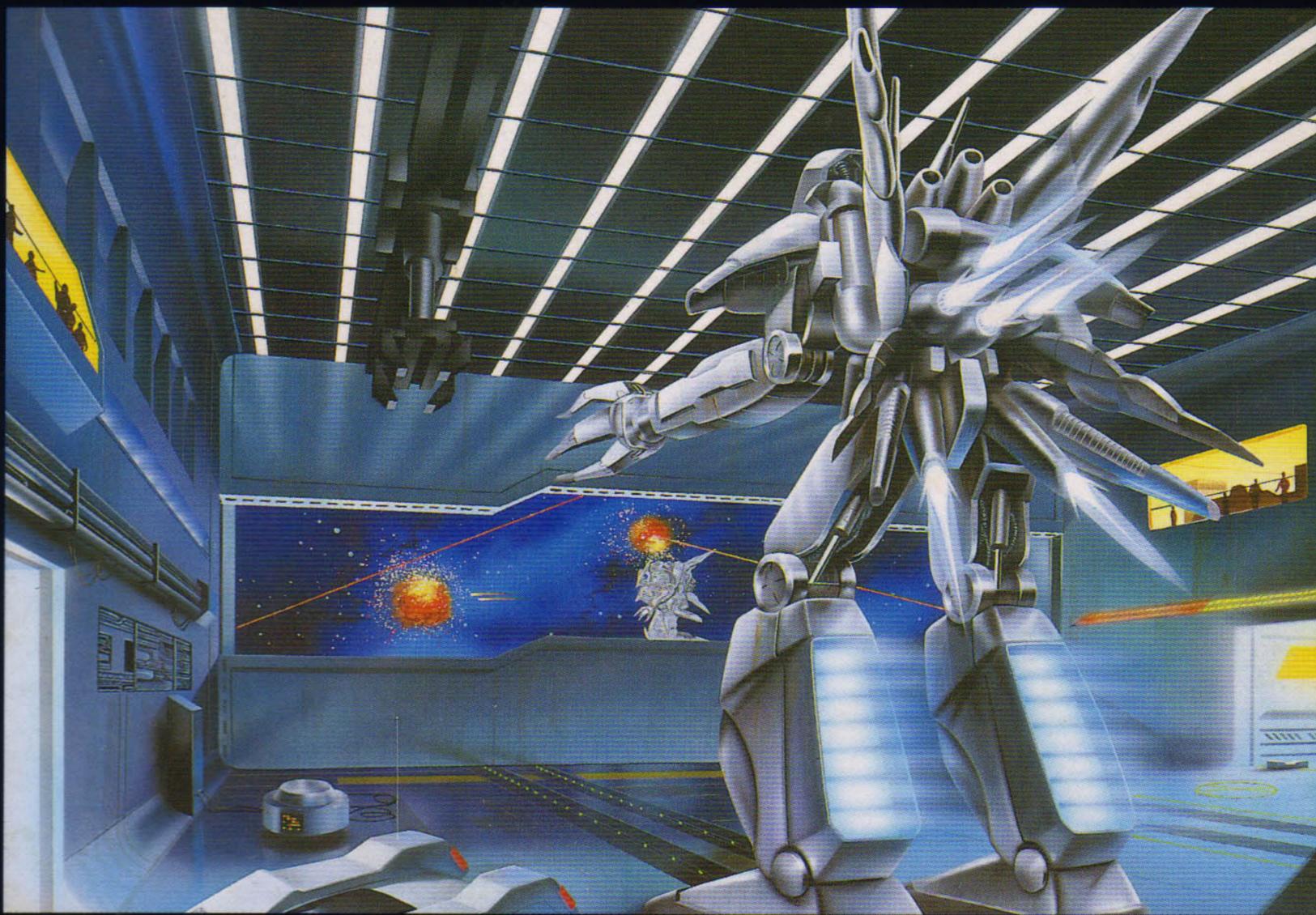


Knight Arms

THE HYBLID FRAMER

USER'S MANUAL



 Arsys

CONTENTS

- プロローグ..... 2
- 起動方法..... 4
- 初期画面..... 6
- 操作方法..... 8
- 画面構成..... 12
- ゲームの特徴(遊び方)..... 14
- ゲームの終了・続行..... 16
- アイテム紹介..... 18
- 主人公紹介..... 20
- 主な敵キャラ紹介..... 22
- こんな症状の時は..... 26
- INFORMATION 27
- STAFF CREDITS 28

満天の空、きらめく星がひとつ、そしてまたひとつ消えていった。

人類が太陽系外の他の惑星に進出し始めてから、早一千年もの年月が経過していた。その間、超高速通信や重力カタパルトを始めとするワープシステムの発達により、銀河系は一つに結ばれ、広大な共和国を形成していた。この共和国内外の治安維持は、銀河機甲騎士団＝ギャラクシーナイツ（G. K.）が行い、人々（あるいは、その他諸々の生命体）から絶大なる信頼を得ていた。

銀河系内には、ここ数十年、大きな争いもなく平穏であった。だがこの静寂が破られる時がきた。突然レグルスがけし飛んだのだ。それは近隣の銀河を破滅に到らしめているあの CIPHER（サイファー）からの攻撃を受けたのである。彼らの攻撃は強力無比で、しかも避けようがなかった。

彼ら CIPHER の兵器は、「ステラスマッシャー」と呼ばれた。それはその名の通り一つの星をも楽々と破壊するほどの威力をもっていた。その兵器のエネルギー源は、途方もないエネルギーが凝縮されているあのブラックホールであった。（どの様な方法かは判らぬが）彼らはこのエネルギー魂を取り出し、ワープで、設定したターゲットへ発射していたのだ。

ワープによる攻撃のため、CIPHER が果たしてどこにいるのか、次の攻撃のターゲットがどこなのか皆目わからず、ギャラクシーナイツは、これに対抗する術がなかった。

不意の攻撃の恐怖に震える日々が続いた。だが遂に、ギャラクシーナイツはワープ航路の割り出しに成功した。……が喜びもつかの間、余りの事実に顎然とした。CIPHER は銀河系内にはいなかったのだ。それどころか近隣の銀河団の中でもなかった。ワープ航路の起点は、はるか 4 億 6 千万光年もの彼方、「かみのけ座超銀河団」の中の一つのエリアであったのだ。だがワープ航路の発見は、ギャラクシーナイツに、反撃する唯一のチャンスをもたらした。早速、ギャラクシーナイツは、CIPHER の領域へ部隊を送り込んだ。

戦況は、我軍に有利であった。CIPHER は、ワープによる攻撃を行っていたため、弱体化した敵としか戦ったことがなく組織的な

戦闘、接近戦は不得手であった。CIPHERは、ギャラクシーナイトの組織的な戦略行動の前に敗走しみるみる形勢は逆転していった。数多くあったステラスマッシャーは、次々と破壊されていき、人々は次々と寄せられる戦勝にわきたった。

戦いは、我軍の圧勝に終わるかに見えた。しかしCIPHERはその間、秘かに新型のステラスマッシャーを建造していたのだ。この事は、偶然にも捕虜となったCIPHERの士官の口からもれたものだった。

早速、真偽を確かめる為に調査が始められた。そして間もなく驚くべき事実が判明した。

その新型ステラスマッシャーの構造は、一つのコンパクトな太陽系であり、その中心には太陽と連星をなすブラックホールがあった。そしてその近くには、巨大なステラスマッシャーが建造されつつあった。これらは一体となり、ぶ厚く厳重な隔壁でガードされており、その性能についても十分に推測できた。

これが完成すると、現状のギャラクシーナイト最強の戦艦では、隔壁を破壊し突入を果たすことは到底不可能と思われ、我軍の敗退は日を見るよりも明らかであった。

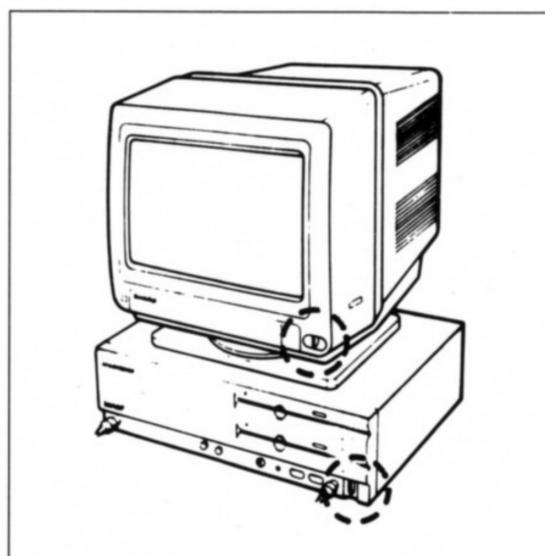
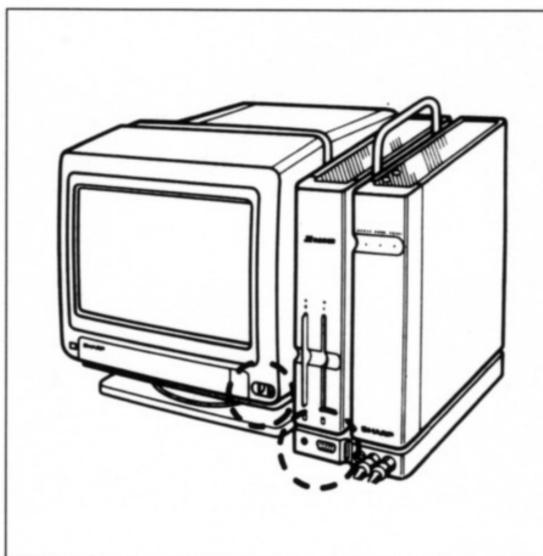
ギャラクシーナイト内では、差し迫ったこの緊急事態をいかに対処するか連日議論がかわされた。ギャラクシーナイトの司令官は非常事態のため、遂にギャラクシーナイトの技術陣が秘密裏に総力を上げて開発を進めていた、史上最強の単座式人型兵器の存在を公表した。開発コード UGK・A-1701「ナイトアームズ」である。

完成した「ナイトアームズ」は、前線基地「ベース11」で出撃を待っていた。だが必死になる敵もこの事を察知し、「ベース11」へ奇襲をかけた。不意をつかれた「ベース11」は、必死の応戦もむなしく、遂に敵の手におちてしまった。

