

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧ください。

おことわり 商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なため、プログラム上、予期できない不都合が見られる場合がございます。万一、誤動作等をおこすような場合はご返金になりましたら、弊社までご連絡ください。

お父さま、お母さま万へ(必ずお読みください)

このたびは、バンプレスト製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お買付の点がありましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形1-4-8 〒111-81 ☎03-3847-5000
電話受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時

発売元



株式会社バンプレスト

東京都台東区駒形1-4-18 〒111

バンダイビル

バンプレストはバンダイグループの一社です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び買戻を禁じます。

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

スーパーファミコン®



バトルコマンド

大試業、修為の兵法



BANPRESTO



SHVC-BC

©1991 BANDAI NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. BANPRESTO * 301 MADE IN JAPAN

このたびは、**スーパーファミコン専用ゲームカセット「バトルコマンダー」**をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、必ずこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお使いください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

STORY	2
コントローラーの基本操作	4
最初にます何をすればいいの？	5
君の戦う種族を選べ!!	6
これがゲーム画面だ!!	7
各コマンドの使い方と機能	
GHQコマンド	8
部隊コマンド	43
各パラメーター画面の説明	68
全体マップ画面	74
ゲームを楽しむためのアドバイス	76
3D戦闘シーンを見てみよう!!	79
シナリオクリア	80
GAME OVER	80
初めてゲームをする人に…	81
各部隊の指揮官リスト	82
主な指揮官紹介	84
弾薬と武器の対応表	86
バトルコマンダーQ&A	88

STORY

はるかな時空の彼方に存在する中央大陸。そこにはチーフガンダム率いる機動族、チーフエルガイム率いる日出版族、チーフマジンガー率いる魔神族の3種族の戦士たちが生活していた。

種族を隔てる、目に見えない時空的な亀裂、「壁」が存在していたため、3種族は争いもなく、平和な暮らしが続いていた……。

だが、壁は、突然原因不明のまま消滅してしまったのである。

それぞれの種族は、はじめてお互いに接触することができたが、残念なことに、それによってお互いの領土をめくって争いが多発し、ついに、各種族の族長は、領土の拡大と覇権獲得のために、戦いへ突入する決意を固めたのだった。

そしてついに機動族は、軍事力においてはほぼ同じ力を持つ日出版族に対して宣戦布告、戦争の火蓋は今、ここに切られたのである。



コントローラーの基本操作



- ➕ボタン / 矢印カーソルの移動、リスト・項目の選択。
- Ⓐボタン / コマンドキャンセル、前の画面にもどる。
- Ⓑボタン / コマンド決定・実行、数値入力が増減。
- ⓧボタン / 全体マップ画面を出す、もとの画面にもどる。
- Ⓨボタン / 編成決定コマンド群を出す（編成コマンド内兵士リスト時）。

SELECT / ゲームモードの選択 (NEW GAME, CONTINUE)

START / ゲームスタート。

Ⓛ・Ⓡボタン / 新兵リストを出す、クイックオーダーにカーソルを移す。

※メッセージの送りは、全てのボタンでできます。

このゲームは非常に高度なプログラムとシステムでできています。ですから、このマニュアル（取扱説明書）は常にゲームを行うときにわからない項目（コマンドの意味や操作方法）をすくにさがせるようになっています。

最初にまず何をすればいいのか？

（ゲームの準備）

スーパーファミコン本体に「バトルコマンドー」のカセットをセットし、スイッチを入れてください。オープニング画面が出ます。このまましばらくするかSTART・ⓧ・Ⓨ・Ⓐ・Ⓡのどれかボタンを押すとタイトル画面になります。

まず、SELECTボタンを押して“NEW GAME”か“CONTINUE”を選び、STARTを押してください。ここでは最初からゲームを始めるので“NEW GAME”を選びます。



カッコいい、タイトル画面を見ればもうたまらない!!

君の戦う種族を選べ!!

このバトルコマンダーの世界には3つの種族が存在する。機動族と日出族と魔神族だ。もちろん、君はどの種族を選んでみてもかまわない。



機動族



日出族



魔神族

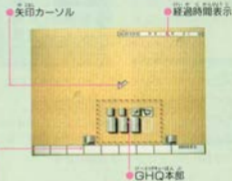
このマークはそれぞれの占領した街や村、GHQ本部に表示されます。攻撃し占領する種族が変わるとマークもその種族に代わります。



◆ボタン◀▶で選んで△・□・×・○・STARTボタンを押すとゲームが始まります。

これがゲーム画面だ!!

もし、君が機動族を選んだのなら、ゲームがスタートすると次のような画面がロボットたちのメッセージの後に画面に出ているはずだ。



●出撃ユニット&GHQ本部クイックオーバー。出撃している部隊やGHQに矢印カーソルを素早く合わせたときに使います。P78参照。

君はまず下にあるGHQ本部に矢印カーソルを◆ボタンで合わせてBボタンを押してみよう。全てはそれから始まるのだ。

各コマンドの使い方&機能

ジーエッチキュー GHQコマンド (DIRECTIVE WINDOW)

自分の種族の基地から指令するコマンドです。矢印カーソルを基地に合わせ目ボタンを押すと次のウィンドウが開きます。(Aボタンでもとにもどります。



GHQコマンドには大きく分けて次の8つがあります。

- ★編成P8～
- ★出撃P20～
- ★増援P22
- ★内政P22～
- ★一覧P32～
- ★会議P36
- ★機転P37
- ★訓練P38～

重要ポイント

今後コマンドの操作は項目を◆ボタンで選び(カーソル及び文字の反転カーソルで表示)、目ボタンで決定・実行することが基本となりますのでよく覚えといてください。(Aボタンでキャンセルもしくは前の画面にもどります。

編成 (GHQコマンド)

①部隊を編成する。

戦いを始めるには指揮官・兵士(ピース)「特殊ピース」で部隊(ユニット)を組まなければなりません。最大日部隊まで組むことが出来ます。ここではさらに、装備できる武器の選択や戦闘に必要な持ち物の確認・補給などを行います。



◆ボタンで「編成」を選び目ボタンを押します。(以下同様の操作をする)



ユニット池を選びます。



指揮官のリスト表で指揮官を選びます。

【登録】コマンド

▶指揮官のユニットへの登録の仕方。(コマンドーウィンドウ)「登録」を選びます。

目ボタンで登録。(Aボタンで前の画面に戻る。)



登録の確認をします。

(YES / NO)

Ⓐボタン(NO)を押すと指揮官リスト表の画面に戻ります。

Ⓑボタン(YES)を押すと、登録されたことを表示し兵士リストの画面に移ります。



なにかKEYを押すと兵士リストになります。

▶兵士のユニットへの登録の仕方。(ソルジャーウインドウ)



兵士リスト上で、登録する兵士を選び実行する。

登録の確認をします。

(YES / NO)

Ⓐボタン(NO)を押すと兵士リスト表の画面に戻ります。



「登録」を選びます。

Ⓑボタンで登録。(Ⓐボタンで前の画面に戻る。)



Ⓑボタン(YES)を押すと、登録されたことを表示し再び何かボタンを押すと兵士リストの画面に戻ります。この操作を繰り返し、4人のユニットになると右のコマンド群が出ます。(編成決定コマンド群の説明参照P16)

出撃させたいなら編成決定コマンド群の「出撃」を選びⒷボタンを押してください。マップ画面に変わりそのユニットは基地から近くの位置に表示されます。

◆の▶で出撃する最初の位置を決め、再びⒷボタンを押すと出撃したことになります。

★さらに、他のユニットを編成したいときは「①部隊を編成する」の項目から繰り返ししてください。



2 武器を選ぶ。

【装備】コマンド(登録の前にしてください)

兵士・指揮官ともにそれぞれ特徴ある武器を数種類もっています。しかし、1度に装備できる武器は1つだけです。ここでは武器を選びます。

兵士・指揮官ともにパラメータ画面のとき、「装備」を選び、Bボタンを押します。



武器を選び、Bボタンで決定します。選んだ武器は赤色の反転文字で表示されます。



3 弾薬やエネルギーを補給する。

【持物】コマンド(GHQに駐留時)

