



Wonder Swan®



とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書

- © 国際映画社・つぼたしげお
- © サンライズ
- © 創通エージェンシー・サンライズ
- © ダイナミック企画
- © 東映
- © ワコープロ
- © BANPRESTO 2003 MADE IN JAPAN

スーパーロボット大戦  
コンパクト大戦  
COMPACT 3



日本音楽著作権協会 V-030960号





## 注意

必ずお読みください

- 強い光の刺激(LED・画面の点滅など)により、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状をおこした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10~15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

本品は○印のついている機器で使用できます。

スワンクリスタル ○

ワンダースワンカラー ○

ワンダースワン ×

ご注意

本品を使用する機器によって、表示される画面の色に若干の違いが出ますが、故障ではありません。



このたびは、株式会社バンプレストのスワンクリスタル・ワンダースワンカラー用カートリッジ  
 『スーパーロボット大戦COMPACT3』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。  
 ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この『取扱説明書』をよくお読みいただき、正しい使用  
 法でご愛用ください。なお、この『取扱説明書』は大切に保管してください。

## CONTENTS

ストーリー	4	戦闘の手順4:終了	26
基本操作の説明	6	ステータス画面の説明1:	
ゲームの流れ	7	ユニット能力	27
ゲームスタート	9	ステータス画面の説明2:	
主人公の設定	10	パイロット能力	30
ゲームのセーブとコンティニュー	12	ステータス画面の説明3:	
コマンド活用	13	武器性能	34
ゲームの進め方	15	インターミッション	36
戦闘の手順1:移動	16	精神コマンド・強化パーツリスト	40
戦闘の手順2:攻撃	17	主人公・主人公機紹介	41
戦闘の手順3:回復	24		

# ■ストーリー■

宇宙世紀00××。地球上は過去最大の危機を乗りきったように見えた……

地上で繰り広げられていた戦い……

光子力研究所の兜甲児は愛機マジンガーZを駆りDr.ヘルとの戦いに決着をつけ、科学要塞研究所の剣鉄也とグレートマジンガーはミケーネとの戦いに終止符を打った……

百鬼一族との戦いに明け暮れていた早乙女研究所もゲッターロボの活躍によりほぼ戦いは終わろうとしている。南原コネクションとキャンベル星人は今まさに最後の戦いを迎えようとしている……

そして宇宙でも……

ジオンの残党や連邦の腐敗から生まれ出てしまったティターンズを始め、ハマーン率いるネオ・ジオン軍、そこから派生したグレミー軍、その宇宙の戦いを憂うトリーズ率いるOZ……これらの組織もほぼ沈黙し、比較的規模の大きかったティターンズに残兵が集結している状況であった。

地球上は過去最大の危機を乗りきったかに見えた……

……だが、問題<sup>もんだい</sup>はここからである。

状況<sup>じょうきょう</sup>を軽く見た<sup>かるみ</sup>連邦組織<sup>れんぽうそしき</sup>は数々<sup>かずかず</sup>の戦歴<sup>せんれき</sup>を残<sup>のこ</sup>すアーガン隊<sup>たい</sup>を特別遊撃部隊<sup>とくべつゆうげきぶたい</sup>とし、残り<sup>のこ</sup>の戦い<sup>いくさ</sup>をブライツ大佐<sup>たいざ</sup>と、その小隊<sup>しょうたい</sup>に押しつけてしまったのである。

地上<sup>ちじょう</sup>においても、それまで協力的<sup>きょうりきよくてき</sup>だったスーパーロボット達<sup>たち</sup>へのバックアップも突如<sup>とつじょ</sup>、中断<sup>ちゅうだん</sup>されてしまった……

そんな状態<sup>じょうたい</sup>になってからはほぼ半年<sup>ほんとし</sup>…… 各組織<sup>かくそしき</sup>の残党<sup>ざんとう</sup>の一掃<sup>いつそう</sup>は遅々<sup>ちち</sup>として進まず、世論<sup>せろん</sup>から吹き上がる批判<sup>ひはん</sup>を連邦組織<sup>れんぽうそしき</sup>は責任<sup>せきにん</sup>の擦り付け合い<sup>なすりつけあひ</sup>を続けるのみで何一つ<sup>なにひつ</sup>解決<sup>かいけつ</sup>策<sup>さく</sup>を出せず<sup>だ</sup>にいる……

いま、まさに新しい戦乱<sup>せんらん</sup>が地球<sup>ちきゅう</sup>上に降り注<sup>そそ</sup>がれんとしているその時<sup>とき</sup>だというのに…

## はじめに

このゲームは、プレイヤーとコンピュータが交互<sup>こうご</sup>にユニット（持ち駒<sup>もちこま</sup>）を移動<sup>いどう</sup>させて戦闘<sup>せんとう</sup>を行うタイプ<sup>おこな</sup>のキャンペーン型<sup>がた</sup>シミュレーションRPGです。

プレイヤーは、各マップに定められた勝利条件<sup>しょうりじょうけん</sup>を満たし、ストーリー<sup>しんごう</sup>を進行<sup>しんこう</sup>させていきます。

このゲームは、プレイする順番<sup>じゅんばん</sup>をプレイヤーが任意<sup>にんい</sup>で組み替え<sup>くか</sup>たり、パイロットに特殊<sup>とくしゅ</sup>な能力<sup>のうりょく</sup>を付加<sup>ふか</sup>したりといった要素<sup>ようそ</sup>が加え<sup>くわ</sup>られていますので、何度<sup>なんど</sup>でも楽しむ<sup>たの</sup>ことができます。

