

VECTOR 357

**In 2396, Secretly developed VECTOR replaced SERD,
which has been a capital weapon.
Now they restart war to find the secret.**



MEGA DRIVE

T-25133

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

ごあいさつ

このたびはメガドライブ用カートリッジ「ヴィクセン357」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ゲームを始める前にこのマニュアルをよくお読みください。

CONTENTS

目次

ストーリー	2
キャラクター紹介	3
ゲームの進め方	7
●パッド操作方法・ゲームの始め方	
コマンド	12
●移動	
●攻撃・搭載	
●発進・補給	
●情報	
●特殊	
メニューコマンド	17
戦闘画面の見方	18
ユニット	19
データ	20
●地形効果	
●移動コスト	
ベクター	21
使用上の注意	26

STORY

AD2384年に始まった異星人の侵略は、当時アジア連邦が極秘に開発していた高機動人型兵器システム（SERD：ザード）の活躍により辛くも地球側の勝利に終わったが、戦乱による大きな痛手を避けることはできなかった。残された人々が新たな侵略に対する恐怖を募らせて行くにつれ、兵器の研究開発はさらなる高性能機を生み出して行き、それは人々の野望をも増大させて行くこととなった。

AD2396年、新生国家の一つである“メリズマハーブ”がVECTOR（ベクター：Versatile Combat Trooper Of Robot＝ロボット）による多機能型戦闘兵（のうがたせんとうへい）の開発に成功。試作品である数体はそれらのみで特殊部隊“スラッシュ”を結成し、将来的にはそれらのみで独自の作戦行動を取るよう計画されていたが、現段階では別々の研究所で数機ずつ、その機体の試験とパイロットの養成とが行われていた。

邑澤拓也を含むスラッシュ部隊が最新鋭機の演習のためにテストベースを離れていた頃、ベースへ向けて森の中を侵攻して来る正体不明のベクター部隊が発見された。敵襲撃の連絡を受けた拓也達は、味方援護のため急ぎベースへと向かった。しかし彼らが到着した時、すでに正体不明のベクターと味方守備部隊との交戦は始まっていた……

C CHARACTER

TAKUYA MURASAWA

むらさわ たくや さい 22歳 AB型

ま 曲がったことが嫌いな正義
ねつけつかん とし わか かんじょう
の熱血漢。年が若く感情が
はげ 激しいため、よく先走りす
けいこう りよう どりよく こんじょう
る傾向あり。努力と根性の
しゅじんこう
主人公である。



MAK RYAN

マック・ライアン さい 23歳 B型

ようき ちようしもの
陽気で、お調子者で、いい
かげん おとこ かれ おんなす とく
加減な男。彼の女好きは特
ひつ 筆するものがある。信じが
たいが、射撃に関してはチ
ームでNo.1の腕の持ち主。
うで も ぬし
でも取り柄はそれだけ。

HARRY GIBSON

ハリー・ギブソン 31歳 A型

キザでクールなおじさん。
落ち着いた性格と冷静な判断力をもつチームのまとめ役的存在。よくマックと言
い争っているのだが、割り
と気があっているらしい。



EDDIE RAY

エディ・レイ 27歳 O型

気は優しくて力持ち、涙も
ろくて単純で、自己中心的
な部分があり、体育会系の
元気のいい兄ちゃん。考
えよりまず行動するタイプ。

C CHARACTER

REIKO MACHIDA

まちだ れいこ 24歳 A型

知性的で気品があつてしかも美人である。面倒見がよく、チェイやニーナからお姉さんのように慕われていく。しかし、内面激しい気性の持ち主で負けず嫌いな性格らしい。



NINA LAUREL

ニーナ・ロウリエ 20歳 B型

明るく陽気で、男勝りな性格でおしゃべり好き。元気は良いが女らしくするのが苦手らしい。

チェイ・ウォンとは訓練生時代からの仲間で仲が良い。



CHAY WON

チェイ・ウォン はたち 20歳 がた O型

おしとやかで、おとなしく、
ニーナとはせいはんたい 正反対の性格。
しかし一度怒るとそのはげ 激し
さはチームでNo.1とか。ニ
ーナとのぜつみょう 絶妙なコンビプレ
ーは敵をてき 震撼しんかんさせる。



BEN BUSK

ベン・バスク さい 62歳 がた AB型

としよ 年寄りながらげんえき 現役バリバリ
のげんき 元気なおじいちゃん。本
にん 人いわくれきせん 歴戦のつわもの 強者である
らしい。しかし、そのおも
いっきりのいい行動力と的
かく 確なはんだんりよく 判断力は、さすがチー
ムのおやじさんである。

このゲームは、16のシナリオを順にクリアしていくゲームです。各シナリオ毎に示される勝利条件を満たすことで、順次、つぎのシナリオに進むことができます。

操作方法

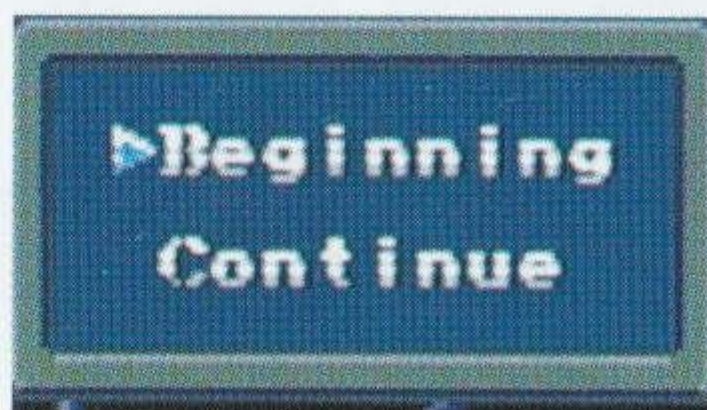


- ① Aボタン ユニットチェンジ。
 - ② Bボタン 各種コマンドやメニューのキャンセル。
 - ③ Cボタン 各種コマンドやメニューの選択。
 - スタートボタン メニューコマンドの表示。
- カーソルを移動させているときに、Bボタンを押すとカーソルの速度が速くなります。

ゲームの始め方

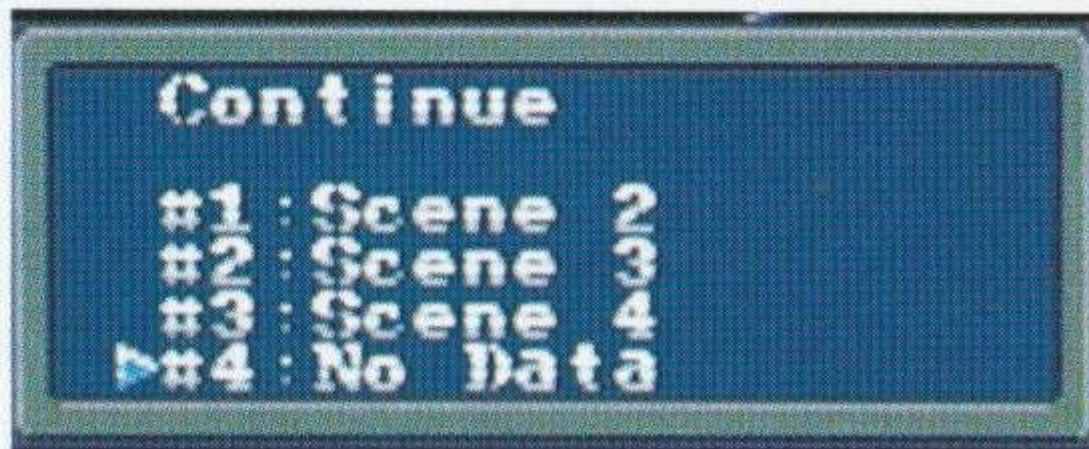
メガドライブにカートリッジをセットして、電源を入れて下さい。最初にオープニングが始まります。ここでスタートボタンを押すとタイトル画面になります。タイトル画面と共に、ゲームを最初からか、途中から始めるかのメニューが出ますので、どちらかを選択して下さい。

- **BEGINNING** (はじめから)
ゲームを初めからスタートします。



● コンティニュー CONTINUE (つづきから)

