

ZOOM
COMPUTER SOFT CREATE

GENO GIDE

USER'S MANUAL
(ユーザースマニュアル)

GENOCIDE

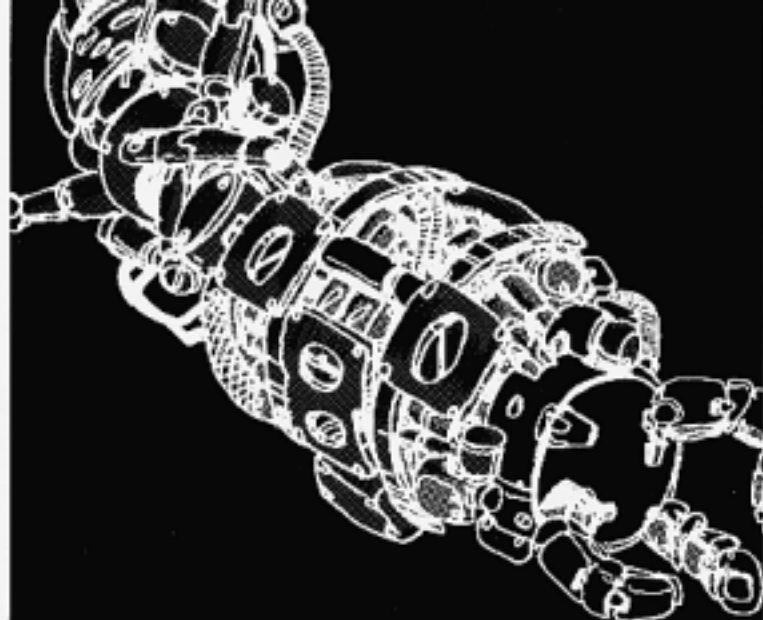
●
(ジェノサイド ユーザーズ・マニュアル)

●
1989年8月17日 2版発行

●
発行所 株式会社 ズーム

札幌市中央区大通西15丁目ニューライフ大通西番館1004
TEL:011-613-0191 FAX:011-613-9570 〒060

*本書を無断で複写、複製、転載及びレンタル業に使用することを禁ず。



CONTENTS

- OPENING STORY..... P2
- ゲームを始める前に..... P4
- ゲームスタート..... P5
- キー操作の説明..... P6
- バトルモード、ビジュアルモードの説明... P7
- トレーサーのご紹介..... P8
- 主な登場人物の紹介..... P10
- 敵キャラクター紹介..... P12
- GENOCIDE 攻略講座..... P14
- 開発後記..... P16
- ご注意とお願い..... P17
- GENOCIDE STAFF P18
- 究極の劇画「GENOCIDE」(P25からお読みください。)

MESSAGE

この度は、ZOOMの第一回作品である「GENOCIDE」をお買い上げくださいます、誠にありがとうございます。本ゲームは、X68000のハード機能を最大限に発揮すべくリアルなアクション性と、練り込んだストーリー展開を満喫して頂けるように作り上げました。

アクションゲームはチョットネ！っと言う方にも、キャラクター達の動きに目を見張ることと思います。

ZOOMは、これからもジャンルに問われることなく、面白い作品を出し続けるように努力してまいります。

ご意見ご希望がありましたら、どしどしご連絡下さい。皆さんのご意見、ご希望に最大限実現できるように頑張ります。

最後にこの作品を買ってくれた貴方と、厳しいご意見や激励を下された各方面の関係者の方々に、深くお礼申し上げます。

GENOCIDE 開発STAFF 一同



OPENING STORY

2121年、人類の苦悩は頂点に達していた。太陽系の星を何度破壊してもあまる程の飾りだけの爆発物の数、増え続ける人口、国際的テロ活動、国家間での極端な貧富の差等が、ある計画を実現させた。

その計画とは、地球上に置ける全ての国家間を、いわゆる一つのコンピューターで統括しようという大胆な発想から始まった。

発案者はアメリカのウェッブナー博士、実に発案より50年の歳月と12万人の関係者がたずさわることになる。

開発の責任者となるのは、ウェッブナー博士の息子であるウェッブナー・Jr博士である。コンピューターのMPU、いわゆる中央処理装置は、型式JX0001から始まり、完全稼働させるには、JX6801までのシステムバージョンアップが行われた。そしてそれは、「Magnetic Extrasensory perception Sistem Inccorruptible Aclass」通称「MESIA」と呼ばれ、極秘に進められていたのであった。各国家の政治、経済、治安、軍事などのほとんどを、コンピューターで制御しようというのだから、当然テロ対策には非常に神経質になったのは、いうまでもない。いずれにしても、ハードの組立からソフトウェアはもちろん、端末機に至るまでの全てが、現在まで公表されていないのである。

2172年、ついに人類の夢と、人々の救世主である「メシア」は、大型端末制御装置として、各国の「世界統一連合セキュリティセンター」に設置された。

メシアシステムは順調に稼働し、度重なるシステムアップを経て、処理する項目も日増しに増え続け、2221年には各国全ての政治、経済、人々の生活管理、治安に至る何万に及ぶ項目を処理するまでになった。当然世界各国の貧富の差などは解消され、軍備などは無用の長物になったのである。

しかし、世界の人々の全てが、このシステムを歓迎したわけではなかった。但し全体では、ほんの数%足らずではあったが、とりわけ初期段階から反対した知識人も多く、さながら20世紀の原発問題と同様の反対集団も現実には存在していたのである。だが社会情勢が反対者達を沈黙させることになる。それほどに地球上全体が切迫した状態であり、全体の80%以上の人々が生きる上で、何らかの問題に直面していたのである。

彼らは、ある事件を機会に「国際平和評議会」なる地下組織を作り、有事の際に備えるべく数々の工作を取り続けた。その事件とは、第2期メシアシステム開発責任者達の処刑である。世界統一連合最高司法省は、2202年ウェッブナー・Jr博士以下、5名の幹部を、私的にソフトウェア等の変更による背任罪など15の罪状で起訴し、2203年アラスカ処刑場で執行された。国際平和評議会の上層部は、ほとんどがメシアシステムに接してきた人々で構成されるようになる。徐々にではあるが、メシアの暴挙は人々に陰りを落とすことになるが既に人類は、抵抗する術を失っていた。



2227年、遂に南太平洋上の島が一瞬のうちに消滅した。メシアシステムからの指導に対して意義を申し立て、従わなかったのが原因であったが、全世界に対しての報道は疫病の蔓延となっていた。

同年、国際平和評議会のブランクス部隊は、メシアシステムの設置場所を確認し極秘に破壊工作を開始した。しかし、あらゆる想定において考えられたセキュリティシステムと、メシア自体の作り出したバイオニクス戦士達にことごとく粉碎されたのである。核爆弾の使用も見当したが、爆発における規模が誘爆を含め、地球を粉々にしてしまう事実が判明してお手上げ状態になる。また、メシア本体の設置場所は判明したが、5つの補助動力装置に守られ内部を知ることすら出来なかった。

翌年、国際平和評議会の博士達が技術の全てを出し、有人のバトルマシーンを完成させた。今まで確認されたメシアシステムのセキュリティ機構を、かいくぐれるように設計され、誘爆の危険性の無い武器を搭載し、エネルギーも敵の動力源であるバイオニクスを主燃料としている。さらに初の試みとして、トレーサー内部にニューロコンピューターこのラストプロジェクトの最高責任者には、国際平和評議会副議長の「ライオネル・ランバート博士」が、NEWトレーサー開発責任者には、「流山淳三郎」が選任され、NEWトレーサーの搭乗員には、JAPA出身の「竜ヶ崎 健」が選出された。

