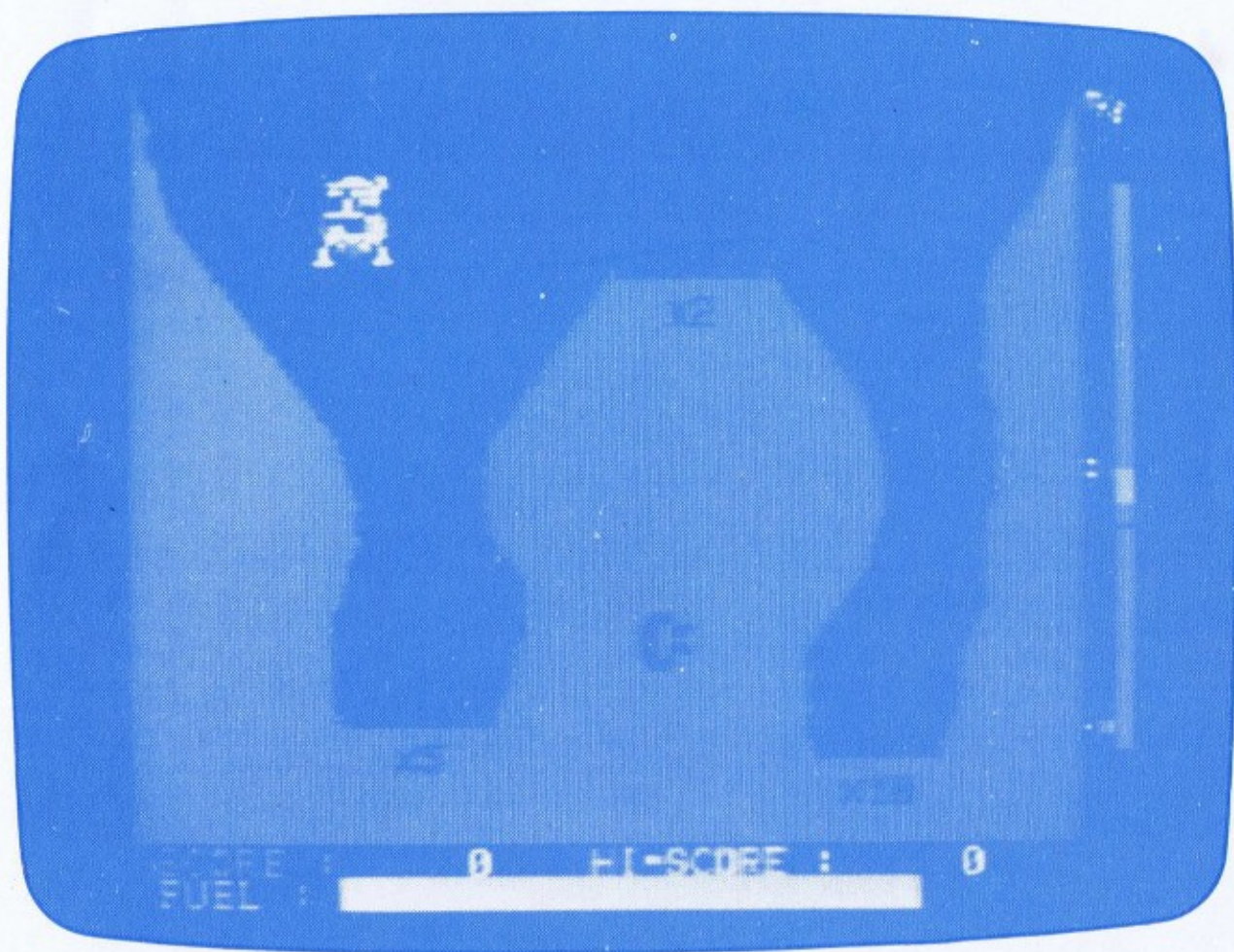


MAX 3502

JUPITER LANDER

ジュピターランダー 取扱説明書



宇宙船『ジュピターランダー号』は、太陽系をはるばる旅して木星(ジュピター)に近づいた。乏しい燃料のなか、木星表面に首尾よく軟着陸できるか？

 **commodore**
COMPUTER

カートリッジのセットのしかた

カートリッジのセッティングは、以下の説明にしたがってください。

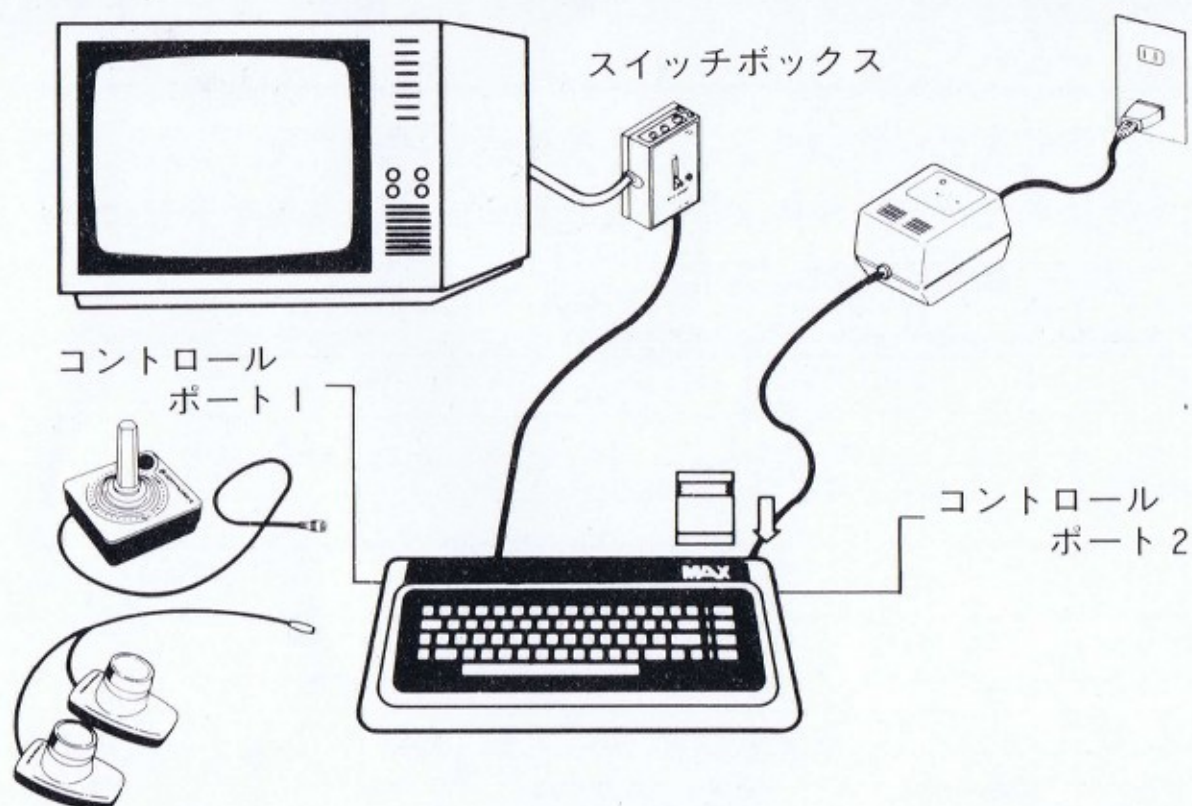
1. コンピュータ (MAXマシーンまたはコモドール64) とテレビおよびオーディオ・システムとを『ユーザーズ・マニュアル』の中の接続方法の説明にしたがって正しく接続します。
2. スイッチボックスを COMPUTER (コンピュータ) 側に切換えます。
3. テレビの電源スイッチを入れ、受像チャンネルを1または2チャンネルの空チャンネルに合わせます。
4. コンピュータのチャンネル切換えスイッチをテレビのチャンネルに合わせます。
5. コンピュータの電源スイッチがOFFになっていることを確かめたうえで、カートリッジをカートリッジ差しこみ口に正しく差しこみます。

