

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



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
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。
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。

ひとこと

なが じかん
長い時間ゲームをしていると、め つか
目が疲れます。
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

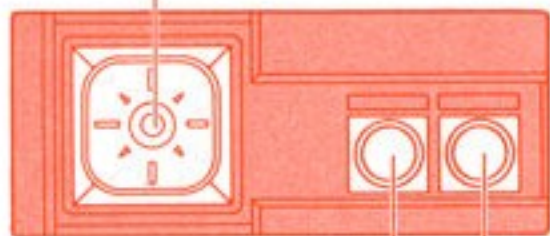


1ボタン

- 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操作

方向ボタン



★①または②ボタンを押すと
スタートできます。

1ボタン

2ボタン

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^{ちいせつ}の調節。

2ボタン

- アクセル (押す)
- ブレーキ (離す)
- 決^{けつ}定^{てい}

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(ESK-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

■ BGM セレクト

ビージーエム

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。

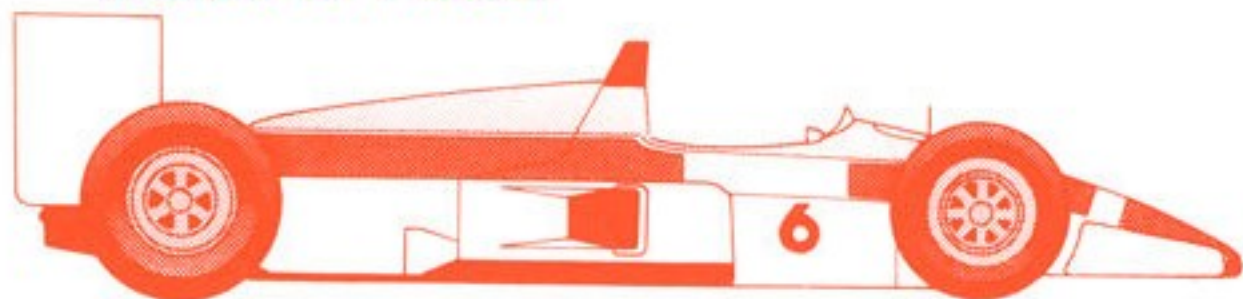
チームによって
マシンの特性が微

