

スーパーファミコン®

とりあつかいせつめいしよ
取扱説明書 SHVC-JU



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

樹帝戦紀



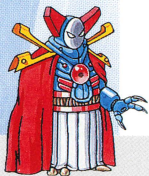
じゅていせんき

ごあいさつ

このたびはスーパーファミコン専用ソフト、
「樹帝戦紀」をお買い上げいただき、まことに
ありがとうございます。この取り扱い説明書
をよくお読みになって正しい使用方法でお楽
しみください。

使用上の注意

- 1 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分から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 端子部に触れたり、水に濡ら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、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 7 このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
- 8 スーパーファミコン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）に接続すると残像現象（画面ヤケ）を生ずるため、接続しないでください。



樹帝戦記

じゆていせんき

CONTENTS

プロローグ	4
ストーリー	6
キャラクター ^{しょうかい} 紹介	10
^{そう さ ほうほう} 操作方法	14
■ゲームのあそび方 ^{かた}	
■コントローラーの使い方 ^{つか かた}	
■ゲームのはじめ方(モード ^{かた} 説明 ^{せつめい})	15
FIELD CHECK ^{がめん} 画面	17
キャラクターセレクト ^{がめん} 画面	18
SELECT ^{がめん} 画面	20
MOVE ^{がめん} 画面	23
ATTACK SELECT ^{がめん} 画面	25
戦闘 ^{せんとう がめん} 画面	27
セーブ・ロード	28
ゲームの終了 ^{しゅうりょう}	29
キャラクターデータ	30

もう語る人として絶えし、遠き昔。

大なる2つの国と19の小さき国々

勇者の血を流しつつ、

破滅と崩壊、繰り返す。

いつ果てるともなき、その戦い。

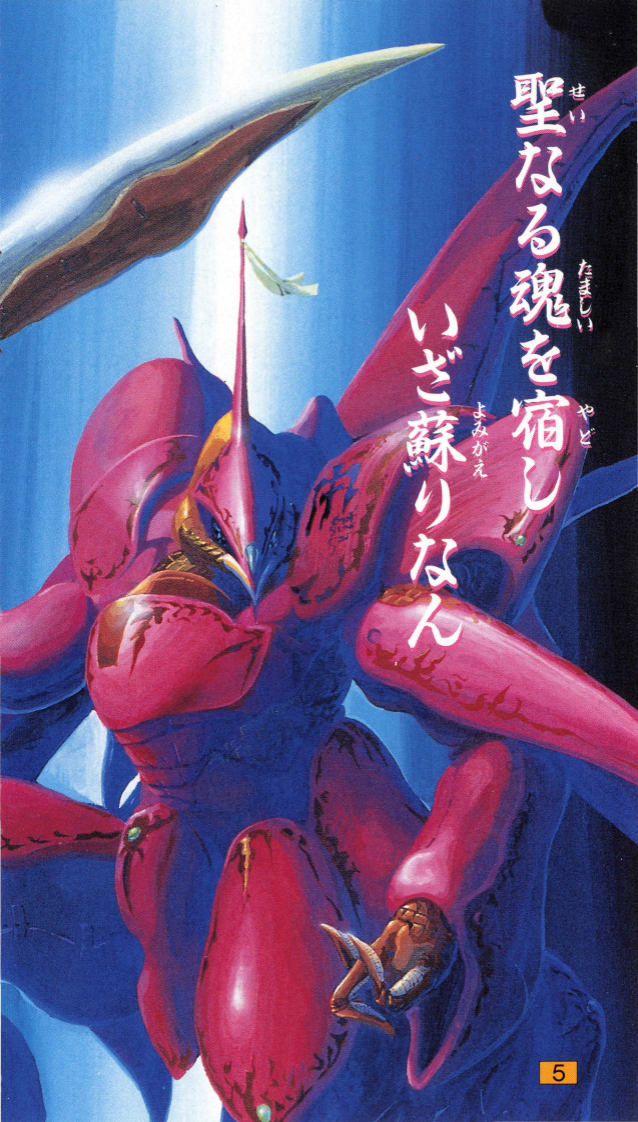
その名語るも忌まわしき

機械魔導兵のしわざなり。

其を封印せしは、魂こめし樹の精霊。

聖なる力もて、世界に審判下し給う。

—それは、語る人として絶えし昔のこと。



せい
たましい
やど
聖なる魂を宿し

いざ
よみがえ
蘇りなん

STORY

ストーリー

浮遊大陸「バーン」。大小21の都市国家からなるこの地には、伝説となっている血塗られた歴史があった。〈審判〉と呼ばれるこの伝説は有史以前の旧世界の崩壊を語ったものであり、国々はこれを教訓とし、小さな諍いを別として事実上の不可侵状態にあった。街には緑があふれ、商業も交通も栄えて、人々は伝説の意味さえ忘れはじめていた。

