スーパーファミコン®

JASRAC 日本音楽著作権協会（ビデオ録音）第932761号

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

シミュラマシリーズ

スーパーロボット大戦（たいせん）EX

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）



©葦プロ
©ダイナミック企画
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 1994 MADE IN JAPAN
（永井豪CBキャラワールドを使用しています。）

SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス 対応

SHVC-E6

BANPRESTO

このたびは、バンプレストのスーパーファミコン用カセット「スーパーロボット大戦EX」をお買い上げいただきまことにありがとうございます。より楽しく遊んでいただくため、ぜひ、この取扱説明書をお読みください。なお、取扱説明書は大切に保管してください。

使用上のご注意

- ご使用後は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。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、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、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水に濡らすなど、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。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく希に、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、意識の喪失等の状態を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、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。

CONTENTS

◉もくじ◉

●はじめに …… 3～4

●背景説明（はいけいせつめい） …… 5～8

●物語（ものがたり）のキーパーソン …… 9

●ゲームの流（なが）れ ……10

●基本操作（きほんそうさ）の説明（せつめい） ……11～16

●ゲームの進（すす）め方（かた） ……17～19

●戦闘方法（せんとうほうほう） ……20～33

●HPの回復（ヒットポイントかいふく） ……34～35

●地形（ちけい）について ……36

●パワーアップとレベルアップ ……37～40

●“精神（せいしん）”コマンドの説明（せつめい） ……41～42

はじめに

皆さま、お待ちどおさまでした。あのスーパーヒーローたちが、再び帰ってきました。今回の作品は、前作・「第３次スーパーロボット大戦」のその後を綴る、外伝的ストーリーです。舞台は、過去の大戦でスーパーロボット軍団の一員として活躍した“魔装機神サイバスター（パイロット＝安藤正樹）”の生まれ故郷である地下世界『ラ・ギアス』です。実は今、ここで大変な事態が起きているのです。

その現状は後ほど詳しく解説するとしますが、その前に今回のゲームシステムの特徴を簡単に説明しておきましょう。

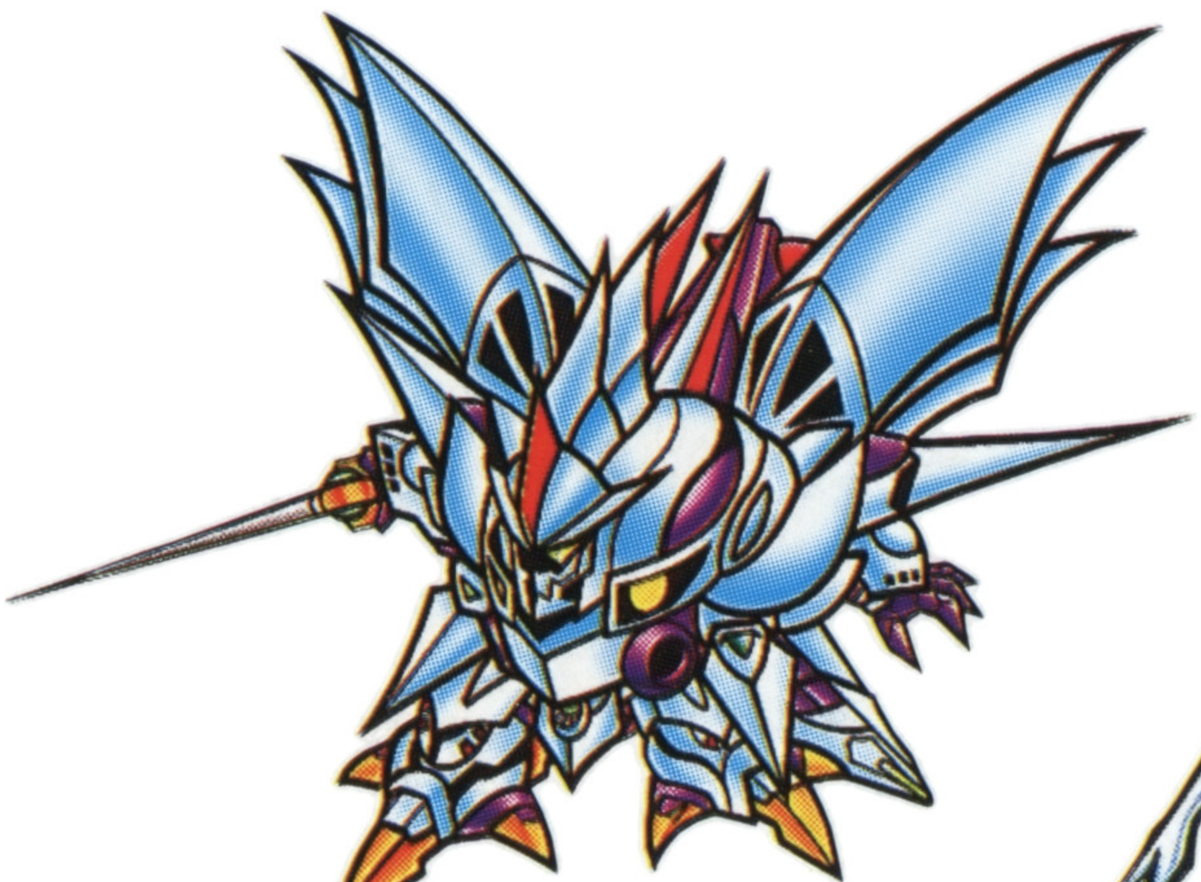
基本的には、前作同様、戦術タイプのキャンペーン型シミュレーションRPGを引き継ぐものです。マップ上に並べられた味方のロボット（青いユニット）を動かしながら、戦略的に敵ロボット（赤いユニット）を倒し、マップ上で与えられたクエスト（指令）を達成して物語が進んでゆきます。



ただし今回は、物語のスタート時点で選べる主人公キャラクターが2人いて、それぞれの立場から展開する2本のシナリオが用意されています。ですから、1本のシナリオを制覇したあと、次のシナリオで再度プレイすることで、ある事件の裏に関わっていた謎などが明らかになり、より奥深いストーリーが味わえるようになるというわけです（ISSインタラクティブ・シナリオ・システム）。

さらに、バトルシステムを一部改良し、前作を上回るスムーズで迫力ある戦闘シーンを実現しました。

まさに、1つの物語が2倍楽しめるという意欲作。さあ、今回は一体どんな難敵がヒーローたちを待ちかまえているのでしょう。新たな戦いの序曲が、いよいよ鳴り響き始めました。









背景説明

それは、『ラングランのテロ事件』から始まった……。

あなたはこの地球上に、もう１つの別世界が存在していることをご存じだろうか。そこは、地球内部の空洞に存在する地下世界『ラ・ギアス』。昔から多くの学者が唱えていた〝地球空洞説〟は、荒唐無稽な夢物語ではなく、この世に実存する事実だったのである。

〝死の三角地帯〟として恐れられているバミューダ海域の話を、あなたも一度は耳にしたことがあるだろう。数々の船や飛行機がこの地帯で忽然と姿を消した原因不明の事故は、不定期に発生する、ラ・ギアスと地上を結ぶ接点を通過したために起こったものである。こうした〝魔の地帯〟はそのほかチベット、アルジェリア、カリフォルニア沖、小笠原沖の世界５カ所にあり、地下世界ラ・ギアスと私たちの世界を結ぶ唯一の接点として存在している。

それでは、この不思議な地下世界のことをもう少し詳しく説明してゆこう。ラ・ギアスにおける文明の発生は地上よりも古く、約５万年前には都市文明が発生したと言われている。現在、この世界は、〝神聖ラングラン王国〟〝シュテドニアス連合国〟〝バゴニア共和国〟の３つの大国で構成されており、ここに約15億５千万の人々が生活している。文明の歴史が古いだけに、科学技術の発展度はかなり高く、私たち・地上文明を凌ぐ分野も数多くある。また、地上世界（私たちの世界）に関する情報も熟知しており、私たちの世界の出来事を、いつも注意を払って見守っているのである。

科学分野に関してさらに解説するならば、ここでは〝科学〟という言葉は存在せず、〝練金学〟というのがこれに

あてはまる。この〝科学〟と〝練金学〟の大きな違いは、〝練金学〟が、研究者自身の精神的成長を主としている点だ。つまり、「心」や「哲学」を高めるために存在する〝科学〟が〝練金学〟といえる。イメージとしては、〝科学〟というより〝魔法〟に近いのかも知れない。

さて、このラ・ギアスの3つの大国の中で、最も強力な力を持つ国が『神聖ラングラン王国』だ。立憲君主制のこの国は、歴史も古く錬金学、魔術の各分野でも最も進んでいる。物語の始まる9年前、ラングラン王国の王室アカデミーの『未来見』(予言者)により『巨大な魔神による王室の崩壊』が予言された。ラ・ギアスでの予言は地上のそれとは違い、確立の高い未来の姿として扱われている。つまり、対処によって、その未来を変えることも可能なのだ。そして『魔神には魔神を』との王室アカデミーの進言により、『魔装機計画』が発動される。

魔装機は全部で16体製造され、その中でも特に性能が抜きん出たものを『魔装機神』と呼んでいる。スーパーロボット軍団の一員として活躍したおなじみの『サイバスター』も、この『魔装機神』の中の一体だ。

また、魔装機はそれぞれ精霊と契約を結び、その力と知性を譲り受けられているのも大きな特徴で、各魔装機は『風』『炎』『水』『大地』のいずれかの精霊の特性に属している。中でも魔装機神は高位の精霊との契約が結ばれているため、その力も絶大なのだ。だが、強力であるがゆえに、魔装機神にも欠点はある。それはパイロットの問題だ。もともと魔装機を操るには、強い『プラーナ』(西洋風に言えばオーラ、東洋風に言えば気)が必要なのだが魔装機神ともなると、更に強力な『プラーナ』が必要とされ

る。それだけの精神パワーが無ければ、魔装機神を扱いきれないのだ。ラ・ギアスの人々は、地上の人々よりも、精神的に安定しており、強力なプラーナを発する人物が少ない。そのため、魔装機神のパイロットは地上人を使うしかなかったのである。この事は王国の首脳を困惑させたが、幸いな事に魔装機神は、精霊としての意識が強く、波長のあった人物しか魔装機神のパイロットとなる事ができなかった。精霊は調和と正義を重んずるため、破壊的な人間が魔装機神のパイロットとなる事態は避けられた。

こうして魔装機、及び魔装機神とそのパイロット達は、ラングラン滅亡を防ぐため、ラ・ギアス各地で活躍していた。

ところが、今を去る半年前、ラングランの政治中枢『グランパレス』がテロによって破壊されるという事態が発生した。おりしも、その時は臨時国会期間中であり、ランググランの政治高官のほとんど全員が集まっていたため、一瞬にしてラングランの政治能力は奪われてしまった。更には、以前より『魔装機計画』をめぐって、関係の悪化していたシュテドニアス連合国が国境を越えて侵攻、代理政府を組織するいとまもないまま、ラングランは混乱の渦にまきこまれた。

この時、各地で指令系統の混乱により、敗走を続けていたラングラン軍の中において、ただ一人、軍の秩序を保ち、シュテドニアス軍に対して一矢報いた人物がいた。カークス＝ザン＝ヴァルハレビア大将、平時は、家柄だけで将軍になったとうわさされていた人物である。彼は、眠っていたその軍事的才能をいかんなく発揮、一時はラングランの8割を占領していたシュテドニアス軍の勢力を半

分にまで盛り返した。そして今、彼はその才能と同時に、野心をも開花させ、膠着状態に陥った戦線の中で、じっと情勢をにらんでいる。

そしてもう一人、奇跡的にテロの難を逃れながら、シュテドニアス侵略の際に重傷を負い、行方不明となっていた第一王位継承者フェイルロード＝グラン＝ビルセイア王子。彼は、ようやくその傷も癒え、ラングラン解放をうたい、解放軍を結成、各地でゲリラ活動を続け、その勢力を伸ばしていた。

現在ラングランは、シュテドニアス軍、カークス軍、フェイル軍の三つ巴状態にある。カークス軍とフェイル軍は、その理想においては共通でもあるにもかかわらず、微妙な利害対立があり、共同の歩調を取れないでいる。また、国力の限界まで戦線を拡張したシュテドニアス軍も身動きが取れず、たがいに小競り合いを繰り返している状態であった。

そして一月前、突如ラ・ギアス全土を揺るがす重大事件が発生した。地上人と各種戦闘メカが大量に『召喚』されはじめたのだ。何者かによって引き起こされた、この召喚事件により、小康状態を保っていたラングランの情勢が、再び活発化した。召喚されたパイロットやメカはかつてのロンド＝ベルであり、DCのメンバーである。

はたしてこの事件は、ラ・ギアスの更なる混乱を呼び起こすのか、それともこの混乱を鎮めることができる契機なのか…それは、あなたの手にかかっている。

物語のキーパーソン



安藤 正樹

“サイバスター”のパイロット。17歳。熱血漢だが少々おっちょこちょい。「クロ」と「シロ」というネコ型のファミリア（使い魔）を持つ。スポーツ万能。



リューネ ゾルダーク

“ヴァルシオーネ”のパイロット。16歳。甘やかされて育ったためかなりワガママ。しかし、常人をはるかに超えた運動神経、反射神経、動態視力を持つ。



ホワン ヤンロン

“グランヴェール”のパイロット。24歳。中国拳法を得意とする。ファミリアは風生獣の「ランシャオ」。中華思想の持ち主で故事成語マニア。



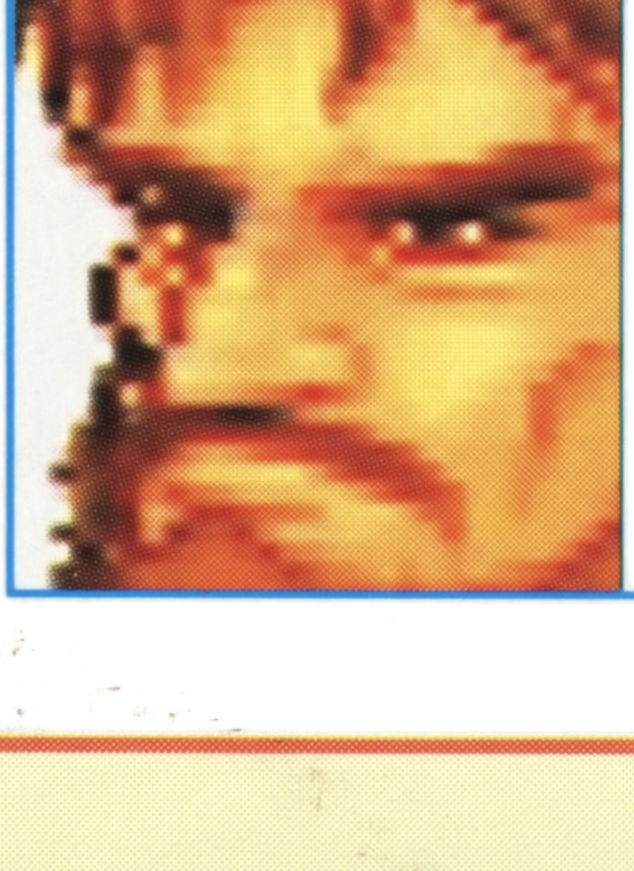
白河 愁

“グランゾン”のパイロット。21歳。沈着冷静でクール。前大戦で死亡したと思われていたが、部下により蘇生されその際、記憶の一部を失う。謎に包まれていた彼の行動、目的が、今明らかになる。