西暦2230年、人類のおごりが肥大した最強の敵「MESSIA」とのファイナルバトルが、人類の運命を掛け、今始まろうとしている。

**** 無人探査艇により判明している、補助動力装置の位置とコードネーム ****

	コードネーム	設置されている周辺環境
第1補助動力装置	(ZAPNET)	砂漠地帯
第2補助動力装置	(ALZAS)	廃虚周辺
第3補助動力装置	(JUMMY)	化学異変した原始林地帯
第4補助動力装置	(DIOTRAP)	高度放射能地帯
第5補助動力装置	(SOUSAL)	山岳地帯



GENOCIDE

ゲームを始める前に

1 本製品の構成

[GENOCIDE]には以下のものが入っています。

- GENOCIDEシステムディスク 1枚
- GENOCIDEデータディスクA、B、C 各1枚
- GENOCIDEユーザーズマニュアル 1枚
- ユーザー登録ハガキ 1枚

2 ご使用になるハードウェアの構成

[GENOCIDE]は以下のシステムで稼動します。

- X68000/ACE、HD/PRO、HD/EXPERT、HD
- 31KHZが使用できるディスプレイ

3 よりゲームを楽しんでいただくために

- 2ボタンJOYスティック、
またはパッドを使用することをお勧めします。
- 音楽はステレオに接続して頂くと
VERY GOODです。
ラジカセ又は、ヘッドフォンでも
結構GOODです。
FM音源+PCMを存分に
堪能して下さい。





ゲームスタート

1 起動方法

本体及びディスプレイの電源をONにして下さい。

システムディスクをドライブ0、データディスクAをドライブ1にセットしリセットスイッチを押して下さい。オープニングビジュアルが自動的に始まります。

オープニングが終わると、ゲームメニュー画面になります。

オープニングを先送りしたい場合は、ジョイスティックのボタンを押すかキーボードのXF1かXF2を押して下さい。

ゲーム中盤になりますと、ディスクの差し替えがありますが、その都度画面の指示にしたがって下さい。但し、ディスクアクセスランプが点灯している場合は、いかなる時もディスクの抜き差しは危険ですので絶対にやめて下さい。

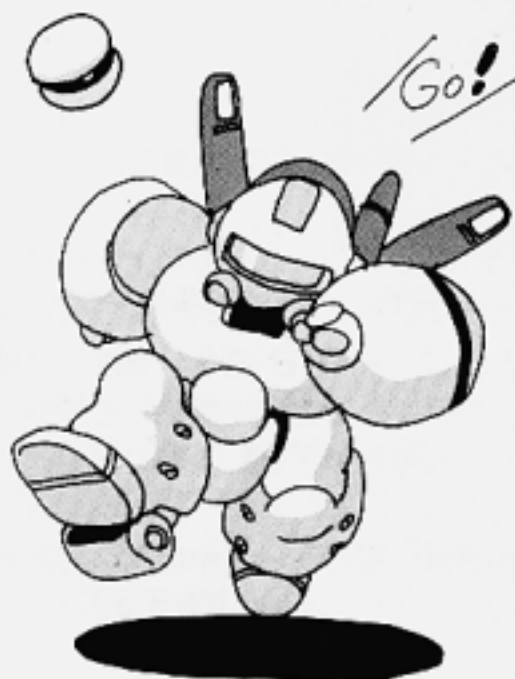
2 ゲームメニュー画面

NEW GAME 最初からゲームをする。

CONTINUE 続けてゲームをする。

CONTINUEの場合は、
GAME OVERになったシーンの
最初からとなります。

🌀 本ゲームは、ゲームセーブ機能は有りません。🌀





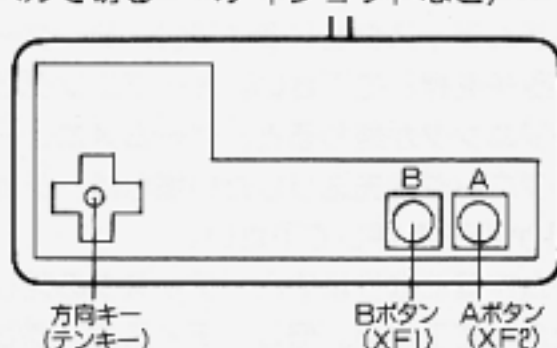
キー操作の説明

●基本操作

XF1・Bボタン…………… 攻撃(サーベルで切る・ベティショットなど)

XF2・Aボタン…………… ジャンプ

テンキー・方向キー…………… 移動



操作キーは、バトルシーン・ビジュアルシーンとも上記のキー以外は使用しません。各キーの組み合わせによって、バリエーションあるトレーサーの動きが展開されます。当然ジャンプしながら切ることも可能です。

又、キーの押し方や、放し方によってもトレーサーの動きが変わります。特にジャンプキーの押し方によって、ゲーム展開が有利にも不利にもなります。

ゲームで遊ぶうちに自然と臨機応変に対応できると思います。

下記の表を参考に、頑張ってください。

	方向指定無し	↑	↓	←	→
XF1 B	サーベル 中段切り	サーベル 上段切り	サーベル 下段切り	サーベル 中段切り	サーベル 中段切り
XF2 A	その場で ジャンプ	側転	その場で ジャンプ	左に ジャンプ	右に ジャンプ

●トレーサーのパワーアップ

面を追うごとに、ライトサーベルの破壊力は次第に強くなります。

貴方がパワーアップを拒否しないかぎり、自動的にパワーアップされます。

●ベティショットについて

ある面からパワーアップの一種として、通称「ベティ」がトレーサーの頭上を回り、通常敵からの攻撃に対し、プロテクターとして働きます。「ベティショット」は、エネルギーをチャージし、敵にぶつける攻撃の事です。方法は、XF1、B ボタンを押しっぱなし、最大エネルギーチャージになったところで、方向キーで方向を指定してボタンを放して下さい。指定された方向に飛び攻撃します。攻撃が終了した段階で自動的に所定の位置に戻ってきます。

勿論貴方が、ベティなんかいらないと拒否した場合は、そのゲーム中は永久にお友達にはなれません。



バトルモードの説明



①トレーサーエネルギーゲージ

②ゲート

1トレーサーの耐久限度を示しています。敵の補給船を破壊し、バイオニクスを奪うことによって、最大4ライン分まで溜めることができます。そのことは、ゲージ左下に点で表示されます。ゲージがゼロになるとアウトです。復活の呪文は有りませんが、コンティニューして頂ければ続きが出来ます。

2ゲートは面の区切り、またはボスキャラが近いことを示しています。ゲートを開けるためには、必要箇所を破壊する必要があります。但し、一定の条件を満たしていないとゲートは開きません。また、ゲートにぶつくと痛いので、当然エネルギーは減ることになります。