この地には古くから精霊魔法が伝わっている。その中でも植物に魂を宿し人が乗り込んで、精神感応で操縦する〈ジュネ〉という名の半植物兵器は非常に貴重な戦力だ。特に、すぐれた矯正士の手によるものは、まさに戦士の手足となり一心同体となって戦うことができる。その反面、搭乗者の精神力・人格までも如実に反映してしまう。それぞれの国ではこのやっかいかつ友好的な兵器を中心に自国の防衛軍を形成していた。





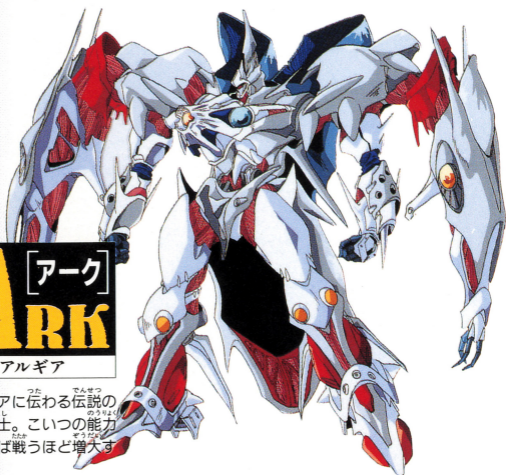
STORY

ゲームストーリー

ときは“朱の紀”968年。平和なはずのこの大陸に、伝説の魔物が蘇った。大国「バルモンディア」の帝が長い封印を解き放ち、他国を侵略するために復活させたのだ。魔物の名は〈機械魔導兵〉、旧世界を破滅に導いた悪魔の力。ジュネとの破壊力の差は決定的だった。バルモンディア軍対「アルギア公国」率いる連合軍の戦いは連合軍不利のまま、アルギアの国土までついに攻め落とされようとしていた。その時…。幻のジュネが復活した。伝説として語り継がれていた〈アルギアの守護騎士〉と呼ばれる究極のジュネだ。バルモンディアの野望を打ち砕き永遠の平和を取り戻すために。聖なる魂を宿して、選ばれた戦士を乗せ、いま出陣の時が来た。



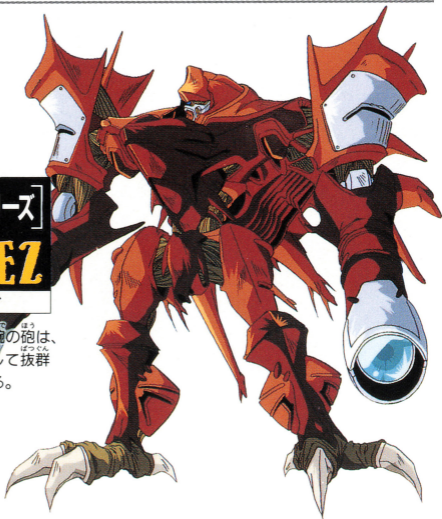




A [アーク]
ARK

アルギア

アルギアに伝わる伝説の守護騎士。こいつの能力は戦えば戦うほど増大する。



F [フリーズ]
FREEZ

アルギア

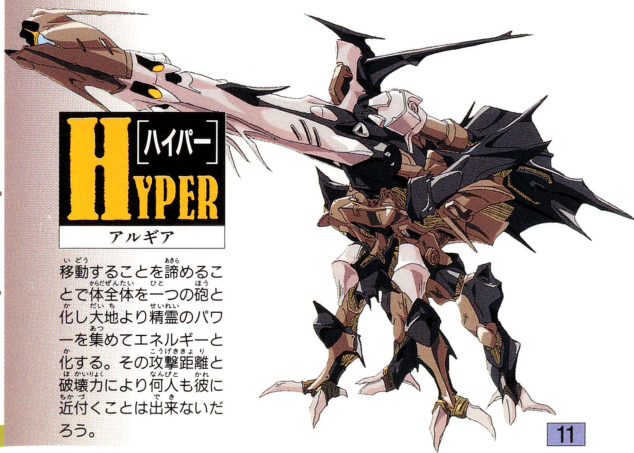
その発達した両腕の砲は、対空用の兵器として抜群の威力を発揮する。



R [ライダー] RIDER

アルギア

装甲を最小限に抑えた軽
量級のジュネ。その機動
力と破壊力を生かして戦
場を縦横無尽に動き回る。



H [ハイパー] HYPER

アルギア

移動することを諦めるこ
とで体全体を一つの砲と
化し大地より精霊のパワ
ーを集めてエネルギーと
化する。その攻撃距離と
破壊力により何人も彼に
近づくことは出来ないだ
ろう。



