

3Dカーレース



3Dカーレース

SLIP STREAM '93

Rev-LIMIT

レブ・リミット



Rev-LIMIT

レブ・リミット

PC-9801シリーズ
CPU386以上搭載機
ハードディスク要

3.5"2HD

9,800円(税別)

BIT TOWN

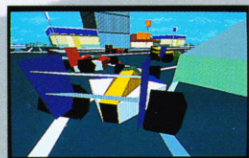
PC-9801シリーズ
CPU386以上
ハードディスク要



artistic software produce

BIT TOWN inc.

【多彩なコースシチュエーション】



▲コンビニエンスストアが建ち並ぶ市街地コース



▲市街地には立体交差も



▲砂漠のコースには鮮やかな地層



▲映画の1シーンの様な米軍基地を右手に



〈オリジナルラジコンプロボ〉

SLIP STREAM '93

Rev-LIMIT レブ・リミット



〈F1カーの選択〉

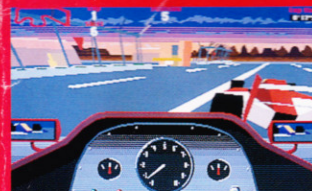


〈スポーツカーの選択〉



〈ビデオ画面〉

Photo: by RACING PARK



3Dカーレース

SLIP STREAM '93

Rev-LIMIT

■仕様

- 通信機能対応
232Cケーブルでパソコン間を接続して、対人型との対戦可能。
- VTR機能付きウォッチモードでレース観戦
観戦中のカメラ視点の変更が可能で、新たに上空からのヘリ視線が加わりました。
- 新入力機器対応
アナログジョイスティックは元より、新たにオリジナルラジコンプロボに対応。
- 搭乗車F-1カー1車種、スポーツカー7車種。
車によってエンジン音や車の特性が変わります。
- サーキットは15コース。
海/砂漠/市街地などのシチュエーションから選べます。
- FM音源/MIDI音源対応。
- 株コンピュータ・テクニカ社製ゲームポート98(ATB-98)対応

■動作環境

- NEC PC-9801シリーズCPU80386(クロック12MHz)以上搭載機(互換機含む)及びメインメモリ空き容量540KB以上必須。
- ハードディスクインストール専用の為、空容量10M程度のハードディスクが必要です。1ドライブでもインストール可能なインストールプログラム付き。
- 各種音源対応
FM音源:PC9801-26K, PC9801-86
※音源ボードPC9801-26Kの場合、レース中のBGMを鳴らすことができません。
MIDI音源:SC-55(Roland社)等のGS/GM規格品
※MIDI音源の接続はMPU-PC98シリーズかRS-MIDIのいずれかが必要です。
- 通信対戦はパソコン間を"232Cクロスケーブル"でダイレクトに接続する方法と、通信モジュールを使った有線回線をご利用する方法があります。この場合RS-MIDIはご使用できませんので予めご了承ください。
※通信対戦で選ばれる場合、接続される機器等によってはうまく動作しないことがあります。恐れ入りますが予めご了承ください。
- デジタル・アナログジョイスティック、オリジナルラジコンプロボ、マウスに対応。
- MS-DOS(マイクロソフト社)Ver.3.3A-DまたはVer.5.0が必要。

〈開発〉

BIT TOWN inc.

〒860 熊本市坪井6-192-24
TEL096-346-1864 FAX096-346-0846

〈発売・販売元〉

タットジャパン販売株式会社

〒860 熊本市花園3-7-23
TEL096-359-4178 FAX096-359-4708

※商品の内容に関するお問い合わせ・サポートは「BIT TOWN」へお願い致します。

3.5"2HD

9,800円(税別)



4 932613 508313

協力:株大分阿蘇レーシングパーク

PC-9801シリーズ

CPU386以上搭載機
ハードディスク(要)

3.5"2HD

9,800円(税別)

BIT TOWN

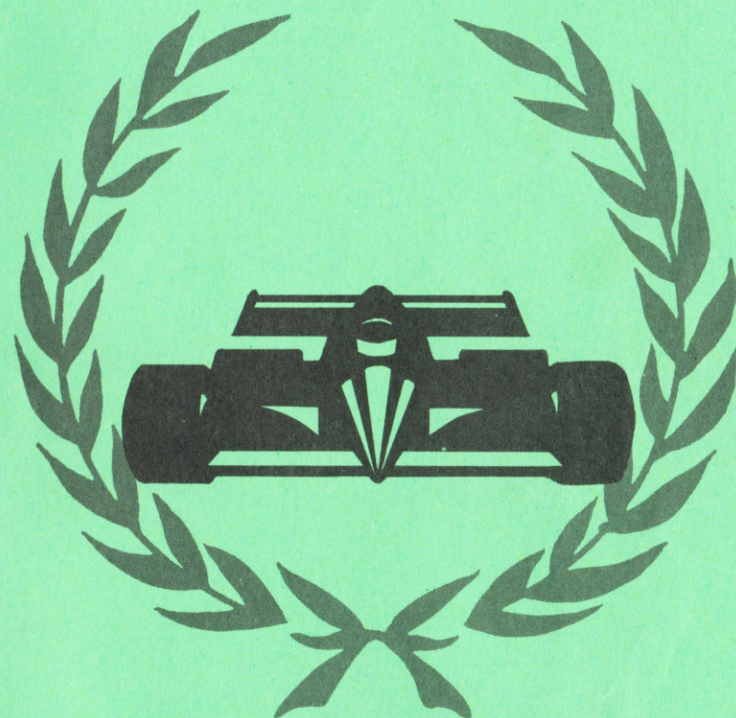
※ラジコンプロボは弊社オリジナル品に付き、SLIP STREAM '93「Rev-LIMIT」
をお買い求めいただきましたお客様に直接ご販売致します。
(申し込み用紙は製品パッケージ在中)

※開封後の返品はお断り致します。
※本製品の内容は、機能・性能の改善の為、予告なく変更する場合があります。
※このプログラム及びマニュアルの一部、または全部をコピーすることを禁じます。

SLIP STREAM '93

Rev-LIMIT

レブ・リミット



ユーザーズ・マニュアル

BIT TOWN

SLIP STRAM'93 Rev-LIMIT

～ ユーザーズマニュアル ～

■はじめに

この度は、3Dリアルカーレースゲーム「Slip Stream'93 Rev-LIMIT（以下Rev-LIMITと言う）」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。
本マニュアルは、本製品を正しくご使用頂くための手引書です。
本製品をご使用になる前に必ずお読みになって、ご使用上の注意点を正確にご理解頂いた上で、お遊び下さいますようお願い申し上げます。

■商品構成

本製品には以下のものが同梱されております。万一不足しているものがありましたらお手数ですが、弊社へご連絡頂きますようお願いいたします。

ゲームディスク（#1～5）	5枚
ユーザーズマニュアル（本書）	1冊
ユーザー登録ハガキ	1枚
コースレイアウト	1枚

■使用動作環境

「Rev-LIMIT」のご使用に際しましては、次の動作環境が必要となります。
本製品をご使用になる前に再度お確かめ下さい。また本製品を起動する前にこれらの機器はすべて接続しておいて下さい。

