

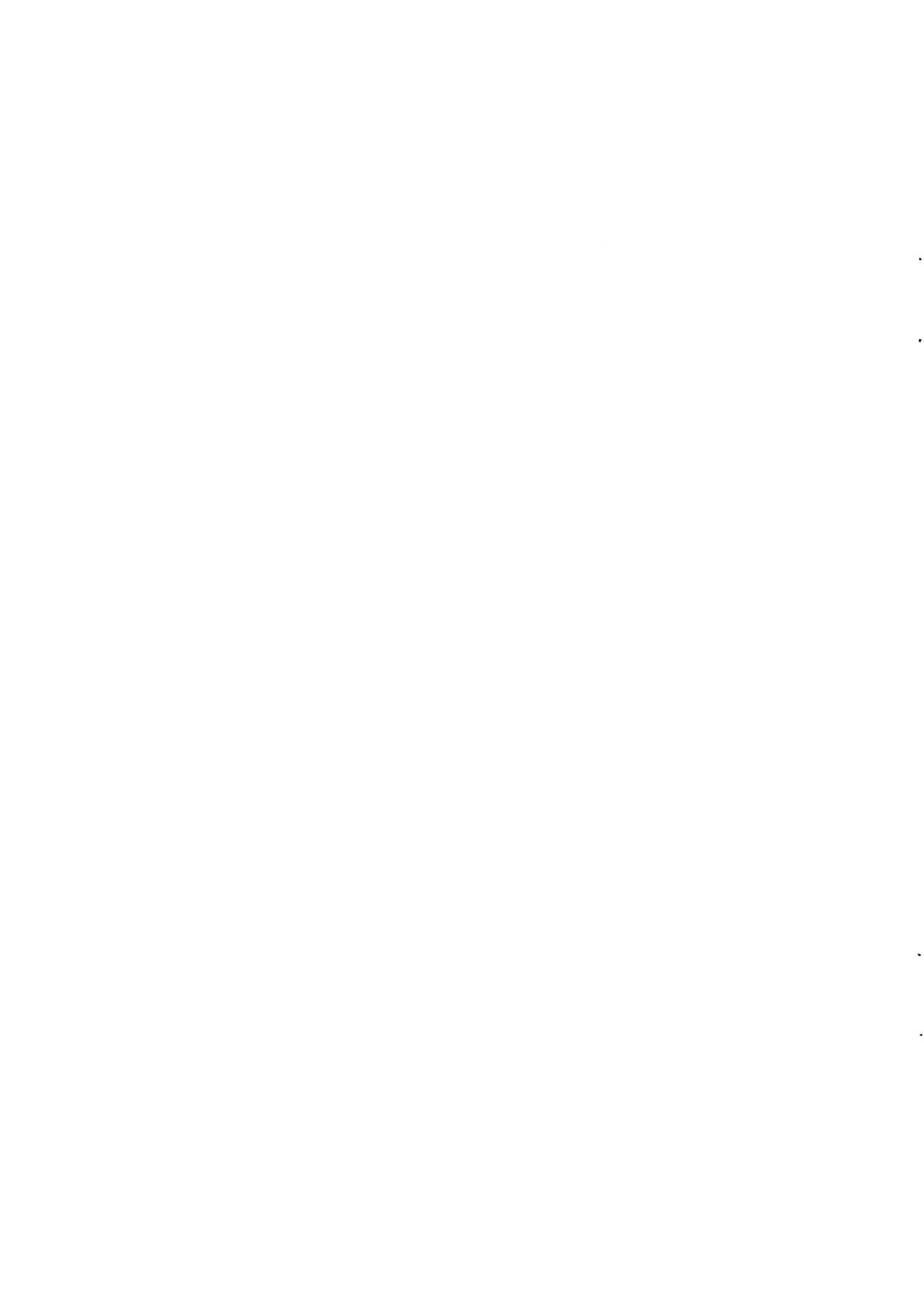
# MAD STALKER FULLMETALFORCE

FM TOWNS

## operation manual



Family Soft

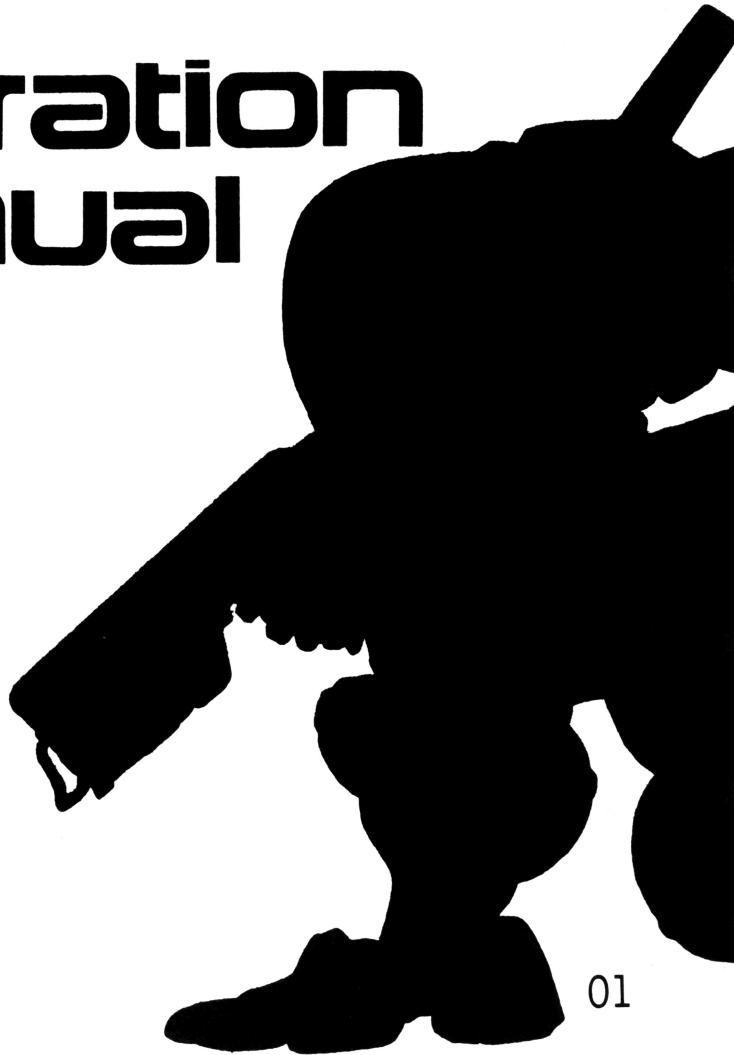


Family Soft

# MAD STALKER FULLMETALFORCE

FM TOWNS

operation  
manual



## 1 ストーリー

近未来都市アルテミス。

大西洋上に浮かぶこの人工島は、複合企業体による実験都市として建設が進められ、都市機能の完成間もない大戦後期、世界中に溢れた戦災難民の流入をきっかけに、急速な発展を遂げた。

