3.5 Manual Scan_0000.jpg



3.5 Manual Scan_0001.jpg

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「スーパーロボット大戦A」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方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。

## 安全に使用していただくために…

### ⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

3.5 Manual Scan_0002.jpg

## ⚠ 注意

● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

## 機器の取り扱いについて…

## ⚠ 警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

## ⚠ 注意

● カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

## 使用上のおねがい

● 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
● 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
● 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
● カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
● 端子部に指や金属で触らないでください。
● 分解や改造をしないでください。
● 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

| ゲームボーイアドバンス | ゲームボーイカラー | ゲームボーイ（ゲームボーイポケット／ライト） | スーパーゲームボーイ（スーパーゲームボーイ2） |
|---|---|---|---|
| ○ | × | × | × |

3.5 Manual Scan_0003.jpg

# CONTENTS


ストーリー .....05
ボタン操作のしかた .....06
ゲームの流れ .....07
ゲームスタート .....09
主人公の設定 .....10
出撃ユニット選択 .....12
マップ解説 .....14
マップ上のコマンド .....15
戦闘マニュアル .....16
戦闘の手順1／移動 .....18
2／攻撃 .....20
3／回復 .....24
4／終了 .....25
サポート .....26
合体攻撃 .....30
個別コマンドの活用 .....32
全体コマンドの活用 .....34
ステータス画面の説明／
ユニット能力 .....36
パイロット能力 .....38
武器性能 .....42
インターミッション .....44
インターミッションでのコマンド .....45
地形について .....52
セーブ機能の活用 .....53
精神コマンド一覧 .....54
強化パーツ一覧 .....55
主人公の紹介 .....56
オリジナルロボット .....57


## はじめに

このゲームは、プレイヤーとコンピューターが交互にユニット（持ち駒）を移動させて戦闘を行う戦術タイプのキャンペーン型シミュレーションRPGです。
マップ毎に異なる勝利条件をクリアすることで次のマップに進み、ストーリーを進めていきます。
物語はマルチストーリーとなっており、主人公の選択によって、いくつもの展開を楽しむことができます。
あなたはおなじみのスーパーロボットたちと共に、地球を侵略者たちから守ることができるでしょうか？

3.5 Manual Scan_0004.jpg

# ストーリー

宇宙世紀0XXX年。
1年戦争、グリプス戦役…二つの大戦を乗り越え、地球圏に束の間の平穏が訪れた。
テラフォーミングによる火星の開拓、ティターンズの爪痕も癒され…地球圏の復興、発展は急速に進められた。
…ここで、ある転機となる事件が起こる。
母星を失い、放浪の民となっていたバーム星人が地球への移民を求め、和平交渉に臨んできたのである。
コロニー国家への受け入れ、なにより状況的に余裕のあった地球連邦政府は、バーム星人との和平会談に応じることを快諾する。
だが。
バーム星人との和平会談は、「和平派代表の暗殺」という、最悪の結果で決裂…戦争状態に突入してしまう。
地球圏の混乱を憂いていた、月のギガノス帝国…ギルトール元帥は、会談の決裂をアースノイドの無能ゆえとし、地球からの独立を掲げ、地球連邦政府に宣戦を布告する。
その戦乱に呼応するように、火星開拓都市は謎の敵によって突然の襲撃を受け、地球では、なりを潜めていた百鬼帝国の侵攻が再開された。
こうして…地球圏は再び戦火の炎に彩られることとなる。
急速な事態の変化に、弛緩していた連邦政府が対応できるはずもなかった。
ただひとつ、地球連邦軍第13独立部隊…
通称『ロンド・ベル隊』を除いて。
だが…ロンド・ベル隊は、戦火の裏に隠された真実を、…「極めて近く、そして限りなく遠い世界」からの訪問者たちに、その時、気づくはずもなかった。
大戦の火種に息を吹きかけたのが、『彼ら』だということにも。

3.5 Manual Scan_0005.jpg

# ボタン操作のしかた

十字ボタン／カーソルの移動

L・Rボタン／ユニット検索




Aボタン／コマンドの決定、
各種ウインドウの呼び出し

Bボタン／コマンドのキャンセル、
ユニットや地形のデータ呼び出し

SELECTボタン／スクエアのON、OFF

STARTボタン／全体マップ表示

**●その他特殊操作**

**Aボタン+Bボタン+STARTボタン+SELECTボタン／**
ゲームをリセットしてタイトル画面に戻ります。この時STARTボタンを押し続けていると、セーブした所（P53参照）から再開できます。

**Rボタン+Aボタン／**
シナリオデモ中、押し続けるとメッセージを早送りします。

**Bボタン押しっぱなし+十字ボタン／**カーソル高速移動

3.5 Manual Scan_0006.jpg

# ゲームの流れ

このゲームは以下のように進んでいきます。

## ●シナリオデモ

次のマップのストーリー、目的がキャラクターの会話で語られます。



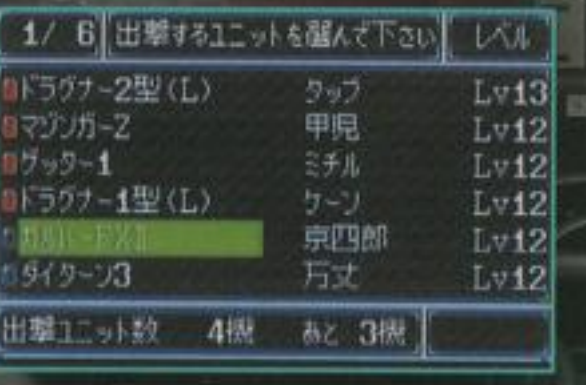

## ●マップ画面

戦闘の舞台となるマップ画面が現れます。



## ●出撃ユニットの選択

このマップで戦うユニットを選びます。
出撃できる機数はマップ毎に決まっています。



3.5 Manual Scan_0007.jpg

## ●戦闘

出撃が終われば戦闘開始です。自軍のユニットは青です。これを動かして赤や黄色の敵を撃破します。マップによって作戦目的が違うので注意してください。



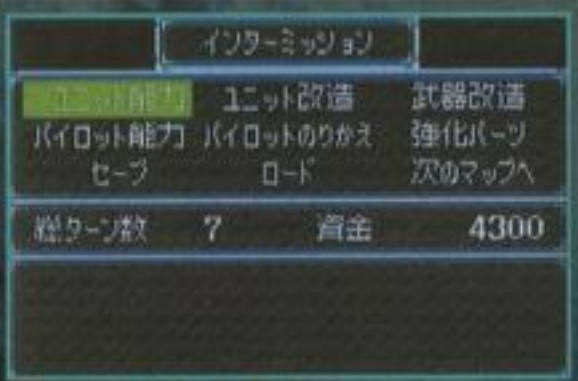

## ●シナリオエンドデモ

次回のステージへ、さらにストーリーが展開します。




## ●インターミッション

ユニットの修理、改造、乗り換え等を行い、次の戦いに備えます。セーブを行うこともできます。




次のシナリオへ

3.5 Manual Scan_0008.jpg

# ゲームスタート

ゲームボーイアドバンス本体にカートリッジを正しく差し込み、電源を入れてください。
ゲームタイトルが現れたらSTARTボタンを押し、モード選択に進んでください。




## スタート画面の説明




❶ スタート／最初から始めます。
❷ ロード／以前セーブした所のインターミッションからゲームを再開します。
❸ コンティニュー／マップの攻略途中でセーブした場合、そこから再開します。

3.5 Manual Scan_0009.jpg

# 主人公の設定

ゲームをスタートすると、まず主人公を設定することになります。
主人公は以下のように設定します。




●主人公の乗る機体の系統を、「スーパーロボット系」と「リアルロボット系」のどちらかに決めます。




●次に主人公の性別を決めます。

●主人公の乗る機体を決めます。



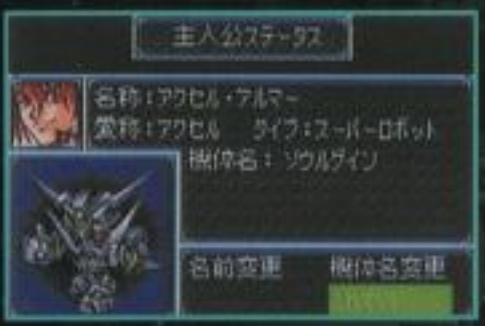

### ◆主人公によって違う？スパロボA◆

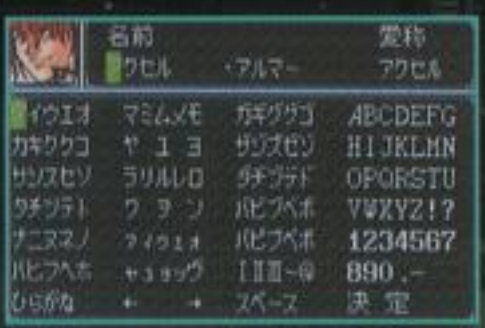
主人公は系統、性別によって選択できる機体が異なります。
同じくストーリーも変化するため、一度プレイが終了しても違う機体、違うタイプの主人公で再挑戦する楽しみがあります。

3.5 Manual Scan_0010.jpg

## ●確認画面

主人公とその機体の設定を確認します。
ここでは、主人公の名前と機体名は初期設定のままですが、変更することも可能です。
「名前変更」で主人公の名前を、「機体名変更」で機体の名前を変更することができます。



