



FOCA 公認



とりあつかいせつめいしよ
取扱説明書



Super
CIRCUS 3

スーパーエフワンサーカス3

スーパーファミコン®



Nichibutsu



SHVC-N3



Nichibutsu

ごあいさつ

このたびは任天堂スーパーファミコン専用ソフト「スーパーエフワンサーカス3」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ご使用前に操作方法や使用上の注意など、この取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみ下さい。なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

使用上の注意

- 1) ご使用後はA/Cアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 2) 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。
- 3) 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 4) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及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。
- 5) 端子部に手を触れたり、氷にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- 6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 7) スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

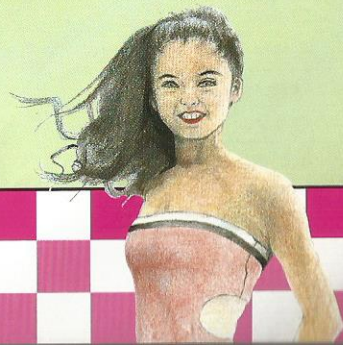
健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

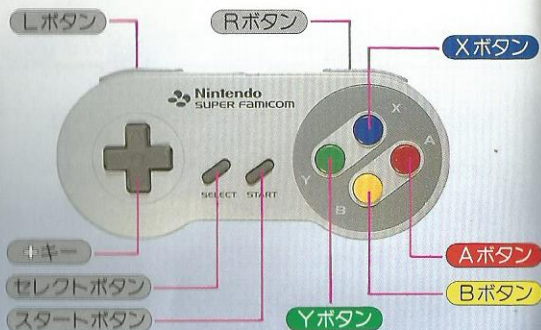
コンテンツ

CONTENTS

■ 操作方法	4
■ ゲームの始め方	5
■ レース画面について	6
■ ワールドチャンピオンシップ	8
■ スポットエントリー	17
■ タイムアタック	20
■ コンストラクターズ	23
■ クイックレース	25
■ バックアップ	26
■ オプション	27
■ ドライバーズリスト	28
■ コース紹介	36



●コントローラーの名称



●通常での操作●

中キー	上下左右で項目の選択
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル
スタートボタン	ゲームのスタート

●レース中の操作●

中キー	ハンドルを操作します	
Aボタン	オーバーテイク	ボタンの配置は 変更できます
Bボタン	アクセル	
Xボタン	使用しません	
Yボタン	ブレーキ	
Lボタン	シフトダウン	マニュアル時
Rボタン	シフトアップ	
スタートボタン	ポーズ	
セレクトボタン	コースマップと順位の切り替え	



カセットを本体に差し、電源をONにするとデモの後に、タイトル画面が出来ます。この時にスタートまたはAボタンを押すと、ゲームが開始されメインメニューに移ります。

■メインメニュー

7つのモードがあります。中キーで選び、Aボタンで決定します。



- QUICK RACE クイックレース
予めセットしておいたチーム、コース、予選順位からすぐにレースが楽しめます。
- WORLD CHAMPIONSHIP ワールドチャンピオンシップ
ドライバーとしてレースを戦い、ワールドチャンピオンをかけてライバルたちと、競います。
- SPOT ENTRY スポットエントリー
全16ラウンドの中から好きなコースで、好きなチームからスポット参戦できます。
- TIME ATTACK タイムアタック
16ラウンドの中から1コースを選んで、ファステストラップを競います。上手に走行できれば、影が表示されます。
- CONSTRUCTORS コンストラクターズ
最高4人までで、16ラウンドを戦いコンストラクターズチャンピオンを競います。
- BACK UP バックアップ
ワールドチャンピオンシップの縮きと、バックアップデータのメンテナンスを行ないます。
- OPTION オプション
サウンドテストやコントローラーの設定など各種設定を行ないます。

レース画面について



フラッグ



イエローフラッグ
コース上で危険なトラブルやアクシデントが発生している



レッドフラッグ
重大事故が発生した場合にレースを中断、再スタート



グリーンフラッグ
黄旗が解除され危険が去った車を表す



ブルーフラッグ
後方から上位周回車が接近している



ホワイトフラッグ
前方に周回遅れの車が接近している



ブラックフラッグ
コースの逆走等の危険行為を表す



チェッカーフラッグ
予選やレースが終了した車を表す

コーナーサイン



ゆるいコーナー
ゆるやかなカーブ。



急コーナー
急なカーブ。



S字コーナー
S字状に続いたカーブ。



ヘアピンカーブ
180度カーブ。



シケイン
減速のために作られた障害。

①タコメーター

エンジンの回転数を表示します。

②シフトポジション

シフトが何速に入っているかを表示します。

③スリップストリームランプ

高速な前車に着いて走ると点灯します。

④オーバーテイクランプ

オーバーテイクを使用すると点灯。6速ギアで一定速度が必要。

⑤トラブルインジケーター

タイヤ・ウイキング・ブレーキの状態を表示。
黄→小ダメージ 赤→大ダメージ

⑥コースマップ

自車と他車の位置を表示。黄色は先行車、水色は後続車。

⑦ラップタイム

周回タイムの表示。好タイムは赤色で表示。

⑧ベストラップ

好タイムは赤色で表示される。また他車とのタイム差もここに表示される。緑色は前車・青色は後車。

⑨ポジションとラップカウンター

自車の現在のポジションと、残り周回数を表示。

⑩フラッグ

レース中のアクシデントを知らせる信号旗。

⑪コーナーサイン

前方のコーナーの方向、種類を知らせます。

⑫ミラー

後方からの他車の接近を知らせます。

WORLD CHAMPIONSHIP

ワールドチャンピオンシップ

■ネームエントリー

名前の入力を行ないます。半キーで選択しAボタンで入力します。訂正はもどる・すずむを選んで下さい。文字数は12文字まで入力できます。



■チームエントリー

チームとの契約を行ないます。ゲームの始めでは少数のチームとしか契約できません。半キー上下で“OTHER”を選び左右でチームの選択をします。“ENTER”を選びAボタンで決定して下さい。次にチームメイトを選んで下さい。半キーの上下で選択しAボタンで決定します。



■ラウンドセレクト



グランプリの開催される順番を入力します。開催地を選択しAボタンで①～⑯までの順番を決定します。Bボタンで1つ前の入力にもどります。



■メニュー

ワールドチャンピオンシップのメニューは5項目あります。半キーで選んでAボタンで決定します。

①フリーラン (左のマシン)

