

FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

F1OCA

エフワンサーカス'92

F1 **CIRCUS** '92 **TM**



HE
system



Nichibutsu
Nihon Bussan Co., Ltd.

バックアップ
メモリ
対応ソフト

PC Engine

Licensed by FOCA to Fuji Television. © Nihon Bussan Co., Ltd. 1992

HuCARD

このたびは、ニチブツのHuCARD、"F1サーカス'92"^{エフワン}を

お買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取扱い方、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。

1 精密機器ですので、極端な温度・湿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、カードを無理に折り曲げたりしないでください。



2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。



3 端子部が、もし汚れたときは、やわらかいガーゼ、またはエチルアルコール（消毒用アルコール）を染み込ませたガーゼで軽くふいてください。

4 テレビ画面からは、できるだけ離れて（2メートル程度）プレイしてください。



5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分の小休止をとってください。

※リセット方法

ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

HuCARDはHE^{せんよう}system専用のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。

エフワン
F1

サーカス

CIRCUS '92 かいまく開幕

300 km/h 以上のスピードを誇る F1。

その中でドライバーは何を見るのか？

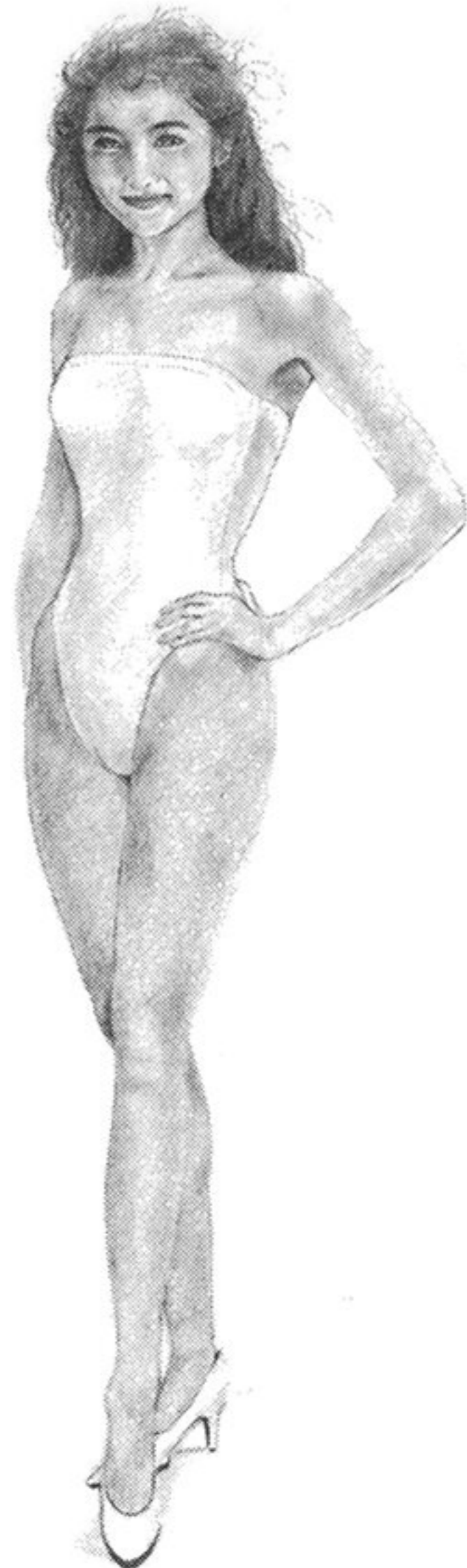
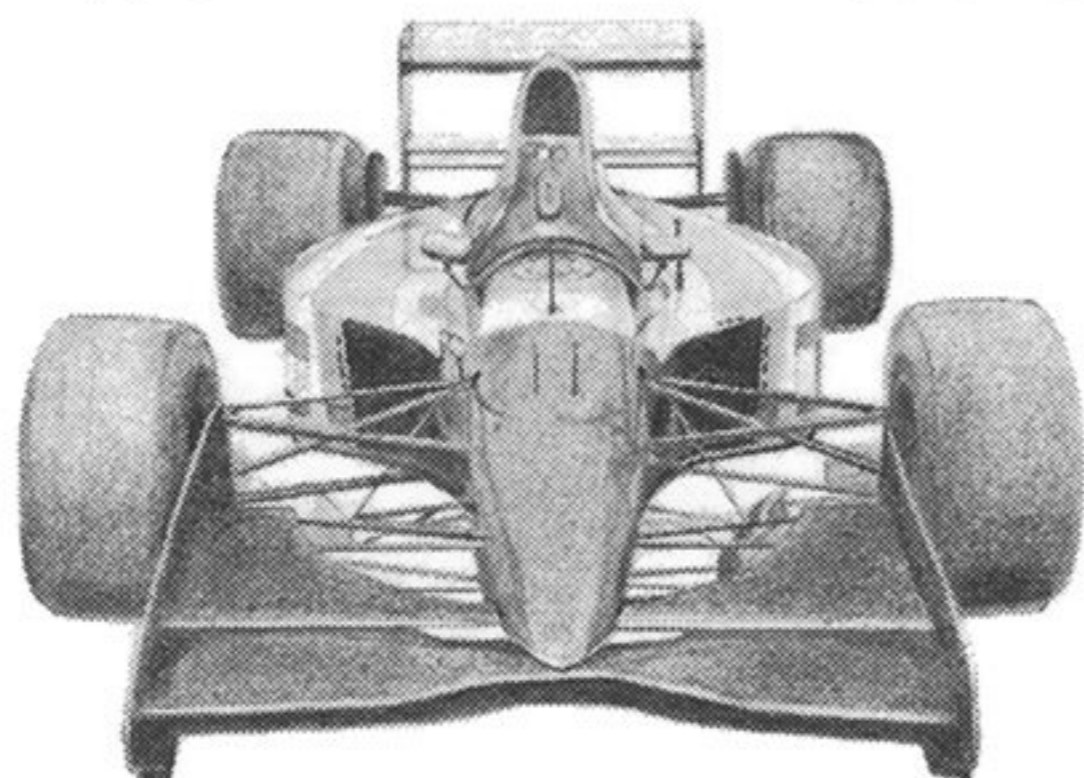
マシンの走るサーキットは、風にのったスピード、マシンの
奏でるエンジン音の渦になる。そしてその渦から造られたゲ

ームの最高峰「F1 CIRCUS '92」。最新のコースと

生録のエキゾーストノートサウンドをつめこみ、F1開発ス

タッフたちが、君たちに贈る更なる「F1 CIRCUS」へ

の挑戦状!! そして再びこの新たなる咆哮を聞いてほしい。



ゲーム モード セレクト GAME MODE SELECT

ワールド チャンピオンシップ せ かい せん し ゆ けん
WORLD CHAMPIONSHIP — 世界選手権

エフワン F1ドライバーとして全16戦を走り、ワールドチャンピオンを目指します。

テスト ドライブ さん せん
TEST DRIVE — スポット参戦

ぜん 全20コースを16チームのなかから好きなチームで参戦することができます。

トレーニング バージョン き そ
TRAINING Ver. 2 — 基礎トレーニング

エフワン F1ドライバーに必要な、テクニックを身につけるためのトレーニングです。

ワールド WORLD CHAMPIONSHIP チャンピオンシップ

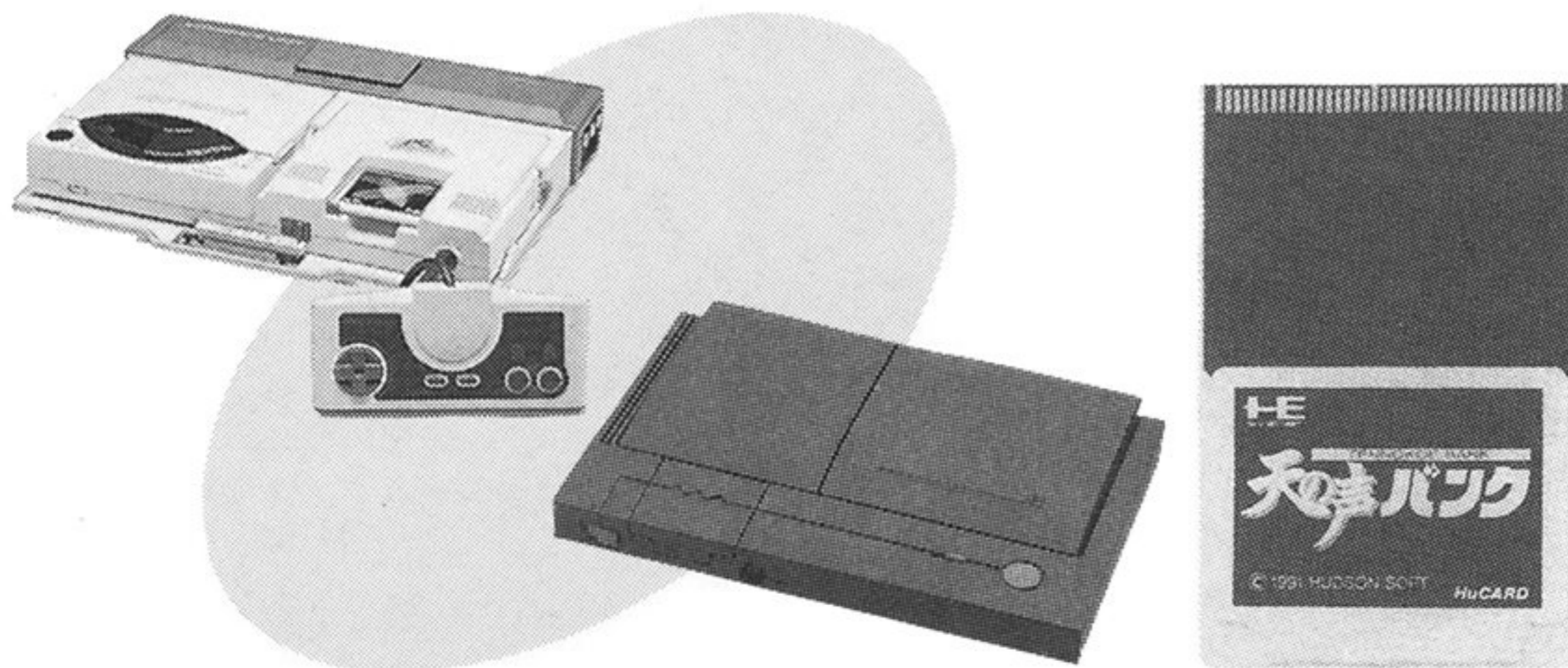
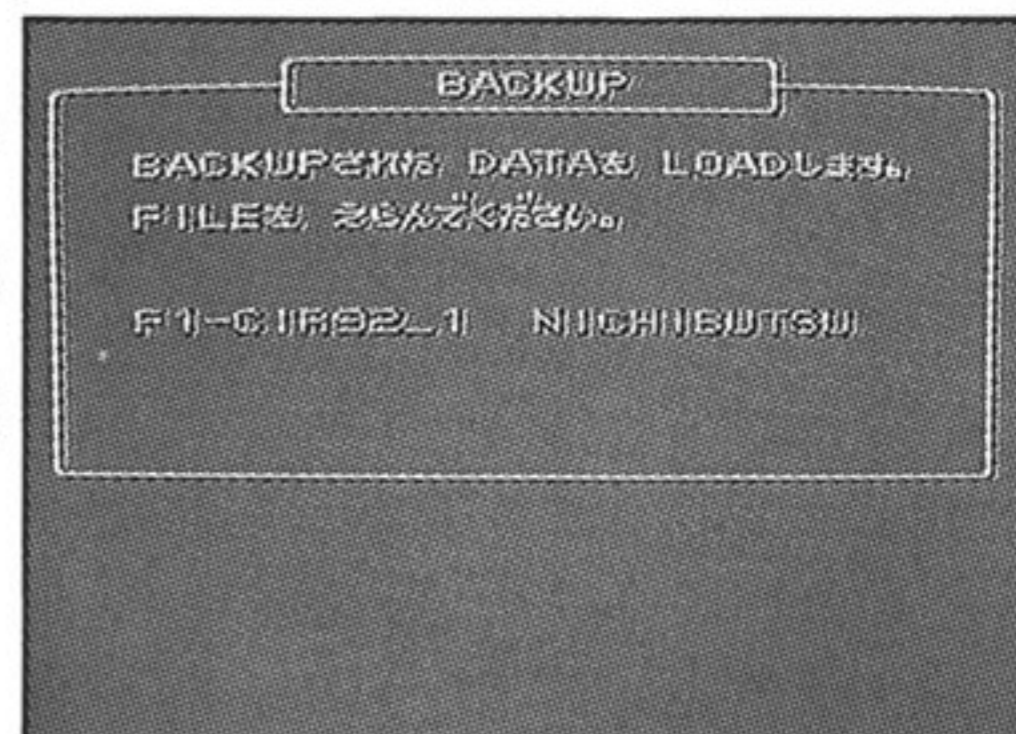
ゲーム スタート GAME START ◀ はじめに～