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



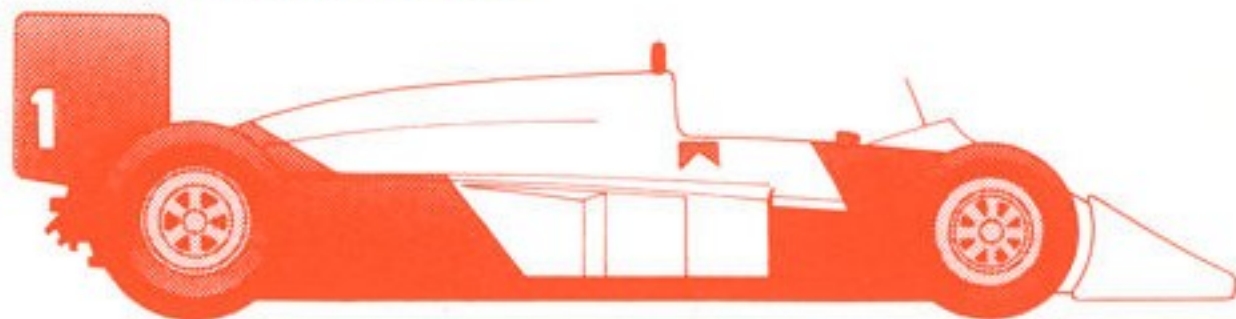
①N. NANSELL / R. PITRESE

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

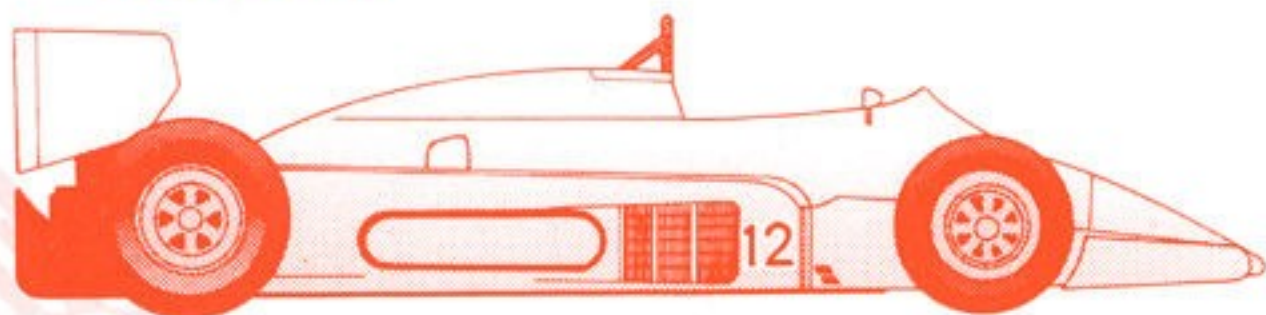
②ふつう ③ふつう ④B

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

アイドリング

LOTAS



①N. PUQUET

S. NAKAJINA

②ふつう ③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とても弱い ③とても悪い ④A

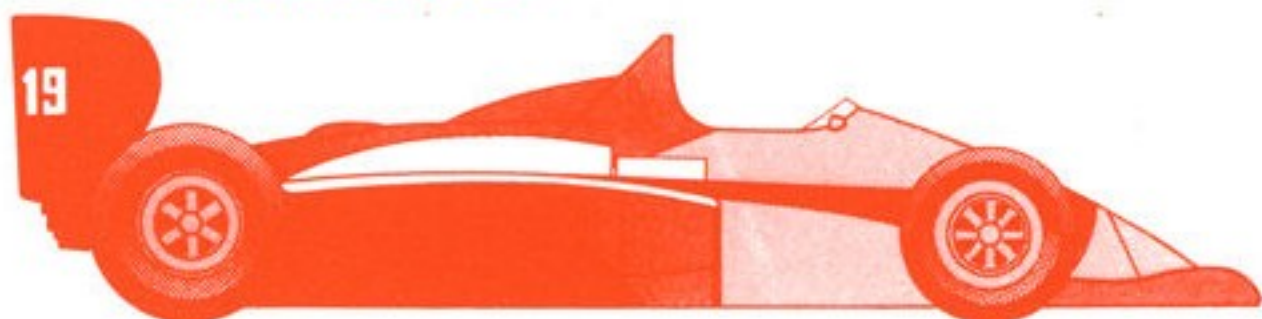
ハイスピードマシン ⑤370km/h ⑥効かない

テクニカルマシン ⑤343km/h ⑥良く効く

⑥

コンストラクターズ

BENETON



① T. BOUTSAN

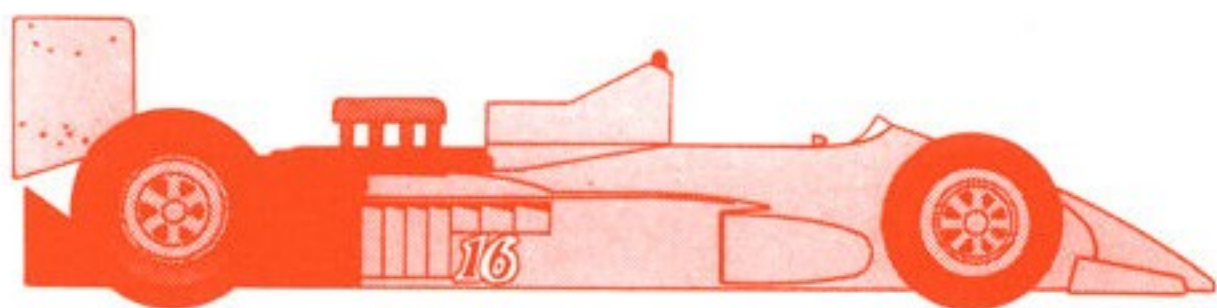
A. MAMMIMI

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

●ボディ

マシンの強弱は、特に初心者にとって重要である。

なぜなら壁や、他のマシンにぶつかったときボディが弱いとすぐ爆発に通じるからである。

●燃費

これはEXPERTクラスを選んだ人以外は、あまり関係ないかもしれない。EXPERTクラスの人はずまくブースト圧を調整して走らないと最後まで走れないぞ！

●ブースト圧

ブースト圧を上げることによって、燃費は大変悪くなるが最高速は40km/hも早くなる。

●ピットクルー レベル