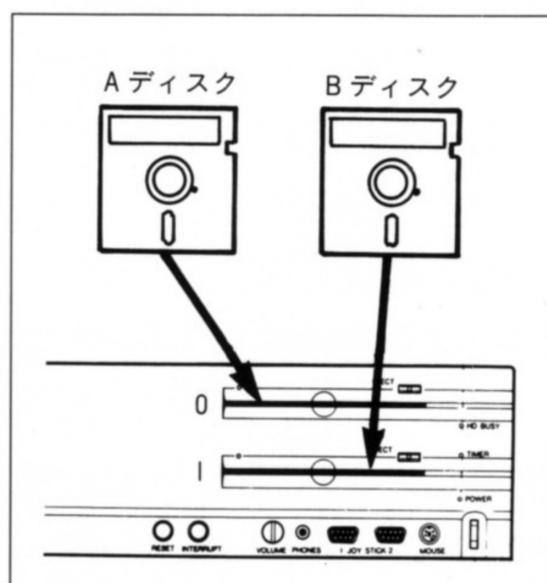
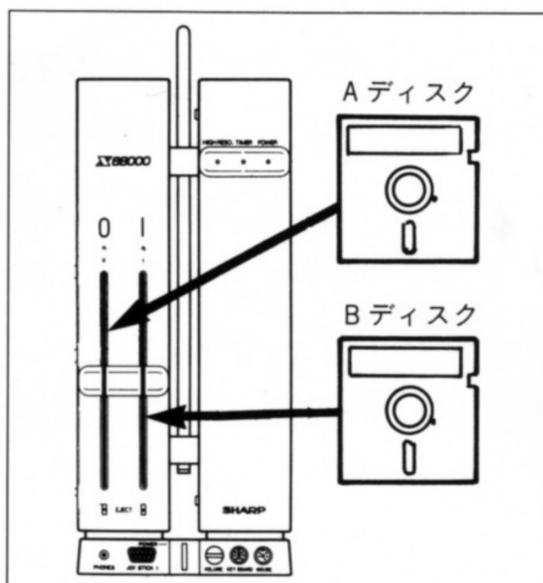
別の基地「ベース7」で建造が行われていた別の一体が無事完成し、最強の装備をもつ「ナイトアームズ」は、ステラスマッシャーを破壊するため出撃の指令を待っていた。間もなく決戦の火ぶたが切って落とされようとしていた。

● 起動方法

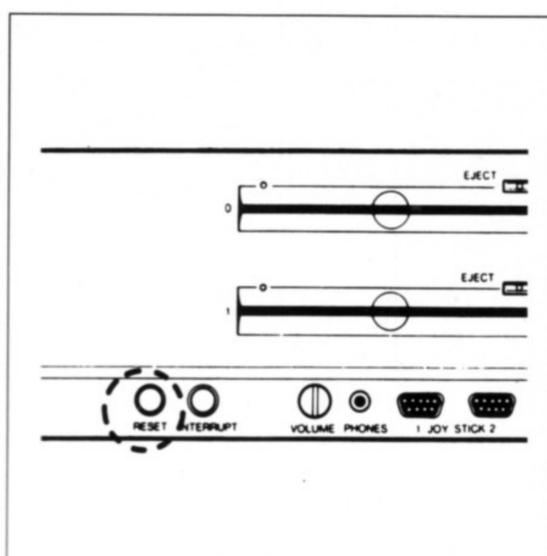
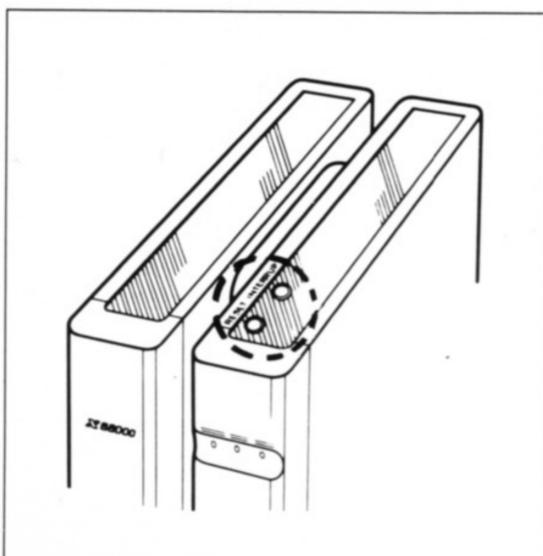
X68000本体及びディスプレイの電源を入れて下さい。



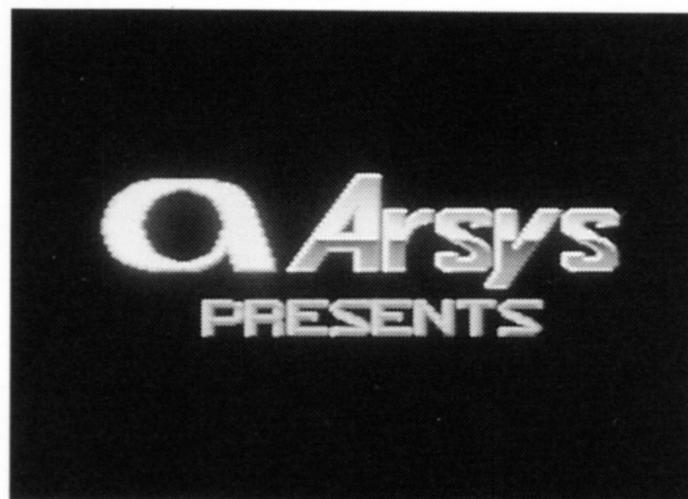
“Knight Arms”のAディスクをドライブ0に，Bディスクをドライブ1にセットして下さい。



次に，X68000本体の上部にある RESET スイッチを押して下さい。尚，PRO シリーズは，本体前面についています。



しばらくすると、オープニングデモが始まります。



デモの最中に キーを押しますと、メニュー画面になります。



注) ハードディスクからシステム起動されている方は、 キーを押しながら、立ち上げて下さい。

●初期画面(メニュー画面)



メニュー画面には、1. GAME START, 2. CONTINUE, 3. CONFIGURATION の3つのモードがあり、これらはテンキーの **2**, **8** キー又は、ジョイスティックの **↑** **↓** で選択し、**SPACE** キー又は、ジョイスティックの **A** ボタンで決定します。

1 GAME START

最初からゲームを始める。

2 CONTINUE

続けてゲームをする。PLAYER 機が撃墜されて GAME OVER になっても、引き続き PLAY する事が出来ます。但し、GAME OVER になったステージの最初からとなります。回数に限りはありません。尚、セーブ機能はついていません。

注) 本ゲーム立ち上がり直後は、GAME START と同じになります。

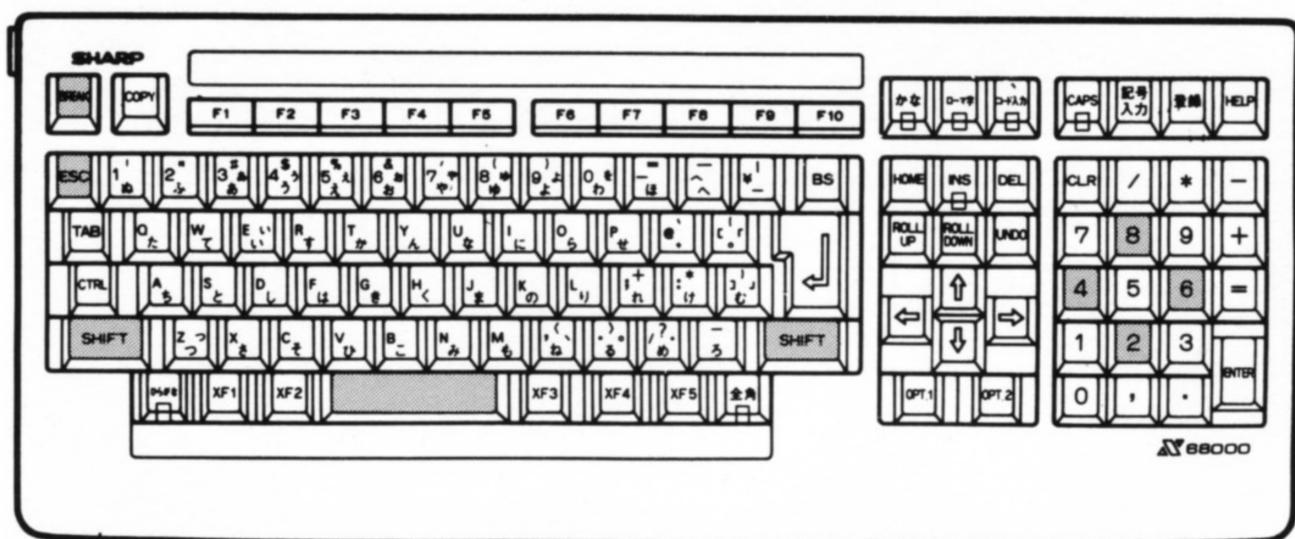
3 CONFIGURATION

本ゲームについている機能の設定です。このモードには、次のような機能設定があります。テンキーの **2**, **8** キー又は、ジョイスティックの **↑** **↓** で1~5までのメニューを選択し、**SPACE** キー又は、ジョイスティックの **A** ボタンでモードを選択して下さい。

- (1) **GAME LEVEL** ……ゲームの難易度の設定です。
EASY ……やさしい
NORMAL ……普通
HARD ……難しい
- (2) **JOYSTICK MODE** ……PLAYER 機の移動キーの設定です。
NORMAL ……ノーマルタイプです。
REVERSE ……実機操縦タイプで、上下移動キーが逆になります。
- (3) **JOYSTICK TYPE** ……ジョイスティックのタイプの設定です。
NORMAL ……ジョイスティック, ジョイパッド使用。
CYBERSTICK ……シャープ製サイバースティック (インテリジェントコントローラーCZ-8NJ2) を使用。
- (4) **RESOLUTION** ……ゲーム画面のモード設定です。
HIGH ……ディスプレイ31KHz の高解像度モードです。緻密で美しい画面でゲームをお楽しみ戴けます。
LOW ……ディスプレイ15KHz の低解像度モードです。画面が拡大され、迫力のあるゲームをお楽しみ戴けます。
* カラーイメージユニット (CZ-6VT1) を持ちの方は、ゲーム画面をビデオ録画する事が出来ます。詳しくは、カラーイメージユニット取扱説明書を参照して下さい。
- (5) **EXIT** ……………このモードから抜けて、メニュー画面に戻ります。