- ①80386以上のCPUを搭載したNEC社製PC-9801/9821シリーズ、及びその互換機。
- ②専用アナログRGBディスプレイ
- ③キーボード
- ④1ドライブ以上のフロッピーディスクドライブ
- ⑤ハードディスク（空き容量が最大10M程度必要です）

また、以下のような周辺機器をご用意頂くことで、より一層楽しく本製品をお遊び頂けます。

- ①バスマウス
- ②アタリ仕様ジョイスティック、アナログジョイスティック
- ③NEC純正のFM音源、MIDI音源（GMまたはGS規格のもの）
- ④通信用モデム・クロスケーブル
- ⑤オリジナルラジコンプロポ（別途販売）

なお、音源の接続につきましては後述の「FM/MIDI音源の接続」の項を参照して下さい。

■■ Rev-LIMIT マシン環境について ■■

●最低限システムおよび推奨システム

・動作可能な最低限の環境

本体 : 386CPU-12MHz
メモリ : メインメモリ空き容量540KB以上必須
OS : 3.3A~D、または5.0
音源 : PC-9801-26K音源ボード(無くても動作は可能)

CONFIG例

```
FILES = 20
BUFFERS = 5
```

(注) デバイスドライバ等は何も組み込まないこと。

この環境でVTR機能を用いた場合、スムーズな再生はできません。

・動作推奨環境

本体 : 486CPU-25MHz以上
メモリ : 本体メモリ1.6MB以上必須
メインメモリ空き容量540KB以上必須
EMSメモリとして256KB(16ページ)を確保
OS : 5.0以降必須
音源 : PC-9801-26K音源ボード

CONFIG例

```
DOS = HIGH
FILES = 20
BUFFERS = 1
DEVICE = EMM386.EXE /P=16
DEVICE = HIMEM.SYS
DEVICE = SMARTDRV.SYS 256
```

・快適環境


本体 : 486CPU-50MHz以上またはペンティアムCPU
メモリ : 本体内蔵メモリ1.6MB以上必須
メインメモリ空き容量540KB以上必須
EMSメモリとして128KB(8ページ)を確保
OS : 5.0以降必須
音源 : SC-55(MK2含)、SC-88等のGS音源+
PC-9801-26K音源ボード

CONFIG例

```
DOS = HIGH
FILES = 20
BUFFERS = 1
DEVICE = EMM386.EXE /P=16
DEVICE = HIMEM.SYS
DEVICE = SMARTDRV.SYS 256
```

■ご使用になる前に(ハードディスクインストール)


本製品はハードディスク専用となっております。従って、本製品をご使用になる前に以下の手順でハードディスクヘインストールを行って下さい。

なお、本文中に出てくる各例ではMS-DOSを起動した時のカレントドライブは「Aドライブ」、本製品のディスクを挿入するドライブを「Bドライブ」とします。「」はリターンキーを押すことを促す記号です。


①ハードディスクの電源を入れた状態で、MS-DOSを起動し、コマンドラインの状態にします。

(例) A>の状態です。

②Bドライブに本製品の「ディスク#1」を挿入して、カレントドライブを変更します。

(例) A>B: ←アンダーラインの部分が入力する所

③本製品専用のインストールプログラムを起動します。

(例) B>INSTALL ←アンダーラインの部分が入力する所

④以上の手順を実行しますと専用のインストーラが起動いたします。その後は画面の指示に従って操作して下さい。

また、インストーラでは任意のディレクトリ名を指定することによって、標準で用意されているディレクトリ以外の場所にもインストールすることができます。


特にディレクトリを変えなければならない場合以外は、なるべく変えないようにして下さい。



★本製品は、吉崎栄泰氏著作の圧縮プログラム「LHA」によって自己解凍形式で圧縮されており、インストーラによりこれを解凍するように作られています。


■起動


ゲームの起動は、前項でハードディスクにインストールした際に設定したディレクトリに移動して行います(ディレクトリ名を特に変えていない場合は「SS93」となります)。詳しくは次の例に示します。

(例) ハードディスクがCドライブで「SS93」というディレクトリ名でインストールしている場合

A>C: [カレントドライブをCドライブに変更]

C>CD SS93 [「SS93」というディレクトリに移ります]

C>SLIP93 [「Slip Stream' 93 Rev-LIMIT」を起動します]

※アンダーラインの部分が入力する所で“”はスペースです。

[] は解説文です。

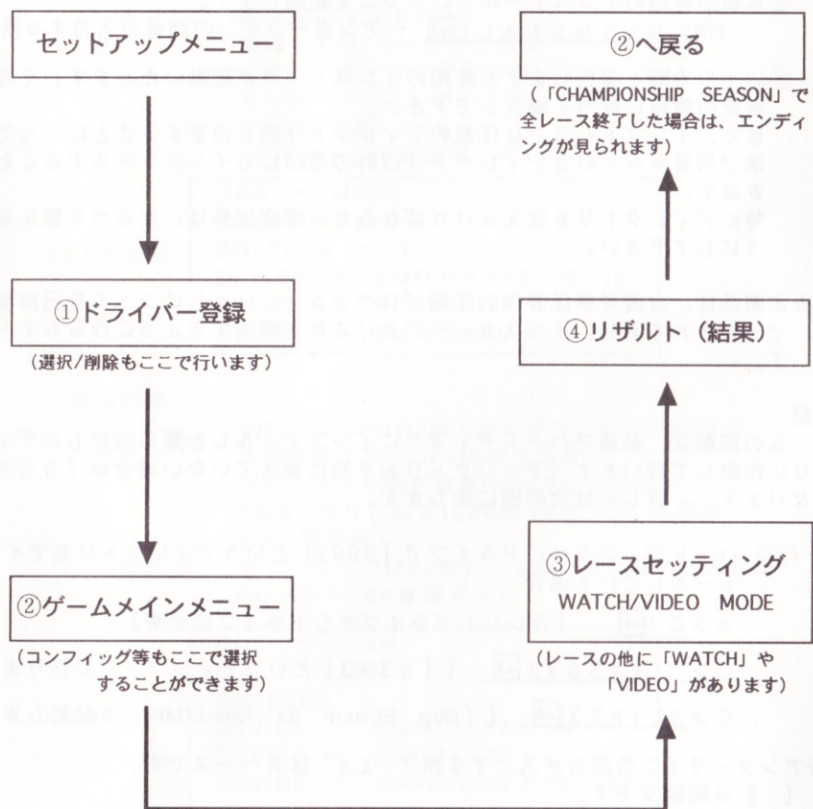
■ゲームの流れと各項目での進め方

この項では、本製品のおおまかな流れと各項目ごとの説明が記述してあります。
なお、この項以降で使用してある略語は次のように解釈して下さい。

決定する：決定キーを押すことを促すものです。確定キーとは、マウスの場合は左クリックであり、ジョイスティックでは確定ボタンであり、キーボードではリターンキーに相当します。

