

任天堂

ファミリーコンピュータ™

ルーカス フィルム ゲーム

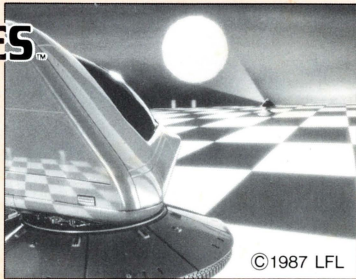
LUCASFILM GAMES™

ballblazer™

ボールブレイザー

取扱説明書

R55V5911 (PNF-BZ)



©1987 LFL

TM & ©1987 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.
Activision Authorized User.


PONY CANYON

ご使用前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

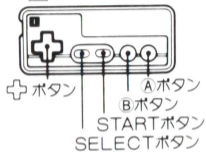
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

●使用上の注意

- 1)精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 2)端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- 3)シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。
- 4)テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
- 5)長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

✦コントローラー各部の名称と操作の説明

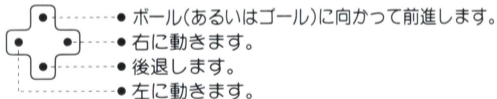
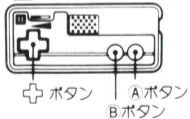
○Ⅰコントローラー



* オレンジ色のロトフォイルを操作する場合はⅡコントローラーを使用してください。

* 紫色のロトフォイルを操作する場合はⅠコントローラーを使用してください。

○Ⅱコントローラー



○Aボタン▶シュートします。

○スタートボタン▶ポーズがかかります。

✦ストーリー

時は西暦3097年。君は宇宙で最もスピード感にあふれ、ずば抜けて人気のあるスポーツの競技者である。

秒速50メートルを越えるスピードで競技場の表面すれすれを飛ぶホーバークラフト状の小型宇宙艇ロトフオイルに、君と君の対戦相手は乗り込んでいる。内容は単純だ。制限時間内にできるだけ得点を稼いでチャンピオンになることだ。

今回初めて地球からの生物（人間）が、数知れない予選を勝ち抜き、いまここカラクソン星とカラマル星の無重力空間で決勝戦が行なわれようとしている。

さあ、地球の名誉とマスターブレイザーという究極のタイトルを賭けて、戦いに挑んで下さい。

✦ゲーム方法

「ボールプレイヤー」は未来のサッカーです。敵と向かいあい、空に浮いている球を取り、それを敵のゴールに入れると得点になるというゲームです。

君と競技相手は小型宇宙艇ロトfoilにシートベルトで固定されています。画面は上下に区切られ、2台のロトfoilの操縦席から見た光景がそれぞれ表示されます。だから、自分は敵、敵は自分しか見えない。

競技場は、縦275メートル×横105メートルで、5メートルごとに格子縞になっています。約2メートルの高さに浮いている球（プラスムーブと呼ばれる。）をロトfoilで取り、ゴールをめざして突進しシュートします。

制限時間内に1点でも多く得点した方が勝ちです。同点の場合は、どちらかが先に得点するまで試合は続行されます。また、時間内であっても10点ストレートにとれば勝ちとなります。

✦ゲームを始める前に

- ①ファミリーコンピュータの電源がOFFの状態であることを確認した後、「ボールプレイヤー」のカセットをセットします。
- ②ファミリーコンピュータの電源をONにします。
- ③デモが始まります。ここでスタートボタンを押して下さい。
- ④Bボタンを押して下さい。次のオプションのうちいずれかが点滅します。

- ・上側スクリーンのプレイヤー（左）
- ・ゲームタイム（まん中）
- ・下側スクリーンのプレイヤー（右）

ゲームタイム が点滅している時

SELECT ボタンを押すと試合時間を1分から9分までの間でセットすることができます。

左のプレイヤー

右のプレイヤー

が点滅している時

SELECTボタンを押すことによって、人間(HUMAN)か、コンピュータ(DROID)を選ぶことができます。コンピュータを選んだ場合、レベルは1(やさしい)から9(むずかしい)まであります。

* Bボタンを押すごとに点滅はゲームタイム→右プレイヤー→左プレイヤーの順で点滅します。

注意!