ワールド チャンピオンシップ せんたく
WORLD CHAMPIONSHIPを選択すると
はじめからゲームをプレイするか、
ぜんかい つづ 前回の続きからかを
せんたく がめん ひょうじ
選択する画面が表示されます。

はじめ おこな ばあい ニュー エントリー
はじめから行いたい場合は、「NEW ENTRY」を
ほうこう えら けつてい
方向キーで選び、①ボタンで決定します。

ぜんかい つづ ばあい パスワード
前回の続きをしたい場合は、「PASSWORD」を
えら きろく
選び、プレイヤーの記録していた、パスワードを
ただ にゅうりよく くだ まちが ばあい
正しく入力して下さい。もし間違っていた場合は、
エラー ひょうじ にゅうりよく なお くだ
「ERROR」と表示されますので、入力し直して下
さい。(間違わないようにね！)

ぜんかい つづ
前回の続きをバックアップ ユニットにセーブしてい
る場合は、「BACKUP」を選択し、ロードしたい
ばあい バックアップ せんたく
ファイルは方向キーで選び、①ボタンで決定して下
さい。 ほうこう えら けつてい くだ

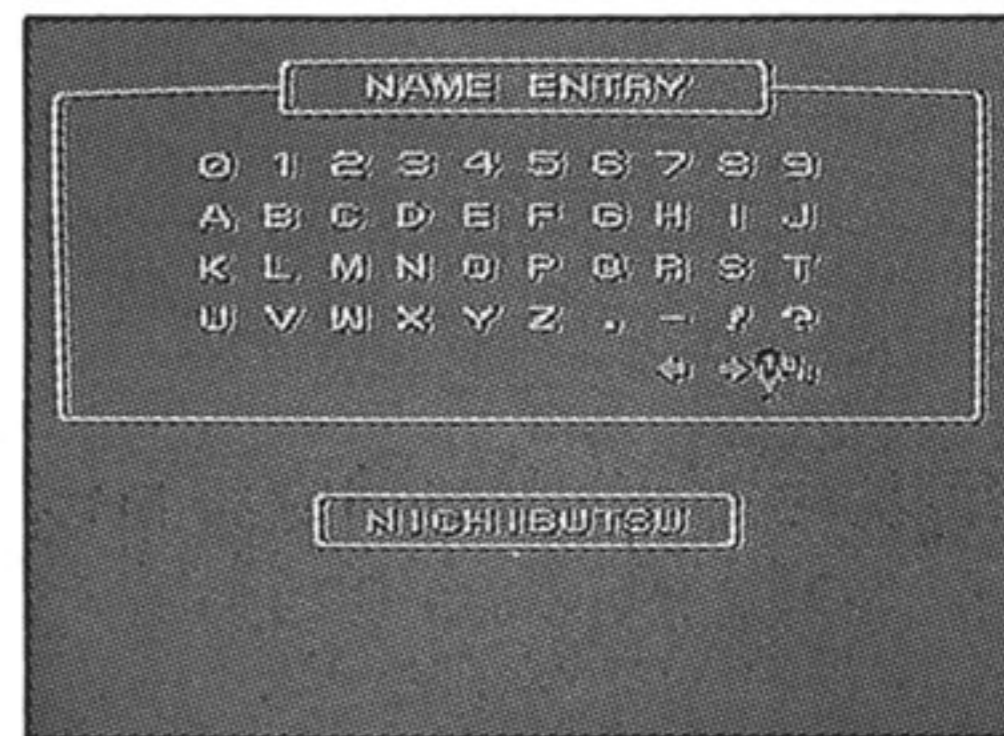


NEW ENTRY

ニューゲーム～初めから～

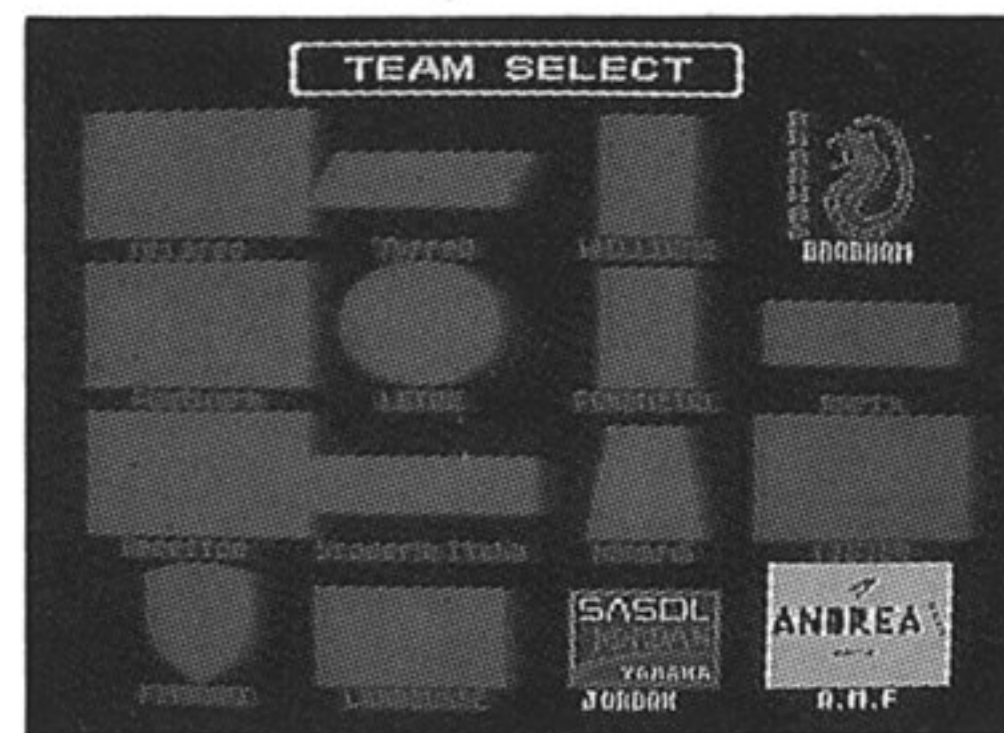
NAME ENTRY (名前入力)

方向キーで文字を選択し、①ボタンで入力します。
②ボタンでキャンセル、矢印で戻り・送りができます。
名前の登録数は10文字まで入力できます。
(10文字目を決定すると自動的に終了マークにいけます)



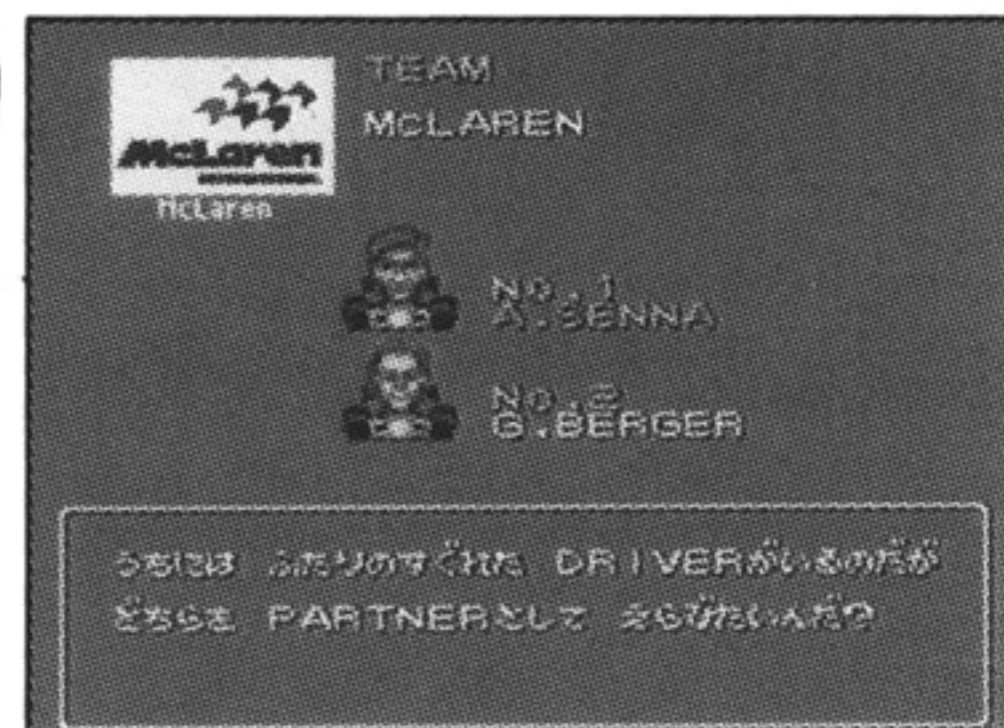
TEAM SELECT (チーム移籍)

1シーズン(1年目)をどのチームで走るかを、契約決定します。2年目からは、プレイヤーの成績次第でどこのチームから誘われるかわかりません。
(移籍はシーズン途中からあります)



