

0201027



関ヶ原

ゲーム説明書

専用ジョイスティック・コントローラー使用

PERSONAL COMPUTER

RX-78

GUNDAM

このゲームは、RX-78の専用ジョイスティック・コントローラー（別売）を使用して、2人で対戦プレイするゲームです。本体のキーボードだけではプレイできませんので、ご注意ください。

もくじ

ゲームの準備	1
ゲームの流れと進行中における各ポイント	2
部隊一覧表（東軍）	3
部隊の配置画面	4
ゲームの手順	
①～②/パワースイッチON・家康部隊（総大将）の選択	5
③出陣開始	6～7
④敵部隊との遭遇	8～9
⑤戦闘開始（兵士の動き）	10～11
⑥戦闘の勝敗	12
⑦～⑧再び出陣開始・ゲームオーバー	13

関ヶ原の概要

家康が勝つか、三成が勝つか？歴史の流れを変える鍵は、いま、キミの手にゆだねられた！

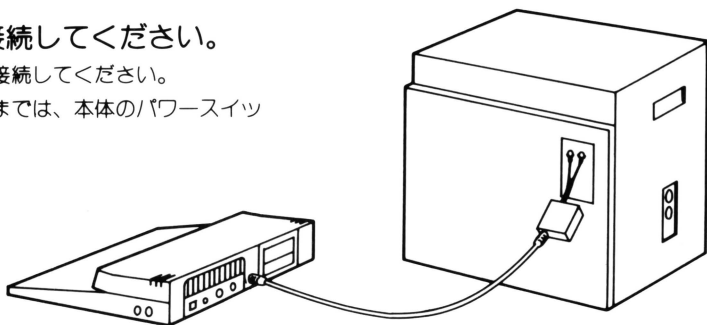
- このゲームは、慶長5年（1600年）9月15日に行なわれた関ヶ原の合戦を再現したシミュレーション・ゲームです。
- 徳川家康率いる東軍13の部隊と、石田三成率いる西軍14の部隊によって争われます。
- 最初、西軍に属しながら、途中で東軍に寝返った小早川秀秋らの部隊。これが東軍に勝利をもたらした大きな要因でした。このゲームでも、以上の史実を採用。いかに自軍に引き入れるかが勝敗の大きなポイントとなります。
- ゲームは、大将を中心とした部隊ごとの移動・戦闘の繰り返しによって進行します。
- 目ざすは徳川家康、石田三成の部隊。どちらかの総大将が倒されると、その場でゲーム・オーバー！！
- ほら貝が鳴ったら、戦闘開始。兵士の歓声・統声など、臨場感あふれる戦闘シーンが展開されます。

ゲームの準備

①本体RX-78をテレビに接続してください。

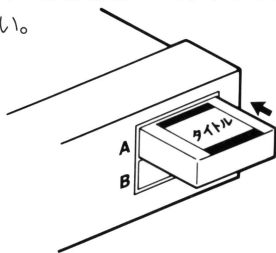
本体取扱説明書にしたがって正しく接続してください。

ご注意：カートリッジをセットするまでは、本体のパワースイッチをOFFにしてください。



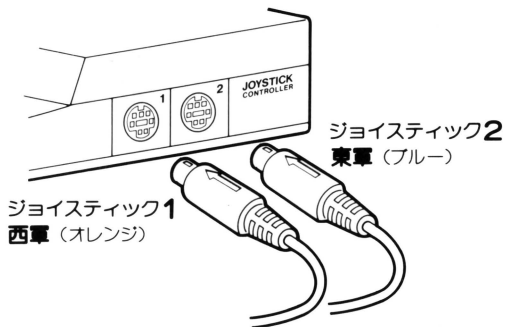
②カートリッジをセットしてください。

1. 本体のパワースイッチをOFFにしてください。
2. カートリッジを本体のうしろにあるカートリッジ差し込み口に差し込んでください。
3. カートリッジ差し込み口はA、B 2カ所あります。どちらでもOKです。但し同時に2個差し込まないようにしてください。
4. カートリッジはタイトル面を上にして、しっかりとラインまで差し込んでください。



