tonkin house

トンキンハウス

東京都文京区本駒込6-14-9 〒113

©グループSNE／TONKIN HOUSE

原作●山本弘とグループSNE サイバーナイト ドキュメント 戦士たちの肖像 | 角川スニーカー文庫より発売中

HE system
PC Engine
バックアップメモリ対応ソフト

tonkin house



CYBER KNIGHT
サイバーナイト

HuCARD

videogamefen

このたびは、トンキンハウスのHuCARD、〝サイバーナイト〟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HE SYSTEM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、及び賃貸業に使用することを禁じます。

videogameden

CYBER KNIGHT

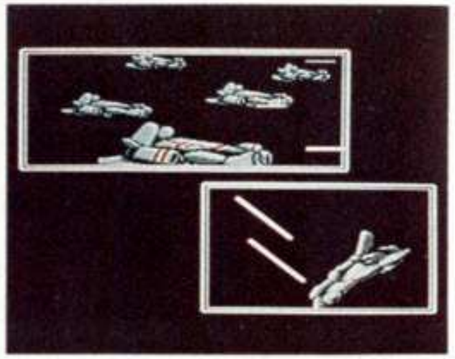
サイバーナイト 取扱説明書

STAFF
監修——安田 均
ゲームデザイン——水野 良
シナリオ——山本 弘
メカニックデザイン——大河原邦男

CONTENTS

冒険の始まり 3
コントローラーの使い方 5
ゲーム開始の前に 6
ゲームの流れ 8
ソードフィッシュ 10
モジュール 18
兵 器 21
マップモード 23
スキル・ 25
経験点／成長システム 26
戦闘モード 28
コンティニュー 30

冒険の始まり



AD2352年，宇宙戦艦「ソードフッシュ」は，作戦行動中，宇宙海賊の奇襲攻撃をうけ，激しいバトルにより，大きなダメージを受けた。エンジンの一部を破損し，パワーが低下した「ソードフィッシュ」は敵艦隊の追撃を振り切ることができず，キャプテン代理であるキミは危険を承知で，空間を飛び越える「ジャンプ」を命じた。キミは，「ソードフィッシュ」が生き残れる最後のチャンスにかけたのだった....。



・・・ しかし，各部にダメージを受けていた「ソードフィッシュ」はジャンプに失敗，ジャンプ・ミスにより遠く離れた見知らぬ惑星の近くの宇宙空間に放り出されてしまった！



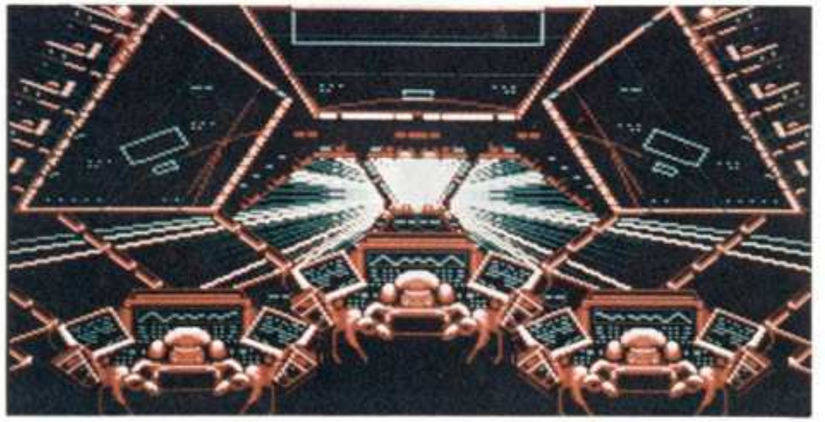
「ソードフィッシュ」のメインコンピュータ「MICA」の懸命な解析により，キミたちは銀河系の中心部に近い宇宙空間にいることがわかった。地球は，はるか8500パーセクの彼方だ。しかも，頼みの綱の「ジャンプジェネレーター」も，中心部の「モノポール・コイル」が壊れて，修理不能・・・光より早く飛ぶことができないなら，自力で地球に戻ることは絶望的だ。

戦闘によってクルーの多くが死亡し，「ソードフィッシュ」の指揮官キャプテン・ドニエプロフも戦死してしまった。

キャプテン代理となったキミを含めて，生き残ったクルーはわずか23名。そのうち，「バトル・モジュール」の訓練を受けた戦闘要員は，たったの6名しかいないのだ。

はたして，「ソードフィッシュ」は，再び母なるふるさと「地球」に戻ることができるのだろうか？....





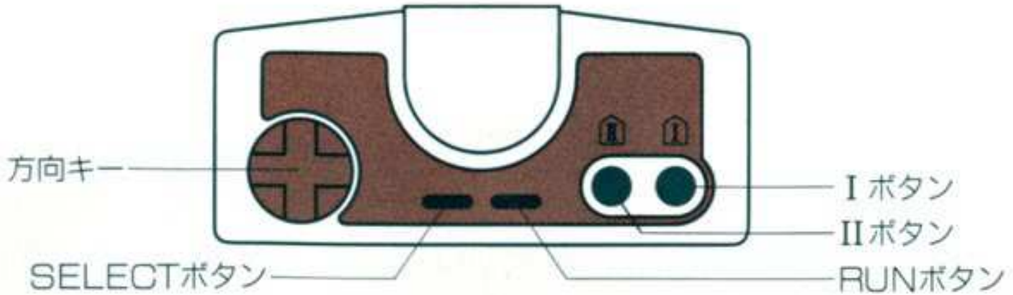
「サイバーナイト」のなかで，あなたは，宇宙戦艦「ソードフィッシュ」に乗り組んだ傭兵の一人であるコマンダーとなり，キャプテン代理である主人公として，「ソードフィッシュ」と全乗員を指揮して，はるかなる地球へ帰る方法を探さなければなりません。

