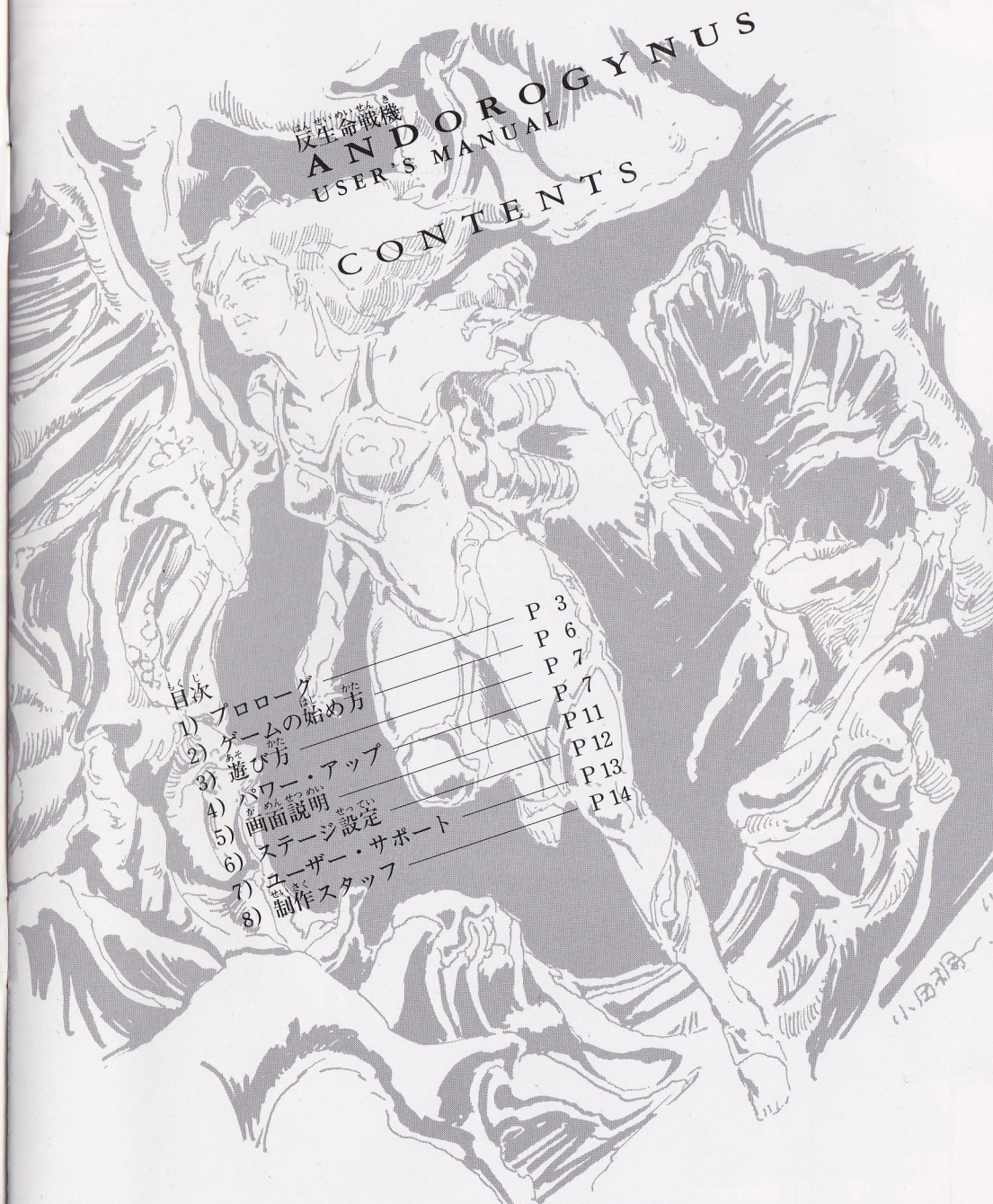


USER'S MANUAL

ANDROKUNES

反生命戦機アンドロキユネス



反生命戦機
ANDROGYNUS
USER'S MANUAL

CONTENTS

目次	
1) プロローグ	P 3
2) ゲームの始め方	P 6
3) 遊び方	P 7
4) パワー・アップ	P 7
5) 画面説明	P 11
6) ステージ設定	P 12
7) ユーザー・サポート	P 13
8) 制作スタッフ	P 14