Boom

[ブーム]

アルギア

ライダーの変形亜種。片腕が特殊な構造になっており気砲で遠くの相手を攻撃することが出来る。



Lock

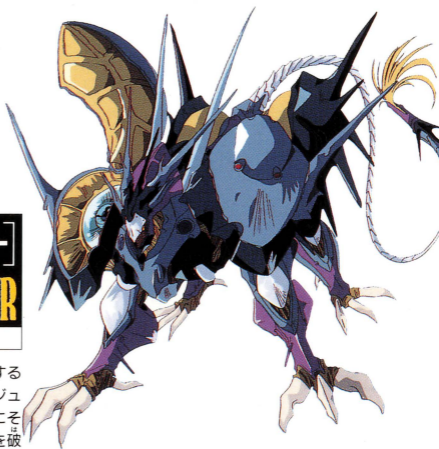
[ゾック]

アルギア

装甲を重視することで比類無き破壊力と防御力をもつジュネ。その、装甲の重さゆえに機動力に欠けるが前線維持や陣地防御には欠かせぬ存在だ。

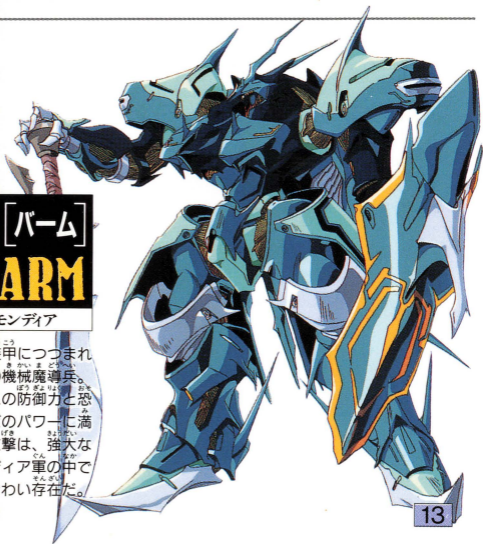
S [シューター]
SHOOTER
アルギア

両肩から気砲を連射することが出来る四足のジュネ。四足であるが故にその攻撃は正確に相手を破壊する。



B [バーム]
BARM
バルモンディア

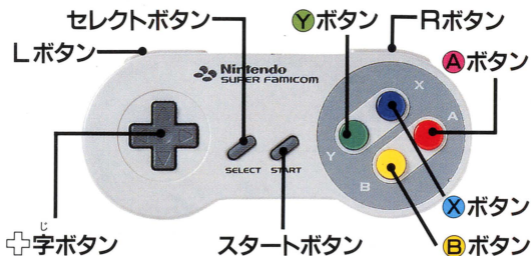
ぶあつい装甲につつまれた重量級の機械魔導兵。最高クラスの防御力と恐ろしいほどのパワーに満ちたその攻撃は、強大なバルモンディア軍の中でも特に手ごわい存在だ。



■ゲームのあそび方^{かた}

「樹帝戦紀^{じゆていせんき}」はマップクリア^{がた}型のシミュレーションゲームです。プレイヤーは連合軍^{れんごうぐん}のジュネを操り、浮遊大陸^{ふゆうたいりく}バーンに再び平和^{へい}を取り戻す^{と もど}のが目的^{もくてき}です。パルモンディア^{たか}軍の機械魔導兵^{きかいまどうへい}は強力^{きやうりよく}ですが、全20面のマップクリアをめざして戦^{たたか}ってください。それぞれの面^{めん}には制限^{せいげん}ターン数^{すう}が決められています。残り^{のこ}ターン数は自分のターンが来るたびに一つずつ減^へっていき、0になる^{まえ}前にクリアできなければゲームオーバーとなります。

