MEDIUM MEDIUM HARD HARD

「SOFT」になるほど、グリップ力が強く、「HARD」になるほどドリフトしやすくなります。

COLOR

車の色の選択

CUSTOM COLOR 1 CUSTOM COLOR 2 CUSTOM COLOR 3

[OPTIONS] の「CAR COLOR SETTING(→P.24)」で作成した色を設定できます。

HANDICAP

ハンディキャップの設定

[VS BATTLE] [NET BATTLE (リーダーのみ選択可)] で表示されます。「ON」を選択すると、相手の後方を走っているときに、車のスピードがアップします。

COURSE SETTING画面

項目を選択すると、それぞれの設定画面が表示されます。◀▶で設定を変更し、すべてを決定したら「OK」を選択決定か、●ボタンで「MAIN SELECT画面」に戻りましょう。

SELECT

コースの選択。画面下にその情報を表示。

FASTEST LAP

そのコースのファーステストラップです。

BEST TIME

そのコースのベストタイムです。

CIRCUIT LENGTH

コースの全長です。

LAP

周回数の選択。プレイするモードやコースによって選択できる周回数が違います。なお「FIXATION ○ LAPS」と表示されているLAPは、そのコースの規定周回数です。

ENTRY CAR

レースに出場する車の数の選択。

※ [VS BATTLE] では「PLAYER ONLY」を選択すると、プレイヤーだけでレースができます。

※ [TIME ATTACK] では表示されません。

TYPE

コースのタイプの選択。

NORMAL

通常のタイプ

REVERSE

「NORMAL」の逆走タイプ

MIRROR

「NORMAL」の左右反転タイプ

MIRROR REVERSE

「MIRROR」の逆走タイプ

SINGLE RACE

制限時間内にチェックポイントを通過しながら、コンピュータの操る車と競うモードです。「MAIN SELECT画面」でレース設定をして、レースをスタートしましょう。

ゲームオーバー

制限時間が0になる前に、チェックポイントを通過しないとゲームオーバーとなります。

ネームエントリー

「LAP」を「FIXATION ○ LAPS」にした場合、レース終了後、トータルタイムが上位10位以内に入ると、3文字まででネームエントリーができます。



MAIN SELECT
(P.10)

ゲームスタート

RACE END
MENU (P.17)

ゲーム進行 ↓

文字を選択



決定

○ボタン

カーソルの

■トリガー

前の

(□レバー)

文字削除

CHAMPION SHIP

4シリーズ (1シリーズ/4レース) 全16レースを走りぬき、各レースで獲得したポイントを競い合うモードです。

プレイするデータを選択します。初めてプレイするときは「NEW GAME」を選択し、3文字まででネームエントリーしてください。



獲得ポイントについて

レースが終了するごとに、成績に応じてポイントが得られます。

RANKING POINT

レース終了ごとに、成績に応じてポイントが得られます。

例) 1位 80pt 4位 35pt
2位 50pt 5位 30pt
3位 40pt

※: 5位以下は順位が下がる毎に1ptずつ減算 (0pt以下にはなりません)。

LEAD LAP POINT

コースを1周したとき1位でゴールラインを通過できた場合、ボーナスptが加算されます。

CHAIN LEAD LAP POINT

リードラップポイントを連続で出した場合、「連続獲得数-1pt (例参照)」を加算されます。

例) 2連続: 1pt
3連続: 2pt
:
:

BEST LAP POINT

BEST LAP POINTを出した場合、10pt加算されます。

クリア条件

1シリーズ終了時、総合順位が規定順位 (右記参照) 以上でないと次のシリーズには進めず、ゲームオーバーとなります。

シリーズ1	CHALLENGERS CUP	5位以上
シリーズ2	STRONG RUNNERS	5位以上
シリーズ3	RIOT PARTY CUP	3位以上
シリーズ4	KING OF DAYTONA	3位以上

MENU

レース終了後「MENU」が表示されます。セーブは1シーズン終了後の「MENU」で行えます。「EXIT」を選択するとタイトル画面に戻ります。

SAVE GAME 1シーズン終了後の「MENU」で表示され、結果をセーブします。メモリーカード、セーブする場所を選びましょう。

NEXT GAME 次のレースに進みます。

REPLAY リプレイを見ることができます。



TIME ATTACK

各コースでタイムを競うモードです。

「COURSE SETTING画面」の「LAP」でFREE RUN以外を選択した場合、制限時間が0になる前に、チェックポイントを通過しないとゲームオーバーとなります。