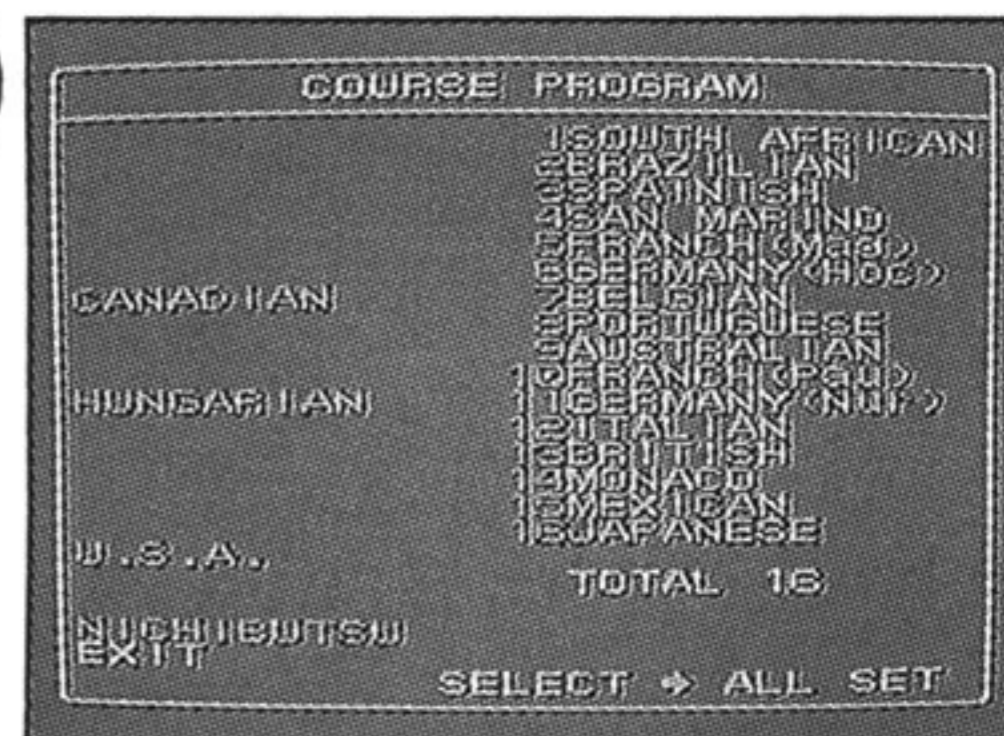
PARTNER SELECT (パートナー)

チームを決めたら、次は自分の相棒となるパートナーを選びます。方向キーの上下で選んで、①ボタンで決定して下さい。シーズン中はパートナーの変更は、できません。



COURSE PROGRAM (コース設定)

1シーズン事に、20コースの中から8戦～16戦のどこを走るか、選びます。方向キーの上下で選び、①ボタンで決定して下さい。
(セレクトボタンで上から順の並びにセットされます)



メニュー MENU

メニュー画面



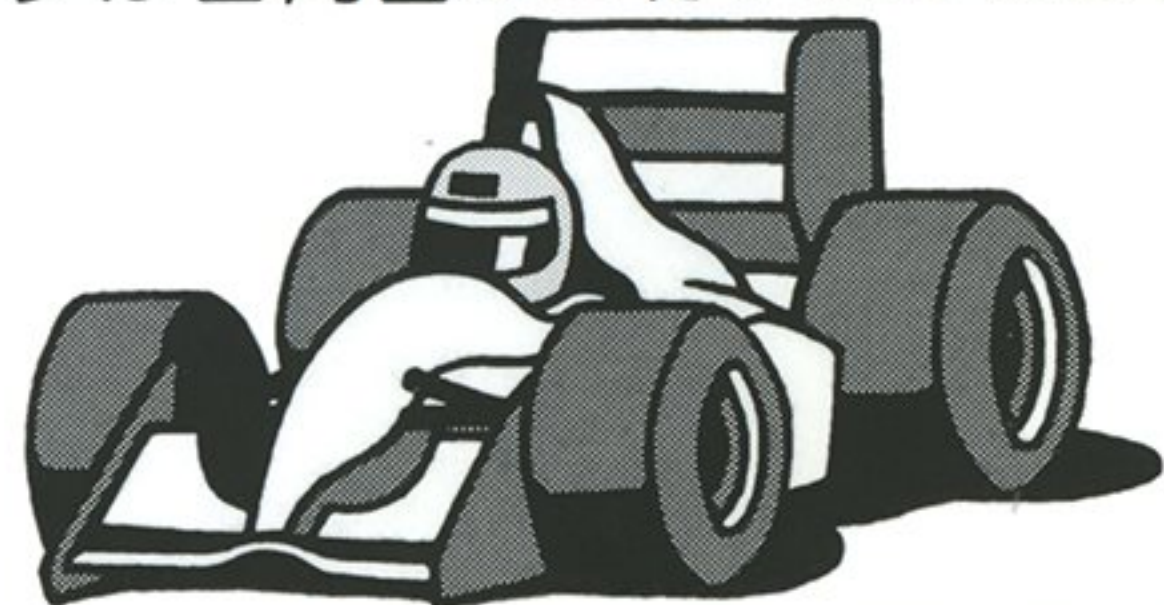
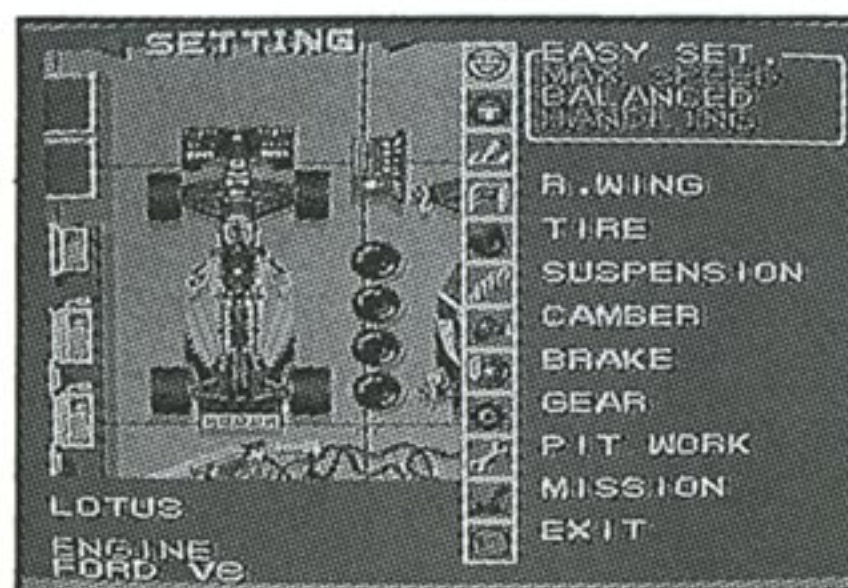
- FREE RUN: ^{フリー}練習走行モード
- PRACTICE: ^{プラクティス}予選モード、^{よせん}予選通過後決勝
- REGULATION: ^{レギュレーション}レース中のきまり
- G.P DATA: ^{ジーピーデータ}BEST LAP
: ^{ベストラップ}RANKING
: ^{ランキング}CONSTRUCTOR
: ^{コンストラクター}RESULT DATA
: ^{リザルトデータ}
- PASSWORD: ^{パスワード}ゲームの中断の為のパスワードを表示
- BACKUP: ^{バックアップ}ゲーム中断の為のファイルにセーブ

メニューの項目は5つあり、方向キーの上下で選択し、①ボタンで決定して下さい。

フリーラン FREE RUN

フリー走行

20コースある中、簡単なコースもありますが難しいコースもあります。いきなり予選を開始しても、良いタイムは出せません。その為にもコースを覚えることが大切です。そのコースに合ったセッティングに少しずつ変えて、ベストなセッティングを見つけ出して下さい。タイムアタックは2周目から行いましょう。



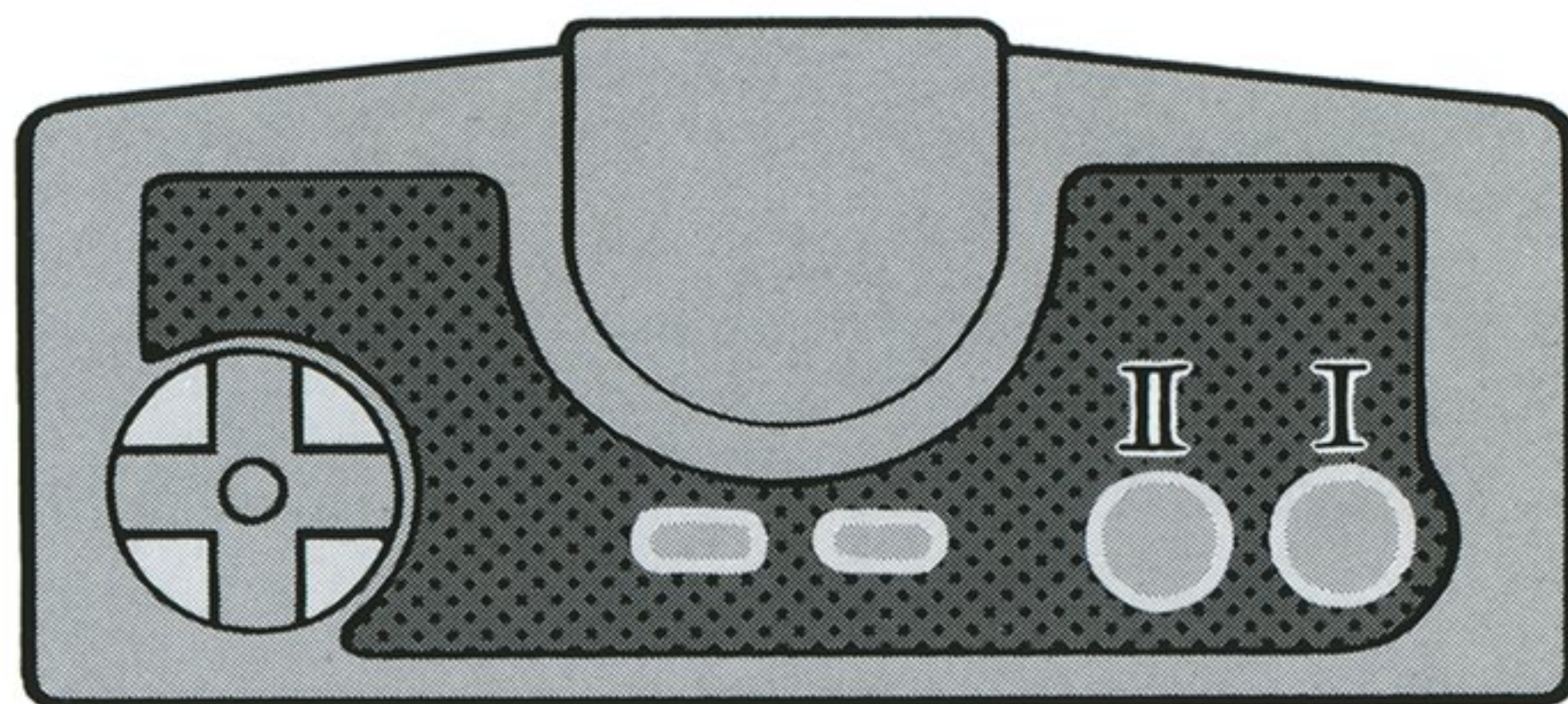
終了する時はセレクトボタンを押して下さい。MENU画面に戻ります。

ラン RUN ボタン

ゲーム スタート^{およ}及び、ポーズ。


スタート時

ほうこう^{した}方向キーの下で、ニュートラルから1速^{そくはい}に入ります。



オートマテック AUTOMATIC




 ほうこう^{さゆう}方向キーの左右でマシンの向き^{むか}を変えます。

I ボタンでアクセル

II ボタンでブレーキ


マニュアル MANUAL



 ほうこう^{さゆう}方向キーの左右でマシンの向き^{むか}を変えます。

I ボタンでアクセル

I II でシフト アップ **II** でシフト ダウン

 ほうこう^{うえ}方向キーの上でブレーキ

リタイヤの^{せんげん}宣言

もしもリタイヤしなければならぬ^{じょうきよう}状況に陥^{おちい}った場合
みずか^{せんげん}自らがリタイヤを宣言^{ほうほう}することができます。方法はス
ピードがゼロの^{じょうたい}状態で、セレクト ボタンを押しながら
ほうこう^{した}方向キーの下^おを押します。