■コントローラーの使い方^{つか かた}



+字ボタン……メニューの選択^{せんたく}やキャラクターを移動^{いどう}させるのに使^{つか}います

Aボタン……メニューや行動^{けつてい}の決定

Bボタン……メニューや行動^{こうどう}のキャンセル

キャラクター選択^{せんたく}画面では、メニューウインドウ^{ひら}を開く

Xボタン……キャラクター選択^{せんたく}画面でユニットの移動力^{いどうりよく}や攻撃^{こうげき}範囲^{はんい}を見る

Yボタン……カーソルで選択^{せんたく}したキャラクターをオートで移動^{いどう}&攻撃^{こうげき}させる

スタートボタン……オープニングデモのキャンセル

L/Rボタン……キャラクター選択^{せんたく}画面で、まだ移動^{いどう}していないキャラクターにカーソルをあわせるのに使^{つか}います。ボタンを押すたびに次のユニットに^{うつ}移ります。

セレクトボタン……敵味方^{てきみかた}全ユニットのステータスを一^{ひょうじ}つ表示^{ひょうじ}します。+字ボタンで次^{つぎ}ページに進^{すす}みます。見^み終わ^{おわ}ったらAボタンを押^おせばもとの画面^{がめん}に戻^{もど}ります。

■ ゲームのはじめ方 かた

オープニングデモ中ちゆうにスタートボタンを押すと最初さいしよのメニューが表示ひょうじされます。



キャンペーンモード

シナリオにしたがって各面かくめんをクリアーしていき

ます。
選択せんたく後、セーブされているデータつぎがあれば次のメニューうつに移ります。

最初さいしよからはじめるか、ロードしてはじめるかを選びます。



ビギナーモード

はじめてこのゲームをプレイする人に、ゲームの遊び方を紹介します。

●レッツプレイ

ガイドウインドウにそって、実際に操作しながら練習するモードです。

●テクニク

コントローラーの操作方法や戦闘でのヒントなど、ゲームクリアのためのアドバイス集です。

Aボタンで次のページに進み、**B**ボタンを押せばタイトル画面に戻ります。

エキスパートモード

あらかじめキャラクターが配置されているマップをつぎつぎとクリアしていきます。キャラクターの選択や経験値の引継ぎはありません。

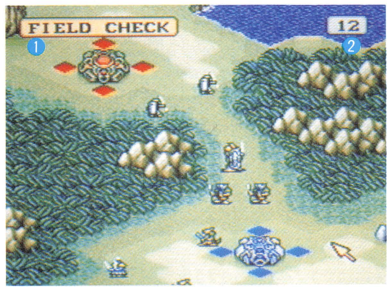
2プレイヤーモード

好きな面を選んで2人で対戦することが出来ます。キャラクター選択、経験値の引継ぎはありません。

このマニュアルは、キャンペーンモードでのゲームの流れにそって書かれています。次のページからいよいよフィールド画面がはじまります。さあ、出陣しましょう。

FIELD CHECK 画面

ゲームをはじめると、最初にフィールドチェック画面になります。十字ボタンを動かしながらフィールドの様子をチェックしましょう。剣を振っているのが味方のキャラクターです。チェックが終わったらいずれかのボタンを押すとキャラクターセレクト画面になります。







1 行動指示ウィンドウ

FIELD CHECK と表示されます。

2 残りターン数

表示されているマップをクリアするまでのターン数です。

チェック・ポイント		CHECK POINT	
 <p>BASE</p> <p>味方の基地。</p> <p>ここを占領されると負けてしまいます。しっかり守ってください。</p>	 <p>BASE</p> <p>相手の基地。</p> <p>ここを占領すると、見事1面クリアです。</p>		
 <p>FACTORY</p> <p>味方の魔導石。</p> <p>戦力を補充する工場。相手に占領されないようにしましょう。</p>	 <p>FACTORY</p> <p>相手の魔導石。</p> <p>占領して自分の魔導石にすれば、戦力補充もスムーズです。</p>		