小田和正

シニョレルリの天使たち、レオナルドの聖ヨハネよ！・・・
 まことの天なるまことの天使たちよ、
 燃えたつ炎のごとき夢想する織天使と智天使、
 ヤーヴェの玉座を護る者たちよ、
 ——<まなるもの>にして<神性なるもの真髓>よ、
 命令と服従をつぎつぎに繰り返す七なるものまよ、
 おお、初めての性よ、終極の性よ、
 愛において定められ、形において定められ、
 性を否定する性、永遠なる性よ、
 汝に讃えあれ、アンドロギュヌスよ。

ジョセファン・ペラダン

フクロウ

超新星<URD> そのブロンズの輝きは全宇宙の恐怖であった。

これに対し我々の成しうることは皆無に近かった。<URD>を攻撃することは対消滅を惹き起こし宇宙を破壊することになる。それこそ<URD>の思うつぼであった。

爆発・拡散・収縮の永久運動を繰り返す宇宙、その開闢のとき、常になされる常物質と反物質のしれつな対消滅の争い。両者は互いに互いを滅ぼし合い、そして今、かろうじて勝ち残った常物質が、宇宙を創造し永い平和の時を営んでいた。

宇宙の破壊を導かずして<URD>を破壊する方法はないのか!?

我々の取った苦肉の策、それが<ANDROGYNUS>だ。

ところがその宇宙の辺境、神の目を欺く狡猾な悪魔のように、反物質の残滓が群れをなして一つの星を造り上げ、地中深く奇怪な反物質生物を育てていた。

この星こそ<URD>である。

<ANDROGYNUS>は原子炉のなかに造られた反物質環境で、<URD>から飛来して対消滅を起こした反生物の肉片と、反陽子と反中性子から培養された反生命体であり、脳髄には反生物破壊の攻撃本能を植えつけられた恐るべき戦闘機械である。

<URD>の企みは育て上げた反生物群を宇宙へ散らし、各星域で対消滅の混乱を惹き起こすことにあった。そして宇宙を再びカオスへ墮とし、宇宙創造を最初からやりなおすつもりなのだ。あわよくば我々から宇宙を奪い取るうというのだ。

だがその実用化には幾つかの難点が残されていた。最も重大なのは以下の2点である。

MSX2 (ROM) の場合

- 1) ROMカートリッジをパソコン本体にセットし、電源を入れます。
- 2) オープニング・ビジュアルが始まります。
すぐにゲームを始めたい時はスペースキー (Aボタン) を押して下さい。
- 3) ゲームを一時中断したいときは、F1キーを押して下さい。
再開するときは、もう一度F1キーを押して下さい。
- 4) ゲームオーバーした場所から再開したいときは、ゲームオーバーの曲の終わる前にF2キーを押して下さい。尚、ゲームのセーブはできません。
- 5) オープニング・タイトル曲がなっている間に、F5キーを押すとミュージック・モードになり、ゲーム中に流れている曲を自由に聴くことができます。

ご注意: ・この製品はMSX専用です。MSXマシンでは作動しません。
・この製品の最低必要VRAM容量は128Kです。お手持ちのマシンのVRAM容量が足りない場合は、VRAM容量128K以上のマシンをお使い下さい。

MSX2以外 (ディスク) の場合

- 1) ディスク1をドライブ1に、ディスク2をドライブ2に入れて、電源を入れます。
1ドライブの方は画面メッセージに従って下さい。
- 2) オープニング・ビジュアルが始まります。ゲームを始める時はスペースキー (Aボタン) を押して下さい。
ビジュアルを先送りしたいときはリターンキーを押して下さい。
- 3) ゲームを一時中断したいときは、ESCキーを押して下さい。
再開するときは、もう一度ESCキーを押して下さい。
- 4) ゲームオーバーした場所から再開したいときは、ゲームオーバーの曲の終わる前にF2キーを押して下さい。尚、ゲームのセーブはできません。
- 5) オープニング・タイトル曲がなっている間に、F5キーを押すとミュージック・モードになり、ゲーム中に流れている曲を自由に聴くことができます。

ご注意: ・フロッピーディスクメディアの製品は、ディスクドライブのタイプの異なる機械間でプレイされますと正常動作ができなくなる恐れがあります。もしこのような遊び方をされてデータが壊れた場合、有償修理となります。
・純正ディスク以外での動作は保証致しかねます。予めご了承下さい。
・各パソコン・メーカー指定のディスプレイをご使用下さい。