練習走行モードです。コースを実際に走ってコースに慣れましょう。

②クオリファイ (右のマシン)

予選モードです。2日間の予選を戦い予選を通過すると決勝です。

③ファステストラップ (パソコン)

コース別のファステストラップの記録です。

④リザルトデータ (上のモニター)

現在のレースの各種データを表示します。

⑤コンフィグ (ツールボックス)

レースにおける各種設定を行ないます。

フリーラン FREE RUN

サーキットを速く走るにはそのコースに慣れることが重要です。何度も走り込むことで、コースを体で覚えるとなりのタイムアップが可能です。タイムは2周目から計測が始まります。セッティングを少しずつ変え、ベストなセッティングを見つけ出しましょう。終了するときは車キーの下を押しながらセレクトボタンを押して下さい。メニュー画面に戻ります。



●コース COURSE

各サーキットの最新のデータを表示します。開催地、コース全長、ファステストラップが分かります。

●天候の確認 WEATHER

天候は刻々と変化しています。必ず確認するようにして下さい。開催地によっては天候の変わりやすい地域もあります。

セッティング SETTING



セッティングはマシンをより速く走行させるためには重要な項目です。ドライバーのテクニクやコースの特徴にあわせてよりよいセッティングを行ないましょう。

●スピード SPEED

フリーランでは、ゲームのスピードを変更できます。ピットイン時にL・Rボタンで変更して下さい。

●路面温度 TEMP

路面温度が高くなると、タイヤのグリップが良くなりますが、摩耗が早くなります。温度が低いときはグリップが悪くなります。

F-WING フロントウイング

アングル10° ↑
アングル20° ダウンフォース
アングル30° ↓
大

R-WING リヤウイング

アングル20° ↑
アングル30° ↑
アングル40° ダウンフォース
アングル50° ↓
アングル60° 大

TIRE タイヤ

耐久性 グリップ
DRY B ◎ △
DRY C ○ ○
DRY D △ ◎
RAIN レイン 雨天専用

SUSPENSION サスペンション

SOFT フロント 耐久性重視
NORMAL ノーマル 標準
HARD ハード コーナー重視

BREAK ブレーキ

制動力 耐久性
LIGHT ライト △ △
NORMAL ノーマル ○ ○
POWERFUL パワフル ◎ △

GEAR ギア

LOW ロー 加重重視
SEM I LOW セミロー やや加重重視
NORMAL ノーマル 標準
SEM I HIGH セミハイ やや最高速重視
HIGH ハイ 最高速重視

STEERING ステアリング

クイック かなり軽い
LIGHT ライト 少し軽い
NORMAL ノーマル 標準仕様
HEAVY ヘビー 少し重い

SIFT シフト

AUTOMATIC オートマチック 自動変速
MANUAL マニュアル 手動変速

AUTO SETTING オートセッティング

CORNERING コーナリング コーナーの多いテクニカルサーキット用
NORMAL ノーマル 標準的なサーキット用
HIGH SPEED ハイ 高速サーキット用

■セッティングを終えたらコースイン/
全てのセッティングを終えたらよいよコースインです。
SELECTボタンで、ピットアウトします。

クオリファイ QUALIFY

コースデータ画面で周回数を、**+**キーで選択、**A**ボタンで決定します。右側が最多周回数で、左側が最小となります。

■予選

予選は2日間に渡っておこなわれます。各チームのドライバーが次々とタイムアタックを行なっています。タイミングを見ながら**A**ボタンでコースインしてタイムアタックを開始して下さい。



予選は時間中であれば、何度でもアタックが可能です。周回数の制限は全ての周回の合計が12周まで可能です。

■予選結果

タイムアップになると予選結果が確定します。16番以内であれば予選通過です。17番以下であれば予選落ちとなります。コンフィグの設定で予選落ちを無しにすることができます。2日自バスの2日目の参加をカーソルで選んで、**A**ボタンで決定して下さい。決勝当日のセッティングで、最終調整を行ないます。各項目にカーソルを合わせ**+**キーと**A**ボタンで項目を変更し決定します。COMPLETEで決勝です。



POS	DR	VER	TIME
1	CH. BERTON	1	1:10.000
2	CH. BERTON	2	1:10.000
3	CH. BERTON	3	1:10.000
4	CH. BERTON	4	1:10.000
5	CH. BERTON	5	1:10.000
6	CH. BERTON	6	1:10.000
7	CH. BERTON	7	1:10.000
8	CH. BERTON	8	1:10.000
9	CH. BERTON	9	1:10.000
10	CH. BERTON	10	1:10.000
11	CH. BERTON	11	1:10.000
12	CH. BERTON	12	1:10.000
13	CH. BERTON	13	1:10.000
14	CH. BERTON	14	1:10.000
15	CH. BERTON	15	1:10.000
16	CH. BERTON	16	1:10.000
17	CH. BERTON	17	1:10.000
18	CH. BERTON	18	1:10.000
19	CH. BERTON	19	1:10.000
20	CH. BERTON	20	1:10.000

POS	DR	VER	TIME
1	CH. BERTON	1	1:10.000
2	CH. BERTON	2	1:10.000
3	CH. BERTON	3	1:10.000
4	CH. BERTON	4	1:10.000
5	CH. BERTON	5	1:10.000
6	CH. BERTON	6	1:10.000
7	CH. BERTON	7	1:10.000
8	CH. BERTON	8	1:10.000
9	CH. BERTON	9	1:10.000
10	CH. BERTON	10	1:10.000
11	CH. BERTON	11	1:10.000
12	CH. BERTON	12	1:10.000
13	CH. BERTON	13	1:10.000
14	CH. BERTON	14	1:10.000
15	CH. BERTON	15	1:10.000
16	CH. BERTON	16	1:10.000
17	CH. BERTON	17	1:10.000
18	CH. BERTON	18	1:10.000
19	CH. BERTON	19	1:10.000
20	CH. BERTON	20	1:10.000



■決勝

予選を見事通過すると、いよいよ決勝です。マシンがグリッドに着きスタートの合図を待っています。



シグナルが青色に変わるときにアクセルボタンと一緒に**R**ボタンを押してスタートして下さい。

●ピットイン

マシンが壊れるとインジケーターが青から黄色、そして赤へと変化してマシンのダメージを知らせます。ピットロードが見えたらタイミングよくピットインしましょう。ダメージは自動的に修理されます。

●タイヤ交換

マシンがピットロードに入るとメーターパネルがタイヤセレクトに変わります。マシンが停止するまでの間に**+**キーで希望のタイヤに合わせて**A**ボタンで決定して下さい。

