

スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM  
LICENSED BY NINTENDO

SHVC-AZGJ-JPN



FRONT MISSION  
**GUN HAZARD**

フロントミッションシリーズ **ガンハザード**

とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書

**SQUARESOFT**

このたびはスクウェアのスーパーファミコン用ゲームソフト『ガンザード』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に、取り扱い方、使用上のご注意など、この取扱説明書をよくお読みいただきご愛用ください。また、この取扱説明書は、大切に保管してください。



## 警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、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時に、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、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、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。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。



## 注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。長時間使用する時は、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。



## 警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

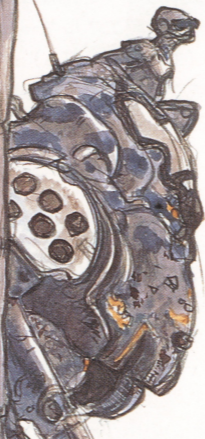
- 使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

## 使用上のお願い

- 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ください。
- 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ください。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ください。
- カセット脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

# FRONT MISSION GUN HAZARD

フロントミッションシリーズ ガンハザード



## CONTENTS

- ゲームストーリー..... 2
- ガンハザードの世界<sup>せかい</sup>..... 4
- コントローラーの使いかた<sup>つか</sup>..... 6
- ゲームの始めかた<sup>はじ</sup>..... 8
- 画面の見かた<sup>がめん み</sup>..... 10
- 艦内メニュー<sup>かんない</sup>..... 11
- 戦闘方法<sup>せんとう ほうほう</sup>..... 15
- ミッションコンプリートと経験値<sup>けいけん ち</sup>..... 18
- マップ移動<sup>まっぷ</sup>..... 19
- レベルアップの仕組みと習熟度<sup>じく しゅうじくど</sup>..... 20
- ショップ..... 23
- 主なキャラクターとヴァンツアー<sup>おし</sup>..... 26

# ゲームストーリー

2024年。人類は世界協和構想に基づき、地球規模事業で「軌道エレベーター」という超巨大建造物の着工に入った。

これは、地球の静止軌道にまで達するもので、シャトルの類をごくわずかなエネルギーで発着させるためのプラットフォームとして、また太陽エネルギー集積衛星からの一時的な蓄電システム（エネルギーダム）として、さらには特殊高分子素材の生成プラントとしての機能を果たすことを目的とするものであった。

着工から約12年間、この建造計画は順調に進み、世界の協調と平和のシンボルとして位置付けられた。この巨大建造物の構築作業の効率化を計って、二足歩行型の作業機が実用化された……。

ところが、2036年も半ばを過ぎ、重水素による常温核融合技術の応用が具現化し、「軌道エレベーター」の建造意義が希薄となってしまう。

建造に参画していた一部の国は、離脱を表明。計画の続行と中止をめぐり見解は分かかれ、この地球規模の大事業は一時中断を余儀なくされた。



2038年に入り、中東で極めて小規模な紛争が起こった。  
 しかし、これに呼応するかのごとく各地で国家間をゆるが  
 ず事件が頻発し、国際関係は不安定な状況となる。

慌ただしくなった国連の平和維持活動には、ヴァンツァ  
 ーと呼ばれる二足歩行型の装甲騎兵が、序々に投入されて  
 いく。

そして、ついに2064年、最も治安体制の整う北大西洋に  
 面した平和の地、ベルゲン共和国首都「エミンゲン」に、  
 新たな戦火が立ちのぼった……。



# Stage せかい ■ガンハザードの世界

■ このゲームには、ワールドマップ、フィールドマップ、ムービングフェイズの3種類のマップが存在します。

主人公は、まずワールドマップから各都市へ移動、フィールドマップでは、1つのミッションをクリアすることで、新たなミッションポイントが表示され、このミッションポイントに入ると、実際にヴァンツアーに乗り、探索したり戦ったりするムービングフェイズになります。

ムービングフェイズには、別のムービングフェイズで、アイテムを手しないとクリアできないものもあります。こうしてさまざまなミッションを経験していかなければなりません。

ワールド  
マップ



フィールド  
マップ



ムービング  
フェイズ



## ものがたり とうじょう そしき この物語に登場する組織

### ◆カーネルライト協会



傭兵派遣機構。世界各地に傭兵を派遣する組織。  
ニューヨークにその本部を置く。

### ◆ガーディアン



「ソサエティ」に対立していると見られる地下組織。その詳細は明らかではない。カーネルライト協会でも、その所在を調査中。

■ムービングフェイズでは、アルベルトがヴァンツアーに乗り、また、状況によってはヴァンツアーから降りて探索、出会い、そして戦いながら任務を遂行します。的確なコントロールで行動してください。

■ミッションをクリアした後は、倒した敵の数や、与えられたミッションの達成度によって報酬（お金）と経験値がもらえ、その経験値によって主人公のアルベルトがレベルアップし、より強力な武器やヴァンツアーを使いこなせるようになります。

