

COMPACT  
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

# DESTRUCTION derby

**SOFT  
BANK**



1995年6月  
△年  
主4部

# Destruction

**PLAYING MANUAL**

*derby*

## CONTENTS

“デストラクション・ダービー” 知られざる非公式の歴史 .....	2
①ドライブの方法 .....	4
②メニュー画面の見方 .....	6
③メイン・メニューについて .....	7
④レース・メニューについて .....	14
⑤レース後のサブ・メニューについて .....	15
⑥リプレイ .....	16
ポンコツ板金修理屋 “ジーク” のおせっかい .....	18

「Destruction Derby」は、実際に存在する草レースを題材にしたクラッシュカーレース・ゲーム。

速さを競うのが目的のゲームではありません。

(そういう部分もありますが、あまり重要ではありません)

自分の車は傷つけることなく、しかし敵車は破壊するという、ムシのいい考えの人が生き残るゲームです。

ボヤツとしていると逆にボコボコにされ、黒煙をあげてトラックに哀れな車体を横たえることになるでしょう。

そうならないために、プレイする前にこの取扱説明書を一読することをおすすめします。

# “デストラクション・ダービー”

## 知られざる非公式の歴史

モーター・カーの発明とともに、交通を整理する信号旗手が生まれるやいなや、さっそく「デストラクション・ダービー」は始まった。まあ、ちょっと聴いていってよ。

……フラッグマンとは古い時代の信号機のこと。おっと、信号機じゃない。行き交う車の前をゆっくり歩き、建物の間を縫って車を正しい進路に導いてやるのが仕事の人たちのことだ。クレイジー（失礼）なスピードで車が走る今の時代では、そんなことが交通安全に役立つとはとうてい思えないけど。とにもかくにも、古き良き時代には、赤い旗を振っては運転の手を休ませ、緑の旗を振っては「前へ進め！」と促す人間が重宝していたってわけさ。

事件はたびたびやってきた。気まくれな突風が、生真面目なフラッグマンの意志をあざ笑うがごとく、旗をなびかせ彼の視界を遮った！ いうまでもなく、フラッグマンは泡を食ったね。交通は大混乱、フラッグマンは——まあ、金属のサンドイッチの具になっちゃった。こんなことは、日常茶飯事だったみたいだけどね（因果な高売！）。

車の持ち主だって面白いわけではない。当然、ボディに傷がついたって、ドライバーは大むくれ。ちきしょう、アイツにもぶつけてやらなきゃ気がすまねえ……！

と、そこでハタと気がついた。

「これって、なんか面白いかも……」

わざとぶつけ合いを始めてみたら、こいつがムチャクチャ面白かった。調子にのった

# DESTRUCT

連中は、ルールをつくって一大エンタテインメントに仕立て上げようとした！

千し草を四角く束ねた稲（こうり）を並べてコースをつくった。ルールもつくった。埃の中で、イカれたやつらのホイールがキュルキュルとまわり始めたのさ！

え？ フラッグマン？ そうそう、彼らも果敢に？本の旗を振りかざし、大破壊（大混乱）のスタートを告げる役目におさまった。心も体も魂も安全——もう、メタル・サンドイッチになることもないからね。もとはといえば、このフラッグマンの単純なアクションが原因で麻薬的な（アブないねえ）遊びが誕生したのだった。おしまい。

……ホントだって！

今では、世界中のほとんどの国のほとんどの都市に、デストラクション・ダービーをするためのトラックがある。アテネやローマのようにトラックのないとこだって、公道を代わりに使っているからOKさ！

でも、君は走れる場所があるかないか、なんて心配する必要はない。ホントのことという、運転できなくてもかまわない。なぜかって？

だって君は、世界でいちばん素晴らしいゲーム（たぶん）、「デストラクション・ダービー」を手に行っているじゃないか！

……ちょっと、固に乗りすぎたかな。

ま、とにかく。そのへんのダチどもを呼んだら、ガンガンぶっこわそうせ……！

# ION DERBY

# ①ドライブの方法

## ゲームの始め方

### 赤信号だ！

セガサターンでデストラクション・ダービーを遊ぶために、  
下記の注意事項を守ること！

1. 本体付属の説明書にしたがって、セガサターンをテレビなどにセットする。
2. セガサターンの1プレイヤー側に、正しくコントロールパッドを差し込む。
3. セガサターンの蓋を開け、レーベル面を上にしてCDをセットする。
4. セガサターンの蓋を閉めてスイッチを入れる。
5. スタートボタンを押していくと、タイトルとメイン・メニュー画面が表示される。