キャラクターセレクト画面

フィールドのチェックがすんだら、どのキャラクターを配置するかを選択します。



① キャラクターウインドウ

キャラクターの種類を選択します

② ステータスウインドウ

選択されたキャラクターの基本ステータスです。

名前……キャラクターの種類

STR……攻撃力

DEF……防御力

イドウ……移動距離

シャテイ……攻撃距離

攻撃属性…[タイチ・コウゲキ]地上にいる

キャラクターのみ攻撃できます。



[タイクウ・コウゲキ]^{くうちゅう}空中のキ
ャクターのみ攻撃^{こうげき}できます。
[タイチ・タイクウ]すべてのキ
ャクターを攻撃^{こうげき}できます。

③ キャラクター選択ウインドウ

選択^{せんたく}したキャラクターの情報^{じょうほう}と在籍^{ざいせき}してい
る部隊^{ぶたい}の数^{かず}を表示^{ひょうじ}します。

枠下^{わくした}の経験^{けいけん}値^ちは10になるとACEと表示^{ひょうじ}さ
れます。

④ 残りの指揮力

キャラクターを配置^{はいち}するのに使う^{つか}ことので
きる指揮^{しきりょく}力^{りき}。

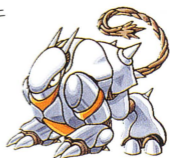
⑤ 指揮力

選択^{せんたく}されたキャラクターを配置^{はいち}するために
必要^{ひつよう}な指揮^{しきりょく}力^{りき}。

この値^{あたい}が残り^{のこ}の指揮^{しきりょく}力^{りき}より大き^{おお}いとそ
のキ
ャクターは使^{つか}えませ
ん。

⑥ キャラクターインフォメーション

選択^{せんたく}されたキャラクターの特^{とく}徴^{ちゆう}。



★ キャラクターの選^{えら}び方^{かた}

十字^じボタン^{ボタン}を動か^{うご}して、キャラクターウインドウからキャラク
ターの種^{しゆ}類^{るい}を選^{せん}択^{たく}します。Aボタン^{ボタン}を押^おすとキャラクター選^{せん}択^{たく}
ウ
インドウに表^{ひょう}示^じされま
すので、十字^じボタン^{ボタン}で矢^や印^{いん}のカーソル^{うご}を動
かしてど
の部^ぶ隊^{たい}にす
るかを選^{えら}びま
す。Aボタン^{ボタン}を押^おすと選^{えら}んだ
部^ぶ隊^{たい}をフ
ィールド^{はいち}に配^じ置^じ
しま
す。十字^じボタン^{ボタン}で移^い動^{どう}さ
せて配^{はいち}置^じ
する場^ば所^{しょ}を決^きめてくだ
さい。(行^{こう}動^{どう}指^し示^じウ
ィン
ドウ **CHARA SET**)

Aボタン^{ボタン}をもう一^{いち}度^ど押^おすとそ
の部^ぶ隊^{たい}の配^{はいち}置^じが終^{しゆう}了^{りよう}し、次^{つぎ}のキ
ャク
ターを選^{せん}択^{たく}でき
ま
す。キ
ャク
ターを配^{はいち}置^じし終^{しゆう}え
たら、B
ボ
タン^{ボタン}を押^おすと、**END OK?**と
きい
てき
ま
す。配^{はいち}置^じを
終^{しゆう}了^{りよう}す
る
ならA
ボ
タン^{ボタン}、キ
ャ
ン
セル^おする
ならB
ボ
タン^{ボタン}を押^おし
ま
す。

SELECT画面

すべての配置を終えるとキャラクター選択画面になります。
 十字ボタンでカーソルを動かしてキャラクターを選択するとステータスウィンドウが表示されます。味方のキャラクターはブラウン、相手のキャラクターはグレーのウィンドウです。

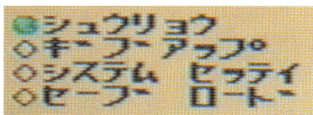


- 1 行動指示ウィンドウ
SELECT と表示されます。
- 2 ステータスウィンドウ
 名前……………キャラクターの種類
 STR……………攻撃力
 DEF……………防御力
 EXP……………経験値
 緑のマーク…キャラクターの数
- 3 搭載キャラクターウィンドウ
 現在選択中のキャラクターに搭載されているキャラクターがあれば、その種類を表示します。

味方のキャラクターを選択して**A**ボタンを押すと、周囲が暗くなってそのキャラクターの移動可能範囲だけが明るく表示されます。相手のキャラクターの時には**A**ボタン一度で移動可能範囲 **MOVE RANGE**、もう一度押すと攻撃可能範囲 **ATTACK RANGE** が表示されます。移動するときの目安にしてください。

★コマンドメニュー

Bボタンを押すとメニューウインドウが表示されます。



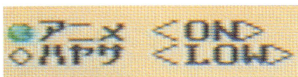
シュウリョウ……自分のターンを終了させて、相手のターンにします。

ギブアップ……降伏します。これでゲームオーバーとなります。

システムセッテイ…アニメーションのモードや相手のスピードの設定をします。

●アニメ (ON)or(OFF)

