

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。



SUPER FAMICOM®

任天堂株式会社

本社 ☎605 京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL (075) 541-6113代
東京支店 ☎101 東京都千代田区神田須田町1丁目22
TEL (03) 3254-1781代
大阪支店 ☎542 大阪府中央区東心斎橋1丁目5番1号
TEL (06) 245-4155代
名古屋営業所 ☎451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL (052) 571-2506代
岡山営業所 ☎700 岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL (0862) 52-1821代
札幌営業所 ☎060 札幌市中央区北9条西18丁目2番地
TEL (011) 621-0513代

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

スーパーファミコン®

取扱説明書 SHVC-FZ



F-ZERO

エフゼロ



Nintendo®

videogameden

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「F-ZERO」をお買いあげいただき誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用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。

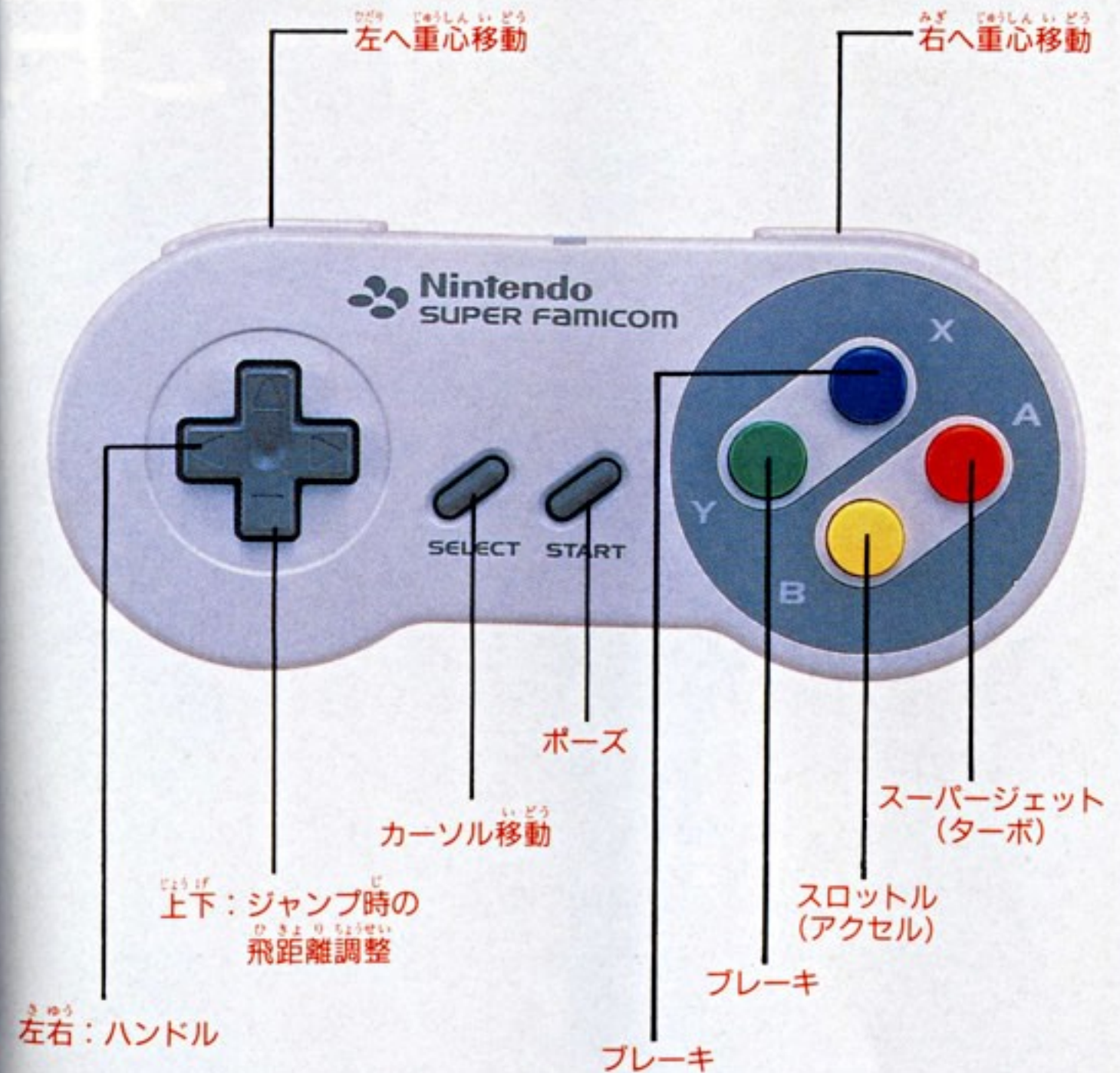
使用上の注意

- 1) 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。
- 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。
- 4) 精密機械ですので、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。
- 5) 端子部に手を触れたり、水にぬら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) 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。
- 8) このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
- 9) 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（画面ヤケ）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)

基本操作

コントローラの詳しい操作については4~5ページをお読みください。



このカセットの内部には、レースのタイム等を記録しておく機能があります。むやみに電源スイッチやリセットスイッチをON/OFFすると、蓄積されている内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。なおリチウム電池は、有償で交換させていただきます。

「F-ZERO」とは……

西暦2560年代。人類はさまざまな異星人とのコンタクトを繰り返し、その結果として社会構造の基盤は地球規模から宇宙的規模へと広がっていった。そして交易、技術援助、その他さまざまな文化交流が惑星間でとり行われるようになった。

20世紀後半、人類が地球外生物からの侵略に恐怖を覚え、彼らの宇宙空間移動機のことをUFO(未確認飛行物体)と呼んでいたことなど、この時代の人間にとっては、大いなる昔話にしかすぎない。

この宇宙間交易等で莫大な財産を得た、元宇宙商の富豪達、その豊かな生活に満足しつつも、自分達の怠惰な暮らしに、新たな刺激を求めている。そんな彼らに、あるプロジェクトから声がかかった。

