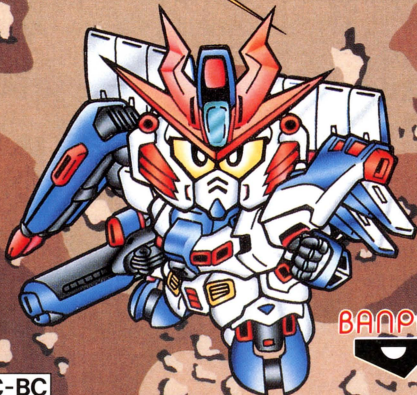
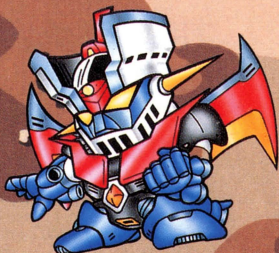
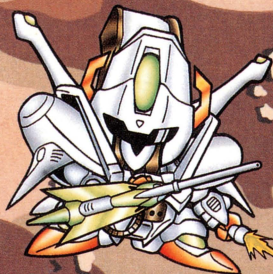


スーパーファミコン®



バトルコマンド

八武衆、修羅の兵法



BANPRESTO



SHVC-BC

© 創通エージェンシー・サンライズ・ダイナミック企画・BANPRESTO 1991 MADE IN JAPAN

このたびは、^{かぶ}(株)バンプレストのスーパーファミコン^{せん}専用^{よう}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。

もくじ

ストーリー	2
STORY	2
コントローラーの ^{き ほん そう き} 基本操作	4
最初に ^{さいしょ} まず ^{なに} 何をすればいいのか?	5
君の戦 ^{きみ} う ^{たたか} 種族 ^{しゅぞく} を選 ^{えら} べ!!	6
これがゲーム画面 ^{が め ん} だ!!	7
各 ^{かく} コマンド ^{つか} の使 ^か い方 ^た と機 ^き 能 ^{のう}	
GHQコマンド ^{ジーエツチキュー}	8
部隊 ^{ぶ たい} コマンド	43
各 ^{かく} パラメーター画面 ^{が め ん} の ^{せつめい} 説明	68
全体 ^{ぜんたい} マップ画面 ^{が め ん}	74
ゲーム ^{たの} を楽しむためのアドバイス	76
3D ^{せんとう} 戦 ^み 闘シーンを ^み てみよう!!	79
シナリオクリア	80
ゲーム ^{ゲーム} オーバー ^{オーバー}	80
GAME OVER	80
初 ^{はじ} めてゲームをする人 ^{ひと} に…。	81
各部族 ^{かく ぶ ぞく} の指 ^し 揮 ^き 官 ^{かん} リスト	82
主 ^{おも} な指 ^し 揮 ^き 官 ^{かん} 紹 ^{しょう} 介 ^{かい}	84
弾 ^{だん} 薬 ^{やく} と武 ^ぶ 器 ^き の対 ^{たい} 応 ^{おう} 表 ^{ひょう}	86
バトルコマンダー ^{キューアンドエイ} Q&A	88

ストーリー
STORY

はるかな時空^{じくう}の彼方^{かなた}に存在^{そんざい}する中央大陸^{ちゅうおうたいりく}。そこにはチーフガンダム率^{ひき}いる機動族^{きどうぞく}、チーフエルガイム率^{ひき}いる日出族^{ひのでぞく}、チーフマジンガー率^{まじんぞく}いる魔神族^{しゆぞく}の3種族^{せん}の戦士^したちが生活^{せいかつ}していた。

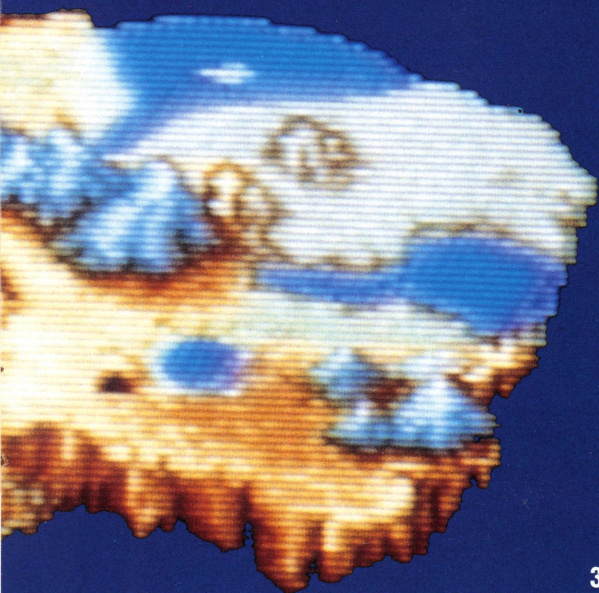
種族^{しゆぞく}を隔^{へだ}てる、目^めに見えない時空^{じくう}的^{てき}な亀裂^{きれつ}、「壁^{かべ}」が存在^{そん}在^{ざい}していたため、3種族^{しゆぞく}は争^{あらそ}いもなく、平和^{へい}なくらしが続^{つづ}いていた……。

だが、壁^{かべ}は、突然原因^{とつぜんげん}不明^{ふめい}のまま消滅^{しょうめつ}してしまったのである。

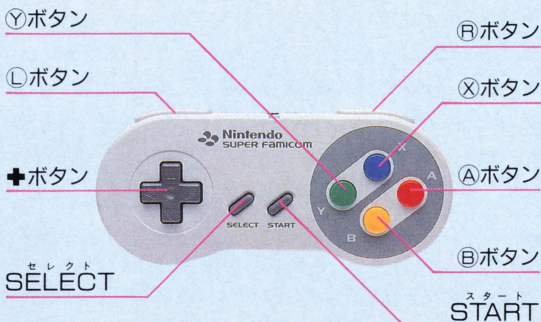


それぞれの種族は、はじめてお互いに接触することができたが、残念なことに、それによってお互いの領土をめぐって争いが多発し、ついに、各種族の族長は、領土の拡大と覇権獲得のために、戦いへ突入する決意を固めたのだった。

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。
- Aボタン**／コマンドキャンセル、前の画面にもどる。
- Bボタン**／コマンド決定・実行、数値入力が増減。
- Xボタン**／全体マップ画面を出す、もとの画面にもどす。
- Y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）。

セレクト／ゲームモードの選択（NEW GAME, CONTINUE）

スタート／ゲームスタート。

L・Rボタン／新兵リストを出す、クイックオーダーバ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。

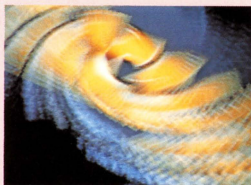
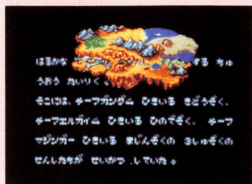
このゲームは非常に高度なプログラムとシステムでできています。ですから、このマニュアル（取扱い説明書）は常にゲームを行うときにわからない項目（コマンドの意味や操作方法）をすぐにさがせるようになっています。

さいしょに 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「バトルコマンダー」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・ \times ・ γ ・ \textcircled{A} ・ \textcircled{B} 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!!

きみ たたか しゅ そく えら 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。
 き どうぞく ひので ぞく ま じん ぞく しゅ ぞく そん ざい
 機動族と日出族と魔神族だ。もちろん、君はどの種族を選
 んでもかまわない。



き どうぞく
機動族



ひ の で ぞく
日出族



ま じん ぞく
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
 じ せ ん り ょ う ま ち む ら ジー エ ッ チ キ ュー ほ ん ぶ ひ ょ う
 示されます。攻撃し占領する種族が代わるとマークもその
 しゅ ぞく か
 種族に代わります。



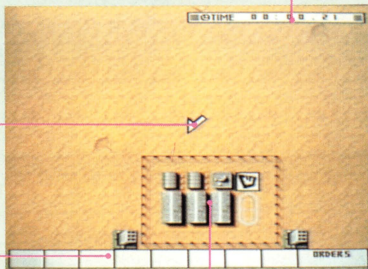
✦ ボタン ◀ ▶ で えら 選んで Ⓐ ・ Ⓑ ・ ✕ ・ ○ ・ スタート
 お 押すとゲームが はじ まります。

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くるはずだ。

やじるし
● 矢印カーソル

けいかじかんりょうじ
● 経過時間表示



ジーエッチキューほんぶ
● GHQ本部

● 出撃ユニット&GHQ本部クイックオーダーバー。／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 \oplus ボタンで合わせて \textcircled{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

ジーエツチキュー

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⑧ボタンを押すと次のウインドウが開きます。⑨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

★機能 P37

★訓練 P38～

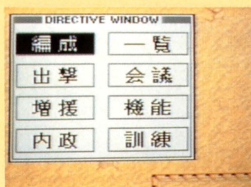
重要ポイント

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）、⑧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。⑨ボタンでキャンセルもしくは前の画面にもどります。

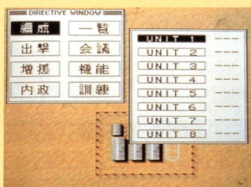
編成 (GHQコマンド)

①部隊を編成する。

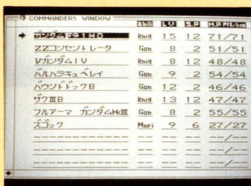
戦いを始めるには指揮官・兵士(ピース)「特殊ピース」で部隊(ユニット)を組まなければなりません。最大8部隊まで組むことができます。ここではさらに、装備できる武器の選択や戦闘に必要な持ち物の確認・補給などを行います。



+ボタンで「編成」を選び⑧
 ボタンを押します。(以下同
 様の操作をする)



ナンバー えら
 ユニットNo.を選びます。



し き かん ひょう し き かん
 指揮官のリスト表で指揮官
 を選びます。

とうろく 【登録】コマンド

し き かん とうろく かた
 ▶ 指揮官のユニットへの登録の仕方。(コマンダーウインドウ)

とうろく えら
 「登録」を選びます。

⑧ボタンで登録、(⑨ボタン
 まえ が めん もど
 で前の画面に戻る。)



とうろく かくにん
登録の確認をします。

(YES/NO)

①ボタン(NO)を押すと指揮官リスト表の画面に戻ります。

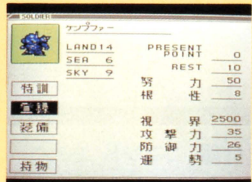
②ボタン(YES)を押すと、登録されたことを表示し兵士リストの画面に移ります。



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」を選びます。
②ボタンで登録、(①ボタンで前の画面に戻る。)

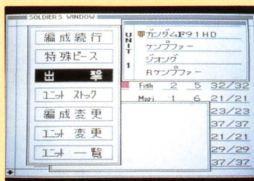
登録の確認をします。

(YES/NO)

