

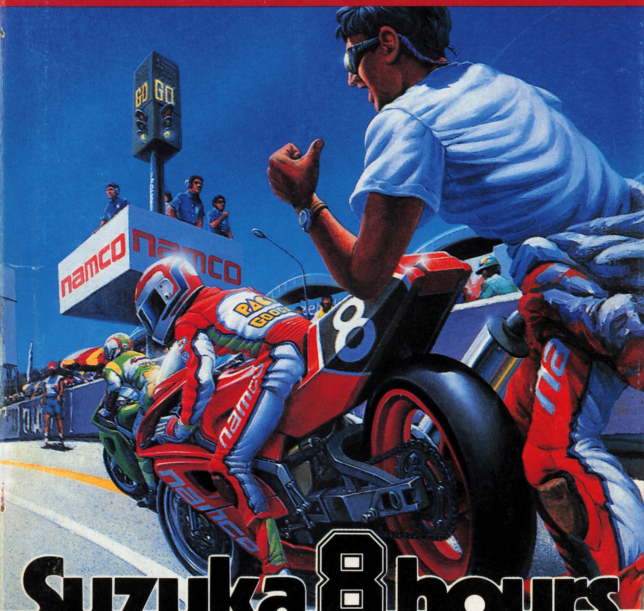
namcot®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

スズカエイトアワーズ

とり あつかい せつ めい しょ
取扱説明書



Suzuka 8 hours

スーパーファミコン®

SHVC-8H

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、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。

使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないしは2時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、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下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 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下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

Suzuka 8 hours

①	チェッカーフラッグがキミを待つ！	2P
②	はじめ方 <small>はじめかた</small> とモード <small>しょうかい</small> の紹介	4P
③	基本操作 <small>きほんそうさ</small>	6P
④	画面表示 <small>がめんひょうじ</small>	8P
⑤	サーキット走行 <small>そうこう</small> の注意 <small>ちゅうい</small>	10P
⑥	コンディションとピットイン	12P
⑦	ライディング・テクニック	14P
⑧	TIME ATTACK <small>タイムアタック</small>	22P
⑨	TOUR <small>ツアー</small>	28P
⑩	SPOT <small>スポット</small>	34P
⑪	2P BATTLE <small>バトル</small>	35P
⑫	コース <small>しょうかい</small> の紹介	36P



チェッカーフラッグがキミ





ま
を待つ!

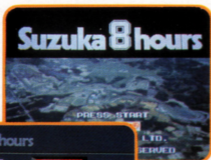
★飛び交うクルーの声、つんざくエンジンの爆音、そして焼けたタイヤの匂い。独特なムード漂うサーキットだが、その中でもひとときわ華やかな存在がある。そう、ライダーたちだ。

誰よりも速くゴールを抜ける、彼らはただそれだけのために命を賭ける。もちろんそれは容易なことではない。数々のライディング・テクニクがあればこそだ。1秒でも速く走るための磨き抜かれたテクニク、それがライダーたちの証となるのだ。

「スズカエイトアワーズ」はそれらのライディング・テクニクを忠実に再現したレースゲームだ。バイク、コース、テクニク、すべてを究めたときに栄冠はキミのものとなる。

さあ、ライバルたちの待つサーキットに、キミも足を踏み入れてみよう!

始め方とモードの紹介



●タイトル画面で**A**ボタンかスタートボタンをおすと、モード選択画面になります。モードを**+**ボタンで選び、

Aボタンで決定してください。
以降、コマンド等はすべて**+**ボタンで選択、**A**ボタンで決定

します。なお、決定には**A**ボタンのほか、**Y**ボタンも共通で使えます。操作しやすい方を使ってください。

タイム
アタック
ATTACK

より速く走ることを追求するモード。ベストレコードとベストラップをめざします。⇒22~27P

スポット
SPOT

好きなコースやバイクを選び、1レースで勝負します。1人用です。⇒34P

ツアー
TOUR

5つのコースで耐久レースを行い、ワールドチャンピオンをめざすモード。1人用です。⇒28~33P

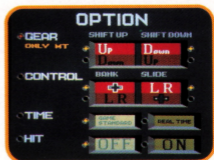
2P
バトル
BATTLE

プレイヤー同士が1対1で勝負するモードです。バイクやコースなどはお好みに設定できます。⇒35P

4つのプレイモードで遊べるよ!