大戦<sup>1</sup>の終結から30年、人々の記憶からかつての災厄は忘れ去られようとしていた。

AD2142年。

大戦後期に建造されたりしき一隻の戦艦が、軍によって発掘された。戦艦には「失われた技術」の一つである【スレイブ・ギア<sup>2</sup>】が数百体搭載されており、これらは軍の管理下に置かれる事となった。

優に一個大隊に匹敵する戦力が、何故無傷のまま投棄されていたのか。軍関係者による調査も空しく、原因は不明のまま、月日だけが過ぎた。

一方「失われた技術<sup>3</sup>」の再発明を急ぐ執政府の意図もあって、警察と一部の民間研究機関に対して研究用の【スレイブ・ギア】2体が引き渡された。

それぞれ「ハウンド・ドッグ」「ライジング・ドッグ」という暗号名を付けられた2モデルである。

研究の具体的な課題としては、警察力の強化を目的とするスレイブ・ギアの有人化と、「失われた技術」の民間へのフィードバックが挙げられる。

2つのモデルのうち、旧型と思われるハウンド・ドッグは、そのサブCPUに高度な制御用ルーチンの原型<sup>4</sup>を記憶しており、それらの資産もあってスレイブ・ギアの有人化は比較的速やかに実現した。

しかし、新型（あるいは試作機）と推察されたライジング・ドッグの方は部分技術のブラックボックス化が徹底されており、その解明にはもう少しの時間が必要であると思われた。

有人化に成功し、一部装備などの改装を施されたハウンド・ドッグは、試乗テストに回された。

順調に試験課題を消化してゆくハウンド・ドッグであったが、テストの最中、それは突然に起こった。

発掘された戦艦のマザーコンピュータ『オメガ』が、活動を開始したのである。

大戦中にインプットされた命令を忠実に実行すべく、『オメガ』は軍用ネットワークをハック、アルテミスの情報網を凍結した。

アルテミスはその機能を失い、完全な麻痺状態に陥った。

さらに、オメガは特殊な専用レーザー回線を通じて、すべてのスレイブ・ギアに対して命令を発進した。

「作戦開始。 敵を殲滅せよ！」

あらゆる機能を停止され、眠っているかのような数百年のスレイブ・ギアが一斉に動き出した。 敵＝人類を抹殺するために。

研究作業の最中であつたライジング・ドッグも、オメガの指令を受けて活動を開始した。研究所は破壊され、一体のスレイブ・ギアは戦場と化した街中に消えたのだつた。

十数体のスレイブ・ギアによる襲撃を受け、初めてアルテミスの異変に気が付いた警察は、全スタッフを動員して事態の解決に乗り出した。

警察専用のネットワークの回復によってスレイブ・ギア襲撃を知つたハウンド・ドッグのテストスタッフは、ハウンド・ドッグがCPUの命令系統に改造を施されたためにマザーコンピュータの支配を免れたことに気付く。

「スレイブ・ギアに抵抗できる兵器はハウンド・ドッグしかない」

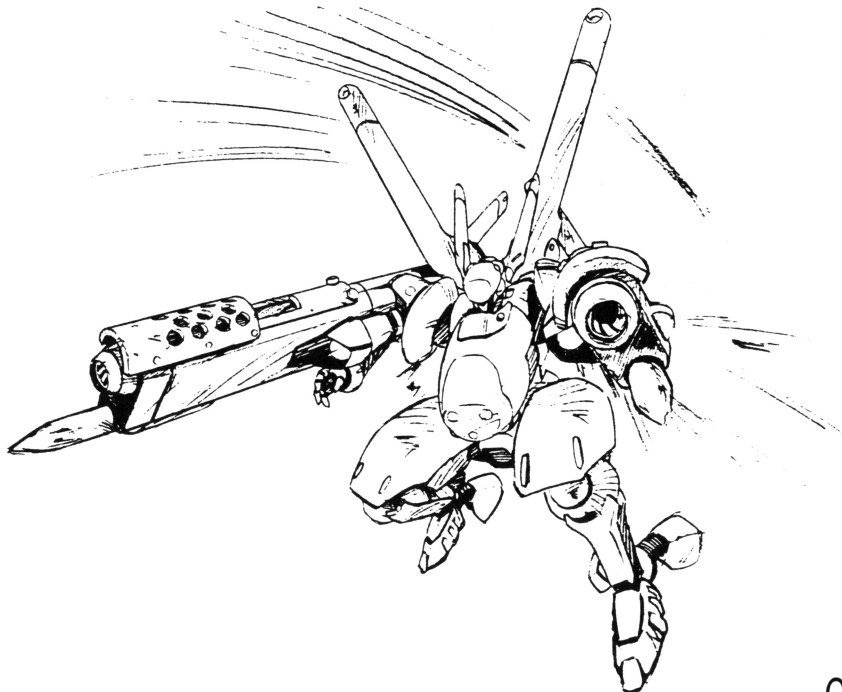
そう判断した警察首脳陣は、彼に出動を命じたのだつた。

<sup>1</sup> 前世紀末、複雑な国家間の利害から勃発した戦争。

<sup>2</sup> 軍事的に開発された機動兵器の総称。 全高7～8メートル。

<sup>3</sup> 大戦により主だった都市は壊滅し、人類が有史以来培ってきた様々な技術が、この時点を境に消失した。きわめて常識的な技術は再発見されたが、先端技術と呼ばれるものに付いては、どれだけ被害があつたかすら定かではない。

<sup>4</sup> 人型歩行兵器の操縦（制御）を補佐するために、コンピュータが処理をしなくてはならない小さな問題は無数に存在する。 これら一つ一つをルーチン（プログラム）化するにあたり、ハウンド・ドッグのサブCPUに記憶されていたアルゴリズムデータは非常に貴重な価値を持っていた。