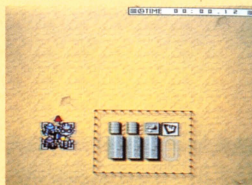
①ボタン(NO)を押すと兵士リスト表の画面に戻ります。



⑥ボタン(Y E S)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⑥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⑥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、③ボタンを押します。

COMMANDER	
ガンダムF91HD	
LAND 16	指揮能力 22
SEA 7	作戦能力 16
SKY 13	士気 20
PRESENT POINT 0	命中率 7
	カリスマ 80
REST 10	視界 2500
	攻撃力 58
	防御力 66
	機動 20

武器を選び、③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。

COMMANDER	
ガンダムF91HD	
SHOT ビームサーベル	8 4
ENER ビームサーベル	4 8
ENER ビームサーベル	16 36
SHOT メガバールガン	10 9
登録	持物
装備	FUEL
	0
持物	SHOT (だんがん セット) 100
	ENER (エネルギーパック) 100

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。

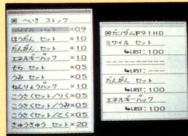
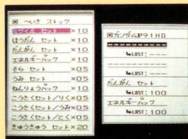
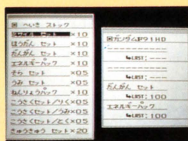
「持物」を選んで③ボタンを押します。

COMMANDER	
ガンダムF91HD	
LAND 16	指揮能力 22
SEA 7	作戦能力 16
SKY 13	士気 20
PRESENT POINT 0	命中率 7
	カリスマ 80
REST 10	視界 2500
	攻撃力 58
	防御力 66
	機動 20

ほ きゅう こうもく えら
補給したい項目を選び③ボタ
ンを押します。

へい し も もの ほう
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③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。

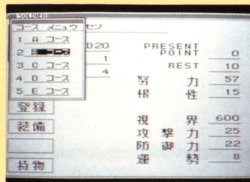
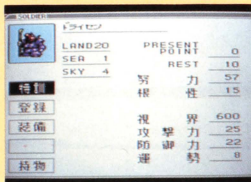


④兵士を訓練する。

とつくん
【特訓】コマンド

げんざい じーエッチキュー ちゅうりゅうちゅう へい し はげ とつくん
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。

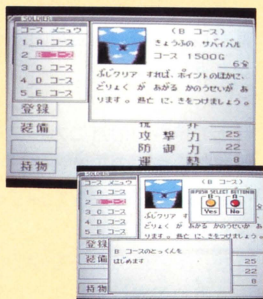


「特訓」を選び実行します。

コースメニューを選び決定
します。

③ボタンを押します。

③ボタン (YES) を押すと特訓が開始されます。④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“TRAINING”の表示が出ます。



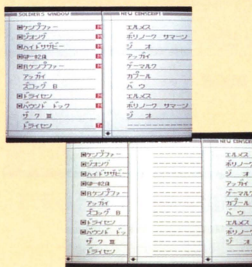
※訓練中に出撃させると訓練はキャンセルとなり、G (おかね) ももどって来ません。

★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L・R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。押すごと3段階にリストがスライドします。



SOLDIER'S WINDOW

名前	種族	レベル	経験値	HP	MP	EXP
アーク	人間	1	2	36/36		
アーク	人間	2	5	32/32		
アーク	人間	1	6	21/21		
アーク	人間	1	6	23/23		
アーク	人間	1	2	37/37		
アーク	人間	1	2	21/21		
アーク	人間	1	5	29/29		
アーク	人間	1	2	37/37		
アーク	人間	1	12	40/40		
アーク	人間	1	5	28/28		
アーク	人間	1	2	22/22		

＋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⑧ボタン(YES)
を押してください。⑨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
トが半分表示されすぐに新兵
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。

NEW CONCEPT

名前	種族	レベル	経験値	HP	MP	EXP
アーク	人間	1	2	36/36		
アーク	人間	2	5	32/32		
アーク	人間	1	6	21/21		
アーク	人間	1	6	23/23		
アーク	人間	1	2	37/37		
アーク	人間	1	2	21/21		
アーク	人間	1	5	29/29		
アーク	人間	1	2	37/37		
アーク	人間	1	12	40/40		
アーク	人間	1	5	28/28		
アーク	人間	1	2	22/22		

新兵のパラメータ画面が出
ますので「登録」を選んで
⑩ボタンを押します。

NEW CONCEPT

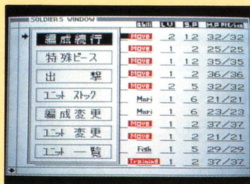
名前	種族	レベル	経験値	HP	MP	EXP
アーク	人間	1	2	36/36		
アーク	人間	2	5	32/32		
アーク	人間	1	6	21/21		
アーク	人間	1	6	23/23		
アーク	人間	1	2	37/37		
アーク	人間	1	2	21/21		
アーク	人間	1	5	29/29		
アーク	人間	1	2	37/37		
アーク	人間	1	12	40/40		
アーク	人間	1	5	28/28		
アーク	人間	1	2	22/22		

NEW CONCEPT

名前	種族	レベル	経験値	HP	MP	EXP
アーク	人間	1	2	36/36		
アーク	人間	2	5	32/32		
アーク	人間	1	6	21/21		
アーク	人間	1	6	23/23		
アーク	人間	1	2	37/37		
アーク	人間	1	2	21/21		
アーク	人間	1	5	29/29		
アーク	人間	1	2	37/37		
アーク	人間	1	12	40/40		
アーク	人間	1	5	28/28		
アーク	人間	1	2	22/22		

へんせいけつてい ぐん ジーエツチキュー ない 編成決定コマンド群(GHQコマンド内)

へんせい けつてい ちよくぜん い か で
編成が決定される直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Ⓨボタ
ンを押すことで出せます。



へんせいぞつこう
★編成続行

とくしゅ
★特殊ピース

しゅつげき
★出撃

★ユニットストック

へんせいへんこう
★編成変更

へんこう
★ユニット変更

いちらん
★ユニット一覧

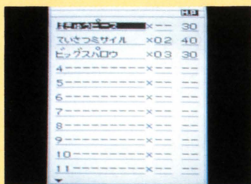
へんせいぞつこう
【編成続行】コマンド

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。

とくしゅ
【特殊ピース】コマンド

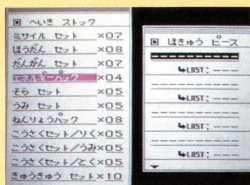
ほ きゅう しんかいはつ へい き へんせい
補給ピースや新開発の兵器をユニットに編成させるコマン
ドです。ただし、ゲームのはじめは、新兵器が開発されて
いないのでユニットに^{くわ}えられません。

ほ きゅう へい き かいはつ
▶補給ピースをユニットに加える場合。

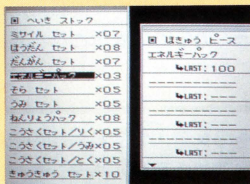


「ほきゅうピース」を^{えら}選んでⓅ
ボタンを押す。

「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
⑥ボタンを押す。

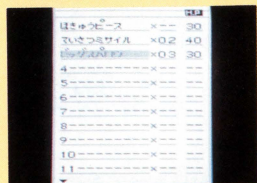


カーソルが補給ピース表に移
ったら、空いている欄に合わせ
⑥ボタンを押すと補給ピー
スにストックされます。

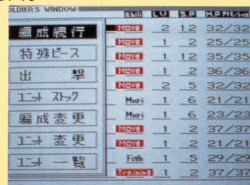


※補給ピースには一度に14個まで持たせることができます。

▶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。



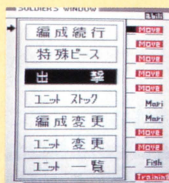
ユニットが4人に（新兵器、
補給ピースも含む）なって
いれば編成決定コマンド群
へもどります。

※おおむね④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④ボタンを数回押してください。

しゅつげき 【出撃】コマンド

へんせい かんりよう が めんじよう しゅつげき
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。

しゅつげき えら お
「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
ちか い ち ひよう じ
近くの位置に表示されます。



➕の▶でしゅつげき さいしよ い ち
出撃する最初の位置
き ふた お
を決め、再びⒷボタンを押す
しゅつげき
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
じようたい せんとうたいせい はい
ていません。通常待機となっ
つうじようたい き
ています。

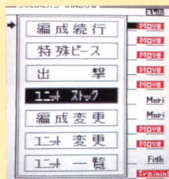


【ユニットストック】コマンド

へんせい かんりよう き ち ない ちゆうりゆう
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。

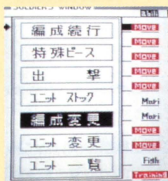
えら けつ
「ユニットストック」を選び決
てい
定します。

「○○ユニットはストックされ
ました」の表示が出てストック
かんりよう
完了です。

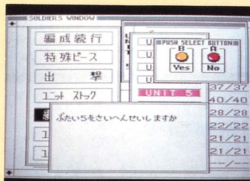


へんせいへんこう 【編成変更】コマンド

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。



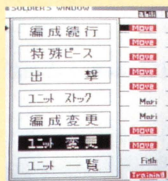
「編成変更」を選んで③ボタンを押します。



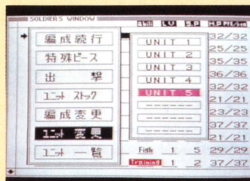
再編成するなら③ボタン(YES)を押します。④ボタンを押すとキャンセルになります。

へんこう 【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。



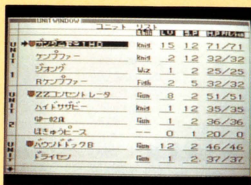
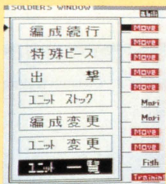
「ユニット変更」を選んで③ボタンを押します。



編成がされてないユニット番号を選びます。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②ボタンを押します。

①・②・③・④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
 官の覧を選んで⑧ボタンを押
 してください。ここで兵士を
 選び⑧ボタンを押すと、「増
 援」コマンドと同じ状態にな
 ります。(P22)

ユニット	リスト	HP	MP	ATK	DEF	SPD	HP/MP
★ 出撃させたいユニット	Knif	1.5	1.2	71/71			
ケンゾファ	Knif	2	1.2	32/32			
ジョブ	Wiz	1	2	25/25			
Rケンゾファ	Fish	2	5	32/32			
ZZZイベントレータ	Gun	8	2	51/51			
ハイドワガビー	Knif	1	1.2	35/35			
99-82R	Gun	1	2	36/36			
ほきカウース	---	0	1	20/0			
パワンドドックB	Gun	1.2	2	46/46			
ドライセン	Gun	1	2	37/37			

次の画面になりましたら「出
 撃」を選んで⑧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」内に出撃後の操
 作と同じです。

