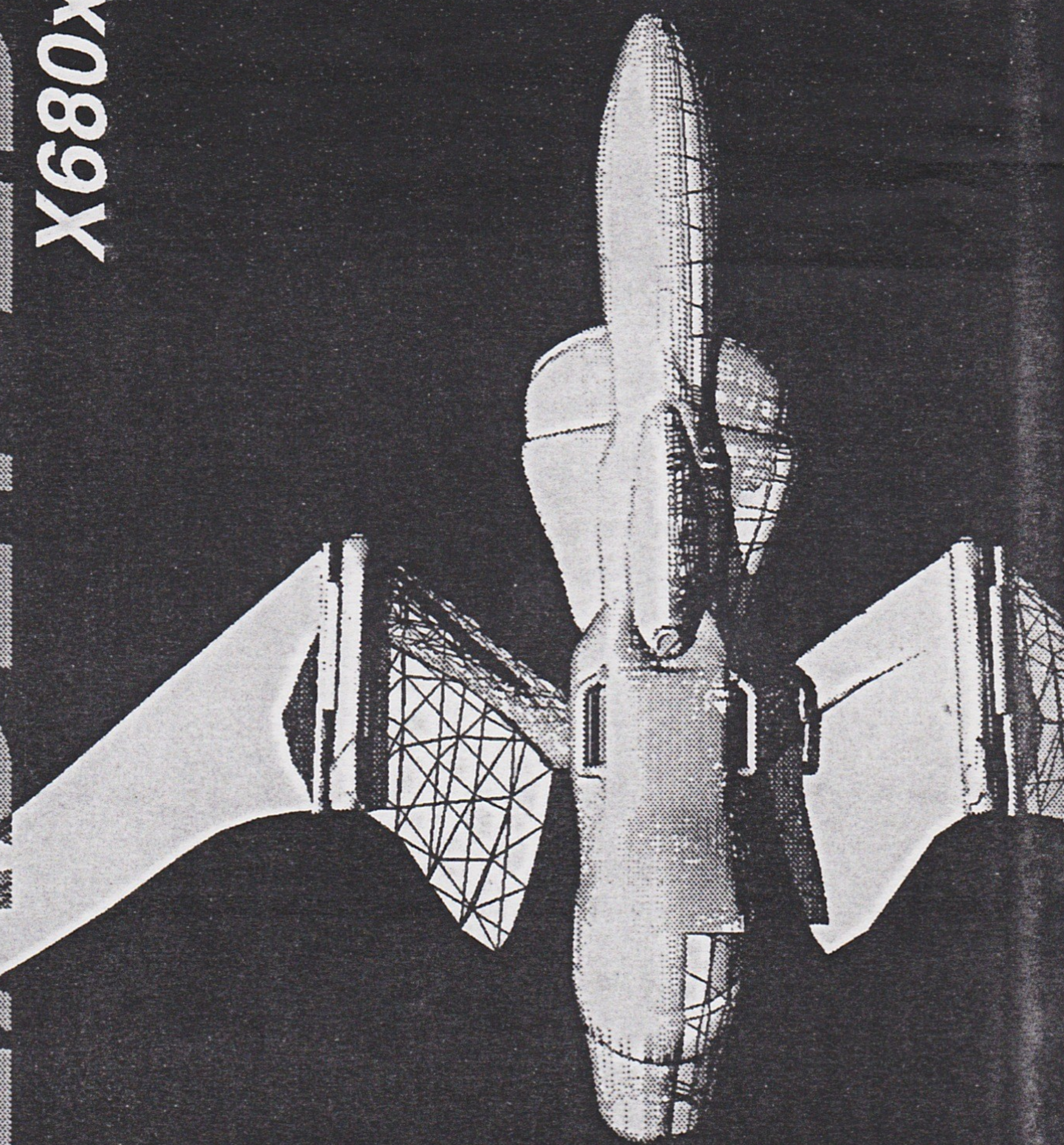


DEADLY EDGE

X680x0 S.T.G.

