

Nintendo®

AGB-BFTJ-JPN

GAME BOY ADVANCE®

ゲームボーイ アドバンス



エフゼロ クライマックス
F-ZERO®
CLIMAX

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

このたびは任天堂ゲームボーイアドバンス専用カートリッジ
「F-ZERO CLIMAX」をお買い上げいただき、誠にありがと
うございます。ご使用になる前に、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利用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 疲れた状態での使用、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、テレビの画面などを見たりしているときに、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、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、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・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲーム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。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。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲーム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。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。
- 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、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。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。

機器の取り扱いについて…

警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当たったり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイソフト/ライト)	ゲームボーイプレーヤー	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	○	×

アドバンス専用
通信ケーブル対応

F-ZERO CLIMAXプロローグ

22世紀、人類はすでに宇宙に進出し、科学文明はさらに発達し来ている。

そんな中、全宇宙の人々を熱狂させているのが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高速レース「F-ZERO」である。音速を超えるスピードで地上数十センチをホバリングしながら疾走するマシンに乗り込み、宇宙各地に設置されたサーキットを転戦しながら、宇宙最速の称号をかけて競いあう未来世界のF-1レースである。

その莫大な優勝賞金につられて悪の組織や犯罪者も多数参加、サーキット内ではその罪に問われない法律が存在し、悪人に優勝賞金を奪われない様、銀河警察からのチームも密かにエントリーされている。

この競技を運営している組織、「F-ZERO実行委員会」は宇宙商人の富豪家たちが満たされた生活に新たな刺激を求める為に「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、莫大な私財を投じて始めたものであり、更に彼らの背後には巨大な権力が存在すると噂されている。

CONTENTS もくじ

操作方法	4
ゲームのはじめ方	8
データのセーブについて	9
ゲーム画面の説明	10
各モードの説明	12
通信ケーブルのつなぎ方	32
マシン・パイロットの紹介	34



そう さ ほろ ほろ 操作方法

レース中の操作方法(TYPE1)

Lボタン

ひだり
左にスライド
かいらんそくに2回連続
2回連続入力でサイドアタック
L+Rでスピニアタック

+ボタン

みぎ
▶右にターン
ひだり
◀左にターン
▼ジャンプ着地時に、スピード維持

スタートボタン

レースを一時中断(ポーズ画面でギブアップできます。→P11)



Rボタン

みぎ
右にスライド
かいらんそくに2回連続
2回連続入力で
サイドアタック
L+Rでスピニアタック

Aボタン

アクセル

Bボタン

ブースター

SELECTボタン

使用しません

※ボタン操作はオプションで変えることができます。

詳しくはP6・P7・P27をご覧ください。

●ブースターについて

レースの2周目から使用可能です。
Bボタンを押すとブーストがかかりますが、一定量のエネルギーを消費します。



●サイドアタックについて

走行中に、LまたはRボタンを2回連続
入力すると、車体が横滑りし、他車に
ぶつけることができます。これにより、
敵車にダメージを与えることができま
すが、自分はダメージを受けません。



レース以外の操作方法

Aボタン：項目の決定

Bボタン：項目のキャンセル

+ボタン：項目の選択

A+B+START+SELECT：リセット

●ジャンプについて

コース上のジャンププレートを通過
すると、ジャンプすることができます。
着地時に+ボタンの▼を押しておく
と着地のダメージを受けません。



●スピニングアタックについて

走^{そうこう}行^{こう}中^{ちゆう}に回^{かい}転^{てん}しな^{ぜん}が^ら全^{ぜん}方^{ほう}向^{こう}に攻^{こう}撃^{げき}し^ます。



●スピニングブースターについて

スピニングアタック中^{ちゆう}にブー^ぶス^{ース}ト^とを^をか^かけ^ける^るこ^こと^とが^がで^でき^きま^ます。



●スーパーブースターについて

通常^{つうじょう}の^のエナ^{えん}ジ^じー^ーブ^ぶス^{ース}ト^と中^{ちゆう}に、回^{かい}数^{すう}制^{せい}限^{げん}式^{しき}ブ^ぶス^{ース}ト^とを^を重^{かさ}ね^ねら^られ^れま^ます。



■キーアクションの紹介

ボタ^{ボタン}ン^ン操^{せう}作^{さく}の^の設^せ定^{てい}は、オ^{オプション}プ^{ション}の^のコ^{コントロール}ン^{トロール}セ^セッ^{テイ}ン^グ設^せ定^{てい}画^が面^{めん}
(→P27参^{さん}照^{しょう})^で次^{つぎ}の^のよ^{よう}に^に変^{へん}更^{こう}で^{でき}ま^ます。い^いろ^ろい^いろ^ろの^の試^たし^して^てみ^みま^まし^しよ^う。

※ゲームを進めないと設定できないものもあります。

ロケットアクセル

必^{かなら}ず^ずロ^ロケ^ケッ^トス^スタ^ター^ート^トが^が出^で来^きる^るア^アク^クセ^セル^ル。た^ただ^だし^し、最^{さい}高^{こう}速^{そく}度^どが^が、少^{すこ}し^し下^{くだ}り^りま^ます。