“ちょっとした空き時間<sup>あじかん</sup>で、どこ<sup>たの</sup>でも楽しめる”……小さな戦場<sup>ちいせんじょう</sup>で、かつてない大戦<sup>たいせん</sup>が始<sup>はじ</sup>まります……！



# ■ゲームの流れ■

このゲームは、数ステージを1シーンとしたかたちで構成されています。

【シーン1】 ① 攻略するステージを選択 クリア 【シーン2】 ① 攻略するステージを選択

ステージA

ステージB

ステージC

ステージA

ステージB

ステージC

※ 毎シーンごとに、最初と最後のステージは決定されています。

## インターミッション画面

ステージをクリアするとインターミッションに入ります。  
ここでは改造などが行えます（P36参照）。

インターミッション		
パイロット能力	パイロット能力	乗り換え
改造	パイロット養成	強化パーツ
セーブ	ロード	次のマップ
総タマ数	6	資金 21600
シーン1	「地上編」	1面クリア
第1話	「機い鳴る火種」	

## ステージを選択する

「次のマップへ」を選ぶと、ステージ選択画面になります。  
プレイするステージを選択してください。

1/1	ステージ選択	
フェースト	「機い鳴る火種」	クリア
選択	「黒鉄の戒」	
選択	「正義の力、ファイアオン」	
シーン1	「地上編」	種類 地上



## マップの状況説明を見る

えら じょうきょう せつめい  
選んだステージの状況が説明されます  
そのステージで良ければ「はい」を選択してください。



Dr.ハルなどの指揮官を失った  
機械組の謎が、研究所を襲っている。

## マップ画面

ぶたい がめん しゅつげん ひょう  
舞台となるマップ画面が出現します。ステージタイトルが表示され、デモが始まります。



さやか「はぁ、はぁ、  
道が切れたから？」

## シナリオデモ

くぎ はい かいわ  
シーンの区切りに入るデモで、キャラクターの会話によってそのシーンの背景や、その目的が説明されます。終了するとインターミッション画面に入ります。



甲児「ふっ！ ようやく終わったぜ!!」

## クリアボーナス

マップをクリアすると、かかったターン数に応じてクリアボーナスが手に入ります。ボーナスはパイロットポイントとして各パイロットに割り振ることができます。

ステージボーナス	
残りポイント	8
さやか	8
しべ	8
パイロットポイント	0
ステージボーナスを 分配してください	

## ■ゲームスタート■

スワンクリスタル本体に「スーパーロボット大戦COMPACT3」のカートリッジを正しくセットし、電源スイッチを入れてください。BANDAIマーク、バンプレストマークに続いてタイトル画面が現れます。STARTボタンもしくはAボタンを押してモード選択画面に進んでください。モード選択画面では、好きなモードをXボタンで選択し、Aボタンで決定してください。

### スタート画面での選択

- スタート**：初めてゲームをする場合に選択してください。
- ロード**：セーブしたシーンの「インターミッション」画面からゲームを始める場合に選択してください。
- コンティニュー**：マップ攻略の途中でゲームをセーブしてある場合に選択してください。



# 主人公の設定

まず最初に主人公の設定をします。

初期設定のままではよい場合は「これでいい」を、設定を変更する場合は「主人公設定の変更」を選んでください。

- **能力**：主人公の能力を参照できます。
- **名前**：主人公の名前、愛称を変更することができます。
- **機体**：主人公の機体名を変更することができます。

## 主人公の設定



名前 フォルカ=アルバーク

愛称 フォルカ

性別 男

搭乗機体 ヴァルヴァト

これでいい

主人公設定の変更

## 名称入力画面

Y2、Y4ボタンで名前部分のカーソル、Xボタンで入力文字のカーソルを動かすことができます。Aボタンで入力決定です。下のメニューで「ひらがな」、「カタカナ」を切り替えることができます。

入力が終わったら、STARTボタンを押して「決定」にカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。名称入力が終了します。

設定変更が終わったら「決定」を選んでください。

いよいよ『スーパーロボット大戦』の開幕です！

名前	フォムカ	=アルパーク	変符	フォムカ
イウエ	マミム	カキクコ	ABCDEF	G
カキク	ヤ ヨ	サシセツ	H I J K L M N	
サシセツ	ラリル	ワヅヂ	O P Q R S T U	
ワヅヂ	ウ ヲ	ハヒフヘ	V W X Y Z ! ?	
ハヒフヘ	アイウエ	ハヒフヘ	1 2 3 4 5 6 7	
	マヨム	ウ	8 9 0 . - +	
		ひらがな	◀ ▶ 決定 終了	

# ■ゲームのセーブとコンティニュー■

何十話にも及ぶストーリーを攻略するには、セーブがとても重要となります。万が一、セーブに失敗すると、苦難の未クリアしたマップがだいなしになります。必ずセーブの仕方を覚えてから、ゲームを始めてください。

## セーブ方法

### ●インターミッションでセーブ

「インターミッション」画面での「データセーブ」のコマンドを利用すると、その面までクリアしたデータを3カ所まで記録することができます。続きは、スタート画面の「ロード」を選択してください。各マップの頭から行えます。

