

Nintendo ゲームボーイ専用カートリッジ

VENUS CITY

A FOREST OF NEPTUNE

MARS CITY

URANUS CITY



ゲームボーイウォーズ

TM

取扱説明書 DMG-GWJ

★ • GAMEBOY WARS • ★

このたびは、任天堂ゲームボーイ専用カートリッジ
「ゲームボーイウォーズ」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。

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。

もくじ

★ゲームボーイウォーズ	1
1 コントローラー各部の名称と操作	2
2 戦闘開始の前に	3
3 戦場設定	4
4 ルール	8
5 コマンド解説	10
6 地形データ	24
7 部隊データ	30
8 補足説明	39
9 攻撃成功率表	40





・ ゲームボーイウォーズ ・



いま せ かい せいりよく れん ほうぐん
今、世界は2つの勢力、レッドスター連邦軍とホワイトム
ン同盟軍に分かれ戦いが始まろうとしている。

りょうぐん ぐん じ ひ あつ ぐん ひ とのめ はじ こうせんじょうたい はい
両軍は軍事費を集め、軍備を整え始めた。交戦状態に入るの
も時間の問題だ。

もうこの戦いを阻止する術はない……………

でも、これは

シミュレーションゲーム「ゲームボーイウォーズ」

でのおはなし。

「ゲームボーイウォーズ」は、キミがレッドスター軍または
ホワイトムン軍の総指揮官となって、敵軍を倒し、敵首都
を占領することが目的です。

24種類の部隊を駆使して、16種類の地方に勝利するには、
キミの優れた指揮官としての力が必要となります。

全ての戦いに勝利したとき、キミは優れた戦略家と認めら
れることでしょう。

A MASTER OF STRATEGY

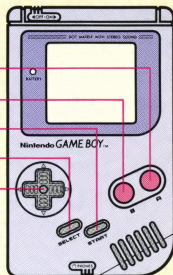


1 コントローラー各部の名称と操作



■各部の名称

- A ボタン
- B ボタン
スタート
- START ボタン
セレクト
- SELECT ボタン
- + ボタン



■基本的なボタン操作

- A ボタン..... コマンドを決定
部隊をつかむ
- B ボタン..... キャンセル
コマンドを表示
- START ボタン..... ゲームがスタート
ゲーム中カーソルが首都に戻る
- SELECT ボタン..... ゲーム画面のサイズを変更
- + ボタン..... コマンドを選択
カーソルを移動
- その他..... アニメーション表示中に A ボタンを押すと、アニメーションがキャンセルできます。

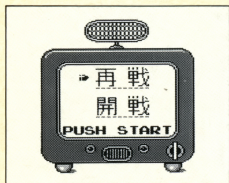
2 戦闘開始の前に



ゲームボーイにカートリッジを^{ただ}正しくセットしてください。
電源スイッチを入ると、「Nintendo」の表示に続いて、
デモ画面が現れます。デモ画面中に^{ニンテンドウ} ^{リョウジ} ^{つつ}  ボタンを押すと、
タイトル画面から再戦・開戦画面に移ります。

■再戦・開戦画面

再戦または開戦を選びます。



●再戦を選ぶと休戦中の戦いが再開できます。

休戦については、P13・休戦の項を参照してください。

●開戦を選ぶと設定画面に変わり初めからゲームができます。

設定画面については、P4・戦場設定の項を参照してください。



3 せんじょうせつ てい 戦場設定

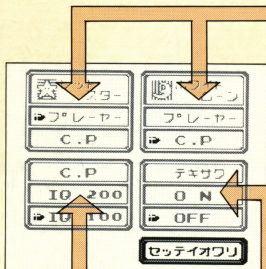


★ せつてい が めん 設定画面 ★

せつてい が めん しゅるい 設定画面には2種類あり、+ ボタンとAボタンで設定します。

せつてい が めん 設定画面 1

戦場設定



ぐんたい せつてい 軍隊の設定

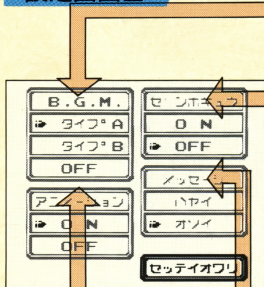
レッドスター^{ぐん}軍かホワイトムーン^{ぐん}軍を選択^{せんたく}します。プレイヤー^{ひと}は人が、C・Pはコンピュータ^{しき}が指揮^{しき}をします。「ゲームボーイウォーズ」はコンピュータ^{たたく}と戦^{たたか}うことも、別のプレイヤー^{べつ}と戦^{たたか}うこともできます。

アイキュー
コンピュータのIQ
アイキュー
コンピュータのIQ
には100と200があり、
いっはん^{いっはん} 200^{ほう}の方が強^{つよ}く
設定^{せつてい}されています。