ブーストアクセル

ロ^ロケ^ケッ^トス^スタ^ター^ート^トの^の精^{せい}度^どが^が2^に倍^{ばい}の^の難^{なん}し^しさ^さに^にな^なり^りま^ます^が、最^{さい}高^{こう}速^{そく}度^どが^が少^{すこ}し^し上^あが^がり^りま^ます。

ライトブレーキ

ブ^ブレ^レー^ーキ^キの^の減^{げん}速^{そく}値^ちが^が半^{はん}分^{ぶん}に^にな^なり^りま^ます。

ハードブレーキ

ブ^ブレ^レー^ーキ^キの^の減^{げん}速^{そく}値^ちが^が2^に倍^{ばい}に^にな^なり^りま^ます。

スピニングアタック

全^{ぜん}方^{ほう}向^{こう}へ^へ攻^{こう}撃^{げき}し^ます。

スピニングブースター

スピニングアタックを^を行^{こう}い^いな^なが^がら、ブ^ぶス^{ース}ト^とを^を使^{つか}っ^た速^{そく}度^どで^で走^{そう}行^{こう}し^ます。

ロングブースター

通常^{つうじょう}よ^より^りも、ブ^ブス^{ース}ト^と時^じ間^{かん}が^が少^{すこ}し^し上^あが^がり^り、ブ^ブス^{ース}ト^と最^{さい}高^{こう}速^{そく}度^どが^が少^{すこ}し^し下^{くだ}り^りま^ます。

ブーストファイア

通常^{つうじょう}よ^より^りも、ブ^ブス^{ース}ト^と時^じ間^{かん}が^が少^{すこ}し^し下^{くだ}り^り、ブ^ブス^{ース}ト^と最^{さい}高^{こう}速^{そく}度^どが^が上^あが^がり^りま^ます。

ナローターン

⇨ボ^ボタ^タン^ンと^と合^あわ^わせ^せて^て入^い力^{りき}す^すこ^こと^とで^でハ^ハン^ンド^ドル^ルが^が浅^あく^く切^きれ^れま^ます。

ワイドターン

⇨ボ^ボタ^タン^ンと^と合^あわ^わせ^せて^て入^い力^{りき}す^すこ^こと^とで^でハ^ハン^ンド^ドル^ルが^が深^{ふか}く^く切^きれ^れま^ます。

オートスライド

タ^ター^ーン^ン時^じに^に自^じ動^{どう}的^{てき}に^にス^スラ^ライ^イド^ド操^{そう}作^{さく}が^が同^{どう}時^じに^に行^{こう}わ^われ^れま^ます。

オートドリフト

タ^ター^ーン^ン時^じに^に自^じ動^{どう}的^{てき}に^にド^ドリ^リフ^フト^ト操^{そう}作^{さく}が^が同^{どう}時^じに^に行^{こう}わ^われ^れま^ます。

ナロースライド

ス^スラ^ライ^イド^ド量^{りょう}が^が少^{すこ}し^し下^{くだ}り^りま^ます。

ワイドスライド

ス^スラ^ライ^イド^ド量^{りょう}が^が少^{すこ}し^し上^あが^がり^りま^ます。

スライドターン

ス^スラ^ライ^イド^ド操^{そう}作^{さく}で^で、自^じ動^{どう}的^{てき}に^に同^{どう}じ^じ方^{ほう}向^{こう}へ^へタ^ター^ーン^ン入^い力^{りき}も^も行^{こう}わ^われ^れま^ます。

ドリフトターン

ス^スラ^ライ^イド^ド操^{そう}作^{さく}で^で、自^じ動^{どう}的^{てき}に^に逆^{ぎやく}方^{ほう}向^{こう}へ^へタ^ター^ーン^ン入^い力^{りき}も^も行^{こう}わ^われ^れま^ます。

ゲームのはじめ方

カートリッジをゲームボーイアドバンス本体にセットし、電源スイッチを入れてください。しばらくして、タイトル画面が表示されたら、STARTボタンを押してください。

■ネームエントリー

プレイヤーセレクト画面が表示されますので、自分の名前をエントリーしてください。(2人分まで登録することができます)

「NO DATA」を選びAボタンを押すと、名前入力画面が表示されます。十字ボタンとAボタンで名前を入力し、「OK」を選んで決定してください。

■プレイヤーセレクト

ネームエントリーが完了すると、プレイヤーセレクト画面に戻ります。名前を選び決定してください。

次にモード選択画面が表示されます。遊びたい項目を選択し、Aボタンで決定してください。ゲーム開始時は「グランプリ」「エディット」「オプション」「コミュニケーション」しか選べませんが、ゲームを進めることで他のモードが遊べるようになります。各モードについて→P12
オプションについて→P27



タイトル画面



プレイヤーセレクト画面



名前入力画面



プレイヤーセレクト画面



モード選択画面

データのセーブについて

このゲームはオートセーブです。レースをゴールするとデータが自動的にセーブされます。

■全データの消しかた

L+Rボタンを押しながら本体の電源スイッチを入れると、データ消去画面が表示されます。

「YES」を選び、決定してください。



データ消去画面

■エントリーネームごとのデータの消しかた

プレイヤーセレクト画面で消したいエントリーネームを選び、SELECTボタンを押します。「CLEAR?」と左下に表示されますので「OK」を選び決定すると、消去されます。



