



**Time Trial Action Game**

**ダンシング・エクスプレス (Dancing Express)**

***For X68000***

***By Takemi.Matsumoto 1992.***

**制作環境**

**SHARP X68000EXPERTIIHD (メモリ4MB)**

**ディスプレイTV CZ-605D**

**プリンタ CZ-8PC4**

**HAL研 ファインスキャナ HGS-68**

**SHARP XC C compiler V2.1**

**注意事項**

X68030や16MHzのマシンでプレイする場合は本体のクロックを10MHzに合わせて起動して下さい。メモリは1Mバイトでも大丈夫です。

プレイする際はディスクのライトプロテクトシールをはがしておいて下さい（終了時にスコアをセーブするため、ディスクは入れたままにしておいて下さい）。

## 第1章 目次

第1章	目次.....	- 1 -
第2章	遊び方 .....	- 2 -
第1節	設定 .....	- 2 -
第2節	起動 .....	- 2 -
第3節	タイトル・ステージ選択.....	- 2 -
第4節	記録表示 .....	- 2 -
第5節	偵察モード.....	- 3 -
第6節	ゲームルール .....	- 4 -
第7節	操作方法 .....	- 4 -
第3章	地形解説 .....	- 5 -
第4章	攻略法 .....	- 7 -

## 概略

このゲームはアクションゲームで、ステージも複数用意されており、ステージをクリアする事が前提となっているのですが、それが目的ではありません。このゲームの最大の目的は、いかに良いタイムでステージを走破したかという、次々と記録を塗り変えていくというところにあります。

そこにパズルゲームとしてのエッセンスも少々加えてありますので、ただ単に走っていれば良いというものではなく、多少頭も使うようになっていきます（と、言うより制作当初はパズルゲームの予定で制作していた影響ですが…。移動が1ブロック単位なのはそのためです）。

