

武者

取扱説明書

ALLESTE



このたびは東亜プランのメガドライブ用カートリッジ「武者アレスタ」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

つきましてはゲームを始める前に、ぜひこの取扱説明書をお読みください。みなさんのために一生懸命つくりました、エヘヘ……。これをよく読んでから、ゲームをスタート。たっぴりとプレイを楽しんでくださいね。

## 使用上の注意

- カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体の電源スイッチをOFFにしておいてください。ONにしたまま無理に抜き差しすると、故障の原因になります。
- カートリッジに強いショックを与えないでください。また、絶対にカートリッジは分解しないでください。
- カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になります。よく注意してください。
- カートリッジを保管する時は、極端に暑い所や寒い所、湿気の多い所、またストーブの近くは避けてください。
- カートリッジの汚れを拭くときには、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。
- 長い時間ゲームをするときは、1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

# STORY

天曆91年、人類はスペースコロニーを建造し、居住地を宇宙にまで移していた。ところが月の裏側ラグランジュ2に位置するコロニー群「リトル・ジャパン」の環境制御システムが突然暴走し、その中枢である「大亜51」が人類に対して攻撃を始めた！

「大亜51」は他のコロニー群に対して激しい攻撃を行い、コロニーの残骸を集めてはみずからのコロニーを強化、拡大していった。そして、その巨大で異様な姿は、人々に嫌悪と恐怖を与えた——。

急ぎ「大亜51」の誤作動の原因がさまざまな方法で調査されたが、ついに究明には至らなかった。さらにその間にも「大亜51」はアームドアーマーなどの強力な機動兵器を使用し、地球上に対してまで攻撃を加え始める。

地球上での戦闘はし烈をきわめ、戦局は一進一退のこう着状態となっていた。この戦局を打開するため、ついに

**MUSHA部隊に出撃命令が下った——！**



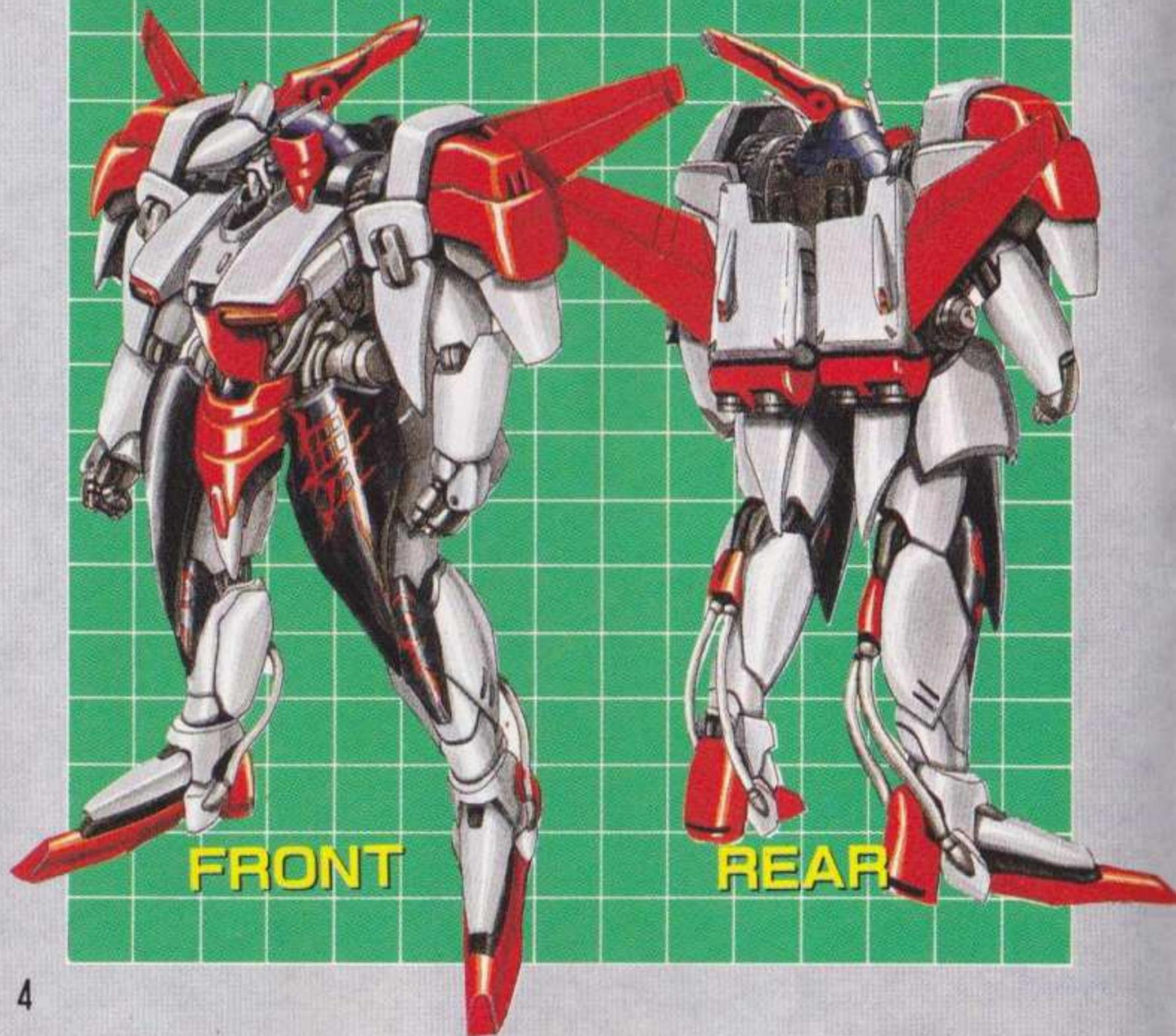
# キミはアームドアーマー-MUSHA

## ■“MUSHA”は戦闘用アームドアーマーだ!

もともとは真空、無重力状態での作業用スーツに、戦闘用の武器（ARM）と装甲（ARMOR）を装備したものだ。だが現在では、アームドアーマーは完全に戦闘用として設計、製作されている。そして大気圏外はもとより、大気圏中でも航空機以上の機動力を発揮することから、地球上の戦闘にもたびたび使用されていた。

そんなアームドアーマーの最新タイプとして開発されたのが「MUSHA」である。その1号機「アレスタ」は、エリノアたちMUSHA部隊によって開発テストがくり返されていた――。