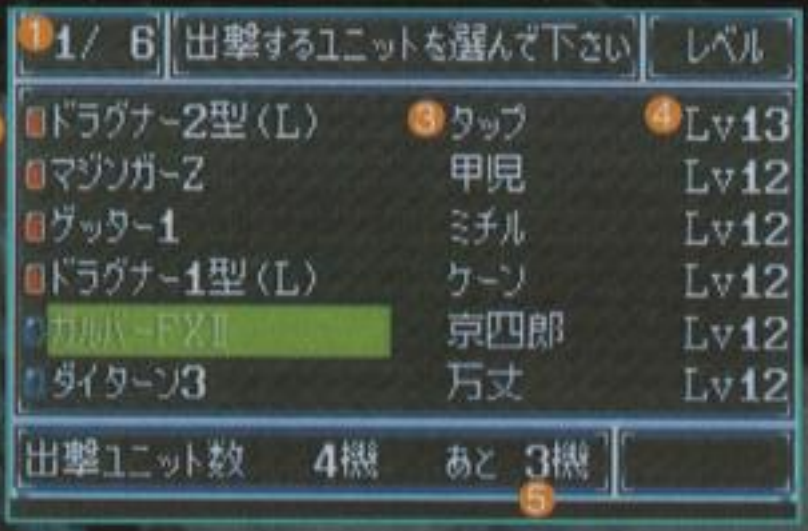

変更画面で名前を入力します。"決定"で元の画面にもどります。
変更が終わるか、変更しない場合は"これでいい"を選んでください。
ステータス確認画面で"はい"を選択すればゲーム開始です。
"いいえ"で始めからやりなおすこともできます。

3.5 Manual Scan_0011.jpg

# 出撃ユニット選択

通常、戦闘に参加するユニットは戦艦に搭載されています。マップ画面にうつり、出撃画面が表示されたら、表の中から今回出撃するユニットを選びます。

## 出撃画面の説明




**1 ユニットリストのページ数**
十字ボタン左右で次のページに移ります

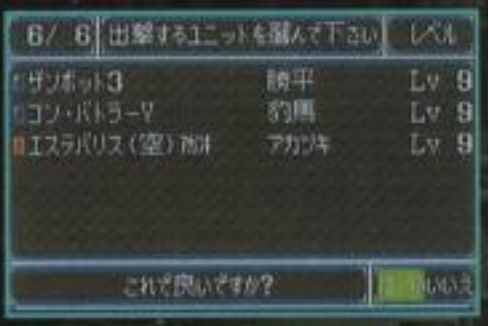
**2 ユニット名**

**3 パイロット名**

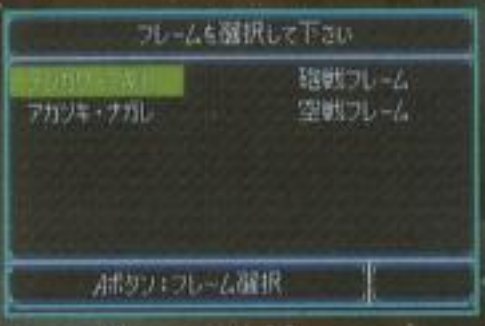
**4 パイロットレベル**

**5 出撃可能機数**
マップごとに出撃できる機数が決まっています

出撃させたいユニットにカーソルを合わせ、Aボタンで出撃を表す左端の赤いランプがつきます。再度Aボタンで取り消すこともできます。
出撃可能機数までユニットを選ぶか、Bボタンを押すといよいよ出撃になります。




ユニット・エステバリスのみ、出撃決定後、フレーム選択画面になります。フレームにより能力が異なります。十字ボタンの上下で変更したいユニットを選び、Aボタンを押すと変更できます。フレーム選択が終わったら、十字ボタンを下まで動かしてください。「これでいいですか？」という確認が出るので「はい」を選ぶと出撃となります。



3.5 Manual Scan_0013.jpg

# マップ解説

## マップ画面解説




❶ **カーソル**／これを動かして操作します。

❷ **スクエア**／マップのマス目です。
SELECTボタンでON／OFF可能です。

❸ **味方ユニット**／プレイヤーのユニットと、その味方のユニットです。プレイヤーのものでないユニットはコンピューターが操作します。

❹ **敵ユニット**／コンピューターが操作する敵ユニットです。

❺ **個別コマンド**／ユニットの操作内容です。

❻ **全体コマンド**／
ゲーム全体の操作をします。




❼ **ターン数**／
現在のターンです。

❽ **資金**／
現在持っている資金です。

3.5 Manual Scan_0014.jpg

# マップ上のコマンド

マップ画面で使用するコマンドは次の2種類です。

## 個別コマンド　ユニットの操作に使用します。

●個別コマンドリスト

| | |
|---|---|
| 移動 | ユニットを移動させます。 |
| 精神 | パイロットの精神コマンドを使用します。 |
| 能力 | ユニットのステータス画面を表示します。 |
| 攻撃* | 敵を攻撃します。 |
| 変形* | ユニットを変形させます。 |
| 発進* | 搭載されているユニットを発進させます。 |
| 説得* | 敵を説得します。 |
| 地上／空中<br>地中／水中 | ユニットをその場所に移動させます。 |
| パーツ* | ユニットに装備した強化パーツを使用します。 |
| 修理* | 隣接したユニットのHPを回復させます。 |
| 補給* | 隣接したユニットのENと装備を回復させます。 |

(*は状況に応じて出現します)

## 全体コマンド　ユニットの操作に使用します。

●全体コマンドリスト

| | |
|---|---|
| フェイズ終了 | フェイズを終了し、コンピューターの手番にします。 |
| 部隊表 | ユニットの部隊表を表示します。 |
| 作戦目的 | 敵味方の勝利条件を表示します。 |
| 精神検索 | パイロットの持つ精神コマンドリストを表示します。 |
| セーブ | 現在の状況を保存します。<br>スタート画面の"コンティニュー"で再開できます。 |

3.5 Manual Scan_0015.jpg

# 戦闘マニュアル

戦闘は次のような順番で進んでいきます。

## プレイヤー側の行動

ここではプレイヤーが自分のユニットを動かします。

### ●移動

味方ユニットにカーソルを合わせて、「個別コマンド」を表示し、「移動」を行います。



### ●攻撃

「個別コマンド」に「攻撃」が現れたら敵に攻撃することができます。



### ●回復

ユニットのHPが少なくなってきたら、様々な方法で回復させます。



### ●終了

味方の行動が終了したら、ユニットのいないマップ上で「全体コマンド」を表示して「フェイズ終了」を選択します。「終了」後はコンピュータ側の行動に移ります。

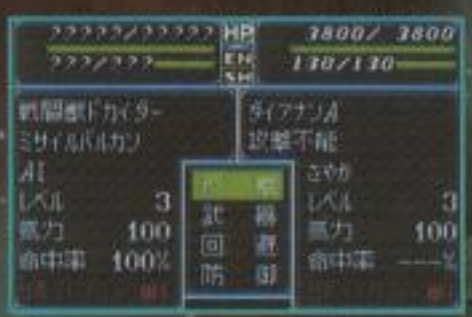



## コンピューター側の行動

ここでは自分のユニットを動かすことはできません。ただし、敵のユニットが攻撃してきた場合、反撃方法を設定することができます。

### ●反撃設定

敵の攻撃に対して反撃設定を行います。




### ●コンピューター側の行動の終了

コンピューター側の行動が終了すると、自動的にプレイヤー側の行動に移ります。



プレイヤー側の行動へ

# 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の上に合わせ、Aボタンを押すと、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。敵との距離が離れている場合は、「移動」コマンドでユニットを移動させ、敵との戦闘に備えましょう。

## ●ユニットの移動方法

「移動」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色で表示されます。移動範囲内であれば好きなところに移動することができます。移動する場所を選んでカーソルを合わせ、Aボタンでその場所に移動します。Aボタンを押して「待機」を決定すれば、移動が確定し、その場所で行動終了となります。この時、「攻撃」コマンドが表示されたら近くの敵に戦闘を仕掛けることができます。






## ●地形効果

マップには様々な地形が存在します。海、山などでは移動範囲が変化する場合もあります。地形は移動範囲の他にも様々な影響を持っているので注意が必要です。



## ●敵情報のチェック



自分のユニットを動かす時に、どのような敵がどれだけ移動してくるかを参考にすることで戦闘を有利に進めることができます。敵ユニットにカーソルを合わせ、Aボタンを押すとそのユニットの移動範囲が色で表示されます。また、Bボタンを押すとその敵の名前やレベル、HPなどのデータを見ることができます。しかし、まだ戦闘を行っていないユニットのデータは「???」で表示され、見ることができません。一度戦闘をしたユニットにカーソルを合わせ、Aボタンを2回押すとそのユニットの各能力を詳しく見ることができます。




## ●搭載



近くに味方戦艦ユニットがいる場合、そこに移動させて「搭載」することができます。「搭載」できる戦艦は青で表示されます。「搭載」されたユニットはターン数に応じてHPやEN、残弾、シールド(P37)が回復します。「搭載」されたユニットは、戦艦の個別コマンド「発進」でマップ上に戻すことができます。また、搭載されたユニットのパイロットは気力が5減少してしまいます。

