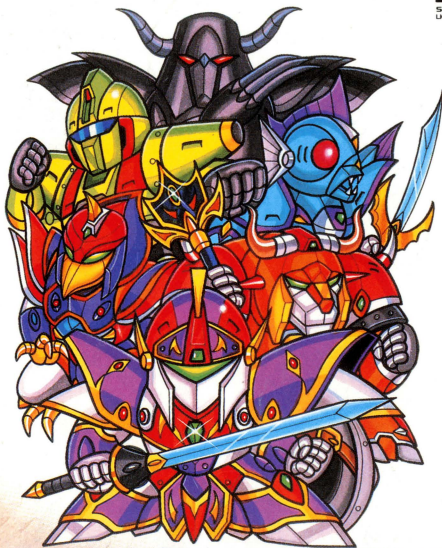


スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO



CONVENI WARS
BARCODE BATTLER 戦記

スーパー戦士 出撃せよ!

と あつか せつめいしよ
取り扱い説明書

CONVENI WARS
BARCODE BATTLER II
INTERFACE
バーコードバトルIIインターフェース

対応

SHVC-B5

エポック社

SUPER FAMICOM

マルチプレイヤー5 対応

©1993 EPOCH CO.,LTD.

使用上の注意

- ①ご使用後はACアダプタを、コンセントから必ずぬいておいてください。
- ②テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
- ③長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。
- ④精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管およ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ください。
- ⑤端子部に手を触れたり、水でぬらすなど、よごさないようにしてください。故障の原因となります。
- ⑥シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- ⑦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、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

目次

◆はじめに

バーコードパトラーIIインターフェースの接続方法 ^{せつぞくほうほう}	5
マルチプレイヤー5の接続方法 ^{せつぞくほうほう}	6
コントローラーの使い方 ^{つかいかた}	7

◆対戦モード

ゲームの始め方 ^{はじめかた}	9
バーコード入力 ^{にゅうりよく}	11
戦績のセーブ ^{せんせき}	15
戦闘 ^{せんとう}	16

◆シナリオモード

ものがたり.....	19
ゲームの目的 ^{もくてき}	21
スペースステーション.....	22
部隊について・マップ画面 ^{ぶたい}	23
ゲームの進行手順 ^{しんこうていじゆん}	25
情報画面 ^{じょうほうがめん}	27
庸兵システム・戦闘画面 ^{ようへいせんとうがめん}	29
合体ボックス・マップクリア・ゲームのセーブ ^{がったい}	30
徴兵・トレーニングモード・ギブアップ ^{ちゆうへい}	31
アイテムについて.....	32
魔法について ^{まほう}	35
レベル・消費移動力・地形効果 ^{れべいしょうひいどうりきかちけいこうか}	36
包囲・支援効果 ^{ほういしえんこうか}	37
射程距離について ^{しゃていきり}	38

◆付録

魔法一覧表 ^{まほういちらんひょう}	43
キャラクターレベル一覧表 ^{いちらんひょう}	44
地形効果一覧表 ^{ちけいこうかいちらんひょう}	45

てん たいよう
天に太陽!!

ち
地にバーコード!!

よ かげ
このせにバーコードがある限り

たたか つづ ゆうしゃ
戦い続ける勇者、ハツターマン!!

きみ
君たちは、わたしの事ことを知しっているかな？
し
知らないって// 勉強不足べんきょうぶそくだな。

これからバトラー名人めいじんのわたしが、『バーコードバト
ラー戦記せんき スーパー戦士出撃せんししゅつげきせよ!』をか買かってくれた君
たちに、このゲームについていろいろ教おしえてあげよう
というのだから、よおぼく覚おぼえておくように。

さて、この『バーコードバトラー戦記せんき』は大きく分わかけ
て、2つの遊あそび方かたができるんだ。

1つは、バーコードバトラーIIインターフェースつかを使つか
い、バーコードバトラーIIをつなぐ事ことによってできる



対戦モード。これは、バーコードバトラーIIと全くルールは変わらないんだ。だけど、今まで数字だけだったキャラクターが実際にテレビ画面に登場するんだぜ。

そしてもう1つは、1人で遊ぶシナリオモードだ。これは、シミュレーションゲームなんだ。シナリオモードは、バーコードバトラーIIインターフェイスを使わなくても遊ぶ事ができるんだ。

それでは、まず、バーコードバトラーIIインターフェイスの接続の方法から説明していく事にしよう。

バーコードバトラーIIインターフェースの接続方法

まず、バーコードバトラーII本体左側にある端子ほんたいひだりがわに「バーコードバトラーIIインターフェース」のケーブルを接続し、そして、もう一方のケーブルをスーパーファミコンのコントローラーコネクタ2いっぼうに接続します。コントローラーはコントローラーコネクタ1せつぞくに接続します。

また、「バーコードバトラーIIインターフェース」をスーパーファミコンのコントローラーコネクタ1せつぞくに接続した場合はコントローラーコネクタ2ばあいにコントローラーを接続してください。

接続が終了したら「バーコードバトラーII」の「R-POWER」・「R-BATTLE」ボタンおを押したまま「バーコードバトラーII」の電源を入れます。液晶画面の左上に「カード入力」という文字が点滅すればリーダーモードとなり、バーコードの読み取りができるようになります。



マルチプレイヤー5の接続方法

せつぞくほうほう

このゲームは、通常、バーコードバトラーIIインターフェースをスーパーファミコン本体に接続するためコントローラーが1台しか接続できませんが、マルチプレイヤー5（多人数プレイ用アダプタ）を接続する事により、コントローラー2台の接続が可能となり、対戦の際、より楽しむ事ができるようになります。

マルチプレイヤー5を使用する場合は、必ずスーパーファミコンのコントローラーコネクタ1にバーコードバトラーIIインターフェース、コントローラーコネクタ2にマルチプレイヤー5を接続して下さい。そして、マルチプレイヤー5の切り替えスイッチを3P～5Pにして、コントローラーを2Pから順に、2台接続して下さい。**間違えて接続されますと正常に動作しない場合があります**のでご注意ください。