1位の車がゴールインするとファイナルラップとなり、自車がチェッカーフラッグを受けてレース終了となります。リザルトが発表され、ドライバーズポイントとコンストラクターズポイントが集計されます。全て終了すると次のラウンドへ移ります。

DRIVER	TEAM	POINTS
1	CH. BERTON	10
2	CH. BERTON	6
3	CH. BERTON	4
4	CH. BERTON	3
5	CH. BERTON	2
6	CH. BERTON	1

リザルト

RESULT

●ドライバースポイント

優勝—10点、2位—6点、3位—4点、4位—3点、5位—2点、6位—1点のポイントが与えられます。

Position	Driver	Team	Points
1	COLLINS	TRUST	10
2	HILL	TRUST	6
3	PEREZ	TRUST	4
4	WATSON	TRUST	3
5	WATSON	TRUST	2
6	WATSON	TRUST	1
7	WATSON	TRUST	0
8	WATSON	TRUST	0
9	WATSON	TRUST	0
10	WATSON	TRUST	0
11	WATSON	TRUST	0
12	WATSON	TRUST	0
13	WATSON	TRUST	0
14	WATSON	TRUST	0
15	WATSON	TRUST	0
16	WATSON	TRUST	0
17	WATSON	TRUST	0
18	WATSON	TRUST	0
19	WATSON	TRUST	0
20	WATSON	TRUST	0

●コンストラクターズポイント

ドライバースポイントと同様の点数が与えられます。コンストラクターとはチームのことを意味します。

Pos	Team	Points
1	TRUST	10
2	TRUST	6
3	TRUST	4
4	TRUST	3
5	TRUST	2
6	TRUST	1
7	TRUST	0
8	TRUST	0
9	TRUST	0
10	TRUST	0
11	TRUST	0
12	TRUST	0
13	TRUST	0
14	TRUST	0
15	TRUST	0
16	TRUST	0
17	TRUST	0
18	TRUST	0
19	TRUST	0
20	TRUST	0

●イヤーリザルト

現在のシーズンの1戦から現在までのラウンドの各チームの順位成績が表示されます。

Year	Result
1	TRUST
2	TRUST
3	TRUST
4	TRUST
5	TRUST
6	TRUST
7	TRUST
8	TRUST
9	TRUST
10	TRUST
11	TRUST
12	TRUST
13	TRUST
14	TRUST
15	TRUST
16	TRUST
17	TRUST
18	TRUST
19	TRUST
20	TRUST

⌘キーを矢印にあわせAボタンで上下のマシンの成績を見ることが出来ます。CONTINUEで次の画面に移ります。

ファステスト ラップス

FASTEST LAPS

FASTEST LAP

Pos	Driver	Time
1	TRUST	1:23.456
2	TRUST	1:24.567
3	TRUST	1:25.678
4	TRUST	1:26.789
5	TRUST	1:27.890
6	TRUST	1:28.901
7	TRUST	1:29.012
8	TRUST	1:30.123
9	TRUST	1:31.234
10	TRUST	1:32.345
11	TRUST	1:33.456
12	TRUST	1:34.567
13	TRUST	1:35.678
14	TRUST	1:36.789
15	TRUST	1:37.890
16	TRUST	1:38.901
17	TRUST	1:39.012
18	TRUST	1:40.123
19	TRUST	1:41.234
20	TRUST	1:42.345

決勝で出したファステストラップは、ベスト5まで記録されます。出された記録がスポットエントリーでの記録であったときは順位の横にSPOTと表示されます。

コンフィグ

CONFIG

CONFIG

⌘ボタン音	有り
レッドフラッグ	有り
サウンドのせいで	ノーマル
プレイミュージック	BGM-1
レースグラフィック	A-MODE
マリコどうしのせしやく	有り
	ENTER

⌘ボタン音のせいで、なしにするとタイムのわるいときは1回いからスタート。

■レースにおける設定

レース時におけるB項目の設定を変更できます。⌘キーで選択してAボタンで決定して下さい。ENTERでメニューに戻ります。

●予選落ち DNQ

予選落ちの有無。OFFにすると16番グリッドになる。

●レッドフラッグ

決勝時における赤旗の有無。

●サウンドの設定

決勝時のサウンドの設定。ノーマル (B.G.MとS.Eの両方)、B.G.Mのみ、S.Eのみの変更が可能。

●プレイミュージック

決勝時のB.G.Mの選曲。B.G.M1から4までの4曲から選曲できます。

●レースグラフィック

レースのグラフィックの視点の設定を変更できます。A-MODEで通常モード、B-MODEで見降ろしモードです。

●マシンどうしの接触

他のマシンと接触することがあるかどうかの設定。

■リタイア

予選中や決勝中に強制的にリタイアにおちいる場合があります。強制的とは、サントラップに入った時や、エンジンブローなどでマシンが修理不可能になった時に発生します。また、任意にリタイアすることも可能です。



●リタイアコマンド

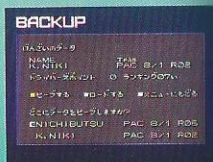
⌘キーの下を押しながらセレクトボタンを押すと、RETIREの表示と共にリタイアとなりマシンの操作ができなくなります。

■オーバーテイク

予選のタイムを上げたい時や他車を抜きたいときなど、こぞというときにオーバーテイクボタンを使用して下さい。(初期はAボタンに設定) 使用回数に制限はありませんが、エンジンが壊れてしまう事があります。オーバーテイクボタンは、6速ギアでトップスピードに乗った状態で使用できます。

バックアップ

現在までのデータのセーブとロードが行なえます。⌘キーでセーブ・ロードどちらをするか選び、Aボタンで決定し、その後どのデータを使用するかを選んで決定して下さい。



ロードを行なうと現在のデータは失われ、記録されていたラウンドの続きからゲームが行なわれます。

一度消えたデータは取り戻すことができません。セーブするときには間違えないように気をつけましょう。

スポットエントリーでは全14チームの中から好きなチームで出走することができます。また、好きなサーキットでレースが行なえますから「ワールドチャンピオンシップ」のための、より実戦的な練習としても楽しめます。



