

ROLF-VENTURE

マニュアル

機動戦士  
ガンダム

翔べ!ガンダム

2



© 創通エージェンシー・日本サンライズ

RAPPORT  
ソフトライブラリー

# ロード方法と遊び方

## ①ロード方法

ディスプレイ、本体の順番に電源を入れ、第1巻のテープをレコーダーにセットします。

### ★FM-7の場合

RUN"  (はリターンキーです)  
とキーインし、テープをスタートさせます。

Searching

Found: OPEN 1.0

と画面に表示されます。やがて画面がすべて消え、プログラムのロードが終了します。ゲームを始めて下さい。

### ★PC-8801の場合

LOAD" CAS 1:   
とキーインし、テープをスタートさせます。

Found: OPENIN

と画面に表示されます。LOAD が終了した時点で、RUN  とキーインすると、ゲームが始まります。

また、カセットテープ1巻、2巻のA・B面とも同じプログラムが入っています。

第1巻の終了時に

If you want to continue to play, set another tape and press return key.

と表示されます。ここで第2巻のテープと交換してください。

ゲームを始める前にデータセーブ用の生テープを1本用意して下さい。

## ②遊び方

### ■プロローグ

RUNさせるとメッセージが表示されます。このメッセージは、ゲームを進めるための操作を指示しています。

ここでは、「カセットプラグを抜いて、リターンキーを押して下さい。」というメッセー

ジが表示されています。再生プラグを抜いてください。リモートプラグと録音プラグは、差したままです。ただし、モニター機能の付いたデータレコーダーでは、プラグの操作は必要ありません。

オープニングが終了し、メッセージが出たら、再生プラグを差してください。この時、レコーダーのボリュームを必ず確認し、LOADできる状態にします。この操作をしないと途中でI/Oエラーが生ずることがあります。

ゲームを繰り返し行う場合は、この部分からRUNすることもできます。

### ■Supplement—リアルタイム・シミュレーションゲーム

このゲームは付録です。第1部～4部のロールベンチャーゲームと関係なく、このゲームだけを楽しむことができます。リアルタイムゲームの好きな人や、ロールベンチャーゲームの苦手な人用のゲームです。ゲームをする場合はY、飛ばして第1部のロールベンチャーゲームから始める場合はNを押して下さい。

### ■アムロの部屋 (第1部)

ゲームのスタートです。形式はアドベンチャーゲームです。アムロとなったプレイヤーは、英語で命令(COMMAND)して下さい。入力は、大文字で動詞+名詞の形で行います。動詞と名詞の間は1文字分のスペースをあけます。(例) LOOK DESK

移動したい時は、F(FRONT)、R(RIGHT) L(LEFT)、B(BACK)、U(UP)、D(DOWN)のように移動する方向の頭文字を入力します。FRONTは、ホワイトベースの進行方向を指しています。画面は常に、その場所での、FRONT方向を見た情景になっています。また、途中にあるELEVATORは、アムロの後方向にある場合、画面上では見られないことがあ

ります。

自分の持物は、**INVENTORY** という命令で調べることができます。

これで基本操作は憶えました。あなた（アムロ）は今、ルナツーから地球へ向かうホワイトベースの中のある部屋にいます。何をするのか。どこへ行くのか。目的を見つけることから「ロールベンチャー」は始まります。でも、気を付けてください。あなたが、死んだり、ホワイトベースが撃破されたりすると **GAME OVER** になります。君は生きのびることができるか？

### ●ゲームを途中でセーブするには

セーブしたい状態で、テープレコーダーに生テープをセットし、**SAVE GAME** と入力してください。

また、セーブした状態を復帰させるには、ゲームの最初、または途中で、セーブしたテープをセットし、**RESTORE GAME** という命令を与えてください。

### ■戦い、そして……(第2部、第3部)

アムロが発進準備を終えると、テープから次の段階へのデータを読み込む操作をします。メッセージの指示に従ってください。

ロードが完了すると、**RESTORE GAME** するかどうか、聞いてきます。ここでセーブしたデータを使うなら、テープをセットし、**Y** と入力してください。第1部からの続きであれば、**N** と入力してください。

先に **RESTORE GAME** をした人は、プログラムテープに交換して、レコーダーの再生ボタンを押してください。

これからは戦場です。リアルタイムゲームも登場します。

### ★リアルタイムゲームの操作方法

#### ●レーダー作動

レーダーは、ガンダムとホワイトベースの相対位置および相対速度を示しています。中央がガンダムです。カタパルト発進したガンダムは、後方から追ってくるザクを撃破しなくてはなりません。

