

株式会社テンゲン

〒110 東京都台東区台東4-20-6

情報電話: 03 (3835) 7999

本作品の輸出、使用営業および買貸を禁じます。

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; Japan No. 82-205605 (Pending)

この商品は、株式会社テンゲンがSEGA MEGADRIVE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-48053

TENGEN

ランパート RAMPART



砲術大全



© ATARI GAMES © TENGEN INC. © TENGEN LTD.

このたびは、テンゲンのゲームソフト「RAM-PART」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。おーっと、さっそく遊びたい気持ちちはわかりますが、はやる気持ちをおさえて、まずはこのマニュアルをお読みください。読まないでプレイした人の何倍も得た気分になることと思います。ゲーム内容に負けないくらいマニュアルにも気合いをいれておりますので、今後ともゲームともども、テンゲンのゲームマニュアルをよろしくおひきただきませい(?)



使用上の注意

●カートリッジの抜き差しは、必ず電源OFFを確認してから行いましょう。電源ONのまま無理に抜き差しすると、本体やカートリッジが壊れることがあります。物を大切にしましょう。

●カートリッジの端子部に触れたり、水でぬらすのはやめてください。故障の原因になります。分解もあり意味がないので、しないでください。

●カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや、寒いところを避けてください。たとえば、直射日光に当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなど、カートリッジは苦手です。

●カートリッジの汚れをふくときに、シンナーやベンジンなどを使わないでください。ましてや、吸うなどもってのほかの行為です。絶対、やめましょう!

●テレビの画面からは、できるだけ離れてプレイしましょう。右のイラストほど離れるのも困りますが…。

●長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5-10分は休憩しましょう。ポーズ機能を使うと便利です。

●指揮官たる者、軍務遂行中の飲酒は慎みましょう。兵士達が謀反を企て、革命騒ぎがおこります(うそ)。高得点を狙うためにも、なるべく避けましょう。あ、お酒は二十才を過ぎてからだぞ!

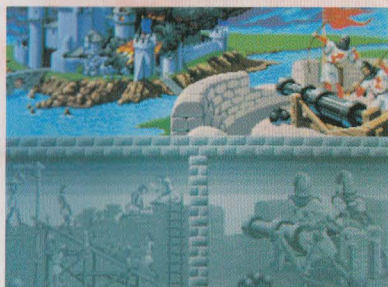
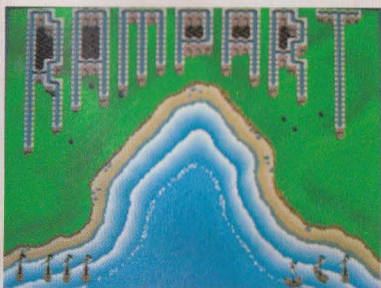
●メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があります。残像ですがやめましょう。



※商品には万全を期していますが、万一当社の責任による不都合がありました場合、新しい商品とお取りかえいたします。それ以外の責はご容赦ください。

※このソフトを複製すること、および賃貸業に使用することを禁じます。

業務用 RAMPART の紹介



業務用 RAMPART は、'91年1月に米国アタリゲームズ社が発表した、中世ヨーロッパの戦争、とりわけ砲撃戦をテーマにした極めてユニークなゲームです。同年、日本でもゲームセンターに登場し、大好評を博したので、すでにご存じの方も多いことでしょう。

RAMPART を初めてプレイされる方はきっと驚かれるでしょう。デモ画面の非常に美しいグラフィックとは裏腹に、とてつもなく熱くなれるからです。

プレイヤーのやることは、敵に砲撃を浴びせ撃破することと、ランダムに現われる様々な形のブロックで、敵に破壊された城壁を修復・拡張することです。

戦いが進むにつれ、自軍砲台と敵戦艦の数が増え、戦場には無数の砲弾が飛び交います。城壁は無残に壊され、敵兵に包囲され落城……。こうして戦火は果てしなく広がり、プレイヤーはますます熱くなるのです。

このように RAMPART は、戦闘シーンのアクション性、城壁修復のパズル性と戦略性が実にうまく絡み合い、かつてない高いゲーム性と、今までのものとは一味も二味も違った興奮を私達に与えてくれたのです。おみごと！