コンピュータ対コンピュータを選択して、観客の立場で試合を楽しむことができますが、星間ボールプレイヤー協会は、コンピュータ同志の試合に賭けることを厳禁しています。

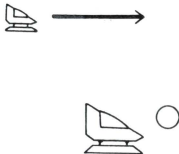
✦ゲームの遊び方

① START ボタンを押す

競技場の中央に球（プラスモーブ）が投げ込まれゲームスタート！

② + ボタンの上部を押し続ける

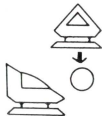
ただ前進し続ければ球（プラスモーブ）に追いつくことができる。ロトfoilにはコンピュータが積みまわていて、常に球に向かうようにプログラムされているのだ！



③ 球（プラスモーブ）をつかまえる

ロトfoilが球に近づくと自動的にそれをつかまえるゾ。球の色が自分のロトfoilの色に変化し

て、スクリーンのセンターにあれば、球を完全につ
かまえた状態だ。



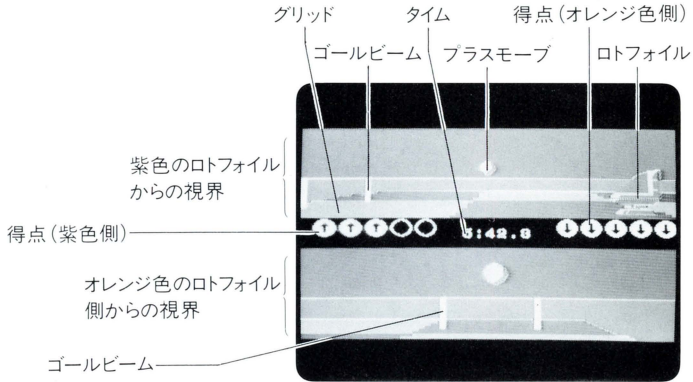
④ ゴールへ行く

いったん球をつかまえると、前進するだけで今度は
自動的にゴールへ向う。(ただ前進あるのみ!)

⑤ ① ボタンでシュートします。

ポールとポールの間に入球を入れる！シュートした距
離によって得点が違うゾ。

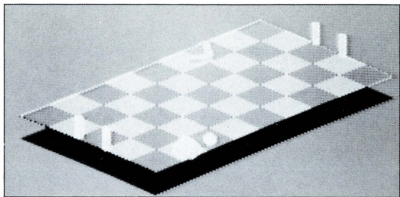
- オーバーザホライゾンショット(ロング)… 3点
- 有視界ショット(中距離)…………… 2点
- 近距離ショット(ショート)…………… 1点



✦ 競技場

グリッド = プレイフィールド

- ひとつの正方形は5×5 m。
- グリッドの面積は
55(275m)×21(105m)
- グリッドの曲率は高さ2 mの
物体を80m以内で見ることが
可能。
- 目に見えない電子境界線がグリッドをとりまいて、プラスモーブ（球）と
ロトfoilがグリッドから出ないようにしてある。



ゴールビーム = ゴール

- グリッドの両端に1セットずつ存在する。
- 毎秒5 mで動き、最初12.5mの間隔を保つ。

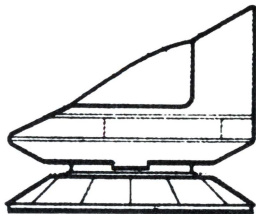
- 間隔はゴールがスコアされるたびに狭くなる。

プラスモーブ = ボール

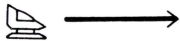
- 直径5/8m、重さ1,000kg
- 通常は黄色になっている

ロトfoil = 競技用小型宇宙艇

- 高さ2 m、重さ300kg
- 巡航速度は毎秒50m
- ロトfoilは、塔載されたコンピュータにより、自動的に回転してボールに向う。この現象をロトスナップという。同様に、ボールをとらえるとロトスナップしてゴールに向う。



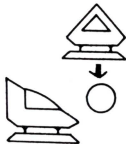
〔ロトスナップ〕



① ぜんしん前進しつづけると……



② じどうてき自動的に90° かいてん回転しているのだ！

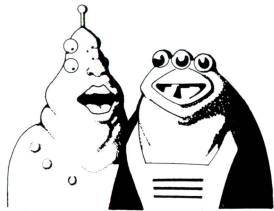


③ そしてボールに向う。しか

✦ザルタ(ミノタウル人)VSクロケット(地球人)