■名前エントリー

名前の入力を行ないます。⌘キーで選択し、Aボタンで決定します。キャンセルはⓀボタンで、入力が終わればおわるを選択して下さい。



■チームエントリー

契約チームを選択します。⌘キーで選択し、Aボタンで決定して下さい。次にチームメイトを選択し決定して下さい。



■ラウンドセレクト

16ラウンドの中から1ラウンドを選択して、参戦するグランプリを決定して下さい。⌘キーで選択、Aボタンで決定。



■メニュー

スポットエントリーではメニューで選べる項目は、4項目になっています。キキーで選択し、Aボタンで決定します。

●フリーラン

練習走行モード

●クオリファイ

予選から決勝モード

●ファステストラップ

決勝でのラップタイムのベスト5データはワールドチャンピオンシップと共通になっています。

●コンフィグ

各種レース項目の設定



■セッティング

キキーで項目を選択し、Aボタンで決定します。更にパーツを選びAボタンで変更して下さい。

セレクトボタンでピットアウトします。

■スターティンググリッド

予選グリッドが決定すると、最終セッティングを行ないます。セッティングを終えるとスターティンググリッドが表示されます。



■ファイナル

いよいよ決勝です。フライングやホイールスピンに気をつけてチェックフラッグを目指しましょう。マシンに異常が発生したら速やかにピットインして下さい。



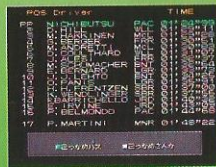
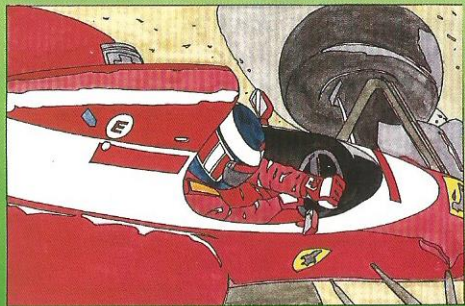
■コースデータ

フリーランまたはクオリファイを選ぶとコースデータが表示されますので周回数を決定します。また、スポットエントリーモードでは天候を変更する事ができます。



■クオリファイ

予選は2日あり1日目は必ず参加で、2日目はパスすることが可能です。ラップタイム画面でAボタンを押すとコース上のピット画面となります。ラップタイム画面でキキーの下を押すと、時間を進める事ができます。



TIME ATTACK タイムアタック

タイムアタックは全16ラウンドの中から1コースを選んで最速ラップを競うモードです。ラップタイムは記憶されますから、がんばって良いタイムを出して下さい。

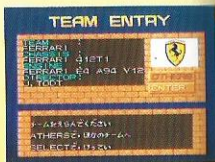


■ネームエントリー

名前を入力を行います。⇐キーで選択し、Aボタンで決定します。(キャンセルは⇐ボタン) 入力が終わればおわるを選択して下さい。

■チームエントリー

好きなチームを選んで下さい。⇐キーで選択し、Aボタンで決定して下さい。



■ラウンドセレクト

16ラウンドの中から1ラウンドを選択して、参戦するグランプリを決定して下さい。⇐キーで選択、Aボタンで決定します。



■セッティング

タイムアタックではセッティングの種類はオートセッティングと同じ内容で3種類あります。

●CORNERING

コーナーの多いコース向き

●NORMAL

標準的なコース向き

●HIGH SPEED

高速コース向き

■プレイスピード

ゲームのスクロールスピードの設定をして下さい。⇐キーの左右で変更してAボタンで決定して下さい。レベルが大きいほど遅くなり、小さいほど速くなります。



●時間の流れもLEVELに合わせて変化しますので、どのレベルでアタックしてもタイムは同じです。

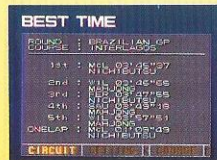
●タイムアタックするコースへ出ます。

●タイムをみる
ベストタイムの表示



■ベストタイム

各コースの1位から5位までのベストタイムと1ラップのレコードタイムを表示します。



●CIRCUIT

コースへ出ます。

●SETTING

セッティングへ戻ります。

●COURSE

矢印を⇐キーで選択しAボタンで他のコースのタイムを見ることが出来ます。



■タイムアタック

周回数(しゅうくすう)は3周です。シグナル(あか)が赤から青(あお)に変わったらスタートです。1周を約(やく)2分程度(ちゅうど)までに周回(しゅうかい)すれば、次のアタック(あたく)の時に影(かげ) (シャドウ)が表示(ひょうじ)されます。壁(かべ)に接触(せつしよく)したり、他のコース(こうす)に移(うつ)ると影(かげ)は出(で)ません。

■アタックの結果

タイムアタック(たいむあたく)が終了(しゅうりょう)すると、各周(かくしゅう)のラップタイム(らっぽう)とその合計(ごうけい)タイムが表示(ひょうじ)されます。1ラップ(らっぽう)のみの記録(きらく)が出た場合(ばあい)と、トータルタイム(とうたるとう)がベスト5(べすとご)までに入(はい)った場合(ばあい)は、「RECORD」と表示(ひょうじ)して知らせ(し)めます。



タイム表示(ひょうじ)後(ご)、再び(ふたたび)タイムアタック(たいむあたく)を行(な)うかを選択(せんたく)します。

✚キー(けい)で選(えら)んで、Aボタン(ぼたん)で決(けつ)定(てい)します。

●RETRY

タイムアタック(たいむあたく)を続(つづ)けます。

●MENU

メインメニュー(めいんめいんゆ)に戻(もど)ります。

RETRY(れとり)を選(えら)んだ場合(ばあい)は、そのまま挑(もく)戦(せん)するかチーム(ちーむ)または、ラウンド(らうんどう)を更(あら)えるかを選択(せんたく)します。

●ATTACK

そのままもう一度(いちど)アタック(あたく)する。

●TEAM

チーム(ちーむ)を更(あら)える。

●ROUND

ラウンド(らうんどう)を更(あら)える。

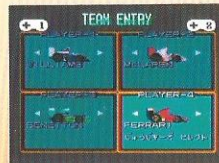
■プレイヤーエントリー

プレイ(ぷれい)する人数(にんずう)を決定(けつてい)します。✚キー(けい)で選(せん)たくして、Aボタン(ぼたん)で決(けつ)定(てい)してくだ(くだ)さい。



■チームエントリー

各(かく)プレイヤー(ぷれい)ーのチーム(ちーむ)を選(せん)たくします。それぞれ(それぞれ)、✚キー(けい)で選(えら)んでAボタン(ぼたん)で決(けつ)定(てい)します。



■メニュー

コンストラクターズ(こんすたくたーず)で選(えら)べる項目(こうむく)は2(ふた)項目(こうむく)あります。✚キー(けい)で選(えら)んで、Aボタン(ぼたん)で決(けつ)定(てい)します。