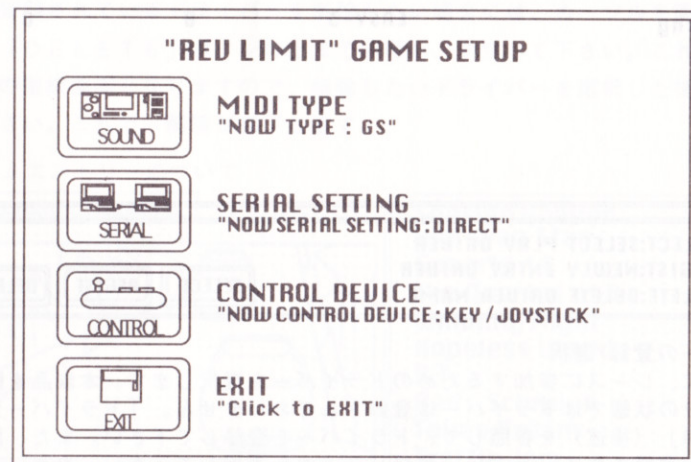
ボタン：画面上に表示されている四角形のボタンすべてを指します。具体的にどのボタンを指すかは、その都度明記します。

本製品は、おおまかに以下のような流れでゲームが進行いたします。



■初期セットアップ画面

ゲームを起動して最初に、RS-232Cの使用環境などを設定するセットアップ画面が現われます。ここには、3つの設定項目とEXITボタンがあります。



●MIDI TYPE

MIDI音源を使用する際のGS規格/GM規格の設定を行います。
SC-55 (R-ランド社) などのGS規格対応の音源を使用される場合には、「GS」に設定して下さい。

●SERIAL

ゲームにおいてRS-232Cの使用環境を設定します。NONE/DIRECT/MODEMの3つの項目があります。「NONE」にするとポートは一切使用しなくなります。また、通信対戦を行う際、クロスケーブルを使用する場合は「DIRECT」を、電話回線を使用する場合は「MODEM」を選択して下さい。

尚、RS-MIDIインターフェースがポートに接続されている場合のみ、選択項目の中にRS-MIDIが現われます。RS-MIDIを使用してMIDIをお楽しみになる場合はここで設定して下さい。

●CONTROL

ここでは、ゲームで使用する入力装置を設定します。入力装置には、キーボード/ジョイスティック・マウス/アナログジョイスティック/ラジコンスティックが選択できます。使用される装置を選択して下さい。

尚、ラジコンスティックを選択した場合のみ、スティックの初期値を得るための設定画面になります。指示にしたがって設定して下さい。メッセージについては、次の説明を参照して下さい。

1. Please push the Space-key without touching the propo.
このメッセージで、プロポに触れずにスペースキーを押して下さい。
2. Please push the Space-key after turning the steering wheel to full right and left.
このメッセージで、ハンドルを左右にいっぱいまでまわした後スペースキーを押して下さい。
3. Please push the Space-key after blowing down the throttle lever back and forth full.
このメッセージで、レバーを前後いっぱいまで倒した後、スペースキーを押して下さい。

■ドライバーエントリー

-- DRIVER NAME --	-- STAGE --	-- POINT --	-- RANK --
Udotchy	EASY-3	0	8

SELECT:SELECT PLAY DRIVER REGIST:NEWLY ENTRY DRIVER DELETE:DELETE DRIVER NAME	SELECT	REGIST	DELETE
---	--------	--------	--------

●ドライバーの登録/選択

はじめに、レースに参加するためのドライバーを選択します。本製品を購入されたばかりの状態ではドライバーは登録されておりません。「ドライバー登録/選択/削除」（後述）を参照して、ドライバーを登録して下さい。また、既にドライバーを登録されている方は、登録リストから選択して下さい。また、その他に登録したい時は、登録を行って下さい。既に登録されているドライバーは削除することもできます。

削除の方法は次の「ドライバー登録/選択/削除」を参照して下さい。

●ドライバー登録/選択/削除

《登録》

ドライバーが未登録の場合は、自動的に名前を入力ウィンドウが現れます。ここでは、アルファベットの大文字/小文字と数字、空白、及び特定の記号を入力することができます。最大24文字までの入力が可能です。キーボードを利用して好きなお名前を登録して下さい。なお、「BS」キーにより1文字削除することができます。リターンキーで現在の名前を確定します。

《選択》

名前を入力して、確定することにより搭乗車の選択画面になります。ここで選択した搭乗車は「CHAMPION SHIP」モードの時に乗る車になります。他のモードでの搭乗車の選択は、ここで選択された車に関係なく、その都度選択することになります。搭乗車の選択方法につきましては、後述の「レース/セッティング」の項を参照して下さい。

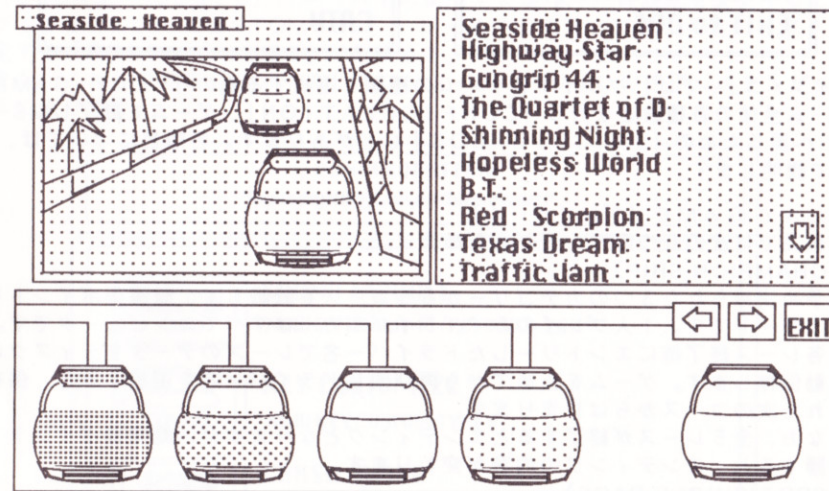
既にドライバーを登録されている方で、新たにドライバーの登録を行う場合はカーソルを画面右下にある「REGIST」ボタンの上まで移動し、決定して下さい。これで、前述のドライバーが未登録の場合と同様の画面が出てきます。名前の入力についてはそちらの項を参照して下さい。

登録されているドライバーを選択したい場合は、画面右下の「SELECT」ボタンの上までカーソルを移動し、決定して下さい。ドライバーの選択画面になりますので、使用したいドライバーを選択した後、決定して下さい。

《削除》

登録されているドライバーを削除したい場合には、カーソルを画面右下にある「DELETE」ボタンの上まで移動し、決定して下さい。これでドライバーの選択画面となりますので、削除したいドライバーを選択した後、決定して下さい。これで、削除が完了します。

