



F1TM
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP



Dreamcast^{..}



F1 WORLD GRAND PRIX
for Dreamcast

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY



SEGATM

PUBLISHED AND DEVELOPED BY



SYSTEM 7
VIDEO SYSTEM



ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ 小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩を取り、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力の低下の原因となります。●ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用する、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤動作や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等につややかな布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。●ソフトによってはファイルの保存等にメモリーカード(ビジュアルメモリ[別売])が必要になる場合があります。詳しくは各ソフトの取扱説明書をご覧ください。

※このソフトは、「タイトル名」「どのくらいそのソフトで遊んだか」「どんなふうにもそのソフトを遊んだか」等の、<プレイ履歴(プレイ情報)>を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなソフトでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定ものです。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

ACCESS® 株式会社アクセス

Easy Communication Everywhere.

NetFront®

Java仕標準擬モジュール

JV-Lite®



●本ソフトウェアのインターネット機能は、株式会社アクセスのNetFront及びJava仕様標準擬モジュールJV-Liteを搭載しています。●NetFront及びJV-Liteは株式会社アクセスの日本国における登録商標です。●Java及びすべてのJava関連の商標及びロゴは、米国及びその他の国における米国Sun Microsystems, Inc.の商標又は登録商標です。●文中の会社名、商品名は、各社の商標又は登録商標です。●本ソフトウェアでは、NECオフィスシステムのフォントを使用しています。●This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.●本ソフトウェアでは、Dream Flyerのメール受信機能を搭載しています。Dream Flyerは(株)コロボのトレードマークです。

CONTENTS

1.コントローラの操作方法	4
2.ゲームを始める	6
3.ゲームモードの紹介	14
4.チーム・ドライバーの紹介	20
5.コースの紹介	26

© VIDEO SYSTEM CO., LTD.

All trademarks are the property of their respective owners.

An official product of the FIA Formula One World Championship
licensed by Formula One Administration Limited.




USE OF CONTROLLER

1.コントローラの使用法

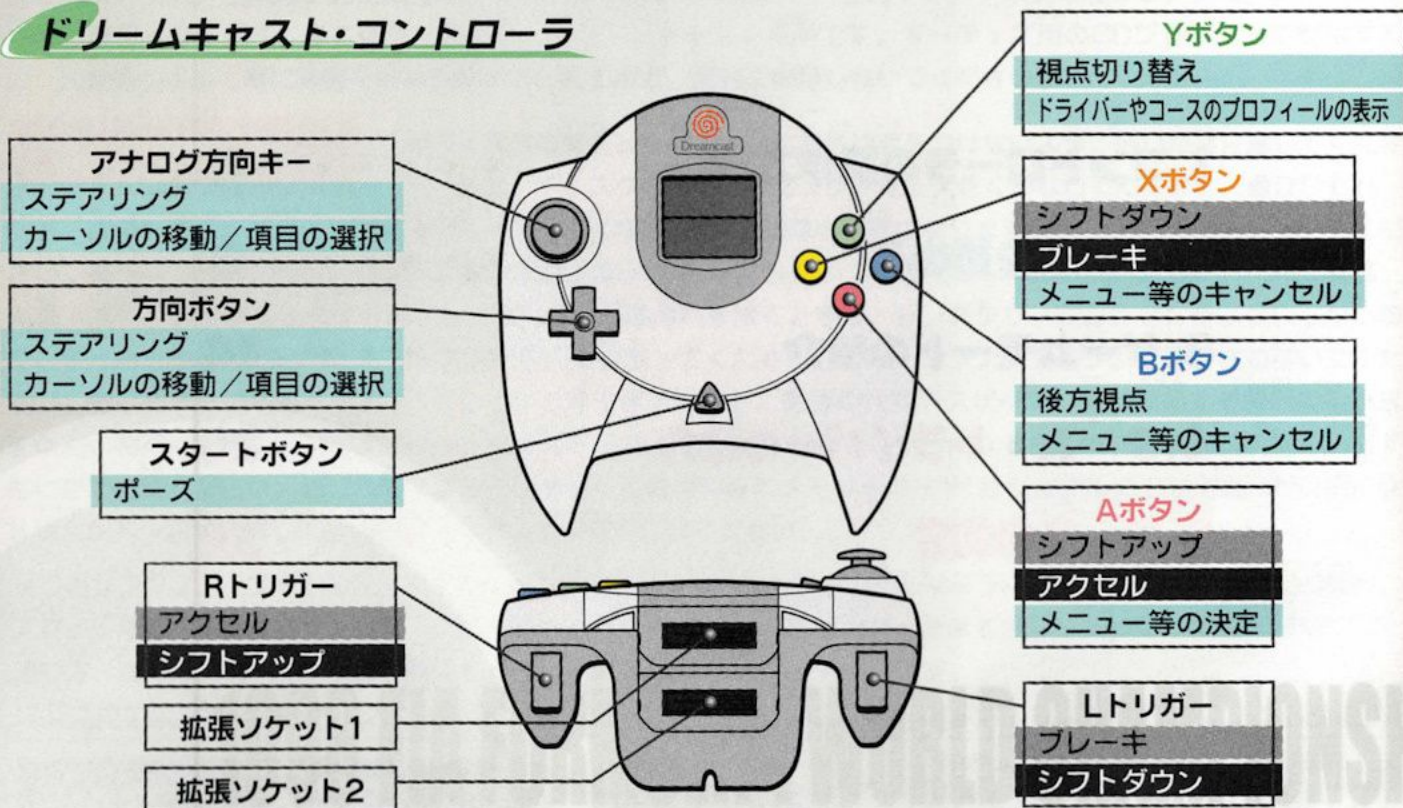
コントローラの操作設定は、System(システム)のController Options(コントローラオプション)でType(タイプ)-A/Type(タイプ)-B/Custom(カスタム)が選択できます。Custom(カスタム)を選択すると各コントローラの操作設定が変更できます。※対応していないコントローラでの動作は保証されません。

Type-A アクセルがRトリガー、ブレーキがLトリガーに設定されているので、微かなアクセルワークやブレーキングができるようになり、実際のF1マシンの操作感覚が味わえます。

Type-B 微かな操作が苦手なプレイヤーでもF1レースを楽しめる、従来のレースゲームと同じ操作設定です。

Type-A:  Type-B:  Type-A/Type-B共通: 

ドリームキャスト・コントローラ



バック Xボタン + Rトリガー **Lトリガー + Aボタン** ※再び前進する場合は、シフトアップを行ってください。

ステアリングをアナログ方向キーで操作する場合、アナログ方向キーの入力角度により曲がり方が変わります。アナログ方向キーを斜め下に入力することでより小回りに曲がれます。

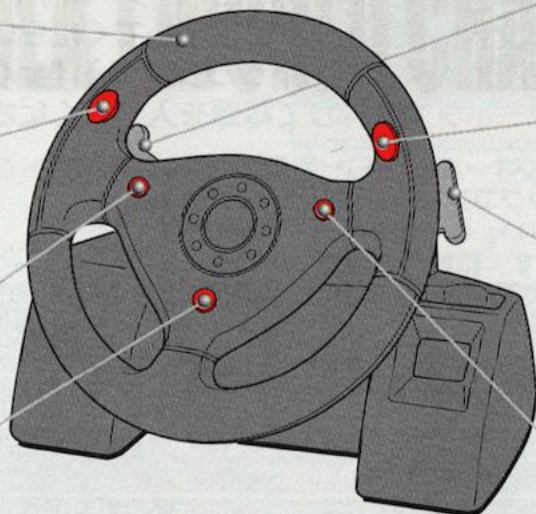
レーシングコントローラ

ハンドル
ステアリング
カーソルの移動/項目の選択

-ボタン
シフトダウン
ブレーキ
メニュー等のキャンセル

Bボタン
後方視点
メニュー等のキャンセル

スタートボタン
ポーズ



Lレバー
ブレーキ
シフトダウン

+ボタン
シフトアップ
アクセル
メニュー等の決定

Rレバー
アクセル
シフトアップ

Aボタン
視点切り替え
ドライバーやコースのプロフィールの表示

バック - ボタン + Rレバー **Lレバー + + ボタン**

※再び前進する場合は、シフトアップを行ってください。

ゲーム中に、ドリームキャスト・コントローラのA + B + X + Yボタンを同時に押しながらスタートボタンを押すとリセットされ、タイトル画面に戻ります。レーシングコントローラでは、A + Bボタンを同時に押しながらスタートボタンを押すとタイトル画面に戻ることができます。