武器を使用したり、地雷や機雷を敷設するにはそれなりの持ち物が必要です。ここでは持ち物を補給・確認します。ゲームの初期状態では、きまった数の持ち物しかありません。

「持物」を選んでBボタンを押します。



補給したい項目を選びBボタンを押します。

兵士の持ち物の方にカーソルが移動しますので空いている欄を選んでBボタンを押すとストックされます。

また、すでにある持ち物の上に、重ね書きしてしまうと先にあった持ち物はなくなってしまいますから注意してください。また、ピースの持ち物を兵器ストックにもどすことはできません。

4 兵士を訓練する。

【特訓】コマンド

現在、GHQに駐留中の兵士に激しい特訓をし、コースによって努力値や根性値、などを上げます。ただし、兵士だけのコマンドです。

「訓練」コマンドからも入れます。



「特訓」を選び実行します。



コースメニューを選び決定します。



Ⓚボタンを押します。

Ⓚボタン (YES) を押すと
特訓が開始されます。Ⓐボタ
ンを押すと兵士リスト画面に
もどります。兵士リストには
赤い白抜き文字で「TRAIN
ING」の表示が出ます。



※訓練中に出撃させると訓練はキャンセルとなり、Ⓚ (お
かね) ももどって来ません。

★新兵の登録 (NEW CONSCRIPT)

入隊したての新米兵士もいるのだ。

指揮官・兵士の他にじつは新米の兵士たちがまだいるので
す。新米の兵士たちは訓練されておらず、各攻撃用の種族
にそれぞれ訓練しなければなりません。訓練が終了して
から兵士に登録するのが普通です。訓練をせずに兵士に登録
するとFigh (ファイター) で登録されます。訓練に関し
ては (P38) のGHQコマンド「訓練」を参照してくださ
い。

兵士リスト (SOLDIERS
WINDOW) のときし・Ⓚボ
タンを押してください。横か
らスライドするように新兵リ
ストが現れます。押すこと3
段階にリストがスライドしま
す。



種族	名前	HP	MP	EXP	レベル	状態
...

◆ボタン▲▼で矢印を動か
し登録したい新兵を選びま
す。

登録するならⓀボタン (YES)
を押してください。Ⓐボタ
ン (NO) を押すと新兵リストに
もどりますのでやり直してく
ださい。

登録されると、一度兵士リス
トが半分表示されずくに新兵
リストにもどります。
以上の様に新兵は必ず兵士リ
ストに登録しなければユニッ
トに編成登録したり増援部隊
(1ピースのみ) として出撃
できません。

項目	値
HP	...
MP	...
EXP	...
レベル	...

新兵のパラメータ画面が出
ますので「登録」を選んで
Ⓚボタンを押します。



編成決定コマンド群(GHQコマンド内)

編成が決定される前には以下のコマンドウィンドウが出ます。また、編成の途中でもリスト画面上であればYボタンを押すことで出せます。



- ★編成続行
- ★特殊ピース
- ★出撃
- ★ユニットストック
- ★編成変更
- ★ユニット変更
- ★ユニット一覧

【編成続行】コマンド

1つのユニットが4人でないとき、このコマンドで再び一般兵士リスト画面に戻り、編成を続けることができます。

【特殊ピース】コマンド

補給ピースや新開発の兵器をユニットに編成させるコマンドです。ただし、ゲームのはじめは、新兵器が開発されていないのでユニットに加えられません。

▶補給ピースをユニットに加える場合。



「ほきゅうピース」を選んでYボタンを押す。

「へいきストック」表から補給ピースに搭載したい物を選びBボタンを押す。



カーソルが補給ピース表に移ったら、空いている欄に合わせBボタンを押すと補給ピースにストックされます。



※補給ピースには一度に4個まで持たせることができます。

▶新兵器をユニットに加える場合。



新兵器を選んで決定する。



ユニットが4人に(新兵器、補給ピースも含む)なっていれば編成決定コマンド群へもどります。

※おむねろボタンを押すことで1つ前の画面にもどることができるので、そのときによってもどりたい画面になるまでAボタンを数回押してください。

【出撃】コマンド

編成を完了したユニットをマップ画面上に出撃させるコマンドです。

「出撃」を選びBボタンを押してください。マップ画面に変わりそのユニットは基地から近くの位置に表示されます。



◆の▶で出撃する最初の位置を決め、再びBボタンを押すと出撃したことになります。この状態では戦闘体制に入っていない。通常待機となっています。



【ユニットストック】コマンド

編成を完了したユニットを基地内に駐留させておくコマンドです。

「ユニットストック」を選び決定します。

「○○ユニットはストックされました」の表示が出てストック完了です。



【編成変更】コマンド

1度編成したユニットをすべてクリアし、はじめから再編成し直すコマンドです。



「編成変更」を選んでBボタンを押します。



再編成するならばBボタン(Y E S)を押します。ⓧボタンを押すとキャンセルになります。

【ユニット変更】コマンド

現在編成中のユニットを他のユニットの編成に変更するコマンドです。



「ユニット変更」を選んでBボタンを押します。



編成がされてないユニットEを選びます。最初から編成をし直します。以下は通常の編成と同様の操作をします。

【ユニット一覧】コマンド

編成されたユニットの一覧表を見るコマンドです。



「ユニット一覧」を選んで[B]ボタンを押します。
A・B・X・Yボタンを押すことで前の画面にもどります。

※ここではユニットやピースの操作をするのではなく、ただ見るだけです。

出撃 (GHQコマンド)

編成コマンドで編成され、出撃せずにストックコマンドでストックされたり、マップ上から駐留コマンドで駐留しているユニットはこのコマンドでマップ上に出撃することができます。

※占領した都市や村での「出撃」コマンドも同じ操作です。

① 出撃させる。

【出撃】



出撃を選び決定します。

ユニットリストが出ましたら出撃させたいユニットの指揮官の真を選んで[B]ボタンを押してください。ここで真士を選び[B]ボタンを押すと、「増援」コマンドと同じ状態になります。(P22)



次の画面になりましたら「出撃」を選んで[B]ボタンを押すとマップ上に出撃出来ます。その後は (P18) GHQコマンド「編成」内の出撃後の操作と同じです。



持ち物の補給。

【持物】

GHQコマンドの編成コマンド内の【持物】と同様の操作です。ただし、実際に補給できるのは自軍のGHQ本部だけです。

上記の画面で「出撃」でなく「持物」を選んで[B]ボタンを押し、操作してください。



増援 (GHQコマンド)

編成された部隊(ユニット)とは別に兵士を単独で出撃させるコマンドです。

「増援」を選んで決定します。兵士リストが出ますので、選んで目ボタンを押してください。



「出撃」を選んで目ボタンを押してください。マップ上に出撃できます。



※ここで出撃させられる総ベース数は、部隊に編成されているベースを含め、最大32ベースまでです。

内政 (GHQコマンド)

このコマンドで兵器の生産、新兵器の開発指令、兵士たちの給与、各基地の防衛、兵士の解雇などを指令し、自軍の戦力強化を図るコマンドです。

- ★生産
- ★兵器開発
- ★防衛
- ★給与
- ★兵士解雇

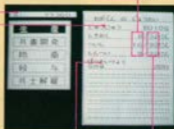


「内政」を選び決定します。

次の内政コマンド画面がでます。

内政コマンド画面の説明

- 現在所有のG(おかね)
- 現在自軍のリストに登録されている人数。



- リストに登録できるMAX(最大)人数。
- 各占領地の「ぼうえいりょく」リスト
- しゅうにゅう/都市や村からの徴収。単位時間ごとに入ってきます。人口に比例して加算され、シナリオをクリア後も累積されていきます。