スラン

「宇宙の皆さん、3097年度ボ
ールプレイヤー決勝戦によ
うこそ、ヴォイス・オブ・
ザヴォイドのスラン・スタ
リングです。今日の宇宙放
送は、近年の偉大なマス
タープレイヤーの1人で、
現在は、オメガ植民地の総



督である、アーボスター・キプリングさんをお迎えしてお送り
いたします。ようこそ、アーボスターさん、こうしてお話しす
るのは、トーナメントの賞金で、オメガ植民地を手に入れら
れて以来ですね、どうですか、惑星系のオーナーというのは。」

アーボスター 「スラン、確かにいいもんですが、しかし、時々、また昔のよ

うに、ロトfoilに乗って、普通のプレイヤーみたいに、グリッドを走り回りたい気分にもなりますね。」

スラン

「アーポスターさん、今回初めて、地球人が星間競技の決勝戦まで進んできたのですが、勝利のチャンスをどうごらんになっていますか。」

アーポスター

「正直言って、むずかしいと思いますね。彼ら地球人たちは若い種族ですよ。なにしろゲームが考案された頃にはまだ、自分達の惑星の大気圏から出られなかったんですから。」

スラン

「その頃のことを少し」

アーポスター

「何世紀も前のことですよ、スラン。大狂気の時代の終り、まだ戦争のあった頃、宇宙の暗黒の闇の奥深くで行なわれていた空中戦では、攻撃を瞬時にかわしたり、プラズマ空電が炸裂するのをエネルギーシールドでもちこたえたりといったような接近戦になると、恐ろしいほどの重力波の中で宇宙艇を

あやつ 操らなければならなかったのです。宇宙艇での重力波は首ぐ
らい、いとも簡単にへし折ってしまうほどのものだったので
すよ。」

スラン

「それで新しい種族が現れたのですね。太い首、より短い神経
結合、三重壁の肺。」

アーボスター

「そういうことですね。もちろん！一部は、時代遅れの遺伝子
工学によったものですが。しかし、ボールプレイヤーは、実
際の軍事訓練から発達したもので、我々のロトfoilのよ
うな宇宙艇を使い、フォースフィールドは、方向と加速の急
激な変化をシミュレートしたものでしたのです。これは実に
命がけのもので、結局宇宙の実戦に出られる戦士1人につき
新兵10人をおシャカにしまったのです。ありがたいこと
に、大狂気の時代は、過去のこととなって、この素晴らしい
スポーツが残されたというわけですね。」

スラン

「あなたのようなマスターブレイザーは、ギャラクシー内の生物の中で最も発達した神経組織をもっているというのは本当ですか。」

アーボスター

「うーん、スラン、それはちょっとどうかな。ドロゴン星に住むスキリアの毒ヘビ狩りの連中。彼らなぞ、実際に手で毒牙をつかむんだが、実にす早いもんですよ。」

スラン

「ご謙遜を、アーボスターさん。」

アーボスター

「(深くため息をつき) スラン、ボールプレイングというのは、単なるスポーツじゃなくて神経組織をていつ的に訓練することなんです。塔載されたコンピュータが艇を90度ロトスナップさせる時に、混乱せずに、しっかりしているというのが一番むづかしいところです。しかし、その価値はありますね。一度ボールプレイングのペースになれてしまえば、ギャラクシー内の他のことなどまるでお遊びのようなもので

すよ。」

スラン

「お話の途中すみませんアーポスターさん。2台のロトfoilが競技場に誘導されてきました。紫が、地球のクロケット、オレンジが、ミノタウル系を代表するザルタです。バックに聞こえますのは、伝統の「グリッドの歌」です。もちろん自動即興演奏によるものです。」

アーポスター

「過去のマスターブレイザーたちによるものですね。他のマスターたちのものにまざって私のも聞くことができるのは大変名誉なことです。」

スラン

「双方のロトfoilが最初のフェイス・オフのための位置づく間、過去のマスターブレイザーの音楽のエッセンスが流れています。そして、ギャラクシー最高の2人のボールブレイザーたちが、じっと下の方のグリッドを見つめながら「歌」に耳を傾けています。ところで、ザルタは予選のころから注

しく あつ
目を集めていましたね。」

アーボスター 「確かにそうでした。あのウロコに被われたミノタウル人は、レベル9のドロイドを1分以内でやっつけることができるのですから。しかし、ドロイドをやっつけられるといっても必ずしも人間をやっつけられるとは限りませんよ。宇宙どこへ行ってもボールブレイザーゲームのルールはひとつ——3分間、プレイヤー1人、勝利者1人。」

