PlayStation

秘密基地作成シミュレーションゲーム

AZITO

アジト

ASTEC21
AMUSEMENT SOFT & TECHNOLOGY 21

秘密基地作成シミュレーション

AZITO

皆さんが子供のころに見ていたアニメーションや特撮番組に出てきた秘密基地・・・薄暗く怪しい雰囲気の部屋で作り出される怪人達と、その奥底に潜む悪の首領・・・。もしくは、最新の防衛設備！かっこいい戦闘機！とにかく強いヒーロー達！格納庫から出撃する巨大ロボット！そして、頭の切れる総司令官！などといった、「夢あふれる秘密基地を作ろう！」といったコンセプトのもとで作られたのがこのゲームです。基地の建設の仕方、人員の管理の仕方、兵器の開発の仕方、お金の稼ぎ方など、テレビの中では都合よくごまかされていた部分も、しっかりと取り入れています。そういった裏の部分まで楽しみながら、秘密基地建設を進めてもらえればと思います。それでは、がんばって誰にも負けない自分だけの「秘密基地」をつくってください。「だけど、たまにはゆっくり休ませてくださいね。」

（人員一同）

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 15ブロック

マウス 対応

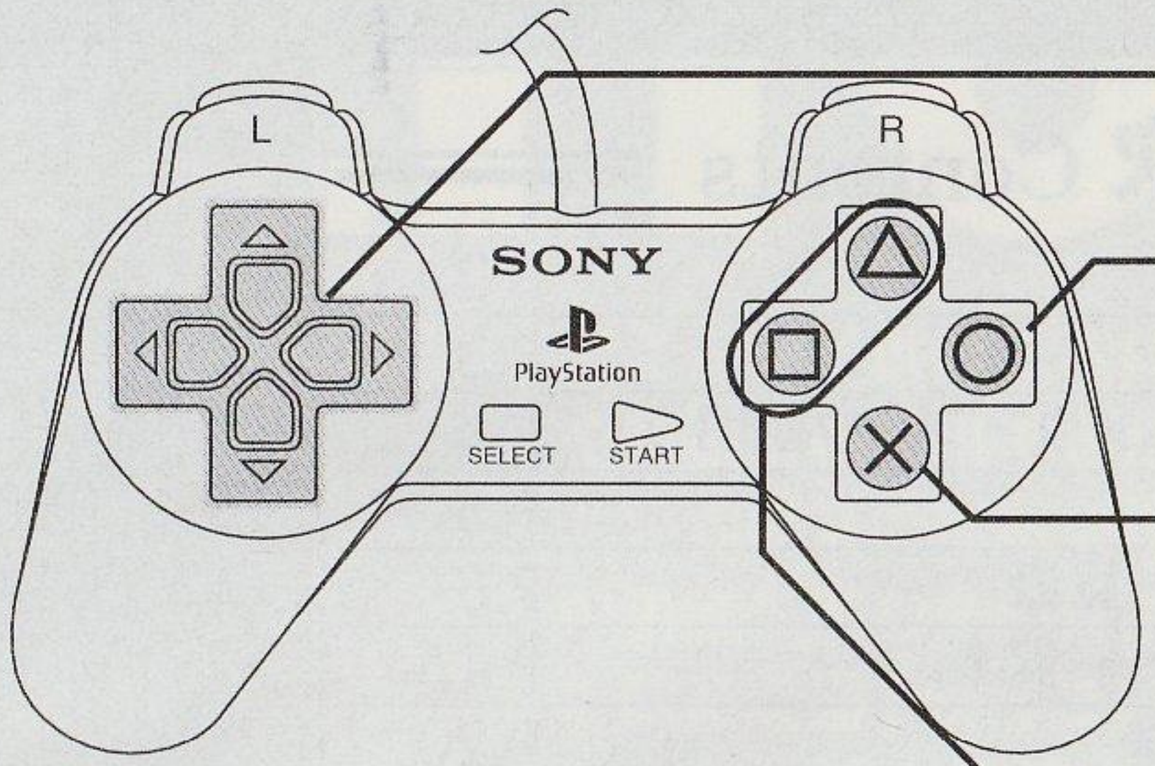
SLPS 00683

目次 Contents

操作説明	P.2
ゲームの始め方	P.3
ゲーム画面･ユニットウィンドウ説明	P.4
基本ルール	P.5
メインコマンド一覧表	P.8
ユニットコマンド一覧表	P.15
開発・商売・攻撃	P.20
イベント･ゲームオーバー･クリア条件	P.27
実際に作ってみよう	P.29
・建設の手順	P.29
・人員の配置の手順	P.30
・研究の手順	P.30
・生産の手順	P.31
・配置の手順	P.32
人員･兵器･商品リスト	P.34

操作説明

コントローラ



方向キー
カーソルの移動に使用します。

○ボタン
アイコンの表示やアイコンの決定に使用します。

×ボタン
アイコンのキャンセルに使用します。

△ボタン　□ボタン
カーソルのスキップに使用します。

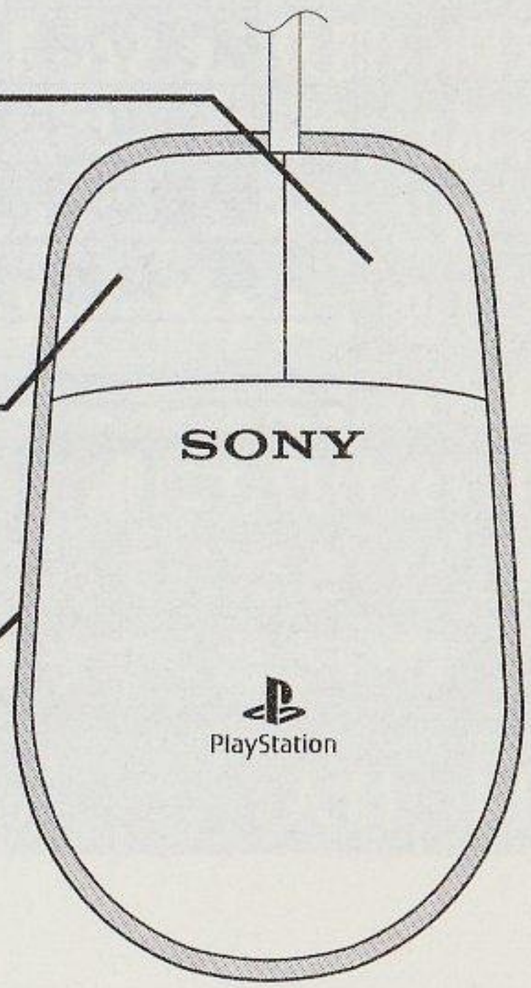
※セレクトボタン、L1・2ボタン、
R1・2ボタンは使用しません。

マウス

右ボタン
アイコンのキャンセルに使用します。

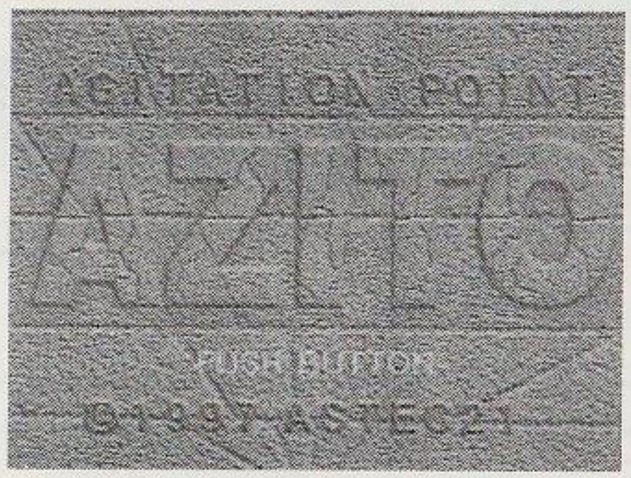
左ボタン
アイコンの表示やアイコンの決定に使用します。

マウス
カーソルの移動に使用します。



ゲームの始め方

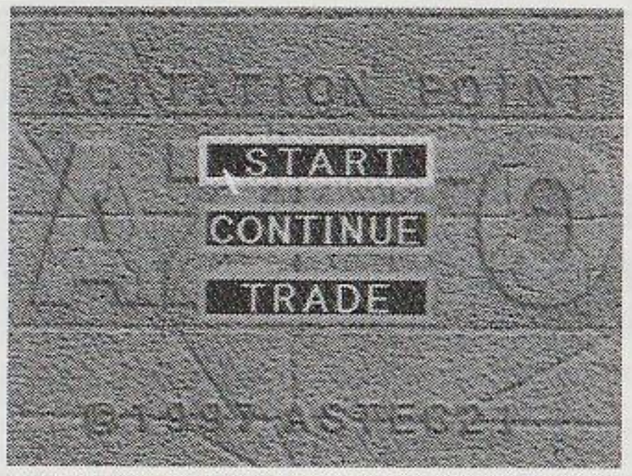
ゲームの開始



電源を入れると、オープニングムービーが始まります。○ボタン（左ボタン）を押すと、タイトル画面へ入ります。タイトル画面で○ボタン（左ボタン）を押すと、セレクト画面に入ります。

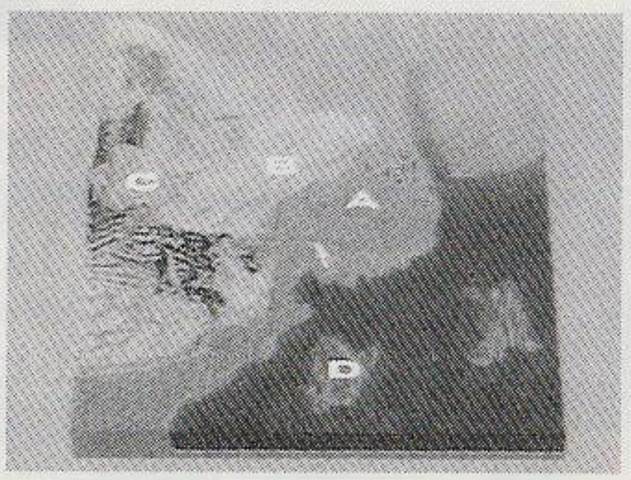
※（　）内はマウス操作

セレクト画面の説明



「ＳＴＡＲＴ」最初からゲームを始めます。
「ＣＯＮＴＩＮＵＥ」つづきからゲームを始めます。
「ＴＲＡＤＥ」開発物の売買を行います。
カーソルで選択して○ボタン(左ボタン)を押すと、ゲームがスタートします。

START



ゲームがスタートするとマップセレクト画面に移ります。マップ上のＡ～Ｄの４つのポイントから地形を１ヶ所選択します。
選択すると、地形のデータが表示されます。
　ＯＫボタンで決定して下さい。
　×ボタンでキャンセル。

CONTINUE

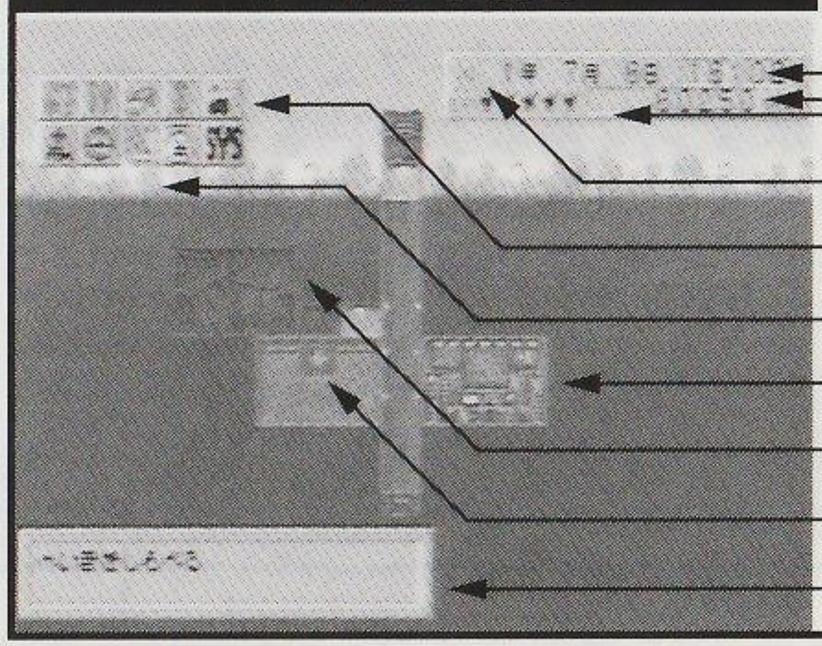
メモリーカードにセーブされているデータをロードして、続きからゲームを始めます。

TRADE

メモリーカード内のセーブデータを用いて、開発物の売買を行います。（詳しくは、P.28を参照）

画面の説明

メイン画面



- 年　月　日
- 所　持　金
- 敵残数表示（エネミーポイント）
- 戦闘体制中表示
- コマンドアイコン
- カーソル
- 配置したユニット
- 破壊されたユニット
- 工事中のユニット
- 情報ウィンドウ