ぶるぶるぱっくについて

本ソフトは、別売の「ぶるぶるぱっく」に対応しています。「ぶるぶるぱっく」をドリームキャスト・コントローラの拡張ソケット2にセットすると、プレイヤーのマシンがドリフトしたり縁石に乗り上げるなどの衝撃を受けたときにコントローラが振動するようになります。**Controller Options(コントローラオプション)**で**Vibration(バイブレーション)**のオン/オフの設定ができます。※レーシングコントローラには使用できません。

メモリーカード(ビジュアルメモリ)について

別売のメモリーカード(ビジュアルメモリ)を使用すると、レース中のデータのセーブ・ロードができます。また、レース中はメモリーカードの画面にコースマップやラップ数、順位、速度等が表示されます。

※メモリーカードが正しく拡張ソケットにセットされていない場合やメモリーカードに空きブロックが不足している場合は、ゲームのセーブはできません。セーブには、最低20ブロック必要です。

※セーブ中は本体の電源を切ったり、メモリーカードやその他の拡張ユニット、及びコントローラの抜き差しを行わないでください。

STARTING THE GAME

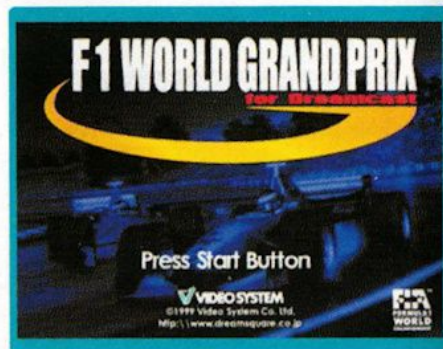
2. ゲームを始める

ゲームを始める

本ソフトは1～2人用です。本体の電源を入れる前に、ドリームキャスト・コントローラ等の周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続してください。次にドリームキャスト専用ソフト「F1 WORLD GRAND PRIX (F1ワールドグランプリ) for Dreamcast」をドリームキャスト本体に正しくセットし、パワーボタンを押して電源を入れてください。

※本体電源投入時に、ドリームキャスト・コントローラのアナログ方向キー及びL/Rトリガー、レーシングコントローラのハンドル及びL/Rレバーを動かさないでください。キーやトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。誤動作が生じた場合は、いったん電源を切り、これらを動かさずに電源を入れてください。

電源を入れタイトル画面が表示されたら、スタートボタンを押しモード選択画面に移ります。



ゲームモードの選択

シングル レース モード
Single Race Mode :

決勝レースのみを楽しむモードです。

/// P.14

チャンピオンシップ モード
Championship Mode :

全16戦のチャンピオンシップに参戦して、ワールドチャンピオンを目指すモードです。

/// P.14

タイム アタック モード
Time Attack Mode :

プレイヤーのマシン1台だけで、練習に専念するためのモードです。ゴーストカーと競争することで、より効果的な練習ができます。

/// P.16

マッチ レース モード
Match Race Mode :

他のプレイヤーと対戦できます。

/// P.16

インターネット モード
Internet Mode :

「F1 WORLD GRAND PRIX (F1ワールドグランプリ) for Dreamcast」のホームページにアクセスできます。

/// P.17

ファイル メニュー
File Menu :

メモリーカードにセーブしたリプレイを鑑賞することができます。また、セーブしたゴーストカーのデータやマシンのセッティングをロードすることができます。

/// P.17

システム
System :

画面の表示方法やサウンドのテストなど、ゲームに関する様々な設定を行います。

/// P.18

セレクト ション Selections

セレクト チーム Select Team

セレクト チーム Select Team

11チームの中から、使用するチームを選びます。

セレクト ドライバー Select Driver

選択したチームに所属する2人のドライバーの中から、操作するドライバーを選択します。

ドライバー オプション Driver Options

ドライバーを決定したら、操作方法について設定します。



スキル:	Novice(ノービス) / Expert(エキスパート)が選択できます。Novice(ノービス)は初心者向きで、Expert(エキスパート)は操作感覚が実際のF1マシンの挙動に近くなります。
CPU:	Allカーのレベルを選択します。Easy(イージー) / Normal(ノーマル) / Hard(ハード) / Super Hard(スーパーハード)が選択できます。
アクセラレーション:	オンにすると、ホイールスピンしないようにアクセルが調整されます。(Skill(スキル)がNovice(ノービス)の場合のみ)
ブレーキング:	オンにすると、コーナーに来たときに自動的にブレーキがかかります。(Skill(スキル)がNovice(ノービス)の場合のみ)

セレクト サーキット Select Circuit

レースを行うコースを、全16コースから選択します。

レース オプション Race Options

レースに関する設定を行います。

ラップ:	周回数(3 / 6 / 12 / Half(ハーフ) / Full(フル))を設定します。
ウェザー:	天気をSunny(サニー) / P-Cloudy(パートリククラウドイ) / Cloudy(クラウドイ) / L-Rain(ライトレイン) / Rain(レイン) / Random(ランダム)から選びます。
フラッグ:	オンにすると、レースを規制するフラッグが表示されます。
ピットイン:	オンにすると、燃料とタイヤが消耗するようになります。
カーダメージ:	オンにすると、マシンがダメージで破損するようになります。
98 Events:	オンにすると、天候やプレイヤー以外のドライバーの予選の結果、リタイアなどが98年度のレース状況に従って再現されます。(Laps(ラップ)が6周以上の場合のみ)
セーフティカー:	オンにすると、コース前方で事故が発生した場合、コースが整備されるまでセーフティカーがトップのマシンの前を走行します。セーフティカーの走行中はライバルカーを抜いてはいけません。
グリッドポジション:	プレイヤーのスタート位置を1 ~ 22から設定します。

※モードにより項目名が変わったり、選択できない項目があります。

Paddock (パドック) 画面では、マシンのセッティングやレース結果の閲覧などを行います。セッティングしたマシンの能力はバーグラフによって表現されます。

スピード Speed :	最高速度
アクセル Accel :	加速性能
ターン Turn :	コーナリング性能
ブレーキ Brake :	ブレーキ性能
ラップ Laps :	走行可能な周回数



カー セットアップ
Car Setup

マシンのセッティングを行います。

フューエル
Fuel

燃料の量を調節します。多く入れるほどLaps(ラップ)は増えますが、車重が重くなるのでSpeed(スピード)、Accel(アクセル)、Turn(ターン)、Brake(ブレーキ)のパラメーターが低下します。

タイヤ
Tyre

タイヤの種類を選択します。Dry(ドライ)は晴れ用で、Rain(レイン)とHeavy Rain(ヘビーレイン)は雨用です。Intermid(インターミディエイト)は晴れ用と雨用の中間の性能を持っています。

※Championship(チャンピオンシップ)モードでは、Dry Tyre(ドライタイヤ)の種類を変更できない場合があります。詳しくは14ページをご覧ください。

フロント ウィング
Front Wing
リア ウィング
/ Rear Wing

フロントウイングの角度を設定して、ダウンフォースを調節します。角度が大きいとTurn(ターン)とBrake(ブレーキ)のパラメーターは上がりますが、空気の抵抗が強くなるのでSpeed(スピード)とAccel(アクセル)のパラメーターが下がります。

