

MARK III / MASTER SYSTEM 共用

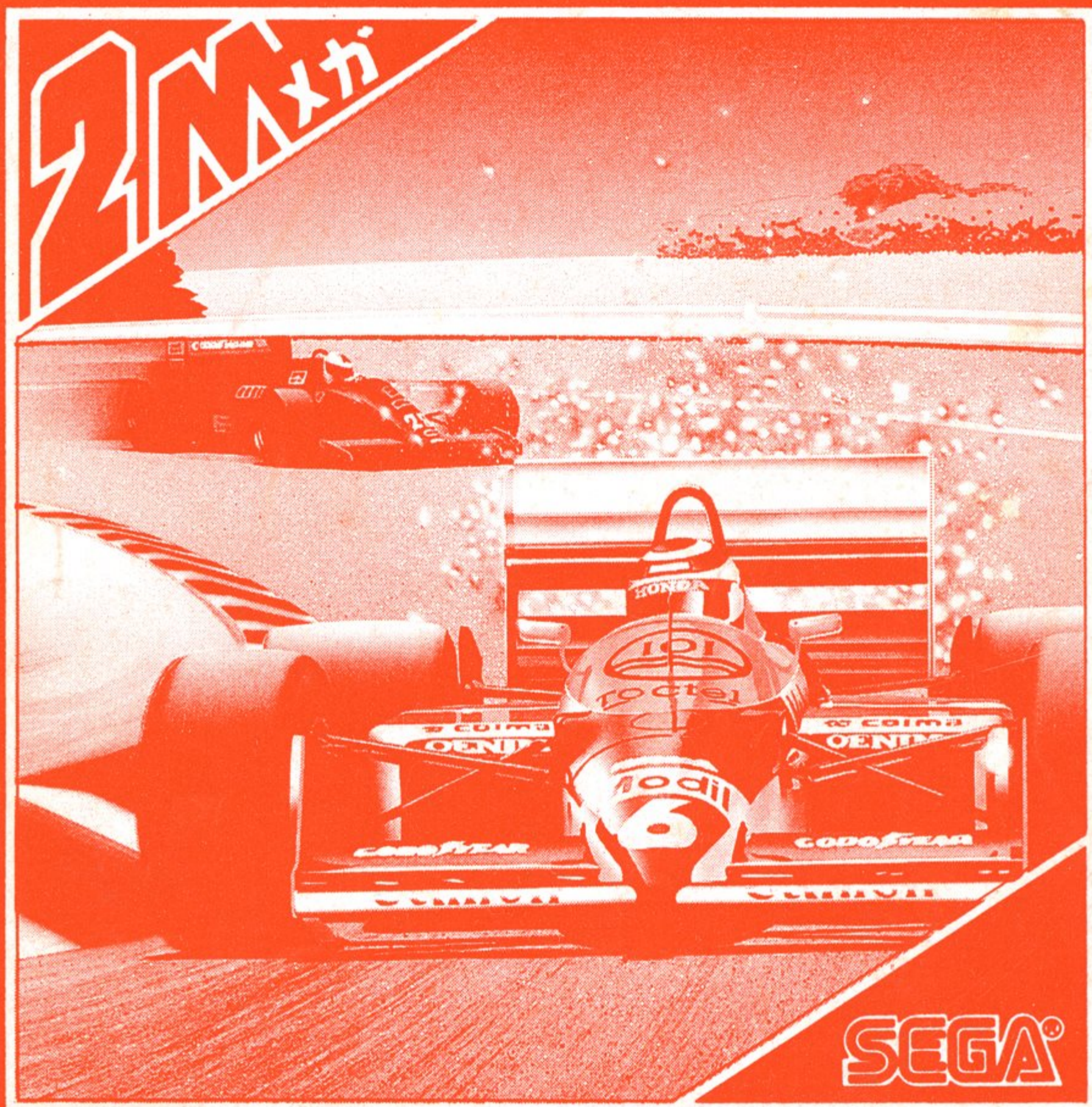
GOLD CARTRIDGE

スーパーレーシング

SUPER RACING

ゲームの遊び方

1人用



SEGA®

SUPER RACING

このたびは、セガ ゴールド カートリッジ “スーパーレーシング” をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。プレイの前にこの「ゲームの遊び方」をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

“スーパーレーシング” は、セガがお送りするレーシングゲームの決定版です。別売りのパドルコントロールを使うと、よりスムーズにゲームをすることができます。

目次

お願い	1
ハンドリング 操作方法	2
アイドリング レースを始める前に	4
練習走行	9
セッティング	12
予選	16
決勝	17
ピットイン	18
ゴール	20
コース紹介	22
アドバイス	24



ねが お願い



はじめ まえ
ゲームを始める前に
よ
まず、読んでおこう。

- カートリッジを差し込むときは、必ず電源スイッチを切っておいてください。
- 電源を入れても何も映らないときには、カートリッジがきちんと差し込まれているか確認しましょう。
- プレイのあとは、必ず電源スイッチを切ってからカートリッジを抜いてください。

せいみつ き き
カートリッジは、精密機器。
ちゅう い
こんなことに、注意して！



- 極端に高い温度や低い温度には近づけないでください。
- 強いショックを与えたり、分解しないでください。
- 汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。
- 端子に触れたり、水でぬらさないようにしてください。

ひとつこと

なが じ かん
長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。
め つか
ゲームをするときは、1時間ごとに10～20分の休憩をとるようにしましょう。

2

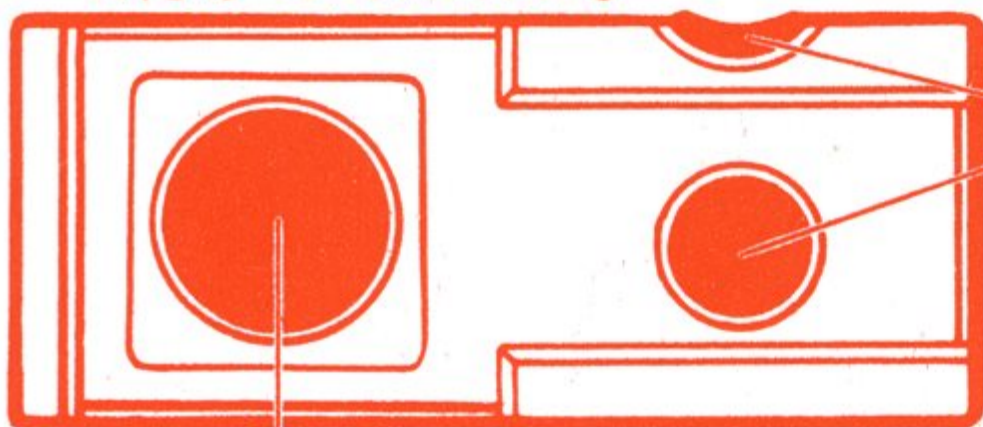
ハンドリング

操作方法

- このゲームは1人用です。スタートボタンを押すとゲームが始まります。
- このゲームでは、マスターシステムのラピッドボタンを押しても連射にはなりません。
- ジョイパッドだけでなく、パドルコントロールと併用するとより楽しく操作できます。