最高速時には目の回るようなスピードで画面がスクロールするので、余り長時間のプレイをすると、乗り物酔いをしてしまうかもしれません。

## 第2章 遊び方

### 第1節 設定

ダンシング・エクスプレスとは、21世紀のモータースポーツで、スタート地点からゴールまでの過激な傷害をくぐり抜け、そのタイムを競う競技である。

### 第2節 起動



ディスクをドライブ0に置いて、「OPT. 1」を押しながら電源を入れると、自動的に起動し、タイトル画面を表示します。

因みに、EDITOR.X を実行すると、ステージエディタが起動します。が、ここでの説明は省略させていただきます。

### 第3節 タイトル・ステージ選択

起動すると、タイトル画面になり、ステージ選択が出来るようになるので、方向キーで選んでトリガーAを押して下さい。トリガーBを押すとゲームが終了します。

なお、ここで少し待っていると、地形の説明が始まるので一回は見ておいて下さい。



### 第4節 記録表示



前の場面でステージを選ぶと、そのステージのデータを表示します。上から、ステージ名、制限時間、そして上位4名の名前とタイムです。

ここでトリガーAを押すと、競技上に入場した事になり、偵察モードに入ります。なお、トリガーBを押すと、ステージをキャンセルし、ステージ選択画面に戻ります。

## 第5節 偵察モード

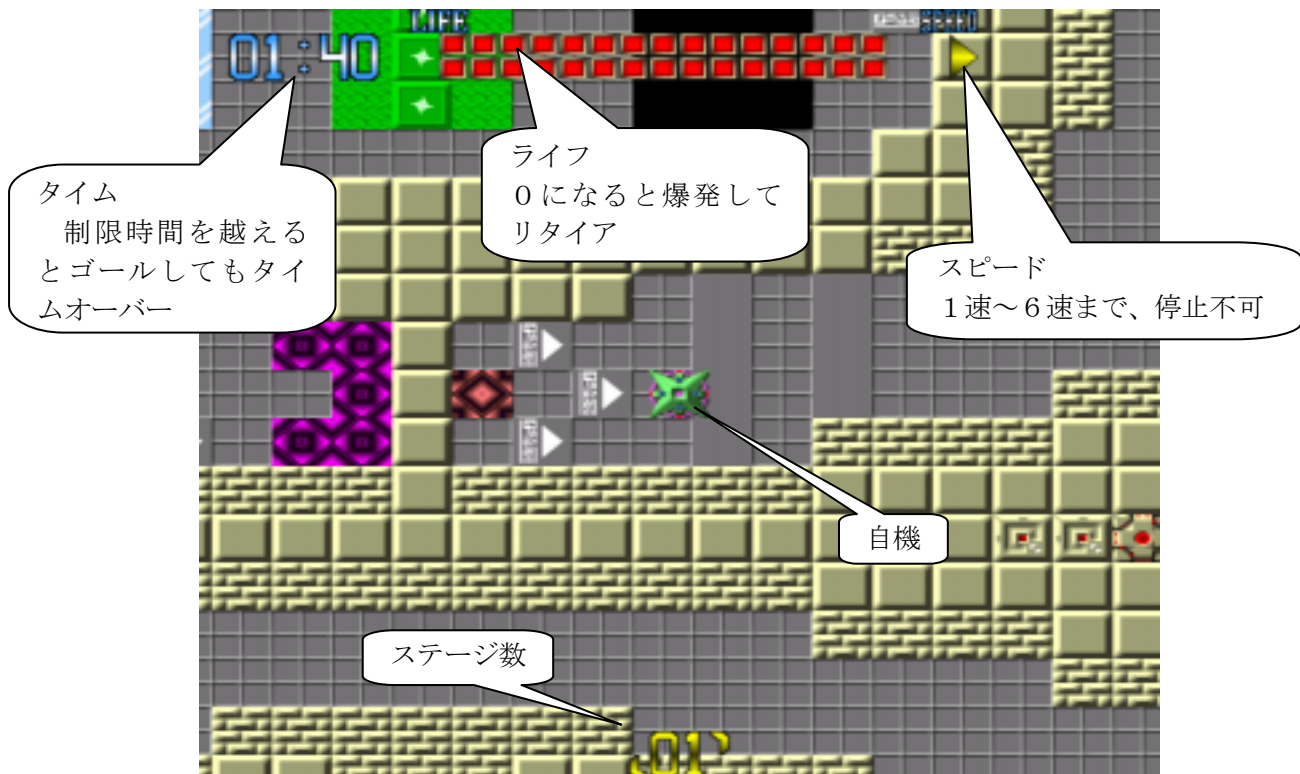
上から、ステージ数、名称、制限時間を表示して、偵察シーンには入ります。以下の操作で自由に移動できます。




- スティック上下左右 … 8方向操作で画面をスクロールさせる。
- トリガーA … 競技開始。
- トリガーB … ステージ名等の表示ON/OFF。

ステージは32×32の地形から構成されており、表示画面4画面分の大きさを持っています。なお、上下左右はループしています。

画面の見方は下図を参照してください。



## 第6節 ゲームルール



ルールは至って簡単です。制限時間内にゴールに着けばステージクリアです。ただし、地雷などにやられて、エネルギーが0になったり、川や穴に落ちたり、ギブアップするとリタイアになり、また制限時間を越すと、タイムオーバーとなり、クリアにはなりません。

その時は、メッセージが表示されて、リプレイを促します。トリガーAでリプレイ、トリガーBなら記録表示画面に戻ります。

クリアした場合、4位以内のタイムを出すと、歓声が轟き、ネームエントリーする事が出来ます。半角14文字以内で、キーボードから打ち込んで下さい。

※ この記録は、ゲーム終了時にセーブするようになっているので、残しておきたい場合は必ず、タイトル画面からトリガーBを押してゲームを終了させるようにして下さい。

## 第7節 操作方法

中央にいる緑のトゲトゲが自機です。茶色のステーション（ひし形にグラデーションがかかっている地形）から出発し、制限時間内に紫のゴールステーションにつくとステージクリアですが、操作感覚が少々変わっています。

自機の移動・  
加速・減速

A B同時押しで、  
ギブアップ



ボタンは使用しません。方向キーを押すと、自機がそっちの方向に動き出しますが、その後の操作は以下のようになります。

- 進行方向と同じ方向のキー … 加速する（MAX 6 速）
- 進行方向と逆のキー … 減速する（停止は出来ない）
- それ以外の方向キー … その方向へ曲がる（パーツ単位）