「コンティニュー」を選
ぶとセーブメニューが
表示されます。「#1～
#4」は、シナリオ終了
時にセーブしたところ



から始められます。「コンティニュー」は、ゲームの途中でメ
ニューコマンドの「保存」をしたところから始まります。

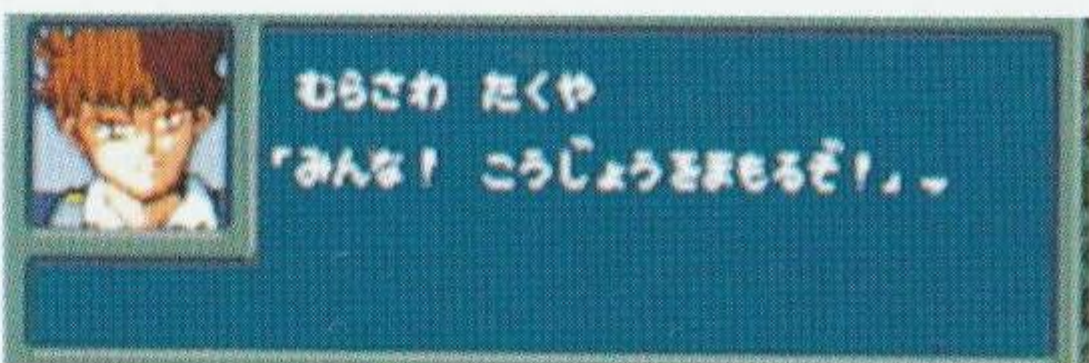
● プロローグ

シナリオを始める前にそのシナリ
オのストーリーが表示されます。



● かいわ 会話

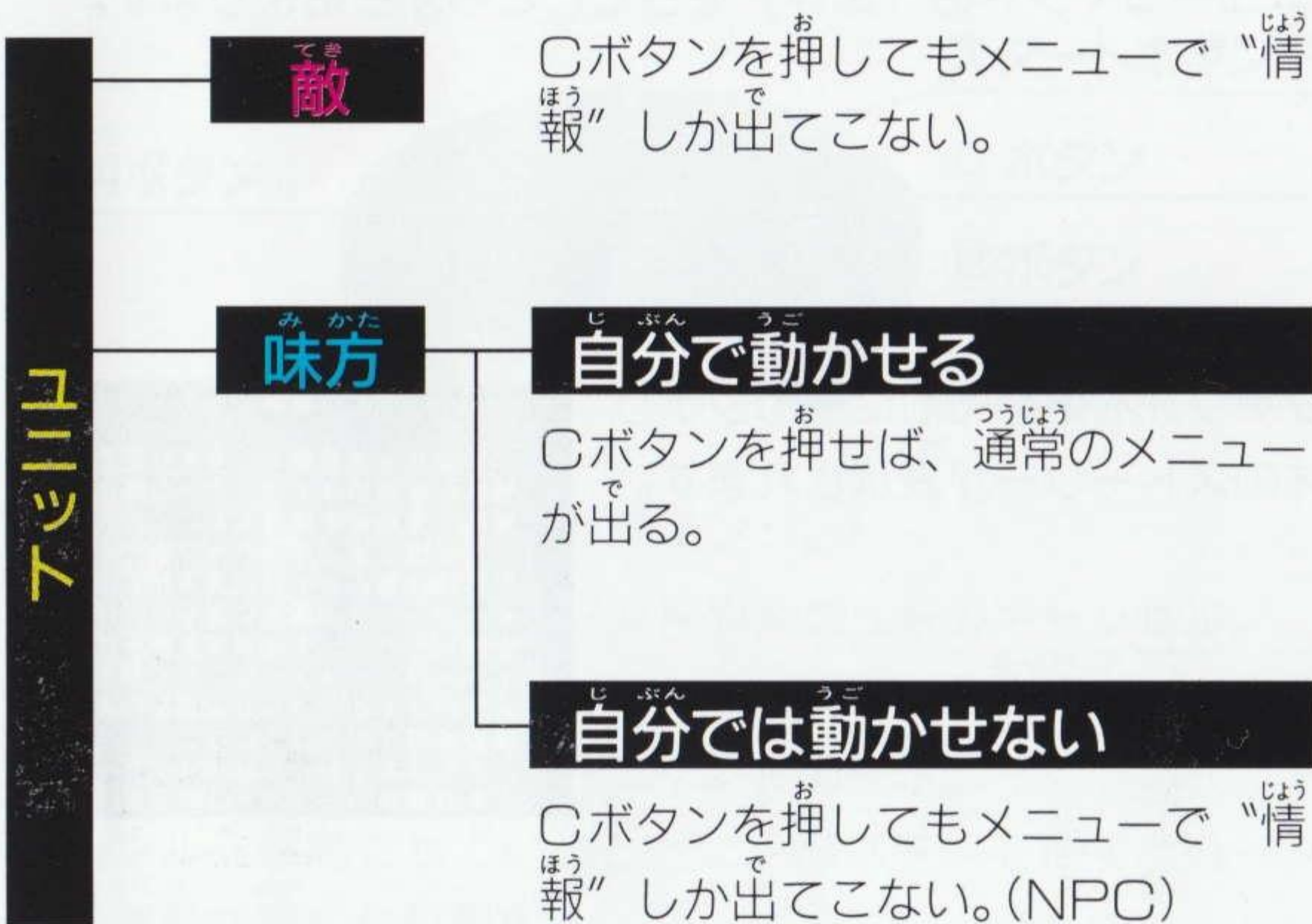
ゲーム開始時や途中で
キャラクター同士が会
話をするところがありま
す。これらの会話は作



戦上重要な内容もありますので注意して読んで下さい。
会話を早送りしたい時は、Bボタンを押して下さい。

● ユニットの分類

このゲームには様々なユニットが登場し、ユニットを操作することでゲームを進めていきます。ゲーム中に登場するユニットは敵か味方かで分類され、味方の中でもプレイヤーが操作できるか、できないかで分類されます。プレイヤーが操作できないユニットは、コンピュータがその操作を担当します。



たとえば、シナリオ1の場合は3機のベクターが登場し、ゲーム開始時にはマップの左上にかためて配置されています。

● ターン

このゲームはプレイヤーと敵（コンピュータ側）が交互に作戦行動（移動、攻撃等）を繰り返しゲームを進めます。プレイヤーと敵が各一回作戦行動することを1ターンと呼びます。つまりこのターンを繰り返すことによりゲームが進行するわけです。

●レベルアップ

このゲームのキャラクターにはそれぞれレベルがあり、けいけん 経験値をためることでそのレベルを上げることが出来ます。けいけん 経験値は戦闘を経験すること（敵を攻撃するか、敵から攻撃されるか）で得ることが出来ます。