SETTING-マシンの設定

そのコースに合ったセッティングをより簡単に^{かんたん}行う^{おこな}ための^{ため}項目^{こうもく}です。
 予め、^{あらかじ}低速^{ていそく}・^{ちゆうそく}中速^{ちゆうそく}・^{こうそく}高速^{こうそく}用に^{ちゆうせい}調整^{しゆるい}した3種類^{しゆるい}がありますので、その
 コースに^あ合ったセッティング^{えら}を選んで^{くだ}下さい。



EASY SET. イージーセッティング

<p>^{マックス} MAX ^{スピード} SPEED</p> <p>^{バランス} BALANCED</p> <p>^{ハンドリング} HANDLING</p>	<p>^{こうそく} 高速 ^{よう} サーキット用</p> <p>^{ちゆうそく} 中速 ^{よう} サーキット用</p> <p>^{ていそく} 低速 ^{よう} サーキット用</p>
--	---



F.WING (前)ウイング

<p>^{アングル} ANGLE 10°</p> <p>^{アングル} ANGLE 20°</p> <p>^{アングル} ANGLE 30°</p>	<p>^{まへ} 最高速重視</p> <p>標準</p> <p>コーナー重視</p>
--	--



R.WING (後)ウイング

<p>^{アングル} ANGLE 30°</p> <p>^{アングル} ANGLE 45°</p> <p>^{アングル} ANGLE 60°</p>	<p>^{うしろ} 最高速重視</p> <p>標準</p> <p>コーナー重視</p>
--	---



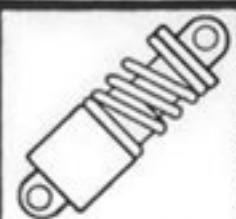
STEER ハンドル

<p>HEAVY</p> <p>MIDDLE</p> <p>EASY</p>	<p>重い旋回性能</p> <p>標準の旋回性能</p> <p>軽い旋回性能</p>
--	--



TIRE タイヤ

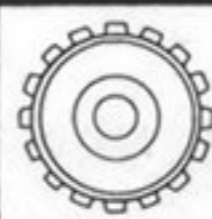
		^{たいきゆうせい} 耐久 ^{グリップ} 性 グリップ	
A	^{ベリー} VERY ^{ハード} HARD	◎	×
B	^{ハード} HARD	○	△
C	^{ソフト} SOFT	△	○
D	^{ベリー} VERY ^{ソフト} SOFT	×	◎
RAIN	^{ハード} HARD	○	△
RAIN	^{ソフト} SOFT	△	○



SUSPENSION サスペンション

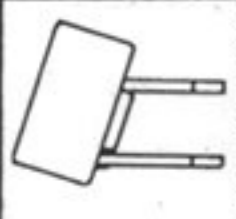
<small>ソフト</small> S O F T	<small>たいきゅうせいじゆうし</small> 耐久性重視
<small>ノーマル</small> N O R M A L	<small>ひょうじゆん</small> 標準
<small>ハード</small> H A R D	<small>じゆうし</small> コーナー重視
<small>アクティブ</small> A C T I V E	<small>あんていせいじゆうし</small> 安定性重視

※アクティブはチームによつて無い場合があります。



GEAR ギア

<small>ロー</small> L O W	<small>かそくじゆうし</small> 加速重視
<small>セミロー</small> S . L O W	<small>かそくじゆうし</small> やや加速重視
<small>セミハイ</small> S . H I G H	<small>さいこうそくじゆうし</small> やや最高速重視
<small>ハイ</small> H I G H	<small>さいこうそくじゆうし</small> 最高速重視



CAMBER キャンバー

<small>ノーマル</small> 0° N O R M A L	<small>ていじー</small> 低Gコーナー
<small>ネガティブ</small> 10° N E G A T I V E	<small>ひょうじゆん</small> 標準
<small>ネガティブ</small> 20° N E G A T I V E	<small>こうじー</small> 高Gコーナー

じゆうし
重視



PIT WORK ピット作業

<small>セルフ</small> S E L F	<small>こわ</small> 壊れている箇所のみ	<small>かしょ</small> 修理
<small>オート</small> A U T O	<small>インジケータが青色でも</small>	<small>あおいろ</small> 修理

こわ
壊れかけなら



BRAKE ブレーキ

<small>ノーマル</small> N O R M A L	<small>ひょうじゆん</small> 標準	<small>せいどうりよく</small> 制動力
<small>パワフル</small> P O W E R F U L	<small>きゆうせい</small> 急制動	<small>どう</small>
<small>オート</small> A U T O	<small>ストップ</small> AUTO STOP	<small>しゃかんきより</small> 車間距離が無いと

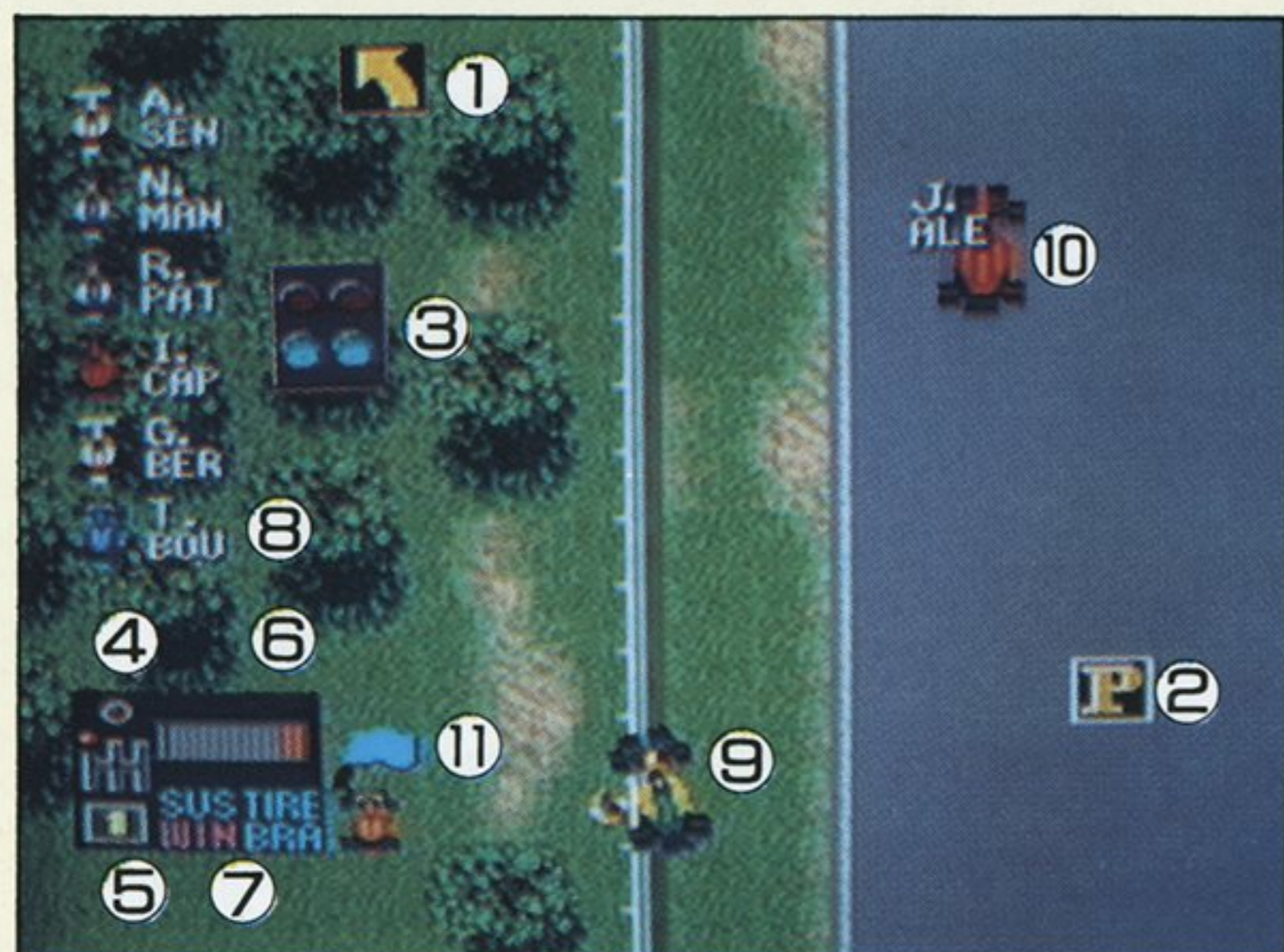
じどうてき
自動的にブレーキ



MISSION 変速装置

<small>オートマチック</small> A U T O M A T I C	<small>じどうへんそく</small> 自動変速
<small>マニュアル</small> M A N U A L	<small>しゅうどうへんそく</small> 手動変速

セッティングは方向キーの上下で調整を変えたい項目を選んで、①ボタンで決定します。「EXIT」を選択すると現在セットされている状態でセッティングを終了します。



① コーナーサイン



ゆるいコーナー
ゆるいコーナー
やカーブ。



S字コーナー
エスジ
エスジじょう つづ
S字状に続い
たカーブ。

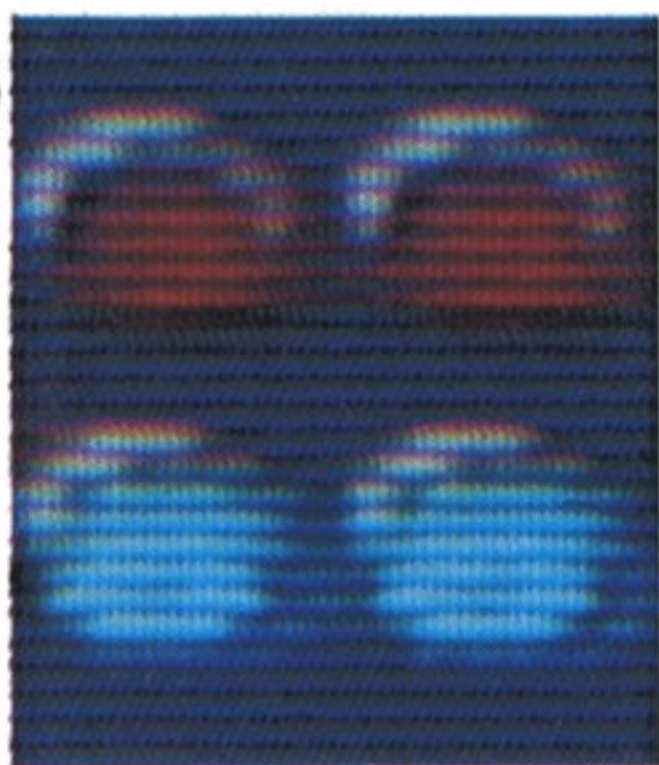


より急コーナー
きゆう
より急なカーブ
やヘアピン。



シケイン
シケイン
げんそく
(減速する
ためしょうがい
の障害)