レーダーの白点はホワイトベースです。ガ

ンダムの進行方向が、レーダーの上方向になります。発進直後のガンダムは、ホワイトベースと同方向を見ているから、180°回転して前方に進むと、追撃してくるザク(赤い点)と接触するはずで

#### ▲移動方法

⑧……前方向に加速		⑦=⑧+④
④……左に回転		⑨=⑧+⑥
⑥……右に回転		①=②+④
②……後方に加速		③=②+⑥

レーダーによる移動は、前方向しかできません。角度を変える時は、回転してから前進してください。宇宙空間では、加速しなければ速度は一定です。減速する時は、②のキーを押します。

#### ●戦闘開始

敵が射程距離(レーダーの扇形部分)に入ると、スクリーンに投影され、戦闘状態となります。

#### ▲ガンダムの装備(1)

ハイパーバズーカ……**Ⓚ**で発射。スぺア弾は4弾

頭部バルカン砲……**SPACE**で発射。

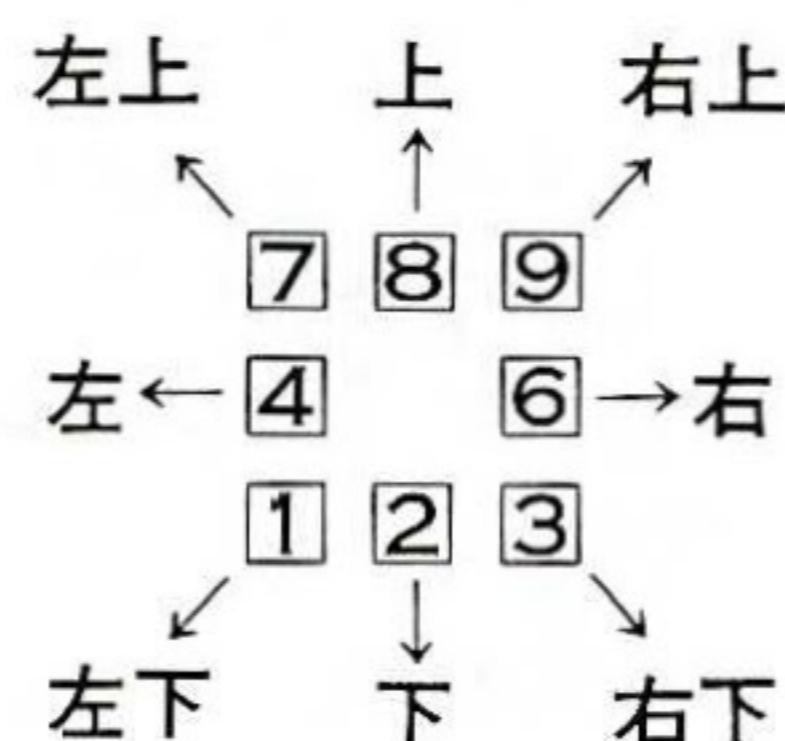
ガンダムシールド……盾。**Ⓛ**で自動的に敵の攻撃から回避。当り所が悪いと、ダメージになります。