ハッターマンのワンポイントアドバイス

バーコードバトラーIIは対戦モードでは必ず必要だけど、シナリオモードでは、なくても遊ぶ事はできるんだよ。だけど、あった方がより楽しく遊ぶ事ができるけどね。



コントローラーの

Lボタン

【対戦モード】

使わない。

【シナリオモード】

マップ画面で1回押すとマップ上の部隊が一旦消え、地形パネルを確認することができる。もう1回押すと地形効果一覧表が表示され、さらに押すと元に戻る。

十字ボタン

【対戦モード】

主にカーソル移動に使用。

【シナリオモード】

主にカーソル及びキャラクターの移動に使用。マップ上のキャラクター指定カーソルの動かし方は以下の通り。

十字ボタン上 上に動く。

十字ボタン下 下に動く。

十字ボタン右 右下に動く。

十字ボタン左 左下に動く。

十字ボタン右上 右上に動く。

十字ボタン左上 左上に動く。

セレクトボタン

通常は使わない。(P.28参照)

スタートボタン

通常は使わない。(P.9参照)



つか かた 使い方

Rボタン

【対戦モード】

通常はつか
使わない。
(P.15参照)

【シナリオモード】

マップ等で部隊を指定し押すと、その部隊のくわしい情報が表示される。また、この時セレクトボタンを押すとその部隊のHP、MPの最大値が表示される。Bボタンを押すと情報画面は消えマップに戻る。

はじめに

lo
amicom

START

Xボタン

つか
使わない。

Aボタン

【対戦モード】

主に決定の時に使用。

【シナリオモード】

マップ上にウインドが開いていない時に押すと行動選択ウインドが開く。

Yボタン

つか
使わない。

Bボタン

おも
主にキャンセルの時に使用。



たいせん 対戦モードの遊び方



このモードはバーコードバトルⅡ^{およ}及びバーコードバトルⅡインターフェイスがないと遊ぶ^{あそ}事ができません^{こと}。

はじ かた ゲームの始め方



でんげん 電源スイッチを入れるとタイトルがでます。そこでスタートボタンを押すとゲームモード^お選択画面^{せんたくがめん}となります。

1. ゲームモード^{せんたくがめん}選択画面

ここで「BB2バトル」または「オリジナルバトル」を選択^{せんたく}すると、バーコードバトルⅡ^{どうよう}同様のバーコードバトルを楽しむ事ができます^{たの}。

BB2バトル

これはバーコードバトルⅡとまったく同じ^{おな}ルール^ののバーコードバトルゲームです。

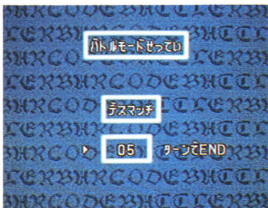
オリジナルバトル

これは、BB2バトルで、オリジナルの攻撃魔法^{こうげきまほう}を使う^{つか}事ができる^{こと}ようにした対戦^{たいせん}ゲームです。

サウンドオプション

「ゲーム選択画面」では、ゲームサウンドをステレオ・モノラルに切り替える事ができるサウンドオプションも選択する事ができます。

2. バトルモード設定画面

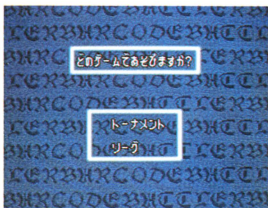


ここでは、バーコードパトラーIIと同様にどちらかのHPが0になるまで戦う「デスマッチ」か、指定したターンまで戦って、その時点でHPが多い方を勝ちとする「判定制」があり、これを選択した場合は十字ボタンの左右で何ターンまで戦うか選択します。

3. プレイヤー数選択画面

バトル設定を行った後プレイヤー数を選択します。対戦ゲームは2～8名でプレイできます。

4. 試合形式選択画面

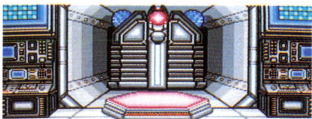


プレイヤー数を3名以上に設定した場合は、試合形式を選択します。試合形式には、総当たりで試合を行う「リーグ戦」と勝抜きで試合を行う「トーナメント戦」があります。

バーコード入力

プレイヤー数や試合形式を決定するとバーコードカードの入力となります。

画面中央部にキャラクター合成装置が表示され、画面下部には入力されたキャラクターの能力値が表示されます。



メッセージが表示されます。

カード入力されたキャラクターの能力が表示されます。

キャラクター名：グラフィック表示されたキャラクターの名前を表示。

種族：そのキャラクターの種族を表示。種族は5種類ある。



アニマル族(動物系)



メカニック族(マシン系)



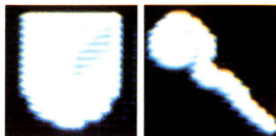
ヒューマン族(人系)



バード族(鳥系)



オーシャン族(魚系)

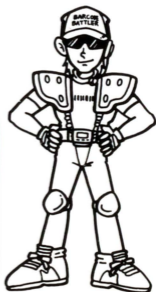


職業：そのキャラクターの職業を表示。職業には戦士と魔法使いがあり、戦士は盾、魔法使いは杖を表示。

- HP** そのキャラクターの生命力を表示。
- ST** そのキャラクターの攻撃力を表示。
- DF** そのキャラクターの守備力を表示。
- MP** キャラクターが魔法使いの場合、初期段階で持っているマジックポイントの数を表示。魔法を使う場合、これを消費する。
- PP** そのキャラクターが初期段階で持っている薬草の数を表示。戦闘途中でこれを使う事により、HPが回復する。

ハッターマンのワンポイントアドバイス

武器や防具が装備できるのは戦士だけ、魔法が使えるのは、魔法使いだけなんだ。これは、対戦もシナリオも同じだよ。



この段階で、バーコードバトラーIIにカードを通すと、キャラクターカードでない場合は「カードがちがいます」と表示されます。キャラクターカードを通すと「カードOK!」と表示され、そのバーコードに応じたキャラクターが表示されます。キャラクターが表示されると、画面右下に選択肢が表示されます。