時として，危険の待ち受ける星に着陸しなければならなかったり，「モジュール」に身を固め，未知の敵との戦いに臨まなければならないこともあるでしょう。

しかし，すべての責任と権限はあなたにゆだねられています。「ソードフィッシュ」と仲間の運命を，そして自らの運命を，あなたの手で切り開いて行かねばならないのです。

videogameden

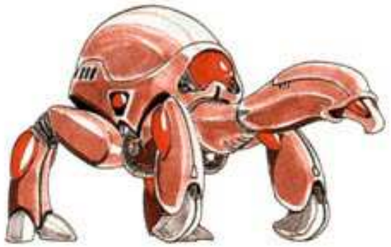
コントローラーの使い方



方向キー	コマンド選択では，カーソルを上下左右に動かします。 マップ上では，主人公を，前後左右，および斜めに動かします。
Iボタン	コマンドを決定する時におします。
IIボタン	コマンドをキャンセルしたり，画面を戻す時に時におします。
RUNボタン	マップ上でおすと，〈キャンプモード〉に移行します。
SELECTボタン	マップ上でおすと，〈キャンプモード〉に移行します。

※リセット方法

ゲーム中にRUNボタンをおしながらSELECTボタンをおすと，ゲームを最初からやりなおすことができます。



ゲーム開始の前に

① タイトルメニュー

カードをさし，電源を入れると，しばらくしてタイトルメニューが表示されます。
方向キーを使って選びたい項目にカーソルを移動し，IボタンかRUNボタンを押して選んでください。



◆はじめから

ゲームを最初からプレイする時には，これを選びます。

◆つづきから

ゲームオーバーになった時，そのままゲームをやり直す場合に選びます。 （→ P.30 ゲームオーバー）

◆クローン再生

以前に中断したところからゲームを再開します。
バックアップユニットのデータをロードするか，クローンコード（パスワード）を入力するかを選択してください。

（→ P.14 クローンコード）
（→ P.30 コンティニュー）

◆環境設定

メッセージの表示速度とサウンドモードを設定します。

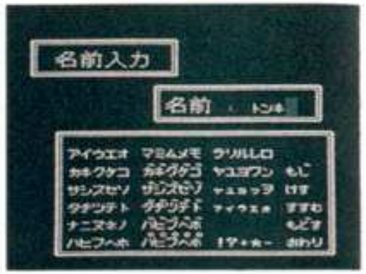


videogameden

② キャラクタ設定モード

タイトルメニューで〈はじめから〉を選ぶと，キャラクタ設定モードに移ります。

◆名前入力



主人公の名前（４文字まで）を決めます。
〈もじ〉を選ぶと，ひらがな／カタカナ／英数字の順に，表示される文字が切りかわります。
何も入力しないと，コンピュータが勝手に名前を決めます。

◆能力設定



主人公の能力を決定します。３つの能力値に，さらに６ポイントの持ち点を配分します。

- **体　　力：肉体的強さを表わします。**
  キャラクタの生命点（ＬＰ）が大きくなります。
- **知　　力：頭脳力を表わします。**
  戦闘の時の攻撃の命中率が高くなります。
- **すばやさ：動きのすばやさを表わします。**
  戦闘の時の行動順位や，攻撃をかわす能力が高くなります。

６ポイントを配分し終わると，〈ＯＫ？〉と表示されますので，そのままでよければ〈Ｙ〉を選びます。〈Ｎ〉を選ぶと，もう一度能力設定をやり直すことができます。

※主人公以外の５人のキャラクタの能力値は予め設定されています。また，これらの能力値は，各キャラクタの基礎能力であり，ゲーム中変化することはありません。

キャラクタ設定が完了すると，オープニングに入ります。

さあ，いよいよゲームスタート//

ゲームの流れ

「サイバーナイト」は，宇宙戦艦「ソードフィッシュ」で，さまざまな星をおとずれ，それらの星で情報を仕入れたり，住人たちからミッション（事件の解決）の依頼を受けたりしながら，また新たな目的地を探していくことで，ゲームが進行していきます。

〈移動システム〉

①星系間移動

宇宙に点在する恒星系の間は「ソードフィッシュ」の〈ジャンプ航行〉で移動します。

②惑星間移動

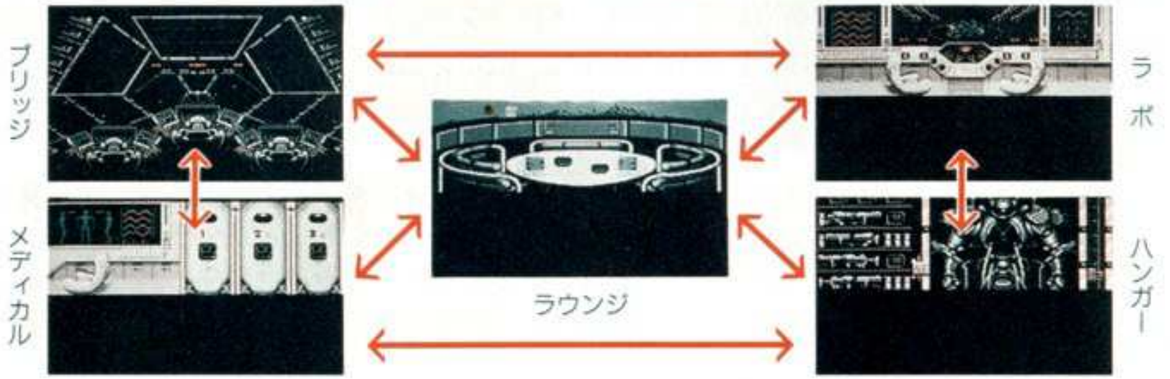
恒星系では惑星を分析して着陸する惑星を選択し，〈ジャンプ航行〉で移動します。
そして，「ソードフィッシュ」で着陸します。