パドルコントロール & ジョイパッドでの操作

※1P側にパドルコントロール、2P側にジョイパッドを付けてください。

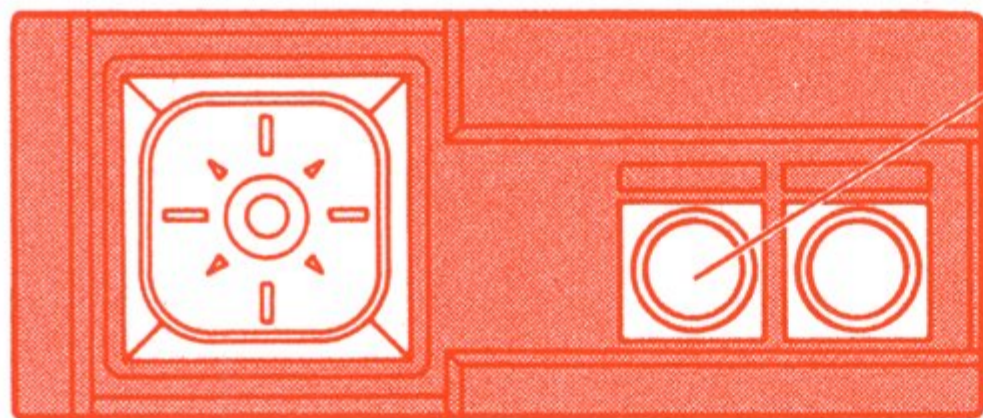


ボリューム

- セレクト (選択)
- ハンドリング

ボタン

- アクセル (押す)
- ブレーキ (離す)
- 決定
- スタートボタン

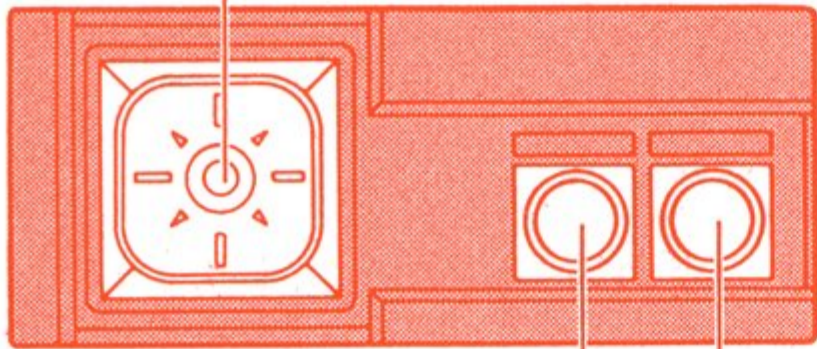


1ボタン

- ブースト圧の調節。
1度押すと ON
もう1度押すと OFF

ジョイパッドのみの^{そうさ}操作

方向ボタン



★①または 1ボタン 2ボタン
 ②ボタンを押すと
 スタートできます。

スタートボタン

方向ボタン

- ハンドリング
- セレクト

1ボタン

- ブースト^{あつ}圧^{ちようせつ}の調節。

2ボタン

- アクセル (押す)
- ブレーキ (離す)
- 決 定

ほかのジョイスティックを使うとき



注意

- MARK IIIにキーボード(ESKEY SK-1100)をつないでいる場合は、プレイする前に必ず取りはずしてください。
- ジョイパッド、パドルコントロールなどを接属してから、本体の電源を入れてください。