ビジュアルモードの説明



①ホログラム

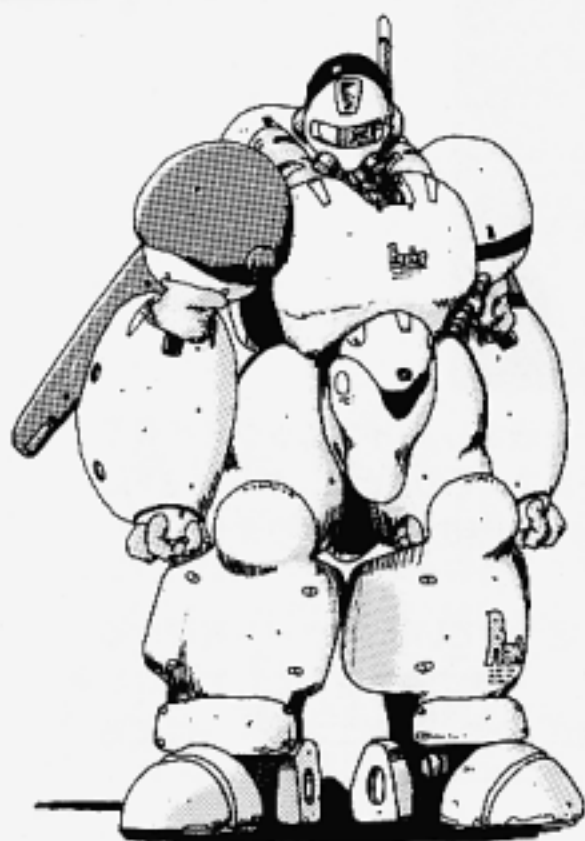
②会話ウィンドウ

トレーサー操縦席から見た画面です。ストーリー展開はほとんどこの場で展開されます。

1外部からの通信の際に、相手がホログラムによって表示されるという設定です。

2ホログラムによっての通信時に会話が表示されます。内部コンピューター「ランディ」との会話も同じです。▼が出て会話が止まったら、XFIかボタンを押して下さい。会話がうっとうしいソ！と言う場合はボタンを押し続けて頂ければ、高速スクロールでスキップ出来ます。また、パワーアップの選択もここで行ないます。

これがトレーサーだ!!



POWER UNIT

Configuration	Psyolzy Sistem
Capacity(mel)	6882G
Compression	628
Aspiration	Plasma Charged
Power (NET/w)	1500M/12000
Torque(NET/w)	5000T/8000

DEMENSIONS (mm)

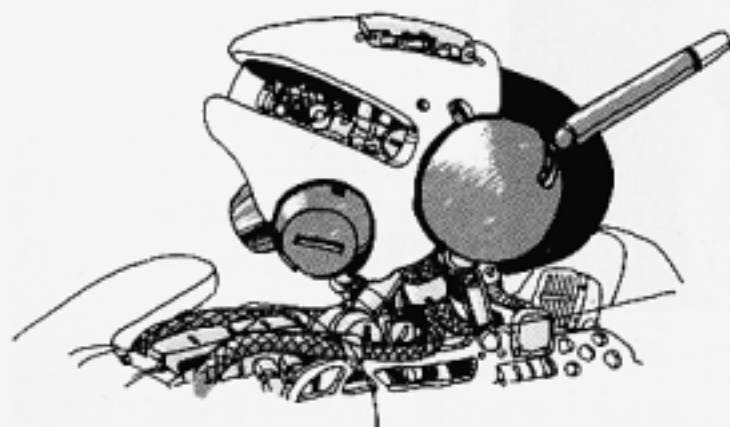
Overall Hight	5871
Overall Width	2311
Curb Weight(t)	15.4

BODY&ARMAMENTS

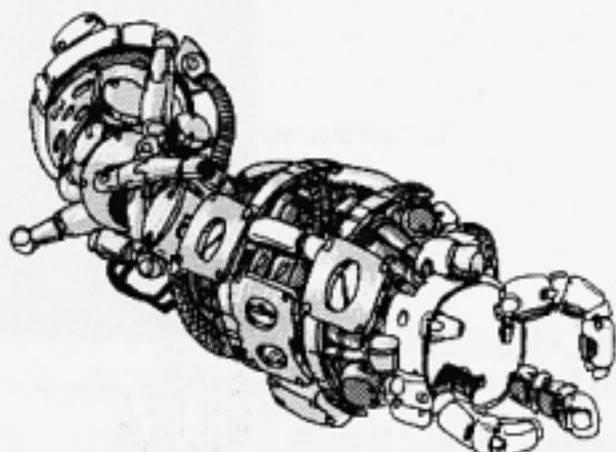
Psyolzy Metal type zw67
 bionix&GALnix Fuel sistem
 Plasma Sabre type LM2

- Newトレーサーは機動性重視を基本構想とした。装甲の材質から始まり、

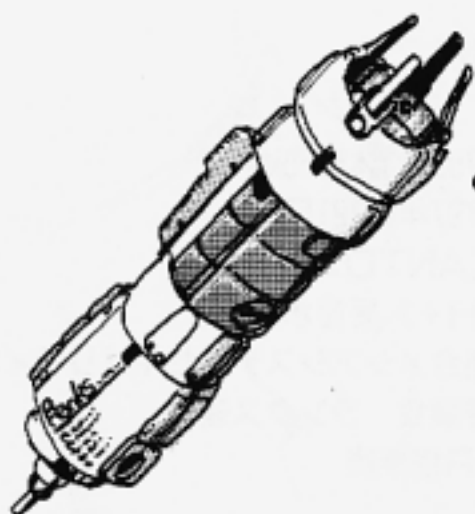
内部の搭載コンピューターにいたる、15800箇所にあつた改良が行なわれた。



- 頭部には各部の集中管理コンピューターと共に、今回初の試みとしてマイクロサイズのニューロコンピューターを搭載した。



- 駆動伝達部分には、Psyolzy Systemの採用により格段の向上がはかられた。設計はすべてコンピューターではあるが、最終的な微調整には、のべ200名の技術者の手作りである。