「かつて地球上で行われていたF-1レースの様なものを、宇宙的規模で開催してみないか？」

彼らは当然のようにこの企画に飛びついた。ある者は都市の上空に、ある者はとても生物が住めない環境の小惑星に、次々と資産を投げ出し、サーキットを建設していった。

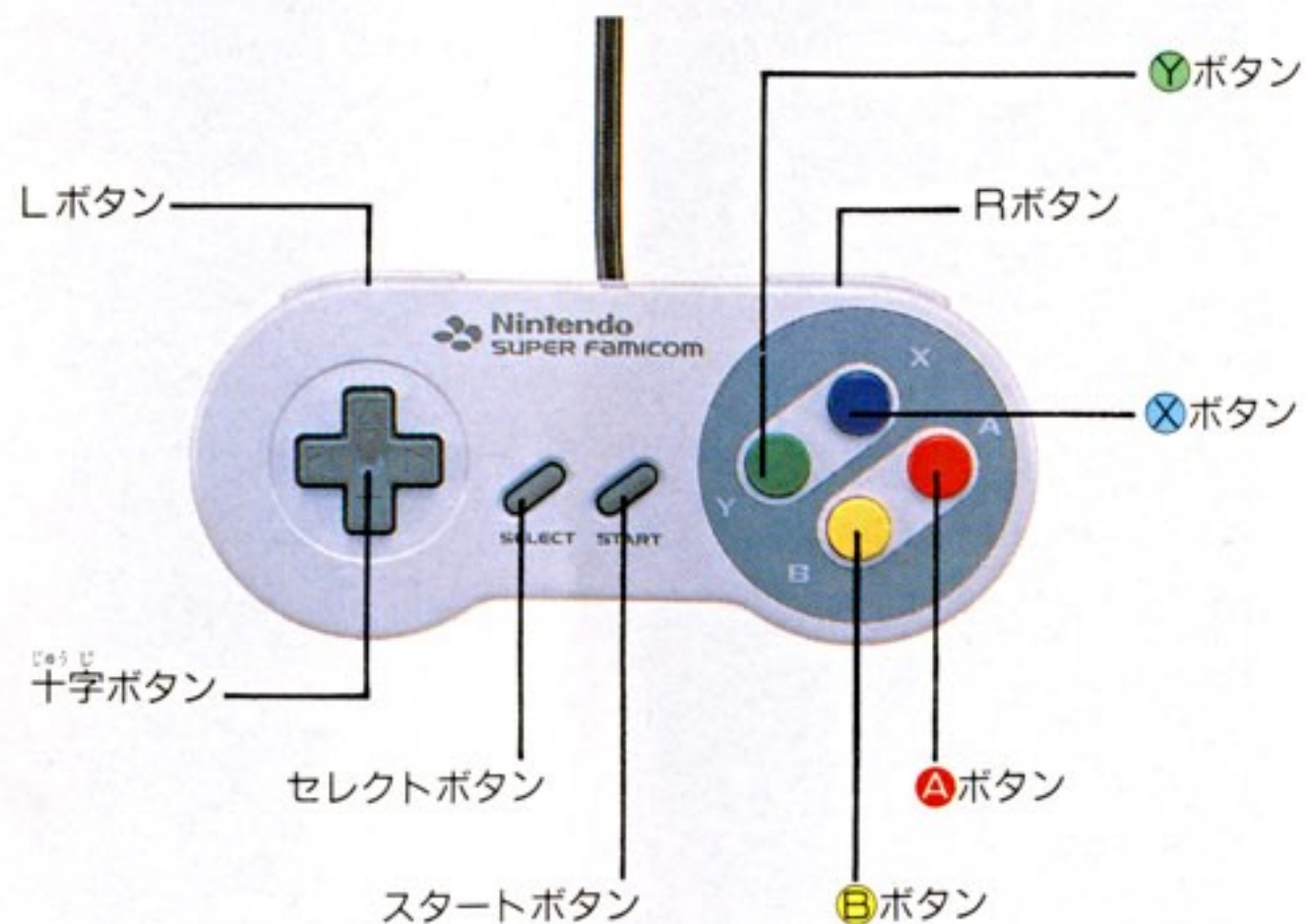
サーキットは、コースの両脇にある反重力ガードビームによって、最高のもので地上300フィートの位置に設置され、その上を走るマシンにタイヤは存在しなかった。

最先端の超磁力技術を駆使して開発されたマシンはコースよりさらに1フィート上でレースを展開するように設計されていた。

そしてグランプリは開催された。開催当初、人々はそのレースの残酷さに(主催者達は、サーキット上に様々なトラップを仕掛けたりした……。)憤りさえ覚えた。しかし次第に人々は、自分の中の興奮を抑えることができなくなっていった。彼らもまた、レースに自らの刺激を求めていったのだ。やがて男達にとって、このレースで勝ち抜くことが、宇宙の中で与えられる最高の名誉となるようになった。

そしていつしか、人々はこのグランプリのことを、「F-ZERO」と呼ぶようになった。

かくぶめいしょうそうさ コントローラ各部の名称と操作



- * 専用コントローラは2個とも同じものです。
- * コントローラは、スーパーファミコン本体のコントローラコネクタ1に差ししてお使い下さい。

- Bボタン スロットル (アクセル)
- Yボタン ブレーキ
(XボタンもY同様、ブレーキの働きをします。)
- Aボタン スーパージェット (ターボ)
(画面右下の「SSS」マークが緑色のときにのみ使用可能。Aボタンでスイッチを入れた後、Bボタンを押すと、約4秒間高速走行ができます。)

じゅうじ ● 十字ボタン

- 左右 —— 方向舵左右運動 (ハンドル)
- 上方向 —— ジャンプの飛距離を短くする。
- 下方向 —— ジャンプの飛距離を長くする。
(コース上のジャンププレートにより、マシンがジャンプしている場合。)



● Lボタン

左に重心移動

● Rボタン

右に重心移動

(直進中はマシンを平行移動 (スライド走行) させることができます。この重心移動と方向舵運動を組合せることによって、コーナーでは、より深く切り込むことができます。)

- スタートボタン ポーズ (ゲームの一時中断) および選択画面での決定に使用します。

- セレクトボタン 選択画面でのカーソルの移動に使用します。

ゲームの説明

カセットをスーパーファミコン本体に差し、電源スイッチをONにしてください。右の様なタイトル画面が出ますので、まずゲームのモード（グランプリまたはプラクティス）を、セレクトボタン、または十字ボタンの上下で選択しスタートボタン（もしくはAかBボタン）で決定してください。