3 アイドリリング

ビー・ジー・エム

■BGM セレクト

ゲーム中の音楽を選びます。



レースを始める前に

▶ REALモード

音楽の代わりに
迫力あるエンジン
音が聞こえます。

▶ BGMモード

軽快なサウンド
に乗ってゲームが
できます。

■コンストラクターズ セレクト

あなたのコンストラクター(チーム)を決めます。



出場チームは全部
で6チーム。あなた
は、その内の1
チームからエース
ドライバーとして
出場します。

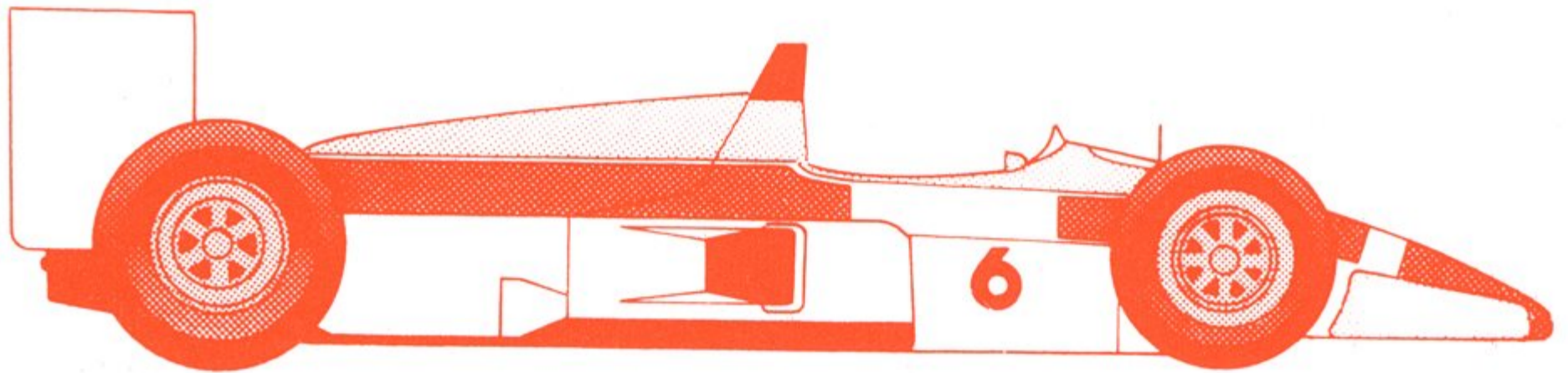
チームによって
マシンの特性が微

妙に違うので、自分の好みで選んでください。

コンストラクターズ

- ①搭乗者名：2名 ②マシンボディ：強弱③燃費
 ④ピットクルー レベル A：速い←→遅い：D
 ⑤最高速度 ⑥エンジンブレーキ

WILLIAMS



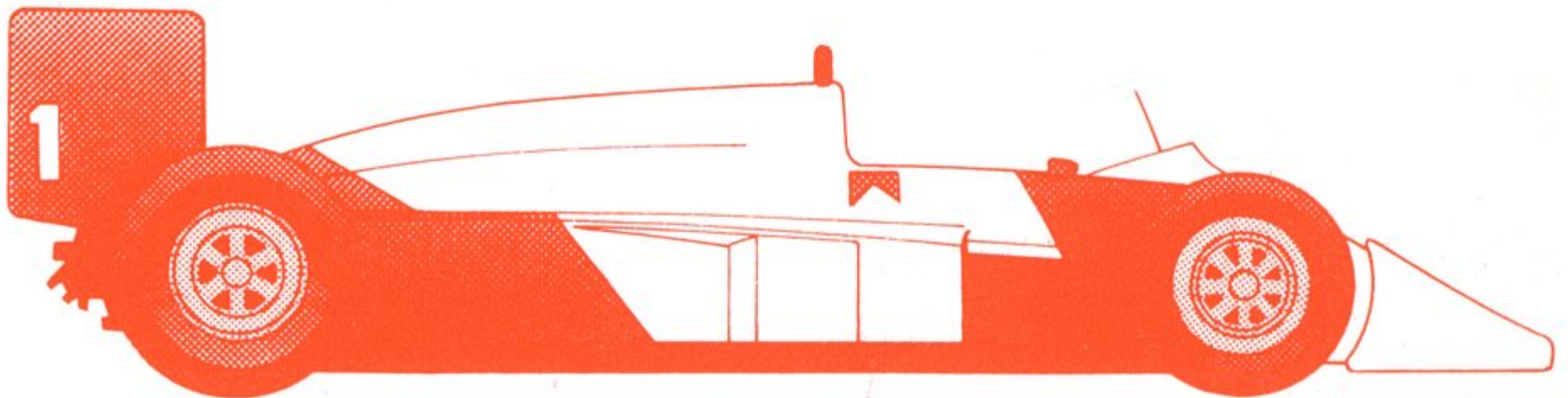
①N. NANSELL / R. PITRESE

②弱い ③とても良い ④B

ハイスピードマシン ⑤364km/h ⑥良く効く

テクニカルマシン ⑤350km/h ⑥効かない

MCRALLEN



①A. PREST / A. SEMMA

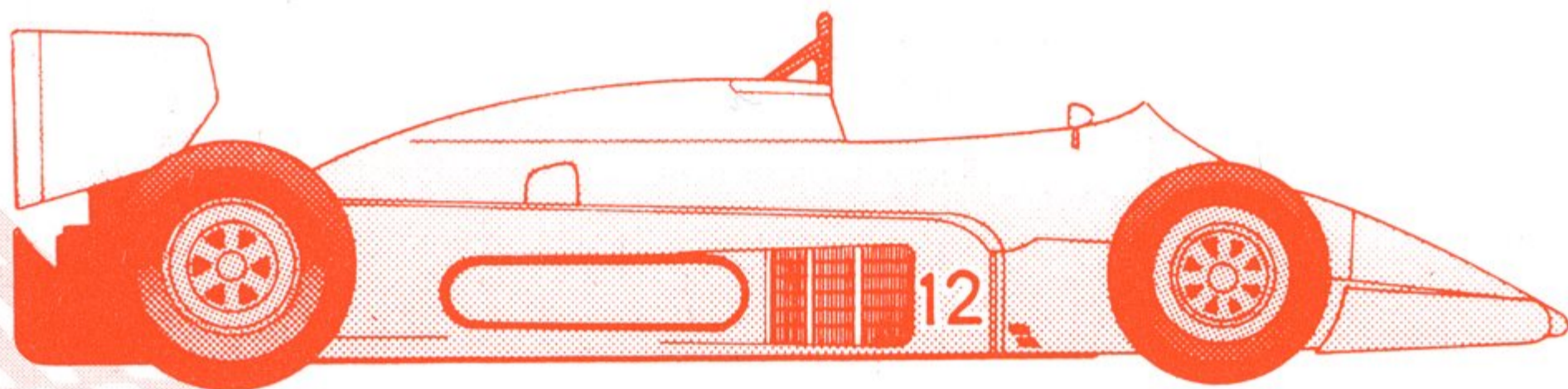
②ふつう ③ふつう ④B

ハイスピードマシン ⑤371km/h ⑥良く効く

テクニカルマシン ⑤350km/h ⑥効かない

アイドリリング

LOTAS



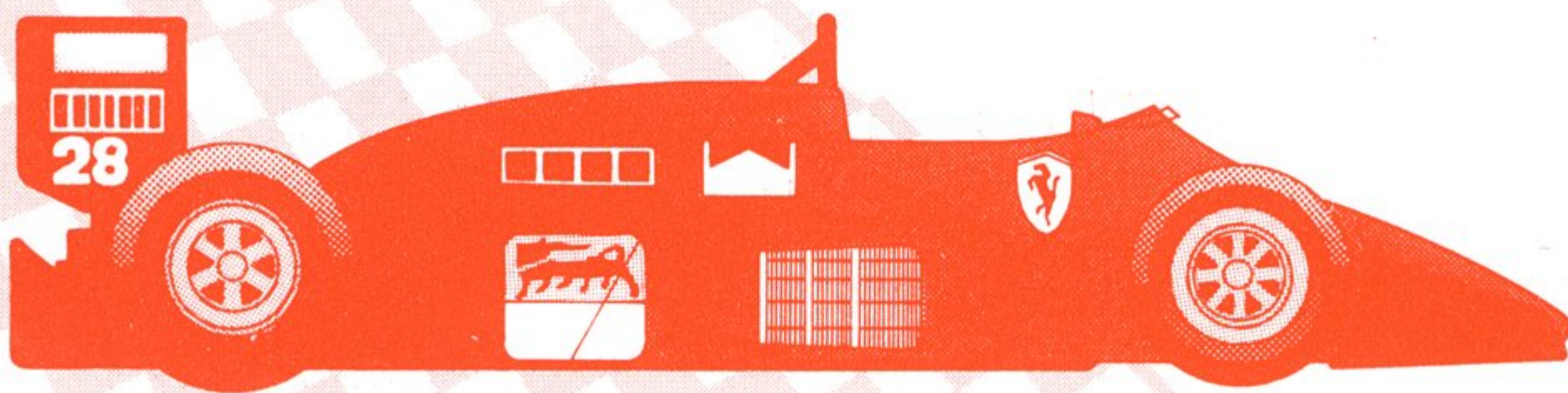
①N. PUQUET
S. NAKAJINA

②ふつう ③^よ良い ④C

ハイスピードマシン ⑤367km/h ⑥ふつう

テクニカルマシン ⑤346km/h ⑥ふつう

FERRARI



①M. ALBORETA
G. BELLGER

②^よとても弱い ③^{わる}とても悪い ④A

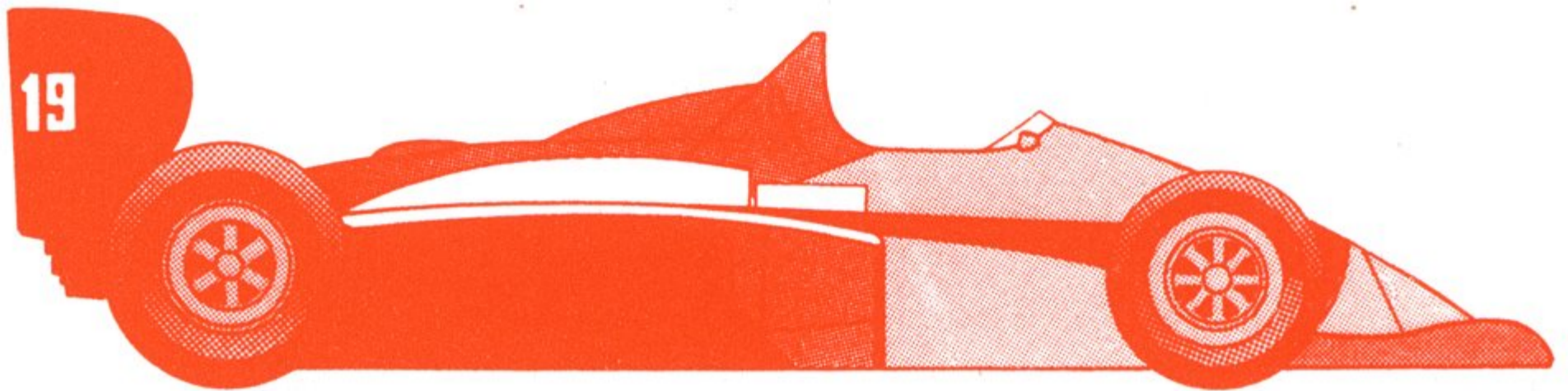
ハイスピードマシン ⑤370km/h ⑥^き効かない

テクニカルマシン ⑤343km/h ⑥^よ良く^き効く

6

コンストラクターズ

BENETON



① T. BOUTSAN

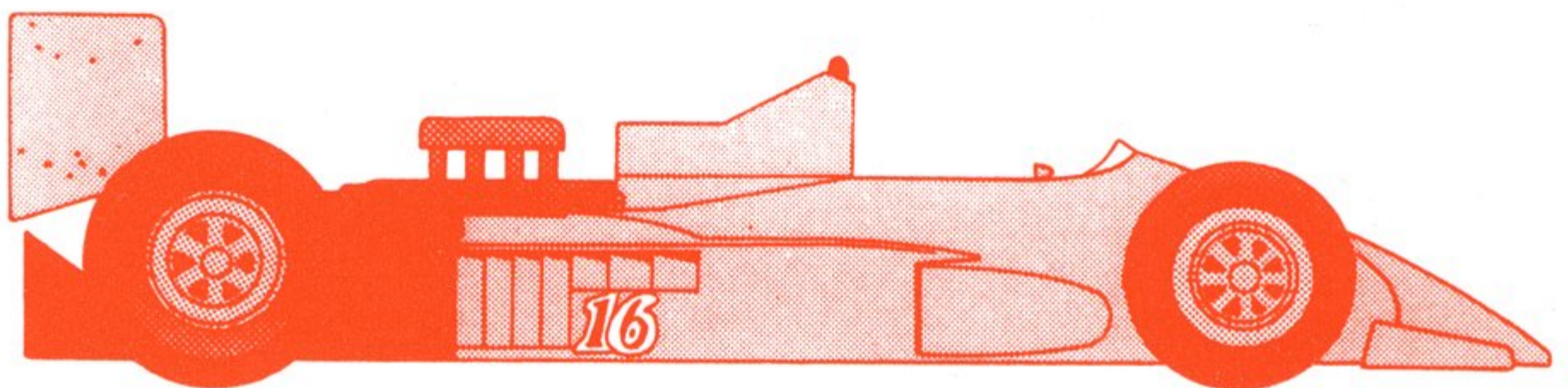
A. MAMMIMI

② とても強い ③ 良い ④ D

ハイスピードマシン ⑤ 367km/h ⑥ ふつう

テクニカルマシン ⑤ 343km/h ⑥ 良く効く

MURCH



① I. CAPERRI

M. GUGELNIN

② 強い ③ とても良い ④ D

ハイスピードマシン ⑤ 364km/h ⑥ ふつう

テクニカルマシン ⑤ 345km/h ⑥ ふつう

アイドリリング

■マシン特性^{とくせい}

●ボディ

マシンの強弱^{きょうじやく}は、特に初心者^{とくしよしんしゃ}にとって重要^{じゅうよう}である。
なぜなら壁^{かべ}や、他のマシンにぶつかったときボディが弱^{よわ}いとすぐ爆発^{ばくはつ}に通じる^{つう}からである。

●燃費^{ねんぴ}

