

SHVC-TW

スーパーファミコン®

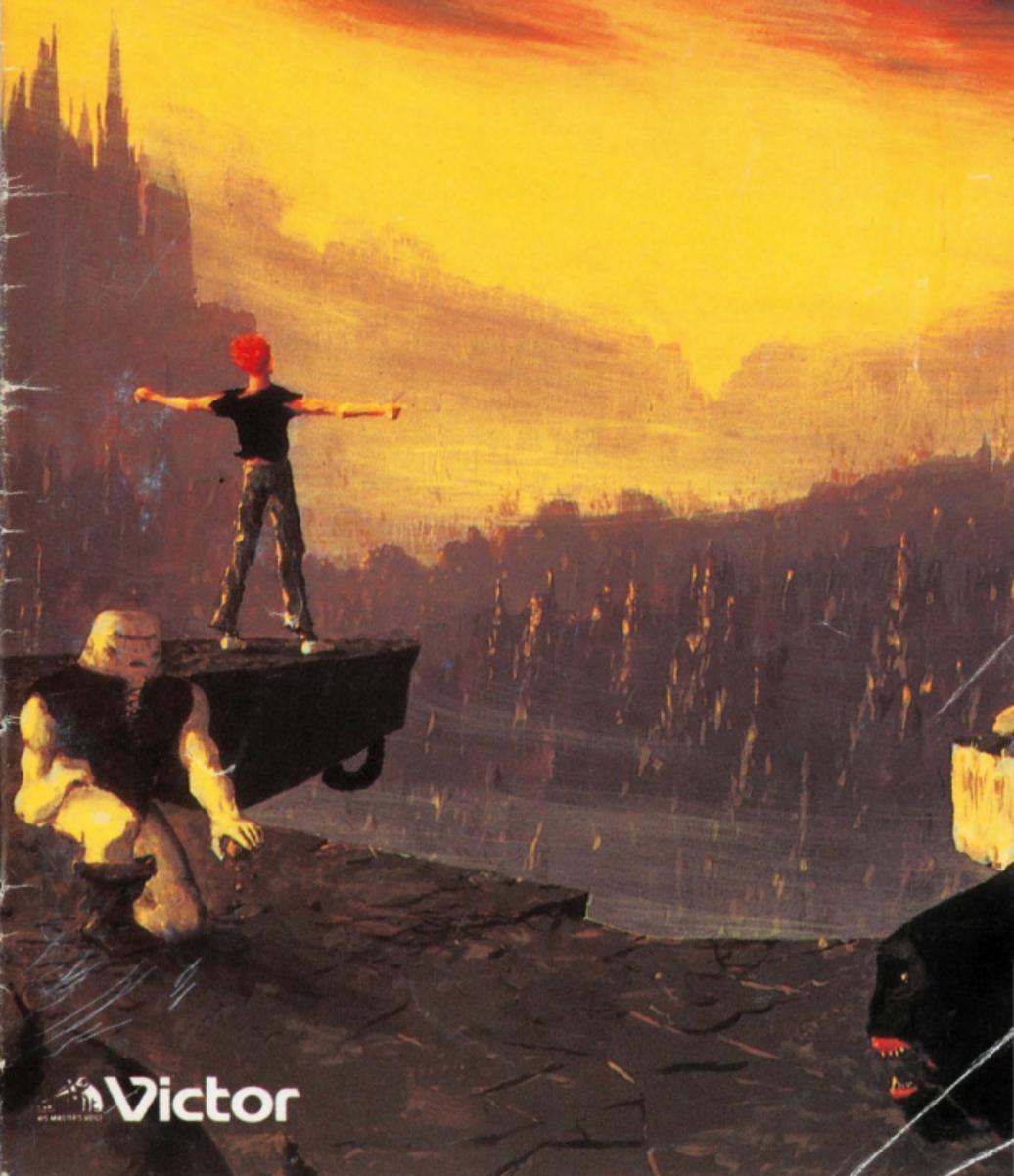


SUPER FAMICOM

RELEASED BY VICTOR INC.