テキサクの有無

テキサク^{うむ}についてはP9・
その他の項^たを参照^{さんしやう}してくだ
さい。

設定画面2



B.G.M
B.G.Mには2種類
あります。

全補給の有無
全補給を自動でおこな
うかを設定します。
全補給については、P
22・補給の項を参照し
てください。

アニメーションの有無
ゲーム中アニメーショ
ンを表示するかどうか
を設定します。

メッセージのスピード
初めのうちはオソイ方が
良いでしょう。

* 設定画面2は、ゲーム中に変更することもできます。

★戦場を選ぶ★

セレクトマップ画面



プレイヤー対C・Pのときは、15の地方と最後の戦場から構成されています。戦いはどの地方からでも始めることができ、15の地方を全て占領すると最後の戦場へと進むことができます。

プレイヤー対プレイヤーのときは、違った10の地方から構成されています。

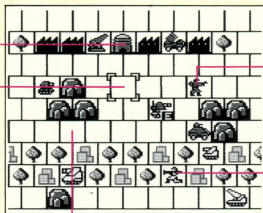
✚ボタンで戦いたい地方を選んで、STARTボタンかAボタンを押すとゲーム画面に変わり、戦闘が開始されます。

GAMEBOY WARS ★

ゲーム画面

しゅと
首都

カーソル



レッド
スター軍

ホワイト
ムーン軍

ヘクス：移動や攻撃などの単位

戦場設定



4 ルール



★戦いに勝利するには★

勝利を得るには、敵軍の首都を占領するか、敵軍の部隊を全滅させることが必要です。

★戦闘開始★

「ゲームボーイウォーズ」では、必ずレッドスター軍の行動(生産・移動・補給・攻撃など)から始まります。レッドスター軍の行動終了後、ホワイトムーン軍の行動に変わります。

★戦いの1日★

レッドスター軍とホワイトムーン軍の行動が終わると、1日が終了します。この1日の単位は軍事費の徴収や都市の占領の目安となります。経過した日程のカウントは255日で止まります。しかし、戦いは勝敗が決定するまで続きます。

★部隊★

プレイヤーが動かす駒の単位です。1部隊は最高10台(10人)で構成されています。

★軍事費★

軍事費により部隊の生産・補給ができます。軍事費は自軍の首都や占領している都市・空港・港・工場などから徴収します。また、残った軍事費は次の日に持ち越すことができます。

1日で徴収できる軍事費

首都……………4000	工場……………1000	都市……………1000
空港……………2000	港……………2000	

ル
ー
ル

★その他★

テキサク

設定画面でテキサクをONにすると、自軍の部隊の移動できる範囲だけしか見えない設定になります。この設定で勝利するには高度な戦略テクニックが必要となるでしょう。

特殊な部隊

テキサクではレーダー輸送機、最後の戦場では戦車Zとスーパーミサイルが生産できます。P30・部隊データを参照してください。

*プレイヤー対プレイヤーのときは、どの地方でも戦車Zとスーパーミサイルが生産できます。

5 コマンド解説

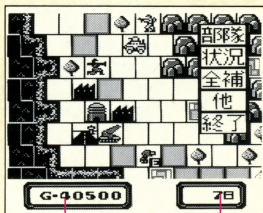
かいせつ



コマンドは部隊への命令です。正確に理解し、的確な指令を出す必要があります。

★コマンドウィンド1★

部隊をつかまない状態でBボタンを押すと、コマンドウィンド1が開きます。+ボタンで選び、Aボタンで決定してください。



現在の軍事費

経過日数

部隊

現在所有している部隊の一覧表です。

部隊数	10	10	10	10	10
部隊名	センガン	センジャZ	センラZ	アフリカ	アフリカ
台数(人数)	10	10	10	10	10
燃料	10	10	10	10	10
カーソル					

+ボタンで部隊を選びAボタンで決定すると、カーソルがその部隊の上にある状態でゲーム画面に戻ります。

状況

レッドスター軍とホワイトムーン軍の占領状況を見ることができます。

ホワイトムーン軍の状況

レッドスター軍の状況

軍事費

1日の収入

チャチャパントウ

アライ 6	9日	アライ 4
0	34	0
3	4	3
1	0	1
G-20300		G-17999
G-16000		G-16000

＋ ボタンの ↑・↓ で自軍の生産部隊と全滅部隊を見ることができます。

全補

① ボタンを押すと全補給をします。全補給については、P22
・補給の項を参照してください。

他

次のコマンドウィンドを開きます。

コマンドウィンド2を参照してください。

終了

敵軍に攻撃権をわたします。

コマンド

状況

全補

他

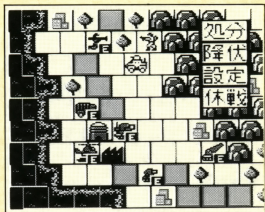
終了



★コマンドウィンド2★

コマンドウィンド1で、

他^{えら}を選ぶとコマンド
ウィンド2^{ひら}が開きます。



しょうぶん
処分

じぐん おふたい しょうぶん
自軍の部隊を処分できます。

カーソルを処分したい部隊^{しょうぶん}の上に置き、**④**ボタンを押すとそ
の部隊は自爆し部隊数が減ります。

こうふく
降伏

ちほう たか こうふく
その地方の戦いに降伏します。

せってい
設定

せってい がめん 2 (P5 参照) を変更できます。



きゅうせん 休戦

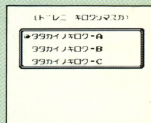
げんざいしんこう 現在進行しているゲームを中断しセーブします。

きゅうせん えら みぎ が めん か
休戦を選ぶと、右の画面に変わります。
セーブを選んで  ボタンを押すと、
した が めん か 下の画面に変わり、キャンセルを選ぶと
が めん もど ゲーム画面に戻ります。