第6班
The 6th Squad Projects



横スクロールシューティングゲーム

```
##### ##### ## ##### # # #  
# ## # # # # # ## ##  
# ## ##### ## ## # ## # # #  
# ## # ##### # ## # ##  
##### ##### # # ##### ##### ##
```

```
##### ##### #### #####  
# # ## # # #  
##### # ## # #####  
# # ## # ## #  
##### ##### ##### TM
```

デッドリ・エッジ

取扱説明書

・このマニュアルは完成品を前提に作成されています。

よって現時点では一部ウソやデタラメな事が書いてあるかもしれません(^.^;

(C)6th SQUAD Projects 1995-97

- ・ X 6 8 0 x 0 対応 (要 2 M B 以上)
- ・ ジョイスティック対応
- ・ M I D I 対応 (S C - 5 5 / S C - 8 8)
- ・ C D 対応
- ・ ポリフォンボード対応 (P C M 8, M I D I 部)
- ・ 本体クロック 1 6 M H z 以上推薦

《ご挨拶》

この度は、当サークルのソフトウェアをお買い上げ頂き誠に有難う御座いました。

当ゲームはX68kのシューティングでも比較的少ない横スクロールタイプのシューティングです。

このゲームを開発するにあたり、独自の雰囲気やイベント等、今までのゲームとは少し違った新しい感覚を味わえるよう挑戦し、努力した当サークルの自信作です。

プレイされる前にこの説明書をご覧になり、正しい使用方法を理解した上でお楽しみ下さい。

《付属品》

当ゲームには次の物が付属していますのでご確認下さい。

- ・ゲームディスク (2枚) または CD (1枚)
- ・マニュアル (貴方が読んでいる物)

《注意とお願い》

- ・当ゲームはメインRAM2MB以上のX680x0互換のパーソナルワークステーションで遊ぶことができます。
- ・ディスクアクセス中は絶対にディスクをドライブからイジェクトしないでください。
- ・フロッピーディスクはデリケートですから、絶対に分解や埃の多い場所に保管しないで下さい。
- ・長時間ゲームを遊ぶ場合は1時間ごとに少し休憩をしましょう。

《目次》

1MBユーザーの方	3	ランキング	13
ストーリー	4	タイトル	13
インストール	5	コンフィグモード	14
起動方法	6	CDモード	16
遊び方	7	ステージ紹介	18
操作方法	8	音源について	19
パワーアップ	10	アフターサポート	19
アイテム	11		

それでは、デッドリ・エッジの世界をじっくりお楽しみ下さい。

〈1MBユーザーの方〉

下記の機種を使用している方でメモリ増設を行っていない場合は、1MBメモリを増設してRAMを2MBにする必要があります。

- ・ CZ-600C (初代)
- ・ CZ-601C (ACE)
- ・ CZ-611C (ACE-HD)
- ・ CZ-652C (PRO)
- ・ CZ-662C (PRO-HD)
- ・ CZ-653C (PROII)
- ・ CZ-663C (PROII-HD)

メモリ増設を行った後は、Human 68kを起動してSWITCHコマンドでメインメモリが2048KBになっているか確認して下さい。

なお、購入時から2または4MB搭載されている機種でも2048または4096になっていない場合があります。

その場合は、SWITCHコマンドで正しい値になるように変更して下さい。

〈増設メモリ〉

現在までに市販されている1MB増設メモリには次の物があります。

お使いの機種がCZ-600C (初代)の方

- ・ CZ-6BE1 (SHARP製)
- ・ SH-6BE1-1ME (I・O DATA製)

それ以外の1MBの機種を使用している方

- ・ CZ-6BE1B (SHARP製)
- ・ PIO-6BE1-AE (I・O DATA製)

