



SQUARE RESORT

—ハイパー戦車戦—

SQUARE RESORT

— ハイパー戦車戦 —

1. はじめに

SQUARE RESORT ～ハイパー戦車戦～

この度は「SQUARE RESORT ～ハイパー戦車戦～」をお買い上げ頂き誠にありがとうございます。まず、ゲームを始める前に以下の物がパッケージの中に入っているかを確認してください。

- ・ ゲームディスク A 1枚
- ・ ゲームディスク B 1枚
- ・ ゲームマニュアル 1冊
- ・ アンケート葉書 1枚
- ・ イラスト応募葉書 1枚
- ・ ソフトウェア修理申し込み書 1枚

もし何か足りないものがございましたら、ファミリーソフトまで御連絡下さい。

次に、このマニュアルをよく読んでからゲームを始めるようにして下さい。ゲーム中でも何か分からない事があった場合もまずこのマニュアルを読むようにして下さい。それでも原因不明の動作不良等が在る場合、お手数ですがファミリーソフトまで御連絡下さい。それでは、「SQUARE RESORT」、ごゆっくりとお楽しみ下さい。

2. 目次

1. はじめに

2. 目次

3. 「SQUARE RESORT」とは

4. ゲームを始めるには

5. SQUARE RESORTの遊び方

6. アンケート葉書の書き方

7. STAFF

3. 「SQUARE RESORT」とは

・ 1 STORY

近未来の地球では、世界各地が宇宙人の悪徳不動産グループによって襲撃され、大型円盤によって四角に土地を切り取られ、持ち運ばれてしまっていた。この不動産グループは地球の土地をリゾート地として切り売りして大儲けしていたのだ。もちろん、最初は地球側も最新兵器で迎え撃ったのだが、敵のホバー式戦車の高圧縮エネルギー弾の前にことごとく敗れていったのだ。人類はなすすべもなく、まだ切られていない土地へと逃げまどっていた。この事態を知った宇宙環境保護団体は何とか地球人の全滅を防ごうと、不動産グループに圧力をかけたのだが、事態の好転はなかった。保護団体は最後の手段として、捕獲した敵戦車のテクノロジーを解析し、それと同等もしくはそれ以上の戦闘力を持つ最新ホバー戦車「赤兎号」を作りだし、地球人の若者に託したのであった。地球の未来は、今、君の手にかかっているのだ。

・ 2 SQUARE RESORTとは

- ・ 限られた広さのフィールドを戦車で走り回り、転がる弾を撃って敵を全滅させていくというゲームです。
- ・ フィールドは3Dで表現され、撃った弾が地面の傾きに応じて低い所へと転がっていきます。
- ・ フィールド上のキャラクタの中には、弾を当てると味方になったり敵に寝返ったりするものがあります。うまく味方を増やしていきましょう。
- ・ 自戦車が全滅するとゲームオーバーです。

4. ゲームを始めるには

「SQUARE RESORT」はX68000（要2MBメモリ）用です。

以下のX68000では1MB増設メモリが必要です。

X68000

X68000 ACE

X68000 ACE HD

X68000 PRO

X68000 PRO2

X68000 PRO HD

遊ぶために必要な物

X68000本体

X68K専用モニター

遊ぶためにあったら便利な物

ジョイパッドもしくはジョイスティック（アナログスティックは不可）

MIDI音源（4のMIDIの説明を参考にして下さい。）

- ・ 1 ディスクAをドライブ0、ディスクBをドライブ1に挿入して、リセットボタンを押して下さい。起動時ハードディスクから立ち上がり設定になっている場合、このままでは動作しません。この場合、OPT. 1キーを押しながらリセットボタンを押して下さい。
- ・ 2 1 PLAYERモードの場合、キーボードかジョイパッドが対応です。
2 PLAYERモード（対戦モードのみ）の場合、ジョイパッドが2個必要です。
- ・ 3 Bディスクにはプレイヤーの情報が書き込まれますので、プロテクトシールは貼らないで下さい。
- ・ 4 MIDI音源での演奏方法
「SQUARE RESORT」はMIDI音源に対応しており、コンフィグレーションモードで音源を選択できます。対応音源はRoland社から発売されている「MT-32」、「CM-32L」、「GS Formatシリーズ（SC-55・CM-300・CM-500・SC-155等）」で、MIDIインターフェースからケーブルで繋ぐ事によってさらに豪華なサウンドでお楽しみいただけます。曲によっては内蔵音源と同期演奏させているものもあるので、ミキサーで音声信号をMIXすることを御勧めします。ボリュームバランスについてはサウンドテストでお好みのバランスを設定してください。

○ MIDI使用時の注意

MIDIモードでゲームをPLAYするとMIDI楽器の内部をイニシャライズするので、御自分で環境、または音色を書き換えている方は・

1. MIDI内部の環境・音色を保存する。
2. ゲームをPLAYする。
3. ゲームを終了した後に保存しておいた環境・音色をMIDI内部に転送する。

・ ・というふうにしてください。

5. SQUARE RESORTの遊び方

・1 スタート方法

キーボード タイトル画面の時にZキーを押すとスタートします。

ジョイスティック タイトル画面の時にAボタンを押すとスタートします。

なお、「SQUARE RESORT」にはSAVE機能がついておりステージ（エリアごとではなく）をクリアすると自動的にSAVEされます。

ステージを選ぶには、オープニングロゴが表示されている時に「カーソルキー上下（ジョイパッドは十字キー上下）」を押すことによりクリアしたステージのなかから選択できます。