●画面の見方 がめん みかた

マップ部分 ぶぶん

ユニットや、かくしゆ 各種のメニューが表示されます。

ウィンドー部分 ぶぶん



●ユニット

10 : ユニットの残りHPを%で表示します。
10が100%、6が60%です。

A : 攻撃可能なユニットかどうかを表示します。
攻撃コマンド実行後、攻撃が不可能になるとAの文字は削除されます。

M : 移動可能なユニットかどうかを表示します。

S : 特殊機能を持つユニットかどうかを表示します。

⊕ : 特殊機能を持つユニット (パナシア) に防御されている場合、表示されます。



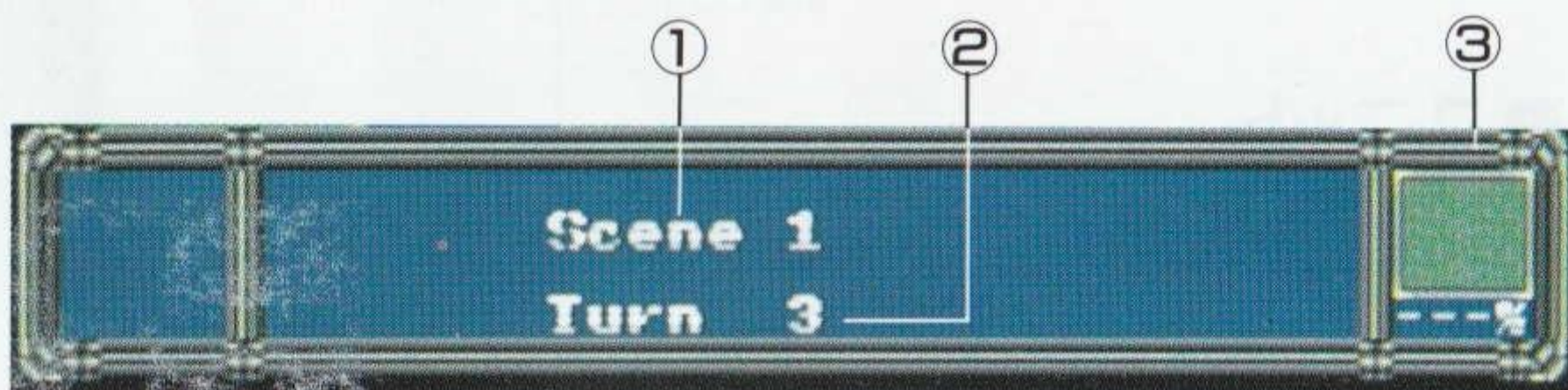
●ウインドー

カーソルがユニットの上にある時の画面



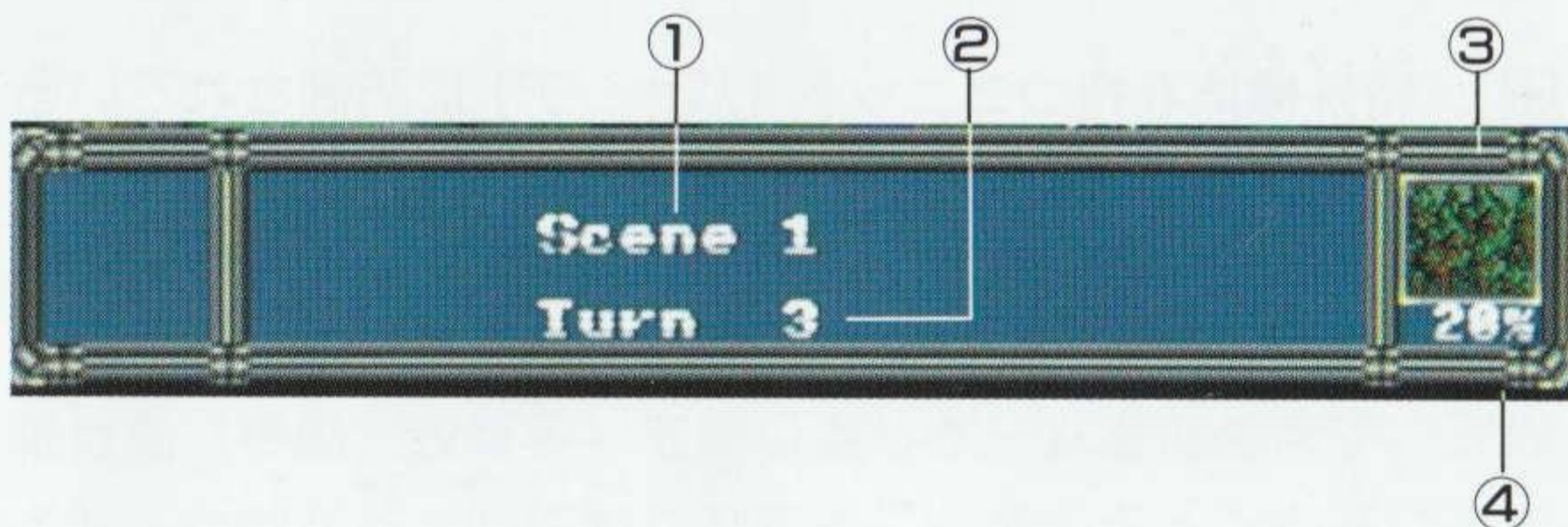
- ①ユニットのグラフィック
- ②地形のグラフィック
- ③ユニットの現在のHP
- ④ユニットのMAX HP
- ⑤キャラクターのレベル
- ⑥経験値
- ⑦ユニットの名称
- ⑧キャラクターの名前

カーソルがユニット以外にある時の画面



- ①現在のシナリオ数
- ②現在のターン数
- ③地形のグラフィック

自分のユニットを"移動"させようとする時の画面



- ①現在のシナリオ数
- ②現在のターン数
- ③地形のグラフィック
- ④地形効果

コマンドとはそのユニットの行動を表しています。このコマンドを決定することでユニットを操作することができます。まず自分のユニットにカーソルを合わせて下さい。次にCボタンを押してみましよう。するとコマンドメニューが表示されます。元のマップ画面に戻りたいときはBボタンを押して下さい。

このコマンドメニューの中には、カーソルを合わせたユニットが行うことの出来るコマンドが表示されています。このメニューの中からコマンドを選択します。



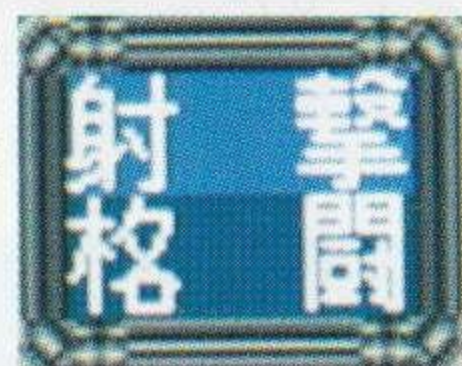
移動

このメニューが表示された状態で、A（またはC）ボタンを押して下さい。マップ画面が暗くなり、ユニットの周りの一部だけが明るくなっています。この明るい場所が移動可能な場所です。マップの明暗分かれた状態でカーソルを移動したい先に移してA（またはC）ボタンを押すと移動場所が決定します。（Bボタンでキャンセルすることが出来ます）ユニットが移動した時点でさらにA（またはC）ボタンを押すと移動が終了します。



攻撃

ユニットの上でA（またはC）ボタンを押して、カーソルを攻撃に合わせ、再びA（またはC）ボタンを押しましょう。すると「格闘」、「射撃」の選択メニューが表示されます。



「格闘」、「射撃」どちらかを選ぶと、マップ全体が暗くなり攻撃可能範囲だけが、明るくなります。明るくなる範囲（射程）は、武器の種類によって違います。攻撃可能範囲の中の敵の位置にカーソルを移動して、A（またはC）ボタンを押せば、攻撃を開始します。

注1 「攻撃」した後「移動」することも、「移動」した後「攻撃」することもできます。

注2 「格闘」と「射撃」は、それぞれ次のような特徴があります。うまく使い分けて戦いましょう。

格闘

接近戦用。命中率が高いが敵の反撃があり、艦船に対して攻撃できない。

射撃

中・遠距離攻撃用。敵の反撃はないが、近距離は攻撃できない。

注3 経験値は、戦闘を仕掛けた場合と、仕掛けられた場合の両方入る。（要するに数多くの戦闘に参加するほど、得られる経験値は多い）

搭載

自分のユニットは味方の基地または、艦船に搭載されることによってHPを回復することが出来ます。（基地や味方の船のない時は、回復できません）自分のユニットを「移動」コマンドで、基地まで移動します。基地の上まで、ユニットが移動してきたときにメニューが表示されます。

ここで「搭載」を選べば、基地に入り修理をします。基地での修理は、最低1ターンを必要とします。この時、「搭載」した基地や艦船のレベルが高い程、ベクターの修復率も良くなります。



はっ しん
発 進

基地や艦船に登載されているユニットを発進させるコマンドです。艦船や基地からユニットが発進するとき、「パイロットの選択」と「ベクター・武器の選択」を行います。



パイロットの選択



ベクター

●パイロットの選択について

基本的にどのキャラクターが、どのユニットに乗っても良いのですがキャラクターによって得意とする能力があり、戦いを有利に進めたいときはキャラクターに合ったユニットを選ぶ必要があります。

●武器の選択について

ユニット（ベクター）は、格闘用と射撃用の2種類の武器を搭載できます。またシナリオが進むにつれて、搭載可能な兵器も増えてきます。



ほ きゅう
補 給

補給コマンドは、隣接する位置に味方の艦船または、補給基地がある時だけ実行することができます。補給コマンドで補給できるのは、弾だけです。HPは回復しません。また、補給コマンドができるときのみ、メニューの中に「補給」が表示されます。