③惑星上の移動

地表面やダンジョン，建物などのマップ上をキャラクタが歩いて移動します。

〈ソードフィッシュ〉

宇宙戦艦「ソードフィッシュ」の中では，５つの部屋の中で行動することができます。



出撃//

videogameden

〈戦闘分析用人工知能 MICA
[Mechanical Intelligence for Combat Analysis]〉

「ソードフィッシュ」はメインコンピュータ「MICA」によってコントロールされています。「MICA」は，キャプテンの指示にしたがって「ソードフィッシュ」の航行を制御するばかりでなく，宇宙船上からの惑星の分析などで貴重な情報を提供してくれます。

また，パーティーが惑星上で作戦行動をとっている間も，常にその位置や状態を監視していて，作戦行動を支援してくれます。

そして，「MICA」はその名の通り，パーティーが敵との戦闘に入った時に大きな力を発揮します。敵キャラクタにコードネームをつけて識別し，敵の特徴や戦術のヒントの指令を戦闘中のパーティーに送ってくれます。まさに，もう一人のパーティーといえます。

〈マップモード〉

①惑星上

マップ上を歩いていると，敵が現われて戦闘になったり，アイテムを探索，発見したりと，さまざまなことが起こります。

②ダンジョンの中

建物や洞窟，あるいは宇宙船の中には，迷宮（ダンジョン）のように通路が入り組んだものもあります。そこに住民や原住生物，敵がいることもあります。また，財宝や秘密のアイテムが隠されていることもあります。

③街／村／都市

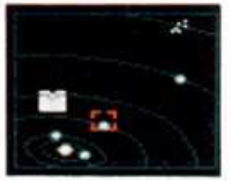
惑星上にある街や都市では，住人が歩き回っています。彼らからミッションの依頼や情報提供を受けます。

ソードフィッシュ

① ブリッジ……「ソードフィッシュ」を操縦する部屋。2つのモードがあります。



惑星図



星系図

●**軌道上モード**…惑星上空に待機している状態のモード

◆**調　　査**：「MICA」による惑星の調査報告が表示されます。

◆**着　　陸**：惑星に着陸し，〈地上モード〉に移ります。
惑星図上でカーソルを動かして着陸地点を選びます。

◆**Sジャンプ**：現在いる恒星系内の，他の惑星に移動するためのジャンプ航行を行います。〈星系図〉上でカーソルを動かして目的地の惑星を選びます。

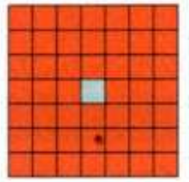
◆**Lジャンプ**：他の恒星系に移動するためのジャンプ航行を行います。〈スターマップ〉上でカーソルを動かして目的地の恒星系を選びます。ゲームの進行につれて一度にジャンプできる距離が大きくなります。



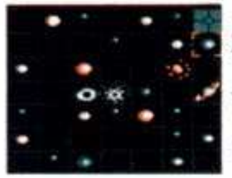
ジャンプ1



ジャンプ2



ジャンプ3



スターマップ

◆**移　　動**：他の部屋に移動します。

●**地上モード**……惑星に着陸している時のモード

◆**離　　陸**：惑星から離陸し〈軌道上モード〉に移ります。

◆**移　　動**：他の部屋に移動します。

videogameien

② ラウンジ……ミーティングや休憩に乗員が集まる部屋
ここでパーティーの編成を行います。

◆データ：各キャラクタのデータを表示します。
Ⅰボタンで次のキャラクタのデータを表示します。



- ●L　P：ヒットポイント
- ●体力／知力／すばやさ：３つの基礎能力値
- ●クラス：各キャラクタの専門分野を表わします。(職業のようなもの)
〈クラス〉によって，どんな〈スキル〉（専門能力）を持っているかが異なります。
- ●ｽｷﾙﾗﾝｸ：〈スキル〉のレベルを表わします。各スキル別の経験点が，ある一定の値に達すると〈スキルランク〉がレベルアップします。
キャラクタの性格や能力は４つの〈スキル〉のレベルで決ってきます。
- ●L　V：現在のレベル
- ●EXP：現在の経験点　　NEXT：次のレベルになるのに必要な経験点

