



FZ戦記

アクシス

狼



WOLF TEAM

PLAYING MANUAL

目次)

■ゲームを始める	2
ゲームの開始	2
メインメニューの選択	3
CONFIG MODE	3
■MIDI対応	4
接続	4
MIDI正常動作のためのチェックポイント	5
■画面の見方	6
■操作方法	8
キーボードによる操作	8
ジョイスティックによる操作	8
パンチによる攻撃	9
NAPの移動	9
■ユニットセレクトモード	10
ユニットの装着	11
ハンドウェポンの装着	11
オプションウェポンの装着	11
ユニットセレクトモードからの離脱	11
■ユニットについて	12
ユニットの系統	12
ユニット紹介	14
■バックボーン	16
■ご注意	18
■ユーザーサポート	19
■サポートシート	20

ゲームを始める

ゲームの開始

★X68000、ACE、PRO、EXPERTをご使用の場合

本体の電源を投入後、ドライブ0に【ディスク1】、ドライブ1に【ディスク2】を入れてリセットボタンを押してください。

★X68000ACEHD、PROHD、EXPERTHD、外付けHDをご使用の場合

ドライブ0に【ディスク1】、ドライブ1に【ディスク2】を入れて、(OPT1) キーを押したまま、リセットボタンを押してください。

なお(OPT1) キーはオープニングデモが始まるまで押し続けてください。

★X68000にMIDIを付けてご使用の場合

本製品は以下のMIDIに対応しています。お手持ちのMIDIが対応しているかどうか確かめください。

ローランド社製)
MT-32
CM-32L
CM-64

MIDI、ミキサー等の電源がOFFになっていることを確認してください。そのうえで、『MIDI』→『その他周辺音響器具』→『X68000本体』の順に電源を入れます。ドライブ0に【ディスク1】、ドライブ1に【ディスク2】を入れて(登録)キーを押したままリセットボタンを押してください。

(登録)キーはオープニングデモが始まるまで押したままにしてください。 

★X68000にHD(内蔵を含む)とMIDIをつけてご使用の場合

MIDI、ミキサー等の電源がOFFになっていることを確認してください。そのうえで、『MIDI』→『その他周辺音響器具』→『X68000本体』の順に電源を入れます。ドライブ0に【ディスク1】、ドライブ1に【ディスク2】をいれて(登録)キーと(OPT1)キーを押したままリセットボタンを押してください。

(登録)キーと(OPT1)キーはオープニングデモが始まるまで押したままにしてください。

X68000 Zでの操作

- *1 ゲームの起動はX68000 Z本体マニュアルを参照してください。
- *2 一般的なWindows用キーボードでは、“登録”キーは“F2”キーに割り当てられています。ただし全てのキーボードの動作を保証するものではありません。
- *3 X68000 ZのゲームはHDDに対応していません。

オープニングデモの後、メインメニューが表示されます(オープニングデモはスペースキーを押すことによって飛ばすことが可能です)。

ディスクの入れ替えについては画面に指示が出ますので、それに従って行うようにしてください。

メインメニューの選択

テンキーの「2」と「8」、またはジョイスティックの上下で選択してください。スペースキーまたはAボタンで決定となります。



CONFIG MODE

ゲーム中の設定を変えて楽しむためのモードです。上下で項目を選択、左右で内容の変更になります。

★Rank (Easy/Normal/Hard)

ゲームの難易度を設定します。これによって敵の耐久度、弾の速さなどが変化します。また、コンティニューの回数も難易度によって異なります。

★Display (15KHz/31KHz)

ディスプレイのモードを変更します。専用ディスプレイご使用の方は31KHz をご使用ください。

★Music (00/1~)

ゲーム中に使われている音楽を聞くことができます。「00」にあわせると音楽は止まります。

★S. E (00/1~)

ゲーム中に使われているS. E (効果音) を聞くことができます。「00」にあわせるとS. Eは止まります。

★Exit

カーソルをあわせてスペースキー、またはAボタンでメインメニューに戻ります。

MIDI対応 ¹

本製品は以下のMIDI音源に対応しております。お手持ちのMIDI音源が対応しているかどうか御確認ください。

ローランド社製)
MT-32
CM-32L
CM-64

- ★本製品はMIDI音源に対応しております。内部音源によるBGMでも十分な迫力でお楽しみいただけますが、MIDI音源につなげれば更に素晴らしいオリジナルBGMでお楽しみいただけます。MIDI音源をお持ちの方はぜひお試しください。
- ★MIDI音源にはスピーカーが装備されておりません。使用時にはスピーカー等の音声出力装置につなげてお楽しみください。
- ★効果音はMIDI対応となっております。音量はX68000の本体ボリュームによって調節してください。