(1) 反生物破壊の攻撃本能のベクトルが自己に向い自らを破壊する可能性がある。
また自らを破壊しない場合、反生物群と同化し逆に我々を脅かす最も強烈な兵器と化す可能性もある。

(2) 反生物群の力が未知のため、〈ANDORO GYNUS〉の攻撃力が不十分である可能性がある。

これらの対策として以下の2点が採られた。

- (1) 自らが反生物であるという自覚を妨害する措置として、脳に我々の意識と記憶素を摺り込む。
- (2) 攻撃力の向上を計るため、より協力的な兵器ユニットの開発を急ぎ、逐次これを送りこむ。

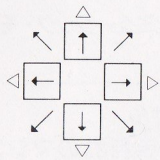
いよいよ我々は、我々とこの広大な宇宙の命運を託し〈ANDOROGYNUS〉を〈URD〉へ送った。

果たして〈ANDOROGYNUS〉は〈URD〉を破壊することができるであろうか!?
そして我々は再び平和を取り戻すことができるのだろうか!?

遊び方

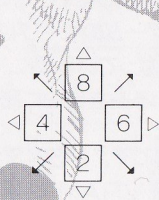
- 1) 8方向に移動できます。
ななめ方向は2つのキーを同時に押します。
- 2) 攻撃はスペースキー (Aボタン) を押します。(Bボタンは使いません)

カーソルキー

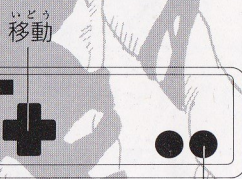


MSX₂

テンキー



MSX₂以外



Aボタン

全機種ジョイ・スティック対応

パワーアップ

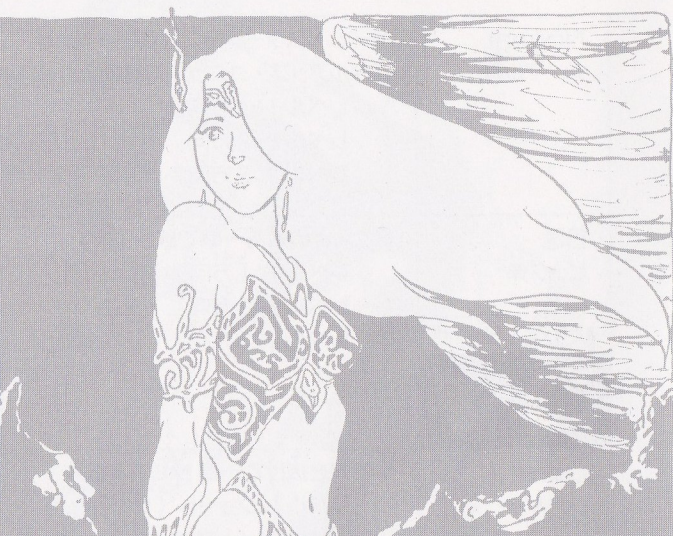
ご注意：各機種によって“パワーアップ”の仕方に若干違いがあります。ここに書かれていないことについては、実際にプレイして自分で確かめてみましょう。

〈武器 1〉

☆武器の種類は5つあります。
各武器ともそれぞれの個性をもち、どの武器を手にするかによってゲームの難易度がまったく変わってきます。
武器はそれぞれ対応するユニットを取ると自然に変わります。
各武器ともいっしょに使うことはできません。

Normal ノーマル弾	ゲーム・スタート時に持っている武器 レベルアップ・ユニットの個数によってレベル・チェンジします レベル1:1方向 レベル2:2方向 レベル3:3方向
Big ビッグ弾	ほとんどの敵を一撃で破壊します レベル1:1方向 レベル2:2方向 レベル3:3方向
MSX ₂	その他
Lazer レーザー	敵を突き抜けて一直線に進みます レベル1:ショート (短い) レベル2:ノーマル (中) レベル3:ロング (長い)
MSX ₂	その他
Splash スプラッシュ	壁に当たると跳ね返ります ただし、レベル1は跳ね返りません レベル1:1方向 レベル2:2方向 レベル3:3方向
MSX ₂	その他
Deriv ドライブ	発射弾が上下に弾を出しながら前進します レベルアップはありません
MSX ₂	その他