レベルが高いと（Aに近い）ピット内でのタイヤ交換などの作業に使う時間が、短くなる。

●最高速度

見た目にはわずかな違いだが、意外と大きな差となって現れるのがこれだ。

●ブレーキ

アクセルを離すとブレーキがかかる。

いざというときに危険を回避するために、ブレーキは良くきいた方がよいだろう。



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。

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ょう。

**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

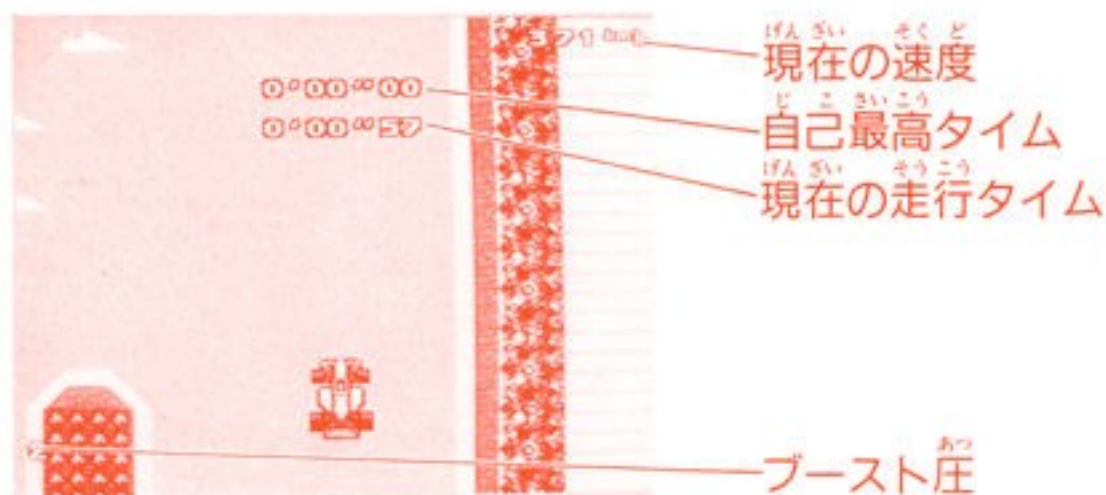
ECNICAL)の2種類があります。コースに合わせて、どちらかを選んでください。

COURSE SELECT

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

次にコースを**せんたく**してください。
だいたい左上のコースが**やすく**右下のコースが**むづか**く
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**が終わりましたら、**れんしゅうそうこう**を始めてみま
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**こ**えてからもう1度スター
トラインを**こ**えるまでの**じかん**の**ほか**時間を測ります。



■ピットイン

ピットには、ピットロードから^{はい}入ります。もし、マシンが大破^{たいは}したときや、本体^{ほんたい}のポーズボタンを押したときにはピット^{はい}に行きます。ピットに入ると下の画面^{がめん}が出てきます。(⇒P.18/ピットイン^{さんしやう}参照)