【生産】コマンド

攻撃に必要な砲弾、弾丸、ミサイル、エネルギーバック、燃料などの補給物資生産を指示するコマンドです。



「生産」を選び決定します。



左の生産リストで生産したい物を選び、Bボタンを押します。



次に右の生産ライン（最大日ライン）のいずれかを選びBボタンを押します。

◆ボタン▲▼◀▶で右端の上下の矢印にカーソルを合わせます。

Bボタンを押すと数字が増減して生産個数が入力されます。▲…増える ▼…減る（最大99まで表示）
生産個数が入力されると同時に生産に必要な時間とG（おかね）が表示されます。

生産個数が決まりましたら最後に「B」にカーソルを合わせてBボタンを押すと決定されます。

△ボタンを押すと再びカーソルは生産リストに移りますので他に生産したいものがあれば同様の操作をしてください。



また、ちがう生産ラインに同じ物を生産することもできます。大量に早く生産したい場合は複数の生産ラインを使えばいいわけです。

生産指令を終了するならもう一度Aボタンを押すと内政コマンド画面にもどります。また、現在生産中のラインに新しい生産内容を上書きしたときは、前の指令はキャンセルされ、前の指令で投入したG（おかね）はもどってきません。



【兵器開発】コマンド

戦いを有利に進めるためには新兵器の開発も必要となります。時間と予算でどんな強力な新兵器ができてあがるかはわかりません。ただ、かけた金額によって、その兵器の種別が変わり、かけた時間によってその兵器の信頼度（兵器のHP、命中率、その他）が変わってくるようです。

「兵器開発」を選んで決定します。

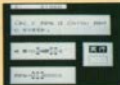


◆ボタンで▲▼の数字にカーソルを合わせ、◎ボタンを押すと数字が増えます。Ⓢボタンで時間が減ります。（24時間00分まで表示）

次におかねも時間と同じ要領で入力します。おかねは自軍の所持金以上は入力できません。（最大999,999まで表示）

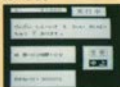


入力が完了したなら「実行」を選んで◎ボタンを押すと開発が実行され、内政コマンド画面にもどります。



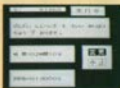
☆兵器開発を変更または中止したいとき。

「兵器開発」コマンドが実行中に再び「兵器開発」コマンドを選び決定すると画面は次のようになっています。



【変更】

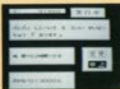
時間やお金を変更したいときは、「変更」を選んで決定します。その後、数字を入力し直して、「実行」コマンドを決定してください。



※前回の指令で投入したG(おかね)はもどってきません。さらに前回費やした時間もキャンセルされます。

【中止】

開発を中止したいときは「中止」コマンドを選んで決定します。



※前回の指令で投入したG(おかね)はもどってきません。

【防衛】コマンド

ここではGHO(基地)や占領地へのミサイル配備と防衛力強化を行います。完了するまである程度時間がかかります。



「防衛」を選んで決定します。「たいくろミサイルはいび」か「ぼうぎょりょくきょうか」を選んでBボタンを押します。

1たいくろミサイルはいび/敵のミサイル(特殊ビース)の攻撃に対して防衛力を上げます。通常、ミサイル2発~3発でHPはほとんど0になってしまうので、重要なコマンドです。

2ぼうぎょりょくきょうか/防衛力を強化し、敵の攻撃から受けるダメージを少なくします。HPは増加しません。人口も増えます。※都市の人口はMAX(最大値)3,000人程度です。

白軍のどの基地に対して行うかを選んでBボタンを押してください。ただし、ゲームの最初はGHQしかありません。



✦ボタンでカーソルを移動させ実行を選んでBボタンを押すと決定されます。そして、内政コマンド画面にもどります。



「防衛」コマンドも途中で中止することができます。この表示のとき「中止」を選んでBボタンを押してください。ただし、G(おかね)はもどってきません。



【給与】コマンド

ここでは自軍の兵士、指揮官、新兵の給与を決めます。給与は兵士たちの「士気」、「カリスマ」、「努力」に影響します。給与は行方不明、逃亡、死亡にかかわらずリスト上に登録されていれば全員に支払われます。

「給与」を選んで決定します。



“COMMANDERS”は指揮官クラス、“SOLDIERS”は兵士、“NEW CONSCRIPT IPT”は新兵の給与です。✦ボタン▲▼◀▶で数字の上下にある▲▼にカーソルを合わせます。右ボタンで数字が変わります。

▲…増える。▼…減る。

すべて入力したら、✦ボタン▶で「実行」にカーソルを移し、右ボタンを押すと給与が決定されます。



※給与が低いとコマンダー（指揮官）の「カリスマ」、兵士の「努力」の数値が下がり、戦場で逃亡する可能性が高くなります。

【兵士解雇】コマンド

自軍の指揮官、兵士、新兵を軍から解雇（軍をやめさせる）または、逃亡、行方不明、死亡したピース（指揮官・兵士）をリストから抹消するコマンドです。解雇された者には給与を払わなくてよいことになります。

兵士を登録するリストは限りがあるので、死亡した場合はすぐにこのコマンドでリストから抹消してしまったほうがよいでしょう。また、ユニット中で死亡、逃亡したピースは、ここで解雇しないと、そのユニットの再編成ができません。

「兵士解雇」を選んで決定する。



“しきかん” “へいし” “しんべい” の3つから解雇するのがある項目を選んで右ボタンを押します。



選んだ項目によってそれぞれのリスト表がでますから、✦ボタン▲▼で選んで右ボタンを押し、さらに右ボタンを押すと解雇されます。



いちろん 一覧 (GHQコマンド)

ここでは全部隊の状況や各基地の情報が集められているコマンドです。知りたい情報をすぐに見ることができます。「一覧」コマンドには次の7つがあります。

- ★ **ユニット一覧**
- ★ **兵士一覧**
- ★ **新兵一覧**
- ★ **内政一覧**
- ★ **戦闘状況**
- ★ **状況**
- ★ **行動状況**



「一覧」を選んで決定してください。

【ユニット一覧】コマンド

ユニットリストを見るコマンドです。



「ユニット一覧」を選んでBボタンを押します。



↑ボタン▲▼で見ることができます。
④・⑧・Yボタンを押すことで前の画面にもどります。

【兵士一覧】コマンド

兵士のリスト (SOLDIERS WINDOW) を見るコマンドです。



「兵士一覧」を選んでBボタンを押します。



↑ボタン▲▼で見ることができます。
④・⑧・X・Yボタンを押すことで前の画面にもどります。

*ここではユニットやピースの操作をするのではなく、ただ見るだけです。

【新兵一覧】コマンド

新兵のリスト (NEW CONSCRIPT) を見るコマンドです。



「新兵一覧」を選んでBボタンを押します。



◆ボタン▲▼で見る
ことができます。



○ボタン、◎ボタンを押すと横からもう一つのリストがスライドして現れます。
Ⓐ・ⓧ・Ⓨボタンを押すことで前の画面にもどります。

【内政一覧】コマンド

ここでは内政に関する項目、人件費（兵士たちの給与など）を、兵士の数、収入などを見ることができます。



「内政一覧」を選んで◎ボタンを押します。



Ⓐ・ⓧ・Ⓨボタンを押すことで前の画面にもどります。

【戦況状況】コマンド

自軍の部隊・兵士（独立部隊）がいまどの敵と戦っているのかを見ることができます。

「戦況状況」を選んで◎ボタンを押します。



自軍の見たいユニットや兵士（独立部隊）に◆ボタンでカーソルに合わせてと画面中央に兵士たちが現れます。

Ⓐ・ⓧ・Ⓨボタンを押すことで前の画面にもどります。



【状況】コマンド

自軍、敵軍ともに被害状況を見ることができます。



「状況」を選んで◎ボタンを押します。



Ⓐ・ⓧ・Ⓨボタンを押すことで前の画面にもどります。

【行動状況】コマンド

ユニットや独立部隊が戦闘体制にあるのが通常体制にあるのかを表示します。

「行動状況」を選んでBボタンを押します。



Bボタンを押す度に画面が変わります。

△・○・▽ボタンを押すことで前の画面にもどります。



会議 (GHQコマンド)