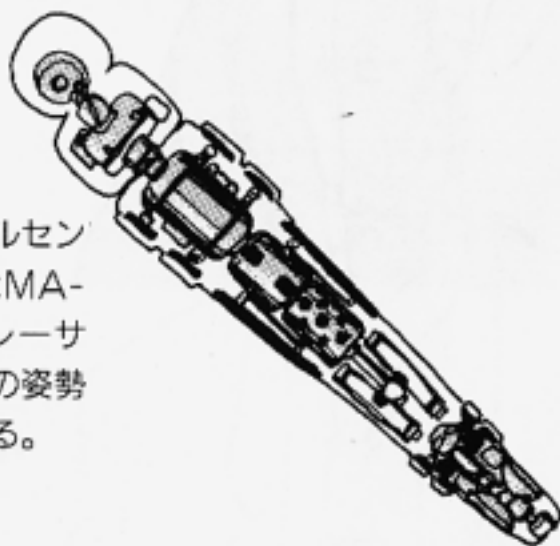
● Plasma Sabre type LM2

LM1の最大の欠点であったBACK S-HOCKを23.4%に押さえ、さらにアタッキングゾーンの拡大にも成功した、最新プラズマサーベルである。

汎用性に優れ、OP追加により最大126.52%の出力が可能である。

● Vector Controll Unit

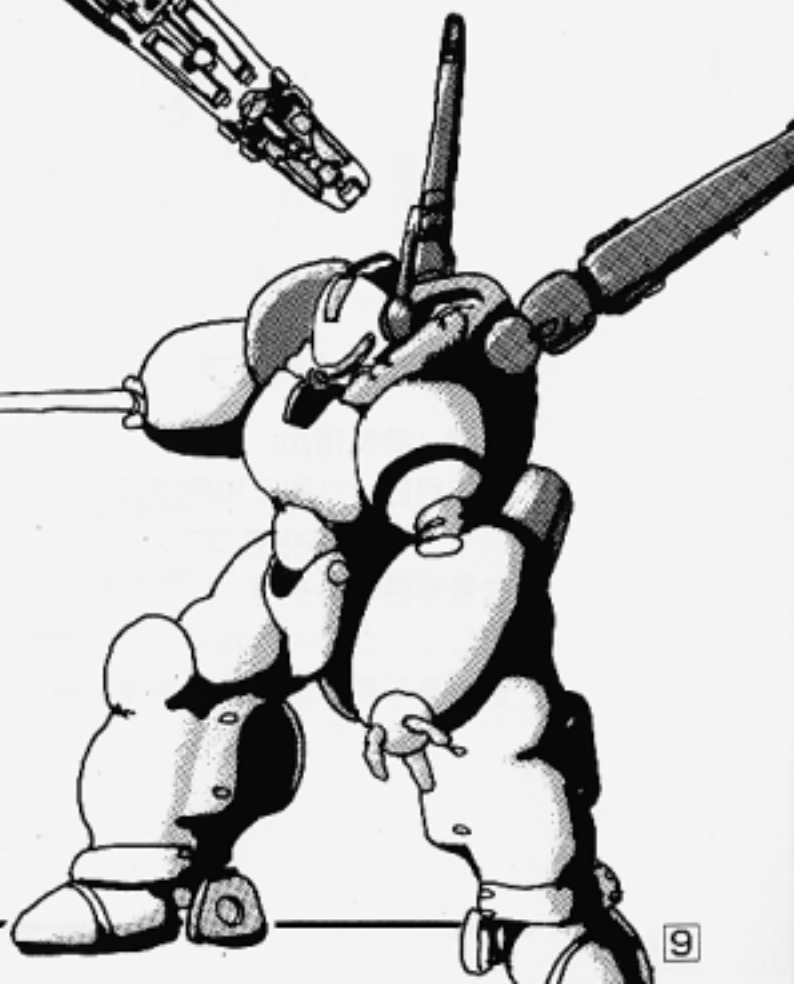
ユニット内部に、新たにスパイラルセンサーとジャイロMを追加。機動力とMAXスピード、バランスが従来のトレーサーと比べ38.96%向上した。空中での姿勢制御は全てここが管理調整している。



● BETTY

半陽性タイプの反物質で構成されているPROTECTORである。

BIONIXの集中透過により、かなりの破壊力を持つ物質に変身する。





主な登場人物



竜ヶ崎 健
(主人公)

25歳 身長179cm 体重65kg

生年月日/2197年1月21日

KANTOコロニー

血液型A(RH+) 星座水瓶座

元世界統一連合メシアシステムセキュリティ職員

現国際平和評議会 ランクス連隊

TRACER搭乗員



マリア リーコフ

23歳 身長167cm

生年月日/2199年10月23日

KNEBコロニー

血液型B(RH+)

元レニングラードハイテクアカデミー助手

現国際平和評議会情報処理担当



流山淳三郎

72歳 身長165cm 体重52kg

生年月日/2150年6月6日

QUEENコロニー

血液型AB(RH-)

元世界統一連合

メシアシステム開発情報職員

現国際平和評議会議長

ロベルト・キーナン博士

55歳 身長175cm 体重65kg

生年月日/2167年5月16日

BERLINコロニー

元世界統一連合第2期

メシアシステム開発主任

2203年アラスカ処刑場にて銃殺刑



ブラッドショー

年齢不詳 身長推定189cm 体重85kg

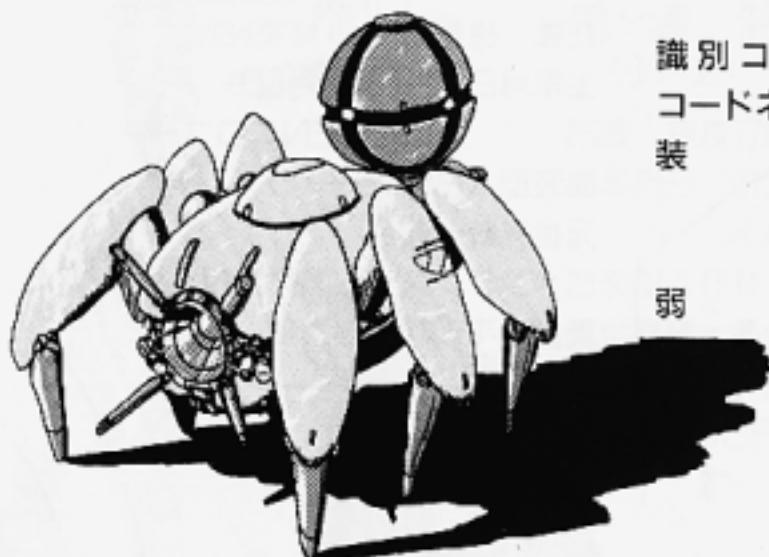
詳細不明





確認されている敵キャラ紹介

(下記のデータは過去の戦闘より分析の為、確実性70%)



識別コード：659025

コードネーム：SQUASH I、II

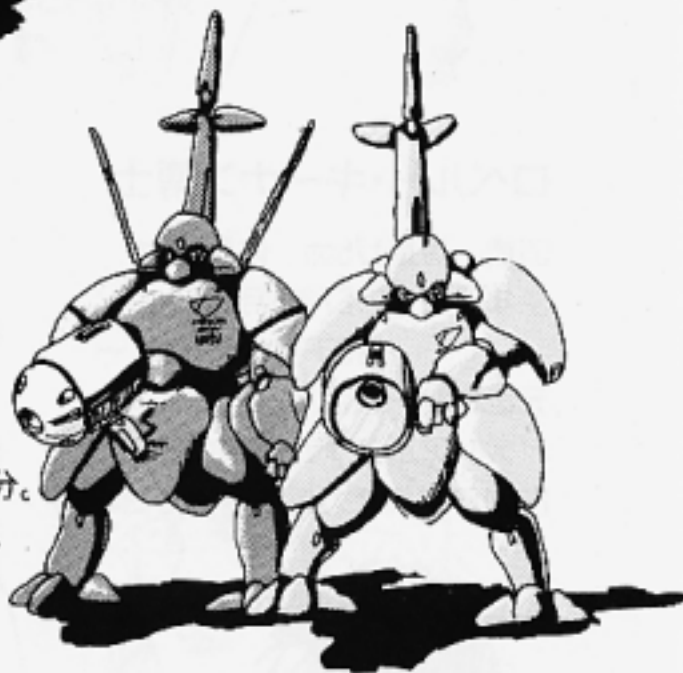
装 備：本体後部スピンドルより、
ザップを三方向に拡散発射
また本体中央から
弱 点：本体後部スピンドル