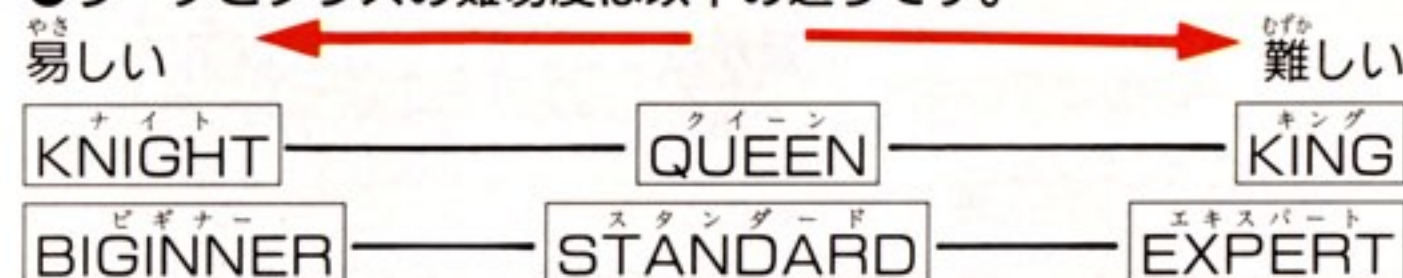
GRAND PRIX

まず、カーソルを動かし、自分のマシンを選択します。（各マシンの性能については14ページからの、マシンの紹介をご覧ください。）選択をやり直したいときは、左下の画面のときにNOを選んでください。前の画面に戻ります。

次に、出場するリーグとクラスを選択します。右下の画面で、KNIGHT、QUEEN、KINGのいずれかのリーグを、BEGINNER、STANDARD、EXPERTのいずれかのクラスを選んでください。（クラスの選択はセレクトボタンか十字ボタンの上下で選べます。）



●リーグとクラスの難易度は以下の通りです。



画面の説明



- ①ポイント表示……現在の総合ポイントです。
- ②規定順位表示……この順位以内でゴールラインを通過しないと失格となります。
- ③ランク表示……現在のマシンの順位です。規定順位ギリギリでは黄色、それ以下では赤色で点減して警告音が鳴ります。
- ④コースレイアウト……コース上の点の位置が、自分のマシンのいる場所です。
- ⑤チェックマーク……後続のマシンが迫ってきていることを示します。
- ⑥順位チェックマーク……前方のマシンの現在の順位を表します。

⑦パワーメーター…マシンやガードビームに接触するたびにメーターの量が減っていき、一定値以下になるとPOWER DOWNとなり、マシンのスピードが落ちます。

メーターが0になるとマシンは衝撃に耐えられなくなり、爆発してクラッシュアウトとなります。

⑧スピードメーター

⑨タイム表示

⑩スペアマシンの台数

⑪スーパージェット表示…緑色のときに使用可能。使用中は赤色になります。

●GIVE UP

ゲーム中、スタートボタンを押すとポーズがかかり、右の様な画面になります。レースの続行をあきらめるのかどうかを「YES」「NO」で選んでください。(十字ボタン左右で選択、スタートボタンで決定)

YESを選んだ場合、スペアマシン

があるときは更に「TRY AGAIN」「END GAME」のいずれかを選択します。

TRY AGAINを選ぶと走行していたコースのスタートに、END GAMEを選ぶとタイトル画面に戻ります。

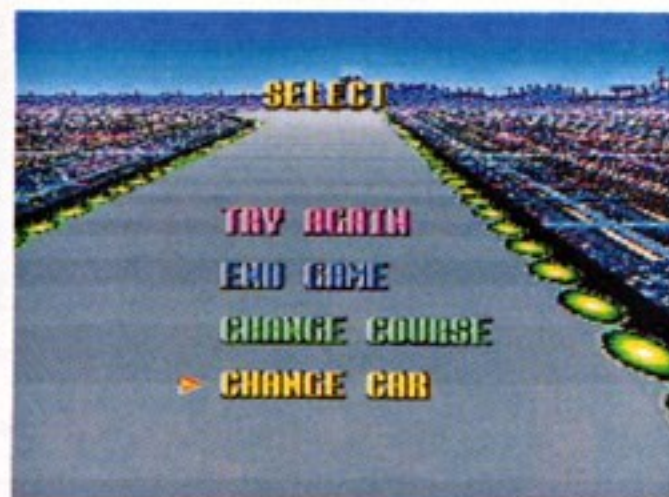
(失格やクラッシュアウトしたときにも、この選択をおこないます。)

ゲームの詳しい説明については、10ページからのオフィシャルルールをお読みください。



■PRACTICE

練習用のゲームモードで、グランプリの中の7つのコースが入っています。自分のマシンを選んだ後にいっしょに走るライバルマシンを選びます。ライバルが不要な場合は「NO RIVAL」を選んでください。(ライバルの速度は、BLUE、GOLDEN、WILD、FIREの順で速くなっています。)選んだライバル以外のマシンは出てきません。走るコースを選んだら(セレクトボタンまたは十字ボタン上下)スタートです。5周完走後、自分のラップタイムと総タイム、さらにそのコースでの過去ベスト5のタイムとベストラップを見ることができます。また、完走後(もしくはGIVE UP後)右の画面で、ライバルやコースを選びなおすことができます。



■RECORDS

グランプリやプラクティスにおいて1コースでも完走し記録を残すと、このモードが追加されます。過去に完走したコースのベスト10タイムとベストラップを、15のコース全てにおいて記録できます。記録の下の線が赤いものはグランプリでの記録、緑のものはプラクティスでの記録です。タイムの記録は完走後のタイム表示のときに自動的に行われますが、このとき途中でリセットしてしまうと、タイムが登録されない場合があります。

また、各コースにおいて記録を全て消去したい場合には、記録画面でセレクトボタンを押すと「ERASE? YES NO」というメッセージがでますので、YESを選んでスタートボタンを押してください。(電源を切っても記録はカセットにセーブされます。)

以下の9つからなる項目は、F-ZERO実行委員会が設定した公式ルールである。F-ZEROパイロットはグランプリ参加にあたって、このルールを遵守しなければならない。

1 各リーグにおいて、5戦全てを完走し、かつ**3位以内**に入賞することを目的とする。

2 1つのコースについて、5周してその順位を競うが、その各ラップにおいて、以下のような規定が設けられている。

1 周目 — **15位以内**でゴールラインを通過
2 周目 — **10位以内**でゴールラインを通過
3 周目 — **7位以内**でゴールラインを通過
4 周目 — **5位以内**でゴールラインを通過
最終周 — **3位以内**で入賞

この条件を満たせなかったマシンは**失格**となる。

3 レースにおいて失格、クラッシュアウト、もしくはリタイアした場合、パイロットがスペアのマシンを持っているときに限り、そのコースでの再挑戦が認められる。ただしスペアマシンはグランプリ開始時、2台しか使用できないものとする。
(**4** ポイントの項目参照)

4 (ポイントについて)
グランプリの1つのリーグに参加するにあたり、各パイロットには、ラップごとの順位に応じて、以下のようなポイントが与えられる。

RANK 1 — 900pts.
RANK 2 — 600pts.
RANK 3 — 400pts.
4位以下 — 200pts.
(* ランクアウト(参照)になった場合ポイントは与えられない。)

また、ゴールインした時(5周目)のポイントは次のように設定されている。(この時、上記のポイントは加算されない。)

1 位 — 2500pts.
2 位 — 1500pts.
3 位 — 1000pts.