また、最高3人でプレイすることができるので、友達同士で盛り上がることもできます。ゲームセンターで見かけたらぜひ一度プレイしてみてください。熱くなれます！



メガドライブ版ランパートは、業務用の持つおもしろさはそのままに、いくつかのアレンジを加え、よりグレードアップして再現しました。さらに、家庭用ゲームとして皆様に楽しんでも頂くために数々のゲームオプションを用意しました。どうぞ存分にお楽しみください。

遊びかた

RAMPARTとは「城壁」とか、「守備・守り」という意味です。文字通り城を守ることが、砲兵隊の指揮官たるあなたの役目です。武器は数門の大砲と、あなたの頭脳のみ。一瞬の迷いが致命傷につながるでしょう。城を守り、戦いに勝利し、歴史にその名を残せるか否かは、あなたの判断力、と決断力、そして何よりコントローラーさばきにかかっています。

●戦闘準備

まず、戦闘が長びいた時のことを考え、先にトイレにいつてきましょう(?)。用を足して落ち着いたら、自軍の拠点となる城を選んでください。地形をよく見て、囲みやすそうな所を選びましょう。城を決定すると壁が現われ四角く囲みます。その内側に砲台を配置してください。(壁の外側や城の上、すでに設置した砲台の上には配置できません。)これで戦闘準備完了です。ただし時間内に配置しないと砲台がないまま戦闘に突入してしまいます。ちょっと悔しいので、砲台はちゃんと設置しましょう。

●戦闘開始

準備が終わったらいよいよ戦闘開始です。攻撃したい場所へ照準を合わせ、砲撃しましょう。砲台は、一度砲弾を発射すると、それが着弾するまで次を発射できません。砲



方向ボタンで選んで、Bボタンで決定



最初は砲台2門だけ 慎重に狙おう

台が少ないうちは、むやみに連射せず、よく狙って撃ったほうが良いでしょう。

砲台が増えたら撃ちまくろう

●城壁の修復

戦闘が終わったら、敵に壊された城壁の修復です。様々な形のブロックが出てくるので、制限時間内に、切れ目がないように城を囲んでください。(みなさんよくご存知の、あのパズルゲームに似てますね。)ブロックは、すでに設置してあるブロック、砲台、城の上には設置できません。Bボタンをうまくフィットするように回転させて、効率よく、素早く修復しましょう。(ゲームオプションでボタン操作の組み合わせを変更できます。詳しくは、19ページを見てね。)切れ目なく囲むことができれば、その内側の色が変わり、自軍の陣地となります。そこには新たに砲台を設置でき、得点にもなるので、なるべく広く囲むようにしましょう。時間に余裕があれば他の城も囲みましょう。設置できる砲台の数が増えます。(最初に選んだ城は2門、その他の城は1ヶ所囲むごとに1門ずつ、砲台を増やせます。)

以後ゲームの流れは、

戦闘準備 (砲台の設置) → 戦闘 → 城壁の修復



Bボタンをうまくフィットするよう
に回転させてAボタンで設置



砲台の設置は、海沿いや壁際 (画面の端)は避けたほうがいいぞ

遊びかた

この繰り返しです。何回か敵の攻撃をしのいで、城を囲み続け、一定の得点に達すると、その戦場で勝利し、次の戦場へ駒を進めることができます。まさに指揮官みょう利に尽きる瞬間と言えるでしょう。

●ゲームオーバー

もし、1カ所も城を囲めなかったら、あなたは指揮官として失格、ゲームオーバーとなります。ただし3回まではコンティニューできます。その場合は大砲4門で続きができます。



城を囲めないと、無念のゲームオーバー

●対戦

対戦こそランパートの醍醐味と言えるでしょう。とんでもないほど熱くなるので、先に冷たい飲み物を用意しておきましょう。対戦の場合、両軍とも地上からの砲撃戦となり、得点で勝敗を決します。

もちろん、城を囲めなかった場合は負けになりますが、3回までコンティニューできます。負けた方は、あわれ断頭台の露と消えてしまいます。



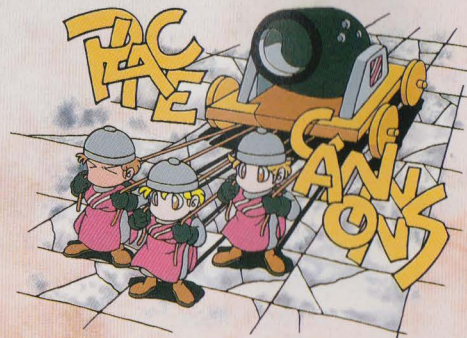
白熱の対戦プレイ:メチャクチャ熱い! 友達を集めてランパート大会を開こう!!