M.U.S.H.A (Metallic Uniframe Super Hybrid Armor)



# 部隊の一員となって出撃するのだ!

## ■これがMUSHA部隊クルー

MUSHA開発テストのために、各地から選抜されたメンバーだ。



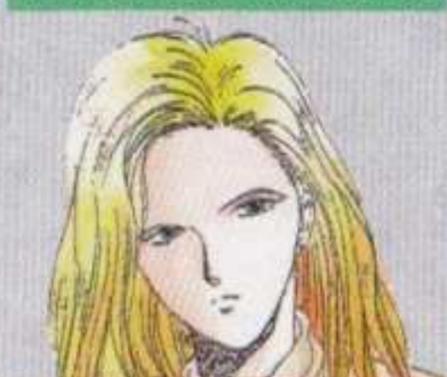
**グレッグ** アメリカ人。海軍出身のパイロット。



**トレット** 空軍より選抜。MUSHA部隊の隊長。



**アントレ** 海兵隊出身。ソビエト人のパイロット。



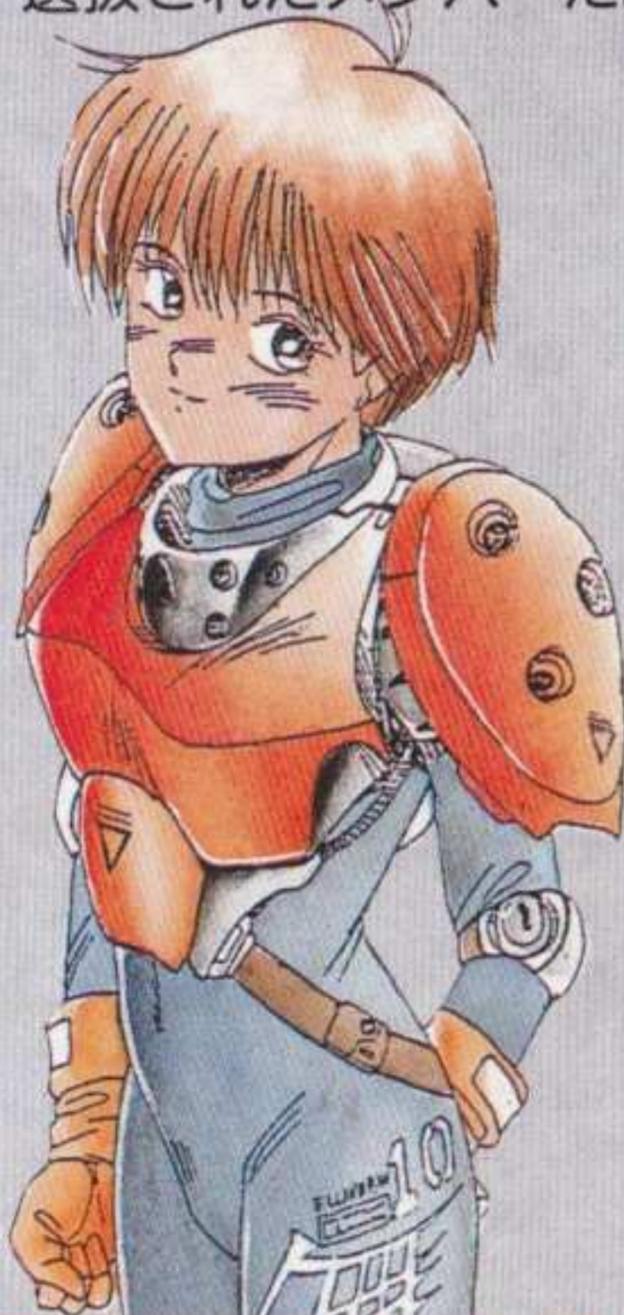
**アメリア** カナダ人。宇宙軍出身の女性パイロット。



**アヤ** 元は航空大学の所属で、部隊のメカニック。

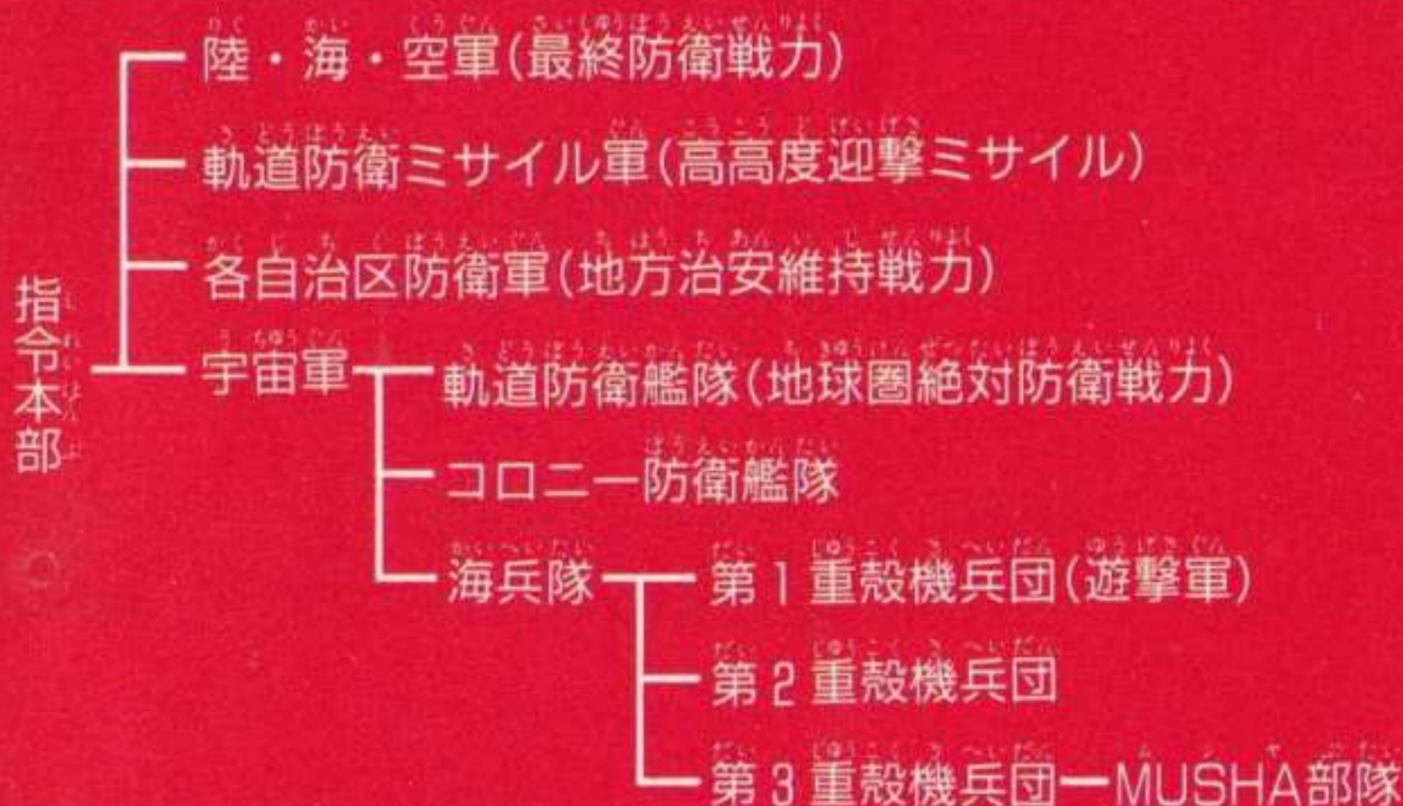


**ボビー** 香港生まれ。陸軍出身のメカニックだ。



**エリノア・ワイゼン** 航空大学出身で、このゲームの主人公だ。

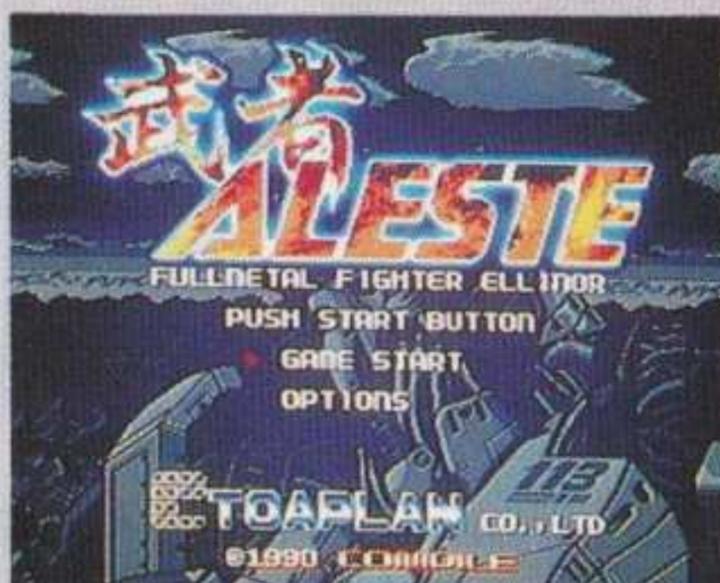
## 統合地球防衛軍組織概略図



# 出撃の前に、ゲームの進め方やパツ

## ■ゲームの始め方

スタートボタンを押すと、タイトル画面が出ます。方向ボタンで“GAME START”を選び、スタートボタンを押すとゲームが始まります。



## ■オプションモードについて



“OPTION”を選ぶとオプションモードになります。ここでミュージック選択、3段階（イージー・ノーマル・ハード）の難易度設定、サウンドテストができます。

## ■コンティニューのやり方

ゲームオーバー後、タイトル画面に戻り“CONTINUE”を選択すると、ゲームオーバーしたラウンドから再び遊べます。