識別コード：001281

コードネーム：NB-I

装 備：高分子バルカンを乱射。
短距離ホバー搭載。

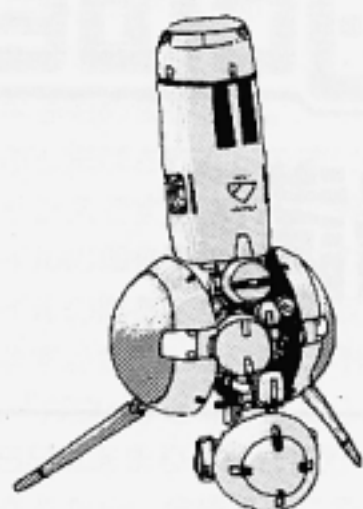
弱 点：後部にあるアンテナ状の部分。
但し切るとより凶暴化する。



識別コード：100027

コードネーム：V・K・S

装 備：体液が濃硫酸と同等のもので
構成されており、表皮からも
常に分泌されている
弱 点：特に認められない。



識別コード：XZ0245

コードネーム：RECO

装 備：外敵探査及び哨戒機であるため
攻撃武器は持たないが、
長期にわたり浮遊するため
BIONIXを大量に持っている。

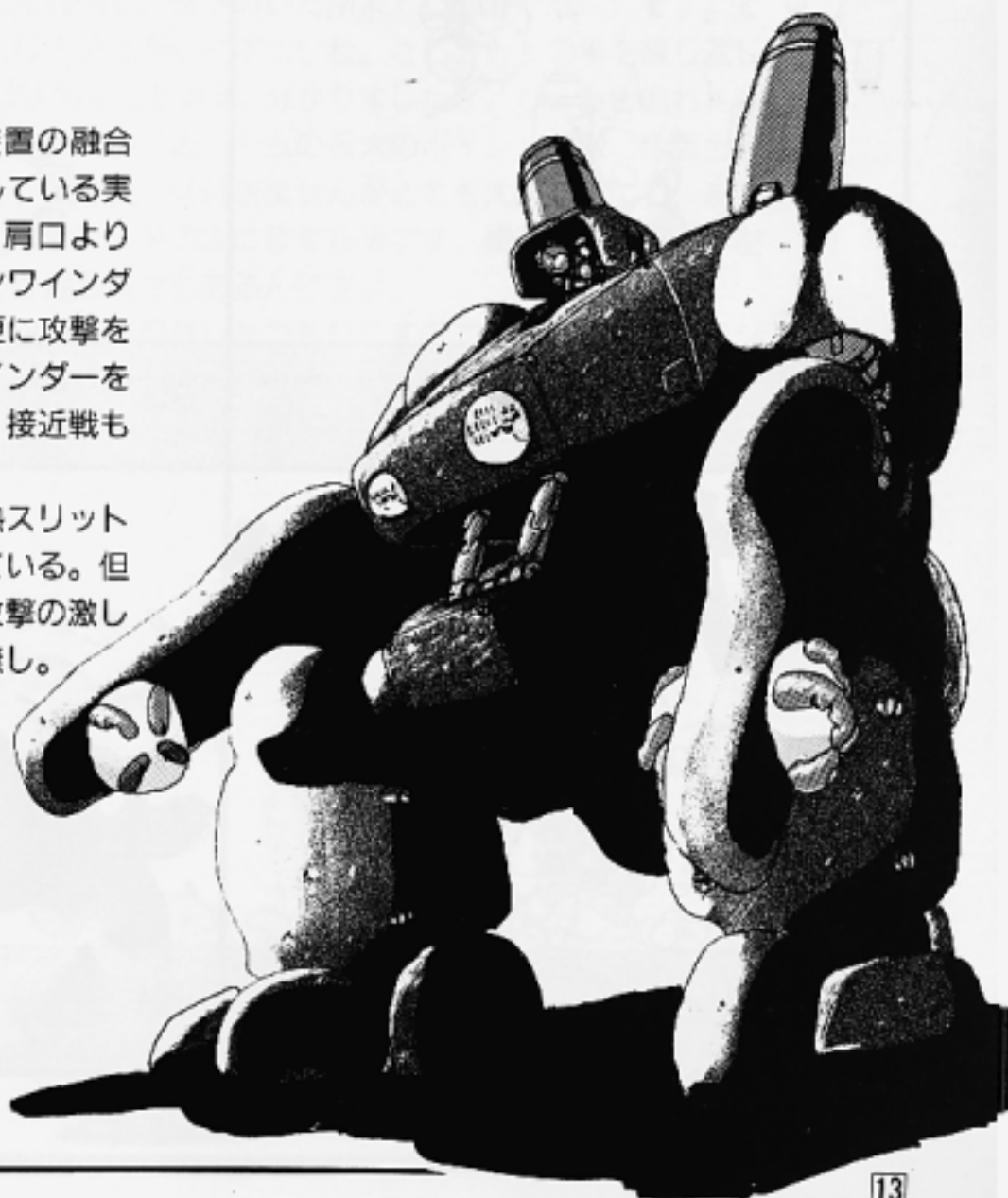
弱 点：下部のレーザーファインダー部分。

識別コード：A666UZ

コードネーム：RAMPAGE

装 備：第1補助動力装置の融合
回路をガードしている実
質のBOSS。肩口より
誘導型ブレンワインダー
を射出し、更に攻撃を
受けるとVワインダーを
全身より発射。接近戦も
得意。

弱 点：後部にある放熱スリット
が弱点とされている。但
し、その後の攻撃の激し
さに耐えた者無し。



GENOCIDE



GENOCIDE

攻略講座

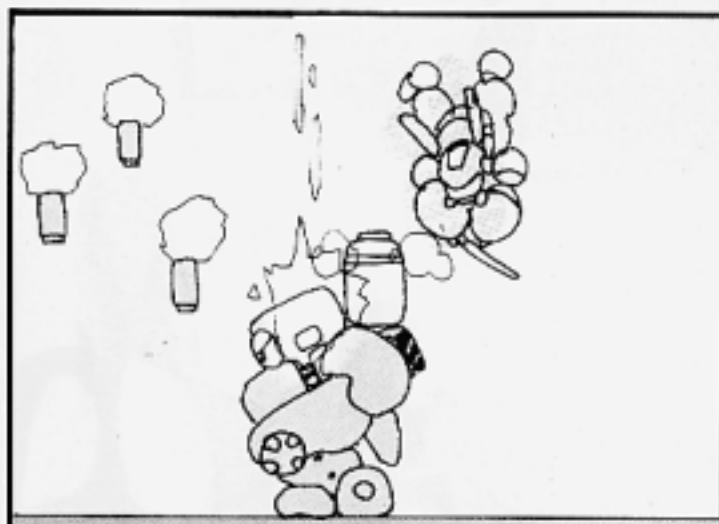


図1



図3



図2



図4

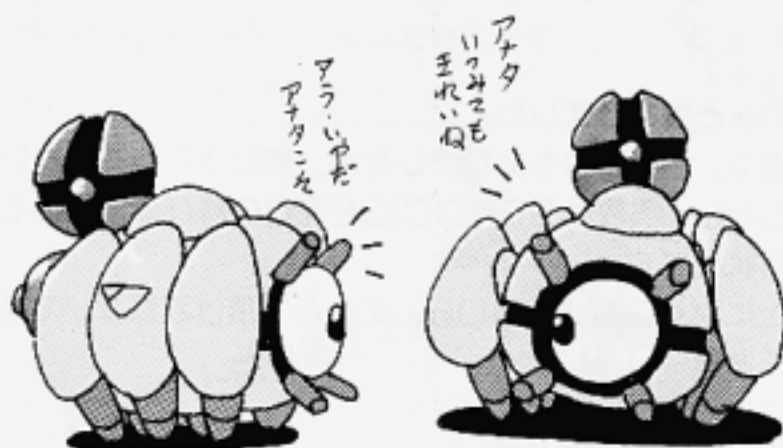


今回はステージ1に出て来るBOSSの倒し方について勉強したいと思います。
左の表題の半分を占領して、なおかつ弱点をさらけ出しているのが彼ですね。結構大きな体してますが、要領さえ覚えれば、見ての通り結構間抜けですよ。
では早速始めましょう。