3.5 Manual Scan_0019.jpg

# 戦闘の手順2／攻撃

ユニットが敵の近くまで接近すると戦闘が可能になります。戦闘は基本的に1体1で、仕掛けた方が先に攻撃します。攻撃には「接近してから攻撃」、「離れた敵に攻撃」、「マップ上で広範囲を攻撃」の3つの方法があります。
また、武器の射程内に敵がいない場合は攻撃することができません。

## ●攻撃方法

ユニットの「個別コマンド」から「攻撃」を選ぶと、武器リストが現れるので、その中から使用する武器を選択してください。



| 1/2 | 武器名 | 攻撃 | 射程 | 命中 |
|---|---|---|---|---|
| | ビームサーベル | 1200 | 1~2 | +20 |
| | ロケットパンチ | 1400 | 1~4 | -5 |
| | [illegible] | 1500 | 1~[illegible] | [illegible] |
| | アイアンカッター | 1600 | 1~3 | -10 |

| 弾数 --/-- | 空A 陸A 海- 宇A |
|---|---|
| 必要気力 ----(100) | |
| 必要EN 5(145) | クリティカル ±0% |

赤い文字で表示されている武器は使用できません。武器の使用不能には残弾が無いか、レベル、EN、射程、気力が足りない、地形適性が合わないなどの理由があります。
次に射程が色で表示されるので、カーソルで目標を指定し、Aボタンで決定します。

3.5 Manual Scan_0020.jpg

### ●接近してから攻撃



敵の近くまで「移動」してから「攻撃」する方法です。
武器メニューウィンドウにPマークがある武器は、移動した後でも使用することができます。

### ●離れた敵に攻撃



射程距離2以上の武器を装備しているユニットは、離れた所から射程内の敵を攻撃することができます。

### ●マップ上で広範囲を攻撃

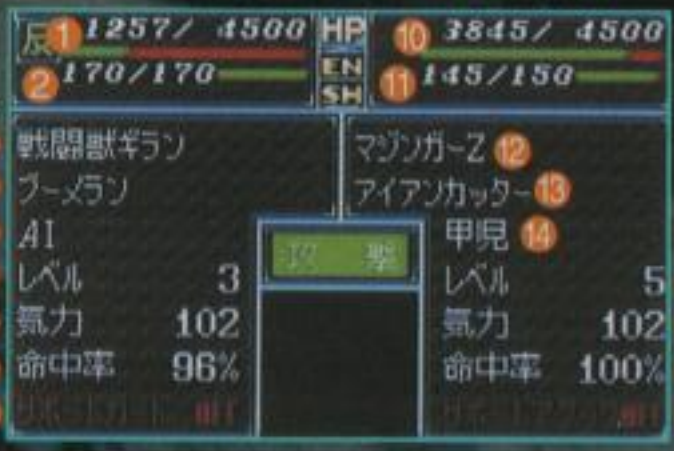


武器リストにMマークがある武器は、マップ上の複数の敵にダメージを与えることができます。
攻撃範囲は色違いで示され、方向を指定する場合は十字ボタンで動かします。範囲内に味方ユニットがいた場合、同時にダメージを受ける可能性があるので注意が必要です。
この攻撃に対して反撃することはできません。

## 攻撃の確認

攻撃の指定が終わると、画面にプレイヤー側とコンピューター側のデータが表示されます。ここでAボタンを押せば戦闘開始となります。データを見て、命中率が低い、または相手に反撃を受ける可能性が高い等の不安があったらBボタンでキャンセルし、攻撃の指定をやり直すことができます。

## 攻撃データウィンドウの説明



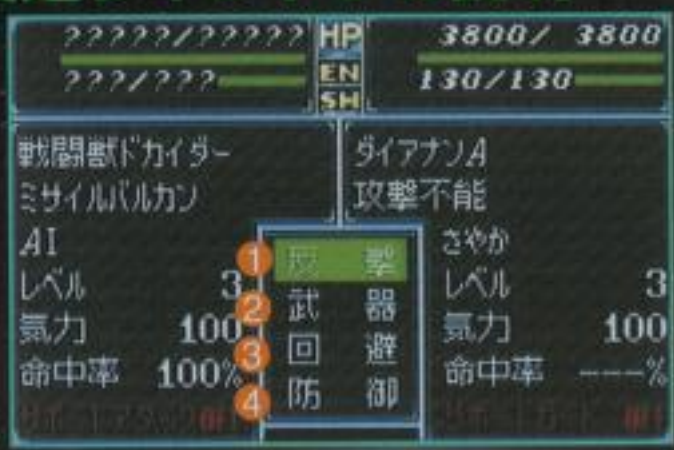

1. 敵のHP
2. 敵のEN
3. 敵のユニット名
4. 反撃に使用する武器名
5. 敵のパイロット名
6. 敵のレベル
7. 敵の気力
8. 反撃に使用する武器の命中率
9. サポートガードのON／OFF
10. 自分のHP
11. 自分のEN
12. ユニット名
13. 攻撃に使用する武器名
14. パイロット名
15. 自分のレベル
16. 自分の気力
17. 攻撃に使用する武器の命中率
18. サポートアタックのON／OFF

3.5 Manual Scan_0022.jpg

## 反撃の設定

敵からの攻撃を受けた場合、ユニットは「反撃」を行うことができます。
内容を設定し、Aボタンで決定、カーソルが「反撃」に合うのでさらにAボタンを押せば戦闘が開始されます。

## 反撃設定ウィンドウの説明




1 反撃／設定された内容で戦闘を開始します。

2 武器／反撃に使用する武器を設定します。
Mマークのついた武器など、一部の武器は使用できません。

3 回避／敵の攻撃を避け、命中率を半分にします。
攻撃は行いません。

4 防御／敵の攻撃を防御し、ダメージを半分にします。
攻撃は行いません。

3.5 Manual Scan_0023.jpg

# 戦闘の手順3／回復

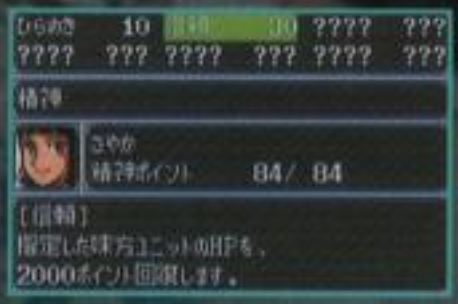
HPが0になるとユニットは破壊されてしまいまいます。また、ENや残弾が尽きれば攻撃することもできなくなります。そうなる前に「回復」を行いましょう。「回復」にはいくつかの方法があります。

## ●ユニットによる回復



ユニットの中には「修理装置」、「補給装置」の特殊能力を持ったものがあります。「攻撃」と同じ手順で、味方を回復させましょう。修理するユニットのパイロットのレベルが高いほど、回復するHPは増えます。最大回復量は修理するユニットのHPまでです。「補給装置」を使うと、ENと残弾は最大まで回復します。

## ●コマンドによる回復




味方のパイロットが「根性」、「愛」等の回復系精神コマンドを持っていれば、その能力を使って回復することができます。

## ●マップによる回復




マップの中には「基地」や「街」等、ユニットのHP, ENを回復する能力を持った地形が存在します。その上にユニットを置いておけば、1ターンにHP、ENが10〜30%回復します。



### ●搭載による回復

ユニットを戦艦に搭載した場合、毎ターンHPが回復します。また、ENや残弾の補給もできます。シールド(P37)も回復します。ただし搭載されたユニットの気力は5下がってしまいます。




### ●パーツ使用

「リペアキット」、「プロペラントタンク」、「カートリッジ」等のパーツを装備していた場合、それを使ってHPを回復したり、ENや残弾を補給することができます。

## 戦闘の手順4／終了




プレイヤーの行動が全て終わったら、マップ上のユニットのいない場所でAボタンを押し、「全体コマンド」を表示してください。その中の「フェイズ終了」でプレイヤーの行動が終了し、コンピューター側の行動に移ります。全てのユニットを行動させる必要はなく、行動できるユニットが残っていても終了することはできます。このようにプレイヤーとコンピューターが交互に行動して戦闘は進んでいきます。作戦目的を達成すればマップクリアとなります。

3.5 Manual Scan_0025.jpg

# サポート

戦闘中、ユニットが他のユニットの戦闘に参加してくることがあります。これを「サポート」と呼びます。サポートはアタックとガード2つの種類があります。「サポートアタック」は隣接するユニットが攻撃する時に一緒に攻撃します。「サポートガード」は隣接するユニットへの攻撃を代わりに受けます。
サポートに入れるユニットは未行動で、サポート回数が残っていることが条件になります。
サポート回数はある条件によって決定します。実際サポートに入ってくれるかどうかはマップ上や攻撃・反撃のデータウィンドウで分かりますのでそこで判断してください。











3.5 Manual Scan_0026.jpg

## サポートアタック

サポートアタックはプレイヤーのユニットが攻撃する場合、次の条件がそろったら発動します。

- ●援護するユニットと援護されるユニットが隣接している。
- ●援護するユニットのサポート回数が残っている。
- ●援護されるユニットと高低差が同じ（空と陸の場合は不可）
- ●援護するユニットの武器が目標の敵に使用できる。
- ●敵の反撃で援護されるユニットが破壊されない。
- ●サポートアタックがONになっている。