GHOST CAR SELECT画面

ゴーストカーの設定をします。

「EXIT」を選択すると「MAIN SELECT画面」に戻ります。

START

レースをスタートします。

LAST RUNNING DATA*

直前のレースをゴーストカーとして使用します。

*以下のときは選択できません。

- ・【TIME ATTACK】を初めて選択したとき
- ・前回走ったコースを走ったとき

LOAD MEMORY CARD

「MEMORY CARD画面」が表示されます。選択したメモリーカードにゴーストカーデータがある場合、一覧が表示されるので、使用するデータを選択しましょう。

LOAD CDM DATA

あらかじめ用意されたゴーストカーデータから、使用するゴーストカーデータを選択しましょう。

GHOST CLEAR

選択中のゴーストカーを消去し、1人で走る状態に戻します。



VS BATTLE

画面上下2分割で対戦を行う、2Pモードです。
「MAIN SELECT画面」が表示されたら、「1PCAR」で1P側の車、
「2PCAR」で2P側の車の設定をします。
続いて「COURSE」でコース設定をしたら、レースをスタートし
ましょう。

MAIN SELECT
(P.10)

ゲームスタート

RACE END
MENU (P.17)

ゲームの流れ ↓

「COURSE」の「ENTRY CAR」の設定について
[VS BATTLE] では以下の2つのみ選択できます。

ENTRY CAR 10

全10台の車が出場します。

PLAYER ONLY

プレイヤーの車(1P・2P) だけが出場します。



1P画面

2P画面

PAUSE MENUについて

モード選択中やレース中、リプレイ中
にスタートボタンを押すと「PAUSE
MENU」が表示されます。▲▼で選
択、○ボタンで決定しましょう。



CANCEL ゲームに戻ります。

RESTART レースを最初からやりなおします。

*レース中でのみ表示 *表示されないモードもあります

FINISH [TIME ATTACK]で「LAP」FREE RUN
にしたときに表示され、レースを中断します。

*レース中でのみ表示

REPLAY EXIT リプレイを終了して「RACE
END MENU(画面)」に戻ります。

*リプレイ中でのみ表示

EXIT タイトル画面に戻ります。レース中の場合は
「RETIRE OK?」と表示され、「YES」を選択すると、
レースをリタイヤしてタイトル画面に戻ります。

NET BATTLE

インターネットを介した、2～4P通信対戦モードです。ユーザー登録、「NET BATTLEライセンス」の用意ができていないと、「NET BATTLE」には参加できません。

※ドリームキャスト1台で1人のみ参加できます。

※インターネットの内容は日々更新されます。取扱説明書内の画面と違う場合がありますので、ご注意ください。

【ユーザー登録について】

セガプロバイダー（イサオネット）にユーザー登録が完了していないと、インターネットに接続できません。まだユーザー登録をされていない方は、「ドリームパスポート」でユーザー登録を行ってください。なお、古いバージョンの「ドリームパスポート」ではユーザー登録ができない場合があります。最新の「ドリームパスポート」の入手方法は、ネットワークサポートセンターにお問い合わせください。

●ネットワークに関するお問い合わせ先

「ネットワークサポートセンター」

ナビダイヤル：**0570-057-100**

受付時間：

24時間 年中無休（弊社指定休日を除く）

※通話料がかかります。

※0570より省略せずにおかけください。

※携帯電話・PHSからは、
03-5735-0276におかけください。

【料金について】

●ネットワークのご利用には、プロバイダーへのインターネット接続料金と通話料（電話代）が必要になります。ご利用のしずにご注意ください。

●セガプロバイダー（イサオネット）をご利用で従量コースを選択された場合、0990から始まるダイヤルQ2による接続になり、通話料のほか3分10円の接続料がかかります。

●ネットワーク接続後のパスワードやID等の認証中に、なんらかの原因によって回線が切断された場合でも、通話料等の料金は発生します。

【ドリームでNET BATTLEライセンスを購入】

【ドリームを購入】

「ドリーム」とは、Dreamcastネットワークの中で利用できる仮想通貨のことで、「Web Money」クレジットカード*で購入できます。購入の準備ができたら「MODE SELECT画面」で「HOME PAGE」を選択し、そこから「ドリーム」を購入してください。（1ドリーム=1円）