◆パーティー：パーティーのメンバーを変えます。



まず，パーティーからはずすキャラクタを選び，
次に，パーティーに加えるキャラクタを選びます。

◆移　動：他の部屋に移動します。

videogameden

●各キャラクタの紹介

主人公　コマンダー　／男



戦闘を中心に，平均的な能力を持つのがコマンダー。

クレイン　ソルジャー／男



戦闘能力がダントツに優れている。きたえ上げた肉体は，ＬＰも一番高い。

キ　リ　ソルジャー／女



身のこなしの軽さと，すばやさがとりえの女戦士。クレインとのコンビは最強。

シャイン　サイエンティスト／男



科学的な謎の解明や役に立つ敵の残がいの回収やアイテムの発見などアタマのキレは一番の科学者。

ヴィンド　メカニック／男



謎のメカニックを発見した時やモジュールの修理なら，まかせておけ／　の硬派技術者。

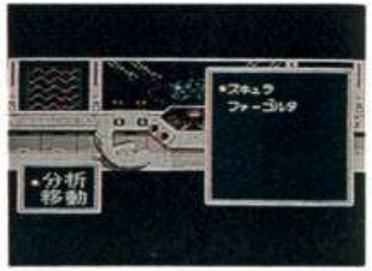
ニジーナ　ドクター／女



戦闘で傷ついた体の治療には彼女のウデが一番頼りになる，美人ドクター。

③ ラボ……新兵器や新素材の研究室
ミッション中に回収してきた敵の残がい〈トレジャー〉から，新兵器や新技術を開発することができます。

◆分　析：回収してきた残がい〈トレジャー〉の一覧が表示されます。分析したいものをカーソルで選ぶと，新兵器や新素材，新技術が開発されます。



- 新兵器の開発
- 各兵器の命中率のアップ
- 各兵器の打撃力アップ
- モジュールの耐久力のアップ
- モジュールの装甲値のアップ

開発された新兵器は，ただちに〈ハンガー〉の在庫に加えられます。
新技術についても，その場で自動的にパラメータが上昇し，兵器やモジュールの性能がアップします。

◆移　動：他の部屋に移動します



④ メディカル……乗員たちの健康を守る医療センター。キャラクタの治療や再生，クローンコード（パスワード）の表示や保存を行います。

◆治　　療：パーティーに参加している全キャラクタのＬＰが満タンになります。



◆クローンコード：クローンコードの保存や表示を選択します。

〈保存〉：バックアップメモリに現在のキャラクタの状態をすべて保存します。
４つのファイル（データを保存する場所）から保存するファイルを１つ選んでください。４つのファイルは，〈クローン時間〉という数字の列で区別するようになっています。ファイルを選択すると，ただちにデータがセーブされます。

〈表示〉：現在のパーティーの状態を，パスワードとして表示します。
クローンコードの表示画面でＩボタンをおすと確認モードになります。メモしたクローンコードを確認する時に便利です。Ｉボタンで１文字ずつカーソルが進み，Ⅱボタンで１文字ずつ戻ります。



バックアップメモリがない場合は，自動的にクローンコードの表示になります。また，クローンコードを表示にした場合は，パーティーの構成とモジュールの装備の状態は記録されませんので，注意してください。

◆移　　動：他の部屋に移動します。

videogameden

⑤ ハンガー……モジュールや兵器の保管とメンテナンスを行っている部屋。
モジュールを装着したパーティーが，出撃／帰還する場所でもあります。戦闘用の装備の決定や補充等を行います。

◆修　理：戦闘で傷ついたモジュールを一度にすべて修理します。
同時に，《リペアキット》，《キュアキット》を補充します。

◆兵　器：現在ハンガーにある全ての兵器（武器，オプション，フィールド）について，それぞれの性能を表示します。



●タイプ：兵器の種類を示します。
しゃげき…離れた敵を狙う時に手に持つ射撃用武器
かくとう…隣り合った敵に格闘を仕掛ける時に持つ武器
オプション…モジュールに取り付ける射撃用オプション兵器
フィールド…防御用のバリア

●ハンド：1H…片手持ち武器／2H…両手持ち武器

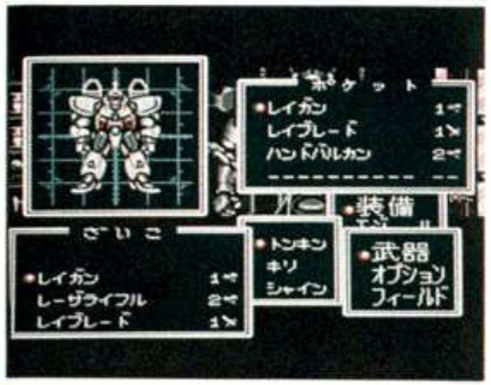
●サイズ：兵器の重さ（武器…S／L，オプション…S／M／L）

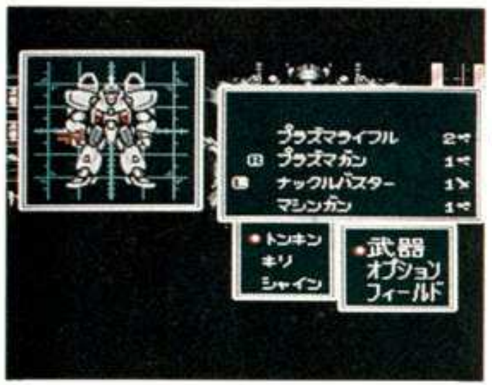
●パワー：兵器の強さ。ダメージタイプと数値で表示
ダメージタイプ…ヒート（熱）／レーザー／
ビーム／インパクト（衝撃）

●説明文：兵器のしくみや効果についての説明

◆装　備：各キャラクタの着ているモジュールの装備を行います。
①キャラクタ選択
まず，装備を行うキャラクタを選択します。
②兵器選択
次に，兵器の種類（武器／オプション／フィールド）を選択します。

●武器：





①武器選択：
《ざいこ》からモジュールに持たせる武器を選びます。
●《ポケット》の一番上の欄から順に，装備したい武器を《ざいこ》から選びます。
●Ⅰボタンを押すと選んだ武器が《ポケット》に入り，一つ下の欄の選択に移ります。
マーク：銃＝射撃武器／剣＝格闘武器
数　字：1＝片手武器／2＝両手武器

②装備：
モジュールの《ポケット》の中から，両手に持つ武器を選びます。
●まず左手（L），次に右手（R）に持つ武器を選びます。
●両手武器を選ぶと，LとRのカーソルが1ヵ所に並び，それ以上武器を手に持つことできません。
●1番上の欄にL／Rのカーソルを移動すると，その手には何も武器を持たないことになります。

videogameien

●オプション：〈ざいこ〉からモジュールに装備するオプションを選びます。
戦闘に使用して減ったオプションの弾数をｍａｘ値に戻すには，そのオプションを装備しなおします。



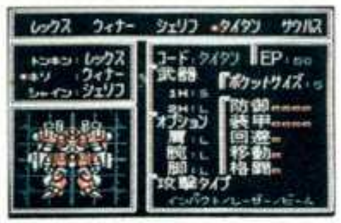
弾数

●フィールド：〈ざいこ〉からモジュールに装備するフィールドを選びます。

※〈ざいこ〉には，そのモジュールに装備できるサイズ，ダメージタイプの兵器だけが表示されます。

カーソルの操作

- 〈ざいこ〉のカーソルは，〈ポケット〉や〈モジュール〉側のカーソルのある武器と同じ武器名に移動します。違う武器に変更したい時は，方向キーでカーソルを移動します。
- SELECT ボタンを押しながら操作すると〈ざいこ〉のカーソルを固定できます。