OUTER WORLD

アウトワールド



 Victor

OUTER WORLD

アウター・ワールド

とりあつかいせつめいしょ 取扱説明書

このたびはビクター音楽産業株式会社のスーパーファミコン専用カセット「アウター・ワールド」をお買い上げいただきありがとうございます。ゲームの前には、この取扱説明書をよく読んで正しい使用方法でご愛用ください。なお、この取扱説明書はたいせつに保管してください。

し 用 上 の 注 意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 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。
- 長時間ゲームをする時は、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。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用、保管及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。
- 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。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生じるため、接続しないでください。

INDEX

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | レスター・ナイト・
<small>ものがたり</small>
チェイキングの物語 | 2 |
| 2 | コントローラ <small>そうさほうほう</small> の操作方法 | 5 |
| 3 | ゲーム <small>はし</small> を始める | 7 |
| 4 | まず手始め <small>てはし</small> に | 8 |
| 5 | ゲームオーバーと
アクセスコード | 10 |
| 6 | ヒント | 11 |

は じ め に

このたびはスーパーファミコン「アウター・ワールド」をお買い上げいただきありがとうございます。本作品「アウター・ワールド」は、ビクター音楽産業株式会社が自信を持ってお薦めする全く新しいタイプのアクションゲームです。

このゲームにはたくさんの映画的な技法が、今話題のポリゴン技術で再現されています。

ズーム、パン、クローズアップ、切り替えし、サブプロットの導入等等。用語はともかく、途中で挿入されているエピソードをご覧ください。できれば映画との近似性は一目瞭然です。映画の中を、見ている観客自身が動き回る、誰もが夢見ている今まで果たし得なかった夢の実現に最も近づいたのが本作品「アウター・ワールド」と言えるでしょう。

インタラクティブを希求する時代への回答の一例として、本作品をお楽しみください。

1. レスター・ナイト・チェイキンの物語

けんきゅうじょ ごう う くるま けんきゅうじょ
 研究所は豪雨にさらされていた。車で研究所
 の っ
 に乗り付けたレスター・ナイト・チェイキン
 てん き き げん
 は天気のせいであまり機嫌がよくなかった。
 あらし かれ じっけん えん き
 嵐のせいで彼の実験はずっと延期されている
 のだ。ぶ あつ くも かれ おどろ
 分厚い雲がピカッとひかり、彼を驚か
 せた。

そんなレスターを想像だにしない出来事が待
 そうぞう で き ごと ま
 ちかまえていようとは……。

エレベーターにあし ふ い しす
 エレベーターに足を踏み入れると、その静け
 いっときそと けんそう わす
 さに一時外の喧噪を忘れることができた。ゆ
 けんきゅうじょ お ゆ むなさわ
 っくりと研究所に下りて行くにつれて、胸騒
 たか くう き ちゆう せいでん き かん
 ぎが高まってゆく。空気中の静電気までも感
 し ごと はな
 じとることができるようだ。仕事から離れた
 なん げつ ぬいだ じぶん し ごと かんが
 何か月かの間に、自分の仕事をじっくりと考
 なお はっけん
 え直し、ミスを発見することができたのだ。
 なお りゅう し か そくじっけん う ま
 これを直せば粒子加速実験は上手くいく、レ
 かくしん
 スターはそう確信していた。