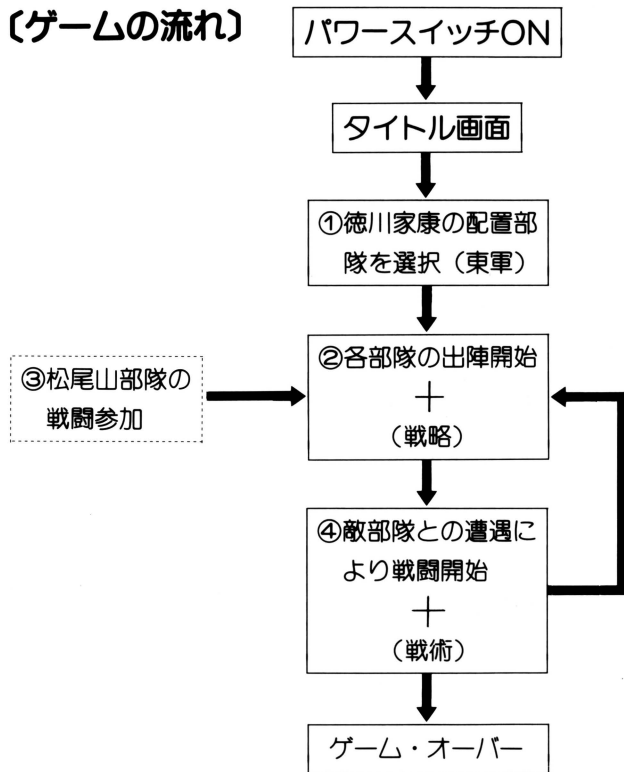
③ジョイスティックの接続のしかた

ジョイスティック・コントローラーのプラグの矢印を上にして、本体のジャック(穴)の1と2にそれぞれ、きちんと合わせてしっかりと止まるまで差し込んでください。



ゲームの流れと進行中における各ポイント

〔ゲームの流れ〕



〔ポイント〕

- ① ●東軍徳川家康一〜四部隊のうち、家康自身（総大将）をどの部隊に配置するか決めます。このことを西軍側に悟られぬよう、スピーディかつ自然に終えなければなりません。
- ② ●総大将のいる部隊になるべく接近できるよう、それぞれの部隊を移動させます。
●総大将のいる部隊は、山や川などの不利な地形を利用して、敵部隊が容易に近づけないようにすることもテクニックのひとつ。
●各部隊は単独行動だけでなく、連合隊が組めるように移動することも作戦として考えておきます。
- ③ ●松尾山部隊はいつ戦闘に参加してくれるかわかりません。常に参戦の意志を確かめることが必要です。
- ④ ●戦場によっては、鉄砲隊・弓隊がなんの役にも立たない場所もあります。戦場の状況を考え、各兵士を動かすことが必要です。
●戦況が不利になった場合には、部隊を退却させることも戦術のひとつです。

部隊一覧表

東軍

※ 西軍の部隊一覧表は別紙です。

種別	部隊	部隊名	兵力 (得点)	部隊編成					士気力
				大将	鉄砲隊	弓隊	槍隊	騎馬	
主戦部隊	一	福島正則	6,000	1	7	0	8	3	50
	二	藤堂高虎	6,000	1	6	0	8	4	200
	三	井伊直政	6,000	1	4	2	8	4	200
	四	加藤嘉明	6,000	1	3	3	8	4	50
	五	黒田長政	8,000	1	9	0	9	6	130
	六	本多忠勝	4,000	1	3	3	3	3	130
		小計	36,000	6	32	8	44	24	760
予備部隊	七	徳川家康一	8,000	1	9	0	9	6	130
	八	徳川家康二	8,000	1	9	0	9	6	130
	九	徳川家康三	8,000	1	6	0	12	6	130
	十	徳川家康四	8,000	1	9	0	12	3	130
	十一	山内一豊	4,000	1	3	3	3	3	50
	十二	浅野幸長	4,000	1	0	3	6	3	50
	十三	池田輝政	4,000	1	0	6	3	3	50
		小計	44,000	7	36	12	54	30	670