また、武器には習熟パラメータが設定されていて、一つの武器を有効に使えば使うほど火力や発射間隔などの性能がグレードアップしていきます。



この世界には、いくつかの大きな組織が存在します。主人公のアルベルトが傭兵になることを決意すると、「カーネルライト協会」に所属することになります。

### ◆クリムゾンブロウ



深紅のヴァンツアーを駆ることからその名がついた。独立した強力な傭兵部隊。金しだいで動くと言われている。

### ◆ソサエティ



世界中の紛争の影に見え隠れする組織。しかし、軌道エレベーター建設の推進派であった、シャーウッド財団とのつながりも深い……。

# つか コントローラーの使いかた

このゲームのコントローラーの使いかたは、初期設定では以下のようになっています。なお、各ボタンの使いかたは艦内メニューの設定で変更することもできます。変更方法については、14ページをご覧ください。

## じゅうじ ■ 十字キー

カーソルの移動  
水中や空中でのヴァンツァー、パイロット操作  
ヴァンツァー武器の発射角度調節（上下）  
ヴァンツァーの移動（左右）  
しゃがむ（パイロット時）（下）



## した ■ 下+Bボタン

通過可能な足場から下に降りる  
扉を開ける、エレベーターに乗る（▼マーク表示時）



## さゆう どおし ■ 左右2度押し

ダッシュ（ダッシュユニット装備時）  
走る（パイロット時）

## みぎうえ ひだりうえ ■ 右上、左上

走る（パイロット時）



## ■ Aボタン

メッセージボードの進行（▼マーク表示時）  
各種選択事項の決定  
特殊ウェポン発射  
ハンドグレネード投げ（パイロット時）



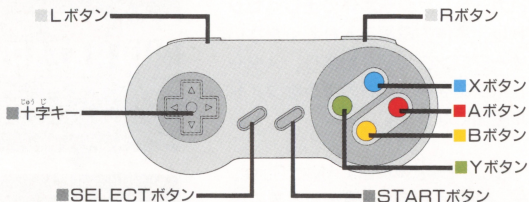
## ■ Bボタン

ジャンプ、押し続けるとパーニア噴射  
（パーニアユニット装備時）  
キャンセル



●初期状態では、基本的に、OKはAかYボタン、キャンセルはBボタンになっています。

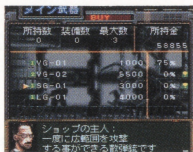




## ■ Xボタン

コマンドポケットを開かず特殊ウェポンを選択  
(ムービングフェイス時)

ショップでの武器、アイテム説明



## ■ Yボタン

メニューでの各種選択の決定

メインウェポンの発射

各種選択の決定



## ■ Lボタン

武器の発射角度固定 格納庫のモード選択

## ■ Rボタン

シールドをかまえる (シールドユニット装着時)

格納庫のモード選択

L、R同時押しでセリフの早送り (▼のないもの)



## ■ SELECTボタン

ヴァンツアーから降りる

(ムービングフェイス時)



## ■ STARTボタン

コマンドポケットを開く

(ムービングフェイス時)

メッセージボードのスキップ

(▼マーク表示時)



# ゲームの始めかた

カートリッジを本体に正しくセットし、本体の電源を入れてください。オープニングデモが始まり、スタートボタンを押すと右のようなタイトル画面になります。



最初から遊ぶ場合は「New Game」を、前回セーブした続きから遊ぶ場合は「Continue」を選んで、A、STARTのいずれかのボタンを押してください。

## ●New Game～最初から始める場合

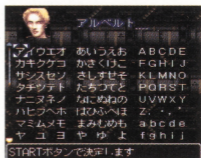
最初から遊ぶ場合は、まず主人公の名前を決定します。

十字キーで文字を選び、Aボタンで入力、Bボタンで削除します。

また、元の名前に戻したい場合は、L+R+SELECTボタンを同時に押してください。入力が終わったら、STARTボタンで決定します。

もし、最初の名前のまま変更したくない場合は、そのままSTARTボタンを押してください。

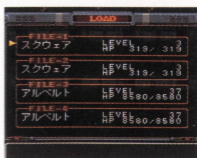
名前が入力が終了すると、ゲームが始まります。



※名前の変更は、ゲームの途中でも行うことができます。また、艦内メニューの格納庫でペースキャリアー（母艦）にも名前を付けることができます。

## ● Continue～<sup>ぜんかい つづ</sup>前回の続きから始める場合<sup>はじ ばあ</sup>

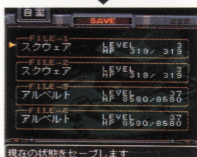
「Continue」を選<sup>えら</sup>ぶと、セーブしてあるファイルが表示<sup>ひょうじ</sup>されます。続<sup>つづ</sup>きを遊<sup>あそ</sup>びたいファイルを選<sup>えら</sup>びたいファイルを十字<sup>じゅうじ</sup>キーで選<sup>えら</sup>び、AかYボタンを押<sup>お</sup>してください。前<sup>ぜんかい</sup>回の続<sup>つづ</sup>きからゲームが始<sup>はじ</sup>まります。