じょう ほう
情報

パイロットの顔



- 1** **格闘** HR パイロットの格闘攻撃の命中値です。
 ER パイロットの格闘攻撃の回避値です。
- 射撃** HR パイロットの射撃攻撃の命中値です。
 ER パイロットの射撃攻撃の回避値です。
- 移動力** ユニットの移動力です。
- 武器名** そのユニットの装備している武器の種類です。
- 威力** 武器の威力です。
- 2** **回数** その武器が一回に攻撃する回数です。
- 射程** 武器の射程です。
- のこり** 武器の使用できる回数です。
- 3** **AP** ユニットの攻撃力です。
DP ユニットの防御力です。
HR ユニットの命中値です。
ER ユニットの回避値です。
- 4** **特殊** そのユニットの特殊能力です。

艦船ユニットで「情報」を押した場合は上のデータの表示のあとで、「登場しているパイロットのリスト」と「搭載しているベクターのリスト」という2つのリストが表示されます。

特殊

ベンの乗る母艦（ドレッド）と、一部のベクターには特殊能力が備わっています。特殊が可能なユニットのメニューには下に示すように「特殊」の項目が表示されています。

特殊には攻撃、防御、回復の3種類があります。ユニットによってできる能力が決まっています、表示されるようになります。

特殊(攻撃) 使用ユニット ■ファリエ

機能

自分の周辺一定範囲内の全ての敵ユニットにダメージを与える。

特殊(防御) 使用ユニット ■パナシア

機能

自分の周辺一定範囲内の全ての味方にバリア効果を与える。
効果は、一定のダメージを受けるまでつづく。

特殊(回復) 使用ユニット ■パストラル ■ドレッド

機能

自分のHPを回復させる。

スタートボタンを押すとメニューコマンドの画面を開くことができます。このコマンドはターンの終了やゲームの設定を行います。



● **終了**

自分のターンを終了させます。

● **保存**

現在の状態を保存します。「保存」でゲーム中のデータをセーブした後、そのままゲームを続けることができます。

再開する時には、タイトル画面で「コンティニュー」を選択し、セーブ・メニューで「コンティニュー」を選択して下さい。

● **勝利条件**

現在のシナリオの、勝利条件が表示されます。

● **設定**



状態

ベクターに付属する文字情報のON/OFFの選択ができます。

アニメ

アニメ（戦闘シーン）のON/OFF。

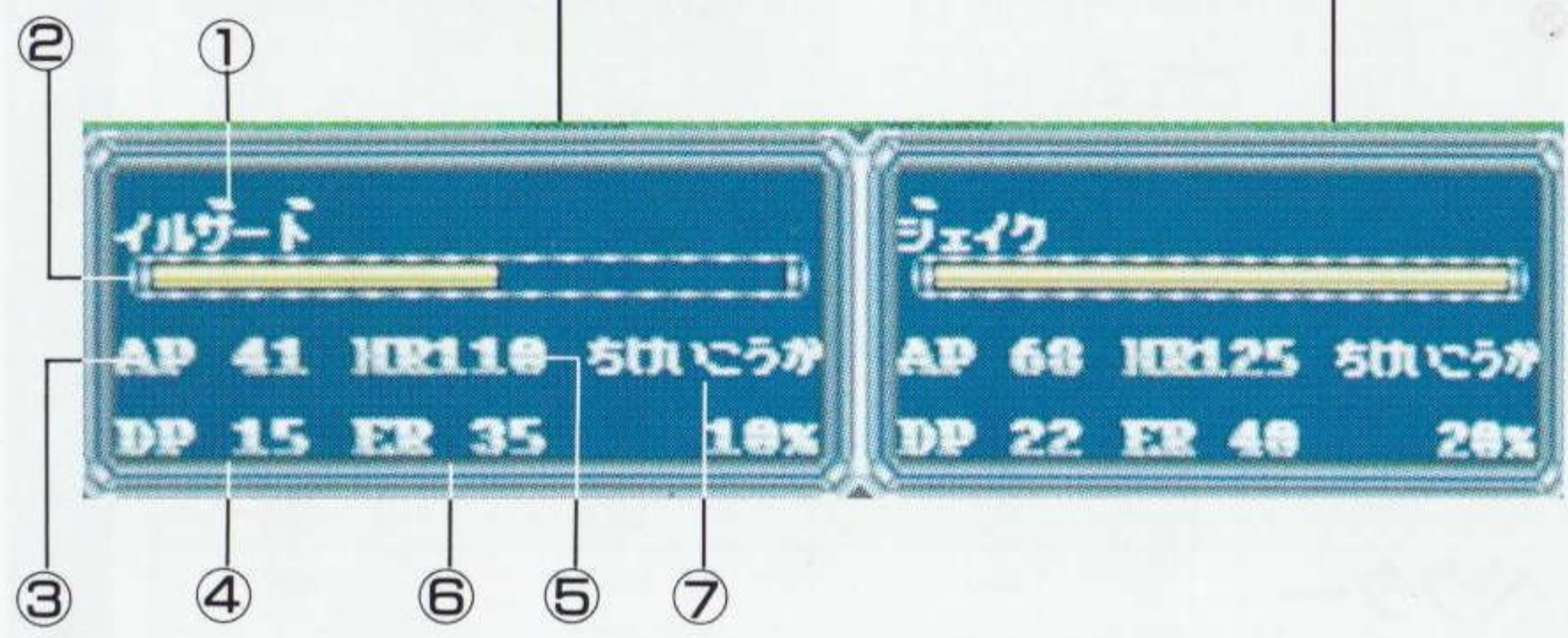
速度

ゲームの速度（遅い、普通、速い）の設定。



みかた じょうほう
味方の情報

てき じょうほう
敵の情報



- ① ユニットの名称 ② HPのメーター ③ ユニットの攻撃力
- ④ ユニットの防御値 ⑤ ユニットの命中値
- ⑥ ユニットの回避値 ⑦ 地形効果

せんとう せんとう
 戦闘はすべてアニメーションで表示されます。戦闘では、いくつかの条件によりその結果が左右されます。

登場するユニットの種類は、次のようなものがあります。

工場(NPC)

攻撃兵器をもっていない。単なる標的。

砲台(NPC)

攻撃兵器です。

基地(NPC)

攻撃兵器をもっている。ベクターを修理する事もできる。

戦艦

一般的に、ベクターの搭載、修理が可能で、攻撃兵器もある。

ベクター

格闘型、万能型、射撃型、水陸両用型に分かれる。また、特殊な能力を持つものも小数ながら存在する。

●格闘型 格闘による近距離攻撃を得意とする。戦艦を攻撃できない。

●射撃型 射撃による中・遠距離攻撃を得意とする。

●万能型 格闘、射撃をバランスよくこなす。

●水陸両用 水上での機動力が高い。

地形効果

	空中移動	陸上移動	水陸両用
平地	30	10	0
道路	30	0	0
山地	30	30	20
森林	30	20	10
浅瀬	30	-20	20
水	30	-30	40
橋	30	0	0
建物	30	50	30
砲台	30	50	30
砂地	30	10	-10
基地	30	50	30
工場	30	50	30
指令塔	30	50	30
谷底	30	—	—
崖	30	—	—
壁	—	—	—