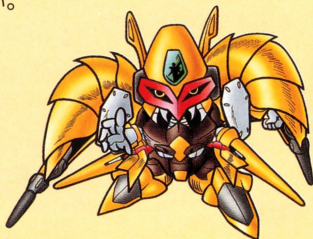
ユニット	リスト	HP	MP	ATK	DEF	SPD	HP/MP
★ 出撃させたいユニット	Knif	1.5	1.2	71/71			
ケンゾファ	Knif	2	1.2	32/32			
ジョブ	Wiz	1	2	25/25			
Rケンゾファ	Fish	2	5	32/32			
ZZZイベントレータ	Gun	8	2	51/51			
ハイドワガビー	Knif	1	1.2	35/35			
99-82R	Gun	1	2	36/36			
ほきカウース	---	0	1	20/0			
パワンドドックB	Gun	1.2	2	46/46			
ドライセン	Gun	1	2	37/37			

②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。

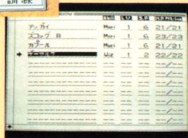
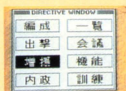
上記の画面で「出撃」でなく「持物」を選んで⑧ボタンを押し、
 操作してください。



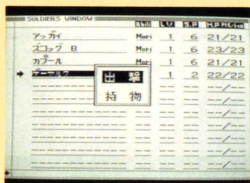
ぞうえん 増援 (GHQコマンド)

へんせい ぶたい べつ へいし たんどく しゅつげき
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。

ぞうえん えら けつてい
「増援」を選んで決定します。
へいし えら
兵士リストが出ますので、選
んでⓐボタンを押してくだ
さい。



しゅつげき えら お
「出撃」を選んでⓐボタンを押
してください。マップ上に出
撃できます。

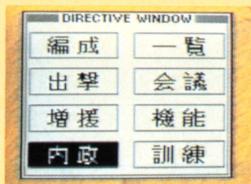


※ここで出撃させられる総ピース数は、部隊に編成されて
いるピースを含め、最大32ピースまでです。

ないせい 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。

- ★ せいさん 生産
- ★ へい き かい はつ 兵器開発
- ★ ぼう えい 防衛
- ★ きゅう よ 給与
- ★ へい し かい こ 兵士解雇



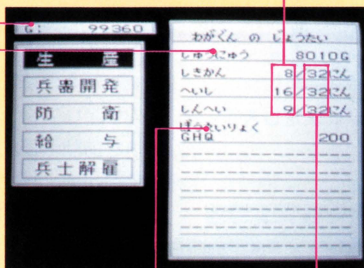
ないせい えら けつてい
「内政」を選び決定します。

つぎ ないせい が めん
次の内政コマンド画面がでます。

ないせい が めん せつめい 内政コマンド画面の説明

げんざいしやう ゴールド
● 現在所有のG(おかね)

げんざい じ ぐん とうろく
● 現在自軍のリストに登録さ
れている人数。



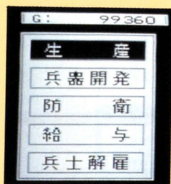
とうろく マックス
● リストに登録できるMAX
(さいだい にんすう)
(最大)人数。

かくせんりやう ち
● 各占領地の「ぼうえいりよく」
リスト

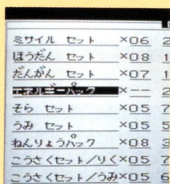
しゅうにゅう とし むら ぜいしゅう たん い じ かん はい
● しゅうにゅう／都市や村からの税収。単位時間ごとに入
ってきます。じんこう ひれい か さん
人口に比例して加算され、シナリオをクリ
ア後も累積されていきます。

せいさん 【生産】コマンド

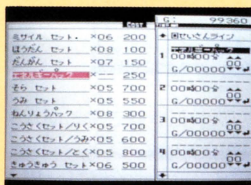
こうげき ひつよう ほうだん だんがん
攻撃に必要な砲弾、弾丸、ミサイル、エネルギーパック、
ねんりよう ほ きゆうぶつ し せいさん しれい
燃料などの補給物資生産を指令するコマンドです。



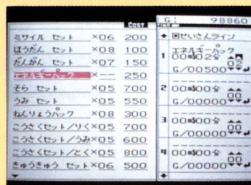
せいさん えら けつてい
「生産」を選び決定します。



ひだり せいさん せいさん
左の生産リストで生産した
ものを選び、Bボタンを押
します。



つぎ みぎ せいさん さいだい
次に右の生産ライン（最大
8ライン）のいずれかを選
びBボタンを押します。




みぎはし
+ボタン▲▼◀▶で右端の
上下の矢印にカーソルを合
わせます。

お すうじ ぞう
Bボタンを押すと数字が増

げん せいさん こ すう にゅうりよく
減して生産個数が入力されます。▲…増える ▼…減る（最
だい ひょうじ
大99まで表示）

せいさん こ すう にゅうりよく どうじ せいさん ひつよう じ かん ゴールド
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
ひょうじ
かね）が表示されます。

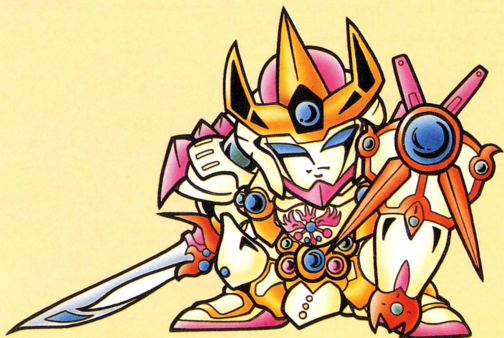
せいさん こすう き
生産個数が決まりましたら最
後に“”にカーソルを合わ
せて③ボタンを押すと決定さ
れます。

①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。

G+ 78860		
+ 固せいさんライン		
ミサイル セット ×06	200	1 004002金
ほくだん セット ×08	100	G/00500
だんがん セット ×07	150	
はろもろセッ	250	
ぞら セット ×05	700	2 00400金
うみ セット ×05	550	G/00000
ねんりょうハック ×08	300	
こうさくセット/リク ×05	700	3 00400金
こうさくセット/うみ ×05	600	G/00000
こうさくセット/こく ×05	800	4 00400金
さかうきゅう セット ×06	500	G/00000

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。

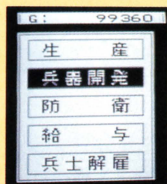
生産指令を終了するならもう一度①ボタンを押すと内政コ
マンド画面にもどります。また、現在生産中のラインに新
しい生産内容を上書きしたときは、前の指令はキャンセル
され、前の指令で投入したG(おかね)はもどってきません。



【兵器開発】コマンド

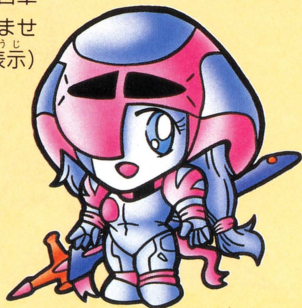
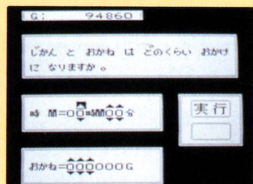
戦いを有利に進めるためには新兵器の開発も必要となります。時間と予算でどんな強力な新兵器ができあがるかはわかりません。ただ、かけた金額によって、その兵器の種別が変わり、かけた時間によってその兵器の信頼度（兵器のヒットポイント、命中率、その他）が変わってくるようです。

「兵器開発」を選んで決定します。

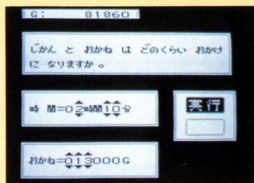


＋ボタンで▲▼の数字にカーソルを合わせ、③ボタンを押すと数字が増えます。①ボタンで時間が減ります。（24時間00分まで表示）

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）

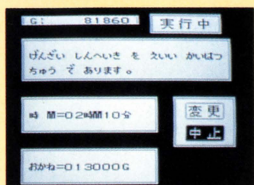


にゅうりよく かんりよう じっこう
 入力^{にゅうりよく}が完了^{かんりよう}したなら「実行」^{じっこう}
 を選^{えら}んで⑧ボタ^おンを押^おすと開^{かい}
 発^{はつ}が実行^{じっこう}され、内政^{ないせい}コマンド
 がめん 画面^{がめん}にもどります。



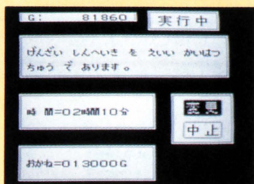
☆ へい き かい はつ へんこう ちゅう し
 兵器^{へい き}開発^{かい はつ}を^{へんこう}変更^{ちゅう し}または中止^{ちゅう し}したいとき。

へい き かい はつ じっこうちゅう
 「兵器^{へい き}開発^{かい はつ}」コマンド^{じっこうちゅう}が実行中^{じっこうちゅう}
 に^{ふた}再び^{へい き かい はつ}「兵器^{へい き}開発^{かい はつ}」コマンド^{じっこうちゅう}
 を選^{えら}び決^{けつ}定^{てい}すると画^が面^{めん}は次^{つぎ}の
 ようになっ^なていま^{いま}す。



へんこう 【変更】

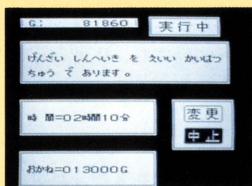
じ かん かね へんこう
 時間^{じ かん}やお金^{かね}を^{へんこう}変更^{へんこう}したいとき
 は、「変更」^{へんこう}を選^{えら}んで決^{けつ}定^{てい}しま
 す。その^ご後^{すう}、数^じ字^じを入^{にゅうりよく}力^なし直^{なお}
 して、「実行」^{じっこう}コマンド^{けつてい}を^{けつてい}決^{けつ}定^{てい}
 してくださ^さい。



ぜんかい し れい とうにゅう
 ※前^{ぜん}回^{かい}の指^し令^{れい}で投^{とう}入^{にゅう}したG(おかね)はもど^{もど}ってきま^きせん。
 さらに前^{ぜん}回^{かい}費^いやした時^じ間^{かん}もキヤ^きンセ^んルされま^さす。

ちゅう し 【中止】

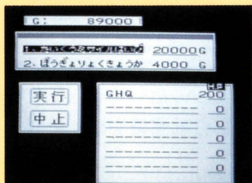
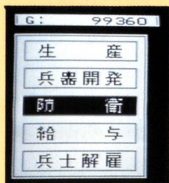
かいはつ ちゅう し
開発を中止したいときは「中
止」コマンドを選んで決定し
ます。



ぜんかい し れい どうにゆう ゴールド
※前回の指令で投入したG(おかね)はもどってきません。

ぼう えい 【防衛】コマンド

ここではジ-エツチキュー (基地) や せんりよう ち (占領地) へのミサイル せいび (配備) と ぼうぎょ (防御) 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。