● 操作方法 <キーボードでの操作>

キーの割り当ては以下のようになっています。

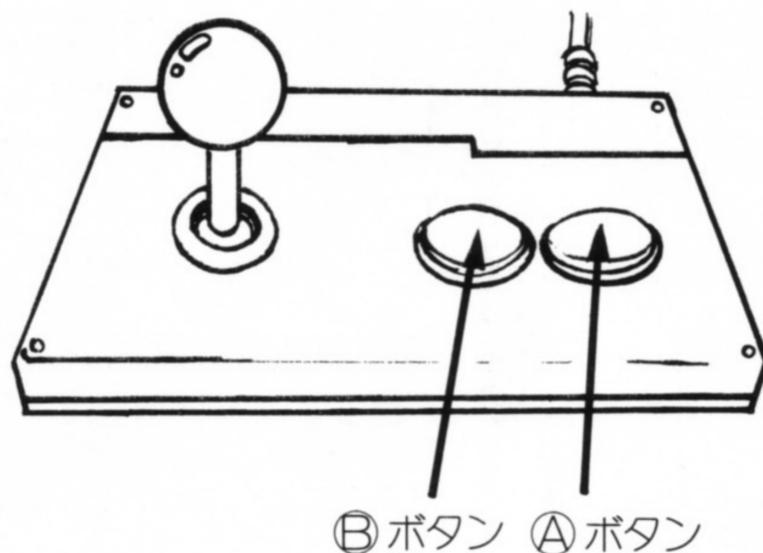


下の表で `SHIFT + 4` というのは、`SHIFT` キーと `4` キーを同時に押すという事です。

操 作	3次元スクロール面	横スクロール面
上下 移動	<code>8</code> <code>2</code>	<code>8</code> <code>2</code>
左右 移動	<code>4</code> <code>6</code>	<code>4</code> <code>6</code>
攻 撃	<code>SPACE</code>	<code>SPACE</code>
左回りで後ろを向く	<code>SHIFT + 4</code>	—
右回りで後ろを向く	<code>SHIFT + 6</code>	—
奥を向く	—	<code>SHIFT + 8</code>
手前を向く	—	<code>SHIFT + 2</code>
左を向く	—	<code>SHIFT + 4</code>
右を向く	—	<code>SHIFT + 6</code>
ポーズ機能	<code>ESC</code>	<code>ESC</code>
自 爆	<code>BREAK</code>	<code>BREAK</code>

●操作方法 〈ジョイスティックでの操作〉

ジョイスティックは市販のアタリ社仕様で2トリガーの物をお使い下さい。



下の表で \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow はスティックを倒す方向を表しており、 $\textcircled{B} + \leftarrow$ は \textcircled{B} ボタンを押した状態でスティックを左に倒すということです。

操 作	3次元スクロール面	横スクロール面
上下 移動	\uparrow \downarrow	\uparrow \downarrow
左右 移動	\leftarrow \rightarrow	\leftarrow \rightarrow
攻 撃	\textcircled{A}	\textcircled{A}
左回りで後ろを向く	$\textcircled{B} + \leftarrow$	——
右回りで後ろを向く	$\textcircled{B} + \rightarrow$	——
奥を向く	——	$\textcircled{B} + \uparrow$
手前を向く	——	$\textcircled{B} + \downarrow$
左を向く	——	$\textcircled{B} + \leftarrow$
右を向く	——	$\textcircled{B} + \rightarrow$

● 操作方法 〈サイバースティックでの操作〉

本ゲームは、サイバースティック（シャープ社製インテリジェントコントローラー CZ-8NJ2）をご使用になれます。

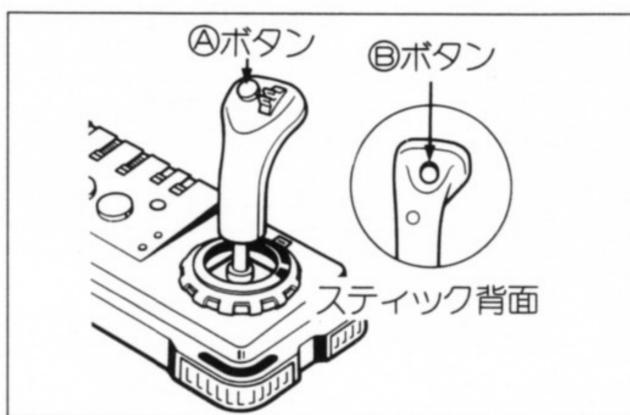
このサイバースティックをご使用になる時は、メニュー画面で CONFIGURATION モードを選択し、JOYSTICK TYPE のメニューで CYBERSTICK モードにしてください。

上記の動作を行わないとサイバースティックはご使用になれません。

注) サイバースティックをご使用になられる場合、サイバースティックのプラグを、X68000本体に接続してから立ち上げて下さい。

各部説明

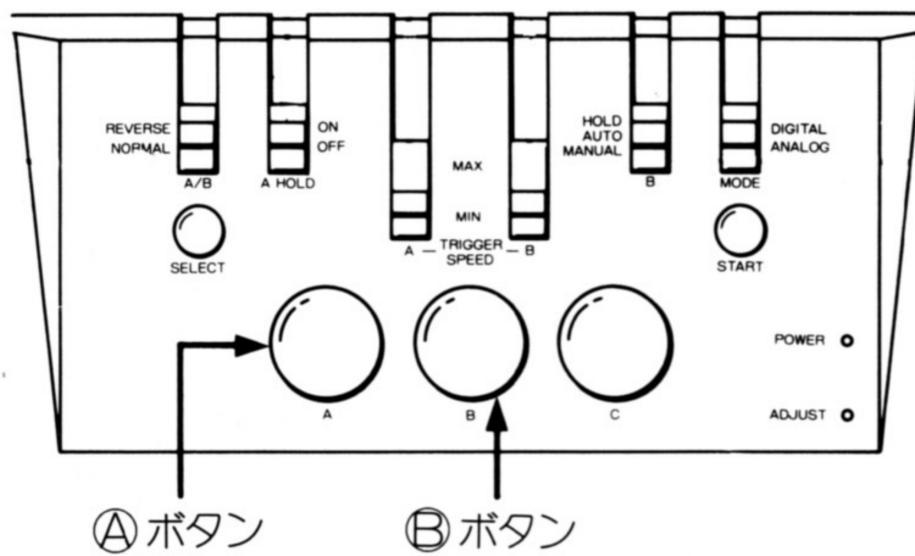
○スティック部



○スロットル部（横スクロール面のみ）



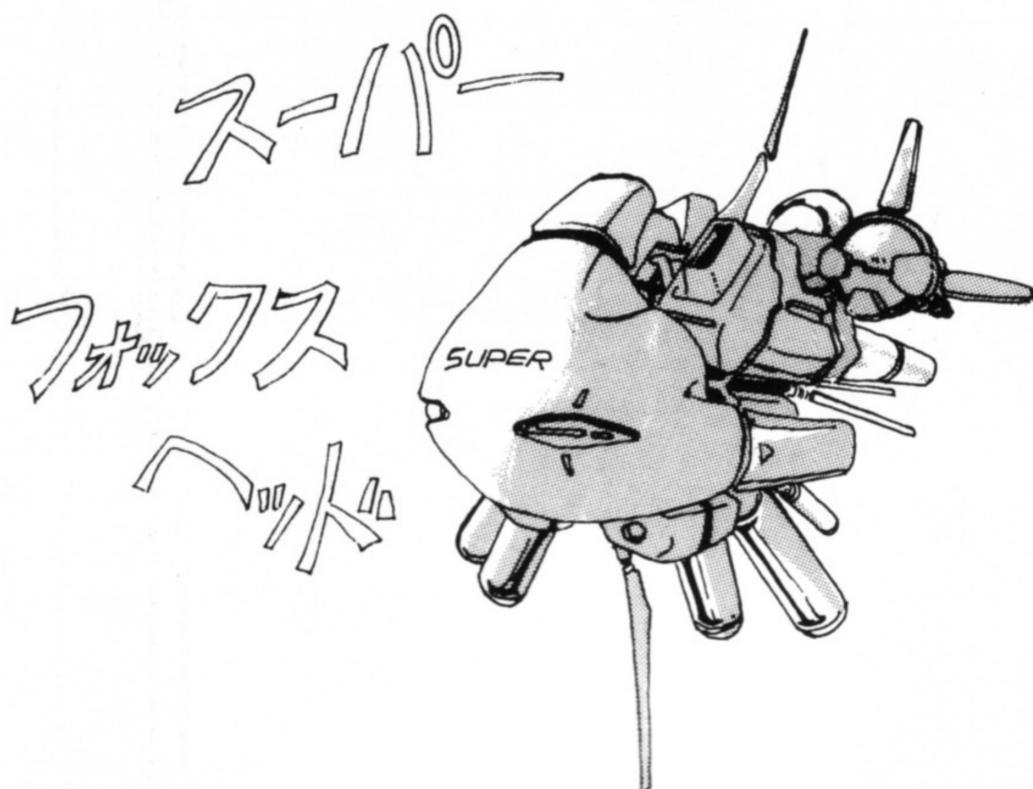
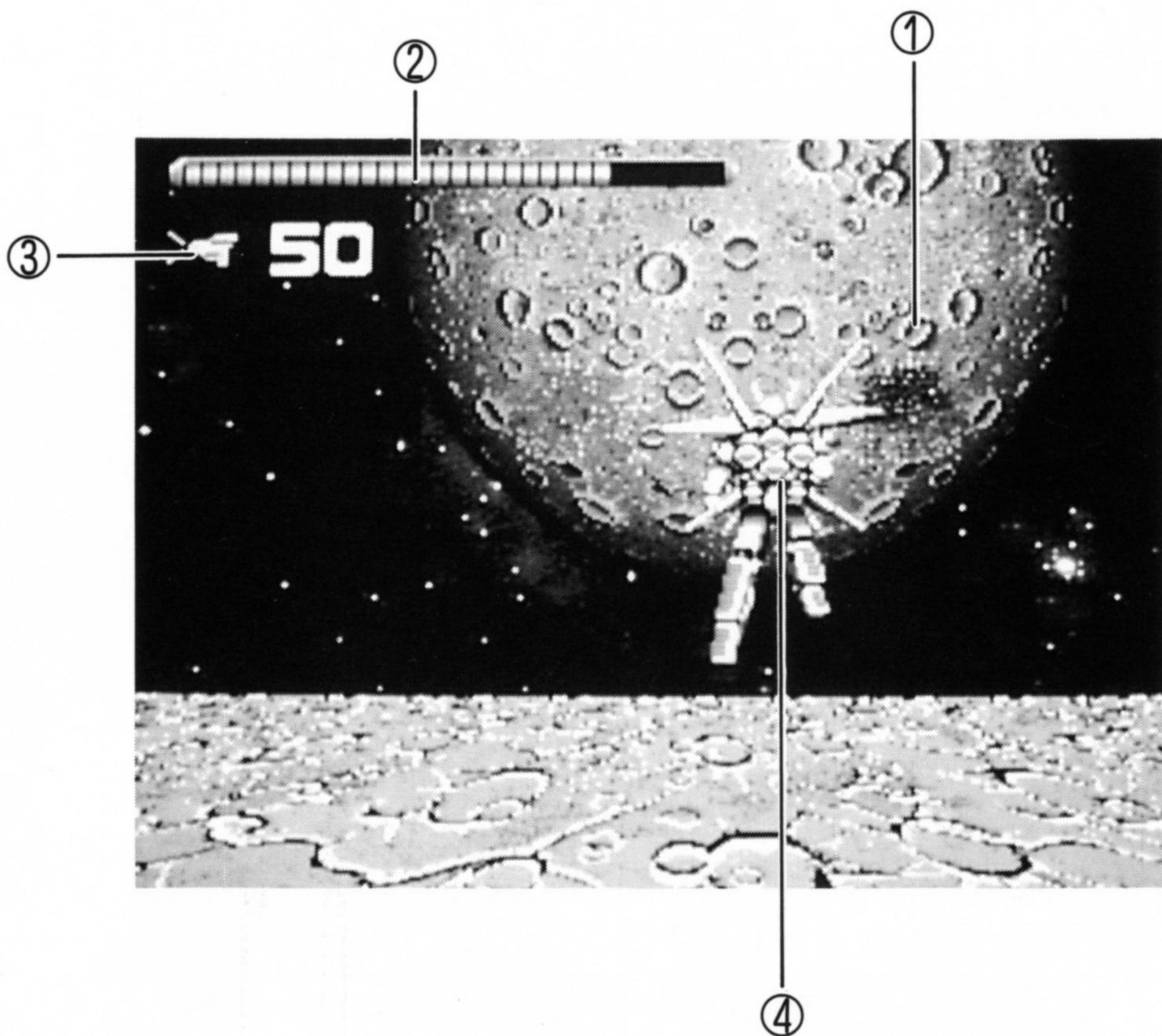
○パネル部