※ 部隊編成の数字は、戦闘画面に現われる兵士の人数です。

※ 鉄砲隊・槍隊・弓隊は1人ずつ移動・攻撃します。

※ 士気力とは、兵士の戦闘意欲のことです。

※ 徳川家康4つの部隊のうち、家康自身を配置した部隊は士気力が255となります。また、騎馬も2兵士プラスされます。

※ 部隊によっては、忍者がいる場合もあります。

部隊の配置画面

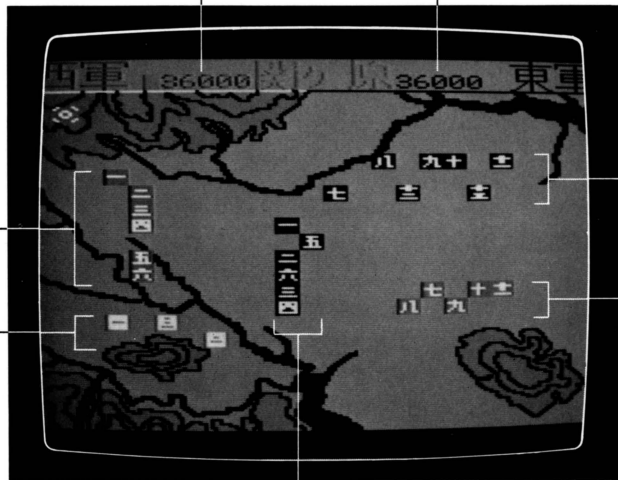
兵力(持点)※両軍とも主戦部隊の総兵力が表示されます。

●西軍主戦部隊

- 石田三成(総大将)
- 島津義弘
- 小西行長
- 宇喜多秀家一
- 宇喜多秀家二
- 大谷吉継

●西軍松尾山部隊

- 小早川秀秋一
- 小早川秀秋二
- 朽木・脇坂



●東軍予備部隊

- 七 徳川家康一
 - 八 徳川家康二
 - 九 徳川家康三
 - 十 徳川家康四
- ジョイスティックで
選んだ部隊が
総大将の部隊と
なります。
- 三 山内一豊
 - 四 浅野幸長
 - 五 池田輝政

●西軍南宮山部隊

- 七 吉川広家
- 八 毛利輝元一
- 九 毛利輝元二
- 十 長宗我部盛親
- 三 安国寺長束

●東軍主戦部隊

- 一 福島正則
- 二 藤堂高虎
- 三 井伊直政
- 四 加藤嘉明
- 五 黒田長政
- 六 本多忠勝

ゲームの手順

1 パワースイッチをONにしてください。

(接続を確認してからONにしてください。)

画面にタイトルが表示されます。

出ない場合は①ページの「カートリッジのセットのしかた」または、
本体RX-78の取扱説明書をよくお読みください。

2 徳川家康(総大将)の部隊を選びます(東軍)。

徳川家康一～四部隊のうち、総大将の部隊を決めて東軍
側の戦略を立てます。この時、西軍に悟られないように
することが大切です。

※あらかじめ西軍(ジョイスティック1)、東軍(ジョイスティック2)
を決めておいてください。

①キーボードの「スペース・キー」を押してください。

②画面に「トクガワ イエヤス ノ バンゴウ ハ」
と表示されます。

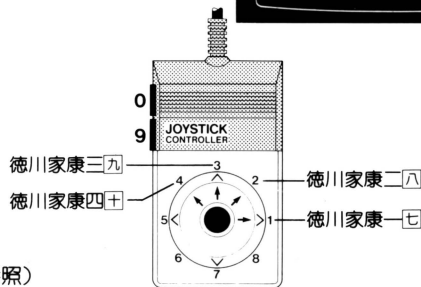
③ジョイスティック2の1～4キー(徳川家康一～四)、
いずれかの方向へ倒してください。

●選んだ部隊が総大将の部隊となります。

④画面は関ヶ原周辺の地図の画面に変わります。(前ページ参照)



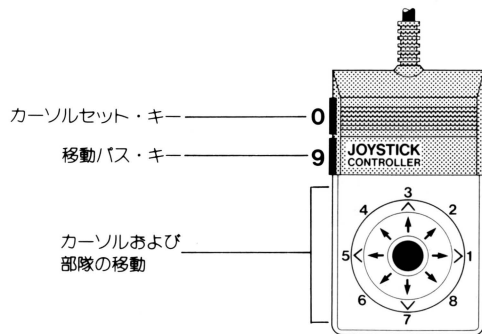
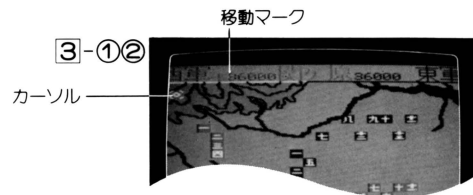
ジョイスティック2