- クオリファイ 予選(よせん)から決勝(けつせん)を行(な)いません。
- リザルト 現在(げんざい)までの成績(せいせき)を表示(ひょうじ)します。



■予選

コントロール(こんとろる)するドライバー(どらいうば)セレクト(せれくと)とマシン(ましん)のセッティング(せつてい)を行(な)いません。✚キー(けい)で選(せん)たくしAボタン(ぼたん)で決(けつ)定(てい)します。



シグナル(しぐなると)が青(あお)に更(あら)るとタイムアタック(たいむあたく)開始(かいし)です。L/R(えん)ボタン(ぼたん)を交(ま)互(ご)に押(お)してマシン(ましん)を進(すす)めます。タイムアタック(たいむあたく)は2(ふた)人(にん)ずつ行(な)いません。

■周回数しゅうかいすうの設定せつてい

コースデータが表示ひょうじされます。レース周回数しゅうかいすうを設定せつていしてください。



■決勝けつしつ

プレイヤー1から交替かぎで、選択せんたくしたドライバーに代わってマシンをコントロールしてゴールを自指みざします。一定の周回数をこなすとPLAYER CHANGEの表示が現れプレイヤーの交替となります。交替するプレイヤー（PLAYER CONTROL）のカウン트가0になった時点から操作ができるようになります。

※他のドライバーがマシンをコントロールしている間は各プレイヤーマシンはオートドライブになっています。プレイヤーの操作する周回数はレースの設定で変化します。

プレイヤー1・プレイヤー3はコントローラー1で
プレイヤー2・プレイヤー4はコントローラー2で操作してください。

クイックレースモードは、バックアップまろくに記録されているデータにもとづいてレースを行います。

■スターティンググリッド

クイックレースを選ぶと、スターティンググリッドより始まります。あらかじめセーブされていたコース、チーム、天気、周回数、予選順位、セッティングでレースがスタートします。



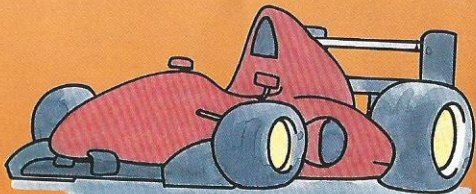
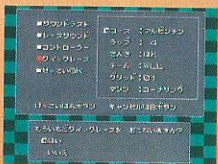
■ファイナル

他のレースモードと同様のレースが楽しめます。レース後リザルトが表示されます。



■データの変更

リザルトの表示後、「もう一度レースを走らなう。」を選択すると、データ変更することができます。車種とAボタンで各項目を変更後、スタートボタンで確定します。確定されたデータは、バックアップに記録されます。



バックアップメモリーに記録されているデータのロードとメンテナンスを行ないます。

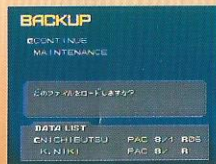


●コンティニュー CONTINUE

ワールドチャンピオンシップの続きを楽しめます。

●メンテナンス MAINTENANCE

バックアップデータの削除や移動を行ないます。



■コンテニュー

データリストよりロードするファイルを選びます。☞キーで選択して、Aボタンで決定します。セーブされた地点から、レースが再開されます。

■メンテナンス

メンテナンスを行なうデータを削除するのか、移動させるのかを選択します。



●デリート DELETE

ワールドチャンピオンシップのデータかタイムのデータかを選択します。続いてタイムのデータの場合は、ファステストラップの記録かベストタイムの記録かを選択します。

●ムーブ MOVE

ワールドチャンピオンシップのデータを移動します。どのデータを選択するかを選択し、続いてどこに移動するかを選択します。

☞キーで選んでAボタンで決定して下さい。

サウンドテストやマシンコントロールのボタン設定、クイックレースのデータの設定を行ないます。

☞キーで選択し、Aボタンで決定するとカーソルが表示されます。カーソルを☞キーで移動させ、Aボタンで決定してください。



●サウンドテスト

B. G. M. …No.01～(00は無音)
S. E. ……No.01～(00は無音)

●レースサウンドモード

ノーマル……………B. G. MとS. E.の両方が鳴る。
B. G. M. のみ…B. G. M. しか鳴らない。
S. E. のみ……………S. E. しか鳴らない。

●コントローラーの設定

好きなボタンに機能を割りあてることができます。
L/Rボタンは変更できません。

●クイックレースの設定

コース……………レースを行なうサーキット
ラップ……………レースの周回数
天気……………レースの天気
チーム……………プレイヤーのチーム
グリッド……………プレイヤーの予選順位
マシン……………マシンのセッティング

クイックレースのデータはバックアップされます。電源投入後クイックレースを選ぶと記録されている設定で、すぐにレースが始まります。

DRIVERS LIST ドライバースリスト



CONSTRUCTORS 1994

1994年のF-1世界選手権に出場しているドライバーの内、所々の事情によって、このリストには記載されていないものもありますので、ご了承ください。

WILLIAMS (ウィリアムズ)

ハイテクマシンの代名詞「FW-15」で2年連続のコンストラクターズチャンピオンを決めたウィリアムズ。ハイテクの禁止でアドバンテージこそ削られたが、天才ドライバーの獲得でタイトルを守るか？

デビュー戦

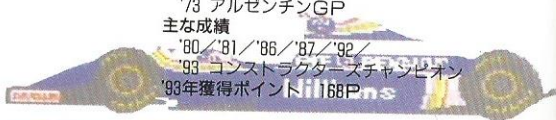
'73 アルゼンチンGP

主な成績

'80/'81/'86/'87/'92/

'93 コンストラクターズチャンピオン

'93年獲得ポイント 1168P



CAR No. 0

DRIVER D. HILL

出身国 イギリス

誕生日 SEP 17/1960

TYRRELL (タイレル)

グランプリの生き字引「ケン」率いる(タイレル)。しばらく勝利から遠ざかっているが、搭載エンジンのヤマハのポテンシャルは徐々に上がっているので要注意と言え無くもない。

デビュー戦

'70 カナダGP

主な成績

'71 コンストラクターズチャンピオン

'72/'73 コンストラクターズ2位

'93年獲得ポイント 0P



CAR No. 3

DRIVER U. KATAYAMA

出身国 日本

誕生日 MAY 29/1963



CAR No. 4

DRIVER M. BLUNDELL

出身国 イギリス

誕生日 APR 8/1966

BENETTON (ベネトン)