## ● ゲームのセーブ

ゲームデータのセーブは、ミッション<sup>はい まえ かんない</sup>に入る前<sup>なか</sup>の艦内<sup>かんない</sup>メニューの中<sup>なか</sup>で「自室<sup>じしつ</sup>」を選<sup>えら</sup>ぶと実行<sup>じっこう</sup>できます。

セーブエリアは、4ヶ所<sup>しよ</sup>ありますので、セーブしたい場所<sup>ばしょ</sup>を選<sup>えら</sup>んでAかYボタンを押<sup>お</sup>してください。前<sup>ぜんかい</sup>回セーブした欄<sup>らん</sup>にセーブすると、そのデータ<sup>うわが</sup>に上書き<sup>まえ</sup>されて、前<sup>ぜんかい</sup>のデータはなくな<sup>な</sup>ってしまいますので注意<sup>ちゅうい</sup>しましょう。



## ● ゲームオーバー

主人公<sup>しゅじんこう</sup>のHPが0になると、ゲームオーバーになります。

ゲームオーバーになると、右<sup>みぎ</sup>の画面<sup>が</sup>のようにリスタート<sup>りすとあーと</sup>（その面<sup>めん</sup>をもう一度<sup>いちど</sup>プレイする）か、セーブしてあるデータ<sup>せんたく</sup>をロード<sup>ろあど</sup>するかを選<sup>えら</sup>択<sup>たく</sup>できますので、どちらか<sup>どちらか</sup>を選<sup>えら</sup>んでAかYボタンを押<sup>お</sup>してください。



# 画面の見かた

ムービングフェイズ（ミッション中の画面）は以下のようになっています。

主人公の経験値です。グラフがフルになると、ミッション終了後にレベルアップします。また、フレンドヴァンツァーと一緒に行動中の場合、そのHPも交互に表示されます。

主人公が乗るヴァンツァーのHPです。グラフの左の数字は、予備のHPタンクの数です。この数字が0で、黄色いバーが全部なくなると、ゲームオーバーになります。

主人公のレベルです。

通常はムービングフェイズ内の敵の総戦力、敵に攻撃が命中したときは、敵ヴァンツァーのHPが表示されます。このグラフを0にすると敵を破壊できます。敵を破壊した後は入手経験値が表示されます。また、アイテムを回収した時は、その内容が表示されます。



現在装備しているメインウェポンです。

メインウェポンのランクと残弾数です。

現在装備している特殊ウェポンです。

現在装備している特殊ウェポンのランクと残弾数です。残弾数が0になると特殊ウェポンは使えません。

メインウェポンの習熟度を示すランプです。

特殊ウェポンの習熟度を示すランプです。

ゲーム中に、様々なメッセージやマップ、コマンドなどが表示されます。マップ、コマンドについては、16ページをご覧ください。



## ◆武器の習熟度について

メインウェポンや特殊ウェポンの習熟度は、画面では、赤、黄、緑の色で表示され、習熟不可の武器は赤、習熟中の武器は黄色、習熟完了の武器は緑になります。武器の習熟について、詳しくは22ページをご覧ください。

# かんない 艦内メニュー

フィールドマップからムービングフェイスに入った場合などに、右のような艦内メニューになります。艦内メニューには、以下のようなコマンドがあります。



## カタパルト

出撃するためのブロックで以下のようなコマンドがあります。

### ◆発進

そのミッションに出撃します。

### ◆全補給

補給できるアイテム、弾薬がある場合に自動的に補給します。コマンドを選んでAボタンを押すと、HPを補給、もう一度Aボタンを押すと特殊ウェポンの弾薬を補給します。フレンドヴァンツァーがいる場合は、そのHPも補給します。このとき表示される数字は、分母が、ベースキャリアーの最大搭載補給ユニット数、分子が所有している補給ユニット数で、分子が0の場合補給はできません。また、補給は格納庫でも行うことができます。

### ◆やめる

出撃をやめて艦内メニューに戻ります。

## 艦橋

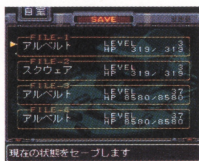
フィールドマップに戻ります。艦内メニューでBボタンを押しても、同じ効果があります。

## 自室

途中までのゲームデータをセーブすることができます。4つのファイルの好きなところを選び、AかYボタンを押してください。

すでにデータが記録されている欄に上書きすると、前のデータは消えてしまいます。

また、Bボタンでセーブをとりやめます。



## かくのうこ 格納庫

装備の決定/変更を行います。L、Rボタンで各画面を呼び出します。Bボタンで艦内メニューに戻ります。

### ■SETUP

主人公(パイロット)の名前や装備、ヴァンツァーの装備変更を行います。ユニットを装備する場合は、まず変更したいユニット名を選んでAかYボタンを押し、次に各装備画面でユニット名を選択してAかYボタンを、外す場合は、「NO EQUIP」を選んでAかYボタンを押してください。