### ●簡易セーブ

インターミッション以外でセーブしたい場合はSTARTボタンで簡易セーブを行ってください。1カ所記録することができ、スタート画面の「コンティニュー」で再開することができます。マップ上では「全体コマンド」の「セーブ」でも簡易セーブすることができます。

0-データ			
テータ	クリアステータ	資金	敵ターン数
1	1	13100	6
2	テータありほせん		
3	テータありほせん		
シーン 1 「地上編」 1面クリア			
第 1話 「黒鉄の戦」			

0-データ			
テータ	クリアステータ	資金	敵ターン数
1	1	13100	6
2	テータありほせん		
3	テータありほせん		
シーン 1 「地上編」 1面クリア			
第 1話 「黒鉄の戦」			



# ■コマンド活用法■

ゲームに使用されるコマンドは、基本的に次の3種類です。ここでは3種のコマンドの簡単な説明をしますので、詳しくは各項の解説ページを読んでください。

## 個別コマンド

[注意] \*印は必要に応じて出現します。

マップ上で、ユニット上にカーソルを合わせてAボタンを押すと表示されます。

移動	ユニットを移動させる
精神	精神コマンドを使用する
能力	ステータス画面を表示する
待機	ユニットを待機させる
攻撃*	敵を攻撃する
変形*	ユニットを変形させる
発進*	ユニットを発進させる
説得*	敵を説得する
分離*	ユニットを分離させる時に使用
パーツ*	強化パーツを使う時に使用
地上/空中/地中/水中*	ユニットを各場所に移動させる
修理*	隣接したユニットのHPを回復させる
補給*	隣接したユニットのENと残弾を回復させる
アナライズ*	敵能力を確認し、クリティカル率を上昇させる

せんたい

## 全体コマンド

マップ上で、ユニットのいないヘクスにカーソルを合わせて  
Aボタンを押すと表示されます。

フェイス終了

部隊表

作戦目的

精神検索

グリッド

セーブ

フェイスの終了

ユニットの部隊表（味方・敵）を表示

各ストーリーに与えられた目的を表示

使える精神コマンドの確認

マップのマス目表示のON/OFF

コンティニューデータのセーブ

フェイス終了

部隊表

作戦目的

精神検索

グリッド

セーブ

# ■ゲームの進め方■

## 出撃ユニットの選択

通常、戦闘に参加するユニットは、“アー  
ガン”等の戦艦に搭載されています。物  
語が始まり、出撃画面が表示されたら、  
X1、3ボタンでカーソルを移動させ、  
Aボタンで決定してください。間違えて  
決定した場合は、再度ユニットにカーソ  
ルを合わせ、Aボタンを押せば取り消す  
ことができます。出撃可能台数を決定し  
たら、「出撃しますか？」と表示される  
ので、“はい”か“いいえ”を選択してくだ  
さい。STARTボタンを押しても決定と  
なります。

①	②	③	④
1/1	あと 1機	HP 3800	レベル順
1	百式	クワトロ	L10
2	Zガンダム	ガミ-1	L 9
3	ZZガンダム	ジュード	L 9
4	ヤルタバオト	フォルカ	L 9
5	スーパーガンダム	イマ	L 8
■	メタス(MS)	ファ	L 7

### 【出撃画面の説明】

- ① 登録ユニットページ数
- ② 出撃可能台数
- ③ 選択しているユニットのHP
- ④ 並び順

# ■ 戦闘の手順1：移動 ■

マップ上のカーソルを自分のユニットに合わせ、Aボタンを押して下さい。そのユニットが現在行える『個別コマンド』が表示されます。

## ユニットの移動方法

『移動』のコマンドを選択すると、そのユニットの行動できる範囲が表示されます。好きな場所をカーソルで指定したら、Aボタンを押し、『待機』のコマンドで決定してください。このとき、『攻撃』のコマンドが表示されたら、戦闘を仕掛けることもできます。

## 敵の移動範囲と情報をチェック

敵のユニットにカーソルを合わせAボタンを押すと、その敵の移動できる範囲が表示されます。うかつに近寄ると思わぬ攻撃をうけることがあるので確認しておくといいでしょう。また、カーソルを合わせたときBボタンを押すと、その敵の名前やHP等を確認できます。ただし、HPが10000以上であったり、未戦闘の場合は、HP表示が「？」で表示されます。



## ■戦闘の手順2：攻撃■

各ユニットが敵と接近すると戦闘が可能となります。戦闘は基本的に1対1です。仕掛けた方が先攻となり、仕掛けられた方が後攻となります。攻撃する武器には、(1)接近して使うもの、(2)距離をおいて使用するもの、(3)広範囲をカバーするものがあります。このとき、ターゲットとなる敵まで届く武器がないと攻撃できません。

### 攻撃の仕方

『個別コマンド』から『攻撃』を選んだら、使用する武器を選択してください。次にカーソルで敵を指定し、『Aボタン』で決定します。

#### (1) 接近して『攻撃』

ユニットを、攻撃したい敵の隣に『移動』させてから『攻撃』してください。そのとき、武器名が薄く表示されているものは射程距離が足りない、残弾切れ、ENが足りない、パイロットの気力が足りない等の理由から使用できません。



2/2	武器名	攻撃	射程	命中
	④ アイアンカタール	1550	1-3	-10
	④ プラストファイヤー	2100	1	+10
	④ 大車輪コッタパン	2600	2-5	-25
	弾数	--/--	空 A 陸 A 海 B	
	必要気力	---	(100)	
	必要EN	40	(145)	クティブル ±0%