【注意】 コモドール64を専用モニタTVで使用される場合は、2,3,4のテレビのセッティングは不要です。そのモニタの使用順序にしたがってください。

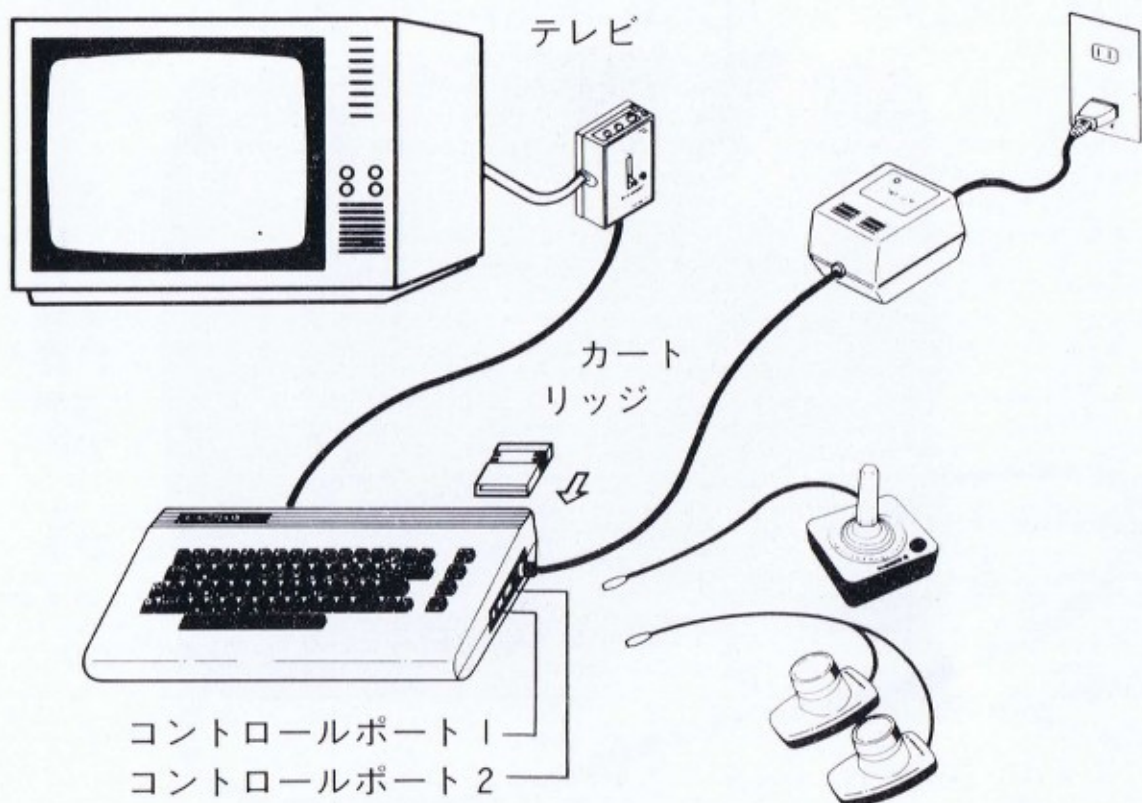
カートリッジの起動

1. カートリッジは電源ONとともに自動的に起動します。
2. 画面上にはまず、ゲームの説明画面、操作方法、デモンストレーション画面が英語表示で示されます。3ページ以降の説明と照らしあわせながら、遊び方の概略をつかんでください。
3. 映像やカラー、音量などもこの段階で調整してください。