オプション OPTION

ゲームの設定
を変更します。
+ボタンで設
定する項目を
選び、Aボタ



ンで決定します。元の画面に戻るとき
はスタートボタンを押してください。

なお、OPTIONで変更した内容
は、そのつど自動的にセーブされ、す
べてのモードに影響します。

ギア
GEAR: ギアチェンジの操作法を+ボタンの上・下
か下・上に設定します(マニュアル車)。

コントロール
CONTROL: BANK (バイクを傾ける操作) とSLI
DE (車線変更の操作) を、+ボタンかⒺ

／Ⓕボタンのいずれかで操作するか設定。
タイム
TIME: 時間の表示。GAME STANDARDは通常の5倍
速、REAL TIMEは実際の時間どおりです。

ヒット
HIT: ライバル車との当たり判定。OFFだと当た
り判定がなく、ONだと接触します。

※GEARとCONTROLは1P、2Pそれぞれのコ
ントローラーで別々に設定してください。

基本操作

●操作法は次のとおりです。バイクのライディング・テクニックについては14~21ページで詳しく説明します。

＋ボタン

レース時

上下／ギアチェンジ。
左右／押した側にバイクが傾き、その方向に曲がります。傾きを戻すときは逆方向に押ししてください。

その他 コマンド等の選択。

L / R ボタン

レース時

車線の変更や修正。

L ボタンは左、R ボタンは右です。



セレクトボタン

レース時 リタイア表示の呼び出し（レース中のポーズ）。

スタートボタン

ゲームのスタート。

詳しくは14~21ページを見てね!

- ①ギアチェンジの操作は、OPT I O Nモードを使って
+ボタンの上・下か下・上に設定することができます。
変更の仕方は5ページを読んでください。
- ②ギアチェンジの必要がないオートマチック車もあります。
詳しくは18、25ページを読んでください。
- ③+ボタンの左右で行うバイクの傾斜、L/Rボタンで
行う車線変更は、OPT I O Nモードで操作法を入れ
換えることができます。詳しくは5ページで。
- ④AボタンとYボタンの操作は共通で使えます。

X ボタン

レース時 ピットレーンに入っ
て押すとピットインします。もう一
度押すとレースに復帰します

A ボタン

レース時 アクセル。
その他 コマンド等の決定。

B ボタン

レース時 ブレーキ。
その他 コマンド等のキャン
セル。

●レース中は画面上部にレース時の情報が表示されます。モードによって表示内容が少し異なりますので、間違えないようにしてください。

TIME ATTACK



ひょうじ ちが
モードによって表示が違うぞ

ツアー スポット
■ TOUR / SPOT

けいこく
警告ランプ

タイヤ/ブレーキ/
ねんりょう いじょう
燃料に異常があると
きいろ あか てんとう
黄色→赤と点灯し、
あか
赤になったらピット
イン (13P参照) の
ひつよう
必要があります。