敵部隊に向かって、いよいよ出陣開始。決戦の火蓋は、西軍から切って落とされます。

3 出陣(移動)開始

- ①画面にピンク色の■が表示されています。(西軍側)
移動操作開始の合図です。
*移動を終えると■は自動的に敵軍に表示されます。
- ②画面のカーソル(⊙)を、ジョイスティックの1~8キー
いずれかの方向へ倒して移動させます。
- ③カーソルを移動させたい部隊に重ね合わせます。
(ゲーム開始時は、主戦部隊のみ)
- ④ジョイスティックの0キー(カーソルセット・キー)を
押してください。
部隊が点滅して移動可能であることを知らせます。
- ⑤画面の兵力上部に、移動回数が米で表示されます。
*このマークひとつで1回移動。最大4回まで。
●山や川を通る場合 * * - 1回移動
- ⑥ジョイスティックの1~8キー、いずれかの方向へ倒して
ください。
部隊が移動を開始します。
*1度移動させた部隊を、2回続けて移動することはできません。



●移動できる部隊は、両軍とも2部隊ずつ。ただし、最初の移動（西軍）は1部隊だけです。またゲーム開始時、移動可能な部隊は両軍とも主戦部隊□～◇のみです。他の部隊は次のような状態になった場合、移動可能となります。

東軍予備部隊㊦～㊧……主戦部隊が、西軍の主戦部隊と1度でも遭遇（隣接）すれば移動可能となります。

西軍南宮山部隊㊦～㊧……主戦部隊が2度目の戦いを終えた後。

西軍松尾山部隊㊦～㊧……どちらかの軍が自軍に引き入れた時。

●1度セットした部隊を他の部隊に変えるには—もう1度0キーを押してください。カーソルが移動可能となります。

※部隊の移動中には変えることはできません。

●部隊を移動させたくない場合には—9キーを押してください。移動操作は敵軍に移ります。

★西軍松尾山部隊の戦闘参加

1度目の戦闘終了後、兵力（得点）の勝っている側が戦闘参加への催促ができます。

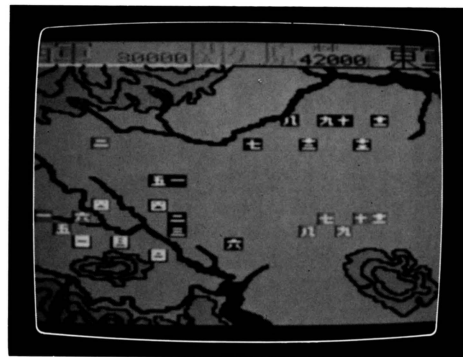
- ①カーソルを自軍の部隊にセットしてください。
- ②ジョイスティックの9キーを押します。（戦闘参加への催促）。
- ③松尾山部隊が参戦する意志がある場合は、各軍の色に変わります。
- ④以上で戦闘参加となり、ジョイスティックの1～8キーで移動させます。

※たとえ兵力（得点）が勝っていても、参戦する意志がない場合もあります。兵力の多・少にも関係ありません。

※参加催促は何度でも行なうことができます。

●1度敵軍に引き入れられても、兵力（得点）を逆転させればまた自軍に呼び入れることができます。

★-④ 松尾山部隊の移動



敵の出方をうかがいながら、部隊は一進一退。周辺にいる敵部隊の位置を見極めたら、一気に戦闘を仕掛けます。

4 敵部隊との遭遇

各部隊が敵部隊と遭遇（隣接）すれば、その両部隊が点滅し戦闘状態に入ります。

- ①画面は自動的に部隊名表示画面に変わります。
- ②さらに画面は、自動的に兵力表示画面に変わります。
- ③戦闘を仕掛けた側のジョイスティックの0または9キーを押してください。
戦闘画面に入ります。

★遭遇(隣接)例

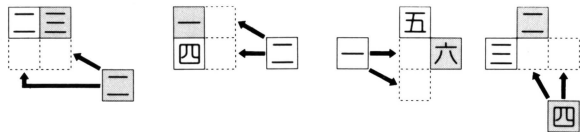
■—東軍 □—西軍

●1対1

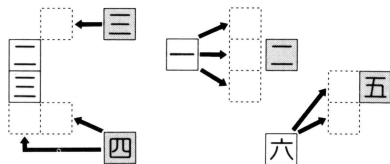


●1対連合隊

(1対1のところに、2つ目の部隊を隣接させる場合)



●連合隊対連合隊

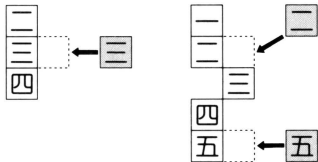


●複数の敵部隊に1つあるいは2つの部隊が戦闘を仕掛けた場合

戦闘を仕掛けた側が敵部隊を選択することができます。

※この場合いくつ選択してもかまいません。

(例)