MAXマシンのセッティング



コモドル64のセッティング

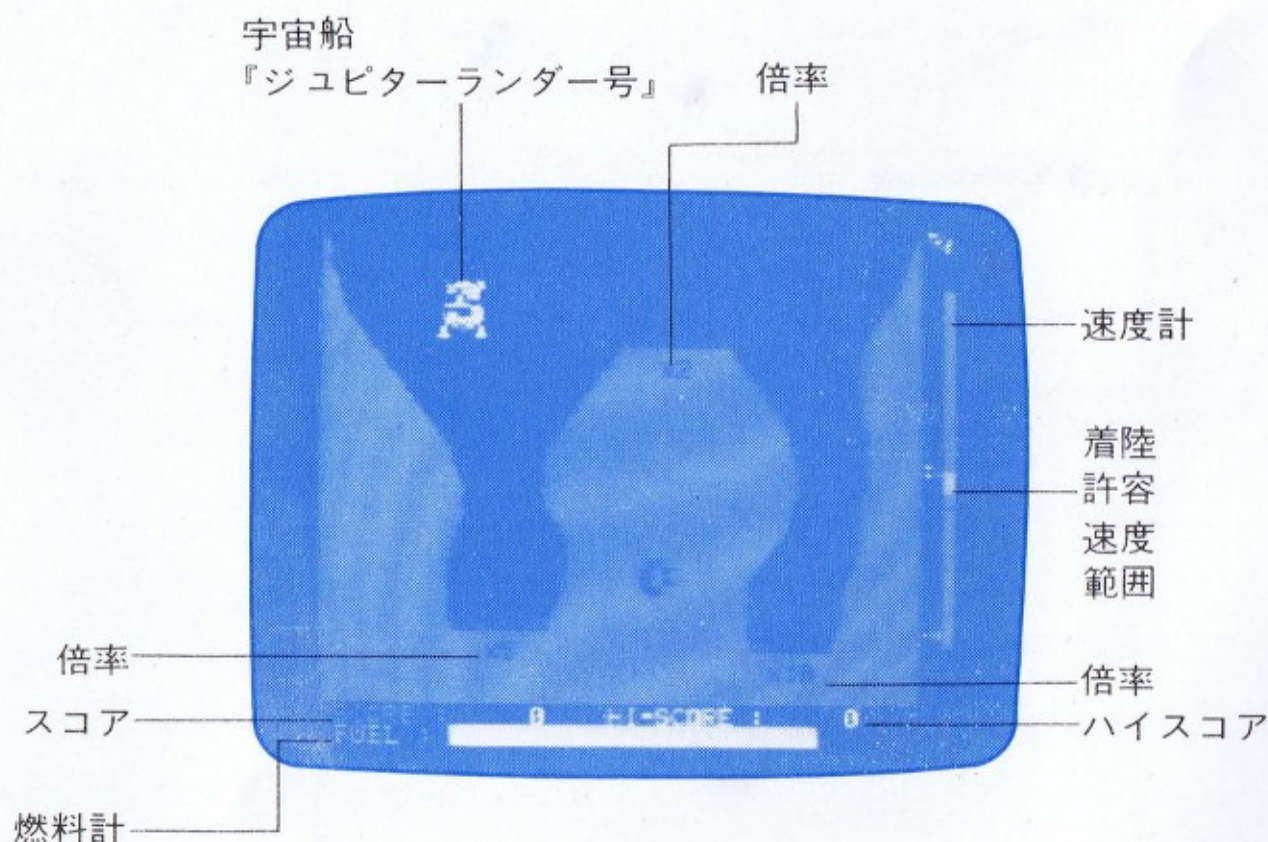


ゲームのあらすじ

きみは宇宙船『ジュピターランダー号』の操縦士。はるばる太陽系を旅してきて、いま目的地、木星(ジュピター)の大気圏内にはいった。使命は木星に軟着陸して、木星表面を調査することだ。選ばれた着陸地点は3つ。危険な裂け目の奥でこそ、貴重な情報が得られる。だが、衝突の危険は増える。

