

株式会社テンゲン

〒110 東京都台東区台東4-20-6

カスタマーサービス: 03(3835)7999

(月)~(金) 10:00~17:00(祝・祭日除く)

※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。

本作品の輸出、使用営業および貸貸を禁じます。

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)セガ・エンタープライゼスが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。

DRAGON'S REVENGE

ドラゴンズ リベンジ



リョウ ぶく しゅう
竜の復讐 (そのまんまやないけ!)

TENGEN ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD.



T-48143

このたびは、テンゲンのゲームソフト

「DRAGON'S REVENGE」を

お買い上げいただき、誠にありがとうございます。

お一つと、さっそく遊びたい気持ちはわかりますが、

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

得し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(?)

健康に注意しましょう。

●部屋は明るくし、テレビ画面からは、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。また、極度に疲労している時や睡眠不足の時は、完全に回復するまでゆっくり休みましょう。

●テンゲンのゲームでは光の急激な変化を避け、光の刺激を抑えるよう最大限配慮していますが、もし万が一ゲーム中に「一時的な筋肉のけいれん」「意識の喪失」などの症状が起きたり、身体に異常を感じた場合は、すぐにプレイをやめ、専門の(できれば優秀な)医師に相談してください。



使用上の注意

●カード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のままで無理に抜き差しすると、本体やカードリッジが壊れることがあります。物を大切にしましょう。

●カード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。分解もあまり意味がないので、しないでください。

●カード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、直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなど、カードリッジは苦手です。

●カード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!

●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るため、残念ですがあきらめましょう。

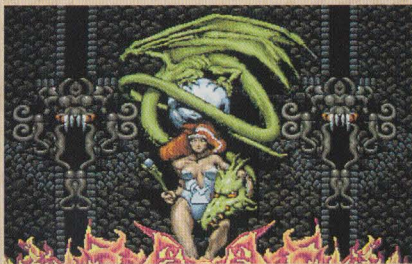
●お酒を飲んでプレイすると、顔面だけがフワフワと宙に漂い出します(うそ)。ピンボールとは奥の深いもの、なめてかかるとピンボーになります(ずってえ、うそ)。高得点を狙うためにもなるべく避けましょう。あ、お酒は二十才過ぎてからだぞ。

※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は、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。



ストーリー



人里離れたケアゲドールの山奥にカルフィンという小さな村があった。村人たちは、平穏に暮らしているようにみえた。しかし、彼らはこの平和に高い代償

を払っていた。毎年、ケアゲドールの山頂近くに棲む恐ろしいドラゴンに、いけにえを捧げていたのだ。いけにえを捧げていれば、ドラゴンは村人に危害を加えることはなかった。

ある年、DARZEL(ダーゼル)という娘が、自らドラゴンのいけにえになるとすすみ出た。村人は自分がいけにえにならずにすみ、安堵した。だが、それは大きな間違いだった。彼女は不思議な力でドラゴンと同化し、恐ろしい魔女(ドラゴンというべきか?)に生まれ変わったのだ。

村人達に次々と無理な要求を突き付け、聞き入れなければ村人全員を焼き殺すと脅すダーゼル。窮地に立たされたそのとき、3人の勇気ある冒険者がカルフィンの村を訪れた。聡明な魔法使いのRINA(リナ)、たくましい戦士KRAGOR(クレイガー)、そして美しい女剣士FLAEVA(フレーバ)。3人は村の窮状を知り、ダーゼルを倒すべく立ち上がった。

勇猛果敢に立ち向かった3人であったが、ドラゴンと同化した魔女ダーゼルの前には、為すすべもなかった。リナの魔法は封じられ、クレイガーの斧は受け止められ、フレーバの剣は弾き返された。3人はダーゼルの強力な魔法により、クリスタルのボールに封じ込められて、それぞれ別々の場所に封印されてしまった……。

3人の勇者は敗れた。銀色に輝く神秘のボールを駆使して、勇者達を助け出し、恐ろしい魔女ダーゼルの野望を打ち砕けるのは、もはや君だけだ!!