※MIDI (ミディ/Musical Instrument Digital Interface)

演奏状況をその他の対応機器に伝える為のデータ規格。本製品ではBGMの演奏データを、MIDIケーブルによってMT-32等の音源機器に送っています。これによってその音源機器特有の音を用いてBGMをお聞きいただけます。

MIDIについて詳しく知りたい方は市販の専門書などをお読みください。

接 続

X68000にMIDI音源を接続するには以下のものがが必要です。

1. 別売りのMIDIボード CZ-6BM1 (SHARP) または SX-6BM(SYSTEM SACOM)
2. 対応しているMIDI音源
3. MIDIケーブル

それぞれの詳しい接続方法についてはMIDIボードやMIDI音源に付属されているマニュアルをご覧ください。

- ★MIDIをつけた上での起動方法についてはP2の「ゲームを始める」をお読みください。
- ★MIDI端子より出力される送信データは、個人で楽しむ目的以外では使用しないでください。使用した場合、法律によって罰せられることがあります。

MIDI正常動作のためのチェックポイント

- ★電源がOFFになっていませんか？
- ★X68000とMIDIボード、MIDI音源本体の接続は大丈夫ですか？
- ★MIDI音源のボリュームは最小になっていませんか？
- ★MIDIボードのディップスイッチは出荷時のままですか？
- ★ケーブルの長さはどうですか？
ケーブルの長さが5メートルを超える場合、信号が正常に伝わらない場合があります。
- ★ミキサーをご使用の場合はミキサーの調節を確認してください。
- ★MIDIから出力される音が止まらなくなった場合は、いったん電源を切ってから起動しなおしてください。

△X68000 Zでの操作

*1 X68000 Zでは動作保証対象外です。

画面の見方

「FZ戦記 AXIS」はNAP (New Age Powersuits) と呼ばれるロボット型機動兵器を操って、敵軍の機動兵器を破壊するのが目的です。各面は戦闘ステージとボスステージに分かれています。将校キャラクターと呼ばれるターゲットキャラクターを規定数倒せばステージクリアとなります。



- ①NAP (自機) ……………プレイヤーの操る機動兵器です。
- ②敵キャラクター……………敵の機動兵器です。
- ③残り敵キャラクター……………その面に残っている将校キャラクターの数を表わしています。
- ④スコア……………得点です。
- ⑤ユニット数……………NAPに装着しているユニットの数 (=耐久度) です。
- ⑥オプションウェポン……………オプションウェポンの残り弾数です。四角は10発、バーは1発単位で表示しています。

ボスステージでは、それぞれ個性的な敵キャラクターがNAPに襲いかかってきます。こちらでも将校キャラクターを全て倒せばステージクリアです。



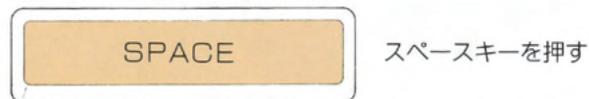
操作方法

「FZ戦記 AXIS」はキーボードとジョイスティックの両方でお楽しみいただけます。より楽しくゲームをプレイしていただく為に、ジョイスティックの使用をお勧めします。