③



③ シグナル

あいす だ しんごうとう
スタートの合図を出す信号灯。

④



④ スリップストリームランプ

ぜんぼう こうそく くるま あと つ くう
前方の高速の車の後に付けて空
りき へ
力を減らしてスリップストリ
ームに入ります。

はい
入った時に点灯するランプ。

⑤

⑤ シフトポジション

なんそく はい
シフトが何速に入っているか
ひょうじ
を表示します。

⑥

⑥ タコメーター

かいてんすう ひょうじ
エンジンの回転数を表示してい
ます。レッドゾーン手前がギ
アチェンジの回転限界です。
てまえ
かいてんげんかい

⑦ インジケータ

SUS : サスペンション

ちよくしんせい わる
直進性が悪くなります。

TIRE : タイヤ

わる
グリップが悪くなります。

WIN : ウイング

え
ダウンフォースが得られません。

BRA : ブレーキ

せいどうりよく わる
制動力が悪くなります。

⑧ レースポジション

げんざい い ひょうじ
現在の1~6位を表示します。

⑨ プレイヤーカー

そうさ
プレイヤーの操作するマシン。

⑩ 他車とドライバー名

たしや めい
ドライバーの名前がわかります。
なまえ



きゅう
急コーナー
きゅう
急なカーブ。

② **ピットサイン**



ピットインの指示、ピットロードが近いので減速が必要。

⑪ **フラッグ (信号旗)**

イエローフラッグ
ぜんぼう きけん
前方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
だいじこ はっせい ばあい
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
かいじよ
イエローフラッグが解除され危険が去った事を表す。

ブルーフラッグ
こうほう じょういしゃ せつきん
後方から上位車が接近している。

ホワイトフラッグ
ぜんぼう しゅうかいおく くるま せつ
前方に周回遅れの車が接近している。

チェッカーフラッグ
しゅうりよう こと
レースなどが終了した事を表す。

⑫



⑬



⑪ **フラッグ**
など し はた
アクシデント等を知らせる旗。

⑫ **P: ポジション**
げんざい じゆんい ひょうじ
現在のプレイヤーの順位を表示

⑬ **L: ラップ**
のこ しゅうかいすう ひょうじ
残りの周回数を表示。ファイナルラップ時はFINALLAPと表示。

⑭



⑭ **ラップタイム**
しゅうかい ひょうじ あか もじ
周回タイムを表示。赤文字はベストラップを表す。

⑮



⑮ **前方差タイム**
ぜんぼう さ
プレイヤーと前の上位車とのタイム差を緑文字で表示。

⑯



⑯ **後方差タイム**
こうほう さ
プレイヤーと後ろの下位車とのタイム差を青文字で表示。

クオリファイ QUALIFY

よ せん
予 選

PRACTICE (SAT)

Driver	Time
CHIEBU TSU	00:00:00
PATRICIA	00:00:00
MANUEL	00:00:00
ALBERTO	00:00:00
FRANCESCO	00:00:00
ANDREAS	00:00:00
DAVID	00:00:00
MARTIN	00:00:00
WENDI	00:00:00
INBER	00:00:00

予選は2日間、1日あたり5周で、1周目はフリー走行、2周目からタイムアタックを行って下さい。予選ラップ内で、最も良いタイムが採用されます。予選走行を終了したい場合は、セレクトボタンを押して下さい。方向キーで、他のドライバーのタイムアタックがスキップできます。(2日目のみ)自分が、タイムアタックをしたい場合は、①ボタンでアタック開始です。

緑文字はアタック終了したドライバー。黄文字は自分とパートナー。

デー エヌ キュー
D N Q

予選をパスして決勝に出走するマシンは全20台です。それ以外は予選落ちとなります。練習すれば必ず通過できますので、がんばって下さい。

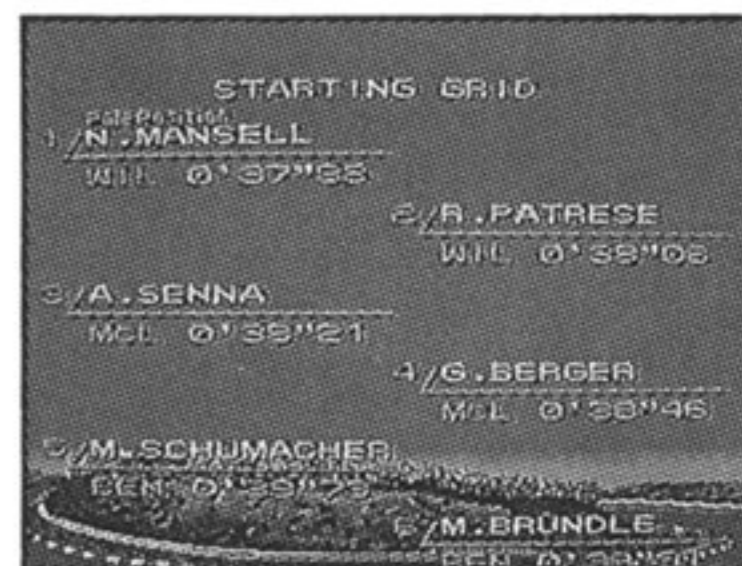


レギュレーション REGULATION

予選通過するまで、次のコースに進みたくない人は、レギュレーション項目で「QUALIFY」を選んで「RETRY」に合わせて下さい。通過するまで何回もチャレンジできます。

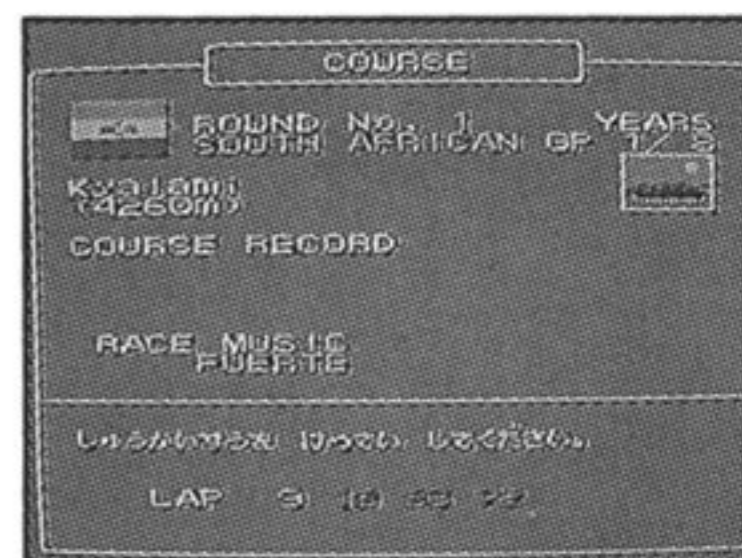
STARTING GRID (グリッド紹介)

決勝に行くまでに、もう一度自分のグリッドを確認しましょう。
早送りしたい場合は、方向キーの上で早送りができます。じっくり見たい時は方向キーの下を押したままにすると止まります。スキップしたい場合は⑩ボタンを押します。



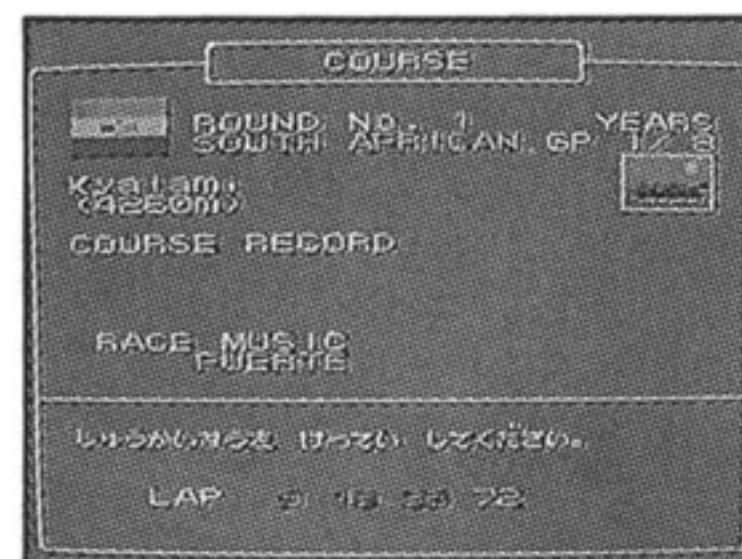
COURSE DATA (コース天候・データ)

各コースの決勝でのコンディションやデータが表示されています。
天候はレース中変化しますので必ず確認してセッティングを行って下さい。



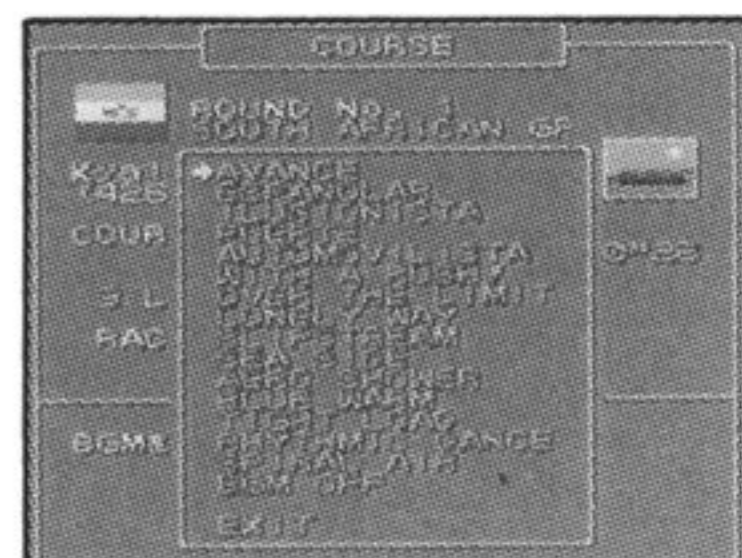
LAP (周回数設定)