【NET BATTLEライセンスを購入】

「ドリーム」を購入したら「MODE SELECT画面」で「HOME PAGE」を選択し、そこから「NET BATTLEライセンス」を購入してください。「NET BATTLEライセンス」は購入から30日間有効で300ドリームです。

なおこれはドリームキャスト本体を故障などで修理に出したり、通信トラブル、サーバーメンテナンス等で「NET BATTLE」ができない状態となっても、「ドリーム」や現金への払い戻しはできませんのでご注意ください。

ネットワーク時の操作方法



	アナログ方向キー/方向ボタン	ハンドル(上下) / + ボタン(左右)
カーソル移動	④ボタン	④ボタン
決定	①ボタン	①ボタン
カーソル前の文字削除	④ボタン	④ボタン
チャット/メンバーウィンドウの切り替え	④ボタン	④レバー
文字パレットへ文字列確定	④ボタン	—
ウィンドウを上へスクロール	④トリガー	④レバー+ハンドル左
ウィンドウを下へスクロール	④トリガー	④レバー+ハンドル右
コマンドメニューの表示	スタートボタン	スタートボタン

ドリームキャスト・キーボード【別売】 文字入力にはドリームキャスト・キーボードでも行えます。



ウィンドウ切り替え (順送り)	TAB	F1	ローマ字かな入力
ウィンドウ切り替え (逆送り)	Shift+TAB	F2	かな入力
スクロール	Page Up/Page Down	F3	英数大文字入力
項目選択	↑ ↓	F4	英数小文字入力
カーソル移動	← →	F5	かな入力
カーソル前の文字削除	Del	F6	ローマ字かな入力
決定	Enter		
メニュー表示	ESC		

レースまでの流れ

① [NET BATTLE] を選択します。

② 「ダイヤル発信画面」が表示されます。ダイヤル発信する場合は、メッセージに従って行ってください。

本体にパスワードを記憶させていない場合は、ここでパスワードを入力しましょう。●ボタンを押すとダイヤル発信し、「ハンドルネーム画面 (③)」が表示されます。

③ 「ハンドルネーム画面」が表示されます。初めて [NET BATTLE] に接続する場合は、ハンドル名を登録しましょう。登録済みの場合は、ネームを選択して「サーバー選択画面 (④)」へ移動しましょう。

④ 「サーバー選択画面」が表示されます。サーバー一覧から接続するサーバーを選択しましょう。接続後、「エントランス (⑤)」が表示されます。

チャットについて

ロビー内ではチャットが行えます。メンバーを集めたり、レース設定内容の確認など、文字による会話を楽しみましょう。

ソフトウェアキーボードやドリームキャスト・キーボードで文字入力してください。

ソフトウェアキーボードコマンド

かな	かな入力	Space	スペース
カナ	カナ入力	Enter	決定
英小	英数小文字入力	Cancel	キャンセル
英大	英数大文字入力	Delete	カーソルの後ろの文字削除
		BS	カーソルの前の文字削除

ログインIDの参照について

サーバー接続の時に、利用者の認証のため、本体に記録されているログインID（「ドリームパスポート」でセガプロバイダー（イソネット）へユーザー登録した時に発行されるID）の参照を行います。これは、快速に安全なネットワークサービスを提供するためのもので、当社が上記目的のために使用したログインIDを第三者に開示・提供することはありません。