移動コスト

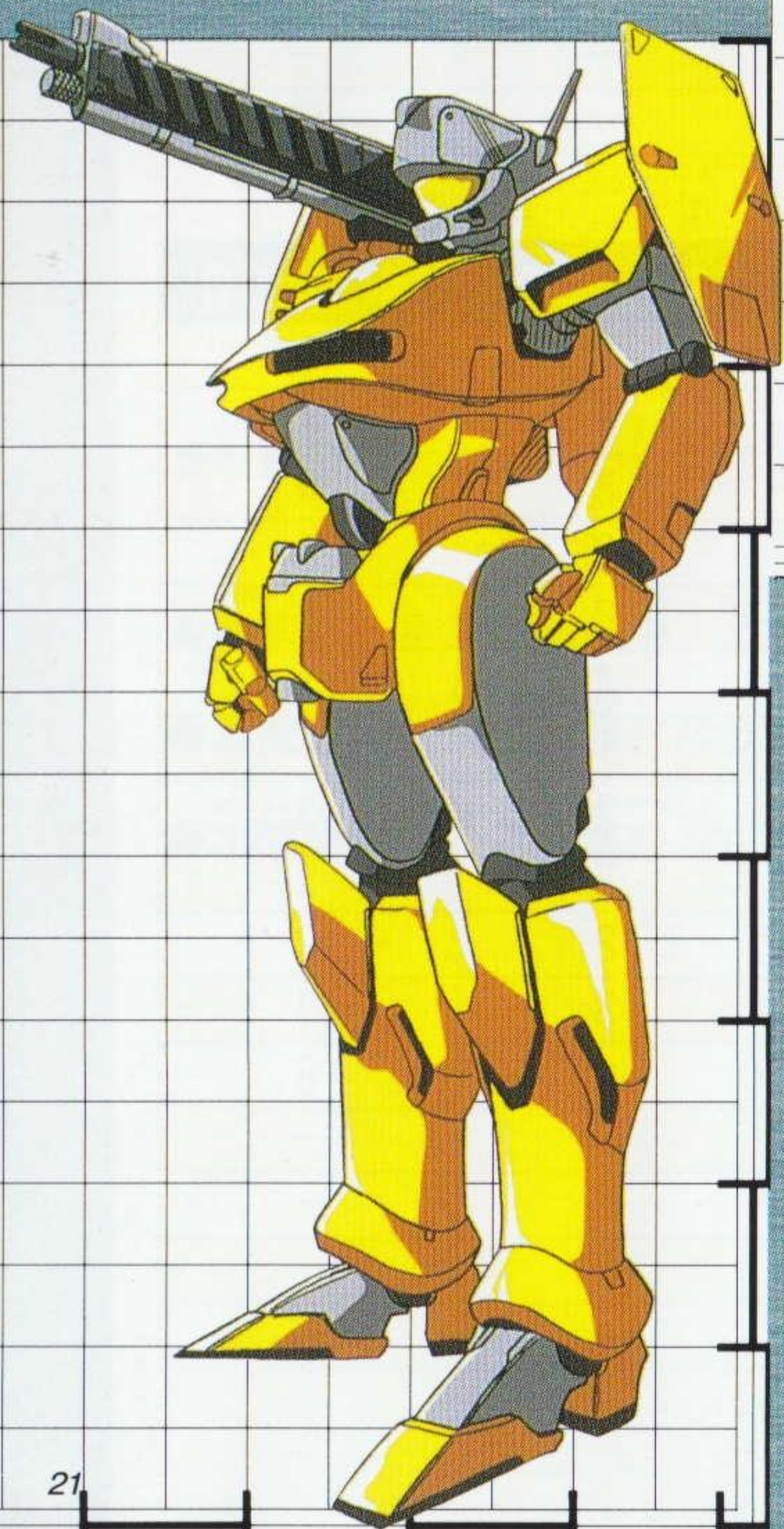
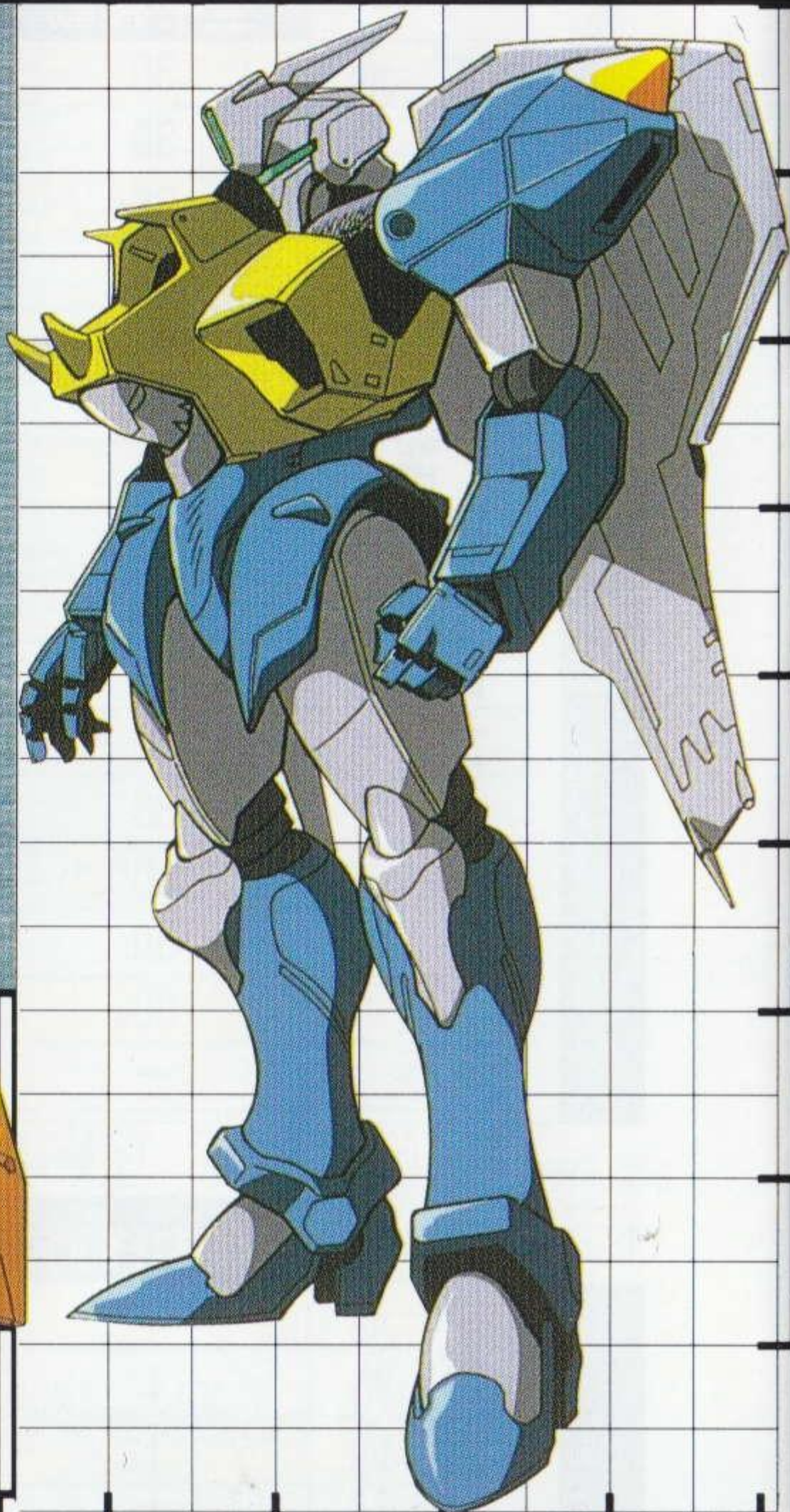
	空中移動	陸上移動	水陸両用
平地	1	1	1
道路	1	1	1
山地	1	3	4
森林	1	2	3
浅瀬	1	2	1
水	1	4	1
橋	1	1	1
建物	1	3	3
砲台	1	3	3
砂地	1	2	2
基地	1	3	3
工場	1	3	3
指令塔	1	—	—
谷底	1	—	—
崖	1	—	—
壁	—	—	—

V VECTOR

[NELSON]▶

ネルソン/TYPE:MIGHTY
HEIGHT:12.57M/WEIGHT:27.4t

しゃげきせん かくとうせんとも
射撃戦、格闘戦共にバラン
スのとれた高性能汎用型ベ
クター。一面でたくやが搭
乗している。



◀[SWIFT]