### 緑信号だ！

OK、これでセットアップは完了だ。  
エンジンを吹かそうぜ。  
興奮しすぎて気を失わないようにな……！

## コントロールパッドの使い方

※ここではTYPE 1 の配置で説明します。

Lボタン: Fast Steer

Xボタン: View Down

方向ボタン: Right/Left

Rボタン: Fast Steer

Yボタン: Brake/  
Reverse

Zボタン: View Up

Cボタン: Brake/  
Reverse

スタートボタン: Pause

Bボタン: Accelerator

Aボタン: Brake/Reverse

※どのTYPEでも決定はCボタンで行ないます。

## ボタンの機能

◎ここではTYPE 1 の設定で説明します。

ボタン名

機能

Bボタン……………Accelerator……………前進、加速します。

Yボタン

Aボタン……………Brake/Reverse ……ブレーキです。押し続けるとバックします。

Cボタン

方向ボタン……………Right &amp; Left……………車を左右に動かします。ステアリングです。

Lボタン

Rボタン……………Fast Steer……………急ハンドルです。車がスピンしてしまったら、BボタンかYボタンを押しながらこのボタンを押しましょう。回転させ元のコースに戻ることが出来ます。向きは方向ボタンで操作します。ただし、ルーキー車を使用した場合には必要ありません (-P.7)。車が破壊されて曲がらなくなったときにも、このボタンで向きを変えることが出来ます。

スタートボタン… Pause ……………ゲームを一時停止します。  
ここでExitを押すとレースを中断することができます。

Xボタン……………View Down……………視点を切り替えます (近距離)。

Zボタン……………View Up ……………視点を切り替えます (遠距離)。

## ゲーム中の視点は4タイプから選べます。

XボタンかZボタンでレース中のプレイヤーの視点を変更することができます (4段階)。走りやすい視点を選びましょう。Xボタンで近くなり、Zボタンで遠くなります。

ドライバー視点



近距離視点



ノーマル視点



遠距離視点

ボタンの機能の配置には、Type1～3の3通りの設定があります。  
OPTIONSのControl Padで好みの設定を選択することができます。

## ②メニュー画面の見方

### メイン・メニュー

「デストラクション・ダービー」のロゴが表示されるタイトル画面でCボタンを押すと、このメイン・メニュー画面になります。ゲームを始める前に、この画面で選ぶことができます。この画面を含め、すべての項目の選択は方向ボタンで行ないます。黄色く光っている項目が、カーソルが当たっている状態のもので、そのままでは、Bボタンを押して選択するものを決定します。





### ③ メイン・メニューについて

#### 車種選択



ROOKIE

3種類の車を**選択**することができます。選択する車種によって操作性が異なり、ゲームの難易度が変化します。ルーキー、アマチュア、プロの順に難しくなっていきます。車がスピンしてしまったとき、ルーキー車はY,BボタンかCボタンだけで(-P.5)クイック・ターンができます。まずはルーキーから始めるといいてしょう。

#### ROOKIE



#### AMATEUR



#### PRO



#### トラック選択



SPEEDWAY

このゲームには5種類のトラックが用意されています。Wreck'in' Racingや Stock Car Racingでは、Championshipが進むごとに新たなトラックが現れます(未知のトラックが隠されているかもしれません)。また、Time TrialsやRace Practiceをプレイする場合には、トラックは任意に**選択**することができます。Destruction DerbyのトラックはThe Bowlひとつだけなので、自動的にこのトラックが**選択**されます。

#### SPEEDWAY



#### CROSSOVER



#### OCEAN DRIVE



#### CACTUS CREEK



#### CITY HEAT



### ③メイン・メニューについて

#### バックアップ



このゲームのデータをセーブするには、113ブロックの空き容量が必要です。ただし、データをセーブしなくてもゲームはプレイできます。ゲームの途中で本体RAMおよびカートリッジRAMにデータをSave (-P.15) すると、Championshipをそこから再開したり、Fastest Lapsの最速タイムを見たり、リプレイを見たりすることができます。右の画面でロードしたいデータを選び、Bボタンで決定してください。