### ◆名前の変更

カーソルを主人公に合わせてAかYボタンを押してください。名前入力の画面になります。名前入力の方法は、8ページをご覧ください。

### ◆ボディ

操縦するヴァンツァーを変更します。機体名にカーソルを合わせてAかYボタンを押すと機体の変更、HPにカーソルを合わせてAかYボタンを押すと補給を行います。機体名の右に表示される%は、その機体の習熟度です。あらかじめ手に入れた、予備の機体を持っていないと機体の変更はできません。

### ◆バーニアユニット

高いところにアクセスするためのユニットです。

### ◆シールドユニット

敵の攻撃から身を守る装備です。

### ◆ダッシュユニット

ダッシュで素早く移動できるようになります。

### ◆メインウェポン

メインウェポンを装備します。武器名の右に表示される%は、その武器の習熟度です。

### ◆特殊ウェポン

特殊ウェポンを装備します。装備できる特殊ウェポンの数は、ヴァンツァーの機体によって異なります。表示される%は、その武器の習熟度です。

## ◆パイロットスーツ

主人公が装備するスーツです。ヴァンツァーから降りたときのHPが決まります。

## ◆ハンドガン

主人公の武器で、パイロット状態で戦うときの標準武器です。武器名の右に表示される%は、このハンドガンの習熟度です。

## ◆ハンドグレネード

主人公の武器で、パイロット状態で戦うときに投げて使います。武器名の右に表示される%は、このハンドグレネードの習熟度です。

## ■FRIEND

出撃するミッションに、一緒に連れていく仲間を選択します。AかYボタンを押すと、仲間が表示されるので、十字キーで仲間を選び、AかYボタンを押してください。

フレンドヴァンツァーは、武器や装備の変更はできません。

## ■ITEM

現在所有しているアイテムのリストを見ることができます。アイテム名の右側の数字は、現在の所持数/ベースキャリアーの最大積載量です。ベースキャリアーを乗り換えることで、最大積載量が増加します。

## ■BASE CARRIER

ベースキャリアーの名前を変えることができます。AかYボタンを押すと、文字入力画面になりますので、好きな名前を入力してください。名前入力の方法については、8ページをご覧ください。



## ◆装備画面での数値説明

武器やヴァンツァーなどの装備画面では、様々な数値が表示されます。カーソルをその数値の項目に合わせると、その項目が何を表すのかが表示されます。



## 設定

ゲームの各種設定を変更できます。プレイしやすいようにあらかじめ設定しておくといいでしょう。十字キーでそれぞれの項目を設定します。Bボタンで艦内メニューに戻ります。



### ◆MESSAGE

メッセージの表示速度を変更します。数字が少ないほど速くなります。

### ◆SOUND

BGM、効果音を、ステレオにするかモノラルにするかを設定します。

### ◆ARM SPEED

ヴァンツァーの腕のふり上げスピードを変更します。数字が少ないほど速く反応します。

### ◆ARM MODE

ヴァンツァーの腕のふり上げモードを変更します。Aにすると十字キーの上下左右で、Bにすると十字キーの上下のみで腕をふるようになります。

### ◆ALARM

HPが残り少なくなったときに、警告音で知らせるかどうかを設定します。

上の画面で、十字キーを下に押し続けると、右のようなコントロールパッドのコンフィグ画面になります。A、B、Cの3種類の設定があるので、好きなタイプを選べます。



- HOLD .....武器の発射角度固定
- SHIELD .....シールドをかまえる
- RIDE .....ヴァンツァーから降りる
- MENU .....マップ、武器、アイテムウィンドウを開く
- DASH .....ダッシュ
- SHOT MAIN WEAPON .....メインウェポン発射
- SHOT SP WEAPON .....特殊ウェポン発射
- JUMP .....ジャンプ
- WEAPON CHANGE .....特殊ウェポンの選択



このゲームのせんとう戦闘シーンでは、ヴァンツァーで戦う方法と、ヴァンツァーを降りて、パイロットで戦う方法とがあります。

## ■ヴァンツァーのせんとう戦闘

ヴァンツァーでのせんとう戦闘は、たまかぜい弾数制限のないメインウェポンと、基本的きほんてきにたまかぜい弾数制限のある強力な特殊ウェポンをつかかわけて戦います。ヴァンツァーのHPが0になると機体がこわれてしまいます。シールドやバーニア、ダッシュユニットなどを使って、敵の攻撃をうまくかわして戦ってください。



## ■パイロットのせんとう戦闘

SELECTボタンを押すと、ヴァンツァーからお降りてパイロット状態じょうたいで戦うことができます。ミッションのなかには、ヴァンツァーでは入れないばしょ場所もありますので、そういうばしょ場所ではパイロット単独で行動します。周囲に敵がいる場合は、降りたあとのヴァンツァーが襲撃しゅうげきされることもあります。こうなるとせっかくのヴァンツァーを壊されてしまうので、降りる場合はしゅうい周囲の敵のヴァンツァーの動きにも注意ししょう。