近年、特に成長著しいのがベネトン。未来のチャンピオン第一候補の「M. シューマッハー」を軸にコンストラクターズチャンピオンを目指す。フォードの新型エンジン「ZR」がその原動力となるか？

デビュー戦

'81 イタリアGP

主な成績

'88/'90/'92/

'93 コンストラクターズ3位

'93年獲得ポイント 72P



CAR No. 5

DRIVER M. SCHUMACHER

出身国 ドイツ

誕生日 JAN 3/1969



CAR No. 6

DRIVER J.J. LEHTO

出身国 フィンランド

誕生日 JAN 31/1966

McLAREN (マクラーレン)

あら 新たにブジョーエンジンを獲得したマクラーレン。再び
常勝チームに返咲きを狙う。知将ロンドンに秘策あり
か？

デビュー戦

'66 モナコGP

主な成績

'74/'84/'85/'86/'89/'90/

'91 コンストラクターズチャンピオン

'93年獲得ポイント 84P



CAR No. 7

DRIVER M. HAKKINEN

出身国 フィンランド

誕生日 SEP 28/1968



CAR No. 8

DRIVER M. BRUNDLE

出身国 イギリス

誕生日 JUN 1/1959

ARROWS (アロウス)

93年シーズン後半、予選では度々上位に食い込む走
りを見せながらも、決勝では度重なるミスでいまひとつ結
果を残せなかったアロウス。安定性の向上が上位入賞へ
の条件だ。

デビュー戦

'78 ブラジルGP

主な成績

'88 コンストラクターズ4位

'93 コンストラクターズ9位

'93年獲得ポイント 4P



CAR No. 9

DRIVER C. FITTIPALDI

出身国 ブラジル

誕生日 JAN 18/1971



CAR No. 10

DRIVER G. MORBIDELLI

出身国 イタリア

誕生日 JAN 13/1968

LOTUS (ロータス)

グランプリへの参加も危ぶまれたのは、既に過去の事と
なった。イギリスの名門チームロータスはフォードエン
ジンに変わり無限ホンダを手に入れ、トップチームへの
階段を再び走りはじめた。

デビュー戦

'58 モナコGP

主な成績

'63/'65/'68/'70/'72/'73/

'78 コンストラクターズチャンピオン

'93年獲得ポイント 12P



CAR No. 11

DRIVER P. LAMY

出身国 ポルトガル

誕生日 MAR 20/1972



CAR No. 12

DRIVER J. HERBERT

出身国 イギリス

誕生日 JUN 27/1964

JORDAN (ジョーダン)

91年に新加入のチームとしては驚異的なパフォーマンス
で周回を驚かせたジョーダンだが、92・93年は地
味なチームとして後方集団に埋もれつつあった。94年
は元の勢いを取り戻すべく戦う。

デビュー戦

'91 アメリカGP

主な成績

'91 コンストラクターズ5位

'93 コンストラクターズ10位

'93年獲得ポイント 3P



CAR No. 14

DRIVER R. BARRICHELLO

出身国 ブラジル

誕生日 MAY 23/1972



CAR No. 15

DRIVER E. IRVINE

出身国 北アイルランド

誕生日 NOV 10/1965

LARROUSSE (ラルース)

一時、上位チームへの夢を垣間見たのも束の間、最近は一たびテールエンダーとなってしまっているラルース。新たなスポンサーの獲得で安定したチームの基盤作りにかける。

デビュー戦

'87 ブラジルGP

主な成績

'90 コンストラクターズ6位

'93 コンストラクターズ10位

'93年獲得ポイント 3P



CAR No. 19
DRIVER O. BERETTA
出身国 フランス
誕生日 NOV 23/1969



CAR No. 20
DRIVER E. COMAS
出身国 フランス
誕生日 SEP 28/1963

MINARDI (ミナルディ)

中段グループの雄、ミナルディ。時折入賞するもまだトップチームへの道はまだまだ険しい。スクーデリア・イタリアとの合併で、資金力もアップし上位進出を目論んでいる。

デビュー戦

'85 ブラジルGP

主な成績

'91 コンストラクターズ7位

'93 コンストラクターズ8位

'93年獲得ポイント 7P



CAR No. 23
DRIVER P. MARTINI
出身国 イタリア
誕生日 APR 23/1961



CAR No. 24
DRIVER M. ALBORETO
出身国 イタリア
誕生日 DEC 23/1956

LIGER (リジェ)

ルノーエンジンのパワーが炸裂し、昨シーズンはコンストラクターズ5位まで躍進したリジェ。ハイテクを使用せずこの成績は注目に値する。それゆえハイテク禁止のシーズンでノウハウも十分だ。

デビュー戦

'76 ブラジルGP

主な成績

'80 コンストラクターズ2位

'93 コンストラクターズ5位

'93年獲得ポイント 29P



CAR No. 25
DRIVER E. BERNARD
出身国 フランス
誕生日 AUG 26/1964



CAR No. 26
DRIVER O. PANIS
出身国 フランス
誕生日 SEP 2/1966

FERRARI (フェラーリ)

栄光のフェラーリ、伝説のフェラーリ。ハイテク時代に少女乗り遅れ気味で成績も下降していたが、優勝請負人「ジャン・トッド」の管理のもと天才デザイナー「ジョン・バーナード」の新型マシンで一気にトップを狙う。

デビュー戦

'50 モナコGP

主な成績

'61/'64/'75/'76/'77/'79/'82 /

'83 コンストラクターズチャンピオン

'93年獲得ポイント 28P



CAR No. 27
DRIVER J. Alesi
出身国 フランス
誕生日 JUN 11/1964



CAR No. 28
DRIVER G. BERGER
出身国 オーストリア
誕生日 AUG 27/1959

SAUBER (ザウバー)

新規加入チームとしては十分なシーズンを送ったザウバーを支えているのはドイツの巨人「メルセデス・ベンツ」。94年はエンジンメーカーとしてより強かにザウバーをサポートする。

デビュー戦

'93 南アフリカGP

主な成績

'89/'90 SWCワールドチャンピオン

'93 コンストラクターズ7位

'93年獲得ポイント 12P



CAR No. 29

DRIVER K. WENDLINGER

出身国 オーストリア

誕生日 DEC 20/1968



CAR No. 30

DRIVER H.H. FRENTZEN

出身国 ドイツ

誕生日 MAY 3/1967

PACIFIC (パシフィック)

FF1600・FF2000・F3000と順調に歩を進めてきたパシフィックグランプリがついにF1に挑戦してきた。今まで、参加してきたカテゴリー全てに勝利してきたチームは今シーズンの台風の目になるか?