ユニットウィンドウ表示画面

メインコマンドを全てキャンセルした後各ユニット上で決定して下さい。（表示される内容はユニットによって異なります。）

ユニット名

カーソルで指定したユニットの名前を表示します。

開発・生産・販売・配置物名

現在、指定中のユニットで開発・生産・販売・配置されている物の名前を表示します。

★ 研究室
開発している兵器・商品の名前

★ 工　場
生産している商品・弾薬の名前

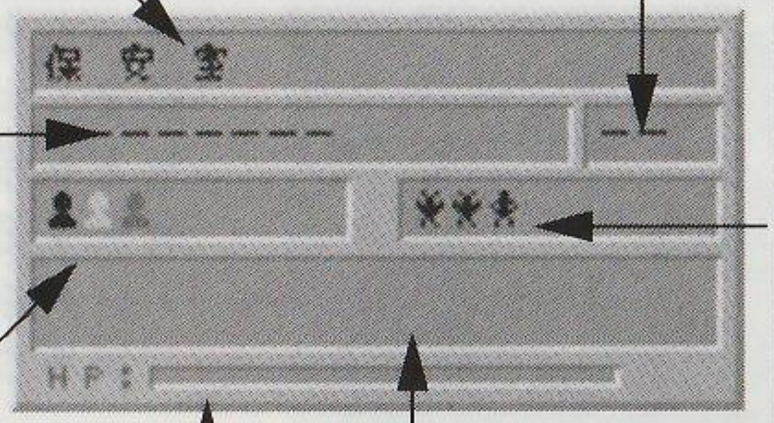
★ カモフラージュ
販売している兵器・商品の名前

★ 納　庫
格納されている兵器の名前

在庫数

現在、指定中のユニットで生産販売されている物の在庫数を表示します。

★ 工　場……生産している商品・弾薬の在庫数
★ カモフラージュ …販売している兵器・商品の在庫数
★ 砲　台……補充している弾薬の残弾数



配置兵器マーク

ユニットに配置した兵器の人数・機数分を表示します。耐久力が100～71の時は黒、70～31の時は黄、30以下の時は赤で表示されます。

情報欄

ユニットに関する簡単な情報を表示します。

配置人物マーク

ユニットに配置されている人員数を表示します。人員の反逆度が0～29の時は黒、30～69の時は黄、70以上の時は赤で表示されます。

ユニット耐久力

ユニットの耐久力を表示します。耐久力が100～71の時は青、70～31の時は黄、30以下の時は赤で表示します。

基本ルール

基地を建設するにあたって、以下のようなルールが存在しています。
これらの事柄に注意して、ゲームを進めてください。

【所持金による配置の限界】

プレイヤーには所持金が設定されており、手持ちの所持金をうまく使いながら基地の建設を進めて行きます。ユニット一つ一つに建設費が設定されていますので、無駄なく建設を進めていくようにします。

【配置のルール】



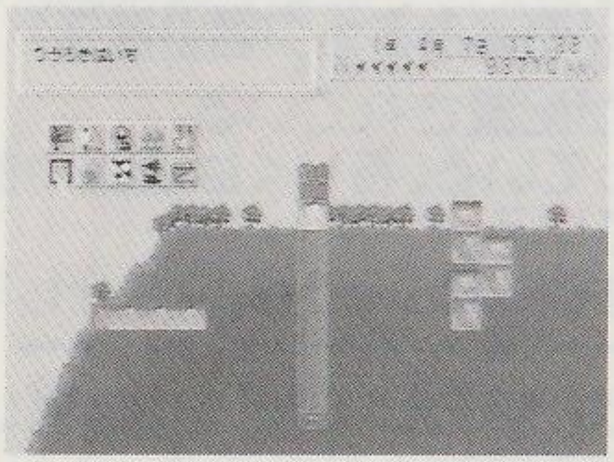
ユニットには「地下に配置するもの」と「地上に配置するもの」とがあり、地下のユニットは、地中のどこでも好きな所に配置できます。地上のユニットは、地表の平地のみの配置で、斜面に配置したい場合は、土台が必要になってきます。（後述参照）また、ユニットは他のユニットと重ねて配置する事はできません。ただし、この条件に当てはまらない物もあります。

- 「罠」は「通路」と重ねて配置ができる。
- 「土台」は「出入口となっている通路」と重ねて配置できる。

【ユニット同士を繋げていく】

配置したユニットは、離れ離れに配置されていると人員の移動や電気の供給が行えず、そのユニットの機能（ユニットコマンド）が使えないので、「ユニット同士」や「通路」などでお互いを繋げていく必要があります。
（電気の供給は「動力室の配置」を参照）

【最低１つは出入口を作る】



出入口は「怪人の出撃や諜報活動」また、「動力室の換気」を行うためにも必要となるため、「通路」「階段」「エレベータ」を使って最低１ヶ所、地表と地下を繋ぐ必要があります。
（換気に関しては「出入口と動力室の関係」を参照）

【 配置の限界 】

各ユニットには、配置限界数が決められている物があり、限界数以上の配置はできません。どうしても配置したい

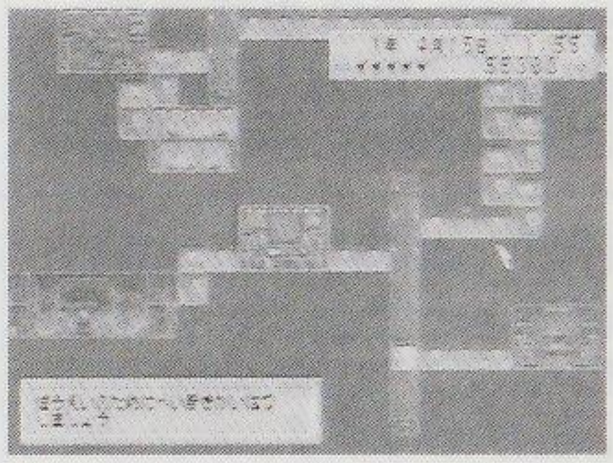
場合は、既に配置しているユニットを削除してから配置して下さい。

【罠の配置 】



「罠」は通路と同じ様に配置して行きます。又、既に配置されている通路に重ねて配置する事もできます。ただし、通路や階段・エレベータのように、出入口として使用する 事はできません。

【総司令室の配置 】



基地の中心となる「総司令室」は、他のユニットを使用するための人員を送り出すユニットですので、必ず配置します。ここが破壊されるとゲームオーバーとなりますので、通路や罠をうまく配置して、できるだけ敵がたどり着けないように配置します。

【動力室の配置 】



地下に配置するユニットは総司令室を除いて、電気を通さないと使用できませんので、「動力室」は必ず配置してください。しかし、配置するだけでは電気は供給されません。
電気が通る条件は次の通りです。

- 動力室に機関長が配置されている。
- 動力室と隣り合っている、若しくは通路や他のユニットを介して繋がっている。
- 離れていても、地表に繋がる出入口を介して通じている状態にある。

(地表面は、動力に繋がる出入口が１つあれば地表を介して電力が繋がっている状態となります。また、出入口が２つあれば、離れた場所にユニットを配置していても、同じ様に地表を介して電力は繋がるようになっています。)

【出入口と動力室の関係】

このゲームでは、動力室の換気を行わなければならないというルールがあります。換気は動力室と出入口を繋げる事で自動的に行われます。ただし、動力室と出入口がつながっていないと、各ユニットや人員に対して、次のような悪い症状が発生します。

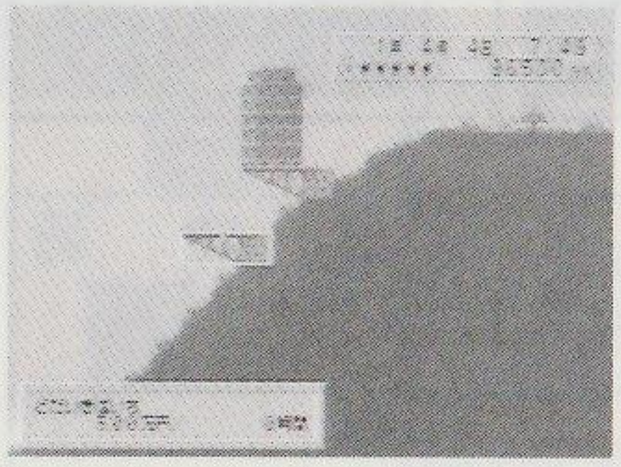
- 地下ユニットの耐久力が徐々に減少、最後は爆発する。
- 人員全員の反逆度が徐々に上昇する。
- 砲台への弾薬補給が行われなくなる。
- カモフラージュへの商品供給が行われなくなり、販売がストップする。

【人員の反逆度】

人員には、「反逆度」というパラメーターがあり働く度に上昇し ます。１００イカリーに達すると、博士の辞職などのマイナスイベントが発生するため、常に注意して「保養所」などで反逆度を下げるようにしてください。