■ネームエントリーについて

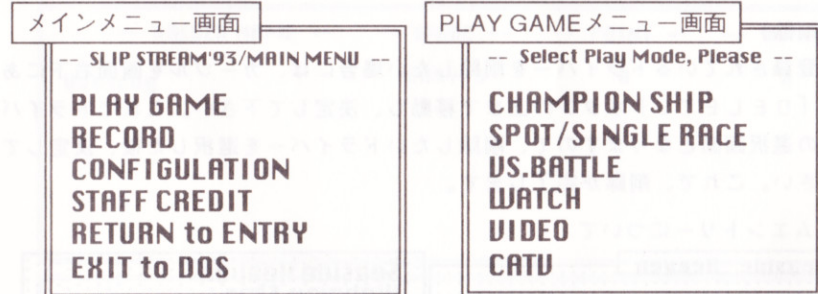


ネームエントリーで名前を入力した後、リターンキーを押すと、チャンピオンシップで走るグランプリが選択できます。従来の製品は、チャンピオンシップで、全てのコースを走るようになっていましたが、今回コースの増加に伴い、グランプリを3種類作りました。

全てのグランプリとも5コースを競うことになりますが、グランプリによってコースの組み合わせが違います。

なお、搭乗車選択は「COURSE/CAR SELECT」で使用される選択画面を流用しています。また、上部に表示されているコース選択画面は網掛けになっており、選択できないようになっています。

■ゲームメインメニュー



メインメニューでは、プレイするゲームの種類を選択する為の「PLAY GAME」、ゲーム全体の各種設定を行う「CONFIGURATION」、ゲームを終了しMS-DOSへ戻るための「EXIT to DOS」などがあります。各項目については、以下で説明します。

◆PLAY GAME (プレイゲーム)

本製品では次の6つのモードが楽しめます。

〈CHAMPION SHIP〉

予め決められた3つのカテゴリーから5コースを転戦して、総獲得ポイントを競うモードです。1人プレイのみで、ライバルカーはすべてコンピュータです。各レース終了毎にエントリーしたドライバー名でレースのデータをディスクに自動保存します。ゲームを止めてから再び同じドライバー名を選択すると、保存された次のコースからはじまります。

なお、全5レースが終了するとエンディングとなりますが、総獲得ポイントで優勝すると、エンディングの内容が変わります。

〈SPOT/SINGLE RACE〉

全コースのなかから1コースを選択し、好きな車でレースを楽しむことができるモードです。「CHAMPION SHIP」の前にレースの予備練習を行う場合など、このモードが良いでしょう。

〈VS BATTLE〉

モデムやクロスケーブルを使って、2台のコンピュータをつなぐことで友達などとの対戦が可能です。これにより、更にバトルを楽しむことができるでしょう。

〈WATCH〉

お客様が選択したコースが観戦できるモードです。レースの後の息抜きなどに観戦してみるのも良いかもしれません。

〈VIDEO〉

「CHAMPION SHIP」「SPOT/SINGLE RACE」などで録画した走行データを再生することができるモードです。レースの後に自分の走行ラインを研究したり、環境ビデオとして流しておくのも良いでしょう。

〈CATV〉

WATCHモードが1コースの観戦に対し、全15コースをシャッフルして連続的にレース観戦を行うモードです。その他の部分はすべてWATCHモードと共通です。CATVモードを終了させるには、メニュー画面に戻るまで「STOP」キーを押し続けて下さい。

◆RECORD (レコード)

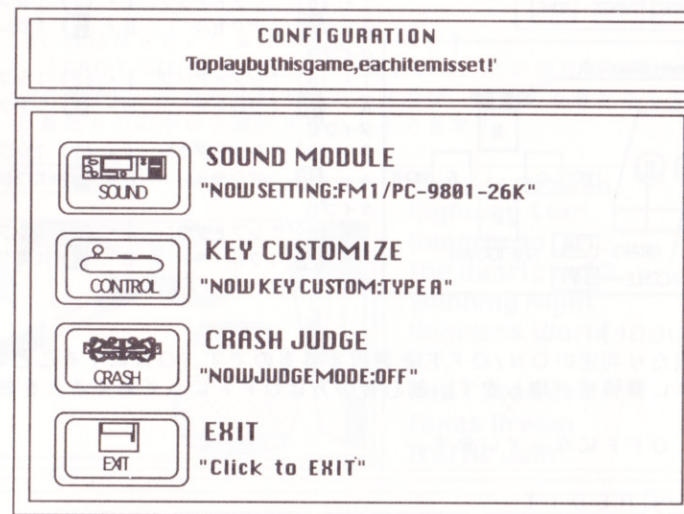
「RECORD」は、それぞれのコースの最速タイムが表示されます。コース毎に、フォーミュラカーと市販車に分けて表示されます。表示は、最速タイムと記録保持者の名前に加えて、どの車で出したかをポリゴングラフィックで表示されます。

コースの選択画面は、「COURSE/CAR SELECT」の中身と同じです。ただし、下部にあった車の表示のかわりに最速タイムなどが表示されます。

◆CONFIGURATION (コンフィグレーション)

この項目を選択すると、4つのボタンが表示されます。それぞれ音源を選択する「SOUND MODULE」、レース中に使用する操作キーの設定を変更することができる「KEY CUSTOMIZE」、レース中の車同士の衝突判定の有無を設定する「CRASH JUDGE」があります。

また、これらの他に「EXIT」(コンフィグレーションの終了)ボタンが一番下にあります。



〈SOUND MODULE〉

音源は、FM音源/新FM音源/MIDI音源の組み合わせとなります。ここで選択された音源は、主にBGMを演奏するためのものとなりますが、FM音源が装備されている場合、プログラム側が自動的にFM音源により効果音を鳴らします。ただし、ここで「MIDI ONLY」または「NONE」を選択した場合に限り、FM音源が装備されているにもかかわらず、効果音は鳴りませんのでご注意下さい。

また、MIDIに関しましては、GM規格互換モードとGS規格モードの2つがあります。お客様がご使用のMIDI音源に合わせて切り替えて下さい。

なお、GS規格対応のMIDI音源(例: Roland社製 SC-55)をご使用の場合は、どちらのモードでもお楽しみ頂くことができます。

お好みのタイプをご使用下さい。

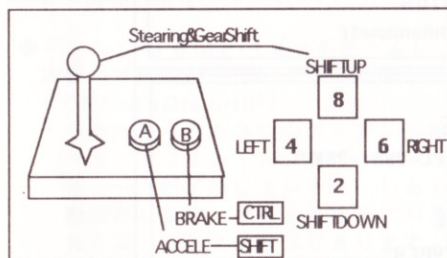
《KEY CUSTOMIZE》

キーカスタマイズ及び入力装置の変更が可能です。入力装置の変更については、初期セットアップのページを参照して下さい。

レース中の「シフトアップ/ダウン」「アクセル/ブレーキ」のそれぞれの操作キーを組替えることができます。

画面にはジョイスティックとキーボードでのキー配置と、タイプA～Dまでのキー、それからDONEキーが表示されています。タイプA～Dには2つの操作キーをそれぞれ違う組合わせで設定されており、それらを押すことによりレース中の操作キーの組合わせを変えることができます。タイプA～Dを押すごとに、画面の下に表示されるキー配置の表示が、割当て通りに変わりますので参考にして下さい。なお、キー配置が現在選択されているものでいい場合は、決定はDONEボタンを押して下さい。