プレイヤーセレクト画面

※一度消したデータは復活させることができません。
間違って消去しないように注意してください。



ゲーム画面の説明

■レース中の画面

●タイム

●順位 / 出走数

●残り周回数

●コース図

●ライバルチェックマーク

後ろにライバルマシンが近づくと表示され、位置を確認できます。

●リアクターマイト

スーパーブースターを使用できるアイテムです。2周目以降、1周ごとに1個ずつ追加されます。2個連続で使用可能です。

■コースの仕掛けについて

コース上にはいろいろな仕掛けがあります。ダメージを受けるものもあるので、気を付けて走行しましょう。



ジャンプレート



加速プレート



スピードダウン
エリア



爆弾トラップ



●エナジメーター

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。

エネルギー残量が0のときにダメージを受けるとマシンは爆発してしまい、リタイアとなります。エナジメーターはコース上のビットエリアで回復できます。



ビットエリア

また、コース2周目に入ると、ブースター（瞬間的なスピードアップ機能）が使用可能になります。ブースターでエネルギーを消費したら、ビットエリアで回復しましょう。

●撃墜数

ライバルをリタイアさせた数

●スピードメーター

■ポーズ画面

レース中にSTARTボタンを押すと、一時中断します。レースをやめたいときは「GIVE UP」を選び決定し、「RETRY?」と表示されたら「NO」を選び決定します。



GRANDPRIX (グランプリ)

プレイヤーのマシン他にコンピュータが操作するライバルマシン23台が参加し、合計24台で総合順位を競うモードです。

グランプリモードには、4つのクラス(難易度)があります。最初は「NOVICE」「STANDARD」「EXPERT」しか選べませんが、ある条件を満たすと「MASTER」が表示されます。

NOVICE やさしい	STANDARD 普通	EXPERT 難しい
-----------------------	-----------------------	----------------------

プレイするクラスを選択して、Aボタンで決定します。

プレイするカップを選択し、Aボタンで決定します。ゲーム開始時、「ブロンズ」「シルバー」「ゴールド」の3種類のカップからしか選べませんが、いずれかのクラスでゴールドカップをクリアすると、「ブラチナ」を選択できるようになります。

次に、使用するマシンを選択し、Aボタンで決定します。使用できるマシンは、グランプリモードやサバイバルモードの進み具合に応じて増えていきます。

選択したマシンのコントロールセッティングを行います。あらかじめ設定されているTYPE1~4の中からAボタンで選択することができますが、ボタン



クラス選択画面



カップ選択画面



マシンセレクト画面



コントロールセッティング画面

ごとに細かく設定することもできます。詳しくはP27の「オプション」を参照してください。設定が完了したら「OK」にカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。

各レースの開始時に、惑星名、コース名、コースレイアウトの情報が表示されます。Aボタンを押すとレース開始です。

レース終了後、順位と獲得したポイントが表示されます。

完走できなかった場合、リザルト画面に「RETRY?」と表示されます。レースをつづけるときは「YES」、違うモードで遊ぶときは「NO」を選んでください。

※NOVICEでは、エナジメーターが0になった時やコースアウトした時にはその場にマシンが復活してレースを続行します。

グランプリのルール

- 各レースは3周で行われ、その順位を決定します。クリア条件は、全レースを完走し、カップで優勝することです。
- 各レースで完走すると、ゴール順位によってポイントが加算されます。
- 全レースを走り終えた時点でのポイントが一番多いパイロットが優勝となります。
- クラッシュしても、スペアマシンがある限り、ゲームオーバーにはなりません。(スペアマシンがなくなるとゲームオーバーです)



情報表示画面



リザルト画面



リトライ



順位表示画面

■SURVIVAL(サバイバル)

キャラクターごとに設定された様々なミッションバトルをクリアしていくモードです。4段階の難易度があり、それぞれバトルの回数やリトライ回数が異なります。

最初に、プレイする難易度を選択し、決定します。

TOUR
やさしい

CHALLENGE
普通

BATTLE
難しい

レベルはTOUR→CHALLENGE→BATTLEの順に難しくなります。

BATTLEをクリアすると、さらに上の難易度のVIOLENCEが現れます。

次に、マシンを選択します。選択したマシンによってバトルの対戦相手が変わります。使用するマシンのパイロットにカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。

マシンのコントロールセッティングを行います。設定が完了したら、「OK」にカーソルを合わせ、Aボタンを押すとバトル開始です。

バトル開始時に、コース図とバトルの種類が表示されます。



難易度選択画面



マシンセレクト画面



コントロール
セッティング画面



レース説明画面

バトルの種類



"3LAPs RACE"
3LAPする通常のレース



"1LAP RACE"
1LAPのみのレース



"TOP KEEP"
1位を維持するレース



"NO CRASH"
エネルギー0(ゼロ)でレースを行います



"DEATH RACE"
ライバルを破壊します



"SPEED 800"
800km/h以上を維持する1LAPのレース



"STRAIGHT"
直線を走り抜きます



"SLALOM"
曲線やシグザグ道を走り抜きます



"BRAKING" ライバルより早く特定の位置に停止するレース



"SHORT RACE"
走り抜けの短いコースでのレース

ミッションをクリアするとリザルト画面が表示されます。そのバトルでのタイムと全バトルでのトータルタイムが確認できます。

ミッションがクリアできなかったとき、リトライが残っていれば、再度同じバトルに挑戦することができます。リトライが残っていない場合は、ゲームオーバーになります。



リザルト画面



MISSION FAILED
画面

■ EDIT (エディット)