OFFにすると戦闘画面の表示がなくなり、ゲーム全体の進行が早くなります。



●ハヤサ (HI)or(LOW)相手の移動するスピードが調節できます。

※**A**ボタンを押すたびに、各モードに切り換えられます。

セーブロード……現在の状態を保存したり、保存してあるデータを呼び出す時に使用します。

けいけん ち
経験値について

そだ かた
キャラクターの育て方

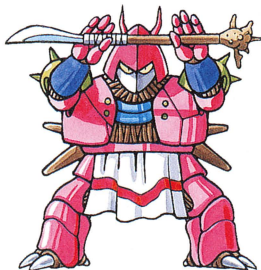
それぞれのキャラクターには経験値けいけん ちがあり、値あたい おおが大きいほど攻撃力こうげきりょくや防御力ぼうぎょりょくがアップします。経験値けいけん ちは敵キャラクターを全滅ぜんめつさせるごとに1つずつ増えふ、10になるとACEになり能力が飛躍のうりょく ひやくてき的にアップします。

けいけん ち ひきつ
経験値の引継ぎ

戦いに勝利たたか しゅうりすると生き残い のこったキャラクターは味方の陣地み かた じん ちに戻もどってきます。この時ときそれぞれのキャラクターの経験値けいけん ちは次の面つぎ めんに引き継ひきつがれます。(キャンペーンモードのみ)

ACEとは

ACEになるとそのキャラクター特有とくゆうの能力が飛躍のうりょく ひやくてき的にアップあります。(移動距離い どうきょりの特性とくせい、攻撃力こうげきりょくの増大ぞうだいなど)また、攻撃属性こうげきぞくせいも広ひろがってくるので、より強力きょうりょくな戦闘せんとうができるようになります。



M O V E 画面

表示された移動範囲内を十字ボタンを動かして移動します。Aボタンを押すと **MOVE OK?** ときますので、その位置で良ければAボタンを押して決定してください。一度決定させた



キャラクターは次のターンが来るまで移動できませんので、慎重にルートを選んでください。

① 行動指示ウインドウ

MOVE と表示。

★ 移動可能範囲

表示された範囲のなかでも相手のキャラクターのうえを通過することはできません。また、味方のキャラクターのうえは通過できますがキャラクター同士が重なった位置での決定はできません。

★ 場所ごとの特性

草原・道・橋……すべてのキャラクターの通行が可能。

草むら・砂利……人および小さいキャラクターと空を飛ぶキャラクター。

建物・木・海・岩…空を飛ぶキャラクターのみ。

★移動中の行動指示コマンド



<BASE> 歩兵・重装歩兵が相手の基地のうえにのった場合。Ⓐボタンを押して決定すると相手の基地を占領できます。YOU WIN と表示され、その面のクリアとなります。



<GET> 歩兵・重装歩兵が相手の魔導石にのった場合。Ⓐボタンにより自分のものにすることができます。FACTORY GET と表示されます。



<REP> 味方の魔導石にのった場合。Ⓐボタンを押すと破壊されたキャラクターの補充ができます。次の自分のターンの最初でキャラクターの数が最大まで増えます。全キャラクターで可能です。

★搭載・降車



移動中のキャラクターが搭載型のキャラクターの上に乗ると**<RIDE>**の表示ができます。

Ⓐボタンを押して決定すると、そのキャラクターに乗り込むことができます。輸送トラックに搭載できるのは小さなキャラクターのみ、飛行船には地上キャラクターはすべて搭載できます。

一度搭載したキャラクターは移動がおわると降車させることができます。(降車したキャラクターの数は搭載される前の数にかかわらず輸送したキャラクターの数と同じになります。)

★戦闘の開始

移動決定後、攻撃範囲内に相手がいると戦闘可能状態になります。

ATTACK SELECT 画面

移動終了後、攻撃範囲内に相手のキャラクターがいると攻撃相手を選択する画面が表示されます。相手のステータスと自分のステータスをよく確かめて、効果的な戦闘をしましょう。



① 行動指示ウインドウ

ATTACK SELECT と表示。

② 戦闘予測ウインドウ

ウインドウ左…味方のキャラクターとステータス

ウインドウ右…相手のキャラクターとステータス

③ 攻撃範囲

④ 攻撃相手選択カーソル

★ 攻撃相手の選択

攻撃相手選択画面になると自分を中心に攻撃範囲が表示され、攻撃相手選択カーソル([])が相手のキャラクターに移動します。複数の相手がいる場合、カーソルはもっとも弱い相手にありますが、相手をかえたい場合は十字ボタンで選択することができます。右(→)に押すほど強い相手に、左(←)に押すほど弱い相手に移動します。