現在はI・O DATA製のメモリが比較的入手しやすくなっており、お勧めです。

これら以外のメモリを使用して増設した場合の動作保証は一切できません。

《ストーリー》

地球上の総てのものを管理している

マザーコンピュータが突如

暴走を開始した。

これを阻止するため人類は

超高速戦闘機RS-23zの開発を

急いでいた。

しかし開発中に敵の攻撃を受け

未完成のRS-23zと技術員を

遠い宇宙の星へ転送した。

それから数ヶ月が過ぎ

遂にRS-23zは完成した。

そして暴走したマザーコンピュータを

完全に破壊するため地球に

向かうのである。

〈インストール〉

このゲームはHD（ハードディスク）へインストールが可能です。

HDへインストールすると長いディスクアクセスが高速になり、より快適にゲームを楽しむことができます。

CD版の方はインストールできません。

このゲームのインストールにはインストール先に約2.5MB以上の空きが必要で、ゲームを実行する環境でメインメモリに2MBの空きがメインメモリ上に確保できない場合、折角インストールしてもゲームが起動できませんので注意してください。

〈インストール方法〉

1. 「登録」キーを押しながら「ディスクA」を起動します。
2. インストーラーが起動しますので、画面の指示に従って下さい。

ゲームをインストール後はマスターディスクは使用しませんので大切に保管しておいて下さい。

〈より快適に遊ぶ為に〉

HDが無いユーザーの方やCD版を購入された方でもメモリが十分ある方はディスクキャッシュをゲーム起動前に組み込んでおくことにより、快適にゲームを楽しむことができます。

その場限りであればディスクキャッシュよりもラムディスクにインストールして起動することにより、さらに快適にゲームを楽しむことができます。

ディスクキャッシュについては各ディスクキャッシュのマニュアルを読んだ上で各自設定して下さい。

なお、本ソフトウェアにはディスクキャッシュは付属しておりませんので各自用意してください。

HDも接続されていてメモリも十分余裕のある方でもディスクキャッシュを組み込むことによって快適にゲームを楽しむことができます。

《起動方法》

・FD（フロッピーディスク）から起動する場合
ドライブ0にディスクA、ドライブ1にディスクBを入れた状態で電源が入っていない場合は電源を入れ、既に電源が入っている場合はリセットボタンを押します。

・CD（コンパクトディスク）から起動する場合
X68kではCDから起動することはできません。
そこで、CD起動用のFDを作成する必要があります。

作成にはCD-ROMドライバ（計測技研製CDD E V. S Y SやフリーソフトウェアのCDD R V. S Y S等）とフロッピーディスクが1枚必要です。

Human 68kを起動し上記CD-ROMドライバを使用してCD-ROMをアクセス可能な状態にします。

このゲームCDをセットしてカレントドライブをC Dに変更し、次のコマンドを入力して下さい。

@>MAKEFD

後は画面の指示に従って下さい。

起動用FDが作成できましたら、このゲームCDをCD-ROMドライブに入れ作成されたFDをドライブ0に入れてリセットボタンを押して下さい。

・HD（ハードディスク）から起動する場合

Human 68kを起動してコマンドラインからゲームがインストールされているドライブにカレントドライブを変更します。

インストールしたディレクトリを開いて中にあるS T A R T. B A Tを実行します。

例えば¥DEADLY_EDGEの場合は、

@>CD DEADLY_EDGE

@>START

と入力して起動します。

HD以外の起動方法でHDが接続されている場合は、OPT. 1キーを押しながら起動して下さい。

《遊び方》

- ・このゲームは1人専用です。
- ・操作はキーボード、ジョイスティックに対応しています。
- ・ゲームが起動するとタイトル画面が表示され、しばらくするとデモゲーム、ランキングの順に画面が変わり、この時にZかXキーの何れか（またはAかBボタン）を押すとタイトル画面に戻ります。
- ・自機（プレイヤー）は敵や敵の撃った弾及び障害物に当たると爆発して1機失い、総ての自機を失うとゲームオーバーです。
- ・コンティニューは何回でも行うことができます。
- ・自機を操作して敵の攻撃をかわしたり攻撃しながら全6ステージをクリアして最終的には暴走したマザーコンピュータを破壊するのが目的です。
- ・自機の攻撃は特定の敵を破壊することによって得られる経験値が一定の量に達した時パワーアップしてより強力な攻撃になります。
- ・特定の敵を破壊するとアイテムが出現することがあり、アイテムに接触することによって様々な効果を得ることができます。
- ・ゲーム中にESCキーを押すことによって一時中断することができ、再度押すことによってゲームを再開することができます。
- ・ネームエントリーでは7文字まで名前を入力でき保存することもできます。