けんきゆうじょ なか はい まえ ほ あんそう
研究所の中に入る前に、いろいろする保安装
ち ま じっけん はじ
置のチェックが待っていた。すでに実験を始
じゅんび で き ささい
める準備は出来ているのに、こんな些細なこ
じかん むだ
とで時間を無駄にしたくはなかった。やっと
ふ あつ とびら とお ぬ よ じっけん
分厚い扉を通り抜けて、オフィスと呼ぶ実験
しつ あし ふ い いくそう かさ
室に足を踏み入れる。幾層にも重なったノー
たば あ かん あ ぼこなど
トの束、ジュースの空き缶、ピザの空き箱等
さんらん かけ けんきゆうしつ す
が散乱し、彼がこの研究室でずっと過ごして
ものがた い
いたことを物語っていた。スイッチを入れる
おと い
と、コンピュータがピツという音とともに生
かえ かけ ゆび うえ すばや
き返った。彼の指はキーボードの上を素早く
はじ う こ あら
すべり始め、パスワードを打ち込み、新たな
じっけん ひつよう すう ち う こ あと じつ
実験に必要な数値を打ち込んでいく。後は実
けん はじ ま なんびやくかい く
験が始まるのを待つだけだ。もう何百回と繰
かえ じっけん じゅんび
り返している実験の準備をコンピュータがし
あいた かん て と
ている間に、レスターはコーラの缶を手に取り
ひ あ なん じかん あと
り、プルリングを引き上げた。何時間かの後
けつ か だ
に、コンピュータが結果をはじき出してくれ
とき じぶん ただ
る。その時、自分が正しかったのかどうか

わかるのだ。だが、今夜の嵐はいつもと様相
が違っていた。実験の成果を見守っている間
も、嵐はすさまじい勢いで吹き荒れている。

稲妻のうねりが冷たい夜気をナイフのように
切り裂き、致命的な一撃が研究所を直撃した。
レスターは外で何が起こっているのか分から
なかった。コンピュータが加速器を作動させ
ているちょうどその時、稲妻が一直線に加速
器システム内部に入り込んでしまったのだ。

レスターが冷たい飲物を手に座っている、ま
さにその時、光が彼めがけて突き進んで来た。
稲妻が加速器の端を直撃し、壁を突き破り、
炎を巻き起こす。炎がレスターの周囲を蛇の
ように取りまいた。そして、電流が許容量に
達すると、まばゆいばかりの爆発が起こった。

レスターがいた場所は、ぽっかりと空いてい
た……。

2.コントローラの操作方法

+キー(上)

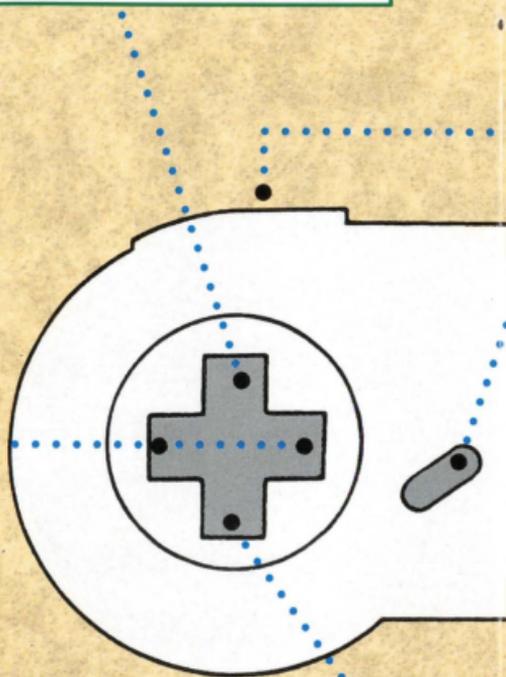
ずいちゆう
水中、エレベータ、
しゅんかん い そう き ない う え い どう
瞬間移送器内では上へ移動

+キー(左/右)

うご
キャラクターを動かす
((Y)ボタンを同時に押しと走る)

+キー(下)