コマンドアイコン

以下のコマンドアイコンはスタートボタンを押すと表示されます。



ロビー選択 ロビー一覧の中から任意のローカルロビーへ移動できます。



エントランスへ 「エントランス (5)」へ戻ります。



チームを抜ける 現在入っているチームのメンバーから外れます。



チームに入る チーム一覧が表示されます。入りたいチームを選択しましょう。

チームを作る場合は[CREATE TEAM]を選択し、チーム名を入力しましょう。



人を探す 探したいプレイヤーのハンドル名を入力して、検索します。



ユーザー/チーム情報 画面に表示されているユーザー一覧とチーム一覧を切り替えます。



回線切断 回線を切断して「ダイヤル発信画面 (2)」に戻ります。



レースをはじめめる ⑦で設定した内容でレースをスタートします。

※リーダーのみ表示



設定画面へ 「MAIN SELECT画面」が表示され、レース内容の設定をします。

※リーダー：CAR/COURSEの設定可
メンバー：CARのみ設定可



- 5 「エントランス」が表示されます。
[ロビー選択]を選択し、各「ロビー (6)」へ移動しましょう。



- 6 「ロビー」が表示されます。
〈チームに入る〉を選択し、チーム一覧から入りたいチームを選びましょう。この場合プレイヤーは「メンバー」となります。



チームを作成するときは、チーム一覧から〈CREATE TEAM〉を選択し、チーム名を入力しましょう。この場合プレイヤーは「リーダー」となります。

- 7 「チームロビー画面」が表示されます。
〈設定画面へ〉を選択し、レース内容を設定をしましょう。



※リーダー、メンバーで設定内容が異なります

リーダーは… メンバーは…
[CAR] [COURSE] [CAR]のみ設定し
を設定します。 ます。

- 8 リーダーが〈レースをはじめめる〉を選択すると、レーススタートです。





レース終了後、「チームロビー(7)」へ戻ります。

RECORDS

各モードのいろいろなレコードやネームエントリーしたランキングが確認できます。



		
項目選択 変更	◆号 ◀▶	+・-ボタン ハンドル
[TOTAL TOP]のスクロール	■・■トリガー	■・■レバー

※表示されるアイコンについてはP.6をご覧ください。

REPLAY

セーブしたリプレイを見ることが出来ます。「MEMORY CARD画面」が表示されたら、ロードするリプレイデータを選択しましょう。

終了する場合は、スタートボタンを押し、「PAUSE MENU」の「REPLAY EXIT」を選択してください。



メーター表示

		
視点変更 メーター表示	◀▶ ●ボタン	ハンドル ●ボタン



[VS BATTLE] では◆号（レーシング・コントローラは+・-ボタン）を押す毎に、1P側→上下2分割画面→2P側とリプレイ画面が切り替わります。

OPTIONS

ゲーム中の操作や環境などの設定変更やサウンドテストが行えます。項目を選択決定するとそれぞれの設定画面が表示されます。すべてを設定したら「OK」を選択してください。セーブ後、「MODE SELECT画面」に戻ります。



注意

各設定画面から④ボタンを押してゆげると設定がキャンセルされてしまいます。

GAME CONFIG

ゲームの設定ができます。

DIFFICULTY

チェックポイント通過時に加算されるタイムの長さで難易度を変更します。

LAP TIME DISPLAY

ONにすると、レース中に毎回ラップタイムが表示されます。

SECTION LAP TIME DISPLAY

ONにすると、1区間毎にファステストラップと比較したタイムが画面に表示されます。

VIEW TYPE

レース開始時の基本視点を設定します。

SOUND

ステレオ/モノラルの設定をします。

BGM VOLUME

BGMのボリューム調整をします。

SE VOLUME

SE（効果音）のボリューム調整をします。

BGM TEST

BGMの試験ができます。

SE TEST

SEの試験ができます。

VIBRATION

ONにすると、ぶるぶるばっくが振動します。

OK

設定を終了して、オプションメニュー画面に戻ります。

PLAYER1 CONTROLLER SETTING PLAYER2 CONTROLLER SETTING

1P (2P) コントローラなどのボタン設定ができます。

KEY CONFIG

操作設定を変更します。

ANALOG CALIBRATION

アナログ入力の設定をします。各ボタンで設定、●ボタンで決定です。

PLAY

遊びの調整

MAX

反応の良さを設定



CAR COLOR SETTING

車を好きな色に変更できます。変更した色は「CUSTOM COLOR」として、1車種につき3つまで登録できます。

SELECT

色を変える車の選択をします。

COLOR

登録するカスタムカラーを選択します。

PALETTE

色を変更する部分（赤色で表示）を選択します。

HUE

色相を調整します。

SHADE

色の濃さを調整します。

VALUE

色の明るさを調整します。

DEFAULT

初期設定の色に戻します。

OK

設定を終了して、オプションメニュー画面に戻ります。



ADJUST DISPLAY

画面表示位置を変更します。

SAVE/LOAD

ゲームデータファイルをセーブ/ロードします。

DATA SAVE

ゲームデータファイルをセーブします。

DATA LOAD

ゲームデータファイルをロードします。



セーブファイルについて

このゲームでセーブされるファイルには、下記のものがあります。ゲームを起動するときにメモリーカード内に「ゲームファイル」がない場合、このファイルを作成するか確認してくるので、指示に従い作成してください。