パーツを組み合わせてコースを作成するモードです。ゲームボーイアドバンス通信ケーブルやパスワードを使って、コースを配ったり、そのコースで対戦することができます。



コースエディットメニュー画面

●EDIT [エディット]

●TEST RUN [テストラン] (→P21参照)

●WATCH RACE [ウォッチレース] (→P21参照)

●DELIVERY [デリバリー] (→P23参照)

●RETURN [リターン] モード選択画面にもどります。

●EDIT

あらかじめ用意されたパーツを使用してコースを作ります。また、コースデータのパスワードの入力や出力を行います。(RETURNでコースエディットメニューに戻ります。)



エディットメニュー画面

NEW DATA 新しくコースを作成します。

■コースエディット画面での操作

・操作アイコンへのカーソルの移動



・カーソルの移動

・エディットウィンドウでのパーツの移動

・エディットウィンドウでのコースパーツの切り替え

・エディットウィンドウへのカーソルの移動

・操作アイコンの決定
・エディットウィンドウでのパーツの配置決定

(エディットウィンドウ上でカーソルがパーツを持っていない時は、一度配置したパーツをつかむことができます。)

・選択中のパーツのキャンセル
・操作アイコンに戻る

■コースの作り方

はじめに、コースの惑星を選択する画面に進みます。惑星を選択してAボタンで決定します。



惑星選択画面

コースエディット画面でカーソルを使って操作アイコンからパーツを選択し、決定します。次に、サブウィンドウが表示されますので配置したい大きさを選択し決定すると、エディットウィンドウにパーツが表示されます。



コースエディット画面
(→P18参照)

L・Rボタンでパーツの種類を切り替え、十字ボタンで配置したい場所にカーソルを移動させ、決定します。

※コースにはスタートラインが必要です。
※全体マップウィンドウの上の表示が「かんせい」に変わるとコース完成です。

コースが完成して、ENDのアイコンを選び決定すると、セーブコース画面にうつります。セーブする場所を十字ボタンで選択し、Aボタンで決定します。



セーブコース画面

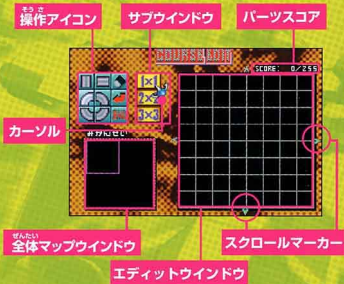
コースネーム画面が表示されます。十字ボタンとAボタンを使ってコースに名前をつけ、「OK」を選んで決定してください。続けてセーブコース画面が表示されますので「OK」を選んで決定します。



コースネーム画面

※コースは全部で30個保存できます。

■コースエディット画面名称



全体マップウィンドウ

現在作成中のコース全景を確認できます。

パーツスコア

現在置かれているパーツのスコアが表示されます。各パーツに設定されたスコア(点数)のことで、1コース255点までと決まっています。

※スコアが255点をこえると「かんせい」の表示にはなりません。

エディットウィンドウ

実際にパーツを置いてコースを作る操作を行うフィールドです。

スクロールマーカー

スクロールできる方向に点滅します。

■操作アイコンについて

9つの種類があります。コースパーツ、機能アイコンがあります。

機能アイコン



コースパーツ

コースパーツ

縦直線

縦直線パーツのグループを選択します。

左上コーナー

左上パーツのグループを選択します。

左下コーナー

左下パーツのグループを選択します。

横直線

横直線パーツのグループを選択します。

右上コーナー

右上パーツのグループを選択します。

右下コーナー

右下パーツのグループを選択します。

機能アイコン

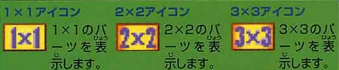
ケシコム
配置されたパーツを消します。

アンドウ
直前の作業を取り消します。

エンド
エディット操作を終わります。

■サブウィンドウについて

コースパーツを選び、決定するとサイズが表示されます。十字ボタン△▽で配置したい大きさをを選び、Aボタンで決定します。



※ケシコムを選んだ場合は、「パーツ」か「すべて」どちらかを選び決定します。

LOAD DATA

作成したコースの編集ができます。
編集したいコースを選択し、Aボタンで決定すると、コースエディット画面にうつります。

※セーブコースには最初からサンプルが入っています。

PASSWORD

作成したコースの構成情報をパスワード化したり、パスワードをからコースを再現することができます。通信ケーブルがなくても離れた人とコースのやりとりができます。(RETURNでコースエディットメニューに戻ります。)

OUTPUT PASSWORD

作成したコースをパスワードに変換する場合は、OUTPUT PASSWORDを選択します。パスワードに交換したいコースを選択し、Aボタンで決定するとパスワードが表示されます。