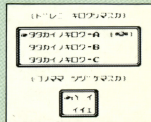
コマンド

セーブはタタカイノキロクーA、B、Cに
それぞれ1つずつ記録できます。A、B、
Cのどれにセーブするかを選び、 ボタン
を押します。もう一度聞いてきますから、
えら ハイを選んで ボタンを押します。



休戦

 または  マークが点灯し、セーブされたことを示します。ゲームを続けたいときはハイ、やめるときはイイエを選んで ボタンを押してから電源スイッチをOFFにしてください。



きゅうせん ちゅう たいが さいかい さいせん かいせん が めん さいせん えら つづ
休戦中の戦いを再開するには、再戦・開戦画面で再戦を選び、
いて再開したい記録を選んで  ボタンを押してください。セーブしたところから始められます。



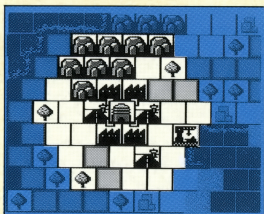
★命令コマンド★

部隊に直接命令を下すコマンドです。

生産

戦いは、まず生産から始まります。

生産ができる場所は首都を中心として、3ヘクス以内の地域にある自軍の首都・工場・空港・港・都市にかぎります。



生産をするときは、生産する場所にカーソルを合わせてⒶボタンを押すと部隊一覧表が表示されます。⊕ボタンで部隊を選び、Ⓐボタンを押すと生産されます。

また、部隊は10台(10人)単位で生産されます。

注意

部隊数は最大40部隊までしか生産できません。

f a c t o r y

生産



製造

塗装

動作チェック

コマンド

生産

部隊は生産場所により、生産できる種類が異なります。

首都 工場 都市	歩兵 戦闘工兵 戦車A・B 砲台 自走砲A・B 対空ミサイル 対空戦車 ロケットランチャー 装甲車 補給輸送車
空港	戦闘機A・B 爆撃機 戦闘ヘリ 輸送ヘリ
港	戦艦 空母 輸送船 潜水艦

* 部隊は上記以外にもあります。詳しくは、P30・部隊データを参照してください。

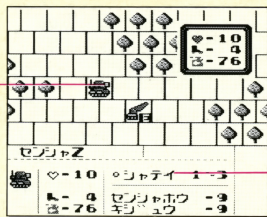
移動

各部隊の移動は、まず動かしたい部隊の上にカーソルを合わせて、**A**ボタンでつかみます。つかんだ部隊が点滅するので、**+**ボタンで移動先を選び**A**ボタンで決定してください。各部隊はそれぞれの能力や地形によって動ける範囲が変わります。

コマンド

移動

つかんだ部隊



現在の性能

部隊をつかんだときその部隊の現在の性能が出ます。燃料や台数を確認しておく必要があります。移動の終わった部隊にはEマーク(ENDの意味)がついて、再び移動はできません。



●燃料

燃料は移動した分だけ消費されます。しかし、航空機関係の部隊は例外です。航空機関係の部隊は常に空中に浮かんでいるので、敵の攻撃のときも燃料を消費します。

1日の消費量	飛行機.....	5
	ヘリ.....	2

航空機と艦船は、燃料が0になると墜落または沈没してしまいます。ただし、自軍の空港の上と港の上は例外です。

●合流

同じ種類の部隊上に移動すると、合流することができます。ただし、両部隊をたして10台以上になっても、合流後の部隊は10台になります。また、弾薬や燃料は多く持っている方の数になります。

* 搭載中の部隊は合流できません。

移動

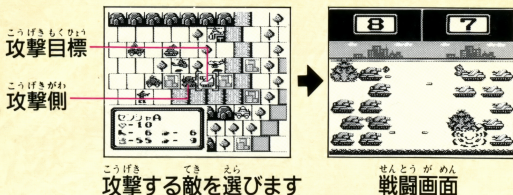
コマンド





こうげき 攻撃

移動したあと、その部隊の攻撃範囲に敵がいれば攻撃コマンドが表示されます。攻撃コマンドを選んでAボタンを押すと、攻撃できる敵の上にカーソルが現れ、もう一度Aボタンを押すと攻撃が開始されます。
(敵が複数のときは+ボタンの←→で選べます。)



こうげき でき えら
攻撃する敵を選びます

せんとう が めん
戦闘画面

一度攻撃をした部隊にはEマーク(ENDの意味)がついて、いっさいの行動はできません。

● 攻撃回数

1回の攻撃につき攻撃回数から1ひかれます。また、敵から攻撃を受けた場合も、迎撃したことになり攻撃回数から1ひかれます。

攻撃回数が0になると「弾切れ」が表示され攻撃できなくなります。

● 攻撃は2種類

攻撃には直接攻撃と間接攻撃の2種類あり、部隊の持つ射程によって決まります。射程1の部隊は直接攻撃、射程2以上の部隊は間接攻撃になります。

直接攻撃

射程1の部隊が隣り合った敵を攻撃します。

■の部隊が■の位置の敵に攻撃できます。

間接攻撃

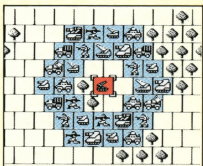
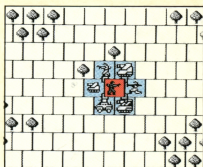
射程2以上の部隊が射程以内の離れた敵を攻撃します。