◆出　撃：船外へ出撃します。(地上モード時のみ)

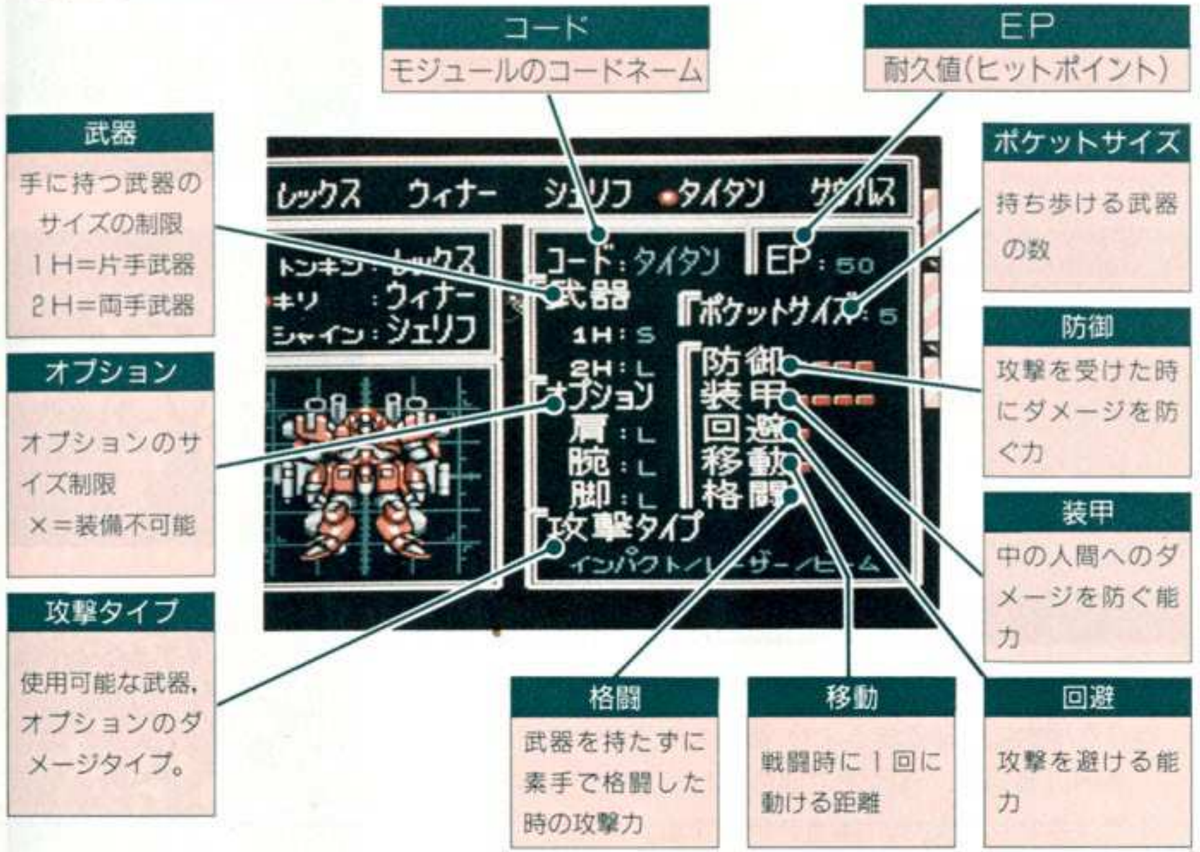
◆モジュール：各キャラクタが着るモジュールを選択します。
モジュールのパラメータ表示を参考にしながら，１番上のキャラクタから順にモジュールを選んでいきます。
複数のキャラクタに重複して同じモジュールを着せることはできません。

◆移　動：他の部屋に移動します。

モジュール

① パラメータの意味

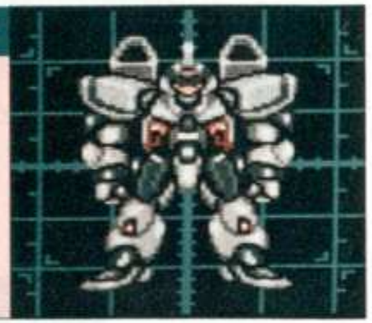
戦闘用モジュールの性能と特色を表わす様々なパラメータについて解説します。



videogameden

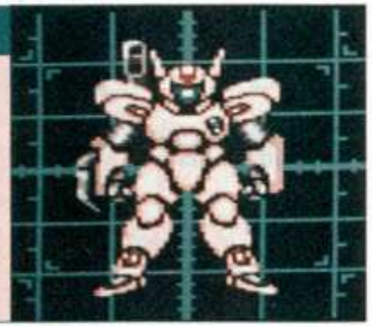
② 各モジュールの特色

レックス：万能型主力モジュール



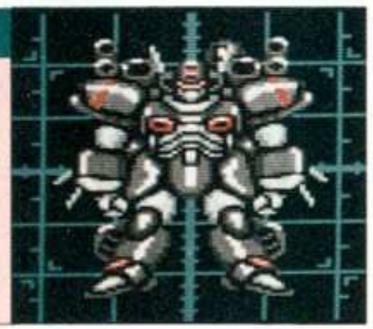
主戦闘用モジュール「ウィナー」に対抗して作られた最新式のモジュール。いくつかの画期的な技術が使われており，総合戦闘力において他のモジュールに勝っている。
各能力ともバランスのとれた平均的なモデル。