* ESCキーを押すとPAUSE（すべてPAUSEされている時はPAUSE解除）になります。

2 操作方法

キーボード

EASY カーソルキー 上下左右移動

NORMAL 上カーソルキー 前進

 下カーソルキー 後退

 左右カーソルキー 左右回転

EASY・NORMAL共通

Zキー SHOT

 押すとエネルギーを溜め、離すと撃ちます。

Xキー ホバージャンプ

 溜めたエネルギーの分だけジャンプ出来ます。

ジョイパッド

EASY 十字キー 上下左右移動

NORMAL 十字キー上 前進

 十字キー下 後退

 十字キー左右 左右回転

EASY・NORMAL共通

Bボタン SHOT

Aボタン ホバージャンプ

 溜めたエネルギーの分だけジャンプ出来ます。

- * ESCキーを押すとPAUSE (すでにPAUSEされている時はPAUSE解除) になります。

1. MIDI内部の環境・音色を保存する。

2. ゲームをPLAYする。

3. ゲームを終了した後保存しておいた環境・音色を

MIDI内部に転送する。

というふうにしてください。

・ 3 ルール (1プレイ)

- ・ フィールドは大きく5ステージに分かれ、1ステージが8エリアで構成されています。
- ・ ステージの最後のエリア (エリア8) にはボスキャラが現れ、これを倒すとステージクリアとなり、次のステージに進むことが出来ます。
- ・ 1プレイの場合、エリア1からしかゲームスタート出来ません。
- ・ ステージクリアすると、自動的に記録され、次回からステージクリアした次のステージのエリア1からゲームをスタートすることが可能になります。
- ・ フィールド上の四隅にあるフロータが1つでも青色のままだと、すぐに新しい敵がUFOに乗ってやって来ますので、フロータを全て赤色にしてください。
- ・ フィールド上の敵が全滅し、フィールドの四隅のフロータが全て赤色になると、そのエリアを占領したことになり、次のエリアへ進むことが出来ます。

上記の項目をカーソルキー(ジョイパッドは十字キー)の上下で項目選択、左右で設定選択をして下さい。

・ 4 ルール (2プレイ)

- ・ 赤い戦車のプレイヤーと青い戦車のプレイヤーで対戦します。
- ・ フィールド上で生き残った戦車のプレイヤーの勝利です。
- ・ 2プレイの場合、1プレイでクリアしたステージ・エリアから自由に対戦のフィールドを選択してスタートすることができます。
- ・ フィールド上の四隅にあるフロータを全て自分と同じ色に変えると味方戦闘機が飛来して敵戦車を攻撃してくれます。
- ・ 2プレイの場合、ボスキャラは出現しません。

* ESCキーを押すとPAUSE (すでにPAUSEされている時はPAUSE解除) になります。

・5 コンフィグレーションモード

キーボード タイトル画面の時にXキーを押すとコンフィグレーションモードになり各種設定を行います。

ジョイパッド タイトル画面の時にBボタンを押すとコンフィグレーションモードになり各種設定を行います。

EXIT タイトル画面に戻ります。

音源選択 内蔵音源とMIDI音源を選択します。

PLAYER 1 操作 戦車の操作方法を

PLAYER 2 操作 (1) NORMAL (2) EASY
より選択します。

PLAYER 1 戦車 戦車のタイプを

PLAYER 2 戦車 (1) 標準 (2) 重戦車
より選択します。

標準 . . . 耐久力は低めですが、移動が少し速くなっています。

重戦車 . . . 耐久力は高めですが、移動が少し遅くなっています。

SOUND TEST ゲーム中のBGMを聞くことができます。

セーブデータの初期化 今までのセーブデータを消去します。

上記の項目をカーソルキー（ジョイパッドは十字キー）の上下で項目選択、左右で設定選択をして下さい。

・ 6 アイテム プレイ

拾えるアイテムは以下の5種類です。

○攻撃力がUPする物

- ・ 日の丸 攻撃力最低値（溜めずに撃てる弾の威力）が少し上がります。
- ・ 日昇旗 攻撃力最低値（溜めずに撃てる弾の威力）がかなり上がります。

* この2つはダメージを受けると下がってしまいます。

○耐久力がUPする物

- ・ 黄旗 耐久力が少し上がります。
- ・ 安全旗 耐久力がかなり上がります。

○1UPする物

- ・ 戦車 残機が1機ふえます。

7. スタッフ

メイン・サブプログラム

木村 元 (YAMACO S.P.)

ミュージックコンポーズ

梅本 竜

Momosuke

ゲームデザイン

木村 元 (YAMACO S.P.)

ディレクター

西村 直樹

橋本 佳典

パッケージCG

都築 和彦

プロデューサー

宮川 総一郎

グラフィックデザイン

木村 元 (YAMACO S.P.)

都築 和彦

五十嵐 寛

塩田 道子

Copyright

(株)ファミリーソフト

YAMACO Software Products

- ・このソフトは SHARP「XCコンパイラVer. 2.0」のライブラリを使用しています。
 - ・このソフトは 「Z-MUSIC」を使用しています。
-

※本ソフトウェア及びマニュアルの一部または全部を無断で複写、複製することは法律により禁止されています。



Family *Scott*