## ■ムービングフェイズからのてったい撤退

ムービングフェイズからは、ミッションをクリアしないうちにてったい撤退することもできます。ムービングフェイズの端に行くと、写真のようなカーソルがひょうじ表示されるので、十字キーのした下+Bボタンを押してください。

もし、敵がてきつよ強すぎるとかんじたら、むり無理せずにてったい撤退して、そうび装備などをととのえてから、再度たっせん挑戦するといいでしょう。



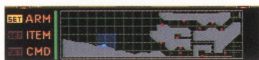
## ■コマンドポケット

ムービングフェイズ中にSTARTボタンを押すと、マップとコマンドセレクトが表示され、武器の変更や、アイテムの選択などのコマンドが使えるウィンドウが開きます。十字キーの上下で見たい情報を選び、Yボタンを押してください。Bボタンを押すと、ウィンドウが閉まります。



### ◆マップの見かた

メニューを表示した場合、画面下に写真のようなウィンドウが開き、現在の地形が表示されます。マップ内の青い部分が、自分および仲間を表示している画面で、マップ内の赤い点が敵の機体などを表します。



### ◆装備の変更 (ARM)

現在装備している特殊ウェポンとその弾数が表示されます。使用したい特殊ウェポンを十字キーで選択してAかYボタンを押してください。なお、ヴァンツァーによって持っている数が変わります。

HNP-50	HMS-50	20
MSP-50	BZS-50	15

### ◆アイテム (ITEM)

現在持っているアイテムが表示されますので、使いたいアイテムを選んでAかYボタンを押してください。次にそのアイテムを使いたい場合は、「使う」を選んでAかYボタンを押してください。



### ◆コマンド (CMD)

#### 「ブレンダ支援砲撃」

一緒に出撃する仲間としてブレンダを選んだ場合、ベースキャリアーからの支援砲撃を受けることができます。このコマンドを選ぶと戦闘中の画面にカーソルが現れ、近づく敵を自動的に攻撃してくれます。また、敵がいない場所でこのコマンドを選んだ場合、敵が出るまでカーソルと自機と一緒に移動します。

#### 「コンピュータ情報」

ミッション(特殊任務)の内容やクリアするための条件などが表示されます。

#### 「仲間への撤退要請」

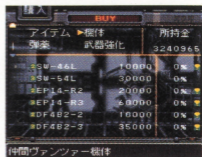
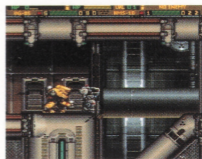
一緒に出撃した仲間をムービングフェイズからベースキャリアーへ撤退させます。仲間のHPが少なくなったときはこのコマンドで撤退させたほうが良いでしょう。

## ■ フレンドヴァンツァー

ゲームが進み仲間ができると、仲間と一緒に出撃させることができます。

このフレンドヴァンツァーは自動的に行動し、主人公と同様、仲間のレベルが上がると機体の基本性能が上がっていきます。

また、ショップにはフレンドヴァンツァーの予備の機体を買っていることもあります。フレンドヴァンツァーが壊れたときのために、予備の機体を買っておくのもいいでしょう。



## ■ 2人でプレイする方法

このゲームでは、ムービングフェイズに限り、2人で一緒に遊ぶことができます。

2人で遊ぶ場合は、まず1P側のプレイヤーが、艦内メニューの「格納庫」の「FRIEND」で仲間を選んで出撃します。

ムービングフェイズに着いたら、2P側のコントローラーのLボタン、Rボタン、STARTボタンを同時に押すことで、仲間のヴァンツァーを2P側のコントローラーで操作できるようになります。

ただし、イベント中など、出撃できない場合もあります。

### ● 2P参加コマンド

2P側のコントローラーで  
**Lボタン+Rボタン 同時押し**  
**+STARTボタン**

# Mission Complete

## けいけんち ミッションコンプリートと経験値

1つのミッションをクリアすると、下のような画面（リザルトフェイズ）になります。ここでは、ミッションのクリアの程度や倒した敵の数によって、手に入る賞金と経験値が表示されます。

リザルトフェイズは賞金集計画面、経験値集計画面があり、A、B、X、Y、STARTボタンのいずれかを押しと次の画面になります。

また、経験値集計画面表示後に上記のボタンを押すと、フィールドマップに戻ります。



- 賞金：任務達成や倒した敵によってもらえるお金です。
- 経験値：1つのミッションで任務を成功させたことや、倒した敵の数によって入手した経験値です。
- レベル：現在のレベルです。
- 次レベル：次のレベルアップに必要な経験値です。

