



KDS-73

ランパート

RAMPART

© ATARI GAMES © TENGEN INC. © TENGEN LTD.
© KONAMI 1991



ファミリーコンピュータ™

遊び方



このたびはコナミの「^{ランバート}RAMPART」をお買^か
い上げいただきまして、^{まこと}誠にありがとうございます
います。プレイされる^{まえ}前にこの^{せつめいしょ}説明書をお読^よ
みいただきますと、より一層^{いっそうたの}楽しく^{あそ}遊べます。
^{ただ}正しい^{しょうほう}使用方法で^{あいよう}ご愛用ください。

ランパート RAMPART

©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD. ©KONAMI 1991

目次

ランパートとは.....	3	●4つのシナリオ.....	17
ゲーム開始の前に.....	4	●1PLAYERゲームの得点画面の説明.....	24
●1PLAYERを選ぶと.....	4	●2PLAYERSゲームの遊び方.....	25
●2PLAYERSを選ぶと.....	7	●2PLAYERSゲームの得点画面の説明.....	27
●OPTIONを選ぶと.....	9	ハンディキャップ対戦法.....	28
操作方法.....	11	テクニック.....	30
ゲームの進行.....	13	パスワード記入欄.....	33
●1PLAYERゲームの遊び方.....	14		

勝つか! 負けるか!

「ランパート」とは、城壁に囲まれた自分の城に向かってくる敵を、砲弾で破壊するシューティング性、敵に破壊された城壁を10数種類のブロックで修復していくパズル性、城壁で囲まれた領地をどの様に拡張していくか、また敵の攻撃にどの様に対処していくか等の戦略を考えるシミュレーション性を持った、まったく新しい感覚のゲームです。

1 PLAYERゲームには、練習用の現代戦編、初級のメルヘン編、中級のファンタジー編、上級の戦国時代編があり、4つのシナリオそれぞれの目的を達成させます。

2 PLAYERSゲームは、攻撃し合いながら互いのスペース内で領地を拡張していき、先に設定ポイントに達した方が勝ちとなる対戦ゲームです。難度・操作の細かい設定ができますので、どなたにも幅広く楽しめます。

■ ゲーム開始の前に

タイトル画面で1 PLAYER、2 PLAYERS、OPTIONのいずれかを+ボタンかSELECTボタンで選び、STARTボタンで決定します。

- 1 PLAYERを選ぶと、次にSTARTかPASS WORDを選択します。
最初からゲームを始める時はSTARTを、プレイしていた続きから始める時はPASS WORDを+ボタンかSELECTボタンで選び、AボタンかSTARTボタンで決定します。

- **START** を選ぶと、シナリオセレクト画面になりますので、**+** ボタンで選んで **A** ボタンか **START** ボタンで決定します。(→右図)



次にシナリオの目的がメッセージされます。メッセージは **A** ボタンで送っていき、終わったらゲームスタートです。(←左図)

- **PASS WORD** を選ぶと、パスワード画面になります。 **+** ボタンの左右でわくを移動させ、上下で記号を合わせます。 **START** ボタンを押して、パスワードが合っていればゲームがスタートします。(→右図)



●パスワードについて

1 ^{プレイヤー}PLAYERゲームにはパスワードがあります。ステージクリア時に^じ表示される^{ひょうじ}パスワードを^{きろく}記録しておけば、次に^{つぎ}プレイする時にこのパスワードを^{にゅうりょく}入力すると^{つづ}続きがプレイできます。

しろ
城



ライオン



けん
剣



かんむり
冠



- ^{プレイヤーズ} **2PLAYERS** ^{えら} **を選ぶと**、^{オプション} **2P OPTION** ^{せつていがめん} **設定画面**になります。**+**ボタン
 で項目に合わせ、**A**、**B**ボタンで設定し、^{せつてい} **START** ^{スタート}ボタンでゲームスタートです。