# 目次

1	ストーリー	
2	ゲームを始める前に	
2.1	対応機種	.....
2.2	パッケージ内容	.....
3	起動方法	
3.1	起動する場合	.....
3.2	ゲーム終了	.....
4	操作方法	
4.1	キーボードでの操作	.....
4.2	ジョイパッドでの操作	.....
	メカ設定	
	ハウンド・ドッグ	.....
	ライジング・ドッグ	.....
	ゴング	.....
	シルフィード	.....
	プリソナーβ	.....
	カムイ	.....
5	選択画面	
6	ステージ構成	
6.1	STAGE 1	「アルテミス市街」 .....
6.2	STAGE 2	「ジオ・フロント」 .....
6.3	STAGE 3	「軍施設」 .....
6.4	STAGE 4	「アルテミス市街」 .....
6.5	STAGE 5	「戦艦甲板～内部」 .....
	ユーザーサポート	
	アンケート葉書の書き方	

## 2 ゲームを始める前に

### 2.1 対応機種

「MAD STALKER TOWNS」では、以下の機材が必要です。

- ・ 富士通 FM-TOWNSシリーズ (要2MBメモリ)
- ・ 富士通 MARTYシリーズ
- ・ 専用ディスプレイ (31Khz対応)
- ・ TOWNS用ジョイパッド (キーボードでも操作できます)

### 2.2 パッケージ内容

パッケージには以下の物が入っていますので、ご確認下さい

- |                 |    |
|-----------------|----|
| ・ ゲームディスク (CD)  | 1枚 |
| ・ マニュアル         | 1冊 |
| ・ 奥義の書          | 1冊 |
| ・ ソフトウェア修理申し込み書 | 1枚 |
| ・ アンケート葉書       | 1枚 |
| ・ イラスト応募葉書      | 1枚 |

## 3 起動方法

### 3.1 起動する場合

まず本体及び、ディスプレイの電源をいれてください。  
ゲームディスクをCD-ROMドライブにセットし、リセットスイッチを押して下さい。  
しばらくするとオープニングデモが始ります。

- ☆ RAMディスクを使用していると、起動しない場合がありますので、RAMディスクは、解除して下さい。  
解除の方法については、パソコン本体付属のマニュアルをご覧ください。
- ☆ このゲームは、31Khzの画面モードを使用しています。  
ご使用になられている、ディスプレイが31Khzに対応していない場合、画面が波打ったりするなどの症状が起きますので、ご注意下さい。
- ☆ 起動時には、マウスが接続されていない事を確認して下さい。

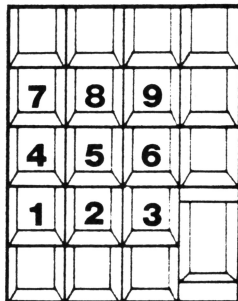
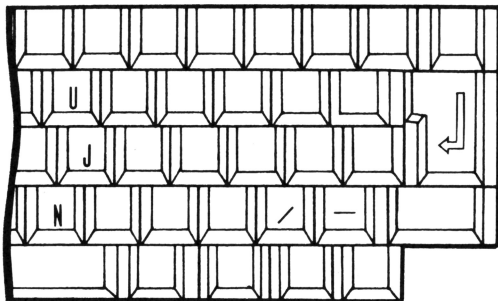
### 3.2 ゲーム終了

ディスクをアクセスしていないか確認をしてからディスクを抜き、電源を落として下さい。

## 4 操作方法

### 4.1 キーボードでの操作

#### 1 プレイヤー側の操作



4・6キー 左右移動（方向転換）

2キー しゃがみ

8キー 垂直ジャンプ

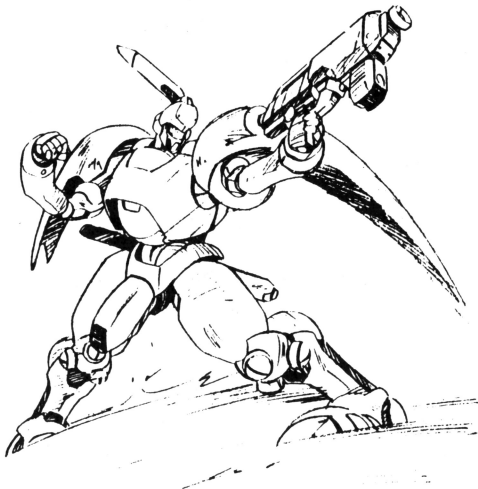
7・9 斜めジャンプ

/キー 大攻撃。 敵を押しながらだと「投げ」

-キー 小攻撃。 大小キー同時で防御

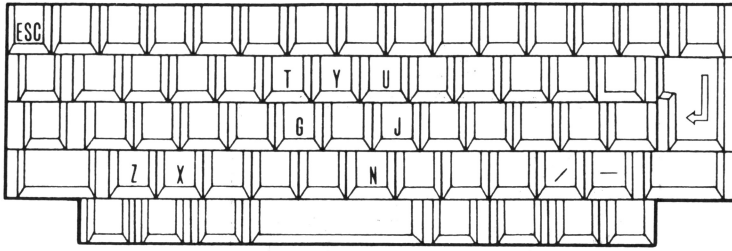
大小攻撃ボタンには、左右キーを入れながらだと中攻撃のバリエーションがあります。<sup>a</sup>

<sup>a</sup> 左右キー大攻撃と左右キー小攻撃での中攻撃はモーションが違います。



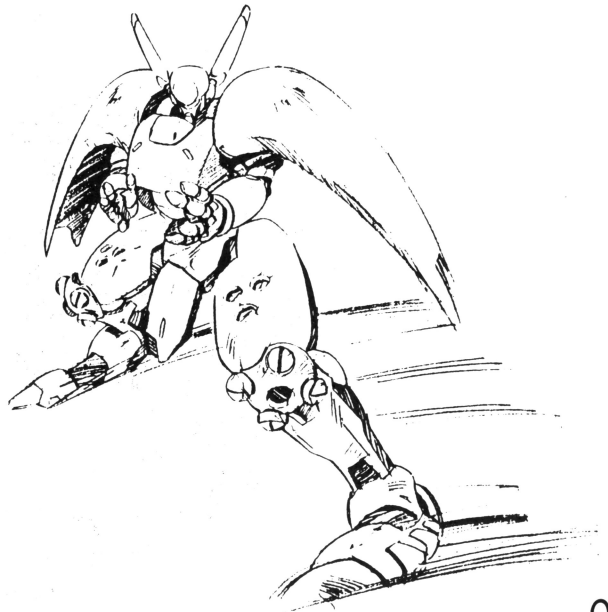


## 2 プレイヤー側の操作

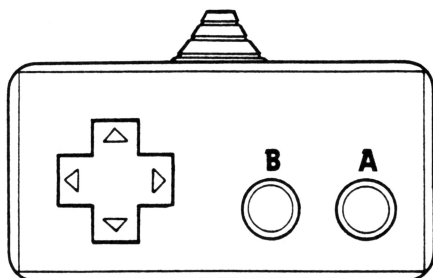


- G・Jキー 左右移動（方向転換）
  - Nキー しゃがみ
  - Yキー 垂直ジャンプ
  - U・Tキー 斜めジャンプ
  - Zキー 大攻撃。 敵を押しながらだと「投げ」
  - Xキー 小攻撃。 大小キー同時で防御
- 大小攻撃ボタンには、左右キーを入れながらだと中攻撃のバリエーションがあります。