ミッション内で経験値が一定数に達していれば、主人公や仲間はこの画面でレベルアップします。

主人公がレベルアップすると、ショップで新しい装備や武器を購入できるようになります。レベルアップについての詳細は、20ページをご覧ください。



# May いろいろ マップ移動

ゲーム中には、ワールドマップ、フィールドマップ、ムービングフェイズの3種類のマップがあります。

## ●ワールドマップ

世界地図上をベースキャリアーで移動します。十字キーでいきたい場所を選び、各都市でAかYボタンを押すと、その国や都市のフィールドにアクセスします。



## ●フィールドマップ

国や都市のフィールドを表示します。ここでは、進路とミッションポイントになる地名、ショップがキューブで表示されます。十字キーで場所を選び、AかYボタンを押して決定してください。



艦内メニューが表示された後、「カタバルト」→「発進」を選ぶことで選択したミッションポイント（ムービングフェイズ）に移動します。

なお、1つのミッションをクリアしてフィールドマップに戻ると、アクセス可能なミッションポイントが出現します。また、フィールドマップ上に表示される進行ルートが一番端にカーソルを合わせると「国外へ」と表示されます。ここでAかYボタンを押すと、ワールドマップへ戻ることができます。

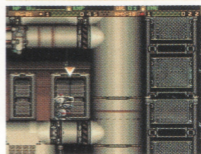
次のムービングフェイズへ移動するには、カーソルで次のミッションポイントを選択し、AかYボタンを押します。次のキューブを示すカーソルは、現在の位置を中心にして、十字キーの左右で順次回転するように移動します。

## ●ムービングフェイズ

ヴァンツァーやパイロットを直接操作して探索、人との出会い、そして戦闘を繰り返し、任務を遂行します。ミッションクリア時および途中で撤退した場合は、リザルトフェイズが表示された後、フィールドマップに戻ります。



画面の端や、エレベーターの前などで写真のようなカーソルが表示されることがあります。このようなカーソルが表示された場合、十字キーの下+Bボタンで、撤退したり、さらに奥のムービングフェイズへ移動したりできます。また、ある条件が整わないと、先に進めないムービングフェイズもあります。



# レベルアップの仕組みと習熟度

このゲームでは、主人公自身のレベルアップ、ヴァンツァーの習熟、武器の習熟の3つのレベルアップ要素があります。

## 1. 主人公自身のレベルアップ

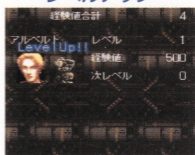
主人公が、ムービングフェイズの行動で得た経験値が一定の数値に達するとミッション終了後のリザルトフェイズでレベルアップします。経験値は、ミッションの成功以外に、敵を倒すことでも増えていきます。

### ● 経験値がフルになると



経験値は画面上のEXPメーターで表示され、ここがフルになると、そのミッション終了後のリザルトフェイズでレベルアップします。

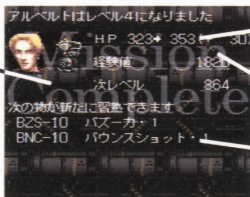
### ● リザルトフェイズでレベルアップ



## ■ 主人公がレベルアップすると

- ◆ 今乗っている機体の総合HPが増えます。このHPが0になるとゲームオーバーになります。
- ◆ 別の種類や、ランクアップした新しい武器の習熟が可能になります。ここに表示された武器は、各地のショップに並ぶようになります。

次にレベルアップするために必要な経験値です。



主人公のHPです。( )内は増加したHPです。

入手した経験値です。

新しく習熟が可能になった武器です。

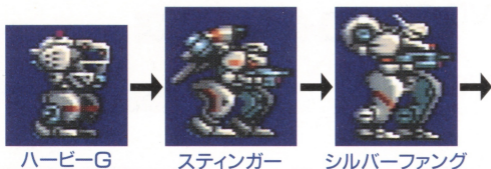
## 2. ヴァンツアーの習熟度と上位機種への乗り換え

主人公の乗るヴァンツアーには、何種類かの機体があります。それぞれの機体は使っているうちに習熟して、HPや防御力の数値が上がっていきます。

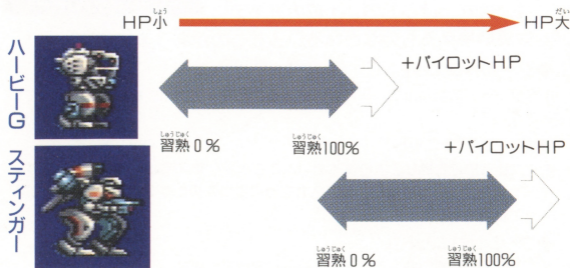
例えば初期のヴァンツアー「HARBY-G」では、最初の機体のHPは250ですが、習熟度が100%になると機体のHPは500になります。(総合HPは、これに主人公のHPが加算されます)

また、習熟度が上がるに連れて、機体の防御力も上がります。

主人公の乗るヴァンツアーは、主人公があるレベルになると、次々に上位機種が現れ、乗り換えることができるようになります。



買ったての上位ランクヴァンツアーの初期状態は、100%習熟した下位ランクのヴァンツアーよりHPや防御力の数値が少ない場合があります。しかし、上位ランクのヴァンツアーのほうが、しばらく使ううちに、より強力になっていきます。