下の表で \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow はスティック，又はスロットルを倒す方向を表しており， $\textcircled{B} + \leftarrow$ は \textcircled{B} ボタンを押した状態でスティックを左に倒すということです。

操 作	3次元スクロール面	横スクロール面
上下 移動	スティック \uparrow \downarrow	スティック \uparrow \downarrow
左右 移動	スティック \leftarrow \rightarrow	スティック \leftarrow \rightarrow
攻撃	\textcircled{A}	\textcircled{A}
左回りで後ろを向く	$\textcircled{B} + \leftarrow$	——
右回りで後ろを向く	$\textcircled{B} + \rightarrow$	——
奥を向く	——	$\textcircled{B} + \uparrow$ 又はスロットル \uparrow
手前を向く	——	$\textcircled{B} + \downarrow$ 又はスロットル \downarrow
左を向く	——	$\textcircled{B} + \leftarrow$
右を向く	——	$\textcircled{B} + \rightarrow$

●画面構成



① メインスクリーン

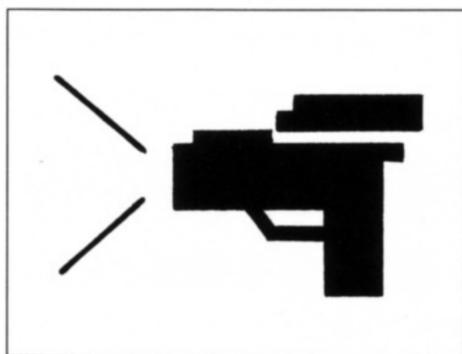
ゲーム画面です。

② シールド

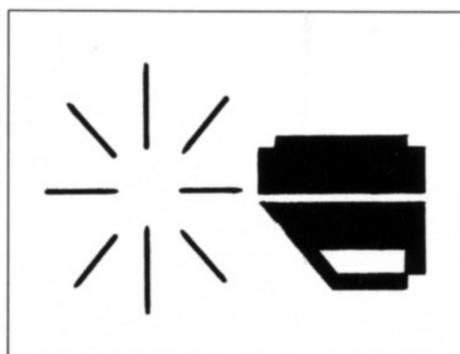
PLAYER機のシールドです。敵や敵の撃つ弾又は、障害物等に触れるとシールドは減っていき、全て無くなるとGAME OVERになります。

③ 特殊武器・残弾数

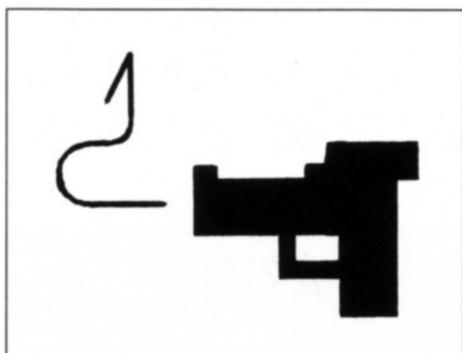
武器アイテムを取った時、この位置に表示されます。数字は、武器の残弾数又は、残り時間を示します。



ワイドショット



パワーボム



ホーミングショット



プロテクター

④ PLAYER機

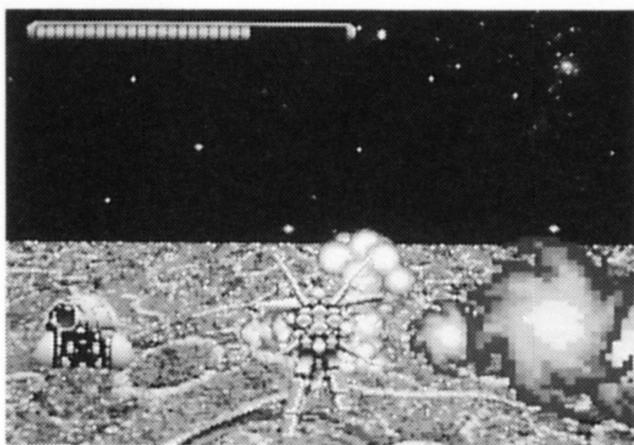
あなたが操作するプレイヤーキャラクター（ナイトアームズ）です。

MESSAGE

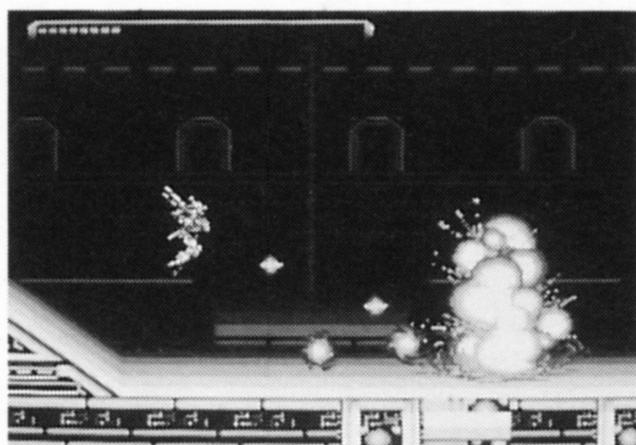
後方から敵が来た時、アイテムを取った時、ステージクリア時等には、画面上にメッセージが表示されます。

●ゲームの特徴(遊び方)

“Knight Arms”を大きく分けると3次元スクロール面と2次元スクロール面とに分けることができます。



3次元スクロール面

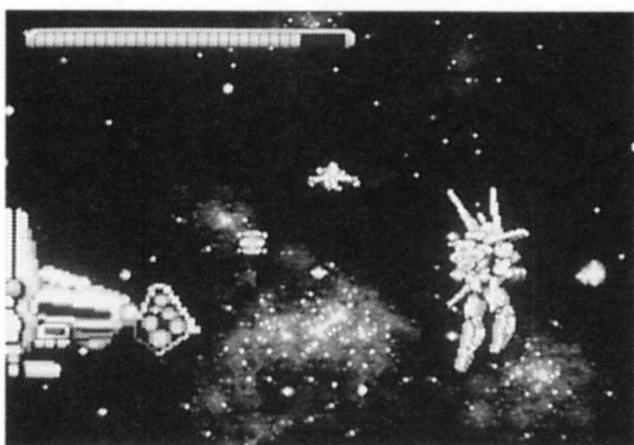


2次元スクロール面

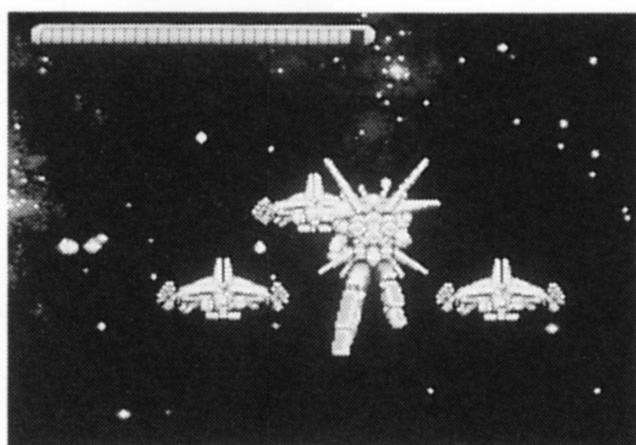
❖ 3次元スクロール面

一般的な3Dシューティングゲームの形です。ただ他のゲームと違うところは一度撃ちもらして、通り過ぎた敵を背後から再度狙い撃つことが出来ることです。操作は簡単です。

キーボードなら **[SHIFT] + [4]** キー又は **[SHIFT] + [6]** キー、ジョイスティック・サイバースティックなら **(B) ボタン + ←** 又は **(B) ボタン + →** キーを押すとOKです。画面のスクロールが逆になり、撃ちもらした敵をPLAYER機が追う形になります。



正面からの攻撃



背後からの攻撃

同じような写真ですが、実際のゲームでは、スクロールが逆になり、敵の後方へ回り込む形になります。

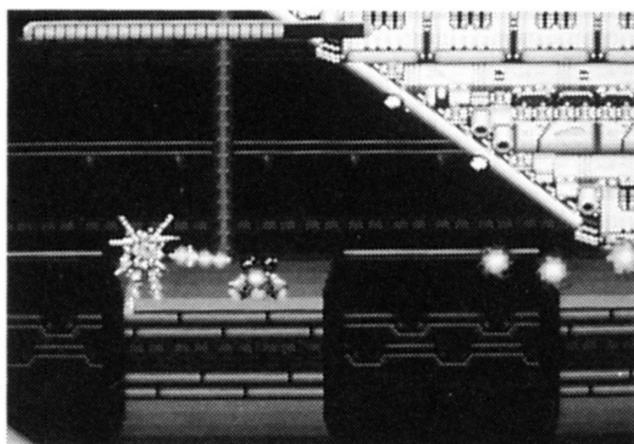
❖ 2次元スクロール面

- ・この面は上下左右に自由に移動ができます。
色々な仕掛けや中ボス，ステージボス等が待ち構えています。各所にアイテム等もあつたりするので，見つけ出して下さい。
- ・尚，ボスとの戦闘時は，スクロールが止まります。
- ・2次元スクロール面でも，3次元なのがこのゲームの特徴でもあります。PLAYER機に対して，奥行き方向からも手前から敵キャラが，容赦なく襲ってきます。

◆奥行き方向の敵の倒し方

キーボードなら **SHIFT** + **8** キー，ジョイスティックなら **B** ボタン + **↑**，サイバースティックなら **B** ボタン + **↑** 又は，スロットルを前方に倒すとPLAYER機は奥行き方向を向き，奥行き方向から攻撃してくる敵を倒すことができます。