■の部隊(自走砲B)が■の位置の敵に攻撃できます。

射程は部隊によって異なります。

注意

間接攻撃は移動したあとでは攻撃ができません。間接攻撃できるほとんどの部隊は直接攻撃をすることはできません。





せんりょう 占領

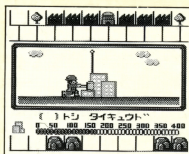
とし こうじょう くうこう みなと せんりょう ほ へい せんとうこうへい
都市・工場・空港・港の占領は歩兵と戦闘工兵ができます。

ただし、しゅと せんりょう ほ へい
首都の占領は歩兵しかできません。

せんりょう ふ たい せんりょう ば しょ うえ お せんりょう
占領は、部隊を占領したい場所の上に置き、占領コマンドを
えら けってい
選びAボタンで決定します。

しかし、とし などにはそれぞれの耐
きゆう ど
久度があり、それが0にならなけれ
ば せんりょう
ば 占領したことにはなりません。

たいきゆう ど へい ひとり へ
耐久度は、兵1人につき10減らすこ
とができます。とし ば あい む きす
都市の場合、無傷の
ふ たい にん ふつか ひつよう
部隊(10人)で2日必要になります。



耐久度

首都	▶▶▶ 400
空港・港	▶▶▶ 300
都市・工場	▶▶▶ 200

せんりょう かんりょう じ ぐん いろ か
占領が完了すると自軍の色に変わります。

けんちく 建築

せんりょう と し てきふ たい たいきゆう ど ほ
占領していた都市などが敵部隊により耐久度を下げられた場
あい ほ へい せんとうこうへい たいきゆう ど かいふく
合、歩兵または戦闘工兵により耐久度を回復することができ
ます。

そう き せんりょう おん
操作は占領のときと同じです。

搭載

移動力の低い部隊や、移動できない地形をこえて輸送するときに使います。部隊を搭載能力のある部隊(輸送部隊)の上へ移動し(A)ボタンで決定します。搭載した部隊には、搭載済みのTマーク(TRANSFER)がつき、その部隊が移動などの行動をすると、EマークとTマークが付きまゝす。輸送中の部隊が攻撃を受けると搭載された部隊もダメージを受けます。

輸送部隊	搭載可能な部隊	部隊数
装甲車	歩兵・戦闘工兵	1 部隊
補給輸送車	砲台	1 部隊
輸送ヘリ	歩兵・戦闘工兵	2 部隊
輸送船	地上部隊	2 部隊
空母	輸送ヘリを除く航空機部隊	2 部隊

降車

搭載した部隊を降車させます。輸送後そこが降車可能な場所であれば、降車コマンドが表示されます。降車コマンドを選んで、降車場所をカーソルで指定し、(A)ボタンで決定します。2部隊搭載しているときは、+ ボタンの↑↓で選べます。また、1 部隊降車後(B)ボタンを押すと降車が完了します。

輸送部隊	降車できる場所
装甲車・補給輸送車	道路・平地・都市・工場・空港・港
輸送ヘリ	道路・平地・都市・工場・空港・港
輸送船(砂浜・港にいるとき)	道路・平地・都市・工場・空港・港
空母	全ての地形

コマンド

搭載

降車



補給

補給には2種類あります。消費した燃料や弾薬を補給する補給輸送車によるものと、燃料や弾薬さらに部隊のダメージをも回復できる全補給です。

全補給

コマンドウィンドを開き、全補を決定します。
 自軍の占領している都市・工場・空港・港および首都にいる全部隊と空母に搭載されている部隊、補給輸送車に隣接している地上部隊と戦闘機日に補給ができます。
 全補給をすると1日につき2台(2人)の割合で部隊の回復と燃料・弾薬の補給ができます。ただし補給輸送車では燃料と弾薬の補給しかできません。

Eマークのついた部隊には補給できません。

	回復できる部隊
首都・工場・都市	地上部隊
空港	航空機部隊
港	艦船部隊
空母	輸送ヘリを除く航空機部隊

補給輸送車

全地上部隊と戦闘機に補給できます。

補給輸送車を目的の部隊のとなり移動し、補給コマンドを決定します。部隊が複数のときは **+** ボタンで部隊を選びます。補給輸送車では部隊の回復はできません。

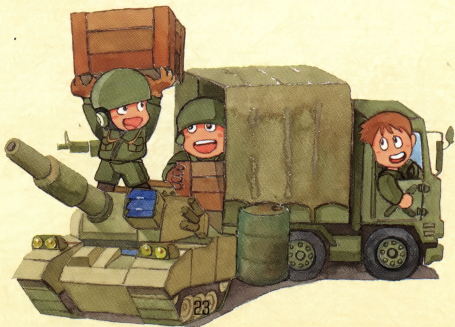
Eマークのついた部隊には補給できません。

注意

補給には費用が必要です。燃料と弾薬の補給や、部隊を回復した費用が軍事費からひかれます。軍事費が0になると補給されません。

コマンド

補給



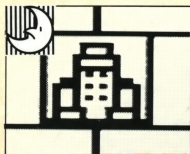
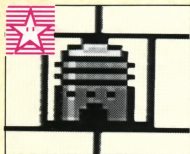
6 ち けい 地形データ