クリアポイント……クリアする^{もくひよとくてん}目標得点を設定しま
 す。ポイントが^{たか}高いほどクリアするまでの^{じかん}時間が^{なが}長
 くなります。(500～5000)

しよきほうだい(初期砲台数)……^{さいしよ}最初に^{せつち}設置できる
 砲台の^{かず}数を^{せつてい}設定します。数が^{たか}多いほど最初からの^{こうげき}攻撃
 が^{ゆうり}有利になります。(1～8)

LEVEL……^{レベル}ブロックレベル、ボーナスアイテムの^{こすう}個数、^{しょうがいぶつ}障害物の^{こすう}個数を^く組み
 合わせた^あ9段階の^{だんかい}レベルを^{せつてい}設定します。レベルが^{たか}高いほど^{むずか}難しくなっています。
 (0～8)

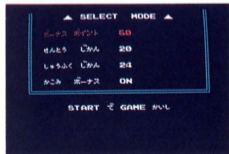
しろのしゅるい(城の種類)…………ノーマル、メルヘン、ファンタジー、戦国の4つのタイプから選べます。

MAP…………プレイするマップの難度を設定します。3段階の難度があります。

※クリアポイント、初期砲台数、LEVELは1P、2P各自で設定します。

● EDIT MODE

さらに細かい設定を行う時は+ボタンの下でこのモードに入ります。

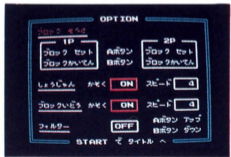


ボーナスポイント…………どこかにボーナスアイテムがかく隠されています。この得点を設定します。(0~200)

せんとうじかん(戦闘時間)…………戦闘ターンの時間を設定します。(10~30)

しゅうふくじかん(修復時間).....修復ターンの時間を設定します。(10~50)
 かこみボーナス.....ON・OFFによって、獲得ポイント50点毎に相手のクリア
 ポイントを25点ずつ増やす設定を「あり・なし」にできます。

● オプションを選ぶと、OPTION画面になります。+ボタンで項目に合わせ、
 A、Bボタンで設定し、STARTボタンでタイトル画面に戻ります。

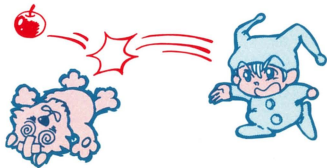


ブロックそうさ.....修復ターンの中のA、Bボタンの
 操作の入れ換えを、1P、2P別々に行うことができ
 ます。

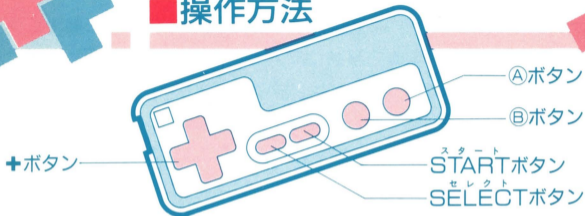
しょうじゅん(かそく・スピード)………^{オン}ONにすると^{せんとう}戦闘ターンで^{しょうじゅん}照準を^{うご}動かす時、⁺ボタンを^お押し^{つづ}続けると、^{かそく}加速しながら^{いどう}移動します。また、[ⓑ]ボタンを^{どうじ}同時に^お押しと^{せってい}設定した^{いどう}スピードで^{いどう}移動します。スピードは11段階(0(遅い)~10(速い)段階)です。

ブロックいどう(かそく・スピード)………^{オン}ONにすると^{しゅうふく}修復ターンで^{うご}ブロックを^{うご}動かす時、⁺ボタンを^お押し^{つづ}続けると^{いどう}移動スピードが^{はや}速くなります。初速スピードが^{せってい}設定でき、11段階(0(遅い)~10(速い)段階)あります。

フィルター………^め目に^{やさ}優しい^きフィルター^{のう}機能。^{オン}ONにすると^{がめん}画面が^{すこ}少し^{くら}暗くなります。



そう さ ほう ほう
■ 操作方法



せんとう
■ 戦闘ターン

+ボタン……照準しょうじゆんの移動いどう。(8方向はうこう)