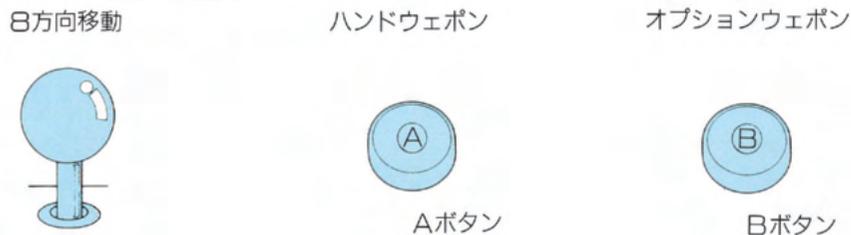
キーボードによる操作



ユニットセレクトモードへの移行



ジョイスティックによる操作

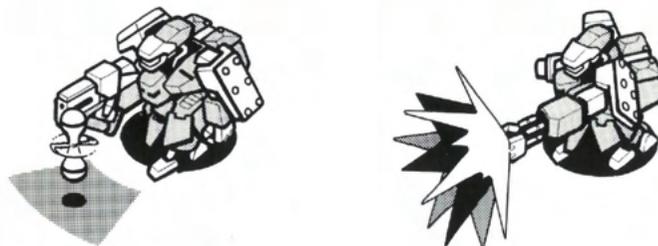


ユニットセレクトモードへの移行



パンチによる攻撃

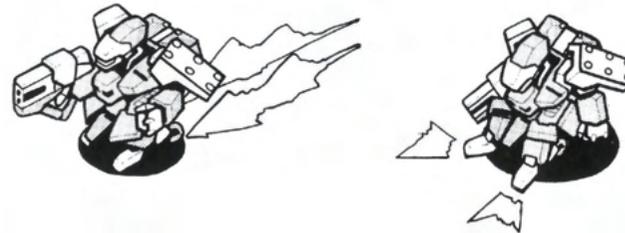
自キャラ、NAPが敵に近づいた状態にあるとき、NAPは自動的にパンチを繰り出します。



NAPの移動

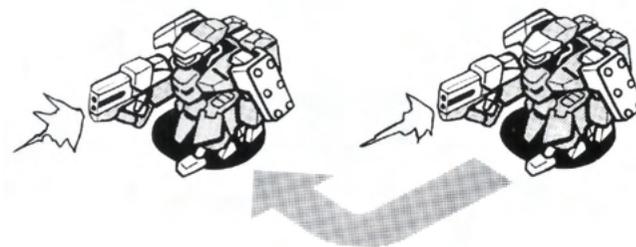
★ローラーダッシュ

テンキー、またはジョイスティックを同じ方向へダブルクリック（連続して2回押す）すると、ローラーダッシュによりNAPの移動速度が上がります。またローラーダッシュ中に進行方向と逆に入れるとブレーキがかかります。



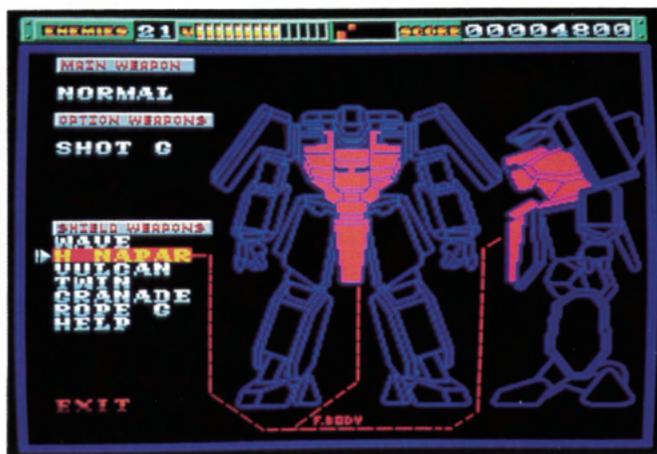
★攻撃移動

NAPをただ移動させた場合は進行方向を向いて移動しますが、ウェポンを使用しながら(Aボタン、Bボタン。またはZキー、Xキー)移動すると、体の向きを変えずに移動することができます。



ユニットセレクトモード

自キャラ、NAPにはユニットと呼ばれる武器を最大14個まで装備することができ、それぞれ異なった効果を有しています。効果のほどはP14のユニットリストを参照してください。



ユニットの装着部位には優先順位があり、NAPが被弾すると優先順位が低いものから壊れていきます。

また、オプションウェポンとして使用していた武器の弾数がなくなると、そのユニットは優先順位が一番低い部位に自動的に装着されます。

ユニットは装着する場所によって効果が異なります。

- ★**右手**……… ハンドウェポンとして使用できます。弾数制限はありませんが、弾の威力はそう大きくありません。
- ★**背中**……… オプションウェポンとして使用できます。弾数制限がありますが、ハンドウェポンに比べて大きな威力を持っています。
- ★**その他**…… シールドとして使用できます。攻撃にはつかえませんが、ユニットの数がそのまま残り耐久度になります。

ユニットの装着

カーソルをテンキー、またはジョイスティックで動かし、装着部位を変更したいユニットの前でZキー、Aボタンを押します。

選択したユニット名が反転し、カーソルで上下に動かせるようになりますので装着させたい部位に移動させてもう一度Zキー、またはAボタンを押してください。Xキー、Bボタンはキャンセルキーとして機能します。

