

Nintendo

F-ZERO X

操作一覧表



ゲームの詳しい内容については、取扱説明書をお読みください。
また、この操作一覧表はカセットと共に大切に保管してください。

Zトリガーボタン: (←方向にスライド)

**→ + Z : 方向へ
スライドターン**

**← + Z : 方向へ
ドリフトターン**

**Z & Z : ← 方向へ
サイドアタック**

**R & R : → 方向へ
(すばやく2回押し)**

R + Z & Z : スピンアタック
または
Z + R & R

スタートボタン
ポーズ (一時中断)
ポーズしてから、レースをやり直したり、
セッティングの調整をしたりできます。

Rトリガーボタン: (→方向にスライド)

→ + R : ほうこう 方向へ スライドターン

← + R : ほうこう 方向へ ドリフトターン

3P,4Pでの対戦プレイのとき、画面
のラップ表示をコースレーダーに切り換
えることができます。

カメラの視点切り換え

Bボタン エアブレーキ

Bボタン ブースター

Aボタンを押したまま使います。

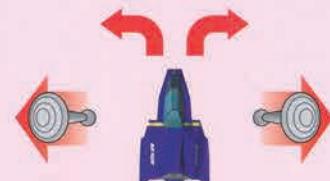
レースの2周目から使用可能になります。1回
押すと瞬間にマシンのスピードがアップしま
すが、エネルギーが一定量減ります。

Aボタン アクセル



**3Dスティック
ステアリング**

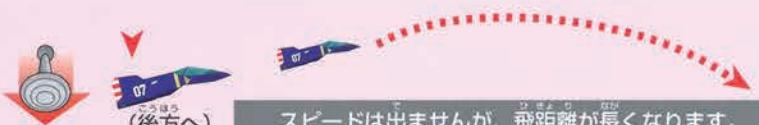
倒した量が多いほど、大きく曲がります。



ジャンプ中の重心移動



スピードが上がりますが、飛距離は短くなります。



スピードは出ませんが、飛距離が長くなります。

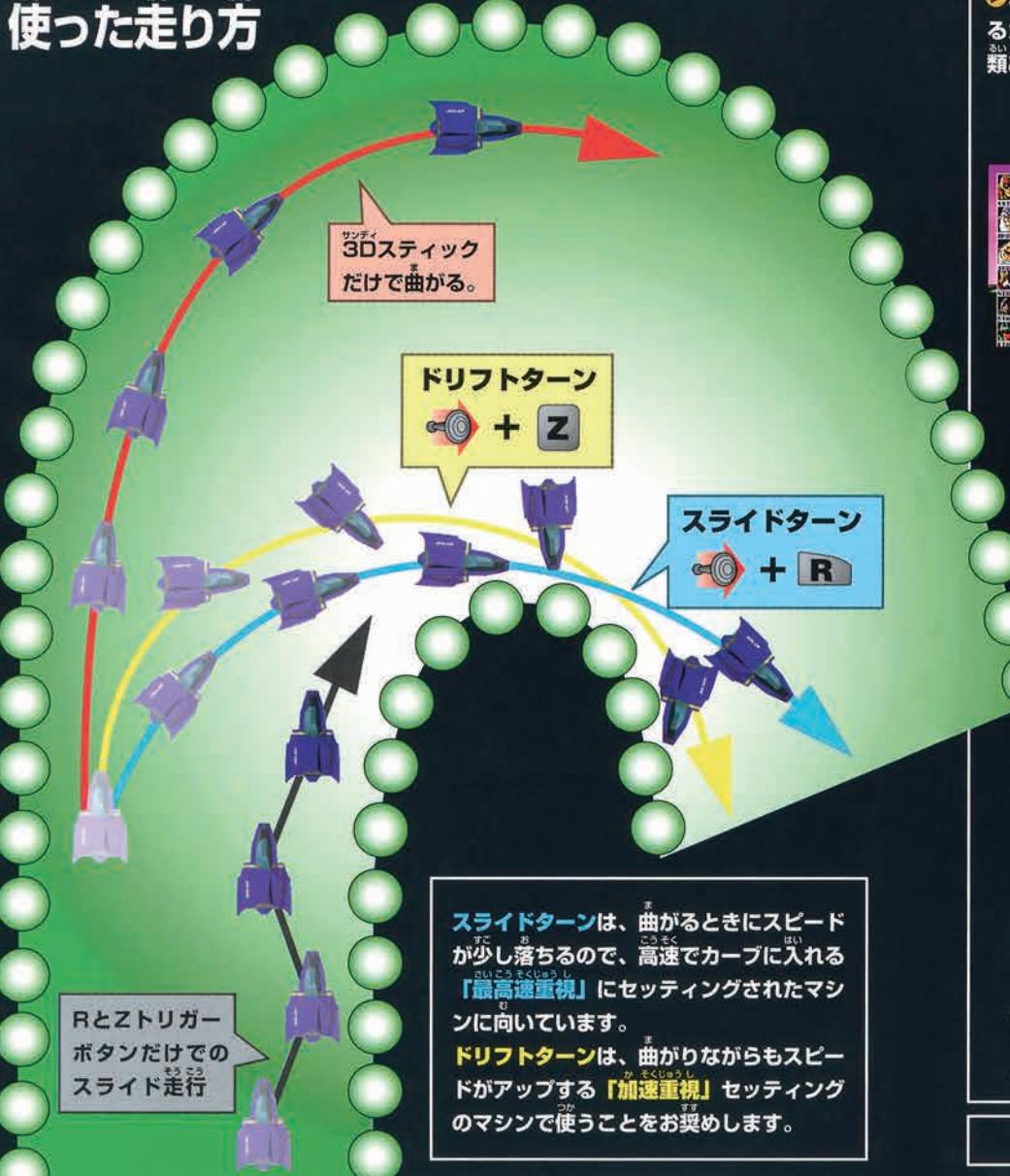
裏面もお読みください。



および NINTENDO 64 は任天堂の商標です。 ©1998 Nintendo NUS-CFZJ-JPN G509920

R トリガー ボタン Z トリガー ボタンを 使った走り方

サンディ 3Dスティックだけでは曲がりきれない急カーブでは、
スライドターンやドリフトターンを使うことによって、
すばやく小回りに曲がることができます。



カメラの視点切り換えについて

△ボタンを押していくと、ゲーム画面を撮影しているカメラの位置が順番に変更されます。全部で4種類あります。



また、△ボタンを押している間、
カメラが自分のマシンの前方に
まわり込み、後ろの様子を確認す
ることができます（ボタンを放
せば元に戻ります）。

★★★ ライバルマシンへのアタック ★★★

サイドアタックやスピナタックを使うことで、自分のマシンにダメージを与えることなく、ライバルたちに体当たりして邪魔することができます。

「デスレース」や「バーサス（対戦）」モードで非常に有効なテクニックです。

サイド アタック



相手がガードレールのそばを走って
いるときに、幅寄せするような感じ
で使うと効果的です。

スピ ン アタック



ガードレールのない所で、相手をコース
アウトさせたいときに使うと効果です。
パイロットたちは「あはれ太鼓」と命名。

*アタックによりライバルをリタイヤに追い込むとエネルギーが少し回復します。

Nintendo



任天堂
F-ZERO X®

取扱説明書

NUS-CFZJ-JPN

ごあいさつ

このたびは任天堂“NINTENDO 64”専用ソフト『F-ZERO X』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、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、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康上のご注意