各シナリオをはじめめる前にこのコマンドを使ってます何をしたらよいかGHQ本部の参謀 (指揮官以上の偉いピースたちが会議をしています) たちのアドバイスを参考にしましょう。

「会議」を選んで決定してください。

全体マップと会議室、そしてメッセージが出ます。メッセージは最後に矢印が出ているときはBボタンで逃してください。メッセージが終わってBボタンを押すともとの画面にもどります。



機能 (GHQコマンド)

ゲームをプレイする上での様々なオプション機能を設定します。また、ゲーム上のデータセーブもここでを行います。



「機能」を選んで決定してください。

項目は△ボタン▲▼で選んでください。

1ゲーム データセーブ / 現在のゲーム状況をデータとしてセーブします。ゲームを途中でやめるときは必ずセーブしてから電源を切ってください。後日セーブした状態からはじめられます。

※このゲームではセーブができるのはGHQ本部1ヶ所だけです。

「1ゲーム データセーブ」を選んでBボタンを押します。セーブするならBボタン (Y/ES) を押します。セーブが完了すると、もとのマップ画面にもどります。△ボタン (NO) を押すとセーブされずにマップ画面にもどります。



注意

※データセーブのときは完全にウィンドウが消え、もとの画面にもどってから電源を切ってください。データが全て消える場合があります。

2 **BGM** / ゲーム中にイベントのとき等に流れる音楽のON・OFFを行います。

3 **メッセージ スピード** / メッセージが画面に表示されるときの速さを設定します。01～06の6段階に設定できます。数字が少ないほどメッセージスピードが速くなります。Bボタンで数字が増え、Yボタンで減る。

4 **メッセージ オートエンド / OFF** のときゲーム中のメッセージを、時間とともに自動的に消します。初期設定ではONになっています。

5 **モニターチェック** / このゲームには直接関係ありませんが、何かボタンを押すと消えます。

6 **BGM SELECT** / フィールド画面上でのBGMを選ぶことができます。01～03まであり、01では風の音だけです。

くんれん 訓練 (GHQコマンド)

ここでは兵士の特訓、新兵の訓練を行い、作戦を進める上で優秀かつ必要な兵力を揃えることにあります。訓練が終了するとマップ画面上でメッセージウインドウによって知らせます。



「訓練」を選んで決定します。

★兵士 (SOLDIER) を特訓する

兵士はAからEまでの特訓コースを選ぶことによってパラメータにある「努力」値、「根性」値、レベルを上げるのに必要な「PP」(プレゼントポイント)値、などが加算されます。

兵士リストから特訓をさせる兵士を選び、Bボタンを押します。ただし、ユニットに登録された兵士や出撃中の兵士は選ぶことができません。

名前	努力	根性	レベル	訓練
兵士A	100	100	1	訓練
兵士B	100	100	1	訓練
兵士C	100	100	1	訓練
兵士D	100	100	1	訓練
兵士E	100	100	1	訓練



兵士のパラメータ画面が出たら「特訓」を選んでBボタンを押します。



コースメニューの中からコースを選び、Bボタンを押します。

コースの内容、かかる費用(G)、かかる時間が表示されます。再びBボタンを押してください。

このコースでよいならYボタン (YES) を押してください。Nボタン (NO) を押すと兵士のパラメータ画面にもどります。



ここでAボタンを押して兵士リストを見ます。特訓を開始したユニットは赤く“Training”の表示が出ます。



訓練中の兵士にもう一度「特訓」コマンドを使用すると、次の表示がでます。“2 やめる”を選びYボタンを押すと特訓は中止となります。しかし、G (おかね) はもどってきません。また、特訓中はユニットに登録しても訓練は途中で中止したことになります。このときもG (おかね) はもどってきません。

★新兵 (NEW CONSCRIPT) を訓練する。

サブタイトルに八武衆とあるように戦う役割によって8つのタイプがあります。どのタイプになるかはこの訓練によって決まります。訓練には時間 (TIME) とおかね (COST) が掛かります。それぞれかかる量がちがいます。



八武衆一覽

★ファイター (Fight) 闘武衆 COST 0G TIME / 00M

最も一般的な兵士。訓練しなくても兵士に登録するだけでファイターになる。

★ナイト (Knight) 騎武衆 COST 500G TIME / 10M

ファイターの上、移動力もかなり高い。指揮能力の上がり方が最も速い。

★フライヤー (Fly) 空武衆 COST 500G TIME / 15M

それセットを使用しての空での移動力、攻撃力が最も大きい。視野も八武衆の中では最も広い。

★マリナー (Mar) 海武衆 COST 350G TIME / 03M

うみセットを使用しての海の移動力、攻撃力が最も高い。

★ステルサー (Ste) 隠武衆 COST 500G TIME / 12M

地雷、機雷、爆弾の敷設、整備回りはステルサーが最低1人はユニットにいないとできません。地雷、機雷の撤去作業もステルサーだけが行えます。

★ガンナー (Gun) 砲武衆 COST 400G TIME / 06M

移動力は低いが、レベルが上がると最もMAX HPが上がる。

★ウィザードー (Wiz) 魔武衆 COST 700G TIME / 30M

指揮官は「カリスマ」、兵士は「努力」値を消費することで、「運達能力」コマンドで最大4種類の魔法を使うことができます。しかし、攻撃力が低い。

★ナース (Nar) 運武衆 COST 550G TIME / 08M

レベルにかかわらず、ナースが「きゅうきゅうセット」を使用するとそのユニット全員のHPが回復します。攻撃力はファイターと同じくらい。



兵士リストのときじか目ボタンを押して新兵リストを出します。(P14参照)



訓練をさせたい新兵を選んで目ボタンを押します。



新兵のパラメータ画面が出たら「訓練」を選んで目ボタンを押します。



どの武器に訓練させるか選び目ボタンを押します。

これでよいなら目ボタン (YES) を押してください訓練が開始され、新兵のパラメータ画面にもどります。Aボタン (NO) を押した場合はそのまま新兵のパラメータ画面にもどります。



これ以降は兵士の訓練と同じ操作をしてください。

ぶたい 部隊コマンド (UNIT ORDERS)

部隊コマンドはGHQコマンドと同様に重要なコマンド群です。その名の通り部隊 (ユニット) に直接指令を行うコマンドなのです。部隊コマンドには大きく分けて次の11があります。



- ★パラメーターP44～
- ★移動P48～
- ★指示P50～
- ★索敵P56～
- ★作戦P58～
- ★探すP61
- ★指定P61～
- ★目標P63～
- ★補充P65
- ★駐留P66
- ★範囲P67

部隊コマンドは部隊の指揮官、もしくは黄色いマークのついた兵士に矢印を合わせ、移動状態マーカーが現れたら目ボタンを押すと現れます。



戦闘状態の
マーカー



通常移動の
マーカー



待機の
マーカー

パラメータ (部隊コマンド)

兵士一人々々のパラメータ (能力値、レベル、HPなど) を見ることが出来ます。

「パラメータ」を選んで目ボタンを押します。



このサブパラメーター画面のとき、**+**ボタン**▲▼▶◀**のどこかを押すと、そのたびに順にユニットの兵士が入れ替わりながら表示されます。



画面表示が見たい兵士になったら再び目ボタンを押すとパラメータ画面が表示されます。(補給ピースはその持物の表が見れます)



ここからは次のコマンドが操作できます。

【装備】(P12参照)

【指示】

ここではユニットのピースの隊列を並び変えたり、あるピースに単独行動をとらせたり、索敵の指令も行行うことができます。(部隊コマンドの「指示」とはちがいます)