《操作方法》

キーボード、ジョイスティックのどちらでもゲームを楽しむことができます。

ジョイスティックを使用する場合は本体 JOY STICK 1 と書かれたコネクタにジョイスティックを接続して下さい。

使用可能なジョイスティックは、MSX仕様か ATARI 仕様のジョイスティックのみで、メガドライブ等のジョイスティックは同じコネクタでも内部の信号が異なる為そのままでは使用できませんし、強引に接続すると本体の故障の原因になりますので注意してください。

メガドライブやスーパーファミコンのジョイスティックを使用する場合は、X680x0 で使用可能な信号に変換するアダプターが別途必要になります。

使用するキー（ボタン）は下記の通りです。

なお、ゲーム中の自機の移動は他のキーと同時に押すと、組み合わせにより全8方向に移動することができます。

・キーボード：8キー、ジョイスティック：↑レバー
タイトル画面、コンフィグ・CDモード
カーソルを上を動かします。
ゲーム画面
自機を上を動かします。

・キーボード：2キー、ジョイスティック：↓レバー
タイトル画面、コンフィグ・CDモード
カーソルを下を動かします。
ゲーム画面
自機を下を動かします。

・キーボード：4キー、ジョイスティック：←レバー
タイトル画面、コンフィグ・CDモード
カーソルのある行の項目の内容を変更します。
ネームエントリー画面
文字を選択します。
ゲーム画面
自機を左を動かします。

・ キーボード：6キー、ジョイスティック：→レバー
タイトル画面、コンフィグ・CDモード
カーソルのある行の項目の内容を変更します。
ネームエントリー画面
文字を選択します。
ゲーム画面
自機を右に動かします。

・ キーボード：Zキー、ジョイスティック：Aボタン
タイトル画面、コンフィグ・CDモード
カーソルのある行の項目を決定します。
デモ画面
タイトル画面に移行します。
コンティニュー画面
カウンタを減らします。
ネームエントリー画面
文字を決定します。
ゲーム画面
ショットを撃ちます。
特殊装備（アイテム）がある場合は一緒にパターン
Aの攻撃をします。

・ キーボード：Xキー、ジョイスティック：Bボタン
デモ画面
タイトル画面に移行します。
コンティニュー画面
コンティニューします。
ネームエントリー画面
文字を取り消します。
ゲーム画面
ショットを撃ちます。
特殊装備（アイテム）がある場合は一緒にパターン
Bの攻撃をします。

・ キーボード：ESCキー
ゲーム画面
ゲームの一時停止・再開をします。
ポーズ中にHELPまたはBREAKキーを押すと
OS (Human 68k) に戻ることができます。