## (2) 離れて「攻撃」

ユニットが射程距離2以上の武器を装備していれば、射程距離内の敵を離れたまま「攻撃」することができます。なお、この長距離攻撃は、基本的に「移動」した後では使用できません。ただし、**P**と表示されている武器は移動後も使用できます。

1/2	武器名	攻撃	射程	命中
	光子力F-6	1200	1~2	+30
	ロケットパンチ	1400	1~4	+10
	スクワッサー	1450	1	+20
弾数	--/--	空 A	陸 A	海 B
必要気力	---	(100)		
必要EN	---	(146)	クリティカル	±0%

## (3) 広範囲を「攻撃」

武器リストに**M**と表示されている武器は、マップ上にいる複数の敵を一度に攻撃できます。上下左右から攻撃方向をひとつ選び、Aボタンを押してください。ただし、攻撃範囲内に味方のユニットがあるときは、同時にダメージを与えてしまうことがあります。



## 攻撃方法・反撃方法の確認

攻撃する敵を指定すると、画面にプレイヤー側とコンピュータ側のデータが表示されます。ここで「Aボタン」を押すと攻撃が始まりますが、データを見て、命中率が低いなどの不安が発見されたら、Bボタンでキャンセルし、少しでも有利な武器やコマンドを選択し直してみましょう。

- ① 敵のHP
- ② 敵のEN
- ③ 敵のユニット名
- ④ 反撃に使用される武器名
- ⑤ 敵のパイロット名
- ⑥ 敵のレベル
- ⑦ 敵の気力
- ⑧ 反撃に使用される武器の命中率

①	3800 / 3800	5800 / 5800	⑨
②	120 / 120	150 / 150	⑩
③	機械獣トリスD7	マシンガー-Z	⑪
④	ミサイル	アイアンカッター	⑫
⑤	人工知能	⑬ 戦闘 甲児	⑬
⑥	レベル 8	⑭ 行動 レベル 9	⑭
⑦	気力 100	⑮ 援護 気力 100	⑮
⑧	命中率 94%	⑯ デモOFF 命中率 100%	⑯

- ⑨ 自分のHP
- ⑩ 自分のEN
- ⑪ ユニット名
- ⑫ 使用する武器名
- ⑬ パイロット名
- ⑭ 自分のレベル
- ⑮ 自分の気力
- ⑯ 使用する武器の命中率

- ⑰ 戦闘：戦闘を開始します。
- ⑱ 行動：攻撃時は選ぶことができません。
- ⑲ 援護：援護の設定を行います。援護の有無、援護するユニット、武器を選べます。
- ⑳ デモON/OFF：戦闘シーンのON/OFF。デモ中Bボタンでもスキップ可能です。

## 反撃方法の設定

敵からの先制攻撃を受けた場合、プレイヤーのユニットは反撃することができます。敵に狙われて『攻撃データ』のウィンドウが表示されたらX1、3ボタンで、その攻撃に対して自分のユニットがとる行動を選択することができます。

**戦闘**：戦闘を開始します。

**行動**：以下から行動を設定します。

**反撃**：武器を選びます。

**防御**：ダメージを減らします。

**回避**：命中率を下げます。

**援護**：援護の設定をします。

2240 / 3600		3703 / 5800	
120 / 120		150 / 150	
機械獣トロスD7		マジンガー-Z	
ミサイル		アイアンカッター	
人工知能	戦闘	甲児	
レベル 8	行動	レベル 9	
気力 101	援護	気力 105	
命中率 94%	デモOFF	命中率 100%	

また、ウィンドウの表示どおりで良いときは、Aボタンを押してください。攻撃が開始されます。

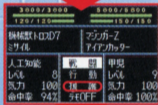
## 援護行動システムについて

特殊技能「援護」を持つパイロットが搭乗するユニットが一定の条件を満たして隣接している場合に限り、戦闘時にサポートアタック（援護攻撃）とサポートガード（援護防御）が発動することがあります。つまり「陣形」が一層重要な役割をもつことになるのです。右ではサポートアタックの簡単な流れのみ紹介しますが、サポートガードも基本的には同じ流れとなります（詳しくは次ページを参照ください）。

### ●サポートアタックの流れ



マップ上に、未行動のアフロダイAと未行動のマジンガーZが隣接しています（アフロダイAのパイロット、弓さやかは「援護攻撃」技能を持っています）。



マジンガーZの攻撃データウインドウに「援護」マークが点灯。これは援護攻撃の発動条件が整った証です。



まずは通常の戦闘時と同じく、マジンガーZが敵を攻撃。



相手の攻撃のあと、アフロダイAが入り替わるように入り攻撃をしかけます。

## 援護行動の発動条件

プレイヤーフェイズ時には前ページの援護攻撃、エネミーフェイズ時には狙われたユニットのかわりに攻撃を受けるシステムです。以下の条件が揃っていれば発動します。

### 共通の発動条件

- ① 援護するユニットに、特殊能力「援護攻撃」、「援護防御」を持つパイロットが搭乗している。
- ② 援護するユニットの援護回数（援護レベル数が該当）が残っていること。

### 援護攻撃（サポートアタック）の発動条件

- ① 援護するユニットが未行動である。
- ② 援護するユニットの武器が目標の敵に使用できること。

### 援護防御（サポートガード）の発動条件

- ① 援護されるユニットが回避を失敗したとき（成功した場合、援護防御は発動しない）。
- ② 援護するユニットが、代わりにダメージを受けたときに破壊されない（破壊されてしまう場合、援護防御は発動しない）。