まずぶっ飛ばされない位置に近ずいて下さい。そして肩口からミサイルを出したときがチャンスです。図1の様に側転で背後に回り込んで下さい。側転がキーポイントです。ミサイルの餌食にならないのか?とご心配の貴方、大丈夫です。なんと側転時には、ミサイルの間をすりぬける事が出来るのです。スッ、スゴイ(当たり判定が無いとも言います。)さて、なんなく背後に回ったら図2の様に、上段切りでバツサリとやって下さい。「ガウォ」と痛がったら成功ですよ。とりあえず間合いを取って逃げて下さい。BOSSはあまりの痛さに怒りまくり図3の様に全身からミサイルを発射します。発射されたら、今居るところからちょっと後方に下がればOKです。

どうです、ミサイルは発射された段階で、貴方のいた所までしか届かないのです。でも上から降ってくるミサイルには十分注意して下さいね。さて、以上の事を繰り返して頂ければ、図4の様にぶっ飛ばす事が出来ます。分かりましたか。ちょっと慣れれば、連続攻撃も可能ですよ。以上のように、このゲームの最大のポイントは敵との間合いです。間合い良ければ全て良し、んな訳には行きませんがとても大切ですので、まずそれぞれの敵の間合いを覚えて下さい。その次に攻撃方法です。相手の右に居るか左に居るかで、ダメージの受け方が違う場合もあるんですよ。

ともあれ、個性豊かなキャラクター達を用意したつもりですので、頑張っぺしぺししてあげて下さい。健闘を祈るゾヨ。……………



開発後記



ZOOMのメインプログラマーの山崎です。

今回の開発に当たりツール製作に思わぬ時間を取られ大変でした。

はっきりいって、ツールは5個ボツりました。

ZOOM初のX68000専用ゲーム(そりゃそうだ)で、なんと私自身MC68000というCPUは初体験だったのです。(ワクワク！)

苦労はありましたが、そのかいあって少なからず満足できる作品となりました。

ZOOMの開発部は、とっても居心地が良いところです。会社の方でスタッフも募集してることだし、楽しい仲間と面白いゲームを作ろって思ってる人、たくさん来て下さいね。ありがとうございました。

ZOOMの山ちゃんこと山崎でした。

——山崎 弘貴——

僕はジェノサイドの音楽関係を一手に引き受けてしまった鈴木です。

一部ではプエルトリコの血を持つ男だの、シルビアを注文しても2ヶ月も待たされる男だの、ウインクのメロディで、へをこく男だの言われてますが、本当です。

突然真面目な話をしますが、社長の「サンプリングとFM音源は同期させなきゃ」の一言で既存のドライバー、エディッターは当然使えず、初の試みでドライバーなどから製作しました。今回でゲームミュージックの奥の深さに驚いています。次回作品でもお会いできることを楽しみにしています。

——鈴木 英樹——

自機のパターンを全部間違っって消し、エアーガンを最初にオフィスに持ち込み、絶頂の忙しさの最中社長に風邪をうつし、オフィスに玄米酢の香りをまきちらし、巻末に変なマンガを書いてGENOCIDEのイメージを崩し、龍角散をこよなく愛す、黒い過去を持つデザイナー、ルネヴァンタール福田とはわたしです。

しかし、このゲームのパターンの多さの責任はひとえに私にあります。なぜなら勢いでいた自機の肩の形が違うことに気がついた時には遅かったのです。

今回のキャラ製作もハードだったせいもありますが、満足しています。

——福田 正和——

やっと完成しました。

途中、色々苦労もありましたが、終わってみると良い思い出です。

しかし、実際はGENOCIDE完成の喜びに浸るのもそこそこに、次回作の準備という状態ですが……………

とにかくGENOCIDE、楽しんで頂ければ幸いです。これからもZOOMをよろしく願います。

——桑原 美生——



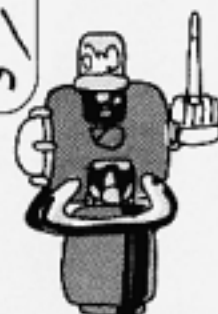
ご注意及びお願い

1. パッケージに同封されているユーザー登録はがきに、必要事項を記入の上お送りください。サポートを受ける場合は、この登録が必要です。
2. 乱丁・落丁を除き、この取扱説明書は再発行いたしません。
3. このソフトウェア及び取扱説明書は、株式会社ズームが企画開発した著作物です。その全部又は一部を当社の許諾なく、コピーすること、及びレンタル業又はそれに類似する行為に使用することは、法律で禁止されています。
4. 当製品を使用したことによる金銭上の損害および逸失利益、第三者からのいかなる請求に対しても当社は一切その責任を負いませんので、予めご了承下さい。
5. 製品には万全を期しておりますが、万一製造上の不都合で動作不良等が生じましたら、ご面倒ではありますが弊社までご連絡下さい。
6. お客様のミスなどで、ディスクを破損された場合は1枚につき¥1500の実費交換費用を申し受けます。壊れたディスクと交換費用を同封の上、弊社まで現金書留でお送りください。尚、商品を直接お送り頂く前に電話などでご連絡下さいますようお願い申し上げます。
7. プログラムが正常にロード・動作しない場合は、もう一度「ゲームを始める前に」と「ゲームスタート」を読み直して試してみてください。