INPUT PASSWORD

パスワードからコースを復元する場合は、INPUT PASSWORDを選択します。入力が終わったら、「OK」にカーソルを合わせてAボタンで決定します。



パスワード
メニュー画面



パスワード
表示画面



インプットパスワード
画面

TEST RUN

作成したコースを実走します。コースを選びAボタンで決定します。次に、マシンセレクト画面でパイロットを選び決定します。続いてマシンのセッティングを行い「OK」を選んで決定するとテストラン開始です。
テストランをやめる場合は、STARTボタンを押し、ポーズ画面で「GIVE UP」を選び決定してください。

WATCH RACE

カメラを設置したり、自動走行する敵車のレースを観覧します。(RETURNでコースエディットメニューに戻ります。)



ウォッチレース
メニュー画面

CAMERA POST

作成したコースにカメラを配置します。カメラは、コースに3箇所設置することができます

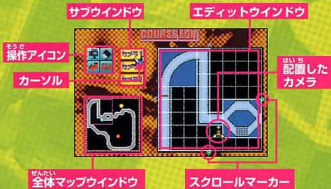
■カメラポストでのコースエディット画面での操作



■カメラの設置方法

カメラを設置したいコースを選択し、決定します。操作アイコンからカメラアイコンを選び決定すると、サブウィンドウが表示されます。カメラを選び決定すると、エディットウィンドウにカメラが表示されます。設置したい場所へ移動させて、LRボタンでカメラの角度を調整決定します。カメラの設置が完了したらENDのアイコンを選択し、決定してください。

■カメラポストでのコースエディット画面名称



■カメラポストでの操作アイコンについて

4つの種類があります。カメラアイコン、機能アイコンがあります。



※機能アイコンの「アンドゥ」と「END」はコースエディットと同じです。

カメラアイコン



コースにカメラを設置します。

機能アイコン



ケシゴム
設置したカメラを消します。

■カメラポストでのサブウィンドウについて

カメラアイコンを選び決定すると、番号が表示されます。△ボタン・▽で選びAボタンで決定します。カメラには、それぞれ色がついています。「カメラ1」は赤、「カメラ2」は青、「カメラ3」は黄色です。ケシゴムアイコンを選んだ場合は、カメラと同じサブウィンドウが表示されます。消したいカメラを選び、Aボタンで決定します。

WATCH RACE

カメラ設置が完了したコースで、レースを観望します。観望したいコースを選び、決定します。



●DELIVERY [デリバリー]

エディットで作成したコースデータを通信ケーブルを使って友達と交換できます。(RETURNでコースエディットメニューに戻ります。)



デリバリー
メニュー画面

デリバリーを始める前に、通信ケーブルを接続してください。(→P32参照)

全員がメニュー画面でDELIVERYを選び決定します。コースをあげる人は「GIVE DATA」を選び、もらう人は「TAKE DATA」を選択します。

コースをあげる人は、あげるコースをロードコース画面で選択します。

このとき、コースをもらう人は、エントリー画面が表示されています。



エントリー画面

コースをあげる人は、コース決定後にエントリー画面が表示されます。あげる人がSTARTボタンを押すと、通信が開始され、通信画面が表示されます。

※通信中に通信ケーブルを抜いたり差したりしないでください。

通信に失敗した場合

通信に失敗すると、通信エラー画面が表示されます。本体の電源を切り、最初からやり直してください。

通信が終了すると、コースをあげた人は「通信終了画面」が表示されます。もらった人は、Aボタンを押します。セーブコース画面が表示されるのでコースをセーブします。



TIME ATTACK(タイムアタック)

トータルタイムやベストラップの更新を目指すモードです。タイムアタックモードのレースは、グランプリと同様に3周で行います。コースはグランプリモードでプレイしたことのあるものやエディットコースからも選択できます。選択できるマシンはグランプリモードと同様です。

※ある条件を満たすと、チャンピオンシップコースが出現します。

タイムアタックが終了すると、レースリザルト画面が表示されます。上位3位までのベストトータルタイムと1つのベストラップタイムがランキングに記録されます。



ベストトータルタイムを更新すると1カテゴリーに1つゴーストがセーブできます。ゴーストはコースセレクト時にRボタンでON・OFFを切り換えてください。

ZERO TEST

グランプリモードで使用されたコースの一部分を切り出したコース(赤色)でのタイムアタックを目的としたモードです。

S・A・B・Cの4つのクラスからプレイする難易度を選択し、Aボタンで決定します。難易度は、ゲーム開始時にはCクラスしか選択できません。CクラスをクリアするとBクラスがプレイ可能になります。



クラスセレクト画面

かく
各クラスには9のテストがあり、それぞ
れコースと使用マシン、目標タイムが設
定されています。



テストセレクト
画面

挑戦するテストを△ボタンで選択し、Aボタンで決定すると、
レーステストを開始します。

テストが終了すると、その結果が表示さ
れます。目標タイムは3つ設定されてい
ますが、そのいずれかを更新すると、そ
のテストのカーソル位置にカップ(金・銀・
銅)が表示されます。



テスト結果画面



■OPTION(オプション)