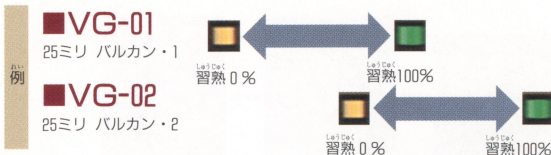


### 3. 武器の習熟度

武器にはヴァンツァー用のメインウェポンと特殊ウェポン、パイロット用の武器があり、それぞれ使うごとに習熟度が上がっていきます。武器の習熟度は、ベースキャリアーの「格納庫」の装備画面でも見ることができます。



習熟完了した武器（ムービングフェイズの習熟度ランプが緑になる）は、その上位ランクの使い始めのものより強くなる場合があります。



### 機体装備のレベルアップ

ヴァンツァーには、武器のほかに、いろいろなパーツを装備することができます。

これらのパーツは、使うことによって習熟度を上げるもの、上位のアイテムに買い換えるものなどいろいろなものがあります。



#### ◆ シールドユニット:

よりグレードの高いユニットに買い換えることで、防衛力や総合性能を上げていきます。

#### ◆ バーニアユニット:

使えば使うほど習熟し、より長く高いところへアクセスできるようになります。バーニアユニットを装備し、使い込むことによって少しずつ習熟し、より強力になっていきます。

#### ◆ ダッシュユニット:

より上位の物へ買い換えることでグレードアップします。



フィールドマップ上に緑色のキューブが出現したら、そこがショップです。ショップでは、ヴァンツアーの機体や装備、武器のチューンアップアイテムなど様々なものを売ることができます。



ショップに入ると右のような画面になりますので、目的の行動にカーソルを合わせてAかYボタンを押してください。



**■購入**  
装備や機体を購入します。売られているメニューは、主人公がレベルアップするごとに増えていきます。

**■売却**  
持っている装備や機体を売ります。売りたい項目を選んでAかYボタンを押し、次に売りたいアイテムを選んでAかYボタンを押してください。

**■EXIT**  
ショップから出て、ベースキャリアの艦内メニューに戻ります。

●アイテムの購入や売却をする場合、アイテムを決定すると右のような画面になります。ここでは、十字キーの上下で10の位、左右で1の位の購入/売却個数を決定します。個数が決まったらAかYボタンを押してください。なお、アイテムの最大所持数はベースキャリアの機種によって変わります。現在の最大所持数以上は買うことができません。



