

©しげの秀一/週刊少年マガジン
©TAITO CORP. 1989

HE
system

PC Engine



株式会社 **タイトー**

本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

キャッチ・ザ・ハート

TAITO

videogameden

バッシュ伝説
HUCARD

このたびは、タイトーのHuCARD[®]「バリバリ伝説[™]」を
お買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、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。

- 1 精密機器ですので、極端な温度・湿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、カードを無理に折り曲げたりもしないでください。
- 2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。
- 3 シンナー、ベンジン等の揮発油でふかないでください。
- 4 テレビ画面からは、できるだけ離れて（2メートル程度）プレイしてください。
- 5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分の小休止をとってください。



※リセット方法
ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

HuCARDはT&E専用のゲームカードです。

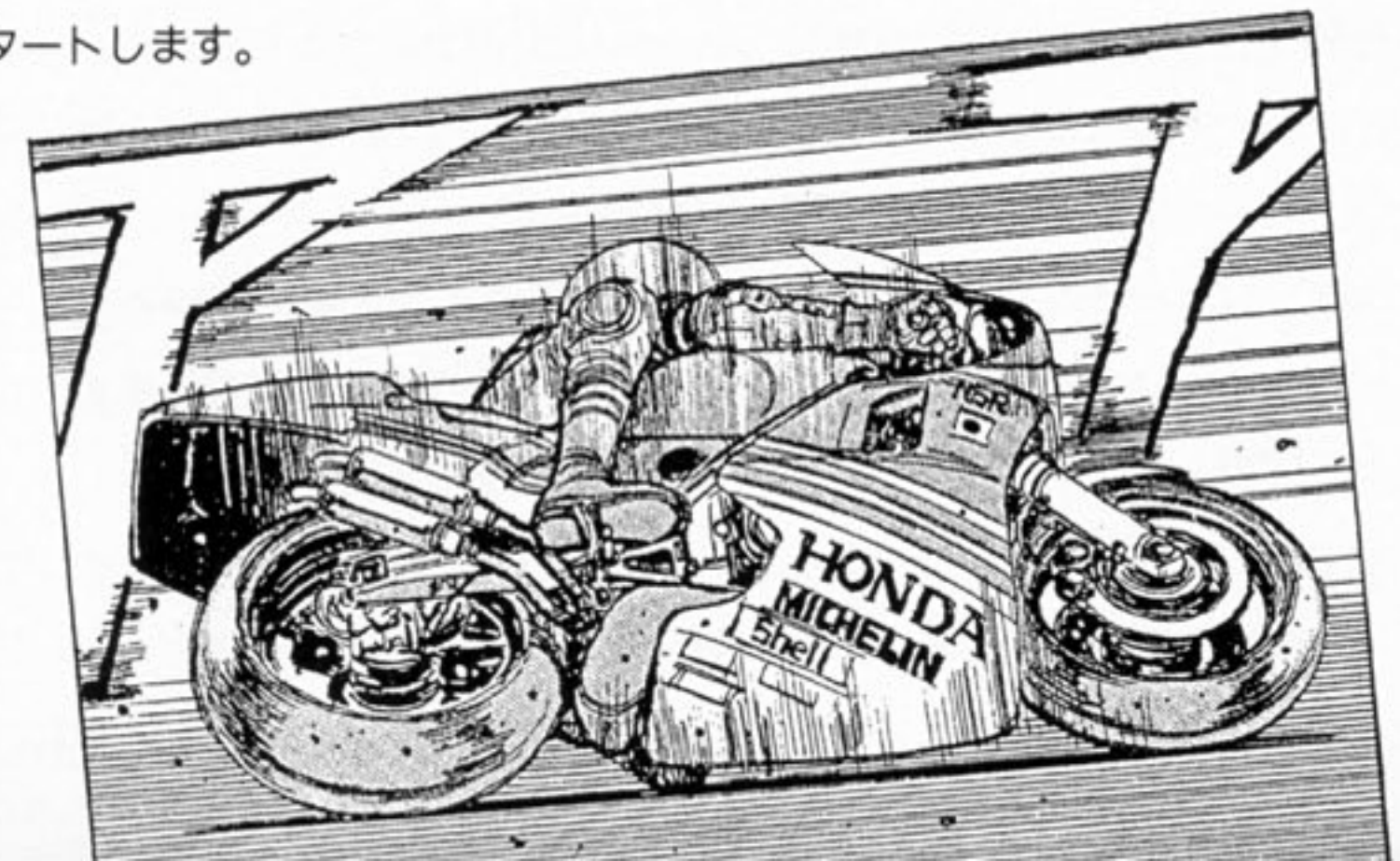
※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃借業に使用することを禁じます。