フェイルロード グラン ビルセイア

ラングラン王国の第一王位継承者。25歳。ラングラン滅亡の際に重傷を負い、辺境の自治領へ退避。傷の癒えた現在、ラングラン再興を大義にゲリラ戦を展開。



カークス ザン ヴァルハレビア

現・ラングラン政府軍の大将。49歳。ラングラン動乱に乗じてクーデターを起こし頭角を現す。勇猛で堅実との誉れが高い。ラ・ギアス全土統一の野望を抱く。

ゲームの流れ

ここでは、この物語の基本的なゲーム構成を説明します。ゲームは、1つ1つに分かれた舞台（マップ）で構成されており、このマップに与えられたクエストをクリアすることで次の舞台へと物語が進行します。なお、ゲーム進行の大まかな流れは、次のようになっています。

●シナリオデモ

舞台（マップ）に至る背景やその目的などが説明され、その舞台のタイトルが表示されます。

↓

●マップ画面

マップの中のユニットを動かして戦闘を開始します。

↓

●シナリオエンドデモ

目的が達成された時点で、次の行動に移る説明が行われます。

↓

●インターミッション画面

壊されたユニットの修理、パワーアップなどを行い、次の戦いの準備をします。

↓

次のマップのシナリオデモへ

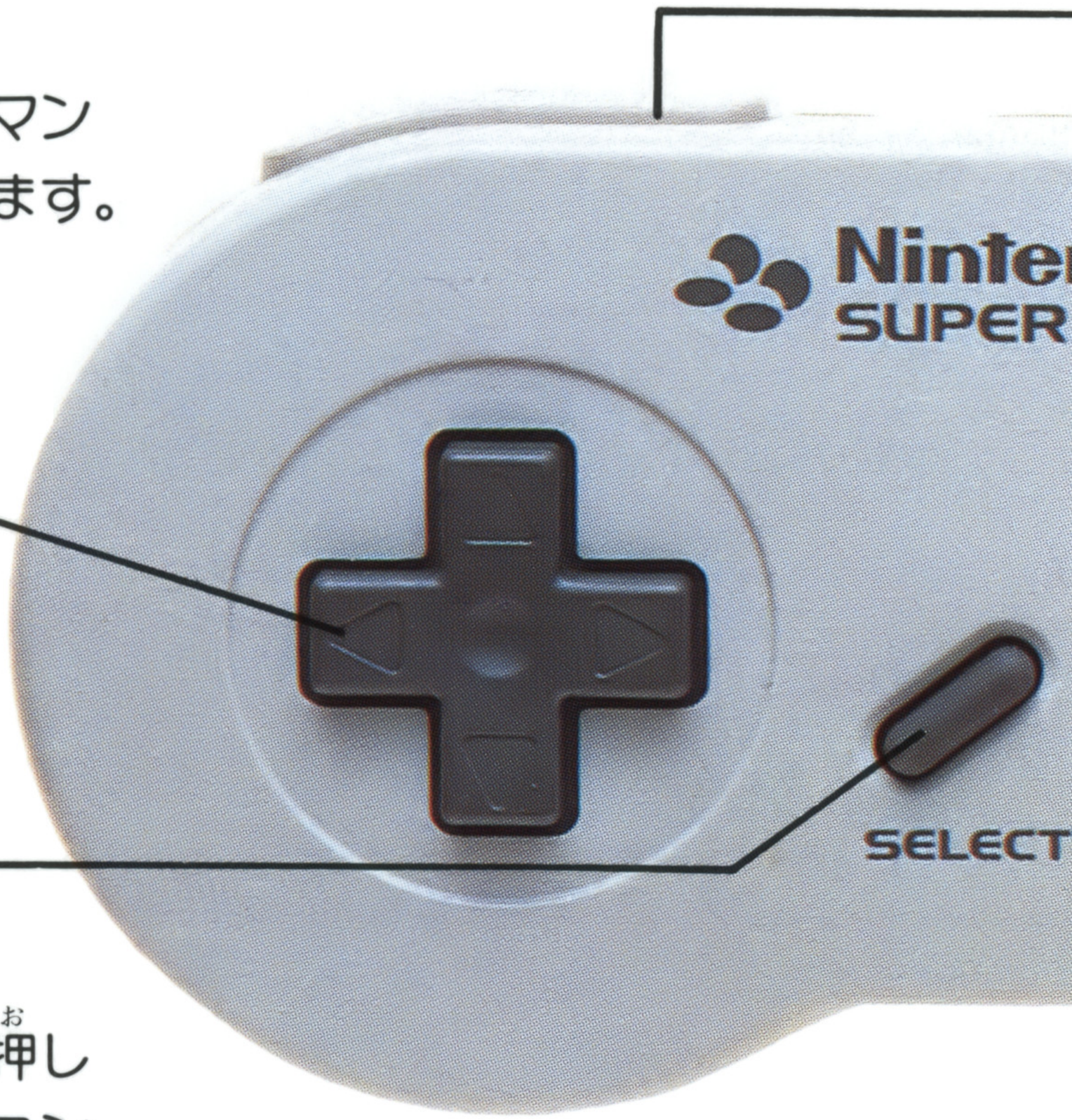
基本操作の説明

■コントローラーの使い方

このゲームでは基本的に「十字キー」「Aボタン」「Bボタン」「Xボタン」の4つの各ボタンを使います。ゲームを正しく操作できるよう、各ボタンの使い方をしっかりと頭に入れておいてください。なお、これらのコントロールボタンは、プレイヤーの好みに応じて自由に設定変更することもできます。詳しくはP17をご覧ください。

●十字キー

カーソルの移動、コマンド選択などに使用します。



●セレクトボタン

ゲームスタート時に押し続けると、クイックコンテニューができます。

★マウスによるコントロールもOK！

このゲームはコントローラーだけでなく、マウスによるコントロールにも対応しています。スーパーファミコン専用のマウスをお持ちの方は、システムコマンドを設定変更し、好みに応じて自由に使い分けてください(P17参照)。なお、マウスによるコントロールでは、左クリックが“Aボタン”、右クリックが“Bボタン”の役割になります。

●LRボタン

戦闘時にボタンを押すと、味方のユニットの選択、および敵ユニットの攻撃対象の選択が素早く行なえます。

●Xボタン

画面上のカーソルを早く動かしたいときに使用します。



●Aボタン

コマンドの決定、各種ウインドウの呼び出しなどに使用します。

●Bボタン

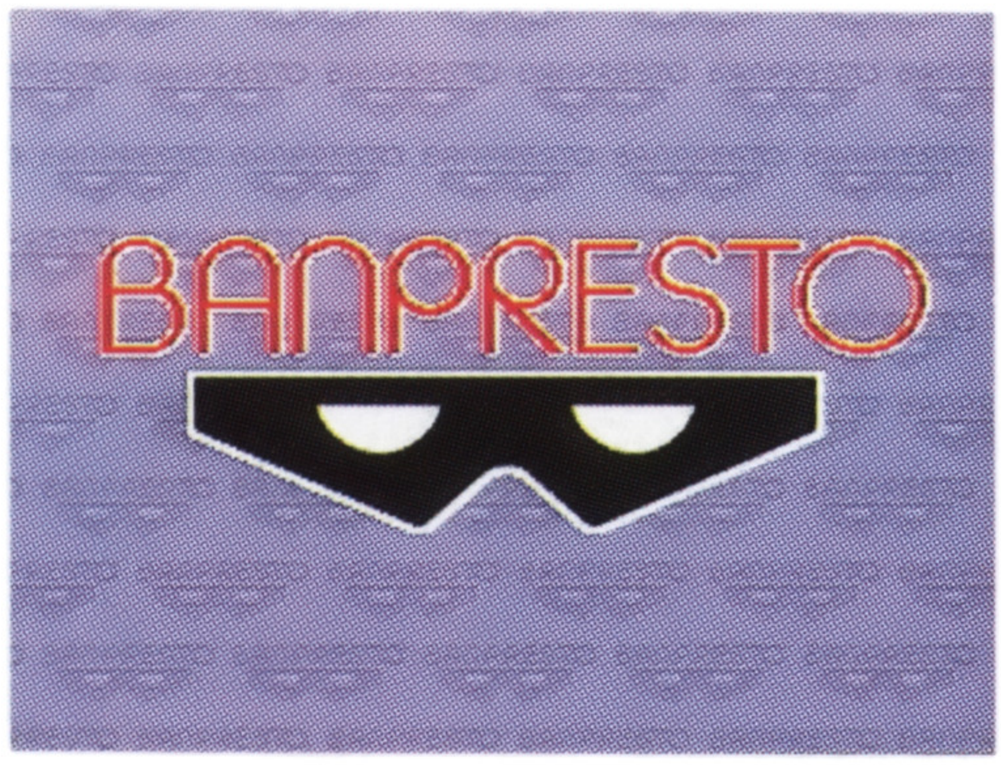
選んだコマンドの取り消し、またミニウインドウの呼び出しなどに使用します。

●Yボタン

全体マップが表示されます。

■ゲームスタート！

本体にカセットを差し込み、スイッチを入れてください。バンプレストのマーク画面に続き、しばらくすると「スーパーロボット大戦EX」のデモンストレーションが始まります。



続いてAボタンを押してください。タイトル画面が現れますので、初めてゲームをする場合は「START（スタート）」を指定してAボタンを押します。なおマウスの場合は、右クリックで「START」を指定します。



次に、誰を主人公にプレイするかを選択します。このゲームでは2人の異なるシナリオが用意されていますので「マサキ（難易度：やさしい）」か「リューネ（難易度：ふつう）」のどちらかを選択してください。なお「トレーニング」を選択すると、戦闘の方法をわかりやすく解説する練習プログラムが始まります。ゲームを始める前に、ぜひこのメニューを一度試しておくことをお勧めします。



■ゲームのセーブとコンティニュー

★ゲームのセーブ法は2種類ある

戦闘の途中、ゲームを中断したいときには、『全体コマンド』の「セーブ」を選んでください。そこまでの戦闘内容をセーブすることができます。データは1カ所だけセーブでき、タイトル画面の「CONTINUE(コンティニュー)」で再開することができます。



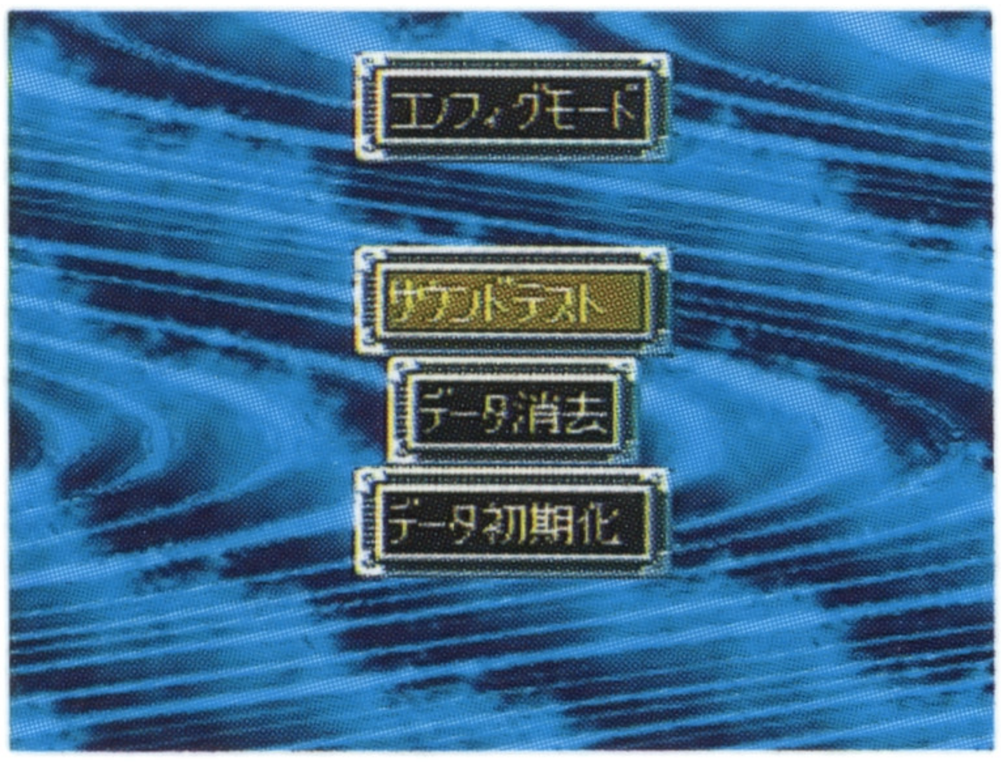
そのマップを最初からやり直したい場合は、マップクリア時に現れるインターミッション画面の「記録」を利用しましょう。その面までクリアしたデータを3カ所にまで残しておくことができ、タイトル画面の「LOAD(ロード)」で、それぞれ保存した面からの続きができます。なおこのとき、マサキの章をクリアしている場合は「M」、リューネの章をクリアしている場合は「R」と表示されます。





■「CONFIG（コンフィグ）」の使い方

「コンフィグ」は、このゲームで使われている曲を聞いたり、記録した不要なデータを消したりできるモードです。メニューには次の3つがあります。



●サウンドテスト

このゲームに使われている全てのBGMを聞くことができます。全部で32曲あり、十字キーの左右でタイトルが変更できます。Aボタンを押すと音楽が始まります。

●データ消去

「LOAD(ロード)」に記録した不要なデータを消すことができます。消したいデータを指定してAボタンを押してください。

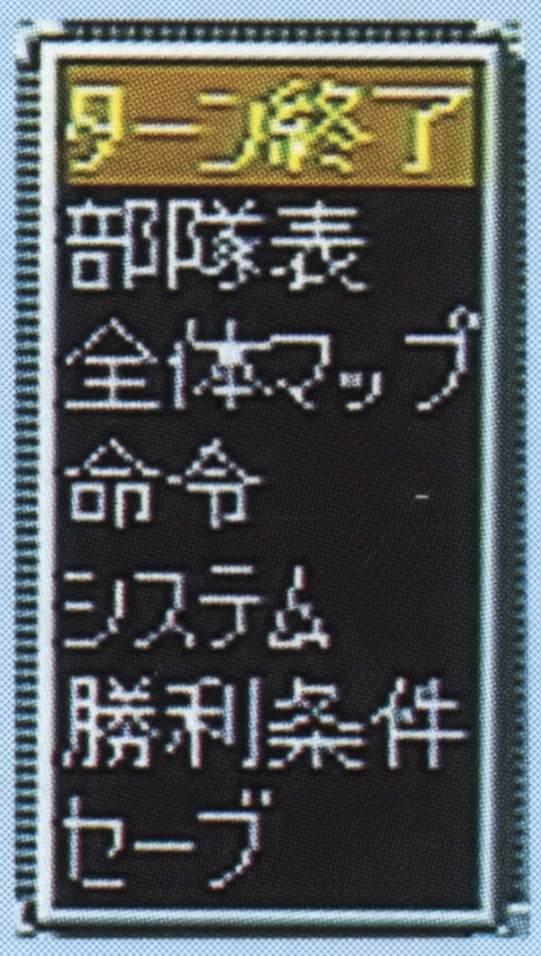
●データ初期化

「LOAD」に記録した3つのデータ全てを消すことができます。ただし、1度消したデータは2度と復活しませんので注意してください。

■3種のコマンドを使いこなそう

ゲームに使用されるコマンドは、基本的に次の3種類があります。ゲーム全体の流れを指示・確認する『全体コマンド』、各ユニットの行動を指示する『個別コマンド』、そしてマップクリア時にさまざまな指示を行う『インターミッションコマンド』です。ここではこれらのコマンドの簡単な説明をしておきますので、詳しくは各項の解説ページを読んでください。