アンケートにも答えてね。



どうしたの





GENOCIDE

GENOCIDE STAFF

GAME DESIGN & SCENARIO

佐藤 明

MAIN PROGRAM & TOOL PROGRAM

山崎 弘貴

CHARACTER DESIGN & MECHANICAL DESIGN

福田 正和

GRAPHIC DESIGN & ORIGINAL PICTURE

桑原 美生

MUSIC COMPOSE & SOUND EFFECT

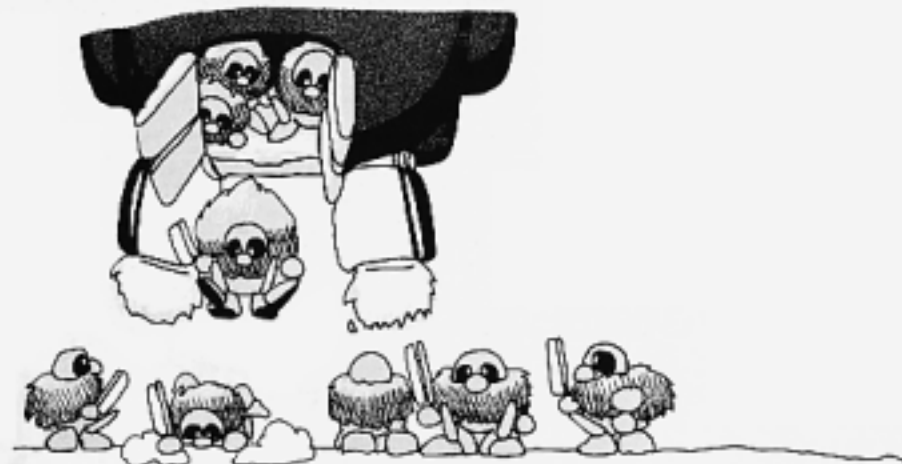
鈴木 英樹

PRODUCER

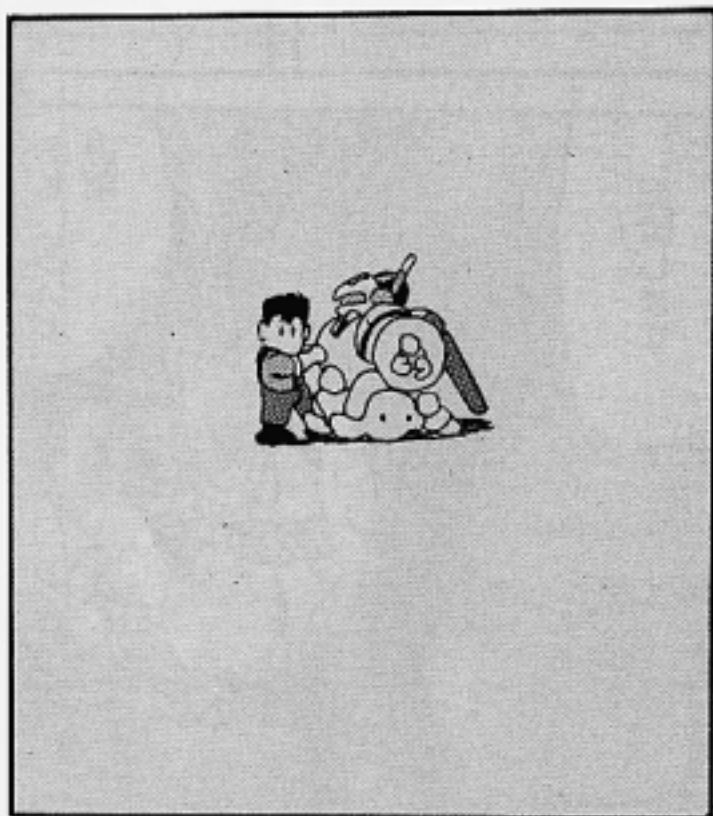
佐藤 明

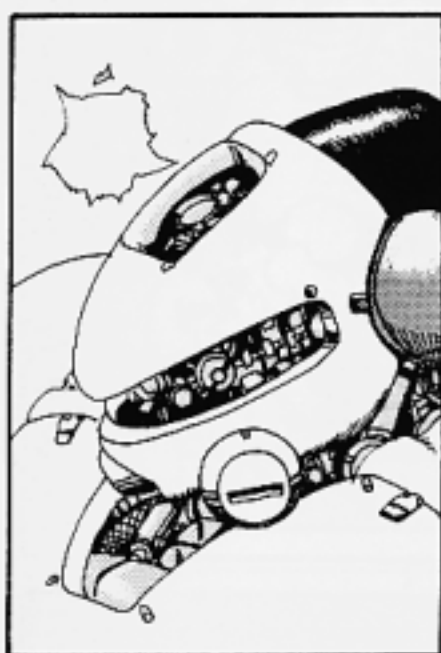
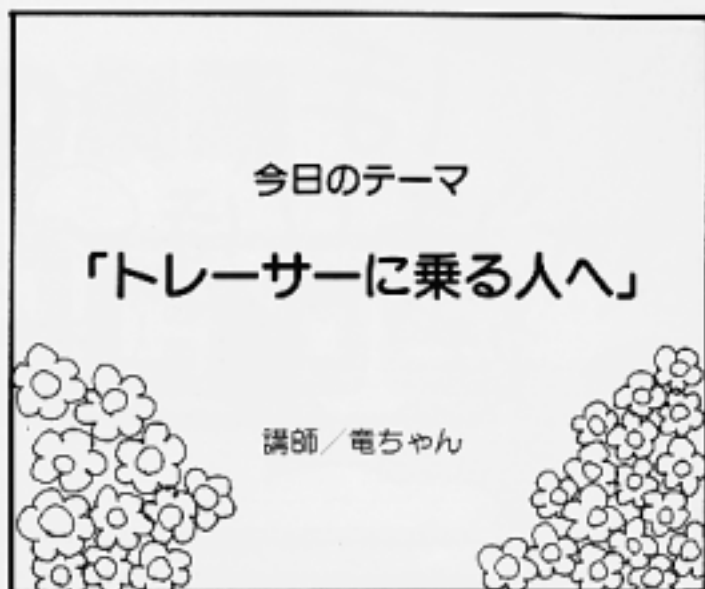
SPECIAL THANKS

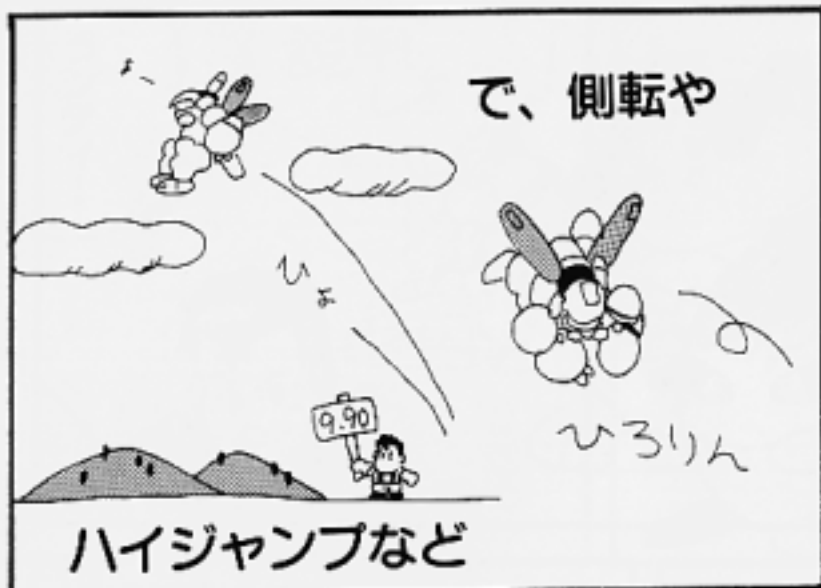
伊藤 善仁	赤沼 佐百合
伊藤 雅敏	三宅 貴久
塙 雅子	伊藤 浩
永野 仁	榎本 明裕
加藤 千香子	



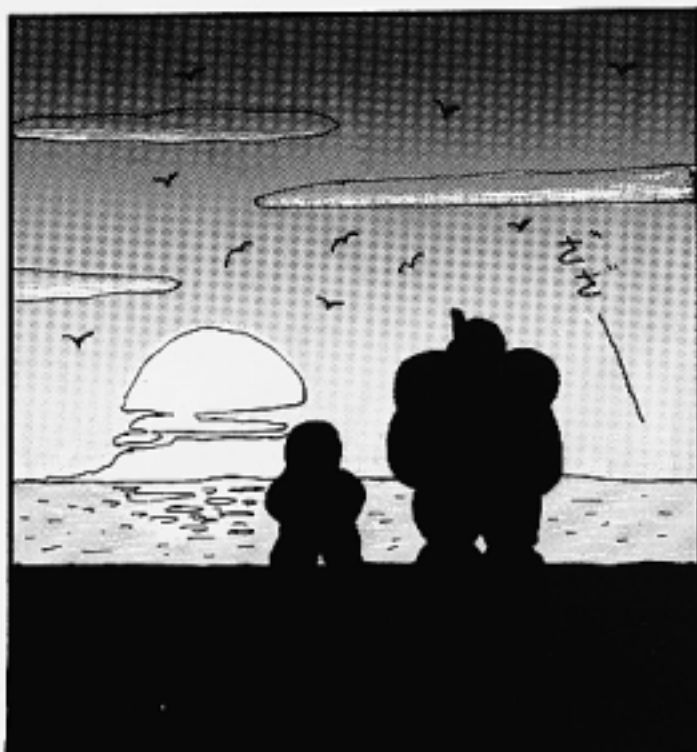
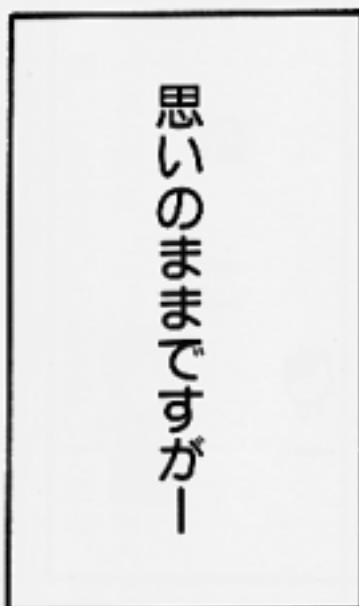