さらに総合獲得ポイントが、10000pts.、20000pts.、30000pts.に達するごとに、スペアマシンの使用が1台多く認められる。従ってスペアマシンは、**最高5台まで**使用が認められることになる。

5 (スーパージェットについて)
スーパージェット(S-JET)は、スタート時のトラブルを避けるため、各コースとも1周目での使用を禁止し、1周クリアするごとに1回ずつ、その使用权をパイロットに与えるものとする。2周目以降、コース上のどの地点でS-JETを使用するかはパイロットの自由であるが、使用权のストックは**最高3回分まで**とする。

6

コース上を逆方向に走行することは極めて危険な行為である。この場合、「REVERSE」の表示と共に警告音が鳴るので、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なおす必要がある。



7

(ショートカット・ファールについて) ジャンププレートを利用しての、ある程度のショートカット(カーブなどでコース外を飛び、距離を稼ぐこと)



は認められているが、あまりにも悪質なショートカットに関しては、ファウル(反則行為)とみなされ、公式記録員の設定する任意の位置まで引き戻されるものとする。

8

(ピットについて) 各コースにつき1箇所、ホームストレート、もしくはその付近の一定地域に、ピットエリアが設けられている。そのエリア上にいるときに限り、マシンはオフィシャルカーからのパワー回復を受けることができる。

パワーの回復量は、エリアに滞在する時間に比例する。より大量のパワーを回復するには、マシンの速度を落としてエリアを通過する必要がある。



9

(2の追加項目：特別ルール) BLUE FALCON、GOLDEN FOX、WILD GOOSE、FIRE STINGRAYの4台のマシンに限り、レース中においてその順位が20位まで落ちたマシンについては、戦闘意志がないものと見なし、公式記録員が失格を言い渡すことができる。この場合、2の項目と条件が異なり、コース上のどの地点でも順位が20位になった時点で、即失格になるものとする。

ブルー ファルコン BLUE FALCON

製作 者：不明

エンジン：BF2001×4

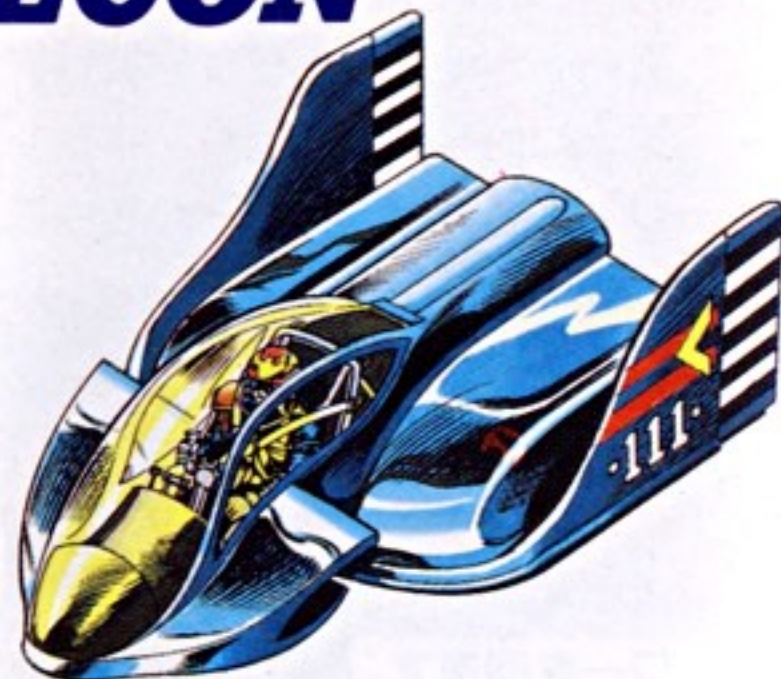
最高馬力：3,200ps.

最高速度：457km/h

総重量：1,260kg

パイロット：キャプテン

・ファルコン



パイロットのキャプテン・ファルコンの手によって全体的にバランスの良くとれた、まとまりのあるチューニングが施されている。初心者でも、少しの訓練である程度まで乗りこなせるようになるだろう。



キャプテン ファルコン CAPTAIN FALCON

ポート・タウン出身。年齢不詳。(30歳台前半であると思われる。)

F-ZEROパイロットであると共に、ご腕の賞金稼ぎとして、その世界では有名な者である。

彼の過去について詳しく知る者はほとんどいない。

ゴールデン フォックス GOLDEN FOX

製作 者：ケビン・スチュワート

エンジン：GF-2614×4

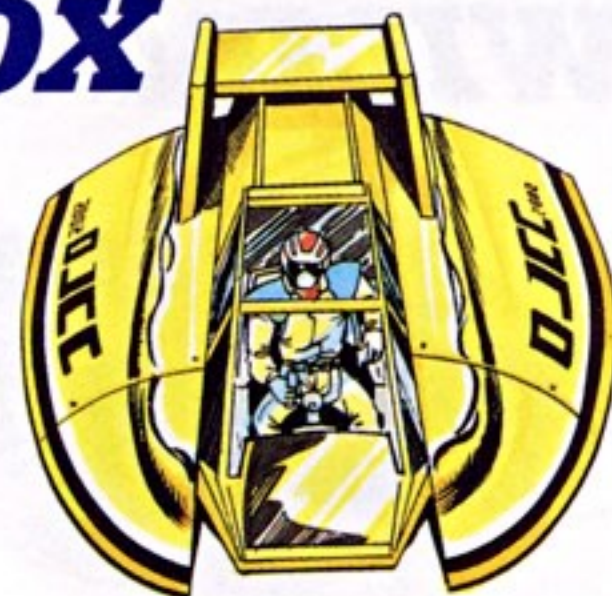
最高馬力：2,950ps.