警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面など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などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、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。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥異常に気づいた場合、一度使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをするごとにあって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に相談してください。



注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしてテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10~15分の小休止をおすすめします。

振動パックを使用される場合



警告

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラーを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- 振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

使用上のご注意



- 使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
- カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
- 雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。



注意

- NINTENDO 64をプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)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。
- カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のおねがい

- カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることができますので注意してください。
- カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
- 3Dステックを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすことがありますのでご注意ください。

NINTENDO 64 コントローラについて

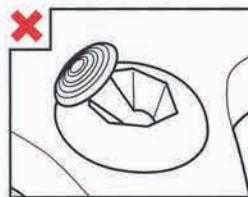
NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

*NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

*本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)

*3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」またはお買い上げ店にご相談ください。

*3Dスティックの使用方法については、操作説明のページおよび付属の操作一覧表をご覧ください。

コントローラコネクタへの接続

ひとりよう このゲームでは1人用のゲームモードの場合、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1~4のうち、どの位置に接続しても操作することができます。『バーサス(対戦)』モードで2つ以上のコントローラを使用するときも同様ですが、その場合、コネクタ1に近いほうから順に、1P/2P/3P/4P用のコントローラと設定されます。ただしゲーム中に接続を変更した場合は、一旦本体の電源を切らなければ操作できなくなりますのでご注意ください。

*『バーサス(対戦)』モードで遊ぶときは、人数分のコントローラを用意してください。



コントローラの握りかた

このゲームでは、右の図のようなコントローラの握りかたをお奨めします。この握りかたならば、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができるので、主な操作が3Dスティックに集中しているこのゲームを快適にプレイすることができます。



もくじ

CONTENTS

● プロlogue	4
● ゲームの始めかた	6
● グランプリ	7
◇ マシンの性能とセッティング	8
◇ 画面の表示	10
◇ ブラクティス・モード	11
◇ 「F-ZERO X」オフィシャル・ルール	12
● タイムアタック	14
◇ ゴーストのセーブ	15
● デスレース	17
● バーサス(対戦)	18
◇ 振動パックについて	20
● 出場選手名鑑	21

プロローグ

PROLOGUE

F-ZERO【エフゼロ】

F-ZERO グランプリの略称。西暦25XX年より開催された、専用のマシンとサーキットを使用して行われる全宇宙規模の大レース。そのスピードと過激さに説きしれる、熱狂的支持者が多数存在することで有名である。競技参加者は複数の惑星都市に設置されたサーキットをツアーリー、レースの順位に応じて与えられる入賞ポイントの総合を競う。優勝者には多額の賞金と最高の名誉が与えられる。しかしながらレース中の大事故で数多くの犠牲が生じたことにより、その危険性を指摘する声が高まり、3年前からその開催が中止されている。

<F-ZEROの歴史>

F-ZERO の前身は20~21世紀に地球で行われていた「F-1レース」、および24世紀の「F-MAX グランプリ」であると言われているが、競技としての確立に大きく関わったのは、元宇宙商人の富豪たちである。24世紀後半から活発になった惑星間交流の恩恵を受け、宇宙交易により巨額の富を築いた彼らは、満たされた生活に新たな刺激を求めるようになった。「最も速く、最も過激なレース」をギャンブルの対象にしようと考えた彼らは、その私財を投資し、「F-ZERO実行プロジェクト」を設立したのである。

<F-ZEROマシン>

反重力発生装置「G-ディファイユーザーシステム」により、路面から絶えずホバリングした状態での高速走行が可能なF-ZERO専用マシン。車輪を持たないボディは、限りなく戦闘機のそれに近い。また、動力である超小型プラズマエンジンのハイパワーにより、最高速度が音速を越えることも珍しくない。

<F-ZEROサーキット>

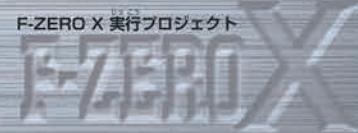
路面両脇にある反重力ガードレールにより、惑星都市の運河上空に設置されたF-ZEROマシン専用コース。都市によっては複数のサーキットを備えていることもある。グランプリ開催期間以外は、パイロットたちの練習の場として開放されている。

エフ ゼロ エックス 『F-ZERO X グランプリ』 開催のお知らせ

勇敢なるF-ZEROパイロットの皆様へ

不慮の事故により、長らくその開催を自肅しておりました『F-ZERO グランプリ』でありますが、ファンの方々の熱い支持を受け、ようやく再開の運びとなりました。つきましてはこれを機にレギュレーションの大大幅な改定、および公式ルールの見直しを行い、装いも新たに大会名を『F-ZERO X グランプリ』と改めさせていただきます。またこれに伴い、グランプリの運営を司る我々も役員を一新し、より激しいレースが展開されるよう、努力いたします。それでは皆様方の多数のご参加を心よりお待ちしております。

F-ZERO X 実行プロジェクト

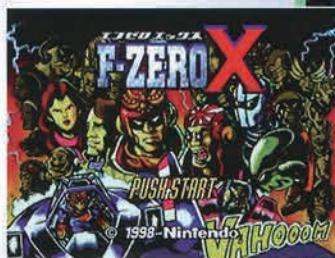


ARE YOU READY?

