

スーパーファミコン®

取扱説明書 SHVC-FZ



F-ZERO

エフゼロ



Nintendo®

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。

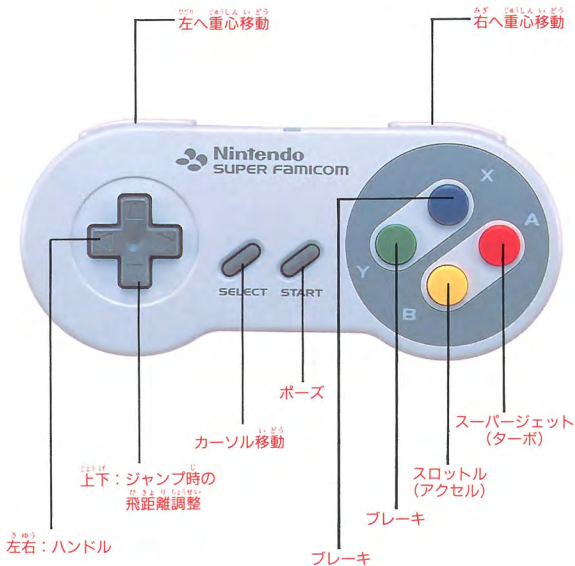
使用上の注意

- 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)

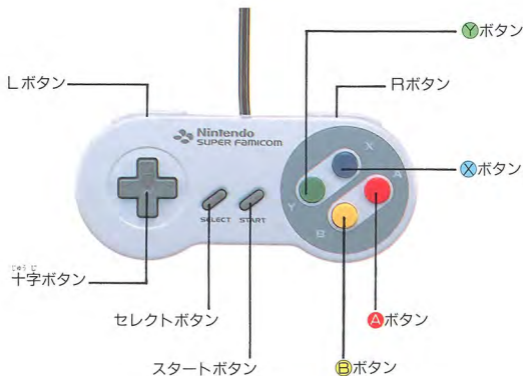
基本操作

コントローラー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。

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に差し込んでお使い下さい。

● 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ボタン同様、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。)

●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み合わせることによって、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

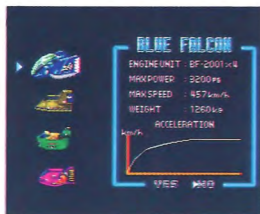
カセットをスーパーファミコン本体に差し、電源スイッチをONにしてください。右の様なタイトル画面が出ますので、まずゲームのモード（グランプリまたはプラクティス）を、セレクトボタン、または十字ボタンの上下で選択しスタートボタン(もしくはAかBボタン)で決定してください。



■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スーパーゼット表示…緑色のときに使用可能。使用中は赤色になります。

ギブ アップ ●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。



プラクティス ■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。



レコード ■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。)

エフ ゼロ F-ZERO オフィシャル・ルール

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。

ランク
RANK 1—900pts.
ランク
RANK 2—600pts.
ランク
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、その使用権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、使用権のストックは最高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)

ブルー ファルコン、ゴールデン フォックス、ワイルド グース、ファイア ステイングレーの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。

マシンとそのパイロットについて

ブルー ファルコン **BLUE FALCON**

製作者：不明

エンジン：BF2001×4

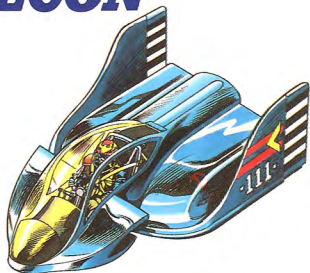
最高馬力：3,200ps.