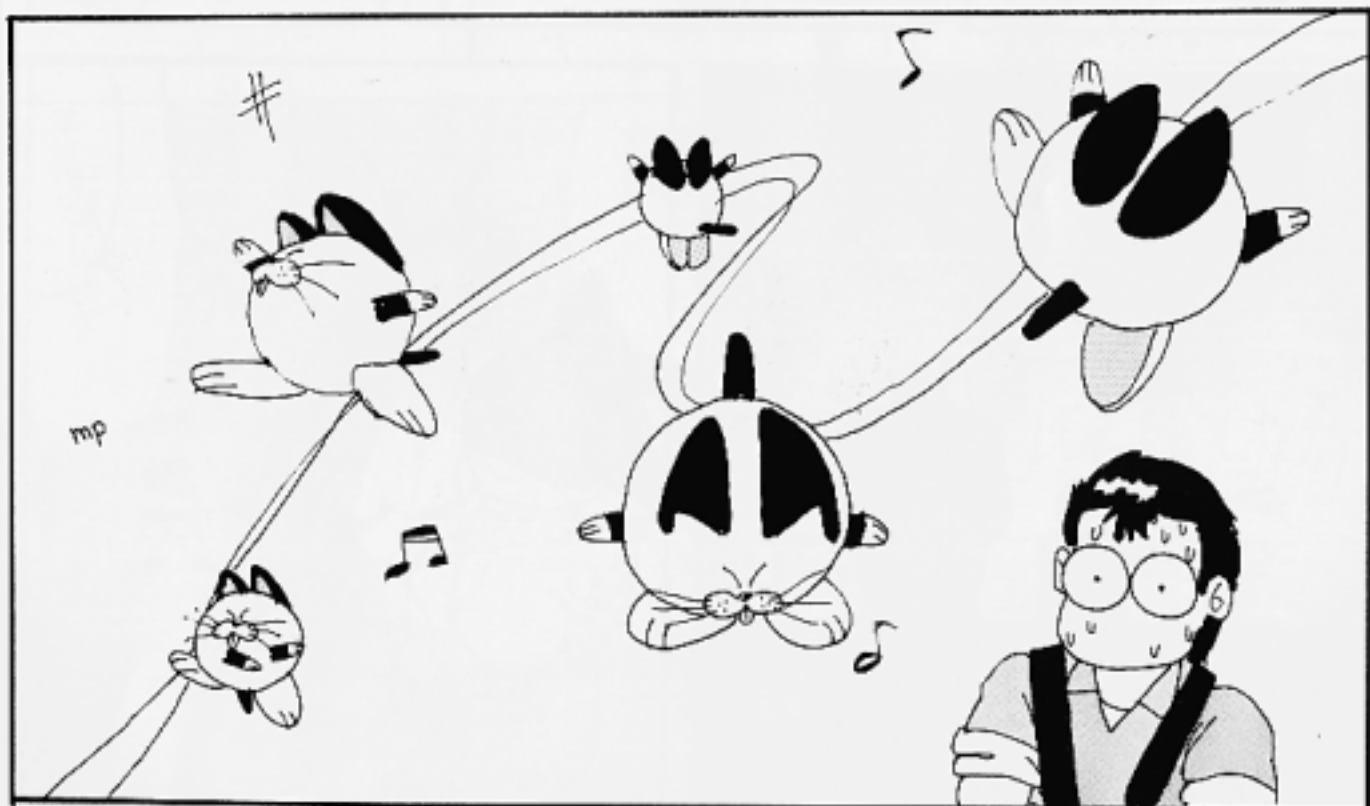
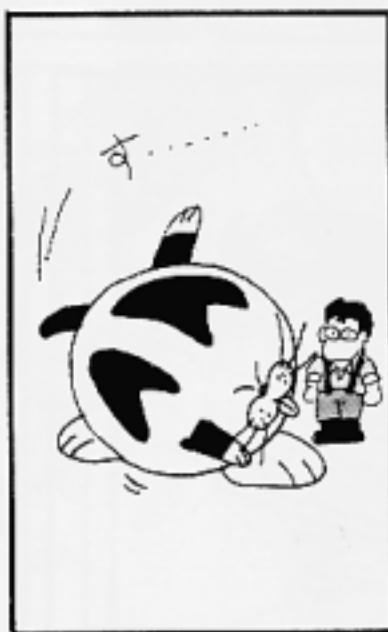
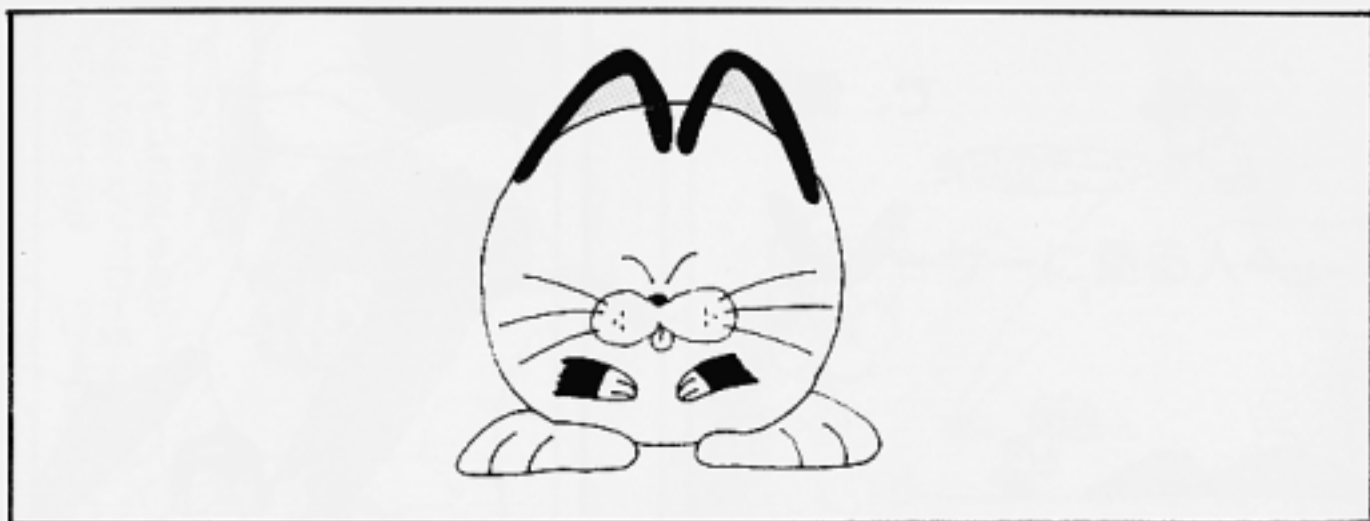






こーやーのはどせーてか







ねこ

一九七四年、ニューヨークで生まれる。幼いころからソウルを聞いており、七歳の時、自作の曲をレコード会社にもちこみ、才能を買われる。十五の時、プロデビューしたがあまりにも個性が強く、社会から「時代の異端児」とか「10年早い」等と言われていた。しかし、そのダンサンプルなビートと肉体美あふれる踊りで今や全米ヒットチャート年間1位という恐るべき存在であるという説があるが、定かではない。今のところ、わかっているのが株式会社スームのマスコットであるということと、踊りがうまいと