表示されたキャラクターでよければ「OK」を選択し、名前を変えたければ「なまえをかえる」を選択します。また、表示されたキャラクターを変更する場合は、「やりなおし」を選択します。「OK」を選択すると2人目のプレイヤーのキャラクターカード入力に移り、同様に入力します。2名のキャラクターカード入力が終了すると、次にアイテムカード入力となります。

ハッターマンのワンポイントアドバイス

2人で対戦の場合は、バーコードバトラーIIと同じように、1人め、2人めのキャラ、1人め、2人めのアイテムの順にカードを入力するけど、3人以上で対戦する場合は、1人めキャラ、1人めアイテム、2人めキャラ、2人めアイテムの順にカードを入力するんだ。

◎名前を変える

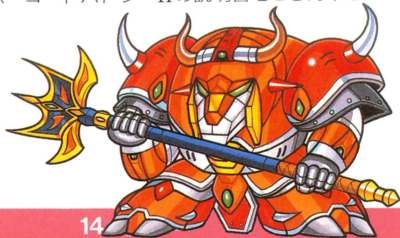
カード入力画面で表示された名前を変更する場合は、「なまえをかえる」を選択します。名前選択画面となりますので、自分の好きな名前を入力して下さい。

◎アイテムカード入力



キャラクターカードを入力した後アイテムカードとなります。画面上に「アイテムカードまたはキャラカードIN」と表示されますので、キャラクターカードと同様の手順で入力します。またこの時、

キャラクターカードを入力する事によって、キャラクターの合体も可能です。何も入力しない場合は、Bボタンを押します。なお、キャラクターとアイテムには相性があり、キャラクターによっては、装備出来ないアイテムもあります。その場合は「そうびできません」と表示されます。アイテムには、薬草や武器、防具等があります。詳しくはバーコードバトラーIIの説明書をごらん下さい。



せんせき

戦績のセーブ

戦績表				
	戦	勝	勝率	
▶ 1	B-XS65型	003	003	1.000
2	M-XS71型	003	002	0.666
3	B-AX85型	004	002	0.500
4	A-AI85型	002	001	0.500
5	M-AA27型	001	000	0.000
6	A-DM55型	001	000	0.000
7	F-AW07型	001	000	0.000
8	A-BI53型	001	000	0.000
9	F-FD83型	001	000	0.000

せんせき 戦績は16名までセーブでき、たいせん 対戦、リーグ戦、せん トーナメント戦が終了後、しょうりょうご 勝率の順位でせんせきひょう 戦績表が表示されます。

また、せんせきひょう 戦績表で表示されたキャラクターをせんたく 選択し、Rボタンを押すとじょうほうがめん 情報画面が表示されます。せんせき 戦績のセーブはカードにゅうりやく 入力1枚めに基づいて行われますが、がったい 合体させたり、ぶきぼうぐ 武器防具をそうび 装備した場合はそのグラフィックとすうち 数値が表示される事になります。

めいぶん 16名分のデータをにゅうりやく 入力すれば、すべてのデータをクリアする事ができます。

なまえ せんせき きろく じかい たい
セーブしたデータには名前と戦績が記録されているので次回の対せん 戦ではカードにゅうりやく 入力をひつよう する必要があります。

●セーブデータのクリア

せんせき せんたく ばあい じかい たい
セーブしたデータをクリアする場合は次のように行います。

めいとうろうく めい にゅうりやく さくじよ がめん じゆん
16名登録→17名めのカード入力→削除画面→順にクリア

たいせん おこな ばあい にゅうりやく
対戦を行う場合、カード入力
をおこな した時点で『とうろくし
ますか?』と表示されます。
ここで『はい』をせんたく 選択すると、
そのキャラクターのせんせき 戦績がセ
ーブされます。また、なまえ
変更後の名前でもセーブされま

せんとう 戦闘

カードを^{にゅうりよく}入力しおわるといよいよ^{せんとう}戦闘となります。^{せんとう がめん}戦闘画面では、^{せんとう おこな}戦闘を行う2体のキャラクターが^{たいかく}対角に^{はいち}配置されて^{とうじよう}登場します。
登場するとすぐ、キャラクターや^{そうび}装備しているアイテムが持つ^{しゆのうりよく}特殊能力がHP・ST・DFに^{えいきよう}影響し、^{すうち}数値が^{へんか}変化する場合があります。
そのまま、Aボタンを^お押す事により^{せんこう}先攻が^{けつてい}決定します。ここで^{ひょうじ}表示される^{すうち}数値は以下のような^{いみ}意味があります。



1P側 キャラクター名

HP……そのキャラクターの^{せいめいりよく}生命力
ST……^{こうげきりよく}攻撃力
DF……^{しゆびりよく}守備力

ここで^{じようげ}十字ボタン^{いか}上下で以下の^{じようほう}情報も^{かくにん}確認できます。
(^{せんとうちゆう}戦闘中에서도自分の^{じぶん}攻撃前^{こうげきまえ}に見ることが^みできます)



MP……^{まほうつか}魔法使いの持つ^もマジックポ
イント
PP……^{やくそう}薬草の^{かず}数

せんこう けつてい
先攻が決定し、Aボタンをおすとウインド内に次の様なせんたくし
ひょうじ
表示されます。



◎こうげき

ここで「こうげき」をせんたく
つうじょうこうげき
と通常攻撃となります。も
ぶき
持つ武器によって、アクションが変化します。

◎まほう

まほうつか
魔法使いのみがせんたく
せんたく
できます。「まほう」をせんたく
せんたく
すると魔法の一覧
まほう いちらん
が表示されます。✧ボタンの
きゆう うご
左右を動かす事により、すべての魔
ま
ほう
法が表示できますので、手持ちのMPを考えた上、使用する魔法
ひょうじ
をせんたく
せんたく
します。BB2バトルとオリジナルバトルでは使用可能な
しやうかのう
魔法が違います。魔法内容については巻末の一覧をごらんください。

◎やくそう、パワー

この2つは、どちらも薬草(PP)を使用^し、自分のHP^を回復^させるコマンドです。

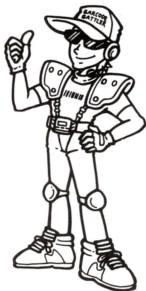
「やくそう」を選択^せんたくすると1～3こまで薬草^を使用^でき、その数^に応^おうじて、決^きまった値^{だけ}自分のHP^が回復^します。