操作方法やBGMの設定を変更したり、サバ
イバルモードで入手したキャラクターのプ
ロフィールやストーリーを見ることができま
す。△ボタン、▽ボタンで項目を選択してくださ
い。



オプション画面

●BGM

△ボタン<・>でON/OFFを切り替えることができます。

●CONTROL SETTING

あらかじめ設定されたTYPE1~4を△ボタン<・>で選
びますが、ボタンごとに細かく設定することもできま
す。変更したい項目にカーソルを合わせAボタンを押し、△ボタン<・>
で変更することができます。(キーアクションについてはP6参照)

●CHARACTER PROFILE

△ボタンで見たいマシン番号を選びAボタンで決定します。
△ボタン<・>で画面をスクロールできます。

●STORY LINE

△ボタンで見たいキャラクターを選びAボタンで決定します。

●RETURN

モード選択画面に戻ります。

※レースでP6・P7に記載されている [コントローラの初期設定]

操作方法で操作できなくなった場合
は、コントローラの設定が変更され
ている可能性があります。設定を初
期設定に戻すと、P6・P7の操作方
法通りにレースで遊ぶことができます。



TYPE1

■COMMUNICATION(コミュニケーション)

コミュニケーションを始める前に、通信ケーブルを接続してください。(→P32参照)

●VS.SINGLE-Pak

1個のカートリッジを使用し、2~4人で対戦ができます。

※コースとマシンは1つに限定されます。

1PがVS.SINGLE-PAKを選び決定すると、1Pの画面にエントリー確認画面が表示されます。エントリー人数を確認し、「PRESS START」と表示されたらSTARTボタンを押してください。

※このとき1P以外の本体では、GAMEBOYの文字が表示されています。

次にプレイヤー全員の画面にデータ転送画面が表示されます。

データの転送にはしばらく時間がかかります。

○データの転送に失敗した場合

データの転送に失敗すると、転送失敗画面が表示されます。

ケーブルの接続を確認し、最初の手順からやり直してください。



エントリー
確認画面



1Pデータ転送画面



1P転送失敗画面

データの転送に成功すると、1Pの画面に「PRESS START」と表示されます。STARTボタンを押すと、プレイヤー全員の画面にマシン確認画面が表示されます。回転しているマシンが自分のマシンになります。1PがSTARTボタンを押すと、次にコース画面が表示されます。

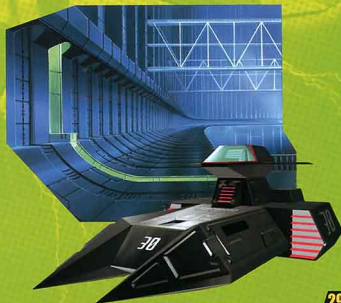
コース画面が表示され、1PがSTARTボタンを押すと、レース開始です。グランプリと同様に、コース3周で対戦しますが、クラッシュしてもゲームオーバーにはならず、その付近から再スタートできます。



マシン確認画面



コース画面



●VS.MULTI-Pak

2～4人で対戦ゲームができます。プレイするには人数分のカートリッジが必要です。

プレイヤー全員がVS.MULTI-Pakを選んで決定し、エントリー確認画面を表示します。エントリーネームとエントリー人数を確認し、1Pの画面に「OK」と表示されたらSTARTボタンを押してください。



※エントリー人数が選んでいる場合は、通信ケーブルの接続を確認して、最初の手順からやり直してください。

次にマシンセレクト画面が表示されます。それぞれ自分のマシンを選択し、決定してください。2人、3人で対戦する場合は、CPUマシンを選択し決定します。1Pの画面に「PRESS START」と表示されたら、STARTボタンを押してください。



次にカップ選択画面が表示されます。いずれかのプレイヤーがカップを決定すると次へ進みます。



コース選択画面が表示されたら、いずれかのプレイヤーがコースを選択してください。コースが決定するとレース開始です。



※グランプリで走ったことのないコースは選択できません。(誰か1人でも走ってれば選択できます。) グランプリと同様に、コース3周で対戦しますが、クラッシュしてもゲームオーバーにはならず、その付近から再スタートできます。

※VS.MULTI-Pakで、コースエディットで作成したコースを使用する場合は、あらかじめコースをデリバーしておく必要があります。



つうしん 通信ケーブルのつなぎ方

つうしん 通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンス同士やゲームボーイ プレーヤーとのつなぎ方について説明します。

■用意するもの

- ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイアドバンスSP・ゲームボーイ プレーヤー (ニンテンドー ゲームキューブ・コントローラ含む) ----- いずれかプレイする人数分の台数
- 「F-ZERO CLIMAX」カートリッジ
- マルチカートリッジプレイの場合 --- プレイする人数分の個数
1カートリッジプレイの場合 ----- 1個
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル (AGB-005)
 - ・2人プレイの場合 --- 1本
 - ・4人プレイの場合 --- 3本
 - ・3人プレイの場合 --- 2本

■接続方法 (マルチカートリッジプレイの場合)

1. すべての本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認し、各本体にカートリッジをセットしてください。
2. 右の接続図を参考に通信ケーブル同士を接続し、各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. すべての本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、P30をご覧ください。

■接続方法 (1カートリッジプレイの場合)