これはEXPERTクラスを選んだ人^{えらひと}以外^{いがい}は、あまり関係ない^{かんけい}かもしれない。EXPERTクラスの人^{ひと}はうまくブースト^{あつ}圧^{ちようせい}を調整^{はし}して走らないと最後^{さいご}まで走れないぞ！

●ブースト圧^{あつ}

ブースト圧^{あつ}を上げる^あことによって、燃費^{ねんぴ}は大変悪^{たいへんわる}くなるが最高速^{さいこうそく}は40km/hも早^{はや}くなる。

●ピットクルー レベル

レベルが高^{たか}いと（Aに近い^{ちか}）ピット内^{ない}でのタイヤ交換^{こうかん}などの作業^{さぎょう}に使う時間^{つかじかん}が、短^{みじか}くなる。

●最高速度^{さいこうそくど}

見た目にはわずかな違^{ちが}いだが、意外^{いがい}と大き^{おお}な差^さとなつて現^{あらわ}れるのがこれだ。

●ブレーキ

アクセルを離^{はな}すとブレーキがかかる。
いざというときに危険^{きけん}を回避^{かいひ}するために、ブレーキは良^よくきいた方^{ほう}が良^よいだろう。



れんしゅうそうこう 練習走行

■クラス セレクト

あなたがこれから走るコースの難易度をここで決めます。

自分のレベルにあわせて———PRACTICE

(練習走行)

BEGINNER

(初心者用)

AVERAGE

(中級者用)

EXPERT

(上級者用)

の4つから選ぶことができます。

CHOOSE YOUR
CLASS

⇒ PRACTICE
BEGINNER
AVERAGE
EXPERT

PRACTICE

(練習走行)

レースに進む前に、まずコースの下見をしてみましよう。

CHOOSE YOUR
CAR

⇒ FOR HI-SPEED
CIRCUIT
FOR TECHNICAL
CIRCUIT

練習走行で使う車の

タイプは、最高速の

早い高速サーキット

用(HI-SPEED)と、

加速が速くコーナリ

ングに強いテクニカ

ルサーキット用(T

ECNICAL) の2種類があります。コースに合わせて、
どちらかを選んでください。

COURSE SELECT

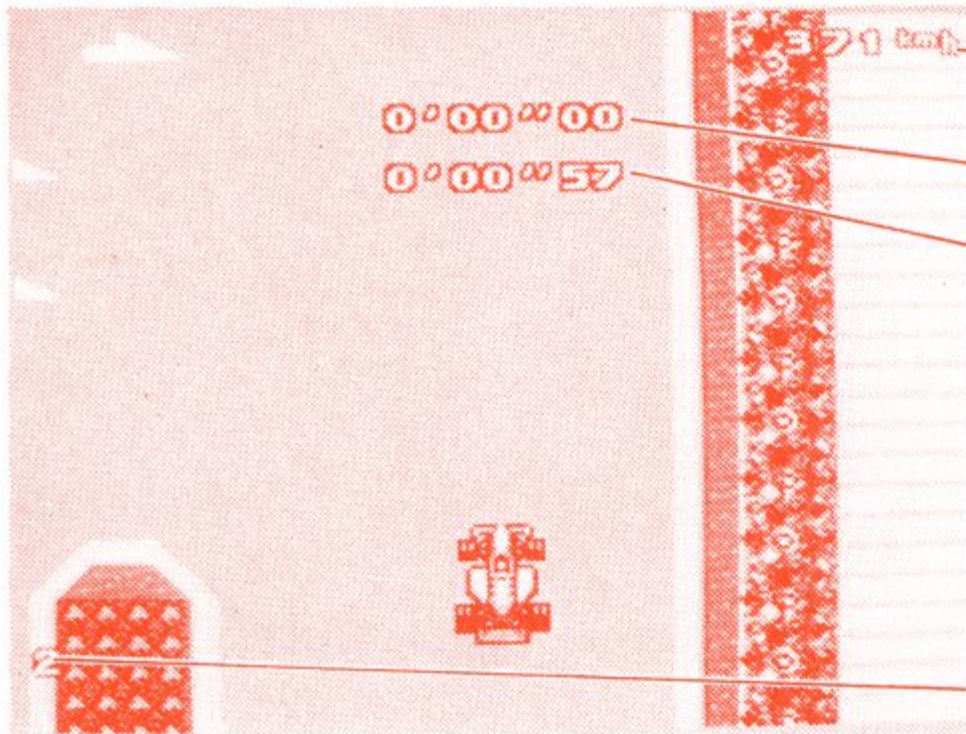
⇒ OTORII	SPAIN
SHINJO	MEXICO
HANEDA	JAPAN
FRANCE	BRAZIL
BRITISH	SAN MARINO
WEST	BELGIQUE
GERMANY	AUSTRALIA
HUNGARY	MONAKO
AUSTRIA	U.S.A
PORTUGAL	

つぎ
次にコースを**せんたく**してください。

だいたい**ひだりうえ**のコースが**やさ**しく**みぎした**のコースが**むずか**しくできています。

(コースについてはP.22を**さんしょう**してください。)

コースの**せんたく**が**お**わりましたら、**れんしゅうそうこう**を**はじめ**てみましょう。まず、ピットロードからメインコースに出**で**てスタートラインまでの**あいだ**、どんなコースか、**よ**く**み**ておきましょう。スタートラインを越**こ**えてからもう1度スタートラインを越**こ**えるまでの**あいだ**の**じかん**を**はか**ります。