操作のしかた



- スタート.....ポーズ/解除
- A.....砲弾発射・砲台、ブロックの配置
- B.....砲弾発射・城決定・ブロック回転
- C.....ブロック、照準の移動速度アップ
- 方向ボタン.....ブロック、照準の移動

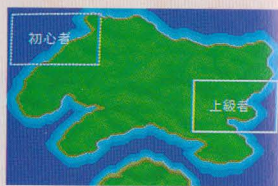
これ以外に、ゲームオプションでボタン操作の組み合わせを変更することもできます。(詳しくは19ページを見てね。)



画面の説明

●戦場選択

ゲームを始める前にまずこの画面で戦場を選びます。初心者(易しい)、上級者(難しい)の二つがあります。初心者は初心者を選ぶほう!



左が初心者、右は上級者

●戦闘

敵戦艦: 戦いが進むにつれ数が増える

照準: 砲撃の狙いを定めるCボタンで移動速度アップ



砲台: ダメージを受けると痛そうにクルクル回転する何度が砲撃されると壊れる

城: たくさん囲めば、そのぶん砲台を増やせる
砲弾では壊せない

★敵戦艦は3種類



戦艦(茶):
一番もろい。
ただ砲弾を撃ってくるだけ。



戦艦(黒):
けっこう硬いうえに、接岸して砲兵を上陸させてくる。早めに沈めよう。



戦艦(赤):
赤い火の砲弾を撃ってくる。撃たれるとしばらくその火が消えず、何も置けなくなる。コイツだけなぜか帆を開いてる。

●城壁修復

敵砲兵: 城を包囲して落城させてしまう囲めば消せる

制限時間: セロになる前に城を囲めないで負け



ブロック: Bボタンをうまく使って素早く囲もう
海や川の上は通過できない!

画面の説明

● 対戦

壊れた砲台:

ここには何も置けない

1P(ブルーコマンダー)側

陣地: 広いほど高得点



ボーナスグリッド:

囲むとボーナス点

(囲めないと損な気分)

2P(レッドコマンダー)側

陣地: 広いほど高得点

● ハイスコア

ハイスコアを出した優秀な指揮官は、その健闘をたたえ、栄誉を祝し、“MILITARY MASTERS”へのイニシャルの登録ができます。方向ボタンで入力したい文字に合わせ、Aボタンで入力してください。これであなたも歴史にその名を残すことができました(？)。おめでとー!



ああ、栄光の

MILITARY MASTERS

MILITARY MASTER 昇進模擬試験

真のMILITARY MASTERを目指すあなたのために、“MILITARY MASTER度”をチェックする3択問題を用意しました。“MASTER度”といってもホットドッグにつける「洋風練り辛子」のことじゃありません。正しいと思う番号に○をつけてください。さあ、あなたの“MILITARY MASTER度”は百点満点中、何点でしょうか? 採点方法は17ページです。(制限時間15分)

問題1

この中であなたが選ぶべき、戦略上、より重要と思われる城はどちらでしょうか?



1. 囲みやすそうなA
2. 敵艦隊に近く、攻撃しやすいB
3. あきらめてリセットボタンを押す

問題2

この状況で、あなたならどこから攻撃しますか?



1. 岸に一番近く、砲兵を上陸させてくる黒い戦艦A
2. 一番奥にいる、火の砲弾を打つ赤い戦艦B
3. あきらめてリセットボタンを押す

問題3

敵の攻撃が激しく、めっちゃめっちゃに破壊されてしまいました。ほとんど修復不可能と思われるます。さて、あなたならどうしますか?



1. とりあえず他の城を囲んで、ゲームオーバーだけは避ける。
2. 何とか修復しようと意地でも頑張る
3. あきらめてリセットボタンを押す

MILITARY MASTER 昇進模擬試験

問題4

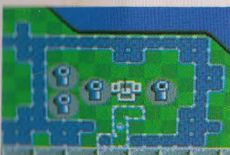
どうにか最初の戦場をクリアしました。
さあ、次の戦場の選択です。
あなたならどの戦場を選びますか？