ユニットが装着された場所より優先順位が下のユニットはそれぞれひとつ優先順位が下がります。

例)

HAND WEAPON
NORMAL
OPTION WEAPON
TWIN
SHIELD WEAPONS
BAZOOKA
VALCAN
MINE
ROPE G
RAY
SHOT G

「RAY」にカーソルをあわせてZキー、またはAボタンを押す。

HAND WEAPON
RAY
OPTION WEAPON
NORMAL
SHIELD WEAPONS
TWIN
BAZOOKA
VALCAN
MINE
ROPE G
SHOT G

「RAY」をカーソルで移動、移動させたい先でもう一度ボタンを押す。

ハンドウェポンの装着

ユニット装着の際、右手（ユニットリストの1番上）に装着してください。ハンドウェポンとして使用できます。

オプションウェポンの装着

ユニット装着の際、背中（ユニットリストの上から2番目）に装着してください。オプションウェポンとして使用できます。

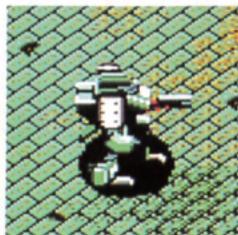
ユニットセレクトモードからの離脱

カーソルを「EXIT」の所にあわせてZキー、Xキー、スペースキー。もしくはAボタン、Bボタンを押してください。

ユニットについて

ユニットの系統

NAPの武器となり、耐久度となるユニットは全部で20種類存在します。全てのユニットは敵のユニット輸送機を撃つことにより手に入れることが可能です。それぞれ武器として装着した際に効果が異なりますが、大きく分けて次の6つの部類に分けられます。

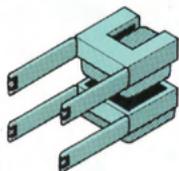


★ノーマル系



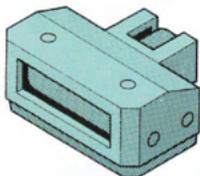
いわゆる通常武器に類するユニットです。プレイヤーの腕次第で、強力にも非力にも成り得ます。傾向として、連射速度が速い武器が多くなっていますが、弾自体の威力はそう大きいものではありません。全部で6種類存在します。

★レーザー系



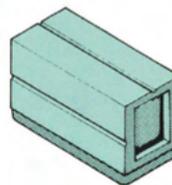
高出力のレーザー兵器です。2種類存在し、それぞれ特性が異なります。一方は連射の効かない短いレーザーですが、威力は絶大です。さらに一方は連射が可能です。威力は劣ります。どちらも、局面的なユニットで一長一短があります。

★ナバーム系



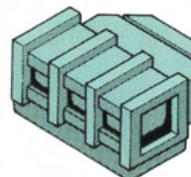
火炎放射機です。弾自体の威力は大きいのですが、射程距離というものがあります。従って遠距離の敵を攻撃するのには向きません。狭い場所での戦いに向いています。

★ワイヤー系



ワイヤーの付いた巨大なアンカー状の武器を敵に向かって投げつけます。連射性はありませんが、用途しだいでこのユニットの価値は大きく変わります。

★マイン系



地雷ですが、ハンドウェポンとして使用すれば投げて使うことも出来ます。オプションウェポンとして使用した際に破壊力は最高で、使い方しだいで文字通り一撃必殺のユニットと成り得ます。

★ミサイル系



この系統のユニットがいちばん種類豊富で、それゆえ色々な個性を持った武器が揃っています。ノーマル系に比べて連射性はやや劣りますが、それを補うだけの威力を備えているものが多いのが特長です。

ユニット紹介

★ノーマル系

名称/ゲーム中の名称	ハンドウェポン	オプションウェポン
NORMAL/ノーマル	連射 弾力 弱 連射性 中	2発の弾を平行発射 弾力 中
SHOT G/ショットガン	扇型5方向弾 弾力 弱 連射性 無	扇型9方向弾 弾力 中
WAVE/ウェーブ	2発の弾が絡み合う 弾力 弱 連射性 高	3発の弾が絡み合う 弾力 中
VULCAN/バルカン	連射 弾力 中 連射性 中	斜め2方向 弾力 高
TWIN/ツインガン	2発の弾を平行発射 弾力 弱 連射性 中	3発の弾を平行発射 弾力 中
GRANADE/グレネード	扇型3方向弾 弾力 中 連射性 高	8方向弾 弾力 強