ゲームデータ

オプション設定やチャンピオンシップ、ネットバトルモードのファイルです。



DAYTONA_CNf

リプレイデータ

各モードでセーブされた記録ファイル。リプレイモードでリプレイが見られます。



DAYTONA_ROO

ゴーストカーデータ

タイムアタックモードで走った記録をゴーストカーとしてセーブしたファイルです。



DAYTONA_G00

HOME PAGE

「デイトナUSA® 2001」のホームページにアクセスします。ホームページでは「ランキング」の確認や掲示板などが楽しめます。

また、[NET BATTLE]への参加に必要な「ドリム」[NET BATTLEライセンス]は、ここから購入ができます。

全国ランキング

全国のライバルたちの記録が確認できます。自分の記録などが[RECORDS]内のランキングに入っていれば、登録することができます。それとあわせてリプレイ/ゴーストカーデータのアップロード、さらにランキング内のリプレイ/ゴーストカーデータのダウンロードも行えます。

■ ランキングには以下のものがあります。

トータルレコードランキング

[TIME ATTACK]の各コース(全8コース、タイプ別)の記録で、ラップ設定が「FIXATION LAP」のもの。

BBS

「デイトナUSA® 2001」の掲示板です。

● ホームページの内容は日々更新されます。内容が変更される場合がありますので、ご注意ください。

● レーシング・コントローラでは操作できません。アクセスする前に、本体のポートAにコントローラをセットしてください。

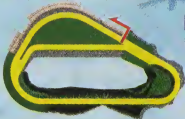
● ランキングに参加する際は、「デイトナUSA® 2001」のホームページも併せてご覧ください。

● データのアップロードは、そのデータを作成したドリムキャスト本体からのみできます。

当掲示板は、「SEGA・ISAOネットワーク規約」に準拠しています。

DreamHome (<http://www.dreams.ne.jp>)に掲載されている「SEGA・ISAOネットワーク規約」をご確認の上、ルールを守ってお楽しみください。ご利用のみならず迷惑となる行為を繰り返された場合、ご利用を凍結していただく場合もありますので、ご注意ください。

COURSE INFORMATION



Three Seven Speedway

～スリーセブン・スピードウェイ～
街全体が巨大なギャンブル場のラスセガス
の一角にある、とても派手なコース。

Dinosaur Canyon

～ダイナソー・キャニオン～
深い谷間を通る公道を使って作られたコ
ース。巨大な恐竜の化石から、ダイナ
ソー・キャニオンと呼ばれる。



Sea-Side Street Galaxy

～シーサイド・ストリート・ギャラクシー
スターライト・ブリッジからスタートし
て、海岸沿いをひた走る、最長のコース。
多くのカーブが点在し、かなりのテクニ
ックが必要である。



Desert City

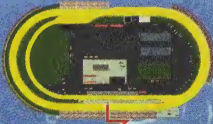
～デザートシティ～

広大なオアシス、デザートシティの周囲の道を改装して作られた、テクニカルコース。多くの気球がレーサー達を出迎えてくれるだろう。

National Park Speedway

～ナショナルパーク・スピードウェイ～

世界最大規模の遊園地ナショナルパークの敷地内に建設されたコース。数多くのカーブがある部分と長いストレートのある高速部分の2面性を持っている。



Circuit Pixie

～サーキット・ピクシー～

ドリームキャスト版オリジナルコース。その魔妖精が住んでいたといわれる森を切り抜いて作られたコース。オーバルコースのため、ノーブレーキ、フルロットル、スリップストリームが勝負のカギ。



Rin Rin Rink

～リン・リン・リンク～

ドリームキャスト版オリジナルコース。
 灌漑で作られたコースで、コース序盤に
 緩やかなカーブが連続した後、長いストレ
 ートが待っている。加速感が勝負のカギ。

Mermaid Lake

～マーメイド・レイク～

ドリームキャスト版オリジナルコース。
 コースはBの子になっており、人形の舟と
 呼ばれるバンクのきついカーブと、最終
 コーナーの直角カーブがこのコースで一
 番の難所となっている。