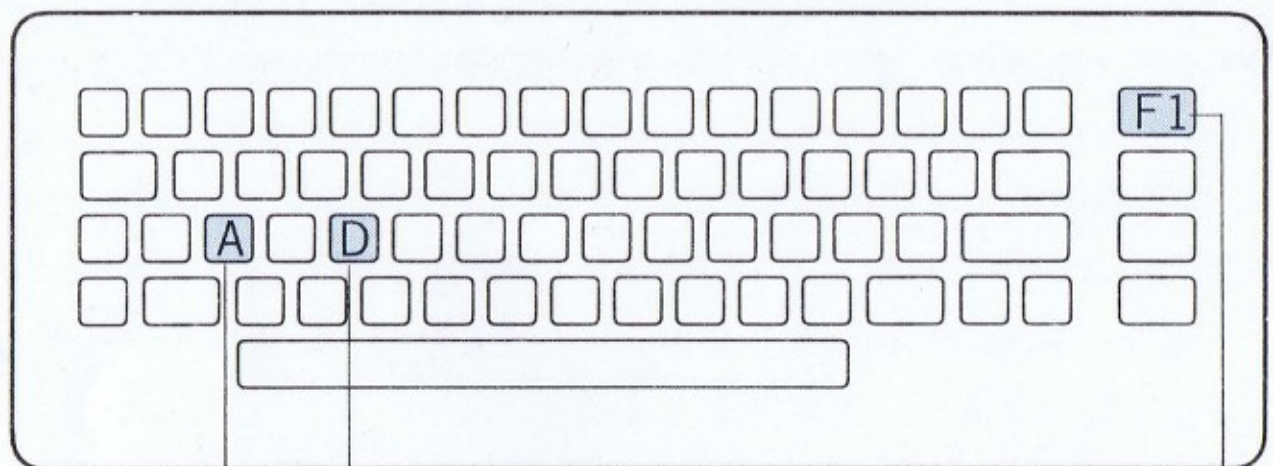
このゲームは、あなたの操縦能力を極限まで試す惑星着陸のシュミレーション・ゲームです。