最高速度：438km/h

総重量：1,020kg

パイロット：Dr.スチュワート

(ロバート・スチュワート)



製作者、故ケビン・スチュワートは、このマシンを作るにあたって加速力を最優先した。従ってそのパワーに比べ、ボディは軽量で、路面への「G」を少なくしている。その為、コーナーリングにおいてマシンの回転と、エンジンパワーとの均衡を保つのが難しい。また、衝撃に弱いのも否めない。パイロットには高度なテクニックが要求される。

ドクター スチュワート Dr. STEWART

ミュート・シティ出身。

本名 ロバート・スチュワート。

年齢 31歳。

医者としてのエリートコースを歩んでいたが、彼の父である、科学者ケビン・スチュワート博士の死と同時に、その遺産である、ゴールデン・フォックスのパイロットとしてF-ZEROグランプリに参加した。



WILD GOOSE



製作者：サージェント・リプト
 エンジン：ES8302×3
 最高馬力：3,670ps.
 最高速度：462km/h
 総重量：1,620kg
 パイロット：ピコ

ダメージに対して、非常に強い設計になっている。
 製作者が闘争心の強い、ポリポト族（デス・ウインド）の軍人である為か、攻撃的な走りを重視したマシンである。
 加速力、コーナーでの空力性能の弱さがやや気になる。

PICO

デス・ウインド出身。

年齢 34歳。

元ポリポト軍の特殊部隊で働いていた軍人と思われる。性格は攻撃的であるが、それを補う冷静さも持ち備えている。表向きはF-ZEROのパイロットだが、裏では有能なヒットマンとの噂が……。



FIRE STINGRAY



製作者：不明
 エンジン：RS-5025×2
 最高馬力：3,800ps.
 最高速度：478km/h
 総重量：1,960kg
 パイロット：サムライ・ゴロー

宇宙一のパワーを誇る「RS-5025」を2機搭載する。車体重量が重いせいで、加速力は非常に悪いが、スピードの伸びは、そのパワーを発揮して、4台中最高を記録する。S-JET等を駆使して、いかにそのスピードをキープするかがポイントである。また、コーナーリングでの安定性にも定評がある。



SAMURAI GOROH

出身地不明。（日系人）

年齢不詳。（40歳台前半）

レッド・キャニオンをアジトとする盗賊団のボスである。身分を隠してグランプリに参加しているが、彼のマシンは盗品であるとの噂がある。

9つの惑星、15のサーキットで繰り広げられる、
F-ZEROグランプリ。

ここでは、プラクティス・モードの7つのコース
について解説しよう。

1. MUTE CITY

宇宙間交易によって繁栄した、宇宙連加盟惑星の中で最大の都市
であり、その人口は2億人を越える。別名ミュータント・シティ。
F-ZEROグランプリの3つのリーグ共通のオープニングが、こ
こで飾られる。



ナイト リーグ
KNIGHT LEAGUE
ナンバー
— No. 1

ビッグ ブルー

2. BIG BLUE

この星は、地表面積の99%以上が海で覆われている。このコース
の最終コーナーには、磁場を遮断するための特殊コーティングが
施されており、パイロットはスリップに注意しなければならない。

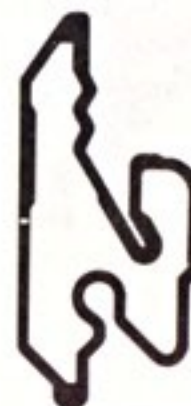


ナイト リーグ
KNIGHT LEAGUE
ナンバー
— No. 2

サンド オーシャン

3. SAND OCEAN

地表一面を流砂によって覆われている。太古の時代には原始生物
が生息していたが、今は化石でしかそれを確認することはできな
い。高度なコーナーワークと、クレバーなライン取りが要求され
るテクニカルコース。



ナイト リーグ
KNIGHT LEAGUE
ナンバー
— No. 3

4. DEATH WIND

一時たりとも休むことなく、強い風が吹いている星。コース設計は単純だが道幅が狭く、しかも横風による影響で操作しづらい。いかにダッシュゾーンをうまく利用するかによって、レースの勝敗が決定する。



ナイト リーグ
KNIGHT LEAGUE
ナンバー
— No. 4

5. SILENCE

物音一つ聞こえてこない、静寂の星。ナイトリーグのファイナルコースに指定された、このサーキットは、ほとんどが直角のコーナーで構成されている。コーナーリングの判断力、技術力がパイロットに問われる。



ナイト リーグ
KNIGHT LEAGUE
ナンバー
— No. 5

6. WHITE LAND

地表が水晶に覆われた、宇宙一ロマンティックな星。それに反し、コースはタフで、2つの磁場遮断コーティングが施されたヘアピンカーブがあり、更にジャンププレート地域に下方向強制マグネットが仕掛けられている難所がある。