遊びかた

ドラゴンズリベンジはファンタジーの世界を舞台にしたピンボールゲームです。非常に広いメインボード(台のこと)と8つのボーナスステージで構成されています。メインボードは、それぞれにフリップパーを1組ずつ持つ4つのエリアで構成されていて、本物のピンボールでは味わうことのできない凝りに凝った多彩な仕掛けが楽しめます。ボーナスステージもそれぞれまったく異なるグラフィックスと仕掛けで、楽しさ8倍です。メインボードとボーナスステージをかけあわせると楽しさなんと、

4×8=32倍+α

になります(どういう理屈じゃ?)。フリップパーやボールも本物を超える精巧な動きでシミュレートされているので、本格派の貧乏等、いや、ピンボラーのあなたも必ずや御満足いただけるでしょう。

ボールを画面の下に落とさないように、フリップパーではじいたり、うまく台を揺らしたりして、ボーナスポイントやエクストラボールを狙いましょう。

ボールの数は、始め5個(残りボール+プレイ中のボール)からです。もしボールを下に落としてしまったら1ミスでボールが1つ減ります。ボールが全部なくなるとゲームオーバーです。

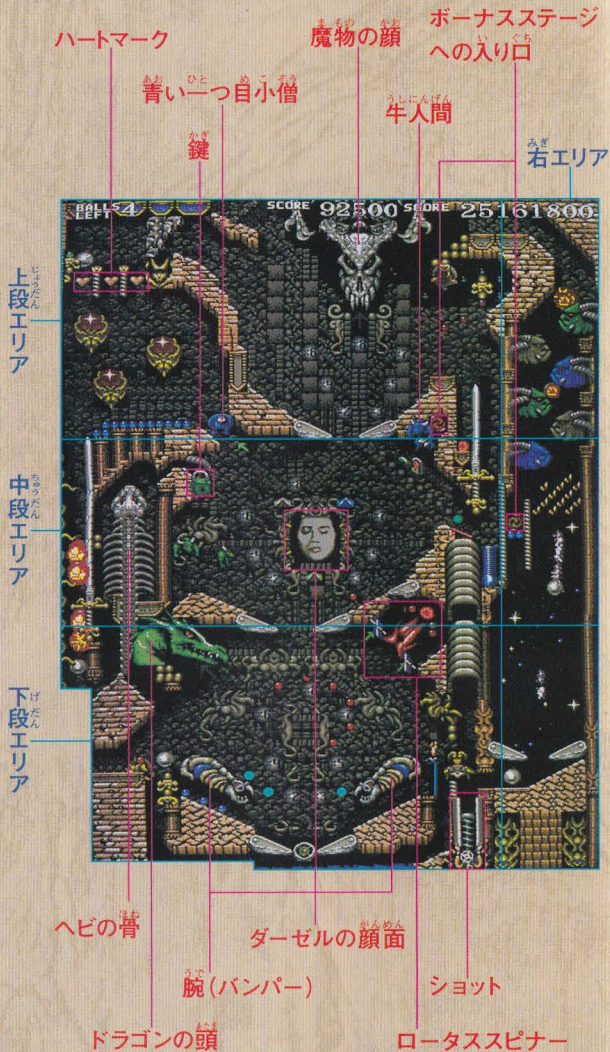


台揺らしのテクニックを使うとTILT(ティルト)になります。いわば反則負けのようなもので、ティルトになるとフリップパーが動かなくなり、ボールが落ちて次のボールになるまで何もできなくなります。



ああ、困惑のティルト。

●メインボードの全貌



上段エリア

魔物の顔

ボールをぶつける
と魔導師モンスター
を吐き出します。吐
き出したモンスターをすべて倒す
と、ここからボーナスステージに行けるようになります。吐き出すばかり
で、きつろくなものを食べていないのでしょ。臂ばかりの姿になって
しまいました。



骨になる前はどんな顔をしていたの
だろう？ やはりド
ラゴンかな？

大クリスタル

ボーナスステージ
をいくつかクリアする
と壊せるようになり、
右のエリアへ行けるようになります。
ボールをぶつけると色が変わり、得点も1万点~3万点へと変わります。



このクリスタルで得
点を荒稼ぎできる。
でも、きれいだか
ら宝石屋に売った
方が儲かるかも？

ハートマーク

3つとも集めると
倍率が上がります。
倍率を上げてお
くといいことがあります。



3つともつくと青
く輝いて、こんぐ
らっちゅれいしょ
んず！

中段エリア

牛人間

自分の分身の様な
モンスターを拘体も
遣り出します。モン
スターをすべて倒すとボーナス
ステージへ行くことができます。後ろにある赤い渦巻がボーナスステージの
入り口です。