サポートアタックが必要ない場合は、攻撃データウィンドウで十字ボタンの左右か、L／Rボタンを押せば、サポートアタックのON／OFFを変更することができます。また、ユニットが合体攻撃をしかける場合にはサポートアタックは発生しません。



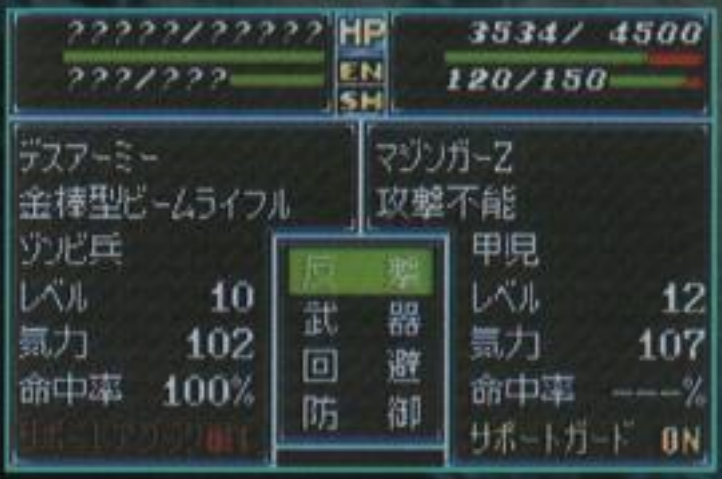
3.5 Manual Scan_0027.jpg

## サポートガード

サポートガードはプレイヤーのユニットが攻撃を受ける場合、次の条件がそろったら発動します。

- ●援護するユニットと援護されるユニットが隣接している。
- ●援護するユニットのサポート回数が残っている。
- ●援護されるユニットと高低差が同じ（空と陸の場合は不可）
- ●援護されるユニットが回避に失敗した。
- ●サポートガードがONになっている。

サポートガードが必要ない場合は反撃設定ウィンドウで十字ボタンの左右か、L／Rボタンを押せば、サポートガードのON／OFFを変更することができます。また、ガードに入ると破壊されてしまうような場合はサポートガードは発動しません。



3.5 Manual Scan_0028.jpg

## サポートの詳細

### ●サポートと精神コマンド

サポート中、援護するユニットは精神コマンドの効果を得ることができません。サポートに入る前に使用しても、発動しないのです。「切り払い」「シールド」等の特殊技能や「ディストーションフィールド」等の特殊能力は発揮されます。

### ●経験値

攻撃でサポートアタックをしたユニットには経験値は入らず、攻撃をしたユニットに入ります。



### ●サポートの優先順位

周囲にサポートに入れるユニットが複数いる場合、どのユニットがサポートに来るかはある条件で決定されます。いろいろ試してみてください。



3.5 Manual Scan_0029.jpg

# 合体攻撃

複数のユニットで1体の敵を同時に攻撃するのが「合体攻撃」です。合体攻撃は、その攻撃ができるユニットが互いに周囲8マス以内にいる場合武器リストに追加され、使用できるようになります。
合体攻撃に参加するユニットは未行動でも行動済みでもかまいません。また、参加した未行動のユニットは行動済みになりません。

**●合体攻撃の流れ**

●合体攻撃の出来るユニットを一ヶ所に配置する。

●武器リストに合体攻撃技が追加される。



合体攻撃を行うと、参加した全てのユニットはエネルギーを消費します。エネルギーが足りないユニットがいた場合、合体攻撃を行うことはできません。また、気力やレベルに条件がある場合、参加する全てのユニットがその条件を満たしていなければなりません。精神コマンドは、攻撃をかけるユニットのパイロットのものだけかけることができます。合体攻撃終了後、敵の反撃は攻撃を仕掛けたユニットに与えられます。この時サポートアタックは発生しません。




●反撃は攻撃をしかけたユニットが受けます。




●攻撃終了、参加したユニットは行動終了にはなりません。

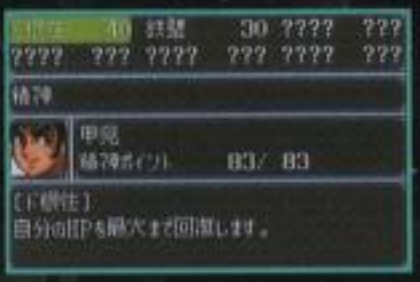


3.5 Manual Scan_0031.jpg

# 個別コマンドの活用

個別コマンドは、ユニットの特性や状況により様々なものが現れます。その活用次第で戦闘は大きく変化します。各コマンドの使い方をよく考え、自軍を勝利に導きましょう。

## ●精神コマンド




パイロットの精神ポイントを消費することで使用できる能力です。命中率を上げたり、HPを回復したりと様々な種類があります。

キャラクターのレベルが上がると、使える種類も多くなっていきます（精神コマンドの種類についてはP54参照）

## ●変形




このコマンドが表示されたユニットは、その形を変えることで違う能力を発揮することができます。マップに適した形に変形して移動力を高めたり、敵に対してより有利な形になったりするのが主な使い方です。状況に応じて上手く使い分けましょう。

## ●説得




敵ユニットの中には、説得によって仲間になるものがいます。特定のキャラクターが隣接すると、「説得」コマンドが現れます。成功すれば仲間が増えるだけでなく、シナリオの展開も変化します。説得できそうな敵が現れたら、話の展開を考えて説得しに行くキャラクターを判断しましょう。

## ●空中／水中／地上／地中



ユニットには空陸、水陸等、複数の場所で動けるものがあります。マップの状況に応じて「空中」「水中」等のコマンドが現れ、そこに侵入することができます。ユニットの適性に応じて移動範囲が変化します。武器にも適性があり、目標がいる地形によって性能が変化します。自分に有利で敵が苦手な地形を把握していれば、戦いをかなり有利に進めることができます。

## ●パーツ



「プロペラントタンクS」や「カートリッジ」等の消費型強化パーツを使用します。HPやEN等を回復することができます。他の回復方法と異なり、一つの項目を完全回復するため、ユニットの特性に合わせて装備しましょう。

## ●能力




ユニットやパイロットの能力を見ることができます。ユニットの状態をまめにチェックすることで無駄な動きを無くし、確実な戦闘を行うことができるようになります。

3.5 Manual Scan_0033.jpg

# 全体コマンドの活用

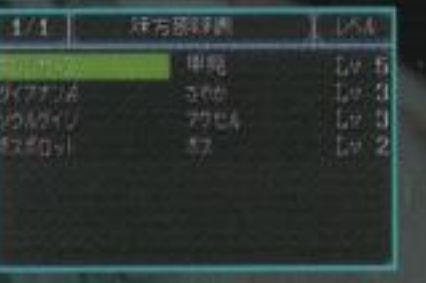
ユニットのいないマップ上でAボタンを押すと「全体コマンド」が現れます。ゲーム全体の流れを指示、確認する重要なコマンドなので、各コマンドの役割をしっかり覚えておきましょう。

## ●フェイズ終了



味方ユニットの行動が全て終わったら、このコマンドでコンピューター側に行動を移します。このとき、まだ行動していないユニットの数が表示されます。まだユニットを動かす場合は「いいえ」を選ぶかBボタンでマップに戻ってください。フェイズを終える場合は「はい」を選択します。

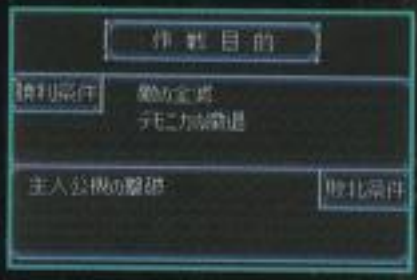
## ●部隊表



現在出撃しているユニットの一覧表がEXP(経験値)の高い順に表示されます。名前が赤く表示されているユニットは行動済みです。十字ボタンでリストのでページを進めます。またL／Rボタンで一覧表のデータをレベル、気力、撃墜数、HPに切りかえることができます。ユニットの名前にカーソルを合わせてAボタンを押すと、ユニットの現在位置にカーソルが移動します。

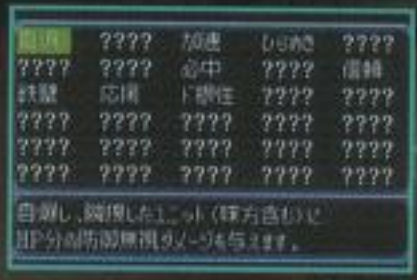
3.5 Manual Scan_0034.jpg

## ●作戦目的




マップの勝利条件と、敗北条件が表示されます。
勝利条件を満たせばマップクリアー、敗北条件が満たされるとゲームオーバーです。
マップの途中で作戦目的が変更される場合もあります。ストーリーの進み具合を見て再確認してください。

## ●精神検索




現在出撃しているパイロットの精神コマンド一覧を表示します。
使いたいコマンドを選択すると、そのコマンドを持っているパイロットのリストが表示されます。
パイロットの名前を選択すると、そのパイロットが乗っているユニットの現在位置にカーソルが移動します。