CAR INFORMATION



HORNET

～ホーネット～
グリップ力、加速性能、最高速とも平均的な性能を発揮できるバランスの取れたマシン。どんなコースにも対応できる。



GRASS HOPPER

～グラス・ホッパー～
4車種中、最高のグリップ力を持ったマシンだが、加速性能、最高速共に低い。しかし軽量なため、ドリフト中もクイックな操作ができる。



FALCON

～ファルコン～
全体的に平均的な性能だが、その中でグリップ力に特化したマシン。車体バランスが良いため、安定した走行ができる。



LIGHTNING

～ライトニング～
グリップ力を犠牲にし、加速力、最高速をとことん上げたマシン。ストレートでは誰にも負けないが、ドリフトすると挙動制御が難しく、早に出さない。

最新情報がいっぱい！SEGAのインターネットサイト！

ドリームキャストダイレクト



7日間限定無料体験
はじめてのD-DIRECT

ドリームキャストソフトや関連商品等が簡単に購入できるショッピングサイトです。充実した品揃えとオリジナル商品をそろえてお待ちしております。

<http://www.d-direct.ne.jp/>

ドリームホーム



新作ソフトから発売中のもので、さまざまなドリームキャストソフトの紹介や、ネットワーク関連の様々な情報、事務局からの大切なお知らせがあります。

<http://www.dricas.ne.jp/>

ドリキャスト



ドリームキャストユーザーのためのコミュニケーションサイトです。バリエーション豊かなユニークな企画を用意しています。

<http://www.dricas.com/>

イサオネット



インターネット検索サービスとともに、さまざまなインターネットティブ・ネットワークサービスを提供しているのが株式会社ISAOです。ここからインターネットの世界へ旅立ちましょう。

<http://www.isao.net/>

セガ インターテイメントユニバース



株式会社セガの公式サイトです。ドリームキャストの最新情報からアーケードゲーム・アミューズメント施設の情報、会社案内までセガに関するいろいろな情報が満載。

<http://www.sega.co.jp/>

この商品に関するお問い合わせ先 ゲームの予約や販売先に関するお問い合わせにはまずお電話ください。

ドリームキャスト専用ディスクは郵送でできません。何かご質問がございましたら、Dreamcastサポートセンターまでお問い合わせください。
Dreamcastサポートセンター ナビダイヤル 0670-0570-060 受付時間10:00~19:00年中無休（弊社指定休日を除く）※0570より通話料を省ける場合があります。
お電話以外お申し込みは03-5735-0273へおかけください。※通話料がかかります。

お問い合わせ

SEGA, Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。

株式会社セガ 本社〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

日本国政府 登記簿第2209番 登記簿119番 登記簿第2009番 登記簿第2009番 登記簿第2009番 登記簿第2009番
第10611号, Hong Kong Patent No. 66-4300, Singapore Patent No. 66-355.

ACCESS® 株式会社アクセス

Easy Communication Everywhere. NetFront®
Java® 互換標準用エンジン NetFront® JV-Lite®




●本ソフトウェアのインターネット版は、株式会社アクセスのNetFront及びJava互換標準用エンジンJV-Liteを基盤としています。●NetFront及びJV-Liteは株式会社アクセスの日本国における登録商標です。●Java及びすべてのJava関連の商標及びロゴは、米国のサン・マイクロシステムズ、Inc.の商標又は登録商標です。●文中の会社名、商品名は、各社の商標又は登録商標です。●本ソフトウェアでは、NECオプティクスシステムのフォントを使用しています。●このソフトウェアは、米国のサン・マイクロシステムズ、Inc.の登録商標です。●本ソフトウェアを輸出する場合には、産権者の輸出許可が必要となります。

© ISAO CO., 2000

このソフトのフォントは、FONTWORKS International Limitedのものを使用しています。FONTWORKS International Limitedの名称、社名、及びロゴは、FONTWORKS International Limitedの商標又は登録商標です。



Fontworks®



**LADIES AND GENTLEMEN,
START YOUR ENGINES!**

Daytona USA® is a trademark of
the International Speedway Corporation.

© 2000 Hasbro Interactive, Inc.

All Rights Reserved.

* Original Game © SEGA, 1994

© SEGA / AMUSEMENT VISION, 2000

株式会社セガ



<http://www.sega.co.jp/>



675-0365