スィフト/TYPE:GUNER
HEIGHT:12.75M/WEIGHT:29.1t

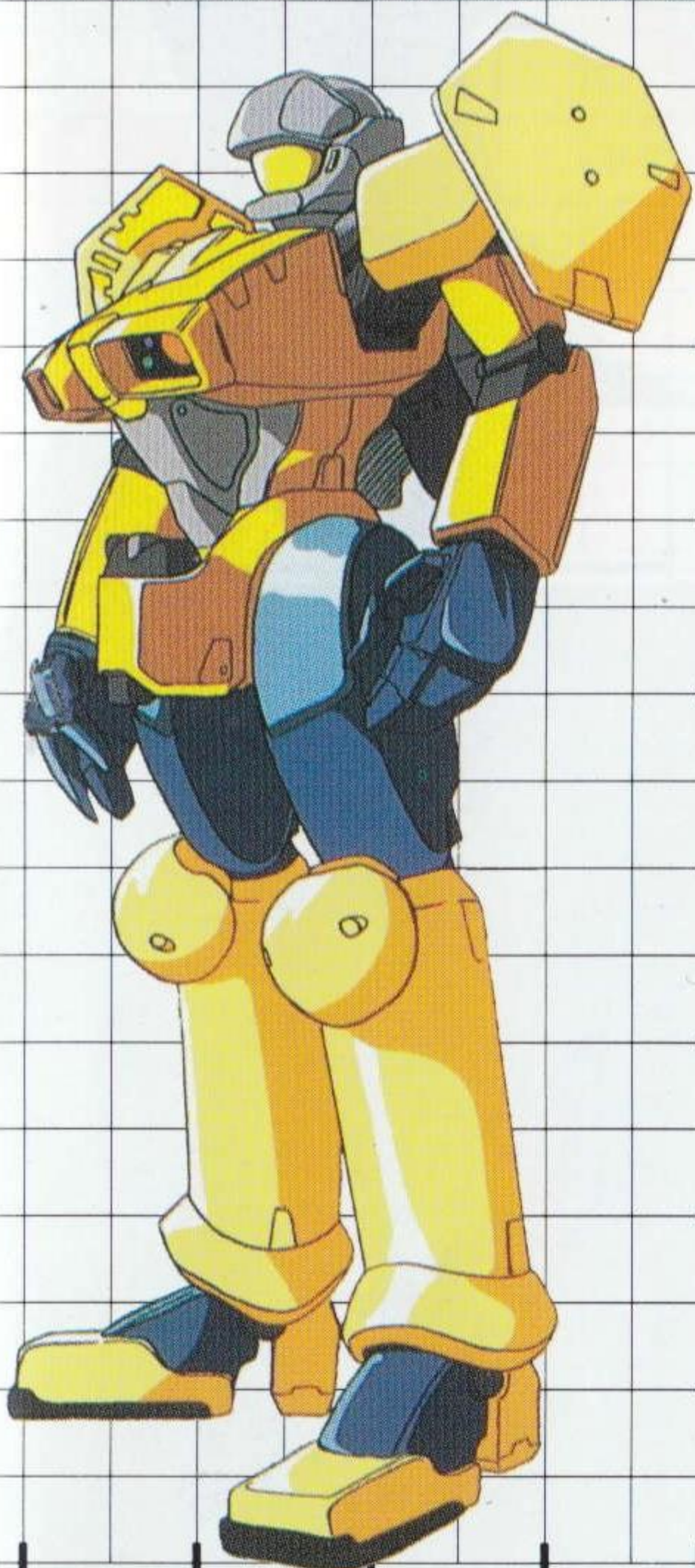
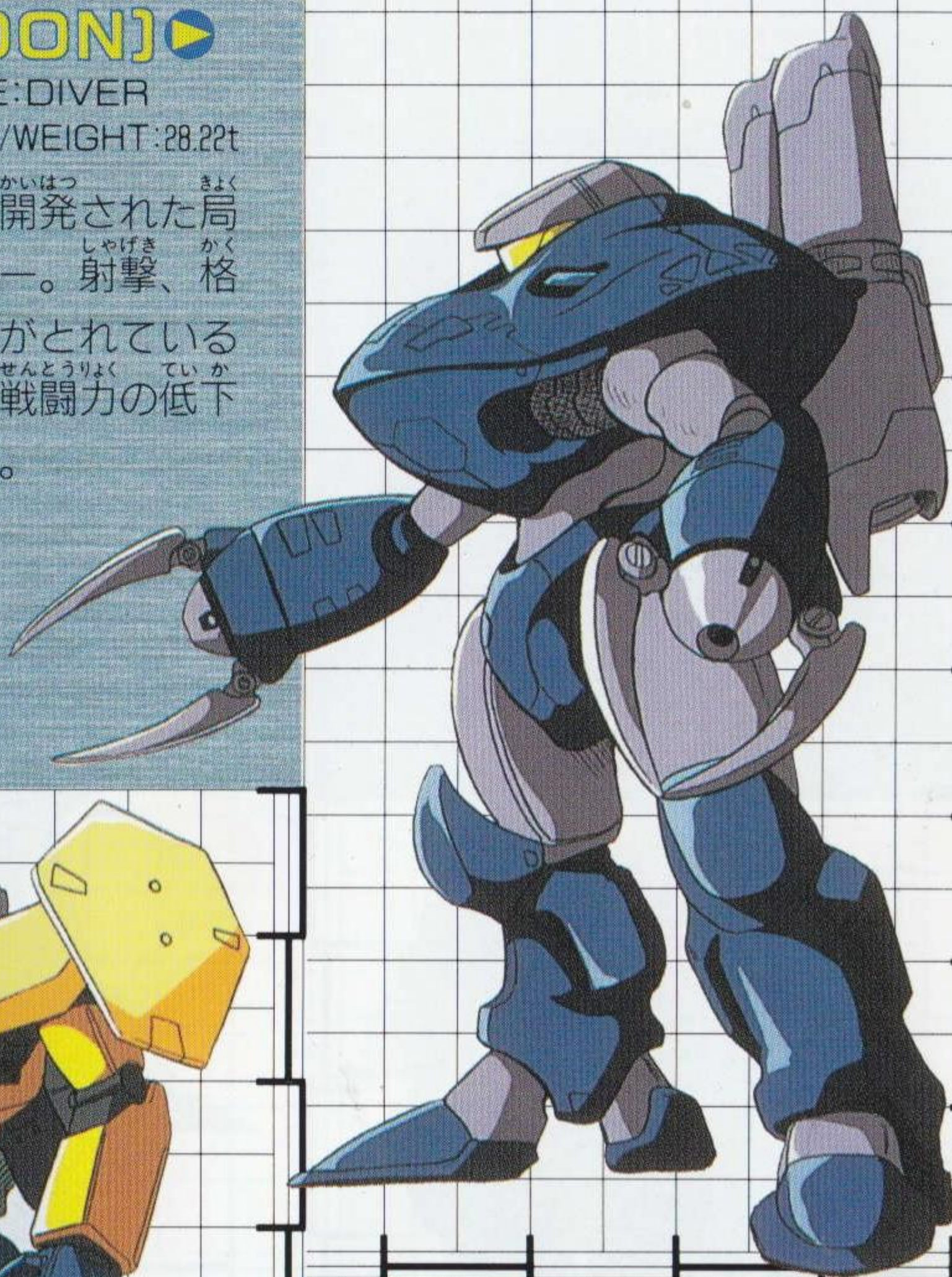
かくしゆ どうさい しゃげき
各種センサーを搭載し射撃
せんよう かいはつ
戦用に開発されたベクター。
パワー不足により格闘戦向
きではない。

[NAMOON] ▶

ナムーン/TYPE:DIVER

HEIGHT:11.53M/WEIGHT:28.22t

すいちゆうせんとうよう かいはつ きよく
 水中戦闘用に開発された局
 ちせんよう しゃげき かく
 地戦用ベクター。射撃、格
 とう
 闘とバランスがとれている
 が、地上での戦闘力の低下
 ちじょう せんとうりょく ていか
 が問題である。
 もんだい



◀ [KYRUS]