なお、斜めを押すと、その方向にジグザグに進みます。

・ なお、特殊な操作として、以下のようなものもありますが、少なくとも、元から入っているステージではステージ1 2以外は無理に覚えなくてもクリアできますが、やっている内に自然に分かってくるとは思います。

・ **特殊な操作 その①** … 直進しながら横にあるガラスやレンガを破壊したり、プレートを押したい場合は、進行方向とその物体の方向との斜めを押すと、横のガラスなどを割ったり、プレートを押したりしながら直進できます。

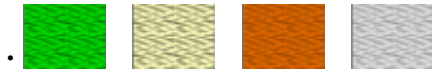
・ **特殊な操作 その②** … 基本的に、いきなり進行方向を真後ろに向ける事は出来ませんが、上記のような場で、ガラスなどを割ったりする直前に、ガラスのある方向の斜め後ろに方向キーを入れておくと、割ったりすると同時に方向転換します。

## 第3章 地形解説



ロード

… 灰色の地形です。普通に通過できます。数種類あります。



ラフ

… 整備の悪い道です。通過するとスピードダウンします。緑・黄色・白・茶色の4色があります。



プレート

… 緑の四角で、体当たりで押せますが、前述のラフ上に限ります。また、2つ以上同時には押せません。



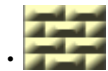
ウォール

… 普通には破壊も通過も出来ませんが、ジャンプで踏み潰す事によって破壊できます。



ガラスボックス

… 体当たりで破壊できます。その時、少しスピードが遅くなります。



レンガ

… 体当たりで破壊できます。ただし跳ね返されてしまいます。



アイスパーン

… 氷地帯です。変速は出来ませんが、この上では絶対に方向転換は出来ません。



リバー／ホール

… ここに来ると自機は沈んで（落下して）しまい、リタイアとなります。気をつけましょう。



スプリング

… 緑色のリングです。これにぶつくと、最高速で跳ね返されてしまいます。



クッション

… スプリング同様、跳ね返されますが、スプリングとは逆にスピードが最低になります。



スタートステーション

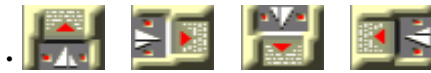
… 茶色いひし形のグラデーションをしています。スタート地点です。



ゴールステーション

… 紫色のひし形のグラデーションです。ゴール地点です。ここを目指します。





### ジャンプ台

… これに三角矢印の方向に突っ込むと、ジャンプできます。飛距離は突入速度によって変化します。

- 1速＝ 1ブロック
- 2速＝ 2ブロック
- 3速＝ 4ブロック
- 4速＝ 8ブロック
- 5速＝ 16ブロック
- 6速＝ 32ブロック（要するに1周して戻ってくる）

…というように距離が変化するので、上手く使い分けて下さい。

- 着地点に何かがあると破壊する事ができます。これを利用しないと解けないステージもあります。
- アイスバーンに着地すると、衝撃で氷が割れ、水中に突っ込んでしまうので注意して下さい。
- 着地時に地形を破壊すると、反動でもう一度空高く飛ばされますが、この時は既にキー入力を受け付けています。ですから、この時に加速したり、方向転換して置くと着地後にすぐに行動が取れます。
- ジャンプ中は操作できません。