【全体コマンド】 →P18より解説



ターン終了：ターン終了時に使用
部隊表：ユニットの部隊表を表示
全体マップ：全体的なマップを見る
システム：ゲーム設定の変更
命令：反撃時の行動パターンを設定
勝利条件：マップ上の目的を確認
セーブ：ゲームのセーブ

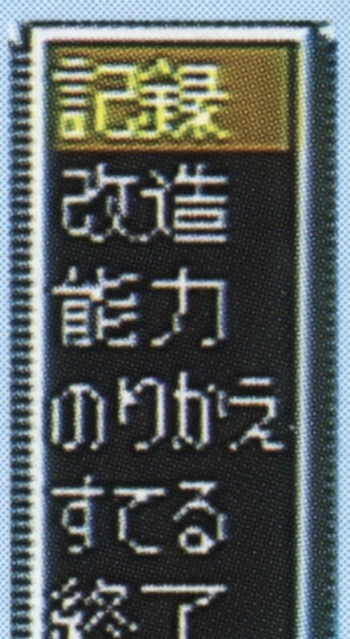
【個別コマンド】 →P20より解説



移動：ユニットの移動時に使用
精神：精神コマンドの使用
能力：能力画面の表示
待機：ユニットを待機させる
＊攻撃：敵を攻撃するときに使用
＊変形：ユニットを変形させる
＊説得：敵を説得する
＊地上／空中／地中／水中：ユニットを各場所に移動させる

＊印は、必要に応じて出現します。

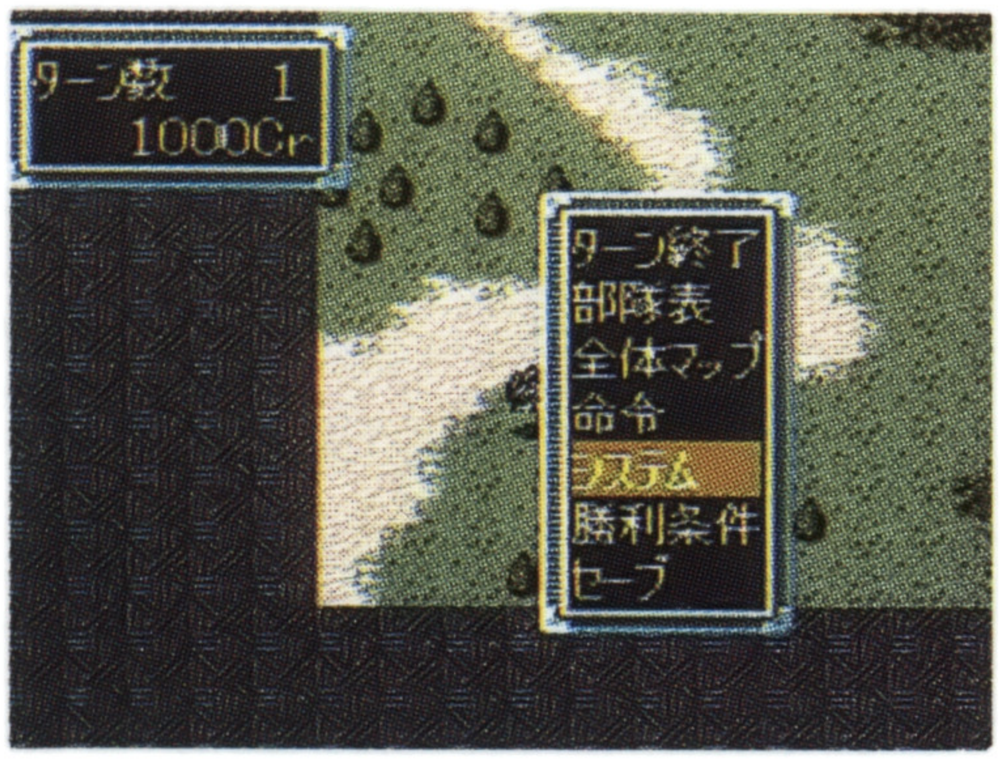
【インターミッションコマンド】 →P37より解説



記録：クリアした面をセーブ
改造：ユニットや武器の能力をアップ
能力：ユニットの能力画面の表示
のりかえ：パイロットの乗り換えに使用
すてる：不要なユニットを捨てる
終了：次のマップへ進む

ゲームの進め方

■最初にゲーム環境を設定しよう



主人公を選択すると、プロローグが表示され、物語の第一章が始まります。これが終わると四角いカーソルがマップ上に出現します。これからこのカーソルをコントロールし、味方のユニット（青色のユニット）にいろいろな命令を与え、戦いを進めてゆくのですが、その前に、プレイヤーの使い勝手に合わせたゲーム環境を設定してください。なおこのゲームでは、あらかじめ一般的なゲーム環境が設定されていますので、特に変更したい箇所がない場合は、そのままゲームを進めてもかまいません。

★ゲーム環境設定の説明

カーソルをユニットのいない所に合わせてAボタンを押すと、『全体コマンド』が表示されます。その中の「システム」に合わせてAボタンを押すと次の『サブコマンド』が表示されます。



●変形アニメ　ON　OFF

ロボットが変形する（詳しくはP32参照）ときに表示されるアニメーションのオン・オフを選択します。

●スクエア　ON　OFF

画面上にスクエア（各ユニットの移動範囲を現す四角いマス）を表示するかしないかを選択します。

●サウンド　ステレオ　モノラル

BGMをステレオにするかモノラルにするかを選択します。

●操作　マウス　パッド

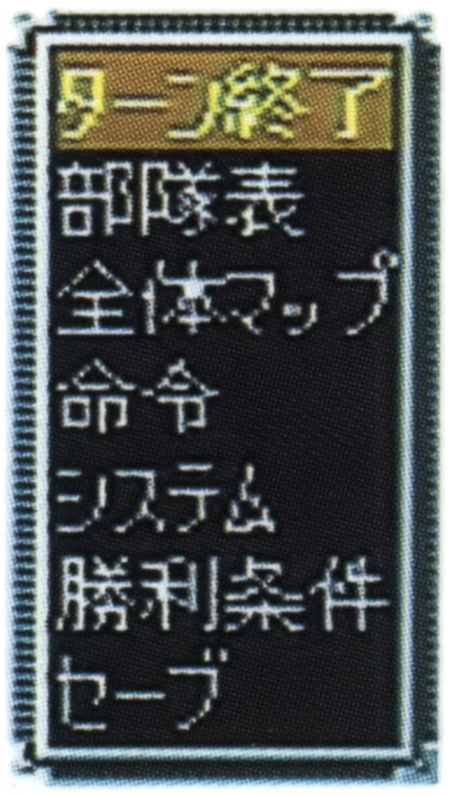
ゲームのコントローラーをマウスにするかコントローラー（パッド）にするかを選択します。

●ボタン設定

各役割の基本操作を、プレイヤーの使い勝手に合わせたボタン位置に変更できます。ボタン設定を変える場合、「決定」と「キャンセル」以外の項目は“なし”として登録できますので、そこで空いたボタンを利用して設定変更してゆき、自分流のボタン位置を作ってください。

＊あらかじめ設定されているゲーム環境はアンダーラインで示されています。設定変更は、Aボタンで決定したあと、Bボタンでコマンドをキャンセルしてください。

■『全体コマンド』の使い方



ゲーム全体の流れを指示・確認する『全体コマンド』は６種類あります。戦闘を始める前に、これらコマンドの使い方をよく確認しておきましょう。

●ターン終了

味方ユニットの行動を全て終えた時点でこのコマンドを選択すると、ターンがコンピュータ側に移ります。

●部隊表

現在編隊を組んでいるロボットの一覧表が表示されます。特定のロボットを選んでAボタンを押すと、その現在位置が表示されます。

●全体マップ

マップがズームアウトされ、全体の様子が見渡せるようになります。味方ユニットは青、敵ユニットは赤でその位置が表示されます。

●命令

敵の攻撃を受けた味方ユニットが、反撃を行うときの行動パターンを設定します。個別の命令も可能ですが、マップの初めで初期設定（積極的に）に戻ります。なお“反撃”に関する詳しい説明についてはP28をご覧ください。

積極的に

次の攻撃で敵にやられる可能性がない限り、反撃行動を取ります。



効率よく

敵のレベルが、自分より低い時は回避か防御し、それ以外は反撃を行います。

反撃するな

反撃を一切行わず、状況に応じて回避か防衛行動を取ります。

●システム（前頁参照）

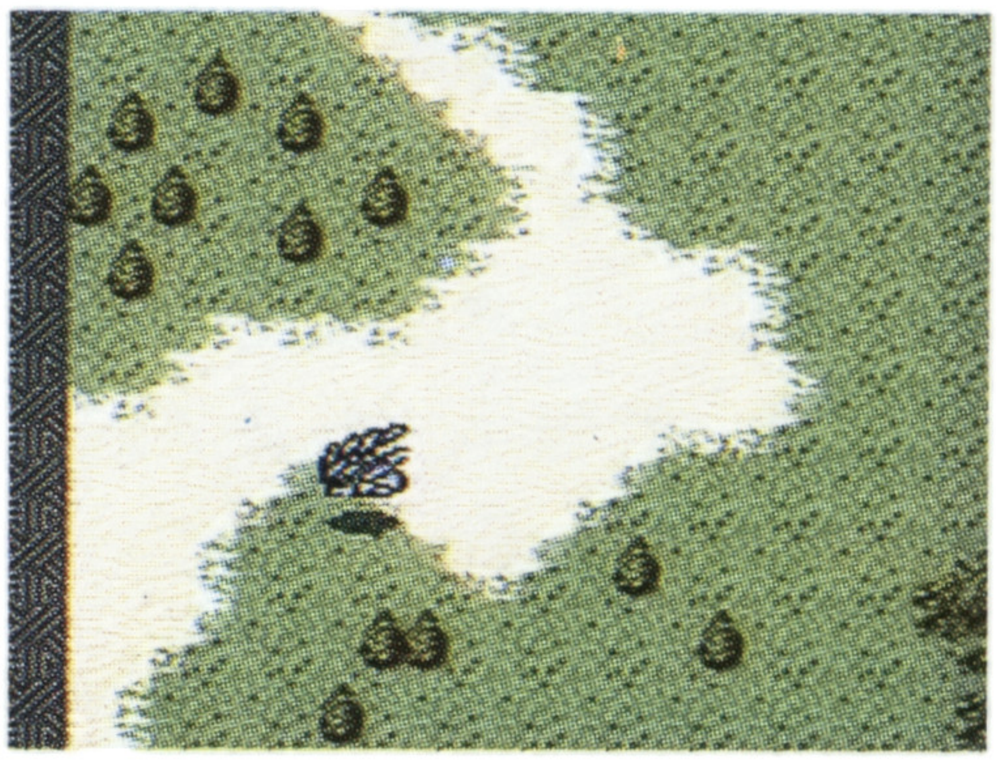
●勝利条件

そのマップの中で与えられたクエストを確認することができます。

●セーブ

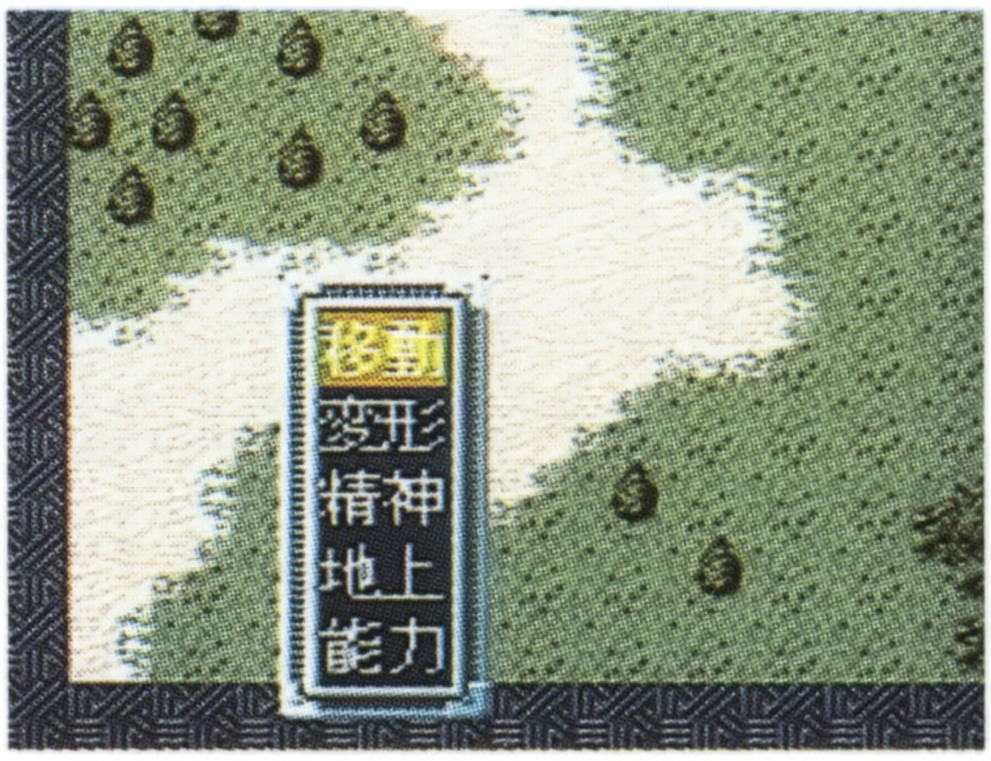
ゲームを途中でセーブするときに使います。

戦闘方法



ゲームは、プレイヤーとコンピュータがそれぞれのユニットを交互に移動させ、戦闘を行ってゆくことで進行します。プレイヤーは、各マップに定められたクリア条件を達成すれば勝利となり、次のマップに進むことができます。味方が全機やられるか、クリア条件の達成が不可能になった場合、プレイヤーの敗北となり、ゲームオーバーとなります。