ゲームの始めかた

ゲーム中の各種選択画面では、スタートボタンかAボタンで決定してください。キャンセルしたい場合は、Bボタンで一つ前の画面に戻ります。

カセットをNINTENDO 64本体に正しくセットし、電源スイッチを入れてください（このとき、3Dスティックには触らないでください）。タイトル画面でスタートボタンを押せば、モードセレクト画面が現れますので、3Dスティックを使って、遊びたいゲームモードを選んでください。



TIME ATTACK

タイムアタック

自分1人で走り、タイムを記録します（→P14）。

MODE SELECT

※説明しやすくするため、画面は合成しています。

MODE SELECT



GP RACE

グランプリ

「F-ZERO X」のメインゲームです（→P7）。

PRACTICE

プラクティス

グランプリモードの練習ができます（→P11）。

DEATH RACE

デスレース

自分以外のマシンを全滅させるまでのタイムを記録します（→P17）。

VS BATTLE

バーサス(対戦)

2人から4人で対戦プレイができます（→P18）。

OPTIONS

オプション

おもに対戦プレイに関わる設定を行います（→P18）。

GRAND PRIX RACE

グランプリ

プレイヤーのマシン以外に、コンピュータが操作するライバルマシンが29台参加し、合計30名によって総合順位を競います。



参加クラスの選択

「グランプリ」に出場するためには、まず参加するクラスを決めてください。クラスの種類は難易度が低い方から順に [NOVICE] [STANDARD] [EXPERT] と3つあります。難易度が高くなるほどライバルたちが手強くなるので、上位入賞が難しくなります。



MODE SELECT



出場カップの選択

プレイヤーは自分のテクニック、キャリアに応じて、3つ用意されているカップ戦（ツアーノ）の中から好きなものに出場できます。どのカップ戦も全部で6つのコースで構成されています。

COURSE SELECT

JACK CUP (初級者向け)

QUEEN CUP (中級者向け)

KING CUP (上級者向け)



COURSE SELECT

FZERO JACK CUP

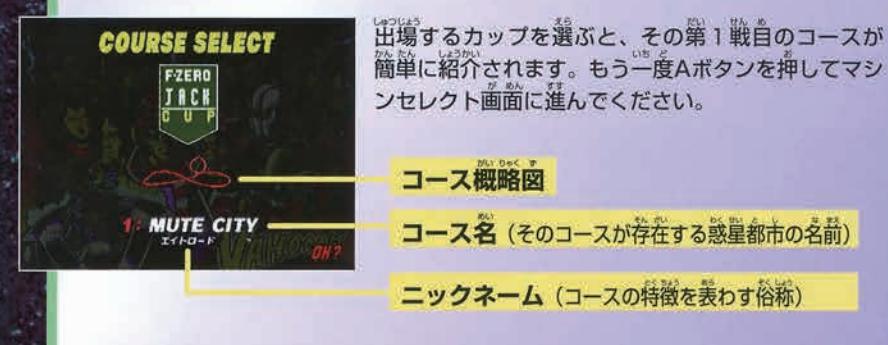
1: MUTE CITY

ON?

コース概略図

コース名 (そのコースが存在する惑星都市の名前)

ニックネーム (コースの特徴を表わす俗称)



マシンの選択

マシンは全部で30台ありますが、最初に選べるのは一番上の列の6台だけです。マシンにはそれぞれ性能の違いがあり、それを決定する「3大要素」の5段階評価が画面左端に表示されます（Aが最も良く、Eが最も悪い）。

BODY ボディ

他のマシンや路面両脇のガードレールにぶつかったときの衝撃に対する耐久性です。耐久性が良いほど、エナジーメーター（→P10）の減りが少なくなります。

BOOST ブースト

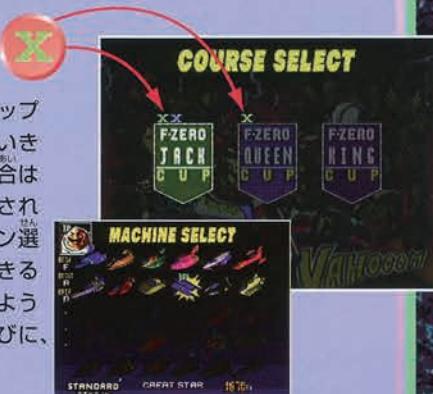
この評価が良いほど、ブースター（→P10）を使ったときに、よりスピードがアップします。

GRIP グリップ

この評価が良いほど、急カーブや曲面での安定性が高く、コースアウトしにくくなります。



選択可能マシンの追加



各クラスでカップ戦に優勝するたびに、カップの選択画面にXマークが表示されます（いきなり【STANDARD】クラスで優勝した場合はX2個、【EXPERT】ならばX3個が表示されます）。Xの合計が3つになると、マシン選択画面で上から2列目のマシンも選択できるようになり、計12台のマシンが選べるようになります。その後、Xが3つ増えるたびに、選べるマシンも6台ずつ増えています。

？ クラスの種類とカップの種類は、それぞれ3種類。そうするとXは最大で9個しか表示されず、マシンは24台しか選べないということにお気づきでしょうか？でもあなたがスーパーイヤーならば、このXの謎をきっと解明し、見事30台すべてのマシンを選べるようになるはずです。

エンジン・セッティング

マシンを選んだ後に、さらにエンジンの微妙なセッティング（調整）が行えます。セッティングメーターの▲を3Dスティックの左右で動かしてください。▲を中央よりも左側に動かすほど「加速重視」、右側に動かすほど「最高速重視」のエンジンになります。



RまたはZトリガーを押すと、マシンの色を変更することができます。また△□○□ボタンで、マシンをいろんな方向に回転させることができます。

加速重視

コーナーの多い
テクニカルコース向き

最高速重視

直線走路の多い
高速コース向き

スタートなどのダッシュが良く、ドリフトもしやすくなります。またダートゾーン（→P13）を走るときにスピードが落ちにくくなります。ただしマシンの最高速度は少し遅くなり、【ブースト】と【グリップ】の性能も少し悪くなります。

マシンの最高速度がアップし、【ブースト】と【グリップ】の性能が少し良くなります。スタートしてから最高速度に達するまでにかなり時間がかかります。また極端なセッティングになると、ドリフトしようとしても一気に減速してしまい、なかなか成功しません。

※メーターの目盛りはあくまでも目安であり、目盛りの間の微妙な位置での調整が可能です。

△マシン重量による性能の違い

「3大要素」ほど大きな差は出ませんが、マシンの重量によっても性能差があります。

	加速	最高速	ブースト	グリップ	曲がりかた	他のマシンと衝突
かる 軽いマシン	良い	遅い	強い	良い	すばやく曲がる	軽いマシンに弾かれる
おも 重いマシン	悪い	速い	弱い	悪い	ゆっくり曲がる	あまり影響がない

画面の表示

※マシンの操作方法に関しては付属の操作一覧表をご覧ください。



エナジーメーター

マシンのエネルギー残量を示し、ダメージを受けるたびに少しずつ減っていきます。エネルギー残量0のときにダメージを受けるとマシンは爆発てしまい、RETIRE【リタイア】となります。またコース2周目になると、メーターの色が赤から緑に変わり、そのときからブースター（瞬間的なスピードアップ機能）の使用が可能になります。ブースターは何回でも使えますが、使用するたびにエネルギーが一定量減りますので注意してください。エネルギーはコース上のピットエリア（→P13）で回復できます。