### ワープゾーン

… 乗ると、もう片方のゾーンへワープします。Ⅰ、Ⅱの2組があります（例：Ⅱの青に入ると、Ⅱの赤へ）。



### マーカー

… 大きな三角の描いてあるここを通過すると、矢印方向へ強制的に曲がります。



### ストップパネル

… これに乗るとスピードが1速に落とされてしまいます。銅色です。



### ダッシュパネル

… これに乗ると、いきなり最高速になってすっ飛んで行きます。金色です。



### トゲトゲ

… ここを通ると、1のダメージを受けます。



### 地雷

… これに乗ると、2のダメージを受けます。しかし、一度爆発すると無くなります。



### 電撃ゾーン

… ここを通ると3のダメージを受けます。



### サイン

… このサインの先の道の難易度を示しています。HELL＝高難度、SAFETY＝低難度を示しています。

## 第4章 攻略法

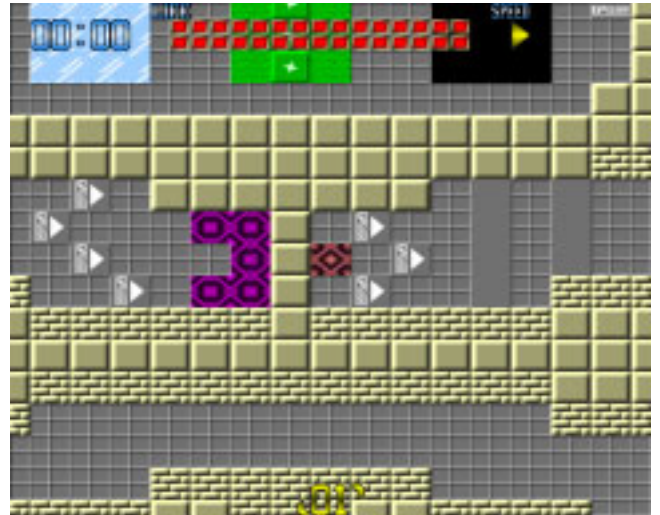
- なるべくジョイパッド、もしくは「4方向モードがあるジョイスティック」など、指向性の高い入力機器で操作して下さい。スティックが斜めに入ると少々困るステージもあります。8方向と4方向が切り替えられるものがお勧めです。
- このゲームをやるには沈着冷静さが必要です。あまり熱くなってしまうたら、緻密な操作ができなくなります。
- 「偵察モードでしっかり偵察する」これにつきます。クリア条件の秒数も確認しておくとい良いでしょう。後は、操作方法と面パターンの記憶です。
- 進行方向と正反対の方向へは進めません（つまり反転できません）。反転しようと、何回も繰り返し失敗すると思いますが、これは慣れるしかありません。
- ジャンプ台の使い方が重要な面もあります。事前にスピードと飛距離の関係を体得しておきましょう。偵察モードでは、何速で飛ばば目的の地点へ着地できるのか、地形を数えて確認しておきましょう。
- タイムオーバーになってもいいですから、まず速度1～2ぐらいで一度クリアしてみましょう。それからタイムを縮める方法を考えて下さい。いきなりクリアしようとするとう難しいステージもあります。

※なお、この攻略法は、このゲームが榊満開製作所発行のディスクマガジン、「電脳倶楽部」に掲載されたときに、榊満開製作所の方が執筆されたものを引用しております。

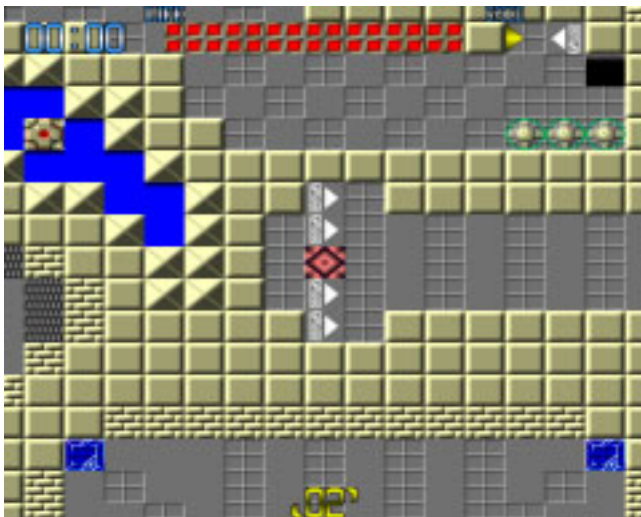


### ① STAGE 1 【 初心者コース 】

ここではクリアすると言うよりも、各地形を体験してみてください。この面のまん中は体験ステージになっているのです。トラックの上の方に穴が開いていて、レンガを破壊すればそこから中に入れます。いろいろな仕掛けがありますから、遊んでみてください。