1. すべての本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認し、1Pになる本体にカートリッジをセットしてください。
2. 右の接続図を参考に通信ケーブル同士を接続し、1Pの本体にむらさき色のプラグが接続されるように、通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. すべての本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、P28をご覧ください。

■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- 通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 指定以外の接続をされているとき。
- 1カートリッジプレイの場合、1P以外の本体にカートリッジがセットされているとき。

接続例 (マルチカートリッジプレイの場合)

- ※ 1カートリッジプレイの場合、1P以外の本体にカートリッジをセットしないでください。
- ※ 2人または3人で遊ぶ場合、使しない本体や通信ケーブルは接続しないでください。
- ※ 1Pは、本体にむらさき色のプラグが接続されている人になります。



- ※ 1カートリッジプレイでプレイされる場合、ニンテンドーゲームキューブにゲームボーイ プレーヤーをセットした本体 1台とプレイする人数分のニンテンドー ゲームキューブ用コントローラを使用した複数プレイ(通信プレイ)はできません。





リュウ スサク

「ドラゴン ハード」

weight : 1850kg
body : A B C D E
boost : A B C D E
grip : A B C D E



ジョディー サマー

「ホウイット キャット」

weight : 1150kg
body : A B C D E
boost : A B C D E
grip : A B C D E



マイティガゼル

「リッド ガゼル」

weight : 1330kg
body : A B C D E
boost : A B C D E
grip : A B C D E



ドクター スチュワート

「ゴールデン フォックス」

weight : 1420kg
body : A B C D E
boost : A B C D E
grip : A B C D E





ババ

「アイアン タイガー」

weight : 1780kg
 body : A B C D E
 boost : A B C D E
 grip : A B C D E



ピコ

「ワイルド サース」

weight : 1620kg
 body : A B C D E
 boost : A B C D E
 grip : A B C D E



サムライゴロー

「ファイアー スティングレー」

weight : 1960kg
 body : A B C D E
 boost : A B C D E
 grip : A B C D E



キャプテン ファルコン

「ブルー ファルコン」

weight : 1260kg
 body : A B C D E
 boost : A B C D E
 grip : A B C D E





オクトマン

「ディープ クロー」

weight : 990kg
 body : A B C D E
 boost : A B C D E
 grip : A B C D E



ジェームス マクラウド

「リトル ワイバーン」

weight : 1390kg
 body : A B C D E
 boost : A B C D E
 grip : A B C D E



EERO

「グレート スター」

weight : 1870kg
 body : A B C D E
 boost : A B C D E
 grip : A B C D E



ピリー

「マッド ウルフ」

weight : 1490kg
 body : A B C D E
 boost : A B C D E
 grip : A B C D E





ケイト アレン

「スーパー ピラニア」

weight : 1010kg
 body : **A** **D** **C** **D** **E**
 boost : **A** **B** **C** **D** **E**
 grip : **A** **D** **C** **D** **E**



ジャック レビン

「アストロ ロビン」

weight : 1050kg
 body : **A** **D** **C** **D** **E**
 boost : **A** **B** **C** **D** **E**
 grip : **A** **D** **C** **D** **E**



ゾーダ

「テス アンカー」

weight : 1620kg
 body : **A** **B** **C** **D** **E**
 boost : **A** **C** **D** **E**
 grip : **A** **D** **C** **D** **E**



バイオ レックス

「ビック フアング」

weight : 1520kg
 body : **A** **D** **C** **D** **E**
 boost : **A** **C** **D** **E**
 grip : **A** **D** **C** **D** **E**





ザ スカル

「ソニック ファントム」

weight : 1010kg
 body : A B C D E
 boost : A B C D E
 grip : A B C D E



ビーストマン

「ハイパー スピーダー」

weight : 1460kg
 body : A B C D E
 boost : A B C D E
 grip : A B C D E



アントニオ ガスター

「グリーン パンサー」

weight : 2060kg
 body : A B C D E
 boost : A B C D E
 grip : A B C D E



レオン

「スペース アンガラー」

weight : 910kg
 body : A B C D E
 boost : A B C D E
 grip : A B C D E





スーパーアロー

「キング メテオ」

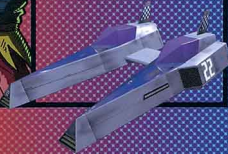
weight : 860kg
 body : **A**BCD**E**
 boost : **A**BCDE
 grip : **A**BCDE



ゴマー&シオ

「ツイン ノリッパ」

weight : 780kg
 body : **A**BCD**E**
 boost : **A**BCDE
 grip : **A**BCDE



ミセスアロー

「クイーン メテオ」

weight : 1140kg
 body : **A**BCD**E**
 boost : **A**BCDE
 grip : **A**BCDE



シルバー ニールセン

「ナイト サンダー」

weight : 1530kg
 body : **A**BCDE
 boost : **A**BCDE
 grip : **A**BCDE





マイケル チェーン

「ワイルド ボア」

weight : 2110kg
 body : **A**BCDE
 boost : **A**BCDE
 grip : **A**BCDE



ジョン タナカ

「ワンター ウスブ」

weight : 900kg
 body : **A**BCDE
 boost : **A**BCDE
 grip : **A**BCDE



ブラッド ファルコン

「ブラッド ホーク」

weight : 1170kg
 body : **A**BCDE
 boost : **A**BCDE
 grip : **A**BCDE



ドラク

「マイティー タイフーン」

weight : 950kg
 body : **A**BCDE
 boost : **A**BCDE
 grip : **A**BCDE





ロジャー バスター

「マイティー ハリケーン」

weight : 1780kg
 body : **A B C D E**
 boost : **A B C D E**
 grip : **A B C D E**