1. あとで楽したいので、
難しい地形のA
2. 自先のクリアが大事なので、
やさしい地形のB
3. あきらめてリセットボタンを押す

問題5

あと一歩で囲めるところで、
大きなブロックが出て、
囲めなくなってしまいました。
制限時間は残り10秒です。どうしますか？



1. 小さなブロックが出るまで、
ほかの城を囲む
2. 意地になって置こうとする
3. リセットボタンを押す

問題6

不本意にも、敵砲兵に上陸されてしまいました。
さあ、どうしましょう？



1. 城に近付けないようにブロックで
バリケードを作り、あわよくば囲
んで殺す
2. 砲撃して殺す
3. リセットボタンを押す

問題7

まだ砲台を設置できるけど、
川のそばや壁際(画面の端)しか空いてません。
すでに十分な火力を備えています。
さあ、どうしますか？



1. 囲みやさを考えて設置せず、
Bボタンでキャンセル
2. 火力第一、意地でも設置する
3. リセットボタンを押す

問題8

対戦プレイの一場面です。
自軍(青)も相手も十分な火力を備えています。
あなたならどこを攻めますか？



1. 砲台と川に挟まれた城壁を攻めて、
囲みにくくする
2. 敵の戦力ダウンを狙って砲台を
撃つ
3. リセットボタン

問題9

またまた対戦プレイの一場面。
自軍(青)は十分な火力を備えてますが、
相手の砲台はあと一門だけです。
どこを攻めますか？



1. 砲台を攻めて、息の根を止める
2. 意地になって川沿いの城壁を攻
め、囲みにくくする
3. リセットボタン

問題10

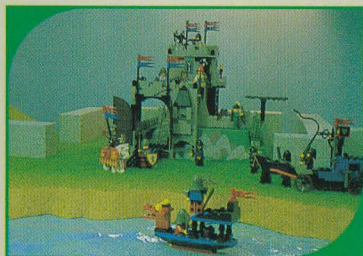
「孫子の兵法」で有名な中国の春秋戦国時代の軍
師はつぎのうち誰でしょう？

1. 孫子
2. 諸葛孔明
3. リセット=ボタン

閑話休題

ランパートとレゴ

ランパートをプレイしていると、幼かった頃、よく友達の家で、レゴで遊んだことを思い出します。レゴというのはプラスチック製の、積み木を発展させたような、高級な(ゆえに、私の家にはなかった…)おもちゃです。様々な大きさ、形のブロックがあり、それぞれに凹凸があって、簡単にくっつけたり切り離したりでき、様々な形を自在に作ることができます。同様のおもちゃにダイヤブロックというのがあります。こちらを思い浮かべるかたも多いでしょう。さすが持ち主と言うべきか、頭のデキが違うのか、私が、なかなか思い通りの形を作れず、イライラしているのをよそに、その友達は、電車やロボットなど、いろいろなものを器用に作り上げます。中でも、子供心に感心したのは、彼が、ちょうどレング造りのように、ブロックを互い違いに組み合わせ、壁や箱型のもを上手に作ることで、特にその直角に曲がった部分には、妙に興味を惹かれました。全然ブロックの端がはみ出したりせずにきれいにそろって、かっこいいなあ……今思うと、ピラミッドやお城の石垣などの建造物を見て感じる美しさに感動していたのかもしれない



今ではこんなに立派なお城のセットもあります。ランパートをイメージして作ってみました。

ませんね。ランパートをプレイするときも美しく城を囲みたいものです。しかし不器用な私はうまく囲めず、またもイライラ…

MILITARY MASTER

昇進模擬試験・採点方法

● 採点方法

ページ数の都合により、正解は全部1です。各問題とも1を選んだ場合+10点、2を選んだ場合+5点、3を選んだ場合は0点です。合計を計算して、“MILITARY MASTER 度”をチェックしてください。

あなたのMILITARY MASTER度は？

100点
孫子クラス

すばらしい！
あなたは孫子以来の兵法の天才として、後の世まで語り継がれることでしょう(たぶん)。

80～95点
将軍クラス

よくできました。
MILITARY MASTERの素質十分です。経験を積みめざと道は開けるでしょう。

50～75点
佐官クラス

まずまずのできます。
惜しまず努力すればMILITARY MASTERも夢じゃないでしょう。

5～45点
尉官クラス

あまりよくありません。
MILITARY MASTERを自指すには、かなりの努力が必要です。がんばってください。

0点
兵卒クラス

ぜんぜんダメ！何事もすぐにあきらめてしまうあなたは、生涯一兵卒です。まず、努力することを学んでください。

● 性格診断

ついでにあなたの性格も診断してしましましょう。

- 1を一番多く選んだ人…立派な人
- 2を一番多く選んだ人…意地っ張り
- 3を一番多く選んだ人…なまけ者



ゲームオプション



上の画面のときに、矢印(→)をOPTIONSに合わせ、A、B、またはCボタンを押すとオプション設定画面が現れます。方向ボタン上下で砲台型のカーソルを変更したい項目に合わせ、AまたはBボタンで設定を変更することができます。お好みの設定にしてお楽しみください。設定を終えたらスタートボタンを押してください。もとの画面にもどります。リセットボタンを押しても電源を切らない限りその設定で遊べます。