【特殊な配置】

斜面に地上ユニット（カモフラージュ・砲台）をそのま ま配置する事はできず、「土台」を斜面に配置してその上に配置するという手順が必要になります。



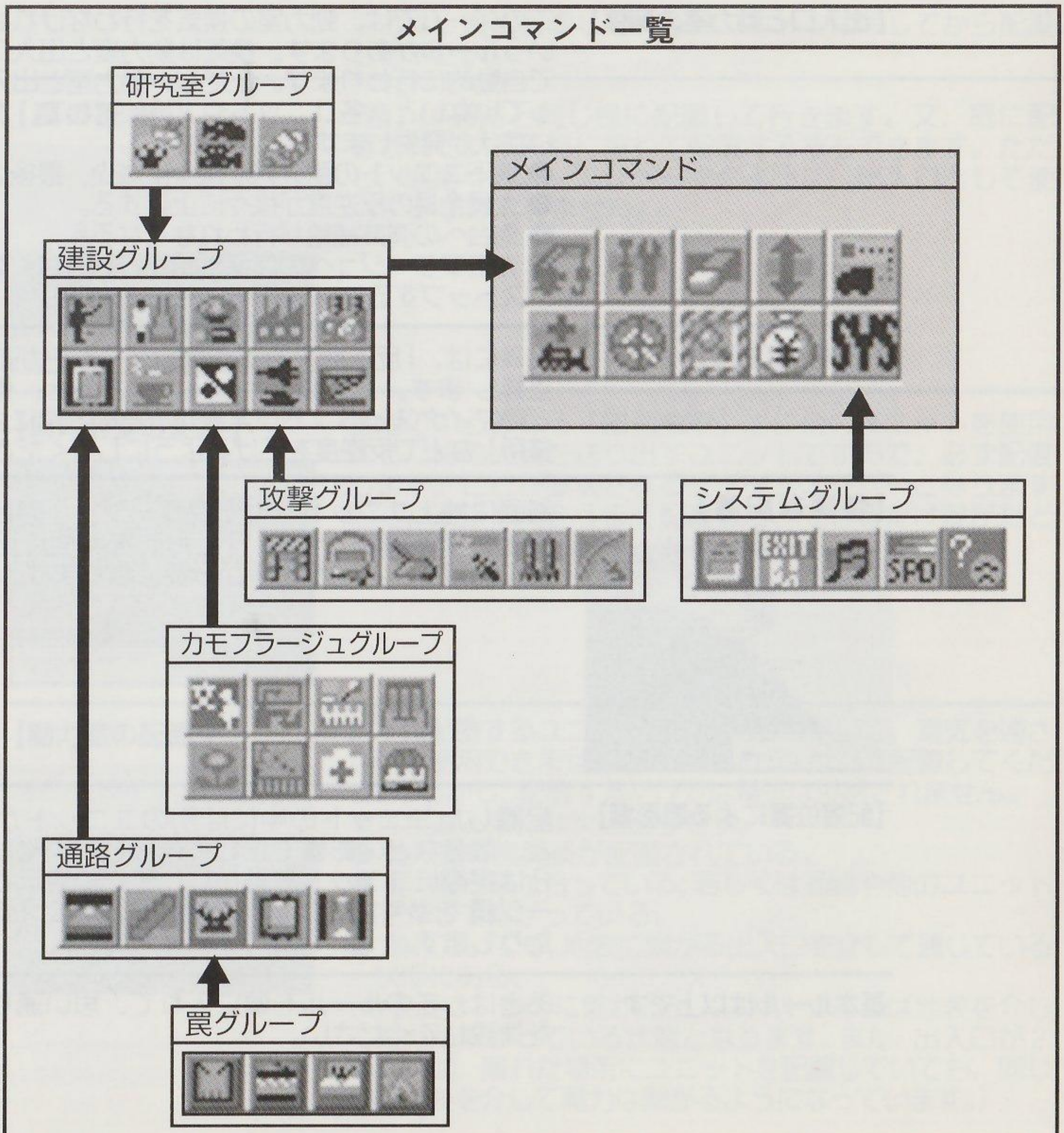
【配置位置による悪影響】

配置したユニットの中には別のユニットが近くにあると、騒音などの影響で正しく作動しない物があり、それらは実際にユニットを動かし、そこに表示されるメッセージ欄 を参考にユニットの配置位置を変えたり、削除したりします。

基本ルールは以上です。

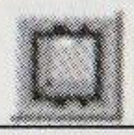
あとは、このルールを頭に入れて、思い通りの秘密基地を建設してください。

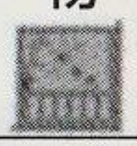
メインコマンド一覧表

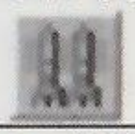


SLPS 00683

アイコン名称	仕　様　説　明
建設グループ 	建設グループを表示するアイコンです。
総　司　令　室 	秘密基地の頭脳となるユニットで、必ず配置しなければなりません。ここから人員や怪人達が各ユニットへ移動します。また、人員や開発物のリストも見る事ができます。
研究室グループ 	様々な兵器や商品を開発する場所です。 研究室は３種類あり、それぞれで開発物が違います。
怪人研究室 	基地の警備・諜報活動・戦闘に使用する怪人・ヒーロー・ヒロインの開発をする研究室です。
大型兵器研究室 	戦闘に使用する怪獣・ロボット・戦闘機・戦艦・砲台を開発する研究室です。又、兵器の能力を上昇させる新素材の開発もできます。
商品研究室 	食料品や電気製品などの商品の開発をする研究室です。
保　安　室 	敵の侵入に対する警備や、配備している怪人・ヒーロー・ヒロインの出撃や諜報活動を指示するユニットです。
工　場 	商品研究室で開発された商品の生産や砲台で使用する弾薬の生産を行います。
動　力　室 	秘密基地すべての動力源となるユニットです。必ず配置しなければなりません。このユニットは、隣り合っているか、通路や地上の出口を介して繋がっていないと、電力は供給されません。
通路グループ 	ユニット同士や地表を繋ぐ場合に必要となるものです。通路類は動力室からの電気を他のユニットへと供給する役目や、地上と繋いで通風口の役目をしたりします。
通　路 	横方向にユニットを繋げます。 人員は通路を歩いて他のユニットへ移動します。

アイコン名称	仕　様　説　明
階　　段 	通路やユニットを上下方向に繋げます。
エレベータ 	上下方向に人を移動させます。 階段より速い移動が可能ですが、１軌道に１ゴンドラで最大乗員数は、５人までです。
転送エレベータ 	上下方向に人を移動させます。 目的の階層まで瞬時に送られるため、効率が良い。
罠グループ 	基地内に侵入した敵を撃退するために配置するユニットです。
落　と　し　穴 	穴に落として敵を撃退する罠です。
吊　天　井 	トゲのある天井で、敵を撃退する罠です。
水　攻　め 	水を噴射させて、適にダメージを与える罠です。
火　攻　め 	地獄の業火で、敵にダメージを与える罠です。
保　養　所 	人員を休ませるユニットです。 保養所に配置した人員はそこにいる時間に比例して、反逆度が下がって行きます。
カモフラージュ  グループ	開発物を販売するための地表配置型のユニットです。
学　　校 	商品の「謎」、兵器の「ヒロイン」を販売することができます。

アイコン名称	仕　様　説　明
貸　ビ　ル 	商品の「船」「飛行機」、兵器の「戦闘機」「戦艦」を販売することができます。
デ　パ　ー　ト 	商品の「家電製品」「ゲーム」、兵器の「ヒーロー」を販売することができます。
公　園 	商品の「おもちゃ」、兵器の「ロボット」を販売することができます。
植　物　園 	商品の「食料」を販売することができます。
動　物　園 	兵器の「怪獣」を販売することができます。
病　院 	商品の「薬品」、兵器の「怪人」を販売することができます。
ホ　ー　ル 	商品の「自動車」「二輪車」を販売することができます。
戦闘グループ 	敵の攻撃に備えるために配置するユニットです。
大型格納庫 	怪獣・ロボット・戦艦を、出撃させるのに必要なユニットです。
小型格納庫 	戦闘機を出撃させるのに必要なユニットです。
大　砲 	敵接近時に砲弾を発射します。弾薬には工場で生産する「弾丸」を使用します。

アイコン名称	仕　様　説　明
レーザー砲 	敵接近時にレーザー光線を発射します。大型兵器研究室で開発してから、配置が可能となります。弾薬には工場で生産する「レーザーパック」を使用します。
ミサイル発射口 	敵接近時にミサイルを発射します。大型兵器研究室で開発してから、配置が可能となります。弾薬には工場で生産する「ミサイル」を使用します。
バリアー発生装置 	バリアーを発生させ、範囲内にあるカモフラージュや砲台を敵の弾から保護します。大型兵器研究室で開発してから、配置が可能となります。
土　台 	地形の斜面にカモフラージュや砲台を配置する場合に使用するユニットです。（7ページ参照）
修　理 	敵の攻撃などで爆発したユニットを修理します。
削　除 	不要なユニットを削除します。
軌道伸縮 	エレベータ・格納庫の軌道の伸縮を行います。伸縮を行いたいエレベータの上端もしくは下端、格納庫の場合はユニット上部の出入口にカーソルを合わせ○ボタン（左ボタン）を押したまま、カーソルを移動させます。
引っ越し 	同じユニットの間で引っ越しを行います。カーソルを引っ越し元を選んだ後に引っ越し先を指定します。ただし、引っ越し先が稼動状態であったり、出撃状態だったりしていると、引っ越しできません。
整地処理 	ミサイル攻撃によって生じた穴には、ユニットを配置できないため、このコマンドで整地します。
レーダー 	マップの全体図を表示します。ここでは他にユニットの配置状況、耐久力、稼動状況、販売状況を見る事ができます。 （14ページ参照）
ステイタス表示 	画面内の人員・兵器のステータス（敵・味方、名前、耐久力）を調べる事ができます。兵器の場合は、兵器レベルも表示されます。

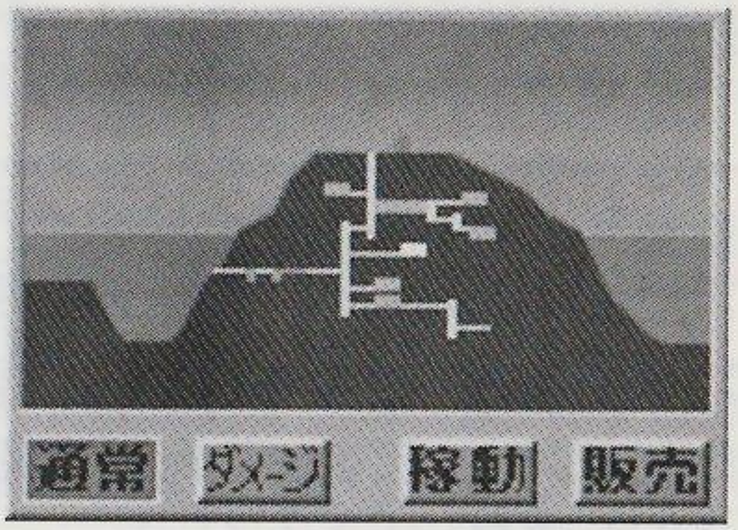
アイコン名称	仕　様　説　明
収　　支	現在の基地の収支、月支払い、過去１年間の収支グラフを見る事ができます。（14ページ参照）
SYS	音楽やスピードなどの調節や、終了、セーブなどを行います。 また、ゲームのルールを見る事もできます。
セ　ー　ブ	ゲームデータをメモリーカードに保存します。必要なブロック数は15ブロックです。上書きすると、以前のセーブデータは失われますので注意してください。
ゲームの終了 EXIT	ゲームを終了して、タイトル画面にもどります。 (ゲームの終了時にも、データのセーブをする事ができます)
BGMセレクト	ゲーム中に流すＢＧＭの選択ができます。またゲーム中に使用されている効果音や声を聞く事もできます。
スピード調整 SPD	時間の経過速度やカーソルの移動速度の変更ができます。
ヘ　ル　プ	ゲームの大まかなルールや、建設、戦闘、販売に関した簡単な説明文を表示します。



★レーダーで状況を見た時の各ユニットの表示色は次の通りです！

■ 配置状況

総司令室	[黄]
研究室類	[紫]
工場	[水色]
保安室	[青]
動力室	[赤]
保養所	[ピンク]
格納庫	[グレー]
通路・階段	[黄緑]
エレベータ	[黄緑]
罠	[オレンジ]
カモフラージュ類	[緑]
土台	[緑]
砲台類	[茶]
破壊部分	[黒]



■ 耐久力

耐久力：MAX~70以上	[青]
耐久力：70未満~30％以上	[黄]
耐久力：30％未満	[赤]
破壊部分：	[黒]

■ 販売状況

通常の売り出し状態	[青]
やや販売が鈍った状態	[黄]
あまり売れない状態	[赤]
商品未配置・在庫切れ	[白]
関係の無い他のユニット	[グレー]
破壊部分	[黒]

■ 稼動状況

稼動中	[青]
一時停止中	[黄]
停止	[赤]
建設中	[白]
破壊部分	[黒]

● 収支表

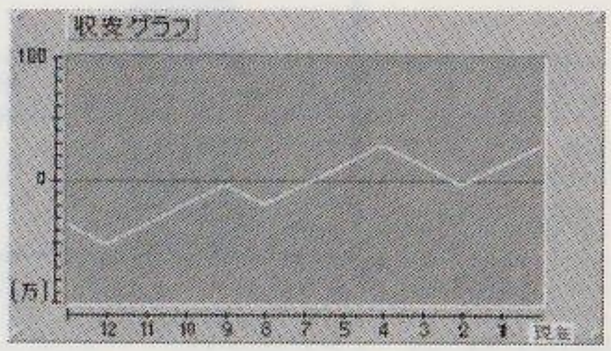
その月の今現在の収支を表示します。収入ではイベントによる臨時収入とそれらの合計収入額が表示されます。支出では基地の建設費やユニットなどの修理費、研究費、商品生産費、人員に支払った雇用費とそれらの合計支出額が表示されます。