デビュー戦

'94 ブラジルGP



CAR No. 33

DRIVER P. BELMONDO

出身国 フランス

誕生日 APR 23/1968



CAR No. 34

DRIVER B. GACHOT

出身国 ルクセンブルグ

誕生日 DEC 22/1962

SIMTEK (シムテック)

新しく参加のチームながら過去に他のチーム用のシャシー開発等、技術力は確かなシムテック。一番の問題は、レーシングチームとしてのマネジメントとなるかもしれない。

デビュー戦

'94 ブラジルGP



CAR No. 31

DRIVER D. BRABHAM

出身国 オーストラリア

誕生日 SEP 5/1965



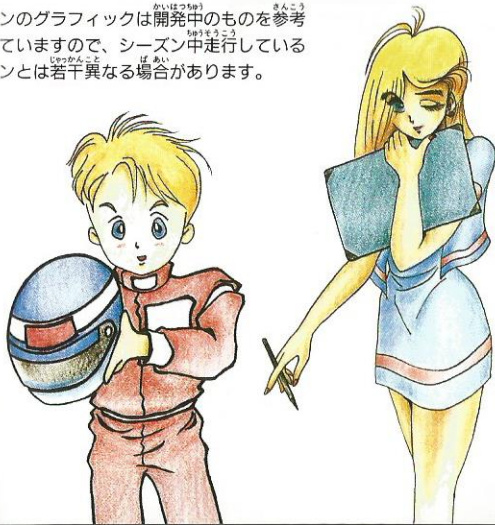
CAR No. 32

DRIVER R. RATZENBERGER

出身国 オーストリア

誕生日 JUL 4/1962

※マシンのグラフィックは開発中のものを参考にしていきますので、シーズン中走行しているマシンとは若干異なる場合があります。



コース
しょうかい
COURSE 紹介

ROUND 1

BURAZILIAN GP
ブラジル・グランプリ

サンパウロに程近い場所に位置するインテルラゴス。グランプリでは珍しい左回りのコースでコース外周の高速部分とインフィールドのテクニカルな部分の2つの性格をもったサーキット。

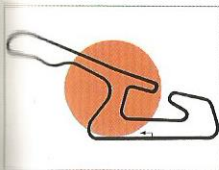


AUTODROMO JOSE CARLOS PACE
COURSE LENGTH
: 4.325km 71 LAP
LAST WINNER
: マクラーレン/フォード
P.P TIME
: 1'15"866 A. プロスト
FASTEST LAP
: 1'20"024 M. シューマッハー

ROUND 2

PACIFIC GP
パシフィック・グランプリ

F1を行なうサーキットとしては、かなりコンパクトと言われていたが、それゆえの面白さが用意されたのがこのサーキット。バックストレートエンドは、特に一番の勝負所となる。



TI Circuit AIDA
COURSE LENGTH
: 3.702km 89 LAP
CIRCUIT RECORD
: 1'27"027 (F3)

ROUND 3

SAN MARINO GP
サンマリノ・グランプリ

第2のイタリアGPとして有名。しかもフェラーリの地元モデナに近いとあってその熱狂ぶりは凄まじい。トサトリバツァの2つのコーナーを両端において、直線がほとんど無いにもかかわらず超高速のバトルが繰り広げられる。

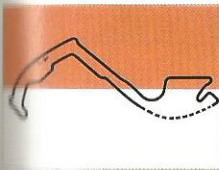


AUTODROMO ENZO E DINO FERRARI
COURSE LENGTH
: 5.040km 61 LAP
LAST WINNER
: A. プロスト(ウィリアムズ/ルノー)
P.P TIME
: 1'22"070 A. プロスト
FASTEST LAP
: 1'26"128 A. プロスト

ROUND 4

MONACO GP
モナコ・グランプリ

数々の伝説を生んできた伝統のレースがモナコGPだ。モナコ一般道をクローズして行なわれる。それゆえ最高速こそ低いが、少ないパッシングポイントでのぎりぎりのバトルは迫力満点だ。



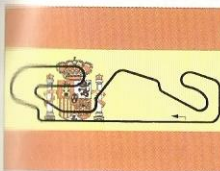
CIRCUITO DE MONACO
COURSE LENGTH
: 3.328km 78 LAP
LAST WINNER
: マクラーレン/フォード
P.P TIME
: 1'20"557 A. プロスト
FASTEST LAP
: 1'23"604 A. プロスト

ROUND 5

SPANISH GP

スペイン・グランプリ

第5戦が行なわれるカタロニアサーキットは、比較的新しいコースで、路面もスムーズだ。メインストレートとそれに続く「エルフ・コーナー」がポイントだ。ここの走りがその後の高速コーナーに大きく影響する。



CIRCUITO PERMANENTE DE CATALUNYA
COURSE LENGTH

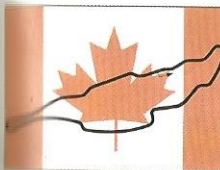
: 4.747km 65LAP
LAST WINNER
: A. プロスト(ウィリアムズ/ルノー)
PP TIME
: 1'17.809 A. プロスト
FASTEST LAP
: 1'20.989 M. シューマッハー

ROUND 6

CANADIAN GP

カナダ・グランプリ

美しい景観のなかに設置されたサーキット。2つのヘアピンカーブとそれをつなぐコーナー群は、かなりバンピーで、ドライバーを苦しめる。ヘアピンカーブ入り口へのアプローチが最も重要だ。



CIRCUIT GILL VILLENEUVE
COURSE LENGTH

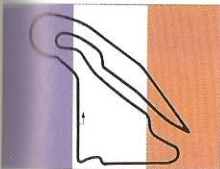
: 4.430km 69LAP
LAST WINNER
: A. プロスト(ウィリアムズ/ルノー)
PP TIME
: 1'18.987 A. プロスト
FASTEST LAP
: 1'21.500 M. シューマッハー

ROUND 7

FRENCH GP

フランス・グランプリ

世界各地のサーキットの特徴を参考に設計されたのが、ここマニクール。コーナーにその名前が付けられている。メインストレートから高速コーナーへ、その後待ち受けるヘアピンと最後のシケインがこのコースの特徴だ。