標準では、タイプAになっています。



タイプA (初期設定)

↑・(8) : シフトアップ ↓・(2) : シフトダウン
A・(A) : アクセル B・(B) : ブレーキ

タイプB

↑・(8) : シフトアップ ↓・(2) : シフトダウン
A・(A) : ブレーキ B・(B) : アクセル

タイプC

↑・(8) : シフトダウン ↓・(2) : シフトアップ
A・(A) : アクセル B・(B) : ブレーキ

タイプD

↑・(8) : シフトダウン ↓・(2) : シフトアップ
A・(A) : ブレーキ B・(B) : アクセル

* () はキーボードの配列です。

《CRASH JUDGE》

敵車との当たり判定のON/OFFを選択するものです。ONにすることで、より一層レースに緊張感が増します。初心者の方はOFFにしておくことをおすすめします。

標準では、OFFになっています。

◆STAFF CREDIT

本製品を開発・販売しているメインスタッフのプロフィールを見ることができます。

◆RETURN to ENTRY

「ドライバーの登録/選択」画面に戻ります。

◆EXIT to DOS

本製品を終了し、MS-DOSに戻ります。

◆レース/セッティング

★「CHAMPION SHIP」、「SPOT/SINGLE RACE」

メインメニューから「PLAY GAME」の中にある「CHAMPION SHIP SEASON」または「SPOT/SINGLE RACE」を選ぶ事により、レース用のサブメニューが表示されます。

ここでは、サブメニューの項目についてそれぞれ説明します。

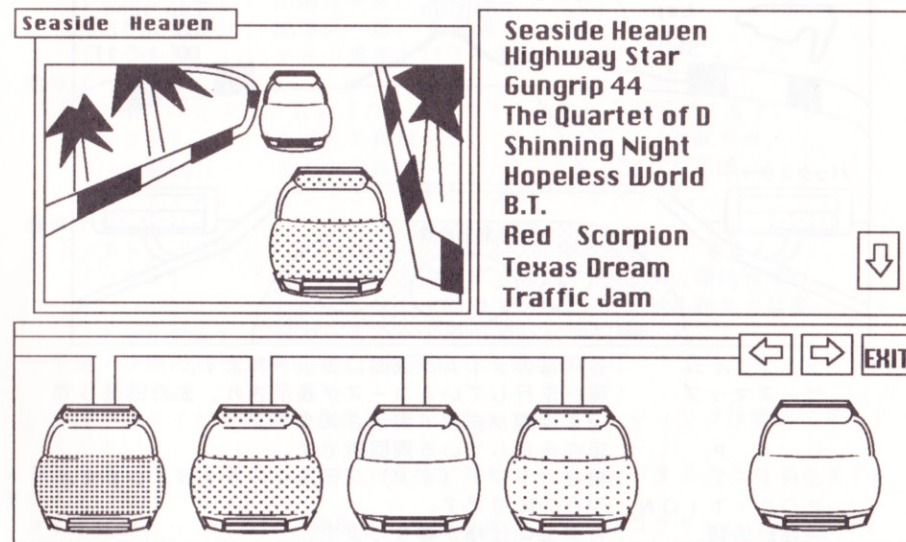
《「VTR ON」、「VTR OFF」》

この項目はトグルスイッチになっており、決定する毎に「VTR ON」「VTR OFF」と表示が切り替わります。これがONの場合、走行中のデータが録画され、「VIDEO」モードの中で、そのデータを再生することができます。今から走行するデータを録画したくない場合は、事前にこの表示を「VTR OFF」にしておいて下さい。

《COURSE/CAR SELECT》

「SPOT/SINGLE RACE」の場合のみ、この項目になります。

ここでは、今から走行するコース及び、搭乗する車をあらかじめ用意されたものの中から選択することができます。



なお、「SPOT/SINGLE RACE」の場合「QUALIFY」を終えた後は、選択不可能となりますのでご注意下さい。

《FREE RUN》

ここは、「CHAMPION SHIP」[SPOT/SINGLE RACE]のどちらのモードの場合でも入ることができます。

現在設定されているコース、車で自由に走ることができます。時間などの制限はありませんので、レース前の練習や、タイムアタックに使用して下さい。

《QUARIFY》

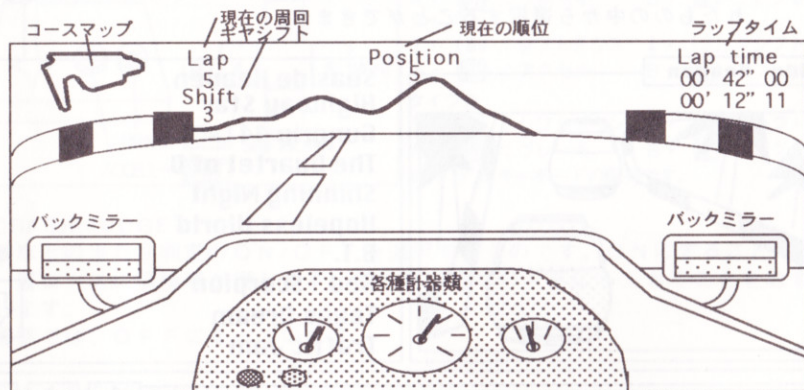
予選です。ここで出したタイムによって、決勝でのスタートグリッド(スタート位置)が決まります。また、車のセッティングを自由に変えることができますので、決勝前にコースにあったセッティングを決めておくとい良いでしょう。

なお、予選落ちはありません。

《FINAL》

決勝です。レースに入る前に一度だけセッティングを行うことができます。セッティングは、予選で最終的に設定されたものがそのまま繁栄されますので、再セッティングの必要がない場合は、そのままレースを始めて下さい。なお、一度レースが始まった後のピットインでは、タイヤ交換のみとなります。

ここでのレースが終わると、レース用のサブメニューに戻ります。

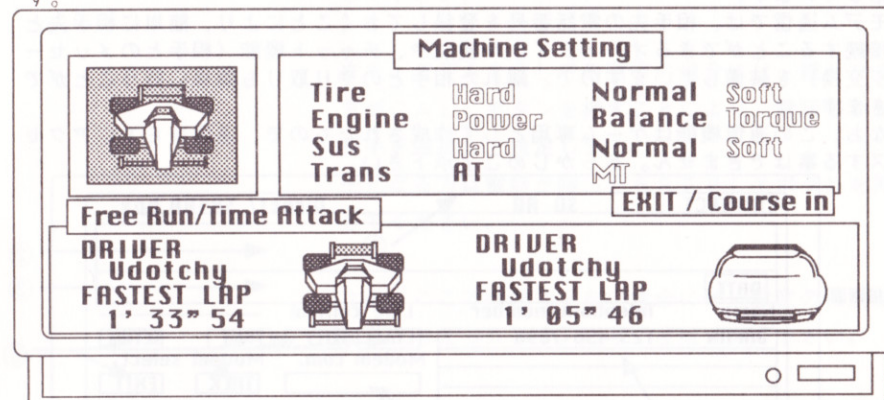


- ラップタイム : 各周毎のタイムが画面に表示されます。
- コースマップ : 現在走行しているコースが表示され、また走行している位置が赤点で表示されます。
- L A P : 現在走行している周回数です。
- SHIFT : 現在のシフト(ギア)が何速なのかを表示します。
- POSITION : 現在の順位です。
- 各種計器類 : 各車毎に仕様異なります。
レース中は「タコメーター」と「スピードメーター」が実際に動作します。なお、「Formula Car」には「スピードメーター」がついていません。