● 月払表

月毎の基地維持費を表示します。表示される項目は人員への給料（25日払い、オペレータを含まない）とユニット維持費（13日払い）の合計支出額です。

● 収支グラフ



過去から現在までの収支の様子を折れ線グラフで表示します。縦の目盛りはその月の現在の純利益を表示ます。横の目盛りは月単位で、最高12ヶ月分まで表示されます。

ユニットコマンド一覧表

注　意

ユニット毎に持っているコマンドです。メッセージ及び、他のアイコンをキャンセル後、ユニット上で○ボタン（左ボタン）を押すと、表示されます。
（ただし、総司令室以外のユニットは、電源が通っていないと、ユニットコマンドのアイコンを表示する事はできません）
各ユニットに指示を与える場合は、このコマンドを使用します。

総司令室	
オペレータ変更	情報を伝えるオペレータの変更を行います。オペレータは常時８名が基地内に雇用されていますので、雇用・解雇の対象からは、外されています。
人員リスト	現在雇用している人員のプロフィールを見る事ができます。
開発物リスト	これまでに開発した開発物の内容を見る事ができます。
雇　用	新たに人員を雇い入れます。雇用にはその都度、雇用費が支払われます。下記は、雇用限界人数です。 ● 博士・・・・・・４０人 ● 工場長・・・・・１９人 ● 指揮官・・・・・１５人 ● 機関長・・・・・　３人
解　雇	不要になった人員を、クビにします。
お仕置き	反逆度の高い人員に対して行えます。 お仕置きが成功すれば反逆度が下がり、失敗すれば上昇します。

研究室	
研究	開発する物の決定後、博士を選択します。博士がいない・足りない場合は開発できません。 怪人・ヒーロー・ヒロインの開発は、合わせて４０体までです。
解散	研究を中断します。

保安室	
指揮官配置	指揮官を配置します。最低１人、指揮官を配置していないと保安室の機能は使用できません。１部屋に最大４人まで。
指揮官削除	指揮官の配置を取りやめます。
怪人・ヒーロー配置	諜報・警備にあたらせる怪人・ヒーロー・ヒロインを配置します。１部屋につき最大４人まで。
怪人・ヒーロー削除	怪人・ヒーロー・ヒロインの配置を取りやめます。
諜報活動	怪人・ヒーローによるスパイ活動の指示。情報を入手した諜報員からは、連絡が入ります。（諜報員は、情報を１つ得る度に基地に帰って来ます。）
諜報取消	諜報活動を取りやめます。
出撃	怪人・ヒーロー・ヒロインによる地表面での警備の指示。敵が射程内に入ると自動的に攻撃を仕掛けます。
帰還	出撃中の怪人・ヒーロー・ヒロインに対して帰還命令を出します。

工　場	
生　　産 	生産する商品を決定後、工場長を選択します。 １部屋につき最大４人まで。
中　　断 	商品の生産を取りやめます。

動力室	
機関長配置 	機関長を配置します。機関長が配置されていないと、動力室は作動しません。１部屋に最大３人まで。
機関長削除 	機関長の配置を取りやめます。

保養所	
人員配置 	保養させる人員を選択します。（ただし、オペレータ以外の人員が対象です。）１部屋につき最大８人まで。
人員削除 	人員の休憩を止めさせます。

カモフラージュ	
商品配置 	販売する商品を選択します。 販売できる商品は１棟につき１品目です。
商品削除 	配置されている商品の販売を取りやめます。

カモフラージュ	
怪人･ヒーロー配置 	警備のための怪人・ヒーロー・ヒロインを配置します。 １棟につき最大８人まで。
怪人･ヒーロー削除 	怪人・ヒーロー・ヒロインの配置を取りやめます。

大型格納庫	
大型兵器配置 	大型兵器（怪獣・ロボット・戦艦）を配置します。 １格納庫に１機（匹）まで。
大型兵器削除 	大型兵器の配置を取りやめます。
発　　進 	配置されている兵器を発進させます。出撃した兵器は敵が射程内に入ると自動的に攻撃を仕掛けます。
帰　　還 	発進している兵器を格納庫に帰還させます。

小型格納庫	
戦闘機配置 	戦闘機を配置します。 １格納庫に１機まで。
戦闘機削除 	戦闘機の配置を取りやめます。
発　　進 	配置されている戦闘機を発進させます。発進した戦闘機は敵が射程内に入ると自動的に攻撃を仕掛けます。

小型格納庫	
帰　　還 	発進している戦闘機を格納庫に帰還させます。

砲　台	
怪人･ヒーロー配置 	砲台の警備にあたらせる怪人・ヒーロー・ヒロインを配置します。 1門につき最大8人まで。
怪人･ヒーロー削除 	怪人・ヒーロー・ヒロインの配置を取りやめます。

兵器の帰還	
プレイヤー側の兵器	出撃中の怪人やロボットなどの兵器は、配備した保安室や格納庫で帰還の命令を出さない限り基本的に帰還する事はありません。ただし、戦闘による耐久力の消耗の著しい場合、自らの判断で帰還する場合があります。各兵器の帰還先は次の通りです。 ●怪人･ヒーロー･ヒロイン　⇒ **配備されていた保安室** ●怪獣･ロボット･戦闘機･戦艦　⇒ **配備されていた格納庫** 配備されていた保安室や格納庫がなくなっていた場合、怪人やヒーロー・ヒロインは総司令室へ、怪獣やロボットなどの兵器は画面外へ出て行きますが、これらの兵器は別の場所に配置可能で
敵側の兵器	敵側の兵器は、目的を達成するか、目的地がなくなるまで、攻撃の目標がある限り自分の基地に帰還する事はありません。

兵器・商品の開発

開発には、大きく別けて「商品の開発」と「兵器の開発」の2つがあります。
「商品の開発」は、販売を目的としています。
「兵器の開発」は、主に敵に対する応戦が目的ですが、他に諜報や販売も可能です。

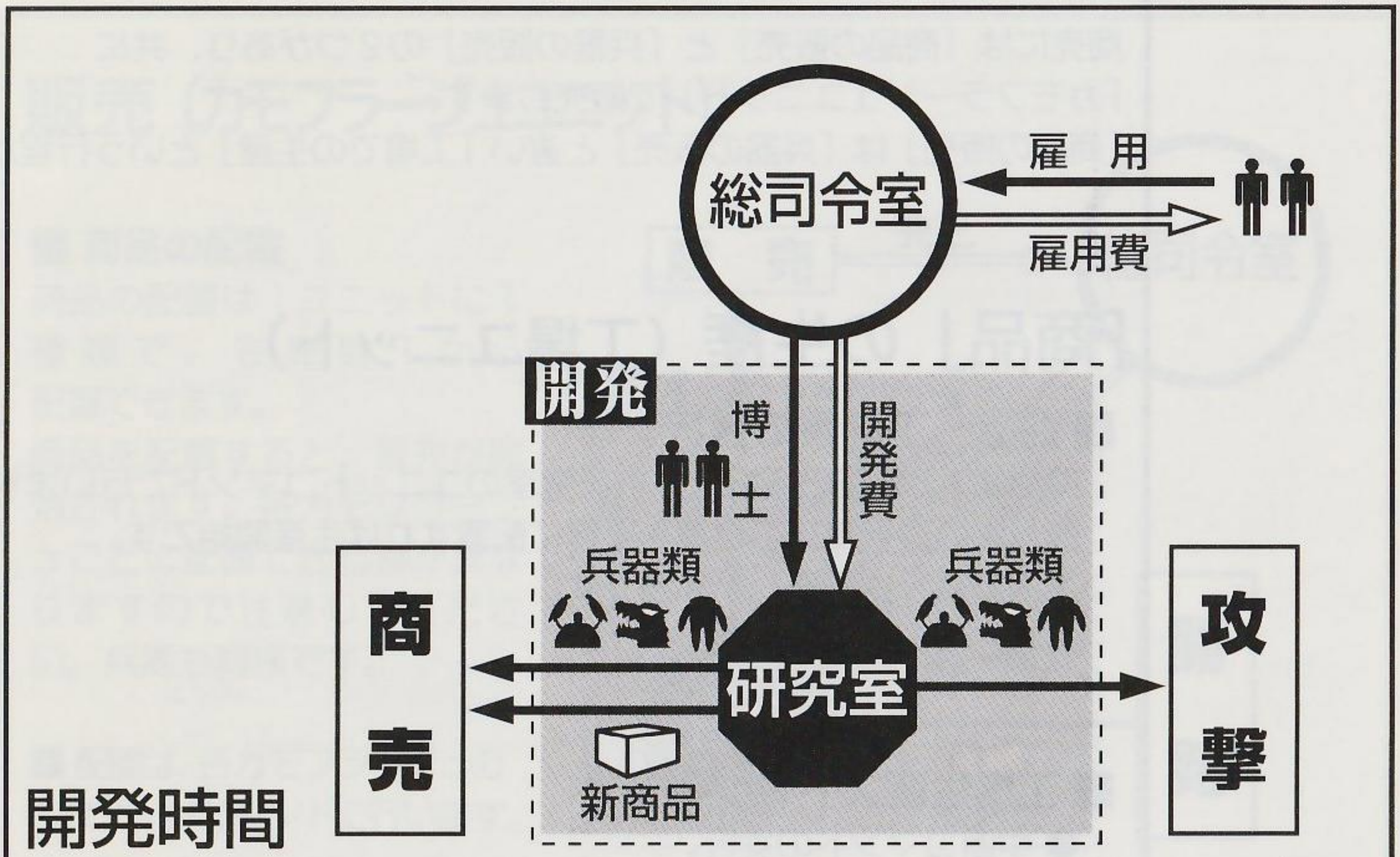
研究室と開発物

開発は以下の3種類の研究室で行います。

●怪人研究室・・・防衛の為の怪人・ヒーロー・ヒロインを開発します。
●怪獣研究室・・・防衛の為の怪獣・ロボット・戦闘機・戦艦を開発します。
●商品研究室・・・カモフラージュで販売する商品を開発します。

開発物・博士の選択

開発物・博士の選択は、各研究室のユニットコマンドで行います。
開発物の選択後、必要な専攻の博士を研究室に集めて研究を行います。研究するものによっては様々な専攻が必要になりますので、できるだけ博士は多く雇うようにします。
※ただし、「開発費」・「博士」が足りない場合、開発はできません。



開発時間

開発物には、それぞれ開発時間が設定されています。研究を中断させたり、博士が他の部屋に呼ばれ解散状態になると、その研究は初めからやり直しとなります。

『研究は完了すると、博士からのメッセージで告知されます。』
あとは必要に応じて、「兵器は配置」、「商品は生産・販売」などを行ってください。

商品の生産と販売

商売には「商品の販売」と「兵器の販売」の２つがあり、共に
「カモフラージュユニット」で販売します。
「商品の販売」は「兵器の販売」と違い「工場での生産」という行程が必要です。