CONTENTS

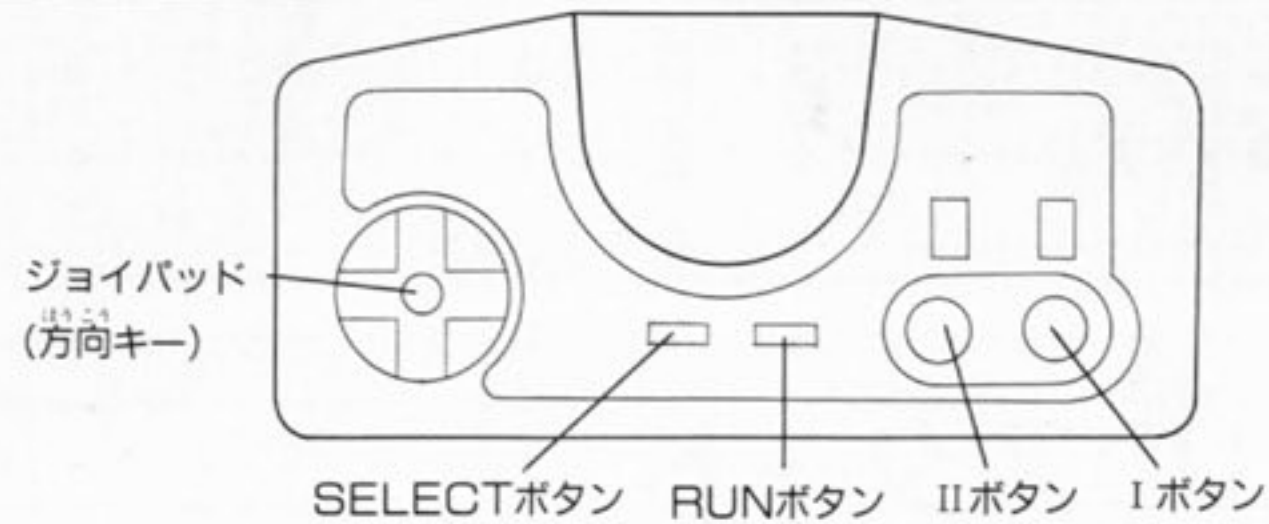
ゲームのスタート	3	画面構成	11
コントローラの操作方法	4	勝利条件	12
ゲームの遊び方	5	その他の条件	12
パーツの特性	9	ワークス・ライダー名	15

ゲームのスタート

電源を入れると、オープニング・デモが始まります。デモが終了すると、タイトル画面になり、「PUSH RUN BUTTON」というメッセージが表示されます。このメッセージが点滅している間に、コントローラのRUNボタンを押してください。ゲームがスタートします。



コントローラの操作方法



1. ジョイパッド (4方向) :モードの選択やパーツの選択の他に、左右に動かしてのハンドル操作や、上下に動かしてのギア・チェンジに使います。(▲アップ、▼ダウン)
 2. SELECTボタン:ゲームを始めからやりなおしたい時は、SELECTボタンとRUNボタンを同時に押してください。リセットをかけることができます。
 3. RUNボタン:ゲームをスタートする時と、プレイ中にポーズをかける時に押してください。もう一度押すと、ポーズ解除となります。
 4. IIボタン:プレイヤー・バイクのアクセルになります。IIボタンを押している間、加速し続けます。ギア・チェンジをする時には、Iボタンと一緒に押します。クラッチを切った状態となり、ギアのシフト・アップ/ダウンができます。
 5. Iボタン:モードの決定やコマンドの決定を行います。バイクのブレーキにもなります。Iボタンを押している間、減速し続けます。
- ※ギア・チェンジを行う時は、IボタンとIIボタンを両方同時に押してください。