《パワーアップ》

自機は敵を破壊することによって経験値を得ることが出来ます。

その経験値が一定の量まで達すると自機のショットはパワーアップして、より強力な攻撃が出来るようになります。

パワーアップは全5段階でゲームスタート時は1段階目から始まり、パワーアップしても自機を1機失うと1段階弱くなった状態で復活します。

各段階のパワーアップは下記の通りです。

・第1段階

4連射可能なシングルショットです。

威力もあまり無く攻撃範囲も狭いので早くパワーアップしないとどんどん不利になっていきます。

ゲームスタート時はこの状態です。

・第2段階

4連射可能なダブルショットです。

シングルショットに比べ威力は上がりますが、接近戦をするには問題があります。

・第3段階

4連射可能なエネルギーショットです。

攻撃範囲もそこそこ広く全ショット中威力は抜群です。

・第4段階

4連射可能な高速貫通型ワイドショットです。

ショットと同じラインに存在する前方の敵総てに貫通して連続ダメージを与えますが、1回当りの威力はかなり弱いので接近戦では不利になります。

・第5段階

4連射可能な高速貫通型エネルギーショットです。

第4段階と比べ格段に攻撃範囲が広くなり、攻撃力もかなりあるため、接近戦になってもそれなりに期待できます。

《アイテム》

特定の敵を破壊するとアイテムを出します。

自機がアイテムを取ることによって、色々な効果を得ることができます。

自機を1機失うと装備しているアイテムは失われます。

一部のアイテムを除いてアイテムはそれぞれ2種類の効果を持っています。

アイテムは下記の通りです。

・シールド

自機をシールドが覆い敵の攻撃を3回まで防いでくれます。

既にシールドが装備されている場合は、シールドの耐久力を全開まで回復してくれます。

・オプション

自機の後ろに2つのオプションが装備され自機と一緒に攻撃してくれますが、威力はあまりありません。

パターンAの場合、オプションは常に自機の後ろをついてきて一緒に攻撃します。

パターンBの場合、オプションはその場を動かずに攻撃します。

・ワイドショット

自機の上下に砲台が装備され自機と一緒に斜め方向に向かって攻撃してくれます。

パターンAの場合、自機の上下斜め前計4方向に攻撃をします。

パターンBの場合、自機の上下斜め後ろ計4方向に攻撃をしますが、角度はあまり広くありません。

・スプレットミサイル

自機の上下にミサイルポットが装備され自機と一緒に強力なミサイルで攻撃し、敵に当たると連続してダメージを与えてくれますが、連射ができないのが欠点です。

パターンAの場合、自機の前方向に狭い範囲で集中攻撃をします。

パターンBの場合、自機の前方向にかなり広い範囲で攻撃をしますが、ミサイル間の隙間も大きくなります。

・ホーミング

自機の上下にミサイルタンクが装備され自機と一緒に攻撃してくれます。

自動追尾してくれますので、画面上の敵総てを攻撃することができます。

パターンAの場合、自機の後方へ向けて追尾ミサイルが発射されます。

パターンBの場合、自機の後方へ向けて高速で貫通しながら追尾するエネルギー弾を発射しますが、射程距離は極端に短いのに加え威力はあまりありません。

オプション、ワイドショット、ミサイル、ホーミングは何れか1つだけ装備可能です。

ステージによっては毎回これらのアイテムの内オプション、ミサイル、ホーミングの組み合わせ、またはシールド、バックショットの組み合わせで異なった物が出現する場合がありますので、各アイテムの特徴に馴れておくと戦略的に有利にゲームを進める事ができます。

《ランキング》

ゲームオーバー時にプレイヤーの得点が歴代の得点中10位以内に入ると、ネームエントリーを行い名前と得点を登録することができます。

名前は40秒以内に7文字まで入力可能になっており、40秒が経過すると入力した分までの文字が名前として登録されます。

なお、得点が10位以内に入ってもゲームオーバー時にコンティニューをしてしまった場合は、名前を登録することはできません。

その場合得点のみ登録され名前は何も入りません。

ランキングの順位表はネームエントリー終了後かタイトル画面後のデモプレイ終了後に確認することができます。

ランキングデータの保存はコンフィグモードでSAVEを実行して下さい。

《タイトル》

ゲームを起動するとタイトル画面が表示されます。
タイトル画面では次の項目を選ぶことができます。

・START

ゲームをスタートします。

・CONFIG

コンフィグモードに入ります。

・EXIT

ゲームを終了してOS (Human 68k) に戻ることができます。

タイトル画面でキー入力がしばらく無いと、自動的にデモプレイ画面になります。

《コンフィグモード》

タイトルでCONFIGを選ぶことによってコンフィギュレーションモードに入ります。

ここでは色々なゲームに関係する項目を選択することができます。

選択できる項目は次の通りです。

・ GAME LV (☆)