げんざい そくど
現在の速度

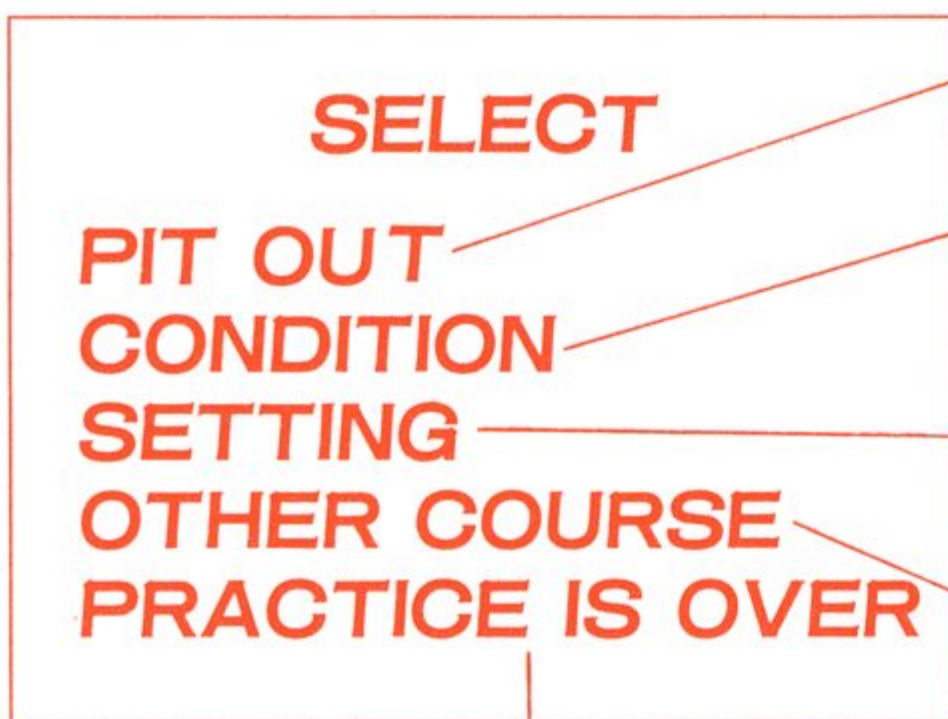
じこさいこう
自己最高タイム

げんざい そうこう
現在の走行タイム

あつ
ブースト圧

■ピットイン

ピットには、ピットロードから入ります。もし、マシンが大破したときや、本体のポーズボタンを押したときにはピットに行きます。ピットに入ると下の画面が出てきます。(⇒P.18/ピットイン参照)



で
ピットを出る。

げんざい
現在のコンディションを見る。

マシンのタイプを換える。

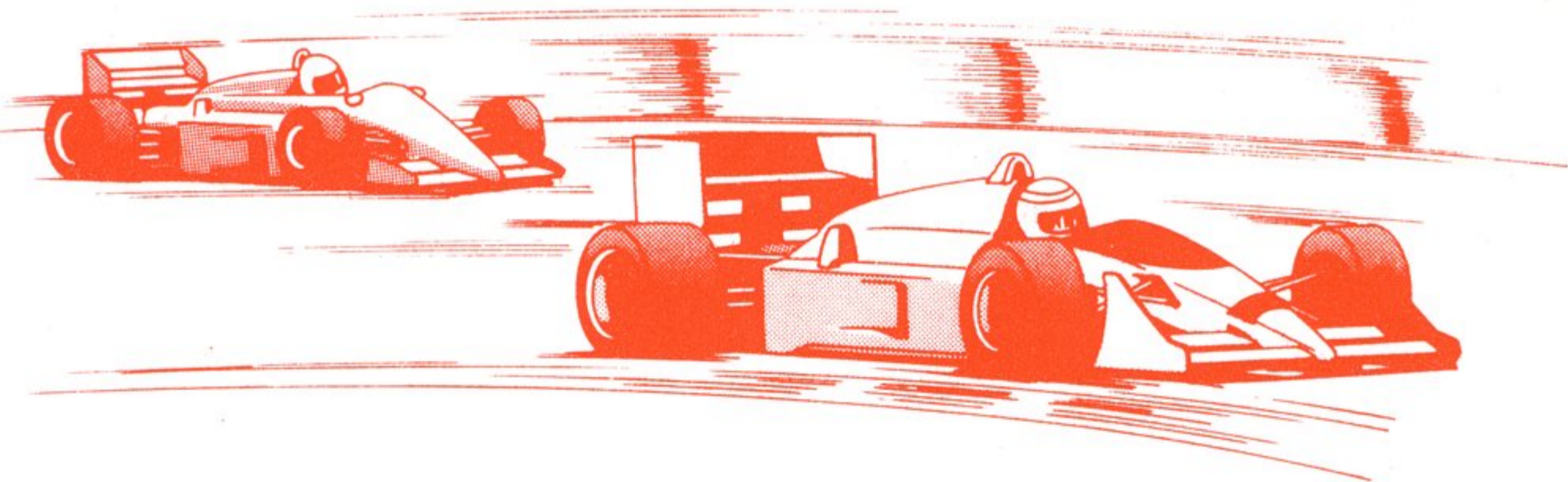
べつ
別コースにする。

オープニング画面 (BGMセレクト画面) に戻る。



セツテイング

- ビギナークラス ~ エキスパートクラスは、^{じっさい}実際に^{なんせん}何戦かレースを^{おこな}行い、その^{そうごうてん}総合点を^{きそ}競います。



BEGINNER

^{しょしんしゃよう}
(初心者用)

^{はじ}初めてレースに^{のぞ}望む人は、まずビギナークラスから^{はじ}始めましょう。このレースは^{こくさい}国際サーキットコースの^{なか}中でも^{とく}特にやさしい2コースと、オリジナルの3コースの^{ごう}合計^{けい}5コースで^{あそ}争われます。

周回数^{しゅうかいすう}は3周で、コースレコード+1.5秒以内ならば、ポールポジション^{けっしょうせん}（決勝戦の1番前^{ばんまえ}からのスタート）をと^と取れます。短いレースなので、タイヤの^{まもう}摩耗や^{ねんりょう}燃料などは、ほとんど^き気にしないで^{はし}走れます。

（コース名^{めい}やコースレコードは22ページ^でに出ています。）

AVERAGE

ちゅうきゅうしゃよう
(中級者用)

少し腕に自信がついたら今度は、アベレージクラスに挑戦してください。国際サーキットコースでも比較的標準的な8つのコースからなるこのクラスは、1レース、10周で行われます。ポールポジションタイムもコースレコード+1秒となっています。燃料は気になりませんがタイヤの方には注意を払ってください。

EXPERT

じょうきゅうしゃよう
(上級者用)

アベレージクラスじゃ物足りないあなた。世界中のサーキットを転戦してみたいキミには、そう、エキスパートクラスが待ってます。全15コース、1レース20周の長丁場。今度はポールポジションタイムもコースレコード+0.5秒前後。しかもドライビング・テクニックだけでなく、燃料、タイヤ、ボディ、サスペンション、そして、ピットクルーと、ありとあらゆるものに気を配らなくてはいけません。

さいご えいかん え ひどり
最後に栄冠を得るのはあなた1人です！

セッティング

■ネームエントリー

ENTER YOUR NAME

NAME _

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
W	X	Y	Z	□	,	'	←	→	END	

▲

あなたの名前を8文字以内で登録してください。
登録の方法は、パドルコントロールのボリュームまたは、
ジョイパッドの方向ボタン（ジョイパッドのみの場合）
で▲を動かして、入力したい文字の下に合わせ、スタート
ボタンで決定してください。