ガンダムハンマー……ホワイトベースから発射され、受け取ることができれば、使用可能。**Ⓚ**で発射。

ガンダムの武器類の照準は、全て共通で、スクリーン中央です。

#### ▲移動方法

戦闘中は、上下、左右、斜めの8方向の加速、前進、後退ができます。



すべて加速するためのキーです。減速するときは逆方向のキーを押してください。

⑤……ザクとの距離を縮める。

○…… " を伸ばす。

④大気圏突入、着艦すると第2部終了です。テープを2巻目と取り替え、前出の手順で読み込み操作をしてください。

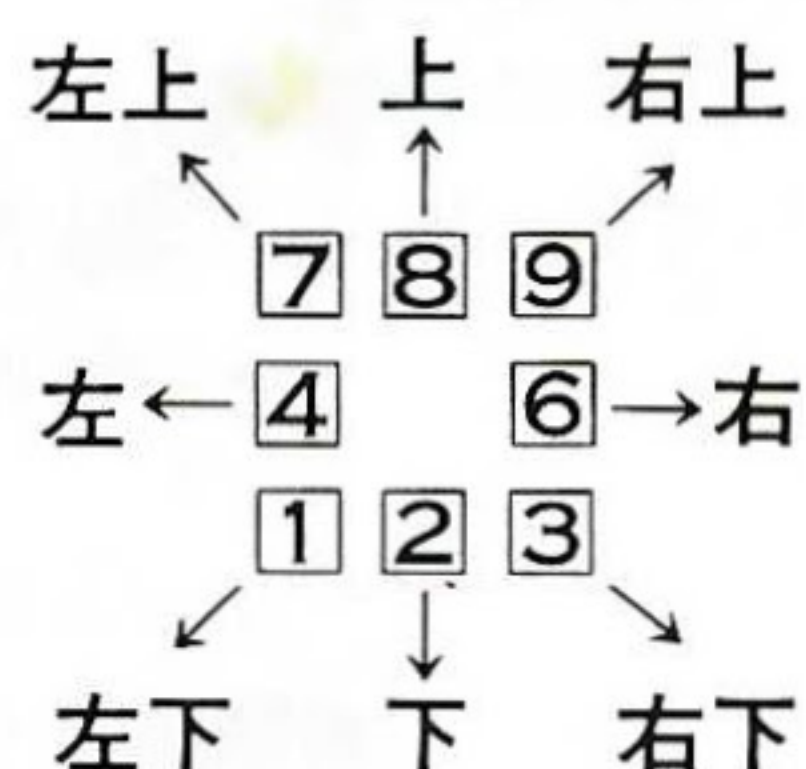
### ●ドップ部隊との戦闘

地上で帰艦すると、ガンダムの装備は交換されます。

#### ▲ガンダムの装備(2)

ビームライフル……**B**で発射。

頭部バルカン砲……**SPACE**で発射



#### ▲移動方法

リターンキーを押すことによりジャンプできます。滞空中は左右に首をふることしかできま

せん。あとは、重力の作用で自然落下します。それぞれの方向にビームライフルの照準が移動します。

②……ガンダムの頭部が左方向に回転。

③…… " が右方向に回転。

### ■敵中央突破!(第4部)

夜になりました。敵空母ガウが迫っています。どう切り抜けるか。あなたの腕のみせどころです。

### ■GAME OVER後の処理

途中でGAME OVERになった場合は、残念ですが、本体のリセットボタンを押した後、最初からLOADをやり直してください。なおSAVE GAMEしてある場合はその個所から実行できます。また、GAME OVERの表示後、エラーメッセージが表示されることがありますが、これは異常ではありません。

## ストーリー解説

ホワイトベースは連邦軍の最前線基地ルナツーに到着した。しかし、ルナツーでブライト達を待ちうけていたのは、軍規違反による監禁であった。「士官候補生と民間人が、軍の最高機密であるホワイトベースとガンダムを独断で使用した。」ことが、その理由である。ルナツーの司令官ワッケインは、ガンダムまでも封印してしまった。「赤い彗星」シャアの部隊は、ルナツーの目前まで迫っている。ガンダムなしに、連邦軍はジオン軍に反撃できるのか。

ついに、シャアはルナツーに潜入した。シャアは基地内に爆薬を仕掛け、ルナツーを爆破する計画をたてた。基地内のいたる所で爆発がおこった。偶然にも、ブライト達を監禁している電子ロックが、爆発で解除された。

さあ、いよいよ反撃の開始だ。ブライトは叫んだ。「アムロ、ガンダムの封印を



フラウの部屋

出撃だ！」

反撃にしようとするブライトの前に、ワッケインが再び立ちはだかった。

「定められた命令は厳守だ！」

ワッケインの冷い言葉が響く。

「軍規・軍規！それが何だというのです。軍人が軍規のために死ぬのは勝手です。しかし、他の民間人がその巻き添えになるのは理

不肖ではないでしょうか。」

ガンダムは出撃した。ガンダムに次々と倒される自軍をみて、シャアは撤退を決意した。しかし、シャアは敗北を認めたわけではなかった。あらたなる大気圏での戦闘に、態勢を整えようとしていたのである。

ジオン軍撃退の喜びもつかの間、ルナツーでは悲しい出来事が起っていた。サイド7脱出の際に負傷した、パオロ艦長が静かに息を引きとっていたのである。

悲しみに浸る時もなく、ホワイトベースは地球を目指して、ルナツーを離れた。故国地球へと向って、ホワイトベースは旅立ったのである。

長い宇宙の旅を終え、ホワイトベースは大気圏突入を目前にしていた。夢にまで見た美しい地球、もうすぐ、その大地の上に立てるのだ。

一方、シャアはホワイトベースの大気圏突入時を狙い、攻撃をしかける作戦をたてていた。両軍のモビルスーツとも、大気圏では、その摩擦熱のために4分間しか戦うことができない。しかし、圧倒的に優秀な連邦軍の新型モビルスーツ「ガンダム」に勝つためには、この作戦しかない。シャアは考えていた。

大気圏における戦闘はいよいよ開始された。ザクの攻撃に、アムロを乗せたガンダムは出撃した。シャアはこの時を待っていた。ガンダムに勝てないのなら、その母艦ホワイトベースを破壊すればよいのだ。帰艦することのできないガンダムは大気圏で燃えつきるしかないのだから。