ゲームの遊び方



■プレイ・セレクト

レースを始める前に、まずプレイ・モードを選択します。

TRAVEL、WGP、PASSWORDの中から、方向キーで選び、Iボタンで決定してください。白く光っている文字列が、現在選択されていることを表しています。

TRAVEL (トラベル・モード)

練習用のモードです。世界の16のコースから、好きなコースを選んで練習ができます。このモードにはプレイヤー以外のバイクは登場しません。また、天候の変化もありません。

WGP (ダブル・ジー・ピー・モード)

『バリバリ伝説』のメイン・モードです。世界各国の16のサーキットで、あらかじめ決められた実際の'89WGPと同じ(ROUND16はオリジナル)順序でレースを行います。1レースごとに、各ライダーに順位によるポイントが与えられます。16戦を通して、トータル・ポイントが最高のライダーが、WGPのチャンピオンです。プレイヤーである巨摩郡は、このチャンピオンの座を目指してレースを戦って行きます。

〈※注、レースのスタート時に、アクセルボタンを押しっぱなしではスタートできません。〉

PASSWORD (パスワード・モード)

このモードでは、パスワードを入力することによって、ゲームを途中からスタートすることができます。WGPモードで、ゲームを途中まで消化してやめたときは、4ラウンドごとに表示されるアイ・キャッチ画面のパスワードを書きとっておいてください。パスワードの入力で、前回のゲームの続きをプレイすることができます。

※まず、トラベル・モードで練習してからWGPモードに挑戦しましょう。



●トラベル・モード

トラベル・モードを選択すると、コースの選択画面になります。16のコースの中から好きなコースを選択してください。方向キーで選んで、Iボタンで決定します。プレイ・セレクトの画面に戻るには、IIボタンを押します。プレイ途中でトラベル・モードから抜きたい時は、RUNボタンを押せば

ポーズがかかって画面上にウィンドウが開きますから、指示に従って操作します。

●パスワード・モード

方向キーを上下左右に動かすことでカーソルが移動します。入力したい文字にカーソルを合わせてIボタンで決定してください。パスワードを18文字入力し終わると、その正誤判断が行われます。正しければOKと表示され、モード終了となります。もし修正したら最後に必ずENDを選択します。



■モード選択

TRAVEL、WGPの各レースのスタート前に、次のモードを選択します。

REGURATION、SHIFT、PLAYのモードがありますから、1つ選んでください。画面の左側が、モード・セレクト・ウィンドウ、右側が、各パーツの現在の状態を表示するコンディション・ウィンドウです。

REGURATION (レギュレーション・モード)

マシンのパーツを交換し、コンディションを変更するモードです。天候や、コースに合わせて、最適のコンディションに調整してください。

SHIFT (シフト・モード)

プレイヤー・バイクのギアを、6速マニュアル・モードにするか、オートマチック・モードにするかを選択することができます。テクニック・レベルによって、好きな方を選んでください。

PLAY (プレイ・モード)