カイラス/TYPE:GRAP

HEIGHT:12.45M/WEIGHT:30.55t

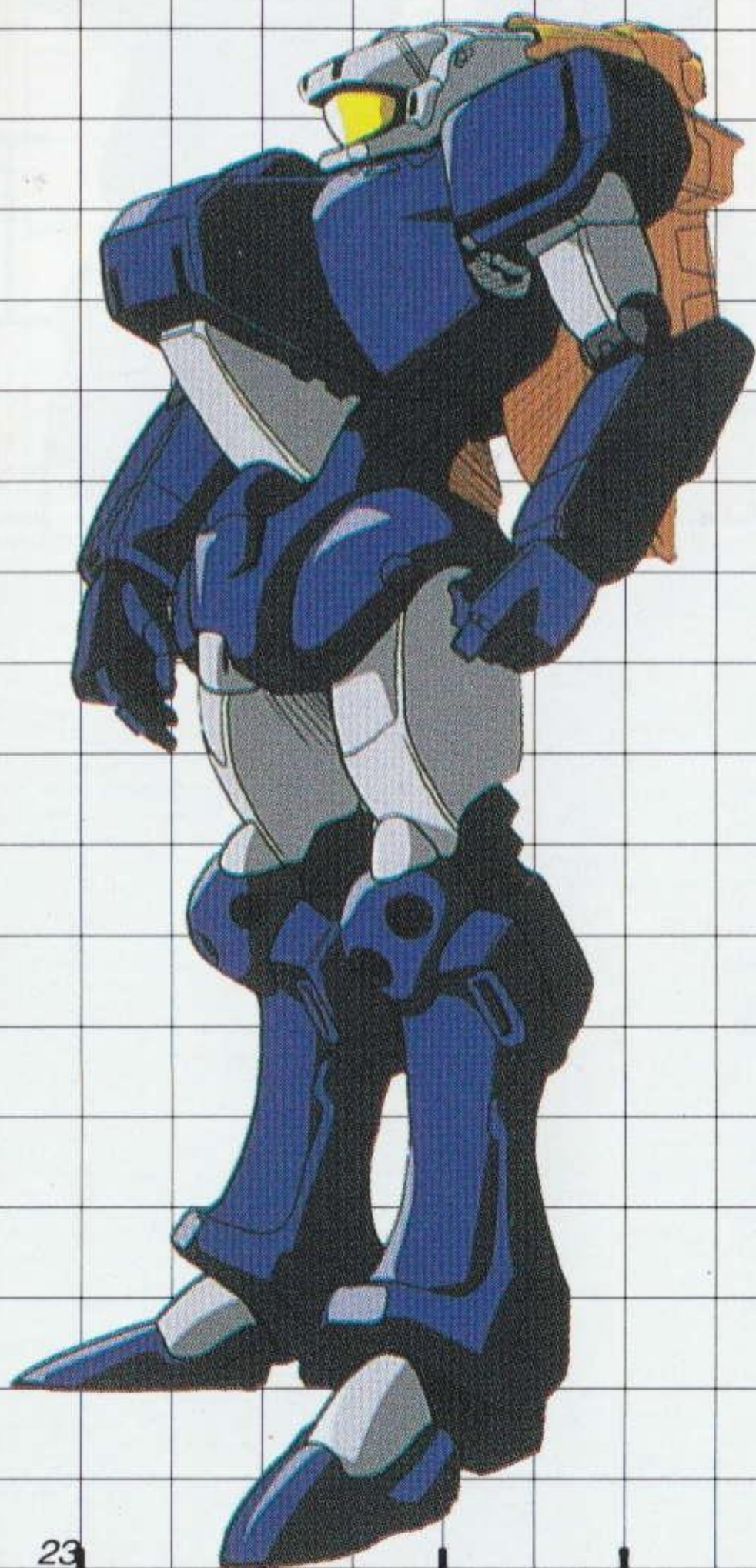
スィフトとはぎやく逆にパワーを
じゆうし重視して開発された格闘戦
 用ベクター。ベクター随一
すいいち
 のパワーと重装甲じゆうそうこうを誇る。
ほこ

V ECTOR

[FARIE] ▶

ファリエ/TYPE:WHIZZER
HEIGHT:12.67M/WEIGHT:29.47t

こうはん い こうげきよう どう
広範囲攻撃用システムを搭
さい とくしゆ しゅうい
載した特殊ベクター。周囲
てき こう ほうしゃ
の敵に高エネルギーを放射
しダメージを^{あた}与える。「マー
ブクランプ」を^{そうび}装備してい
る。



◀ [PANASIA]

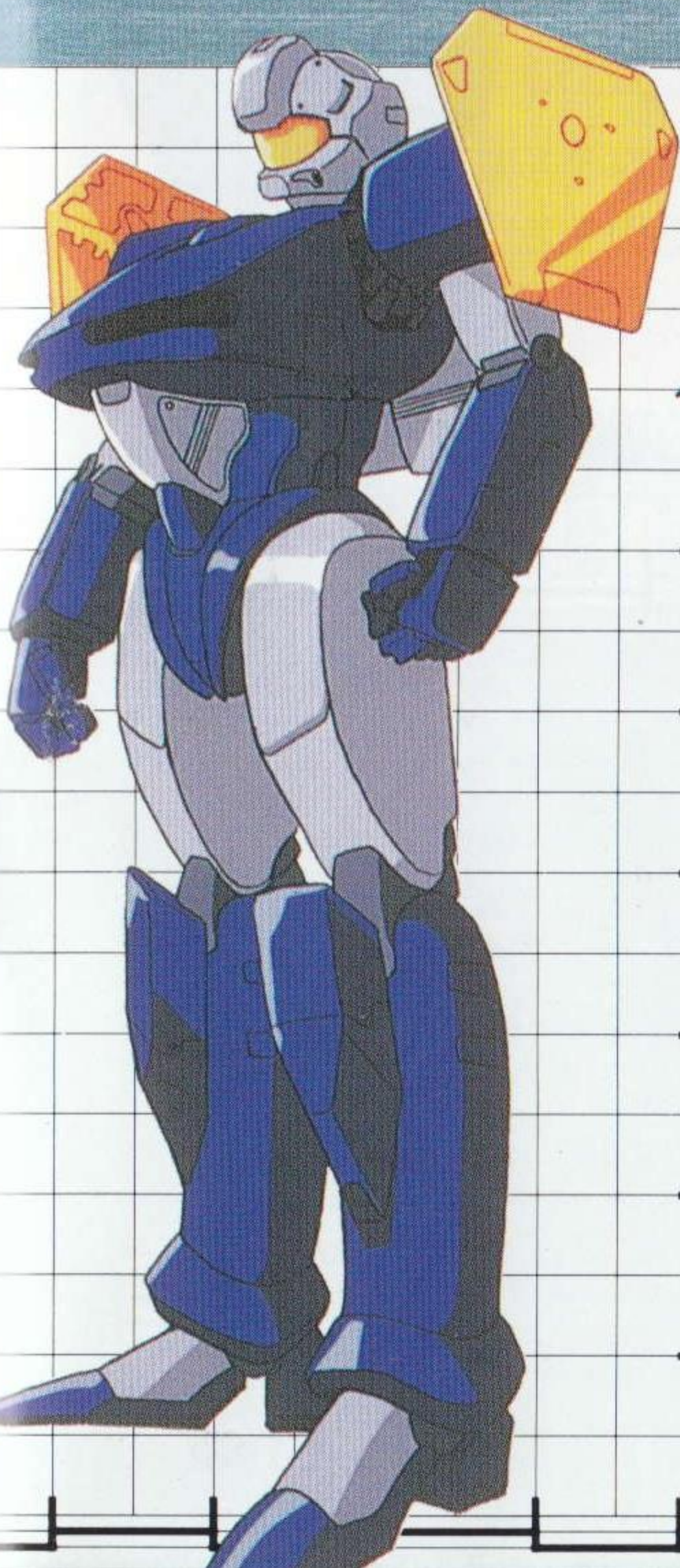
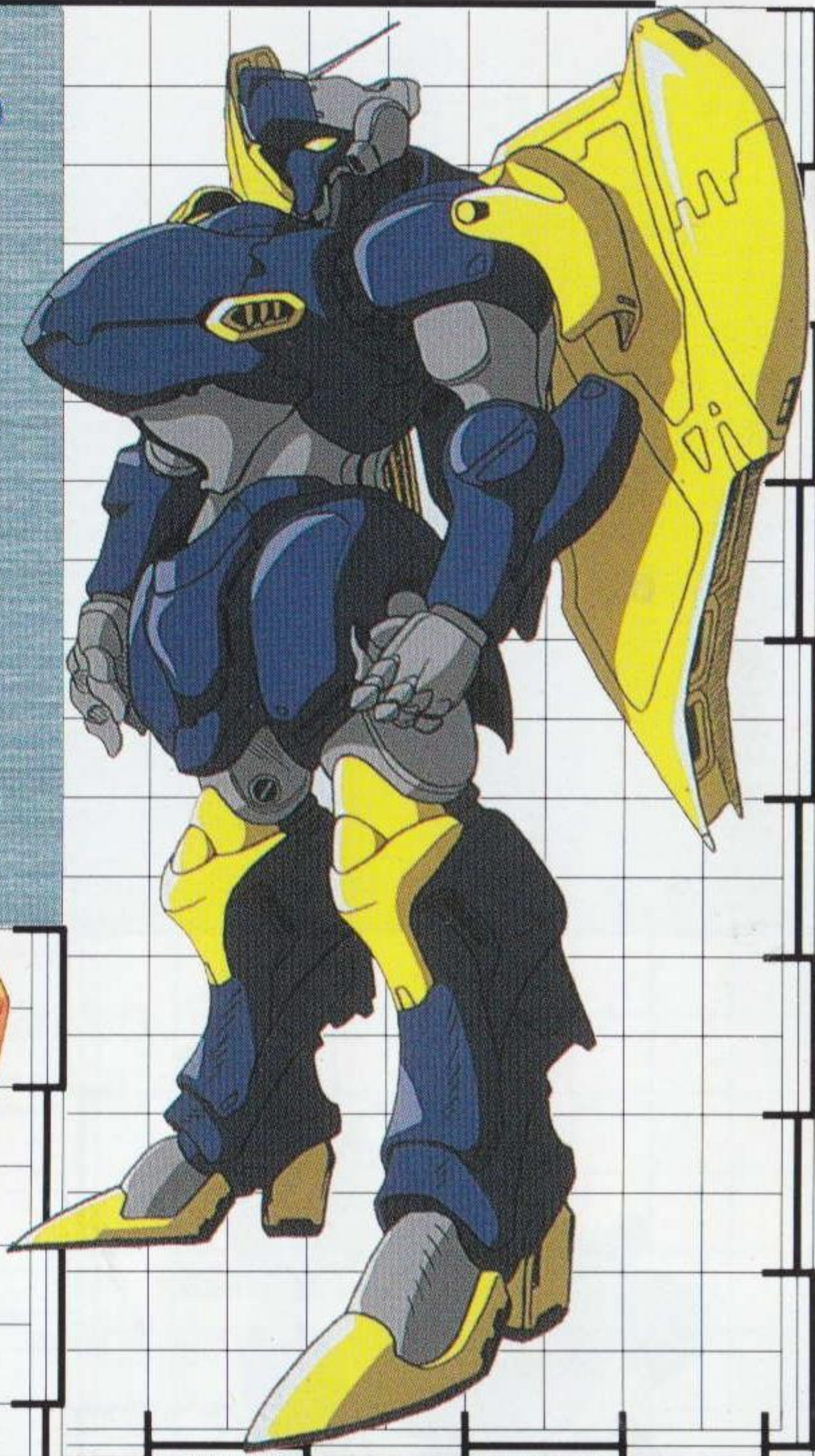
パナシア/TYPE:WHIZZER
HEIGHT:12.11M/WEIGHT:29.88t