のこ
残りタイム



じゆんい
順位

ちやくぜん はし
直前を走るバイクとのタイム差
じぶんい
自分が1位的时候は2位とのタイム差

バトル
■ 2P BATTLE

うえ がわ
上が1P側、
した がわ
下が2P側
ひょうじ
の表示です。

じゆんい
順位

のこ
残りタイム



ギア

けいこく
警告ランプ

スピードメーター



5 サーキット走行の注意

●サーキットを走るためには、あらゆることに気を配っておかなければなりません。画面上部のデータはもちろん、コース上の知識も必要です。

■スタート

シグナルが赤から青に変わったらスタートです。



■縁石・盛土・ガード

コースアウトして縁石などに乗り上げると操作しにくくなり、高速でガードに接触するとクラッシュします。低速でガードにぶつかったときははね返るだけです。



■コースサイン

カーブの手前で画面に表示され、コーナーの大きさや曲がる方向がわかります。



■コースマーク

コース表示画面の番号に対応しており、その地点にくると頭上に表示されます。



■ライバル車

他のバイクに強く接触するとコントロールを失い、最悪の場合、クラッシュします（ただしオプションでHITをOFFに設定しておけば接触しません）。



■ピット

バイクのコンディションが悪化したときは、ピットインして修理できます。詳しくは12～13ページで。

■クラッシュ

ガードや他のバイクに接触するとクラッシュすることがあります。何度クラッシュしてもゲームオーバーにはなりません。大幅なタイムロスになるので、気を付けましょう。





●バイクに異常があると、画面
上部の左にある警告ランプが点
灯し、バイクのコントロールに
悪影響が出てきます。黄色にな
ったら注意し、さらに赤くなっ

たらピットインして修理するようにしましょう。

タイヤ TIRE

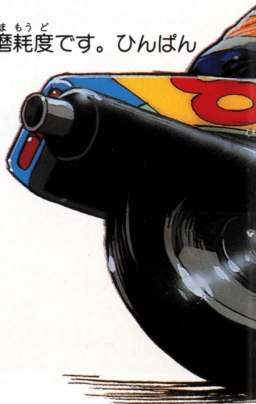
タイヤの磨耗度です。コーナリングの際
のスリップやクラッシュによって減りが
激しくなり、コーナリングが不安定にな
ります。

ブレーキパッド B・PAD

ブレーキパッドの磨耗度です。ひんぱん
なブレーキングや
クラッシュによっ
て減りが激しくな
り、ブレーキの利
きが悪くなります。

フューエル FUEL

残りの燃料です。
燃料がなくなると
低速でしか走れな
くなります。



いじょう バイクの異常はすぐにチェック

■ピットイン

いじょう
異常はピットインで修理でき
ます。ピットインするときは、
ピットレーン上でⓧボタンを押
してください。自動的に修理が
始まります。修理が進むと画面



ちゅうおう
中央のランプの色が緑に戻り、修理完了です。レースに

復帰するときは、もう一度ⓧボタンを押してく

ださい。なお、修理の時間はダメージによ

って違いますが、全回復しなくても

レースに復帰するこ

とができます。





ライディング・テクニック(1)

●コントローラーの操作法そのものは簡単ですが、いざサーキットを走ってみると、なかなか思うようにはいきません。バイクのライディングをぜひここでマスターしておいてください。

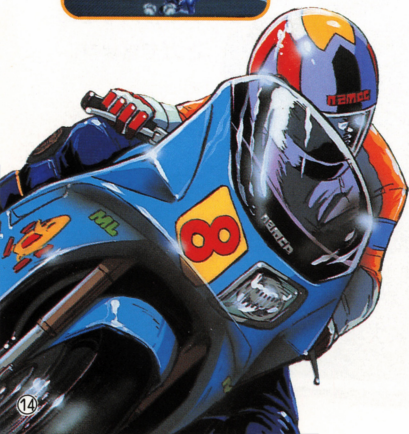
■ハングオン



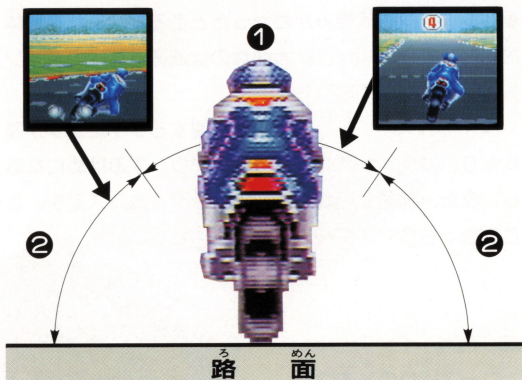
✦ボタンを左右に押すと、その方向にライダーが体重移動を行い、その傾きによってカーブを曲がることができます。これ

がハングオンといわれるライディングです。

ただしハングオンには一定の特性があり、それを知っておかないとスムーズなコーナリングはできません。



ハングオンをマスターしよう!