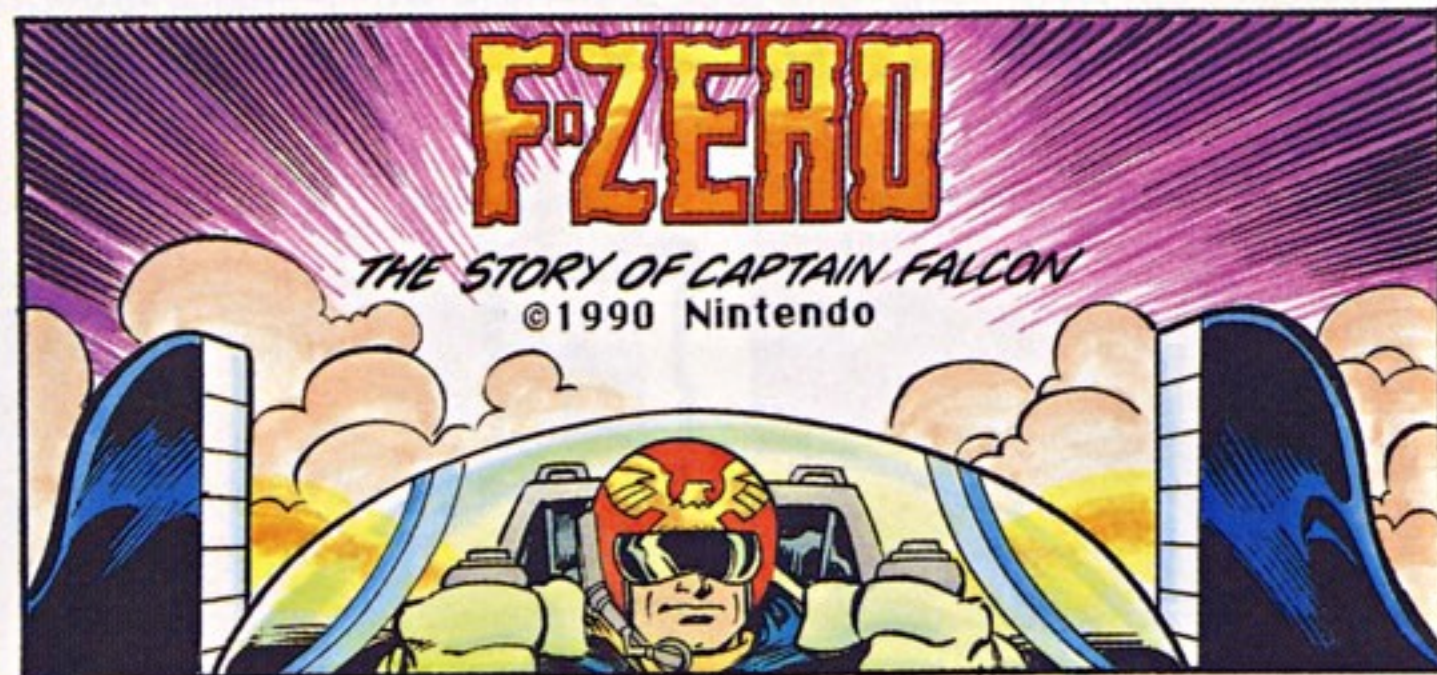
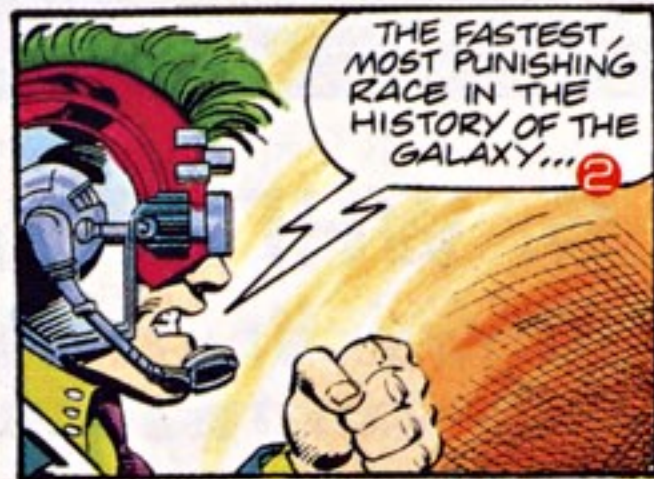
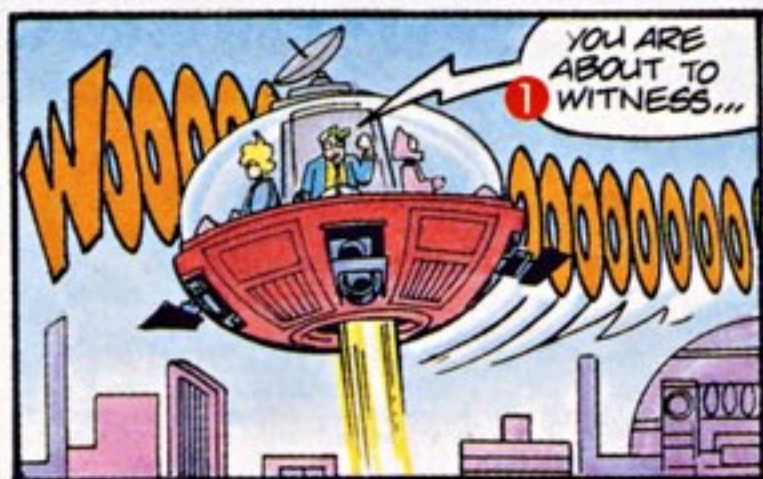
クイーン リーグ
QUEEN LEAGUE
ナンバー
— No. 4