これでうれしい再スタート。

## ■画面表示の見方

ゲーム中、敵を倒して得た得点が表示されます。

自機のスピード。スピードは8段階まで調節できます。

オプションのストック数（くわしくはP.10を参照）です。



特殊兵器の武器レベル（特殊兵器についてはP.9を見てね）。

オプションのフォーメーション（P.10を参照）を表示します。

自機の残り数。自機は3機でスタートします。

## ■自機の数

得点が10万点、100万点、500万点、1000万点で、その後は1000万点ごとに自機が1機ずつ追加されます。

# ドの操作方法を覚えておこう!

## ■コントロールパッドの操作方法

### 方向ボタン

自機を8方向に操作。ポーズ中は、スピード調節もできます。

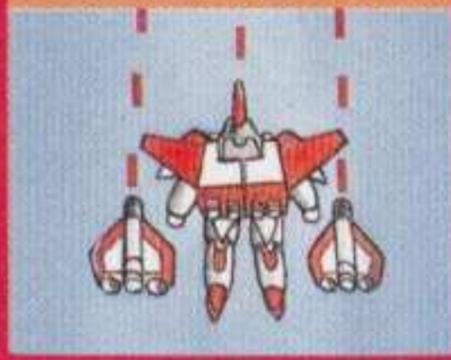
### スタートボタン

ゲームスタート。ゲーム中はポーズ、ポーズ解除に使います。



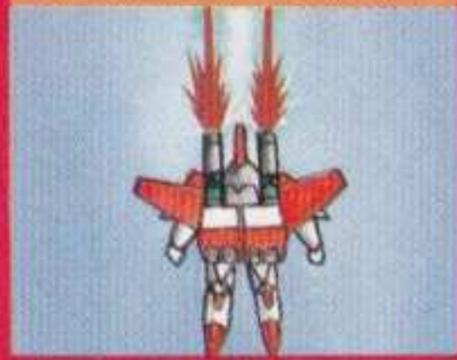
### Aボタン

オプションのフォーメーションを変更することができます。



### Bボタン

アイテムを取った後、このボタンで特殊兵器を使用します。



### Cボタン

自機からの通常弾とオプションからの弾丸を発射します。



## ■スピードコントロールのやり方

ゲーム中にポーズをかけ、パッドの上下（上でスピードアップ、下でスピードダウン）または左右（右でスピードアップ、左でスピードダウン）で調節できます。

# これがMUSHAの武器。アイテム

## ■通常弾 (SEAL CLUSTER BEAM)



通常弾はスタート時から装備されている武器です。右のパワーチップを取るたびに何段階かパワーアップしますが、自機が爆発すると、またもとの状態に戻ってしまいます。