ギア レシオ
Gear Ratio

ギア比を変更して、マシンの加速性能と最高速度を調節します。低く設定すると最高速度は下がりますが、加速性能が上がるため低速コース向けとなります。

サスペンション
Suspension

サスペンションの硬さを設定します。数値を低く設定するほどAccel(アクセル)、Turn(ターン)、Brake(ブレーキ)のパラメーターは上がりますが、タイヤの消耗が早くなります。

ブレーキ センシティブィティ
Brake Sensitivity

ブレーキの感度を調節します。

ブレーキ バランス
Brake Balance

前輪、後輪のブレーキ比を変更します。

ステアリング Steering

ステアリング比を変更します。値を大きくするほど小回りで曲ることができますが、高速時のコーナリングではスピンしやすくなります。

トランスミッション Transmission

ギアチェンジの方法を設定します。Auto (オート) / Manual (マニュアル) が選択できます。

セッティング Setting

Load (ロード) / Save (セーブ) / Reset (リセット) が選択できます。Load (ロード) を選択するとセーブしたセッティングをロードし、Save (セーブ) を選択すると作成したセッティングをセーブすることができます。また、Reset (リセット) を選択するとそのコースのおすすめのセッティングに自動的に設定されます。

ダウンフォースについて

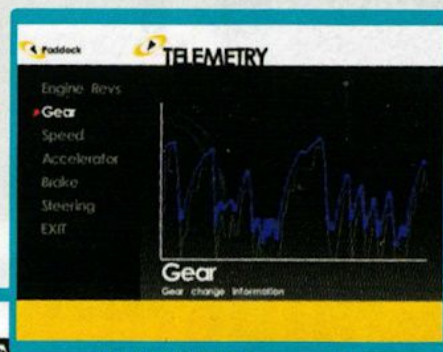
マシンが空気抵抗によって路面に押し付けられる力をダウンフォースと呼びます。この力が大きいとマシンの路面への食い付きが良くなり、グリップ力が上がります。

オーバーステア、アンダーステアについて

フロントウイングとリアウイングの設定バランスによって、コーナリング時のマシンの挙動が大きく変化します。フロントウイングの設定がリアウイングに比べて大きすぎると、マシンがスピンしやすくなる「オーバーステア現象」が発生します。逆にリアウイングの設定が大きすぎると曲がりにくくなる「アンダーステア現象」が発生します。また、マシンによっては最初からオーバーステア気味であったり、アンダーステア気味である場合があります。

Telemetry (テレメトリー)

Engine Revs (エンジンの回転数) や Gear (ギア)、Speed (スピード)、Accelerator (アクセル)、Brake (ブレーキ)、Steering (ステアリング) 各項目を選択するとテレメーターが表示され、自分の走行を解析できます。



Standing (スタンディング)

現時点でのプレイヤーの成績 (予選成績やドライバーズポイント) を確認することができます。

System (システム)

画面の表示方法やサウンドのテストなど、ゲームに関する様々な設定を行います。

	TYRES	NAT	RACE TIME
1 Mika Hakkinen	(B)	FIN	4:39.037
2 David Coulthard	(B)	GBR	+0:00.058
3 Heinz-Harald Frentzen	(B)	GER	+0:00.130
4 Eddie Irvine	(B)	GBR	+0:00.170
5 Johnny Herbert	(B)	GBR	+0:00.508
6 Alexander Wurz	(B)	AUS	+0:00.983

SIEMENS Communications

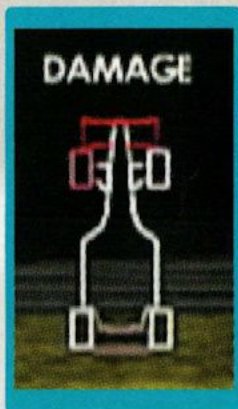
画面の見方



- | | |
|--|--|
| <p>1 コースマップ</p> <p>2 現在の周回数/規定周回数</p> <p>3 スピードメーター
ギアポジション
タコメーター
トランスミッションの種類</p> <p>4 現在の順位/
レースに参加している台数</p> | <p>5 ラップタイム
プレイヤーのベストラップ
トータルタイム</p> <p>6 ワーニングランプ
燃料計</p> <p>7 コーナーアイコン
(コーナーの名称)</p> <p>8 フラッグ</p> |
|--|--|

ワーニングランプについて


各パーツのダメージや消耗が大きくなるとランプの色が白から赤に変化します。





- | | |
|--|---|
| <p> ウィング
Wings</p> <p> エンジン
Engine</p> <p> タイヤ
Tyre</p> <p> サスペンション
Suspension</p> <p>燃料計</p> | <p>ウィングの破損。ランプが赤色になるとマシンのダウンフォースが減少します。</p> <p>エンジンのダメージ。ランプが赤色になると出力が上がらなくなります。</p> <p>タイヤの磨耗。ランプが赤色になるとスリップしやすくなります。</p> <p>サスペンションの損傷。ランプが赤色になるとコーナリング時のマシンの挙動が不安定になります。</p> <p>燃料の残料が表示されます。燃料計のバーの色が赤色になるとガス欠(リタイヤ)の危険があります。</p> |
|--|---|

フラッグについて

- | | |
|------------------------------------|---|
| <p> チェッカーフラッグ</p> <p> ブラックフラッグ</p> | <p>ゴールするときに振られます。</p> <p>反則行為によって失格となるドライバーに対して振られます。</p> |
|------------------------------------|---|

 **ブラック&ホワイトフラッグ** 逆走やショートカット、イエローフラッグ無視などの反則行為を行ったドライバーに対する警告です。


 **イエローフラッグ** コース前方で事故が発生したことを知らせます。この旗の提示中はライバルカーを抜いてはいけません。


 **グリーンフラッグ** イエローフラッグが解除されたことを知らせます。


コーナーアイコンについて


コーナーアイコンとは

コーナーアイコンは、マークでコーナーの方向や角度を知らせます。また、マークとともにコーナーの名称が表示されます。

 **Easy Curve** : イージー カーブ 緩やかなカーブ。減速せずにステアリングを切るだけでコーナーを抜けられます。

 **Hard Curve** : ハード カーブ ほぼ直角のカーブ。ハードなブレーキングが必要です。

 **Hairpin** : ヘアピン ヘアピン（180度に近い方向転換が必要な急なカーブ）。

 **Chicane** : シケイン シケイン（鋭いS字カーブ）。

視点切り替え

ゲーム中にYボタンを押すと、視点の切り替えができます。

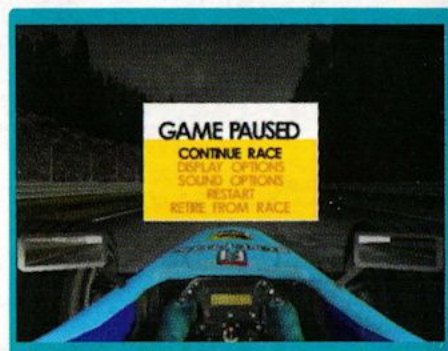


ポーズメニュー

レース中にスタートボタンを押すと、レースが一時中断されポーズメニューが表示されます。

<small>コンティニュー レース</small> Continue Race :	ポーズを解除し、レースを再開します。
<small>ディスプレイ オプション</small> Display Options :	レース中の画面表示を変更します。 ※詳しくは18ページをご覧ください。
<small>サウンド オプション</small> Sound Options :	ゲーム中の音量を変更します。 ※詳しくは18ページをご覧ください。
<small>パドック</small> Paddock :	レース中に、パドック画面に戻ることができます。
<small>リスタート</small> Restart :	同じレースを最初からやり直します。
<small>リタイア フロム レース</small> Retire From Race :	今行っているレースを中止し Result(リザルト) 画面へ移行します。