「商品」の生産（工場ユニット）

■ 商品・工場長の選択

開発物・工場長の選択は、各研究室のユニットコマンドで行います。
開発物の選択後、工場長を工場に配置すれば生産開始です。
生産には「生産費」が必要です。

■ 工場生産ストップの条件

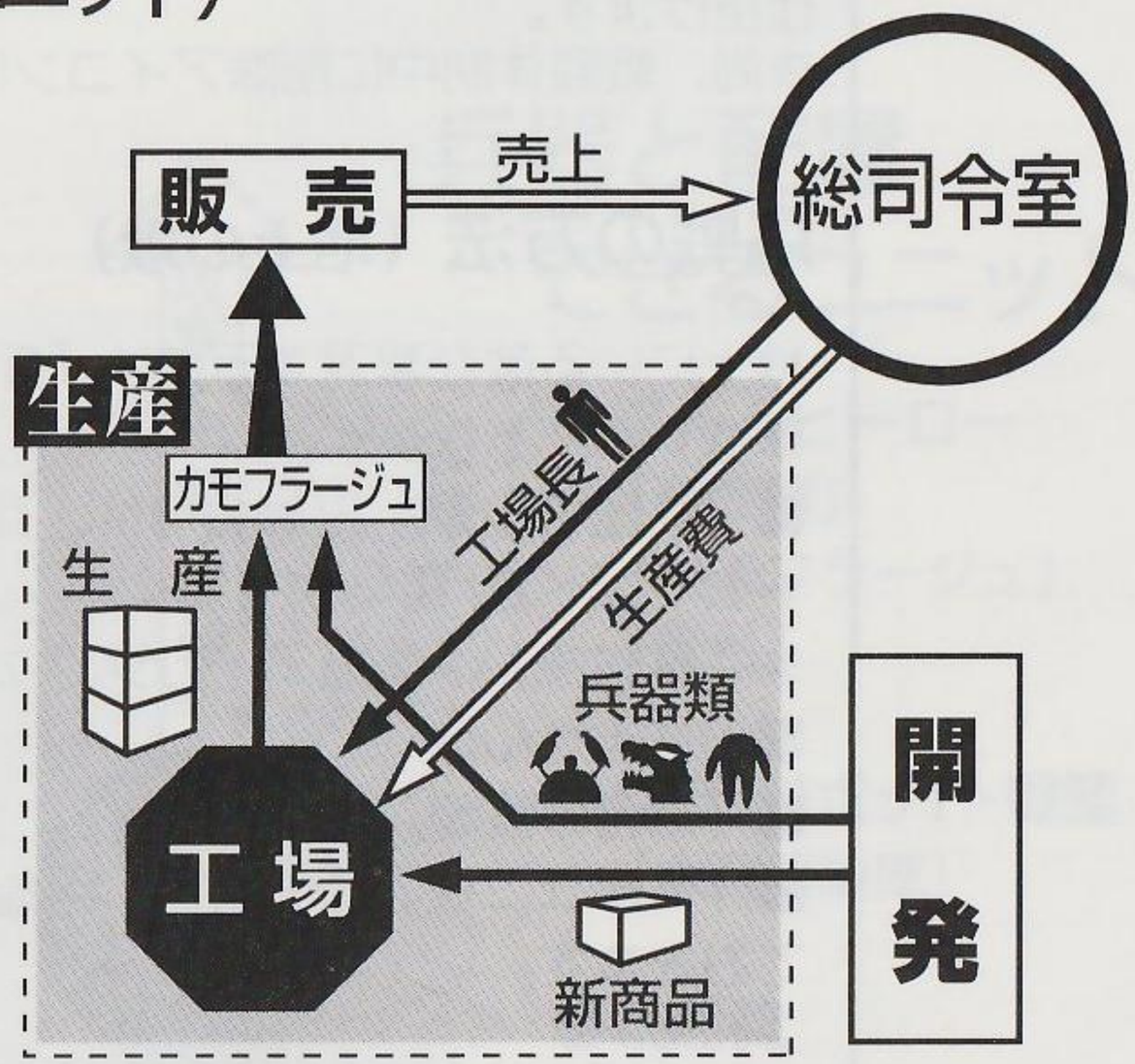
- 中断コマンドの実行。
- 商品在庫数が９９９個になる。（１つでも減ると生産が再開されます）
- 生産費が足りなくなる。（必要な資金が集まると生産が再開されます）

※基本的に工場は、特に命令がない限り自動的に商品を作り続けます。

販売（カモフラージュユニット）

■ 商品の配置

商品の配置は１ユニットに１種類で、在庫数１から配置できます。
商品を配置すると、販売が開始されます。各カモフラージュごとに配置できる物が異なりますので注意してください。兵器も同様です。



■ 配置は、各カモフラージュのユニットコマンドで行います。

● 売り上げ

「商品」は、長期にわたり同一の物を販売していると、売り上げが低下し、最終的には売れなくなってしまいます。それらは、ユニットウィンドウのメッセージで表示されます。
※売れなくなった商品は、再び開発しなおせます。

● 在庫数

カモフラージュに配置した「商品」は在庫のある限り、販売を続けます。「兵器」に関しては常に在庫数は１つなので、それが売れれば販売完了となります。

攻撃のルール

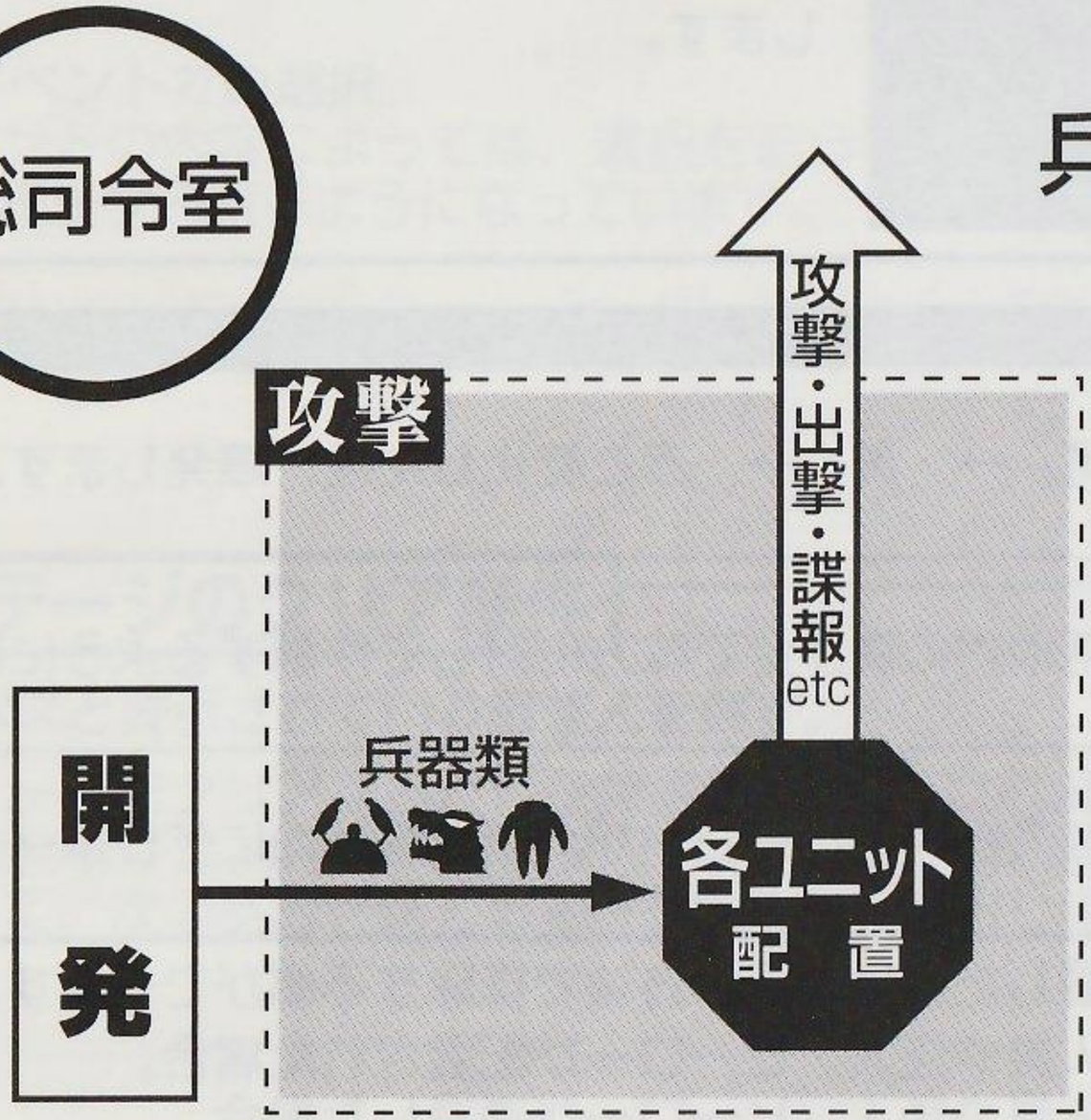
戦闘は全て自動的に行われます。プレイヤーが指示するのは、兵器の出撃と帰還の命令だけです。出撃した兵器は敵が自分の射程内に入ると自動的に攻撃を仕掛けます。
※尚、戦闘体制中に削除アイコンは使用できません。

応戦の方法（地上の敵）

地上にいる敵を撃退するには「兵器の出撃」「砲台の設置」「外部ユニットでの撃退」が、あります。
■「兵器の出撃」出撃命令は、兵器を配備した「格納庫」「保安室」のユニットコマンドで行います。
※「格納庫」は伸縮アイコンでユニット上部を伸ばして出撃口を作らないと出撃出来ません。
■「砲台の設置」砲台を設置し、工場で「弾薬」を生産してください。
■「外部ユニットでの撃退」砲台・カモフラージュに怪人・ヒーローを配置しておきます。

応戦の方法（侵入した敵）

基地内に侵入した敵を撃退するには「罠の配置」「保安室での撃退」が、あります。
■「罠の配置」通路の配置と同様に配置してください。
■「保安室での撃退」保安室に怪人・ヒーローを配置しておきます。
※共に敵の侵入ルートを阻害するように配置してください。



兵器と配置できるユニット

●怪人・ヒーロー
「保安室」
「カモフラージュ」
「砲台」

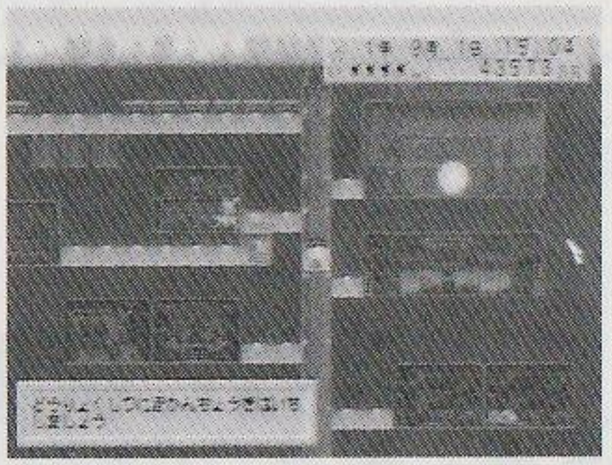
●怪獣・ロボット・戦艦
「大型格納庫」

●戦闘機
「小型格納庫」

耐久力と兵器レベル

人員・兵器共に耐久力が０ｐｗになると「死」です。減少した耐久力は、ユニットに配置されている状態にある時、回復されて行きます
兵器レベルは、数値の高い方がより強い事を意味します。
※耐久力・兵器レベルは、ステータス表示アイコンで確認できます。

敵が設置するもの



敵の怪人・ヒーローは、基地内外の格闘の他にプレイヤー側のユニットに次のようなものを設置したりします。

攻　撃	
時限爆弾 	青　→　黄　→　赤と変化した後、爆発します。
リモコン装置 	基地内の罠が全て味方に対して作動するようになります。
テレポート装置 	敵の怪人やヒーローが、直接基地内にテレポートして来ます。

■ これら適が設置した物は以下の方法で排除する事ができます

① その施設に人員や怪人・ヒーローが配置された場合。
② その施設を人員や怪人・ヒーローが通過した場合。
③ その設置を削除した場合。
※リモコン装置が排除された場合、罠の動作は正常にもどります。

その他の注意事項

開発などで配置を指示された人員が移動中に敵の攻撃などで死亡すると、配置が解除状態になります。このため、研究室の研究も解散状態になります。

イベント

● イベントの発生
諜報員の諜報活動で、手に入れた情報によって発生するイベントや、基地内の人員が発生させるイベントなどがあります。

● イベントでの選択
イベントの内容によっては、選択を迫られる場合があります。選択は全て2つの選択肢から選ぶようになっています。

各ステージのクリア条件

■ *ボスと表示されている敵怪人を倒す。*

ステージをクリアすると、所持金にボーナスが加算され新たに雇用できる人員や開発物が追加されます。クリアしたステージは、マップ上に旗がたちます。そして、次の基地を建てる場所を残りから選択します。

ゲームオーバー

■ ゲームをプレイ中、次のような状態になるとゲームオーバーとなります。
① 稼動中の総司令室が破壊された場合。
② 所持金がマイナス表示になった場合。
ゲームオーバーになるとタイトル画面にもどります。

トレードモード

ゲームデータが保存された２枚のメモリーカードを使用して、お互いの開発物の売買を行います。操作は買手側が行います。また、トレード内で売り手・買い手の変更もできます。