★指揮官の場合

「編隊」

ユニットの隊列(並び方)を変えるコマンドです。

+ボタンで**▲▼**「編隊」を選び目ボタンを押すと編隊変更画面になります。



+ボタンでカーソルを移動させたいピースに合わせます。



目ボタンを押しながら**+**ボタンで移動させたい場所に動かします。終わったら、**A**・**○**・**◎**ボタンでマップ画面にもどります。



※「補充」、「持物」コマンドを使うときは、この「編隊」コマンドで通常の密集隊形をとっておく必要があります。

★兵士の場合

「合流」

分割コマンドで単独行動を指令された兵士のピースをユニットに合流させます。

単独行動のピースの「指示」コマンドを◆ボタンで選んでBボタンを押します。



「合流」コマンドが出ますからそのままBボタンを押します。「こうりゅうするふたいをえらんでください」が表示されます。



合流する部隊を選びます。(合流できる部隊は限られています、すでに4人登録されているユニット、単独部隊には合流できません)



Bボタンを押します。

中継地点を指定し、Bボタンを押します。中継地点を通過し、指定した部隊に合流します。



「分割」

ユニットに所属するピースを単独行動させます。

ピースの「指示」コマンドを◆ボタン▲▼で選んでBボタンを押します。



「分割」を◆ボタン▲▼で選びBボタンを選びます。これで、単独部隊と同様に行動させてください。



指揮官ピースはそのユニットからは分割できません。



「集敵」

(P56)の「集敵」コマンドと同じです。

【持物】

移動 (部隊コマンド)

マップ画面上にある部隊を移動または待機状態にする指令を行うコマンドです。



「移動」を選んで決定します。次に4つのコマンドが現れます。

- ★通常移動 / 移動するだけの状態です。
- ★戦闘移動 / 敵を攻撃しながら移動します。
- ★戦闘待機 / 敵を攻撃しながら待機 (止まっている)
- ★待機 / 待機しているだけ。(敵が来ても攻撃しません)

通常移動・戦闘移動の場合

どちらかを選んでBボタンを押すと「いどうばしょをしていして……」が表示され、マップ上にカーソルが現れます。



移動したい場所に十字ボタンでカーソルを移動させ、Bボタンを押します。このとき、指定した場所への到着時間が表示されます。また、場所は4つまで指定できます。途中で指定をやめたいときはAボタンを押してください。



もし、赤い「X」マークが出たら途中で移動不可能な地形があります。違う場所を指定してください。



待機・戦闘待機の場合

どちらかを選んでBボタンを押すと、戦闘もしくは通常の待機状態 (止まっている) になり、もとのマップ画面にもどります。



指示 (部隊コマンド)

爆弾、地雷、機雷の敷設および撤去。塹壕の敷設。また、各命令の中止を行います。「指示」コマンドには次の日つこのコマンドがあります。

部隊が仕掛けたい地点に着いたら、「指示」を選んで決定します。

- ★爆弾敷設
- ★地雷敷設
- ★機雷敷設
- ★塹壕
- ★防護能力
- ★地雷撤去
- ★機雷撤去
- ★命令中止



【爆弾敷設】コマンド

時限爆弾をマップ上に仕掛けるコマンドです。*ただし、爆弾敷設には「ステルサー」の資格を持った兵士が部隊にいて、誰かが「こうさくセット/とく」（とくしゅこうさく セット）を持ち物として持っていることが必要です。

「爆弾敷設」を選んでBボタンを押してください。

「じかんとばしょをせっていしてください」が表示され四角いカーソルがマップ画面上に現れます。



◆ボタンの▲▼◀▶でカーソルをセットしたい位置に合わせBボタンを押します。(カーソルは部隊近く1カーソル分だけ動く) もし、赤い“X”マークが出たら、設置不可能な場所です。違う場所を指定してください。

次に爆発までの時間を設定します。◆ボタンでカーソルを▲▼に合わせBボタンを押すと数字が増減します。時間を設定したら◆に合わせBボタンを押してください。これで爆弾がセットされました。



【地雷敷設】コマンド

地雷を敷設するコマンドです。

*ただし、地雷敷設には「ステルサー」の資格を持った兵士が部隊にいて誰かが「こうさくセット/りく」を持ち物として持っていることが必要です。

「地雷敷設」を選んでBボタンを押すとすぐに地雷がその場に敷設されます。敷設後はすみやかに場所を移動してください。地雷でダメージを受けます。



【機雷敷設】コマンド

機雷を敷設するコマンドです。

※ただし、機雷敷設には「ステルサー」の資格を持った兵士が部隊にいて誰かが「こうさくセット／うみ」を持ち物として持っていることが必要です。

機雷の敷設は地雷のときと同様の操作を行います。ただし、機雷は海にのみ敷設が可能となります。



【整備】コマンド

整備を造るコマンドです。部隊に一人でも「ステルサー」がいれば部隊全員が一つずつ整備を造ることができます。



「整備」を選んでBボタンを押すとすぐに整備場りがはじまります。



しばらくすると整備が完成します。

※ただし、地盤が堅いところ、その他の建物があるところなど掘れない場合もあります。また、「編隊」コマンドで組んだ編隊によっても掘れない場合があります。

【援護能力】コマンド

「ウィザーディー」がいれば、部隊全員に効果のある魔法が使えます。魔法はレベルによって最大4種類の魔法が使えます。ただし、「カリスマ」値あるいは「努力」値が消費されます。

「援護能力」を選んでBボタンを押します。



サブパラメータが出たら◆ボタンで「ウィザーディー」を選びます。



魔法コマンドが出たら、◆ボタンで選んでBボタンを押すと魔法が使えます。



※消費された「カリスマ」値、「努力」値は「ウィザーディー」のレベルに見合った船身が支払われていれば時間が立つともどってきます。

魔法一覧

ビージュ：LV1 / 消費10

そのユニット全体の消費された弾薬などを全て補給する。

ボムトラム：LV3 / 消費20

そのユニット全体のピースのHPをMAXまで回復させる。

アービー：LV7 / 消費30

そのユニット全体を自軍のGHQ本部近くまでワープさせる。

ソルマ：LV14 / 消費50

そのマップで死亡し、かつ、解雇されていないピースを復活させる。復活したピースはプレイヤーは操作できまうろうについて自爆します。(うーっピースセマタリーかな?)

*LV=使用可能レベル



【地雷撤去】&【機雷撤去】コマンド

部隊に「ステルサー」がいれば、敵および味方の設置した地雷もしくは機雷を撤去ができるコマンドです。ただし、爆弾は撤去できません。

「地雷撤去」もしくは「機雷撤去」を選んでBボタンを押します。移動中に地雷・機雷を見つると、自動的に撤去します。



【命令中止】コマンド

「指示」コマンド内の各コマンドの命令を中止させるコマンドです。

「命令中止」を選んでBボタンを押すと、ただちに命令を中止します。



まくてき

索敵 (部隊コマンド)

マップ上では最初、敵は見えていませんので敵を探し、「索敵」をしなければなりません。索敵で敵を発見し、はじめて目視攻撃が可能となります。

「索敵」を選んで決定します。



索敵を行うピース(兵士)を選びBボタンを押します。



「ちゅうけいちてんをえらんでください」というメッセージの後、次に4つの「移動」コマンドが現れます。



つうじょう

★通常移動

★戦闘移動

★戦闘待機

★待機

部隊コマンドの「移動」と同様の操作をします。(P4を参照) 4カ所を指定し、ピースは指定した地点を通り索敵行動をした後、自動的に部隊にもどります。部隊への帰還ルートに移動不可能な地域がある場合、ピースはその手前で止まります。新しく「移動」コマンドを入力してください。



敵を発見するとマップ上で敵が見えるようになります。



さくせん 作戦(部隊コマンド)