操作：キーボードまたはジョイスティック



キーボードによる操作

このゲームはキーボードで楽しむことができます。



左ロケット噴射

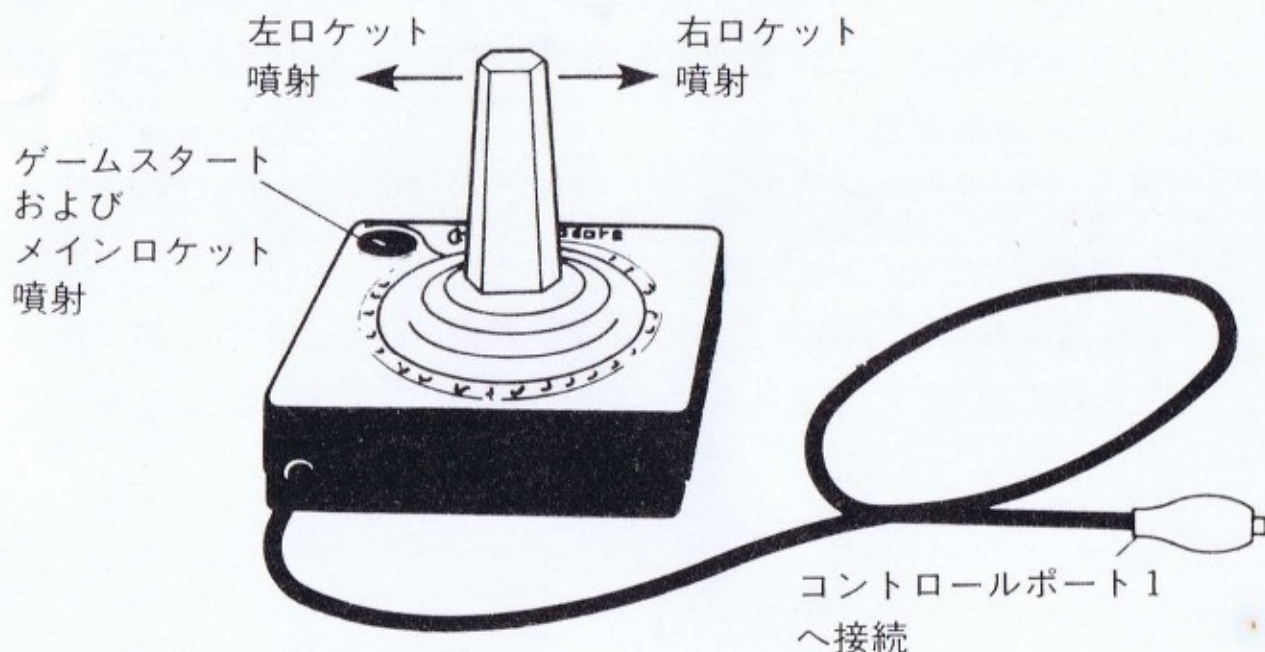
右ロケット噴射

注意: **RESTORE** キーを押すと
リセットされます。

ゲームスタート
および
メインロケット
噴射

ジョイスティックによる操作

ジョイスティックを使用すると、ゲームはいっそう楽しいものとなります。



プレイ

宇宙船の操作

宇宙船はロケット噴射をおこなって降下速度および左右移動をコントロールします。メインロケット(垂直)噴射は F 1 キー／ボタンを使います。左右移動は [A][D] キー／スティックを用います。

燃料が空になると宇宙船のコントロールは不能になります。また、高度があがりすぎると、“OUT OF SKY” (アウトオブスカイ=大気圏外へ離脱) の状態となります。こうした時は、再度スタート点から操作しなおさなければなりません。

着陸許容速度

宇宙船を目的の着陸地点に軟着陸させるためには、画面右端の速度計の中央に表示された黄色の着陸許容速度範囲内にはいっていないければなりません。

たとえ着陸に成功したとしても、着陸許容速度範囲外であれば、軟着陸ではありません。“SORRY NO BONUS” (ボーナスなし) の表示が出たあと、爆発してしまいます。

衝突

宇宙船が木星表面にある岩に衝突すれば、当然爆発してしまいます。

燃料の消費

ロケット噴射をおこなうと燃料が使われていきます。また、爆発をおこすと、燃料が減ります。

スコア

ゲームスタート時のスコア(得点)およびハイスコア(最高得点)はともに0点です。

軟着陸に成功すると、獲得点数が表示されて、現在の得点に加算され、また得点に応じて、ボーナスとして燃料も補給されます。

獲得点数は、着陸降下速度をもとにした基本点に、着陸地点の倍率がかけられて計算されます。

$$\text{基本点} \times \text{倍率} = \text{獲得当数}$$

基本点は、着陸許容速度範囲内において、±0(黄色範囲の上側)に近いほど、高い点となります。

ハイスコアの更新

ゲーム終了(ゲームオーバー)後、今回のスコアと過去のハイスコアとが比較され、今回のスコアが高ければハイスコアが書きかえられます。

アドバイス

- 自分の操縦能力に応じて、着陸地点を決めること。
- ロケット噴射の使用をなるべく最小限にとどめること。

ゲーム終了

燃料がなくなる(OUT OF FUEL)と、宇宙船が操縦不能となり、木星表面に激突して、ゲーム終了(ゲームオーバー)となります。

ユーザーの皆様へ(必ずお読みください)

ご注意

- カートリッジを抜き差しする時は、コンピュータの電源スイッチを必ずOFFにしてください。
- 使用後はコンピュータの電源スイッチをOFFにしてカートリッジを抜き、大切に保管してください。
- 故障の原因となりますので、次の点にご注意ください。
 - * ぶつけたり、衝撃をあたえたりしないでください。
 - * 熱や湿気、水分、静電気のそばに近づけないでください。
 - * カートリッジは絶対に分解しないでください。
 - * コンピュータやカートリッジのすき間に指や棒をさし込まないでください。

修理について

- 修理を依頼される前に——この取扱説明書およびコンピュータ本体の『ユーザーズ・マニュアル』をもう一度よくお読みのうえ、なお不都合のある場合はご購入店または当社サービス・センターまでご連絡ください。

 **commodore japan limited**

コモドール・ジャパン株式会社 営業部

東京都港区芝大門2丁目3番11号芝・清水ビル

〒105

☎ 03(433) 6 1 2 1