ウィナー：主戦闘用モジュール



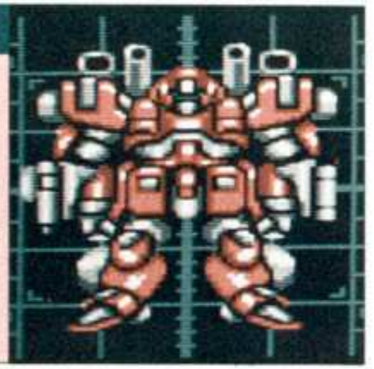
現在の海兵隊，陸軍の双方において使用されている主戦闘用モジュール。射撃戦闘にすぐれており，敵の兵器の破壊活動を主な任務としている。
「ヒート」系兵器が使えるのは，このモデルのみ。

シェリフ：対空戦闘用モジュール



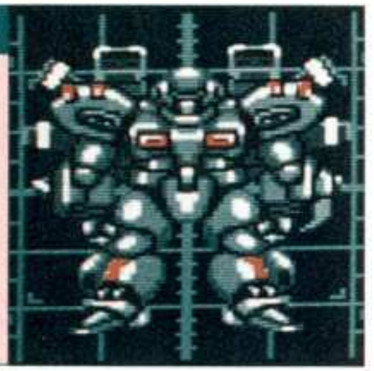
対空防御を主な任務としている支援用モジュール。敵の存在を早期に感知できるよう，高性能な探知システムを持つ。
装甲は薄いが，移動力で勝負。ヒット・アンド・アウェイでスキなく戦えば，真価を発揮する。
使える兵器は「インパクト」系のみ。

タイタン　駆逐用重モジュール



遠距離攻撃および大型の敵兵器破壊のために強力な火力を装備した重量級モジュール。装甲も厚く耐久力も大きいが，動きはおそい。
オプションも，肩，腕，脚にフル装備可能。後方からの援護射撃にまわると有利。
「ヒート」系以外はすべて使える。

サウルス　格闘戦用重モジュール



格闘戦を重視して作られた重量級モジュール。
防御力が高く，耐久力も一番大きい。動きはおそいが，格闘能力はバツグンで，大型の片手武器を持てる唯一のモデル。
敵の中へきりこむ役に最適。格闘戦に持ち込めば，いくら殴られても，厚い装甲と大きい耐久力でじっと耐える。
使える兵器は「インパクト」系のみ。



videogameden

兵器

① ダメージは4種類！

「サイバーナイト」の世界では，兵器のダメージは4つのタイプにわかれています。

ダメージタイプ
- レーザー：主にX線レーザーでダメージを与える
- ビーム　：高エネルギーの電子ビームでダメージを与える
- ヒート　：化学反応や核融合による高熱でダメージを与える
- インパクト：弾丸やミサイルなどにより物理的な衝撃を与える

敵によって，効果的なダメージタイプを早く見抜くことが必要になります。

② 兵器の種類

◆兵器タイプ：兵器は，使い方で4種類にわかれます。

兵器タイプ
- 射撃武器　：離れた敵を射撃するための手に持つ武器。
- 格闘武器　：隣り合った敵に格闘をしかけるための手に持つ武器。
- オプション：モジュールに取り付けて使用する射撃用兵器。強力だが，使える回数（弾数）に制限がある。
- フィールド：防御用のバリアで，1回の戦闘中のみ有効。

◆ハンド：片手持ちできる武器と，両手で持つ武器の2種類があります。

◆サイズ：兵器の重さにより3種類あります。モジュールの重量制限以上の兵器を装備することはできません。

- 格闘武器・射撃武器：S＝小型／L＝大型
- オプション兵器　　：S＝小型／M＝中型／L＝大型

主な兵器の紹介

射撃武器	レイガン	片手用のレーザーピストル。サイズもSなので扱いやすい。
	レーザーライフル	レーザーを照射するライフル。初期の戦闘では頼りになる。
	プラズマガン	高エネルギーの電子ビームを発射する片手用武器。
	プラズマライフル	プラズマガンの両手版。より強力なダメージを与える。
	ヒートガン	小型の核融合炉による高熱を利用した小型火炎放射器。
	ファイアーブラスター	水素ガスを使った火炎放射器でヒートガンの倍程度のパワー。
	マシンガン	いわゆる機関銃。「数撃てば当る」式片手用衝撃兵器。
	ハンドバルカン	マシンガンのアッパーヴァージョン。両手持ち武器。
	インパクトキャノン	高速で弾丸を発射する小型砲。
格闘武器	レイブレード	レーザーを照射する格闘用武器。2m以内の距離の敵に有効な格闘用補助兵器。
	ナックルバスター	先端のパワーユニットにエンジンの動力を伝えてダメージを与える衝撃兵器。
	マッシャークロー	超合金でできた格闘用のツメ。サウルスしか装備できない。
オプション	グレネードランチャー	小型爆弾を発射するためのオプション兵器。
	ナパームランチャー	高温のナパーム弾を発射する。ウィナーしか使えない。
	ロケットランチャー	小型のロケットを一度に6発連続発射する。
	Sミサイルポッド	ミサイル発射装置。M，Lの順に破壊力が大きくなる。
	アシッドシューター	強力な酸を敵めがけて発射する兵器。ウィナー専用。

videogameden

マップモード

① 歩行

キャラクタは，方向キーの操作によって，「上・下・左・右プラスななめ」の８方向に歩くことができます。「モジュール」を着ているので，水の中もそのまま入れます。ただ，強い水流などには注意が必要です。