「パワー」を選択^せんたくすると薬草^を1こ消費^し、HP^を回復^します。回復^かいふくするHP^の数値^は一定^ではありません。

「こうげき」「まほう」(戦士^はせんし選択^せんたく出来^でない)、「やくそう」「パワー」の4つの命令^を選択^せんたくしながら敵^のHP^をゼロにする事^をめざします。

ハッターマンのワンポイントアドバイス

「パワー」を選択^せんたくすると、どのくらいHP^が回復^かいふくするかわからないから、確^{かく}実^{じつ}に増^ふやしたい^ときは「やくそう」を選択^せんたくした方^がいいね。



■ものがたり

§ 1 § 悪の軍団デッドクロス

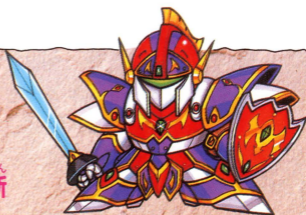
と お う ちゅう か な た わくせい せい
遠く宇宙の彼方に5つの惑星からなる、パスコード星
雲とよ呼ばれるせいうん星雲があった。

せいうん ひとびと なが あいだが きょうりよく へい
パスコード星雲の人々は、長い間互いに協力しあい平
わ く たく たか ことば わす
和に暮らしていた。そして、戦いという言葉さえ忘れ
ようとしていたあるひ…。

せいうん わくせい ひと
ここは、パスコード星雲の惑星の一つ、ハミリーマー
ト星。せい てんくう くろ てん あらわ おも ま
天空に黒い点が見れたと思う間もなく、それは
おお ひろ あお せら おお つ かげ
大きく広がり、青い空を覆い尽くす影となった。あく
ぐんだん おお ぐん お よ たたか
軍団『デッドクロス』軍が押し寄せてきたのだ。戦いを
す わす ひとびと に まど
すっきり忘れた人々は逃げ惑うしかなく、パスコード
せいうん ほしほし つぎつぎ かんらく
星雲の星々は次々と陥落していった。



モード



§2§ 長老たちの決断

つきひ なが せいりやうん さいご わくせい
月日は流れ、パスコード星雲はついに最後の惑星セボ
ンイレブン星をせい のこ残すのみとなった。そのセボンイレブ
ン星も日夜の戦闘で、すっかり荒れ果て、陥落も時間
の問題となっていた。

そんな緊迫した状況が続くある日、セボンイレブン星
の地下深く、パスコード星雲の長老たちが集まり、秘
密の会議が開かれていた。その会議とは、起死回生の
新兵器バーコードパワーの使用についてであった。

これは特殊な光線で、強力なパワーを秘めており、バ
ーコードパワーを浴びた戦士は、自分のHPと引き替
えに武器防具を手に入れ、装備すると瞬時にパワーア
ップする事が可能となるのであった。長い長い会議の
末、ついに長老たちはバーコードパワーの使用を決断
した。かくしてバーコードパワーを浴びた精鋭たちが
選抜されデッドクロスと戦う事となったのであった。

ゲームの目的^{もくてき}

シナリオモードはデッドクロス軍に占領されたパスコード星雲を解放し、平和を取り戻す事にあります。

各マップで最終的に敵を全滅させるか、基地を占領するとクリアとなります。基地の占領は、敵基地パネルに味方キャラクターが乗れば占領とみなします。

◎ゲームの流れ^{なが}

ゲームはプレイヤーとコンピューターが交互に1部隊ずつ動かしていく事により進行していきます。ゲームの流れは以下のようになっています。

スペースステーション：マップに^{おう}応じたメンバーを選択します。

マップ画面：自軍を動かします。

戦闘画面：互いの射程距離に入り、「こうげき」を選択すると戦闘画面になります。

マップ画面：コンピューターが敵軍を動かします。

こうして、将棋のように交代で1部隊ずつ動かしていきます。

スペースステーション

シナリオモードに登場する自軍部隊は、全部で16名ですが、そのうち、4名がリーダーで、12名が一般兵です。リーダーが全員戦死するとゲームオーバーとなってしまいます。最初から登録されている4名のリーダーは、カード入力により変更が可能です。スペースステーションではまず、このリーダー登録を行います。リーダー登録が終了すると、次のマップに出撃する自軍のメンバーを選択します。自軍の16名の中から2名1部隊として、指示された部隊数を編成します。

スペースステーションでAボタンを押して、メッセージをクリアしていくと、部隊情報画面となります。ここで、部隊を選択していく訳ですが、1画面で8名の表示ですので、十字ボタン左右で、画面を切り替えて16名の情報を見ることができます。また、Rボタンを押す事によってそのキャラクターの詳しい情報が見られる情報画面となります(情報画面の項、参照のこと)。

名前の頭のカーソルを十字ボタンの上下で選択し、Aボタンを押すと出撃メンバーとなります(Bボタンでキャンセルできます)。2名1部隊で、部隊が決定すると、名前の頭に部隊ナンバーが表示されます。全ての部隊が決定すると、マップ画面に移ります。

ハッターマンのワンポイントアドバイス

マップの地形によって、種族ごとに得意、不得意があるので慎重に部隊編成しよう。



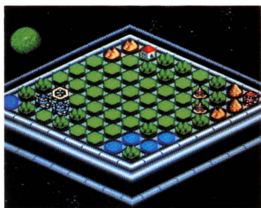
ぶ たい

部隊について

スペースステーションで選択する部隊は2名で1部隊となり、マップ上では、1部隊が1つのキャラクターとして表示されます。マップ上では、このキャラクターを指定して、動かしたり、戦ったりするわけですが、移動力や射程距離は、その部隊2名の中で先に登録したキャラクターの数値が採用されます。先に登録されたキャラクターは、いわば、その部隊の部隊長というわけです。これを考慮して部隊編成を行う事で、より効果的な戦略を練る事が可能となります。