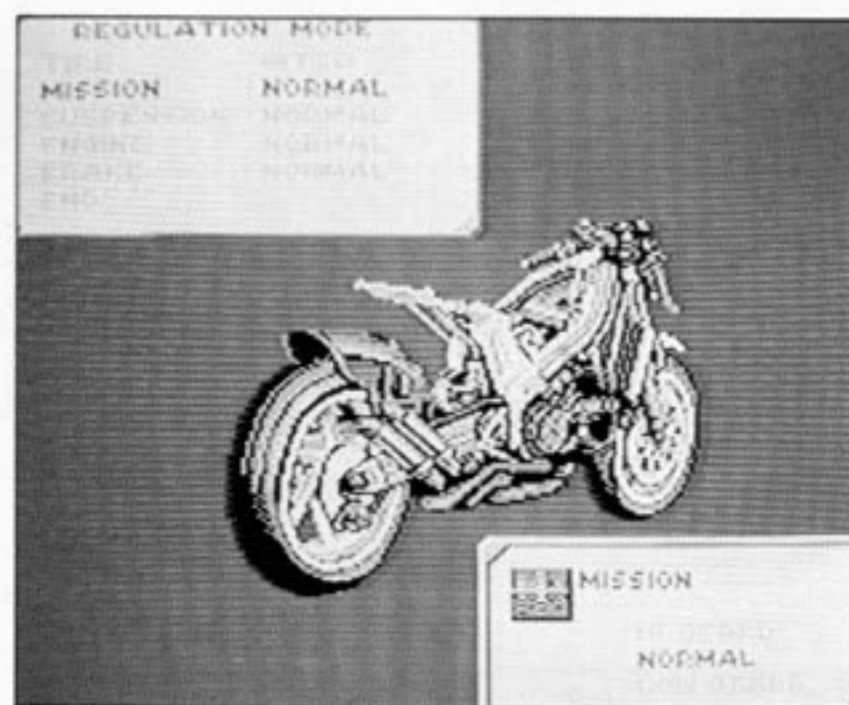
このモードを選択して決定すると、レースがスタートします。

●シフト・モード

セレクト・ウィンドウでSHIFTを選択すると、ギア・シフトを変換することができます。

I ボタンを1回押すごとに、コンディション・ウィンドウ内のSHIFTの項に、MANUALとAUTOが交互に表示されます。使用したいギアを選んで、I ボタンで決定します。マニュアル・モード: 1~6速までのギアを、一速ずつプレイヤーが切り替えます。I ボタン、II ボタン、方向キーの3つを使ってチェンジしていくので、実際のレース・マシン感覚を味わうことができます。

オートマチック・モード: プレイヤーが、ギアを切り替える必要がありません。アクセルとブレーキだけの操作で運転することができます。



●レギュレーション・モード

このモードでは、タイヤ、ブレーキ、エンジン、ミッション、サスペンションの5つのパーツについて、それぞれの性能を変更させることができます。

レギュレーション・モードにはいると、画面の左側にパーツ・セレクト・ウィンドウが開きます。変更したいパーツを方向キー

で選びI ボタンで決定してください。画面右側に、選択されたパーツに対する変更項目が表示されたパーツ・ウィンドウが開きますから方向キーで選んでI ボタンで決定してください。即座に、パーツの交換が行われます。現時点で装着されているパーツ

を選択した場合か、または、II ボタンを押すことでパーツ・ウィンドウを閉じることができます。レギュレーション・モードを終了する時は、パーツ・セレクト・ウィンドウ内の“END”を選択してください。

パーツの特性

●TIRE (タイヤ)

SLICK (スリック): 晴天時用のタイヤです。ミゾが掘られていませんから、路面が雨で濡れている場合には、スリップしやすくなります。

INTER MEDIATE (インター・ミディエット): 晴天・雨天の両方で使用することができます。曇りの日のような、天候がはっきりしない時に使用するとよいでしょう。

RAIN (レイン): 文字通り、雨天時用のタイヤです。どんな天候でも、滑りにくいという特性がありますが、路面が乾いている時に使用すると、磨耗が早く、すぐに使えなくなってしまうので注意しましょう。

●BRAKE (ブレーキ)

HARD (ハード): 制動時間、制動距離ともに長めですが、耐久性には優れています。

NORMAL (ノーマル): 制動時間、制動距離ともにやや長めですが、トータル・バランスは優れています。

SOFT (ソフト): 制動時間、制動距離ともに短いのが特長ですが、やや耐久性には欠けています。

●ENGINE (エンジン)

PEEKEE (ピーキー) : 低回転域では非力ですが、高回転域にはいると一気にパワーが放出されるようになります。

NORMAL (ノーマル) : 低回転域から高回転域まで、つながりがスムーズです。実用レベルでは、扱いやすいでしょう。

WIDE (ワイド) : 低回転域から高回転域まで、ほぼ均等にパワーがかかりますから非常に扱いやすいのですが、トップではパワーの限界が低下してしまいます。

●MISSION (ミッション)