【操作方法】

■ゲームのセーブデータが入っているメモリーカードを本体にあるスロット１(メモリーカード差込口1)、スロット２(メモリーカード差込口2)に１枚づつ差し込みます。

■ セレクト画面で「ＴＲＡＤＥ」を選びます。データのロードが終了すればトレード画面が表示されます。



- トレードリスト
- トレード物の絵
- トレード物の販売額
- 購入在庫数の決定(商品のみ)
- １Ｐ側所持金
- ２Ｐ側所持金
- 購入ボタン
- 売買変更ボタン
- 終了ボタン

① 買い手側はトレードリストから売り手側から購入する開発物を１種類選択します。

② 商品の場合は在庫数もありますので、買い手側は必要な在庫数を入力します。
※購入在庫数の最大値は売り手側が所持している商品の在庫数、もしくは、買い手側が所持している在庫数と合わせて９９９個になるまでです。

③ これで購入ＯＫであれば、購入ボタン上で決定してください。
※所持金が販売額に満たない場合には、トレードは行われません。

④ あとは必要に応じてこの手順を繰り返してください。

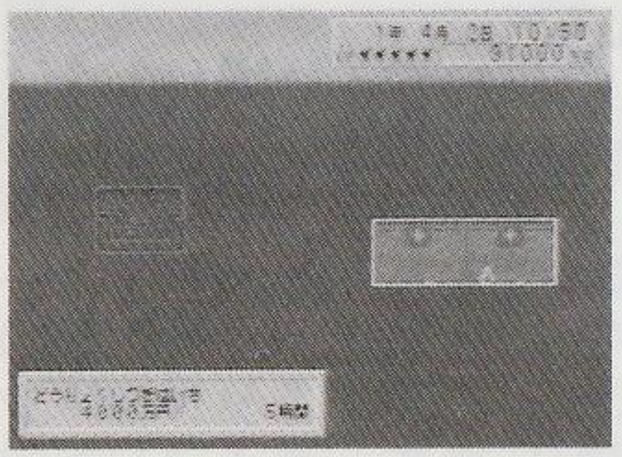
⑤ 終了する場合は終了ボタンを押します。終了すると、売買した開発物と所持金のデータがそれぞれのカードに セーブされます。

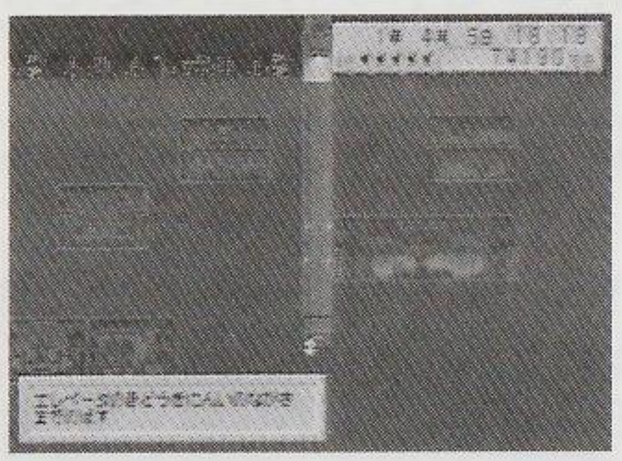
※終了する時まで、トレードに使用したメモリーカードを外さないでください。
終了時にトレードしたデータを正しくセーブする事が出来なくなるおそれがあります。

秘密基地を作ってみよう

【ここでは、実際に秘密基地を作る手順を説明します。】

建設の手順





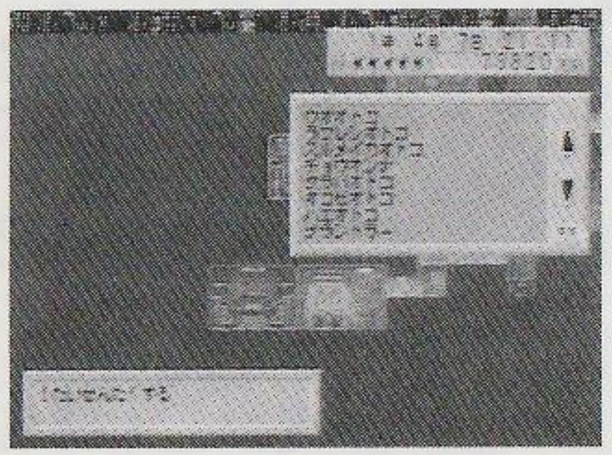
最初に地下にユニットを配置して行きます。ユニットを配置するにはメインコマンドの建設グループにあるアイコンを選択します。ここでは、最初に総司令室を配置して行きます。総司令室アイコンを選択して○ボタン（左ボタン）を押すと、総司令室の外枠がカーソルとして表示されますので、これを地下で配置したい場所に移動させて○ボタン（左ボタン）を押します。
次に動力室を配置してみましょう。動力室も同じ様にメインコマンドの建設グループの動力室アイコンを選択する事で配置できるようになります。今回は動力室を総司令室の隣へ配置してみます。
次に出入口を作ってみます。出入口を作るにはメインコマンドの建設グループにある通路グループを選択します。通路グループの通路、階段、エレベータの中から出入口とするユニットのアイコンを選択します。ここでは、エレベータを出入口として建設を進めて行きます。
エレベータアイコンを選択して○ボタン（左ボタン）を押すと、エレベータの外枠がカーソルとして表示されますので、これを地表の出入口を作りたい場所に移動させて○ボタン（左ボタン）を押します。
エレベータを配置したら、メインコマンドの伸縮アイコンを選択して、エレベータの下端を○ボタン（左ボタン）で指定して、ボタンを押したまま下へ移動させ、地下へと伸ばして行きます。
地下へエレベータを伸ばすと、総司令室と間が開いてしまいました。エレベータと総司令室をつなげるために、通路を使ってみます。通路グループの通路アイコンを選択後、エレベータと総司令室の間に通路を配置して行きます。
あとは、同じ様な方法で、怪人研究室、ロボット研究室、商品研究室、工場、保安室、保養所、大型格納庫を配置して行きます。

人員の配置の手順

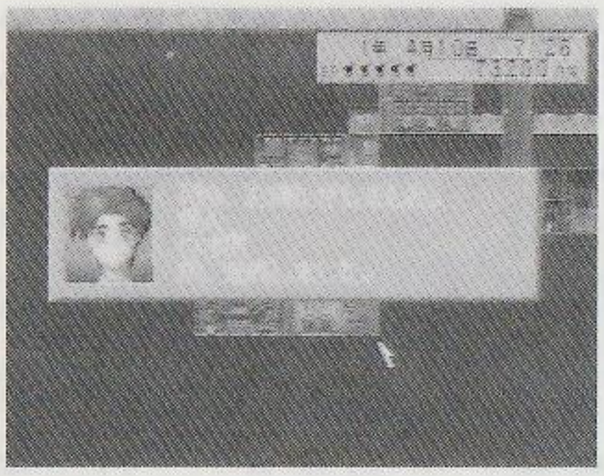


ユニットを配置しているだけでは秘密基地の機能を使う事ができません。
次に、人員の配置を説明します。総司令室と動力室以外のユニットの機能を使うためには、動力室に人員を配置して電気を供給しなければなりません。ここでは、動力室に機関長を配置してみます。
機関長の配置には動力室のユニットコマンドの配置アイコンを指定します。メッセージウィンドウやアイコンなどが表示されていない状態で、動力室をカーソルで指して○ボタン（左ボタン）を押すと、動力室のユニットコマンドが表示されます。このユニットコマンドから、人員配置コマンドを選択します。アイコンを指定すると人員リストが表示され、選択可能な人員名がリストの中に表示されます。リストの中から、実際に配置する人員をカーソルで選択して○ボタン（左ボタン）を押して決定します。決定した人員の名前が青色に変化します。選択の解除には、もう一度カーソルで指して○ボタン（左ボタン）を押します。
選択した人員でよければ、リストのＯＫボタンをカーソルで指して○ボタン（左ボタン）を押します。
これで、総司令室から機関長が選ばれ、動力室へ配置されます。配置されると動力室が作動し、電気が供給されます。電気が供給されると、他のユニットコマンドを使用できるようになります。

研究の手順

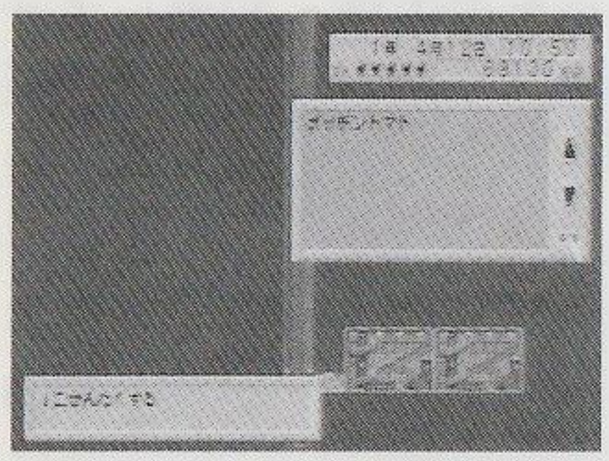


次に研究の手順を説明します。研究室には３つの種類がありますが、ここでは怪人研究室で怪人を作る事にします。まず、怪人研究室をカーソルで指してユニットアイコン内の研究アイコンを選択します。研究アイコンを選択すると、リストが表示されます。リストには、この研究室で開発できる「カイジン」と「ヒーロー」の項目が表示されます。動力室の時と同じ様に、開発する方の項目を選択します。ここでは「カイジン」を選択します。
次に開発可能な怪人のリストが表示されますので、その中から１体を選択します。今回は「ウオオトコ」を作っ



てみます。「ウオオトコ」を選択すると、次に博士の選択に入ります。博士も同じ様にリストに表示されますので、研究させたい博士をリストから選択します。一人目の博士を選択すると、二人目の博士の選択に入ります。「ウオオトコ」の場合、必要な博士は二人だけですので、二人目の選択が終了すると、総司令室から博士が研究室へ移動して来ます。二人の博士が怪人研究室に到着すると、研究が始まります。研究が終了すると、完成の連絡が入ります。同じ様にして、ロボット研究室でロボットを、商品研究室で商品を開発します。開発物によっては、同じ専攻内で複数の博士を選択する必要がありますので、人員の選択などでは、下段に表示されるメッセージを参考にして選択するようにしてください。また、開発に必要な博士が足りないために研究が出来ない場合があります。このような場合は総司令室の雇用アイコンを選んで、研究に必要な博士を雇い入れてから、再び研究室を指定して研究を始めるようにしてください。

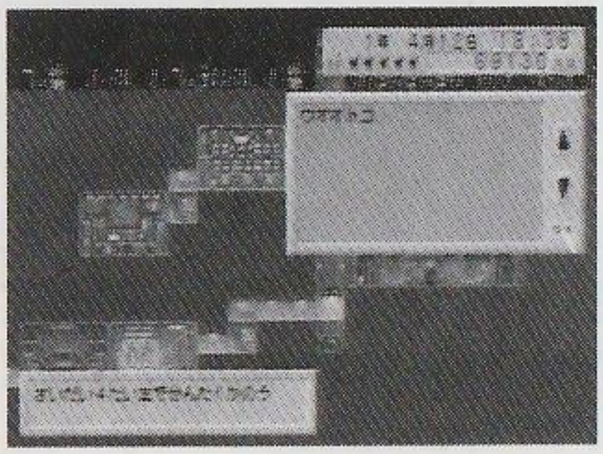
生産の手順



次に工場での生産の手順を説明します。工場では商品研究室で開発された商品を生産します。ここでは、商品研究室で開発した食料のプッチントマトを生産してみます。（プッチントマトの開発は先の研究室の説明を参照にしてください）まず、工場をカーソルで指してユニットアイコン内の生産アイコンを選択します。
生産アイコンを選択すると、リストが表示されます。
リストには、工場で生産できる商品と弾薬の項目が表示されます。このリストから「ショクリョウ」の「プッチントマト」を選択します。次にその工場に配置する工場長のリストが表示されますので、その中から必要な人数の工場長を選択します。工場長を選択すると、総司令室から工場長が工場へ移動して来ます。工場長が工場に到着すると、指定された商品（ここでは「プッチントマト」）の生産が始まります。あとは、在庫数が増えるまで工場をそのままにしておきます。途中で生産を止める場合は、工場のユニットアイコンの解散アイコンを選択して、配