★ ステータスの見方

戦闘予測ウインドウに表示されたステータスのマークはそれぞれのキャラクター数です。そのうち、赤色のマークはこの戦闘で破壊されるおそれのあるキャラクターです。

★ 戦闘の解除

戦闘をせずに行動を終了したいときは十字ボタンの上(↑)か下(↓)でカーソルを自分のキャラクターに移し、**A**ボタンを押して戦闘解除を決定します。

戦 闘 画 面

戦闘予測ウインドウが表示された状態で**Aボタン**を押すと戦闘が始まります。アニメーションとともに攻撃を受けたキャラクターが破壊され、残機が0になったキャラクターはマップ上から消滅します。



1 戦闘状態表示ウインドウ

左に味方のキャラクター、右に相手のキャラクターが表示されます。

2 攻撃するキャラクターのアニメーション

3 攻撃されるキャラクター

〔 **Bボタン**のシステムセッテイコマンドメニューでアニメーションOFFのモードにするとこの画面は表示されません。 〕

こうしてすべてのキャラクターの移動と攻撃が終了すると、あなたのターンが終わります。生き残ったキャラクターはアップした経験値とともに次の面に引き継がれ、あなたの指揮力も勝ち方に応じてアップしていきます。

占領による勝利……+10

相手の全滅………+5

キャンペーンモードの場合、相手(COMP)のターンの時

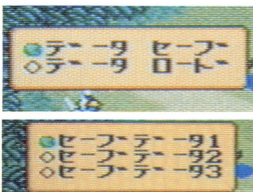
NOW THINKING と表示されます。それぞれのターンを繰り返して、先に相手を全滅させるか基地を取った方の勝利となります。

●セーブ

各面をクリアするたびに、それまでのデータを保存しておくことができます。保存できるデータは3つまでです。セーブしないときは**B**ボタン、セーブしたいときはデータNo.を選んで**A**



ボタンを押してください。SAVE OKと表示され、データが保存されます。



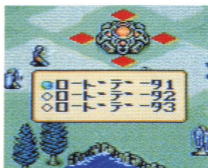
ステージの途中でセーブしたいときはキャラクター選択画面で**B**ボタンを押して、コマンドメニューからセーブロードを選び、データセーブで番号を指定します。

●ロード

セーブされたデータがあるときにスタート画面でキャンペーンモードを選ぶと、最初からはじめるか、セーブされたデータのつづきからかをきいてきますので、はじめたいデータの番号を選んでください。



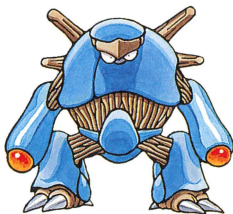
ステージの途中で、セーブしたデータのつづきを呼び出したいときは、**B**ボタンのコマンドメニューからセーブロードを選び、データロードで呼び出す番号を指定します。



●ゲームの終了^{しゅうりよう}

ゲームオーバーには4つのパターンがあります。

1. どちらかの歩兵^{ほへい}が重装歩兵^{じゅうそうほへい}のキャラクターが相手の陣地^{あいてじんち}を占領^{せんりよう}したとき。
→占領^{せんりよう}した軍^{ぐん}の勝利^{しょうり}。
2. どちらかのキャラクターが全滅^{ぜんめつ}したとき。
→全滅^{ぜんめつ}させた軍^{ぐん}の勝利^{しょうり}。
3. コマンドメニューで〈ギブアップ〉を選んだとき。
→降伏^{こうふく}したことになります。
4. 制限ターン^{せいげん}数内^{すうない}でステージをクリアできなかったとき。
→あなたの負け^まになります。



たたか

戦いのヒント

- ★自分^{じぶん}より強い相手^{つよあいて}を直接攻撃^{ちやくせつこうげき}すると、反撃^{はんげき}で大きなダメージ^{おおきなだめーじ}を受けることがあります。そういう場合^{ばあい}は攻撃範囲^{こうげきはんい}の広いブームやシューターなどで相手^{あいて}の攻撃範囲^{こうげきはんい}の外から攻撃^{こうげき}を仕掛^{しか}けると、反撃^{はんげき}を受けず^うにすみます。
- ★残りキャラクター^{のこ}が少なくなると攻撃力^{こうげきりく}が落ちるので、なるべく先^{さき}に攻撃^{こうげき}を仕掛^{しか}けたほうが有利^{ゆうり}です。
- ★ACEの称号^{しょうごう}を与えられたキャラクター^{あた}は飛躍^{ひやくてき}的に能力^{のうりよく}がアップします。上手^{じょうず}に活用^{かつよう}して戦い^{たたか}を有利^{ゆうり}に進め^{すす}ましょう。