ラップ数

現在の周回数です。

順位 / マシンの台数

20

+00'07"98

FINAL LAP

848km/h

トップ6

現在の上位6名が表示されます。順位が変わるとたびに、バナーも入れ替わります。

タイム

ゴールゲート通過時には、しばらくの間ラップタイムが表示されます。

ライバルをリタイアさせた数

★が付くと、エネルギーが少し回復します。また1レースで5個以上★を取ると、スペアマシンが1台増えます。

ライバルチェックマーク

後ろにライバルが近くと表示され、位置を確認できます。

スピードメーター

スペアマシン

現在持っているスペアマシン（→P13）。

コースレーダー

■=プレイヤー、■=先頭。



トップとのタイム差

ゴールゲート通過時、画面中央にプレイヤーと先頭のマシンの（プレイヤーが先頭のときは2位との）タイム差が表示されます（**Lトリガーボタン**を押すと、右上のタイムの下に常に表示させることができますが、ゲート通過時のものに比べると誤差がでるときがあります）。



総合ポイント争いのライバル

カップ戦の2レース目以降、総合ランキングで1位（プレイヤーが1位の場合は2位）のマシンに【RIVAL】というマークが表示されます。優勝するためにには、このライバルとの順位差、ポイント差を常に意識して走る必要があります。また大きくポイントをリードしているときは、ライバルをリタイアに追い込むような走り方をすることも重要です。

PRACTICE

『プラクティス』モード

モードセレクト画面で『プラクティス』モードを選択すると、カップ戦の好きなコース（1コースのみ）でライバルたちといっしょに走行し、「グランプリ」の練習をすることができます。クラスとカップを決めた後に、練習したいコースを3Dスティックの左右で選んでください。なお、選べるマシンは「グランプリ」で選べるものと同じです。走行中にポーズ画面で【マシンチェンジ】【コースチェンジ】も選べるので、どのコースならばどのマシンが有利なのかを、いろいろと試すことができます。



好きなコースを選択



※周回数に制限はありません。ラップタイムのみ表示されます。

※1周目からブースターが使用できます。



つづける

レースを続けます（ゲームの再開）。

リトライ

そのレースを最初からやり直します。

スペアマシンを1台失うことになります。

セッティング

マシンのエンジン・セッティングを再調整したうえでリトライできます。やはりスペアマシンを1台失います。

やめる

「グランプリ」をやめて、モードセレクト画面に戻ります。

※【リトライ】と【セッティング】は、スペアマシンを持っていないときには選べません。

エックス ゼロ エックス 「F-ZERO X オフィシャル・ルール」

以下の項目は、「F-ZERO X 実行プロジェクト」が規定する「F-ZERO X グランプリ」の公式ルールである。各パイロットはグランプリに参加するにあたり、このルールを遵守するよう心がけなければならない。

1: 基本ルール

- 1-1 グランプリはいずれのカップ戦においても、全6コースを完走しなければならない。
- 1-2 各コースは3周して、その順位を決定する。
- 1-3 スタートの位置は前のレースの順位により決定される。上位になるほど次のレースでは後ろからのスタートとなる。
- 1-4 各コースでの完走者には、その順位に応じたポイント（別表参照）が与えられ、全6コースを走り終えた時点でポイントの合計が一番多いパイロットを、そのカップ戦の優勝者とする。

順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
ポイント	100	93	87	81	76	71	66	62	58	54	50	47	44	41	38	35	33	31	29	27	25	23	22	21	20	19	18	17	16	15



- 1-5 全6コース終了時に総合ポイントが同点のため、複数名のパイロットが第1位になった場合は、1位入賞の回数が多い者を優勝者とする。それでも優劣がつかない場合は、5コース終了時点で総合ポイントの多かった方を優勝者とする。

2: リタイア

- 2-1 エネルギーが尽きてマシンが大破した場合、コースアウトして地上に落ちた場合は、レースの続行が不可能と判断され、そのパイロットはコースを完走する権利を失い、リタイアとなる。その際、使用していたマシンは実行プロジェクトの手により、強制的に廃棄処理される。
- 2-2 レース中にパイロットが自動的に「リトライ」または「セッティング（エンジンの再調整）」を申し出た場合も、リタイアと同じ扱いとなり、上記と同じ処分が執行される。



3: スペアマシンと再レースの申請

- 3-1 パイロットは各カップ戦に参加するにあたり、リタイアに備えてスペアマシンを用意することが認められている。スペアマシンを所持している場合に限り、リタイアの際にその回のレースの無効を主張する権利があり、再レースの開催を申請することができる。
- 3-2 用意できるスペアマシンの台数は【NOVICE】クラスならば5台、【STANDARD】ならば4台、【EXPERT】ならば3台である。ただし1レースにおいて他のマシンを5台以上リタイアに追い込んだパイロットには、スペアマシンを1台増やすことを認める。
- 3-3 スペアマシンをたすにリタイアした場合、パイロットには失格が宣告され、カップ戦を継続する権利を失う。この処分をゲームオーバーと呼ぶ。

4: 禁止行為

- 4-1 スタート直後のマシンが密集した状態において、ブースターを使用するのは非常に危険な行為であるので、各コースの1周目でのブースターの使用は禁止する。
- 4-2 コース上を逆方向に走行することは極めて危険で悪質な行為である。実行プロジェクトより「REVERSE」の警告サインが提示された場合、パイロットは速やかに方向転換をし、正規の方向に走行し直さなければならない。



5: コース上の設置物

- 5-1 パイロットはピットエリアでマシンのエネルギー回復を行う権利がある。エネルギーの回復量はピットエリア内に滞在する時間に比例するので、大量に回復したい場合はエリア内でマシンの速度を落とすことも認められている。
- 5-2 コース上の様々な設置物は、競技の演出として必要不可欠なものであり、パイロットはその存在や設置位置にクレームをつけることはできない。



ピットエリア



ダッシュプレート

通過することにより、ブースターを使用したときのようにスピードが一時的にアップする。

トラップ

触るとエネルギーが減少し、マシンが跳ね上げられる。

ジャンププレート

通過すると、マシンが高くジャンプする。

ダートゾーン

スピードが減速される。



TIME ATTACK

タイムアタック

コーナーの曲がりかた、エンジンのセッティングなどをいろいろ試して、ベストタイムと最高速度の更新をめざしてください。良いタイムを記録すると、開発者の記録【スタッフゴースト】といっしょに走ることもできます。

コースとマシンの選択

モードセレクト画面でモードを選んでから、画面中央の【TIME ATTACK】をもう一度選んでください。後は『プラクティス』と同様に、走るコースとマシンを選択します。最初のうちは自分のマシン1台のみで走ることになります。