★ ち けい し ゅ る い こ う か 地形の種類と効果 ★

ゲーム画面上には様々な地形があります。地形には、部隊によって移動力の落ちる地形や、敵の攻撃をやわらげてくれる地形があります。効率の良い移動や攻撃をするには地形効果を知ることが必要です。

■ ち けい し ゅ る い 地形の種類

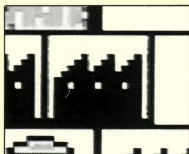


し ゅ と 首都

じ ぐ ん て き ぐ ん そ う し れ い ぶ 自軍・敵軍の総司令部。ここを占領するとその地方の戦いで勝利したことになります。また、地上部隊の生産と補給ができます。

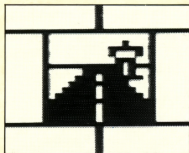
1 日 で 4000 の 軍 事 費 が 入 り ま す。





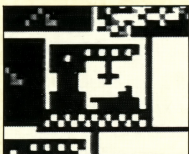
工場

地上部隊の生産と補給ができます。
1日で1000の軍事費が入ります。



空港

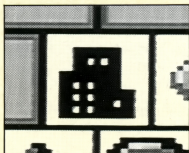
航空機部隊の生産と補給ができます。
1日で2000の軍事費が入ります。



港

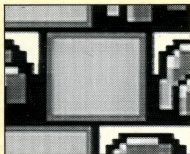
艦船部隊の生産と補給ができます。
輸送船に地上部隊を搭載・降車できる場所です。

1日で2000の軍事費が入ります。



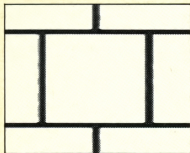
都市

地上部隊の補給ができます。
1日で1000の軍事費が入ります。



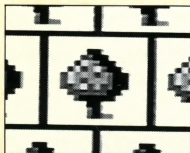
道路

すべての地上部隊が移動できます。



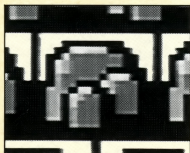
平地

すべての地上部隊が移動でき、道路より防御効果は高くなります。



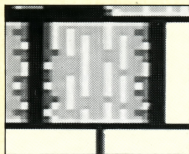
森

歩兵・戦闘工兵以外の地上部隊の移動力が落ちます。
防御効果は高くなります。



山

歩兵・戦闘工兵・装甲車以外の地上部隊は入れません。
防御効果はかなり高くなります。

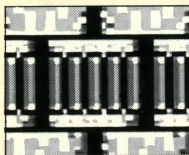


かわ

川

歩兵・戦闘工兵・装甲車・戦車A以外の地上部隊は入れません。

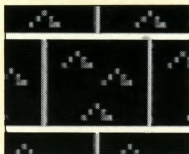
平地より防御効果は高くなります。



はし

橋

全ての地上部隊が移動できます。

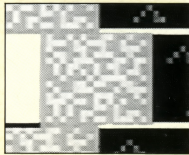


うみ

海

全ての艦船部隊が移動できます。

地上部隊は入れません。



すなはま

砂浜

全ての艦船部隊が移動できます。

また輸送船に地上部隊を搭載・降車できる場所です。

地形データ

★移動ロス表★

もっと詳しく移動のことを知りたい人のための表です。

表の数値は、ゲーム画面の1ヘクスを移動するのに必要な移動力どうりょくを示します。

地形データ

	歩兵 くわ	戦闘工兵 い どう	戦車A ひょう	戦車B	戦車Z	砲台	自走砲A	自走砲B	対空ミサイル	対空戦車	Rランチャー	装甲車	補給輸送車	艦船部隊	航空機部隊
建物	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	※	1
道路	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	※	1
平地	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	※	1
森	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	※	1
山	2	2	※	※	※	※	※	※	※	※	※	6	※	※	1
川	2	2	6	※	※	※	※	※	※	※	※	6	※	※	1
橋	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	※	1
海	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	1	1
砂浜	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	1	1