防衛、特攻、爆撃の作戦を指令するコマンドです。

「作戦」を選んで決定すると、次の4つのコマンドが出ます。

- ★防衛作戦
- ★特攻作戦
- ★爆撃作戦
- ★作戦中止



【防衛作戦】コマンド

先に「移動」コマンドで指定した4カ所を作戦中止するまで繰り返し往復し、その地域を防衛するコマンドです。

※先に「移動」コマンドで移動場所を指定したユニットに対して行います。

「防衛作戦」を選んで日ボタンを押します。指定された4カ所を自動的に繰り返し往復します。往復している状態のまま「指定」コマンドの使用も可能です。



【特攻作戦】コマンド

指定した地点まで進み自爆するコマンドです。

「特攻作戦」を選んで日ボタンを押します。



「移動」コマンドと同様の操作で「戦闘移動」か「通常移動」を使ってください。「待機」、「戦闘待機」では自爆しません。



指定した最終地点に到達すると自動的にユニット全体が自爆します。このとき、敵に与えるダメージは自爆するビースが持っている持ち物によって変わります。例えば、「ねんりょうバック」、「とくしゅこうさくセット」などです。



【爆撃作戦】コマンド

マップ上に出撃しているユニットからGHQ本部に対して防衛ミサイルでの爆撃を要請するコマンドです。

※新兵隊などの特殊ビース・ミサイルの使用中はこのコマンドは使えません。また逆の場合も同じです。

「爆撃作戦」を選んで日ボタンを押します。



ターゲットカーソルが出ますから**左ボタ**ンで爆撃したい地点を指定し、**右ボタ**ンを押します。

※ここで射程がたりないとキャンセルとなります。もう一度ターゲットカーソルで指定してください。



全体マップ画面が出て、目標地点の位置と座標を表示これでよいか確認してきます。(YES/NO)これでよいなら**右ボタ**ン(YES)を押してください。GHQ本部からミサイルが発射されます。発射中は画面にミサイルが目標に到達する残り時間をリアルタイムに表示します。

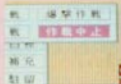


※確認のところで**左ボタ**ン(NO)を押すとキャンセルされ、マップ画面にもどりますので、部隊コマンドを出すことからやり直してください。

【作戦中止】コマンド

実行中のユニットの作戦を途中で中止するコマンドです。ただし爆撃作戦は一度ミサイルが発射されてしまうと中止はできません。

「作戦中止」を選んで**右ボタ**ンを押すとただちに実行中の作戦は中止されます。



探す (部隊コマンド)

このゲームでは物語上、どこかに行ったり、何かを探したり、調べたりしなければならないことがあります。各ゲームのシナリオの目的地近くまで来たときに使用します。

「探す」を選び**右ボタ**ンを押してください。



指定 (部隊コマンド)

移動中のユニット(戦闘移動・通常移動)の移動状態を変更します。ただし、待機中のユニットは移動にはなりません。また、ユニットのなかの兵士の攻撃方法を選ぶことができます。

「指定」を選んで決定すると次の2つのコマンドが出ます。



☆移動指

☆射撃指

【移動指定】コマンド

移動状態を変更します。

「移動指定」を選んでBボタンを押します。



4つの移動コマンドが出ますから \blacktriangleleft ボタンで選んでBボタンを押します。

ここでの移動コマンドは状態を変更させる(戦闘か通常、もしくは待機、戦闘待機状態)もて新たに移動地点の変更は行えません。



【射撃指定】コマンド

「射撃指定」を選んでBボタンを押します。



次の3つの中から選んでBボタンを押します。



「1 こじん たんい」

ピースごとに射撃(攻撃)を一定の間隔で行います。

「2 ユニット たんい」

ユニット全部が一斉に射撃(攻撃)を一定の間隔で行います。

「3 いっせい しやげき」

ユニット全部がAボタンを押すと一斉射撃を行います。

【目標】

(部隊コマンド)

各ユニットのピースごとに、敵ユニットや敵の占領地への攻撃目標指定するコマンドです。

「目標」を選んでBボタンを押します。



ピースのサブパラメータが出ますので目標を設定したいピースを \blacktriangleleft ボタン \blacktriangleright で選んでください。



次に「オート」が「マニュアル」かを \blacktriangleleft ボタン \blacktriangleright で選びます。



★オート 射程距離内に敵を発見すると自動的に攻撃を開始します。ただし、敵の占領地は攻撃しません。

「オート」を選んだら目ボタンを押すと設定完了です。そして再び、サブパラメータが出ます。



次に設定するベースを選んでください。同様の操作を繰り返して他のベースも設定します。



★マニュアル/特定の敵ベースまたはマップ上にある地点に攻撃の設定ができます。

「マニュアル」を選んで目ボタンを押すと再びマップ画面に矢印を合わせますが、矢印が赤くなったところが目標指定可能地点です。それ以外は指定できません。目標が決まったら目ボタンを押してください。



※装備の武器指定で赤い文字のついた武器は地点攻撃用です。地点攻撃用とはある地点を中心として広い範囲に攻撃をかけられる武器です。ベースが地点攻撃用の武器を装備した場合、敵ベースを指定しても地点座標が表示されます。

は Ca3 補充 (部隊コマンド)

「持物」コマンドで装備した物や、あらかじめベースが持っている「だんがん」、「ミサイル」、「ほうだん」、「エネルギーバック」など、残量が少なくなってきた物を近くの補給ベースから自動的に残量100%、もしくは多い物と交換するコマンドです。

「補充」を選んで目ボタンを押します。



補給ベースに矢印カーソルを合わせ、目ボタンを押すと補給が完了します。



(補充の条件)

- 補給ベースは近くであれば他のユニットの物でも補充できます。
- 現在持っている補給物の残りが100より少しでも減っていれば補給されます。
- 「ぬんりょうバック」は“FUEL”が残り250以下になると補給されます。
- 「きゅうきゅうセット」はそのベースのHPが30以下のときに補給され、自動的にHPが回復します。
- 補給ベースの持ち物に限りがあるときはユニット・リストの上から順に優先的に補給されます。(必ず指揮官から補給される)

Step 1

駐留 (部隊コマンド)

マップ上に攻撃中のユニットにGHQ本部や白軍の占領地に駐留させるコマンドです。

ユニットが駐留可能範囲にあるとき、「駐留」を選んでBボタンを押します。



マップ画面上に矢印カーソルが出ますので近くの駐留したい場所に移動させ合わせてください。駐留可能な場所に移動させると矢印が赤く変わります。



Bボタンを押すと駐留します。



Step 2

範囲 (部隊コマンド)

各ユニットのピースごとの策敵範囲(敵が見える範囲)と攻撃範囲(射程距離など)を表示するコマンドです。

「範囲」を選んでBボタンを押すとサブパラメータが出ます。



サブパラメータ上で、+ボタン▲▼◀▶でピースを選びBボタンを押すと策敵範囲が出ます。



次に、○かBボタンを押すと現在装備している兵器の攻撃範囲が赤い円となって現れます。



各パラメータ画面の説明

指揮官及び兵士のパラメータ

パラメータA

指揮官及び兵士名

指揮官	指揮能力	200
指揮官	作戦能力	200
指揮官	士気	200
指揮官	命中率	100
指揮官	カリスマ	1
指揮官	視	W 2000
指揮官	攻撃力	A 2
指揮官	防御力	D 200
指揮官	運	200

●LAND/SEA/SKY

マップの地形(陸、海、空)による基本の攻撃力を表す。武家やキャラクターによって違い、この値は固定(変化しない)されています。MAX(最大)20。

●指揮能力(指揮官だけの項目です)

ユニット全体を指揮する能力でこの値に「防御力」値をたしたものが防御値になります。MAX30

●作戦能力

防御値の中に含まれます。MAX50

●士気(根性/兵士のとき)

固定値

●命中率

防御値の中に含まれます。MAX20

●カリスマ(努力/兵士のとき)