〈武器 2〉



☆前記の武器のほかに、真空分極推進兵器“Back・Polarizer”（以下“BP”と略す）という強力な武器がユニットとして用意されています。

- 1) ゲーム中“BP”ユニットを取るとメイン・キャラの背中に“BP”が装備されて、使用中の武器の種類・レベルによって以下の機能を果たします。
ただし、あまりレベルを上げ過ぎるとオーバーヒートしてしまい、弾の出が悪くなる場合があります。もっとも効果的な使い方を見つけましょう。
- 2) 敵の弾に当たると“BP”は無くなります。ただし“BARRIER”を装備しているときは、先に“BARRIER”が無くなります。

<ul style="list-style-type: none"> ● ノーマル弾 ● レーザー ● デライブ 	<ul style="list-style-type: none"> ● 武器の種類に関係なく“BP”からノーマル弾が出ます ● レベルは武器レベルに従います
<ul style="list-style-type: none"> ● ビッグ弾 ● スプラッシュ 	<ul style="list-style-type: none"> ● ビッグ弾のときはビッグ弾、スプラッシュのときはスプラッシュがでます ● レベルは武器レベルに従います

〈ユニット〉

☆メイン・キャラクターはユニット（アイテム）を手に入れることにより様々なパワーアップをします。

武器ユニットについては〈武器 1〉及び〈武器 2〉を良く読んで下さい。その他のユニットについて説明します。

名称	機能
	個数により武器能力が変化する。レベル1～3までである。
	1つ取るごとにスピードアップする。レベル1～3までである。
	連射ができるようになる。
	メイン・キャラクターが1人分増える。ただし、ストックは最大9人までです。
	メイン・キャラクターの周りを球が回転し敵の弾を防ぐ。 メイン・キャラクターの体に弾が当たると無くなる。