が めん

マップ画面



マップ画面ではキャラクターを動かします。青いキャラクターは自軍を表し、赤いキャラクターは敵軍を表します。マップ上のパネルは地形を表します。どの地形パネルの上

にキャラクターがいるかによって、戦闘や移動に影響を与えます。青いドームは味方基地、赤いドームは敵軍基地です。また、家の形のパネルは町を表します。

◎ 町パネル



はお金の考え方がないため、HPと引き替える事になります。また、自分より高いレベルの武器防具、魔法は売買できません。「かんてい」は、自分の手持カードをゲームで使用したい場合選択します。鑑定された武器防具を装備したい場合は、鑑定終了後に登録すると、売買出来るようになります。なお、「かんてい」によって得られたアイテムには売っているものと違う値段の場合があります。また、普通の町では「かんてい」できない武器カードもあります。



◎ 基地パネル

これも町パネルに準じたものとなります。ただし、合体ボックスがある基地もあります。



◎魔法の泉

ここに魔法使いが入ると消費したMPを回復してくれます。

Ⅰ ゲームの進行手順

以下の手順でゲームを進行させます。

- ① 指定カーソルで自軍キャラクターを指定します。
- ② 自軍キャラクターを指定したら、Rボタンを押すと、その部隊の情報を見る事ができます。
- ③ 動かしたい自軍キャラクターが決定したら、RまたはBボタンで情報ウインドを消します。
- ④ マップ上にウインドがない状態で、動かしたい自軍キャラクターにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと行動選択ウインドが開きます。内容は以下の通りとなっています。

いどう

これにカーソルを合わせ決定すると、そのキャラクターの移動力に合わせて移動範囲が表示されます。移動したい位置に、指定カーソルを合わせ決定すると、キャラクターが移動します。途中、敵ZOCがあるとそこで停止します。

ZOCとは、そのキャラクターの周囲1パネルの範囲の事で、そ

の範囲に入ってしまった段階でZOCが表示され、その範囲内の敵を選択し戦闘となります。また、基地・町・魔法の泉のパネルに移動するとそれぞれのモードに入ります。

こうげき

これを選択すると、そのキャラクターの射程距離が表示され、その範囲内に敵キャラクターがいた場合、そのキャラクターを指定すると戦闘となります。

アイテム

キャラクターがマップ上で使用できるアイテムを持っていた場合、これを指定すると使うことができます。

かいふく

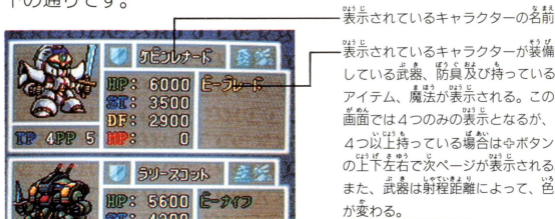
キャラクターが回復系の魔法か、薬草を持っていた場合、これを選択するとHPを回復することができます。

⑤マップ上で移動を選択した場合、その後もう一度行動選択ウィンドが開き、移動以外の命令が選択出来ます。



じょうほう が めん 情報画面

このゲームでは、部隊選択画面やマップ画面、町や基地でアイテムを売買する場合等でRボタンを押す事によって、そのキャラクターの詳しい情報が得られる情報画面となります。その内容は以下の通りです。



中距離武器 → 緑色
長距離武器 → 黄色
遠距離武器 → 赤色



……そのキャラクターの職業を表示。盾なら戦士。杖なら魔法使い。



…………そのキャラクターの種族を表示。種族は以下の5種類。



アニマル族(動物系)



メカニック族(マシン系)



ヒューマン族(人系)



バード族(鳥系)



オーシャン族(魚系)



…そのキャラクターのレベルを表示。レベルは1（アントレベル）から、レベル16（ドラゴンレベル）までである。



…そのキャラクターの基本移動力を表示。移動の際は、この移動力から各地形に設定された消費移動力をひいていく。



…そのキャラクターが持つ薬草の数。これを使って、HPを回復させる。



…そのキャラクターの生命力。0になると戦死となり、以後復活しない。セレクトボタンを押す事により、最大HP（緑色表示）も表示される。



…そのキャラクターの攻撃力を表示する。



…そのキャラクターの防御力を表示する。



…キャラクターが魔法使いの場合、そのキャラクターが持つMPを表示。セレクトボタンを押す事により最大MP（赤色表示）も表示される。

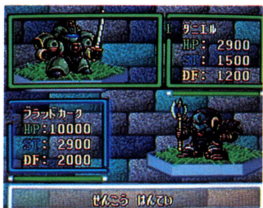
ようへい

庸兵システム



てきぐん なか せっとく こと
敵軍の中には、説得する事に
よって、味方になってくれる
ようへい せっとく かなら おう
庸兵がいます。説得に必ず応
じるとは限りませんが、説得
に成功すると、次のマップか
らメンバーに加わります。

せんとう が めん 戦闘画面



キャラクターが攻撃を せんたく 選択した
場合、及び、敵キャラクター
のZOCに はい 入ってしまった
場合、戦闘となります。戦闘
システムは、対戦モードとほ
とんど同じです。

異なる点は、魔法は買わなけ

れば そうび 装備出来ないの、そのキャラクターレベルに応じたものしか
使用出来ない点と、部隊単位で せんとう 戦闘する為 ため に じぐん 自軍のターンで せん 戦
闘画面に入り、なおかつ先攻を取った場合、最初に せんとう 戦闘を行うキ
ャクターを おな 十字ボタンで せんたく 選択出来る点です。2対2の せんとう 戦闘の場合、
1人のキャラクターの せんとう 戦闘が しゅうりよう 終了すると、もう1人の せんとう 戦闘が開始
されます。

がったい

合体ボックス



基地によっては、アイテムの
 売買や鑑定^{かんてい}の他に『がったい
 ボックス』が設定^{せつてい}されている
 所^{ところ}があります。これを^{せんたく}選択す
 ると、自軍^{じぐん}の16名^{めい}の内^{うち}、一般
 兵^{へい}を他のカードと合体^{がったい}させる
 事^{こと}が可能^{かのう}となります。ただし、