チップキャリア



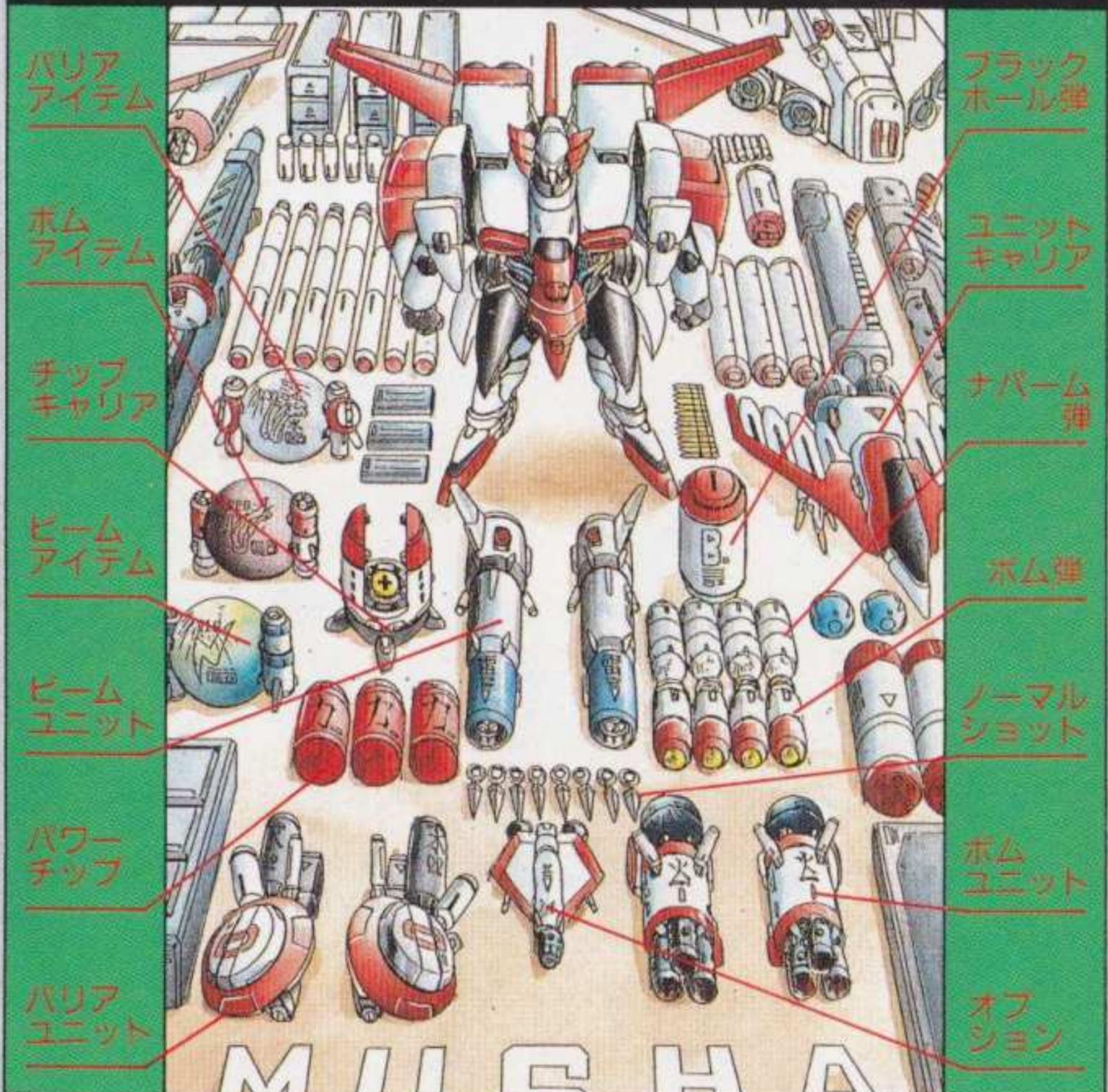
◀これを撃つとパワーチップが出る。

パワーチップ



◀チップには「カ」マークがついてる。

## MUSHAアレスタ搭載兵器



# を取れば特殊兵器も使えるぞ!

## ■特殊兵器 (SUB WEAPON UNIT)



アイテムを取ると、特殊兵器が使えるようになります。同じ種類（同じ色）のアイテムを続けて取ると、特殊兵器の武器レベルがアップして、強力になります。ただし、他の種類のアイテムを取っても、武器レベルはアップしません。

また、特殊兵器を持っている時に敵弾に当たると、特殊兵器はなくなってしまいます。でも、そんな場合でも武器レベルは変わらないので、新たにアイテムを取るとそのレベルで特殊兵器を使うことができます。

## 次のような3種類の特殊兵器が使える!

### BLAZING BEAM

ビームアイテム



◀ 強力なビームが前方に発射されます。武器レベルが上がると、ビームの発射数が増えたり、ビームが太くなったりします。

### VANISHING BUSTER

ボムアイテム



◀ 爆弾を発射します。レベルによって爆弾の数が増え、最高レベルでは敵を引き寄せる“ブラックホール弾”を発射できます。

### DEFENSIVE DETONATOR

バリアアイテム



◀ 敵機や敵弾を防ぐバリアが、自機の回りを回転します。最高レベルではそのバリアを前方に発射できるようになります。

# さらに、こんなオプションが装

## ■オプション (OFFENSIVE OPTION)



パワーチップを3コ取るたびに、自機にオプションが1機ずつ装備されます。オプションは2機まで装備でき、さらにパワーチップを取ると、オプションは内部にストックされます(下の写真)。