- ①一定の範囲内の傾きについては、スピードに関係なく自由に動くことができます。
- ②傾きが①の範囲を越えると、スピードにともなって横から強い力が働き、バイクは大きくアウトにふくらもうとします。
- ③ここで減速すると横からの力は弱まり、スムーズなコーナリングができます。
- ④大切なのは、横からの力をくい止めるための減速をいかに最小限度に抑えるか、ここにかかっているわけです。



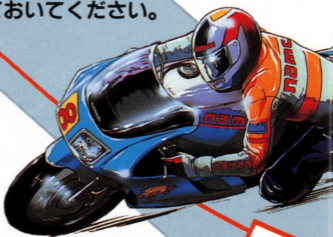
ライディング・テクニック(2)

●ハングオンの仕組みがわかったところで、それを具体的に試してみましょう。大切なのは減速と加速のポイント、そしてコース取りです。

操作そのものが正しくても、減速するタイミングが遅れたり、コースが悪くてはコースアウトするはめになるし、また、加速が遅れてはそれだけタイムロスです。ここできっちりマスターしておいてください。

■アウトインアウト

コース取りの基本はアウトインアウトです(図参照)。コーナーのアウトからインへ進路をとり、そのままアウトへふくらみながら抜けていく走り方です。



1

コーナー直前で減速します。コーナーに入ってからでは手遅れ。慣れないうちはブレーキングの時間も長めにとり、徐々に時間を短くしていきましょう。

コース取りの基本はアウトインアウトだ!

2

コーナー突入と同時^{とつにゅう どう}にハングオン^じです。バイクを傾ける角度^{かたむ かくど}が急^{きゅう}なほど、バイクの向^むきも素早く^{すばや か}変わりますが、これも少し^{すこ}ずつ慣^ならしていくとよいでしょう。

3

コーナーを抜けながら^ぬ加速^{かそく}していきます。ここではいかに早く^{はや}、直線的^{ちよくせんてき}な長い^{なが}加速^{かそく}ライン^とを取れるかがポイントです。早すぎる^{はや}とコーナー^まを曲がりきれず、遅い^{おそ}とタイムロス^{おお}が大きくなります。

ライディングテクニック(3)

■ギアチェンジについて

①バイクのギアはAUTO（オートマチック）とMANU（マニュアル）の2種類があります。バイクの性能はMANUが上ですが、AUTOはコンピュータが自動でギアチェンジしてくれます。最初はAUTOでプレイし、ハンドル操作に慣れてきたらMANUに換えるとよいでしょう。



▲自分^{じぶん}に合ったバイク^あを選^{えら}ぼう。

②MANUを使ったときは、タコメーターを参考^{さんこう}にしましょう。タコメーターがレッドゾーンに達したら、ギアを1段アップさせるとスムーズな加速^{かそく}ができます。減速^{げんそく}時はギア



ダウンさせていきます。

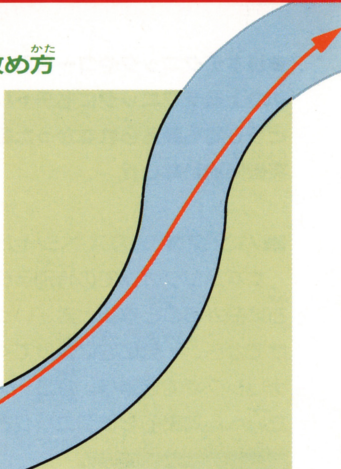
▲MANUを使うときはタコメーターに注意^{ちゅうい}。



すこ はや はし
少しでも速く走りたいキミへ!

■連続コーナーの攻め方

コーナーが連続する
ところでは、これをひと
つのコーナーとして
とらえ、攻略法を考
ていきましょう。例
えばS字カーブでは、最
初のコーナーの脱出ラ
インと次のコーナーの
進入ラインを結んだス
トレートで走るのが理
想的です。



■高速コーナーはラインを正確に

ゆるやかな高速コーナーでは
ヘアピンなどと違い、ハードな
テクニックは必要ありませんが、
その分バイクを安定させて最短
ルートを正確に走ることが大切



です。スピードがのっているだけに、ちょっとしたミスが
タイムに大きくひびいてくるのですから。



ライディング・テクニック(4)

●基本^{きほん}テクニックやコース取り^とをマスターしたら、少し^{すこ}ずつ^{じょうきゆう}上級テクニックにもチャレンジしていきましょう。どうしても^こ越えられなかった記録^{きろく}の壁^{かべ}も、これで^{いっき}一気に^{とつばまちが}突破間違^{まちが}いなし!?