ゲーム ディファイカルティー

● GAME DIFFICULTY

ゲームの難易度の調整です。NORMAL(ふつう)、EASY(やさしい)、HARD(難しい)の三段階あります。城壁修復の制限時間などが違います。

EASY	25秒
NORMAL	22秒
HARD	20秒



真のミリタリーマスターを目指すあなたは、より難しい難易度に挑戦しましょう。

トゥー プレイヤー ゲーム レングス

● TWO PLAYER GAME LENGTH

対戦プレイの試合数を決めます。5、7、9の3つあります。友達とプレイするときは、仲よく戦争しましょう(?)。

サウンド テスト

● SOUND TEST

このゲームで使われている音楽、効果音を聴くことができます。Cボタンで音が出ます。BGMはなんと、メガドライブ版のオリジナルです。ほかでは、聴くことができません。さすが、親切なテンゲンのゲームオプション。

プレイヤー タイプ

● 1(2) PLAYER TYPE

ボタン操作の組み合わせを自分の好みのタイプに変更できます。それぞれ左からA、B、Cボタンに対応しています。

P (PUT)	ブロックを置く
R (ROTATE)	ブロック回転
T (TURBO)	照準、ブロックの移動速度アップ

なんと、全6種類、すべての組み合わせがあります。さすが、親切なテンゲンのゲームオプション。

プレイヤー スピード

● 1(2) PLAYER SPEED

照準とブロックの移動速度を、なんと3段階の中から選べます。

NORMAL	(ふつう)
SLOW	(遅い)
FAST	(早い)

さすが、親切なテンゲンのゲームオプション。(くどい！)

トゥー プレイヤー バトルフィールド

● TWO-PLAYER BATTLEFIELD

対戦プレイのマップを選べます。なんと、全部で6種類も用意しました。私の個人的おすすめは、このマップです。マッパリとしていて、それでいてしつこくない地形効果がい気に入っているのだ！



MD開発者より

さて、今回はなんと、ゲームプレイ・エンジニアのChrisからメッセージが届きました。彼の仕事は、プレイヤーの立場に立ってゲームをプレイし、みんなが心底楽しめるゲームにするためのアドバイスをすることです。ひとこと一言が的を得ているので、プログラマーやゲームデザイナーは、みんな彼に感謝しているのです。でも、もちろんバグ発見も重要な仕事なので、そんなときの彼はちょっとコワイ存在です。あうあう。

日本の皆さん、こんにちは！メガドライブ版ランパートは努力も空しく、完成までに長い長い年月を費やしてしまいました。ランパートは発売までに我々の予想を遥かに超える長い時間がかかってしまったのです（注：1991年の6月には、すでにある程度は遊べる状態だったのです）。しかし、出来上がった今となつては、ほんの数カ月で完成したかのような錯覚をしているので、幸せです。夜明け間近に、ようやくプログラムが完成したときには、全員で夜食の友（？）、ピザを囲んでパーティーをしました。

アメリカでは、業務用ランパートは他のアタリのビッグタイトルの陰に隠れてひっそりと発売される形になったゲームです。にもかかわらずランパートはアタリに貢献し、各地で様々な「ランパートトーナメント」が開催されるほどの大人気になりました。そしてランパートは、地平線を越え海をも越えて、様々な家庭用ゲーム機に移植されたのです。その中でも一番楽しめるバージョンを皆さんに



お届けできて、とても光栄です！メガドライブ版は業務用に比べて、さまざまな改善が施されています。風景はより美しく、BGMも新たに、よりゲームにのめり込めるようになりました。ランパートの素晴らしいグラフィック、デジタイズされた声や効果音、完璧なまでに溶け合ったアクション性と戦略性は、非のうどころがないでしょう。特に、対戦ゲームの面白さは、移植度120%です。ランパートファンの皆さん、友達を集めてランパート・トーナメントはいかがですか？友達に挑戦状をたたきつけよう！「さあ、勝負だ！」