ESCキーによって、ポーズを掛ける事ができます。ポーズを解除したい場合は、もう一度ESCキーを押して下さい。



## 4.2 ジョイパッドでの操作



←・→

↓

↑

左右移動（方向転換）

しゃがみ

ジャンプ。 単独で垂直、斜め上を入力すると、斜めジャンプ

Aボタン

大攻撃。 敵を押しながらだと「投げ」

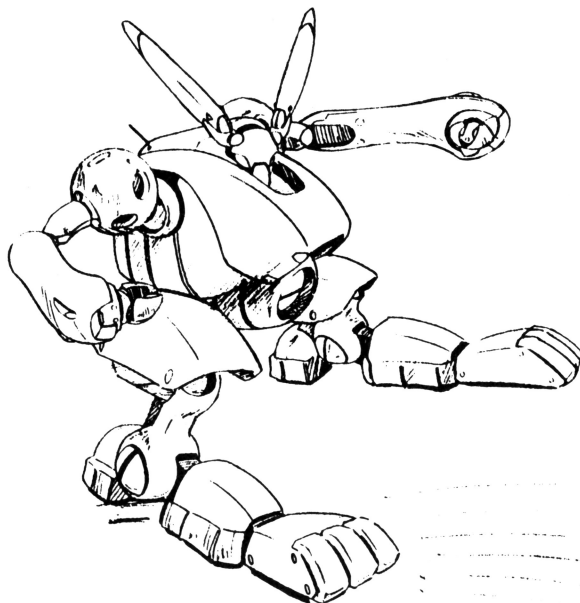
Bボタン

小攻撃。 大小ボタン同時で防御

RUNボタン

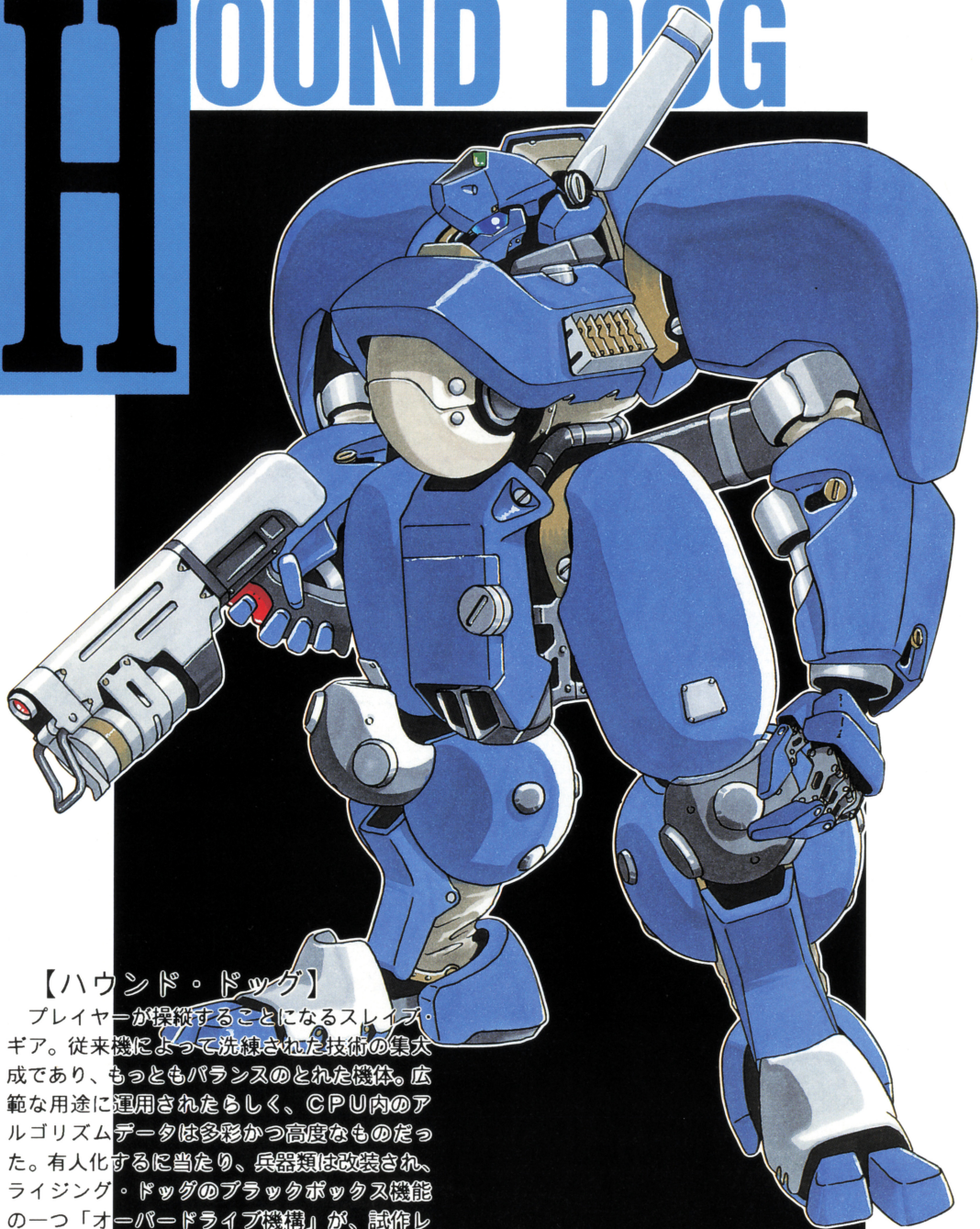
ポーズON/OFF

大小攻撃ボタンには、左右キーを入れながらだと中攻撃のバリエーションがあります。



**MAD STALKER**  
**FULL METAL FORTRESS**  
**MECHANICAL**  
**DATA**

# HOUND DOG

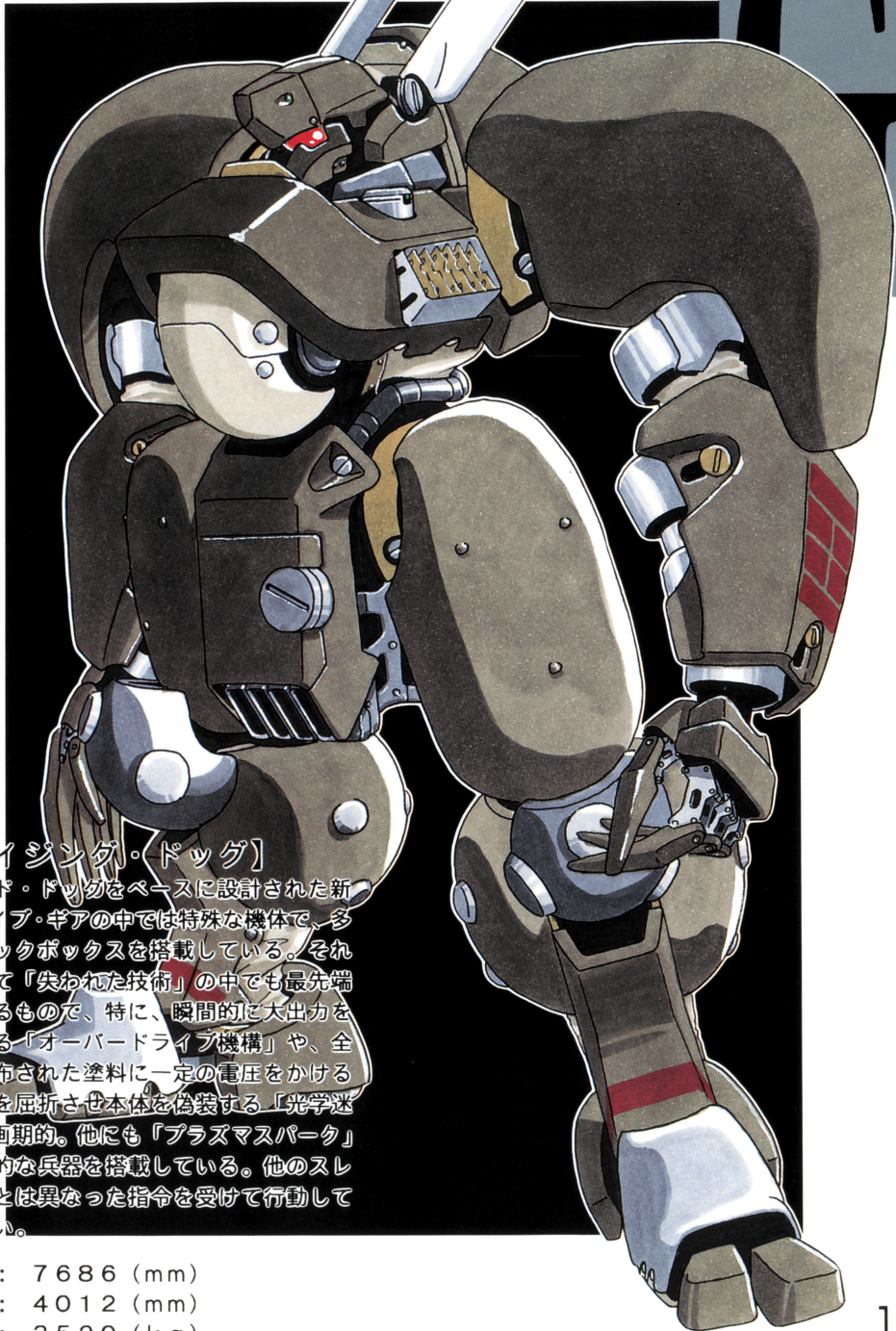