HI GEARD (ハイ・ギアード) : 低速時での加速は、多少劣りますが、高速限界値は高くなります。高速サーキット・タイプです。

NORMAL (ノーマル) : 低速・高速ともにバランスのとれたセッティングができます。

LOW GEARD (ロー・ギアード) : 低・中速時の加速を重視していますが、高速時の伸びは鈍くなります。タイトなコーナーが多いサーキットに向いています。

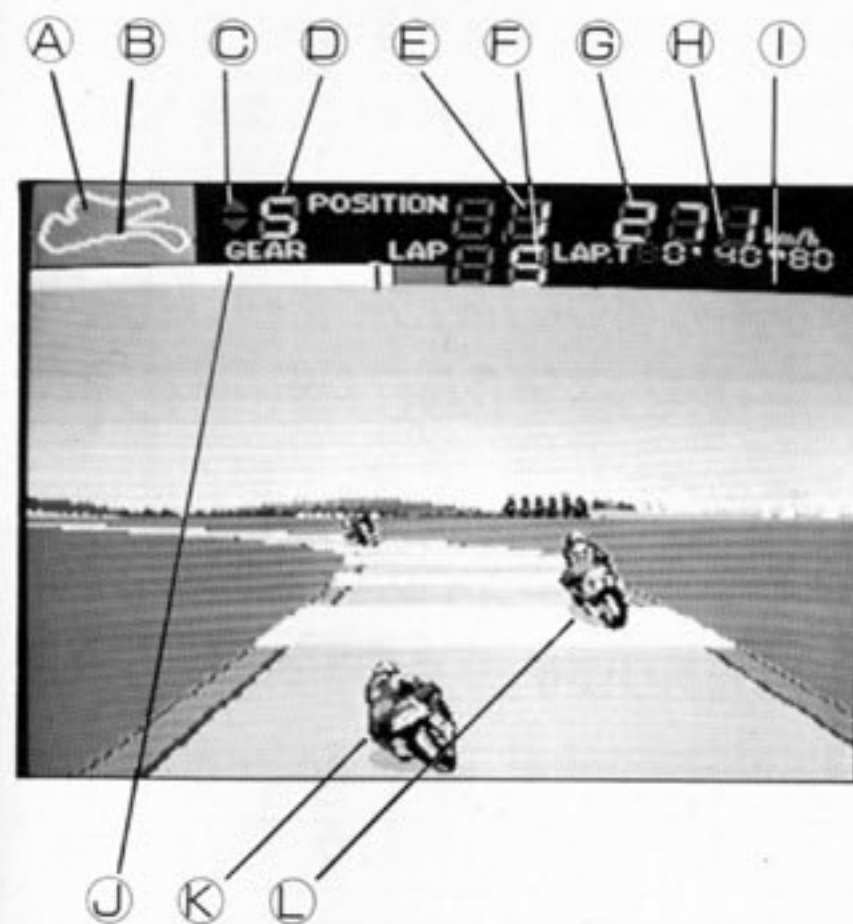
●SUSPENSION (サスペンション)

HARD (ハード) : カーブでのコーナリング・ポジションを安定させやすくなります。その反面、タイヤが路面に強く押しつけられるために、タイヤの磨耗が早くなります。

NORMAL (ノーマル) : コーナリングは、やや安定します。タイヤの磨耗も、それほど急激なものではありません。

SOFT (ソフト) : コーナリングでの安定感には、やや欠けるところがありますが、タイヤの磨耗はゆるやかです。

画面構成



Ⓐ 現在走っているサーキットのマップを表示します。

Ⓑ サーキット上のプレイヤー・バイクの現在位置を示します。

Ⓒ ギア・チェンジをした時、シフト・アップをしたのか、シフト・ダウンをしたのかを、矢印の方向で表示します。

Ⓓ プレイヤー・バイクの現在のギア・ポジションを示します。

Ⓔ プレイヤー・バイクの現在の順位が表示されます。

Ⓕ プレイヤー・バイクの残りの周回数が表示されます。

Ⓖ プレイヤー・バイクの現在の速度が表示されます。

Ⓗ プレイヤー・バイクの現在の週のラップ・タイムを表示しています。

Ⓘ プレイヤー・バイクの1つ前の週のラップ・タイムを表示しています。

⓵ タコ・メーターです。ゲージの動きで、エンジンの回転数を表示します。

⓷ プレイヤー・バイク。

⓸ 敵 (エネミー・バイク)。

勝利条件

WGPモードでレースをする場合の得点は、実際のWGPレースで使われている「ポイント制」を採用しています。

これは、1ラウンドごとに、決勝レースでの1位から10位まで（実際のWGPレースでは、参加人数によってポイントを与えられる順位枠が変わる）のライダーに対してポイントが与えられ、WGPの終了時に、トータル・ポイントを比較し、最もポイント数の多いライダーがチャンピオンになる、というものです。

