

LaserActive™

LD  
ROM²

## VAJRA

ヴァジュラ

とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書

## ●プレストーリー

古来より日本には、「傀儡鬼」と呼ばれる呪力を宿した等身大の木偶が存在した。その木偶は時の権力者の意思に従い、覇道の障害となるものをことごとく排除する為だけに造られていた。しかし、それらも時が経つにつれ徐々に失われ、今ではその存在を知る者すらほとんどいなかった。

折りしも日本は、国家事業である遷都計画の詰めの段階に入っていた。事実、大阪湾上に建設が進められていた洋上都市「GeoPolis」も落成し、残すところ政府機関の移動のみとなっていた。傀儡鬼が歴史の表舞台に再びその姿を現したのは、そんな最中である。失われた傀儡鬼の内、5体を手に入れた謎の老人。その名を「早池峰の翁」。彼は現代のテクノロジーで失われた呪力を補い傀儡鬼を復活させた。そして、人心がすさんだ今、遷都というスキをついて歴史を支配しようと動き出したのだ。ジオポリスはそのあしがかりとして傀儡鬼によって一瞬のうちに制圧された。一方、その傀儡鬼を再び歴史の裏側へ追いやるべく、密法衆の手により造り上げられた飛行扇「ヴァジュラ」もまた、静かに胎動を始めようとしていた。

## ●基本ルール

プレイヤーは3D空間を、敵と戦いながら進みます。敵本体や敵の撃ってくる弾は、ショットボタン(Ⅱボタン)で発射できる弾を使い破壊します。

## ●ゲームの目的

プレイヤーは飛行扇「ヴァジュラ」を操り、早池峰の翁の送り出した傀儡鬼と戦います。プレイヤーの目的は5つのエリアを支配している5体の傀儡鬼を破壊することです。

## ●オペレーション

プレイヤーが攻撃を行う場合は、まず画面内にあるサイト(照準)を画面奥や上下左右から迫ってくる敵や敵の弾に合せます。続いてⅡボタンを押すと、サイトのある部分に弾の命中パターンが表示されますので、この繰り返しで敵を破壊します。

ゲームがスタートすると、背景の3D空間上に傀儡鬼が現れます。傀儡鬼の数は1ステージにつき1体です。プレイヤーはこの傀儡鬼を倒し、次のステージへ進んで行きます。

●ゲームスタート……………タイトル表示中にRUNボタンを押すとゲームがスタートします。常にステージ1から始まります。

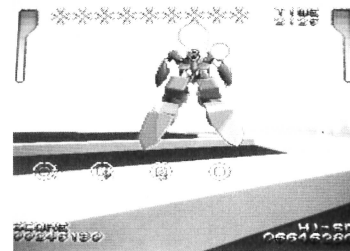
●操作法 方向ボタン……………サイトの移動に使用します。8方向に移動可能です。

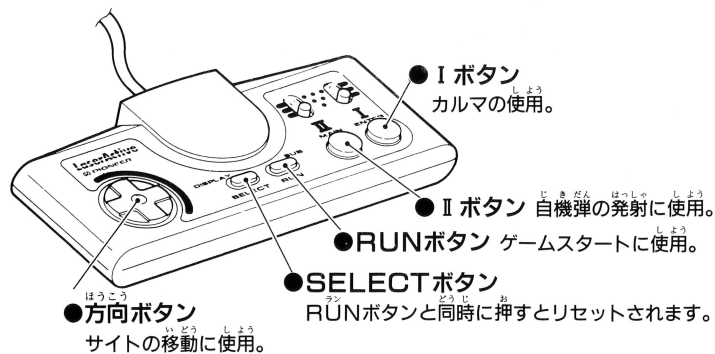
Ⅰボタン……………このボタンを押すと、ストックしている「カルマ」が使用できます。

Ⅱボタン……………弾を撃つ時に使用します。弾はサイト部に着弾します。ボタンを押した状態で連射可能ですが、各サイトには1発づつしか発射されません。また、Ⅱボタンを押しながらⅠボタンを押すと、サイトの分離が可能です。通常、サイトは画面内に1個だけですが、以上の操作で計4個に分離させる事ができます。ボタンが押されると、まず元のサイトの真下に3個のサイトが追加表示されます。その後、一定の距離を保ち元のサイトの動きをトレースし移動します。なお、各々のサイトの攻撃力は1個の時の1/8に落ちます。4個のサイトの攻撃力を合計しても1個の時の1/2ですので、集中攻撃で攻撃力を高めるか拡散攻撃で攻撃範囲を広げるかの選択がポイントとなります。サイト分離時に同様の操作を行うと1個に合体します。

RUNボタン……………ゲームスタートに使用します。

SELECT……………ゲーム中、RUNボタンと同時に押すとリセットが掛かります。





● **プレイヤー設定** ..... プレイヤーの自機ストックは1機で、ライフ制をとります。敵の撃った弾に接触すると画面全体が振動し、画面左上にあるライフメーターが減少していきます。ライフメーターがなくなるとゲームオーバーになります。なお、敵本体には接触してもダメージを受けません。

● **カルマ設定** ..... プレイヤーはゲームスタート時から3個ストックしています。カルマはスコアが100万点加算される毎に1個ずつ増えていき、最高9個までストック可能です。ストックしているカルマの数は画面左上に表示されます。使用すると画面内にある敵の弾はすべて消去され、自機のライフが一定量回復します。