牛人間の分身は腕
で歩く。不気味。

ダーゼルの顔面

周曲にあるランプ
をすべて点滅させると、この顔面が何や
らわめきながら浮遊します。浮遊
する顔面の周りをくるくる回る青いクリスタルにボールを当てるとエク
ストラボールなどのボーナスがあります。



ランプの色がそろっ
ていないと死んだ様にお
どなしい。浮遊しだすと
恐ろしいほど表情豊
かになる。

青い一つ目小僧

つぶらな瞳をいつ
もパチクリさせてい
ます。ボールがぶつ
かると涙い声でうめきながらベヤ
ンコになります。しばらくすると復活します。



つぶされても、つぶさ
れても雑草のように立
ち直る。顔色は悪いけ
ど、なかなか根性のある
ヤツなのだ。

骨

巨大なヘビを慰ませる骨があります。下段のドラゴンのお登りだったのかもしれません。きれいに骨だけになっているのは、お著の使い方がかなり上手だからかも。ここを通って下まで行くと、下段左下の穴にストッパーが現れます。



みごとに骨だけになったヘビ(?)。シッポの方がどうなっていたのか気になりませんか？

(((下段エリア)))

魔物の腕? (バンパー)

どうも魔物の腕らしいのですが、正体は不明です。ボールをぶつけると大きく弾き返します。1回ぶつけるごとに100点入ります。



よく見ると右だけヒクヒク動いている。気がついたかな？

ドラゴンの頭

ボールを当てるとモンスターを吐き出します。吐き出したモンスターをすべて倒すとボーナスステージへ行けるようになります。



ボールぶつけると"ウオー"と、うなる。何度かぶつけると"フゴー"と吠えて、炎と一緒にモンスターを吐き出さず。

鍵

この鍵を壊すと左右のフリッパーの間にストッパーが現れ、ボールが落ちにくくなります。



いわくありげな錠前。鍵がなくてもボールを何度もぶつければ壊せる。

ショット

最初はここから始まります。Bボタンをおしている間キリキリとばねを引き絞る、放すとボールをはじき出します。



引き絞るとき左上めがけて飛び散っているものは何だろう？ファンタジーの世界は謎が多いのだ。

(((右エリア)))

ボールがキラキラと軌跡を描きながら転がった分だけ得点になります。赤い渦巻にボールを入れるとボーナスステージへ行けることができます。



いいですよ、キラキラしてて。きれいだなあ。いいなあ...

●ボーナスステージ

ボーナスステージは全部で8面あり、上段の魔物の顔、中段の牛人顔のうしろの赤い渦、下段のドラゴンの口から行くことができます。ボーナスステージをクリアすると400万点のボーナスポイントとエクストラボール、さらに得点が通常4倍になる黄金のスペシャルボール(60秒間)がもらえます。



女剣士FLAEVAのステージ。不気味な老木が巨大グモを吐き出す。クリアすると、FLAEVAが死ぬほどカッコいいポーズで決めてくれるのだ。



ムキムキマッチョのアンニュイな雰囲気魔法使いRINAのステージでは、3人の小人が自分の首を引っこ抜いて投げてくる。クリアするとRINAが魔法を見せてくれる。彼女はきっと低血圧だな。関係ないけど。



上段、中段、下段の最初のボーナスステージには、ダーゼルに捕まってクリスタルのボールの中に封じ込められてしまった仲間や魔法使いがいます。ステージに出てくるモンスターをすべて倒すと、仲間を封じ込めたボールが出てくるので、それを壊せばステージクリアです。



このクリスタルのボールをバリンと割れば仲間を助けたことになるのだ。

仲間を1人助けるごとにボーナスステージでのボールが1つ増えるので、次のステージでは有利になります。



クリアするとボールだったところが助けた仲間になる。四方にいるモノクロのモンスターは、そのボーナスステージをクリアすると色付きになるぞ。

ボーナスステージ全8面をクリアすると何が起こります。何が起きるかは、腕を磨いてあなた自身の目で確かめてください。

●エクストラボール(エキストラボールともいう)