#### オプション

#### OPTIONS

この項目を選択すると、プレイ環境のままさまざまな調節が可能になります。



#### Audio

この項目を選択すると、右の画面になります。Music Volumeでは音量を調節でき、Music TestではBGMを試聴することができます。



## Fastest Laps

Time Trialsで記録した、各コースの最速ラップのベスト5を見ることができます。

Fastest Laps	
Speedway	
SOFTBANK	11.79
Tycoon	11.85
The Boss	12.29
Undertaker	13.55
Psycho	17.80

## Control Pad

コントロールパッドのボタンの配置は3種類が設定されています。ここで設定を変更することができます。



**決定**

すべての選択が終了したら、この項目を選択してください。シートベルトを固く締めたなら、あとはレースをするだけです！

**GO!**

## ③ メイン・メニューについて

## レーススタイル選択

Wreckin' Racing、Stock Car Racing、Destruction Derby、Time Trialsの4つの中から選択できます。プレイしたいレースを選択してください。まずはDestruction Derbyから始めてみるというでしょう。

WRECKIN'  
RACING  
RACE  
PRACTICE



## Destruction Derby



The Bowlと呼ばれる円形の競技場で、ただひたすら車をぶつけ、破壊し合い、ポイントを競います。ポイントは敵の車をスピンのさせたり、破壊することで得ることができます。ただし、すでにリタイアしている車をスピンさせてもポイントにはなりません。

## ダメージ・ポイント表

敵の車を壊す	10ポイント
敵の車を360度回転させる	10ポイント
敵の車を180度回転させる	4ポイント
敵の車を90度回転させる	2ポイント

## レース画面の見方

### Race Points

Wreckin' RacingやDestruction Derbyをプレイしているとき、プレイヤーがその時点で獲得しているダメージ・ポイントを表示します。

### Lap No.

規定周回数と、その時点での実行周回数を表示します。



### Damage Indicator

自車のダメージを表示します。ダメージを受けると表示されるダメージの量は10ヶ所、16段階に設定されています。ダメージの段階は緑・黄・赤・黒の順に大きくなっていきます。どこか1ヶ所でも致命的なダメージを受けたなら、その時点でリタイアになります。自車はまんべんなく、いろんな箇所をぶつけるようにするといいでしょ。

### Position

出走台数に対する、その時点でのプレイヤーの進行順位を表示します。

### 1ST~3RD

その時点で1位~3位の車を表示します。プレイヤーが1位~3位に入っている場合には、この表示はされません。

## ③ メイン・メニューについて

### Wreckin' Racing



#### 順位ボーナスポイント

1位	10ポイント
2位	6ポイント
3位	4ポイント

#### ダメージ・ポイント表

敵の車を壊す	10ポイント
敵の車を360度回転させる	10ポイント
敵の車を180度回転させる	4ポイント
敵の車を90度回転させる	2ポイント

普通のトラックで順位を競いながら走行するレースですが、順位を競うだけでなく敵の車に自車をぶつけ、スピンさせてポイントを獲得することもできます。規定周回数を通りきるまでに、できるだけポイントを得なければなりません。1位を走行中の車をスピン、もしくはリタイアさせると、ポイントはすべて通常の2倍でカウントされます。また、すでにリタイアしている車をスピンさせても、ポイントにはなりません。

### Time Trials

敵車を破壊することはなく、1台だけでコースレコードを樹立すべく走行します。画面には常にベストラップが表示されています。計測されたラップタイムと、ドライバー名はセーブすることが可能です (-P.15)。Fastest Laps (-P.9) で、各コースのベストラップを見ることができます。



## Stock Car Racing

## 順位ボーナスポイント

1位	50ポイント	11位	10ポイント
2位	40ポイント	12位	8ポイント
3位	35ポイント	13位	7ポイント
4位	30ポイント	14位	6ポイント
5位	25ポイント	15位	5ポイント
6位	20ポイント	16位	4ポイント
7位	18ポイント	17位	3ポイント
8位	16ポイント	18位	2ポイント
9位	14ポイント	19位	1ポイント
10位	12ポイント	20位	0ポイント



ごくごく伝統的な普通のレースで、1位でゴールすることを目的として走行します。敵車を破壊したり、スピンさせても一切ポイントにはなりません。ただし、自車も敵車もダメージは受けますので、破壊されてリタイアしないよう、気をつけながらチェッカーフラッグを目指しましょう。