都市のドームや洞窟の入口などにキャラクタを立たせると，中のマップへと移ります。



水もへッチャラ！



都市の中へ

② 会話



街や都市あるいは洞窟の中などにも，その星の住人や原住生物がいることがあります。

彼らと会話するには，話したい相手のとなりにキャラクタを移動します。

③ アイテム入手

マップ上にあるアイテムを手に入れるには，アイテムの横にキャラクタを立たせます。「＊＊＊＊＊をてにいれた！」などのメッセージがでれば，OKです。

また，マップ上にあるさまざまなメカニックなども，その横に立てば，仕組みが解ったり，動作を止めたりできることがあります。

④ 戦闘

不幸にして敵が現われたら，戦闘モードに切り換わります。（→ p.27　戦闘モード）

⑤ キャンプモード



マップ上で，RUNボタンまたはSELECTボタンを押すと，〈キャンプモード〉に切り換わります。

◆キャラクタ：各キャラクタのステータスを表示します。

- 上下にカーソルを移動して，キャラクタを選ぶと，キャラクタ画面になります。
- さらに，Ⅰボタンを押すと，モジュール画面になります。
- モジュール画面では，武器の持ち替えができます。

◆修　理：モジュールの修理を行い，ＥＰを回復します。

- 修理には〈リペアキット〉が必要で，これがなくなると修理できません。
- メカニックスキルのあるキャラクタしか修理を担当できません。
- 一度に回復するＥＰの量は，修理担当キャラクタのメカニックスキルのレベルによってちがってきます。

◆治　療：キャラクタの治療を行います。

- 治療には〈キュアキット〉が必要で，これがなくなると治療できません。
- メディックスキルのあるキャラクタしか修理を担当できません。
- 一度に回復するＬＰの量は，治療担当キャラクタのメディックスキルのレベルによってちがってきます。

◆キャリア：〈キャリア〉の中身を表示します。

パーティー全体の持ち物は，〈キャリア〉というミニロボットに保管してあり，いつもパーティーについて行動しています。

videogameden

スキル

スキルとはキャラクタの持つ技能です。どんなスキルを持っているかで，キャラクタの性格，すなわち「クラス」（職業のようなもの）が決まります。

「サイバーナイト」の世界には，４つのスキルがあります。

コンバット＝戦闘能力

敵との戦闘能力を示す。
高いほど敵への攻撃の命中率が高くなるなど，戦闘が有利になる。

サイエンス＝科学力

新兵器，新技術の開発能力を示す。
高いほど敵の残骸からトレジャーを見つけやすい。

メカニック＝技術力

モジュールを修理する能力を示す。
高いほど一度に回復できＥＰが多くなる。

メディック＝医学力

キャラクタを治療する能力を示す。
高いほど一度に回復できるＬＰが多くなる。

各クラスが持つスキルは次の通りです。

	コンバット	メカニック	メディック	サイエンス
コマンダー	○	○	○	○
ソルジャー	○	○		
メカニック	○	○		
サイエンティスト	○			○
ドクター	○		○	

経験点／成長システム

キャラクタの成長は，４種類の「スキル」のレベルアップで表現されます。

① 経験点

４種類のスキルそれぞれに対応して，４種類の「スキル別経験点」があります。

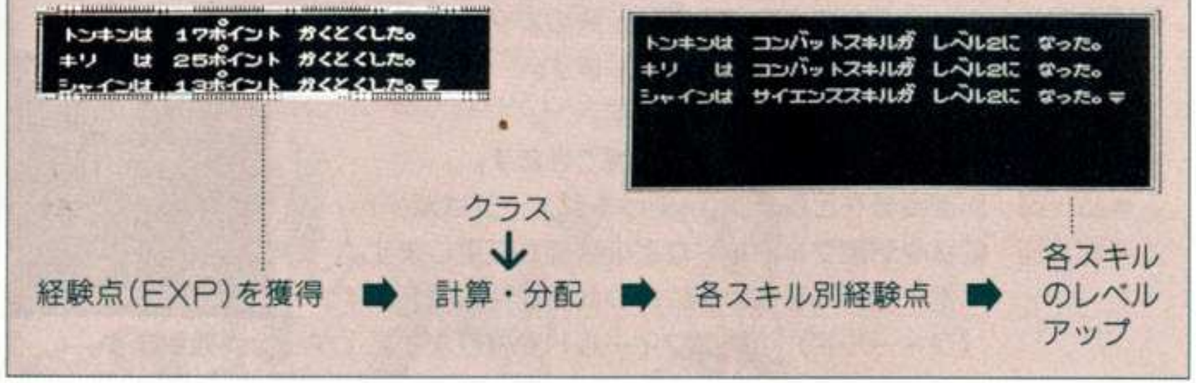
コンバット経験点／メディック経験点／サイエンス経験点／メカニック経験点

経験点を獲得する場合

- 戦闘での勝利 ―― 敵に勝つたびに獲得
- アイテムの獲得
- モジュールの修理
- ミッションの達成
- トレジャーの回収
- キャラクタの治療

―― 「ソードフィッシュ」に帰還した時に獲得

② スキルの成長



videogameden

戦闘モード

① タクティカルボード（TB）

- 戦闘は，6×6マスに区切られた「タクティカルボード」（TB）上で行われます。
- 3人のキャラクタについてコマンドを入力し終わると，敵・味方全員の行動が順にアニメーションで表示されます。これを1ターンと呼びます。
- 行動する順番は，敵・味方全員の「すばやさ」によって決定します。
- パーティーが逃亡するか，どちらかが全滅するまでターンは進みます。

② 戦闘コマンド



1 **逃亡選択**：まず，逃げるかどうかを決めます。

2 **移動選択**：キャラクタのTB上での配置を決めます。
後方支援に徹するか，格闘を挑むかなどの戦略によって，移動位置を指定します。
移動できる範囲が明るく示されます。範囲はモジュールの移動力によって違います。