## ■ヴァンツアーの主な使用武器

ヴァンツアーの武器には以下のようなものがあります。敵によって効果的な武器、そうでない武器があります。武器名が赤字のものが、弾数制限のないメインウェポンです。

### ◆25ミリバルカンガン VG-01~05

銃身前方へ直線的に弾を連射します。弾丸の補給（リロード）は弾を撃っていないときに行われます。



### ◆35ミリショットガン SG-01~05

広範囲に弾をばらまく散弾銃です。連射力は高くありませんが、ランクアップすると多方向に弾をばらまきます。



### ◆レーザーガン LG-01~05

発射ボタンを押せば押すほど遠距離攻撃ができます。リロードはエネルギーがなくなつてから、一気に行われます。



### ◆リペアフィールド REP-10~50

機能とHPを回復させる磁場を作り出します。



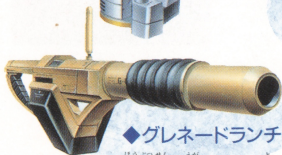
### ◆アッパーバルカン UVG-10~50

頭上からの攻撃に対応するためのバルカンです。



### ◆デコイ DCY-10~50

敵の各種兵器に誤動作をさせる罠弾です。



### ◆グレネードランチャー GRL-10~50

放物線を描きながら飛ぶ大型手りゅう弾です。

◆バズーカ BZS-10～50

水平方向にのみ撃てる強力なロケット弾です。



◆バウンズショット

BNC-10～50

砲弾が、目標物以外の壁面に反射する特殊ウェポンです。



◆ミサイルポッド

MSP-10～50

複数の超小型ミサイルを発射します。



◆ワイアレスガンポッド

WGP-10～50

滞空して無線誘導で作動するライフルユニットです。



◆グラウンドシーカー

SEK-10～50

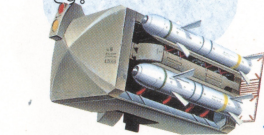
地形に沿って進む小型ミサイルです。



◆ホーミングミサイル

HMS-10～50

敵を追尾する小型ミサイルです。



◆パラライザ PAL-10～50

敵機体の電子装備を麻痺、停止させます。



◆オプション

アーマープレート

EAP-10～50

特殊武器のかわりに装着する外部装甲で、機体の基本HPの最大値が装着した分だけアップします。



◆マインスプリンクラー

MIN-10～50

地面や建物内に敷設する地雷です。



ウェポンイラスト・福村一章

# Character

## ■主なキャラクターとヴァンツアー



■ハービーG

### HARBY-G

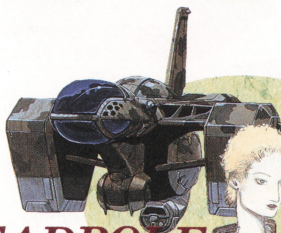
### ●アルベルト

Albert Grabner

23歳。ベルゲン共和国出身。  
主人公。ベルゲン共和国  
対外援助省所属の  
NORAD軍軍曹。



オールマイティで  
攻守のバランスに  
優れた汎用機。



### TADPOLE

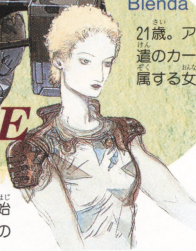
■タッドポール

ペースキャリアーと呼ばれる  
特殊輸送機。ヴァンツアーを始  
め様々な物資を輸送する。この  
機体の支援艦砲射撃は強力。

### ●ブレンダ

Blenda Lockhart

21歳。アメリカ出身。傭兵派  
遣のカーネルライト協会に所  
属する女傭兵。



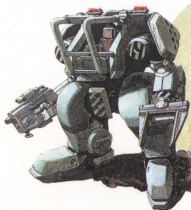
### ●クラーク大尉

Klark Willson

30歳。スイス出身。スイス政府軍に所属  
するまじめで規律正しい軍人。常にアル  
ベルトと同系の機体に乗ることができる。

■ハービーG II

### HARBY-G II



## ■主なキャラクターとヴァンツアー

### ●エミル

Emill Szynsky

19歳。ヤクート出身。ヤクート国（旧ロシア統治国）反政府軍の兵士。

### ■リビンスク

# RYBINSKOE

機体の回復等リペアの任務に就く、総合補給機。長時間の戦闘にかかせない。



### ●アクセル

Axel Bongo

20歳。タンガニー共和国出身。小柄で明るく、誰に対しても「ため口」で話す威勢のいい青年。

# SQUIRREL

### ■スクワラル

小型高速支援ヴァンツアー。機敏な運動特性を活かした多角的で的確な攻撃を得意とする。



### ●ルヴェン

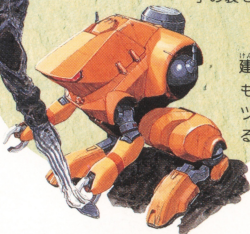
Luven Alhabi

25歳。アラブ出身。アラブARS紅海連合軍諜報員。各地で起こる紛争の裏を探るべく活躍中。

建造物への爆薬敷設など、そもそもは潜行任務用のヴァンツアー。多数の爆薬を搭載する。

### ■ジェスター

# JESTER

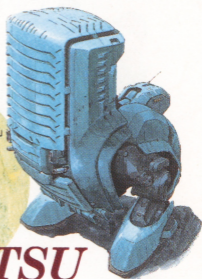




## ●サカタ

Akihiko Sakata

45歳。日本出身。シールド工学研究者。シールドのデータ収集のため戦場に出没。愛機「水月」は、彼の完全なオリジナルのシールドヴァンツァー。



### ■水月

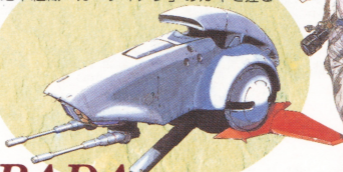
## SUIGETSU

最前線にて盾の役割を担うシールドヴァンツァー。シールドエネルギー放射中は無敵を誇る。攻撃するための火器類は搭載していない。

## ●アニタ

Anita Diamonte

23歳。出生地不明。「ソサエティ」に対抗するといわれる地下組織「ガーティアン」のカギを握る女性。



## ESPADA

### ■エスパーダ

航空支援戦闘ヴァンツァー。上空から地上の敵に対して広角的攻撃特性を持つ。盾を持つヴァンツァーなどに対して、頭上から攻撃するなどの作戦をとる。

● リチャード

Richard Millman

カーネルライト協会きやうかい しゃいけんの職員。アルベルトの担当窓口になる。



● アーク大佐

Ark Helbland

物語の発端となる内乱事件ないらん じけんの首謀者しゅぼうしや。狡猾こうかつで奸知かんちに長けた男。

● ジェノス

Genoce

The Master of Mercenary

クリムゾンプロウのリーダーしんしてき。紳士的だが、自信家じしんかでプライドたかが高い。



● ルーク

Rook the Detonator

義理堅い性格で、戦場でジェノスに助けられたことをきっかけに協力者として行動する。



● ビショップ

Bishop the Berserker

ジェノスの部下ぶか。相手が誰であろうと殺しを楽しんでいる戦闘中番者。



● フェルダー司令

Royce Felder

長髪ちやうはつで冷たい瞳つめを持った、冷徹れいてつな女司令官おんなし せいめい官。



**SQUARESOFT**

発売元 株式会社スクウェア  
〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー  
PHONE 03-5496-7117  
©1996スクウェア/OMIYA SOFT

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。イラストレーション・天野喜孝

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.  
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。