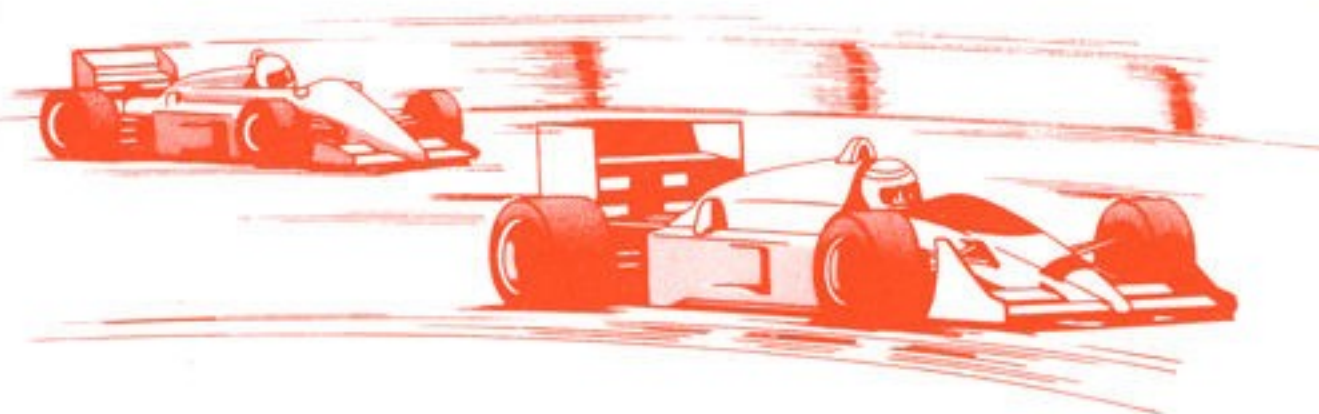


オープニング画面^{がめん} (BGM^{ビージーエム}セレクト画面^{がめん}) に戻る。



セッティング

- ピギナークラス ~ エキスパートクラスは、**実際**に何戦かレースを行い、その総合点を競います。



BEGINNER

(初心者用)

初めてレースに望む人は、まずピギナークラスから始めましょう。このレースは国際サーキットコースの中でも特にやさしい2コースと、オリジナルの3コースの合計5コースで争われます。

周回数は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（決勝戦の1番前からのスタート）を取れます。短いレースなので、タイヤの摩耗や燃料などは、ほとんど気にしないで走れます。

（コース名やコースレコードは22ページに出ています。）

AVERAGE

(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

(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はいけません。

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



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を選ぶと、登録が終わります。

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
- ポールポジション
- ラップタイム
- プレイヤー
- ラップタイム
- ブースト圧

- 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しょう。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。

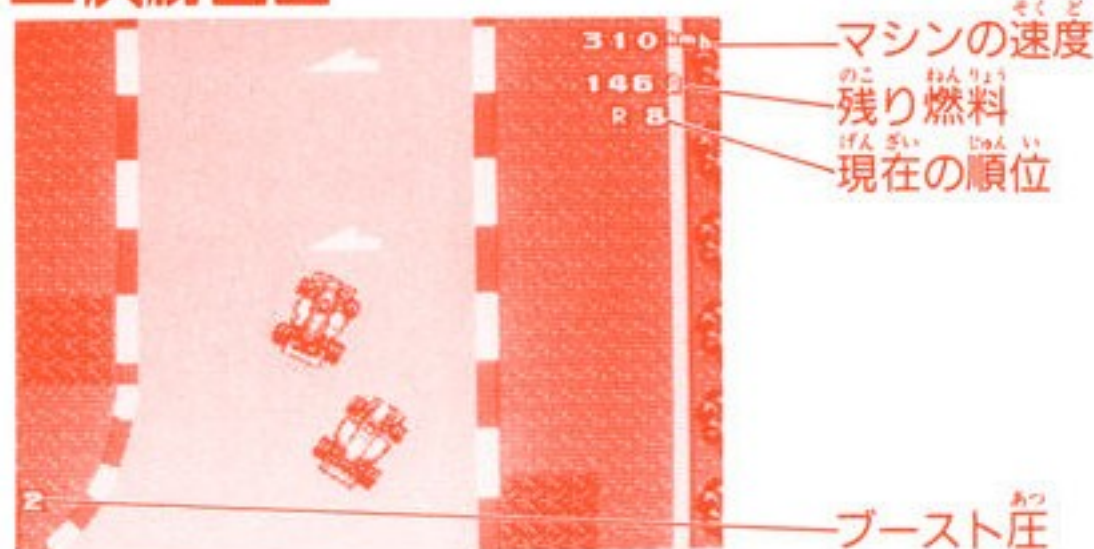


けっしょう 決勝

いよいよ決勝レースです。準備はいいですか？

けっしょう が めん

■ 決勝画面



- スタートは予選順位の上位から、右上、左上、右2番目、左2番目……左下、という順番に並びます。
- 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ってしまいます。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、ピットロードを通過し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)