## 【ハウンド・ドッグ】

プレイヤーが操縦することになるスレイブ・ギア。従来機によって洗練された技術の集大成であり、もっともバランスのとれた機体。広範な用途に運用されたりしく、CPU内のアルゴリズムデータは多彩かつ高度なものだった。有人化するに当たり、兵器類は改装され、ライジング・ドッグのブラックボックス機能の一つ「オーバードライブ機構」が、試作レベルではあるが搭載された。「ビームソード」「スプレッドショット」も新兵装。

全高： 7686 (mm)  
全幅： 4012 (mm)  
重量： 3988 (kg)

# RISING DOG



## 【ライジング・ドッグ】

ハウンド・ドッグをベースに設計された新型。スレイブ・ギアの中では特殊な機体で、多くのブラックボックスを搭載している。それらはすべて「失われた技術」の中でも最先端と思われるもので、特に、瞬間的に大出力を発生させる「オーバードライブ機構」や、全装甲に塗布された塗料に一定の電圧をかけることで光を屈折させ本体を偽装する「光学迷彩」等は画期的。他にも「プラズマスパーク」など試験的な兵器を搭載している。他のスレイブギアとは異なった指令を受けて行動しているらしい。

全高： 7686 (mm)  
全幅： 4012 (mm)  
重量： 3520 (kg)