## ●セーブ

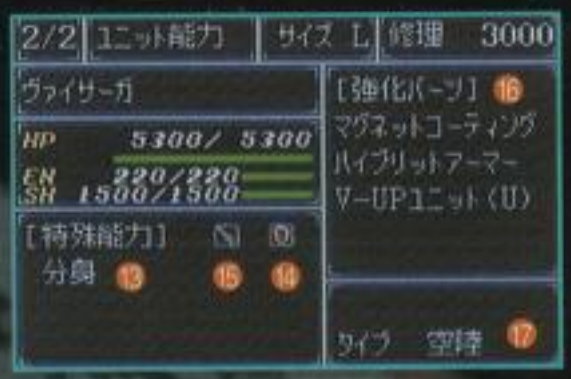



現在のマップを保存します。次に始める時はこのマップ上から始まります。
スタート画面の「コンティニュー」でロードすることができます。

3.5 Manual Scan_0035.jpg

# ステータス画面の説明／ユニット能力




1. **ページ**／十字ボタンで次のページに切り替わります。
2. **サイズ**／SからLLまであり、大きいほど攻撃が命中しやすくなります。
3. **修理**／破壊された時の修理代です。
4. **ユニットの名前**
5. **HP**／ユニットの耐久力です。0になると破壊されます。
6. **EN**／ユニットのエネルギー量です。
7. **SH**／シールドの耐久力です。補給・搭載することで回復します。
8. **移動力**／マップで移動できるコマ数です。
9. **運動性**／ユニットの機動力です。命中や回避に修正を与えます。
10. **装甲**／ユニットの防御力です。高いほどダメージを防ぎます。
11. **限界**／ユニットの反応の限界です。パイロットはこの数値まで能力を発揮できます。
12. **地形適性**／ユニットがどの地形にどれだけ適応しているかを表します。"A～C"と"－"があります。Aが一番その地形に適しており、"－"はその地形に適応していないので、そこに侵入することはできません。
13. **特殊能力**／そのユニットに備わっている特殊能力です。もともとユニットについているものと、強化パーツで追加されるものがあります。
14. **盾アイコン**／そのユニットがシールドを使用できることを示します。
15. **剣アイコン**／そのユニットが切り払いを行えることを示します。
16. **強化パーツ**／現在装備している強化パーツです。
17. **タイプ**／ユニットが適応している地形です。そこでの活動を得意とします。

3.5 Manual Scan_0036.jpg

# 主な特殊能力

**●シールド**

シールドを装備している場合、ダメージはシールドに与えられます。シールドが破壊されたら本体がダメージを受けます。

**●Iフィールド**

中程度のビーム攻撃のダメージを減少する。

**●ディストーションフィールド**

ある程度のビーム攻撃とグラビティブラストを無効化します。強力なビームやグラビティブラストはダメージを減らすことができず、そのまま受けてしまいます。それ以外全ての攻撃はダメージを半分にします。ENが切れると使えません。

**●ジャマー（ECM装置）**

ミサイル系の実弾兵器の攻撃を無力化します。（バズーカなどには効かない）

**●分身**（マッハスペシャル・真マッハスペシャル・ゴッドシャドー）

パイロットの気力が130以上になった時、50%の確率で敵の攻撃を回避します。

**●HP回復**

ターンの始めに、HPが自動的に回復する能力です。

**●変形**

ユニットが変形して、別の能力を持つ機体に変化できます。ユニットの行動前なら、いつでも自由に変形することができます。

**○特殊ユニット：エステバリスのエネルギー供給エリアシステム**

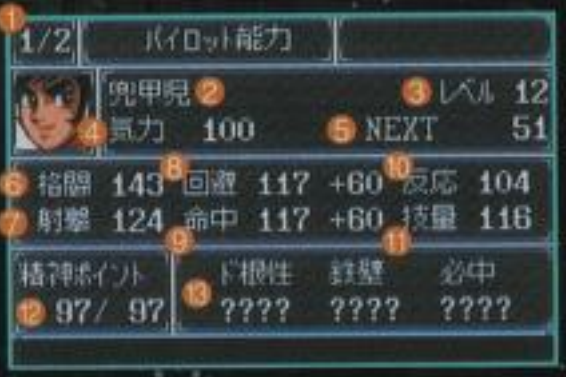
エステバリスはナデシコからエネルギーを供給されていて、エネルギー供給エリア内ではENが毎ターン全快します。エネルギー供給範囲はナデシコにカーソルを合わせたときに表示される黄色いエリアです。そこを出るとエステバリスは普通にエネルギーを消費します。エネルギー供給範囲からはずれると、「WARNING」の文字が出ます。

**○特殊ユニット：Gガンダム系のスーパーモード**

Gガンダム系のユニットは気力が120以上になるとスーパーモードが発動し、パイロットの能力値（格闘、射撃、回避、命中、反応、技量）が+10上昇し、武器が追加されます。一度スーパーモードが発動すると、その後の気力の上下に関係なく、そのシナリオの間は持続します。

3.5 Manual Scan_0037.jpg

# ステータス画面の説明／パイロット能力

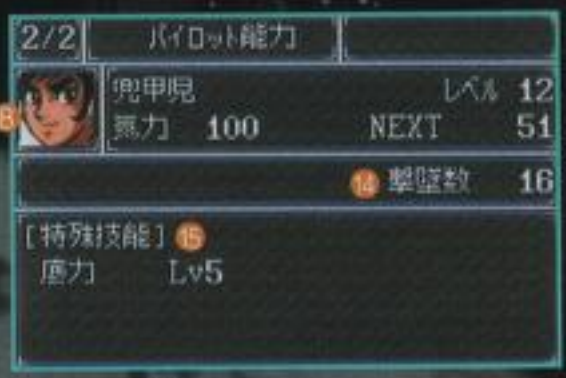



❶ ページ／十字ボタンで次のページに切り替わります。

❷ パイロット名

❸ レベル／現在のレベルです。戦闘して経験値をためるとレベルアップします。レベルが一定以上ないと使えない武器もあります。

❹ 気力／現在の気力です。これが高まると攻撃力、防御力が上がります。気力は戦闘で敵を倒したり、補給を受けたり、またイベントによって増減します。気力が一定以上ないと使えない武器もあります。




❺ NEXT／次のレベルに必要なEXP（経験値）です。

❻ 格闘／接近戦で武器を使いこなせる能力です。100を基本値として高くなるほど相手に与えるダメージが高くなります。

❼ 射撃／遠距離戦で武器を使いこなせる能力です。100を基本値として高くなるほど相手に与えるダメージが高くなります。

❽ 回避／敵の攻撃を避ける能力です。高いほど回避率が上がります。能力に＋されているのは機体の運動性です。

❾ 命中／攻撃の正確さです。高いほど命中率が上がります。能力に＋されているのは機体の運動性です。

❿ 反応／この値が高いと命中、回避能力が上がります。

⓫ 技量／操縦能力です。この値が高いとクリティカルヒットが出やすくなります。

⑫ **精神ポイント**／パイロットが持つ精神ポイントの数です。これを消費して精神コマンドを使用します。現在値／最大値です。
⑬ **精神コマンド**／パイロットがもつ精神コマンドの一覧です。
⑭ **撃墜数**／今まで墜とした敵の数です。
⑮ **特殊技能**／パイロットの特殊技能です。レベルアップで新たに覚えることもあります。

## 主なキャラクターの特殊能力

### ●ニュータイプ・強化人間レベル




カンダム系のパイロットのみが修得できる特殊技能です。ファンネルが扱えるかどうかと、その射程、回避、命中に修正がかかります。また、この能力はレベルが上がるに連れて、ファンネルの射程、回避、命中がアップします。

### ●切り払いレベル




切り払いは剣でミサイルなどの実弾兵器を切り払い、ダメージを0にする技能です。
切り払いの特殊技能は、剣を持っているユニットに搭乗している場合、一定の確率で発動します。

3.5 Manual Scan_0039.jpg

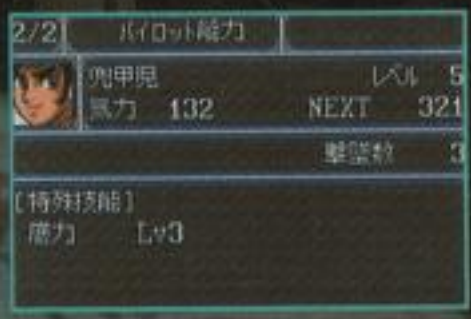
## ●カウンターレベル

敵から攻撃を受けたときは、敵の先制攻撃となりますが、カウンターが発動した場合、こちらから攻撃を仕掛けることができます。さらにカウンター攻撃では必ずクリティカルが発生します。




## ●底力レベル

底力はユニットの残りHPが少なくなると発動し、パイロットの回避、命中、ユニットの装甲値に修正値がプラスされ、クリティカル発生率も修正値がプラスされる能力です。技能レベルが上がるにつれて発動しやすくなり、修正値も上がっていきます。