ENDを選ばないと、登録が終わりません。

もし間違えたときは、←か→を選び間違えたところに
カーソル（ ）を持って行き、入力し直してください。

※ □は、スペース（空白）です。

■コース名表示^{めいひょうじ}

ROUND 1

OTORII GP

PRACTICE

ネームエントリーが
終わると、サーキット
名とラウンド数（何試
合目か）を表示されま
す。

■マシンタイプ選択^{せんたく}

CHOOSE YOUR
CAR

⇒ FOR HI-SPEED
CIRCUIT
FOR TECHNICAL
CIRCUIT

マシンには最高速の
速い高速サーキット用
(HI-SPEED) と、
コーナリングに強いテ
クニカルサーキット用
(TECNICAL) の2
種類があります。コー

スに合わせて、どちらかを選んでください。

それでは、予選に進みましょう。



よせん 予選

よせん 予選スタート



- プレイヤー
- マシンの速度そくど
- ポールポジション
タイム
- プレイヤー
- ラップタイム
- ブースト圧あつ

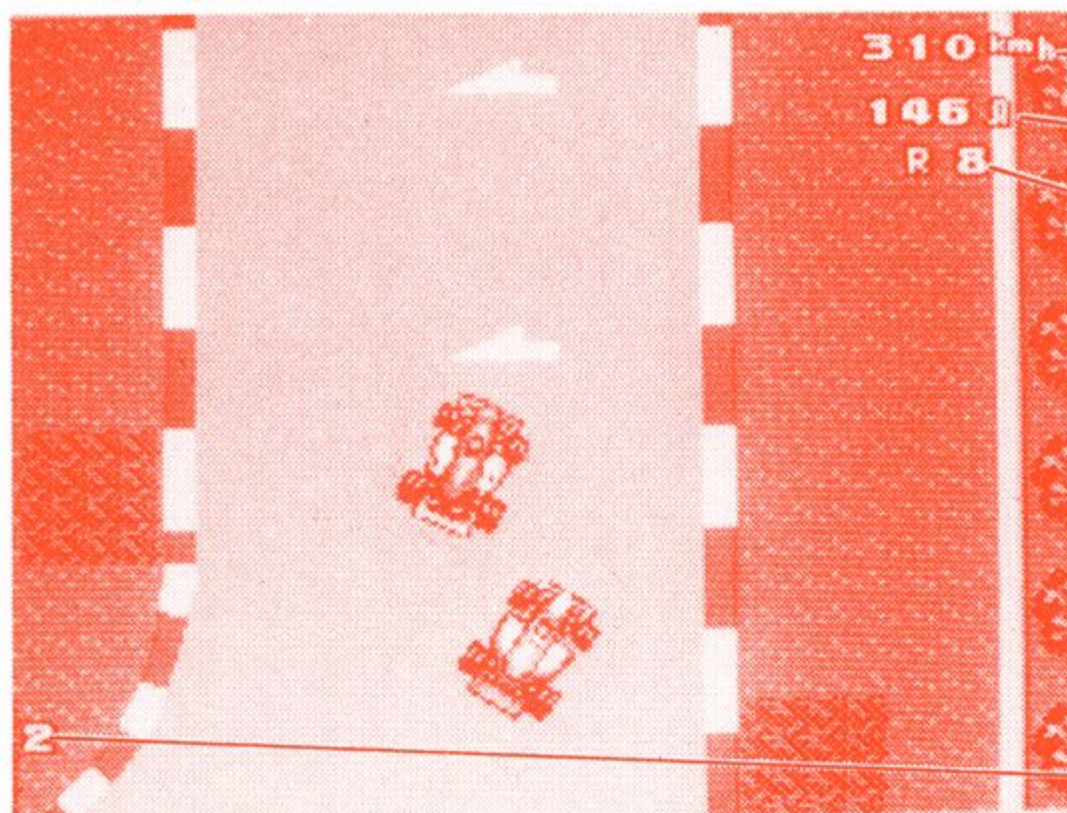
- 予選では、決勝でのスタートポジションを決めるためのタイムアタック（1周の時間を競う）を行います。
- 方法は練習走行と同様です。ただし、1度タイムを取ってしまうとそれで決定されてしまうので、不満なタイムが出そうになったらピットに入ってしまうでしょう。
- また、マシンのセッティングや、状態がおかしいときもピットに入ります。ピットへ入るときは、コースを回ってピットロードに入るが、走行中に本体のポーズボタンを押すかしてください。（⇒ P.18）
- ピットに入れるのは2回までで、それまでにタイムの出なかった人は、決勝では最後尾からのスタートとなりますから気をつけてください。
- 自分のタイムが、画面上に出ているポールポジションタイムより早ければ、自分がポールポジション（先頭）でスタートできます。遅い場合はタイムによって、2番目、3番目……と後ろに下っていきます。



けっしょう 決勝

いよいよ^{けっしょう}決勝レースです。^{じゅんび}準備はいいですか？

けっしょうがめん ■ 決勝画面



マシンの^{そくど}速度

残り^{のこ}燃料^{ねんりょう}

現在の^{げんざい}順位^{じゅんい}

ブースト^{あつ}圧

- スタートは^{よせん}予選^{じゅんい}順位^{じょうい}の上位から、^{みぎうえ}右上、^{ひだりうえ}左上、^{みぎ}右^{ばん}2番^{ばん}目、^{ひだり}左^{ばんめ}2番目……^{ひだりした}左下、という^{じゅんばん}順番^{なら}に並びます。
- 周回数 (LAP) は、画面に表示されます。
最終周回数になったときは“FINAL LAP”と表示されます。
- 決勝では、クラッシュしてマシンが大破したらその時点でリタイアとなり、自動的に最下位となります。また、燃料切れも最下位です。
- パンクやエンジントラブルなどで、ピットインする場合は、ピットロードを^{とお}通^{はい}ってピットに入ってください。決勝レースでは、本体のポーズボタンを押してもピットに入りません。(⇒P.18)



ピットイン

故障が起こったり、マシンの調子がおかしくなったりしたら、ピットに入りましょう。

●PIT OUT

●CONDITION

ピットからそのまま出ます。

現在、調子のおかしい場所が

無いか表示します。

●赤い表示

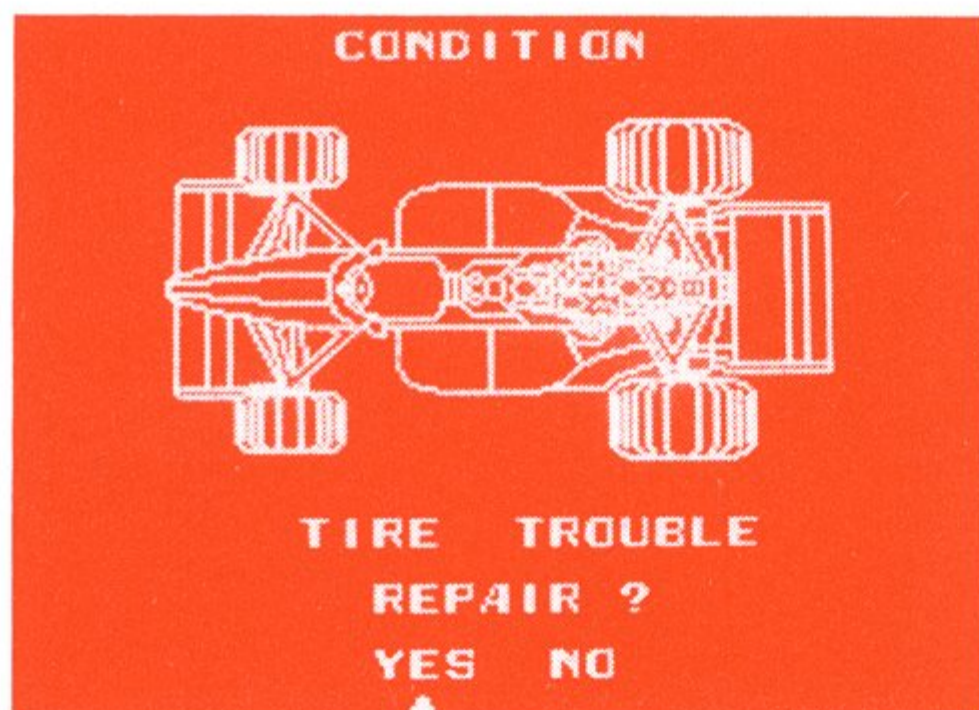
重度の故障

●黄色の表示

軽度の故障

●“GOOD”