オプションは敵や敵弾に何回か当たると、爆発してしまいます。でもストックがあれば、すぐ新しいオプションが装備されます。自機が爆発してもストック数は減りません。

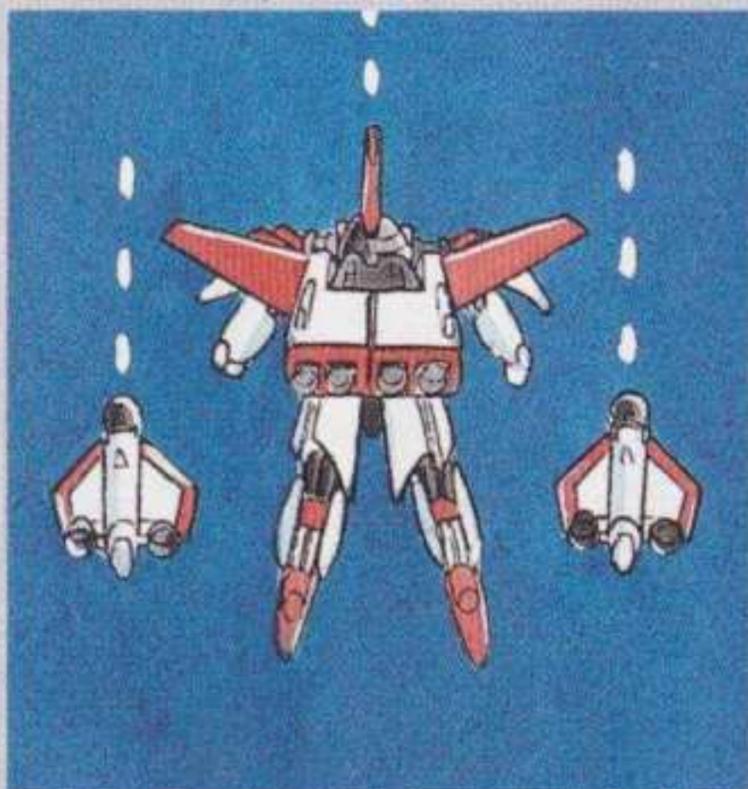
また、このオプションには、以下のような6つのフォーメーションがあります。



これがオプションのストック数だ。

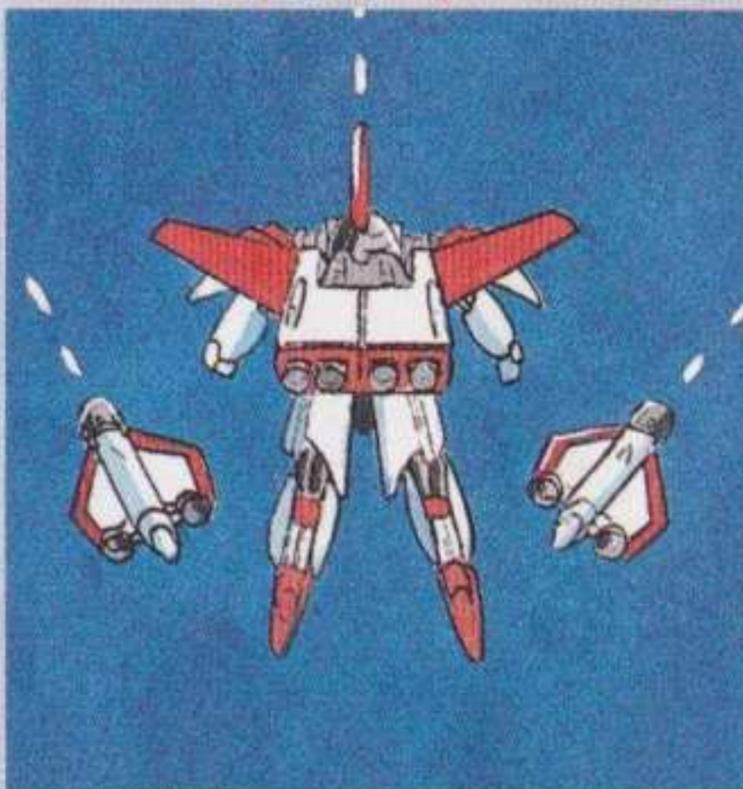
## ■6つのフォーメーションを使いわけよう!