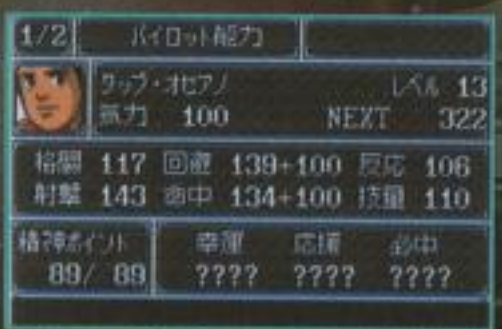
3.5 Manual Scan_0040.jpg

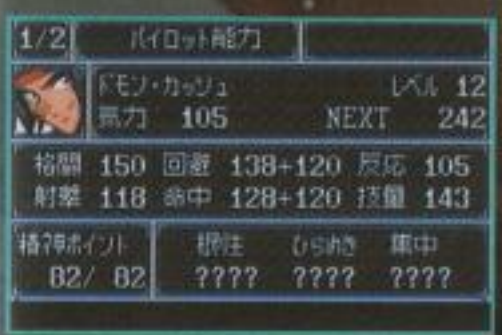
# パイロットのレベルアップ

パイロットがレベルアップすると各能力値、精神ポイントなどが増加し、パイロットはより強力になっていきます。各能力の上昇値は決まっていますが、格闘値と射撃値には技能ポイントが設定されています。その行動を行うことで技能ポイントがたまっていき、一定以上になるとその能力値が増加します。

このことにより、接近戦中心で戦うユニットは格闘が、遠距離戦中心で戦うキャラクターは射撃が伸びやすくなり、よりキャラクターに特徴が出てきます。

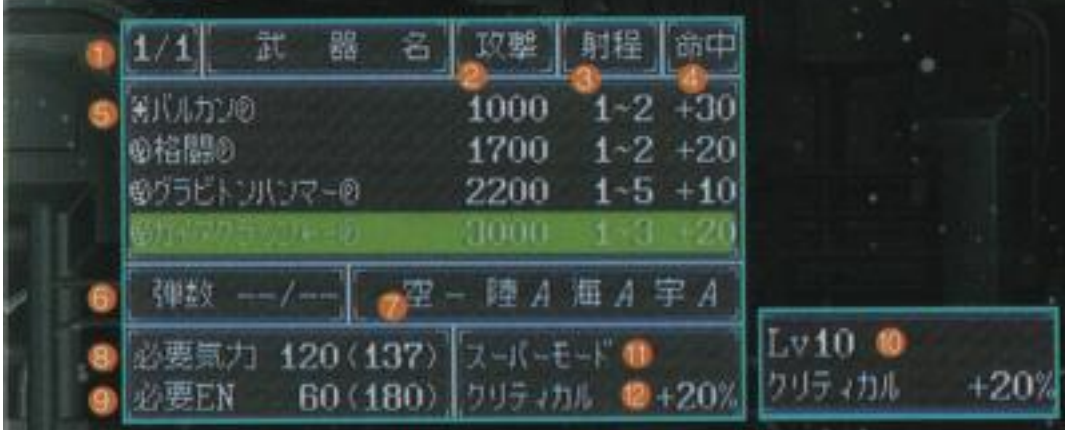


3.5 Manual Scan_0041.jpg

# ステータス画面の説明／武器性能




1. **ページ数**／十字ボタンで次のページに切り替わります。
2. **攻撃**／その武器の攻撃力です。
3. **射程**／その武器の射程距離です。最短射程～最高射程を表します。
4. **命中**／その武器を使用したときにかかる命中修正です。
5. **武器種別アイコン**／
   - =射撃用兵器
   - =格闘用兵器
   - B =ビーム兵器
   - P =移動後でも使用可能な兵器
   - M=マップ上の広範囲を攻撃できるマップ兵器
6. **弾数**／弾数制限のある武器の残り弾数です。現在の弾数／最大弾数です。
7. **地形適性**／その武器ががどの地形にどれだけ適応しているかを表します。"A~C"と"ー"があります。Aが一番その地形に適しており、"ー"はその地形に適応していないので、その地形の中で、またはその地形の中に居る目標には使用できません。
8. **必要気力**／武器の中には一定以上の気力がたまっていないと使用できない武器があります。"必要気力（現在の気力）"で表示されます。
9. **必要EN**／使用にENが必要な武器の消費ENです。"消費EN(現在のEN)"です。

⑩ **必要レベル**／武器の中には一定以上のレベルでないと使用できない武器があり、それを表しています。

⑪ **スーパーモード**／使用するにはスーパーモードにならなければなりません。Gガンダム系のユニットのみの能力です。

⑫ **クリティカル補正**／その武器のクリティカルヒットの出やすさです。+が大きいほど出やすくなります。

## 特殊な武器

### ●合体攻撃




合体攻撃は近くに合体攻撃ができるユニットがいないと、武器リストに表示されません。上手くユニットを集合させてフォーメーションを作り上げてください。(詳しくはP30参照)

### ●スーパーモードによる必殺技



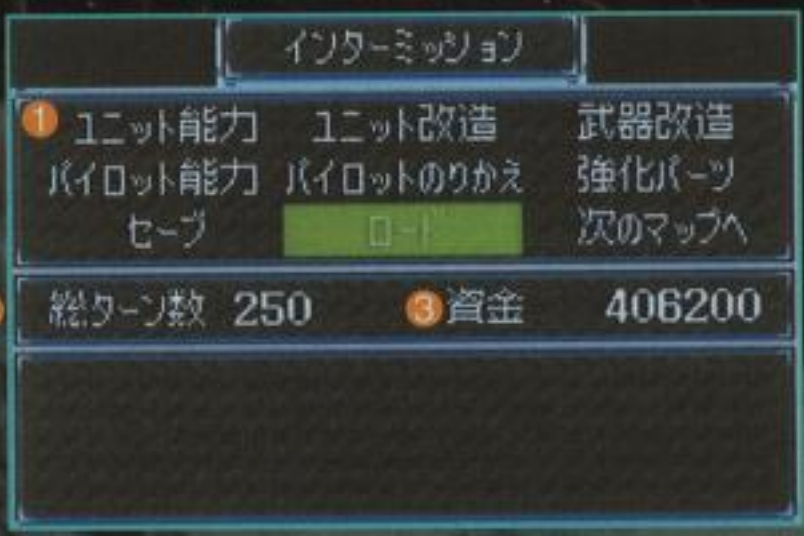

Gガンダム系のユニットは、スーパーモードになることで使用可能になる技があります。使用に一定以上の気力が必要な武器とあまり変わりませんが、スーパーモードの場合は一度なってしまったら気力が減っても解除されないので、その技を使い続けることができます。

3.5 Manual Scan_0043.jpg

# インターミッション

マップクリア後に現れる「インターミッション」はユニットを改造したり、パイロットを乗り換えさせたりして次の戦いに備える大事な場面です。戦闘で貯めた資金を使い、自軍をしっかり強化しておきましょう。

## インターミッション画面




❶ **インターミッションメニュー**

❷ **総ターン数**／今までのマップをクリアするのにかかったターンの総計です。

❸ **資金**／現在持っている資金です。これを使ってユニットを改造します。

3.5 Manual Scan_0044.jpg

## インターミッションでのコマンド

| | |
|---|---|
| ユニット改造 | ユニットを改造し、能力をアップします。 |
| 武器改造 | 武器を改造し、能力をアップします。 |
| ユニット能力 | ユニットのステータス画面を表示します。 |
| パイロット能力 | パイロットのステータス画面を表示します。 |
| パイロットのりかえ | パイロットを別の機体に乗せ換えます。 |
| 強化パーツ | 入手した強化パーツをユニットに取り付けます。 |
| セーブ | ここまでのデータをセーブします。 |
| ロード | セーブしてあるデータを呼び出します。 |
| 次のマップへ | インターミッションを終え、次のマップ画面に移ります。 |

## 改造

改造にはユニットの能力を上げる“ユニット改造”と、武器のダメージを上げる“武器改造”があります。ユニットの強さは、ユニット自体の強さとパイロットの能力が合わさったものなので、機体を改造するとともに、パイロットもレベルアップさせていくのが強力なユニットをつくる基本です。

### ●ユニット改造

ユニット改造を選択すると、ユニットリストが表示されます。十字ボタンでリストのページを切り替えられるので、中から改造したいユニットを選択します。次にユニットのどこを改造するかを指定します。決定すると、能力がどれだけ上がって、どれだけ金がかかるかが表示されます。改造を行うとステータスの横にあるランプが点灯します。これは何段階その部分を改造したかを表しています。十字ボタン左右で改造値を上げ、Aボタンで決定です。

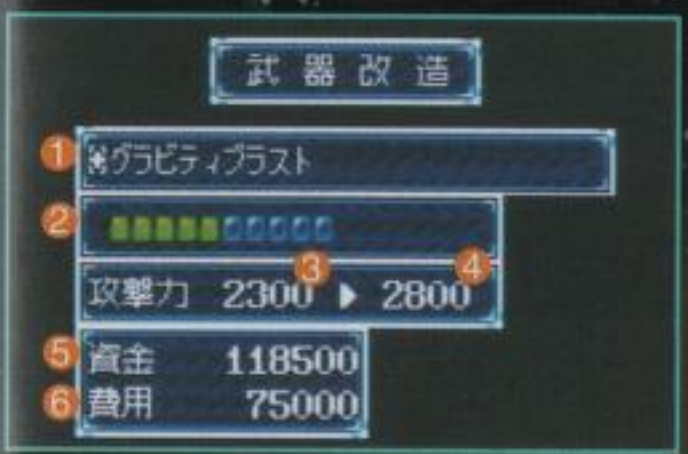



1. 改造するユニット名
2. 現在の資金
3. 改造にかかる費用
4. 改造する項目
5. 現在の数値
6. 改造後の数値
7. 改造段階

3.5 Manual Scan_0046.jpg

## ●武器改造

武器改造の場合もユニット改造と同様ですが、ユニットリストからそのユニットの武器リストが表示され、そこから改造したい武器を選びます。十字ボタン左右で改造値を上げ、Aボタンで決定です。また武器によっては改造できないものもあるので注意してください。