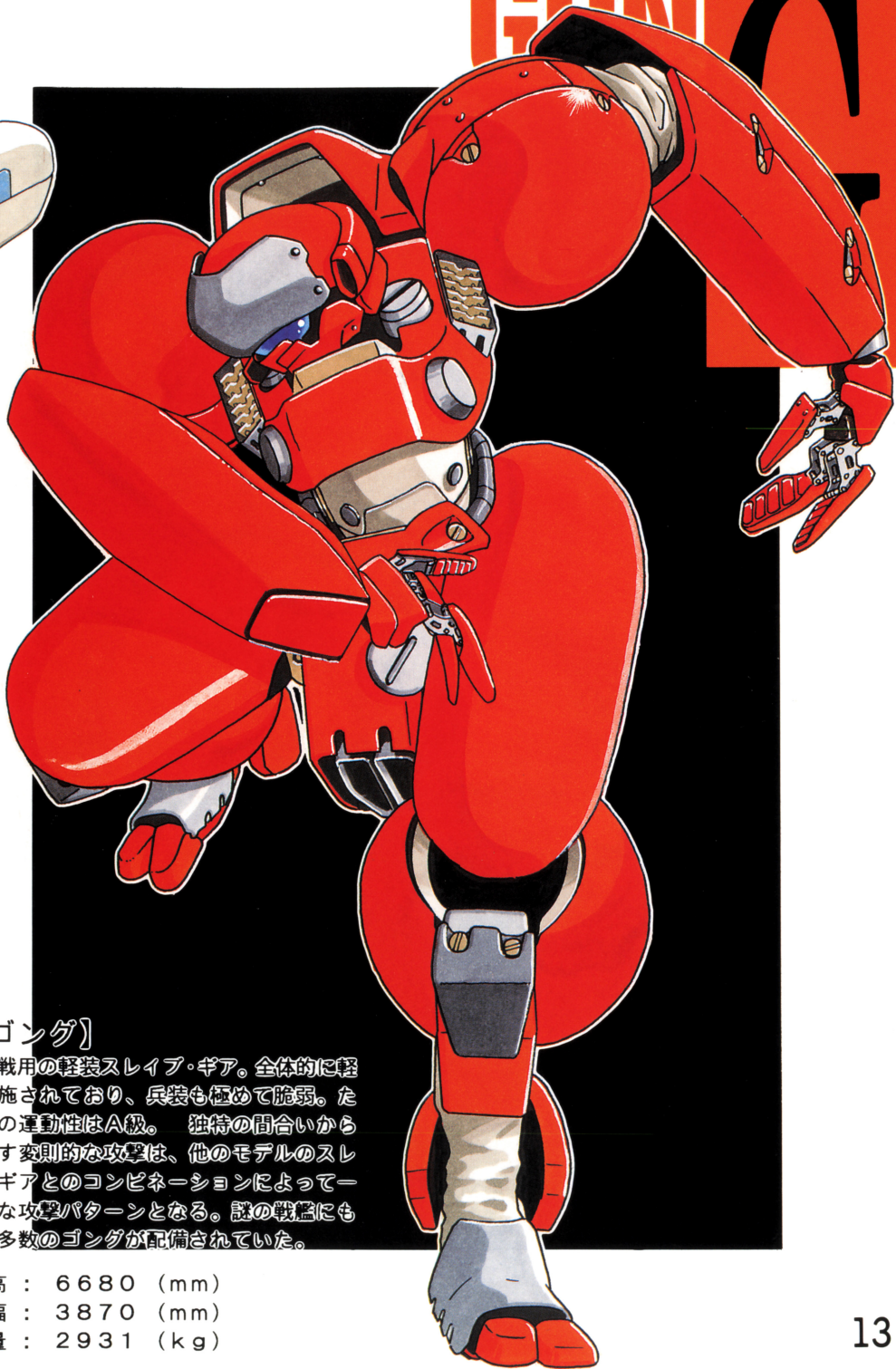
# SILPHEED



## 【シルフィード】

空中戦用に開発されたスレイブギア。特有のフォルムを持つ。空中飛行形態では戦闘機では考えられない高機動性を誇るものの、2足歩行を基本とした運動性能は他のモデルと比べるとかなり劣る。非常に実験的な機体。

全高 : 6720 (mm)  
全幅 : 4050 (mm)  
重量 : 2808 (kg)