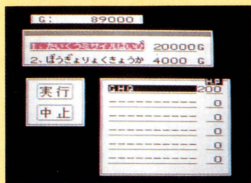
ぼう えい えら けってい
「防衛」を選んで決定します。

「たいくうミサイルはいび」
か「ぼうぎょよりよくきょう
か」を選んでⒷボタンを押
します。

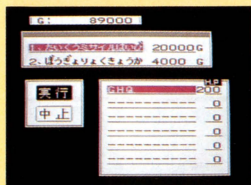
1 たいくうミサイルはいび／敵のミサイル(特殊ピース)の
 攻撃に対して防御力を上げます。通常、ミサイル2発～
 3発でHPはほとんど0になってしまうので、重要なコ
 マンドです。

2 ぼうぎよりよくきょうか／防御力を強化し、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。

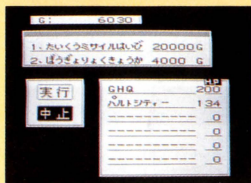
自軍のどの基地に対して行う
 かを選んでBボタンを押して
 ください。ただし、ゲームの
 最初はGHQしかありません。



＋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。



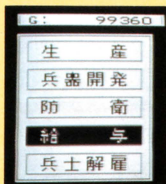
「防衛」コマンドも途中で中止
 することができます。この表
 示のとき「中止」を選んでB
 ボタンを押してください。た
 だし、G (おかね) はもどっ
 てきません。



【給与】コマンド

ここでは自軍の兵士、指揮官、新兵の給料を決めます。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”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。Ⓑ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、Ⓑボタンを押すと給与が決定されます。



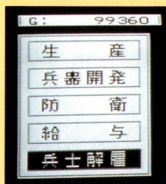
※給与が低いとコマンダー（指揮官）の「カリスマ」、兵士の「努力」の数値が下がり、戦場で逃亡する可能性が高くなります。

【兵士解雇】コマンド

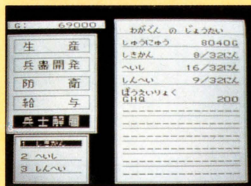
自軍の指揮官、兵士、新兵を軍から解雇(軍をやめさせる)または、逃亡、行方不明、死亡したピース(指揮官・兵士)をリストから抹消するコマンドです。解雇された者には給与を払わなくてよいことになります。

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。

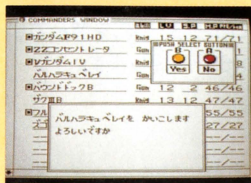
「兵士解雇」を選んで決定する。



“しきかん” “へいし” “しんぺい” の3つから解雇するの
 がある項目を選んでⒷ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Ⓑボタン
 を押し、さらにⒷボタンを押
 すと解雇されます。



いちらん 一覽 (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。「一覽」コマンドには次の7つがあります。

★ユニット一覽

★兵士一覽

★新兵一覽

★内政一覽

★戦闘状況

★状況

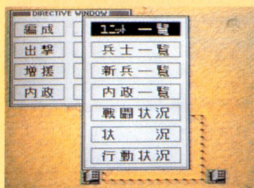
★行動状況



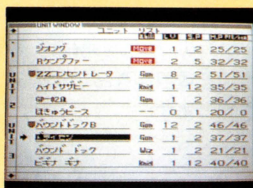
「一覽」を選んで決定してください。

【ユニット一覽】コマンド

ユニットリストを見るコマンドです。



「ユニット一覽」を選んで⑧ボタンを押します。

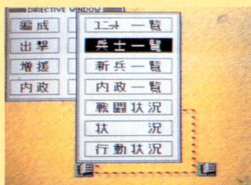


＋ボタン▲▼で見ることができます。

④・⑤・⑥ボタンを押すことで前の画面にもどります。

へいし いちらん
【兵士一覧】コマンド

へいし ソルジャーズ ウインドウ み
兵士のリスト(SOLDIERS WINDOW)を見るコマンドです。



へいし いちらん えら
「兵士一覧」を選んで③ボタン
お
を押します。

み
+ボタン▲▼で見るこ
ができます。

お
①・②・④・⑤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。

しんべいいちらん
【新兵一覧】コマンド

しんべい ニュー コンスクリプト み
新兵のリスト(NEW CONSCRIPT)を見るコマンドです。

しんべいいちらん えら
「新兵一覧」を選んで③ボタン
お
を押します。



UNIT	LV	EXP	HP	MP	ITEM
エルメス	1	1	20/20		
ポリノフ サマーン	1	1	35/35		
ジ オ	1	1	35/35		
アッガイ	1	1	21/21		
ゲーマル	1	1	22/22		
カザール	1	1	21/21		
バウ	1	1	33/33		
エルメス	1	1	20/20		
ポリノフ サマーン	1	1	35/35		
ジ オ	1	1	35/35		

UNIT	LV	EXP	HP	MP	ITEM
ポリノフ サマーン	1	1	35/35		
ジ オ	1	1	35/35		
ゲーマル	1	1	22/22		
カザール	1	1	21/21		
バウ	1	1	33/33		
エルメス	1	1	20/20		
ポリノフ サマーン	1	1	35/35		
ジ オ	1	1	35/35		

＋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。

DIRECTIVE WINDOW
編成
出撃
増援
内政

GOLD	101760G	収入	8010G
じんけんひ	じんけんひ	へいしたちのしじりつ	458!
しきかん	800G	しんへいき	かいはつひ
へいし	150G		0G
しんへい	100G		
TOTAL	1050G		
へいしのかず	81人		
しきかん	161人		
しんへい	91人		
TOTAL	338人		

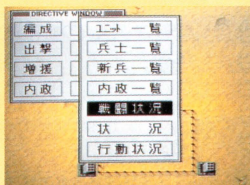
「内政一覧」を選んでⒼボタ
ンを押します。

Ⓐ・ⓧ・Ⓨボタンを押すこ
とで前の画面にもどります。

せんとうじょうきよう 【戦闘状況】コマンド

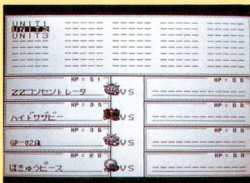
じぐん ぶたい へいし どりつ ぶたい 自軍の部隊・兵士（独立部隊）が いまどの 敵 と 戦っているのかを見ることができます。

せんとうじょうきよう えら 「戦闘状況」を選んで ⑧ ボタンを押します。



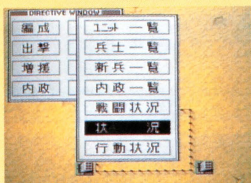
じぐん み へいし 自軍の見たいユニットや兵士（独立部隊）に + ボタンでカーソルにあわせると画面中央に兵士たちが現れます。

①・②・③ ボタンを押すことで前の画面にもどります。

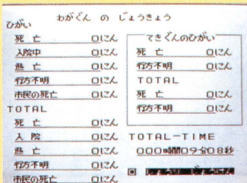


じょうきよう 【状況】コマンド

じぐん てきぐん ひ がい じょうきよう み 自軍、敵軍ともに被害状況を見ることができます。



じょうきよう えら 「状況」を選んで ⑧ ボタンを押します。



①・②・③ ボタンを押すことで前の画面にもどります。

こうどうじょうきょう 【行動状況】コマンド

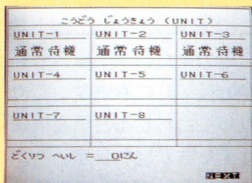
どくりつ ぶたい せんとうたいせい ふうじょうたいせい
ユニットや独立部隊が戦闘体制にあるのか通常体制にあるのかを表示します。

こうどうじょうきょう えら
「行動状況」を選んで③ボタンを押します。



③ボタンを押す度に画面が変わります。

①・②・④ボタンを押すことで前の画面にもどります。

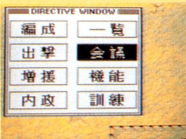


かいぎ 会議 (GHQコマンド)

かく まえ つか なに
各シナリオをはじめる前にこのコマンドを使ってまず何をしたらよいか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。

かいぎ えら けつてい
「会議」を選んで決定してください。

ぜんたい かいぎ ひつ
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③ボタンで送ってください。メッセージが終わって③ボタンを押すともとの画面にもどります。



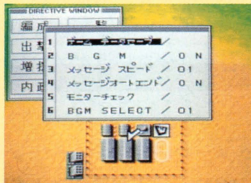
きのう

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。

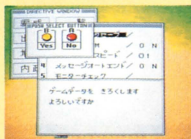


項目は+ボタン▲▼で選んでください。

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Ⓑボタンを押します。セーブするならⒷボタン (YES) 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 ^{ビージーエム}BGM / ^{ちゆう}ゲーム中にイベントのとき等に ^{など}流れる音楽の ^{なが}ON・OFF ^{おんがく}を行います。

3 ^{はや}メッセージ ^{せつてい}スピード / メッセージが画面に表示される ^{だんかい}ときの速さを設定します。01～06の6段階に設定できます ^{せつてい}数字が ^{すうじ}少ないほどメッセージスピードが速くなります。

③ボタンで数字が増え ^{すうじ}④ボタンで減る。

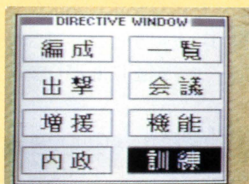
4 ^{オート}メッセージ ^{オフ}オートエンド / OFFのときゲーム中のメ ^{ちゆう}ッセージを、時間とともに自動的に消します。初期設定 ^{しよき}ではONになっています。

5 ^{ちよくせつかんけい}モニターチェック / このゲームには直接関係ありません ^なが、何かボタンを押すと消えます。

6 ^{ビージーエム}BGM ^{セレクト}SELECT / フィールド画面上でのBGMを ^{えら}選ぶことができます。01～03まであり、01では風の音 ^{かぜ}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 ^{うへ}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 ^{しゆう}了するとマップ画面上でメッセージウィンドウによって知 ^しらせます。

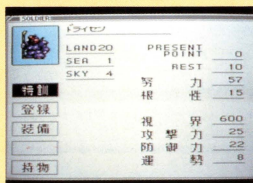


「^{くんれん}訓練」を選んで決定します。

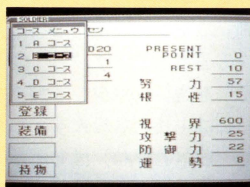
★^{へいし}兵士(SOLDIER)^{とつくん}を特訓する

^{へいし}兵士はAからEまでの特訓^{とつくん}コース^{えら}を選ぶことによってパラメータにある「努力」値、^{どりよく}「根性」値、^{こんじよう}レベル^ちを上げるのに必要な「PP」(^{ひつよう}プレゼントポイント)値、^ちなどが加算^{かさん}されます。

^{へいし}兵士リストから特訓^{とつくん}をさせる兵士を選び、^{へいし}③ボタン^{えら}を押します。ただし、ユニットに登録^{とうろく}された兵士^{へいし}や出撃中^{しゅつげきちゆう}の兵士^{へいし}は選ぶことができません。