ゴール後の画面表示

コースを3周してゴールすると、その走りの結果が表示され、さらにAボタンを押すとベスト5までのランキングを見るることができます。ベスト5の記録を更新するタイムが出たときは、ここでネームエントリー（イニシャル登録）ができます。これらの記録はすべてカセットにセーブされます。



ラップタイム

トータルタイム

最高速度



高低差のあるコースではマシンが落下するときにスピードがアップしますが、これは最高速度とは認められません。

ベストタイム

使用したマシン

プレイヤー名



そのコースで出た最高速度と、それを記録したマシン

ベストラップ

ゴーストとは…？

完走後、同じコースを再び走ると、ゴーストが表示されます（マシンやセッティングを変えてもかまいません）。

ゴーストとは過去のタイムアタックの走りとそっくりの動きをする、半透明のマシンです。ゴーストといっしょに走り、これに競り勝つように心がければ、必然的にタイムが縮まるわけです。

ゴーストは1台のみではなく、次の走行も別のゴーストにすることができ、最高3台まで表示されます。ただしコースを変更すると、前のコースのゴーストはすべて消えてしまいます。

※コースを完走していない場合、または完走するのに3分以上かかった場合はゴーストを表示できません。

※すでに同じコースでゴーストを3台表示しているときは、そのゴーストのタイムを抜いた場合にゴーストの更新ができます。

ゴーストのカセットへのセーブ

ゴーストはカセットにセーブしないと、本体の電源を切ると同時に消えてしまいます。保存しておきたいゴーストができたときは、ベスト5画面右下に表示されるメニューの【ゴーストセーブ】を選びます。ただし、カセットにセーブできるゴーストは1つだけです。

すでにゴーストがセーブされている場合は、【セーブされているゴースト】と【ニューゴースト】（今からセーブしようとするゴースト）のコースとタイムが表示されます。【セーブされているゴースト】を消して、【ニューゴースト】をセーブしてもかまわないならば、画面下の【データをいれかえますか？】に対する返事を（3Dスティックを使って）「はい」にしてAボタンを押してください。



※1つのコースに2つ以上ゴーストがある場合、一番速いゴーストが【ニューゴースト】です。
※すでにゴーストがセーブされているコースでは、そのゴーストのタイムを更新する【ニューゴースト】ができたときだけ、データの入れ替えができます。

レコード画面と「タイムアタック」データの消去

「タイムアタック」モードの【RECORDS】を選択すると、各コースの記録を見ることができます。また各コースごとのタイムデータの消去や、ゴーストデータの消去もここで行います（すべてのセーブデータを消したいときは「オプション」の中のメニューを選んでください）。



※3Dスティックの左右で前後のコースの記録を見ることができます。

ゴーストがセーブされているコースでは、このマークが表示されます。

MUTE CITY	
1	01'24"037 FAL
2	01'24"481 OGT
3	01'24"955 HEX
4 HBLAP
5 00'25"810

SILENCE	
1	01'09"699 MMG
2	01'11"191 DR
3	01'11"214 STW
4	01'11"698 FAL
5	01'12"221 MMG

SAND OCEAN	
1	01'15"450 GAZ
2	01'15"572 GAZ
3	01'15"866 GAZ
4	01'17"127 HBLAP
5	01'17"755 GAZ

各タイムを記録したときのエンジン・セッティングも表示されます。

SILENCE	
1	コースエンジン やめる レコードクリア
2	MMG
3	MMG
4	MMG
5	MMG

Aボタンを押すとメニューが表示されます。そのコースのタイムデータを消したい場合は【レコードクリア】を選んでください。また、そのコースにゴーストデータがあり、それを消したい場合は【ゴーストクリア】を選びます。どちらもその後に「はい」を選び、Aボタンで決定します。

DEATH RACE デスレース

ライバルマシンにサイドアタックやスピンドルアタックで体当たりをし、次々とタイヤを落せるのが目的です。29台のマシンを全滅させるまでのタイムを、どんどん更新していってください。

※コースは1種類のみです。難易度の選択もありません。

※表示されるベストタイムはカセットにセーブされます。

※周回数に制限はありません。また、最初からブースターが使用できます。

画面の表示



ライバルマシンの
残り台数

この数字が0にな
ればレース終了
です。

ベストタイム
(1/1000秒は四捨五入)

プレイヤーが直接倒
したマシンの数です。
ライバルマシン同士
がぶつかってリタイ
アした数は含まれま
せん。

良い記録を出すために…

★ ライバルマシンが密集していると
ころにアタックすると、「玉突き」
効果で一度に複数のマシンを倒せ
る可能性があります。



★ スピードを出してアタックした方が、より大きなダメージを相手に与えるこ
とができます。

★ ウエイトが重く、ボディが丈夫なマシンで走る方が有利です。

★ ライバルマシンの位置を把握するため、視点切り換えを有効に使いましょう。



VS BATTLE

バーサス(対戦)

画面を分割して、2人から4人で同時に対戦プレイができます。参加するプレイヤーの数だけコントローラが接続されているのを確認してから電源を入れてください。コースやマシンの選択は他のモードと同じ要領です。

オプション設定について

「バーサス」モードを選ぶ前に、モードセレクト画面の「オプション」で、対戦に関する設定を行ってください。各設定は3Dスティックの左右で変更できます。



VS コンピュータ (2P,3P)

2人または3人での対戦のときに「あり」にしておくと、プレイヤー以外の(コンピュータが操作する)マシンが自動的に参加し、合計4台で競うことになります。

VS スロット

対戦のときに「あり」にしておけば、リタイアしてしまった場合に、他のプレイヤーが走っている間、スロットゲームを行ってジャマすることができます。

VS ハンディマッチ

設定することによって、テクニックに優劣があるプレイヤー同士が対戦しても、抜きつ抜かれつの接戦になることがあります。

サウンドモード

使用するテレビの音声出力形式に応じて、「ステレオ」と「モノラル」に切り替えます。「ステレオ」を選ぶ場合は、NINTENDO 64本体からの音声出力が左右両方ともテレビに入力されていることを確認してください。

オールデータクリア

カセットにセーブされているすべてのデータを消去し、初めてプレイしたときと同じ状態に戻せます。

EXIT

モードセレクト画面に戻ります。

* [VS スロット] [VS ハンディマッチ] については、20ページの説明もお読みください。



画面の見かた

各プレイヤー専用の画面の左下に表示される数字が順位です。3人対戦と4人対戦では、④ボタンでラップ表示とコースレーダーの切り換えができます。



順位について

コースを3周して順位を競いますが、2人以上がリタイアした場合は、先にリタイアした方が順位が下になります。なお、すべてのマシンの順位が確定した段階で、そのレースは終了となります。