このゲームでは、プレイヤー（巨摩郡）と10人のワークス・ライダー（計11人）との間で、ポイント数を争います。ラウンドは全部で16あります。

順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポイント	20	17	15	13	11	10	9	8	7	6	0

その他の条件

■予選レースと決勝レース

WGPモードでレースを行う場合、各ラウンドごとに決勝レースの前に予選レースがあります。プレイヤーは、まず予選（PREMINARY）から始めなければなりません。予選レースは、プレイヤー・バイクが、いきなりフル・スロットルで走行している状態からスタートします。ここでは、プレイヤーのラップ・タイム（コースを1周するのに要した時間）を計測します。プレイヤー・バイクがスタート・ラインを通過した

時点からタイム・アタックが始まり、予選レースは1周きりですから気を抜くことは許されません。予選のラップ・タイムによって、決勝レースのスターティング・グリッドが決められます。タイムが速いほど、決勝レースは良い位置からスタートすることができます。予選レースには、1度で通過できない場合、3回まで挑戦できます。ただし、このラップ・タイムは11人（プレイヤー+ワークス・ライダー）のものが比較され、プレイヤーは、上位7人の中にはいないと、決勝レースに出場できません。予選レースをクリアすれば、決勝レースに進むことができますが、予選をクリアできなかった場合、そのラウンドは、プレイヤーが参加しないまま自動的に行われ、「決勝レース結果」と「トータル・ポイント」が表示されて、ラウンドが終了します。決勝レースに出場できなかった時には、当然、プレイヤーはポイントを得ることはできません。チャンピオンになるためには、確実に予選をクリアすることが大切です。

■天候

このゲームは、レース中に天候が変化します。スタート時に晴れていたとしても、途中で雨が降ってきたりすることもあります。レース前には、必ず「天気予報」や「降水確率」をチェックした上で、レギュレーション・モードで、天候に合ったコンディションを整えておきましょう。

■看板

各コースには、看板が設置されていたり、木が植えてあったりします。これらに、プレイヤー・バイクが接触すると、転倒してしまいます。特に、コーナーに設置された看板には十分注意してください。

■路肩

通常のコースから外れて、左右の路肩にはいってしまうと、プレイヤー・バイクのスピードがグンと落ちます。コースからは、なるべく外れないよう、ハンドル操作には気をつけてください。タイヤの急激な磨耗もひきおこしますので注意してください。

■敵車 (エネミー・バイク)

このゲームでは、プレイヤー (巨摩郡) の他に、2種類のライダーが存在します。プレイヤーは、10人のワークス・ライダーと、不特定数のプライベート・ライダーを相手に、レースを展開することになります。

ワークス・ライダー: 1人1人が、特別の走行データを持ち、あたかも独自の意志で走行しているかのように、レースを展開します。ワークス・ライダーの操作は、コンピュータが行っています。

プライベート・ライダー: 彼らは、ある程度の走行パターンを持つものの、ワークス・ライダーよりは、劣っています。基本的には、プレイヤーよりも走行スピードが遅いので、接触に気をつけてドンドン追い越してください。ただし、プライベート・ライダーは、順位に関係ありません。



ワークス・ライダー名

ワイン・ガードナー (青)

エディー・ローソン (赤)

ケビン・マギー (黄)

ロン・ハスラム (紫)

ランディー・マモラ (赤)

クリスチャン・サロン (青)

ニール・マッケンジー (黄)

ピエール・フランチェスコ・キーリ (緑)

(以上の8名は、実在するライダーです)

カロルス・サンダー (紫)

ラルフ・アンダーソン (緑)

(この2名は、コミックに登場するオリジナル・キャラクターです)

※名前の後の色は、画面上で表示される色を表しています。なお、プライベート・ライダーは、すべてオレンジ色です。