故障無し



修理する場合は“YES”を、

そのままの場合は“NO”を選んでください。

●SETTING

マシンのタイプを変える。

HI-SPEED—高速用 / TECHNICAL—テクニカル用

故障の表示

故障が起こる場所は、4つのタイヤ、4本のサスペンション、そして、エンジンの合計9ヶ所です。

軽度の故障はピットに入らなければ判りませんが、重度になると画面に“PIT IN”の表示が出ます。

この表示が出ると、パンク寸前であったり、少しでもクラッシュただけで大破してしまう状態です。

しゅうりかのうかしよ ■修理可能箇所

●タイヤ

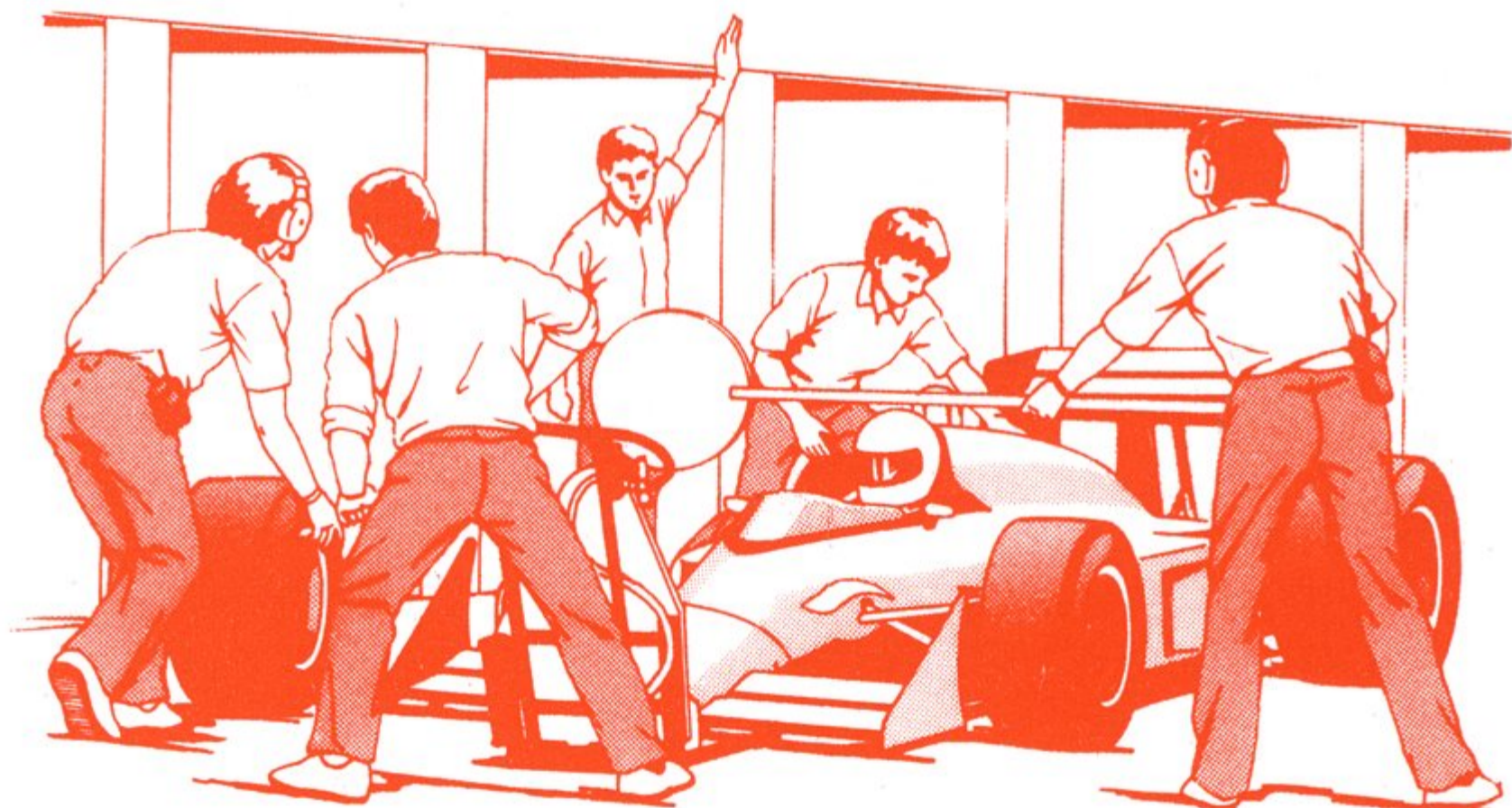
ながいあいだ走っていると当然摩擦によって摩耗します。
特に走路から外れた場所を走ると早く悪くなります。
最初はスリップしやすくなり、最後にはバースト（パンク）してしまうので、特に注意しましょう。

●サスペンション

路面からの衝撃をやわらげる部品。クラッシュなどで
これがおかしくなると、小さな衝撃でも大破しやすくなるから常に気をつけましょう。

●エンジン

長時間、エンジンを吹かし過ぎると故障しやすくなります。また、クラッシュなどの衝撃を受けても、おかしくなることがあります。これが不調になると大破しやすくなるから要注意です。