給与によって上下する、訓練時の死亡・逃げる確率に影響する。この値が低いと逃げる可能性が高くなります。

※ウィザードの場合、魔法を使うときこの値を消費します。

●視界

敵を発見できる範囲を表します。武家別によって補正されます。

●攻撃力

攻撃値の基本になります。MAX99

攻撃値=作戦能力+命中率+攻撃力です。

●防御力

防御値の基本になります。MAX99

防御値=指揮能力+防御力

●運勢

行方不明になったときにもどって来る確率に影響します。数値が高いともどる確率が高くなります。

●PRESENT POINT

現在取得しているポイント数。レベルはこのポイント取得によって上がっていきます。

●ポイント取得: 戦場に出撃し、敵にダメージをあたえることによって取得します。

●REST

次のレベル上がるための必要ポイント数。

●レベル

レベルが上がることによって、HP、指揮能力、作戦能力、命中率、攻撃力、防御力が上がります。

パラメータB

●使用する弾薬の種別

“SHOT”(だんがん セット)、“SHELL”(ほうだん セット)、“MISSL”(ミサイル セット)、“ENER”(エネルギーバック)

英文が赤い反転文字になっているのは地点攻撃用の兵器。広い範囲に攻撃効果があります。「目標」コマンドで目標を指定したとき、必ず「000,000ちてんをこうげきします。」と出ます。

●そのピースが装備できる武器、この中から1つを装備できる。武器の種別はピースによって固定され変えることはできません。

●射程距離

●破壊力



●FUEL MAX500

「ねんりょう セット」を持ち物として持ち、装備すると表示され、そのピースが「そら セット」が「うみ セット」を装備していると消費され減っていきます。待機中でもセットを装備している限り消費します。

●弾薬残量 MAX100
残り弾数で表示しています。

●持っている弾薬の種別。現在装備している武器の弾薬種別に対応したのものをもつ必要があります。

サブ・パラメータ

部隊コマンドを使用するときなど、ユニット内のピースを選んだり、また残りHP(ヒットポイント)などを見るものです。

- ピース名
- レベル
- スピード



- 武装別

- 現在のHP/最大HP

サブ・パラメータを見る時、そのピースにはマップ画面上で四角いカーソルが表示されています。

GHQ本部、都市、村などのパラメータ

マップ画面上でGHQ本部や都市、村などに矢印カーソルを合わせ、**Q**ボタンを押すと出るパラメータです。

- 名前(都市名など)



● 人口/時間が立つと増えていく、攻撃をうけて人が死亡し減ることもあります。また、防御力を上げると人口増加の割合が上がります。これが0になると、その都市は壊滅となり、二度と再建できません、またこのとき、自軍のユニットやピースが駐留していると、死んでしまいます。税金も入りません。

● HP/都市や村のヒットポイント。攻撃されダメージを受けると減ります。0になると占領できます(または占領される)。*味方が駐留し、自軍の都市にしたときの新たなHPは、そのとき駐留したユニットのピースのHPの合計になります。

● ぼうぎょりょく/防御力を強化すると人口が増える割合が高くなります。

● ミサイルぼうぎょ/敵のミサイル攻撃に対するの防御率です。高いほど受けるダメージが少なくなります。

全体マップ画面

マップ画面上からXボタンを押すことで、全体マップを見ることができます。全体マップは自軍と敵GHQ本部の位置関係、地雷・機雷の敷設状況、味方ユニットの位置などを把握するのに大切なものです。



マップ画面上でXボタンを押すと全体マップ画面になります。画面には7つのコマンド群が出ています。それぞれ矢印カーソルを使いたいコマンド位置に合わせて目ボタンを押します。

【マップ】

マップは最初、土地の高さ（等高線）によって色分けされた画面になっています。海、陸の区別がないわけです。このコマンドを使うと海、陸、森などの地形の種類がわかるようになります。

【ユニット】

これを使うことで味方のユニット（ピースである単独部隊は除く）の位置が分かります。また、策敵および遭遇で発見された敵なら位置を見ることができます。味方ユニットと敵ユニットは色で区別されています。

【ピース】

ピースである単独部隊の位置を表示させます。味方ピースと敵ピースは色で区別されています。

【グリッド】

全体マップを16(A~P)のグリッドに区切るラインが出ます。敵の位置や味方の位置をグリッドごと知っておくと作戦上へんりです。

【カーソル】

グリッド一つ分の大きさの緑色のカーソルが出ます。Zボタンで動かします。全体マップ画面からマップ画面にもどるとき、そのカーソルがあるマップの位置に画面が移ります。

【地雷】

自軍の部隊が敷設した地雷及び機雷の位置を表示します。

【爆弾】

自軍の部隊が敷設したあるいは発見した爆弾の位置を表示します。



ゲームを楽しむためのアドバイス。

◆とにかくGHQ本部をのぞいて見よう。

初めて見たマップ画面に驚いているだけじゃいけない。すぐに◆ボタンを動かして画面に出ている矢印カーソルをGHQ本部に合わせよう。合わせたらすぐにBボタンを押そう。

ここで、すぐに「編成」をしないで、「会議」コマンドを使って見よう。戦いを有利に進めるための情報が得られるぞ。



◆ユニット編成のこつ

GHQ本部を覗いたら、今度はすぐに全体マップを見てみよう。陸地、山、海、草原、など一目でわかる。地形の度合いで編成するユニットも変わってくる。

全体マップを見るにはXボタンを押す。ここで自軍のGHQ本部の位置と敵のGHQ本部の位置、それに都市や村などを確認すること。



陸地が多いときは、陸での戦闘力が高い「ファイター(騎武家)」や「ガンナー(砲武家)」を主体にした編成を考えよう。海が多いときは、水中での戦闘力が高い「マリナー(海武家)」を主体に考えればいい。

◆「視界」値に注目!

ユニットに1人はできるだけ「視界」値の高いピースを入れよう。敵の早期発見が効果的な攻撃につながるのだ。「フライヤー(空武家)」が1番「視界」値が高く、「ステルサー(隠武家)」、「マリナー(海武家)」、「ファイター(騎武家)」と続く。

◆ヒット・アンド・アウェイ

戦闘をすればわかるが敵の攻撃はかなり激しい。GHQ本部や自軍の占領地近くで戦闘待機状態で待ち伏せ、戦闘でダメージを受け危なくなったらすぐ退却するヒット・アンド・アウェイが以外と効果的だ。部隊コマンドの「パラメータ」でピースのHPの確認はこまめにしよう。



◆クイックオーダーバーを使え!

これを使うことにより素早くGHQ本部や各ユニットに矢印カーソルを移動させることができます。

マップ画面下に見える白いバーはユニットが出撃するとそのナンバーが表示されます。また“ORDERS”は常に表示されています。①・②ボタンを押すと赤いカーソルが出ます。



③ボタンで赤いカーソルを、コマンド操作したいユニット、もしくは“ORDERS”(GHQ本部のこと)に合わせ④ボタンを押すと矢印カーソルが自動的に素早く指定したユニットもしくはGHQ本部に移動します。



◆クイックオーダーバーはGHQの危機も知らせてくれる!

自軍のGHQ本部が攻撃されると残りのHPによって「緑→黄→真赤」と“ORDERS”部分の色が変わる。真赤になったら大変危険な状態だ!!

◆必見の戦闘画面だ!

この画面は戦闘や作戦、そして勝敗に関係しません。マップ上ではトップ・ヴュウ(上から見た)の画面ですが、それを3Dライクなサイド・ヴュウ(横から見た)の画面で戦闘シーンを楽しもうというわけです。⑤ただし、自軍のユニットが地点攻撃用の兵器を装備しているときは戦闘画面は出ません。

敵ユニットと交戦状態になったら部隊コマンドの「目標」コマンドで戦う相手を指定します。



⑥ボタンを押し、サブ・パラメータ画面を出します。



⑦ボタンを押すとマップ画面からフェードアウトし3D画面に代わります。

互いの攻撃が終わると自動的にマップ画面にもどります。



シナリオクリア

各シナリオをクリアするにはおおよそ敵の指揮官を全て倒すか敵GHQ本部を占領することが条件となります。勝利条件を見るにはGHQコマンドの「一覧」コマンド内の「状況」コマンドを使って見ることができます。



GAME OVER

自軍の最高指揮官が倒されるか、GHQ本部が占領されるとゲームオーバーとなります。それ以前のデータをセーブしてあるなら、コンティニュー機能でセーブした場面から始めることができます。



初めてゲームをする人に...