■ハングオンのスペシャルテクニック

まずハングオンでの特別^{とくべつ}テクニック^{しやうかい}を紹介^{しょうかい}しましょう。右^{みぎ}に曲^まがろうとすると、いったん^{いっ}バイク^{みぎ}を左^{かたむ}に少し傾^{ひだり}けてから、一気に^{すばや}右^{いっき}に傾^{みぎ}けてください。より素早^{すばや}いコーナリング^{かたむ}ができます。急^{きゆう}コーナー^{れんぞく}が連続^{ばあい}する場合には、たいへん^{こうかてき}効果^{こうか}的なテクニック^{てき}となります。



▲いったん^{ぎやくほうこう}逆方向^{ぎやくほうこう}にバイク^{たお}を倒^{たお}し……。

▲一気に^{いっき}切り返^きすと素早^{かえ}い^{すばや}コーナリング^{すばや}に!

■^{しゃせんへんこう あざ}車線変更は鮮やかにきめよう!

^{ちよくりつ}直立して走っているときに^{はし}Ⓛ/Ⓡボタンを押すと、^おスムーズな^{しゃせんいどう}車線移動ができます。

(^{オプション}OPTIONで^さ➕ボタンの^さ左右にも^{せってい}設定できます)。

ストレートで^{まえ}前のマシンを^ぬ抜くときに^{つか}使いましょう。また、ガードに^{ていそく}低速でぶつかって、バイクが^{うし}後ろには^{かえ}ね返ったときは、^{しんろ}➕ボタンで^{へんこう}進路を変更できます。



▲^むバイクの向きを^か変える必要がないから^{そうさ}操作ミス^{さけん}の危険も^{すく}少ないぞ。

■^{あんてい}安定したコーナリングのために

コーナリングの際、バイクを^{かたむ}傾けすぎて^{もと}あわてて^{もと}戻したりする^{ふあんてい}うちは^{そうさ}まだまだ。こんな^{おお}不安定な操作では^{だいいち}コースアウトの^{もと}元ですし、^{おお}第一タイムロスが^{おお}大きくなります。



▲^{いっぱつ}一発で^{かくど}角度を^き決められる^いようになれば、^{じょうきゅうしゃ}キミも^こ上級者だ!

カーブの^{おお}大きさに^あ合わせて^{おお}➕ボタンを^{かたむ}入れ、^いぴったりの^{かたむ}傾きになったら、^{おお}あとは^{かたむ}➕ボタンから^{はな}手を^{もと}離し、^{おお}ニュートラルに^こ戻しましょう。バイクの^{かたむ}傾きは^こ固定^{てい}された^こままになります。

TIME ATTACK(1)

●好きなコース・バイクを選び、ラップタイムにチャレンジするモードです。選んだコース3周のタイムを計りますが、計測なしのテストランが1周あるので、実際には4周走るようになります。

記録されるのは3周合計ラップのベスト5、1周最速ラップのベスト5、以上2項目です。記録はそれぞれクラス別にセーブされます。

■タイムの表示について

ゲームの電源を入れたとき、タイムの表示はGAME STANDARDに設定されていますが、OPTIONモードでリアルタイムに変えることもできます。その際、記録されていたラップタイムもREAL TIMEに置き換えられます。

TIME ATTACK RANKING	
A-COURSE 250cc	
RIDER	TOTAL TIME
1	NARCOT 0' 13"74
2	HAPPY 0' 26"89
3	PACKMAN 0' 27"59
4	
5	

TIME ATTACK RANKING	
A-COURSE 250cc	
RIDER	TOTAL TIME
1	NARCOT 1' 30"74
2	HAPPY 1' 41"91
3	PACKMAN 1' 41"51
4	
5	

▲左がゲームスタンダード、右がリアルタイム。表示の方法は違うがどちらも同じ記録だよ。

びょう はや
0.1秒でも速く!

■ポイントラップで弱点を克服!