## サポート行動時の詳細

### 援護行動での精神コマンド

援護するユニットは「精神コマンド」の効果を発揮することはできません。つまり「熱血」や「ひらめき」をかけておいても援護ではその効果は発動されず、次のプレイヤーフェイズまでおあずけとなります。ただし、サポートガード時、「切り払い」「シールド」等の「特殊能力」は発動します。

### 援護行動での経験値

サポートアタックで得た経験値は、全て援護されたユニットに入り、援護したユニットには入りません。

### 援護行動の優先順位

援護条件を満たしたユニットが複数隣接する場合は、パイロットの反応値が最も高いユニットが優先されます。

## ■戦闘の手順3：回復■

激戦を繰り返すと、当然HPがなくなってきます。0になる前に「回復」しましょう。ユニットにカーソルを合わせ、Bボタンを押すと、そのユニットのHPが表示されるので常に確認し、次の方法で回復させましょう！

### “修理機能”で回復

ユニットの中には“メタス”等のように「修理装置」を備えたものがあります。「攻撃」と同じ手順で、弱ったユニットに隣接して回復させてあげましょう。回復値は、修理するユニットのパイロットのレベルが高いほど大きくなります。なお、最大回復量は、修理されるユニットのHPの上限までとなります。



### “精神コマンド”で回復

味方のパイロットが、「精神コマンド」に回復系のコマンドをもっていれば、コマンドの能力によって回復させることができます。

信精	30	幸運	40	????	???
????	???	????	???	????	???
精神					
	ファユイリ	精神ポイント	74 / 74		
指定した味方ユニットのHPを、最大HPの30%回復します。					

## “戦艦”に搭載

ユニットを搭載できる戦艦に一時退避すれば、退避しているターン数に応じてHPやEN、残弾を補給することができます。  
ただし、搭載したユニットのパイロットは一度につき気力が10下がります。



## “街”や“基地”で回復

マップ上の“街”や“基地”等にユニットがいる場合、1ターンごとにENが10~20%ずつ回復します。  
他にも地形はユニットの命中率や防御率に影響します。



## “EN”や“残弾”を補給

ユニットの中には、“EN”や“残弾”を補給できるもの（ボスポロット等）もあります。  
「あと少しENが残ってれば、もう一度必殺技が使えるのに…」という時などに大助かり！ただし、補給を受けたユニットのパイロットは一度につき気力が10下がります。

## ■戦闘の手順4：終了■

プレイヤー側の行動がすべて終わったら、ユニットのいないマップ上で「Aボタン」を押してください。「全体コマンド」が表示されるので「フェイズ終了」を選択し、攻撃をコンピュータ側に移してください。なお、行動命令は全ユニットに与える必要はなく、必要と思うユニットだけでかまいません。このようにして、プレイヤーとコンピュータのターンを交互に繰り返し、マップをクリアしてください。



# ■ステータス画面の説明1：ユニット能力■

① **ページ数**：X2、4ボタンで切り替わります。

② **サイズ**：ユニットの大きさを表します。大きいユニットほど敵からの攻撃があたりやすくなります（S～LLまで）。

③ **修理**：ユニットが破壊されたときにかかる修理代です。

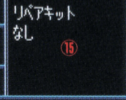
④ **ユニットの名前**

⑤ **HP**：ユニットの耐久力です。

⑥ **EN**：ユニットのエネルギー量です。

⑦ **地形**：ユニットが、空・陸・海のそれぞれの地形に、どれだけ適応できるかをしめします。ABC-の4段階でAが最も適応しています。

①	1/3	②	ユニット能力	③	サイズ M	修理 4400
④	Zガンダム					
⑤	4000 / 4000					
⑥	150 / 150					
⑦	空 A 陸 A 海 C					
⑧	特殊能力 変形				⑨	

2/3	②	ユニット能力	③	サイズ M	修理 4400
Zガンダム				リペアキットなし ⑮	
4000 / 4000					
150 / 150					
⑩	タイフ	陸			
⑪	移動力	6	⑬	装甲	1200
⑫	運動性	110	⑭	限界	350



こべつ  
 「個別コマンド」の「能力」を選択すると、全体的なステータスが表示されます。さらに上部のコマンドを選択すると、ユニット、パイロット、武器の詳しい情報が見られます。すべて戦闘には欠かせない情報なので、しっかりとチェックしましょう。また、X2、4ボタンを押すと、ページが切り替わります。



- ⑧ **特殊能力**：特殊能力を備えたユニットに応じてそれぞれの表示があります。機体に始めから備わっているもの他に強化パーツなどによって追加される能力もあります。
- ⑨ **シールドの有無**：パイロットの特殊技能である「防御レベル」に関係して、これを持っているユニットはその技能を発揮することができます（ダメージを軽減します）。
- ⑩ **タイプ**：ユニットの性能タイプ（陸・空・空陸・水陸・水陸空等タイプはさまざま。それぞれの環境で能力を発揮します）。
- ⑪ **移動力**：マップ上で移動できるマス数です。