### ② STAGE 2 【 サーキット009 】



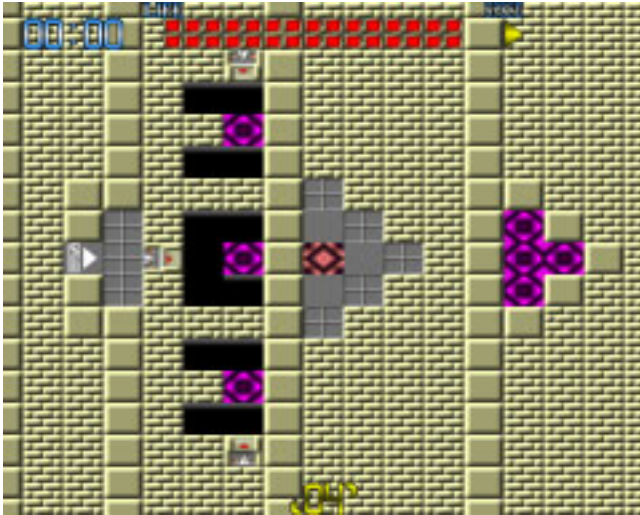
このコースも難しくありません。気をつけるべき場所は2箇所。まずジャンプ台への突入速度です。4速です。それから地雷原地帯。踏まずには進めないで、なるべく個数を踏まないようにして下さい。タイムアタックをする場合は、速度の調整に気を付けて。

### ③ STAGE 3 【 どっかの城の攻防戦 】

敵の城の中央に突入するという趣向になっています。まあ城の下の方から突入する、というのが無難な線でしょう。地雷、トゲ、電撃がありますが、なるべく踏まないようにして下さい。直線運動だけしているとダメージを食いますので、カクカクと直角に避けをしながら進んで下さい。ゴール地点の倉庫番は、偵察モードで事前に調べておきましょう。種を明かせば、単にあるブロックを2回同じ方向へ押すだけなんですけど…、これも制限50秒と、そんなにシビアな面ではありません。



#### ④ STAGE 4 【 レンガ・アタック 】



偵察してみると分かりますが、結構、陰險な罠のある面です。縦方向に細長い部屋のようになっていて、突入口はそれぞれ地形1個分しか開いていません。これに向かって速度を上げて斜め進みで入るわけです。ただ、4列目、突入口の手前の方がホールになっていて、少々工夫が必要です。正反対へは方向転換できないということを良く考えてみて下さい。こここのところだけ4方向に切り替えてやると楽です。その後の、ジャンプ台への突入速度いかに、クリアか最初からやり直しかが決まってしまうので、ここも注意して下さい。制限時間は割と余裕をもって取ってあります。

#### ⑤ STAGE 5 【 ガラスの橋 】

この面は、ガラスボックスの（割れ方と割れた後の地面の）特性を知っていれば、そんなに難しくはありません。むしろ、その特性を掴むまでが問題かも知れません。くれぐれも黄色い地形（加速装置）は踏まないようにして下さい。ほぼ操作不能になってしまいます。最後の「着地&ターン」は、初めての人だと少々シビアかも知れません。