スラン 「わくわくさせる言葉ですね、アーボスターさん。さあ始まりました！プラスモーブが左からブラスト・インされました。ザルタ・クロケット両者ともすでに加速を始めています。両者ともボールが現れる前からスティックを一杯に前に倒していました。」

アーボスター 「ドライブ・ドライブというあのフリーボールのリズムを聞いているのです。」

スラン 「さあ、クロケットのロトフォイルがボールをプルフィールドにとらえ、右に、ゴールに向っています。ザルタをよけようとしています。」

アーボスター 「ゴールは、もちろん、ボールが発射（ブラスト）されたのと同じ方向に動いています。」

スラン 「さあ、クロケットはゴールを見つけましたが、反対方向に向いています。後方に向けてザルタを出しぬきました。ゴールビームがホライゾンの向うに消えてしまったはずの場所にもどりました——。とにかくブラストします。やった！早いオーバー・ザ・ホライゾン・ショットで、地球人に3ポイント。」

アーボスター 「ゴールが狭まる前に早めにオーバー・ザ・ホライゾン・ショットを決めるべきですね。スラン。」

スラン 「アーボスターさん。あなたは、オーバー・ザ・ホライゾン・ショットを完成させたとされていますが。」

- アーボスター 「結局だれかがしなければならなかったことですよ。」
- スラン 「オーケー。第2回目のフェイス・オフです。ボールは、今度は右からブラスト・インされます。ミノタウル人がボールをとりました！ロトfoilがローテート（回転）してゴールに向いました。」
- アーボスター 「優れたプレイヤーは、こういったロトスナップの時にも方向感覚を失わないものです。よし、前進、前進。」
- スラン 「しかし、クロケットが横から追いついてきます。ミノタウル人のロトfoilのパワーの一部が、作動しているプルフィールドにとられています。しかし、クロケットはまだブッシュフィールドを使っていません。」
- アーボスター 「いいプレイですね。なるべく近づいて、あの電磁ブザー音を確実にヘルメット内で聞いてからブラストしようというわけです。「ブザー音を最大限まで」が私の惑星で子供達に教え

ている言葉です。」

スラン

「よし、クロケットのプラストで、ミノタウル人からボールが離れました。しかし、ザルタとり返します。クロケット、ブロック、やりました。地球人をまっすぐかすめて、ゴール。ザルタに2ポイント。」

アーボスター

「地球人による、ゴールと相手との中間にいるという、古典的なゴールディフェンスですね。しかし、いい角度からのショットにはかないません。」

スラン

「アーボスターさん。今日は、両者とも得点が高いですね。」

アーボスター

「そのとおりですね。彼らは12才の時から競技をしています。これが地球人にとって、一躍ギャラクシーに名をあげるチャンスなので、若いクロケットにかける期待にも大きなものがあると思いますよ。」

スラン

「3回目のフェイス・オフ(対戦)です。ボールは、こんどは右

からです。双方のロトfoilが追いかけます。クロケットが、ザルタよりマイクロ秒秒早く追いつきます。しかし、すぐにはボールをとらえません……。」

アーボスター 「今見ているのは、見事なプッシュフィールド・ドリブルです。クロケットは、ボールをとらえれば、パワーの一部を失なってしまうのを知っているので、プッシュフィールドを作動させたままにしているわけです。ボールに近づくたびに、プッシュフィールドが、ボールを前方に押しやるのです。地球人の見事なコントロールですが、しかし、スコアするにはいったんボールをとらえなければなりません。」

スラン 「さあ、ボールをとらえました。視界の左にボールをもっていて、ブラスト……。」

アーボスター 「はずれました。電子境界に当ってはね返って、ゴールビームの左に。ザルタ加速してボールをとらえます。」

スラン 「クロケットはすでにもどり始めています。ブロックしようとしませんが、ザルタはずっと前方です。」

アーボスター 「地球人のやり方は正しいですね。効果的なディフェンスの鍵は、とにかく動き回ることです。」

スラン 「信じられません！ザルタのアングルショットです。ボールは、電子境界に当たってはね返り、グリッドにもどります。ザルタは地球人をまわり込んで、ボールをとらえ、ゴールのまん前に出ます。」