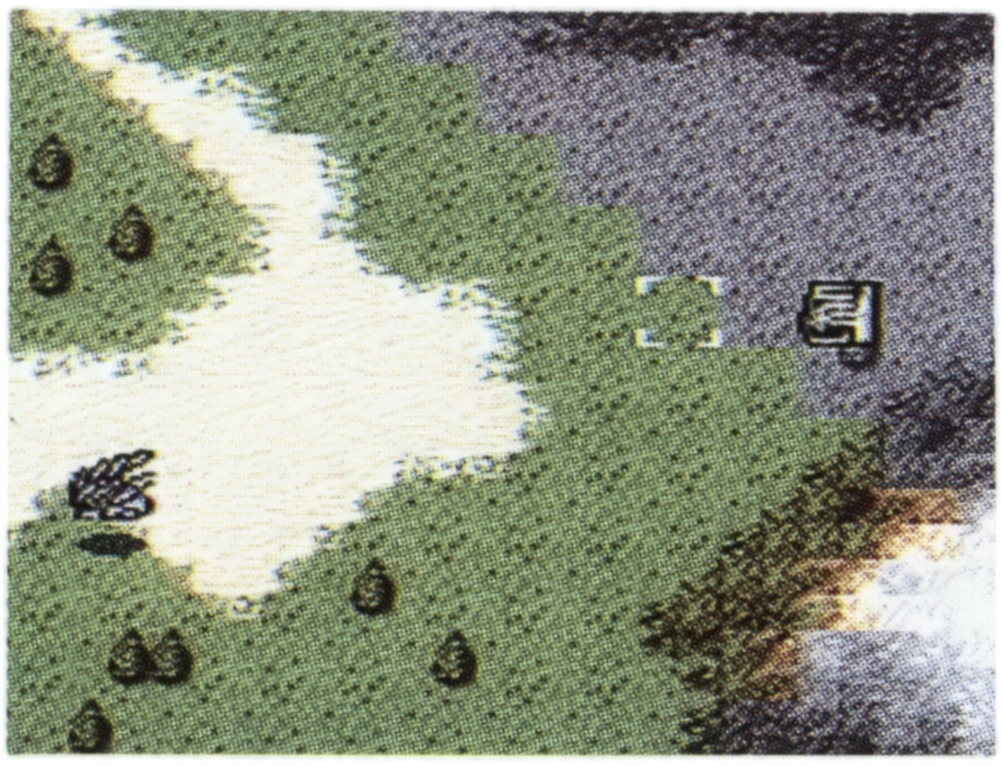
■ユニットを「移動」させて有利な編隊を組もう！



マップ上に現れたカーソルを青いユニット（味方のロボット）に移動させてAボタンを押すと、そのユニットが現在行える行動が表示された『個別コマンド』が現れます。最初、敵は離れた場所にいることが多いので、「移動」のコマンドでユニットを適当な場所に移動させ、敵を迎え打つ準備をしてください。なお、「能力（P22参照）」や「精神（P41参照）」のコマンドについては、あとで詳しく説明します。

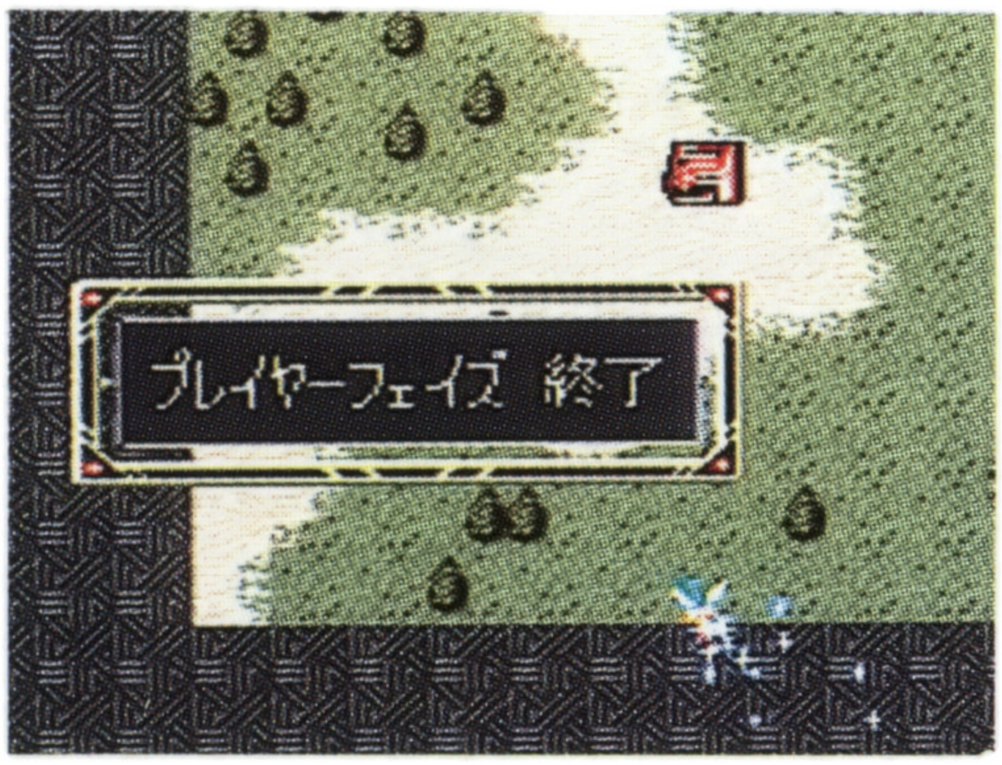


★ユニットの移動方法



「移動」のコマンドを選択すると、そのユニットが移動できる範囲がカラーで表示されます。この移動範囲は、個々のユニットの性能や各地形によって変化し、移動範囲内であれば好きな場所に動かすことができます。カーソルで移動場所を指定し、「待機」のコマンドで決定します。もしこのとき近くに敵がいれば、「攻撃」のコマンドで戦闘を仕掛けることも可能です。

■ “フェイズ” と “ターン”



このように、プレイヤーが各ユニットに指示を与える作業のことを “フェイズ” と呼びます。フェイズは、必ずしも全部のユニットに指示を与える必要はなく、特に用のないユニットはそのままにしておいてもかまいません。プレイヤー側のフェイズ（プレイヤーフェイズ）が終了し、『全体コマンド』の「ターン終了」を選択すると、次にコンピュータ側のフェイズ（エネミーフェイズ）が自動的に行われます。このように双方のフェイズが終了すると、１ターンとなります。

■味方や敵の「能力」を確認しよう。

『個別コマンド』の「能力」を選択すると全体的な能力画面が表示され、そのユニットやパイロットの詳しい情報を確認することができます。敵のユニット（赤いユニット）の能力を確認したい場合は、そのユニットまでカーソルを移動させてAボタンを押すと、最初にそのユニットの移動可能範囲が表示され、さらにAボタンを押すと、能力画面が表示されます。能力画面には４種類あり、最初に表示される全体的な画面から上部のコマンドを移動させることにより、「ユニット能力」「パイロット能力」「武器性能」の各画面を表示させることができます。





のうりょく
ユニット能力

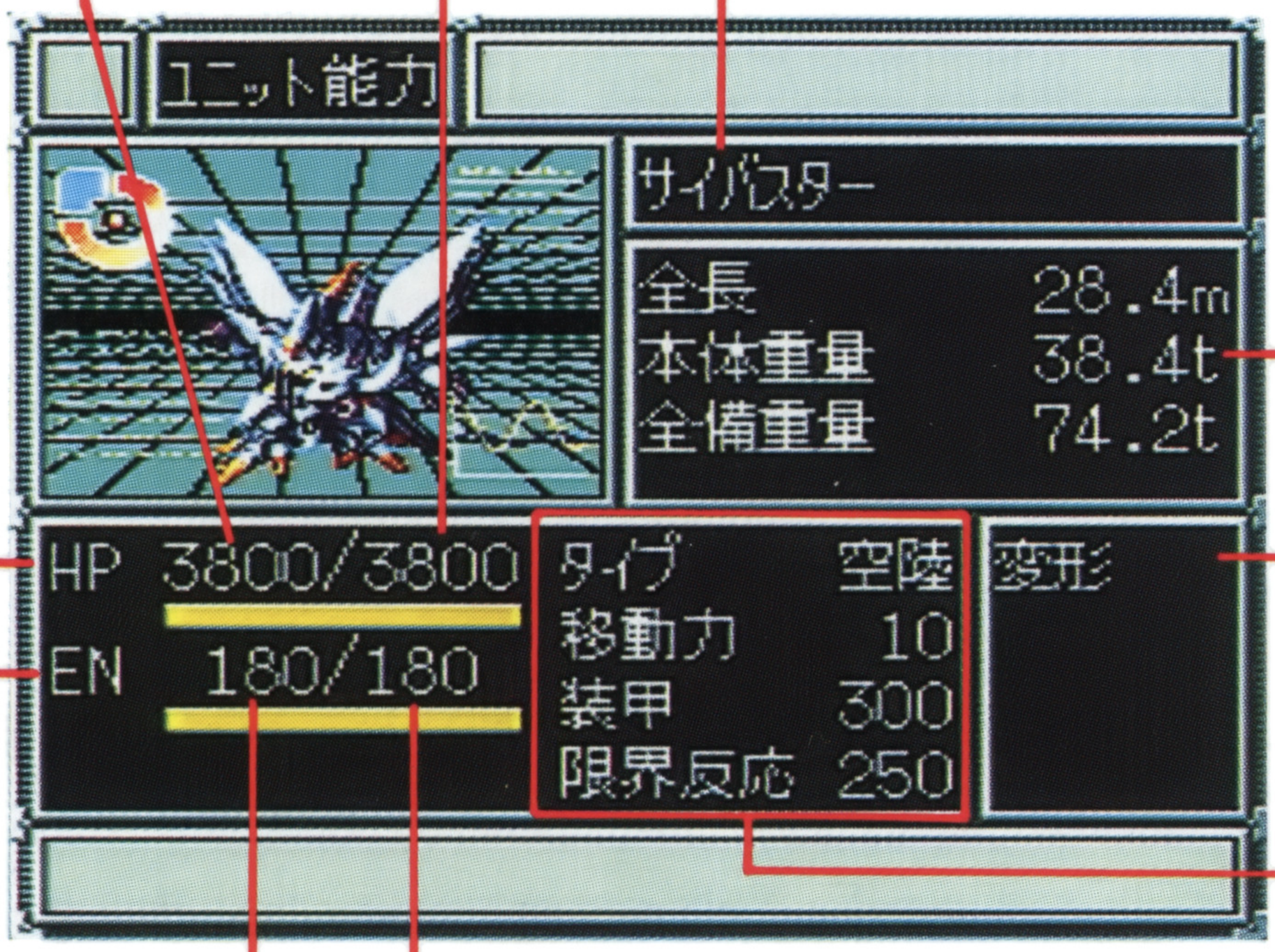


のうりょく
パイロット能力



ぶ き せいのう
武器性能

【ユニット能力】



●HP

ユニットの耐久性を現します。ここが0になると破壊されてしまいます。

●現在のHP

●最大HP

●ユニットの名称

●ユニットの機体データ

●現在のエネルギーポイント

●最大エネルギーポイント

●EN

ユニットのエネルギー量を現します。ここが0になるとエネルギーを必要とする行動がとれなくなります。毎ターン5ポイントずつ自動的に回復します。

●特殊能力

特殊能力を備えたユニットに応じて「Iフィールド」「ビーム吸収」「変形」「分身」「オーラバリア」「MAP無効」の表示があり、その内容は以下のようになっています。

「Iフィールド」「オーラバリア」：ビーム兵器による攻撃を無力化します、ただし、1回につき20ポイントのエネルギーを必要とします。

「ビーム吸収」：ビーム兵器による攻撃を吸収して、自分のHPに変換します。

「変形」：変形できるユニットに表示されます。

「分身」：分身して敵の攻撃を回避します。成功確率は2分の1で、"気力"が130以上になると発動されます。

「MAP無効」：MAP兵器を無力化します。

●タイプ

そのユニットの性能タイプを現します。陸／空／空陸／水陸／水陸空／陸地中の6タイプがあり、それぞれの環境で能力を発揮します。

●移動力

マップ上での移動力を示しています。

●装甲

ユニットの防御力を現します。この数値が高くなれば防御力がアップします。

●限界反応

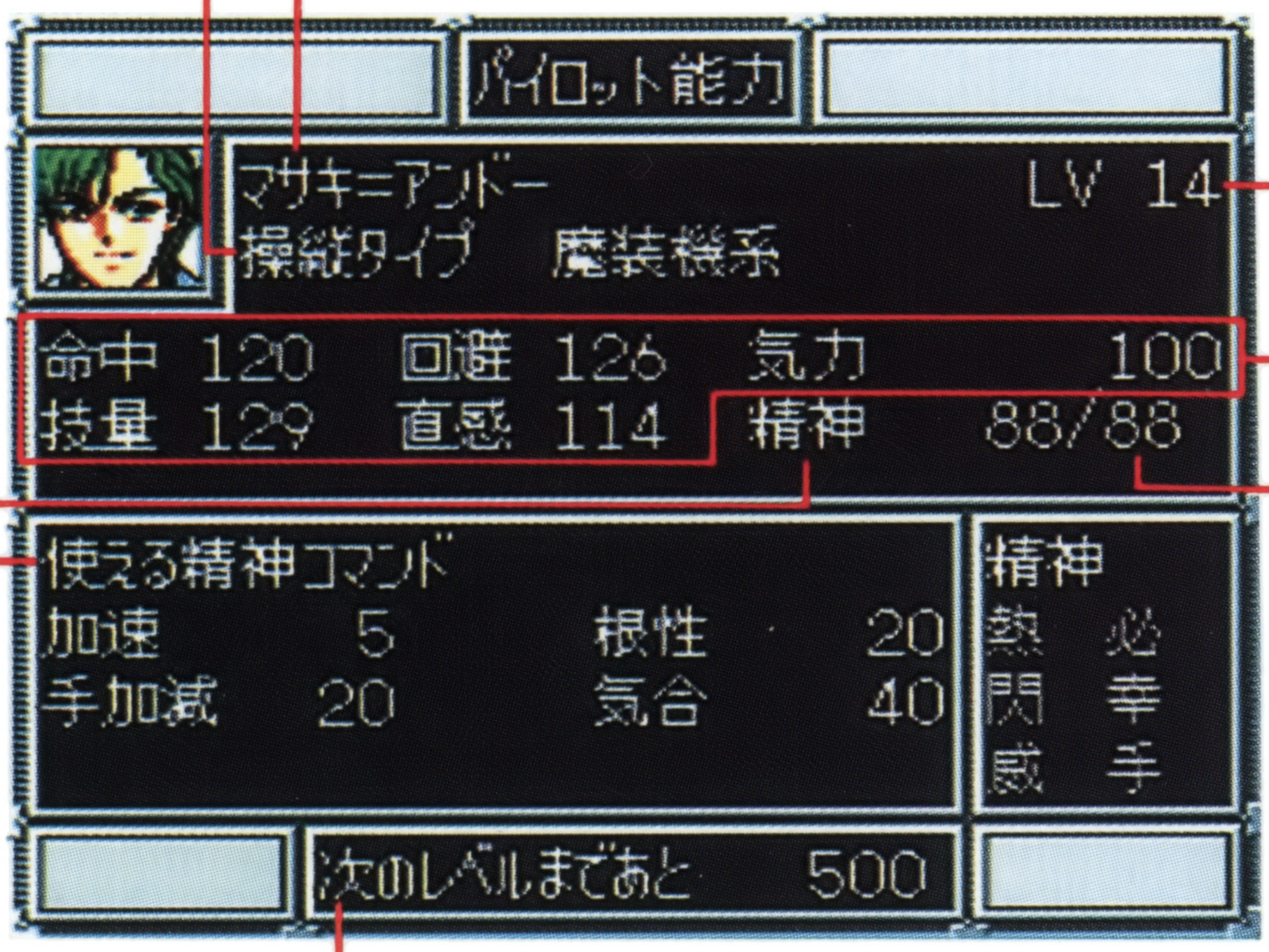
ユニットの反応の早さを現します。ただし、パイロットの能力にどこまで応えられるかを示している数値なので、操縦するキャラクターの能力の高さがポイントになります。