ゲームの難易度を決めます。

NORMALは1周目、HARDは3周目、GODは5周目からゲームが始まります。

初期値はNORMALです。

・ PLAYER (☆)

ゲーム開始時の自機の数を決めます。

1、3、5、7の中から好きな残機数を選べます。

初期値は3です。

・ EXTEND (☆)

ゲーム中自機が1UP (1機増える) 時の得点を決めます。

100000点、200000点、400000点の中から選べます。

初期値は200000点です。

・ SE MODE (☆)

SEの出力チャンネル数を決めます。

KILL・・・SEを出力しません。

SINGLE・・・SEを1チャンネルで出力します。

DOUBLE・・・SEを2チャンネルで出力します。

一般的に使用するチャンネル数が多い程、MPUの負担も増大します。

初期値は起動時の環境により変化します。

・ SE VOL (☆)

SEのボリュームを0～15の範囲で決定します。

値はMODULEで選択されたそれぞれの音源毎に個別で選択できます。

SEとBGM (特にMIDIとCD-DA) とのバランス調整に使用します。

初期値はMODULEで選択された音源によって異なります。

・ S E T E S T

S E の出力チェックをします。

・ M O D U L E (☆)

B G M に使用する音源を決定します。

K I L L . . . B G M を出力しません。

Y M 2 1 5 1 . . . 内蔵音源を使用した B G M を使用します。

S C - 5 5 . . . M I D I (S C - 5 5 系) を使用した B G M を使用します。

S C - 8 8 . . . M I D I (S C - 8 8 系) を使用した B G M を使用します。

C D - D A . . . 音楽用 C D を使用した B G M を使用します。

K I L L と C D - D A 以外は内部で処理するので M P U の負担が多くなります。

C D - D A は C D M E N U を選択して C D - R O M ドライブを登録しないと現れません。

初期値は Y M 2 1 5 1 です。

・ S O U N D

B G M の演奏チェックをします。

・ C D M E N U

音楽用 C D のセットアップを行うモードに移行します。

C D から起動した場合は移行できません。

・ S A V E

設定したコンフィギュレーションの内容をセーブします。

セーブされる項目は (☆) が付いている項目です。

さらに、ランキングデータもセーブされます。

C D から起動した場合はセーブできません。

・ E X I T

コンフィグモードを終了します。

《CDモード》

コンフィグモードでCD MENUを選択するとこのモードになります。

音楽用CDを使ったBGMを使用する場合に必要な設定を行います。

(☆)が付いている項目は、コンフィグモードのSAVEで保存することができます。

選べる項目は次の通りです。

・SCSI ID (☆)

CD-ROMドライブが接続されているSCSI IDを選択して登録をします。

CD-ROMドライブにCDを入れた状態で登録してください。

CDを入れた直後に選択すると正しく登録することができませんので、直後のCD-ROMドライブのアクセスが終了したのを確認して登録してください。

初期値は6です。

・CD INIT

音楽用CDを入れ換えた時に曲数の読み込み等の初期化を行います。

CDを入れ換えた時は必ず選択してください。

CDを入れ換えた直後に選択すると正しく読み込むことができませんので、直後のCD-ROMドライブのアクセスが終了したのを確認した後に選択してください。

SCSI IDでCD-ROMドライブを登録しないと、この項目は現れません。

・FM PROG

FM音源と音楽用CDの割り当てを確認します。

BGM番号を選択すると、そのBGMに割り当てられている音楽用CDの曲番号がCD PROGに表示されます。

SCSI IDでCD-ROMドライブを登録しないと、この項目は現れません。

・ CD PROG (☆)
FM音源と音楽用CDの割り当てを変更します。
FM PROGで選択したBGMに割り当てられている音楽用CDのトラック番号を変更できます。
SCSI IDでCD-ROMドライブを登録しないと、この項目は現れません。
初期値は総て1です。