ポイントについて

1つのレースが終了すると、その順位に応じてポイントがもらえます。ポイントの配分は走るマシンの台数によって違います。あらかじめプレイヤー同士で何回レースをするのかを決めておき、総合ポイントを競うと良いでしょう。

	2台のとき	3台のとき	4台のとき
1位	5ポイント	5ポイント	5ポイント
2位	0ポイント	3ポイント	3ポイント
3位	0ポイント	1ポイント	
4位		0ポイント	



*「オプション」で「VS コンピュータ(2P,3P)」を「あり」にした場合、コンピュータのマシンにもポイントが入ります。

*総合ポイントは、「バーサス」モードをやめても電源を切らなければ、同じ条件で再び「バーサス」をプレイしたときに限り残っています。

スロットゲーム

「オプション」で【VS スロット】を「あり」にしておくと、他のプレイヤーより先にリタイアしてしまったときに、スロットマシンが現れて「絵合わせ」が楽しめます。Bボタンでドラムを回し、Aボタンを3回押してストップさせます。3つの絵柄がそろうと、まだ走っているマシンのエネルギー残量を一気に0、もしくは半分に減らすことができます（つまり、そのレースが早く終了する可能性を高くすることができます）。どのマシンのエネルギーが減るのかは、絵柄によって異なります。



※たとえば、Xマークがそろったときは、先頭を走るマシンのみエネルギーが0になります。

ハンディマッチ

「オプション」で【VS ハンディマッチ】を「+1」または「+2」のいずれかにしておくと、レースで遅れているマシンにとって有利な条件が設定されます。

+1	先頭のマシンとの距離がある程度離れしてしまうと、ブースターを使ったときのエネルギーの減りかたが極端に少なくなるので、ブースターを使える回数が増えます。
+2	「+1」の条件に加え、通常のスピードもアップします。

INFORMATION

振動パックについて

振動パックで“シビれる”プレイ



このゲームは別売の「振動パック」に対応しています。振動パックをコントローラにセットすれば、操作しているマシンが衝撃を受けたときにコントローラが振動するので、まるで『F-ZERO』パイロットになったような感覚でプレイすることができます。

希望小売価格 1,400円(税別) NUS-013

※振動パックは対戦プレイにも対応しています。各コントローラにセットすれば、それぞれのプレイヤーが振動を体感することができます。

振動パックを使用される場合は、以下の点にご注意ください。

- ◇ご使用の前には、必ず振動パックの取扱説明書をよくお読みください。
- ◇振動パックの抜き差しは、NINTENDO 64本体の電源を切った状態で行ってください。
- ◇乾電池の取り扱いにご注意ください。

F-ZERO X GRAND PRIX



出場選手
名鑑

THE PILOTS & MACHINES

CAPTAIN FALCON

キャプテン ファルコン

36歳

『F-ZERO』パイロットであると同時に、すご腕の「賞金稼ぎ」として名が通っている。しかしながら彼のプロフィールには謎が多く、ポートタウンの出身であるということ以外、過去については知られていない。



ブルー ファルコン
BLUE FALCON

マシンウェイト: 1260Kg ボディ ブースト クリップ
マシンナンバー: 7 B C B

Dr. STEWART

ドクター スチュワート

41歳

医師としてのエリートコースを歩んでいたが、科学者である父、ケビン・スチュワート博士の死を契機に『F-ZERO』パイロットとしての人生を選ぶことになった。愛機『ゴールデン・フォックス』号は亡き父の遺産である。



ゴールデン フォックス
GOLDEN FOX

マシンウェイト: 1420Kg ボディ ブースト クリップ
マシンナンバー: 3 D A D

PICO

ピコ

自称123歳

元ボリボト軍の特殊部隊で働いていた軍人。性格は攻撃的であるが、それを補う冷靜さも持ち備えている。向こさは『F-ZERO』パイロットだが、裏の世界では有能なヒットマンであるという噂を耳にすることが多い。



ワイルド グース
WILD GOOSE

マシンウェイト: 1620Kg ボディ ブースト クリップ
マシンナンバー: 6 B B C

THE PILOTS & MACHINES

SAMURAI GOROH

サムライ ゴロー

44歳

ファルコンと同じ「賞金稼ぎ」であるが、おいしい獲物はことごとく彼にさらわれている。その正体は悪名高い宇宙盗賊団のボスであるらしい。グランプリ参戦の理由は、ファルコンへのライバル意識によるところが大きい。



ファイア スティングレイ
FIRE STINGRAY

マシンウェイト: 1960Kg ボディ ブースト クリップ
マシンナンバー: 5 A D B

JODY SUMMER

ジョディ サマー

34歳

戦闘機パイロットとして日夜実戦に参加している腕を評価され、銀河宇宙連邦の代表選手に選ばれる。『F-ZERO』マシンの操縦歴はまだ浅いが、グランプリのダークホースの存在として一目置くライバルたちも多い。



ホワイト キャット
WHITE CAT

マシンウェイト: 1150Kg ボディ ブースト クリップ
マシンナンバー: 2 C C A

MM GAZELLE

エムエム ガゼル

36歳

『F-ZEROグランプリ』開催中止の原因となった、3年前の大事故の被災者。奇跡的に生命は取り留めたものの、その肉体はほとんど失われ、サイボーグの身に…。今回、周囲の人々の制止を振り切り、再び参戦を表明する。



レッド ガゼル
RED GAZELLE

マシンウェイト: 1330Kg ボディ ブースト クリップ
マシンナンバー: 1 E A C

THE PILOTS & MACHINES

BABA

パパ

さい
18歳

緑の大地で生まれ育ったパパには、パイロットとして必要な人並みはいずれ野生のカンと、柔軟な肉体が備わっていた。スクアトされたことにより故郷を離れた後、数々の訓練と人生経験を経て、ついにデビュー戦を迎えることになる。



IRON TIGER

マシンウェイト: 1780Kg ボディ ブースト クリップ
マシンナンバー: 4 B D A

OCTMAN

オクトマン

さい
??歳

銀河宇宙連邦と対立する惑星「タコラ」の代表選手である。タコラ星人の「F-ZERO X」参加の目的は、彼らの優れた能力を全宇宙の人々にアピールすることにある。それにより、連邦との抗争の正当性も訴えようとしている。



DEEP CLAW

マシンウェイト: 1990Kg ボディ ブースト クリップ
マシンナンバー: 8 B B C

Dr. CLASH

ドクター クラッシュ

さい
54歳

元々は「F-ZERO」マシンのエンジニアだったが、若いころからの夢であるパイロットへの思いが断ち切れずに参戦。老いた体を、自ら開発した操縦補助器具によってフォローし、自主設計したマシンに乗り込む。