■マシンセッティング

操作は基本的に画面の指示に従って下さい。

マシンセッティングは「エンジン」「サスペンション」「タイヤ」の3種類です。



●エンジン

「トルク重視」「バランス」「パワー重視」の3つの中から選択できます。

「トルク重視」: 加速は=良。最高速が下がる。

「パワー重視」: 加速は=悪。最高速が上がる。

「バランス」: トルク重視とパワー重視の中間のセッティング。

●サスペンション

「ソフト」「ミディアム」「ハード」の3つの中から選択できます。

「ソフト」: タイヤの負担=小。コーナリングが緩やか。

「ハード」: タイヤの負担=大。コーナリングが迅速。

「ミディアム」: ソフトとハードの中間のセッティング。

●タイヤ

「ソフト」「ミディアム」「ハード」の3つの中から選択できます。

「ソフト」: コーナリング限界度=高。タイヤの摩耗が早い。

「ハード」: コーナリング限界度=低。タイヤの耐久力が高い。

「ミディアム」: ソフトとハードの中間のセッティング。

予選・決勝のレース中にタイヤが摩耗した場合は、ピットインしてタイヤ交換ができます。

決勝ではタイヤ交換が勝負の決め手となるため、セッティングは慎重に行ってください。

* 予選中のピットインでは、タイヤ交換以外もセッティングすることができます。

■タイヤの摩耗とピットイン

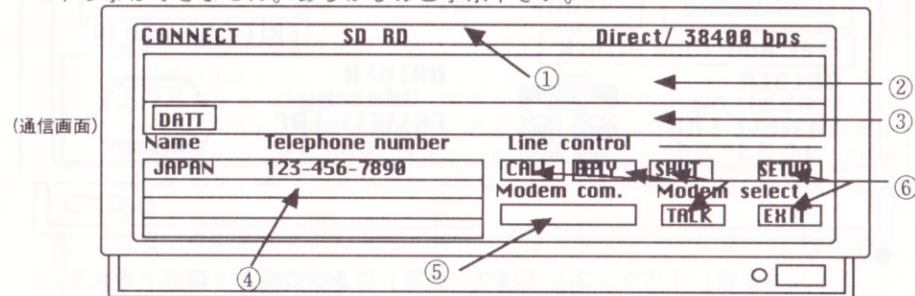
タイヤは、走っている間に路面との摩擦で減るようにプログラムしてあります。タイヤの摩耗が多くなるに従って、カーブでのハンドリングが悪くなっていきます。この為、レース中にピットインしてタイヤ交換を行うことができます。ピットはスタートグリッドの左側にあり、ピットに入るとオートイベントでピット作業が行われます。タイヤ交換が終わり、サインが出ればタイヤ交換は終了です。再びコースへ戻り、レースを楽しんで下さい。

■「VS BATTLE」

通信対戦プレイです。このモードでは2台のコンピュータを直接RS-232Cケーブルで接続して楽しめる他、電話回線を介して楽しめるよう、モデムにも対応しています。

モデム通信では、相手先の電話番号を登録しておくことにより、簡単に相手先と接続することができるオートダイヤル機能や、チャット機能（相手とのメッセージ交換）を装備していますので、離れた相手とのやり取りも簡単に行うことができます。

なお、この通信機能はゲーム専用として作成されたもので、通信NETにアクセスする事はできません。あらかじめご了承ください。



*通信画面

①現在の通信情報の表示

相手先とつながっているかどうかや現在の送受信状態（SD/RD）、通信モード（ダイレクト接続/モデム接続、ボーレート）が表示されています。

②チャット画面

相手との通信を介しての会話を表示しています。行数が増えると自動的に上にスクロールします。

③1ラインエディタ

相手に伝えるメッセージを書くことができます。INS、DEL、BSなどのエディットキーを使用できる他、FEP（辞書）を組み込んでおけば、漢字の使用も可能となります。

また、左側には自分のメッセージにつくハンドル名が表示されますので、だれがそのメッセージを送ったのかが判ります。ハンドル名の変更は設定画面の⑨で行うことができます。

④電話帳

モデムを介しての通信モードの場合のみ、相手先を選択するだけで、自動的にダイヤルをまわすこと（オートダイヤル）ができます。

電話帳の変更は設定画面の⑩で行うことができます。

⑤モデムコマンドの表示

モデムの初期化コマンドが表示されています。

初期化コマンドの変更は、設定画面の⑧で行うことができます。

⑥操作ボタン系

このモードでの操作を行うボタンが配置されています。以下に、それぞれのボタンについて説明します。

CALL、REPLY：相手先と接続するためのボタンです。親となる方がCALLを、子となる方がREPLYをそれぞれ押して下さい。

また、モデムを介しての通信の場合には、親となる方がCALLボタンを押すことにより、電話帳から相手を選択して決定します。

子となる方は電話が鳴ったらREPLYボタンを押してください。

なお、ここで接続できない場合には、設定の相違点などが考えられます。もう一度確かめて下さい。

TALK：相手先と接続している時にのみ選択できます。

このボタンを押すことにより、相手とメッセージの交換ができます。

SHUT：相手先との接続を切断するボタンです。通信対戦を終了させる場合には、必ずこのボタンを押して下さい。なお、どちらか片方がSHUTボタンを押すと、双方とも切断されます。

EXIT、GAME：相手先と接続していない時にはEXITボタンになり、相手先と接続している時にはGAMEボタンとなります。

EXITの時にはこのモードを終了します。また、GAMEの時に押すことで、ゲーム画面へ進むことができます。

SETUP：このボタンを押すと、通信のための各種設定を行うことができます。詳しくは次の項を参照して下さい。

(設定画面)

* 設定画面

この画面では通信のための設定を行うことができます。また、設定した項目は一部の場合を除き、自動的に保存されますので、再設定をするまでの間は有効です。

⑦ 通信速度の指定

モデムでの接続の場合は、相手先と同じ速さに合わせて下さい。なお、通信速度とは、モデムを使用する場合、自分のモデムと自分のコンピュータとの間の速度を示すものであり、例で述べている転送速度とは異なります。