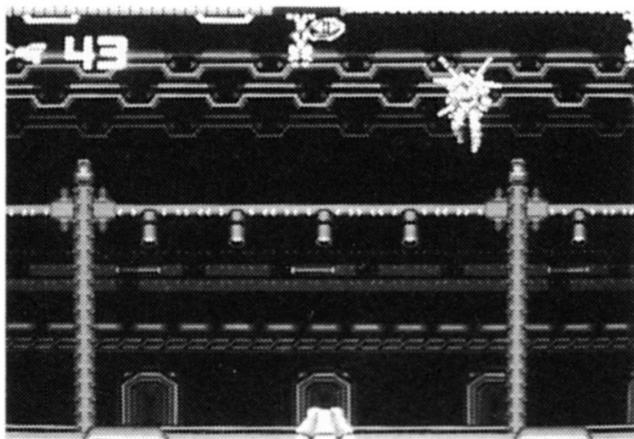
*キーボードの **SHIFT** + **8** **4**・**8** **6** キー又は，スティックの **B** ボタン + **↖**・**↗** で，ななめ奥行方向に攻撃する事が出来ます。



◆手前にいる敵の倒し方

奥行き方向の敵とは逆に，PLAYER機の手前にも敵キャラが存在します。倒し方はキーボードなら **SHIFT** + **2** キー，ジョイスティックなら **B** ボタン + **↓**，サイバースティックなら **B** ボタン + **↓** 又は，スロットルを手前に倒すとPLAYER機は手前を向き，手前から攻撃してくる敵を倒す事が出来ます。

*キーボードの **SHIFT** + **2** **4**・**2** **6** キー又は，スティックの **B** ボタン + **↙**・**↘** で，ななめ手前にも攻撃する事が出来ます。



●ゲームの終了・続行

GAME OVER

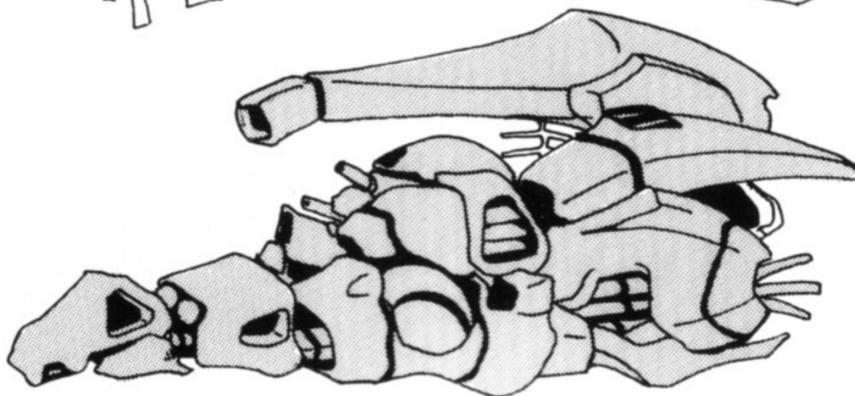
PLAYER 機のシールド（画面左上のゲージ）が全部無くなると、ゲームオーバーになります。敵や敵の撃つ弾及び、障害物等に当たるとシールドは減っていきます。



COTINUE

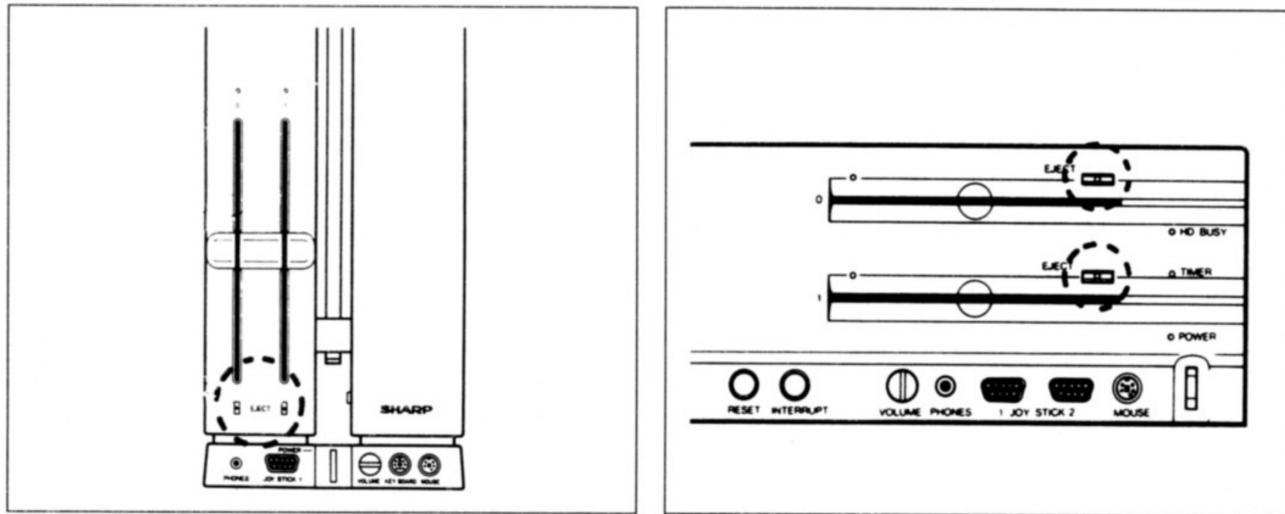
本ゲームには、コンティニュー機能がついています。シールドが無くなりゲームオーバーになっても、引き続きPLAYする事が出来ます。但し、ゲームオーバーになったステージの最初からとなります。回数に限りはありません。尚、本ゲームにはセーブ機能はついていません。

何かに似てる

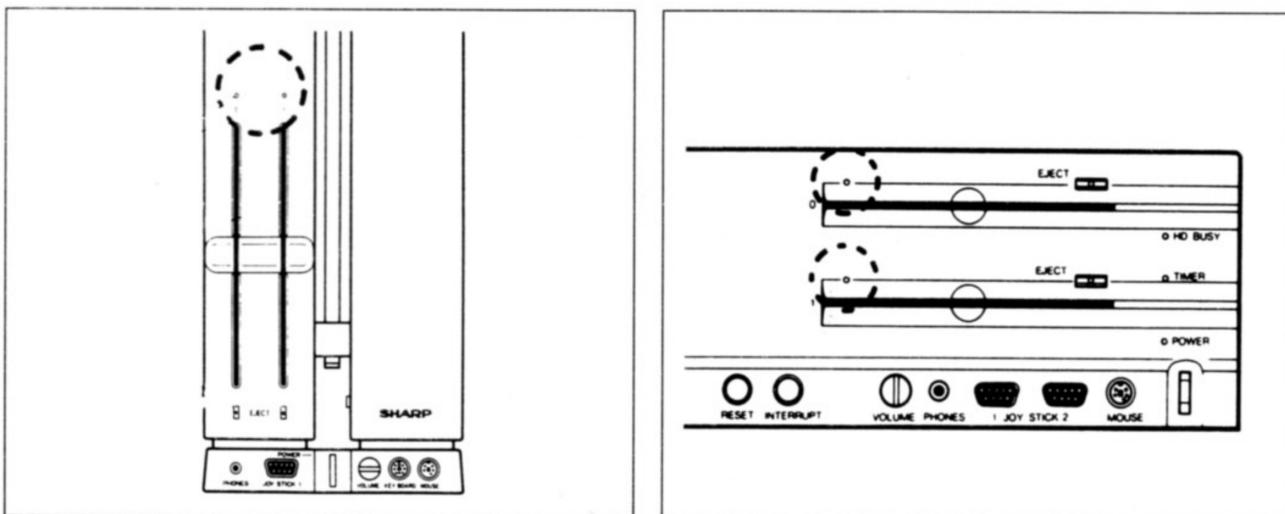


GAME の終了の仕方

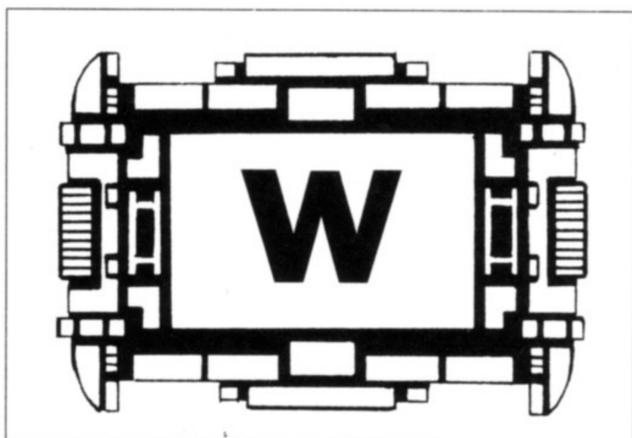
ゲームを終了したい時は、X68000本体の EJECT ボタンを押し、ゲームディスクを抜いてからX68000本体及び、ディスプレイの電源を切って下さい。