***※**は侵入しんにゅうできないことを示します。

★ぼうぎょこう か ひょう 防御効果表★

もっと詳しく防御について知りたい人のための表です。

てき こうげき かんぜん ぼうぎょ 敵の攻撃を完全に防御したときの防御率を100として表示ひょうじされています。ただし部隊にダメージがない状態に限ります。

地形データ

首都	工場	空港	港	都市
50	20	15	15	15

道路	平地	森	山	川	橋	海	砂浜
0	5	20	40	10	0	0	0

* こうくうき ふたい 航空機部隊には防御効果はありません。



7 部隊データ



★ 部隊の種類と特徴 ★

「ゲームボーイウォーズ」では、自軍の部隊の戦闘力も敵軍の部隊の戦闘力も同じに設定されています。したがって、自軍の部隊を知ることは敵軍の部隊を知ることになります。

● データの見方

武器の名前		1日の移動距離	1部隊(10台)の生産費用	
武器 (回数)	戦車砲 機銃	9 9	射程 1~3 1	移動力 4 燃料 80
攻撃回数	上段の武器の射程	下段の武器の射程	価格	28000
			燃料の最大値	

* 部隊によっては2種類の武器を持つ部隊があります。
武器の種類は攻撃する敵により自動的に変わります。



GAMEBOY WARS ★



●歩兵

せんりょう か のう ふ たい うみ すなはま い
占領可能な部隊。海・砂浜以
が い ち けい い どう か のう
外の地形はどこでも移動可能。
しかし、こうげきりょく ぼうぎょりょく
攻撃力・防御力とも
よわ けってん
弱いのが欠点だ。

武器 (回数)	マシンガン	(9)	射程	1	移動力	3	価格	1000
					燃 料	99		

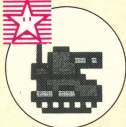
部隊データ



●戦闘工兵

せんとう こうへい
てき しゅ と い がい せんりょう か のう
敵の首都以外は占領可能。
たい ち たいこうりょうほう
対地・対空両方のミサイルを
そう び は へい ぼうぎょりょく たか
装備し、歩兵より防御力は高
い ぐうりょく おと
いが、移動力に劣る。

武器 (回数)	対地ロケット	(3)	射程	1	移動力	2	価格	2000
	対空ミサイル	(3)			燃 料	70		



●戦車A

せんしゃ
こうげきりょく ぼうぎょりょく い どうりょくとも
攻撃力・防御力・移動力共に
こうじげん と
高次元でバランスの取れた戦
しゃ
車だ。

武器 (回数)	戦車砲	(6)	射程	1	移動力	6	価格	18000
	機銃	(9)			燃 料	70		



●戦車B

戦車Aより劣るが、価格が安いので量産に向いている。
特に装甲車にはめっぽう強い。

武器 (回数)	戦車砲 機銃	(4) (9)	射程	1 1	移動力 燃 料	4 32	価格	6000
------------	-----------	------------	----	--------	------------	---------	----	------



●砲台

砲の中では最大の射程と破壊力を持つが移動力が劣る。
首都防衛の要に適している。

武器 (回数)	カノン砲	(5)	射程	3~6	移動力 燃 料	1 01	価格	20000
------------	------	-----	----	-----	------------	---------	----	-------



●自走砲A

攻撃力は砲台に劣るが、移動力があり、敵の射程外から強力な攻撃が展開できる。しかし接近されると弱い。

武器 (回数)	カノン砲	(6)	射程	3~5	移動力 燃 料	4 50	価格	14500
------------	------	-----	----	-----	------------	---------	----	-------



●自走砲B

自走砲Aの縮小型。価格が安く量産に向く。自走砲Aとペアで使うとお互いの死角をなくす作戦が取れる。

武器 (回数)	カノン砲	(4)	射程	2~3	移動力	5	価格	6200
					燃 料	30		



●対空ミサイル

対航空機用の部隊。
長い射程の強力なミサイルを装備した、航空機部隊最大の敵。

武器 (回数)	対空ミサイル (4)	射程	2~5	移動力	4	価格	12000
				燃 料	40		



●対空戦車

移動力があり、対空ミサイルとの共同作戦は航空機部隊に脅威を与える。地上部隊への攻撃はできない。

武器 (回数)	対空砲	(5)	射程	1	移動力	5	価格	5500
					燃 料	50		



●ロケットランチャー

射程は短い^{しやてい みじか}が、歩兵・戦闘工兵^{ほ へい せんとうこう}に強い^{つよ}。

武器 (回数)	対地ロケット (4)	射程	2~3	移動力 燃 料	4 50	価格	6200
------------	------------	----	-----	------------	---------	----	------



●装甲車

歩兵・戦闘工兵^{ほ へい せんとうこう}を1部隊搭載^{ふ たいとう さい}できる。移動力^{い どうりき}があり、兵員^{へい いん}輸送^{ゆ そう}には欠かせない^か。

武器 (回数)	機銃	(9)	射程	1	移動力 燃 料	6 70	価格	4200
------------	----	-----	----	---	------------	---------	----	------



●補給輸送車

全地上部隊^{ぜん ちじょう ぶ たい}と戦闘機Bへ弾薬^{だん やく}燃料^{ねんりょう}の補給^{ほ きゅう}が可能^{かのう}。特殊機能^{とくしゅ きのう}として、砲台^{ほう だい}を1部隊搭載^{ふ たいとう さい}できる。攻撃力^{こうげきりき}なし。

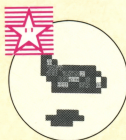
武器 (回数)	なし	射程		移動力 燃 料	5 60	価格	3500
------------	----	----	--	------------	---------	----	------