置されている工場長全員を選択して解散させます。在庫が増えたら、カモフラージュで販売する事ができます。

配置の手順

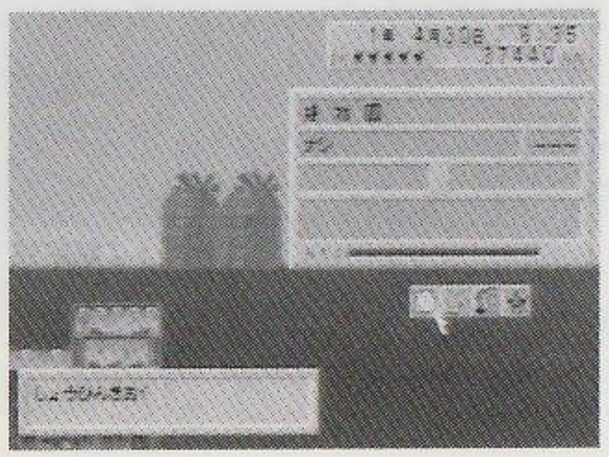


次に保安室、大型格納庫、カモフラージュでの配備の手順を説明します。保安室では怪人、大型格納庫ではロボット、カモフラージュでは商品を配置します。ここでは、ウオオトコ、プッチントマトとロボット研究室で開発したガーディアンＡを配置してみます。（ガーディアンＡの開発は先の研究室の説明を参照にしてください）

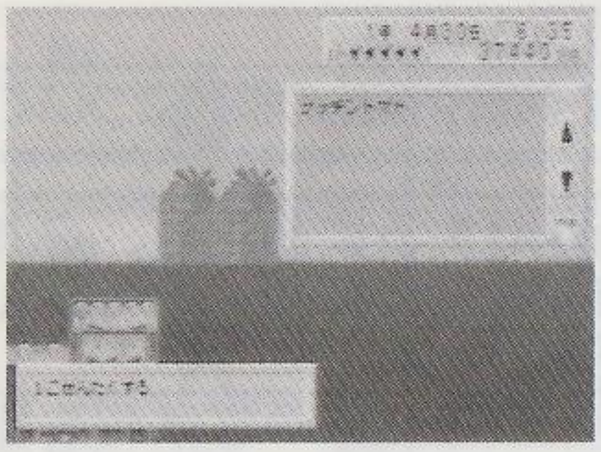
保安室での配置
まず、保安室をカーソルで指してユニットアイコン内の人員アイコンを選択して、指揮官を配置しておきます。今までのリストの選択と同じ様に、配置する指揮官を選択します。指揮官を選択すると、総司令室から保安室へ指揮官が移動います。指揮官が保安室に到着すれば、ユニットアイコン内の怪人・ヒーロー配置アイコンを選択します。今までのリストの選択と同じ様に、配置する怪人・ヒーロー・ヒロインを選択します。ここでは、さきに開発したウオオトコを保安室へ配備します。配備を解除する場合も配備解除アイコンを選択して怪人・ヒーロー・ヒロインや指揮官を選択します。



大型格納庫での配置
まず、大型格納庫をカーソルで指してユニットアイコン内の配備アイコンを選択します。配備アイコンを選択すると、リストが表示されます。リストには、大型格納庫に配備できる兵器の項目が表示されます。このリストから「ロボット」の「ガーディアンＡ」を選択します。選択が終了すると、大型格納庫への配置が完了します。

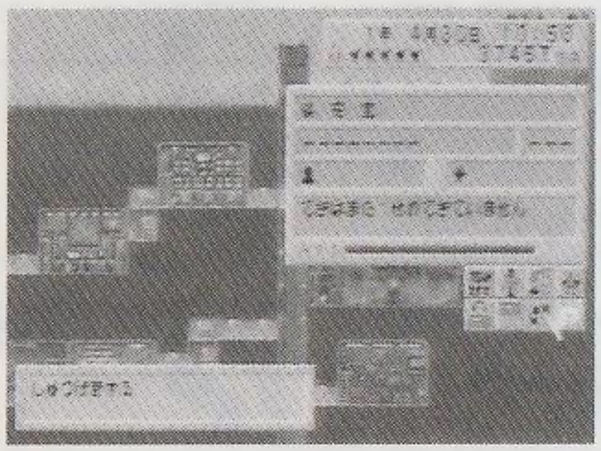


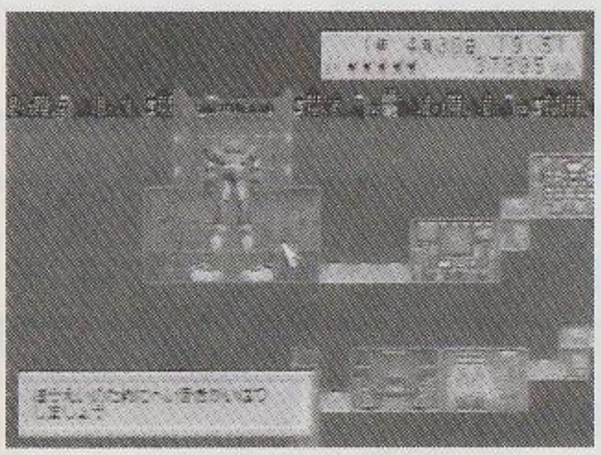
カモフラージュでの配置
先に販売を予定している商品に合わせて、カモフラージュを地表に配置しておきます。
（ここでは、植物園カモフラージュを配置します）



次に、カモフラージュをカーソルで指してユニットアイコン内の商売アイコンを選択します。商売アイコンを選択すると、リストが表示されます。リストには、現在在庫が存在している商品や兵器の項目が表示されます。このリストから「ショクリョウ」の「プッチントマト」を選択します。あとは、在庫が無くなるか、販売物の設置を解除するまで、カモフラージュでの販売が行われます。

戦闘の手順







次に保安室、大型格納庫、砲台での戦闘の手順を説明します。保安室では怪人、大型格納庫ではロボットを出撃させます。ここでは、ウオオトコ、ガーディアンＡを出撃させます。

保安室からの出撃

まず、指揮官と怪人が配置されている保安室をカーソルで指してユニットアイコン内の出撃アイコンを選択します。今までのリストの選択と同じ様に、出撃させる怪人・ヒーローを選択します。ここでは、さきほど保安室に配置したウオオトコを出撃させます。

出撃させた怪人・ヒーローは、敵が射程圏内に入ると、自動的に攻撃を開始します。

出撃させた怪人・ヒーローを帰還させる場合は、帰還アイコンを選択してリストから帰還させる者を選択します。

大型格納庫からの出撃

ロボットが配置されている大型格納庫をカーソルで指して、ユニットアイコン内の出撃アイコンを選択します。格納庫には１体しか配備されないので、出撃を選択すると配置された兵器が自動的に出撃します。

出撃させた怪獣・ロボットは、敵が射程圏内に入ると、自動的に攻撃を開始します。出撃させた怪獣・ロボットを帰還させる場合は、帰還アイコンを選択ます。

砲台の射撃

砲台は配置するだけで、自動的に攻撃をします。砲台は工場で専用の弾薬を生産する事で、弾を撃つ事ができます。

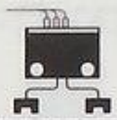
ここではゲームに登場する人員や研究室で開発できる兵器や商品の種類について説明します。

人　員	建設された秘密基地の機能を使用するにあたり、必ず必要となる人達です。基地の機能を充実させるためにも、多くの人員を雇様々な場所で働かせるようにします。
オペレーター 	秘密基地の通信士です。プレイヤーに様々な情報を知らせてくれます。この人達だけは、常に基地に配備されており、雇用の対象からは外されています。
博　　士 	役立つ物から立たない物まで、様々な兵器や商品を開発する研究のエキスパート達です。一人一人が得意分野を持っており、それぞれを必要な人数だけ組み合わせる事により、研究が行われます。
工　場　長 	商品を製造するための工場の機械を作動させるのに必要な人です。選択した人により、少しだけ生産時間が変化します。年配の人が多いため、性格も頑固な人が多いです。
戦闘指揮官 	保安室で指揮を取る人です。彼ら無くして保安室の機能を使う事はできません。主に軍人出身の人が多いです。
機　関　長 	動力室の全てを預かる人で、機械仕事のエキスパートがそろっています。配置場所の関係上、雇用できる人員の中では最も人数が少なくなっています。

兵　器	基地を防衛する、必要不可欠な存在です。種類も豊富で、怪人などの小兵器からロボット・戦艦などの大型兵器、地表に設置する砲台などがありまた、怪人とヒーロー・ヒロインは諜報活動をさせる事もできます。
怪　　人 	基地内施設の防衛や、諜報活動を目的に作られた戦闘兵器です。人間をベースに様々な生物の細胞や能力を掛け合わせ、開発期間や基本となる生物や機械の能力により戦闘力に差ができ、怪人だけが持つ特殊能力も異なります。
ヒ　ー　ロ　ー 	基地の平和を守る正義の味方です。超能力を身につけた者·改造手術を受けた者、戦闘強化服に身を包んだ者などがおり、怪人より種類も数も少なく、ヒーローの特権で戦闘能力は同レベルの怪人より高くなります。
ヒ　ロ　イ　ン 	一応、基地の平和を守る事を目的に作られた正義の味方です。ヒーローよりさらに数が少なくなっていますが、その姿からは想像できないような攻撃力と防御力を持っており、小型兵器としては最高の能力を持っています。

怪獣 	狂暴な生物の細胞や未知の物体などを掛け合わせ、人工培養によって作られた巨大生物兵器です。地上戦専用となっており、格闘戦闘をしたり炎や怪光線を出したりします。力強く、攻撃力もロボットよりも高くなっています。
ロボット 	科学技術の粋を集め作られた地上戦専用の巨大戦闘兵器です。格闘戦闘や射撃・必殺技を出し、特殊合金で身を固めることで、怪獣よりも防御力が高くなります。
戦闘機 	空からの攻撃に備えるために開発され、対空攻撃力に関しては全兵器中最高の攻撃力を持ちます。地上の敵への攻撃力は弱く、大型兵器の中で形が小さいため、専用の格納庫を必要とします。
戦艦 	地上攻撃用に作られた空中戦艦で、空からの爆撃を得意としていますが、空中からの攻撃には弱くなっています。兵器の中では最も高価で種類が少なくなっています。
新素材 	兵器の基本能力を向上させるために使用する物です。開発するだけで全兵器の攻撃力や防御力が上昇します。また、開発レベルによって動力室の形も変化していきます。
大砲 	地表に設置する防衛用の大砲です。砲台系は工場で専用の弾丸を生産しないと、使用する事ができません。
レーザー砲 	地表に設置する防衛用のレーザー砲です。大砲より威力があり発射速度も速いため、空中の敵に対して効果を発揮します。
ミサイル発射口 	地表に設置する防衛用ミサイルサイロです。砲台系の中で最も攻撃力が高く、あらゆる敵に対し効果を発揮します。
バリア発生装置 	地表に設置する防衛フィールド発生装置です。これ自体には攻撃力がありませんが、敵の攻撃からその範囲内のものを守る事ができます。

商品	建設・研究・雇用、全てに必要となる資金を集めるためのものです。種類も多く、利益の少ない物から多い物まで様々です。これら商品は全てカモフラージュで販売する事ができます。
食料 	特殊な栄養素をたくさん盛り込んでいる特別性の食料です。開発・生産期間は短くなっていますが、その分販売価格も安く、入るお金も少なくなっています。