しやがむ もの ひろ すいちゆう
しゃがむ / 物を拾う / 水中、エレ
べータ、瞬間移送器内では下へ移動

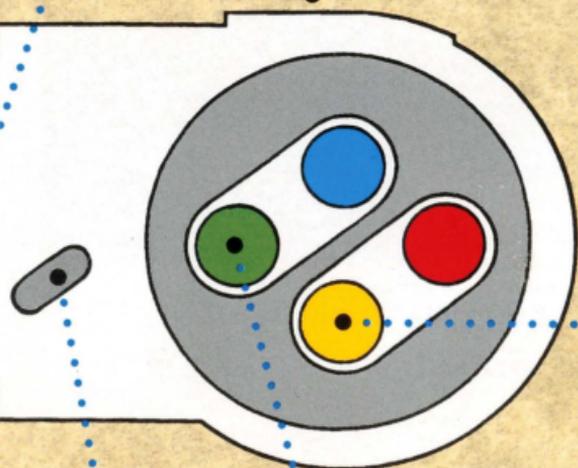


SELECT +
R+Lキー

アクセスコードにゅうりよくがめん入力画面にする

B ボタン

ジャンプ



Y ボタン

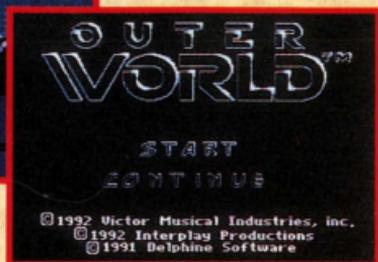
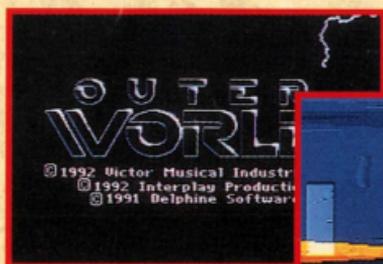
蹴ける／銃じゆうを撃うつ (+キーの左ひだりまたは右みぎを
同時どうじに押おすと、左右さゆうの攻撃こうげきができる)

START キー

ゲームを中斷ちゆうだんする

3. ゲームを始める

スーパーファミコン本体にカセットを正しく差し込み、電源を入れます。タイトル表示に続いてオープニングデモが始まります。ここで **(START)** ボタンを押すと START/CONTINUE 画面になります。



START/CONTINUE 画面では、**+**キーの上下で「START」か「CONTINUE」を選び、**(START)** ボタンで決定します。

START

ゲームを最初から始めます。

CONTINUE

アクセスコードを入力し、ゲームを続きから行います。

「START」を選んだ場合、START/CONTINUE 画面を出したタイミングによって再びオープニングデモが始まる場合があります。オープニングデモは **(START)** ボタンでスキップすることができます。

ゲームが始まったら、**+**キーの上を押して主人公を水面に浮上させます。

てはじ 4.まず手始めに

ここでは、ゲームの導入部分の解法を紹介します。もし、導入部分で迷うことがあったら、この章を読んでください。

水の中からゲームは始まります。まず最初にすることは、**+**キーの上を押して水面に浮上することです。素早く浮上しないと水底に棲む生き物に捕まって、あっという間にゲームオーバーになってしまいます。無事に水から上がったなら、右へと歩いて行きましょう。すると天井からヒルがポタポタと落ちてきます。ヒルの毒は強烈なので注意深く足で蹴って倒すようにします。しゃがんで蹴ればヒルとの距離を保って倒すことができます。次の面にも何匹かのヒルがありますが、ここで面倒がらずに全部のヒルを倒すことが、先に進むために大切でしょう。

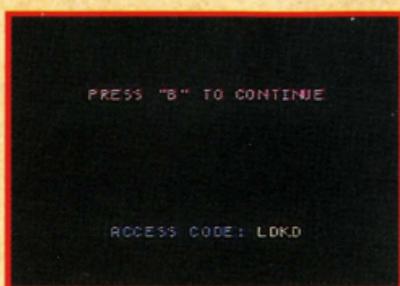
ヒルを全部倒したら、さらに右に進みます。すると突然、大きな獣が現れます。すぐに左を向き、**Y**ボタンを押しながら走って逃げてください。どンドン左に走り続けると、ツルが吊り下がっている谷間へと出ます。谷間まできたら、ツルに向かって素早くジャンプ!