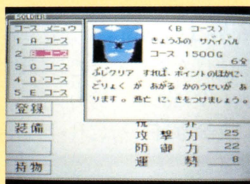
^{へいし}兵士のパラメータ画面が出たら「特訓」^{とつくん}を選んで③ボタン^{えら}を押します。



コースメニューの中からコース^{えら}を選び、③ボタン^おを押します。

コースの内容、かかる費用^{ひよう} (G)、かかる時間^{じかん}が表示されます。再び③ボタン^おを押してください。

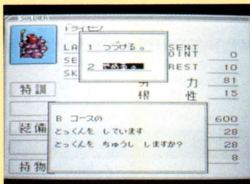
このコースでよいなら③ボタン（YES）を押してください。④ボタン（NO）を押すと兵士のパラメータ画面にもどります。



ここで④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③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）がかかります。それぞれかかる量がちがいます。

はち ぶ しゅういちらん 八武衆一覽

★**ファイター**(Figh)^{とう ぶ しゅう}闘武衆 COST/0G TIME/00M

^{もつと}最も^{いっばんてき}一般的な^{へい し}兵士^{くんれん}。訓練^{へい し}しなくても^{とうろく}兵士に登録^{へい し}するだけで^{へい し}ファイターになる。

★**ナイト**(Knigh)^{き ぶ しゅう}騎武衆 COST/500G TIME/10M

ファイターの上^{う え}、移動力^{い どうりよく}もかなり高い。指揮能力^{たか}の上^{し き のうりよく}が上がり^あ方が最も速い。

★**フライヤー**(Fly)^{くう ぶ しゅう}空武衆 COST/500G TIME/15M

そら^{し ょう}セット^{そら}を使用して^{い どうりよく}の空^{こうげきりよく}での移動力^{もつと}、攻撃力^{おお}が最も大きい。視界^{し かい}も八武衆^{はち ぶ しゅう}の中では最も広い^{なか}。

★**マリナー**(Mari)^{かい ぶ しゅう}海武衆 COST/350G TIME/03M

うみ^{し ょう}セット^{う み}を使用して^{い どうりよく}の海^{こうげきりよく}の移動力^{もつと}、攻撃力^{たか}が最も高い。

★**ステルサー**(Stel)^{おん ぶ しゅう}隠武衆 COST/500G TIME/12M

地雷^{じ らい}、機雷^{き らい}、爆弾^{ばく だん}の敷設^{ふ せつ}、塹壕掘り^{ざんごう ほ}はステルサーが最低^{さいてい}。1人^{ひとり}はユニット^{じ らい}にいないと^{き らい}できません。地雷^{てつ}、機雷^{き らい}の撤去^{きょ さきょう}作業^{おこな}もステルサー^{おこな}だけが^{おこな}行えます。

★**ガンナー**(Gun)^{ほう ぶ しゅう}砲武衆 COST/400G TIME/06M

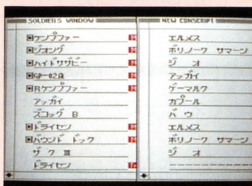
移動力^{い どうりよく}は低い^{ひく}が、レベル^あが上がると最も^{もつと}MAX HP^あが上がる。

★**ウィザード**(Wiz)^{ま ぶ しゅう}魔武衆 COST/700G TIME/30M

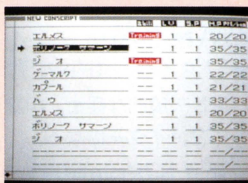
指揮官^{し き かん}は「カリスマ」、兵士^{へい し}は「努力」値^{どりよく}を消費^ちすることで、^{えん ご のうりよく}「援護能力」コマンド^{さいだい}で最大^{しゅるい}4種類^{ま ほう}の魔法^{つか}を使うことができます。しかし、攻撃力^{こうげきりよく}が低い^{ひく}。

★**ナース**(Nar)^{ご ぶ しゅう}護武衆 COST/550G TIME/08M

レベル^{し ょう}にかかわらず、ナース^{ぜんいん}が「きゅうきゅうセット」^{ヒットポイント}を使用^{かいふく}するとそのユニット^{こうげき}全員のHP^{りよく}が回復^{おな}します。攻撃力^{りよく}はファイター^{おな}と同じくらい。



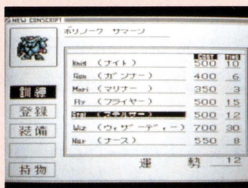
兵士リストのとき^①か^②ボタンを押して新兵リストを出します。(P14参照)



訓練をさせたい新兵を選んで^③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^④ボタンを押します。



どの武装に訓練させるか選び^⑤ボタンを押します。

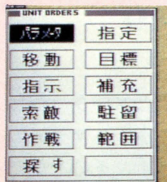
これでよいなら^⑥ボタン (YES) を押してください訓練が開始され、新兵のパラメータ画面にもどります。^⑦ボタン (NO) を押した場合はそのまま新兵のパラメータ画面にもどります。



これ以降は兵士の訓練と同じ操作をしてください。

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B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

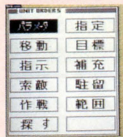


待機の
マーカー

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) を見ることができます。

「パラメータ」を選んで③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③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、索敵の指令も行うことができます。(部隊コマンドの「指示」とはちがいます)

し き かん ば あい
★指揮官の場合
へんたい
「編隊」

たいれつ なら かた か
ユニットの隊列(並び方)を変えるコマンドです。

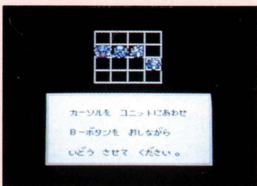
＋ボタンで▲▼「編隊」を選び
③ボタンを押すと編隊変更画面 になります。

ガンダムP91HD			
LAND 16	指揮能力	27	
SEA 7	作戦能力	22	
SKY 13	士気	20	
	命中率	15	
PRESENT POINT 6	カリスマ	1	
経備	編隊	視界	2500
指示	分割	攻撃	77
持物		防御	78
		運	20

＋ボタンでカーソルを移動させたいピースに合わせます。



③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します。終わったら、(A)・(X)・(Y)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 \oplus ボタンで選んで \ominus ボタンを押します。

SOLDIER		ボリノフ サマーン	
	LAND 10	PRESENT POINT	5
	SEA 8	REST	5
	SKY 10	努力	力 66
		根	性 12
装備		視	界 3600
指示		攻	撃 27
持物		防	力 30
		運	勢 12

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

SOLDIER		ボリノフ サマーン	
	LAND 10	PRESENT POINT	5
	SEA 8	REST	5
	SKY 10	努力	力 66
		根	性 12
装備		視	界 3600
指示		攻	撃 27
持物		防	力 30
		運	勢 12

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。)

\ominus ボタンを押します。



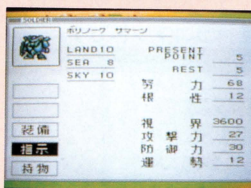
中継地点を指定し、 \ominus ボタンを押します。中継地点を通過し、指定した部隊に合流します。



ぶんかつ
「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Ⓚボタン
を押します。



「分割」を+ボタン▲▼で選び
Ⓚ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。



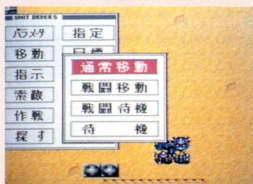
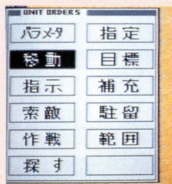
さくてき
「索敵」

(P56)の「索敵」コマンドと同じです。

もちもの
【持物】

い どう 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。



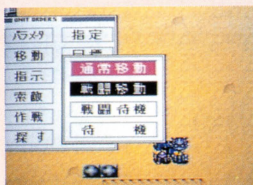
「移動」を選んで決定します。

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Ⓑ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^{い どう} ^{ば し ょ} **+**ボタンで
カーソルを移動させ、^{い どう} **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^{し て い} **A**ボタ
ンを押してください。



もし、赤い^{あ か} “X”マークが出た^で
ら途中に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

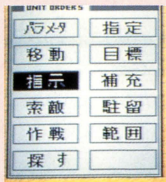
どちらかを選んで^{え ら} **B**ボタンを
押すと、^お ^{せんとう} 戦闘もしくは通常^{つうじょう}の
待機状態（止まっている）に
なり、もとのマップ画面にも
どります。



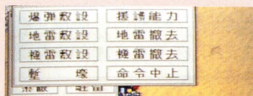
指示^{し じ} (部隊コマンド)

爆弾^{ばくだん}、地雷^{じらん}、機雷^{きらい}の敷設^{ふせつ}および撤去^{てつきよ}。塹壕^{ざんごう}の敷設^{ふせつ}。また、各命令^{かくめいれい}の中止^{ちゅうし}を行います。「指示^{し じ}」コマンドには次の8つのコマンドがあります。

部隊^{ぶたい}が仕掛け^{し か}たい地点^{ちてん}に着^ついたら、「指示^{し じ}」を選んで決定^{えら けつてい}します。



- | | |
|---------------------------|-----------------------------|
| ★爆弾敷設 ^{ばくだん ふせつ} | ★援護能力 ^{えん ご のうりよく} |
| ★地雷敷設 ^{じらん ふせつ} | ★地雷撤去 ^{じらいてつきよ} |
| ★機雷敷設 ^{きらい ふせつ} | ★機雷撤去 ^{きらいてつきよ} |
| ★塹壕 ^{ざんごう} | ★命令中止 ^{めいれいちゅうし} |



【爆弾敷設】コマンド

時限爆弾^{じげんばくだん}をマップ上^{じょう}に仕掛け^{し か}けるコマンドです。

※ただし、爆弾敷設^{ばくだん ふせつ}には『ステルサー』の資格^{し かく も}を持った兵士^{へい し}が部隊^{ぶたい}にいて、誰か^{だれ}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^{もちもの}として持^もっていることが必要^{ひつよう}です。

「爆弾敷設^{ばくだん ふせつ}」を選んでⒷボタン^{えら}を押^おしてください。



「じかんとばしょをせ^{ひようじ}てい^{し かく}てください」が表示^がされ四角^{めんじよう}いカーソル^{あらわ}がマップ画面^{めい}上に現^{あらわ}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Ⓢ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セットします。✚ボタンでカーソルを▲▼に合わせⓈ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Ⓢ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。

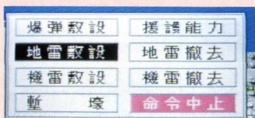


【地雷敷設】コマンド

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Ⓢ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。