メガドライブ版ランパートは、私の能力を可能な限りすべて注ぎこんだ最初のプロジェクトです。ハワイで生まれた私は、いくつもの大きなゲーム大会でエース・プレイヤーになりました。例えば、まだ13才の1989年、ハワイ・ニンテンドー・チャンピオンシップ、ロサンゼルスで開催された1990年のニンテンドー・ワールドチャンピオンシップといった具合です。そしてカリフォルニアのシリコンバレーに移った私は、すかさずテンゲン（注：USA）に入り、ロードブラスターズ、ピットファイター、RBI3や4のプロジェクトに携わりました。夢をつかんだのです。私は今、アメリカのゲーム雑誌で編集の手伝いとライターをしている身ですが、私の野望は、ハワイにもどり、最終的には日本でゲームデザイナーになることなのです。皆さんが心から楽しいひとときを過ごしてもらえるよう、ありとあらゆる試行錯誤をくり返し、ランパートは完成しました。楽しんでください。そして、ハワイでお会いしましょう！



ゲームプレイエンジニア クリス リウ タン
GAMEPLAY ENGINEER—Chris Ryu Tang

お便り紹介コーナー!

アタリゲームズの作品の移植を中心に、ゲームソフトの開発・販売をおこなっている**TENGEN**には、毎日山のようにファンレターが届きます。気合いの入ったアタリファンや熱烈なゲームファンから、励ましのお便りやお叱りのハガキ、意味不明なイラストなどなど…。その内容も様々です。そんな中から選りすぐった楽しいものを紹介しましょう。

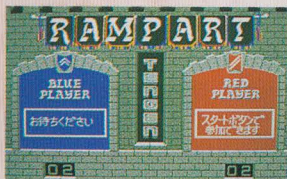
いきなりですが、ピットファイター買いました。はつきりいってこのゲームはシブい! まず、リアルなデジタイズのキャラがシブ過ぎる! この手の格闘ゲームでデジタイズのキャラを直接操作するのってあんまり無いですよ。そのへんが個性的でグー! (もっと大きければもっと良かったのに…) しかもまわりで見ている観客までデジタイズされているのには驚きました。(でも凶器を持って乱入してくるのは良かったです!) ちなみに僕はバズの肉体が一番好きです。

それからサンプリングの音声合成もシブい! やっぱり格闘ゲームには、臨場感を盛り上げるこの手の声が必要ではないけませんね。特にピットファイターの音声は、ほかの格闘ゲームと違ってみよーにリアルでシブい! ちなみに僕はバズの声が一番好きです。

(中略)

ちなみに僕はバズのバイルドライバが一番好きです。

(中略)



ちなみに僕はバズのポーズが一番好きです。

(中略)

ちなみに僕はバズの前転が一番好きです。

(中略)

ちなみに僕はバズの血しぶきが一番好きです。

というわけで、今まで隠していましたが、僕はバズの大ファンです。頭の中はいつもバズでいっぱいです。バズの事を考えると夜も眠れません。(変態か、おれは?) もちろん、いつもバズでしかプレイしてません。(やっぱりバズが一番シブい!) 最近やっとレベル5をクリアして、今レベル6に挑戦しています。(真の強者への道はまだまだ遠いのでしょうか?) これからもピットファイターのようなシブいゲームを作ってください。期待しています。

(埼玉県 山田博和 19才 学生)

⑤ バズへの熱い思いをレポート用紙4枚に連綿としたためてくれた山田君、お便りどうもありがとう。そんなシブ好みの君には300ガバチョだ! (特に意味はない) いや、まちがえた。テンゲン特製、カッコいい粗品を贈ろう!



テンゲンの楽しい集しているのゲームのこん

ではみなさお便りを募す。「このゲームが面白

かった!」とか「こんなゲームを作ってくれ!」とか「アタリの〇〇〇〇を移植してくれ!」とか「おれの彼女はこんなにかわいいんだぜ!!」とか、楽しいものであればどんな内容でもかまいません。ここで紹介された方には、テンゲン特製、カッコいい粗品をさし上げます。もしどしお応募ください。

宛て先 …………… 〒110 東京都台東区台東4-20-6

株式会社テンゲン
カスタマーサービス
「お便り紹介コーナー(仮称)」係