CIRCUIT DE NEVERS MAGNY-COURS
COURSE LENGTH

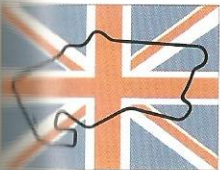
: 4.250km 72LAP
LAST WINNER
: A. プロスト(ウィリアムズ/ルノー)
PP TIME
: 1'14.382 D. ヒル
FASTEST LAP
: 1'19.256 M. シューマッハー

ROUND 8

BRITISH GP

イギリス・グランプリ

シルバーストーンでの重要なポイントは、マゴッツ・ベケッツと続く高速S字だ。ここでの速度がそのままラップタイムに影響されると言っても過言ではない。あとはインフィールドセクションをどれだけ早くまとめるかだ。



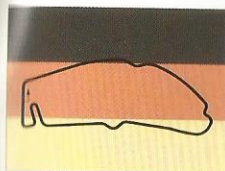
SILVERSTONE CIRCUIT
COURSE LENGTH

: 5.226km 59LAP
LAST WINNER
: A. プロスト(ウィリアムズ/ルノー)
PP TIME
: 1'19.006 A. プロスト
FASTEST LAP
: 1'22.515 D. ヒル

ROUND 9

GERMAN GP
 ドイツ・グランプリ

ホッケンハイムは現在のGPサーキットの中で最高速が記録されるコースだ。森のトンネルをぬける2本の長いストレートとテクニカルなスタジアムセクションは、マシンとドライバーに並外れた耐久力を強いる。

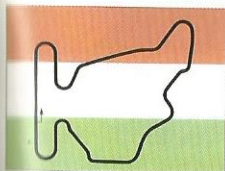


HOCKENHEIM-RING
 COURSE LENGTH
 : 6.815km 45 LAP
 LAST WINNER
 : A. プロスト(ウィリアムズ/ルノー)
 PP TIME
 : 1'38"740 A. プロスト
 FASTEST LAP
 : 1'41"859 M. シューマッハー

ROUND 10

HUNGARIAN GP
 ハンガリー・グランプリ

ハンガリーの首都近郊にあるオンガロリングは、路面状況があまり良くない上にコース幅が狭く、大小20以上ものコーナーが連続するテクニカルサーキット。メインストレートエンドのブレーキングが勝負だ。

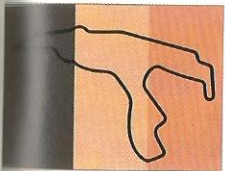


HUNGARORING
 COURSE LENGTH
 : 3.969km 77 LAP
 LAST WINNER
 : D. ヒル(ウィリアムズ/ルノー)
 PP TIME
 : 1'14"631 A. プロスト
 FASTEST LAP
 : 1'19"633 A. プロスト

ROUND 11

BELGIAN GP
 ベルギー・グランプリ

ラ・ソースにオールージュ、バスストップシケインと名物コーナーが自白押しのスパ・フランコルシャンサーキットは、独特の不安定な天候がレースを左右することで知られている。

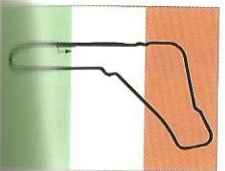


CIRCUIT DE SPA-FRANCORCHAMPS
 COURSE LENGTH
 : 6.974km 44 LAP
 LAST WINNER
 : D. ヒル(ウィリアムズ/ルノー)
 PP TIME
 : 1'47"571 A. プロスト
 FASTEST LAP
 : 1'51"095 A. プロスト

ROUND 12

ITALIAN GP
 イタリア・グランプリ

平均速度約250Km/hを誇るのがここモンツァ。そしてここも熱狂的なフェラーリファンがスタンドを埋めつくす。ここではどれだけ一杯にアクセルが踏めるかが、勝利の鍵となる。

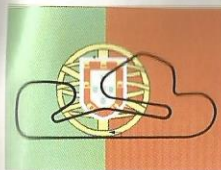


AUTODROMO NAZIONALE DI MONZA
 COURSE LENGTH
 : 5.800km 53 LAP
 LAST WINNER
 : D. ヒル(ウィリアムズ/ルノー)
 PP TIME
 : 1'21"179 A. プロスト
 FASTEST LAP
 : 1'23"575 D. ヒル

ROUND 13

PORTUGUESE GP
ポルトガル・グランプリ

ヨーロッパラウンドの最終戦として重要なレース。ここエストリルでの成績でシーズン終盤の実力が図られる。コースは2つのヘアピンとそれを包む高速コーナーの外周部から構成されている。



AUTODROMO DO ESTORIL
COURSE LENGTH

: 4.350km 71 LAP

LAST WINNER

: M. シュマッハー(ベネトン/フォード)

PP TIME

: 1'11"494 D. ヒル

FASTEST LAP

: 1'14"859 D. ヒル

ROUND 14

LATIN GP
ラテン・グランプリ (架空)

ニチブツのオリジナルサーキットで開催される架空のグランプリ/テクニカルなサーキットでの戦いは、きつとレースに波乱を呼んでくれるに違いない。



COURSE LENGTH

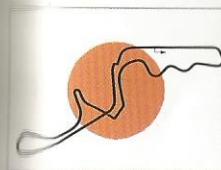
: 5.988km 52 LAP

NO DATA

ROUND 15

JAPANESE GP
日本・グランプリ

GPコースの中で唯一立体交差を持ったサーキットで、コースレイアウトもかなりテクニカルだ。130Rからシケインへの飛び込みは大迫力かかなりのテクニックを必要とする。



SUZUKA INTERNATIONAL RACING CORSE

COURSE LENGTH

: 5.864km 53 LAP

LAST WINNER

: マクラーレン/フォード

PP TIME

: 1'37"154 A. プロスト

FASTEST LAP

: 1'47"176 A. プロスト

ROUND 16

AUSTRALIAN GP
オーストラリア・グランプリ

ここオーストラリアも結構雨が降るサーキットで、しかも水はけが悪いので以前は大変だった。しかし、改良は行なわれている。コースの一部は公道を使用した変則的なものとなっている。



ADELAIDE GRAND PRIX CIRCUIT

COURSE LENGTH

: 3.780km 79 LAP

LAST WINNER

: マクラーレン/フォード

PP TIME

: 1'13"371 マクラーレン/フォード

FASTEST LAP

: 1'16"078 D. ヒル



Nichibutsu

日本物産株式会社

本 社 / 大阪市北区天神橋1丁目12番9号

ユーザーサポート (06)353-5353

月～金: AM9:30～12:00・PM1:00～6:00

Licensed by FOCA to Fuji Television
©Nihon Bussan Co., Ltd. 1994

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

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。