※モードにより項目名が変わったり、選択できない項目があります。



ピットメニュー

レース中にピットインすると、給油やタイヤ交換などができます。

<small>タイヤ</small> Tyre :	タイヤの種類をDry(ドライ) / Intermediate(インターミディエイト) / Rain(レイン) / Heavy Rain(ヘビーレイン) / Keep(キープ)の中から選択し交換します。 Keep(キープ)を選択すると交換しません。
<small>フューエル</small> Fuel :	燃料の補給量を設定します。
<small>フロント ウィング</small> Front Wing /	ウイングの角度を調整します。
<small>リア ウィング</small> Rear Wing :	

※エンジンやギアのダメージは、Skill(スキル)でNovice(ノービス)を選択した場合はピットインすると自動で回復しますが、Expert(エキスパート)では回復しません。

Pit In (ピットイン) の所要時間について

ピットインの所要時間は、作業項目が多いほど長くなります。また、同じピット作業でもチームによって異なります。

レース終了

レース中にピットインすると、給油やタイヤ交換などができます。

<small>プレイバック ラップ</small> Playback Lap :	最終ラップのリプレイを鑑賞します。
<small>セーブ リプレイ</small> Save Replay :	リプレイをセーブすることができます。

レース リザルト
Race Results :

レース結果やドライバーズポイントランキングを確認します。
※アナログ方向キー（方向ボタン）の上下で、ラップタイムやドライバーズポイントの表示のスクロール、左右で順位や獲得ポイントの表示方法（数値/グラフ）が選択できます。

リトライ アゲイン
Try Again :

同じレースを最初からやり直します。

チェンジ オプション
Change Options :

Race Options（レースオプション）を設定し直します。

コンティニュー
Continue GP :

スケジュール選択画面へ移行します。

リトライ ウィーク
Retry Week :

同じグランプリを最初からやり直します。

クイット トゥー メニュー
Quit To Menu :

現在のモードを終了し、最初のモード選択画面に戻ります。

※モードにより項目名が変わったり、選択できない項目があります。

リプレイについて

YボタンとBボタンでドライバーの視点（5つ）とREAR WING（リアウイング）視点、SIDE PONTOON（サイドポンツーン）視点、FRONT SUSPENSION（フロントサスペンション）視点、TVカメラ視点の切り替えができます。



REAR WING view



SIDE PONTOON view



FRONT SUSPENSION view



TV CAMERA view

リプレイ時の操作方法

ドリームキャスト・コントローラ

スタートボタン	ポーズ
アナログ方向キー	マシンの切り替え
方向ボタン	マシンの切り替え
A ボタン	使用しません
B ボタン	後方視点
X ボタン	使用しません
Y ボタン	視点切り替え
R トリガー	ズームイン（TVカメラ視点のみ）
L トリガー	ズームアウト（TVカメラ視点のみ）

レーシングコントローラ

スタートボタン	ポーズ
ハンドル	マシンの切り替え
+ ボタン	使用しません
- ボタン	後方視点
A ボタン	使用しません
B ボタン	視点切り替え
R レバー	ズームイン（TVカメラ視点のみ）
L レバー	ズームアウト（TVカメラ視点のみ）

リプレイのセーブについて

レース終了画面で**Save Replay**（セーブリプレイ）を選択すると、リプレイをセーブすることができます。セーブしたリプレイは、**File Menu**（ファイルメニュー）で鑑賞することができます。

3. ゲームモードの紹介

シングル レース Single Race

98年度F1グランプリの決勝レースのみを楽しむモードです。

チャンピオンシップ Championship

リアルに再現された98年度F1グランプリに参戦して、ワールドチャンピオンを目指すモードです。

レースのスケジュールは実際のF1のルールにのっとり、練習走行から予選を経て、決勝へ進みます。また**98 Events (イベント)**をオンにすると、天候やプレイヤー以外の予選の結果、リタイアが再現されます。



グランプリのルール

107% ルール

Skill (スキル)で**Expert (エキスパート)**を選択した状態で、予選でのプレイヤーのタイムが1位のタイムの107%を越える成績の場合、予選落ちになります。

※**Race Options (レースオプション)**で107% ルールの設定の変更ができます。オンにすると107%ルールが有効になります。

ドライ タイヤ Dry Tyre の使用制限

Championship (チャンピオンシップ)モードでは、**Qualify Session (クオリファイセッション・予選)**以降のレースを始める前に**Dry Tyre (ドライタイヤ)**の種類を選択しなければなりません。一度**Dry Tyre (ドライタイヤ)**の種類を選択すると、**Warm-up (ウォームアップ)**や**Final Session (ファイナルセッション)**でも同じ種類の**Dry Tyre (ドライタイヤ)**しか使用できません。

Soft (ソフト)はグリップ力が優れていますが耐久性に劣り、**Hard (ハード)**はグリップ力に劣りますが耐久性に優れています。「決勝レースよりもまず予選で速いタイムを出すことを優先する」ために**Soft (ソフト)**を選択するのか、または「決勝レースでピットインの回数を減らすために予選では我慢する」ために**Hard (ハード)**を選択するのか、長期的な戦略を考えてください。

≡ ゲームの進め方 ≡

新しくゲームを始める場合は**New (ニュー)**を選択し、チーム・ドライバーの選択とレースに関する設定を行います。セーブされたデータをもとにゲームを再開する場合は**Load Game From VMS (ロードゲーム フロム ビジュアルメモリ)**を選択し、任意のデータを選択します。

≡ スケジュールの選択 ≡

以下のスケジュールにしたがってレースが行われます。

フライデー プラクティス セッション
Friday Practice Session : 金曜日に行われる練習走行です。

サタデー プラクティス セッション
Saturday Practice Session : 土曜日に行われる練習走行です。

クオリファイ セッション
Qualify Session : この予選の成績によって、決勝レースのスタート位置が決定します。ドライバーは最高12周タイムアタックを行い、ベストラップの速いドライバーから上位グリッドに着きます。

ウォーム アップ セッション
Warm-up Session : レース直前に行われる最後の練習走行です。

ファイナル セッション
Final Session : 本番のレースです。このレースの成績によってドライバーズポイントが配分されます。全16戦を終えて、ドライバーズポイントの累計が最も多いドライバーがチャンピオンになります。

予選について

予選中はプレイヤーの暫定順位が時間の経過と共に変化します。予選を途中で終了する場合、その後AIカーがプレイヤーより早いラップタイムを出すと順位が下がります。パドックで予選中の暫定順位の確認や経過した時間を設定できますので、AIカーのラップタイムを確認しながら予選走行を続行するか、終了するか判断してください。

スタート セッション
Start Session : 現在のセッションを開始します。

スキップ セッション
Skip Session : 現在のセッションをスキップして、次のセッションへ進みます。**Qualifying (クオリファイイング)** をスキップした場合は、**Final Session (ファイナルセッション)** では最後尾からのスタートになります。
※**Skill (スキル)** で**Expert (エキスパート)** を選択している場合は、**Qualifying (クオリファイイング)** 以降を飛ばすことはできません。