バーコードバトラーIIがないと^{せんたく}選択は出来^{でき}ません。他のカードと
 の合体^{がったい}によって、自軍^{じぐん}の弱い^{よわ}キャラクターの^{ちやうへい}パワーアップするこ
 ともあります。但し、^{ただ}徴兵^{ていへい}モードでカード入力^{にゆうりよく}したキャラクター
 に同じカードを^{おな}合体^{がったい}する事^{こと}は出来^{でき}ません。また^{ようへい}庸兵も^{がったい}合体できま
 せん。

マップクリア

マークⅩラッソンの	MAXHPが	300あがった!	
マークⅩラッソンの	MAXMPが	2あがった!	
	H P	S T	D F
ガビオンロード	6200	3500	2900
ラリースコット	5900	4200	2500
レニートレジャー	6500	2500	2900
マークⅩラッソンの	6700	2600	2500

マップをクリアすると、その
 マップの^{せんとう}戦闘に^{さんか}参加していた
 キャラクターの^{さいだい}最大HP・M
 Pが^{かく}アップします。各キャラ
 クターの^{さいだい}最大HP・MPアッ
 プが^{しゅうりょう}終了すると^{つぎ}次のマップに
^{うつ}移ります。

ゲームのセーブ

マップをクリアするとセーブすることができます。データは2つ
 セーブできます。

ちょうへい

徴兵モード



パスコード星雲の各惑星をクリアすると、バーコードバトラーIIを接続する事によって、戦死した一般兵を補充することができます。

トレーニングモード

これもパスコード星雲の各惑星をクリアすることに選択することができるモードで、通常のマップ同様、部隊を選択して戦います。通常のマップ同様、戦死した場合は徴兵モード以外復活出来ません。このマップをクリアすると、ボーナスHPとボーナスMPが獲得出来ますが、そのマップごとに、もらえるHPとMPの上限が決まっています。

ギブアップについて



ゲーム途中で、どうしてもクリア出来ない場合に降参することもできます。マップ上でスタートキーを押しますと『ギブアップする?』と聞いてきますので、『はい』を選択するとギブアップとなりゲームオーバー画面となります。

アイテムについて

まちや基地では武器・防具・魔法と共にアイテムも売っています。また『かんてい』により、自分の手持ちカードを入力及び登録することによって手に入れることも可能です。アイテムには以下の様なものがあります。

ふしぎなパソコン

これを使うと、以後『かんてい』によって入力したカードが、そのマップのみ通常と異なる数値になる場合があります。今まで弱い武器カードだったものが、強力な武器となる事もあります。ですから、バーコードバトラーIIを接続していない場合は、必要のないアイテムということになります。

かえんほうしゃき

これを使う事により、氷パネルが氷パネルに、森パネルが平地パネルに変化します。また、変化した平地パネル上に、葉草が出現する場合があります。

れいとうガン

これを使う事により、氷パネルが氷パネルに、溶岩パネルが溶岩台地パネルに、溶岩台地パネルが氷パネルに変化します。

ドラゴンガンツ

これを使う事により、山パネルが小山パネルに、小山パネルが平地パネルに変化します。また、変化した平地パネル上に、葉草が出現する場合があります。

パンサーレッグ

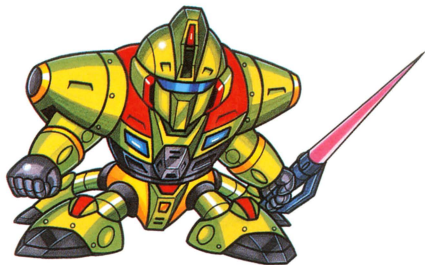
これを使ったキャラクターの基本移動力がそのマップのみ8となります。

ハリアップヘア

このアイテムを使うとマップ上で自分の移動ライン上に自軍がいた場合でもそのマップのみ跳び越して移動する事が出来ます。

たからばこ

このアイテムは敵キャラクターを倒した場合のみ手に入れる事が出来ます。中には『STポーション』『DFポーション』のいずれかが入っており、使う事によってパワーアップがはかれます。また、自部隊内のキャラクターに対しても使用出来るので、弱いキャラクターと組んだ場合、そのキャラクターのパワーアップも可能です。またこのアイテムは、売る事ができません。



◎ボスキャラアイテム

アイテムの中にはボスを倒した場合のみ手に入るアイテムもあります。このアイテムは1つしか手に入らない貴重なものといえるでしょう。

バーコードバトラ

これをマップ上で使うと、キャラクターが何かに変身します。

パワーボム

これを持ったキャラクターは最初の攻撃が必ず会心の一撃となります。

ダッシュカプセル

これを持ったキャラクターは必ず『にげる』が成功します。

ブロンズコード、シルバーコード、ゴールドコード

呪われたアイテムを装備した時にマップ上で使うと効力を発揮します。



ハッターマンのワンポイントアドバイス

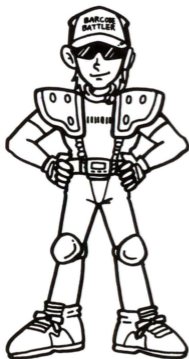
しよくぎょう 職業によって、ものを持てる数が決まっているから気をつけよう。せんし ぶき ぼうぐ こ 戦士は武器・防具が1個ずつとほか こ まほうつか まほう しゆるい 他にアイテムが6個、魔法使いは魔法が6種類に、アイテムが2個まで持てるんだ。

まほう 魔法について



武器防具と同様、自分のレベルより高い魔法を装備する事は出来ません。魔法のレベル及び内容については巻末の一覧表をごらんください。

シナリオモードに登場する魔法は、対戦モードとほぼ同じであり、消費MPも変わりませんが、新たにシナリオモードのみに登場する魔法もあります。また、新たな要素として、魔法のレベル設定があり、



ハッターマンのワンポイントアドバイス

こうげきまほう
攻撃魔法には、ゴロやゴロゴロ等の雷撃
まほう
魔法、ヒャーやヒャット等の冷却魔法、アツ
ちやアツチツチ等の火炎魔法の3系統が
あるんだ。それぞれの魔法に対して、防御
力が強い種族がいるので、相手によって
は余り効力を発揮しない場合もあるよ。