画面説明

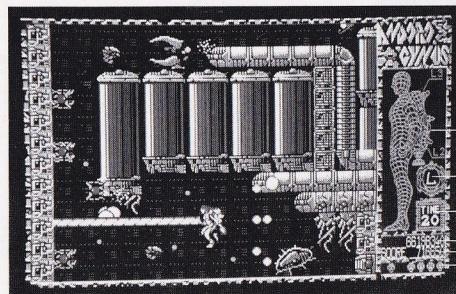
MSX₂の画面

得点



残り数

MSX₂以外の画面



“BP” 装備
 使用中の武器
 タイムリミット
 最高得点
 得点
 残り数

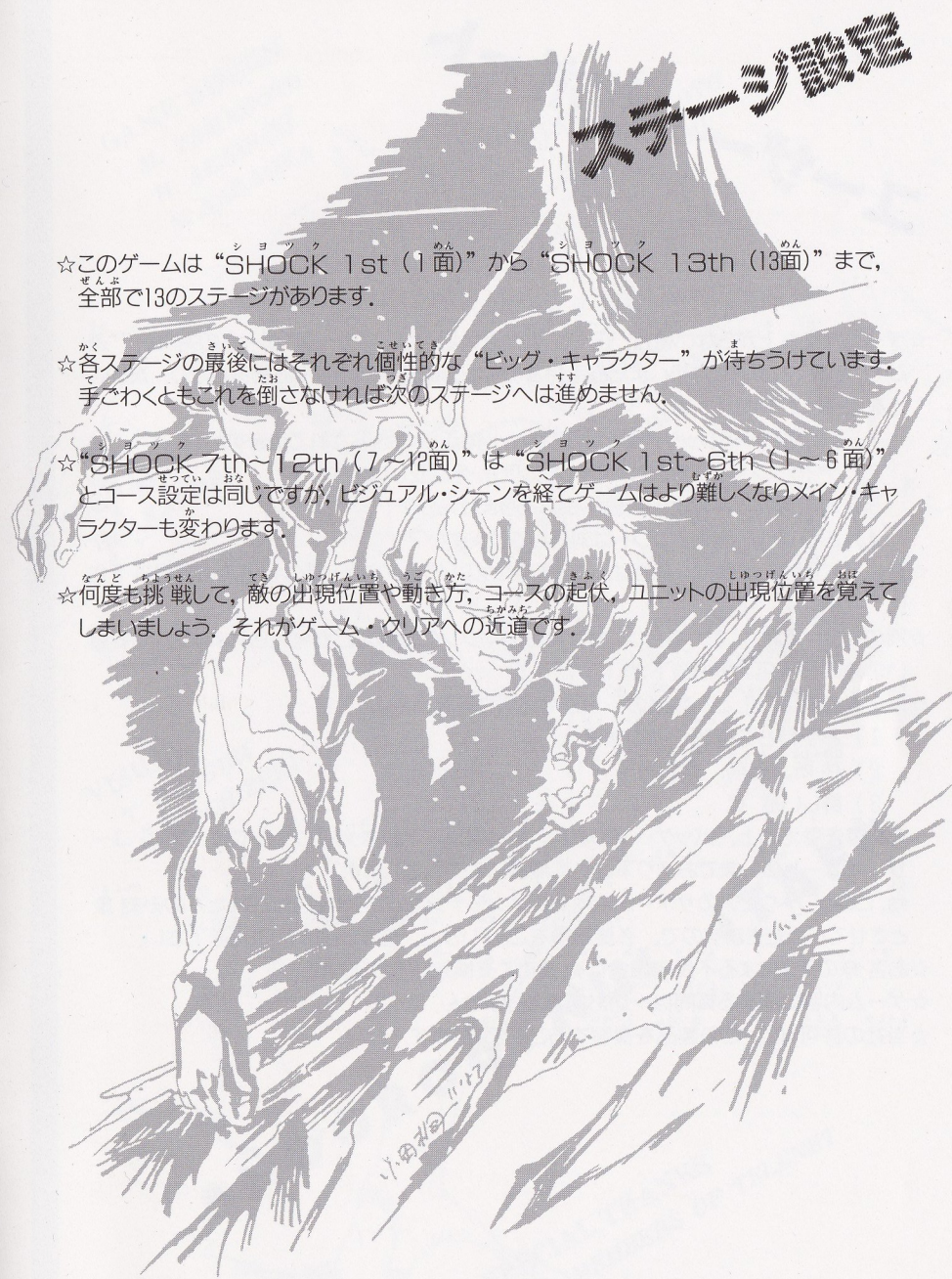
ステージ設定

☆このゲームは“SHOCK 1st (1面)”から“SHOCK 13th (13面)”まで、全部で13のステージがあります。

☆各ステージの最後にはそれぞれ個性的な“ビッグ・キャラクター”が待ちうけています。手ごわくともこれを倒さなければ次のステージへは進めません。

☆“SHOCK 7th~12th (7~12面)”は“SHOCK 1st~6th (1~6面)”とコース設定は同じですが、ビジュアル・シーンを経てゲームはより難しくなりメイン・キャラクターも変わります。

☆何度も挑戦して、敵の出現位置や動き方、コースの起伏、ユニットの出現位置を覚えてしまいましょう。それがゲーム・クリアへの近道です。



ユーザーサポート

☆ゲームが立ち上がらない場合、正常に動かない場合は、もう一度“ゲームの始め方”“遊び方”を良くお読みになり、またお手持ちのマシンの説明書を良くお読みになり、次のことを確かめて下さい。

- 1) ROMカートリッジ、またはデスクセットは正しくセットされていますか？
- 2) ティップスイッチまたはクロックの切りかえは正しいですか？
- 3) 周辺機器と本体との接続不良はありませんか？
- 4) お手持ちの機種とソフトは対応していますか？