Aボタン……攻撃こうげき。

Bボタン……+ボタンと同時に押しおすと、
照準しょうじゆんが設定せつていした速度いどうで移動いどうします。

しゅうふく
■ 修復ターン

+ボタン……ブロックの移動いどう。(8方向はうこう)

Aボタン……ブロックの設置せつち。地面以外じめんいがい
の物ものに重なかさっていると設置せつちできません。

Bボタン……ブロックの回転かいてん。時計回りとけいまわ
に回転かいてんします。



【ポーズ機能】

とくてんがめんひょうじちゅう セレクト ボタンを押すと、一時停止します。もう一度押すとプレイ再開です。

【リセット機能】

セレクト ボタンを押しながら スタート ボタンを押すと、いつでもリセットできます。

【メッセージキャンセル】

プレイヤーズ 2PLAYERSゲーム時に表示されるメッセージは、はぶ ⊖ボタンで省くことができます。

■ ゲームの進行

まず、自分の城を囲む領地内に砲台を設置します。次にその砲台で敵や、時には自分の壁を破壊しながら敵の攻撃を食い止めます。これを**戦闘ターン**と言います。破壊された壁はブロックで修復しながら領地を拡張していきます。これを**修復ターン**と言います。拡張した領地にはさらに砲台を設置でき、次のターンに入ります。この繰り返しでゲームは進行します。

領地を拡張してクリアポイントを取るか、敵を全滅させるか、イベントをクリアすると目標達成となります。

● **戦闘ターンの説明** / 「戦闘用意」、「いくわよ！」などの合図で攻撃します。+ボタンで照準を動かし敵に合わせてAボタンを連打して攻撃します。ただしカーソルが小さい時は発射できません。

2PLAYERSゲーム時は相手の壁を狙います。相手が修復しにくくなるように破壊します。

●**修復ターンの説明**／戦闘ターンで破壊された壁をブロックで修復し、制限時間内に城のまわりをすき間なく囲んでいきます。+ボタンで移動させ、Bボタンで回転、Aボタンで置きます。すき間なく囲むと、中にあるものはすべて自分の領地となり、得点になります。

●1 PLAYERゲームの遊び方●

①城が複数ある時は、+ボタンで1つ選んでAボタンで決定します。



- ② 決けつてい定すると壁かべで囲かこまれ、そこが自じ分ぶんの領りょう地ちになります。
次つぎに砲ほう台だいが出でてくるので+ボタいンで移い動どうさせ、領りょう地ち内ないに(A)ボ
タせンで設せ置ちします。

- ③ 得とくてん点が画めんの後あと、戦せん闘とう開かい始しです。向むかってくる敵てきに+ボタいンで
照しょう準じゆんを合あわせ、(A)ボタいンで攻こう撃げきします。
④ ボタいンをうまく使つかって素す早はやく照しょう準じゆんを合あわせましょう。

- ④ 設せ定ていした戦せん闘とう時じ間かんが終おわると得とくてん点が画めんの後あと、修しゅう復ふくタいーンにな
ります。ブいロいクどうを+ボタいンで移い動どう、(B)ボタいンで回かいてん転てん、(A)ボ
タせンで設せ置ちします。この時とき、敵てきを囲かこんでしまうと敵てきを倒たおした
ことになります。



⑤ 囲んだ領地の広さによって得点が入ります。

残り時間が0になった時、城が1つも囲めていないとゲームオーバーになります。

1 PLAYER GAME	
REST TURN	1
GET POINT	713 + 343
CLEAR POINT	1450

BATTLE TIME	20
REPAIR TIME	22

REST SAMURAI	0
REST ASIGARU	34

⑥ 続いて戦闘ターンに入ります。囲んだ城の数によって設置できる砲台が増え、最大12個まで置けます。



このように戦闘ターン→修復ターンを繰り返し、取った得点の合計(GET POINT)がクリアポイントに達したり、敵が全滅したり、ある条件を満たすとステージクリアとなります。ただし、ターン数には制限がありますので注意してください。