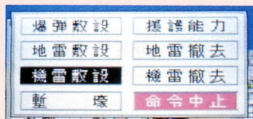


【機雷敷設】コマンド

機雷を敷設するコマンドです。

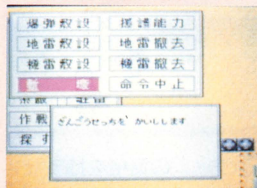
※ただし、機雷敷設には『ステルサー』の資格を持った兵士が部隊にいて誰かが「こうさくセット／うみ」を持ち物として持っていることが必要です。

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。



【塹壕】コマンド

塹壕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塹壕を掘ることができます。



「塹壕」を選んでⒷボタンを押すとすぐに塹壕掘りがはじまります。



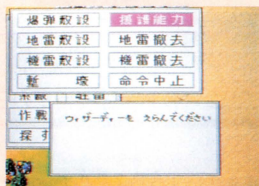
しばらくすると塹壕が完成します。

※ただし、地盤が堅いところ、その他の建物があるとか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。

えん ご のうりよく
【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。

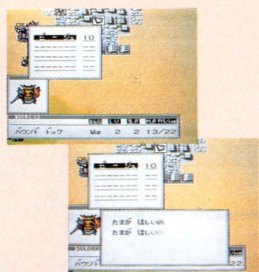
えん ご のうりよく えら
 「援護能力」を選んでⒷボタンを押します。



サブパラメータが出たら^で **+** ボタンで「ウィザーディー」を選びます。



まほう
 魔法コマンドが出たら、**+** ボタンで選んでⒷ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給与が支払われていれば時間が立つともどってきます。

まほういちらん 魔法一覧

ページュ：^{レベル}L.V1／^{しょうひ}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。

ボムドラム：^{レベル}L.V3／^{しょうひ}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。

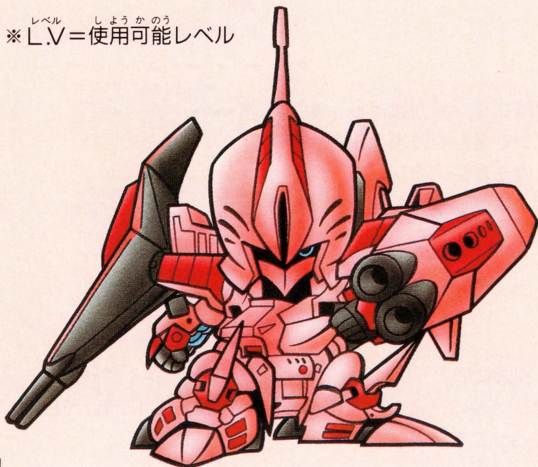
アービー：^{レベル}L.V7／^{しょうひ}消費30

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。

ゾルマ：^{レベル}L.V14／^{しょうひ}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ずうろついて自爆します。(う～っピースセマタリーかな?!)

※^{レベル}L.V＝使用可能レベル

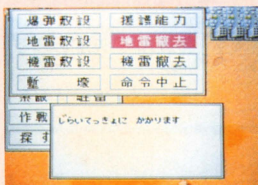


【地雷撤去】&【機雷撤去】コマンド

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Ⓑボタンを押します。

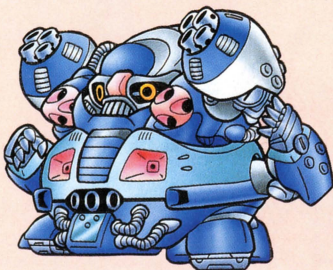
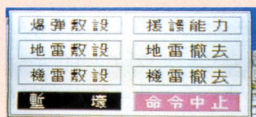
移動中に地雷・機雷を見つくと、自動的に撤去します。



【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Ⓑボタンを押すと、ただちに命令を中止します。



さくてき 索敵^{ぶたい}(部隊コマンド)

マップ上では最初、敵は見ていませんので敵を探す、「索敵^{さくてき}」をしなければなりません。索敵^{さくてき}で敵を発見^{はっけん}し、はじめて目視攻撃が可能となります。

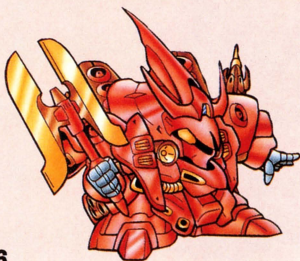
「索敵^{さくてき}」を選んで決定^{けつてい}します。



索敵^{さくてき}を行うピース(兵士)^{へいし}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^{あらわ}が現れます。

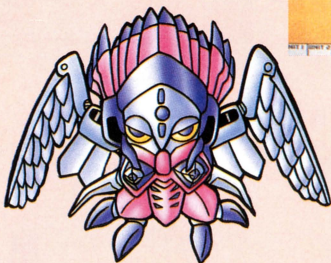


- つうじょう い どう
★通常移動
- せんとう い どう
★戦闘移動
- せんとうたい き
★戦闘待機
- たい き
★待機

部隊コマンドの「移動」と同様の操作をします。(P48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)

ぼうえい とっこう ばくげき さくせん し れい
防衛、特攻、爆撃の作戦を指令するコマンドです。

さくせん えら けつてい
「作戦」を選んで決定すると。
つぎ で
次の4つのコマンドが出ます。



ぼうえいさくせん
★ **防衛作戦**

とっこうさくせん
★ **特攻作戦**

ばくげきさくせん
★ **爆撃作戦**

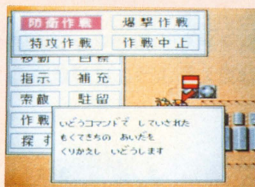
さくせんちゅうし
★ **作戦中止**

ぼうえいさくせん
【**防衛作戦**】コマンド

さき い どう し て い し ょ さくせんちゅうし
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。

さき い どう い どう ば し ょ し て い
※先に「移動」コマンドで移動場所を指定したユニットに
たい おこな
対して行います。

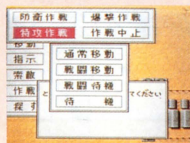
ぼうえいさくせん えら
「防衛作戦」を選んでⒷボタン
を押します。指定された4カ
所を自動的に繰り返し往復し
ます。往復している状態のま
ま「指定」コマンドの使用も
かのう
可能です。



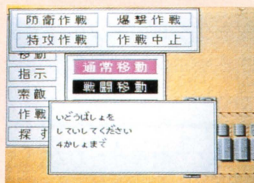
とっこうさくせん
【**特攻作戦**】コマンド

し て い ち てん すす じ ばく
指定した地点まで進み自爆するコマンドです。

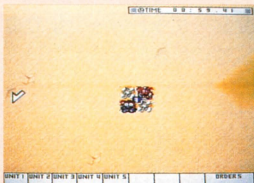
とっこうさくせん えら
「特攻作戦」を選んでⒷボタンを押
します。



「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ピースが持っている持ち物によって変わります。例えば、「ねりようパック」、「とくしゅこうさくセット」など…です。

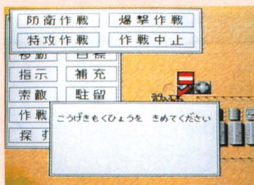


【爆撃作戦】コマンド

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砲撃を要請するコマンドです。

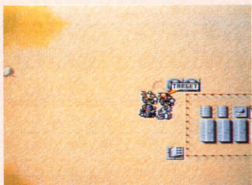
※新兵器などの特殊ピース・ミサイルの使用中はこのコマンドは使えません。また逆の場合も同じです。

「爆撃作戦」を選んでⒷボタンを押します。



ターゲットカーソルが^で出ますから^{ばくげき}十字ボタンで爆撃したい^ち地点を指定し、^お⑧ボタンを押します。

※ここで^{しゃてい}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^{いち}指定してください。



全体マップ画面が^{が めん}出て、目標^{もくひよう}地点の位置と座標を表示し^{ひようじ}これでよい^{かくにん}か確認してきます。

(YES/NO)これでよいなら⑧ボタン^{イエス}(YES)を押してください。GHQ本部から^{イ エ ス}ミサイルが^お発射されます。発射中^{はっしや}は画面にミサイルが目標に^{はっしや}到達する残り^{ちゆう}時間をリアルタイム^{が めん}に表示^{もくひよう}します。

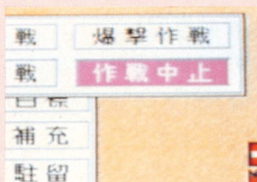


※確認^{かくにん}のところで⑨ボタン^ノ(NO)を押すとキャンセルされ、マップ画面にもどりますので、部隊^{ぶたい}コマンドを出すことからやり直してください。

【^{さくせんちゆうし}作戦中止】コマンド

実行中^{じつこうちゆう}のユニットの作戦^{さくせん}を途中^{とちゆう}で中止^{ちゆうし}するコマンドです。ただし爆撃^{ばくげき}作戦は一度ミサイルが発射されてしまうと中止^{ちゆうし}はできません。

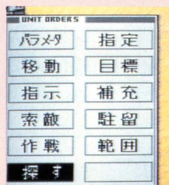
「^{さくせんちゆうし}作戦中止^{えら}」を選んで^おⒷボタンを押すとただちに^{じっこうちゆう}実行中の^{さくせんちゆうし}作戦は中止されます。



さが **探す** (部隊コマンド)

このゲームでは物語上、どこかに^い行ったり、何かを^{さが}探したり、^{しら}調べたりしなければならぬことがあります。各ゲームのシナリオの^{もくてき}目的^{ちか}地近くまできたときに^{しよう}使用します。

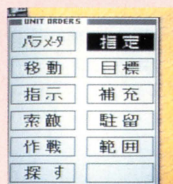
「^{さが}探す^{えら}」を選び^おⒷボタンを押してください。



し **てい** 指定 (部隊コマンド)

^{い どうちゆう}移動中のユニット(戦^{せんとう}闘^{い どう}移動・通^{つうじよう}常^{い どう}移動)の^{い どうじようたい}移動状態^{へんこう}を変更します。ただし、^{たい きちゆう}待機中のユニットは^{い どう}移動にはなりません。また、ユニットのなかの^{へい し}兵士の^{こうげきほうほう}攻撃方法^{えら}を選ぶことができます。

「^{し てい}指定^{えら}」を選んで^{つけてい}決定すると^{つぎ}次の^で2つのコマンドが出ます。

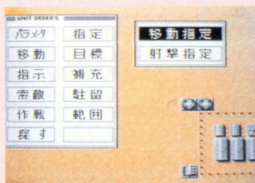


- ★ ^{い どうし てい}移動指定
- ★ ^{しやげき し てい}射撃指定

【移動指定】コマンド

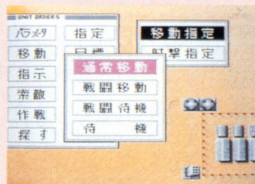
移動状態を変更します。

「移動指定」を選んで⑧ボタンを押します。



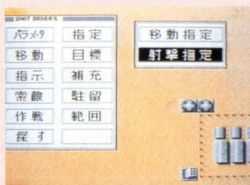
4つの移動コマンドが出ますから \oplus ボタンで選んで⑧ボタンを押します。