ピンボールの醍醐味のひとつ、エクストラボールを得るには、ボーナスステージをクリアする以外に次のような方法があります。

まず、中段のダーゼルの顔面の周囲のランプを3つとも水色点滅の状態にします。ランプの色はボールが通るたびに変化します。3つとも水色点滅の状態になるとダーゼルの顔面が何やらわめきながらフワフワと漂い始めます。しばらくすると顔面のまわりをぐるぐる回っていたクリスタルがピタリと止まります。止まったクリスタルにボールをぶつけると、エクストラボールや得点が通常の2倍になるスペシャルボールなどのボーナスを得ることができます。



浮遊するダーゼルの顔面とその周りをクルクル回る水色クリスタル。しかし、この顔がわめきながら夜中に訪ねてきたら、さぞかし恐いだろうな。



クリスタルが止まったところをねらい撃とう。

ボールが全部なくなると、ゲームオーバーになる前にMATCH(勝負)があります。ぐるぐる変化する数字がスコアの下に現れ、ボタンを押すとその数字が止まります。あなたが出したスコアの百の位とぴったり一致すればエクストラボールがもらえます。当たるとも八卦、当たらずとも八卦、運も実力のうちです。

他にもエクストラボールを得る方法があるかもしれないので(ある)研究してみてください。



全部ボールを失ったからといって、あきらめるのはまだ早い。ラストチャンス。MATCHに勝てばエクストラボールで最初の皮一枚つながるのだ。

●倍率

台面上に表示されている×2から×8までの倍率はミスした後に入るボーナス点に関係しています。上段の魔物、中段の牛人筒、下段のドラゴンが吐き出すザコを1匹倒すごとに赤いランプが1つ点灯します。赤いランプを全部点灯させ、さらにザコを倒すと青いランプが点灯します。さらにこの青ランプも全部点灯させ、1周させると倍率のランプが点灯します。

せっかちなあなたには、もっと手っ取り早く倍率を上げる方法を紹介します。左上の3つあるハート型ランプを全部点灯させるとやはり倍率がアップします。これで倍率を上げておけばミスしたときの悔しさも少しは紛れるでしょう。



モンスターをたくさん倒せば倒すほど倍率ランプは上がる。ランプがたくさんつけばつくほどワクワクしますね。

●パスワード

ゲーム中にスタートボタンを押してポーズをかけるとパスワードを見ることができます。このパスワードをメモしておいて、ゲームを始める前にゲームオプション(詳しくは13ページ)のパスワードで入力すれば続きができます。パスワードで記録される情報は、得点の最上位2桁、残りボールの数、クリアしたボーナスステージなどです。台の状態については記録されませんのであしからず。



エクストラボールをもらった直後は必ずメモしよう!

画面の説明



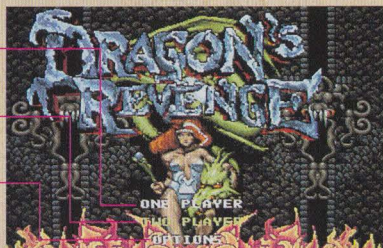
残りのボール数：
多いほど安心

得点：
多いほど立派な
ピンボール

1人で遊ぶとき

2人で遊ぶとき

ゲームオプション
(詳しくは13ページを見てね)



操作のしかた

- 方向ボタン……左フリッパー
- Bボタン……右フリッパー
- AまたはCボタン……台を揺らす



ボタンの組み合わせを変更することもできます。
詳しくは13ページのゲームオプションを見てね。

〈らくらくリセットのやり方〉……A・B・C、3つのボタンを押しながら
STARTボタンを押すと、まあ不思議！ リセットできます。

ゲームオプション

タイトル画面でOPTIONSを選んでボタンを押すとオプション設定画面が現れます。お好みの設定にしてお楽しみください。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。

OPTION DONE

オプションを終了してタイトル画面にもどります。



PASSWORD

パスワードの入力をします。方向ボタンの上下で文字を選んでください。方向ボタン右かAまたはBボタンで右へ、方向ボタン左かCボタンで左の文字へカーソルが移動します。パスワードを入れ終わったらスタートボタンを押してください。パスワードが正しいと写真のような画面が表示されます。