・ EXIT
CDモードを終了して、コンフィグモードに戻ります。

コンフィグモード・CDモード共通事項として初期値はコンフィグモードのSAVEで作成されたファイル (DEADLY.CNF) が起動時に発見されない場合に設定されます。

CDで起動した場合は、ゲーム中にデータをCDから読み込みます。
よって、CDを入れ換えると誤作動の原因になりますので注意してください。

一部のCD-ROMドライブではCDの音楽データが演奏できない場合があります。
その場合、申し訳ありませんが内蔵音源かMIDIを使用して下さい。

音楽CDの演奏に関しては特にCD-ROMドライブは必要ありませんがSCSIドライブが常駐している必要があります。

《ステージ紹介》

・ステージ1 銀河系～太陽系

遠くには銀河系以外の美しい銀河を見ることができ
る。

しかし、無数の隕石群に加えマザーコンピュータが
送り込んだ大型戦艦がプレイヤーの行く手を阻む。

・ステージ2 月～地球

マザーコンピュータの監視が甘い月を経由した地球
への侵入口。

月面上を高速で飛行し地球を目指す。

だが、地球を目の前にして超弩級巨大母艦がプレ
イヤーを待ちかまえていた。

・ステージ3 大気圏～市街地上空

流星群に混じり大気圏を抜けると、マザーコンピ
ュータによって作り出された超高密度エネルギーを含む
雷雲がプレイヤーの侵入を拒んでいた。

・ステージ4 市街地～森林

廃虚と化した市街地を通りマザーコンピュータへの
地下通路のある森林を目指す。

途中マザーコンピュータによってコントロールされ
た建造物と融合した敵がプレイヤーに襲いかかる。

・ステージ5 森林～地下基地入口

美しい森林に地帯を進むと巧みにカモフラージュさ
れた敵が潜んでいる。

そして、森林を抜けた山脈地帯に地下通路への入り
口が...

・ステージ6 地下基地～マザーコンピュータ

地球の中心部に設置されているマザーコンピュータ
へ続く唯一の地下通路だが...

熱源反応によるとマザーコンピュータへ通じる地下
通路はマザーコンピュータによって巨大な軍事基地に
改造されたいことが判明した。

〈音源について〉

BGMには内蔵音源以外にMIDIとCDが利用できます。

・MIDI

GS規格のSC-55系及びSC-88系（共にローランド社）のMIDI楽器が利用できます。

・CD-DA

BGMとして演奏出来るCDは通常の音楽用CDです。

ISO9660とCD-DAとの混合CDも利用できますが、プログラム部分をBGMとして再生しない様に注意してください。

基本的に1ループのみの演奏で、ゲーム中に演奏が終了しても再度演奏はしません。

使用するには製造メーカーが東芝又はソニー製のSCSI-IIのCD-ROMドライブを使用したCD-ROMが必要で、それ以外のメーカーのドライブについては動作保証できません。

現時点でNEC製のCD-ROMドライブには対応していません。

〈アフターサポート〉

商品は厳重にチェックして万全を期しておりますが、万一初期不良や致命的なバグが発見された場合は、お手数ですが当サークルまでご連絡下さい。

このゲームに関して御意見・感想等がありましたら、遠慮無くお気軽に当サークルまでお申し出下さい。

なお、落丁・乱丁を除きこのマニュアルの再発行は致しませんので大切に保管しておいて下さい。

このゲームは第6班（6th SQUAD Projects）が開発したオリジナル作品です。

特に断りの無いもの以外は当サークルの許可無く映像、音響、プログラム、印刷物等を全部または一部をバックアップ以外の目的で複製することを禁じます。

F D版を購入された方は壊れ易いのでバックアップ
を取っておくことをお勧めします。

C D版の方は無謀ですので止めた方が...

同人ソフトサークル第6班 6th SQUAD

Projects

〒444-12

愛知県安城市根崎町南根113

横山様方 第6班係