CRAZY BEAR

マシンウェイト: 2220Kg ボディ ブースト クリップ
マシンナンバー: 29 A B E

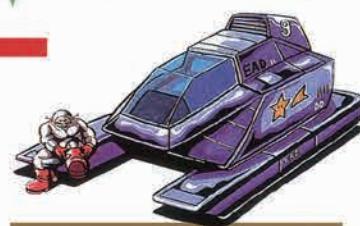
THE PILOTS & MACHINES

Mr. EAD

ミスター イー・エイ・ディ

さい
??歳

謎の開発組織「EAD」の手により誕生したサイボーグ。レースへの参加は本来の開発目的ではなく、彼の能力テストと、人工知能のプログラムにミスがないかどうかを確かめる「デバッグ」を兼ねてのものであるらしい。



GREAT STAR

マシンウェイト: 1870Kg ボディ ブースト クリップ
マシンナンバー: 9 E A D

BIO REX

バイオ レックス

さい
8歳

バイオテクノロジーによって古代から蘇った恐竜は、さらにDNA操作を重ねることにより、人間並みの頭脳を持つことが可能となつた。グランプリで優勝することは、彼にとって「人間越え」を意味するものである。



BIG FANG

マシンウェイト: 1520Kg ボディ ブースト クリップ
マシンナンバー: 15 B D A

BILLY

比利

さい
6歳

生物学上、れっきとしたサル科に属するが、彼の祖先をさかのぼると、パイロットとしての訓練を受けて、宇宙に最初に飛びだした猿にたどり着くことができる。もちろん、猿の「F-ZERO」参戦は史上初めての快挙である。



MAD WOLF

マシンウェイト: 1490Kg ボディ ブースト クリップ
マシンナンバー: 11 B B C

THE PILOTS & MACHINES

SILVER NEELSEN

シルバー ニールセン

97歳

エフ ゼロ
「F-ZEROグランプリ」最多出場
記録を持つが、優勝経験はない。
彼は、参加することに意義があるらしい。最近は年齢のせいか、
口うるさくなっている。他の最新マシンにケチをつけることが多い。
そのため、煙たがられている。



ナイト サンダー
NIGHT THUNDER

マシンウェイト: 1530Kg ボディ ブースト グリップ
マシンナンバー: 23 B A E

GOMAR & SHIOH

ゴマー アンド シオー

??歳

彼ら「フリカケル」人は、生まれたときから常に2人一组で行動するという、変わった習慣がある種族である。規定では2人乗りのマシンは禁止されているが、彼らの場合、特例として認められた。出場マシン中、最軽量である。



ツイン ノリッタ
TWIN NORITTA

マシンウェイト: 780Kg ボディ ブースト グリップ
マシンナンバー: 22 E A C

JOHN TANAKA

ジョン タナカ

30歳

銀河宇宙連邦の一員である彼は、本来ジョディ・サマーのアシストをするエンジニアであるが、急きよ グランプリ参戦を申し出た。どうやらその真意は、優勝することよりもジョディの身を守ることにあるらしい。



ワンダーワスプ
WONDER WASP

マシンウェイト: 900Kg ボディ ブースト グリップ
マシンナンバー: 26 D A D

THE PILOTS & MACHINES

Mrs. ARROW

ミセス アロー

26歳

夫のスーパー・アローと共に夫婦で参戦。普段から夫のピンチをたびたび助けている良き妻である。実はペーパーバイロットである夫の練習姿に見かねて、自分もエンタリーする気になった。彼女は過去に出場経験がある。



クイーン メテオ
QUEEN METEOR

マシンウェイト: 1140Kg ボディ ブースト グリップ
マシンナンバー: 21 E B B

BLOOD FALCON

ブラッド ファルコン

36歳

宇宙帝王ブラック・シャドーによって生み出された、キャブテン・ファルコンのクローン人間。当然ながら、あらゆる面においてキャブテン・ファルコンと同じ能力があり、唯一の違いは、その悪に洗脳された魂だけである。



ヘル ホーク
HELL HAWK

マシンウェイト: 1170Kg ボディ ブースト グリップ
マシンナンバー: 25 B A E

JACK LEVIN

ジャック レビン

18歳

熱狂的な女性ファンの支持を得る「F-ZERO」界のアイドル。彼の顔写真入りグッズは、各会場で売り切れ続出で、なかなか入手が困難である。その甘いマスクと人気にはばかり話題が集中しがちであるが、実力は確かなものがある。



アストロ ロビン
ASTRO ROBIN

マシンウェイト: 1050Kg ボディ ブースト グリップ
マシンナンバー: 14 B D A

THE PILOTS & MACHINES

JAMES McCLOUD

ジェームズ マクラウド

31歳

やとわれ遊撃隊「ギャラクシードッグ」のリーダー。最近はめっきり仕事が減ってしまったため、戦闘機を「F-ZERO」マシンに改造して参加を決意。目的はもちろん高額の優勝賞金である。幼い息子のためにもがんばらなくては！



リトル ウィバーン
LITTLE WYVERN

マシンウェイト: 1390Kg ボディ ブースト グリップ

マシンナンバー: 110 E B B

ZODA

ゾーダ

??歳

地球征服を目論む悪の権化。今回なぜ彼が「F-ZERO X」に参加することになったのかは、謎に包まれたままである。地球でのアロー夫婦との抗争は有名であるが、実は過去にキャプテン・ファルコンと戦ったこともある。



デス アンカー
DEATH ANCHOR

マシンウェイト: 1620Kg ボディ ブースト グリップ

マシンナンバー: 13 E A C

MICHAEL CHAIN

マイケル チェーン

38歳

宇宙暴走族「ブレイヂーチェーン」のヘッド。何万人といぐる支配下の構成員に、自分の走りを見せつけるため、毎回のように「F-ZERO」に参加していた。しかしその効果は薄く、最近は脱退するメンバーが増えている。



ワイルド ボア
WILD BOAR

マシンウェイト: 2110Kg ボディ ブースト グリップ

マシンナンバー: 24 A C C

THE PILOTS & MACHINES

SUPER ARROW

スーパー アロー

34歳

職業は地球の平和を守るスーパーヒーロー。宿敵ゾーダが突然「F-ZERO X」に参戦することを聞きつけ、その陰謀を暴くために、急きょライセンスを取得し、自らも出場することを決意した。弱点は、妻には頭が上がらないこと。



キング メテオ
KING METEOR

マシンウェイト: 860Kg ボディ ブースト グリップ

マシンナンバー: 20 E B B

KATE ALEN

ケイト アレン

29歳

過去数回で渡って、「F-ZERO」開会式でオープニングソングを歌うという大役を務めた超人気歌姫。その激しいダンスは多くの人々を魅了した。類いまれな運動神経を生かし、ついに念願のパイロットとしてデビュー。