【パイロット能力】

●操縦タイプ

パイロットが得意とするユニットのタイプを現します。

●パイロット名



●次のレベルまで必要な経験値

●使える精神コマンド

現在使える精神コマンドとその消費ポイントです。レベルが上がるごとに使える精神コマンドが増えてゆきます(P42参照)。

●精神ポイント

パイロットが持っている精神ポイントを現します。精神コマンドを使うことにより、その数値が減ってゆきます。

●最大精神ポイント

レベルが上がると上昇します。

●レベル

現在のパイロットのレベル。戦闘による経験値を増やすことにより上がってゆきます。

●命中

パイロットの攻撃の正確さ。数値が高いほど敵への攻撃を命中させる確率が高くなります。

●技量

パイロットの操縦技能。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。

●回避

パイロットの操縦能力。数値が高いほど攻撃回避率が高くなります。

●直感

パイロットの直感力。数値が高いほど命中率や回避率が高くなり、130以上になると2回行動が可能になります。ただし、ユニットの限界反応値に関係します。

●気力

そのパイロットの気力を現します。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(＋5)、ダメージを与えたとき・受けたとき（＋1）に増加し、補給を受けたとき(－5)に減少します。ロボットによってはこの数値が一定以上でないと使えない武器もあります。

注意！：「命中」「技量」などの数値が赤く表示されている場合は、パイロットがそのユニットの限界反応値を超えていることを表しています。もっと性能の良いユニットに乗り換えさせるか、ユニット自体を性能アップして充分能力を発揮させるようにしましょう。

【武器性能】

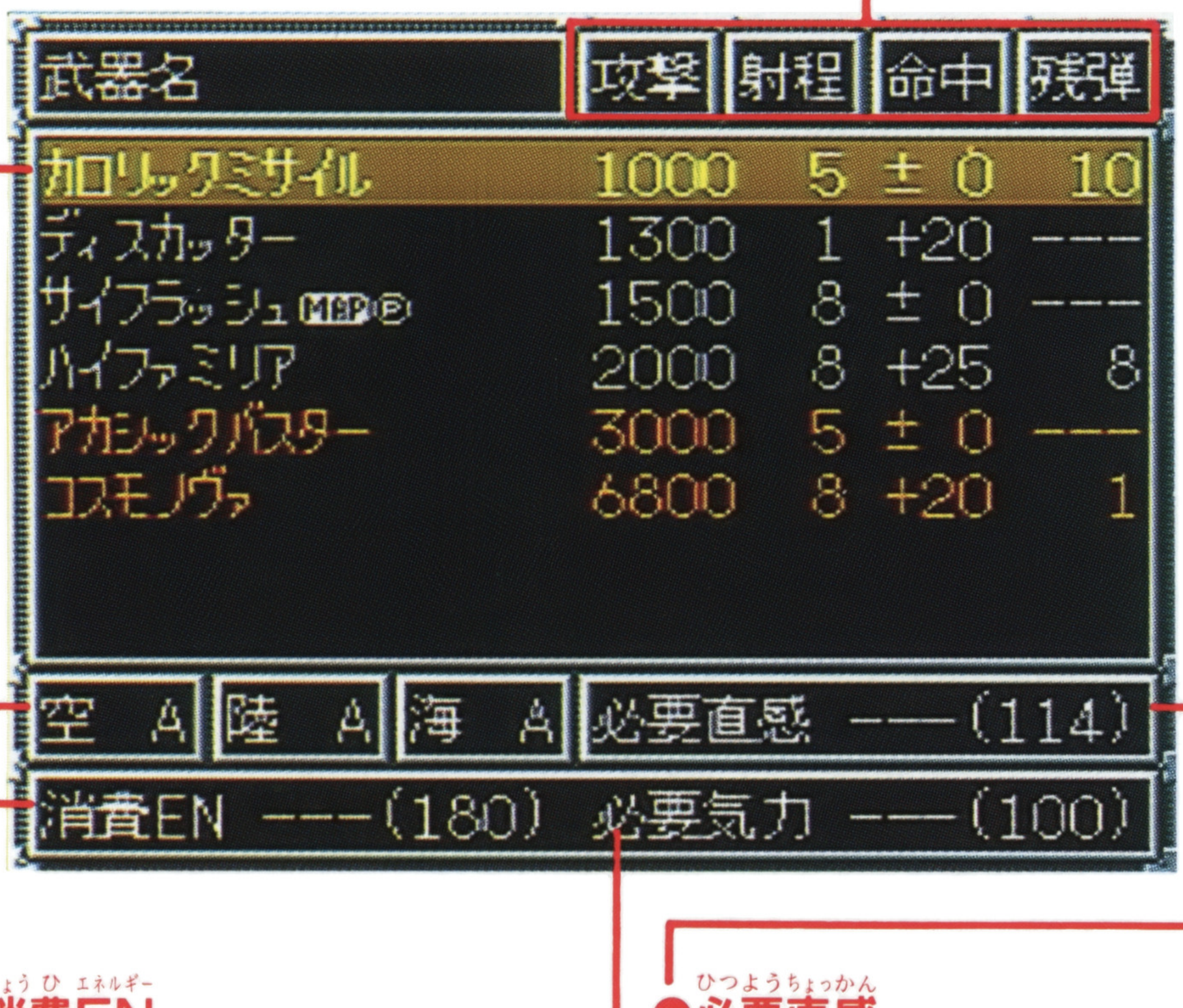
●攻撃
その武器を使った場合の攻撃力を現します。

●射程
その武器の射程距離を現します。

●命中
その武器を使った場合の基本命中率を現します。

●残弾
装備できる弾数が決まっている武器の残弾を現します。

●装備している武器名



●消費EN
武器によってはエネルギーが必要となるものがあり、その消費エネルギーを現します（カッコ内は現在のEN）。

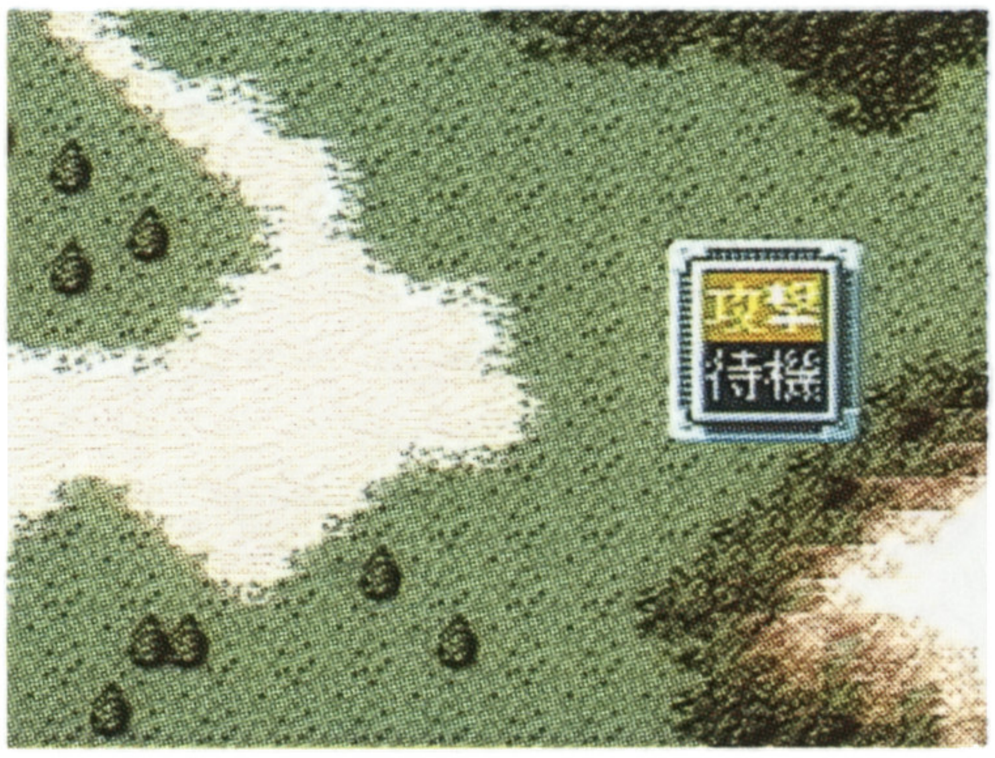
●必要直感
武器によってはパイロットの直感が一定以上必要となるものがあり、その必要直感を現します（カッコ内は現在の直感）。

●地形適応
その武器の、各地形での効果を現します。AからCまでのランクがあります。－で表記されているものは使えません。

●必要気力
武器によってはパイロットの気力が一定以上必要となるものがあり、その必要気力を現します（カッコ内は現在の気力）。

■敵と接近したら戦闘開始！

各ユニットが敵の近くまで接近すると、いよいよ激しい戦闘が開始されます。戦闘は基本的に１対１で行われ、仕掛けた方からの先制攻撃となり、続いて相手側が反撃を行います。このとき、敵まで届く射程距離を備えた武器を装備していない場合は、当然反撃することはできなくなります。



★反撃は最も効率的な方法で行われる

敵の攻撃を受けたあとの反撃は自動的に行われますが、このとき使用する武器は、コンピュータが判断して使います。また、敵の攻撃でやられてしまう可能性がある場合は、「防御」してダメージを半減させます。さらに、「防御」してもやられそうな場合は、「回避」を試みて命中率を半分に下げます。なお、「防御」や「回避」を行ったときには反撃はできません。



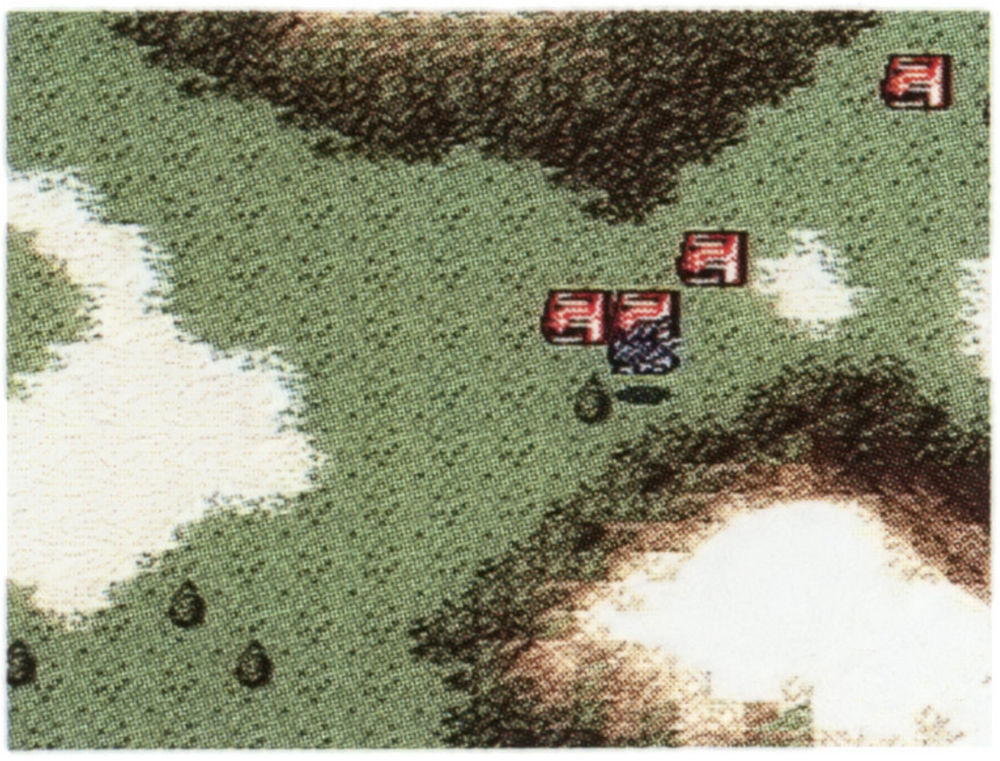


★「攻撃」方法は3つのパターンがある

攻撃の戦法は、その使用する武器によって、ぴったり接近して攻撃する方法と、ある程度離れて攻撃する方法と、マップ上で攻撃する方法の3通りがあります。

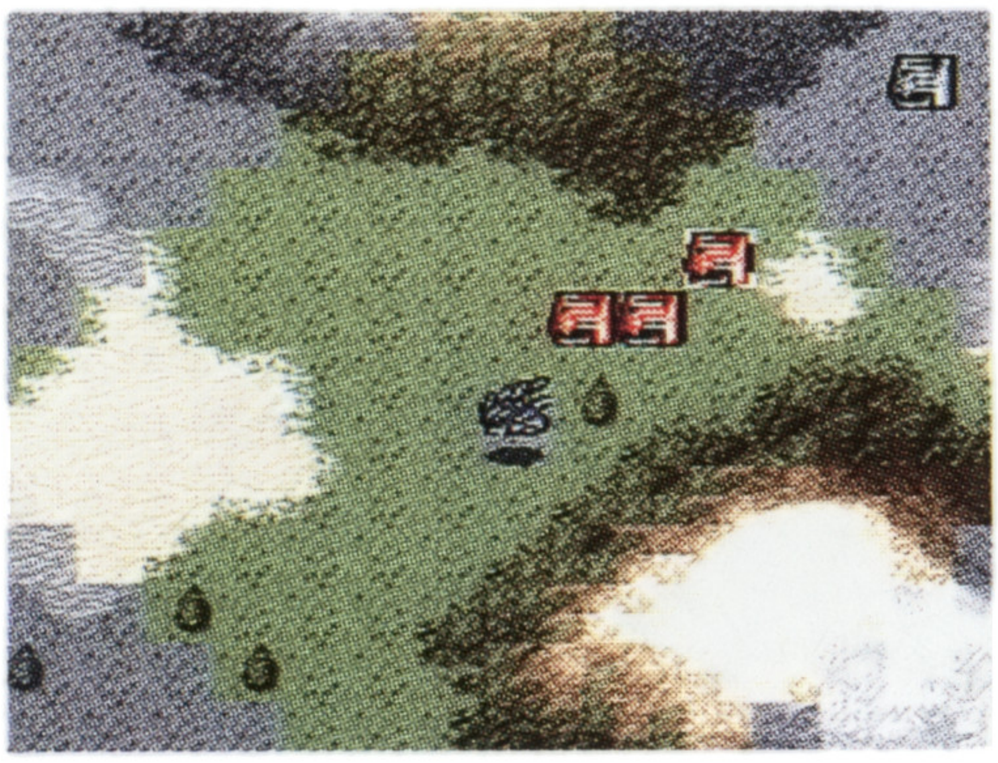
●接近しての「攻撃」

『行動コマンド』の「移動」で、攻撃したい敵の側面にくっついたあと「攻撃」を選択し、使用する武器を選んで相手をアタックします。なおそのとき、赤字で表示されている武器は使用できません。



●離れての「攻撃」

ユニットに射程距離が2以上の武器を装備していれば、その射程距離内で離れたまま敵を攻撃することができます。このとき『行動コマンド』に「攻撃」のコマンドが表示されますので、使用する武器を選択してから、離れた相手を指定してAボタンでアタックしてください。なお、一度移動してしまうとこうした"飛び道具"は基本的に使用できなくなるので注意してください(移動後にも使用できる武器はリストに"P"と表示)。