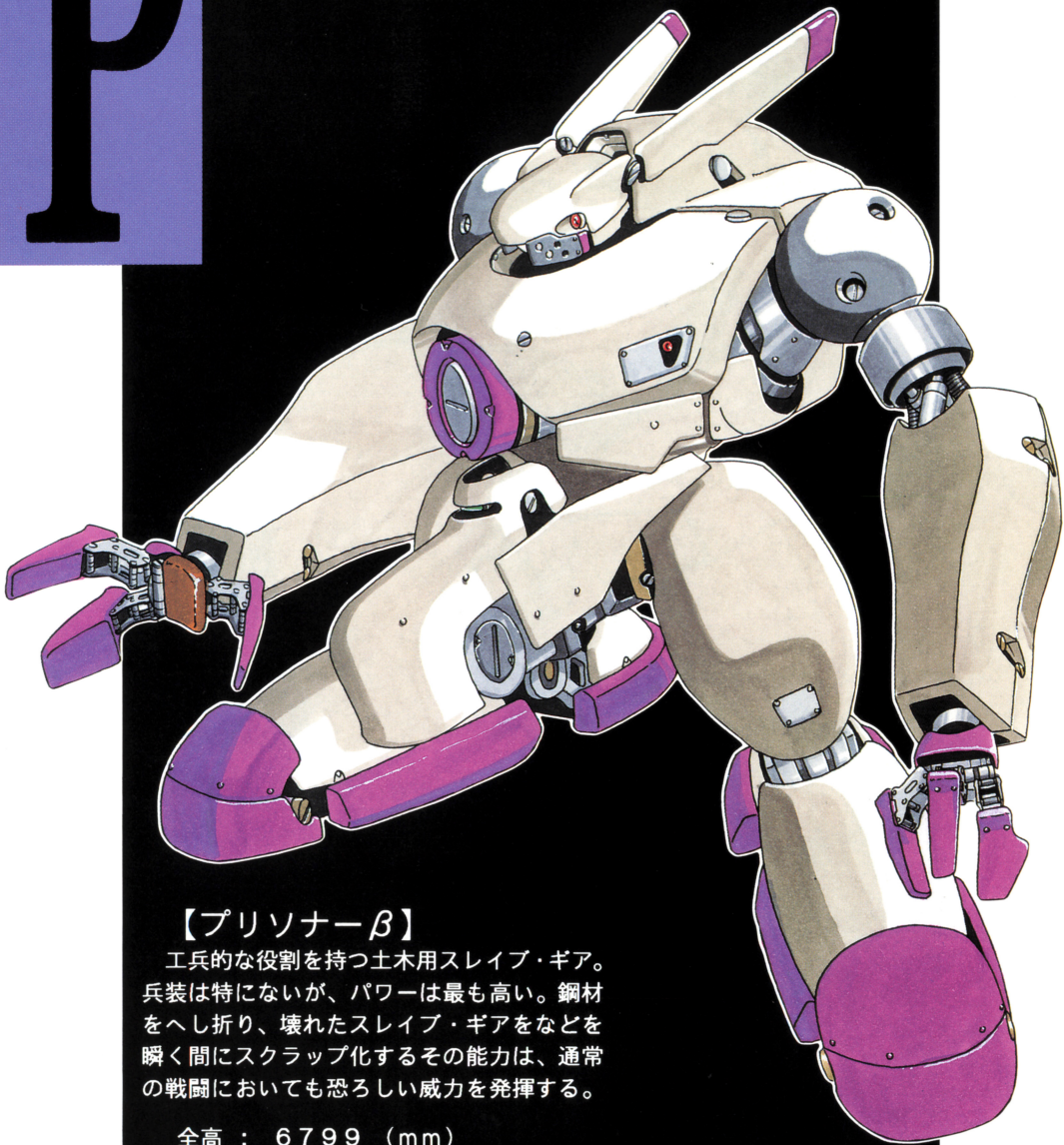


## 【ゴング】

格闘戦用の軽装スレイブ・ギア。全体的に軽重化が施されており、兵装も極めて脆弱。ただしその運動性はA級。独特の間合いから繰り出す変則的な攻撃は、他のモデルのスレイブ・ギアとのコンビネーションによって一層多彩な攻撃パターンとなる。謎の戦艦にも比較的多数のゴングが配備されていた。

全高： 6680 (mm)  
 全幅： 3870 (mm)  
 重量： 2931 (kg)

# P RISONER $\beta$



## 【プリソナー $\beta$ 】

工兵的な役割を持つ土木用スレイブ・ギア。兵装は特にはないが、パワーは最も高い。鋼材をへし折り、壊れたスレイブ・ギアをなどを瞬く間にスクラップ化するその能力は、通常の戦闘においても恐ろしい威力を発揮する。

全高 : 6799 (mm)

全幅 : 4432 (mm)

重量 : 5680 (kg)



# KAMU I



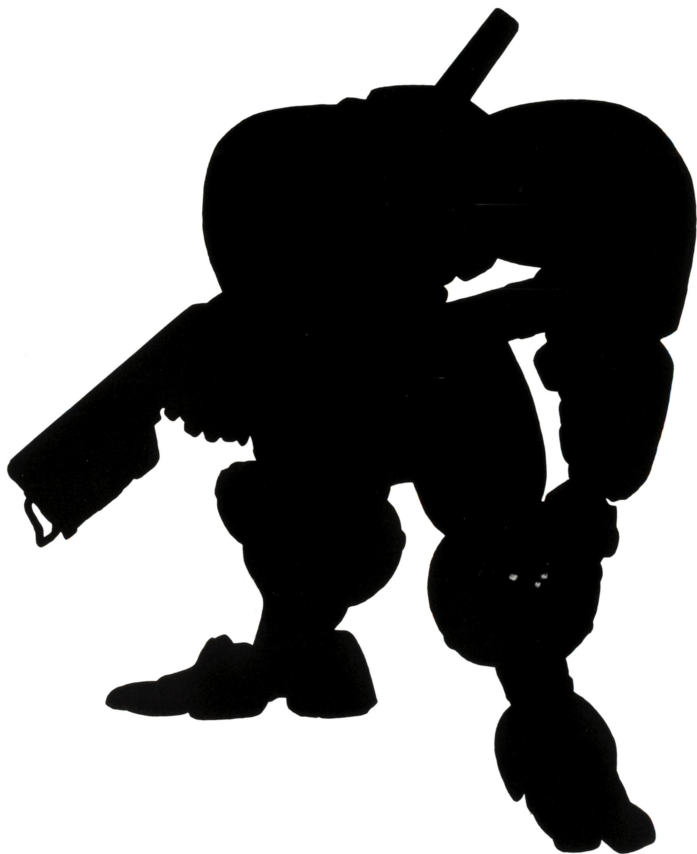
## 【カムイ】

日本製の格闘戦用のスレイブ・ギア。今世紀初頭、大戦の中期にあって日本は後発ながらも最高水準のスレイブ・ギアを設計した。それがカムイである。CPU自体は他のモデルと同様のものを使用しているのだが、独特の設計思想から互換性の乏しく、“オメガ”の指令ネットからもやや異なった位置付けにある。カムイの搭載しているビームソードは出力で比較する限り最強の威力を持っている。

全高 : 9455 (mm)  
全幅 : 5520 (mm)  
重量 : 4971 (kg)

# MAD STALKER FULL METAL FORTA

## X68



## 5 選択画面



### GAME START

MAD STALKERが始まります。「ハウンド・ドッグ」を操り、蘇った『オメガ』の命令を阻止して下さい。

### VS MODE

対戦モードです。

選ぶと以下のメニューが出ます。左右でキャラクター選択、A or Bで決定です。

1PVSCOM : 対COM 対戦

1PVS2P : 対人対戦

\*対COM 戦では、1P を決定してから敵キャラを1P 側で選べます。

### OPTION MODE

オプションで以下の変更が出来ます。

GAME LEVEL	EASY · NORMAL · HARD
1P INPUT	JOY STICK · KEY BOARD
2P INPUT	JOY STICK · KEY BOARD
MUSIC	サウンドモードです。
EXIT	タイトル画面に戻ります。

### CONTINUE

立ち上げ時には出ていませんが、STAGE 2以降でGAME OVERになると現れます。選ぶとそのSTAGEの初めから始まります。(ボスで倒されるとそのボスから始められます)

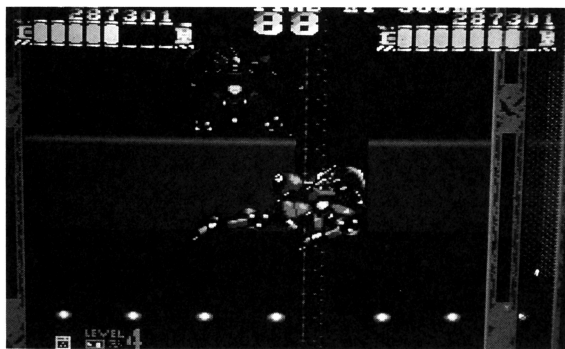
CONTINUEが出た状態でVS MODEを選ぶとCONTINUEが無くなるので気を付けて下さい。

## 6 ステージ構成



### 6.1 STAGE 1 「アルテミス市街」

突然アルテミスを襲ったスレイブ・ギアの群れ！ 逃げ惑う市民達！！ ハウンド・ドッグ出動！！



### 6.2 STAGE 2 「ジオ・フロント」

脱走したライジング・ドッグは地下作業区に潜入した。マザーコンピュータは新兵器技術の秘匿と、敵に流出した兵器ノウハウの隠滅を意図し、最強のスレイブ・ギア、ライジング・ドッグにハウンド・ドッグの破壊を指令する。