(例) Aさんが2400BPS、Bさんが9600BPSのモデムを使用する時。

「Bさんがモデムを2400BPSに設定して下さい。」

RS-232Cケーブルで接続する場合には、前の設定に関係なく、標準が38400にされます。特別な場合を除き、変更する必要はありません。

※モデム接続の場合には、モデム側の速度(転送速度)は双方とも同じ速さに合わせて下さい。

⑧ モデムコマンドの設定

使用しているモデムのコマンドタイプ(AT/V25bis)の選択及び、モデムの初期化を行うコマンドを設定して下さい。

⑨ ハンドル名の設定

相手とのメッセージ交換を行う場合の自分を示すための名前を設定します。半角8文字(全角4文字)です。

⑩ 電話帳の設定

電話帳に相手先の名前及び、電話番号を最高4件まで設定できます。

ここで、設定した名前を通信画面で選択することにより、相手先に自動的につながることができます。

■ 「VS BATTLE」の手順

「VS BATTLE」は、他のモードとちがい通信をするための初期設定などを行う必要があります。

ここでは、通信対戦プレイができるまでの手順を各作業に分けて説明します。

① 機器を接続する

コンピュータの電源を入れる前に、モデムなどの機器を接続しておいて下さい。また、ダイレクト接続で通信対戦をする場合にも、2台のコンピュータをクロスケーブルでつないだ後にコンピュータの電源を入れて下さい。

② 通信に関する設定をする

コンピュータとモデムまたは、コンピュータとコンピュータを接続した後、通信対戦に関する設定を設定画面にて設定してください。

なお、ここで設定したデータは自動的に保存されます。

③ お互いに接続要求を行う

《ダイレクト接続》

親になる方が「CALL」ボタンを、子になる方が「REPLY」ボタンをそれぞれ押します。しばらくすると自動的に接続されます。

《モデム接続》

親となる方が「CALL」ボタンを押します。その後、電話帳から目的の電話番号を選択すると、初期化コマンドが実行された後、オートダイヤルになります。

子の方は、親からの電話がかかってきた時に、「REPLY」ボタンを押します。

④ 「GAME」ボタンを押す

接続が無事完了したら、お互いに「GAME」ボタンを押します。このボタンを押す前に、チャット機能で相手と打ち合わせをすることもできます。この場合には「TALK」ボタンを押します。なお、辞書が組込まれている場合、漢字の使用も可能です。

⑤ メニューから選択する

ゲームは、コースと車の選択から始まります。おおまかな選択は、親の人が行うようになっていますが、車の選択とセッティングに関しては、親と子は独立して選択することができます。

なお、親がメニューを選択している場合も、子には親が動かしているマウスカーソルの動作が見えるようになっています。

⑥ レースを始める

レースに入ってから操作は普通のゲームと同じです。先の項目を参照して下さい。なお、レース中にキーボードの「STOP」キーを押すことで、レースから抜けて、通信画面に戻ることができます。

■「WATCH」・「VIDEO」

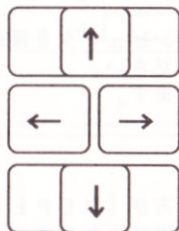
メインメニューから「WATCH」を選択するとWATCH（観戦）モードになり、「VIDEO」を選択するとVIDEO（再生）モードに入ることができます。

《WATCH》《CATV》

レースの模様を観戦するモードです。

単に眺めているだけではなく、あらかじめコース上に設置されたカメラを切り替えることにより特定の車を追ったり、好きな場所にカメラを固定したりなど、好みに合わせて自由にカメラ視点を変えることができます。

（カーソルキー）

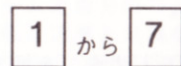


カメラを1つ先へ



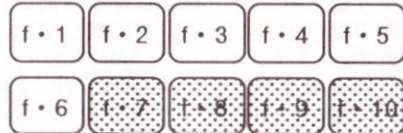
カメラを1つ手前へ

（10キー）



各車のカーナンバー

（ファンクションキー）



f.1 ～ f.5 カメラの視点切り替え

f.6 視点切り替え (AUTO)

※カーソル移動キーで設定するとカメラは固定になりテンキーで設定すると各車のカーナンバー車で追っていきます。

■操作一覧表 【選択画面】

キーボード	ジョイスティック	マウス
<p>決定 キャンセル</p>	<p>決定 キャンセル</p>	<p>決定 キャンセル</p>

【レース中】

<p>4 ハンドル左へ</p> <p>6 ハンドル右へ</p> <p>8 シフトアップ</p> <p>2 シフトダウン</p> <p>SHIFT アクセル</p> <p>CTRL ブレーキ</p>	<p>シフトアップ シフトダウン ハンドル右へ ハンドル左へ</p>	<p>ブレーキ アクセル ハンドル左へ ハンドル右へ</p> <p>8 シフトアップ 2 シフトダウン</p>
--	--	---

【レース中・観戦中のファンクションキーの機能】

レース中（または観戦中）に、F1～F10キーには次のような機能が設定されています。

- F1～F6 : 視点切り替え（観戦中はF6がオートマティックビューになります）。オートマティックビューについてはWATCH・VIDEOの項を参照して下さい。
- F7 : 音楽のMUTE
- F8～F10 : 音楽の音量（最小/真中/最大）。
※F7～F10は、エンジン音などの効果音には影響しません。

【観戦中の視点】

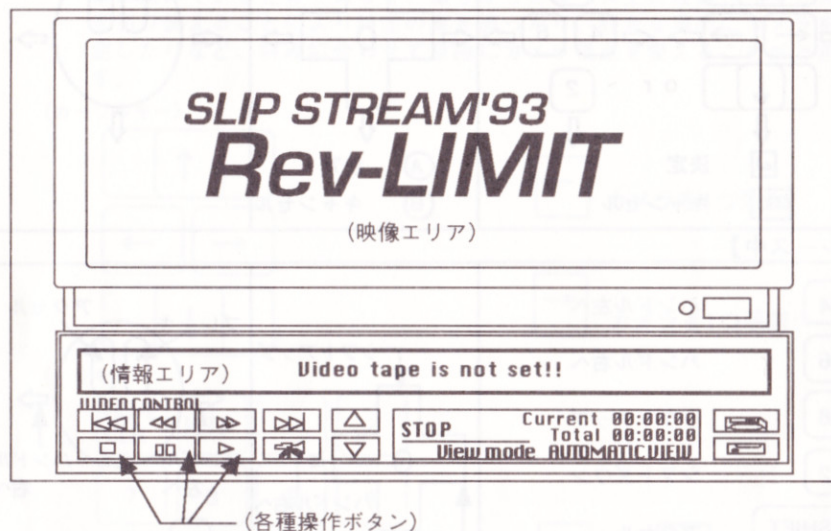
観戦中に、F1～F6キーには次のような機能が設定されています。

- F1・F2 : 通常の高さから見た視点。
- F3～F4 : 上から見下ろしたヘリコプター視点。見る高さが違います。
- F5 : 真上から直角に見下ろした視点。
- F6 : オートマティックビュー。F1～F5までの視点を使い、自動的に切り替わります。