アーボスター 「ブラスト！ブラスト！」

スラン 「やりました。ホライゾンが得点を示す電磁パルスで点滅しません。ミノタウル人またポイントです。アーボスターさん、何かコメントは。」

アーボスター 「得点は大差ないようですが、明らかにザルタは、ずば抜けたプレイヤーのようですね。数億もの地球人が落胆しているも

おも
のと思います。」

スラン

「全くその通りです。次の2分間、ちっほけな太陽系に散らばった数十億の地球人たちははるかかなたからの宇宙放送の一語一語にしがみつきのフェイス・オフのたびに希望がわいてはかき消されます。ミノタウルのザルタは、地球人にほとんど得点を許しません。さて、残された時間は、15秒以内。地球人クロケットは、1対9とひきはなされています。フェイス・オフが始まります。」

「さあ、最後のフェイス・オフです。時計が回り始めます。ボールが右からブラスト・インされます。地球人の動きに注目してください。」

アーボスター

「クロケット、ボールをとらえて、ゴールに向かって突進……しかし、後退して、ザルタの裏をかいています。」

スラン

「最後の秒読みが始まりました。」

アーボスター 「強引ごういんなロングショットです。」
—長い沈黙ながちんもく—

スラン 「信じられませんが、やりました！ ホライゾンが点滅てんめつしています。時計とけいが2.5秒前ぶいごまえで止まっています。地球人ちきゅうじんに3ポイント。スコアは、4ポイントとなり、それに対し、ザルタは、6ポイント。」

アーボスター 「スラン、これは歴史的れきしなことですよ。もう1ポイントでスコアは5対5たいになり、ゲームは延長戦えんちようせんに入はいることもありえます。ですから。」

スラン 「フェイス・オフ、ロトフオイルは、それぞれのゴールまえの前。ボールが毎秒まいびい600mでブラスト・インちきゅうじんされます。地球人ちきゅうじんが突進とっしんします。そして……。」

アーボスター 「1秒びい、ザルタがボールをとらえました。時間嫁じかんかせぎに後退こうたいしています。」

スラン

「試合終了です。時計がゼロを指しました。地球人のロトfoilは、慣例に従って、敗者のペナンスに送り出されます。小惑星をとりまく大気は、勝利者ミノタウル人の色に輝いています。」

アーボスター

「見事な試合でしたね、スラン。私は……。」

スラン

「ちょっとまってください。ザルタは、グリッドにとどまって地球人のロトfoilが競技場を出るのに、つきそって送り出していますが、このようなジェスチャーは、このトーナメントでは何世紀も見なかったことと思いますが、アーボスターさん。」

アーボスター

「誕生したばかりのマスターブレイザーが、頭角を現しはじめている種族に敬意を表しているんですね。スラン、地球人については、これから、もっと、もっと話題にのぼることになると思います。数千年もすれば、地球人たちは、本当に手ご

わい^{きようそうあいて}競争相手となりそうです。」

スラン

「どうもありがとうございました。アーボスター・キプリング
さん。こちらは、ヴォイス・オブ・ザ・ヴォイドのスラン・
スターリングです。ローカル宇宙放送にお返しいたします。
次の恒星サイクルに、同じ場所^{おなじばしょ}で、同じゲーム^{おなじあそび}でお会いいた
しましょう。宇宙唯一^{うちゅうゆいいつ}のゲーム、ボールプレイヤー、3分間^{ふんかん}、
プレイヤー2人勝利者1人！」

✦ザルタとのインタビュー

スラン 「ザルタさん、大変な試合でしたね。」

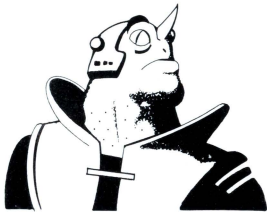
ザルタ 「^{じっさい}実際まいったよ。一体全体、あの^{ちきゅうじん}地球人てのはどこから来たんだ。」

スラン 「^{しゅけいれつ}主系列からちよつとはずれた何の^{へん}変てつもないGクラスの^{ほし}星から
です。」

ザルタ 「^{マッ}すごいプレイヤーだ。奴の^{しんけいさい}神経細胞はワープのスピードでぶっ^と飛んでいるにちがいないね。」

スラン 「^{じゅうぶん}しかしそれも十分に速くはなかったわけですね、ザルタさん。トー^{きそく}ナメントの規則に従い、これで引退されるわけですが、何か、^な有望なプレイヤー^{たち}達に一言秘決などありましたら。」