#### ⑥ STAGE 6 【 ファイナル・ラップ 】

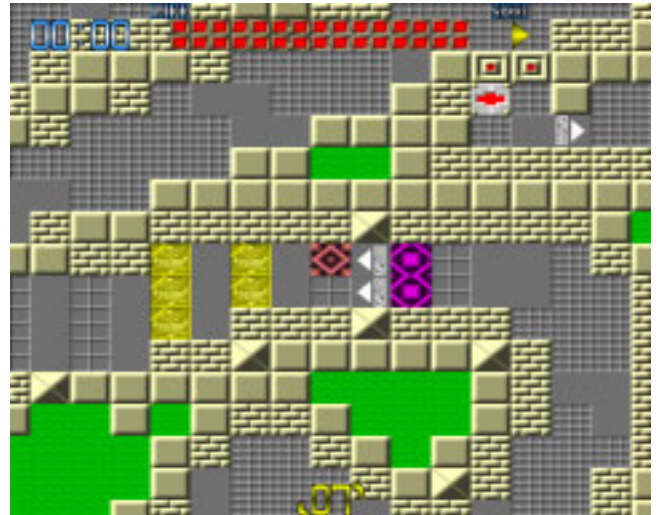


難しくはないのですが、ジャンプ台には注意して下さい。4個あるジャンプ台のうち、一番上の台から4速で飛んで、スタート地点の後ろの壁を破壊するのがポイントです。着地&ターンで、すぐに次の場所へ行けます。地雷はなるべく踏まないようにしないと、ゴール直前で困る事になります。直前に、踏まないと通れない地雷が敷いてあるからです。



## ⑦ STAGE 7 【 スズカ 】

最初に黄色い加速装置を踏まされますが、減速しないでそのままの速度でつっぱしって下さい。途中のイベントはワープですが、速度が速いので慣れないとワープゾーンを行ったり来たりしてしまうかも知れません。



## ⑧ STAGE 8 【 シンメトリー 】



最初のうちは、横へ行って、それから下へ、というルートが良いでしょう。この上下への分かれ道の付近には地雷が敷いてありますが、これは踏まない方が良いでしょう。ジャンプ台ですが、実は（数えてみれば分かりますが）ゴールの周辺には着地できません。よって、地雷を踏みつつジグザグに進んで行かなくては通れません。更にその先にはジャンプ台。ジャンプ後はゆっくりと、着実に操作すれば大丈夫でしょう。

さきほど「それから下へ」と書いたのは、ダメージを考慮しての話です（地雷はダメージ2、電撃はダメージ3）。急がば回れという感じです。

## ⑨ STAGE 9 【 知力・体力・時の運 】

基本的に3つの分かれ道で構成されていますが、ここでは、左から（＝時の運）をお勧めします。右から（＝体力）がいちばん難しいでしょう。

その「時の運」コースですが、実は1速だけで走っても（操作さえ正確ならば）制限以内にゴールインできます。この地雷は踏んでも構いません。



## ⑩ STAGE 10 【 氷の宮殿 】



ここは暗記力勝負です。他の面よりも確実に面を覚えなくてはなりません。「氷の上では方向転換できないけど、ブロックなら大丈夫」ということが大前提です。スタートと同時にいきなり右へ進めば、何も操作しなくても電撃の直前まではうまく進めます。

その後は、4キャラ分の幅のあるコースのうち、どのレーンが通れる道かというのを覚えながら進んで下さい。最後の迷路もどきは、最初にはよく分からないかも知れませんが、偵察モードなどでゆっくり観察すればコースが見えてくるはずですよ。ゴールから逆行して辿ると分かりやすいと思います。

## ⑪ STAGE 11 【 ダッシュ 】

右から行くと文字通り地獄を見ます（クリアできない事はありませんが…）。下のコースから行けば、ほぼ2速を保ったままでもクリアできます。ポイントは、「正確に曲がること」。長い直線では緩急をつければ、タイムの短縮にもつながります。最後のジャンプ台へは2速で突入すると良いでしょう。そのジャンプ台の直前に茶色（減速装置）があるので注意。4方向モードを使った方が良いでしょう。



## ⑫ STAGE 12 【 ゴール求めて3万キロ 】



このステージはかなり長いです。序盤のポイントは速度の調整。ガラスの破片を踏むと自機が減速するので、進行方向に思いっきりスティックを連射して下さい。ここでタイムを稼いでおかないと、後半で苦労します。

途中に加速装置がいくつかありますが、1番目のは知らないうちに踏んでいます。2番目のはジャンプで飛び越すと良いでしょう。3番目のは、必死に減速しないと川に落ちます。4番目は放っておいても減速装置が待っていますので大丈夫です。ただ、その先のジャンプ（とジャンプ先）が問題になっています。後半、ジグザグ路に電撃と地雷が交互に置いてありますが、地雷は踏まないで下さい。多少時間がかかっても回っていかないと、ゴール直前に置いてある地雷で死んでしまいます。そこを突破できれば、もうゴールできたも同然です。