◆4つのシナリオ◆

1 ^{プレイヤー}PLAYERゲームは、4つのシナリオから好きなものを選んでプレイできます。そのシナリオの目的となること^{えら}が、ゲーム開始前^{もくてき}にメッセージされますので、それを聞き漏らさないようにしましょう。

これはランパートを初めてプレイする人のためのシナリオです。マッサーカー長官の下、I国の侵攻に対する反撃作戦「砂漠の嵐作戦」を成功させるために編成された精鋭部隊の演習です。マッサーカー長官のアドバイスをよく聞いてクリアしていけば、基本が身に付きます。練習目的なので自由にステージを選択できます。



マッサーカー
ちようかん
長官



てきせんしや
●敵戦車(T-62、T-72)

いどう
移動しながら攻撃してきて、
かべ
壁がある時は破壊します。
しゅうふく
修復ターン時は移動しませ
ん。T-72の方が移動
スピードが速い。



てきほへい
●敵歩兵

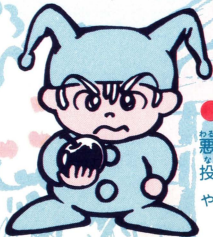
しゅうふく
修復ターン時に移動し、城
に近づいて破壊します。

イージュー EASYシナリオ メルヘン編^{へん}「赤ずきんちゃん^{あか}とタムくん^{ぜん}」(全5ステージ)

初級^{しょきゅうなんど}難度のシナリオです。赤ずきんちゃん^{あか}が、悪いオオカミ^{わる}やお化け^ばなどから守^{まも}つてくれるタムくん^{とも}をお供^{とも}に、おばあさん^{おばあさん}の所^{ところ}までたどり着^つくことが目的^{もくてき}です。



あか
赤ずきんちゃん



●タムくん

わる^{わる}てき^{てき}悪い敵^なにリンゴ^{あか}を
投^なげて赤ずきんち
ゃん^{まも}を守^{まも}ります。





●お化けの木

まわりの木の中に潜んでいます。

●オオカミ

なんばつ こうげき が めんがいに 逃げ出します。ただし、さいしゅうめんのみ 気絶するまで攻撃してきます。



●竜巻

ランダムに移動して、通った所にある壁や障害物を破壊します。倒すことはできませんが、砲弾を当てて方向を変えることができます。修復ターンでは登場しません。



●ネズミ

チヨロチヨロと動いて柵の修復の邪魔をします。

ノーマル
NORMAL シナリオ ファンタジー編「ドラゴンマスターズ」(全7ステージ)

中級難度のシナリオです。追放したはずの暗黒王スルトが復活させた、暗黒竜ニドヘグを退治するために立ち上がった勇者リーグの物語です。ニドヘグを倒すことが目的です。

せい き し だん
聖騎士団

チューリップの
護衛で敵を攻撃
します。



チューリップ

リーグの騎士団で、
スルトを倒したフレ
イアの息子。



ドラゴン

口から火炎弾を
吐いて攻撃して
きます。



竜巻

倒せませんが動
く方向を変えら
れます。



じんめんじゆ
人面樹

お化けの木と同じです
が、こちらはしぶとく
倒しにくい。



ヘルウッド

やられると普通
の木に戻ります。

ゾンビ

やられると墓に
戻ります。



スパイダー

チョロチョロ動
いて壁の修復の
邪魔をします。



アンテッド

チューリッヒや
聖騎士団のリー
ダーレギンに近
づき、倒します。



ゴーレム

素早く移動しま
す。



ジャイアント

戦闘ターン時はたまに現わ
れて攻撃してきますが、修
復ターン時は足跡しか見え
ません。

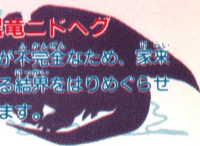


ネクロマンサー

スルト王の変わり果てた姿。
空中をさまよいながら3方
向に弾を発射します。

暗黒竜ニドヘグ

復活が不完全なため、家来
による結界をはりめぐらせて
います。



ハード
HARDシナリオ 戦国時代編「霸王への道」(全7ステージ)