決勝レースの周回数を設定します。4種類の中から方向キーの左右で選び、①ボタンで決定して下さい。4つの中の1番右側の周回数は実際のもので同一です。



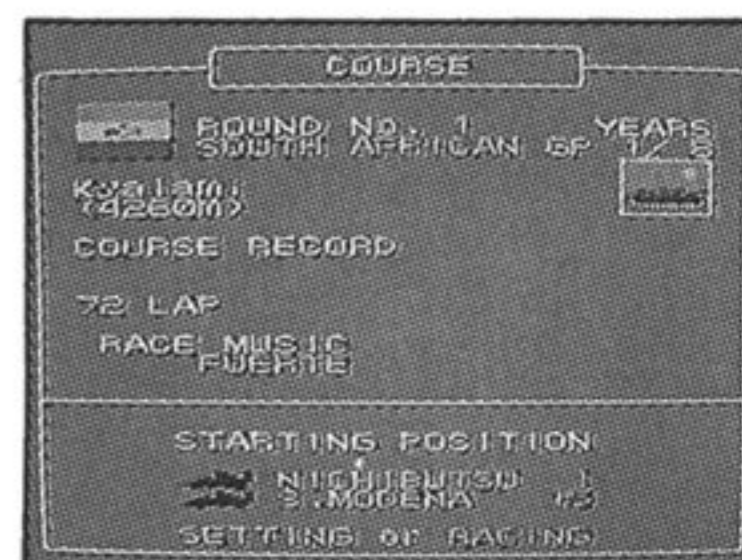
B.G.M. SELECT (B.G.M. 設定)

決勝でのB.G.M.の設定です。変更しない場合は、そのまま、「NO」で進み、変更の場合は「YES」を選んで方向キーの上で好きなB.G.M.に変更し、①ボタンで決定して下さい。



SETTING or RACING

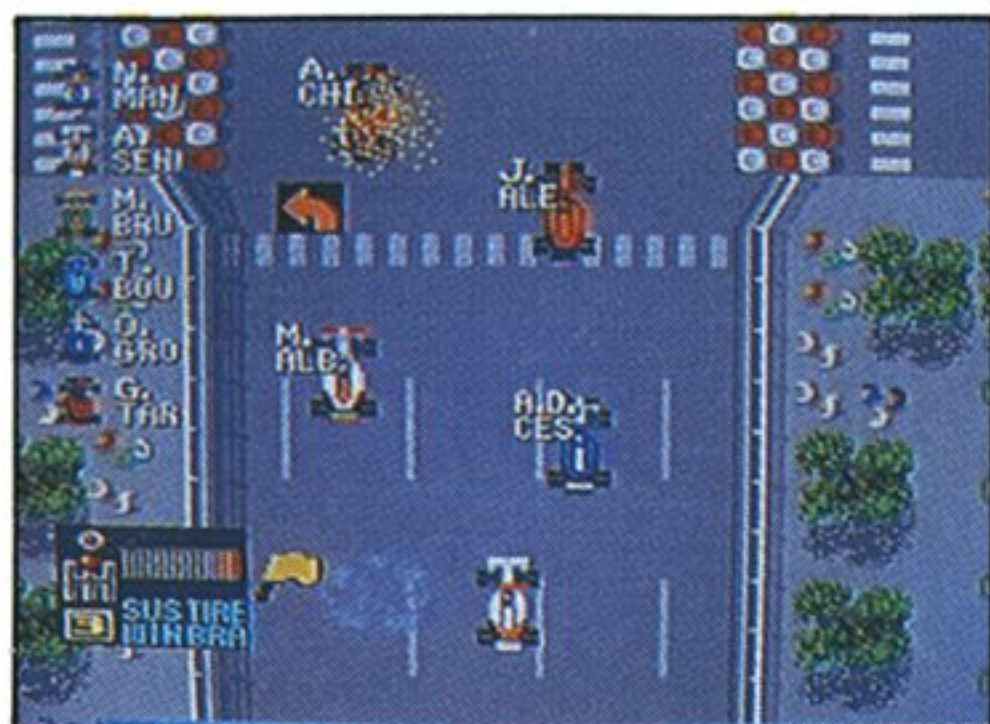
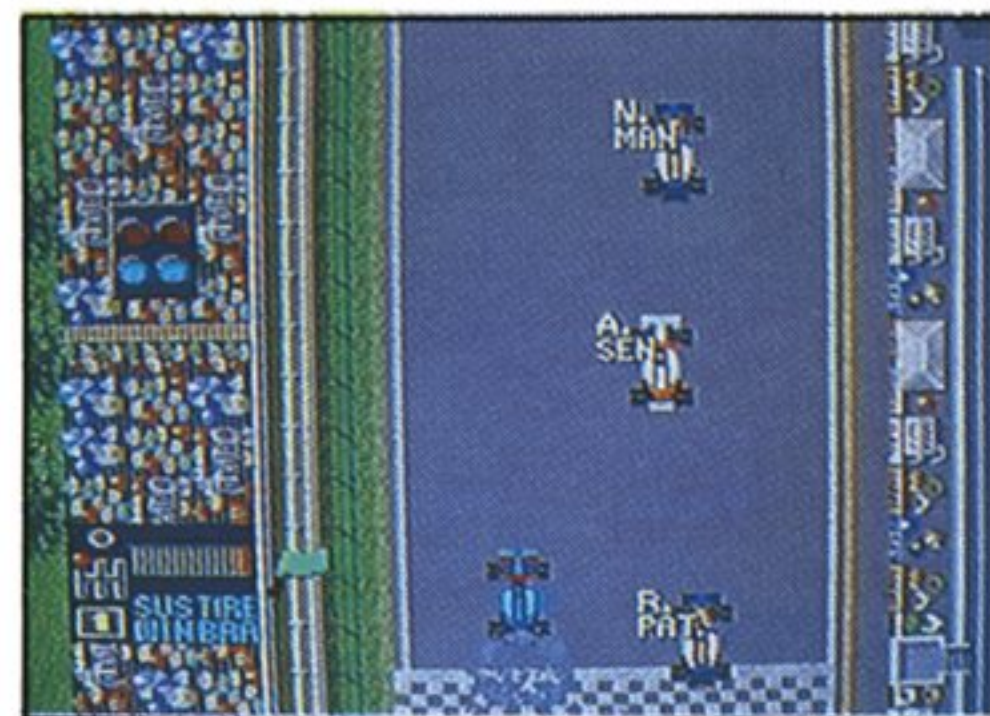
決勝前のセッティングです。タイヤ以外は、レース中に変える事はできません。周回数が多い場合はタイヤをBにして、ピットインの回数を減らすのも手です。また「RACE」を選ぶとセッティングには行かずレースに入ります。



GRAND PRIX

決勝

いよいよ決勝です。予選をクリアした20台のマシ
 がグリッド上に並びます。シグナルが赤から青に!!
 すばやくギアをニュートラルから1速に入れて、スタ
 ートして下さい。



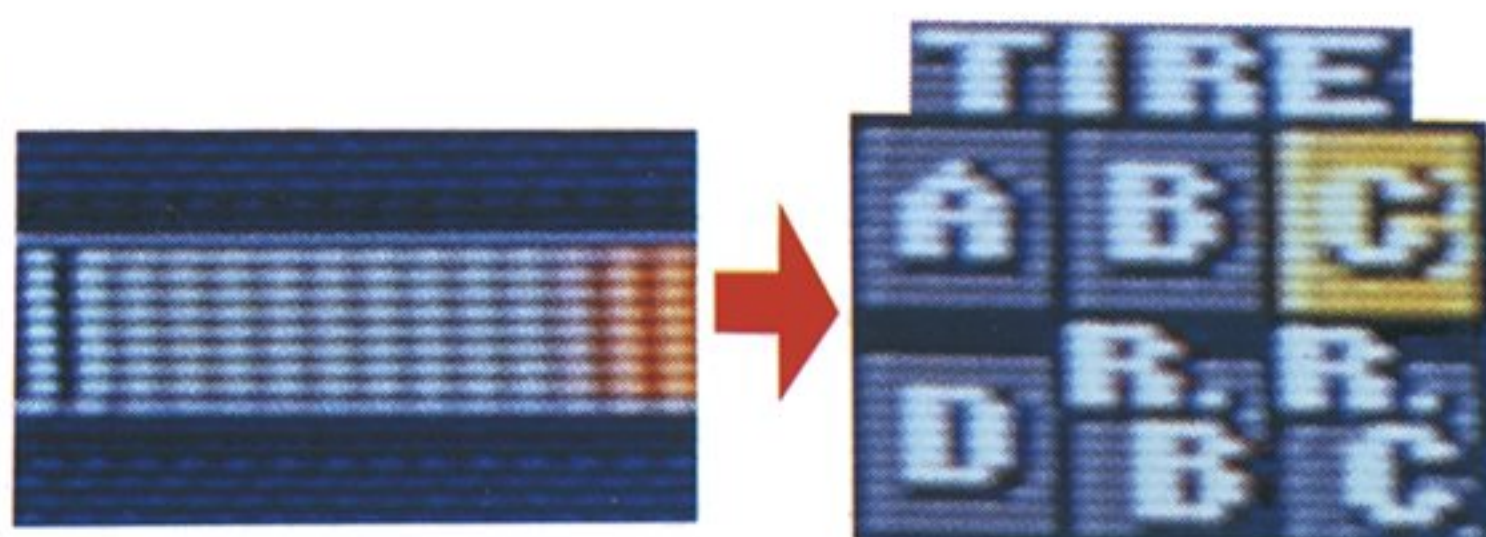
レース途中に前方の低速車や、後方からの高速車と、
 接触するとアクシデントが起こり、順位を落としかね
 ません。表示されるフラッグに注意して下さい。

PIT IN

レース途中に他車との接触やコースアウトでマシン
 が壊れる事があります。インジケータが黄色から
 赤色へ変化したら、ピットロード手前でピットサ
 インが出ますので、減速して右側を走りタイミング
 よくピットインして下さい。




自動でマシンがピットロードに入るとタコ
 メーターがタイヤセレクトに替わりますので
 停止するまでにカーソルを希望のタイヤ
 に合わせて、①ボタンで決定して下さい。



リザルト RESULT

けっか 結果

決勝終了の1～6位の表示です。パートナーが自分が入賞しなかった場合は、別に順位と一緒に表示しています。ポイントを重ねていけば、チャンピオン争いに加わることができます。



RESULT			
WINNER	NICHIBUTSU	BRA	10 POINT
2nd	J.PATRICE	WILL	9 POINT
3rd	M.SENNA	WILL	8 POINT
4th	ALESONDE	FRAN	7 POINT
5th	FINISHED	FRAN	6 POINT
6th	FINISHED	FRAN	5 POINT
FINISHED CARS 20/20			
16th E.V.D.POELE BRA 0 POINT			
PLAYERかんぞりつ→100.00%			



決勝の結果画面がでます。優勝して喜びをかみしめている人もリタイヤして悔しがっている人も気を抜かずワールドチャンピオンの画面が見れるよう、がんばって下さい。

トレード TRADE

いせき 移籍

シーズン途中からプレイヤーの成績に応じて、他チームのマネージャーからの誘いがあります。1回に何チーム誘いがくるかわかりませんので、すぐに契約せずに考えた方が良いでしょう。契約すると、来シーズン(1年間)はそのチームで出走することになります。



レギュレーション REGULATION

レースの決まり

レギュレーションは方向キーの上下で設定を行いたい項目を選んで、①ボタンで決定して下さい。"EXIT"を選択すると、現在設定されている状態でレギュレーションが決定されます。