薬品 	どんな病気や傷もたちどころに治してしまう薬品です。開発・生産期間も販売価格もそれなりの値段となっています。
家電製品 	「人々の生活をもっとよりよく」をコンセプトに性能を極限まで引き上げている家庭用電化製品です。開発や生産にかかる費用・期間とも平均的なものとなっています。
二輪車 	人々の足となるべく開発された自転車とオートバイです。開発や生産にかかる費用・期間とも平均的よりもやや高くなっています。
自動車 	人々の足となるべく開発された自動車です。開発や生産にかかる費用・期間とも平均的よりもやや高くなっています。
船 	海に浮かべる船から空に浮かべる船まで色々な種類があります。開発や生産にかかる費用・期間とも多くなっていますが、その分販売価格も高くなっています。
飛行機 	誰にも扱える民間機から軍事用戦闘機まで、空に関するものがそろっています。開発や生産にかかる費用・期間とも多くなっていますが、その分販売価格も高くなっています。
謎 	本当に役立つか立たないか分からない物が多く、商品の中で最も得体の知れない物であり開発･生産にかかる費用や期間、販売価格に至るまで異なるので、本当に儲かるかどうかは分かりません。
おもちゃ 	博士が子供達のために、”心ばかり”手を加えて作ったおもちゃです。開発や生産にかかる費用・期間とも平均的なものとなっています。
ゲーム 	博士が徹夜で考え･徹夜で絵を描き、徹夜でプログラムを組み、徹夜でデバッグをして作ったと言うゲームです。開発や生産にかかる費用・期間とも平均的なものとなっています。
？？？？	全てが謎に包まれた存在で、他の商品を開発する時、性格や趣味が似かよった博士を集める事で開発する事ができ、その内容からは想像できないような開発･生産期間と販売価格を持つ商品中、最高(最低?)の物となります。

フロク怪獣解剖図シリーズ

化石再生怪獣
ゴドロン



ゴドロンバード
第2脳を有し主に後方からの攻撃に対してのレーダー役をしている

ゴドロン第一脳
2つあるゴドロンの頭脳の内の行動をつかさどる方の脳で表面はコドローム鉱石で保護されている

ゴドロン溶鉱炉
内部は高圧状態で、すごい熱を作り出している攻撃まで炎は、ここに蓄積されている

ゴドロン細胞
どんな物でもその熱で溶解してしまう

ゴドロンつめ
ダイヤモンドの3000倍の硬さのゴドローム鉱石でできていて、敵の体をバラバラに引き裂く

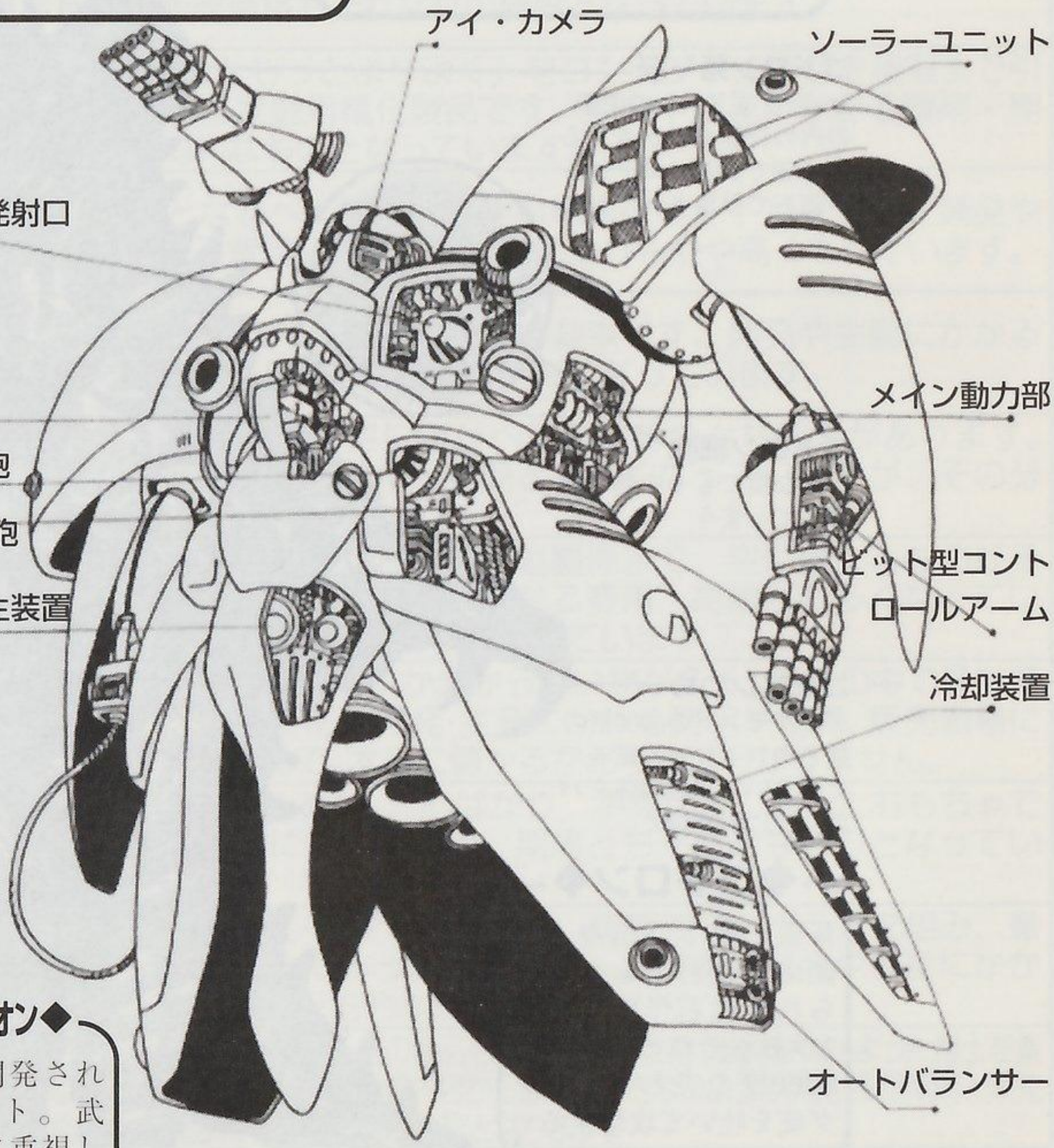
ゴドロン消化器
PHマイナス6000の強力な酸の溶液で何でも消化吸収してしまう

◆ゴドロン◆

体重：86トン出身：四国山中化石をもとに作られた化石怪獣で頭が2つありそれぞれ口から8000度の炎とコーキング痰を吐いて攻撃する

フロクロボット設計図シリーズ

フォートレスアーマー
α-アルジェリオン



◆α-アルジェリオン◆

最終決戦用に開発された大型ロボット。武装・装甲を特に重視して作られたが、その反動で機体は大型化してしまった。

SLPS 00683

STAFF

プロデューサー

永田　英三

企　画

山下　宜之

プログラム

大瀬　陽夫

平川　雄彦

グラフィックデザイン

中野　守

サウンド

飯川 & 小林

CAST

関原・みわ(銀嶺)

石黒・剛　(K.A.07ロ)

三枚・舞泉(K.A.07ロ)

八代・美希子(K.A.07ロ)

SPECIAL THANKS

宮山　賢治

村田　伸雄

宇宙定期便台に大当ばれ

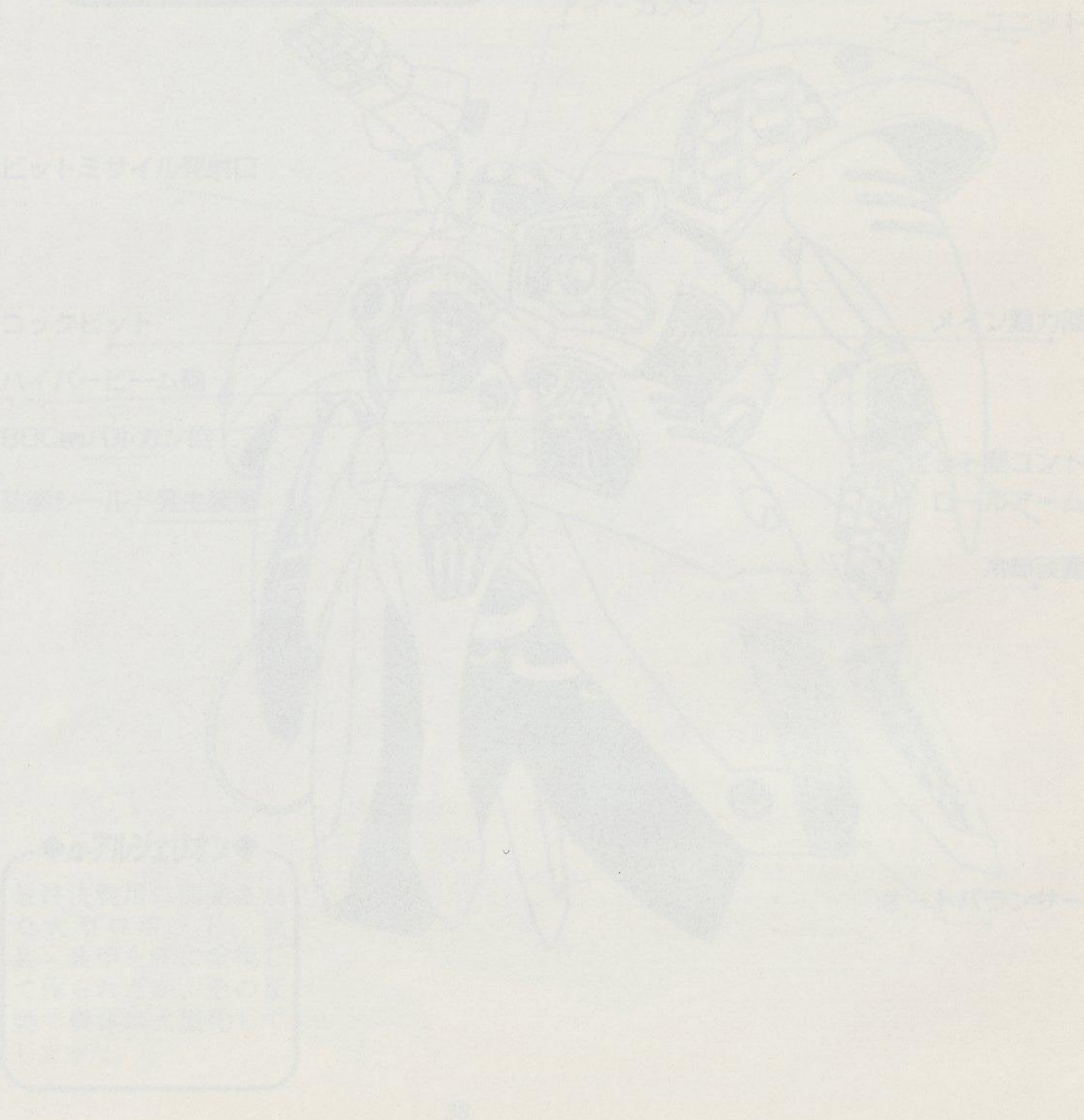
宇宙激闘伝

絶賛発売中　価格5,800円(税抜)

フロクロボット設計図シリーズ

フォートレスアーマー

ロ・アルシェリオン



STAFF

プロデューサー
永田　克三
KATSUMI　NAGATA

企　画
山下　宣之
NOBUYUKI YAMASHITA

プログラム
大堀　晴夫
HARUO OHORI
平川　雄志
TAKESHI HIRAKAWA

グラフィックデザイン
中野　守
MAMORU NAKANO
西野　雄志
TAKESHI NISHINO

サウンド
前川 & 小林
MAEKAWA & KOBAYASHI

宇宙を舞台に大あばれ



宇宙金作スゴロクゲーム
宇宙豪商伝
爆裂商人

絶賛発売中　標準価格5,800円(税抜)

CAST

柳原　みわ(俳協)
MIWA YANAGIHARA
石黒　剛　(K.A.Oプロ)
TSUYOSHI ISHIGURO
三枝　義典(K.A.Oプロ)
YOSHINORI SAEGUSA
八代　美奈子(K.A.Oプロ)
MINAKO YASHIRO

SPECIAL THANKS

牧山　繁治
村田　伸嘉

AZITO

SLPS 00683

©1997 **ASTEC 21**
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

(株) **ASTEC 21**
大阪市阿倍野区阪南町
5丁目10-8
TEL06-629-0099
FAX06-629-1199