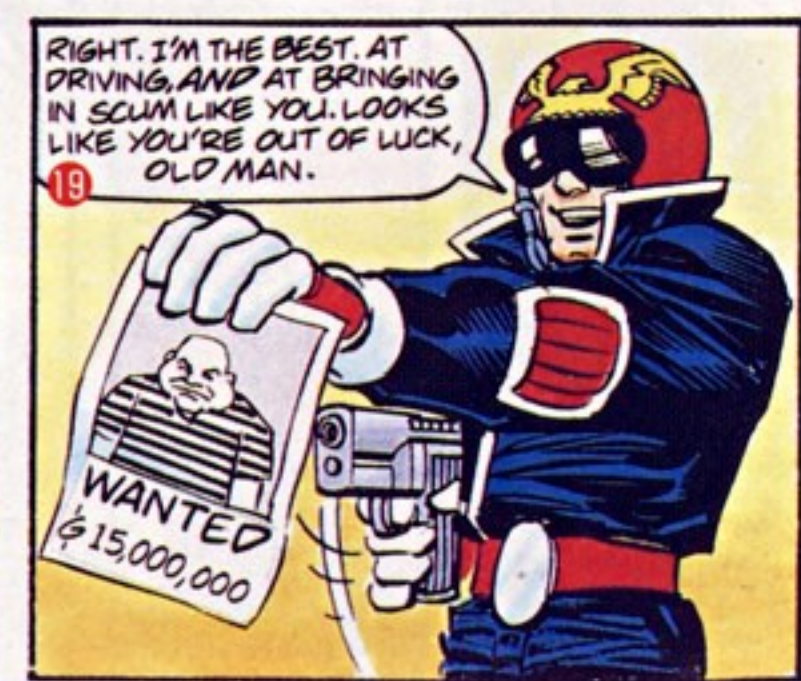
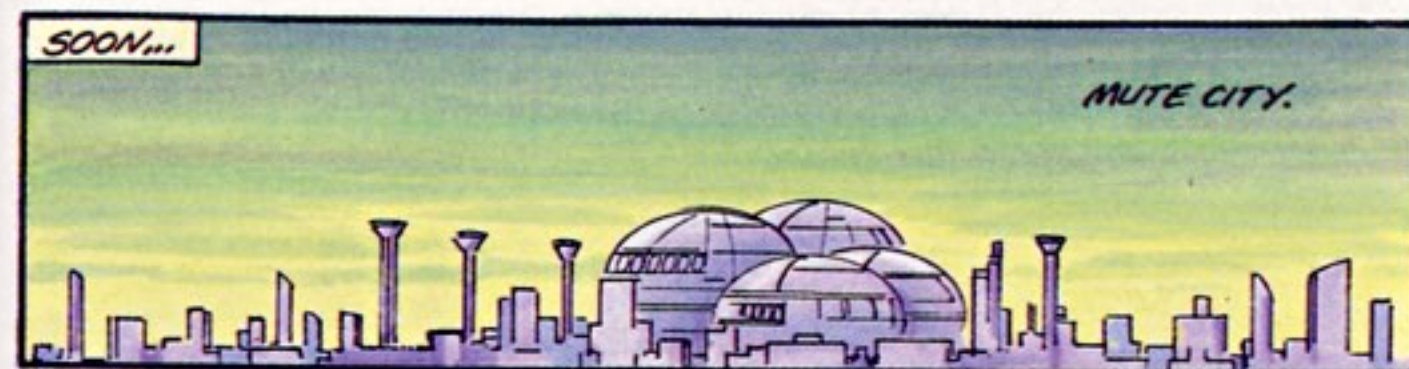
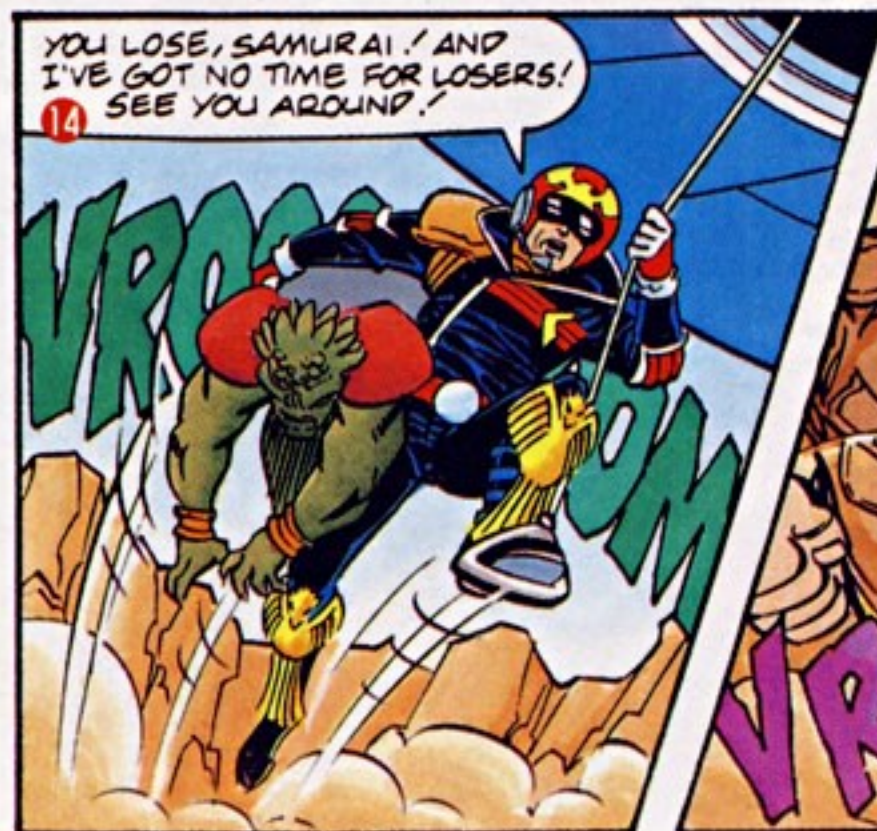
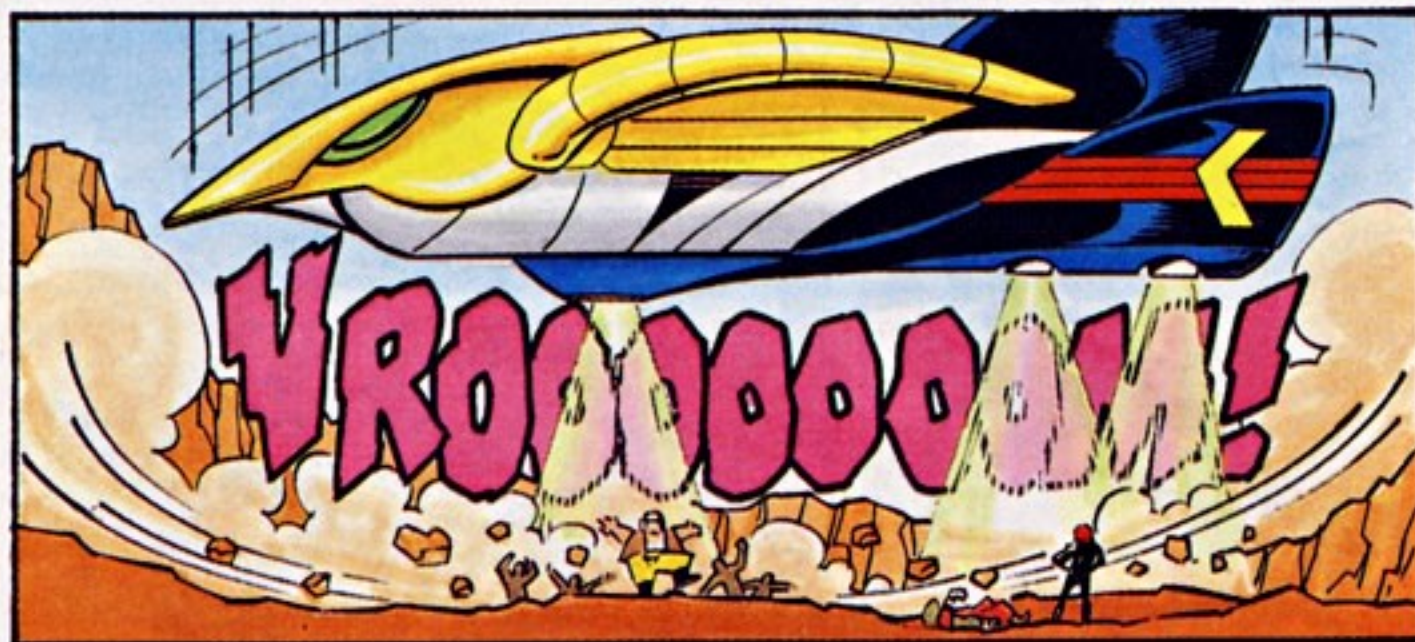
7. PORT TOWN