タイムアタックではゴール
ライン以外にも3カ所の計時
点があります。タイムの初期
設定は白字で表示されており、

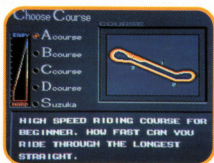


レース中に記録を更新すると青く表示されます。苦
手な部分を攻略するときの目安にしてください。な
お、ポイントラップは自動的にセーブされます。1
周のベストラップのデータを消去すると、同時にリ
セットされるので注意してください。

ゲームの進め方

1 コースを選ぶ

A/B/C/D/Suzukaの5つからコースを選びます。



表示されるコースや36~37ページ
の紹介を参考にしてください。
コースは+ボタンで選び、
Aボタンで決定します。

2 バイクを選ぶ

- ①まず+ボタンの左右でクラスを選び、Aボタンで決定します。クラスは排気量の違いを表し、大きいクラスほどスピードが出ますが、操作は難しくなります。
- ②次に+ボタンの上下でタイプを選びます。上の3つがオートマチックギア、下の3つがマニュアルギアです。
- ③最後にバイクの色を+ボタンで選び、Aボタンで決定します。



タイプの評価

上から加速 / 最高速 / コーナリング性能を表し、
 良い順にS / A / B / C
 の4段階で評価します。

じぶん あ えら
自分に合ったバイクを選んでね

ギアの種類

AUTO/オートマチック

ギアチェンジの操作そうさがいらないので簡単かんたんですが、同じタイプ・クラスのマニュアル車しやより、基本性能きほんせいこうが少し落ちます。

MANU/マニュアル

ギアチェンジの操作そうさが必要ひつようですが、オートマチック車しやより、少し基本性能きほんせいこうが優すぐれています。

ACCELERATION/加速重視タイプ

最高速さいこうそくに達する時間たつが速じかんく、コントロールしやうすいタイプです。

HIGH SPEED/最高速重視タイプ

最もスピードもつとが出でますが、加速かそくまでに少し時間すこがかかるタイプです。

MOBILITY/機動性重視タイプ

コーナリングのとき、タイヤがスリップし始める限げん界かいが高く、また、バイクを傾かたむけるときの反応はんのうが速はやいタイプです。パワーは少し劣すこります。

タイプ



TIME ATTACK(3)

3 記録画面

3周ラップの合計・1周の最速ラップの各ベスト5が表示されます（記録がひとつも残っていないときは表示されません）。画面は **A** ボタンで送ってください。

なお、各記録画面で **L** ボタンと **R** ボタンを同時に押すとポーズ画面となり、YESを選んで **A** ボタンを押すと、今までの記録を消すことができます。



4 レース開始

走行中、セレクトボタンを押すとポーズ画面となり、ENDを選ぶとコースの選択からやり直し、RETRYは同じコース、同じマシンですぐにスタートからやり直せます。なお、レースに復帰するときは、もう一度セレクトボタンを押してください。



なまえ のこ ベストラップで名前を残しておこう!

けっか ひょうじ 結果の表示

レース結果の表示時に

A ボタンを押すと、3周の合計ラップベスト5が
出ます。みごとベスト5に入る記録が出たときは、
ここで名前を登録してください。

+ ボタンの上下が文字の選択、
左右が入力場所の移動です。

入力が終わり、**A** ボタンで決定すると、次
は1周の最速ラップベスト5が表示されます。
同様にして名前を入れ

てください。コース選択画面に戻るときは**A** ボタンです。





TOUR(1)ルール

●TOURは1人用の耐久レースツアーモードです。レースごとにポイントを獲得し、全5レースでの合計ポイントでワールドチャンピオンを競うものです。250ccクラスからスタートし、400→750ccとクラスアップ、最終目標は750ccクラスでの鈴鹿耐久レースの優勝です。

■順位の決定

耐久レースでは、ゲームスタート時に設定する時間内で、よりたくさんの距離を走ったライダーが優勝となり、以下のようなシステムで順位を決定していきます。

- ①設定時間が経過。
 - ②ゴールラインを通過した順にレース終了。
 - ③全員がレース終了したとき、周回数の多い順で順位が決定。周回数が同じときは秒数で決定。
 - ④ゲーム中ではプレイヤーがゴール、またはリタイアした時点でレース終了。
- ※リタイアしたときは8位になります。



めざせ、ワールドチャンピオン!