### フォーメーション 1 〈FORWARD〉 フォワード



自機の左右にオプションが固定装備され、前方に弾丸を発射します。前方からくる敵に対して有効なフォーメーションです。

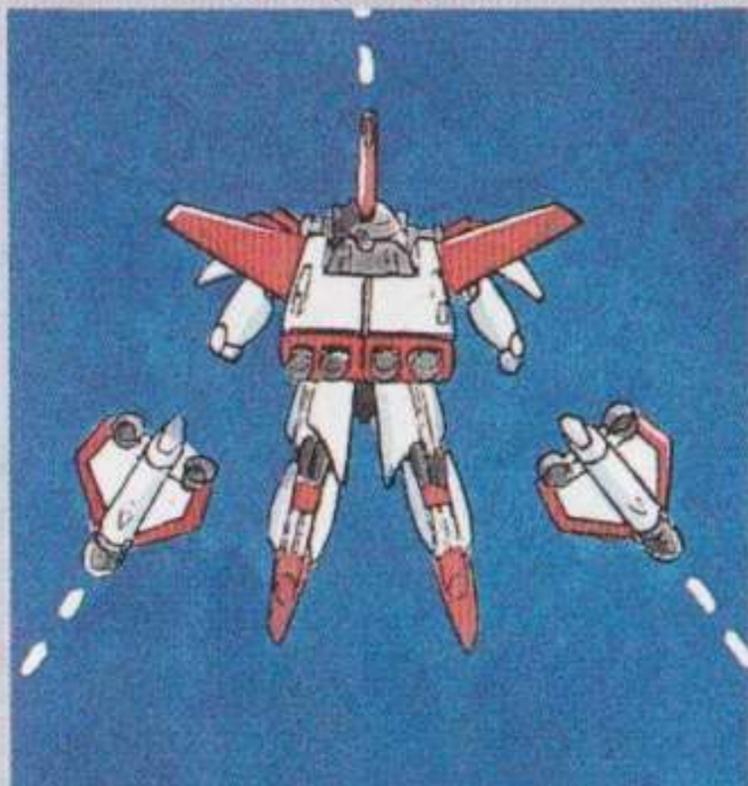
### フォーメーション 2 〈3WAY〉 スリーウェイ



自機の左右にオプションが固定装備され、右側のオプションは右ナナメ前方、左側のオプションは左ナナメ前方に弾丸を発射します。

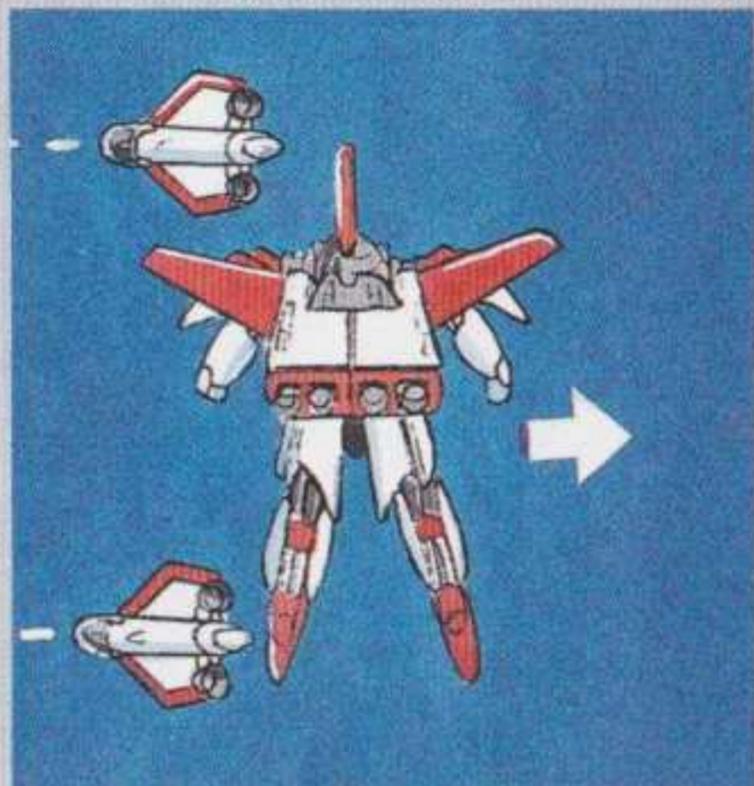
# 備され、敵を迎撃してくれる!

## フォーメーション3 〈BACK〉 バック



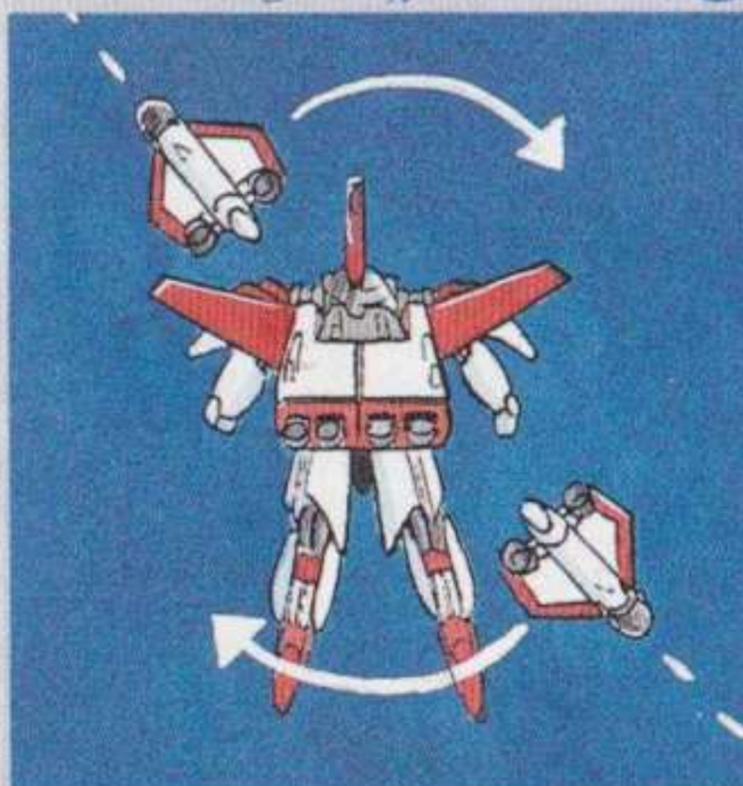
自機の後方にオプションが固定装備され、それぞれ右後方、左後方に弾丸を発射します。自機の後方防御に適しています。

## フォーメーション4 〈REVERSE〉 リバース



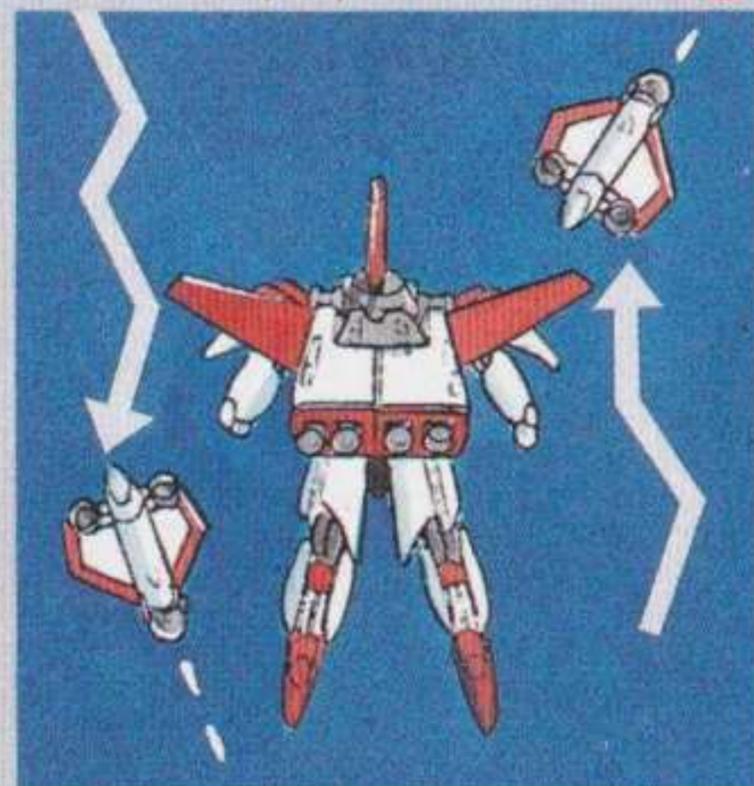
自機の上下にオプションが装備され、自機の移動方向と反対の方向に（左移動なら右へ、右移動なら左へ）弾丸を発射します。