《VIDEO》

レース用のサブメニューで、「VTR ON」の状態にして録画した走行データを再生するモードです。

画面下部には次のような操作パネルが表示されます。

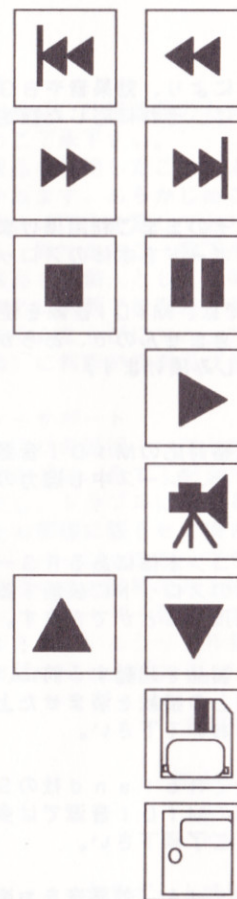


映像情報エリア：現在再生しているレースの状況（コース名や順位など）を表示しています。

各種操作ボタン：巻き戻し・再生・一時停止などを行うためのボタンが配置されています。これらのボタンを押すことによって、走行データを再生したり、カメラ視点を切り替えたりすることができます。

★カメラ視点モードの種類は次の通りです。

DRIVER COCKPIT	→	コクピット視点（ただし、自分の車のみ）
FIXED CAMERA	→	コース上にあるカメラの固定視点（WATCHのカメラ固定と同じです）
HELICOPTER HI・MID・LOW	→	ヘリコプター視点（LOW、MID、HIGHと3段階の高さが切り換えられます）
AUTOMATIC VIEW	→	コクピット視点・FIXEDカメラ視点・ヘリコプター視点を自動で切り換えます。



それぞれ「データの先頭へ」「巻戻し」「早送り」「データの最後へ」という役割があります。

それぞれ「停止」「一時停止」「再生」という役割があります。

このボタンによって、カメラ視点を切り替えます。カメラには、「ヘリコプター視点」やその他の視点がありこのボタンを押すごとにかわっていきます。

上で切り替えたカメラによって、どのドライバーを注目するかを切り替えるボタンです。

ファイルロード

EXIT

再生情報エリア：テープのカウンターや、現在のカメラモードなどの情報が表示されています。

ファイルロード：あらかじめ保存してある走行データを読み込む場合にこのボタンを押します。

EXIT：「VIDEO」モードを終了します。

なお、レース中に走行データを録画する際に最大1 MByteのハードディスク容量が別途必要になります。また、録画できる時間には限界がありますので、長時間の録画はできません。（普通に走行した場合は全然問題ありませんのでご安心下さい。）

■ FM/MIDI音源の接続

本製品ではFM音源やMIDI音源を接続することにより、効果音やBGMを楽しむことができます。各音源をご使用になる場合は、それに応じた設定をした後に本製品を起動して下さい。

★FM音源

パソコン本体に内蔵のFM音源をご使用の場合はそのままご利用頂けます。またボードタイプのFM音源の場合は、FM音源ボードを本体のスロットに装着して本製品を起動して下さい。

なお、従来のFM音源ボード(PC-9801-26K)では、MIDI音源を使用しない限りレース中にBGMを演奏させることはできませんので、あらかじめご了承ください。(PC-9801-86ではBGMもお楽しみ頂けます)

★MIDI音源

MIDIインターフェースとGS、またはGM規格対応のMIDI音源の組み合わせにより、選択画面中などはもちろんのこと、レース中も迫力のあるBGMを演奏させることができます。

MIDIインターフェースにつきましては、パソコン本体にあるRS-232Cへ接続して使用するRS-MIDIと、本体のスロットに装着するMIDIインターフェースボードのどちらでもご利用頂くことができます。

どちらのインターフェースをご使用の場合でも、本製品を起動する前に、インターフェースを任意の場所に装着し、MIDI音源との接続を済ませた上で音源の電源を入れて、いつでも演奏できる状態にしておいて下さい。

※本製品のMIDI音源で演奏されるBGMは全てRoland社のSC-55で作曲・調整しております。そのため、他のMIDI音源では多少バランスがくずれることがあります。あらかじめご了承ください。

※MIDI機器のみでの効果音には対応しておりません。効果音をお楽しみになりたい場合には、別にFM音源ボードをご用意下さい。

※GS音源をお持ちの方は、初期セットアップ画面または、コンフィグ画面の中で「GS」を選択して頂くことにより、更に高クオリティのBGMをお楽しみ頂くことができます。

※GM音源では、BGMにリバーブ/コーラスなどの各機器特有の外部エフェクトはかけておりません。ご使用のアンプに内蔵されているエフェクト機能などを使ってお好みの効果にしてお楽しみ下さい。

■ご注意

本製品は、仕様改善のために将来予告なしに変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

本製品を使用したことによって生じた事柄につきましては、弊社では責任を負いかねます。あらかじめご了承ください。

製品には万全を期しておりますが、万一誤りなど、お気づきの点がございましたら、弊社までご一報下さいますと幸いです。

本製品を、個人としてお楽しみ頂く場合を除いた営利目的や、その他のあらゆることに無断で複製及び使用することを禁じます。また、本製品に含まれるプログラムならびにマニュアルを、(有)ビットタウン及びダットジャパン販売(株)に無断で複製及び使用することを禁じます。

■アフターサポート

ディスクの破損・ソフトの誤動作などのトラブルや、本製品に関するお問い合わせなどは、全て下記までお願い申し上げます。

ただし、トラブルに対する保証は原則的に「ユーザー登録ハガキ」をご返送頂いたお客様に限らせて頂きますのでご了承ください。

また、バージョンアップサービスのご案内などは「ユーザー登録ハガキ」をご返送頂いたお客様のみとなりますので、必ずご返送下さい。

なお、「ユーザー登録ハガキ」をご返送の際は、フロッピーディスクラベルに刻印されているシリアル番号と製品名をお書き添えの上、ご返送下さいますようお願い申し上げます。

有限会社 ビットタウン

熊本県熊本市坪井6-192-24

TEL(096)346-1864

FAX(096)346-0846

★サポート時間 毎週月曜日～金曜日 11:00～17:00
(祝祭日はサポートいたしておりません)

SLIP STREAM '93

3Dリアルカーレースゲーム

Rev-LIMIT

レブ・リミット

DISK.1

51101064528

Copyright 1994 BIT TOWN inc.
for PC-9801 series

SLIP STREAM '93

3Dリアルカーレースゲーム

Rev-LIMIT

レブ・リミット

DISK.2

Copyright 1994 BIT TOWN inc.
for PC-9801 series

SLIP STREAM '93

3Dリアルカーレースゲーム

Rev-LIMIT

レブ・リミット

DISK.3

Copyright 1994 BIT TOWN inc.
for PC-9801 series

SLIP STREAM '93

3Dリアルカーレースゲーム

Rev-LIMIT

レブ・リミット

DISK.4

Copyright 1994 BIT TOWN inc.
for PC-9801 series

SLIP STREAM '93

3Dリアルカーレースゲーム

Rev-LIMIT

レブ・リミット

DISK.5

Copyright 1994 BIT TOWN inc.
for PC-9801 series