但し、ディスクアクセスランプが点灯(赤)している場合は、いかなる場合でもディスクの抜き差しは絶対にやめて下さい。破損するおそれがあります。



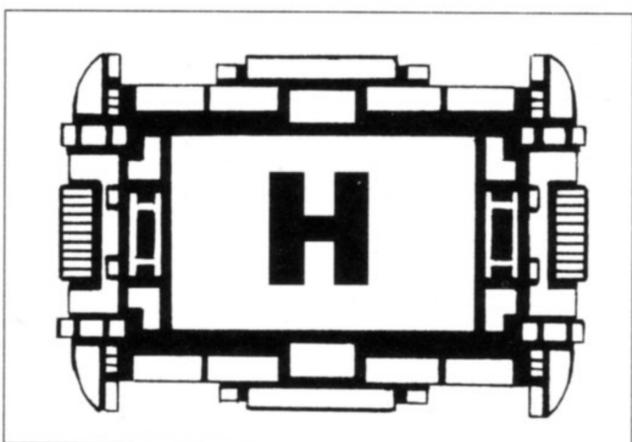
● アイテム紹介



Wide Shot

ワイドショット

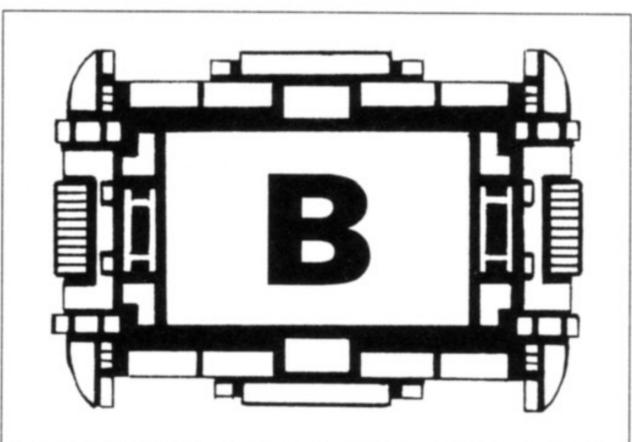
扇状にエネルギー弾を撃つ事が出来る為、広範囲にわたる攻撃が可能である。



Homing Shot

ホーミングショット

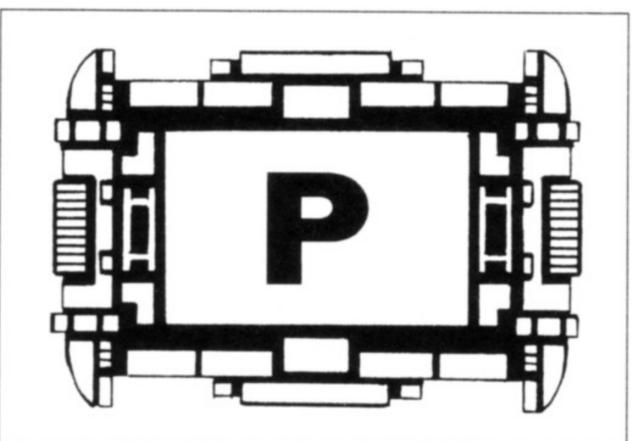
誘導弾を撃つ事が出来る。射程距離内の敵は、確実にしとめる事が出来る。



Power Bomb

パワーボム

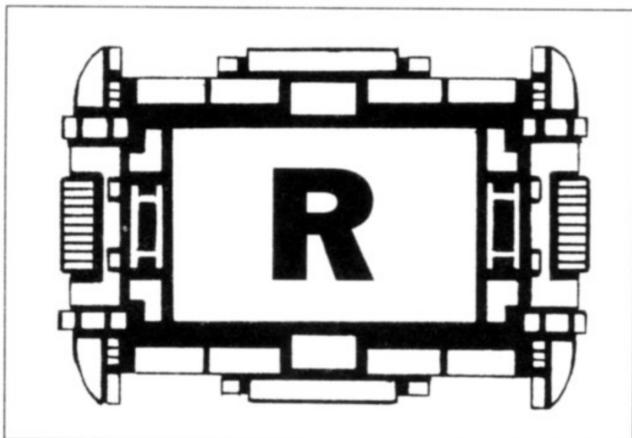
炸裂弾を撃つ事が出来る。この弾が敵にぶつかると、炸裂して他の敵も誘爆する。



Protector

プロテクター

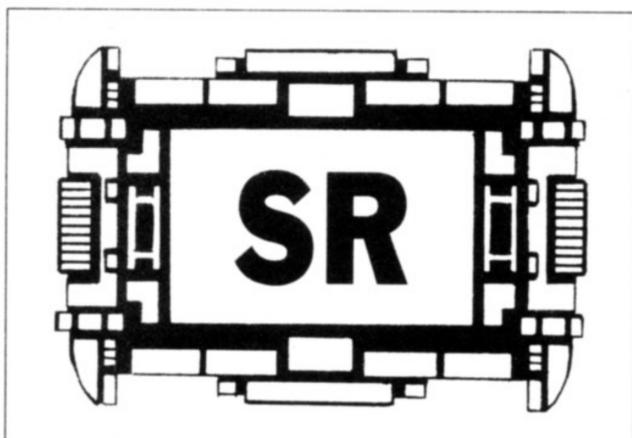
一定時間 PLAYER 機が無敵状態となる。



Repair

リペア

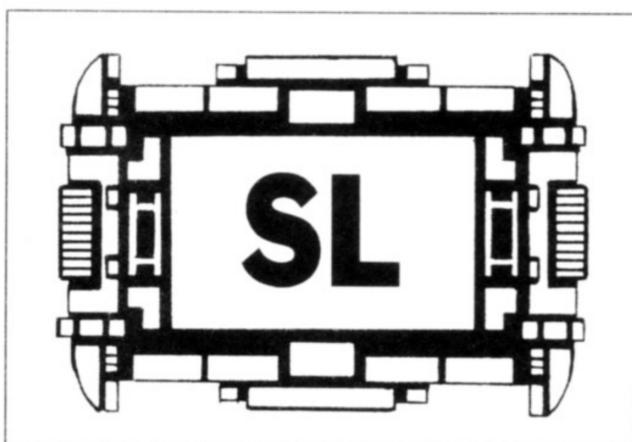
シールドが回復する。



SND-R

シンディ

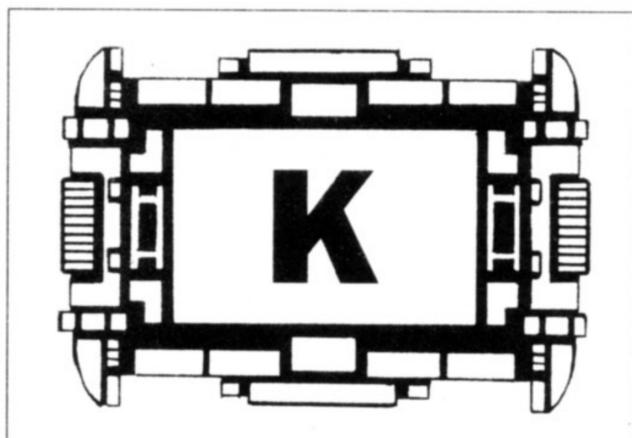
Side Neck Difence unit-Right。
PLAYER 機の右肩上空に電磁接合
されるオートロックで敵を倒す強力な
パーツである。PLAYER 機の右90度
をカバーする。パイロットのトリガー
に連動している。



SND-L

サンドラ

Side Neck Difence unit-Left。
シンディに対して、左肩用のパーツで
ある。

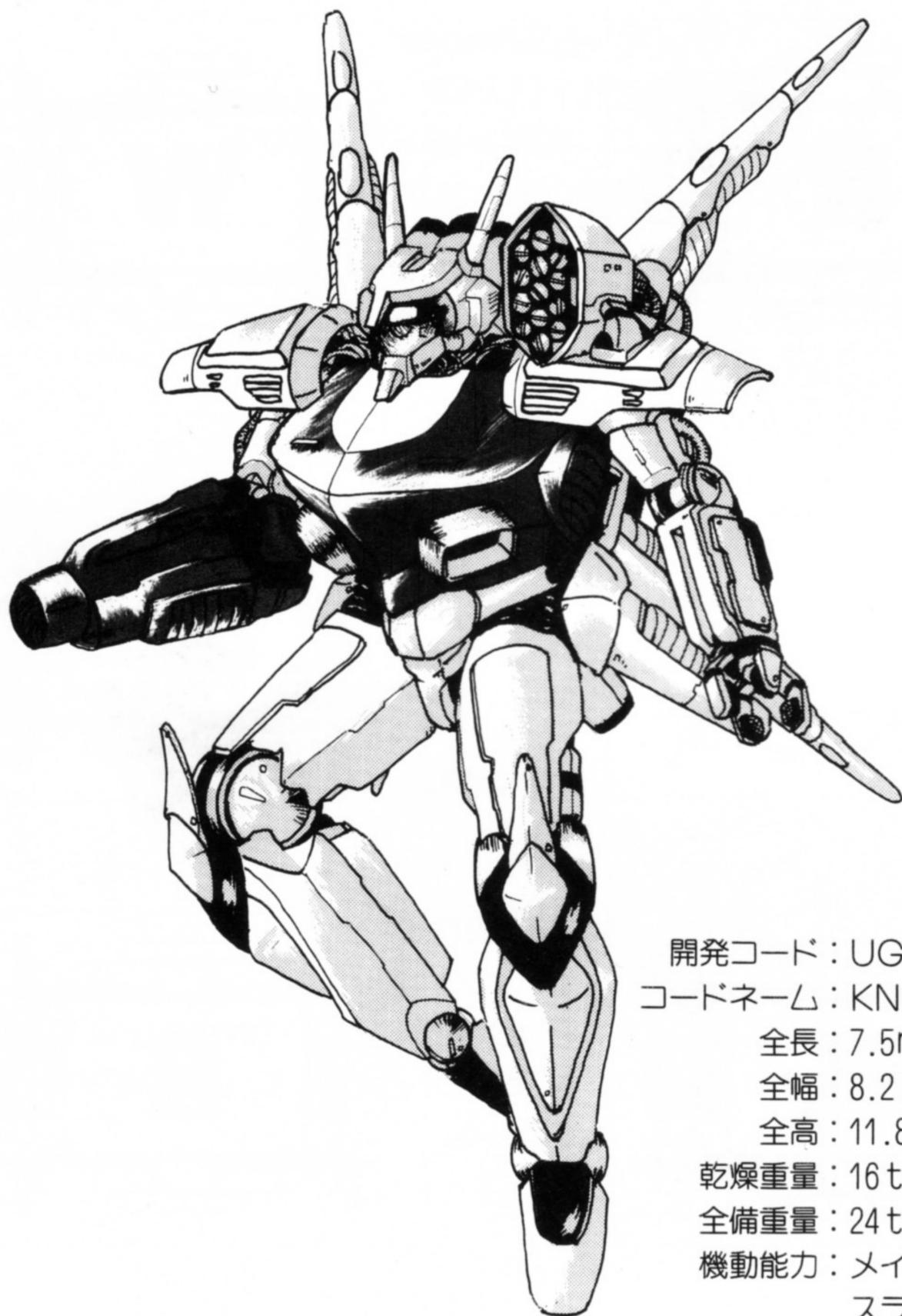


KSND

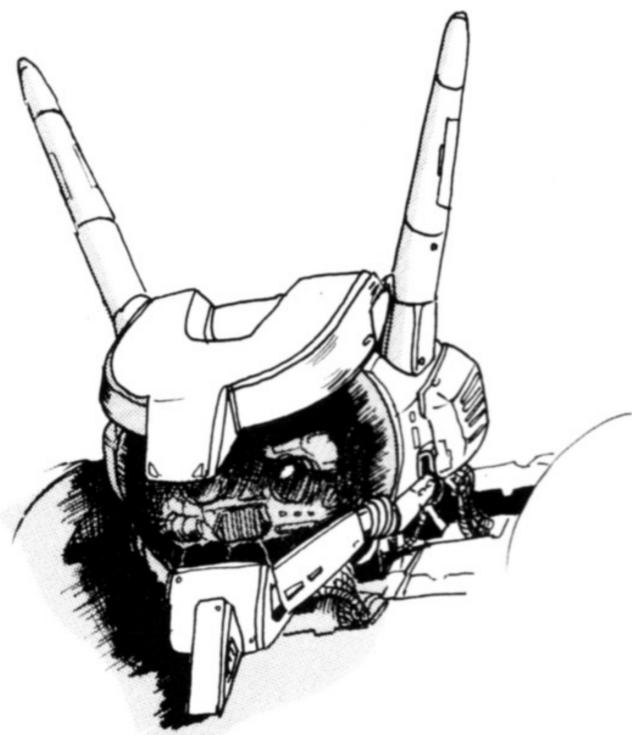
カサンドラ

Killer Side Neck Difence unit。
まだ開発中の為、詳しい事はわからな
いが「シンディ」「サンドラ」の改良、
強化バージョンである事は確かである。