表示されたのは、クリアしたボーナスステージ。

CHANGE CONTROLS

右フリッパーと台を揺らすボタンの変更をします。決定したらスタートボタンを押してください。オプション画面にもどります。



なんかパッドが洋モノなカンジ。

MUSIC ON/OFF

BGMの有り(ON)無し(OFF)を選べます。

MUSIC TEST

BGMのテストです。ボタンを押して番号を選んでください。スタートボタンを押すと音楽が止まります。

SOUND TEST

効果音のテストです。ボタンを押して番号を選びます。



VIEW HIGH SCORES

ハイスコアを上位5人まで表示します。

ここに名前を登録できるということは、栄えあるピンボール勇者の証なのだ。

MD版開発者より

ピンボールの本場(?)アメリカで作られたこのゲーム。開発を始めて半年とちょっとで、完成したそうです(やるな、テンゲンUSA)。どうして、そんな早わざが可能かのお? そのあたりもきめてテンゲンUSAの人にいろいろ聞いてみました。

【プロジェクトのあらまし】ドラゴンズ・リベンジは1993年の初頭から開発を開始し、中頃に完成しました。休日もつぶして深夜まで働いた甲斐あって、9か月間でプロジェクトすべてを完了することができました。

【グラフィックスについて】すべてのグラフィックスは、特別なハードを搭載したIBMのコンピュータで作成し、それをメガドライブに最適になるようにする特製のソフトでコンパイルしました。技術的にも芸術的にも新しいスタイルだと思います。特にボーナスステージに使用した水の色使いはユニークでオリジナリティーのあるものだと思います。また、画像取込みの技術を使用したところは、あまり取込みらしく見えないようにするため、ドット単位の手作業で膨大な作業を要しました。

とにかく、様々な工夫と多くの努力の結果、このゲームに多彩な局面、面白さを盛り込むことができたと思います。

【プログラマーの一言】やめなさい! まともな仕事につきなさい! もしあなたがゲームのプログラムを書けるほど賢いなら、NASA(日本にNASAってあったっけ?)で2倍の給料をもらえるほど賢いはずですよ。

あなたがまともな理性の持ち主なら、これを信用した方が身のためですよ。

【プログラミングについて】プログラムの開発は、IBMのコンピュータを使い、アセンブリ言語(コンピュータのプログラム用言語の一種)で、大きな問題も起きずにスムーズに進みました。

一番苦労したところは、壁、バンパー、モンスター、ながんずくフリッパーに対するボールの反応をシミュレートすることです。テンゲンUSAは、プロのテストプレイヤーを使った膨大なプレイテストで、ボールやフリッパーの感覚をフィードバックしてくれました。おかげで、とてもよい感覚に仕上がったと思います。今でもこのゲームをプレイすることに喜びを感じることができます。

またボーナスステージでのマルチボールについても少しだけ苦労しました。プログラムの大部分は、マルチボールで多くの敵が出てきても処理が遅くならないように書き換えられたほどです。

多くの努力の甲斐あって、かなり本物のピンボールに近い、あるいはそれ以上のフィーリングに仕上げることができたと思います。

テンゲンお便りクラブ(仮称)・第10回

じゃーん! 第10回(←じゃかじゃん)テンゲンおたくのお時間がやってきました。記念すべき10回目なのに1ページしかないのが、ちょっとトホホな感じですが、ま、人生いろいろあるわいな。これからも頑張りますので、みなさん応援してね!



うおっ!!

おれは今、モーレツに感動しているぜ!!

自分の家でマーブルマッドネスで遊べるなんて!!

デキも最高だぜ!!

テンゲン最高だぜ!!

これからも、かげながら応援してるからよ! 頑張れよ!!

じゃ。

(埼玉県 バンザイ食いしん坊)

10回(←くどい)にふさわしい、勢いのあるお手紙どうもありがとう。ところで、バンザイ食いしん坊さんはペンネームが言いにくいと思うので、次回からはバン坊に改名してください。

テンゲンでは皆様の楽しいおたより、イラストなどをお待ちしています。採用された方にはかっこいい粗品をプレゼント! また、このコーナーの名前も募集中です。10回も続いてしまいましたが「テンゲンおたよりクラブ(略してテンゲンおたく)」というのは、あくまでも仮の名称です。いかに名前を思いついたら、どしどしご応募ください。

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
「テンゲンおたよりクラブ(仮称)」