じょうきゅうなんど
上級難度のシナリオです。天下統一の野望に燃える信長が、次々と諸大名を倒して
きょうとせあ
京都へ攻め上がることが目的です。

のぶなが
信長



てきぶしやう
敵武将



あしがる
足軽

しゅうふくじ
修復ターン時に
いどうしよ
移動し、城に近
づいて破壊しま
す。



きばむしや
騎馬武者

ぶしやういどう
武将よりも移動
が素早い。

プレイヤー とくてん が めん せつめい
● 1 PLAYER ゲーム 得点画面の説明 ●

のこ すう
残りターン数

かくとく てんすう
獲得した点数

なんてん
何点でクリア

ひょうじ
かを表示

1 PLAYER GAME	
REST TURN	1
GET POINT	713 + 343
CLEAR POINT	1400
<hr/>	
BATTLE TIME	20
REPAIR TIME	22
<hr/>	
REST SAMURAI	0
REST ASIGARU	34

ひょうじ
イベント表示

せんとう じ かん
戦闘時間

しゅうふく じ かん
修復時間

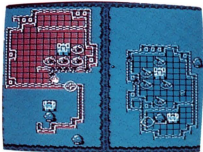
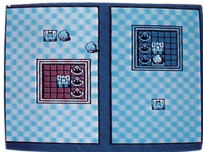
てきほうだいのこ すう
敵砲台残り数

てきのこ すう
敵残り数

ボーナスポイント 修復ターン時に城を領地に
すると、1つにつき50点のポイントになります。

● プレイヤーズ 2PLAYERSゲームの遊び方 ●

- ① 1 PLAYERゲームと同じ要領で城を設置しますが、相手のスペースには設置できません。
- ② 後の進行も1 PLAYERゲームと同様ですが、対戦ですので相手の壁に照準を合わせて攻撃します。
- ③ どちらかが設定したクリアポイントに達するまでターンが繰り返されます。各自が置ける砲台の数は最大8個までです。
- ④ 囲めなかった方は1ミスとなり、次のターンではもう一度最初からの対戦となります。3回ミスした方が負けです。どちらもミスした時は、DRAW(やり直し)となります。



●^{とくてん}得点について

領地^{りょうち}は1マスにつき2点^{てん}で、城^{しろ}、砲台^{ほうだい}、木^きなども含みます。戦闘^{せんとう}ターンと修復^{しゅうふく}ターンが終了^{しゅうりょう}した^{あと}後に^{とくてん}得点^{ひょうじ}が表示^{せんとう}されます。戦闘^{せんとう}ターンで破壊^{はかい}されずに残^{のこ}っている領地^{りょうち}は、1マスにつき4点^{てん}となります。

— ? バツゲーム ? —

ゲームが終了^{しゅうりょう}すると“**バツゲーム**”画面^{がめん}になります。勝^かった方^{ほう}は**Ⓐ**ボタンである“**バツ**”を^{あた}与えることができます。

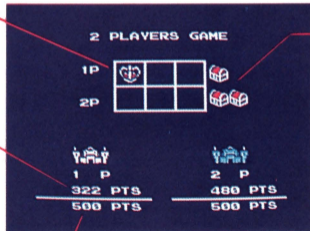
プレイヤーズ とくてん が めん せつめい
● 2PLAYERSゲームの得点画面の説明 ●