3 **行動選択**：キャラクタにとらせる行動を決めます。

- **攻　撃**：手にもっている武器で攻撃します。
- **ｵﾌﾟｼｮﾝ**：オプション兵器で攻撃します。
上下キーで撃つ弾の数を増減できます。
- **防　御**：防御姿勢をとります。（受けるダメージは減少）
- **装　備**：武器や防御フィールドなどの装備を変更します。
〈武　器〉：左右の手に持つ武器を持ち替えます。
〈フィールド〉：防御フィールドを張ります。1ターン消費します。

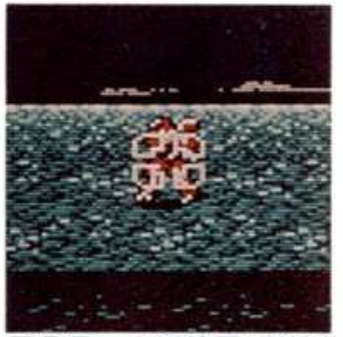


4 **目標選択**：「こうげき」か「オプション」を選択したら，攻撃する相手を選択します。
ZOCをよく考えて相手を決めないと，ターンを無駄にしてしまいます。

2～4を3人分繰り返しせばコマンド入力は終わりです。

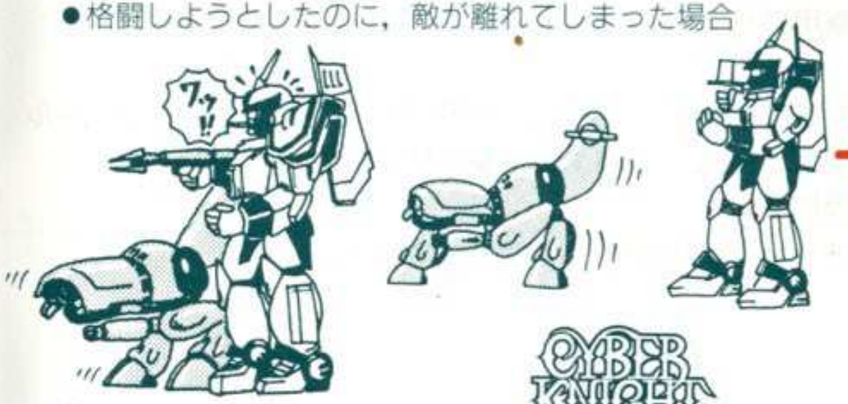
5 **戦闘開始**：「Ready?」に対して「Ok」と入力すれば戦闘開始です。
「No」とすると〈逃亡選択〉からやり直すことができます。

③ 射撃と格闘……「ZOC」の考え



ZOC＝この範囲に敵がいると格闘しかできない

- 攻撃には「射撃」と「格闘」の2種類があります。
- TB上でとなりあったマスにいる敵同士は「格闘」しかできず，それ以外の場合は「射撃」となります。
- 射撃するには，「射撃武器」を持っていないと攻撃することができません。また，オプション兵器も格闘状態にある敵には無効です。
- モジュールの格闘能力だけでも格闘戦はできますが，「格闘武器」を使えば，さらに大きなダメージを与えられます。
- 敵が動いたことによって，ZOCの状態が変化した場合，入力したコマンドが無効になることがあります。
- 射撃しようとしたのに，敵がとなりに来てしまった場合
- 格闘しようとしたのに，敵が離れてしまった場合



videogameden

④ ダメージタイプ

- 手に持つ「武器」もモジュールに取り付ける「オプション兵器」も，すべての兵器は，与えるダメージによって4種類に分類できます。

〈レーザー ／ ヒート（熱） ／ ビーム ／ インパクト（衝撃）〉

- さらに，敵も味方も，防御力は上記の4種類それぞれについて違ってきます。
- フィールドも，どのダメージタイプに対して効果があるかは，それぞれのフィールドによって異なっています。

⑤ 戦いのヒント

敵に勝つためには，各キャラクタの配置，行動，攻撃手段を的確に選択していかなければなりません。そこで，いくつかのヒントを以下にあげておきましょう。

★武器はこまめに持ち替えよう。

射撃か格闘か？ どのタイプの兵器が敵に効くのか？
刻々と変わる状況に合せて，手に持つ武器にいつも神経を使っていないと不利だぞ！

★モジュールの移動力にあった戦術を！

移動力の大きいモジュールは接近戦向き。いざとなったら1ターンで敵から離れることも可能だ。逆に，移動力の小さいモジュールは，あまり敵の中へ突っ込んで行かない方が有利だ。援護射撃用のモジュールが敵にくっつかれてしまっては不利だ。

★捨身の格闘

強力な射撃攻撃をしてくるボスキャラなどには，装甲が厚くEPも大きいモジュールを格闘させ，ひたすら耐えさせる。そうすれば射撃を封じることができる！

★オプションはボスキャラに効果的

オプション兵器をボスキャラとの対戦用に少しは残しておこう!!

コンティニュー

① ゲームオーバー

キャラクタのLPかモジュールのEPが3人とも0になるとパーティーは全滅です。ゲームオーバー画面でボタンをおすとタイトルメニューにもどります。

② コンティニュー

コンティニューには3通りの方法があります。タイトルメニューから選んでください。あなたは「ソードフィッシュ」のメディカルルームでめざめ，ゲーム再開です。

1 つづきから ：

ゲームオーバーになる直前に「ソードフィッシュ」から出撃した時の状態でゲームを再開します。

2 バックアップメモリ：

バックアップメモリからファイルを選んで，セーブしてあるところからゲームを再開します。

4つのファイルから，ロードしたいものを選んでください。

3 クローンコード：

メモしてあるクローンコード（パスワード）を入力すると，クローンコードをメモした時点からゲームを再開します。

まず，主人公の名前をまちがいなく入力してください。つぎに，クローンコードを入力します。名前とクローンコードが合わないとゲームは再開できません。



videogameden