スキップ グランプリ
Skip Grand Prix : 現在のグランプリをスキップして、次のグランプリへ進みます。

リザルト
Results : 現時点でのプレイヤーの成績(予選成績やドライバーズポイント)を確認することができます。

システム
System : 画面の表示方法やサウンドのテストなど、ゲームに関する様々な設定を行います。

セーブ ゲーム
Save Game : セッションの進行状況を、メモリーカードにセーブすることができます。

タイム アタック Time Attack

純粋にドライビングテクニックを磨くためのモードです。プレイヤーのマシンだけが走行します。ゴーストカーと競争することで、より効果的な練習ができます。

ゴーストカーとは

ゴーストカーはプレイヤーのベストラップを再現する半透明のマシンです。プレイヤーはゴーストカーを追い抜くことによって、自己ベストの更新ができるわけです。

ゴーストカーの設定

Race Options(レースオプション)でゴーストカーの設定を変更できます。

ゴーストカー
Ghost Car : ゴーストカーの設定の変更を行います。None(ノン)ではゴーストカーは表示されず、Best Lap(ベストラップ)では自己ベストが表示されます。また、Load(ロード)を選択すると、メモリーカードにセーブされているゴーストカーを表示することができます。

ゴーストカーのセーブについて

プレイヤーのベストラップが更新されると、自動的にBest Lap(ベストラップ)のゴーストカーのデータも更新されます。また、ゴーストカーのデータが更新されているとResults(リザルト)画面でSave Ghost(セーブゴースト)の項目が表示され、Yes(イエス)を選択するとゴーストカーのデータをセーブできます。



マッチ レース Match Race

他のプレイヤーと対戦するモードです。チーム・ドライバーとコースを選択し、Paddock(パドック)でセッティングを調整したらスタートです。

- ※画面分割方法はSystem(システム)で変更できます。詳しくは、18ページをご覧ください。
- ※Race Options(レースオプション)でCatch Up(キャッチアップ)の設定ができます。Catch Up(キャッチアップ)をオンにすると、負けているプレイヤーのマシンの性能が上がり、テクニックの優劣があるプレイヤー同士が対戦しても抜きつ抜かれつの接戦になることが多くなります。



インターネット
Internet

「F1 WORLD GRAND PRIX (F1 ワールドグランプリ) for Dreamcast」のホームページにアクセスすることができるモードです。ユーザー登録の確認が終了すると、「F1 WORLD GRAND PRIX (F1 ワールドグランプリ) for Dreamcast」のホームページにアクセスでき、ゲームに関する情報を見ることができます。

【ユーザー登録について】

セガにユーザー登録していない方は、「ドリームパスポート2」でユーザー登録を行ってください。「ドリームパスポート2」をお持ちでない方は、ドリームキャストダイレクトにご連絡ください。なお、入手の際には、送料のみお客様のご負担（900円）となりますので、あらかじめご了承願います。

※GD-ROMがオレンジ色の「ドリームパスポート」では、現在ユーザー登録を受け付けておりません。

【お問い合わせ先】

インターネット：<http://www.d-direct.ne.jp/>（受付時間24時間 年中無休）

TEL：03-5352-1505（受付時間 14：00～22：00 年中無休）

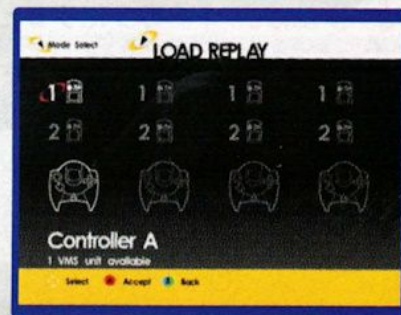
【接続方法について】

- ※本体と電話回線の接続方法については、ドリームキャスト本体の取扱説明書をご覧ください。
- ※インターネットに関する詳しい操作方法や説明は「ドリームパスポート2」の取扱説明書をご覧ください。
- ※インターネットに接続する際の通信料金はお客様のご負担となります。
- ※「F1 WORLD GRAND PRIX (F1 ワールドグランプリ) for Dreamcast」のホームページは、2000年12月まで運営予定です。

ファイル メニュー
File Menu

メモリーカード（ビジュアルメモリ [別売]）にセーブしたリプレイを見ることができます。リプレイがセーブされているメモリーカードを選択し、見たいリプレイのファイルを選択してください。

また、メモリーカードにセーブしたゴーストカーのデータやマシンのセッティングをロードすることができます。データがセーブされているメモリーカードを選択しロードしたいデータを選択してください。



注 意

1周に異常に時間がかかった場合、AIカーが正常に走行しなくなったり、リプレイが正しく再現されなくなる場合があります。

システム Systemについて

ここでは、ゲームに関するさまざまな設定を変更することができます。

ディスプレイ オプション Display Options

表示に関する設定が変更できます。



Speed Type : スピード タイプ スピードメーターの単位を変更します。KM/H (キロメートル毎時) / MP/H (マイル毎時) が選択できます。

Racing Line : レーシング ライン オンにすると、アスファルトの汚れで表現されたベストの走行ラインが表示されます。

Corner Icon : コーナー アイコン オンにすると、コーナーアイコンが表示されます。

Subtitle : サブタイトル オンにすると、テロップが表示されます。

Camera Mode : カメラ モード マシンを撮影するカメラの位置を設定します。Inertia (インナーティア) / Static (スタティック) が選択できます。

Over Lays : オーバー レイ オンにすると、コースマップやメーター、レース中の情報が表示されます。

Brightness : ブライツネス 画面の明るさを調節します。

Screen Split : スクリーン スプリット 対戦プレイの画面分割の方法を設定します。Vertical (バーティカル・縦分割) / Horizontal (ホリゾンタル・横分割) が選択できます。

※モードにより項目名が変わったり、選択できない項目があります。

サウンド オプション Sound Options

サウンドに関する設定が変更できます。

Music Selection : ミュージック セレクション BGM (ビージーエム) が試聴できます。アナログ方向キー (方向ボタン) の左右でBGM (ビージーエム) を選択して、Aボタンを押します。

FX Selection セレクション : 効果音が試聴できます。アナログ方向キー（方向ボタン）の左右で効果音を選択して、Aボタンを押します。

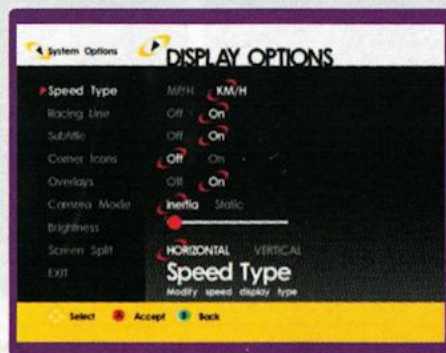
Music Volume ミュージック ボリューム : BGM（ビージーエム）の音量を調節します。

Car FX Volume カー ボリューム : プレイヤーのマシンの効果音の音量を調節します。

Ambient Volume アンビエント ボリューム : プレイヤー以外のマシンの効果音の音量を調節します。

Pit Radio Volume ピット ラジオ ボリューム : ピット無線の音量を調節します。

Stereo Mode ステレオ モード : **Stereo（ステレオ）** / **Mono（モノラル）** が選択できます。



コントローラ オプション Controller Options

コントローラのボタン設定のタイプを選択します。**Type（タイプ）-A** / **Type（タイプ）-B** / **Custom（カスタム）** が選択できます。**Custom（カスタム）** ではアナログ方向キー（方向ボタン）の上下で設定するボタンを選択し左右で項目を設定、最後にAボタンで決定します。

また、別売の「ふるふるばっく」を使用する場合、**Vibration（バイブレーション）** をオンにするとプレイヤーのマシンがドリフトしたり縁石に乗り上げるなどの衝撃を受けたときにコントローラが振動するようになります。



4. チーム・ドライバーの紹介

WILLIAMS MECACHROME / ウィリアムズ メカクローム



WILLIAMS FW20

98年度チーム成績

順位:	3位
優勝回数:	0回
コンストラクターズポイント:	38点
エンジン:	MECACHROME CG37-01 V10

Williams DRIVER

ウィリアムズ・ドライバー

生年月日:	?
国籍:	?
F1デビュー:	?
出走回数:	?
ポールポジション:	?
優勝回数:	?