REGULATION · RACE DATA

ENGINE VOL.: エンジンサウンドの音量
GAME SPEED: スクロールスピードの変更
QUALIFY: 予選落ち後の処理
OTHER CARS: 予選中 他車の有無
WING DAMAGE: ウイングがダメージを受ける
TACHOMETER: タコメーターのパネル
TEAM MATE: チームメイトとの関係
RED FLAG: 赤旗による再スタートの回数



G.P DATA ← レース データ

BEST LAP
 各サーキットでのラップ タイムのベスト3を表示します。バックアップユニットに接続されている場合は、データセーブ時に、ベストラップも保存されます。

RANKING
 現在のプレイヤーのポイント ランキングを見ることができます。他のドライバーのランキングも同時に見られるので、誰とポイントを競っているかがわかります。

CONSTRUCTOR
 現在のコンストラクターズ ポイントとランキングを表示します。他のチームのコンストラクターズ ポイントもみられるので、コンストラクターズ チャンピオンの争いを楽しんで下さい。

RESULT DATA
 1年間の予選順位、決勝結果を記録することができます。バックアップユニット接続の場合は、これも保存することができます。8年間全部可能です。

BEST LAP			
ROUND No.	MEXICAN GP		
HERNANDEZ RODRIGUEZ	1:42:10.7		
YOUR LAP IS	2:43:07.266		
THE NICHIBUTSU BRA	0:42:06.8		
SPG			

RANKING			
NO.	NAME	TEAM	POINT
1	NICHIBUTSU	BRA	10
2	SENNESE	WIT	8
3	MANZELLI	WIT	6
4	BRUNZOLE	WIT	4
5	ALBERTO	WIT	2
6	SELSCHER	WIT	1
7	CAPELLINI	WIT	0
8	HAKKINEN	WIT	0
9	HESS	WIT	0
10	COMANEN	WIT	0
11	ALBERTO	WIT	0
12	SUNURK	WIT	0
13	SHOULI LARD	WIT	0
14	DIGESALIS	WIT	0
15	WENDLINGER	WIT	0
16	SEL MONDO	WIT	0
17	GACHOT	WIT	0

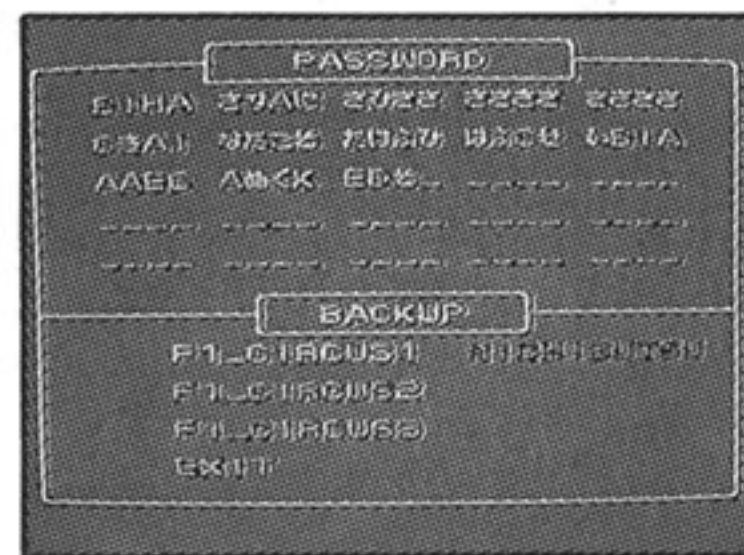
RESULT DATA			
CONSTRUCTOR	QUALITY	RESULT	POINT
SOUTH AFRICAN	2.5	0/11	10
MEXICAN	1.5	0/11	10
SPANISH	1.5	0/11	10
MARINO	1.5	0/11	10
MONACO	1.5	0/11	10
ANASTAN	1.5	0/11	10
FRANCE (MAG)	1.5	0/11	10
FRANCE (HOC)	1.5	0/11	10
HUNGARIAN	1.5	0/11	10
BELESTAN	1.5	0/11	10
PORTUGUESE	1.5	0/11	10
JAPANESE	1.5	0/11	10
AUSTRALIAN	1.5	0/11	10
BANKING No.	0	TOTAL	10
WORLD CHAMPION			

CONSTRUCTOR			
BRAGHAM	10	POINT	
WILLIAMS	10	POINT	
MCLAREN	10	POINT	
RENNETT	10	POINT	
FERRARI	10	POINT	
TAG HOUSE - ol, ive tti			

パスワード
PASSWORD ← **パスワード**

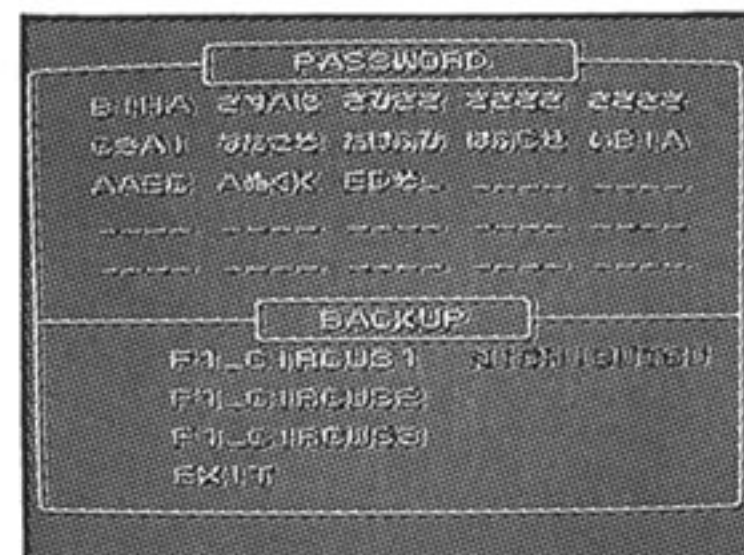
「ワールド チャンピオンシップ」モードの途中経過を保存するには、メニュー画面で「BACKUP」を選び、パスワードを出力させて下さい。これを記録して、次回までに大切に取っておきましょう。続きから始めるには、ゲームモードの「PASSWORD」を選び、取っておいたパスワードを入力して下さい。「ERROR」と出たらパスワードが間違っていることを表しています。入力し直して下さい。「BEST LAP」をパスワードで記録して「ワールド チャンピオンシップ」に表示したい場合は、「BEST LAP」のパスワードを入力して下さい。表示しない場合は、そのままゲームを始めて下さい。

※パスワードを使用してゲームを再開した場合、過去のシーズン成績(リザルト データ)は表示されませんので注意して下さい。



バックアップ
BACKUP ← **バックアップ**

CD-ROM²システムのPCエンジン用バックアップユニットを接続すると「ワールド チャンピオンシップ」モードのパスワードを記録することができます。メニュー画面で、「BACKUP」を選び、パスワードと一緒にバックアップファイル名「F1-CIRCUS」が表示されます。セーブしたいファイルを方向キーで選択し、「SAVE」を選んで、①ボタンを押せばセーブ終了です。ゲームを再開させたい場合は、「WORLD CHAMPIONSHIP」の「BACKUP」を選び、ロードしたいファイルを方向キーの上下で選択し、①ボタンで決定すると、ロードします。

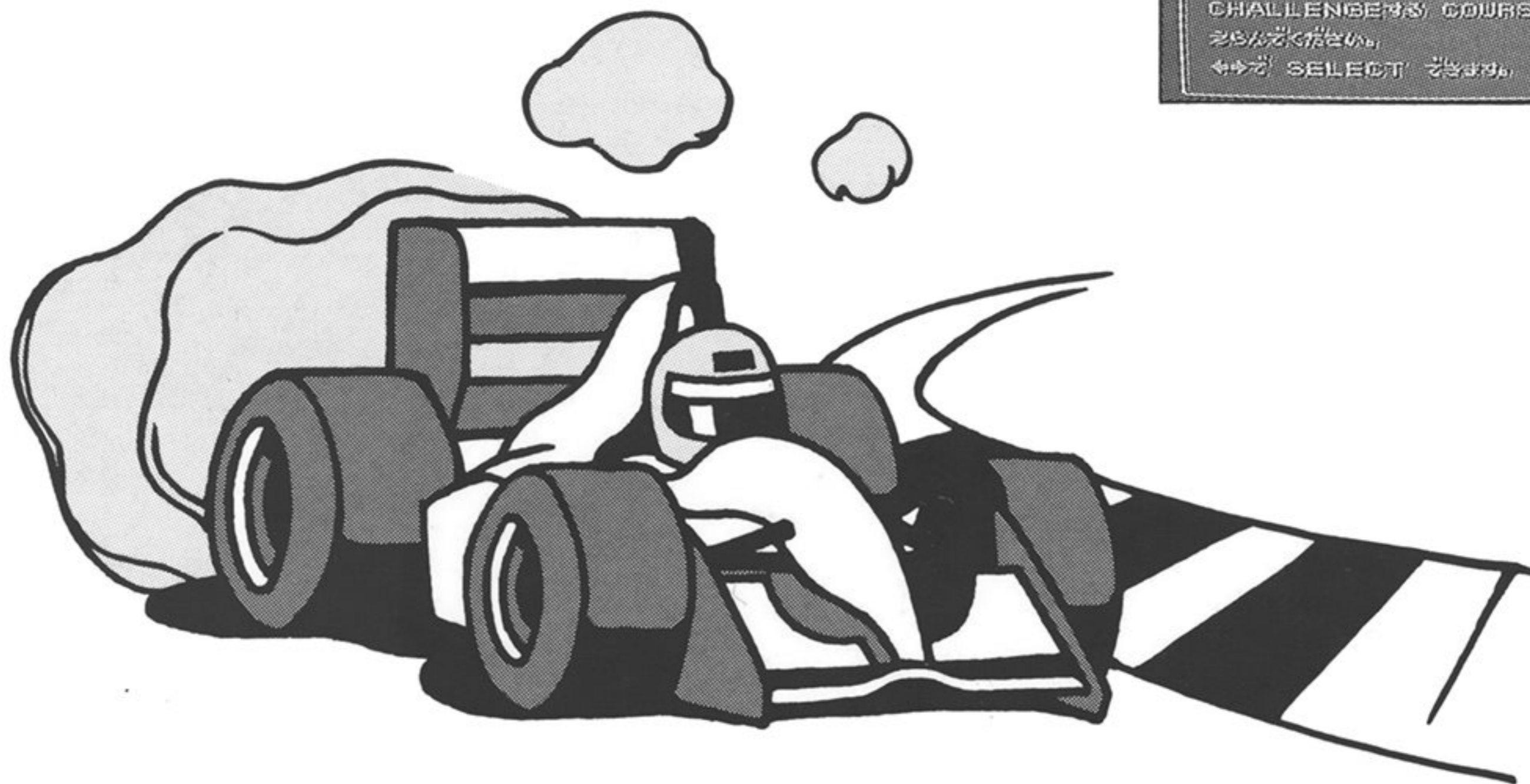
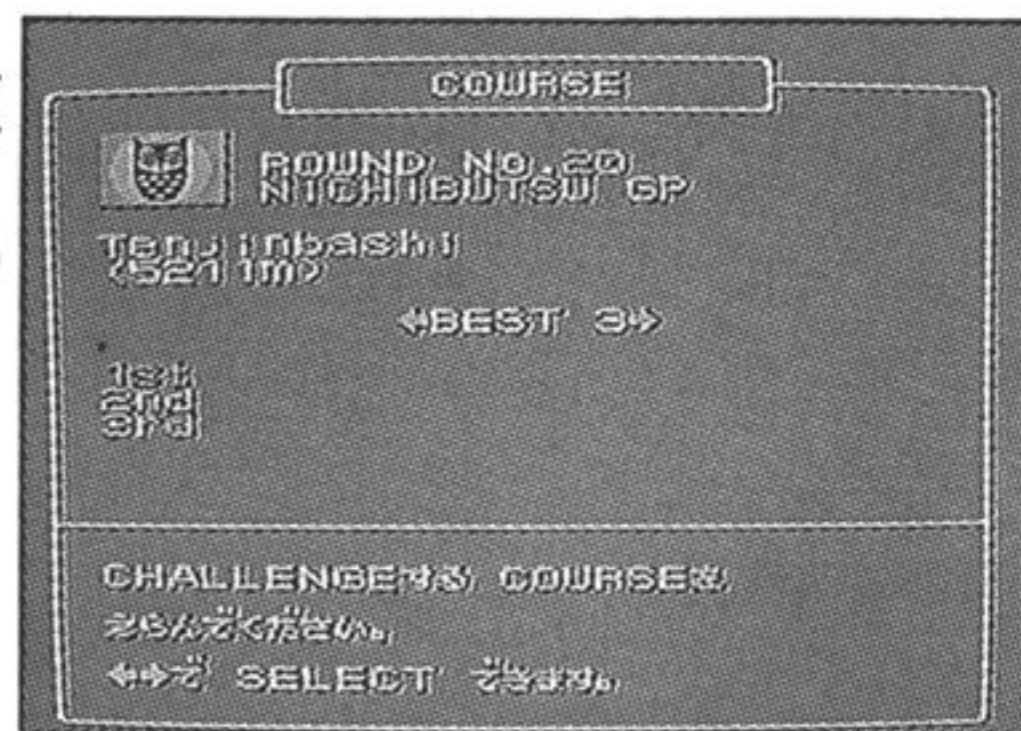