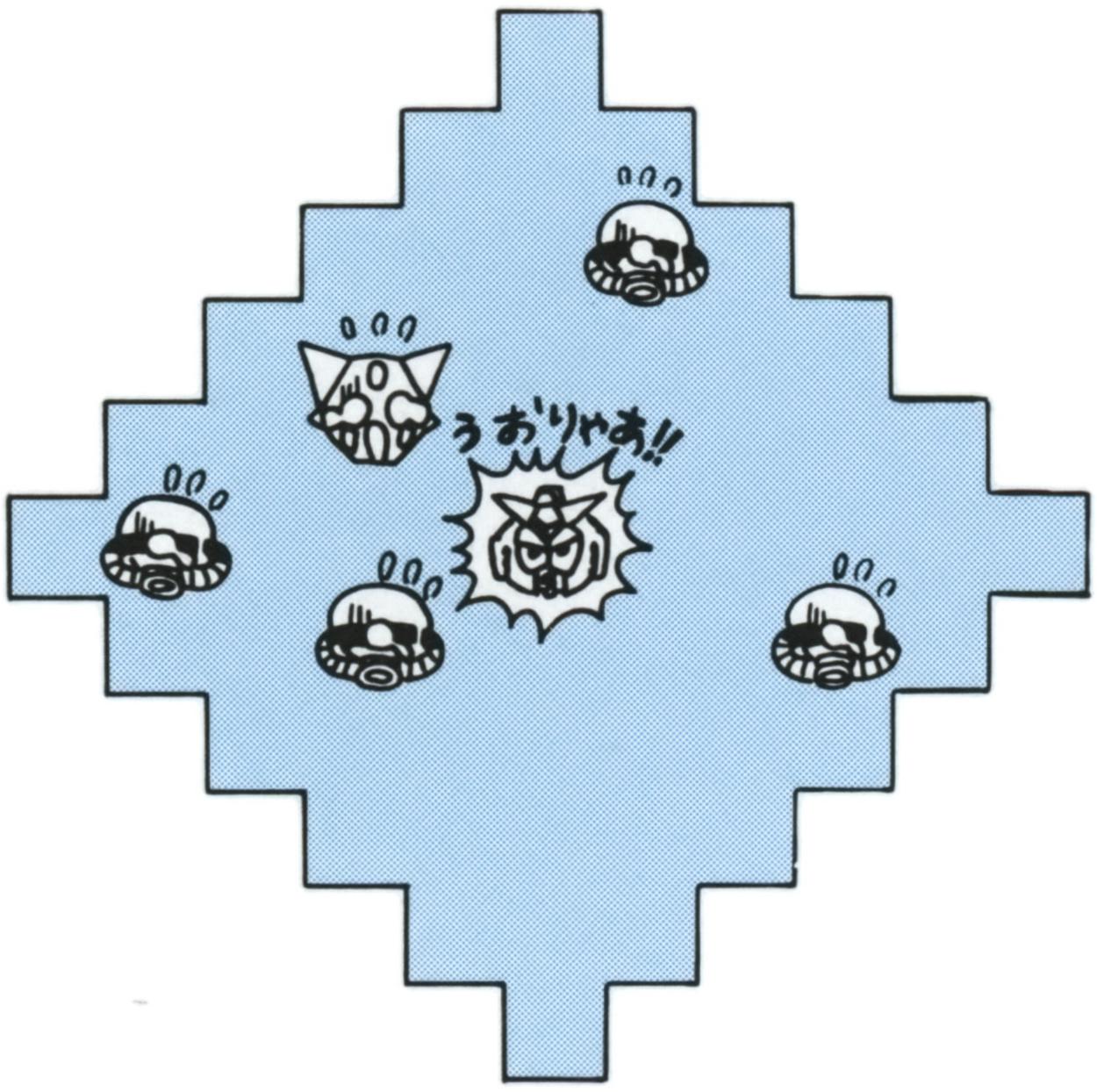


また、ビーム兵器は武器リストに"B"と表示されます。

●マップ上での「攻撃」



ユニットに、マップ上で使用できるタイプの武器（武器リストに“MAP”と表示。サイフラッシュ等）を装備していれば、マップ上にいる複数のユニットにダメージを与えることができます。この際、攻撃範囲がカラーで表示されますので、打ちたい方向を指定してAボタンを押してください。ただし、その攻撃範囲内に味方がいたとき、一緒にダメージを受けてしまう場合もあるので注意してください。なお、回避能力の高いユニットはこうした攻撃を回避することができます。



攻撃範囲が円状に表示されるMAP兵器は、その範囲内のカラーで表示されているユニット全部に影響を与えます。ただし、味方のユニットには全く影響を与えない武器(サイフラッシュ等)もあります。

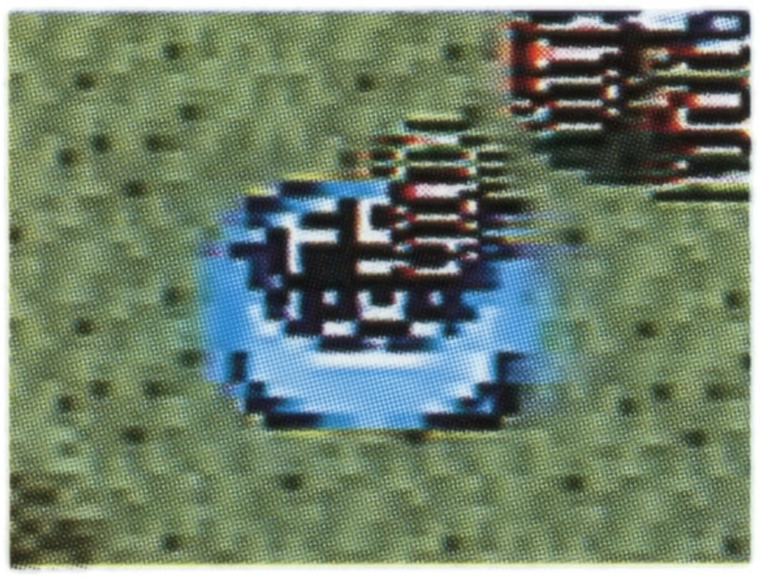
武器リストに列んでいる。一連の武器の中には、ある一定のENや、パイロットの気力・直感力がないと使用できないものもあります。カーソルを動かすとそうした情報がリスト下に表示されますので確認してください。(P27参照)。なお、ENは1ターンに5ポイントずつ自動的に回復します。

★マップ上でのアニメーション表示

マップ上で使用される武器による攻撃を、防御したり回避する場合、次のようなアニメーションが表示されます。

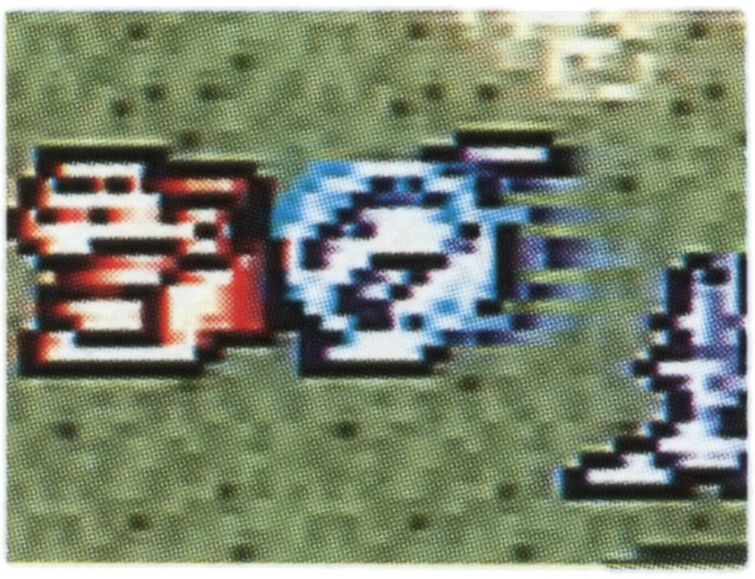
●防御

ユニットの周りを、太い帯がぐるりと回ります。



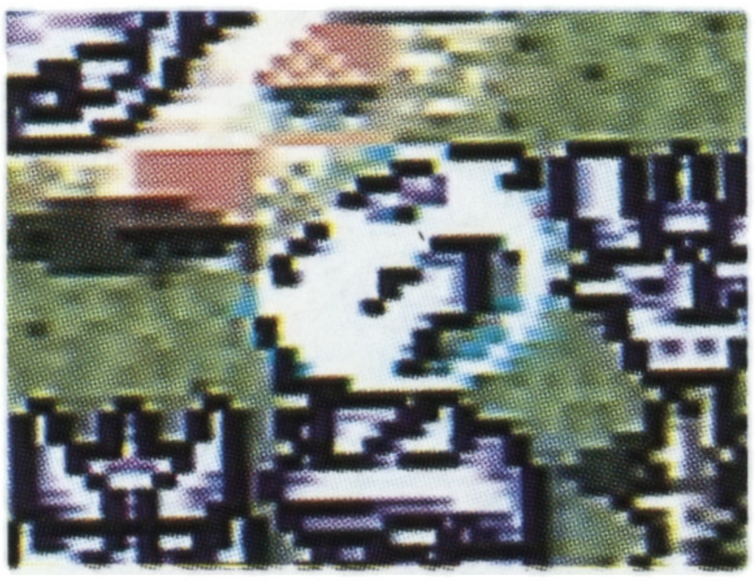
●回避

ユニット上に青白い円がブレるように表示されます。

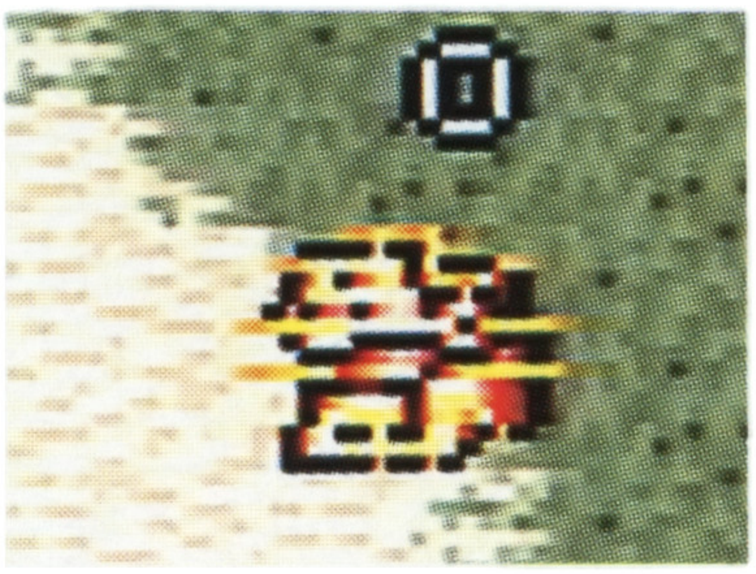


●バリア

ユニットがキラキラ光ります。



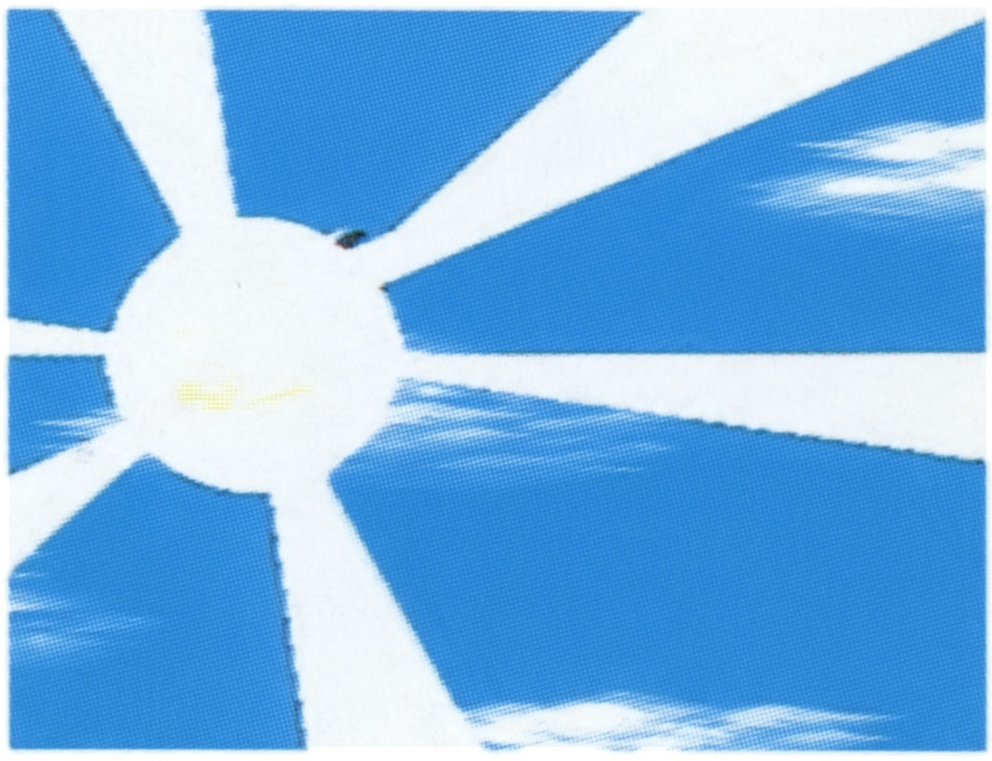
●ビーム吸収



★ユニットが破壊されるとパイロットは脱出する

戦闘中、どちらかのユニットのHPが0になると、そのユニットは破壊されてしまいます。味方が破壊された場合、そのパイロットは事前に脱出しますので死ぬことはありませんが、そのマップがクリアされるまで復活はできません。なお、各パイロットはこうした戦いの中で経験値や資金を得られます。

■ユニットには「変形」できる機種もある



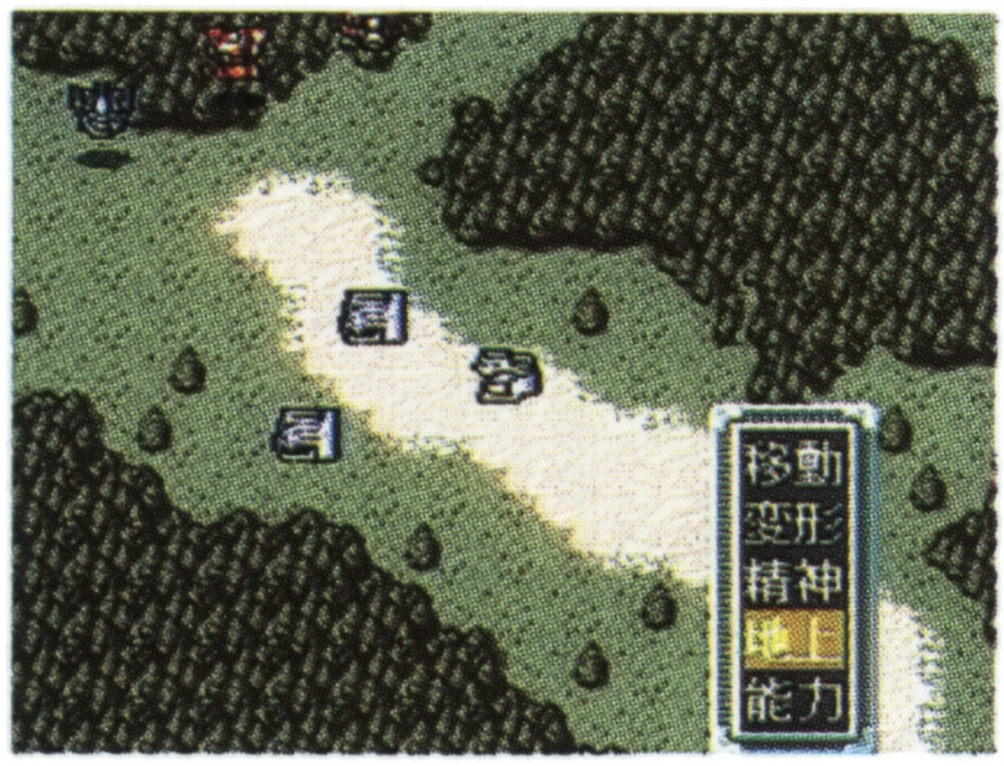
『行動コマンド』に「変形」のコマンドが表示されているユニットは、必要に応じてその形を変形させることができます。これは、そのユニットの形態を、たとえは空中タイプから地上タイプに変化させるために行い、「変形」によってその基本性能を大きく変えることができます。マップの種類や行動する地形によって、このコマンドをうまく使い分けてゆきましょう。