★レーザー系

LASER/レーザー	照射レーザー 弾力 弱 連射性 無	2連レーザー 弾力 高
RAY/レイガン	単射レーザー 弾力 強 連射性 無	8方向レーザー 弾力 強

★ワイヤー系

ROPE G/ロープガン	ワイヤーによる往復攻撃 弾力 強 連射性 無	ワイヤーによる往復攻撃(貫通) 弾力 強
--------------	---------------------------	-------------------------

★ナパーム系

NAPARM/ナパーム	火炎放射 弾力 中 連射性 中	炎が円状に広がる 弾力 強
H NAP/ヘビーナパーム	5方向火炎放射 弾力 中 連射性 無	火炎放射 (射程長い) 弾力 強

★マイン系

MINE/マイン	単発 弾力 強 連射性 無	その場に設置、時間で爆発 弾力 強大
----------	------------------	-----------------------

★ミサイル系

BAZOOKA/バズーカ	連射 弾力 中 連射性 中	扇型9方向弾 弾力 弱
SPREAD/スプレッドガン	着弾後爆発 弾力 強 連射性 中	誘導弾 弾力 中
SIDE/サイドガン	前後2方向弾 弾力 弱 連射性 高	左右2方向弾 弾力 強
HELP/ヘルプ	扇型5方向弾 弾力 中 連射性 無	爆撃機の援護 弾力 強大
MIS CAN/ミサイルキャノン	2発の弾を平行発射 弾力 中 連射性 低	4方向弾 弾力 強
PA CAN/パーティクルキャノン	2発の弾が絡み合う 弾力 強 連射性 高	8方向発射後ホーミング 弾力 強
GIANT/ジャイアントミサイル	単発 弾力 強 連射性 無	着弾後爆発 弾力 強大
HUNTER/ハンター	貫通弾 弾力 強 連射性 中	3発の弾が絡み合う 弾力 強

バックボーン

「FINALZONE」。それは戦争に生きる男達が行き着く楽園。血と硝煙と死の匂い、それらは彼らを育む親のようなものである。

——戦いは終わることはない。人が存在する限り。

EWS (Early Warning Satellites) の出現で、ICBMを始めとする数々のミサイル兵器の使用が困難になると同時に、高性能の軍事衛星により大規模戦力が完全に監視されるようになった時、兵器は新しい“小規模陸戦兵器”時代に入った。当初は戦車をベースにした開発が進められていた。が、戦車は既に兵器として巨大すぎた。軍としては歩兵のゲリラ戦術に戦車並の重火器を兼ね揃えた新兵器が必要だったのである。NAP (New Age Powersuits)、新世代装甲機動兵器はその背景の中誕生した。

かつてGN-16Bを破壊した男ハワード・ボウイ。作戦後、軍事国家エルシリア外人部隊「アンデッド」(不死の部隊)に所属していた彼の元に一つの指令が下った。

「……チームアンデッド、チームアンデッド、ポイントA-46Kブラッディ・アクシスを占拠、破壊せよ。作戦行動にはK-19“ファントム”を使用。なお本作戦名を429号作戦とする」

彼は戦場を駆ける。狼のように……。

★ブラッディ・アクシス (Bloody Axis)

軍事国家エルシリアにとってザラマ半島を中心とするポアテスム連邦防衛ライン、“ブラッディ・アクシス (血の軸)”は戦略上必要不可欠な土地である。仮にこの地域を奪取した場合、ポアテスムの国力は半減するとされている。このことは人工的に地形を変えているところからも明らかである。

ブラッディ・アクシスではNAPの装甲として使用されるエルミジェンβが多数産出される。燃料確保の問題がないNAPにとって装甲原料こそが第一なのである。つまりNAPが主戦力の現在、原料不足による装甲の能力低下イコール戦力低下は、すなわち国力の低下につながるのである。

★ハワード・ボウイ (Howard Bowie)



ハワード・ボウイ。かつて166号作戦においてGN-16Bを破壊した男。が、その輝かしい戦功とは相反して、彼の人生は暗く、血生臭いものとなる。かつての戦友との別れ、NAP投入に伴う旧態のコマンド部隊の解散……。しかし戦争の中でしか生きる意義を見いだせない彼にとってNAPを操るのはさして苦ではなかった。