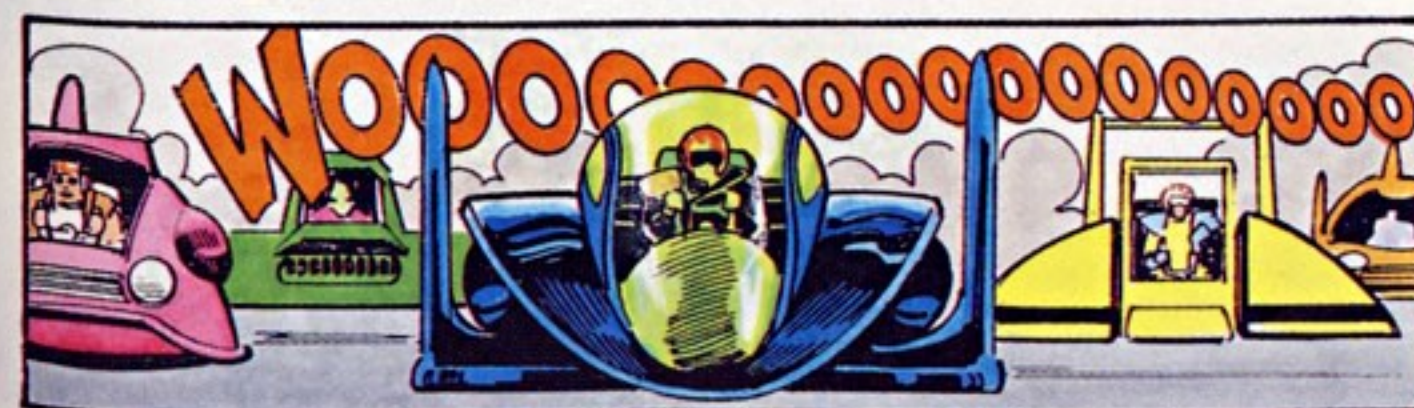
古くから宇宙交易の中継点となっていた港町。パイロットの間では、最もその腕前が問われるコースとして名高い。左右方向強制マグネット、強制減速ゾーン、タイト・シケイン等のトラップに加え、複合コーナーのあるコース設計はテクニカルな仕上がりだ。



キング リーグ
KING LEAGUE
ナンバー
— No. 3







START!!

THIS IS NO
GAME. MY ASS
IS ON THE
LINE!

35

NOW YOU'LL
LEARN HOW MEN
DO BATTLE!

38

I HATE
LOSING TO
ANY DRIVER
WHOSE BLOOD
IS RED!

36

I SHALL WIN
TO HONOR BEAUTIFUL
WOMEN EVERYWHERE!

37

TO BE CONTINUED... PUSH START!!

ザ ストーリー オブ キャプテン ファルコン
THE STORY OF CAPTAIN FALCON
 にほんご ふ か ばん
日本語吹き替え版

ウェルカム トゥー ザ エフ ゼロ ワールド
WELCOME TO THE F-ZERO WORLD

(P22~P24)

- ①宇宙の歴史が始まって以来……
- ②最高にスピーディーで、最高に過激なレース/
 ③キャプテン・ファルコン。ソロソロ、レースノ時
 間デス。
- ④ああ、だがその前にちょっと一仕事だ。
- ⑤ちょうど10分後に、例の場所で落ち合おう。
- ⑥10分後デスネ、ワカリマシタ。気ヲツケテクダ
 サイ、キャプテン/
 ⑦数分後……
- ⑧ついに見つけたぜ/この醜いトカゲ野郎/
 ⑨ケッ、哺乳類の賞金稼ぎが/やる気か。
- ⑩犯罪者リスト、No. SJ-502-Z-4423殺し
 屋「スケール・ヘッド」、50万宇宙クレジットに
 はなるな。ますますだ。
- ⑪待ちなっ/ファルコン!!俺様の縄張りでとんで
 もないことをしてくれたな。
- ⑫それに、そいつは俺が狙っていた獲物だぜ。
- ⑬そいつを置いて、とっとと立ち去りな/そうすれ
 ば命だけは助けてやるぜ/
 ⑭悪いな、サムライ。急いでいるんだ。また今度に
 しようぜ/
 ⑮このサムライ・ゴロー様から逃げられるとでも思
 っているのか/この借りはF-ZEROで必ず返
 すからなっ!!

- (P25~P26)
- ⑯俺についてこいだと?貴様らF-ZEROパイロ
 ットは、頭がおかしいんじゃないのか。どうやら
 痛い目にあいたいようだな。
 - ⑰こいつをつまみ出して、可愛がってやんな/
 ⑱貴様いったい何者だ?ただのレーサーじゃない
 な……。
 - ⑲俺はパイロットであると同時に、社会のアクをと
 りさる、法の番人でもある。運が悪かったようだ
 な、御老人。
 - ⑳全宇宙の知的な人類のみなさんっ/お待たせし
 ましたっ/
 ㉑F-ZERO・ナイトリーグ開幕戦が間もなく
 ㉒ここ、ミュート・シティにおいて始まろうとして
 います。
 - ㉓さて、注目されるパイロット達を御紹介いたし
 ましょう。
 - ㉔勝つのはオレだ、間違いなくな。
 - ㉕急きょエントリーされた「ファイア・スティン
 グレー」パイロット、サムライ・ゴロー!!
 - ㉖「ゴールデン・フォックス」パイロット、完璧の
 テクニックを持つ男ドクター・スチュワート!!
 - ㉗「ワイルド・グース」パイロット、野性の走り屋/
 走る殺人者/ピコ!!
 - ㉘そして「ブルー・ファルコン」パイロット、バウ
 ンティ・ハンターことキャプテン・ファルコン!!

- (P27~P29) ②9 すごいレースが予想されます。
- ③0 君は銃だけで金を稼いでいればいいんだよ、ファルコン。
- ③1 レースのことは私のような走りの芸術家にまかせておけばいいんだ。
- ③2 もうすぐコース上が赤い血で染まる……。ああ、ぞくぞくする。我慢できない……。
- ③3 貴様ら、ベルトはしっかり締めとけよ。お楽しみはこれからだぜ！
- ③4 パイロットがマシンに乗り込みます／F-ZEROのスタートだっ／秒読み開始、10、9、8……
- ③5 遊びじゃねえぜっ／のろまはどきやがれっ！
- ③6 赤い血の流れてる奴には負けられない！
- ③7 私の勝利を全ての女性に捧げよう。
- ③8 お前らに、男の走りってやつを教えてやろう！



THERE ARE TWO
KINDS OF DRIVERS
IN THIS RACE--ME
AND THE LOSERS!

- スロットル (B ボタン) を押しっぱなしの状態ですタートすると、勢いよくダッシュすることができますが、その後いったんスピードが落ち、再び加速するまで時間がかかります。
- ジャンプ中はコース上を走行するよりも加速がつきますので、良いタイムを狙うときにはジャンププレートで極力逃さないようにしてください。
(ただし、コース外に落ちてクラッシュアウトにならないようご注意ください。)
- ジャンプ後の着地時において、十字ボタンの下キーを入れマシンの前傾姿勢を起こすことによって、着地の衝撃による減速を避けることができます。
- 後続のマシンが近づいてきたら、チェックマークを利用して相手をブロックすることによって、追越しをある程度阻止することができます。
- マシンがコース上で安定性を失い、すべってしまったときには、B ボタンを押しなおすことによって、グリップを取り戻すことができます。
- このソフトは、ステレオ・ヘッドフォンでサウンドを聴くことによって迫力が倍増しますので、スーパーファミコンとテレビの接続には、ステレオAVケーブル等のご使用をお勧めいたします。