- ⑫ **運動性**：ユニットの機動力を表します。この数値が高ければ、パイロットのレベルが低くても回避率や命中率が上がります。
- ⑬ **装甲**：ユニットの防御力を表します。数値が高ければそれだけ受けるダメージは少なくなります。
- ⑭ **限界**：ユニットの反応の限界を示す数値です。この数値までしかパイロットの能力は発揮されません。
- ⑮ **強化パーツ**：現在装備している強化パーツを表示します。

## とくしゅのうりょく ユニットの特殊能力

### ●アナライズシステム

かくせいじん と も のうりょく  
覚醒人とティランが持っている能力です。

せいしん ていさつ あいて のうりょく かくにん  
精神コマンド「偵察」のように相手の能力を確認します。

かくにん あいて たい りつ じょうしょう だんげき  
確認した相手に対してはクリティカル率が20%上昇し、さらにシナプス弾撃のクリティカル率は100%となります。

### ●オメガミサイル

きょうりょく ひょうてき ば あい  
メカンダーロボはオメガミサイルという強力なミサイルの標的になる場合があります、その場合は一定ターン内に合体を解かないとゲームオーバーになってしまいます。

め しゅつげん  
シーン3のみ、5ターン目にオメガミサイルが出現します。

こ は かい こ みたた しゅつげん  
その後、オメガミサイルを破壊してから3ターン後に再びオメガミサイルが出現します。

# ■ステータス画面の説明2：パイロット能力■

① **ページ数**：Xボタンの2、4で切り替わります。

② **パイロットの顔**

③ **パイロット名**


④ **パイロットポイント**：パイロット養成で使用する数値です。パイロットの能力値を伸ばしたり、特殊技能を修得することができます（P37参照）。

⑤ **気力**：パイロットの気力。数値が高いほど攻撃力・防御力が上がります（敵を倒したとき、ダメージを受けたとき、補給を受けたときなどに増減します。ユニットによっては、気力が一定以上でないとならない武器もあります）。


⑥ **レベル**：現在のパイロットのレベル。戦闘で経験値を増やすことで上昇します。

⑦ **NEXT**：次のレベルまでに必要な経験値

①

1/2	パイロット能力		
	③ カミ-1=ビタン	④ PP	6
②	⑤ 気力100	⑥ レベル 9	⑦ NEXT 222
⑧	格闘 125	⑩ 防御 118	回避 12159+110
⑨	射撃 142	⑪ 技量 124	命中 13133+110
⑭	精神ポイント	⑮ 集中	ひらめき ?????
	93/ 93	????	????

2/2

	パイロット能力		
	カミ-1=ビタン	PP	6
	気力100	レベル 9	NEXT 222
⑯	特殊技能	ニュータイプL2	防御L1
		見切り	

⑧ **格闘**：格闘（近距離攻撃）で、武器を使いこなせる能力。100を基本値として、高くなるほど敵に与えるダメージが大きくなります。

⑨ **射撃**：射撃（遠距離武器）で、武器を使いこなせる能力。100を基本値として、高くなるほど敵に与えるダメージが大きくなります。

⑩ **防御**：ダメージを防ぐ能力。高いほどダメージを減らします。

⑪ **技量**：数値が高いほどクリティカルヒットが出る確率が高くなります。精神コマンド「てかげん」にも関係します。

⑫ **回避**：攻撃を回避する能力。数値が高いほど回避率が高くなります。能力+機体の運動性で計算されます。

⑬ **命中**：攻撃の正確さ。数値が高いほど命中率が高くなります。能力+機体の運動性で計算されます。

⑭ **精神ポイント** [現在のポイント/最大ポイント]：パイロットが持っている精神ポイントを表します。精神コマンドを使うことによって、ポイントは減っていきます。レベルが上がることで上昇します。

⑮ **精神コマンド**：現在使える精神コマンドです。レベルが上がると使える精神コマンドが増えていきます。

⑯ **特殊技能**：戦闘など、特定の状況下で発揮される特殊技能です。レベルアップで覚えることもあります（P32参照）。

## 特殊技能について

パイロットには様々な特殊技能があります。

- **ニュータイプ**：ガンダム系パイロットの命中、回避に修正、ニュータイプ用の武器を使用できる技能
- **指揮官**：指揮範囲内のユニットの命中、回避が上昇、レベルが上がると指揮範囲も広がります
- **女王**：指揮範囲内のユニットの命中、回避、クリティカル率が上昇、レベルが上がると指揮範囲も広がります
- **D・カインド**：最大EN、シナプス弾撃、攻撃力が上昇
- **聖戦士**：ダンバイン系パイロットが、オーラ斬り・ハイパーオーラ斬りを使える技能
- **予知能力**：気力110以上になると、フェイズ開始時に「ひらめき」発動
- **強運**：気力130以上になると、フェイズ開始時に「幸運」発動
- **がんばり屋**：気力120以上になると、フェイズ開始時に「努力」発動
- **ダウジング**：気力130以上になると、フェイズ開始時に「集中」発動
- **擬示能力**：気力110以上になると、攻撃完了時に相手に「威圧」
- **L・チャンネル**：回避+10
- **鼓舞**：同乗パイロット気力+10
- **オーラカ増幅**：同乗パイロットが聖戦士技能を持っている場合は、聖戦士技能+1
- **幸運強化**：気力100以上になると、命中、回避、クリティカル率+50
- **精神防衛**：毎ターン、レベル分、敵にかかっている精神効果を見捨てる技能