## ゲームが終了したら……

EXITでメイン・メニューに戻ります。REPLAYを選択すると、そのときのレースの内容をリプレイで見ることができます。

## ④ レース・メニューについて

Wreckin' Racing、Stock Car RacingおよびDestruction Derbyをプレイするときは、さらにもうひとつのメニューが登場します。どういう楽しみ方をするか、この画面で決定します。

### Race Practice

1回限りの練習レースです。主な目標であるChampionshipの制覇に向け、このモードでゲームに慣れ親しんでください。すべてのコースが選択可能です。

### Multi Player

Championshipに最大20人までのプレイヤーを登録し、1レースごとに各プレイヤーが順番に競っていくモードです。登録したプレイヤー全員がレースを終え、View Leagueを選択するとプレイヤー全員のリーグ総合成績が表示されます。このモードは通常のChampionshipと異なり1シーズン限りの開催で、ディヴィジョンの昇格はありません。

### Duel

コンピューターとの対戦モードです。1対1で、互いを粉々にするまで熱い格闘を繰り返します。

### Championship

全5戦 (Stock Car Racingは5戦) のシーズン制で争う選手権レースです。レーススタイルを決め、車を選択し、このモードを選ぶとネーム入力画面になります。その名前がシーズン戦いに行くことになり、お気に入りのネーミングをしましょう。このモードのチャンピオンシップ・リーグは5つのディヴィジョン (順位グループ) に分かれており、プレイヤーは最下位のディヴィジョン5からスタートします。ポイントを稼ぎ、シーズン終了時に所属ディヴィジョンの1位に立っていると、上位のディヴィジョンに昇格することができます。昇格すると新しいトラックと新たなライバルたちが現れます。また、自車の塗装の色も変化していきます。



### Total Destruction

Destruction Derby専用のモードです。The Bowlで争いますが、ほかの19台の車は、皆すべてプレイヤーの車を狙い、滅びてきます。リタイアすることなく、できる限り長時間走行し、生き残るのが目的です。サバイバル・タイムはほかの走行記録と同様、セーブが可能です。





## ⑤ レース後のサブ・メニューについて

Championshipのそれぞれのレースが終了すると、レース順位が発表された後、サブ・メニューでいくつかの選択をしなければなりません。シーズンの終了時には、通算成績が発表され、Next Seasonを選択すると次のシーズンに続けてエントリーできます。

### View League

各ディヴィジョンごとに順位と、ドライバー・ポイントが表示されます。方向ボタンを左右に動かすことで、見たいディヴィジョンに変えることができます。



### View Replay

レースのリプレイ (→P.16) を楽しむことができます。



### Save

プレイヤーの順位・得点、リーグの総合成績を、本体メモリおよびパワーメモリにセーブすることができます。前にデータがセーブしてあるときには「上書きしますか(Overwrite)？」と聞いてきますので、よければ決定してください。上書きした場合以前のデータは永久になくなりますので、データを残したいときには空きブロックをつくってください。ほかのゲームのデータはUSEDと表示されます。

### Next Race

トラックを移動して、次のレースを開始します。



### Quit

レースを中断します。メイン・メニュー画面に戻ってしまいますので、残したいデータをセーブしていない場合には選択しないようにしましょう。



## ⑥リプレイ



レース終了時にこの項目を選択すると、自分でリプレイの編集ができます。下記のスクリーンアイコンを選択し、オリジナルのリプレイ映像を編集できます。また、ただスタートからゴールまでの経過をたどることもできます。

### Fixed Camera



このアイコンを選ぶと、最後のレースを固定カメラからの映像で見ることができます。

### Floating Camera



移動カメラです。このアイコンを使うと、固定カメラとは違って自分の思い通りにリプレイを編集できます。Fixed Cameraを選択したままBボタンを押すと、アイコンがFloating Cameraに切り替わります。

### Direction



アングルを操作できます。このアイコンを選択し、Bボタンを押すと自由に操作できるようになります。方向ボタンでカメラ位置の移動、LRボタンでカメラの視点の遠近を調整できます。アングルが決まったら、再びBボタンを押してアイコン画面に切り替えます。