■うまくいけば敵を「説得」することも



敵と隣接したときの『行動コマンド』に、ごくまれに「説得」のコマンドが出現することがあります。これは説得可能な敵が隣にいるときだけ表示される特殊コマンドです。説得に成功するとその敵が仲間に入ってくれ、シナリオの展開もガラリと変化していきます。ただし、誰を誰に説得させるかというのも大きなポイントです。

■ユニットをどこで活動させるを選択する

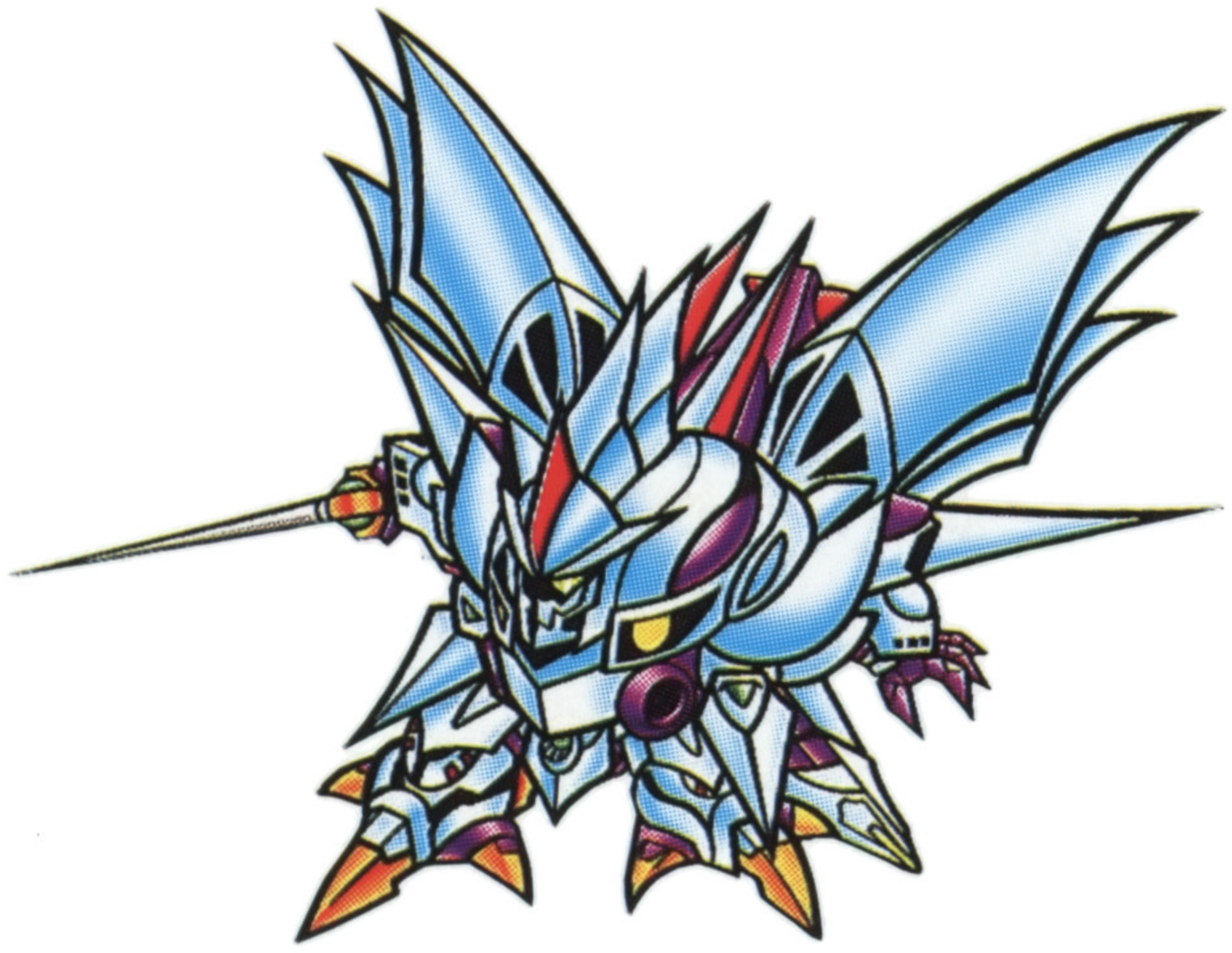


空陸、水陸、空地中など、複数の場所で活動できるタイプのユニットは、マップの状況に応じて「地上」「空中」「水中」「地中」の各コマンドが出現し、どこで活動するのかを自由に選択することができます。活動場所を変更すると、ユニットの性能に応じ、移動できる範囲などが変化します。なお、空中にいるユニットの確認は、影のある・なしで判断してください。

「空中」にいるユニットは、地形効果（命中率、防御力の増減の影響を受けません。

「地中」にいるユニットは、攻撃されることはありませんが、こちらから攻撃することもできません。



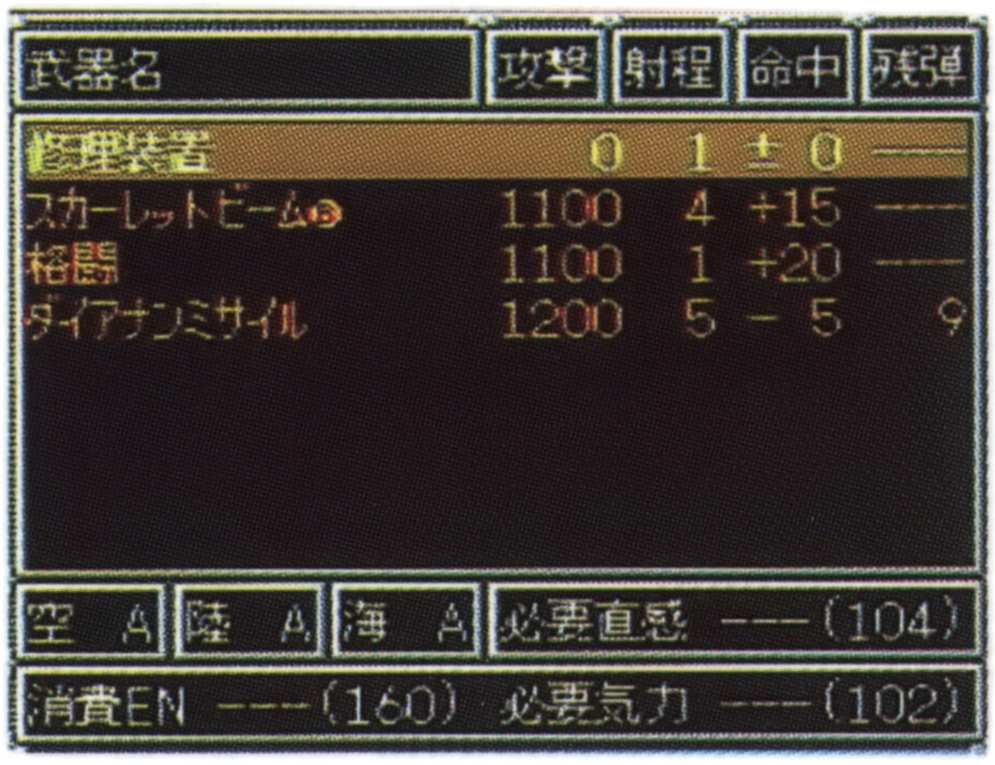


HPの回復

■HP回復方法は3通りある

敵から致命的なダメージを受けると、ユニットが破壊されてしまう可能性が高くなるので、早めにHPの回復を図りましょう。HPの回復方法は以下の3つの方法があります。

●修理機能を備えたユニットに回復させてもらう。



“メタス”や“ダイアナンA”といったユニットには、味方のHPをある程度回復させる修理装置を備えています。修理したいユニットと隣接させ、装備している武器の中から“修理装置”を選んでください。HPの回復値は1回につき、修理するユニットに乗っているパイロットの経験レベル×100ポイントです。

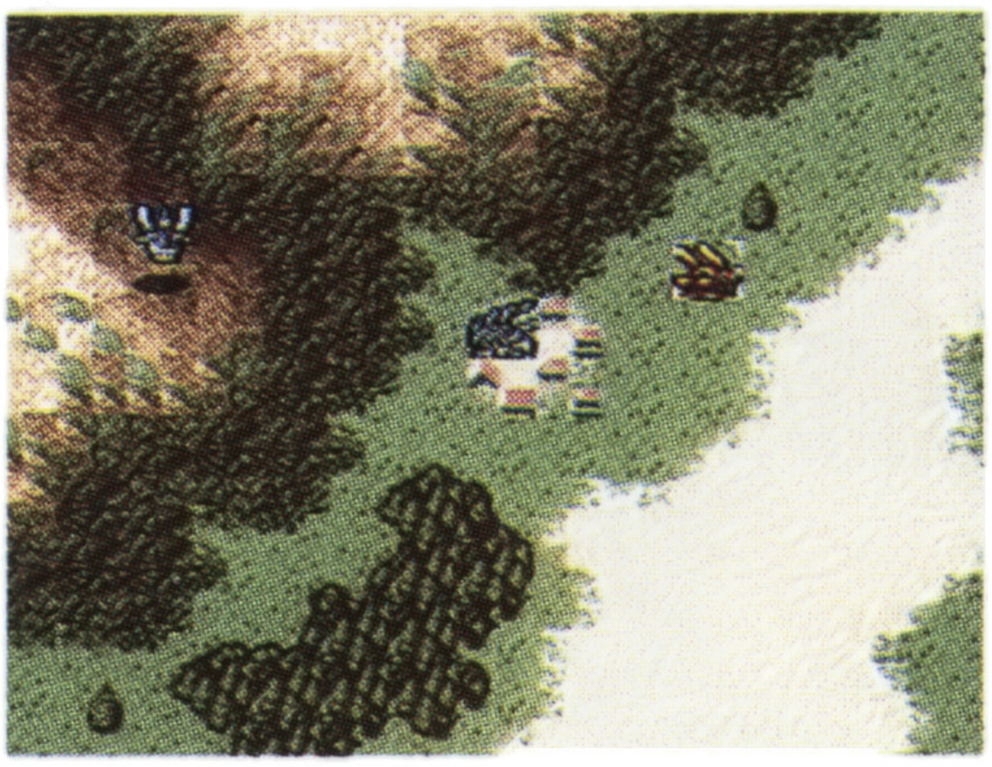
●“精神”パワーで回復させる。

パイロットが、HPを回復させる精神コマンドを備えている場合、この力に応じて回復させることができます（P42参照）。



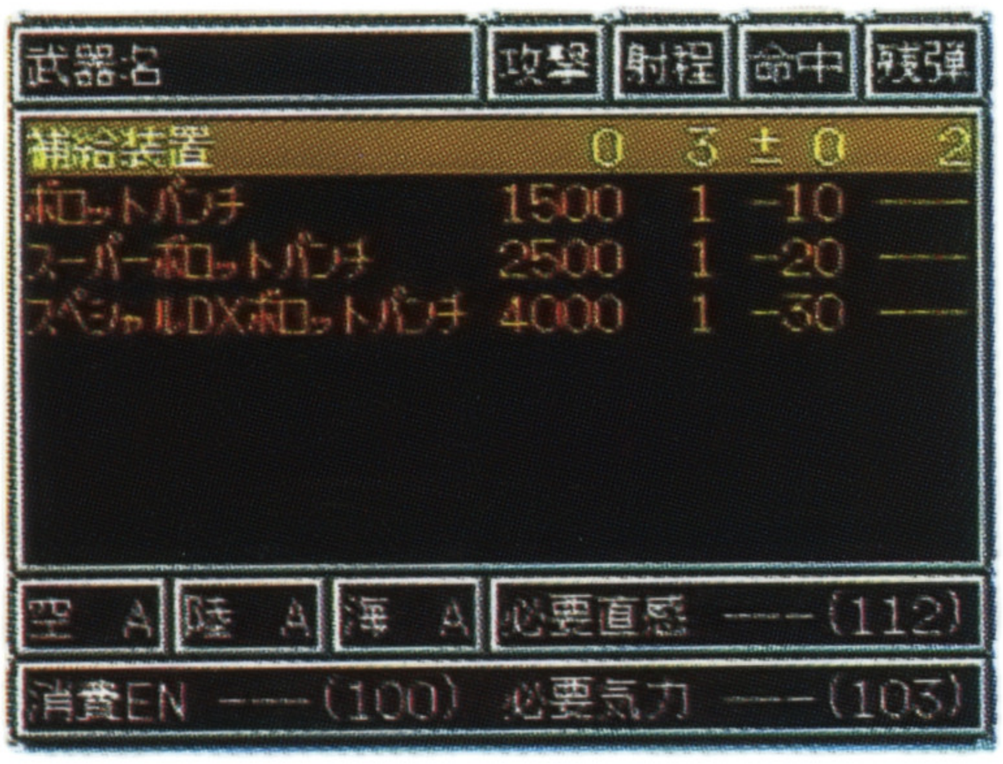
●“街”で回復させる。

街にユニットがいる場合、1ターンごとにEN・HPが10%ずつ回復します。



■ENや残弾を補給できるユニットもある

ユニットの中には、味方のENや残弾を補給する特殊装置を備えたものもあります（ボスボロット等）。こうした味方を助けるユニットは、戦略上重要な役割を果たすので、真っ先に敵に破壊されないよう注意を払いましょう。



★BボタンでHPをチェックしよう！

マップ上でユニットにカーソルを合わせてBボタンを押すと、そのユニットの名前やHPなどが表示された小さなウインドウが開きます。これは、敵ユニットに対しても行えますので、敵や味方の残りHPを確認するときなどに活用してください。また、現在使用している精神コマンドも表示されます。