●戦闘機A

対空戦でのSワインダーの攻撃力は強い。バルカン砲は地上部隊の攻撃もできるがあまり期待できない。

武器 (回数)	Sワインダー 5 バルカン砲 8	射程	1	移動力 9	価格 26000
			1	燃料 80	



●戦闘機B

戦闘機Aに攻撃力・移動力とも劣るが、価格は安い。ヘリ部隊への攻撃は有効。

武器 (回数)	Sワインダー 4 バルカン砲 6	射程	1	移動力 8	価格 16000
			1	燃料 70	



●爆撃機

地上部隊・艦船部隊への攻撃力は絶大。しかし、対空戦用の武器を装備していないので注意が必要だ。

武器 (回数)	爆弾 6	射程	1	移動力 7	価格 22000
				燃料 90	



●戦闘ヘリ

対地・対空用の武器を装備し、
地上部隊の援護に適している。
兵員・装甲車・輸送ヘリへの
攻撃は有効。

武器 (回数)	対地ロケット 機銃	4 (8)	射程	1 1	移動力 燃 料	5 70	価格	7500
------------	--------------	----------	----	--------	------------	---------	----	------



●輸送ヘリ

歩兵・戦闘工兵を2部隊搭載
可能。

武器 (回数)	機銃	(8)	射程	1	移動力 燃 料	6 60	価格	4000
------------	----	-----	----	---	------------	---------	----	------



●戦艦

長い射程と強力な攻撃力を持
ち、陸・海・空全ての部隊を
攻撃可能。しかし、砲台と潜
水艦には弱い。

武器 (回数)	対艦ミサイル 対空ミサイル	6 (6)	射程	2~6 2~6	移動力 燃 料	5 90	価格	30000
------------	------------------	----------	----	------------	------------	---------	----	-------