■ワールドチャンピオンの決定

レースに入賞すると以下のよ
うにポイントが与えられ、5レ
ースの合計ポイントが1位のと
きはクラスチャンピオンとなり
ます。

また、5レースのポイントが
合計25ポイントに達している
ときは、次のクラスへ昇格できるライセンスを得ることが
できます。

A-COURSE 250cc		RANKING	
RIDER	POINT	T. POINT	
MARGOT	9	9	
DANTONG	6	6	
GURDER	4	4	
SPARKER	3	3	
MAGNET	2	2	
BEAUTY	1	1	
RICKEND	0	0	
SCHWACH	0	0	

▲シリーズの通算ポイントで競うのだ。

優勝	9ポイント		
2位	6ポイント	5位	2ポイント
3位	4ポイント	6位	1ポイント
4位	3ポイント	7位以下	0ポイント

なお750ccクラスのみ、4レースの合計が20ポイントに
達していなければ、最後の鈴鹿耐久レースには進むこと
ができません。



TOUR(2)進め方

1 メニューを選ぶ

モード選択画面でTOURを
 選ぶと右の画面になります。最
 初から遊ぶときはSTART、
 前回の続きを遊ぶときはLOA
 Dを選んでください。なお、こ
 の画面はゲームをセーブしていないと表示されません。



2 名前を決める



十字ボタンで文字を選び、Aボ
 タンで入力してください。間違
 えたときはカーソルを
 「DEL」に合わせ、
 Aボタンを押すと文

字を消すことができます。入力が終わ
 ったら「END」を選び、Aボタ
 ンで決定し
 てください。



はじ
さあ、レースを始めよう!

3 レース時間を決める



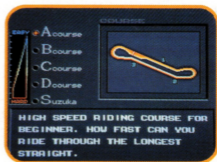
レース時間を決めます。時間の表示はOPTIONモードで変更することができます。なお、GAME STANDARDで15分に設定し、250 ccでAコー

スを走ったときはだいたい6週の勝負となります。

4 コースの表示

コース画面が表示されます。

TOURではA→B→C→D→Suzukaと順番に進めていくので、選ぶことはできません。Aボタンで次の画面に送ってください。



5 バイクを選ぶ

バイクのタイプと色を選びます。クラスは250 ccから順番に進めていくので、ここで選ぶことはできません。





TOUR(3)進め方

6 レース開始



バイクを決
定するとレー
スがスタート
します。持て
るテクニック

を駆使して、優勝をめざしてください。

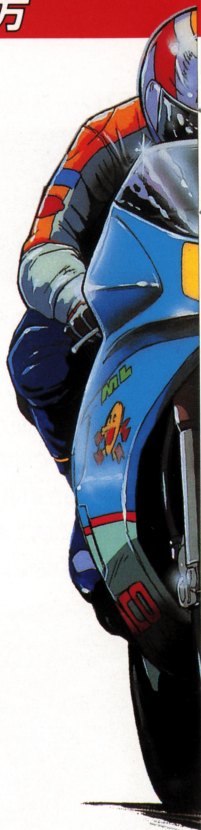
なお、レース中にセレクトボタンを押すと、画面にリタイアするかどうかが表示されます。リタイアするならばYES、続けるならばNOを選んでAボタンを押してください。これはポーズ機能としても使うことができます。

7 結果の発表

ライダー	ラップ	タイム
1 MARCOT	8	02' 33"02
2 DAIYONG	5	00' 20"74
3 GURDER	5	00' 59"24
4 SPANER	5	00' 52"09
5 MAGNET	5	00' 55"07
6 DEBUTY	5	01' 22"09
7 MCKENO	5	02' 08"02
8 SCHWACH	5	03' 13"09

レースが終
わると順位と
周回数、タイ
ムが表示され
ます。画面は

Aボタンで送ってください。



せいせき わる あんしん
成績が悪くてもトライがあるから安心

⑧ランキングの発表

かくとく
獲得ポイント
によるシリーズ
のランキングが
はっぴょう
発表され、**A** ボ
タンを押すと、
つぎ
次のレースのコース表示からスタートし
ます。



A-COURSE		RANKING	
250cc			
RIDER	POINT	T:POINT	
MANCOT	9		9
OHMYONG	6		6
GURDOR	4		4
SPINER	2		2
MAGNET	2		2
BEUTY	1		1
BEKEND	0		0
SCHWITZ	0		0