キャラクターのレベルについて

それぞれのキャラクターには、最大HPに応じてレベル及びレベルを表すレベルシンボルが設定されています。また、武器・防具・魔法にもレベルが設定されています。キャラクターは自分のレベル以下の武器・防具・魔法しか装備する事ができません。

なお、武器・防具・魔法は町、基地で買う事により自動的に装備となります。武器・防具の名前の前半部分はレベルを表します。レベル及びレベルシンボルは巻末の一覧をごらん下さい。

消費移動力と地形効果

移動力	DF	水	火	氷	雷
へいち	0X	1	1	1	1
もり	10X	2	1	2	1
やま	30X	4	4	5	3
こやま	20X	3	3	4	3
さばく	-10X	2	3	4	2
ようかん	-20X	3	4	4	4
ようかんだいち	0X	2	3	3	2
おすい	-10X (20X)	2	2	1	2
かべ	0X	1	1	1	1
かべ	0X	X	X	X	X
どなた	0X	1	1	1	1

このゲームでは、そのキャラクターが現在いる地形によって、戦闘の際の守備力が変化します。また、地形によって、移動する際に必要な消費移動力が異なります。消費移動力と地形効果の内容については巻末の一覧をごらん下さい。

ほうい こうか し えんこうか 包囲効果と支援効果

[ZOC]

ZOCとは一つの部隊の支配地域の事で、その部隊の周囲、6パネルの事をいいます。敵のZOCに入った部隊は必ず止まらなくてはなりません。

【包囲効果及び支援効果】

戦闘時に、ZOC内に戦闘相手以外の部隊がいた場合、DF及びSTに影響を及ぼします。

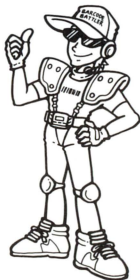
ZOC内に味方部隊がいた場合は、STがアップします。ZOC内に敵部隊がいた場合はDFがダウンします。複数いる場合は、それだけアップダウンが大きくなります。

◎包囲、支援、地形効果の表示について

地形効果及び包囲、支援効果により、ST、DFが変化する場合、特にメッセージは表示されません。対戦モードの特殊能力同様、戦闘画面に入り、Aボタンを押すとそれまで表示されていた数値が、効果に応じて変化します。

ハッターマンのワンポイントアドバイス

地形効果や包囲、支援効果をうまく利用すれば、キャラクターの戦闘力が多少低くても、ある程度カバーする事ができるぞ。



しやていきより

射程距離について

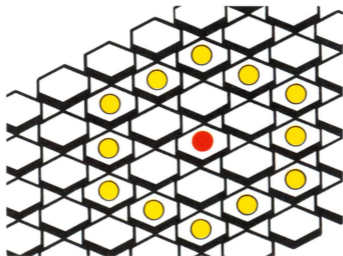
武器にはそれぞれ射程距離が設定されています。射程距離には中距離、長距離、遠距離の3種類があります。

中距離武器

中距離武器の射程距離は、キャラクターのいる地形パネルに隣接する、地形パネル上にいる敵キャラクターを攻撃する事ができます。中距離武器にはナイフ、クラブ、アックス、ハンマーの4種類があります。それぞれの武器には、射程距離の他に、特殊能力が設定されています。

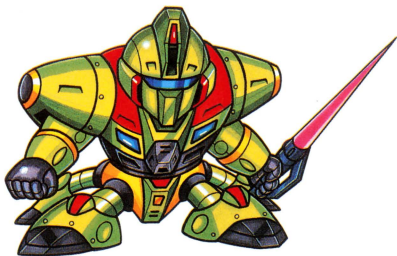
長距離武器

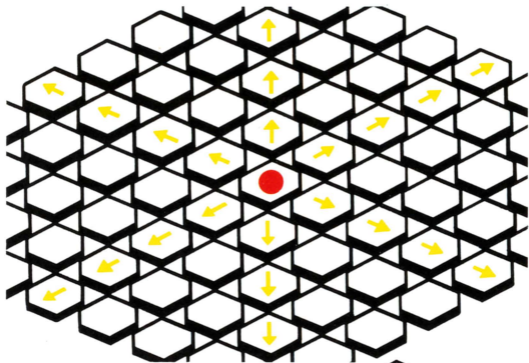
●の位置にキャラクターがいた時、射程距離は以下の様になり、●の位置の敵を攻撃する事が出来ます。但し、キャラクターの頭越しに攻撃する事はできません。長距離武器にはブレード、ソード、スピア、ガンの4種類があります。中距離武器と同様それぞれの武器には、射程距離の他に、特殊能力が設定されています。



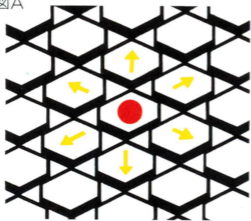
遠距離武器

遠距離武器の場合、他の武器と違い攻撃出来る方向が決まっております。図Aのような方向のみ攻撃可能となります。攻撃の場合はこの6方向から1方向を選択し、Aボタンで決定すると、その方向に地形パネルが▶のように点滅します(図B参照)。▶は隣接する地形パネルから、1、2、3と順番に点滅し、8まで行くと1に戻ります。タイミングよくAボタンを押す事によって、地形パネルの点滅がそこでストップし、その地形パネルを攻撃します。遠距離用武器はミサイル、杖、手裏剣の3種類があり、杖、手裏剣は、その後、戦闘画面となり通常の武器と同様の戦闘となります。ミサイルは他の2つと違い、その地形パネルに飛んで、その地形パネルとその周囲6パネルに影響を与えます。ミサイルは1度使うと消滅します。