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^て全体的に^{ぜんたいてき}バランスの良くとれた、まとまりのあるチューニングが^{ほどこ}施されている。
初心者^{しょしんしゃ}でも、少し^{すこ}の訓練^{くんれん}である程度^{ていど}まで乗りこなせるようになるだろう。



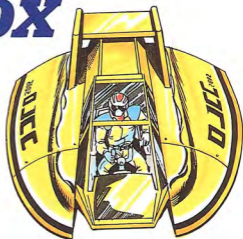
キャプテン ファルコン **CAPTAIN FALCON**

ポート・タウン^{しゅつしん}出身。年齢^{ねんれい}不詳^{ふしやう}。(30歳^{さい}台前半^{ぜんはん}であると思われる。)

F-ZERO^{エフ ゼロ}パイロットである^{とも}と共に^{とも}すご腕^{うで}の賞金^{しょうきん}稼ぎ^{かせ}として、その世界^{せかい}では有名^{ゆうめい}名^なである。

彼の過去^{かれのかこ}について詳しく^{くわ}知る者^{しるもの}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度を最優先した。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。

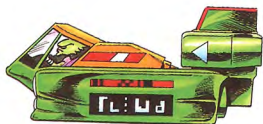
本名 ロバート・スチュワート。

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。



ワイルド **WILD** グース **GOOSE**



製作者：サージェント・リピト

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）の軍人であるため、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。

ピコ **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。表面向きは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……。



ファイア スティングレー
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。



サムライ ゴロー
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もっぱらの噂である。

惑星都市とサーキットの紹介

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。

ミュート シティ 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

デス ウインド

4. DEATH WIND

いっとき やすくも休むことなく、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

サイレンス

5. SILENCE

ものおとひときこえてこない、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

ホワイト ランド

6. WHITE LAND

ちりょう すいしょう おお う ちゅういち ほし はん
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

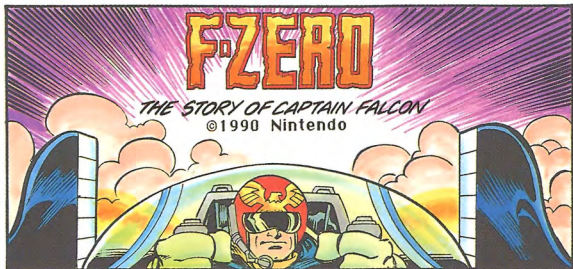
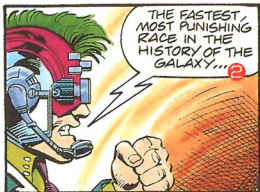
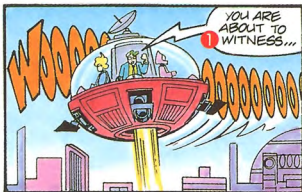
ポート タウン

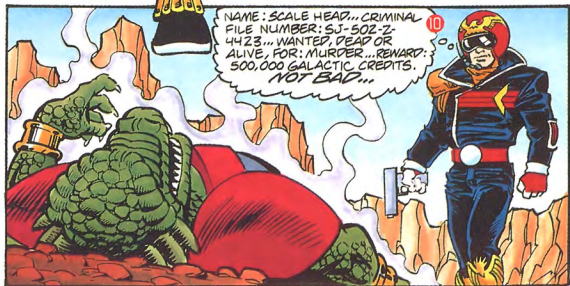
7. PORT TOWN

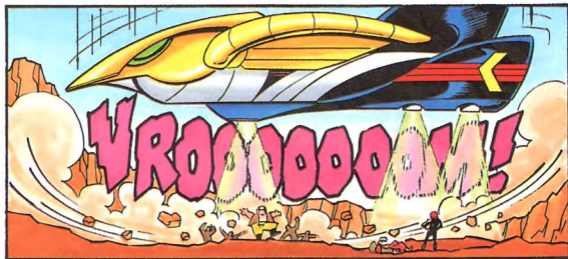
ふる う ちゅうこうえき ちゅうけいてん みなとまち あいだ
古くから宇宙交易の中継点となっていた港町。パイロットの間で
は、最もその腕前が問われるコースとして名高い。左右方向強制
マグネット、強制減速ゾーン、タイト・シケイン等のトラップに
くわ ふうごう せつけい し あ
加え、複合コーナーのあるコース設計はテクニカルな仕上がりだ。



キング リーグ
KING LEAGUE
ナンバー
— No. 3

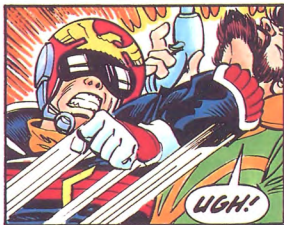


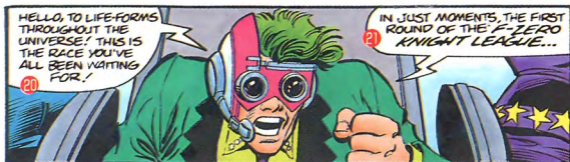




SOON...