キャラクター・データ

味方くみかた

敵てき



歩兵ほへい

トーイ ルドラ

小回りこまわりがきき、相手あいての陣地じんちや魔導石まどうせきを占領せんりょうすることができる。

●対地たいち／小型こがた



重装歩兵じゅうそう ほへい

ボビー ザンギ

歩兵ほへいより攻撃力こうげきりょくは大きいおおいが、移動力いどうりょくがやや落ちる。占領可能。

●対地たいち／小型こがた



輸送トラックゆそう トラック

ワゴン レガシー

ぼうぎょ力ぼうぎょりょくも攻撃力こうげきりょくも小さいちいいが、小型こがたのキャラクターを輸送ゆそうできる。

●対地たいち／中型ちゆうがた

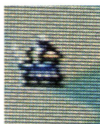


小型直接攻撃こがたちゆうせきこうげき

ライダー ファイネ

移動力いどうりょくが大きいおおく、小型こがたのためトラックに搭載とうざいできる。攻撃力こうげきりょく、中程度ちゆうていど。

●対地たいち／小型こがた



小型間接攻撃こがたかんせつこうげき

ブーム ルーイン

攻撃範囲こうげきはんいが大きいおおく、トラックに搭載とうざい可能かのう。機動力きどうりょくにも優れている。

●対地たいち／小型こがた



中型攻撃ちゆうがたこうげき

ジャギ バーム

攻撃力こうげきりょく・移動力いどうりょくともに中ちゆうの上じゆう。防御力ぼうぎょりょくは比較的ひかくてき大きいおお。

●対地たいち／中型ちゆうがた



重攻撃じゅうこうげき

ゾック ピュー

移動力いどうりょくは小さいちいいが、攻撃力こうげきりょく・防御力ぼうぎょりょくともに大きいおお。

●対地たいち／大型おおがた



キャラクター・データ

味方(みかた)

〈てき〉敵



ちゆうがたかんせつこうげき
中型間接攻撃

シューター **ランチャー**

ひろ はん い きょうりよく こうげき
広い範囲に強力な攻撃をかけることができる。移動力、中程度。

●対地 / 中型



たいくうほう
対空砲

フリーズ **スカイ**

い どうりよく こうげきよく とも おお ちじょう
移動力、攻撃力、共に大きい。地上の敵には攻撃できない。

●対空 / 中型



ゆ そう き
輸送機

ヒューイ **キャリアー**

こうげきよく ちい ちじょう すべ
攻撃力は小さいが、地上の全てのキャラクターを輸送する。

●対地 / 中型



たい ち ばくげき き
対地爆撃機

ドラゴ **ファイン**

こうげきよく い どうりよく おお
攻撃力・移動力ともに大きい、ドラゴン系。対空攻撃機に弱い。

●対地 / 中型



たいくうこうげき き
対空攻撃機

バーン **イーグル**

こうげきよく い どうりよく おお たいくう
攻撃力・移動力ともに大きい。対空砲には意外にも弱い。

●対空 / 中型



おおがたかんせつほうだい
大型間接砲台

ハイパー **スーパー**

ぜつだい こうげきよく ほこ じりき い
絶大な攻撃力を誇るが、自力では移動不可能。

●対地 / 大型



ちようおおがたこうげき
超大型攻撃

アーク **ゼットン**

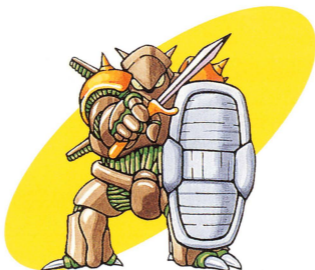
てきせんざい たたか たたか きょう
ボスキャラ的存在。戦えば戦うほど強くなる。

●対地対空 / 大型



健康上の安全に関するご注意

つか じょうたい れんぞく ちようじかん けんこうじょうこの
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、つよ ひかり しげき てんめつ
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。



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

発売元： 株式会社 **エニックス**
販売元： ENIX

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル PHONE: 03(3371)5581

©TAM・TAM/ENIX

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。