●主人公紹介 -ナイトアームズ データマニュアル-

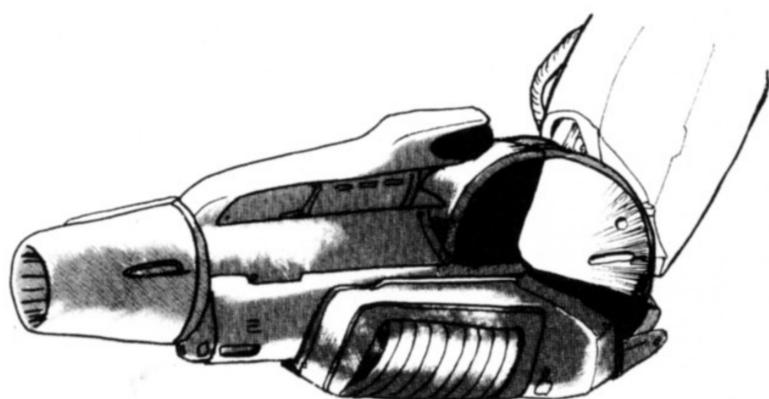
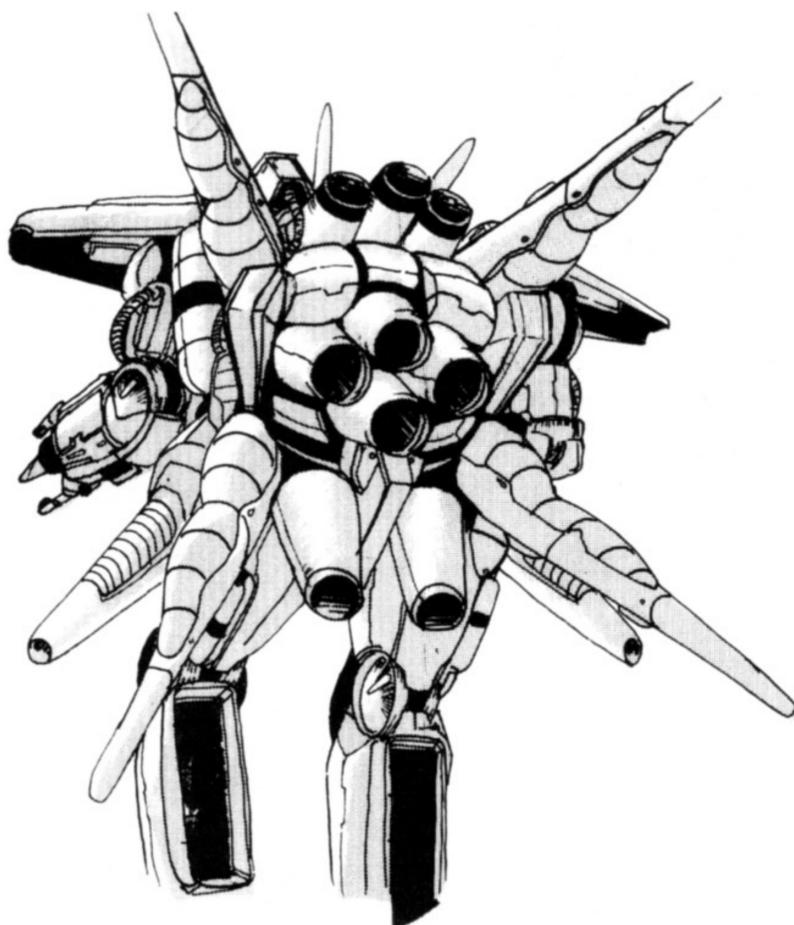


開発コード：UGK・A-1701
コードネーム：KNIGHT ARMS
全長：7.5m(突起部を含む)
全幅：8.2m(〃)
全高：11.8m(〃)
乾燥重量：16t
全備重量：24t
機動能力：メインジェット×10基
 スラスター×4基
 バーニア×11基
 リアクター×6基
固定武装：右腕ビームバズーカ砲
 核力シールド
 (耐数30unit)
巡航速度：1,000km/sec(宇宙)・
 4.8km/sec(地上)
最大速度：0.25C/sec(Cは光速)
乗員数：1人



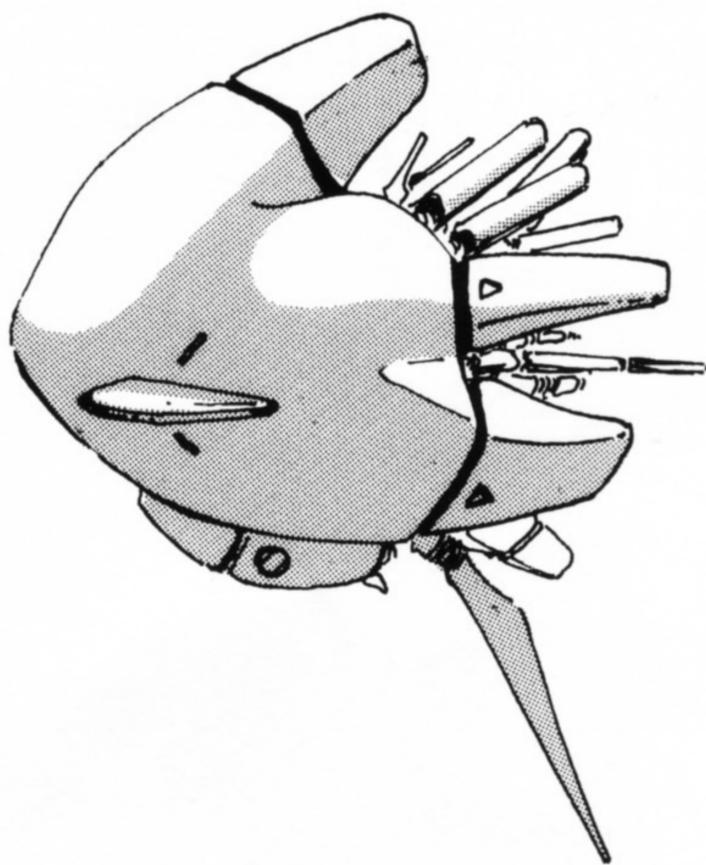
○頭部は一見，モノ・アイ・システムに見てとれるが，実際は，ハイブリッド・センサーと3カメラシステムが複合した，マルチプレックス・センサーアイとなっている。

○背部は，宇宙での機動性の為に，ジェット・バーニアの塊と化している。



○左腕は，武装操作の為に，マニピュレータ・アームになっているが，右腕は強力なビームバズーカになっている。各種ブースターを装着する事により，より強力な破壊力を発揮する。

● 主な敵キャラ紹介(現在確認済のキャラに限る)