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）もので新たに移動地点の変更は行えません。

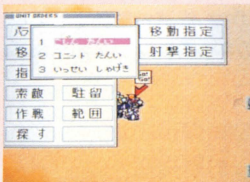


【射撃指定】コマンド

「射撃指定」を選んで⑧ボタンを押します。



次の3つの中から選んで⑧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 しゃげき”

ユニット全部がⒶボタンを押すと一斉射撃を行います。

もくひょう

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Ⓑ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+ボタン▲▼◀▶で選んでください。



次に「オート」か「マニュアル」かを+ボタン▲▼で選びます。



★オート／^{しやていきより ない てき はっけん}射程距離内に敵を発見すると^{じ どうてき こうげき かい}自動的に攻撃を開始します。ただし、敵の^{てき せんりよう ち こうげき}占領地は攻撃しません。

「オート」を選んだら^{えら}Ⓑ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。



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



★マニュアル／^{とくてい てき}特定の敵ピースまたはマップ上にある地点に^{じよう ち てん}攻撃の設定ができます。

「マニュアル」を選んで^{えら}Ⓑボタンを押すと再びマップ画面に矢印を合わせますが、矢印が赤くなったら^{あか}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^おⒷボタンを押してください。

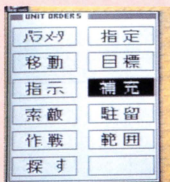


※^{そう び}装備の^{ぶ き}武器指定で^{あか}赤い文字のついた武器は^{ぶ き ち てんこうげきよう}地点攻撃用です。地点攻撃用とはある地点を中心として^{ち てん ちゆうしん ひろ}広い範囲に攻撃をかけられる武器です。ピースが^{ち てんこうげきよう}地点攻撃用の武器を装備した場合、敵ピースを指定しても^{ち てん ざいよう ひようじ}地点座標が表示されます。

補充^{ほ じゅう} (部隊^{ぶたい}コマンド)

「持物^{もちもの}」コマンドで装備^{そうび}した物^{もの}や、あらかじめピースが持っている「だんがん」、「ミサイル」、「ほうだん」、「エネルギーパック」など、残量^{ざんりょう}が少なくなってきた物を近く^{すく}の補給^{ほきゅう}ピースから自動^{じどうてき}的に残量^{ざんりょう}100%、もしくは多い物^{おおもの}と交換^{こうかん}するコマンドです。

「補充^{ほ じゅう}」を選んでⒷボタンを押^おします。



補給^{ほ きゅう}ピースに矢印^{や じるし}カーソルを合わせ、Ⓑボタンを押^おすと補給^{ほ きゅう}が完了^{かんりょう}します。



《補充^{ほ じゅう}の条件^{じょうけん}》

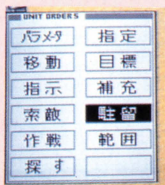
- ☐ 補給^{ほ きゅう}ピースは近く^{ちか}であれば他の^{ほか}ユニットの物^{もの}でも補給^{ほ きゅう}できます。
- ☐ 現在^{げんざい}持っている補給^{ほ きゅう}物の残り^{のこ}りが100より少しでも減^{すこ}っていても補給^{ほ きゅう}されます。
- ☐ 「ねんりょうパック」は“FUEL”が残り^{のこ}り250以下^{い か}になると補給^{ほ きゅう}されます。
- ☐ 「きゅうきゅうセット」はそのピースのHP^{ヒットポイント}が30以下^{い か}のときに補給^{ほ きゅう}され、自動^{じどうてき}的にHP^{ヒットポイント}が回復^{かいふく}します。
- ☐ 補給^{ほ きゅう}ピースの持ち物^{もの}に限り^{かぎ}があるときはユニット・リストの上^{う え}から順^{じゆん}に優先^{ゆうせんてき}的に補給^{ほ きゅう}されます。(必ず^{かなら}指揮官^{し き かん}から補給^{ほ きゅう}される)

ちゅうりゅう

駐留^{ぶたい} (部隊コマンド)

マップ上に出撃中のユニットにGHQ本部や自軍の占領地に駐留させるコマンドです。

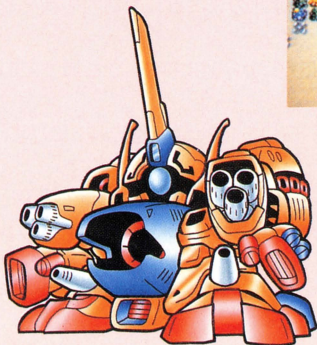
ユニットが駐留可能範囲にあるとき、「駐留」を選んでBボタンを押します。



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。



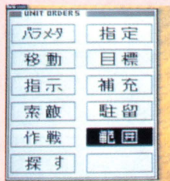
Bボタンを押すと駐留します。



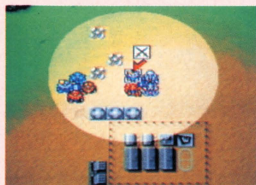
はんい 範囲 (部隊コマンド)

かく
各ユニットのピースごとの策敵範囲(敵が発見できる範囲)
こうげきはんい しやていきょり ひようじ
と攻撃範囲(射程距離など)を表示するコマンドです。

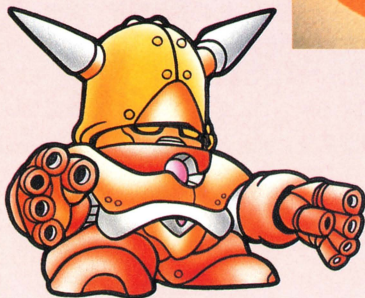
はんい えら
「範囲」を選んでⒷボタンを押
すとお
サブパラメータが出ます。



サブパラメータ上で、^{じよう}十字ボタン
でえら
ピースを選びⒷ^お
ボタンを押すと策敵範囲が出
ます。



つぎ
次に、ⒻかⒷボタンを押すと
げんざいそうび
現在装備している兵器の攻撃
はんい あか えん
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



COMANDER			
ガンダム91HD			
LAND 16	指揮能力		27
SEA 7	作戦能力		22
SKY 13	士気		20
	命中率		15
PRESENT POINT 9	カリスマ		1
装備	REST 1	視界	2500
指示		攻撃力	77
持物		防御力	78
		運勢	20

● 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
 衆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

めいちゅうりつ
● 命中率

ぼうぎょ ち なか ふく マックス
防御値の中に含まれます。MAX20

どりよく へいし
● カリスマ(努力/兵士のとき)

きゅう じょう げ くんれん じ し ぼう とうぼう かくりつ えい
給与によって上下する、訓練時の死亡・逃亡する確率に影響する。この値が低いと逃亡の可能性が高くなります。

※ウィザーディの場合、魔法を使うときこの値を消費します。

し かい
● 視界

てき ばつげん はん い あらわ ぶ しゅうべつ ほ せい
敵を発見できる範囲を表します。武衆別によって補正されます。

こうげきりょく
● 攻撃力

こうげき ち き ほん マックス
攻撃値の基本になります。MAX99
こうげき ち さくせん のうりょく めいちゅうりつ こうげきりょく
攻撃値=作戦能力+命中率+攻撃力です。

ぼうぎょりょく
● 防御力

ぼうぎょ ち き ほん マックス
防御値の基本になります。MAX99
ぼうぎょ ち し き のうりょく ぼうぎょりょく
防御値=指揮能力+防御力

うんせい
● 運勢

ゆく え ふ めい く かくりつ えいきょう
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。
すう ち たか かくりつ たか
数値が高いともどる確率が高くなります。

プレゼント ポイント
● PRESENT POINT

げんざい しゅとく すう しゅとく
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。

レスト
● REST

つぎ あ ひつよう すう
次のレベルに上がるための必要ポイント数。

● レベル

あ ヒットポイント し き のうりょく さくせん のうりょく
レベルが上がることによって、HP、指揮能力、作戦能力、
めいちゅうりつ こうげきりょく ぼうぎょりょく あ
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”(エネルギーパック)

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。



●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」か「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。

● 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。

しやていきょり
射程距離

はかいりょく
破壊力

砲	8	4
バール	4	8
レーザー	16	36
ソ	10	9
ゆうきゆう セット	---	---
弾(エネルギーハック)	87	
弾(エネルギーハック)	100	
弾(エネルギーハック)	99	

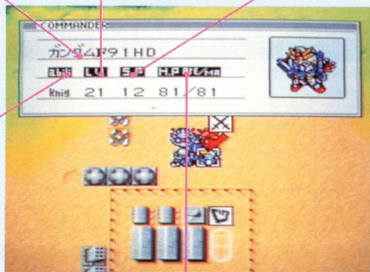
だんやくざんりょう マックス
弾薬残量 MAX100
のこ だんすう ひょうじ
残り弾数で表示しています。

● 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・パラメータを見ると、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、**Y**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る。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。税収も入りません。

● 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しての防御率です。高いほど受けるダメージが少なくなります。

ぜんたい が めん 全体マップ画面

マップ画面上からⓧボタンを押すことで、全体マップを見ることが出来ます。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ⓧ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ⓑ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、森などの地形の種別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出来ます。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に知っておくと作戦上べんりです。

【カーソル】

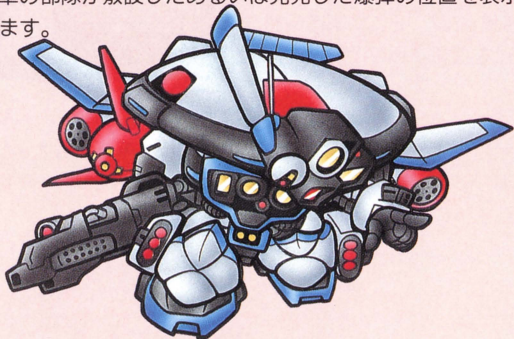
グリッド一つ分の大きさのグリーンのカーソルが出ます。
+ボタンで動かします。全体マップ画面からマップ画面にもどるとき、そのカーソルがあるマップの位置に画面が移ります。

【】

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。

【】

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。



たの 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。

はじ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[ⓑ]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[ⓧ]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。



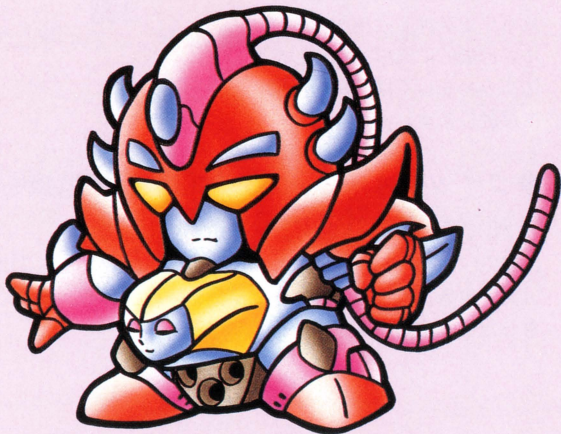
陸地が多いときは、陸での戦闘力が高い「ファイター（騎武衆）」や「ガンナー（砲武衆）」を主体にした編成を考えよう。海が多いときは、水中での戦闘力の高い「マリナー（海武衆）」を主体に考えればいい。

◆「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(空武衆)」が1番「視界」値が高く、「ステルサー(隠武衆)」、「マリナー(海武衆)」、「ファイター(騎武衆)」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。



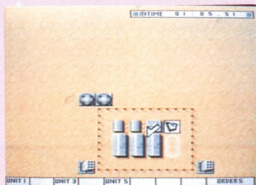
◆クイックオーダーバーを使え!