ぼうぎょよう
防御用のバリアーシステム
を^{とうさい}搭載したベクター。エネ
ルギーを^{しゅうちゆう}集中させ敵の攻撃
を^{ふせ}防ぐ「バキュームウォー
ル」を^{そうび}装備。

[PASTRAL]▶

バストラル/TYPE:MIGHTY
HEIGHT: — M/WEIGHT: — t

ネルソンの発展型で最新鋭機である。詳しい性能はデータ不足のため不明。



◀[L.SERD]

ログザード/TYPE:GRAP
HEIGHT: 11.52M/WEIGHT: 26.27t

格闘戦用に開発された量産型SERD。

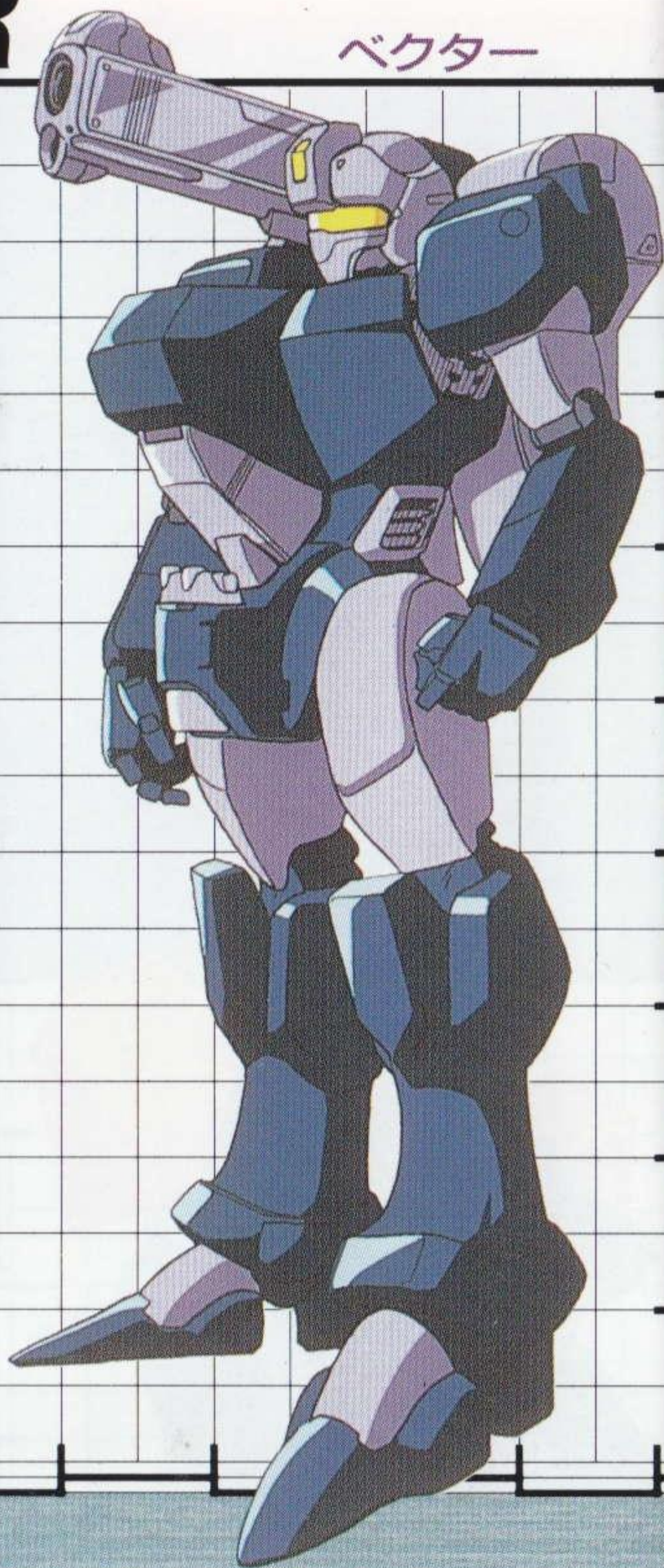
V VECTOR

ベクター

[T.SERD] ▶

テラガード/TYPE: GUNER
HEIGHT: 11.87M/WEIGHT: 26.31t

しゃげきせんよう かいはつ りょうさん
射撃戦用に開発された量産
がた ザード
型SERD。



◀ [I.SERD]

イルガード/TYPE: DIVER
HEIGHT: 11.25M/WEIGHT: 27.11t

すいちゆうせんとうよう かいはつ りょう
水中戦闘用に開発された量
さんがた ザード
産型SERD。

し よう じょう ちゅう い 使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。

★^{でんげん}電源OFFを^{かくにん}まず確認！

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。電源スイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

★カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

★^{たん し ぶ}端子部には^ふ触れないで

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ので注意してください。

★^{ほ かん ば しょ}保管場所に^{ちゅう い}注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。

★^{やく ひん}薬品を使^{つか}って^ふ拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

★^{あそ}ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、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。メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。



MMS

NCS 日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル TEL.03-3486-6314・5(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部 (直通)03-3486-6588 (受付時間)9時-18時

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。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)