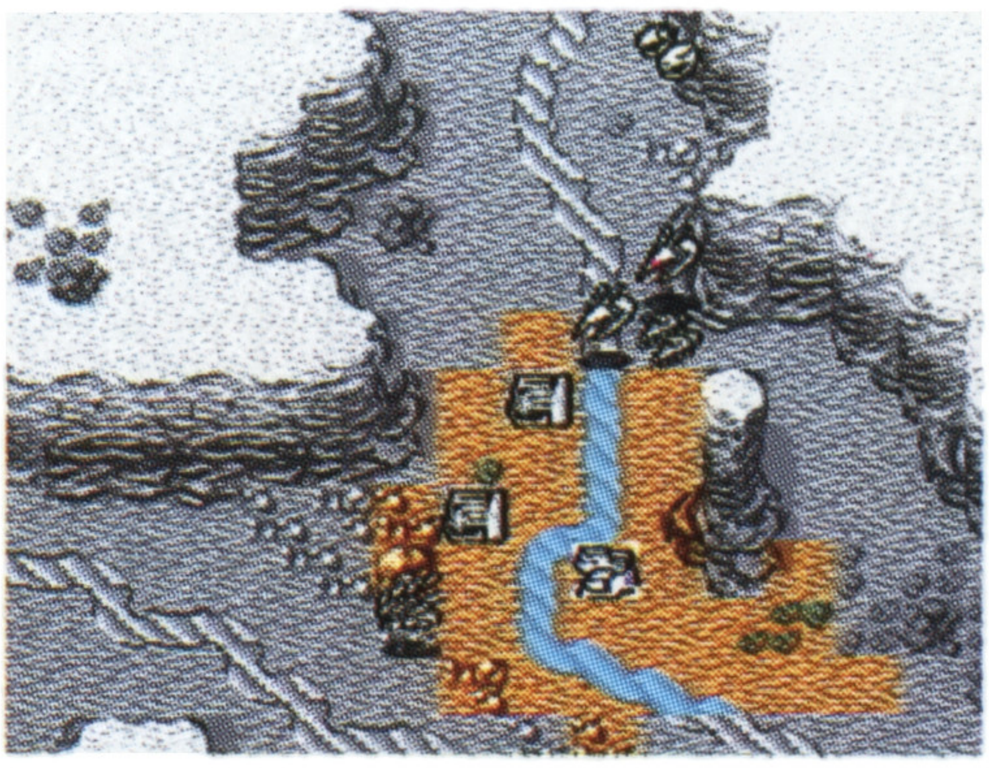


地形について

■マップにはさまざまな種類がある

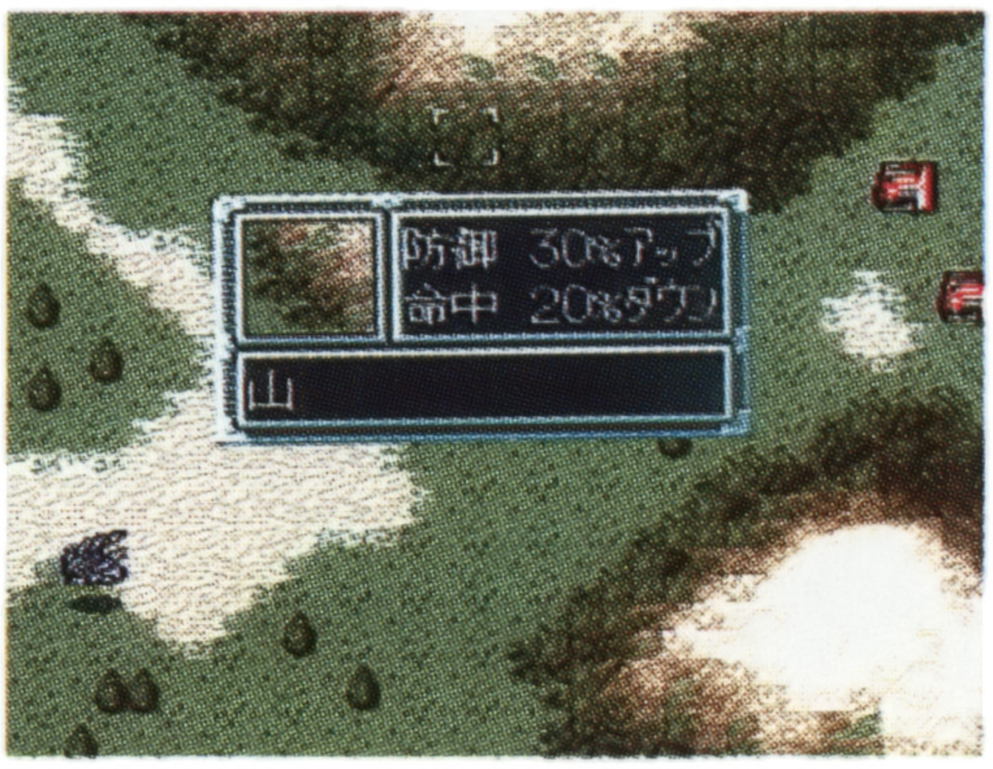
地上や基地の内部など、物語が進むにつれロボット軍団は、いろいろな場所での戦闘を行います。これらの舞台はシナリオによって移り変わるもので、さらにそれぞれのマップ上には山や海といったさまざまな地形が存在します。

★地形によって移動できる範囲が決まる



それぞれの地形には消費移動力というものが設定されており、ユニットが移動する場合、これに応じて移動範囲が決められます。また、それぞれのユニットには個々のタイプ（陸型、空中型、水陸両用型など）があり、それによって進入できる地域も限定されます。さらに、各ユニットによって得意・不得意とする空間があり、たとえば、地上戦闘ではその力が発揮できても、水中では戦力がダウンするというユニットもあります。こうした特徴は、「能力」コマンドで確認することができます。また、「変形」できるユニットは、こうした条件変化に合わせ、より力を発揮できるユニットに形を変えてゆきましょう。

★Bボタンで地形を確認できる



マップ上の地形にカーソルを合わせてBボタンを押すと、その地域の名称などを確認することができます。同時に表示される"命中率""防御"は、ユニットがその地形にいたときの、敵から受ける攻撃に対する各比率の増減を現します。

パワーアップとレベルアップ

■ユニットは2つの能力の相乗効果で力を発揮する

ユニットは基本的に、ユニット自体が備えている能力と、それを操縦するパイロットの能力の2つの力の相乗効果によって総合的なパワーを発揮します。たとえば、パイロットの基本能力の1つを示す「直感」数値が130以上あり、なおかつ乗っているユニットの「限界反応」数値が130以上ある場合、そのユニットは1 ターンに2回行動 が可能になります(能力値の詳しい説明はP26参照)。ですから、ユニット全体の能力アップを図るには、ユニット自体の〝パワーアップ〟と、パイロットの〝レベルアップ〟が必要となります。そのほか『精神コマンド』で能力を引き上げる方法もありますが、これは一時的なもので、一定期間を過ぎるとその効力は失われてしまいます。

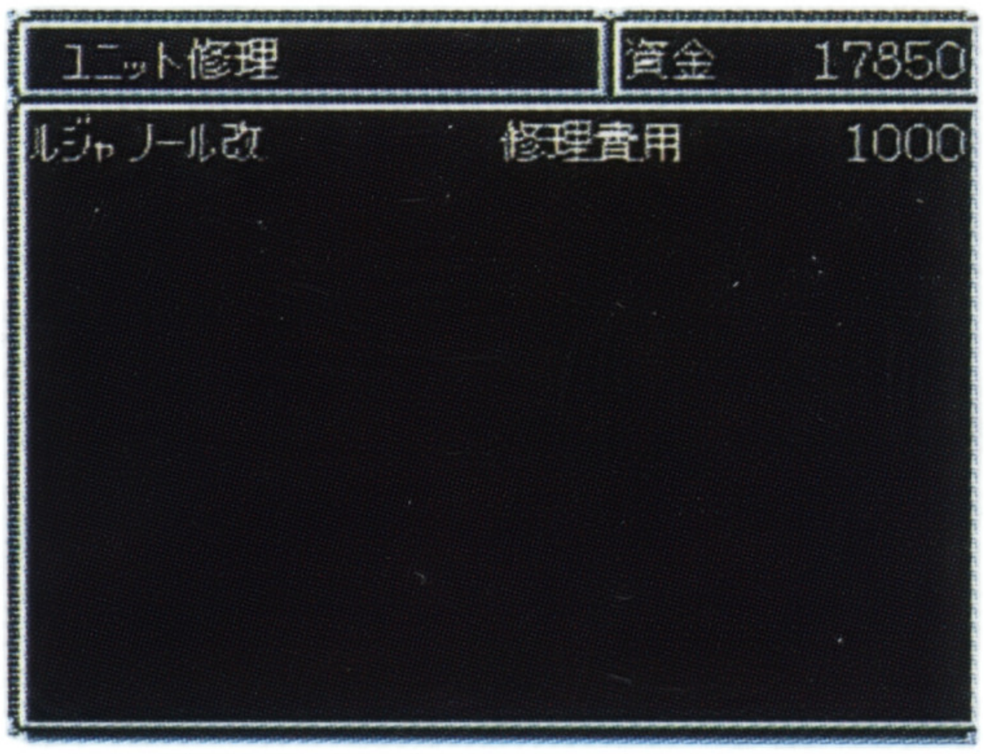
■ユニットのパワーアップ法

マップをクリアしたあと現れるインターミッション画面で「改造」のコマンドを選択してAボタンを押すと、「ユニット」か「武器」のどちらを改造するかが選択できます。選択したあと、パワーアップしたいユニットにカーソルを合わせてAボタンを押してください。ユニットをパワーアップできる項目は「反応（回避・命中能力）」「装甲（防御力）」「EN」「HP」の4種類で最大7段階、それぞれの段階に応じて改造費用がかかります。武器のパワーアップも同じ要領で行いますが、お金が足りない場合はもちろん改造できません。



★破壊されたユニットは修理費がかかる！

前のマップで破壊されてしまったユニットは、この画面で修理してもらいましょう。ただし、そのためにかかる費用はしっかり取られてしまいます。高性能なユニットほどお金がかかりますので、戦闘の際には、残っているHP値を常に確認しておきましょう。



■パイロットのレベルアップは効率良く

敵に攻撃を加えると、パイロットはそれに応じて経験値が獲られます。ある一定レベルまでこの数値が到達すると、そのパイロットはレベルアップし、全体的な能力が高まっていきます。ですから、どのパイロットを中心に育てるのかというのも、うまく戦闘を進める上での1つのポイントといえます。



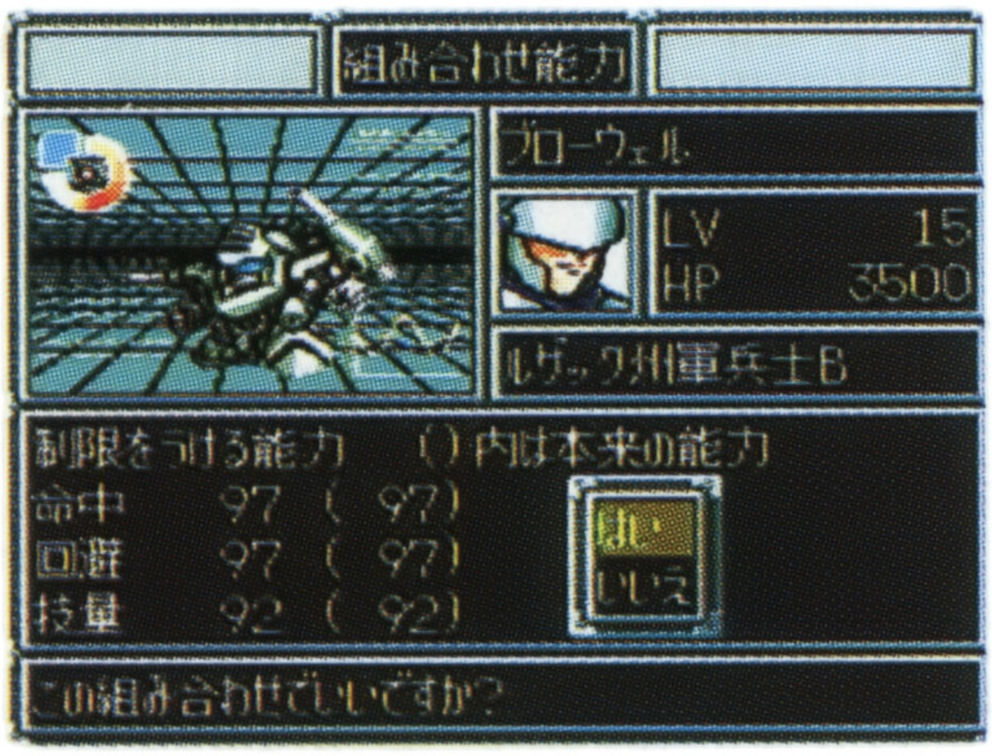


■パイロットを乗り換えオリジナル部隊を作る



このゲームでは、ユニットに乗っているパイロットを組替えて、プレイヤーの好みに合わせたオリジナル編隊を作ることも可能です。ただし、乗り換え可能なパイロットは、たとえばガンダム系というように、ある程度の決まった体系があります。また中には、特定パイロットでないと動かせないものもあります。

★パイロットの変更は「のりかえ」のコマンドで



「のりかえ」のコマンドを選択するとユニットのリストが現れますので、乗り換えを希望するパイロットを選択してAボタンを押します。次に、そのパイロットが乗り換え可能なユニットのリストが現れますので、希望のユニットを選択してAボタンを押します。さらに、そのパイロットが乗った場合の「組み合せ能力」画面が表示されますので、それをよく確認し、特に問題がないと思われたら再度Aボタンを押して乗り換えを実行します。なお、もともとそのユニットに乗っていたパイロットは降ろされてしまうので、同じ要領で、空いたユニットに「のりかえ」させてください。

■物語が進むと新しい武器も手に入る

経験値を増やすとレベルアップし、パイロットの能力が向上することは前にも説明しましたが、このほか、物語が進むにつれ、強力な新しい武器を装備したユニットを手にするチャンスも巡ってきます。ただし、こうした高度な武器を使いこなすためには、パイロットの気力やユニットのENが大量に必要となることも多いので、そうしたパワーの残り数値に注意を払ってください。またミサイルなど、実弾を使う武器については、ある一定の搭載量が決っていますので、そのへんも頭に入れながら戦闘を進めてください。

■そのほかの「インターミッションコマンド」

●記録（P14参照）

●能力

各ユニットの能力画面を表示します。

●すてる

不要になったユニットは下取りに出すことができます。その分、回収資金が手に入ります。

●終了

インターミッション画面から、次のマップへと進みます。





"精神"コマンドの説明

■精神コマンドをうまく使いこなそう

「精神」のコマンドは、いわばRPGでいわれる"魔法"に該当するものです。このコマンドを選択すると、画面下に現在使える精神コマンドの名称が表示され、それを使うことによりさまざまな能力が発揮されます。使える精神コマンドは個々のパイロットの性質によって異なり、レベルが上がることによって使える種類が多くなってゆきます。



★パイロットが複数の場合、誰が使うかを選択しよう

1つのユニットに複数のパイロットが乗り込んでいる場合（ゲッターロボ、ゴーショーグン等）、その中の誰が「精神コマンド」を使うかを選択することができます。複数になれば、それだけ多くの精神コマンドを使えるということになりますから、有利な戦いが展開できるはずです。





【精神コマンド一覧】

名称	消費ポイント	効力
加速	5	1回だけ移動力が＋5加算される。
幸運	20	1回だけ敵からの経験値・お金が倍になる。
根性	20	自分のHPを3分の1程度回復させる。
ひらめき	10	回避率が1回だけ100%になる。
必中	20	命中率が1ターンの間100%になる。
熱血	30	命中すれば、必ずクリティカルヒットを出す。
ド根性	40	自分のHPを完全回復させる。
気合	40	“気力”の数値を15ポイントアップさせる。
補給	50	指定したユニットのEN・弾数を完全回復。
友情	60	味方全員のHPを半分回復させる。
激怒	70	敵全体に10～1000ポイントのダメージを与える。
愛	80	味方全員のHPを完全回復させる。
手加減	20	自分より技量の低い敵を、HP10だけ残して生き残らせる。
威圧	50	自分よりレベルの低い敵を1ターンの間金縛りにする。
覚醒	50	自分の行動回数が＋1されます。
信頼	30	指定した味方ユニット1体のHPを3分の1回復させる。

SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧ください。

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、ゲーム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したら、弊社までご一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンプレスト製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際には、住所・氏名(保護者)・電話番号と、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

東京都台東区駒形2-5-5 〒111-81

☎03-3847-6666

電話受付時間／月～金曜日(除く祝日)10～16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。

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

バンプレストは、バンダイグループの一社です。

制作／ウィンキーソフト

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。