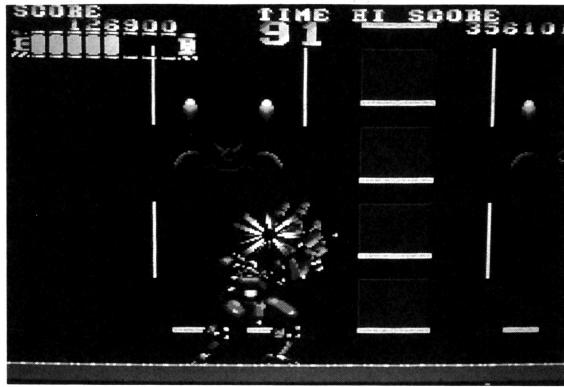
### 6.3 STAGE 3 「軍施設」

敵は軍の管理下にある筈の発掘戦艦から指令しているらしい!? 軍施設に潜入するハウンド・ドッグ。しかし、軍のコンピュータ網はマヒ状態にあり、施設内部は混乱の極みにあった。



### 6.4 STAGE 4 「アルテミス市街」

ついに戦艦が浮上した! アルテミスの空に浮かぶ不気味な船影。再度ライジング・ドッグが目の前に立ちふさがる!



## 6.5 STAGE 5 「戦艦甲板～内部」

スカイライダーで戦艦甲板に取り憑いたハウンド・ドッグ。そこには、日本の産んだ高性能スレイブ・ギア「カムイ」が待ち受けていた！



## ユーザーサポート

ゲームが正常に作動しないとき、壊れたかな?と思ったら弊社に電話で確認して下さい。ディスクの不良及び破損等で、電話で対応出来ない場合、修理申込書とともにディスクを郵送していただく事になります。その際、修理申込書にお手持ちのシステム・破損状況等をできるだけ詳しく記入して下さい。商品の破損箇所を確認し、正常な商品とお取り替え致します。

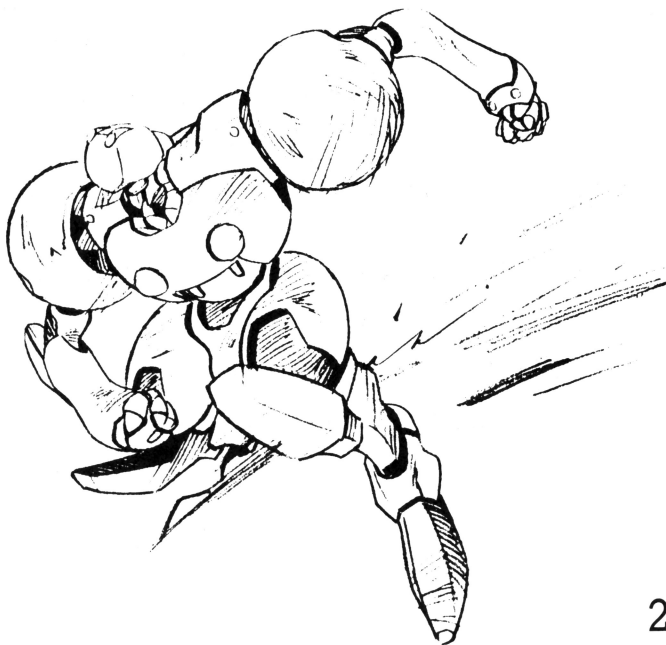
電話でのゲーム内容・攻略法等にはお答えできませんので御了承下さい。

Disk trouble TEL Number

03-3867-3421

[MON.~FRI. AM 10:00~ PM 5:00 ]

(FAX.03-3978-3498 [24hours])



## アンケート葉書の書き方

(解答は同封の葉書に書き込んで下さい)

以下の書式に従って、アンケート葉書に記入し、送って下さい。(正確なアンケート葉書を送って頂けないとユーザーサポート等が出来ない事があります。)

- 次に記す質問事項の評価を答えて下さい。答が良いなら1に、普通だと思うなら2に、悪いと思うなら3に○印をつけて下さい。

- |           |               |
|-----------|---------------|
| 1. 総合評価   | 5. ゲームバランス    |
| 2. グラフィック | 6. パッケージ・イラスト |
| 3. ミュージック | 7. 値段         |
| 4. シナリオ   | 8. マニュアル      |

- 次の周辺機器等を所有しているのならば1に、所有していないのなら2に、○印を付けて下さい。

- |                |              |
|----------------|--------------|
| 9. アナログ・ディスプレイ | 12. プリンター    |
| 10. FM 音源      | 13. マウス      |
| 11. ハードディスク    | 14. ジョイスティック |

- 次の質問に当てはまるなら1、当てはまらないなら2に○印を付けて下さい。

- 定価でソフトを買った事がありますか？
- タケルを利用した事がありますか？
- ユーザーサポートは必要ですか？

- お買い上げ下さったソフト名の所に【MAD STALKER TOWNS】とお書き下さい。
- 現在ご使用になってるTOWNSシリーズの機種名を41番に記入して下さい。
- その他、現在使っているパソコンがありましたら42番に記入して下さい。
- TOWNS用のソフトはいくつお持ちですか？ 43番に記入して下さい。
- このソフトの購入価格を44番に記入して下さい。
- 貴方のお好きなゲームジャンルを教えてください。45番に記入して下さい。



# MAD STALKER TOWNS ~STAFF LIST~

進行	紺谷	昌也
企画	今泉	正稔
プログラム	保坂	亨
グラフィック	原 今泉	由知 正稔
サウンドコンポーズ	与猶	啓至
パッケージイラスト	川元	利浩
マニュアルイラスト	峰岸 坪内	達実 雄介
マニュアル	甲斐 生津	史子 夏樹
Special Thanks	小畑 浜本 村田	淳夫 塊太 暁生
制作進行	五十嵐	寛



【企画・開発】

株式会社フィルインカフェ

【販売】

株式会社ファミリーソフト

本ソフトウェア及びマニュアルの一部または全部を無断で複写、複製する事は法律により禁止されています。

1994年 7月 初版発行

〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25  
シャローム大泉301号  
株式会社 ファミリーソフト

TEL.03-3924-5727 FAX.03-3978-3498

(C) ファミリーソフト



# operation manual