リュウ・ホセイ



シャアのホワイトベースへの攻撃は執拗につづく。

ホワイトベース危うし！ アムロ！ タイムオーバーだ。帰艦を急げ！

灼熱するガンダムのコクピットのなかで、アムロは操縦マニュアルを夢中でめくった。大気圏突入の方法が必ず書いてあるはずだ。ついに、捜し当てた。「姿勢制御……冷却シフト……全回路接続……耐熱フィルム」。機体を冷却し、耐熱フィルムをかけることに成功した。ついに、ガンダムを摩擦熱から守ることができたのだ。

ガンダムとホワイトベースはゆっくりと地上へ降りていった。

その姿を見ながら、シャアはあらためて、このモビルスーツの性能の高さを知らされる思いがした。

ホワイトベースが着陸した地点は、北米大陸であった。そこはジオン軍の勢力圏である。戦場を地上に移して、連邦軍とジオン軍のあらたなる戦いが始まろうとしていた。

ジオン軍の勢力圏から脱出し、連邦軍本部と連絡をとらなければならない。しかし、ガルマ大佐の率いるジオン軍に発見され、攻撃を受ける。ブライトはここで敵を一挙に殲滅する作戦をたてた。ガンダムを出撃させ、ザクとガウをおびき出し、背後からホワイトベースが一斉攻撃をする作戦だ。この作戦は成功した。ガルマはガンダムを追う。この後方からホワイトベースの攻撃は開始された。

ジオン公国公王、デギン・ザビの子ガルマは戦場に消えた。

# PART I の正解編

## 〈第1部〉

次の順番でキーインしてください。

S→S→W→S→E→E→GET MANUA  
L (Docking beyの場面)→GET MICROCA  
PSUL→S→S→S→S→HIT FRAU (Fr  
auのアップ)→S→ENTER GUNDAM (ガ  
ンダムの横たわっている場面)→SET MICR  
OCAPSUL (ガンダムのコクピットの場面)  
→READ MANUAL (同)

## 〈第2部〉

What is your insturuction? と表示さ  
れたら、以下の文字をキーインします。(リタ  
ーンキーはいりません)

What is your instruction? R  
" B  
" S  
" R  
" Z

この間、PRESS ANY KEY と表示され  
た時は、適当なキーを押してください。

## 〈第3部〉

第1部と同じように Command? と表示さ  
れたら次のようにキーインします。

U  
CARRY GUNCANNON

GUARD FRAU  
CARRY GUNTANK  
W  
GET NAPALM  
GET BEAMRIFLE  
D  
SHOOT ENEMY  
CATCH SAYLA  
PUT NAPALM  
SHOOT NAPALM  
PUT SAYLA  
U  
N  
SHOOT MISSILE  
SHOOT MISSILE  
SHOOT MISSILE

## キーワード正解

FM-7—WHITE GUNDAM

PC-8801—THE RED COMETT

多数の御応募ありがとうございました。「キーワード探し」正解者のなかから、100名の方々に記念の盾をお送り致しました。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

## レポートソフト会員クラブ「Ramco Club」会員募集

レポートソフトのユーザーズクラブ「Ramco Club」の会員になりませんか。会費は無料。同クラブは、会員相互の情報交換を目的とし、話題のソフトの紹介や、最新マイコン情報を掲載した会員誌も発行します。多数の御応募をお待ちしています。

## 機動戦士ガンダムPART II「ヒント集」請求券

PART IIの「ヒント集」を御希望の方は、左の「請求券」を切り取り、60円切手と自分の宛名を記入した封筒を同封の上、レポート(株)までお送り下さい。

ロール・ベンチャーゲーム  
**機動戦士ガンダム**②  
〈翔べ！ガンダム〉

---

昭和59年6月1日 第1版第2刷発行  
セット定価3,900円

著者／深谷健一 編集者／JAMEC

発行者／海野榮一

発行所／ラポート株式会社

〒160 東京都新宿区新宿2-1-1

電話／(03)354-3951

本書（マニュアル及びプログラムテープ）は機動戦士ガンダムという作品の著作権を、正式に使用許可されて出版物として制作されたものです。

したがって本書をラポート(株)に無断で転載、複製することは、著作権法により禁じられています。

©1984 RAPPORT INC.

---

印刷・製本／大日本印刷株式会社

# ROLE-VENTURE



  
**RAPPORT**  
ソフトライブラリー

©1984 RAPPORT INC. TOKYO

このロールベンチャーゲーム・ソフトを当社に  
無断で複製することを禁止します。

2巻組 / 定価3,900円