## フォーメーション5 〈ROLL〉 ロール



オプションが自機の周囲を回転しながら、弾丸を発射します。敵に囲まれそうになった時などに使うと、いいかもしれませんね。

## フォーメーション6 〈FREE〉 フリー



オプションが敵に向かっていき、攻撃します。ただし、この場合だけオプションの耐久力が低く、ダメージ3回で爆発してしまいます。

# 全7ラウンドの激闘。猛撃を

敵要塞の攻撃に向ったMUSHA部隊。ところが敵からの激しい攻撃に4機は戦闘不能になってしまう。ただ1機残ったエリノアは、単独で敵基地の攻撃に向かう——！



『ターゲットは強力な対空兵器を装備している。気をつけろ！』

## ROUND 1

機動要塞の発進を阻止せよ

▶まるで社のような、敵の巨大機動要塞だ。



敵の巨大キャラを追撃するエリノア。彼女の前に、敵の前線基地となっている機動要塞が、その異様な姿を現す。

〈ボス：怒駆紹〉

## ROUND 2

機動要塞中枢を破壊せよ

エリノア機の攻撃により、機動要塞の運動機能は止まった。だが、その中枢には…。エリノアは要塞内部へと突入する。

〈ボス：維乃上〉

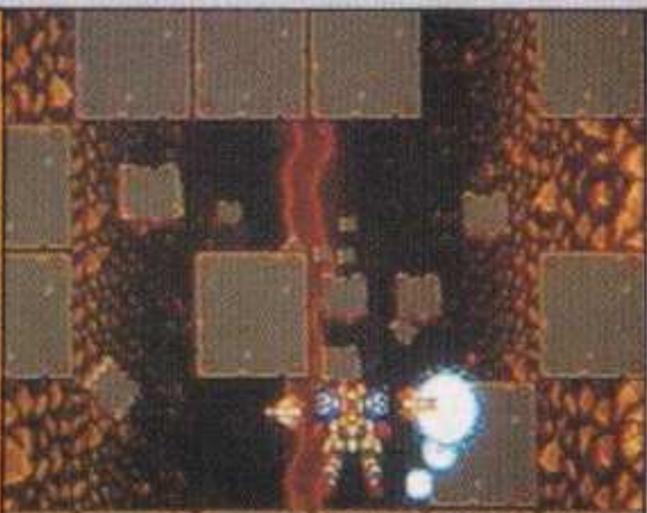


◀機動要塞内部での戦い。要塞中枢を撃て！

## ROUND 3

敵秘密兵器を撃破せよ

▶床がはがれ落ちると、そこは目もくらむ断崖。



他の敵前線基地で、新兵器が製造されている。指令を受けたエリノア機は、その敵基地を破壊すべく転戦する。

〈ボス：過武器Z〉

# かいくぐり敵中枢をめざせ!

## ROUND 4

りようくうしんぱん き げいげき  
領空侵犯機を迎撃せよ

につぼんじようくう たすう てき き  
日本上空に多数の敵機  
が来襲! 本部は敵機の  
迎撃にアレスタを投入し、  
ほんどじようくう てき そうぜつ  
本土上空で敵との壮絶な  
たたか たいひろ  
戦いがくり広げられる。  
〈ボス: 由騎悪mk5〉



◀ 雷雲がかかり、雷鳴とどろく上空での戦い。

## ROUND 5

てき ほ きゆうかん たた  
敵補給艦を叩け

母に追いつがる!  
▶ 敵補給部隊の巨大空



につぼんじようくう てき げきたい  
日本上空の敵を撃退し、  
帰還しようとするエリノ  
アは、敵補給部隊を発見。  
エリノア機は単身、敵補  
給艦隊に挑む。  
〈ボス: 鬱之宮〉

## ROUND 6

てきせんとうかん ついげき  
敵戦闘艦を追撃せよ

ほきゆうかんたい せんとうちゆう  
補給艦隊との戦闘中、  
エリノアは敵戦艦をキャ  
ッチした。アレスタは勇  
やく てき きやうだいせんかん ついげき  
躍、敵の巨大戦艦に追撃  
をかける。  
〈戦艦: 霧羅鮫〉



◀ 敵戦艦が、その巨大で恐ろしい姿を現す!

## ROUND 7

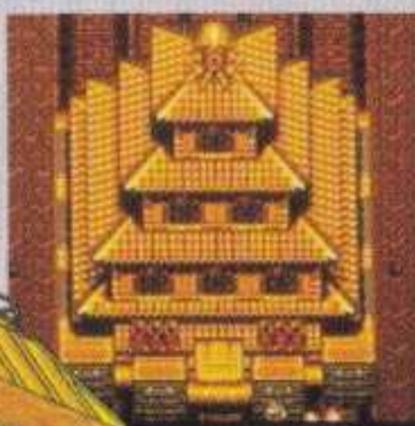
てき き ちちゆうすう しんこう  
敵基地中枢へ侵攻せよ

この先には何が——!?  
▶ エリノアは異空間へ。



てき こうせんちゆう  
敵との交戦中、エリノ  
アの前にある空間が突然  
ゆがみ、別の空間に出て  
しまう。そこは、敵の最  
しゆうきち  
終基地なのか——!?  
〈胎児玉: 亜矢乃麴〉