テスト DRIVE TEST DRIVE

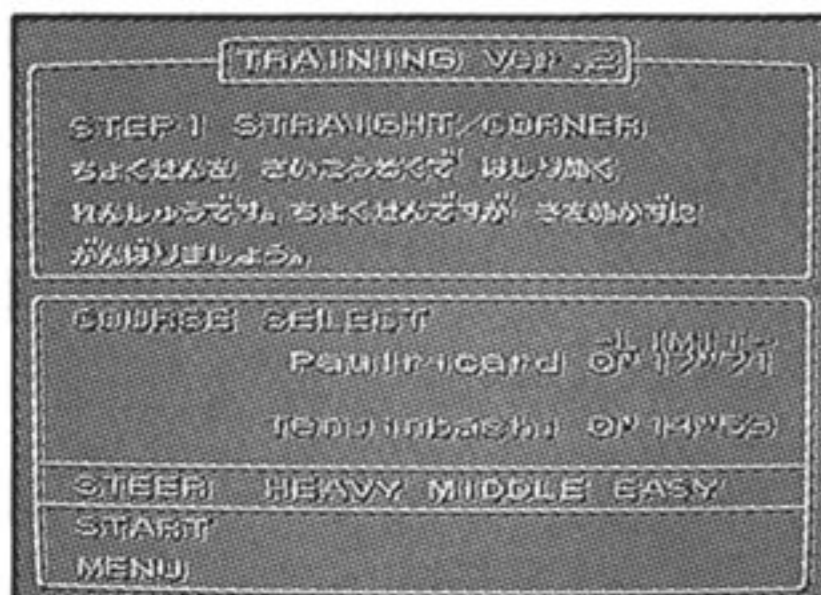


テスト DRIVEは気軽にレースができるモードです。16チームの中から好きなチームと契約できます。好きなコースを走らせてレースも行えます。チームエントリから初め、次にチームを決めて下さい。(ワールドチャンピオンシップと同様です) 他チームへの移籍はありませんが、そのチームですっと走れるので速い車にも乗れます。

えらべるコースは全20コースです。難しい所や走ったことのないコースを何回も選択できますので、いろいろと練習して下さい。



レッツ トライ トレーニング バージョン
Let's Try Training **Ver.2**



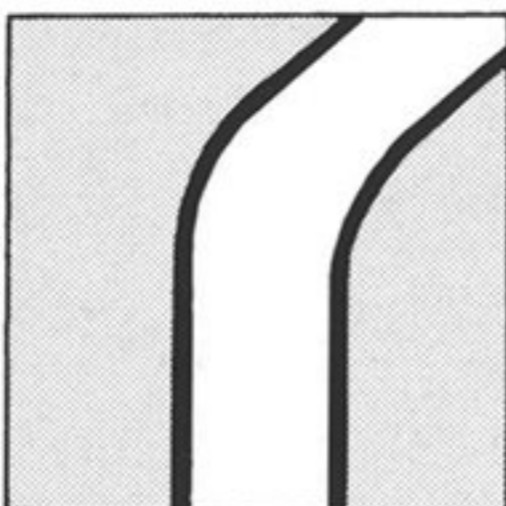
「F1サーカス」を初めてプレイされる方、うまく走れない方の為に、少しでも速く走ってもらおうというのが、このトレーニングです。各ステップ2コースずつあり、2コースとも共タイムリミット以内に完走し、クリアしなければなりません。ステップ1から6まであり、5まで全てクリアしないと6へは進めません。全ステップ終了を目指しましょう。

操作方法: オートマチックのみの操作となります。(7ページ参照)

ステップ
STEP1(ストレートとコーナー)

“直線” を走りながらコーナーをクリアする練習です。

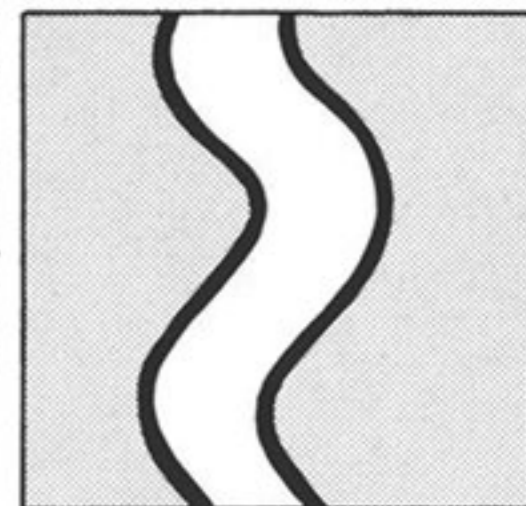
コース: ポールリカール・テンジンバシ



ステップ
STEP2(S字コーナー)

“S字コーナー” の切返しので、コースからはみ出ないように注意しましょう。

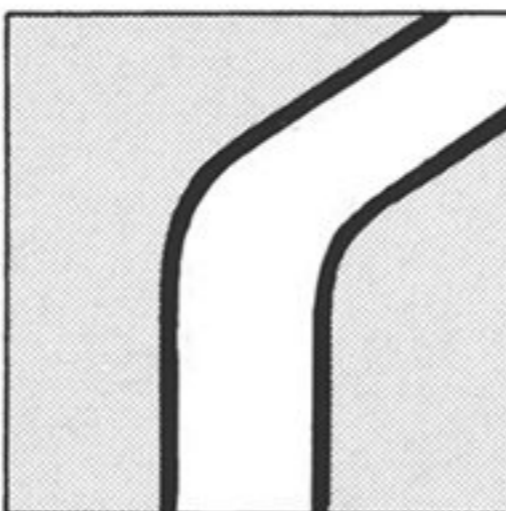
コース: シルバーストン・テンジンバシ



ステップ
STEP3(タイトコーナー)

“急カーブ” をクリアする為の練習で、なるべく速度を落とさずに曲がって下さい。

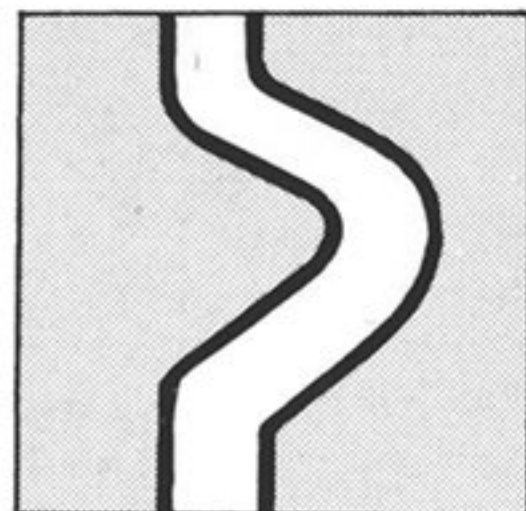
コース: ロドリゲス・フェニックス



ステップ
STEP4(ヘアピンカーブ)

“ヘアピンカーブ” をクリアする為の練習で、ブレーキのタイミングに注意。

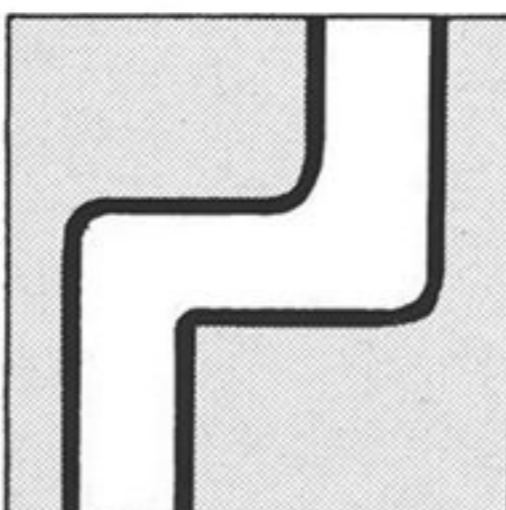
コース: ジルビルニューブ・スパーフランコルシャン



ステップ
STEP5(シケイン)

“シケイン” を速く抜ける練習で、タイヤバリアに当たらない様に注意して下さい。

コース: モナコ・スズカ



ステップ
STEP6(テストコース)

コースを1周走り、タイムを縮める総仕上げを行います。

コース: ニュルブルクリンク・キャラミ

ROUND
ROUND 1 SOUTH AFRICA GP
ROUND 2 MEXICO GP
ROUND 3 BRAZIL GP
ROUND 4 SPAIN GP
ROUND 5 SAN MARINO GP
ROUND 6 MONACO GP
ROUND 7 CANADA GP
ROUND 8 FRANCE GP
ROUND 9 GREAT BRITAIN GP
ROUND 10 GERMANY GP
ROUND 11 HUNGARY GP
ROUND 12 BELGIUM GP
ROUND 13 ITALY GP
ROUND 14 PORTUGAL GP
ROUND 15 JAPAN GP
ROUND 16 AUSTRALIA GP



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 平日: AM9:00~12:00・PM1:00~6:00