①部隊名表示画面の時、敵部隊名の横に騎馬の絵が現われます。

②これをジョイスティックで上下に動かし、対戦したい部隊名のところに移動させます。

③ジョイスティックの0キー(対戦部隊選択・キー)を押してください。

④グリーン色の部隊名がブルーに変わります。

⑤ジョイスティックの9キー(選択終了・キー)を押します。

※画面は自動的に兵力表示画面に変わります。

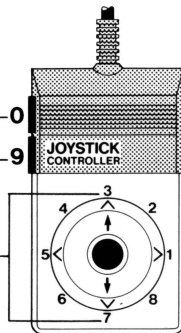
★-①



対戦部隊選択・キー — 0

選択終了・キー — 9

騎馬の上下移動



いよいよ戦闘開始。その地の地理条件を考え、各兵士を攻撃に向かわせます。

5 戦闘開始

- ①画面に両部隊の布陣が現われます。
 ②カーソルをジョイスティックの1~8キーで操作し、兵士に重ね合わせます。

※大将・騎馬のセット位置は、東軍一前より・西軍一後よりにセットするようにしてください。

- ③ジョイスティックの**0**キー(カーソルセット・キー)を、カーソルが消えるまで押します。
 これで兵士は移動可能となります。

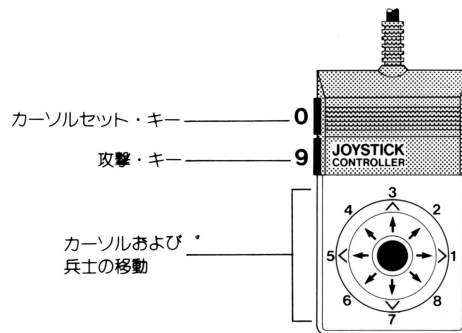
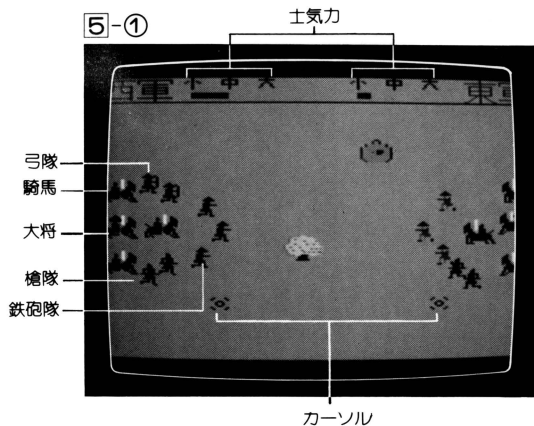
●兵士の移動—ジョイスティックの1~8キー

●兵士の攻撃—ジョイスティックの**9**キー

※布陣は各部隊によって異なります。

※画面の地形は、遭遇した場所のものです。

※カーソルのセットを解除する場合には、**0**キーを押してください。
 カーソルが現われます。



★兵士とその動き

1. 大将…… 1部隊に1人。大将を守る騎馬を1人ともなって



登場します。その大きさは、騎馬より多少大きくなっています。また、大将を守る騎馬はその動きと同じ行動をとりますが、騎馬が倒されると単独行動も可能です。戦闘意欲は他の兵士より大。

●カーソルを騎馬の方に指定すると、騎馬のみが行動します。行動範囲制限なし。

2. 騎馬…… 大将を守る者以外は、常に単独行動をとります。



行動範囲制限なし。

3. 槍隊…… 1人ずつ行動します。行動範囲制限なし。



4. 鉄砲隊…… 1人ずつ行動します。弾を1発撃つごと兵士は画面から消えます。行動範囲は、画面中央(やや自軍より)まで。



5. 弓隊…… 1人ずつ行動します。矢を1発放つごと兵士は画面から消えます。行動範囲は、画面中央まで。



6. 忍者…… 岩や木の間に隠れて、ときどき敵に奇襲を仕掛けます。忍者の操作は行なうことができません。

★兵士の動きと障害物

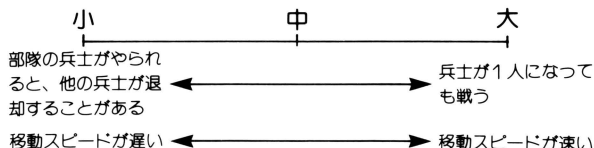
1. 兵士が木や岩にぶつかった場合
その時点で前へは進行できません。上か下に避けて通っていくこととなります。
2. 山や川を通る場合
兵士の移動スピードが落ちてしまいます。