# これがキミを待ちうける敵キ



ラウンド1ボス  
ドクロ  
怒 駆 紹



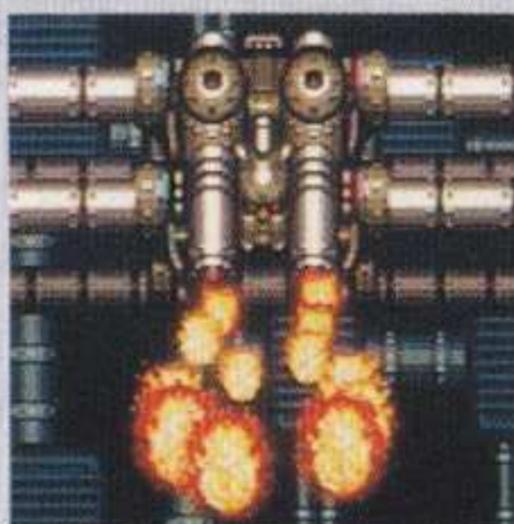
スズキ  
鈴 騎



モウ  
喪 宇



ハンモト  
端 茂 斗



ラウンド2ボス  
イノウエ  
維 乃 上



タチバナ  
太 刀 華



オカダ  
汚 禍 蛇



キクチ  
規 矩 致



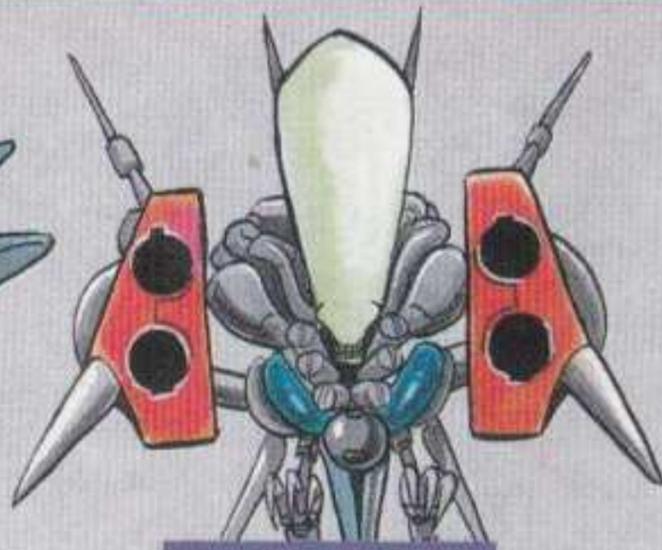
ラウンド3ボス  
カブキセー  
過 武 器 乙



# ヤラたち。名前も奇妙だぞ！



オマー  
緒磨阿

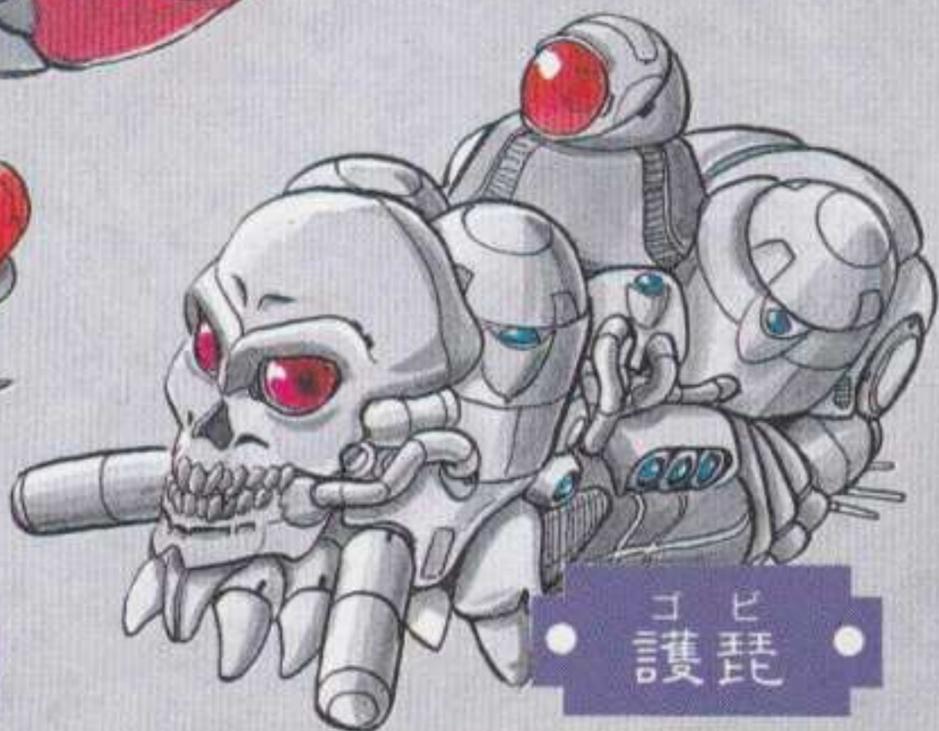


ムラカミ  
武羅神

ニイクラ  
式井倉

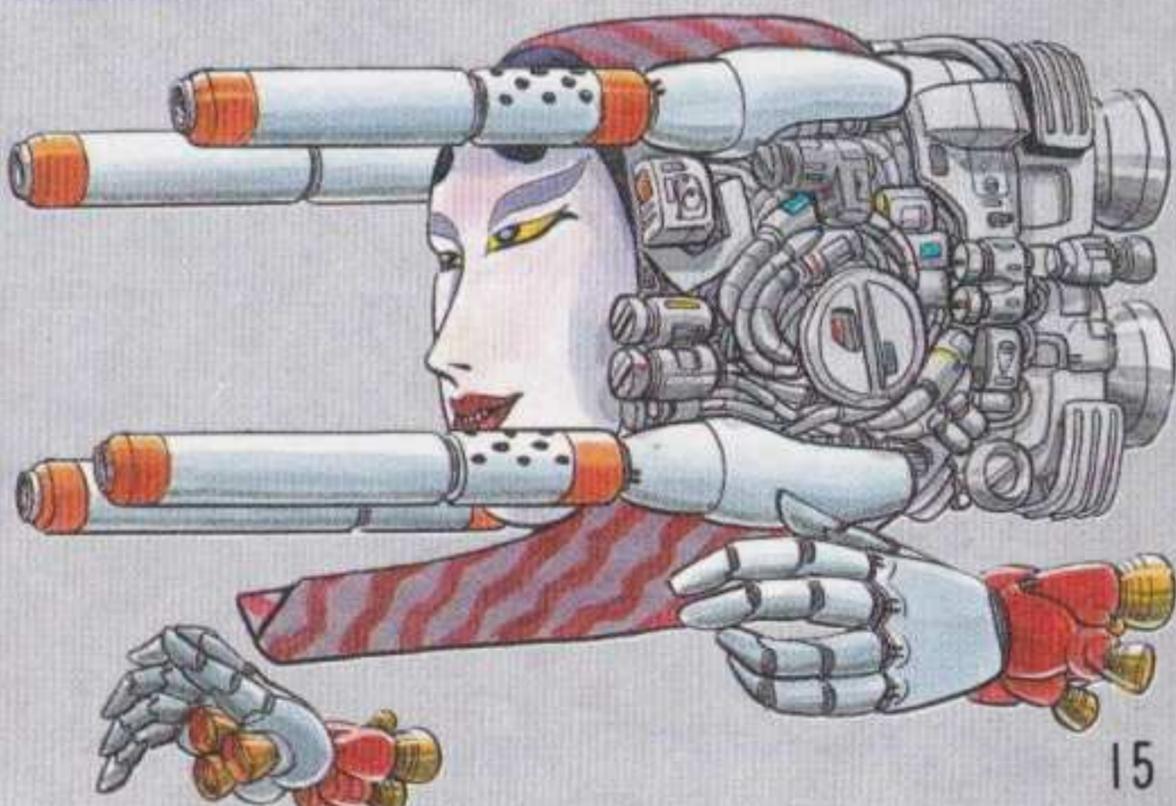


ラウンド4ボス  
ユキオマークファイブ  
由騎悪MK5



ユキオマークツー  
由騎悪MK2

ゴヒ  
護琵



ラウンド5ボス  
ウツノミヤ  
鬱之宮



企画・開発

株式会社 **コンパイル**

発売元

 株式会社 **東亜プラン**

東京都杉並区清水1-8-4東亜ビル

TEL 03(5397)0511

この商品は、株セガ・エンタープライゼスが  
SEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、  
自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