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。L・Rボタンを押すと赤いカーソルが出ます。



+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R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!!

3D戦闘シーンを見てみよう!!

※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・ビュー(上から見た)の画面ですが、それを3Dライクなサイド・ビュー(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。※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。



Ⓑ ボタンを押し、サブ・パラメータ画面を出します。



ⓧ 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することができます。



ゲームオーバー

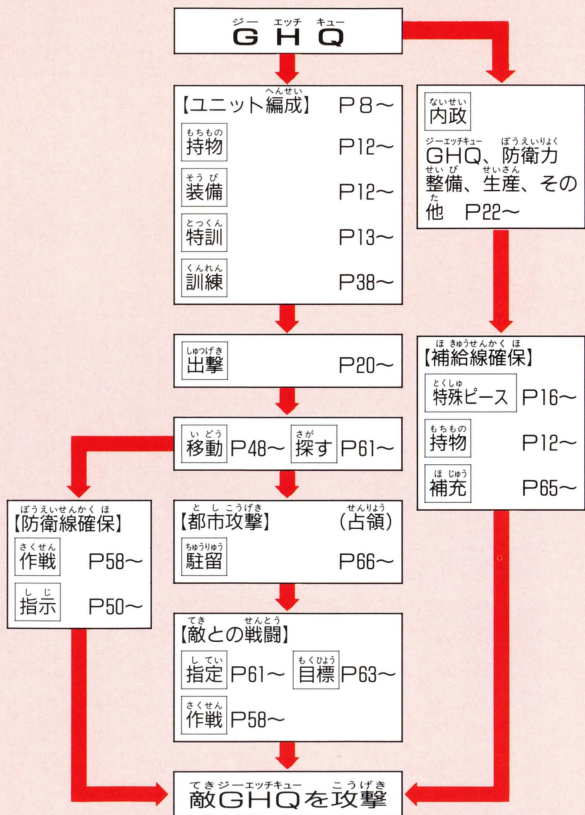
自軍の最高指揮官が倒されるか、GHQ本部が占領されるとゲームオーバーとなります。それ以前のデータをセーブしてあるなら、コンティニュー機能でセーブした場面から始めることができます。



はじ ひと 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!!


※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
 機動族 <small>きどうぞく</small>	○ ガンダムF91 HD	16	7	13	22	16
	ZZコンセントレータ	20	1	4	3	4
	レガンダムIV	16	7	12	12	9
	バルハラキュベレイ	20	1	6	3	4
	バウンドドックB	20	1	7	3	9
	ザクⅢ B	16	8	13	20	14
	フルアーマガンダムMkⅢ	20	1	5	3	4
	ズゴック	1	20	1	2	3

 日出族 <small>ひのでぞく</small>	○ エルガイムF Mk-2	17	6	13	22	16
	Aテンブル	20	1	8	3	5
	ドラグナーF1	16	8	12	12	9
	ドラグナー2	20	1	3	3	4
	アトールV	16	6	9	12	9
	Cテンブル	15	7	12	15	11
	バッシュ	20	1	5	3	4
	サーファルゲン	17	11	15	12	9

 魔神族 <small>まじんぞく</small>	○ マジンガーZ	17	6	13	22	16
	グレートマジンガー	18	8	14	12	9
	ゲッター1	17	9	15	12	9
	グレンダイザー	17	9	16	12	9
	ゲッタードラゴン	18	8	14	12	9
	ミネルバX	16	5	7	14	10
	あんこくだいしょうぐん	20	1	5	3	4
	ダンテ	1	1	1	3	9

士 ^し 気 ^き	命 ^{めい} 中 ^{ちゅう} 率 ^{りつ}	カ リ ス マ	視 ^し 界 ^{かい}	攻 ^{こう} 撃 ^{げき} 力 ^{りよく}	防 ^{ぼう} 御 ^ぎ 力 ^{りよく}	運 ^{うん} 勢 ^{せい}
20	7	50	2500	58	66	20
17	5	50	600	39	47	8
18	4	50	2500	42	48	4
7	6	50	600	32	44	6
20	7	50	600	44	52	18
6	6	50	2500	52	49	4
16	5	50	600	44	52	10
10	5	50	1600	30	30	9

初 ^し 期 ^{よき} L V	S P	最 ^{さい} 大 ^{だい} H P	種 ^{しゅ} 族 ^{ぞく}
15	12	71	ナイト
8	2	51	ガンナー
8	12	48	ナイト
9	2	54	ガンナー
12	2	46	ガンナー
13	12	47	ナイト
8	2	55	ガンナー
9	6	27	マリナー

18	7	50	2500	60	67	4
12	6	50	600	44	55	8
18	4	50	2500	49	46	3
17	5	50	600	32	54	9
16	4	50	2500	43	49	8
8	5	50	2500	39	48	4
19	6	52	600	32	38	2
18	4	51	2500	45	55	4

15	12	71	ナイト
10	2	70	ガンナー
8	12	58	ナイト
8	2	60	ガンナー
8	12	45	ナイト
10	12	51	ナイト
9	2	52	ガンナー
8	12	56	ナイト

20	7	50	2500	57	67	20
18	4	50	2500	49	56	8
18	4	50	2500	44	52	7
18	4	50	2500	47	52	4
18	4	50	2500	48	53	3
18	4	50	2500	39	40	16
18	5	50	600	44	50	8
8	5	50	400	33	37	9

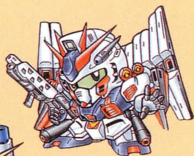
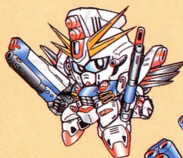
15	12	67	ナイト
8	12	58	ナイト
8	12	55	ナイト
8	12	58	ナイト
8	12	58	ナイト
9	12	59	ナイト
8	2	64	ガンナー
9	2	53	ウィザーディー

主な指揮官紹介

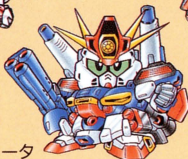


機動族
きどうぞく

ガンダムF91HD



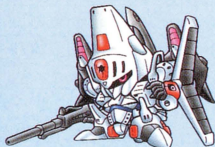
レガンダムIV



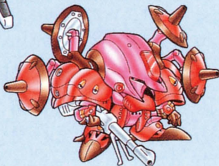
ZZコンセンレータ



日出族
ひのでぞく



エルガイムF Mk-2

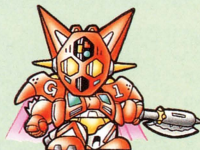


Aテンブル



魔神族
まじんぞく

マジンガーZ

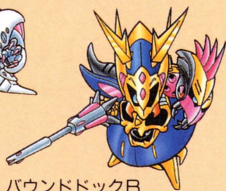
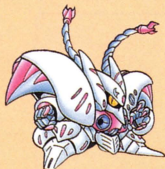


ゲッター1

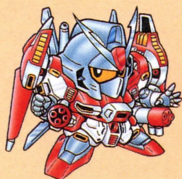


グレートマジンガー

バルハラキュペレイ

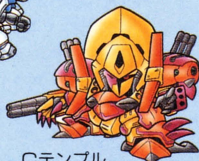


バウンドドックB



フルアーマガンダムMkⅢ

ドラグナーF1

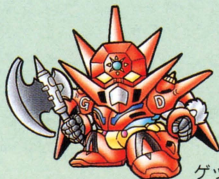
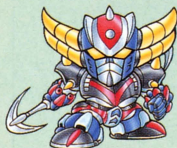


Cテンブル



サーファルゲン

グレンダイザー



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
	<small>ちゆうがた</small> 中型ミサイル	<small>ぎやうらい</small> 魚雷
	<small>こがた</small> 小型ミサイル	オッパイミサイル
	<small>たいかん</small> 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	ビュースミサイル
	<small>ほう</small> 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 だ ん	ファンネル	バスターランチャー
	<small>かく</small> 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	ブレストファイヤー
	<small>エス</small> Sマイン	マジンガーブレード
	バスターキャノン	ソード
だ ん が ん	<small>ほう</small> バルカン砲	<small>て なげだん</small> 手投弾
	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	スリュークラッシャパンチ
	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
	<small>ほう</small> ロケット砲	<small>ようかいえき</small> 溶解液
	グレネード	<small>か えんだん</small> 火炎弾
	<small>か えんほう</small> 火炎砲	
	エネルギーボンバー	

エネルギー

ビームサーベル
 メガヴェスパー
 チェーンマイн
 ビームトマホーク
 ビームショットガン
 ダブルビームライフル
 ハイメガ粒子砲^{りゅう し ほう}
 クローアタック
 メガ粒子砲^{りゅう し ほう}
 カクサンメガ粒子砲^{りゅう し ほう}
 ヒートサーベル
 ビームキャノン
 ビームランス
 メガビーム砲^{ほう}
 ビット
 ライトセイバー
 エネルギーサッシュ
 ランサー
 オオガマ
 トリプルフロッガー
 レーザーリフレクター
 ロングスピア
 チャフ

パドルスピア
 光子カビーム^{こう し りよく}
 スパースサンダー
 スピンソーサー
 ダブルハーケン
 ゲッタービーム
 シャインスパーク
 ビーム
 タツマキ
 レーザー
 ヤリ
 ダイケン
 カッター
 クロスボー
 ハサミ
 オオカゼ
 カッターリング
 超音波^{ちようおん ば}
 ビームロッド
 バストレーザー
 青龍刀^{せいりゅうとう}
 トマホークブーメラン

バトルコマンダー Q&A

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目安に「武衆」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で戦っているのです。特訓と言うぐ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でください。

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▶「ねんりょうパック」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、Y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。

※塹壕の防御力は岩場と水中の中間ぐらいです。

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に、プログ
ラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えら
れます。万一、誤動作等を起こすような場合がございま
したら、弊社までご一報ください。

お父さま、お母さま方へ(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、万一お気付の点がございましたら、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 ☎03-3847-5060

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1-4-14

〒111

バンダイ第3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、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコンは任天堂の商標です。