Heinz-Harald FRENTZEN

ハインツ・ハラルド・フレンツェン

生年月日:	1967年 5月18日
国籍:	ドイツ
F1デビュー:	1994年
出走回数:	81回
ポールポジション:	1回
優勝回数:	1回

FERRARI / フェラーリ



FERRARI F300

98年度チーム成績

順位:	2位
優勝回数:	6回
コンストラクターズポイント:	133点
エンジン:	FERRARI 047 V10

Michael SCHUMACHER

ミハエル・シューマッハー

生年月日:	1969年 1月3日
国籍:	ドイツ
F1デビュー:	1991年
出走回数:	118回
ポールポジション:	20回
優勝回数:	33回

Eddie IRVINE

エディー・アーバイン

生年月日:	1964年 11月10日
国籍:	イギリス
F1デビュー:	1993年
出走回数:	81回
ポールポジション:	0回
優勝回数:	0回

BENETTON PLAYLIFE/ベネトン プレイライフ



BENETTON PLAYLIFE B198

98年度チーム成績

順位:	5位
優勝回数:	0回
コンストラクターズポイント:	33点
エンジン:	PLAYLIFE V10

Giancarlo FISICHELLA

ジャンカルロ・フィジケラ

生年月日:	1975年 1月14日
国籍:	イタリア
F1デビュー:	1996年
出走回数:	41回
ポールポジション:	1回
優勝回数:	0回

Alexander WURZ

アレクサンダー・ブルツ

生年月日:	1974年 2月15日
国籍:	オーストリア
F1デビュー:	1997年
出走回数:	19回
ポールポジション:	0回
優勝回数:	0回

McLAREN MERCEDES/マクラーレン メルセデス



McLAREN MP4/13

98年度チーム成績

順位:	1位
優勝回数:	9回
コンストラクターズポイント:	156点
エンジン:	MERCEDES BENZ FO110G V10

David COULTHARD

デビッド・クルサード

生年月日:	1971年 3月27日
国籍:	イギリス
F1デビュー:	1994年
出走回数:	74回
ポールポジション:	8回
優勝回数:	4回

Mika HÄKKINEN

ミカ・ハッキネン

生年月日:	1968年 9月28日
国籍:	フィンランド
F1デビュー:	1991年
出走回数:	112回
ポールポジション:	10回
優勝回数:	9回

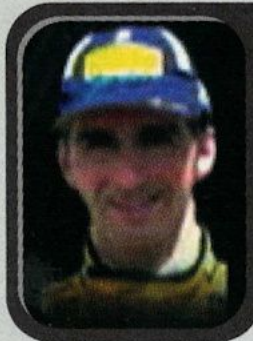
JORDAN MUGEN-HONDA/ジョーダン 無限ホンダ



JORDAN 198

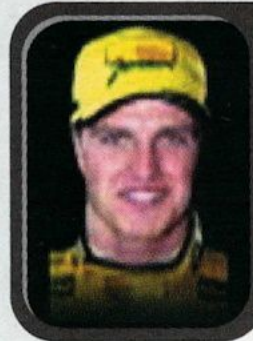
98年度チーム成績

順位:	4位
優勝回数:	1回
コンストラクターズポイント:	34点
エンジン:	MUGEN-HONDA MF301H-C



Damon HILL
デモン・ヒル

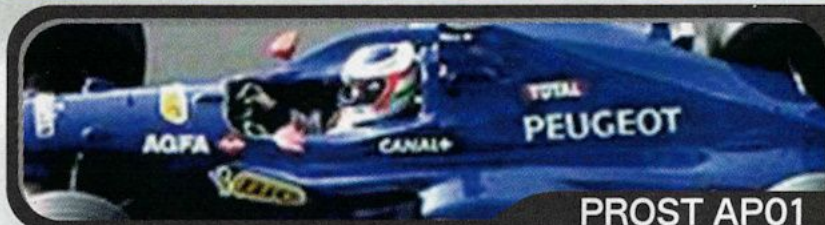
生年月日:	1960年 9月17日
国籍:	イギリス
F1デビュー:	1992年
出走回数:	100回
ポールポジション:	20回
優勝回数:	22回



Ralf SCHUMACHER
ラルフ・シューマッハー

生年月日:	1975年 6月30日
国籍:	ドイツ
F1デビュー:	1997年
出走回数:	33回
ポールポジション:	0回
優勝回数:	0回

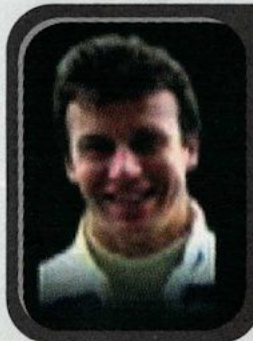
PROST PEUGEOT/プロスト プジョー



PROST AP01

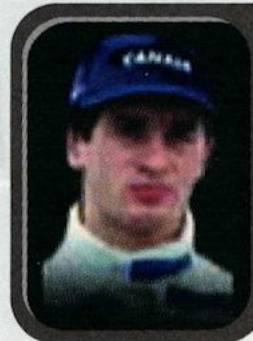
98年度チーム成績

順位:	9位
優勝回数:	0回
コンストラクターズポイント:	1点
エンジン:	PEUGEOT A16 V10



Olivier PANIS
オリビエ・パニス

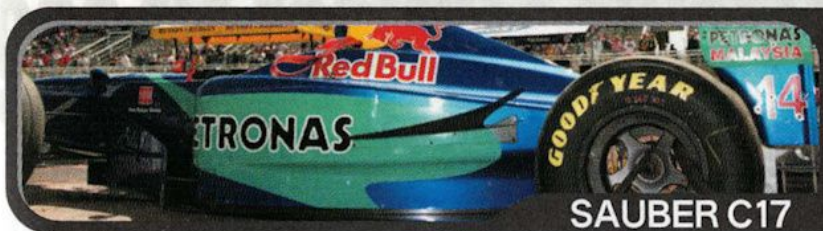
生年月日:	1966年 9月2日
国籍:	フランス
F1デビュー:	1994年
出走回数:	74回
ポールポジション:	0回
優勝回数:	1回



Jarno TRULLI
ヤルノ・トゥルーリ

生年月日:	1974年 6月13日
国籍:	イタリア
F1デビュー:	1996年
出走回数:	30回
ポールポジション:	0回
優勝回数:	0回

SAUBER PETRONAS / ザウバー ペトロナス



SAUBER C17

98年度チーム成績

順位:	6位
優勝回数:	0回
コンストラクターズポイント:	10点
エンジン:	PETRONAS SPE 01D

Jean ALESI

ジャン・アレジ

生年月日:	1964年 6月11日
国籍:	フランス
F1デビュー:	1989年
出走回数:	151回
ポールポジション:	2回
優勝回数:	1回

Johnny HERBERT

ジョニー・ハーバート

生年月日:	1964年 6月25日
国籍:	イギリス
F1デビュー:	1989年
出走回数:	129回
ポールポジション:	0回
優勝回数:	2回

ARROWS / アロウズ



ARROWS A19

98年度チーム成績

順位:	7位
優勝回数:	0回
コンストラクターズポイント:	6点
エンジン:	ARROWS F1 V10

Pedro DINIZ

ペドロ・ディニス

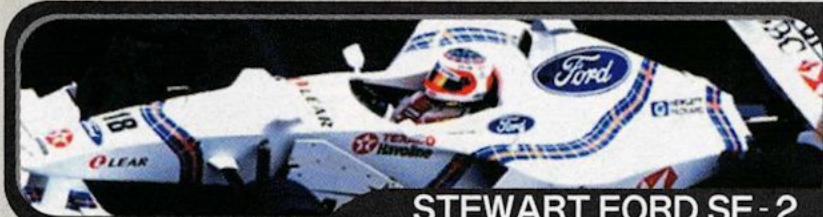
生年月日:	1970年 5月22日
国籍:	ブラジル
F1デビュー:	1995年
出走回数:	66回
ポールポジション:	0回
優勝回数:	0回