しょう
1勝すごとに
かんむり ひょうじ
冠などを表示

ボーナスアイテム
かくとくじ ひょうじ
獲得時に表示

かくとく てんすう
獲得した点数

なんてん ひょうじ
何点でクリアかを表示



■ハンディキャップ対戦法

◆実力が同じで白熱したゲームにならない

- 修復時間を2～3秒短くするだけでかなり違います。

◆あと少しのところでもいつも負けてしまう

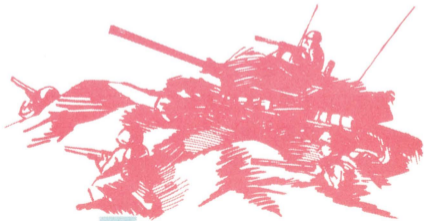
- 初期砲台数を増やしたり、LEVELを下げてください。
- ブロックを置く速さに差があって囲める領地の広さがかなり違う場合は、相手のクリアポイントを上げてください。

◆実力にあまりにも差がありすぎて勝負にならない

- 戦闘ターンでの壁の壊し方、修復ターンでの効率のいいブロックの置き方を練習した方が早道でしょう。

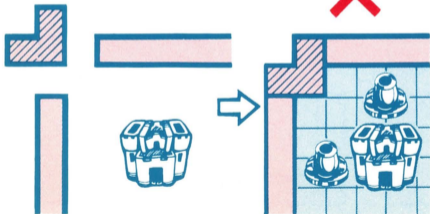
ひっしょうほう
★必勝法★

- 相手の壁はむやみに撃たず、修復困難となるポイントを狙うこと。
- 最初に城の位置を決定する時、壁で修復時の邪魔になる木を消すことができます。

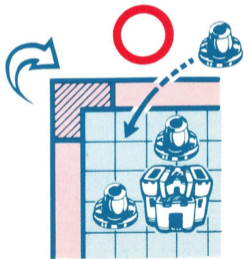


■テクニック

すこ
少しでも多く領地おお
りょうちを取るには…………。

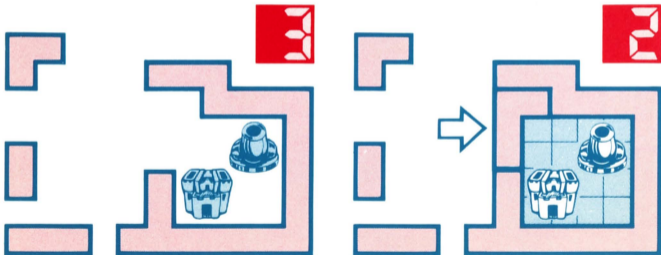


この場合は…………。

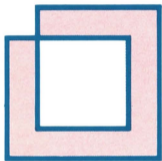


こうすると、砲台ほうだいもおお置けます。

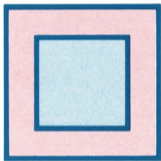
修復ターンの時間が残りわずかか
の時は、小さくともとりあえず城（または主人公）
を囲んで領地を確保します。



×

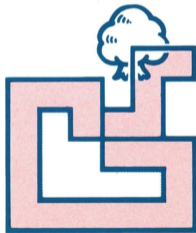


○



※^{かべ}壁の^{かど}角がつながっていないと
^{かこ}囲めたことにはなりません。

※^{かべ}壁、^{しょうがいぶつ}障害物の上に^{うう}重ねて^{かさ}置く
^おことはできません。



×

■パスワードきにゆうらん記入欄

シナリオ・ステージ	パスワード			

しょうじょう ちゅうい
使用上の注意

1. カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
2. むやみに電源スイッチをON、OFF、しないでください。
3. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを避けてください。
4. 端子部を手で触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。故障の原因になります。
5. シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないでください。
6. 使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
7. 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。
8. ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビを接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため接続しないでください。（※スクリーン投影方式のテレビ）
9. 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。

販売元 **コナミ株式会社**

東京本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL(03)3264-5678(代)

大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18 TEL(06) 334-0335(代)

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2-9 TEL(011)232-3778(代)

福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30 TEL(092)715-2367(代)

製造元 **コナミ エンタテインメント株式会社**

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。 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。