ブラック シャドー

「ブラック ブル」

weight : 2340kg
 body : **A B C D E**
 boost : **A B C D E**
 grip : **A B C D E**



クラッシュ

「クレイジー ベア」

weight : 2220kg
 body : **A B C D E**
 boost : **A B C D E**
 grip : **A B C D E**



ルーシー リバティ

「エレガンス リバティ」

weight : 1000kg
 body : **A B C D E**
 boost : **A B C D E**
 grip : **A B C D E**





ミス キラー

「ムーン シャドウ」

weight: 1110kg
 body: **A** **D** **C** **B**
 boost: **A** **D** **C** **B**
 grip: **A** **D** **C** **B**



ダークソルジャー

「ソルジャー アンカー」

weight: 1620kg
 body: **A** **B** **C** **D**
 boost: **A** **D** **C** **B**
 grip: **A** **D** **C** **B**



リサ ブリリアント

「パンツァー エメラルド」

weight: 1900kg
 body: **A** **D** **C** **B**
 boost: **A** **D** **C** **B**
 grip: **A** **D** **C** **B**



STAFF CREDITS

DIRECTORS

Yutaka HIRATA
Azusa TAJIMA

SUPERVISOR

Takaya IMAMURA

MAIN PROGRAMMING

Toshiyuki EBISAWA

RACE PROGRAMMING

Kazuhiko KIRINASHIZAWA

SCENE PROGRAMMING

Shin YAMASAKI

CHARACTER DESIGN

Takaya IMAMURA

MACHINE DESIGN

Seiji HASUKO

SCENE DESIGN

Mika MAEDA

COURSE DESIGN

Seiji HASUKO

Tatsuro KOSHIZAWA

COURSE LAYOUT

Takuya YOKOYAMA

Yutaka HIRATA

MUSIC COMPOSITION

Kenji HIKITA

VOICE

David Ventura

PACKAGE DESIGN

Yashinori ODA

Takayoshi MATSUI

MANUAL EDITOR

Kiyomi OE

DEBUG

SUPER MARIO CLUB

PUBLIC RELATIONS

Katsuhito YAMAUCHI

Takeshi FURUTA

SPECIAL THANKS

Junichi DOI

(Peak A Soul+)

PRODUCER

Hitoshi YAMAGAMI

GENERAL PRODUCER

Masahiro YONEZAWA

EXECUTIVE PRODUCER

Satoru IWATA

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE,
UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

ほんひん、に ほんこく での ばいりゃく、ほんひん、しよぶ、しよぶ しょうふく せいで
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の
使用や無断複製および貸貸は禁止されています。

カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する
ため、定期的なクリーニングをお勧めします。
綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「ク
リーニングキット」(DMG-08)を使用し、
図のようにクリーニングをしてください。



※端子部に無理な力を加えないでください。
※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコー
ルは使用しないでください。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバ
ックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカー
トリッジを抜き差しする、セーブ中にコンテンドー ゲームキューブのリセット
ボタンを押す(ゲームボーイプレーヤーで使用されている場合)、操作の誤
り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元は
できません。ご了承ください。
- データ消え以外が原因でセーブできなくなった場合は、最寄りの任天堂「お
客様ご相談窓口」にお問い合わせください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があっ
た場合は、新品とお取替え致します。それ以外の質はご容赦ください。

ゲームボーイプレーヤー 使用に関するご注意

ゲームボーイ プレーヤーで使用した場合、ゲーム画面によっ
てはスクロール中に画面のブレを感じることがありますが、
これはテレビ画面とゲームボーイアドバンスの液晶の表示
仕様の差によるもので、故障ではありません。

警告

任天堂のゲームの複製は違法であり、国内及び外国の著
作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せら
れますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権
法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及
び外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo game or manual
is illegal and is strictly prohibited by
copyright laws of Japan and any other countries as well as
international laws. Please note that violators will be prosecuted.
This warning does not interfere with your rights for personal use
under copyright laws.

©2004 Nintendo

©Nintendo/ TV TOKYO · ASHIPRO · DENTSU

All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program,
reserved by NINTENDO.



GAME BOY · GAMEBOY ADVANCE は任天堂の登録商標です。

日本商標登録 第 2294769 号、第 4470747 号

特許登録 第 2710378 号 PAT. PEND.

エフゼロ・F-ZERO は登録商標です。日本商標登録 第 2616600 号、第 4731137 号
本ソフトウェアでは、株式会社フォントワークスジャパンのフォントをもとにソフトウェアデザインに
合わせたフォントを作成、使用しています。フォントワークスジャパンの社名、フォントワークス、
Fontworks、フォントの名称は、株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。

落丁・乱丁の場合は、お取り替えします。

禁無断転載