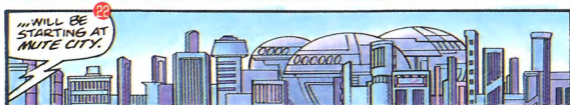
MUTE CITY.



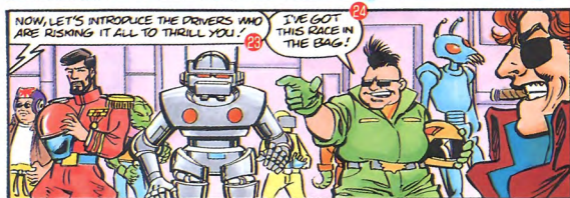


HELLO, TO LIFE-FORMS THROUGHOUT THE UNIVERSE! THIS IS THE RACE YOU'VE ALL BEEN WAITING FOR!

IN JUST MOMENTS, THE FIRST ROUND OF THE F-ZERO KNIGHT LEAGUE...



...WILL BE STARTING AT MUTE CITY.



NOW, LET'S INTRODUCE THE DRIVERS WHO ARE RISKING IT ALL TO THRILL YOU!

I'VE GOT THIS RACE IN THE BAG!



HERE WE HAVE A LAST-MINUTE ENTRY -- SAMURAI GOROH IN THE FIRE STINGRAY!

25



NEXT, DR. STUART, THE SKILLFUL DRIVER OF THE GOLDEN FOX...

26



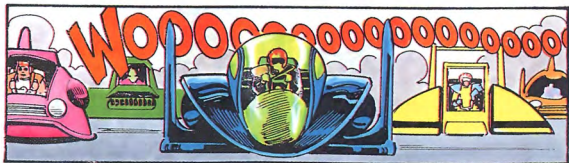
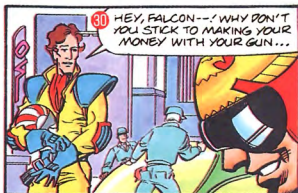
HERE'S THAT WILD-RUNNING KILLER, PICO, IN THE WILD GOOSE!

27



AND, HERE WE HAVE THE DRIVER OF THE BLUE FALCON, FAMOUS BOUNTY HUNTER CAPTAIN FALCON!

28



START!!