⑨RETRY/NEXTの選択

リトライ
RETRYを
えら
選ぶと、セーブ
せま
ずに今のレー
スに再チャレ
ンジします。成績

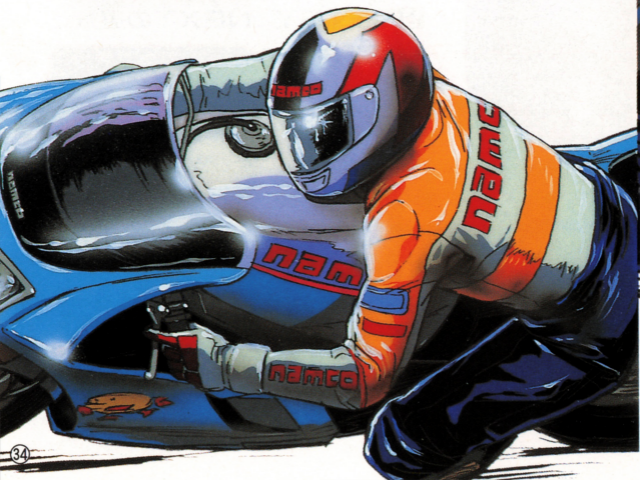


がわる
悪いときなどにどうぞ。またNEXT
を選んだときは次のレースへすす
みます。
せんたく
選択は+ボタン、けつてい
決定は**A** ボタン、がめん
画面
の送りはおく
はスタートボタンです。なおでんげん
電源
をき
切ったあとにリトライ
をえら
選ぶと、さい
最後に走ったレースから再スタートします。

●1人用で1レースだけを走って勝負するモードです。
 コースやバイクは、好きなものを選ぶことができます。
 ゲームの進め方などはTOURモード等を簡単にしたも
 のですので、そちらの説明を参考にしてください。



←TOURと違うのは、バ
 イクのクラスも選べると
 ころだ。



●好きなコースやバイクなどを選び、2人のプレイヤーが1対1で戦うモードです。ゲームの進め方などはTOURモード等とほぼ同様です。名前の登録やバイクの選択などは、1P側から行ってください。

画面は2分割で、上が1P側、下が2P側になります。表示内容はTOURを簡単にしたものになっており、詳

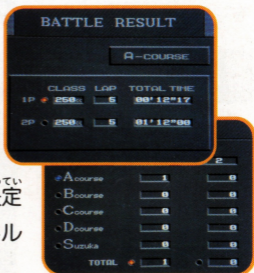
しくは9ページを見てください。



←上が1P側、下が2P側だ。間違えることのないように。

成績の表示

レースが終わると結果が表示され、Aボタンを押すと全コースでの対戦成績が表示されます。このとき+ボタンの上下でコースを選ぶことができ、Aボタンで決定すると、そのコースからバトルを続けることができます。



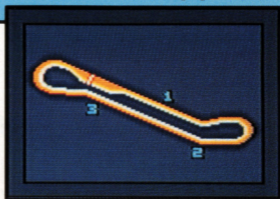


コースの紹介

A course

Aコース

ちよくせん
直線とゆるいカーブか
らなる入門用コース。ま
ずはここでレースに慣れ
ましよう。マシン性能の
チェックにも役立ちます。



B course

Bコース

なが
長いストレートにヘア
ピンとS字が加わったコ
ース。加減速のタイミン
グなど、基本テクニック
をマスターしましょう。



C course

Cコース

こうはん
後半にきついカーブが
つづ
続きますが、実はストレ
ートに狭まれたS字（2
と3の間）がクセモノ。
かくじつ げんそく ひつよう
確実な減速が必要です。



D course

Dコース

じつか 難しいカーブが多いテ
おお クニカルコース。コース
をきちんと覚えないこと
には、連続するカーブは
れんぞく とても攻めきれません。



Suzuka circuit

すずか 鈴鹿サーキット

たいきゆう 耐久レースの最高峰、
さいこうほう 鈴鹿サーキットです。750
すずか ccクラスで優勝できれば、
ゆうしょう キミもトップライダーの
なかまい 仲間入りです。



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

Suzuka 8 hours

「遊び」をクリエイトする——
株式会社ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

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。

株鈴鹿サーキットランド公認

Produced by NAMCO LTD.

©1993 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED