

SUPER スーパーランボー スペシャル
RAMBO Special

©1985 CAROLCO INTERNATIONAL N.V. ALL RIGHTS RESERVED. TM TRADEMARK UNDER AUTHORIZATION
アクション & ロールプレイング・ゲーム

とりあつかいせつめいしよ
取扱説明書

MSX2 ROM カートリッジ
1メガROM仕様
(VRAM 128KB以上対応)

※1メガROMタイプ/ジョイスティック&キーボード対応 1人用

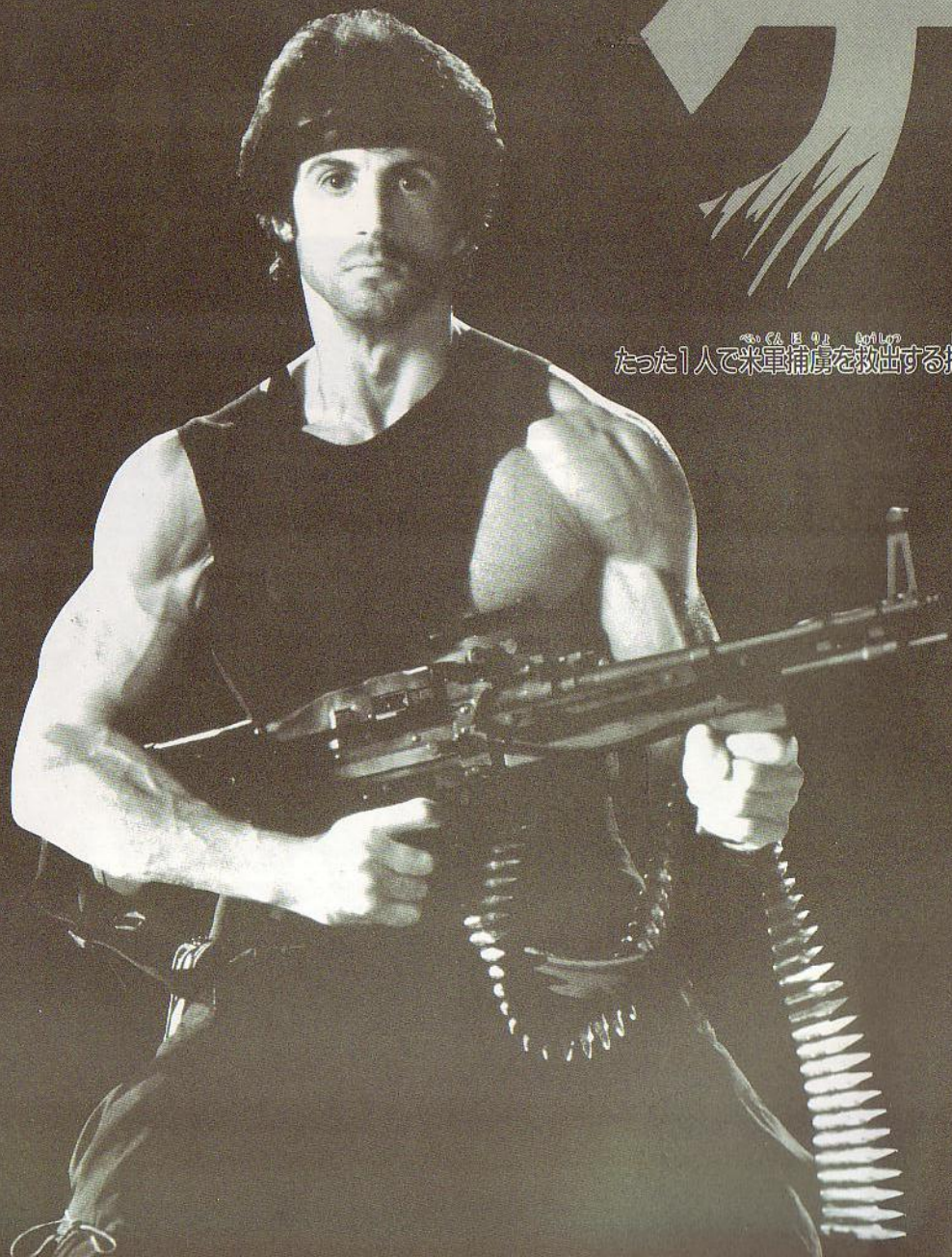
お問い合わせ
このソフトウェアに関するご質問、ご意見は、必ず同封のアンケート/ハガキ、または往復ハガキにてお願いいたします。
電話によるお問合せは、ご遠慮下さい。
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10コスモス御苑ビル7F
株式会社パック・イン・ビデオ CCS部

Scanned by MSX Posse

企画・開発・発売元：株式会社 **パック・イン・ビデオ**

このソフトを権利者の許可なく複製または使用することを禁じます。また、無断で複製することは法律で禁じられています。
©1985 CAROLCO INTERNATIONAL N.V. ALL RIGHTS RESERVED. TM TRADEMARK UNDER AUTHORIZATION

 **PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.**



ゲ

たった1人で米軍捕虜を救出する指令を

リラ戦

うけた米軍最強の男・ランボー。ジャングルにパラシュートで舞い降りた。持っている武器はナイフだけだ。

〈目次〉

ゲームの内容 2

ゲームのスタート方法 4

キー操作と遊び方 5

ゲーム画面の見方 6

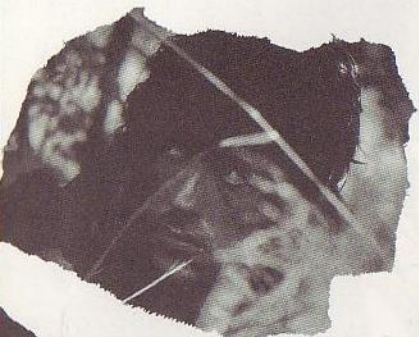
ゲームキャラクター&アイテム紹介 8

ちゅうい ご注意

- このパソコンソフトはMSX₂専用です。VRAM128K以上のMSX₂パソコンでご使用下さい。
- ROMカートリッジを抜き差しする時は必ずMSX本体の電源をOFFにして下さい。

たんどくとつにゆう ほりよきゆうしゅつ
単独突入 捕虜救出ゲーム。

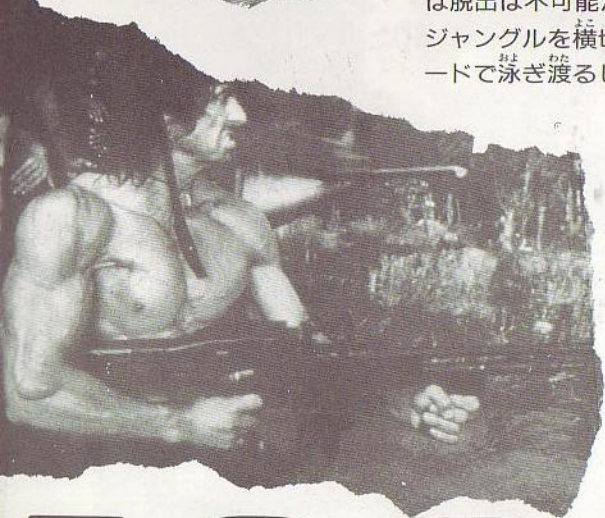
ないよう
ゲームの内容



ベトナム奥地の敵陣から米軍VIPを救出する特命を受けた、米軍最強の戦士ランボー。ナイフ以外の武器は敵から奪うしかない。戦況に応じて武器を使い分け、1,300人の敵兵と闘い、任務を遂行しなければならない。

1メガロムのパワフルなバトルゲームだ。ジャングルは迷路の戦場になった。マップを手に入れなければ脱出は不可能だ。

ジャングルを横切る激流がある。下流は滝だ。猛スピードで泳ぎ渡るしか、生きる道はない。



ケシの花畑、ハーブ畑の意味するものは何か。ランボーのパワーにとって、そこはミステリアスゾーンなのだ。さあ、キミは超人戦士ランボーになって、生き残るために、ゲリラ戦にチャレンジだ。

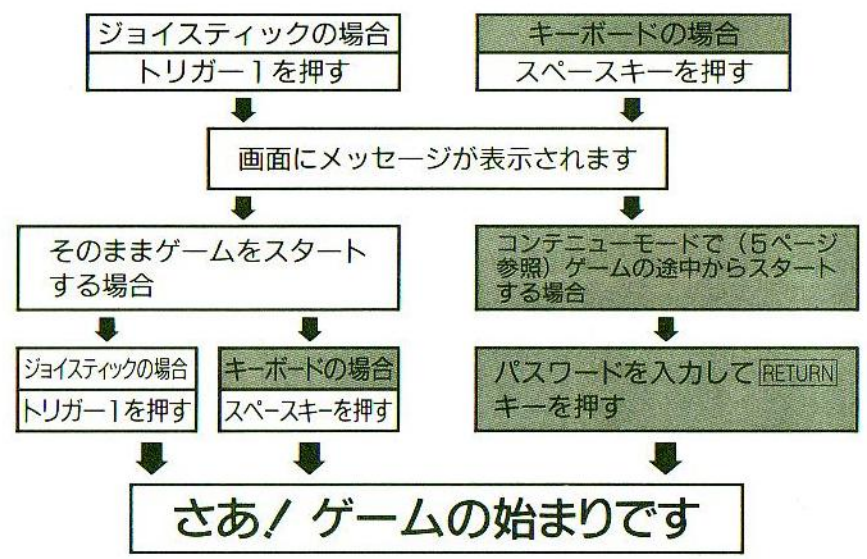
乱射するマシンガンから身をかわし、反撃の糸口をつかめ。兵舎や弾薬倉庫を襲撃して、武器を奪取せよ。武器倉庫はカギがなければ侵入できない。ジャングルの中から早くカギを見つけ出せ。



1300人の敵兵

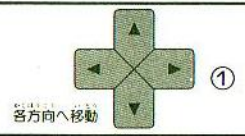
ゲームのスタート方法

- 1 MSX_e本体にモニターテレビが正しく接続されているか確認して下さい。
- 2 本体の電源はOFFのまま、ROMカートリッジをスロットに差し込みます。
- 3 本体の電源スイッチをONにして下さい。
- 4 自動的にデモ画面が出ます。
- 5 ゲームをスタートする場合。



キー操作と遊び方

- このゲームは1人用です。あなたはランボーになって動き回ってください。
- キーボードまたは2トリガータイプ・ジョイスティックのどちらでも遊べます。



カーソルキー (ジョイスティック)

- ランボーを前後左右に動かす時、ヘリコプターを前後左右に動かす時に使います。



スペースキー (トリガー1)

- 武器を使用する時、川を泳ぐ時に押します。



グラフィックキー (トリガー2)

- 押すとアイテムの選択モードになります。
- 次にカーソルキー (ジョイスティック) を押してアイテムを選びます。(赤ランプで表示)
- さらにグラフィックキー (トリガー2) を押すとゲームが始まります。