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

36 NOW YOU'LL LEARN HOW MEN DO BATTLE!

36 I HATE LOSING TO ANY DRIVER WHOSE BLOOD IS RED!

37 I SHALL WIN TO HONOR BEAUTIFUL WOMEN EVERYWHERE!

ザ ストーリー オブ キャプテン ファルコン
THE STORY OF CAPTAIN FALCON

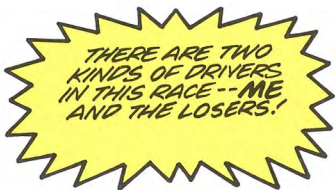
にほんご ふ か ばん
日本語吹き替え版

(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。
- ⑥ 10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。まずまずだ。
- 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 ^{おれ}俺についてこいと？^{きさま エフ ゼロ}貴様らF-ZEROパイロットは、^{あたま}頭がおかしいんじゃないのか。どうやら^{いた め}痛い目にあいたいようだな。
- 17 こいつをつまみ出して、^{かわい}可愛がってやんな！
- 18 ^{きさま なにもの}貴様いったい何者だ？ただのレーサーじゃないな……。
- 19 ^{おれ}俺はパイロットであると同時に、^{どうじ}社会の^{しゃかい}アクをとりさる、^{ほう ばんにん}法の番人でもある。^{うん わる}運が悪かったようだな、^{ごろうじん}御老人。
- 20 ^{ぜん うちゅう}全宇宙の^{ちてき}知的な^{じんるい}人類のみなさんっ！^まお待ちせしましたっ！
- 21 ^{エフ ゼロ}F-ZERO・^{かいまくせん}ナイトリーグ開幕戦が^ま間もなく
- 22 ここ、^{はじ}ミュート・シティにおいて^{はじ}始まろうとしています。
- 23 さて、^{ちゅうもく}注目されるパイロット^{たち}達を^{ごしょうかい}御紹介いたしましよう。
- 24 ^か勝つのはオレだ、^{まちが}間違いなくな。
- 25 ^{きゆう}急きょエントリーされた「^{ファイア・スティング}ファイア・スティングレー」パイロット、^{サムライ・ゴロー}サムライ・ゴロー！！
- 26 「^{ゴールデン・フォックス}ゴールデン・フォックス」パイロット、^{かんべき}完璧の^{も おとこ}テクニクを持つ男^{ドクター・スチュワート}ドクター・スチュワート！！
- 27 「^{ワイルド・グース}ワイルド・グース」パイロット、^{やしせい}野性の^{はし}走り屋！^{はし}走る^{きつじんしや}殺人者ノ^{ピコ}ピコ！！
- 28 そして「^{ブルー・ファルコン}ブルー・ファルコン」パイロット、^{バウンティ・ハンター}バウンティ・ハンターこと^{キャプテン・ファルコン}キャプテン・ファルコン！！

- (P27~P29) 29 ^{よ そう}すごいレースが予想されます。
- 30 ^{きみ じゅう かね かせ}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 ^{わたし はし げいじゆつ か}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 ^{じょう あか ち そ}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 ^{きさま し たの}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 ^{の こ エフ}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！ ^{びょうよ かいし}秒読み開始、10、9、8……………
- 35 ^{あそ}遊びじゃねえぜっ！ のろまはどきやがれっ！
- 36 ^{あか ち なが やつ ま}赤い血の流れてる奴には負けられない！
- 37 ^{わたし しょうり すべ じよせい さき}私の勝利を全ての女性に捧げよう。
- 38 ^{まえ おとこ はし おし}お前らに、男の走りってやつを教えてやろう！



- スロットル (ⓑ ボタン) を押しっぱなしの状態じょうたいでスタートすると、勢いきおいよくダッシュすることができますが、その後あといったんスピードが落ち、再び加速かそくするまで時間かんがかかります。
- ジャンプ中はコース上じょうを走行そうこうするよりも加速かそくがつきまですので、良いタイムを狙ねらうときにはジャンププレートきょくりよくのがを極力逃にさないようにしてください。
(ただし、コース外がいに落ちおてクラッシュアウトにならないようちゅういで注意ちゅういを！)
- ジャンプ後の着地ちやくち時じにおいて、十字ボタンじゅうじの下キーしたを入れマシンの前傾姿勢ぜんけいしせいを起こおすことによって、着地ちやくちの衝撃しょうげきによる減速げんそくを避さけることができます。
- 後続こうぞくのマシンが近づちかいてきたら、チェックマークりを利用して相手あいてをブロックすることによって、追越おいこしをある程度ていど阻止そしすることができます。
- マシンがコース上じょうで安定性あんていせいを失うしない、すべってしまったときには、ⓑ ボタンおを押しなおすことによって、グリップとを取り戻もどすことができます。
- このソフトは、ステレオ・ヘッドフォンでサウンドを聴きくことによって迫力はくりよくが倍増ばいぞうしますので、スーパーファミコンとテレビの接続せつぞくには、ステレオAVケーブルエーブイなどなどのご使用しようをお薦めすすいたします。

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

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

当時の取扱説明書を電子化したデータは、当時の表現を尊重して最低限の編集にとどめています。現在では不適切と思われる描写・表現・表記、本ソフトでは使用できない通信機能・拡張機能の説明や、利用できないお問い合わせ先などが記載されていることもあります。