★各兵士の攻撃

1. 大将・騎馬…… 持っている刃を振り降ろします。攻撃範囲は前・上下。
2. 槍隊…… 槍をまっすぐつきます。攻撃範囲は前のみ。
3. 鉄砲隊・弓隊…… 1人につき、1回だけ攻撃できます。弾・矢の飛ぶ方向は、上中下の3方向。操作はできません。弾はその方向にまっすぐ飛びますが、矢は山なりにゆつくりと飛びます。

★士気力の影響

兵士がやられるごと、士気力は徐々に弱くなっていき、下記のような影響が生じます。



6 戦闘の勝敗

大将を倒すと勝利となります。

- 東軍が西軍の大将を倒した場合、画面は赤く点滅します。
 - 西軍が東軍の大将を倒した場合、画面はグリーンに点滅します。
- ①画面は自動的に兵力表示画面に変わります。
 - ②勝った側のジョイスティックの**0**または**9**キーを押してください。
 - ③画面は再び**3**に戻ります。

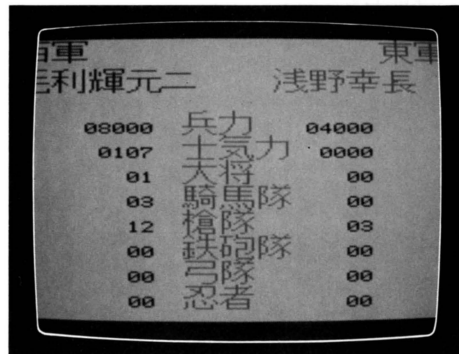
※勝った側の兵力（持点）には、倒した部隊の兵力がプラスされています。また、負けた側はその部隊の兵力分マイナスされています。

★部隊の退却

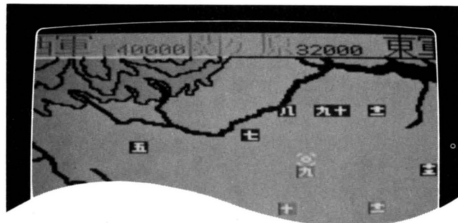
戦況が不利になった場合、部隊を退却させることも可能です。

- ①ジョイスティックの**9**キー（退却・キー）を押し続けてください。
※この時カーソルのセットは解除してください。
- ②画面は勝った場合と同じように、それぞれの色に点滅します。
- ③以上で部隊は退却したことになり、兵力表示画面に変わります。

6-①



6-※



④退却した側のジョイスティックの**0**または**9**キーを押してください。

⑤画面は再び**3**に戻り、その部隊はまた同じ位置に表示されています。

※残った兵士の数が6名以下の場合は、退却しても全滅となります。

※退却した側は、この時のハンディとして兵士の一部が自動的に消滅されてしまいます。

※付近に敵兵士がいてよけられないような時は退却できません。

※同部隊で2度の退却はできません。

7 再び出陣を開始します。

①2度目の移動を行なう時は、東軍から始めます(2部隊)。これ以降、戦闘を終えるごと交互に移動を始めることとなります。

②以下、**3**~**6**を何度か繰り返し総大将が倒されるまで続けます。

8 ゲーム・オーバー

両軍どちらかの総大将が倒されると負けたこととなります。

①画面に「東軍(西軍)勝利」と表示され、ゲーム・オーバーとなります。

8



取り扱い上のご注意

カートリッジのコネクター口はホコリなどで汚れないようにしてください。

PERSONAL COMPUTER

RX-78

GUNDAM

 BANDAI ELECTRONICS

株式会社バンダイ H.E.D.事業部

〒106 東京都港区六本木5-16-3

インペリアルフォラム六本木・アネックス6F

お問い合わせ先

**バンダイエレクトロニクス
サービス・センター**

本 部 / 東京都千代田区神田神保町1-33-2 第百生命ビル4F

☎(03)233-0381(代表)

札 幌 / ☎(011)862-2430

仙 台 / ☎(0222)84-9420

新 潟 / ☎(0252)33-6541

名古屋 / ☎(052)613-3434

大 阪 / ☎(06) 942-2647

広 島 / ☎(082)292-6241

福 岡 / ☎(092)622-1741