ザルタ 「^{ちきゅうじん}地球人たちに使われないのならな。」



スラン 「もちろん。」

ザルタ 「オーケー。昔からのミノタウルのオーバー・ザ・ホライゾン・ショットのトリックというのはこうだ。ゴールムービーがまだ見えるうちにシュートするんだ。ブラストの反動で、ホライゾン外に押し返される。そして、スコアは、プラズマムーブが実際にゴールを通過する時にロトfoilがどこにあるかで決るんだ。2ポイントのところを3ポイントにするギャラクシー最高のトリックだ。」

スラン 「2分目に地球人からのがれた方法についてはどうですか。」

ザルタ 「簡単さ。ボールをもって進んでいる時、奴がぴったり後についてるのが分った。ほとんど、奴のスクリーンが俺の艇を真中にとらえているのが見えていた。だから、ブラストしてボールを前に出し、俺は後もどりして奴を押しもどす。そして又、先にボールをとるわけだ。」

スラン 「ゴールの接近戦については。」

ザルタ 「アーボスターから色々習ったんだが、プラスムーブを使っているんだが、境界に向い合っていて、シュートするには後退しなければならない様な時には、スティックを前に倒したままにしてブラストする。そうすれば3ポイント区域まで押し返されて、はね返されてきたボールをまたとらえることができるんだ。」

スラン 「初めたばかりの初心者たちに何か。」

ザルタ 「とにかくグリッドに出て行くことだ。そして、ゴールビームの外側をねらって練習するんだ。ゴールした時の一連の手順をふむかわりに、プラスムーブは、ただはね返ってくるので、短時間にうんと練習できる。」

スラン 「何かほかには。」

ザルタ 「ああ、地球人にはなるべく近ずかんことだ。どうも、俺は、奴らは実に手ごわい連中になるような気がするんだ。」

✦フォースフィールドについて

- ▶ プレイザーは、フォースフィールドを^{り かい}理解しない限り、ゲームを^{り かい}理解することはできません。あなたのロトfoilが、大きなクッションで^{おお かも}囲まれているのを想像してみてください。それが、バンプフィールドです。相手のロトfoilのような^{あいて}物体は、これには^{かえ}ね返されてしまいます。
- ▶ プラスムーブが約7.5mほどに^{やく}近づくと、プルフィールドが^{さ どう}作動します。クッションがへこんでボールをとらえるような^{かん}感じです。これは、なかなかうまくできたフォースフィールドで、^{まわ}スナップして回り、ゴールに^{むか}向うとゴール^{がわ}側にボールをとらえて、そのセンターに^{とっしん}すえます。これで、あとは^{とっしん}突進してゴールすればよいのです。

▶最後に発射ボタンを押して、プッシュフィールドを作動させます。大きなエネルギーのクッションが突然前につき出すような感じですか。プラスモードが10m以内にある時のみ働きます。ブザー音を聞くことにより、プッシュフィールドが使える範囲にボールが近づいたかどうか知ることができます。

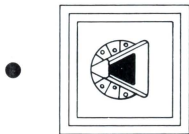


図1 バンブフィールド

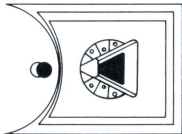


図2 プルフィールド

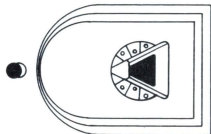


図3 プッシュフィールド

● オフェンスについて

オフェンスとは、ボールのコントロールです。プラスムーブの扱いを学ぶことです。フェイス・オフで、**+**ボタンの上部を押し、突進してプラスムーブをとらえてください。あなたの側の色に、色が変ります。ロトスナップしてゴールに向います。ボールをとらえてすぐにブラストしてはなりません。ロトスナップを待ち、方向を確認してからゴールビームに向かってください。ゴールビームは、ボールがブラスト・インされた方向に動いています。

スクリーンを見て、プラスムーブをゴールビームの中間をねらってブラストしてください。ゴールに近い所からだと1ポイント、離れた所からは2ポイント、ゴールビームが実際に見えない所からだと3ポイントです。スコアのたびにゴールビームの間隔が狭まるので、最初に、2ポイント、3ポイントをねらう方がよい。10ポイント先取すると完封勝ちですが、そうでない普通の場合は、ゲーム時間終了時に、ポイントの多い方の勝ちです。