## きりよくへんか 気力変化

か れい と う し らく てん か とく い とく しゆ ぎ の う も せんとうけつ が つぎ  
華麗、闘志、楽道家、得意の特殊技能を持っているパイロットは、戦闘結果によって次の  
ように気力が変化します。

	み つ う ぎ の う な 普通(技能無し)	か れ い 華麗	と う し 闘志	ら く てん か 楽道家	と く い 得意
こうげきめいちゅう 攻撃命中	0	0	0	0	+2
こうげき 攻撃ミス	0	0	0	+3	0
かいひせいこう 回避成功	0	+2	0	0	+1
ダメージ受け	+1	0	+2	+1	0

# ■ステータス画面の説明3：武器性能■

① **ページ数**：X2、4ボタンで切り替わります。

② **攻撃**：その武器の攻撃力を表します。武器によっては、特定の地形で使用できないものもあります。

③ **射程**：射程距離を表します。複数の数字は最低射程距離と最高射程距離を表します。

④ **命中**：命中率に対する修正値を表します。

⑤ **装備している武器名**

☉：射撃用兵器

☉：格闘用兵器

☉：ビーム兵器

☉：移動中でも使用可能な兵器

☉：マップ上を広範囲に攻撃するマップ兵器

①	②	③	④
2/2	武器名	攻撃	射程
⑤	☉ビームサーベル	1450	1 +15
	☉ハイパーメガランチャー	2200	2~6 -15
	☉ウェーブライダー突撃	2800	1~3 +45
⑥	弾数	--/--	空 - 陸 A 海 A
⑧	必要気力	---(100)	
⑨	必要EN	---(150)	クリティカル ±0%

⑥ **弾数**（現在の残弾数 / 最大装弾数）：  
装備できる弾数が決まっている武器の残りの弾数を表示します。

⑦ **適応地形**：その武器の各地形での効果を表示します。A~Cまでのランクがあり、横線は、そこでは使用できないことを表します。

⑧ **必要気力**：武器によっては、一定以上の気力を必要とするものもあり、その消費気力量を表します（カッコ内はパイロットの現在気力量）。

⑨ **必要EN**：武器によっては、ENを消費するものもあり、その消費量を表します（カッコ内はユニットの現在EN量）。

⑩ **必須技能**：武器によってはパイロットの特殊技能が必要となるものもあり、その必須技能を表します。

⑪ **クリティカル修正**：その武器の、クリティカルヒットに対する修正値。

# ■インターミッション■

『インターミッション』とは、マップをクリアしたり、セーブデータをロードすると現れる画面です。ここでは現在の進行状況をチェックしたり、ユニットのパワーアップができます。

- ① 現在に至るまでのターン数
- ② 手持ちの資金
- ③ 現在までにクリアしたマップの話数

インターミッション				
①	ユニット能力 改造 セーブ	パイロット能力 パイロット養成 ロード	乗り換え 強化パーツ 次のマップ	
①	総ターン数	6	② 資金	21600
③	シーン1 第1話	「地上編」 「舞臺ちる火種」	1面クリア	

## 改造

『インターミッションコマンド』から『改造』を選択すると、ユニットの一覧が表示されます。改造したいユニットにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと『ステータス』と『武器』の選択ウィンドウが現れますのでどちらかを選択して下さい。『ステータス』はロボットそのものの性能(HPやEN・運動性等)を上げるとき、『武器』は装備した武器の攻撃力を上げたいときに選択します。

1 / 4	ユニット改造
アーガマ	HP12000 EN190
ゼロガンナー	HP 5800 EN160
ZZガンダム	HP 5000 EN170
G-フォートレス	HP 5000 EN170
スライダ	
武器	






## パイロット養成

レベルアップやステージクリアボーナスで入手したパイロットポイントを消費して、パイロットの能力を伸ばしたり、特殊能力を修得させたりすることができます。

「能力上昇」の場合は伸ばしたい能力を選んで、Xボタンで数を増減させてください。Aボタンで決定です。

「技能修得」の場合は、技能欄の空いている所を選んでAボタンを押してください。カーソルが技能リストの所に表示されるので、修得させたい技能を選んでAボタンを押してください。

パイロット養成		能力上昇	技能修得
	ライト パイロットユニット	レベル 8 6	格闘 99 射撃 128 防御 104 技量 100 回避 125 命中 111 S P 76
指揮官L1	保護攻撃L1		
保護防御L1			

## 能力

ユニットや武器、パイロットのデータを表示します。

## 強化パーツ

強化パーツは、ユニットを強化するアイテムです。入手した強化パーツは各ユニット1~4個まで取り付けることができます。

1/1	強化パーツ	Zガンダム
リバキット	はす	
なし	リバキット ブースター	1/1 0/1

## の 乗り換え

ユニットに乗っているパイロットを変更することができます。ただし、ユニットには「乗り換え」の可能・不可能や、適任・不適任のパイロットが、ユニットの系統等によりある程度決まっています。「インターミッションコマンド」から「乗り換え」を選択すると、「乗り換え」ができるユニットリストが表示されるので、「乗り換え」をさせたいユニットを選んでAボタンを押してください。するとそのユニットに「乗り換え」ができるパイロットリストが表示されます。好きなパイロットを選んで「乗り換え」させてください。なお、本来ユニットに乗っていたパイロットは降ろされているので、空いているユニットに「乗り換え」させる必要があります。同じように妖精も「乗り換え」をさせることができます（ダンバイン系のみ）。