シナリオクリアのためのカンタンフローチャートII

※初心者必見!!



各部族の指揮官リスト

○印は、各部族の最高指揮官です。

	L A N D	S E A	S K Y	指揮 能力	作戦 能力	士 気	命 中 率	カ リ ス マ	視 界	攻 撃 力	防 御 力	運 勢	初 撃 力 V	S P	最 大 HP	種 族	
機 動 族	○ガンダムF91 HD	16	7	13	22	16	70	7	50	2500	58	66	20	15	12	71	ナイト
	ZZコンセントレータ	20	1	4	3	4	17	5	50	600	39	47	8	8	2	51	ガンナー
	レガンダムIV	16	7	12	12	9	18	4	50	2500	42	48	4	8	12	48	ナイト
	バルハラキュベレイ	20	1	6	3	4	7	6	50	600	32	44	6	9	2	54	ガンナー
	バウンドドックB	20	1	7	3	9	20	7	50	600	44	52	18	12	2	46	ガンナー
	ザクⅢ B	16	8	13	20	14	8	8	50	2500	52	49	4	13	12	47	ナイト
フルアーマガンダムMkⅢ	20	1	5	3	4	16	5	50	600	44	52	10	8	2	55	ガンナー	
ズゴック	1	20	1	2	3	16	5	50	1600	30	30	9	8	6	27	マリナー	
日 出 族	エルガイムF Mk-2	17	6	13	22	16	18	7	50	2500	60	67	4	15	12	71	ナイト
	Aテンブル	20	1	8	3	5	12	6	50	600	44	55	8	10	2	70	ガンナー
	ドラグナーF1	16	8	12	12	9	18	4	50	2500	49	46	3	8	12	58	ナイト
	ドラグナー2	20	1	3	3	4	17	5	50	600	32	54	9	8	2	60	ガンナー
	アトルV	16	6	9	12	9	18	4	50	2500	43	49	8	8	12	45	ナイト
	Cテンブル	15	7	12	15	11	8	5	50	2500	39	48	4	10	12	51	ナイト
バッシュ	20	1	5	3	4	18	6	52	600	32	38	2	9	2	52	ガンナー	
サーファルゲン	17	11	15	12	9	18	4	51	2500	45	55	4	8	12	56	ナイト	
魔 神 族	マジンガーZ	17	6	13	22	16	20	7	50	2500	57	67	20	15	12	67	ナイト
	グレートマジンガー	18	8	14	12	9	18	4	50	2500	49	56	8	8	12	58	ナイト
	ゲッター1	17	9	15	12	9	18	4	50	2500	44	52	7	8	12	55	ナイト
	グレンダイザー	17	9	16	12	9	18	4	50	2500	47	52	4	8	12	58	ナイト
	ゲッタードラゴン	18	8	14	12	9	18	4	50	2500	48	53	3	8	12	58	ナイト
	ミネルバX	16	5	7	14	10	18	4	50	2500	39	40	16	9	12	59	ナイト
	あんこくだいしょうくん	20	1	5	3	4	18	5	50	600	44	50	8	8	2	64	ガンナー
	ダンテ	1	1	1	3	9	8	5	50	400	33	37	9	9	2	53	ウィザード

主な指揮官紹介



機動族
きどうぞく

ガンダムF91HD



レガンダムIV



ZZコンセントレータ

バルハラキューレイ



バウンドドックB



フルアーマーガンダムMk II



日出族
ひでるぞく



エルガймF Mk-2



Aテンブル

ドラグナーF1



Cテンブル



サーファルグン



魔神族
まじんぞく

マジンガーZ



グレートマジンガー



ゲッター1

グレンタイザー



ゲッタードラゴン

弾薬と武器の対応表

このリストを見ながら、持ち物を揃えよう!!

ミサイル

ミサイル	ゲッターミサイル
フィンファンネル	ツイントマホーク
中型ミサイル	魚雷
小型ミサイル	オッバイミサイル
対艦ミサイル	フィンガーミサイル
チルドファンネル	メガファンネル
アスロック	ビュナスミサイル
ビーム砲	
トマホーク	
ネーブルミサイル	
ゲッタートマホーク	

ほうたん

ファンネル	バスターランチャー
核バズーカ	リバースボマー
サイコミュ	ハンドレールガン
ジャイアントバズーカ	レールキャノン
パワーランチャー	プレストファイヤー
巨メイン	マジンガーブレード
バスターキャノン	ソード

だんがん

バルカン砲	手榴弾
メガバルカン	ミサイルパンチ
ショットガン	アトミックパンチ
バズーカ	サンダーブレイク
ビームライフル	スリュークラッシュパンチ
グレネードランチャー	ロケットパンチ
ハンドガン	ネーブルミサイル
トライブレード	パンチ
ロケット砲	岩崩波
グレネード	火炎弾
火炎砲	
エネルギーボンバー	

エネルギー

ビームサーベル	バドルスピア
メガヴェスパー	光子カビーム
チェーンメイン	スペースサンダー
ビームトマホーク	スピンスーサー
ビームショットガン	ダブルハーケン
ダブルビームライフル	ゲッタービーム
ハイメガ粒子砲	シャインスパーク
クローアタック	ビーム
メガ粒子砲	タツマキ
カクサンメガ粒子砲	レーザー
ヒートサーベル	ヤリ
ビームキャノン	ダイケン
ビームランス	クッター
メガビーム砲	クロスボー
ビット	ハサミ
ライトセイバー	オオカセ
エネルギーサッシュ	クッターリング
ランサー	超音波
オオガマ	ビームロッド
トリプルフロッガー	バストレーザー
レーザーリフレクター	青龍刀
ロングスピア	トマホークブーメラン
チャフ	

Q1▶ユニットが(2ピース以上)移動するときその移動力(スピード)は何によって決まるのですか?

A1▶ユニットで移動する場合、1番移動力の低いピースのスピードになってしまいます。ですから、移動力の高い「フライヤー」と移動力の低い「ガンナー」が一緒だと効率がよくありません。

Q2▶新兵を訓練する場合何を自安に「武家」の種類を決めたら良いのでしょうか?

A2▶「訓練」コマンドを実行する前に「持物」か「装備」コマンドで新兵が最初から持っている持ち物を見てみよう。例えば「そら セット」を持っていたら、「フライヤー」にするのがいいと思います。

Q3▶兵士を「特訓」したら死んでしまいました。そんなことってあるんですか。

A3▶あります。各種族のピースたちは命がけて戦っているのです。特訓と言うくらいですからそれなりの覚悟は必要です。あまり調子に乗って特訓ばかりさせないください。

Q4▶「マリナー」に「うみ セット」を装備させましたが全く水中での移動力が変わりませんどうしてですか?

A4▶「ねんりょうバック」を「持物」としてもち「装備」コマンドで燃料を装備しましたか?Bパラメータ画面の「FUEL」が0だと移動力は変わりません。

Q5▶都市などの占領のし方がよくわかりません。どうしたらよいのでしょうか?

A5▶まず、都市を攻撃して都市のHPを0にしなければなりません。攻撃は射程距離までユニットが近づいたら、部隊コマンドの「目標」コマンドを使い「オート」でなく「マニュアル」で攻撃目標(都市や、村の領地内)を指定してください。

攻撃を開始したら、たまに都市や村に矢印カーソルを合わせ、**○**ボタンを押してHPの確認をするとよいでしょう。HPが0になると占領可能の表示がされますので、自軍のユニットのどれかを「駐留」コマンドで駐留させてください。このときはじめて、占領したことになります。占領後は都市や村の中心のマークが占領した種族のマークになります。

Q6▶地形によって移動力や防御力はかわらないのでしょうか?

A6▶当然変わります。山、森、木、岩場、水中、水面、草原、平地の順に移動力は高くなります。逆に防御力は平地が1番低く、山が1番高くなります。

※岩場の防御力は岩場と水中の間くらいです。