Mika SALO

ミカ・サロ

生年月日:	1966年 11月30日
国籍:	フィンランド
F1デビュー:	1994年
出走回数:	68回
ポールポジション:	0回
優勝回数:	0回

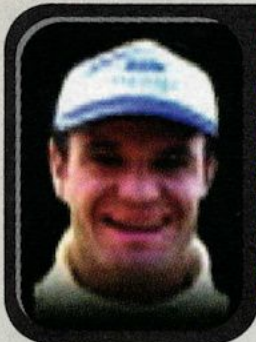
STEWART FORD / スチュワート フォード



STEWART FORD SF-2

98年度チーム成績

順位:	8位
優勝回数:	0回
コンストラクターズポイント:	5点
エンジン:	FORD ZETEC-R V10



Rubens BARRICHELLO

ルーベンス・バリチェッロ

生年月日:	1972年 5月23日
国籍:	ブラジル
F1デビュー:	1993年
出走回数:	96回
ポールポジション:	1回
優勝回数:	0回



Jos VERSTAPPEN

ヨス・フェルスタッペン

生年月日:	1972年 3月4日
国籍:	オランダ
F1デビュー:	1994年
出走回数:	56回
ポールポジション:	0回
優勝回数:	0回

TYRRELL FORD / ティレル フォード



TYRRELL 026

98年度チーム成績

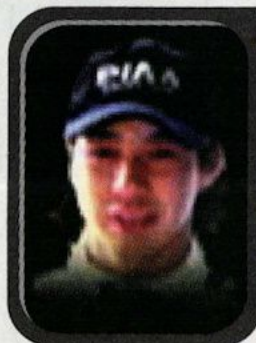
順位:	11位
優勝回数:	0回
コンストラクターズポイント:	0点
エンジン:	FORD ZETEC-R V10



Ricard ROSSET

リカルド・ロセット

生年月日:	1968年 7月27日
国籍:	ブラジル
F1デビュー:	1996年
出走回数:	26回
ポールポジション:	0回
優勝回数:	0回



Toranosuke TAKAGI

高木 虎之介

生年月日:	1974年 2月12日
国籍:	日本
F1デビュー:	1998年
出走回数:	16回
ポールポジション:	0回
優勝回数:	0回

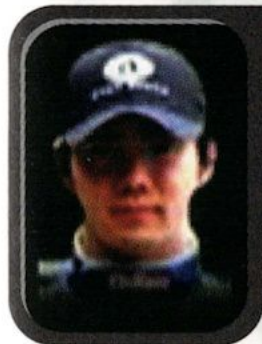
MINARDI FORD / ミナルディ フォード



MINARDI M198

98年度チーム成績

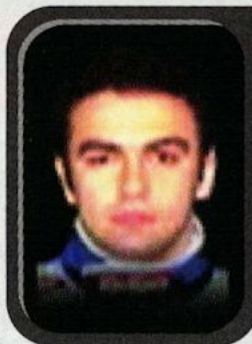
順位：	10位
優勝回数：	0回
コンストラクターズポイント：	0点
エンジン：	FORD ZETEC-R V10