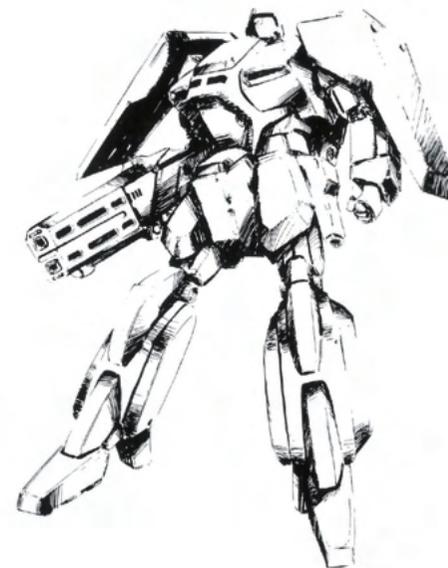
孤高のNAPファイターとなった彼は連邦軍を退役、軍事国家エルシリアの外人部隊アンデッドに入隊する。彼にとって戦争こそが生きるための軸なのだ。

★ナップ (NAP-New Age Powersuits)

NAPの構想コンセプトには「高機動性の確保」と「武装汎用性の高さ」が掲げられている。高機動性は脚部にオプションとしてとりつけられるヘル・モーターシステムによって解消され、巨体からは考えられないほどの機動性が生まれた。一方の武装汎用性はリファルト・ノガ博士の開発したノガ・システムによって最大14種までのユニットを単純制御できるに至った。これによってNAPは新世代の主戦力として投入されたのである。

NAPのエネルギーはハバースク工科大学の開発した重水素系燃焼分子「ニールγ」を使用し、常時空気中から燃料補給ができる。

ボウイが駆けるのは、14種のユニットを装着できる上級将校用NAP「ファントム」である。



ご注意

- ★このプログラム及びマニュアルは著作権で守られています。よってこれらの内容を、個人使用以外の目的で当社に無断で複製、転用した場合は法律上の罰則が課せられます。
- ★純正ディスクドライブ以外での動作は保証いたしかねます。
- ★本製品、及びマニュアルは予告なしに仕様変更する場合があります。ご了承ください。
- ★MIDI、MIDIボードなど本製品以外のものについてのご質問はお答えいたしかねます。ご了承ください。
- ★製品には万全を期して出荷しておりますが、内容の不良、不足ほかご不演がございましたら当社「FZ戦記 AXIS」ユーザーサポート係までご連絡ください。
- ★ゲーム内容に関するご質問は誠に勝手ながら一切お断りしております。



ユーザーサポート

もしプログラムが立ち上がらなかったり、立ち上がった後も正常に動作しなかった場合は、もう一度「ゲームを始める」の項をお読みになった上、以下のことをお確かめください。

1. ディスケットは正しくセットされていますか？
2. 周辺機器と本体の接続不良はありませんか？
3. お手持ちの機種と本製品は対応していますか？

それでも正常動作しなかった場合はお買い求めのソフトウェア・ショップの担当者にご相談ください。他の同機種のハードウェアで正常動作する場合、お手持ちのハードが故障している恐れがあります。

以上の点をご確認の上で、なお製品の不良が考えられる場合は「ユーザーサポートシート」に所定の事項をお書き添えの上、パッケージごと製品を当社「FZ戦記 AXIS」ユーザーサポート係までお送りください。

なお、お客様の誤動作による不良の場合は規定の手数料を申し受けますのでご了承ください。



△X68000 Z での操作

*1,*2 X68000 Z 版「FZ戦記アクシス」に関してのお問い合わせは、株式会社瑞起ホームページ：お問合せフォームよりご連絡ください。
<https://www.zuiki.co.jp/contact/products/>

ユーザーサポートシート ¹

※機種名等、できるだけ詳しく記入してください。

お客様氏名 : _____

お客様住所 : _____

お客様電話番号 : _____

コンピュータ機種名 : _____

拡張メモリ : _____

ディスプレイの機種名 : _____

ハードディスクの機種名 : _____

外部ドライブの機種名 : _____

マウス : _____

MIDIボード : _____

その他拡張ボード : _____

問題点に至るまでの操作 : _____

※このシートはコピーしてお使いください。

での操作

*1 X68000 Z 版「FZ戦記アクシス」に関してのお問い合わせは、
株式会社瑞起ホームページ：お問合せフォームよりご連絡ください。
<https://www.zuiki.co.jp/contact/products/>