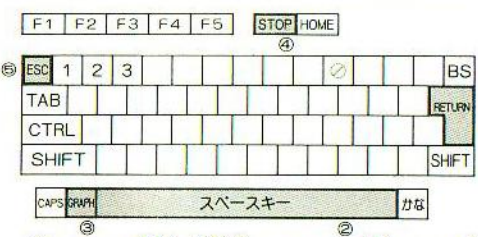
ストップキー

- ゲームを一時停止する時、また再開する時に押して下さい。



ESCキー

- このキーを押すとゲーム・オーバーになります。

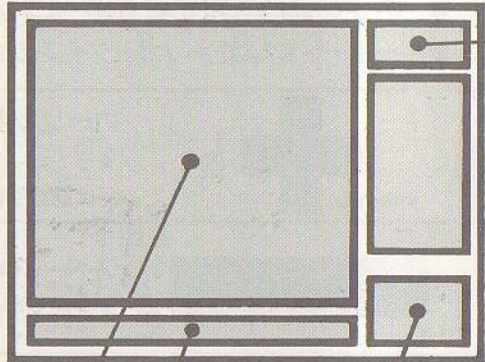
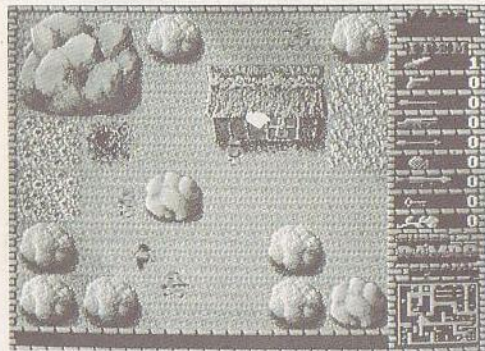


(注) このキー配列は一般的なものです。機種によって多少異なります。

コンテニューモード

- ジャングルのある小屋に入ると画面にパスワードが表示されます。
- それをメモしておいて下さい。
- 電源を切ってゲームを終了しても、次にゲームを始める時、このパスワードを入力して [RETURN] キーを押すとゲーム途中から始められます。

ゲーム画面の見方



1 戦闘エリア

ランボーが実際に活躍する場所です。ランボーの動きに合わせて、上下左右に画面が移動します。

2 メッセージエリア

ジャングルの戦闘状況がメッセージされます。

3 ジャングルのマップ

ある場所でマップを手に入れると、ジャングルのマップがここに表示されます。そして、ランボーのいる位置が赤い点滅で表示されます。










4 LIFEメーター

ランボーの生命力を示します。生命力が大きいと敵の攻撃に耐えられますが、生命力が0になるとランボーは死んでしまいます。

5 ITEM表示

ランボーの持っている武器や弾薬の残量を示します。残された量をよく考えて上手に使ってください。



アイテム	
	1 ハンドナイフ
	7 ハンドガン
	0 ボーガン
	148 マシンガン
	3 ボーガンボム
	9 パイン
	2 ロケットランチャー
	0 キー
	9 ハーブ

ゲームキャラクター & アイテム紹介

ランボー

強^{きよ}し^んな肉^{にく}体^{たい}と不屈^{ふく}の精神^{せいしん}を持ったスーパ^{すー}ー戦^{せん}士^し。戦^{いくさ}場^ばでのすく^すれたテクニ^{てく}ニク^にク^くを身^みにつけています。

女(おんな)ゲリラ兵(へい)

味^あか^かとな^なってランボーを援^{えん}護^ごしてくれ^ます。た^ただ^だし、川^がを渡^{わた}ってつ^つれてい^いくこ^ことはでき^きませ^せん。

敵兵(てきへい)

パイン^ぱイン^{いん}を持^もった青^あい^い兵^{へい}士^しとマシ^{まし}ンガ^んン^んを持^もった青^あい^い兵^{へい}士^し、ハ^はン^んドガ^んン^んを持^もった灰^あい^いの兵^{へい}士^しがいます。そ^それ^れぞ^ぞれ^れの動^{うご}き^きをよ^よくつ^つか^かんで攻^{こう}撃^{げき}して下^{くだ}さい。

ハンドナイフ



ナイフ^なイフ^いは接^{せつ}近^{きん}戦^{せん}に有^あ効^くな武^ぶ器^きです。

ハンドガン



効^くきめ^めはボーガ^おン^んと同^{どう}じく^くら^らい^いです。た^ただ^だし、音^{おと}で敵^{てき}が集^あま^まってき^きま^ます。

ボーガン



音^{おと}を立^たてず^ずに離^はれた位^い置^ちか^から^らも敵^{てき}兵^{へい}を倒^たせ^せま^ます。

ボーガンボム



爆^{はく}発^{はつ}して付^つ近^{きん}の敵^{てき}兵^{へい}を倒^たせ^せま^ます。

マシンガン



ハ^はン^んドガ^んン^んよりさ^さら^らに強^{きやう}力^{りき}な武^ぶ器^きです。1回^{いち}で6発^{ろく}自^じ動^{どう}連^{れん}射^{しゃ}でき^きま^ます。