● **ステージ数とクリア条件** ..... このゲームは全5ステージで構成されています。各ステージはそのステージに登場する傀儡鬼を倒す事でクリアできます。傀儡鬼のライフは画面右上に表示されますので、戦い方の目安になります。ただし、ステージが終了するまでに傀儡鬼を倒す事ができなかった場合、ゲームオーバーとなります。また、ステージが終了するまでに傀儡鬼を倒した場合は次のステージに進みます。ステージ終了までの時間は傀儡鬼のライフメーターの左横に表示されており、ステージ開始時からカウントダウンされていきます。各ステージの長さは3分間です。

● **ゲームクリア条件** ..... 第5ステージに登場する傀儡鬼を倒す事でクリアできます。ただし、時間内に倒す事ができなかった場合はゲームオーバーとなります。

● **コンティニュー** ..... ゲームオーバー後コンティニュー画面が表示され、続けてプレイするかどうか聞いてきます。する場合はCONTINUEを、しない場合はNEW GAMEを選択して下さい。コンティニューに回数制限はありませんが、ゲームオーバーになったステージの最初から始まります。NEW GAMEを選ぶとタイトル画面に戻ります。

## ●ステージ構成

### 1 ●ステージ1「Dock 埠頭」

識別コード : キョウシャ  
型式 : 索敵型傀儡鬼  
全長 : 249.94cm  
乾燥重量 : 250.00kg  
パワーユニット : ニューリアフュージョンPLUS インライン4  
機動ブースター : 背部大型ユニット 背部小型ユニット  
固定武装 : 核X線レーザーユニット  
標準武装 : 多重索敵レーダーポッド



### 2 ●ステージ2「Forest Park 森林公園」

識別コード : ケイマ  
型式 : 迎撃型傀儡鬼  
全長 : 280.11cm  
乾燥重量 : 280.00kg  
パワーユニット : ニューリアフュージョンPLUS インライン4  
機動ブースター : 背部大型ユニット 脚部可変ユニット  
固定武装 : エネルギーブレットユニット  
標準装備 : 大型テールスタビライザー



### 3 ●ステージ3「Airport 空港」

識別コード : カクギョウ  
型式 : 戦術戦闘型傀儡鬼  
全長 : 320.04cm  
乾燥重量 : 320.00kg  
パワーユニット : ニューリアフュージョンPLUS インライン4  
機動ブースター : 背部可変ユニット  
固定武装 : プロトンビームユニット  
標準装備 : 機動制御プロセッサー



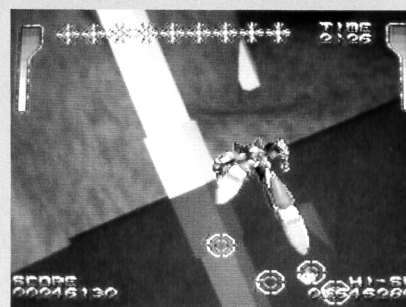
### 4 ●ステージ4「Plant 工場施設」

識別コード : ヒシヤ  
型式 : 戦略爆撃型傀儡鬼  
全長 : 309.98cm  
乾燥重量 : 310.00kg  
パワーユニット : ニューリアフュージョンPLUS インライン4  
機動ブースター : 背部大型ユニット 背部小型ユニット  
固定武装 : 大口径エネルギーブレットユニット 小口径エネルギーブレットユニット  
標準装備 : 核X線レーザーユニット 並列追撃モジュール



### 5 ●ステージ5「Underpass 地下道」

識別コード : 不明  
型式 : 不明  
全長 : 不明  
乾燥重量 : 不明  
パワーユニット : 不明  
機動ブースター : 不明  
固定武装 : 不明  
標準装備 : 不明



本ソフトを使用される場合は、極力疲れた状態で使用することは避け、テレビ画面からできるだけ離れてプレイしてください。長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに10～15分の休みをとってください。

強い光りの刺激や、光りの点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に一時的に筋肉のけいれんや、意識のそらしつ等の症状を経験したことがある人はテレビゲームをすることで、ごくまれに同様な症状になる可能性がありますので、事前に医師に相談してください。また、万一このような症状がおきた場合には、すぐにゲームを止め医師に相談してください。

ひび割れや変形、または接着剤等で補修されたディスクは危険です。絶対に使用しないでください。又、レコードスプレー、静電気防止剤等の使用は、ひび割れの原因になります。

このソフトをお楽しみになる場合は、プロジェクションテレビをご使用にならないでください。プロジェクションテレビをご使用になると内部のブラウン管に画像焼きつきが発生することがあります。

このディスクをレンタルすること、及び無断でビデオテープ等に複製すること、法律で禁止されており、違反行為に対しては刑事罰が規定されています。

ご使用後は必ずプレイヤーから取り出し、ジャケットに納めてください。直射日光の当たる所、高温・多湿の場所には保管しないでください。

この商品は、日本電気ホームエレクトロニクス(株)が、「LD-ROM<sup>2</sup>」専用のソフトウェアとして自社の登録商標NEC NEC Home Electronics, Ltd.の使用を許したものです。

このディスクは「LD-ROM<sup>2</sup>」専用ディスクです。再生のためには専用プレイヤーシステムが必要になります。