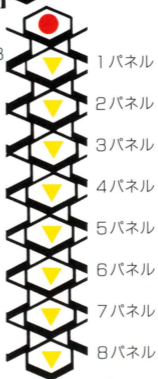




図A



図B



素手の場合の射程距離

キャラクターが武器を装備していない場合は、中距離武器と同様のキャラクターの周囲1パネルが射程距離として表示されます。

魔法の射程距離

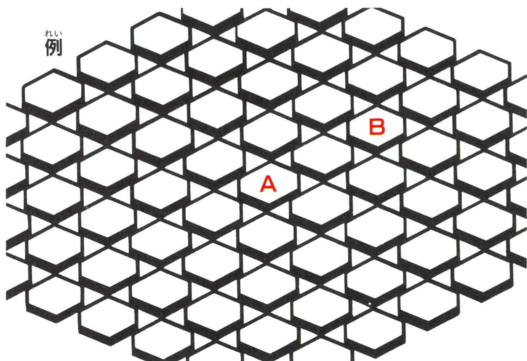
魔法使いの使用する魔法の射程距離は、遠距離武器と同様となります。ただし、戦闘画面で通常の攻撃を選択した場合は素手の攻撃と同じ射程距離となります。

射程距離の考え方

マップ上に表示される射程距離は、その部隊のうち部隊選択画面で先に選択したキャラクター(仮に部隊長と表現します)の射程距離となります。自軍から攻撃の場合は、部隊長の射程距離が採用され、攻撃可能となります。敵から攻撃を受け、自軍が防御に回った場合はそれぞれのキャラクターの持つ武器の射程距離が採用されます。



れい
例



A 部隊長 ①遠距離武器装備 } 部隊
②素手

B 部隊長 ③中距離武器装備 } 部隊
④長距離武器装備

AとBが戦闘になった場合

A側から攻撃

①対③ ①側から攻撃可能

③側から攻撃不可能

②対④ ②側から攻撃可能

(部隊長の射程距離が採用される為)

④側から攻撃可能

B側から攻撃

部隊長の射程距離が採用されるため

射程距離範囲外となり攻撃出来ない。

まほういちらんびょう
魔法一覧表

		まほうめい 魔法名	レベル	しょう 使用MP	ない 内容
対戦モード &シナリオモード	BB2バトル &オリジナルバトル	トルマ	7	0	相手のMPをとる。
		ガンツ	9	2	破壊力アップ/
		デカンツ	11	5	破壊力グーンとアップ/
		リーモ	1	2	生命力回復/
		デリーモ	4	4	生命力、一気に回復/
		ニヤーヘ	6	3	相手の守備力ダウン/
		カチコム	2	5	自分の守備力アップ/
		ヘヘンダ	3	4	相手の攻撃力ダウン/
		タフニ	8	6	自分の攻撃力アップ/
		マミロージャ	12	3	相手の薬草使用禁止
オリジナルバトルのみ	アッチ	1	1	火炎魔法で敵にダメージ/	
	アッチッチ	2	3	アッチをさらに強力に/	
	ヒヤー	1	1	冷却魔法で敵にダメージ/	
	ヒヤット	5	3	ヒヤーをさらに強力に/	
	ゴロ	1	1	雷撃魔法で敵にダメージ/	
	ゴロゴロ	3	3	ゴロをさらに強力に/	
シナリオのみ	メガアッチ	13	5	アッチの最強力版/	
	ドヒヤット	15	5	ヒヤーの最強力版/	
	ゴロドカン	10	5	ゴロの最強力版/	
	ヤメホーマ	16	10	敵の魔法を封じる/	
	メデリーモ	14	6	リーモの最強力版/	

キャラクターレベル一覧 いちらん

- | | | |
|-------|---|---------------|
| レベル 1 |  | アントレベル (あり) |
| レベル 2 |  | ビーレベル (はち) |
| レベル 3 |  | タートルレベル (かめ) |
| レベル 4 |  | マウスレベル (ねずみ) |
| レベル 5 |  | スワローレベル (つばめ) |
| レベル 6 |  | ゴートレベル (やぎ) |
| レベル 7 |  | キャメルレベル (らくだ) |
| レベル 8 |  | ホースレベル (うま) |
| レベル 9 |  | スネークレベル (へび) |
| レベル10 |  | イーグルレベル (わし) |
| レベル11 |  | ブルレベル (うし) |
| レベル12 |  | ペアレベル (くま) |
| レベル13 |  | シャークレベル (さめ) |
| レベル14 |  | タイガーレベル (とら) |
| レベル15 |  | ライオンレベル (しし) |
| レベル16 |  | ドラゴンレベル (りゅう) |

ちけいこうか いちらん
地形効果一覧

		しょうひ いどうりよく 消費移動力				
ちけい 地形パネル	ちけいこうか 地形効果(DFが変化)	メカニック族	アニマル族	オーシャン族	バード族	ヒューマン族
 平地	かわら 変わらず	1	1	1	1	1
 森	10%アップ	2	1	2	1	2
 山	30%アップ	4	4	5	3	4
 小山	20%アップ	3	3	4	3	3
 砂漠	10%ダウン	2	3	4	3	2
 溶岩	20%ダウン	3	4	4	4	4
 溶岩台地	かわら 変わらず	2	3	3	2	3
 水	10%ダウン (オーシャン族20%アップ)	2	2	1	2	3
 氷	かわら 変わらず	1	1	1	1	1
 壁	いどうふか 移動不可	—	—	—	—	—
 基地・町・魔法の泉	かわら 変わらず	1	1	1	1	1



お買い上げいただきました、この『バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ!』は、『バーコードバトラーII』をより楽しく遊んでいただけるように企画いたしました。

ご使用の際、不明な点はいま一度読みかえしていただき、正しい操作方法でご愛用ください。

また、この説明書は大切に保管して下さい。

スーパーファミコン専用ソフト
バーコードバトラー戦記

スーパー戦士 出撃せよ!

公式ガイドブック

小学館より好評発売中!!

本屋さんで買ってね!



エポック社

おことわり

●このゲームの内容、裏ワザなどに関する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。

ゲームの内容についてご不明な点がございましたら、往復はがきで下記の住所までお問い合わせください。はがきには住所、名
前、電話番号をはっきりお書きください。

〒111 東京都台東区駒形1-12-3

株エポック社 お客様サービスセンター

●品質管理には万全を期しておりますが、万一、お気付きの点がございましたら、当社お客様サービスセンターまでお問い合わせください。

TEL.03(3843)8816

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。

SUPER FAMICOM

マルチプレイヤー5 対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。