## データセーブ

データのセーブができます。（詳しくはP12参照）

## つぎ 次のマップ

すべての準備が整ったら、「次のマップ」を選んで次のマップへ進んでください。もちろん、その前にデータを記録することを怠ってはいけません。

1 / 1	乗り換え	
百式	ワトロ	LV10
Zガンダム	カミ-1	LV 9
ZZガンダム	ジュドー	LV 9
スーパ-ガンダム	エマ	LV 8
メカ（MS）	ファ	LV 7

1 / 1	乗り換え	百式
カミ-1	LV 9	
ジュドー	LV 9	
エマ	LV 8	
ルー	LV 8	
ファ	LV 7	
リィア	LV 7	
Y1:パイロット能力		Zガンダム

乗り換え	百式
カミ-1 LV 9	
いつでも好く？ はい いいえ	
部隊を受け継ぐ能力 （は本来の能力） 回避 159+110(269) 陣昇 350 命中 133+110(243)	

# 精神コマンド・強化パーツリスト

精神コマンド	コマンド名	効果
	加速	一度だけ移動力が+3加算される(ただし、移動力は16が上限)。
	ひらめき	回避率が一度だけ100%になる。
	ド根性	自分のHPをすべて回復。
	てかげん	自分より技量が低い敵のHPを10残す。
	熱血	一度だけ攻撃力が1.5倍になる。
	幸運	次の戦闘で得られる資金が倍増する。
	覚醒	ユニットの行動回数が1回増える。

強化パーツ	系統	パーツ名称	性能説明
	消費系	プロペラントタンクS	ユニットのEN200回復
	移動系	メガブースター	ユニットの移動力+2
	運動系	サイコフレーム	ユニットの運動性+15/限界反応+30
	装甲系	チョバムアーマー	ユニットのHP+500/装甲+150
	強化系	高性能レーダー	マップ兵器および射程1以外の武器射程+1
	性能変化系	ミノフスキークラフト	ユニットのタイプを“空陸”に変化
	特殊	V-UPユニット	低性能のユニットを強化

※他にも精神コマンド、強化パーツがありますので、残りはプレイしながら見つけてください。

# ■主人公・主人公機紹介■

## フォルカ=アルパーク 18歳

修羅と戦い続ける宿命を背負った、元『修羅』の若者。『機神拳』という彼独自の戦いのスタイルで戦う。戦いに対しては妥協のない冷淡な面を持っているが、日常的な物事に対しては、素直な一面も多い。鬼神のごとき強さを持つ彼だが、戦いを嫌っている様にも見える。彼の目的とはいったい…。



## ヤルダバオト

フォルカの搭乗機。全長24.7m、重量77.2t。突如地球に現れた修羅運と同じ、戦闘兵器『修羅神』。未知のテクノロジーで作製されていて、搭乗者の生体エネルギーによって稼動している。一般的な修羅神とは違い、独自のフォームを持っており、搭乗者フォルカの機神拳が自由に繰り出している事からも、まさにフォルカの為のカスタム機のような機体。主に単独の接近戦向きの機体で、個々の敵と対峙した時に発揮される、一撃必殺の攻撃が特徴。フォルカを敵視するフェルナンド=アルパークも同様の機体に搭乗している。ヤルダバオトとの関係は兄弟機のようなものと推定できるが、不明な部分も多い。

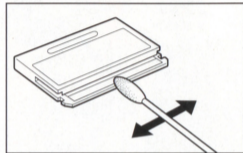


## ■カートリッジのクリーニング

カートリッジの先端部が汚れていると、正常に動作しなかったり、カートリッジのセーブデータが消えてしまう場合があります。こまめなクリーニングをおすすめします。

### 綿棒や柔らかい布などでのクリーニング

1. 綿棒や柔らかい布などをカートリッジの端子部にあて、左右に5～10回動かしてクリーニングをしてください。
2. 汚れがひどい場合は、綿棒や柔らかい布などを上下に動かして、クリーニングをしてください。



### 注意

- カートリッジに綿屑などが付着した場合は必ず取り除いてください。そのままご使用になると故障の原因となります。
- 端子部は無理な力でこすらないでください。故障の原因となります。
- 綿棒や柔らかい布などによるワンドースワンカラー・スワンクリスタル本体カートリッジ差し込み口のクリーニングはしないでください。故障の原因となります。



## 使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

## バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくリチウム電池を使用したバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
- 万が一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

ソフトの内容ないようについてのご質問しつもんは、バンプレストグループテレフォンサービスにお問い合わせください。  
なお、質問内容によっては、お答えできない場合もございますので、あらかじめご了承くださいりょうしょう。

## ●バンプレストグループテレフォンサービス Tel.03-3847-6320

- 電話受付時間でんわうけつけじかん／月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
- 電話番号でんわばんごうはよく確かめてお間違いのないようご注意くださいちがひ。

《お買い上げのお客様へ》商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

## バンダイお客様相談センター

台東区駒形2-4-10 〒111-0043

**☎ 03-3847-6666**

- 電話受付時間 月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようご注意ください。

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。

### 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、ソフトの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す。相談センターまでご一報ください。

発売元 **株式会社 バンプレスト**  
東京都台東区雷門2-16-9 〒111-0034

※バンプレストはバンダイグループの一社です。

“” 及び **WonderSwan** は株式会社バンダイの登録商標です。

また、**SwanCrystal**、**スワンクリスタル** は同社の商標です。

MADE IN JAPAN