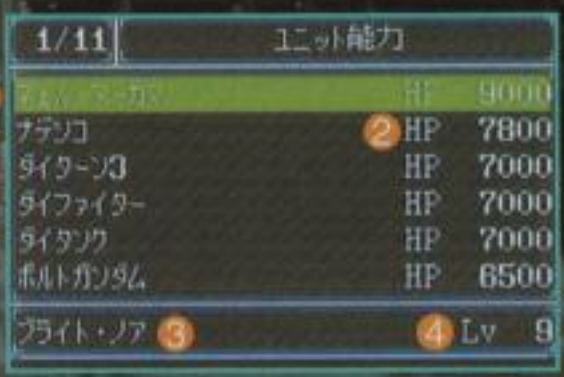

1. 改造する武器名
2. 改造段階
3. 現在の数値
4. 改造後の数値
5. 現在の資金
6. 改造にかかる費用

3.5 Manual Scan_0047.jpg

# 能力

## ●ユニット能力

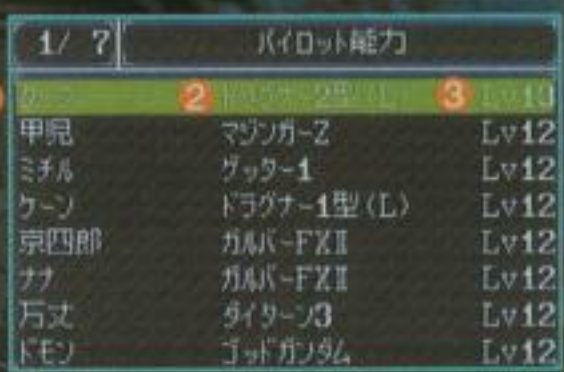
ユニット能力を選択するとユニットリストが現れます。見たいユニットを選択すると、ステータス画面に移行します。さらにもう一度Aボタンを押すと武器リストになります。




1. ユニット名
2. HP／ユニットの耐久力
3. ユニットのパイロット
4. パイロットのレベル

## ●パイロット能力

パイロット能力を選んだ場合も同じく、パイロットリストの中から見たいパイロットを指定するとステータス画面になります。

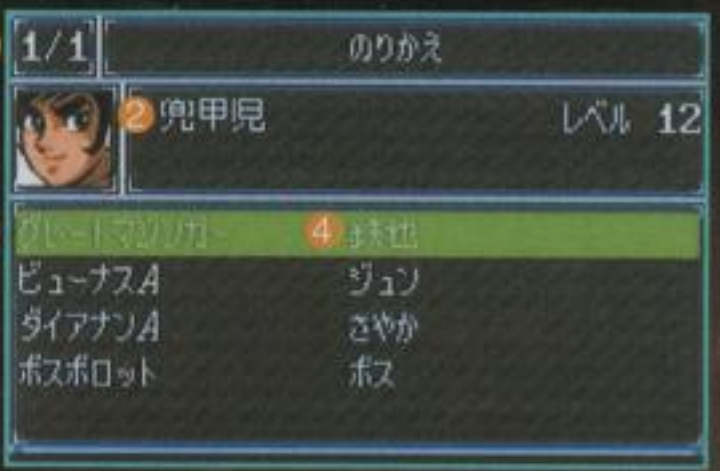



1. パイロット名
2. 搭乗ユニット名
3. パイロットのレベル

3.5 Manual Scan_0048.jpg

## パイロットののりかえ

パイロットののりかえを選択すると、パイロットリストが現れます。乗り換えをさせたいパイロットを選択すると、乗り換え可能なユニットのリストが現れます。好きなユニットを選んで決定すると、簡易ステータス画面が現れ、確認してくるので、「はい」を選択してください。

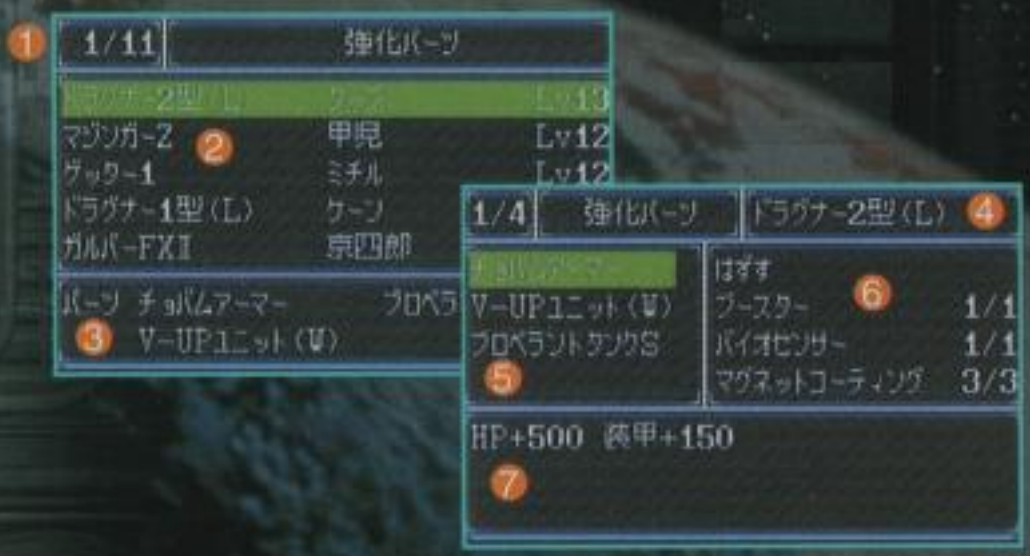



1. ページ／十字ボタンで次のページに切り替わります。
2. 乗りかえるパイロットの名前。
3. 乗りかえ可能なユニット。
4. 現在そのユニットに乗っているパイロット。

3.5 Manual Scan_0049.jpg

## 強化パーツ

強化パーツを選ぶとユニットリストが現れます。下に現在選択されているユニットがどのような強化パーツをつけているか表示されます。ユニットを選択すると、強化パーツのリストが現れます。パーツを選んで決定すると、現在そのパーツをつけているユニットが表示されます。「――――」がある場合、誰もつけていないパーツが余っているということです。誰かのパーツをはずしてユニットに取りつけ直すならパーツをはずすユニットを選び、「はずす」を決定しましょう。




1. ページ／十字ボタンで次のページに切り替わります。
2. ユニットリスト
3. リストのユニットが現在つけているパーツリスト
4. パーツをつけるユニット名
5. 現在ついているパーツ
6. パーツリスト
7. パーツの詳細

3.5 Manual Scan_0050.jpg

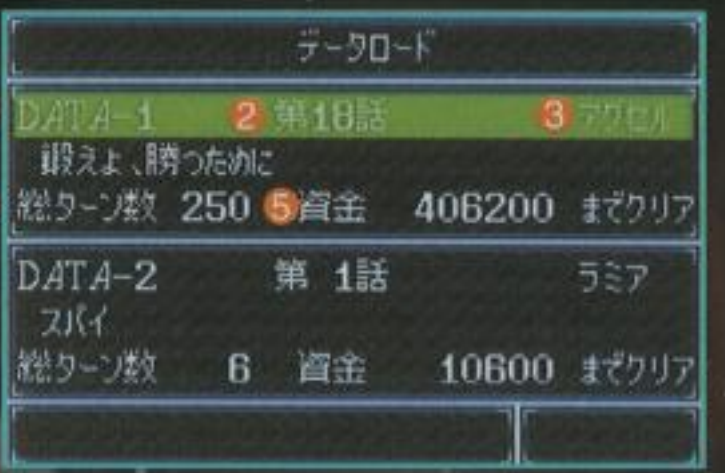
# セーブ／ロード

## ●セーブ

今の状態をセーブします。次に始めるときはこのインターミッションから開始となります。

## ●ロード

以前セーブしたデータをロードします。このインターミッション画面から再スタートとなります。




1. **DATA**／2つのデータまでセーブできます。
2. **話数**／現在クリアした話の数
3. **主人公名**／そのデータの主人公の名前。
4. **総ターン数**／今までのマップクリアーにかかった総ターン数
5. **資金**／現在の資金

3.5 Manual Scan_0051.jpg

# 地形について

マップには様々な地形が存在します。ユニットは地形によって移動範囲、防御、命中が変化するなどの影響を受けます。また、地形の中にはユニットのHPやENを回復させる効果をもつものもあり、それらを上手く利用すればかなり戦いが楽になります。






## ◆回復できる特殊地形◆

ユニットのいないマップ上でBボタンを押すと、その地形のデータが分かります。また、移動力が大きく制限される地形では“空中”や“変形”などのコマンドが使えるユニットなら移動制限を受けずに動き回ることができます。

<特殊地形表>

| 名称 | 1ターン毎の回復率 | |
|---|---|---|
| | HP | EN |
| コロニー | 10% | 10% |
| 各種宇宙要塞 | 10% | 10% |
| 基地・ドック | 20% | 20% |