GAMEBOY WARS ★



●空母

戦闘機・爆撃機・戦闘ヘリを
2部隊搭載可能。搭載中の部
隊の補給と部隊の回復もでき
る。対空用の武器を装備。

武器 (回数)	対空ミサイル (6)	射程	2~6	移動力	5	価格	20000
				燃 料	90		



●輸送船

陸上部隊を2部隊搭載可能。
ただし、港と砂浜の上でのみ
搭載・降車ができる。

武器 (回数)	機関砲 (9)	射程	1	移動力	5	価格	16500
				燃 料	90		

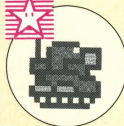


●潜水艦

艦船部隊に攻撃可能。海面下
を移動するため、戦艦と潜水
艦以外の攻撃は受けない。

武器 (回数)	魚雷 (6)	射程	1~3	移動力	4	価格	24000
				燃 料	90		

部隊データ



●戦車Z

攻撃は直接・間接ともに可能。
攻撃力・防御力ともに最強の
戦車。しかし、限られた戦闘
にしか登場しない。

武器 (回数)	戦車砲 機銃	9 9	射程	1~3	移動力	4	価格	28000
				1~3	燃 料	80		



●スーパーミサイル

長距離移動可能な大型ミサイル。
ミサイルを中心に3ヘク
ス以内の、自軍・敵軍の部隊
全てが壊滅する危険な兵器だ。

武器 (回数)	スーパー ミサイル (1)	射程	1~3	移動力	8	価格	77000
				燃 料	99		



●レーダー輸送機

テキサクにのみ登場。輸送機
が空港と道路の上にあるとき
だけ地上部隊を2部隊搭載・
降車可能。攻撃力なし。

武器 (回数)	なし	射程		移動力	8	価格	4000
				燃 料	99		



とく しゅ
★特殊ルール★

■プレイヤー対プレイヤー

●部隊

プレイヤー対C.P.の最後の戦場でのみ登場する戦車Zとスーパーミサイルが、どの地方の戦いでも生産できます。

●攻撃権を相手にわたす

終了コマンドを決定すると、敵軍の攻撃の表示が現れます。

ここで、ゲームボーイを相手に渡します。次に相手の人が、



ボタンを押すと攻撃が開始できます。

●セーブ

休戦を決定しセーブを選ぶと、(2P)マークが点灯し、記録されます。

詳しくはP13・休戦の項を参照してください。

■テキサク

●部隊

レーダー輸送機は、テキサクにだけ登場します。

●敵の攻撃

敵(C.P.)の攻撃中はゲーム画面を見ることはできません。

9 攻撃成功率表



こうげき あた てき ひ がいてい ど あらわ
攻撃を与えたときの敵の被害程度を表します。

攻撃成功率表

攻撃側 防御側	防衛側																					
	歩兵		戦闘工兵		戦車A		戦車B		砲台		自走砲A		自走砲B		対空ミサイル		対空戦車		Rランチャー		装甲車	
歩兵	45	55	—	53	76	38	45	95	45	23	—	—	87	78								
戦闘工兵	35	45	—	50	72	35	42	93	43	21	—	—	83	75								
戦車A	5	15	—	46	7	23	4	87	83	23	—	—	14	5								
戦車B	15	43	—	85	12	45	4	97	92	55	—	—	25	15								
砲台	5	35	—	82	15	35	4	45	42	22	—	—	13	5								
自走砲A	5	25	—	78	5	43	3	88	63	33	—	—	15	6								
自走砲B	15	35	—	87	13	56	5	96	82	38	—	—	57	25								
対空ミサイル	5	43	—	82	11	46	5	94	65	40	—	—	35	18								
対空戦車	15	56	—	85	12	48	5	97	88	52	—	—	37	23								
Rランチャー	15	45	—	84	13	57	6	96	85	68	—	—	45	43								
装甲車	15	42	—	87	15	95	6	97	85	55	—	—	52	45								
補給輸送車	25	73	—	88	18	93	7	99	92	75	—	—	63	55								
戦闘機A	5	—	13	—	3	—	2	—	—	—	71	54	—	3								
戦闘機B	5	—	26	—	6	—	4	—	—	—	86	65	—	4								
爆撃機	5	—	15	—	8	—	5	—	—	—	89	68	—	3								
戦闘ヘリ	15	—	32	—	15	—	9	—	—	—	85	65	—	4								
輸送ヘリ	25	—	38	—	24	—	14	—	—	—	91	71	—	5								
戦艦	5	5	—	14	2	5	1	88	53	21	—	—	5	5								
空母	5	5	—	16	2	5	1	82	47	22	—	—	5	5								
輸送船	5	16	—	19	3	7	2	74	49	25	—	—	15	8								
潜水艦	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—								
戦車Z	2	5	—	23	5	13	2	62	21	13	—	—	9	3								
Sミサイル	5	—	11	—	3	—	2	—	—	—	95	32	—	2								
R輸送機	5	—	36	—	10	—	6	—	—	—	82	60	—	5								

GAMEBOY WARS ★

ち けい こう か ふ た い だい す う す う ち か
地形効果や部隊の台数などにより数値は変わります。

	補給輸送車		戦闘機A		戦闘機B		爆撃機		戦闘ヘリ		輸送ヘリ		戦艦		空母		輸送船		潜水艦		戦車Z		Sミサイル		R輸送機	
	×	—	15	—	10	77	27	65	65	55	—	—	27	—	68	95	100	×							×	
	×	—	15	—	10	75	25	63	62	52	—	—	25	—	65	95	100	×							×	
	×	—	5	—	4	86	25	3	3	83	—	—	12	—	86	22	100	×							×	
	×	—	5	—	4	95	45	3	3	93	—	—	22	—	95	33	100	×							×	
	×	—	5	—	4	85	23	3	3	64	—	—	15	—	88	32	100	×							×	
	×	—	5	—	4	87	25	3	3	84	—	—	13	—	85	21	100	×							×	
	×	—	5	—	4	91	45	3	3	94	—	—	22	—	95	32	100	×							×	
	×	—	5	—	4	88	33	3	12	93	—	—	24	—	93	28	100	×							×	
	×	—	5	—	4	92	25	3	15	95	—	—	25	—	96	33	100	×							×	
	×	—	5	—	4	95	45	4	7	95	—	—	25	—	96	32	100	×							×	
	×	—	12	—	9	95	55	5	9	95	—	—	25	—	96	34	100	×							×	
	×	—	15	—	12	97	68	7	35	98	—	—	35	—	96	39	100	×							×	
	×	45	7	25	4	—	—	5	4	—	52	71	33	—	—	25	100	×							×	
	×	85	12	45	9	—	—	6	5	—	73	86	45	—	—	36	100	×							×	
	×	87	15	35	10	—	—	7	6	—	75	89	55	—	—	33	100	×							×	
	×	90	20	85	13	—	—	45	15	—	82	85	45	—	—	51	100	×							×	
	×	95	25	65	15	—	—	57	45	—	89	91	55	—	—	55	100	×							×	
	×	—	3	—	2	85	15	2	2	66	—	—	4	68	46	4	100	×							×	
	×	—	3	—	2	82	15	2	2	65	—	—	4	76	47	7	100	×							×	
	×	—	5	—	4	92	35	3	3	75	—	—	25	72	56	16	100	×							×	
	×	—	—	—	—	—	—	—	—	57	—	—	—	45	—	—	100	×							×	
	×	—	5	—	4	53	15	3	3	61	—	—	5	—	47	14	100	×							×	
	×	55	7	35	4	—	—	3	3	—	45	95	25	—	—	15	100	×							×	
	×	85	19	65	12	—	—	5	4	—	93	82	63	—	—	35	100	×							×	

使用上の注意

- 1) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 2) 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
また絶対分解したりしないでください。
- 3) 電源スイッチをおやみにON・OFFしないでください。
また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
- 4) 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
- 5) 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。
故障の原因になります。
- 6) シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。

任天堂株式会社

本 社	☎605	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL (075) 541-6113(代)
東京支店	☎101	東京都千代田区神田須田町1丁目22 TEL (03) 3254-1781(代)
大阪支店	☎542	大阪市中央区東心斎橋1丁目5番1号 TEL (06) 245-4155(代)
名古屋営業所	☎451	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL (052) 571-2506(代)
岡山営業所	☎700	岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL (0862) 52-1821(代)
札幌営業所	☎060	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL (011) 621-0513(代)