Shinji NAKANO

中野 信治

生年月日：	1971年 4月1日
国籍：	日本
F1デビュー：	1997年
出走回数：	33回
ポールポジション：	0回
優勝回数：	0回



Esteban TUERO

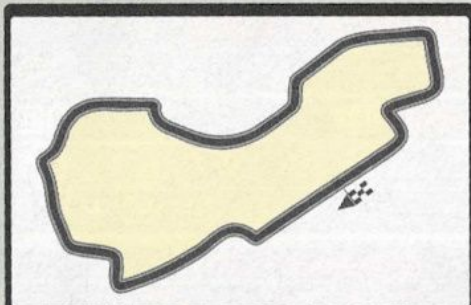
エステバン・トゥエロ

生年月日：	1978年 4月22日
国籍：	アルゼンチン
F1デビュー：	1998年
出走回数：	16回
ポールポジション：	0回
優勝回数：	0回

※チーム及びドライバーのデータに関しては、1998年12月31日現在のものを使用しています。

5. コースの紹介

AUSTRALIAN GRAND PRIX / オーストラリア グランプリ



Albert Park / アルバートパーク

開催日	1998年 3月8日
距離	5.302km
周回数	58周

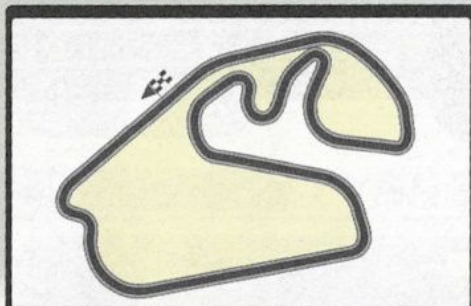
ROUND 1

98年度ポールポジション **M. HÄKKINEN / McLAREN**

98年度ファステストラップ **M. HÄKKINEN / McLAREN**

98年度優勝者 **M. HÄKKINEN / McLAREN**

BRAZILIAN GRAND PRIX / ブラジル グランプリ



Interlagos / インテルラゴス

開催日	1998年 3月29日
距離	4.292km
周回数	72周

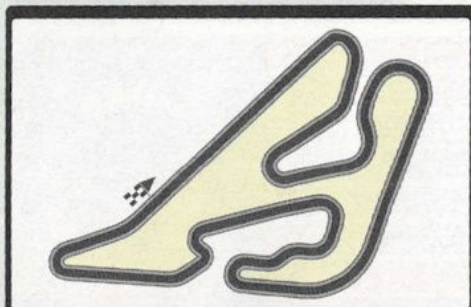
ROUND 2

98年度ポールポジション **M. HÄKKINEN / McLAREN**

98年度ファステストラップ **A. WURZ / BENETTON**

98年度優勝者 **M. HÄKKINEN / McLAREN**

ARGENTINE GRAND PRIX / アルゼンチン グランプリ



Buenos Aires / ブエノス アイレス

開催日	1998年 4月12日
距離	4.259km
周回数	72周

ROUND 3

98年度ポールポジション **D. COULTHARD / McLAREN**

98年度ファステストラップ **A. WURZ / BENETTON**

98年度優勝者 **M. SCHUMACHER / FERRARI**

SAN MARINO GRAND PRIX / サンマリノグランプリ



開催日	1998年 4月26日
距離	4.930km
周回数	62周

ROUND 4

98年度ポールポジション **D.COULTHARD / McLaren**

98年度ファステストラップ **M.SCHUMACHER / FERRARI**

98年度優勝者 **D.COULTHARD / McLaren**

SPANISH GRAND PRIX / スペイングランプリ



開催日	1998年 5月10日
距離	4.728km
周回数	65周

ROUND 5

98年度ポールポジション **M.HÄKKINEN / McLaren**

98年度ファステストラップ **M.HÄKKINEN / McLaren**

98年度優勝者 **M.HÄKKINEN / McLaren**

MONACO GRAND PRIX / モナコグランプリ



開催日	1998年 5月24日
距離	3.367km
周回数	78周

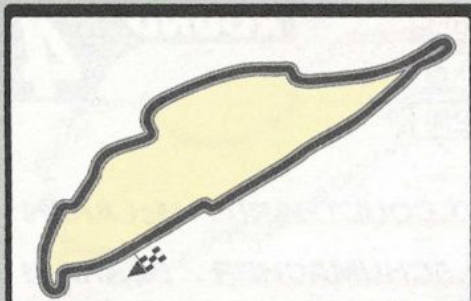
ROUND 6

98年度ポールポジション **M.HÄKKINEN / McLaren**

98年度ファステストラップ **M.HÄKKINEN / McLaren**

98年度優勝者 **M.HÄKKINEN / McLaren**

CANADIAN GRAND PRIX / カナダ グランプリ



Montreal / モントリオール

開催日 1998年 6月7日

距離 4.421km

周回数 69周

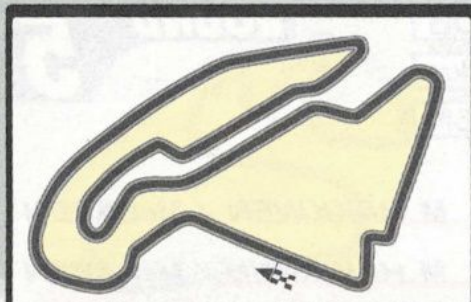
ROUND 7

98年度ポールポジション **D. COULTHARD / McLAREN**

98年度ファステストラップ **M. SCHUMACHER / FERRARI**

98年度優勝者 **M. SCHUMACHER / FERRARI**

FRENCH GRAND PRIX / フランス グランプリ



Magny-Cours / マニ-クール

開催日 1998年 6月28日

距離 4.250km

周回数 71周

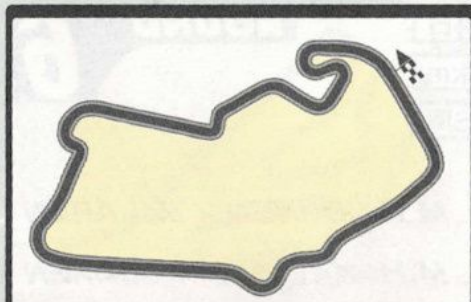
ROUND 8

98年度ポールポジション **M. HÄKKINEN / McLAREN**

98年度ファステストラップ **D. COULTHARD / McLAREN**

98年度優勝者 **M. SCHUMACHER / FERRARI**

BRITISH GRAND PRIX / イギリス グランプリ



Silverstone / シルバーストーン

開催日 1998年 7月12日

距離 5.140km

周回数 60周

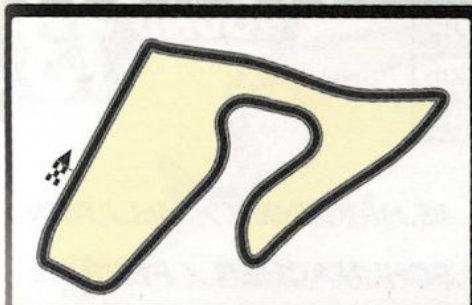
ROUND 9

98年度ポールポジション **M. HÄKKINEN / McLAREN**

98年度ファステストラップ **M. SCHUMACHER / FERRARI**

98年度優勝者 **M. SCHUMACHER / FERRARI**

AUSTRIAN GRAND PRIX / オーストリアグランプリ



A1-Ring / A1-リンク

開催日	1998年 7月26日
距離	4.319km
周回数	71周

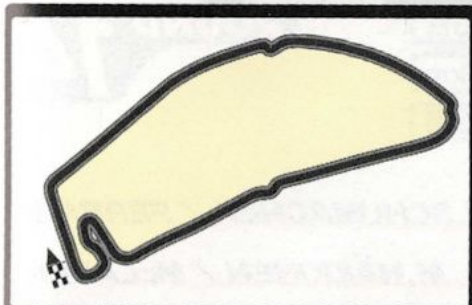
ROUND 10

98年度ポールポジション **G.FISICHELLA / BENETTON**

98年度ファステストラップ **D.COULTHARD / McLAREN**

98年度優勝者 **M.HÄKKINEN / McLAREN**

GERMAN GRAND PRIX / ドイツグランプリ



Hockenheim / ホッケンハイム

開催日	1998年 8月1日
距離	6.823km
周回数	45周

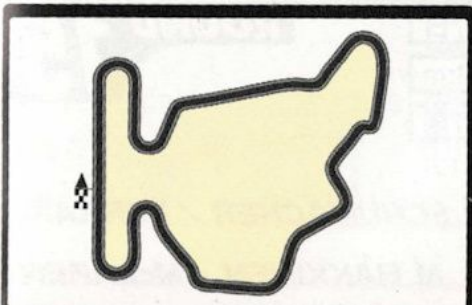
ROUND 11

98年度ポールポジション **M.HÄKKINEN / McLAREN**

98年度ファステストラップ **D.COULTHARD / McLAREN**

98年度優勝者 **M.HÄKKINEN / McLAREN**

HUNGARIAN GRAND PRIX / ハンガリーグランプリ



Hungaroring / ハンガロリンク

開催日	1998年 8月16日
距離	3.972km
周回数	77周

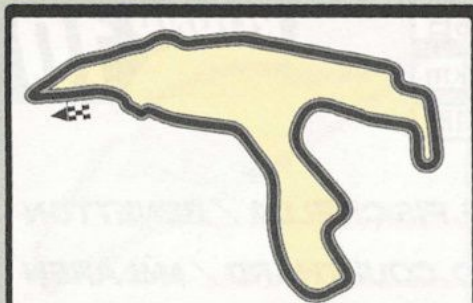
ROUND 12

98年度ポールポジション **M.HÄKKINEN / McLAREN**

98年度ファステストラップ **M.SCHUMACHER / FERRARI**

98年度優勝者 **M.SCHUMACHER / FERRARI**

BELGIAN GRAND PRIX / ベルギー グランプリ



Spa-Francorchamps / スパ・フランコルシャン

開催日 1998年 8月30日

距離 6.968km

周回数 44周

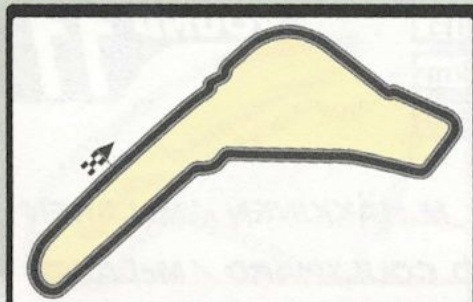
ROUND 13

98年度ポールポジション M.HÄKKINEN / McLAREN

98年度ファステストラップ M.SCHUMACHER / FERRARI

98年度優勝者 D.HILL / JORDAN

ITALIAN GRAND PRIX / イタリア グランプリ



Monza / モンツァ

開催日 1998年 9月13日

距離 5.770km

周回数 53周

ROUND 14

98年度ポールポジション M.SCHUMACHER / FERRARI

98年度ファステストラップ M.HÄKKINEN / McLAREN

98年度優勝者 M.SCHUMACHER / FERRARI

LUXENBOURG GRAND PRIX / ルクセンブルグ グランプリ



Nurburgring / ニュルブルクリンク

開催日 1998年 9月27日

距離 4.556km

周回数 67周

ROUND 15

98年度ポールポジション M.SCHUMACHER / FERRARI

98年度ファステストラップ M.HÄKKINEN / McLAREN

98年度優勝者 M.HÄKKINEN / McLAREN

JAPANESE GRAND PRIX / 日本グランプリ



開催日 1998年 11月1日

距離 5.864km

周回数 51周

ROUND 16

98年度ポールポジション **M.SCHUMACHER / FERRARI**

98年度ファステストラップ **M.SCHUMACHER / FERRARI**

98年度優勝者 **M.HÄKKINEN / McLAREN**

※コースのデータに関しては、1998年12月31日現在のものを使用しています。

© VIDEO SYSTEM CO., LTD.

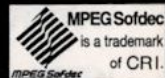
All Trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.

企画・開発：ビデオシステム株式会社 製造・販売：株式会社セガ・エンタープライゼス

ビデオシステム株式会社

www.dreamsquare.co.jp

〒600-8815 京都市下京区中堂寺粟田町1番地 京都リサーチパーク サイエンスセンタービル4号館7階



T-3001M

SEGA、Dreamcastは(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。