☆それでも立ち上がらない場合は、お買い求めのソフト・ショップの担当者にご相談下さい。

☆別のマシンで正しく動く場合は、お手持ちのマシンの故障などが考えられますので、お買い求めの販売店にご相談下さい。

☆以上をご確認の上で、製品の不良が考えられる場合は、

- 1) お手持ちの機種と周辺機器
- 2) 住所、名前、電話番号
- 3) 詳しい症状

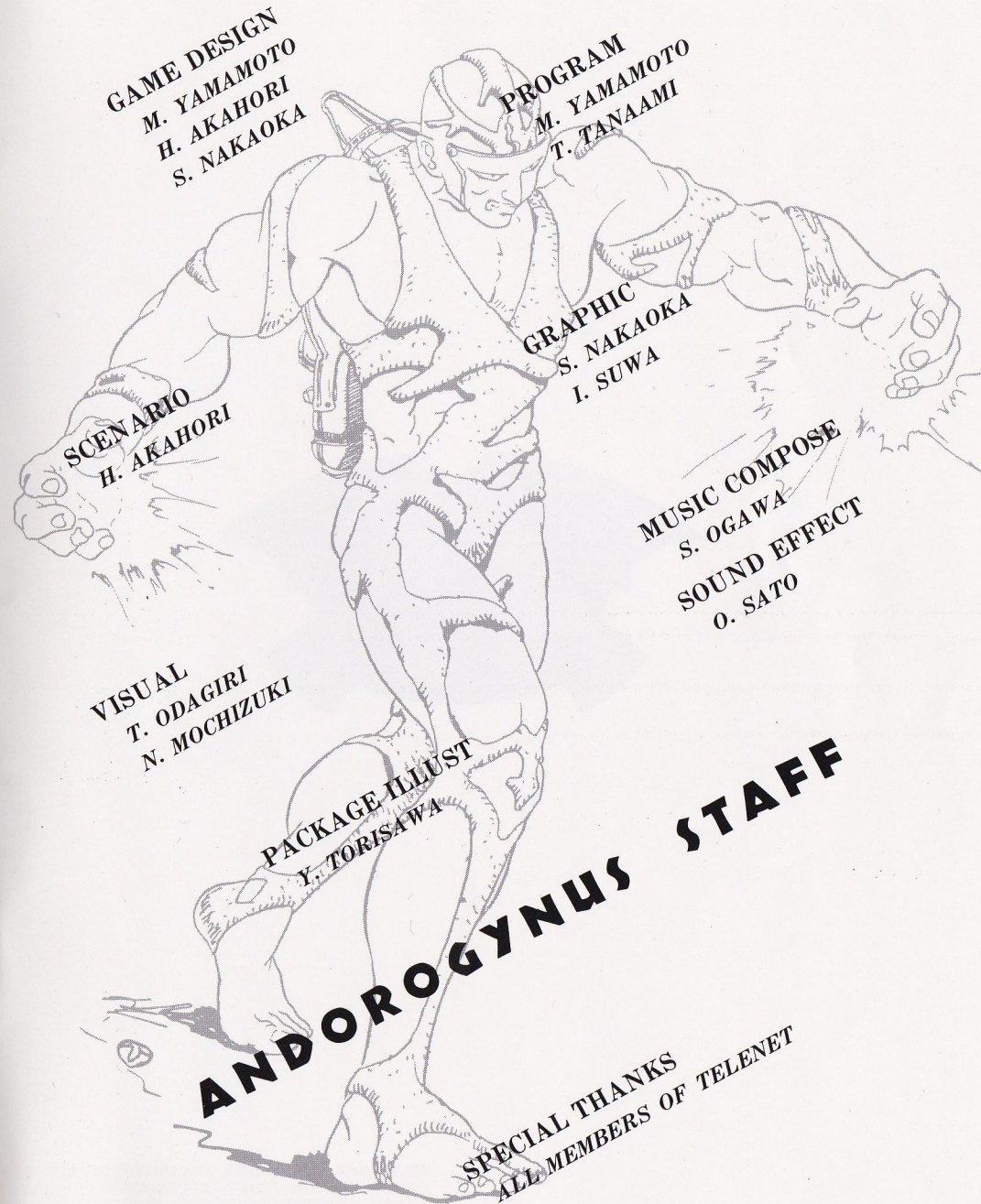
をお書き添えの上、パッケージのまま、当社「日本テレネット」アンドロギュヌス”ユーザーサポート係”までお送り下さい。無償にて交換致します。

尚、このソフトウェアのサポートは同封のメンテナンス・カードを送付された方のみ対象とさせていただきますので、必要事項をご記入の上、必ず当社までご返送下さい。

☆お客様のミスによる不良の場合は有償にて交換致しております。

☆ゲーム内容に関する質問は一切お答えできません。

☆当社の許可なく、この製品を複製することを禁じます。



GAME DESIGN
M. YAMAMOTO
H. AKAHORI
S. NAKAOKA

PROGRAM
M. YAMAMOTO
T. TANAAMI

GRAPHIC
S. NAKAOKA
I. SUWA

SCENARIO
H. AKAHORI

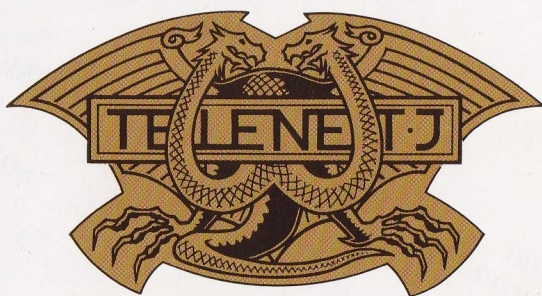
MUSIC COMPOSE
S. OGAWA
SOUND EFFECT
O. SATO

VISUAL
T. ODAGIRI
N. MOCHIZUKI

PACKAGE ILLUSTRATION
Y. TORISAWA

ANDROGYNUS STAFF

SPECIAL THANKS
ALL MEMBERS OF TELENET




 株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159