スーパー ピラニア
SUPER PIRANHA

マシンウェイト: 1010Kg ボディ ブースト グリップ

マシンナンバー: 12 B C B

ROGER BUSTER

ロジャー バスター

40歳

宇宙の運び屋、すなわち本職は運送業である。頼めればどんな危険な仕事を請け負うのがボリシーであるが、今回の受取人不在の横み荷、「F-ZERO」マシンには直じきに困惑。相棒ドラクの提案で、なぜか出場するハメに…。



マイティー ハリケーン
MIGHTY HURRICANE

マシンウェイト: 1780Kg ボディ ブースト グリップ

マシンナンバー: 28 E B B

THE PILOTS & MACHINES



LEON

レオン

15歳

惑星「ズー」からやってきたパイロット。地球人と比較した場合、知能はやや劣る反面、数倍優れた反射神経を持っており、その鋭いコーナーワークで優勝を狙っている。「ズー」で待っている孤児たちのためにも賞金が必要だ。



スペース アングラー
SPACE ANGLER

マシンウェイト：910kg ボディ フースト グリップ
マシンナンバー：19 C C A

DRAQ

ドラク

136歳

ロジャー・バスターの仕事仲間で、普段は輸送船の操縦を担当。『F-ZERO』の大ファンであり、サーキットを走るのが長年の夢で、あった彼が、積み荷の中にマシンを見つけたとき、「イケナイ」衝動に駆られたのも致し方ない。



マイティー タイフーン
MIGHTY TYPHOON

マシンウェイト：950kg ボディ フースト グリップ
マシンナンバー：27 C A D

BEASTMAN

ビーストマン

29歳

子供のころ、巨大なワニに食べられそうになった彼は、猛獸から人々を救う、ビーストマンになることを決意した。自分の惑星でほとんどの猛獸を退治してしまった現在、『F-ZERO』で宣伝活動を行い、新たな仕事の場を探している。



ハイパー スピーダー
HYPERSPEEDER

マシンウェイト：1460kg ボディ フースト グリップ
マシンナンバー：18 C C A

THE PILOTS & MACHINES

ANTONIO GUSTER

アントニオ ガスター

35歳

元はサムライ・ゴローの右腕として盗賊団で働いていたが、ゴローに裏切られたことにより一匹狼となる。今回、盗賊團を抜けるときにくすねた『F-ZERO』マシンでグランプリ参戦。目的はただ一つ、ゴローへの復しゆうだ。



グリーン パンサー
GREEN PANTHER

マシンウェイト：2060kg ボディ フースト グリップ
マシンナンバー：17 A B D

BLACK SHADOW

ブラック シャドー

??歳

その冷酷さと残忍性から、宇宙で最も恐れられている悪の帝王。出場マシンの中で一番重たい『BLACK BULL』号を探り、何千億もの人々が観ている目の前で、キャプテン・ファルコンを血祭りに上げようとしている。



ブラック ブル
BLACK BULL

マシンウェイト：2340kg ボディ フースト グリップ
マシンナンバー：30 A E A

ARBIN GORDON

アービン ゴードン

240歳

『F-ZERO』の前身である『F-MAX』グランプリにおいて、素晴らしい成績を残した伝説のレーサー。科学と黒魔術の力により、200年ぶりに墓場から蘇った。そのテクニックとレースでの駆け引きは、まったく衰えていない。



ソニック ファントム
SONIC PHANTOM

マシンウェイト：1010kg ボディ フースト グリップ
マシンナンバー：16 C A D

STAFF CREDITS

DIRECTOR
杉山直

ASSISTANT DIRECTOR
大八木泰幸

CHIEF PROGRAMMER
太田敬三

PROGRAMMERS
兼重力

河野正博

辻村大介

DD PROGRAMMERS
外池弘生

毛利志朗

SOUND COMPOSERS
阪東太郎

若井淑

SOUND EFFECTS
阪東太郎

CHIEF DESIGNER
今村孝矢

GRAPHIC DESIGNER
菅野克彦

MACHINE MODELER
杉山直

COURSE DESIGN
杉山直

PROGRESS MANAGEMENT
佐藤正徳

PACKAGING ILLUSTRATOR
佐藤正徳

MANUAL EDITOR
酒井康裕

SEQUENCE SUPPORT
紺野秀樹

GRAPHIC SUPPORT
有本正直

TECHNICAL SUPPORT
角井博信

長谷川慎

PROGRESS MANAGEMENT
福井公芳

加藤圭三

EXECUTIVE PRODUCER
山内溥

PRODUCER
宮本茂

SPECIAL THANKS TO
手嶋敦史

川野成央

橋田貴之

安本吉孝

木村創

Kayomi McDonald

Jim Wornell

スーパーマリオクラブ・スタッフ



このマークは、無許諾での
ゲームソフトの中古販売を
禁止するマークです。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE,
UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED. SELLING
SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

ほんびんにほんごくないほんぱいしおうしょうようもくでき
本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の
しょようむだんぶくせいちんたいさんじとう
使用や無断複製および販賣は禁止されています。また当
じやうほんげんちゅううこほんぱいいつさいせよか
社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

ほんせいひちにほんごくないせんようがいこくこうぞうほうそうほうじき
本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異な
りますのでご使用できません。

このカセット内部には、ゲームの成績をセーブ(記録)しておくバッテリー
きのうでんげんせいかくがついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、
ほんたいでんげんせいかくをくせき本体の電源を入れたままでカセットの抜き差しをすると、蓄積されていた
ないようちゆうじゆうふうこうかん内容が消えてしまうことがありますので注意ください。
なお、リチウム電池は有償で交換させていただきます。

本ソフトウェアでは、Fontworks International Limited のフォントを使用しています。
Fontworks の社名、フォントの名称は、Fontworks International Limited の商標または登録商標です。

任天堂公式ガイドブック



警告:

ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。
任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。もしコピー品
を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、
ご注意ください。
ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂「お客様ご相談窓口」までご連絡く
ださい。

WARNING :

It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law.
Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide.
Please destroy any illegal copies that may come into your possession.
Violators will be prosecuted.
If you have any question, please contact Nintendo Co., Ltd. (address and
telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).

禁無断転載



この64(ロクヨン)マークは、
任天堂および任天堂よりライセンス
許諾を受けているNINTENDO 64
関連製品に表示されています。

X

任天堂株式会社

N64とNINTENDO 64および振動パックは任天堂の商標です。

©1998 Nintendo

日本商標登録第2616600号・第2647840号

G996127