## Stamp



カメラの位置を調整したら、これを選択することで1秒間再生されます。好きなだけ、位置を決めることができますが、最後に決めた位置が再生時も最後にまわってきます。例えば、4つのカメラの位置を決めると4秒間それに従って再生されますが、その4秒が過ぎた後、残りのリプレイは最後の位置ですべて再生されることとなります。Directionとの組み合わせで使うアイコンです。

## Play



すべての選択が終わったら、これを押して再生しましょう。標準リプレイでも編集リプレイでも再生可能です。ただし、編集の途中でPlayを選択するとそれまで編集したリプレイを見ることはできませんが、その後で続きを編集することはできません。

## Save



このアイコンを選択すると、気に入ったリプレイを本体RAMおよびカートリッジRAMにセーブできます。レースのセーブのとき (-P,15) と手順は同じです。リプレイデータをセーブするには113ブロックの空き容量が必要です。

## セーブした編集リプレイのロードと再生

セーブしてある編集リプレイを見る場合には、メイン・メニューのバックアップRAMを選択し、リプレイ・データをロードしましょう。続けてリプレイ・アイコン画面になりますので、Playを選択すれば再生して見るすることができます。このとき、Floating CameraのアイコンをFixed Cameraに切り替えて再編集すると、編集済みのデータは失われてしまいます。

**DESTRUCTION DERBY SATURN CREDITS**

**PRODUCER ; LEDN WALTERS**

**LICENSING DIRECTOR ; IAN GRIEVE**

**QUALITY ASSURANCE ; JON WILD, NEVIN GASTON, PAUL EVASON**

**MANUAL&PACKAGING ; HUW THOMAS, PETER DYKE**

**SPECIAL THANKS TO ; TONY PARKES, MARTIN EDMUNDSON, CASSANDRA BEYER,  
LIZ SUMNER, CRAIG DIDDLE**

**ORIGINAL DESTRUCTION DERBY TEAM:**

**REFLECTIONS:**

**CONCEPT/DESIGN ; MARTIN EDMUNDSON**

**PROGRAMMING ; MIKE TROUGHTON, ROBERT TROUGHTON,  
RUSS LAZZARI, WILL MUSSON**

**GRAPHICS/TEXTURE ; PHIL BOXTER**

**SG MODELLING ; MARTIN EDMUNDSON**

**MUSIC/SFX ; TIM SWAN**

**VOICEDOVERS ; STEVE COOKE, JESSICA MARTIN**

**SPECIAL THANKS TO ; MACDONALD RACING**

**PSYGNOSIS:**

**PRODUCER ; TONY PARKES**

**DIGITAL MUSIC EDITING ; PHIL MORRIS**

**COVER DESIGN ; PETER DYKE**

**SATURN PRODUCTION TEAM:**

**PERFECT ENTERTAINMENT**

**PRODUCER ; COLIN FLUDGE**

**PROGRAMMER ; JON FORSHAW**

**ADDITIONAL PROGRAMMING ; DOMINIC JACKSON**

**QUALITY ASSAURANCE ; MATT STAMPS**

**SPECIAL THANKS TO ; ANGELA SUTHERLAND, TANTALUS**

**注意**

# セガサターンCD 使用上のご注意

## ●健康上のご注意●

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。こうした経緯のある方は、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。このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

## ●キズや汚れをつけない●

ディスクの表面にはキズや汚れをつけないよう、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穴を大きくしないてください。

## ●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、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などは使わないでください。

## ●保管場所に注意する●

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。

■このディスクを無断で複製することおよび複製等に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

## ●文字を書いたりしない●

ディスクの表面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを接続する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ（スクリーン反射方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面残像が生じる可能性があるため、接続しないでください。

## ユーザーサポートについて

「DESTRUCTION DERBY」について不明な点がございましたら、下記のユーザーサポート係までお問い合わせ下さい。  
尚、誠に恐縮ですが、ゲームの内容（コースクリアの方法、攻略法など）には一切お答えできませんので  
あらかじめご了承下さい。

ソフトバンク株式会社 ユーザーサポート係

TEL 03-5642-8146（土、日、祝日をのぞく10:00～12:00 / 13:00～17:00）

## 「デストラクション・ダービー」パーフェクトガイド

ソフトバンク(株)より発売予定。



ソフトバンク株式会社 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用の  
ソフトウェアとして自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

T-18604G

Published under license from PSYGNOSIS LIMITED. © 1995 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and DESTRUCTION DERBY  
are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved. Licensed in conjunction with JPL.