ツルにつかまります。ほっとするの**も**束の間、今度は
ぶらさがっているツルが切れてしまいます……が、う
まい**ぐあい**にツルは右に大きく振れ、**けもの**後方に着地す
ることができました。着地したら、**みぎほうこう**またすぐに右方向
へと走り始めましょう。何の武器も持っていない今は
ただひたすら走るしか、**けもの**獣から逃れる術はないよう
です。ど**ひだり**ん左へと走り抜けると、どこからか現れた
この**せかい**世界の住人が**けもの**獣からあなたを救ってくれます。し
かし、**ゆうこうてき**友好的に思えた住人が……。



5. ゲームオーバーとアクセスコード

このゲームでは、ストーリーの章ごとにアクセスコード（パスワード）が設定されており、ゲームオーバー時に表示されます。ゲームオーバーになった画面で**B**ボタンを押すと、表示されているアクセスコードの章からゲームを再開することができます。



アクセスコードの入力方法

START/CONTINUE画面で「CONTINUE」を選択すると、アクセスコード入力画面になります。

⊕キーの左右で半透明のカーソルを入力したいアルファベットに合わせ、**A**ボタンを押して文字入力を行います。入力を終了するには「OK」にカーソルを合わせ**A**ボタンを押します。入力を間違えた場合には「DEL」にカーソルを合わせ**A**ボタンを押すと、文字列の後ろから入力した文字を消していくことができます。

アクセスコードが正しく入力されると、入力されたアクセスコードの章からゲームを始めることができます。

6. ヒント

もし、ゲームに行き詰まったり、ストーリーに迷ったら、この章のヒントを読んでみてください。役に立つものがあるかもしれません。

?

銃を見つけたのに、拾うのを忘れていませんか。

?

銃の使い方①—(Y) ボタンをしばらく押し続けてから発射すると、バリアを張ることができます。

?

銃の使い方②—もっと長く(Y) ボタンを押し続けるとスーパーショットを撃つことができます。

?

仲間を置き去りにしていませんか。

?

全ての動力回路を無効にしていますか。

?

守衛を倒すのが、いつも最善の方法とは限りません。

?

地下の都市を抜け出す前に、仲間を助け出すことを忘れていませんか。

Original version

Game Design : Eric Chahi

Programming : Eric Chahi

Art Work : Eric Chahi

Super Famicon version

Interplay Production side

Super NES programming : Bill Heinman

Additional Programming : Jim Sproul, John Philip Britt

Music : Charles Deenen, Jean-Francois Freitas

Sound : Jean-Francois Freitas, Eric Chahi

Charles Deenen

Title Animation : Jason Magness

Director of Quality Assurance : Jacob R. Buchert III

Jeremy Airey, Jason Ferris, Steve Nguyen

Scott Everts, Feargus Urqhart, Eric Demilt

Christopher Benson, Christopher Jones

Thanks to : Jesus Martinez, Daniel Morais

Frederic Savoie, Cecile Chani

Philippe Delamarre, Philippe Ulrich

Sebastien Berthret, Pierre Gousseau

Chris Taylor

Producer : Alan Pavlish

Victor M.I. side

Executive Producer : Satoshi Honda

Producer : Harunobu Komori, Isamu Senda

Director : Takeshi Minagawa

Test Play : Teruyuki Yoneyama, Makoto Morio,

Kazuya Tominaga, Tamotsu Houjyou

Kenji Kikuchi

Marketing : Katsumi Arai, Toshimichi Kawamura,

Shunji Nishizawa

Package Design : Comix Brand

OUTER WORLD

発売元: **ビクター音楽産業株式会社**

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

© 1992 Interplay Productions

© 1991 Delphine Software

© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン[®] は任天堂の商標です。