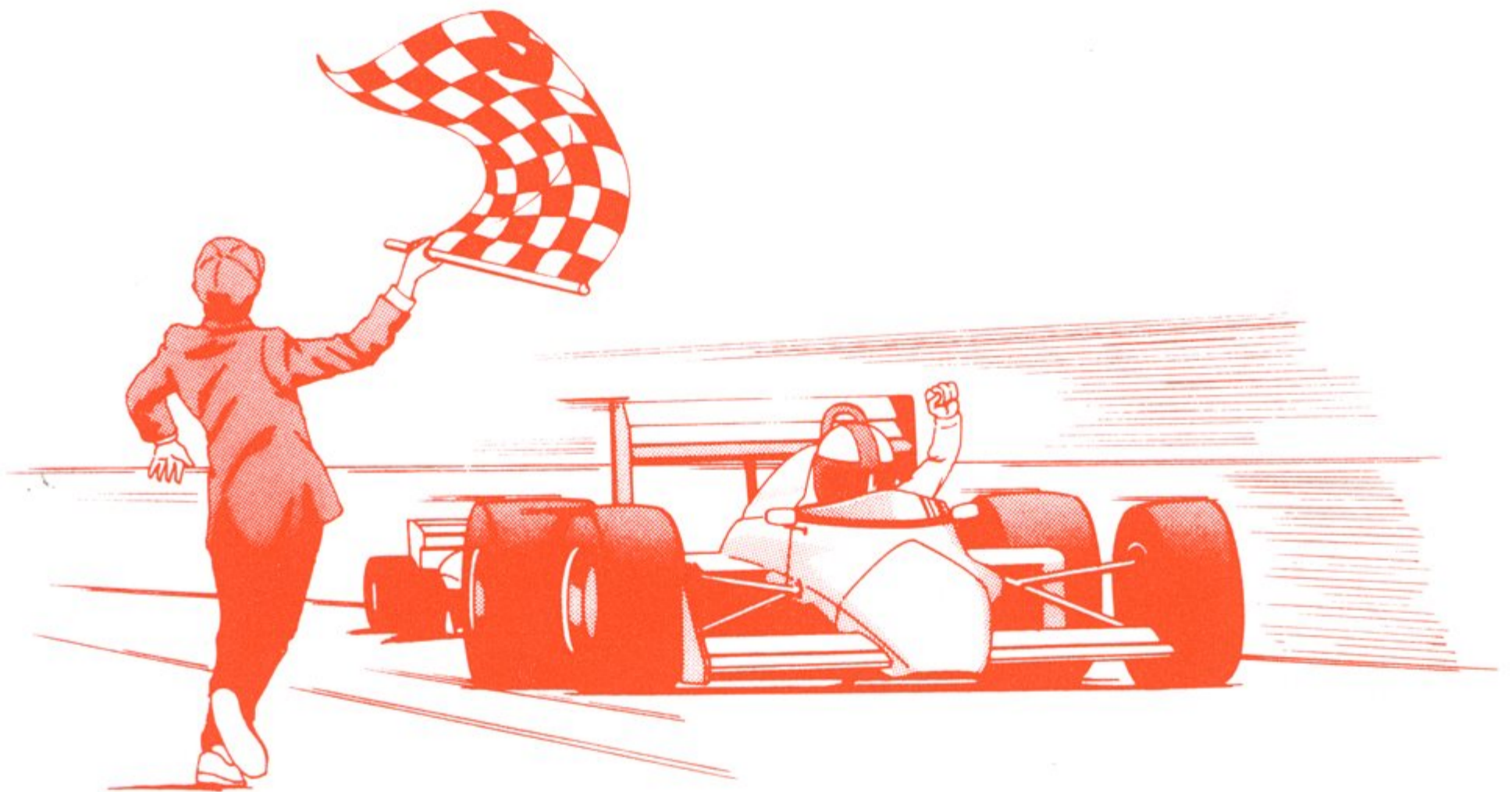
ゴール

えいこう しゅんかん
栄光の瞬間

■チェッカーフラッグ



ま
待ちに待った
ま
チェッカーフラ
ッグを受ける瞬
かん
間だ！ はたし
て キミは何位
でゴールしたか
な？



■このレースのポイント^{すう}数

-- RESULTS --	
DRIVERS	POINT
1 SEGA	9
2 GUGELNIN	6
3 BOUTSAN	4
4 CAPERRI	3
5 NANSELL	2
6 BELLOER	1
7 PITRESE	0
8 NAKAJIMA	0

ポイント^{すう}数は、

1位……9^{てん}点

2位……6^{てん}点

3位……4^{てん}点

4位……3^{てん}点

5位……2^{てん}点

6位……1^{てん}点

で、7位以下はポイント^いがもらえない。

■トータルポイント^{すう}数

-- TOTAL --	
DRIVERS	POINT
1 SEGA	15
2 BOUTSAN	13
3 GUGELNIN	10
4 CAPERRI	4
5 NANSELL	4
6 PITRESE	3
7 BELLGER	1
8 NAKAJIMA	0

いま^{いま}までの戦い^{たたか}の

トータルポイント^{ひょうじ}が表示されている。

キミが最終^{さいしゅう}レースを終えたとき、1番上^{ばんうえ}に自分^{じぶん}の名前^{なまえ}が表示^{ひょうじ}されているだろうか？

10 コース紹介 しょうかい

- キミがこれから挑戦ちょうせんすることになるグランプリサーキットコースのラップタイムとクラスごとのポールポジションタイムを教おしえてあげよう。

	BEGINNER	AVERAGE	EXPERT
OTORII 00'10''92	1 00'12''42		
SHINJO 00'11''10	2 00'12''64		
HANEDA 00'10''86	4 00'12''36		
FRANCE 00'11''31		1 00'12''31	6 00'11''81
BRITISH 00'11''11	3 00'12''61	3 00'12''11	7 00'11''61
WEST GERMANY 00'11''81			8 00'12''31
HUNGARY 00'11''45			9 00'11''98
AUSTRIA 00'11''87	5 00'13'37	6 00'12''87	10 00'12''37
PORTUGAL 00'11''46			11 00'11''99

ひょう みかた
●表の見方

かいさいこく
開催国

レース順

BRITISH 00'11"11	3 00'12'61	3 00'12"11	7 00'11"61
---------------------	---------------	---------------	---------------

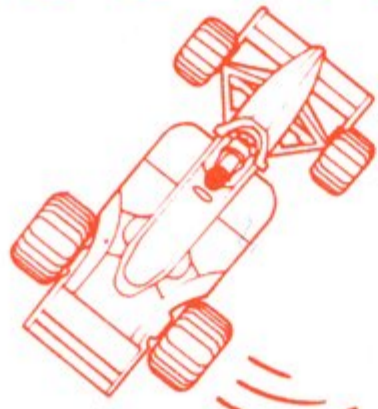
コースレコード

ポールポジションタイム

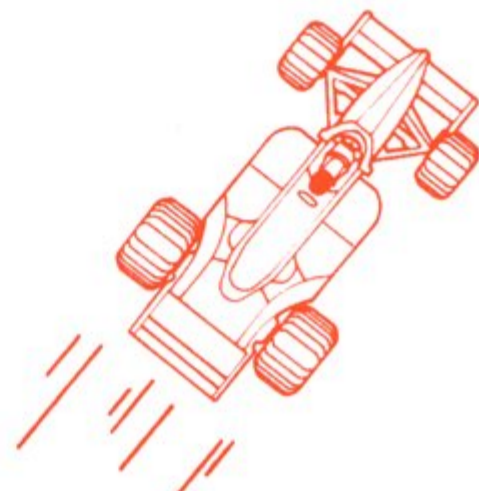
	BEGINNER	AVERAGE	EXPERT
SPAIN 00'11"13			12 00'12"08
MEXICO 00'10"57		7 00'11"57	13 00'11"07
JAPAN 00'11"12			14 00'12"21
BLAZIL 00'11"53		2 00'12"64	1 00'12"14
SAN MARINO 00'10"94		8 00'12"05	2 00'11"55
BELGIQUE 00'10"84		5 00'11"84	3 00'11"34
AUSTRALIA 00'11"66		4 00'12"69	15 00'12"19
MONAKO 00'11"22			4 00'11"78
U.S.A. 00'10"83			5 00'11"41

11 アドバイス

■カウンターステア



テール(後輪)が流れる。



グリップを取り戻す。



これが噂のカウンターステアだ！

コーナリングのとき、スピードをあまり落とさずに回れるようになるぞ！！

上位に食い込むためには、何としても覚えておきたいテクニックだ。

■路面マーク

路面に描かれているサイン。何気なく見落としたりしたら大変だぞ！



比較的ゆるやかなカーブ

きついカーブ

シケイン、ヘアピンカーブなど。

セガ

ジョイジョイ

テレフォン

テレビゲームの最新ソフト情報を、キミだけに
お知らせします。今すぐ、ダイヤルしちゃお！



さっぽろ
札幌

011-832-2733

とうきょう
東京

03-236-2999

おおさか
大阪

06-333-8181

ふくおか
福岡

092-521-8181

※電話番号は、よく確かめて、正しく回してね。

株式
会社 **セガ・エンタープライゼス**

本 社 〒144 東京都大田区羽田 1 - 2 - 12

電話03(743)7435(代表)

お問い合わせ：本社消費者サービス係

電話03(742)7068(直通)