タイの場合は延長戦となり、先に得点した方の勝ちです。

感じをつかんだら、アングル・ショットを試してみてください。プラスムーブをスクリーンの片側にもってゆき、ブラストします。ボールはその方向に進みます。ブロックを切りぬけるには、このアングル・ショットを使います。電子境界にボールをあててはね返らせ、相手のロトfoilをや
り過ぎて、突進して再びボールをとらえるのです。

上達したら、プッシュフィールド・ドリブルを試してみてください。プラスムーブに近づいたら、発射ボタンを押したままにしておくのです。25%ものエネルギーを使ってプルフィールドにとらえるかわりに、プラスムーブを正面で突きながら進み、ゴールにブラストしたい時に、ボールをとらえればよいのです。

● ディフェンスについて

最高のプレーヤーでさえ、ボールを常にもっているわけではありません。ボールをもっていない時は、ディフェンスにまわるしかないわけですが、その方法は2つだけです。ブザー音を聞いて相手のボールをブラストするか、ブロックするかです。

相手を追いかける時は、すぐ背後についてはいけません。横から割って入り、ブザー音でボールをブラストします。そして相手を離れたボールをつかまえないければなりません。ブザー音を聞けば、ボールをブラストできる範囲にすることが、分るのですが、近づけば近づくほどブザー音が大きくなり、ブラストも強力になります。

ブザー音で相手のボールをブラストする時に最もむずかしいのは、ロトスナップしてボールに向う時です。ロトスナップをくり返している間、ロトスナップの音に耳をすませて方向が変った事を知り、そして相手に追いついたら、どちら側にいるのか知っていなければなりません。こうして話す

より、^{じっさい}実際にやってみ^{ほう}た方^{はや}が早^{おも}いと思います。

ブロックは、少なくとも^{すく}初心者^{しよしんしゃ}にとっては、より^{あいて}むずかしい^{あいて}ディフェンス
です。ブロックとは相手とゴールとの^{あいだ}間^{わたし}にいます。相手^{あいて}をスクリー
ンの真中^{まんなか}にとらえてお^{あいて}いてください。私は、いつも、テレパシー^{あいて}的に、相
手^{あいて}の口^{ちゆう}フォイル^{ちゆう}からの視^{あいて}界^{ちゆう}を知^{あいて}って、相手^{あいて}とゴール^{ちゆう}ビーム^{ちゆう}のち^{あいて}ょうど中
^{かん}間^{かん}コース^{かん}にいれるように^{あいて}します。あなた^{あいて}にも^{あいて}できると^{あいて}思います。


Rotofoils

- Two meters high, with footpad 2.5 meters in diameter
- Mass = 3000 kilograms
- Two-axis thrusters, cruising velocity = 50 meters/second
- Rotosnap: On-board computer automatically rotates Rotofoil 90 degrees to face ball. Rotofoil rotosnaps to face goal when you capture the ball.



Rotofoil is a computerized ball game. It is played on a circular field with a goal at each end. The ball is captured by the Rotofoil, which then rotates to face the goal. The Rotofoil is controlled by a computer on board the Rotofoil. The Rotofoil is a two-axis thruster, cruising at a velocity of 50 meters/second. The Rotofoil is 2 meters high, with a footpad 2.5 meters in diameter. The Rotofoil has a mass of 3000 kilograms. The Rotofoil is a computerized ball game.





Ballblazer was created by the Lucasfilm Games Division. David Levine created the concept, directed the project and designed and implemented the screen graphics, physical dynamics, control structures, and mainline program. Peter Langston, the Games Group Leader, designed and implemented the sound effects and practice Droid intelligence, composed and programmed the music, and helped devise the game play mechanisms and strategy. David Riordan and Garry Hare of Search and Design contributed game design elements and game rules. Charlie Kellner helped conceptualize game dynamics. Ideas and support were provided by other members of the Games Division: David Fox provided aesthetic support and Gary Winnick contributed to the Rotofoil design and the introductory animation. The game was converted from Atari Home Computer to Family Computer TM by Tadashi Hino. Japanes director: Matuhiro Jinno. Special thanks to George Lucas.

TM & ©1987 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED
ACTIVISION, INC., AUTHORISED USER



ファミリーコンピュータ・ファミコン®は任天堂の商標です。

お問合せ

〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F
株式会社ポニーキャニオン PONYCA事業部