8 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 ピットからそのまま出ます。
- CONDITION 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し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

長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。





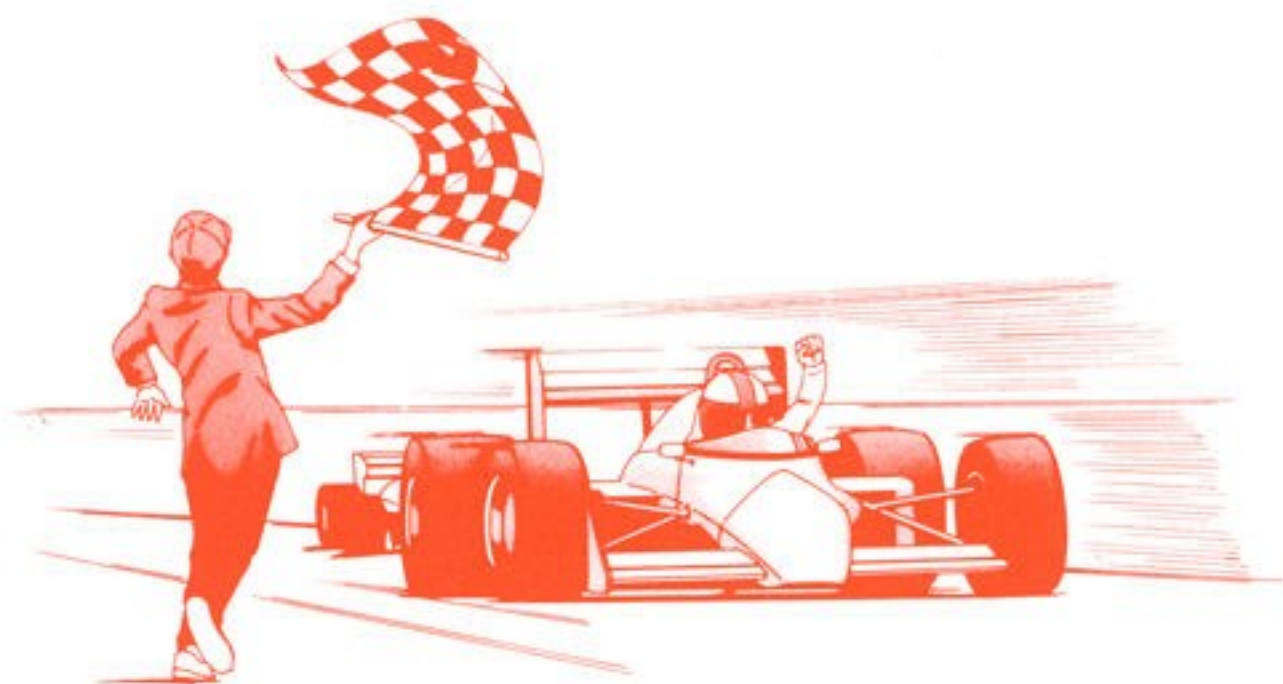
ゴール

まひこう しんかん
栄光の瞬間

■チェッカーフラッグ



待ちに待った
チェッカーフラ
ッグを受ける瞬
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 CAFERRI	3
5 HANSELL	2
6 BELLOER	1
7 FITRESE	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^い以下はポイント^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 CAFERRI	4
5 HANSELL	4
6 FITRESE	3
7 BELLOER	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^いが表示^{ひょうじ}されている。

キミが最終^{さいしゅう}レースを終^おえたとき、1番上^{ばんうへ}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っ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おしタイムを教えてください。

	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

●表の見方

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。

ろめん ■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！



ひかくてき
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)