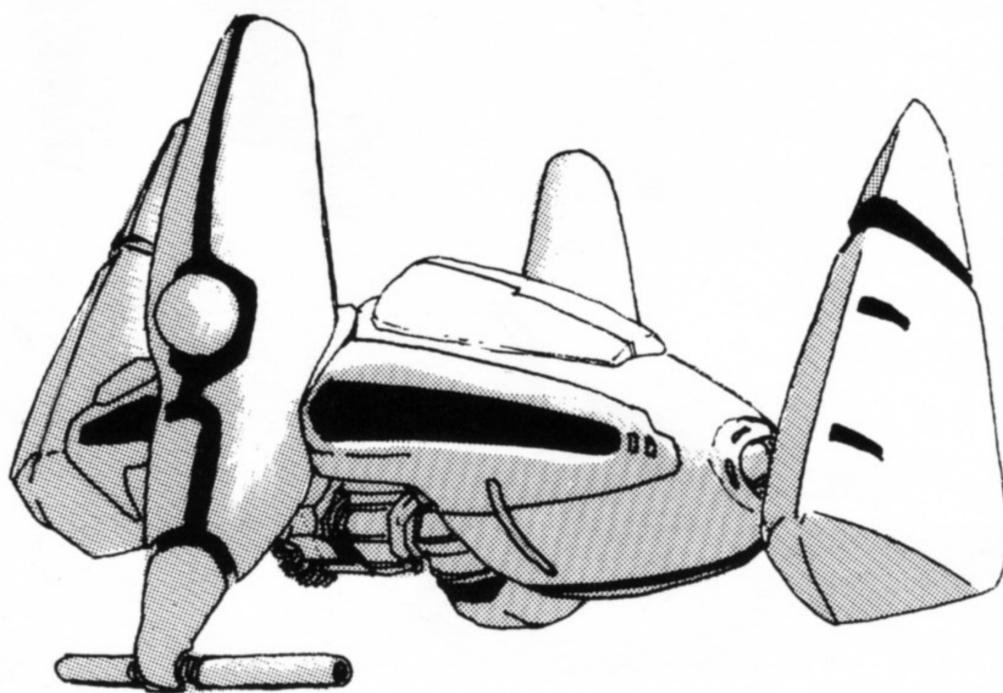


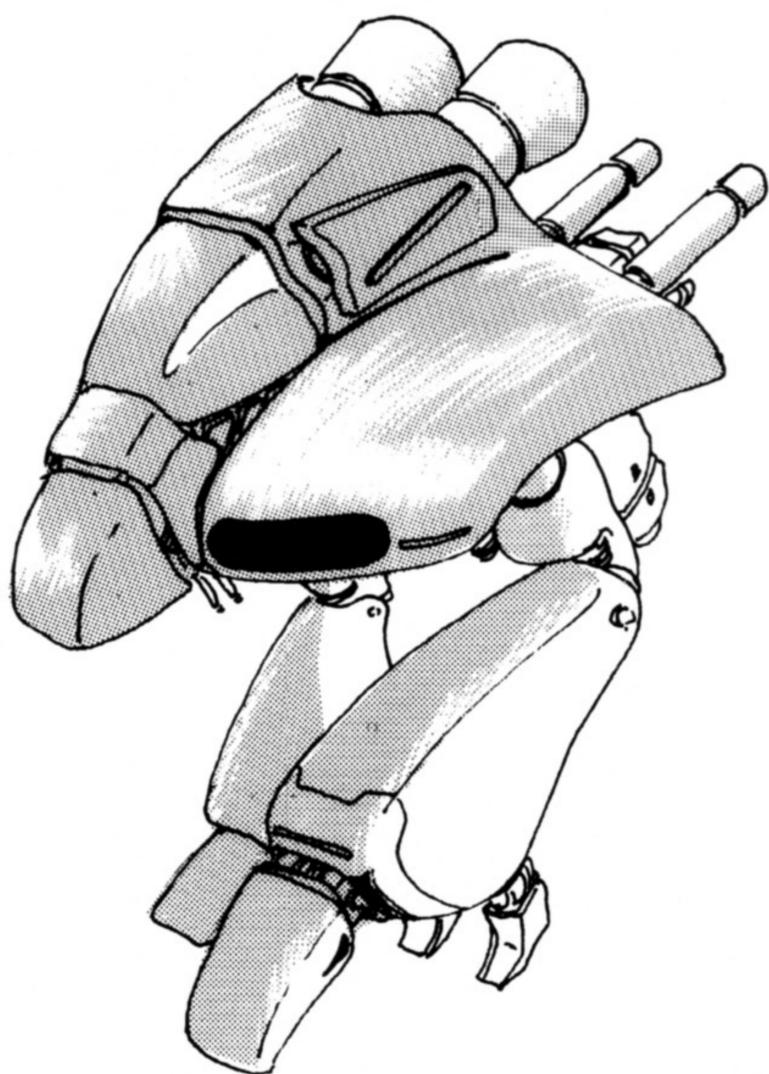
○ FOX HEAD

万能タイプの偵察・攻撃機。
機動性に優れている為、各所に
配備されている。
同種の小型の機体も、確認さ
れている。

○ METAL MIRAGE

CIPHER が前線に配備した重爆撃機。
旋回機能が劣っている為、直線的な飛行を得意とする。



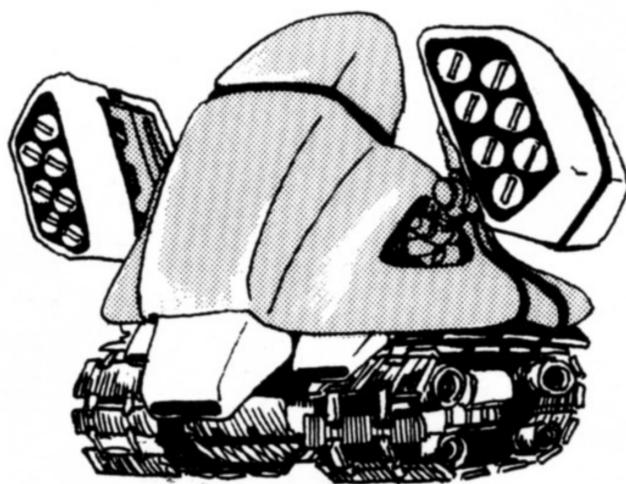


○ LEGER

歩行砲台。エネルギー砲を撃つ。かなり機動性が高い。

○ MINI TANK

屋内防戦用タンク。前線基地に配備されていると思われるが、確認されていない。



● 主な敵キャラ紹介(現在確認済のキャラに限る)

○ HUMANOID

CIPHERの兵士ではないかと言われているが、CIPHERの実体が不明な為、確かな情報ではない。

“Kinght Arms”にほぼ相当する巨人である。



○ MIX MOLLUSC

一種のオーガニックフレーム(生体兵器)。

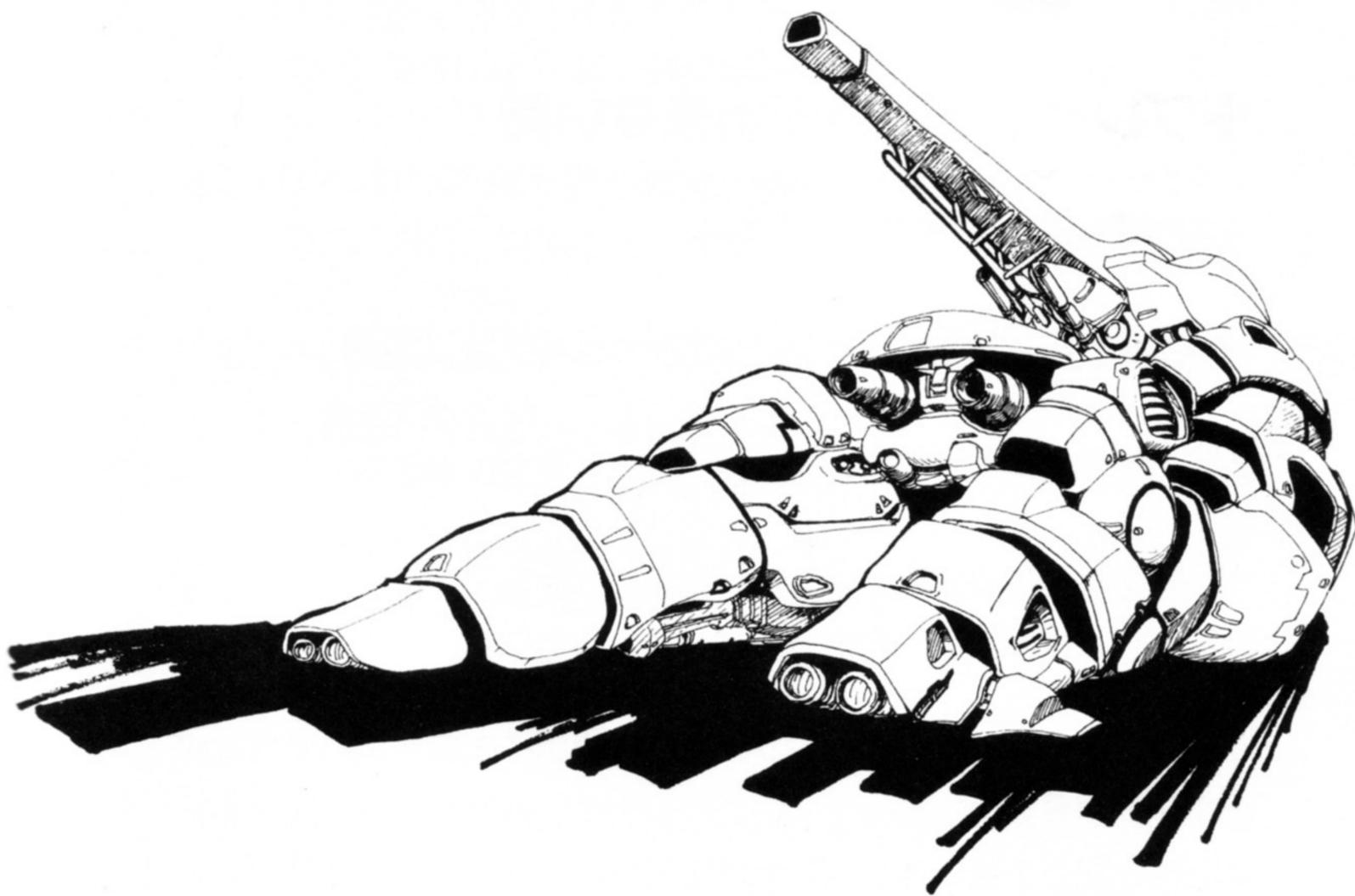
きわめて破壊力のある有機物質を吐いてくるが、その組成は不明である。



○ BLACK HILL

全長80メートル，全高35メートルの大型戦車で，基地の最終防衛に用いられている。

その能力，機動性は不明であるが，かなりの苦戦を強いられるだろう。幸運を祈る！



●こんな症状の時は…

❖ゲームが立ち上がらない時

X68000本体及びディスプレイの電源, 接続ケーブルを調べて下さい。異常が無ければ, ディスクのドライブ番号を間違えていないか, 他のディスクをセットしていないか, 良く確認して下さい。

❖音が出ない時

X68000のボリュームのつまみを調べて下さい。本体背面のオーディオ端子からラジカセやオーディオアンプに接続されている方は, オーディオ機器及び接続ケーブルを調べて下さい。

❖プレイヤーが操作出来ない時

本ゲームのコンフィギュレーションモードで“JOYSTICK TYPE”の設定を確認して下さい。

❖画面上にエラーメッセージが出た時

- ・ Drive error
 - ・ Drive not ready
- } ディスクがセットされていない。
-
- ・ File not found
 - ・ File I/O error
- } ディスクを入れるドライブを間違えている。又は, ナイトアームズ以外のディスクがセットされている。

その他のエラーメッセージが出た時は表示の内容を書いて当社までお送り下さい。

❖その他 (上記のどれにもあてはまらず)

- ・ ディスクのアクセスランプが点灯したままの時。
- ・ ディスクを読んだあと, 止まってしまった時。
- ・ 画面が乱れて, 変な文字やグラフィックが出た時。

は必要事項をお書きの上, 当社までお送り下さい。調査の上, 不良の場合は代替品と交換致します。それ以外の時は, 実費にて交換致します。

この度は、アルシスソフトの商品をお買い上げ頂きまして、誠に有難うございました。

当社の商品は、十分に検査を行った後出荷しています。

万一、故障が発生した場合は、下記の規定に従って保証致します。

- 〔1〕 お買い上げ時に、材料上又は製造上の不備に起因する動作不良（初期不良）がありましたら、お買い上げの販売店にて交換なさるか、又は当社宛郵便にてお送り下さい。良品と交換致します。当社へ返送される場合は、「ユーザーサポート係」宛へ、お買い上げ後2週間以内にお送り下さい。
- 〔2〕 お客様の取り扱い不注意で、商品を損傷されました時は、実費にて補修、交換させて頂きます。尚、ご返送は下記の要領で行って下さい。
 1. 商品に「手数料1,500円（切手可）」を添えて、郵便にてお送り下さい。
 2. お客様の住所、氏名、電話番号は必ず「楷書」でお書き下さい。
（お願い） 速やかに処理を行う為に、「具体的な症状」と「ご使用のパソコンの型名、ハード構成」を書いたメモを同封して下さい。
- 〔3〕 尚、商品の製造用原本（マスター）の最低保有期間は、製造打ち切り後5年となっております。これ以降の商品の補修は致し兼ねる事がありますので、予めご了承下さい。
- 〔4〕 下記の項目に該当する時は、保証対象外とさせて頂きます。
 1. 正規のラベルが貼られた商品をご返送頂けない場合。
 2. 本商品を無断で解析、改造した場合。
 3. 地震、落雷、火災、水害等の天災、その他予想不可能な外部要因による故障、又は損傷の場合。

● STAFF CREDITS

<i>Game Design</i>	TUX. YOSHIMURA
<i>Program</i>	TUX. YOSHIMURA
<i>Graphic Design</i>	BIOPARK MATSUO RYO YOSHIMURA TOOKO KAMUNA JUA. YAMASHITA
<i>Music Compose</i>	TOSHIYA YAMANAKA
<i>Sound Effect</i>	TOSHIYA YAMANAKA
<i>Music Assist</i>	OSAMU NAGANO
<i>Marketing</i>	NAOTAKA TAIRA
<i>Title Design</i>	TUX. YOSHIMURA + α
<i>Package Illustrate</i>	CLARK KENT
<i>Manual Edit</i>	BIOPARK MATSUO
<i>Manual Illustrate</i>	BIOPARK MATSUO TUX. YOSHIMURA RYO YOSHIMURA
<i>Special Thanks To</i>	TAKESHI MIYOZONO SEIICHI IKIYO HOSOSYUPPAN PLANNING— CENTER SHOWADO PRINTING MILLION ENTERPRISE Co., LTD.
<i>Produce</i>	YASUO FUKU
<i>Copyright</i>	© 1989 Arsys Software, Inc.

 Arsys

開発元：アルシス ソフトウェア

●〒857●佐世保市松浦町5番13号グリーンビル3F●TEL(0956)22-3881