3.5 Manual Scan_0052.jpg

# セーブ機能の活用

このゲームには2つのセーブ機能があります。1つはインターミッション中のセーブ、もう1つは、マップ上の全体コマンドで行われるセーブです。2つのセーブデータは扱いが異なっており、インターミッション中にセーブしたものはまたインターミッションから、マップ中にセーブしたものはまたマップ上からゲームを始めることができます。マップ上ではこまめなセーブをおすすめします。

## ● インターミッションでのセーブ



インターミッションコマンド、セーブで行います。スタートメニュー、ロードからデータを選択すると、インターミッションからゲームを再開します。2つのデータまで保存できます。

## ●マップ上のセーブ



マップ上で、全体コマンド、セーブで行います。スタート画面、コンティニューでそのマップ上からゲームを再開します。1つのデータを保存できます。

3.5 Manual Scan_0053.jpg

# 精神コマンド一覧

| コマンド名 | 消費ポイント | 効果 |
|---|---|---|
| 自爆 | 1 | 自爆して、隣接したユニットに自分のユニットのHP分のダメージを与える |
| 偵察 | 1 | 敵ユニット1体のステータスを確認出来るようになる |
| 加速 | 5 | 1度だけ移動力に+3される |
| ひらめき | 10 | 1回だけ敵の攻撃を完全回避 |
| てかげん | 10 | 自分より技量の低い敵を倒さずに、HP10だけ残す |
| 集中 | 15 | 1ターンの間、命中率、回避率が+30%される |
| 根性 | 20 | 自分の乗るユニットの最大HPの30%分を回復 |
| 必中 | 20 | 1ターンの間、攻撃の命中率が100%になる。 |
| 努力 | 15 | 次の戦闘で得られる経験値が2倍になる |
| 信頼 | 30 | 指定した味方ユニットのHPを、2000回復 |
| 鉄壁 | 30 | 1ターンの間、自分のユニットの装甲が2倍になる |
| 応援 | 20 | 指定した味方ユニットに努力をかける |
| ド根性 | 40 | 自分が乗るユニットのHPを最大まで回復 |
| 熱血 | 40 | 一度だけ、敵に与えるダメージを1.5倍にする |
| 気合 | 50 | 自分の気力が+10される |
| 幸運 | 40 | 次の戦闘で得られる資金を2倍にする |
| 脱力 | 40 | 指定した敵ユニットの気力を−10する |
| 覚醒 | 50 | 自分の行動回数が+1される |
| 祝福 | 45 | 「幸運」を指定されたパイロットにかける |
| かく乱 | 30 | 1ターンの間、全ての敵の命中率を半分にする。 |
| 奇襲 | 60 | 加速+必中+ひらめき+熱血の効果が得られる |
| 魂 | 60 | 一度だけ、敵に与えるダメージを2.5倍にする |
| 補給 | 70 | 指定した味方ユニット1体のEN、弾薬を最大まで回復。(気力−10) |
| 激励 | 70 | 指定した味方ユニットの気力が+10される |
| 愛 | 70 | 全ての味方ユニットのHPを最大まで回復 |
| 再動 | 90 | 行動済みの指定した味方ユニットを再び行動可能にする |
| 献身 | 30 | マップ上にいる指定した味方パイロットの精神ポイントを10回復する |
| 突撃 | 25 | 1ターンの間、マップ兵器以外の武器が移動後使用可能になる(P武器になる) |
| 復活 | 100 | 破壊された味方ユニットを1体だけ復活させる。選択可能 |
| 奇跡 | 100 | ド根性+気合×3+加速+幸運+必中+ひらめき+魂の効果が得られる |

3.5 Manual Scan_0054.jpg

# 強化パーツ一覧

| パーツ名 | 効果 |
|---|---|
| ブースター | 移動力+1 |
| サイコフレーム | 運動性+20、限界+10 |
| ミノフスキークラフト | 飛行ユニットになり、地形適応が空Aになる |
| 高性能照準機 | ユニットが持つ武器の命中が+30% |
| ジャマー | ジャマーを装着することが出来る |
| V-UPユニット(W) | ユニットが持つ全ての武器の攻撃力が上昇します |
| 超合金Z | HP+1000、装甲+300 |
| Iフィールドバリア | Iフィールドを装着することが出来る |
| 大型マガジン | 全武器残弾数が2倍になります。 |
| EWAC装置 | EWAC装置と同じくユニットの周囲8マスの味方ユニットの命中、回避率を15%上昇させる |
| プロペラントタンクS | エネルギーを全回復、使い捨て(戦艦特殊アイテム) |
| リペアキットS | HPを全回復、使い捨て(戦艦特殊アイテム) |
| カートリッジ | 全武器残弾数を全回復、使い捨て(戦艦特殊アイテム) |
| 非常食 | 精神ポイントを50回復出来る、使い捨て(戦艦特殊アイテム) |

## ●戦艦特殊パーツ



「戦艦特殊パーツ」は、戦艦(アーガマなど)に装備しておくと、周囲のユニットに使うことができる強化パーツです。

「パーツ」を選択すると、戦艦の周囲に青い使用範囲が表示されます。

その範囲内にいるユニットにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと指定したユニットを回復させることができます。

(装備している戦艦にも使用できます)

3.5 Manual Scan_0055.jpg

# 主人公の紹介

## ●アクセル＝アルマー　男／年齢不詳（推定22、3歳）



どこで開発されたのかわからない、謎の高性能機でロンド・ベル隊の前に現れた男。記憶喪失で、自分の名前以外はまったくわからない。だが、優れた操縦技術、体術の使い手であり、どこかで高度な訓練を受けていたらしいことがわかる。「軍隊」「こちら側」「ゲシュペンスト」…わずかに記憶に残っている断片的なキーワードが、彼の正体を明らかにしていく…？性格は深く考え込まず、明朗快活な楽天家。記憶喪失であることを楽しんでいるような節もある。

## ●ラミア＝ラヴレス　女／年齢不詳（推定20歳前後）



「戦争で亡くした父親の仇討ちをしたい」という理由で、ロンド・ベル隊に接触してきた女。高い戦闘能力、操縦技術を身につけており、兵器開発者の父が残したという機体に乗っているが、その高い技術は、民間レベルで開発できるものではなく、彼女同様に謎に包まれている。知的でおとなしい感じの美女だが、どこか人間離れした、近寄りがたい雰囲気がある。時折見せる鋭い洞察力や、情報への固執など、なにかを探っているような動きを見せる。敬語が苦手なのか「です・ます調」でうまくしゃべることができないという、奇妙なくせがあるが、それが彼女が何者であるかを解く鍵になる？

3.5 Manual Scan_0056.jpg

# オリジナルロボット

## ●スーパーロボット系

### ●EG-X ソウルゲイン（※男主人公のみ選択可）



固定兵装を持たず、あらゆる攻撃を「拳」と「肘」のみで行う、特異な機体。操作系にパイロットの考えていることをダイレクトにフィードバックするシステムを採用しており、装甲にも自動修復装置が組み込まれている。およそ軍隊向きではないものの、近接戦闘において、その能力を発揮する。制作者は不明。



### ●SMSC アンジュルグ（※女主人公のみ選択可）

有機体に近い背中のウイング、女性型の甲冑のようなデザインが神秘的な機体。物質化させたエネルギー体を槍状、弓矢状にして放つ攻撃や、細身のレイピアなど、西洋の騎士を思わせる。材質や動力源など、あまりにもブラックボックスの多い機体である。制作者は不明。

### ●VR-02 ヴァイサーガ



鉤爪に手裏剣、両刃の刀…ソウルゲインとは対照的に、ブレード系の武器で戦う機体。操作系はソウルゲインと同様のダイレクトフィードバックシステム。マント状のシールドでの防御や、分身による回避なども行える、高性能な機体。優れた機体だが、機動力のかわりに装甲を犠牲にしている。制作者は不明。

3.5 Manual Scan_0057.jpg

## ●リアルロボット系

### ●ASK-AD02　アシュセイヴァー



各種ビームライフルにミサイルランチャーなど、中間距離を戦える機体。ソードブレイカーと呼ばれる、遠隔操作可能な飛行砲台を両肩に装備しており、中～遠距離を完全に制することができる。オールマイティに戦うことのできる、バランスのいい機体である。制作者は不明。



### ●RGC-034　ラーズアングリフ

兵装のほぼすべてが超長射程の実弾系という、戦車をパーツ換装したかのような機体。動きは鈍いものの、厚い装甲とシールド、そしてジャマーやビームコートを装備しており、足を止めての撃ち合いでは、無類の強さを発揮する。一見古臭いデザインだが、内部は最新技術の塊である。制作者は不明。

3.5 Manual Scan_0058.jpg

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。

## カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。




## バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておく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する、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の商標です。

このカセットを無断で複製すること及びゲームの映像、内容等を無断で出版・上映・放送することを禁じます。

---

ゲームの内容について、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、ゲームのヒントはゲーム情報誌をご覧ください。

**《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。

**【故障品について】**

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形1-4-10　〒111-8081

☎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い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

千葉県松戸市松戸1230-1　〒271-0092

※バンプレストはバンダイグループの一社です。