パイン



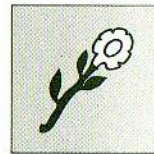
破^は壊^{くわい}力^{りき}があ^あり^りま^ます。

ロケットランチャー



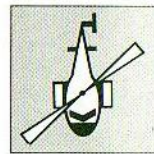
最^{さい}も破^は壊^{くわい}力^{りき}にす^すく^くれた武^ぶ器^きで^です。

ハーブ



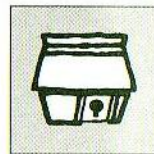
ハーブ^はーブ^ぶを取^とれば生^{せい}命^{めい}力^{りき}は回^{かい}復^{ふく}し^しま^ます。

ヘリコプター



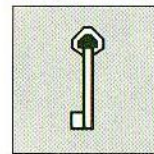
ヘリコプ^へター^たーに^に乗^のる時^{とき}はカ^かーソ^そル^るキー^き(ジ^じョイ^いス^すティ^てック^く)で操^{そう}作^{さく}して下^{くだ}さい。ヘリコプ^へター^たーに^に乗^のっ^つて^てい^いる時^{とき}はト^とリ^りガ^がー^ー1^{いち}で敵^{てき}を攻^{こう}撃^{げき}して下^{くだ}さい。

倉庫(そうこ)



倉^{そう}庫^この中^{ちゆう}にはい^いくつ^つか^かの武^ぶ器^きが隠^{かく}さ^されて^てい^いま^ます。し^しか^かし、何^{なに}か^かが^がな^ないと中^{ちゆう}には入^いれ^れま^ませ^せん。

カギ



こ^これ^れは手^てに入^いれ^れな^なけ^けれ^れば^ばな^なら^らない重^{じゆう}要^{やう}な^なアイ^{あい}テム^{てむ}です。

兵舎(へいしゃ)



兵^{へい}舎^{しゃ}の中^{ちゆう}にはい^いくつ^つか^かの武^ぶ器^きが隠^{かく}さ^されて^てい^いま^ます。し^しか^かし、4^よ、5^ご人^{にん}の敵^{てき}兵^{へい}が潜^{ひそ}んで^てい^いる場^ば合^あひ^ひもあ^あり^りま^ます。外^{ぐわい}に^にい^いる敵^{てき}を倒^たして^てか^から^ら近^{ちゆう}づ^くくと良^よい^いで^てし^しょう^う。

マップ



ジャ^{じやう}ン^んグ^くル^るの^の一^{いっ}部^ぶ分^{ぶん}のマ^まッ^ぷです。こ^これ^れを見^みつ^つけ^けな^ないと迷^まろ^ろう^うな^なジャ^{じやう}ン^んグ^くル^るをさ^さま^まよ^よう^うこ^こに^にな^なり^りま^ます。



こ^この^の他^た、敵^{てき}や^やアイ^{あい}テム^{てむ}が^がい^いろ^ろい^いろ^ろの^の隠^{かく}れ^れて^てい^いま^ます^すが^が、い^いず^すれ^れの^のアイ^{あい}テム^{てむ}も^も状^{じゆう}況^{きやう}に^に応^{おう}じ^じて^て、先^まを^をよ^よく^く読^よん^んで^で使^{つか}い^い分^{ぶん}けて^て下^{くだ}さい。さ^さあ^あっ、捕^と虜^ろを^を救^{きう}出^して^て無^む事^じに^に帰^{かえ}る^る事^{こと}が^がで^でき^きる^るか^か? ラ^らン^んボ^ぼー^ーと^とな^なった^たあ^あな^なた^たの^の幸^{さいわい}運^{うん}を^を祈^{いの}り^りま^ます。