3.5 Manual Scan_0000.jpg

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス

AGB-A6SJ-JPN

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書



スーパーロボット大戦D

© AIC
© サンライズ
© 創通エージェンシー・サンライズ
© ダイナミック企画
© 東映
© 光プロダクション
© ビックウエスト
© BANPRESTO 2003 MADE IN JAPAN
JASRAC 日本音楽著作権協会 V-030961号

BANPRESTO

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D」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 ゲームボーイアドバンスSP	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)	ゲームボーイプレーヤー	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

1. CONTENTS

ストーリー……05
ボタン操作の仕方……06
ゲームスタート……08
主人公・ロボットの設定……08
ゲームの流れ……10
出撃ユニットの選択……12
出撃準備……13
マップ解説……14
マップ上のコマンド……15
戦闘の手順1/移動……16
2/攻撃……18
3/回復……22
4/終了……23
援護システム……24
合体攻撃……28
精神コマンドの活用……30
精神コマンドリスト……31
強化パーツの活用……32
気力について……34
地形について……35
ステータス画面の説明
ユニット……36
パイロット……40
武器……44
インターミッション……46
ツメスパロボ……54
セーブ機能の活用……55
主人公紹介……56
オリジナル
ロボット紹介……57

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、ストーリーが展開します。物語はマルチストーリーとなっており、プレイヤーの選択次第でいくつもの展開を楽しむことができます。

スーパーロボット達と力を合わせ、地球圏を危機から救いましょう！

3.5 Manual Scan_0004.jpg

2. ストーリー

宇宙歴109年、戦闘種族ゼントラーディと遭遇した人類は史上初の宇宙戦争に突入。
ゼントラーディの一部と和解が成立したものの、戦火を受けた地球は荒廃した。

地球統合政府はゼントラーディの協力のもと地球再生計画を開始、それまで進めていた人々のスペースコロニー移住を加速させ、さらにゼントラーディから得た超空間航法による、太陽系外への移民計画をも進めていった。

しかし、その後インベーダー戦争、ジオン独立戦争、早乙女博士の反乱などの戦いが起こる中、統合政府と宇宙移民者の対立は深刻化、ついにその争いが表面化する。

弱体化した統合軍は秘密組織OZのクーデターによって倒れ、地球圏統一政府が成立。
宇宙でもこの混乱に乗じてザンスカール帝国、ネオ・ジオンが建国し、地球圏は宇宙戦国時代へと突入した。

そしてネオ・ジオン軍による小惑星アクシズの地球落下作戦の最中、全人類が驚愕する出来事が起こるのである……

3. ボタン操作の仕方

十字ボタン：カーソルの移動　L・Rボタン：ユニット検索



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：全体マップの表示

STARTボタン：簡易セーブの呼び出し

■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ボタンを押しつづけていると、セーブしたところから再開できます。

●Bボタン押しっぱなし+十字ボタン：カーソル高速移動

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

●シナリオデモ中にLボタン：戦闘マップへのショートカット。※ストーリーが分からなくなる可能性があるので、使用には注意してください。

●シナリオデモ中にBボタン：
ある一定まで、以前の会話を見る。



■片手操作モード

このゲームは操作をゲーム機左側のボタンに集中させることで、片手で遊ぶことができます。
全体コマンドの、「システム設定」の中にある「ボタン配置」で、「左集中」を選んでください。
その場合、ボタンは次のように変更されます。

十字ボタン：カーソルの移動

Lボタン：コマンドの決定
各種ウインドウの呼び出し



SELECT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

STARTボタン：簡易セーブの呼び出し

3.5 Manual Scan_0007.jpg

4. 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

START：最初から始めます。
LOAD：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。
CONTINUE：簡易セーブした所から再開します。

5. 主人公・ロボットの設定

ゲームをスタートするとまず主人公の選択があります。

●主人公の選択

男性か女性を選んでAボタンを押してください。



◆主人公の違いでシナリオが変わる！◆

主人公の性別によって、パートナーとの関係が変化します。それによってシナリオの展開も異なったものになるので、一度ゲームをクリアしても違う性別の主人公で再挑戦する楽しみがあります。

●機体選択

主人公が搭乗する機体を決めます。
4体のロボットから選んでAボタンを押してください。決定する前にユニット能力、武器能力を確認することもできます。
副主人公は主人公と同じ系統の、もう一体に乗ることになります。(P57、58参照)





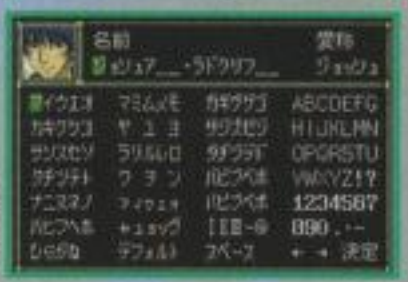
・**リアル系**：エール・シュヴァリアー／ブランシュネージュ
・**スーパー系**：ガナドゥール／ストレーガ

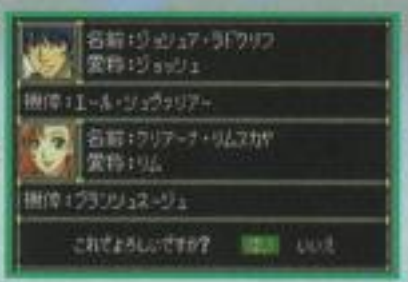
●確認

主人公と機体の設定を確認します。



ここで主人公と副主人公の名前、機体名、武器名を変更することができます。
変更したい項目を選び、名前変更画面で入力します。変更が終わるか、変更しない場合は「決定」を選んでください。





確認画面で「はい」を選ぶとゲームスタートです。
また、ゲーム中に武器の名前を変更することができます。インターミッションの"武器名変更"を行ってください(P52参照)。

3.5 Manual Scan_0009.jpg

6. ゲームの流れ

ゲームは以下のように進んでいきます。

シナリオデモ

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。



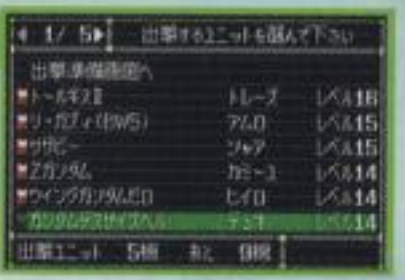
出撃準備

マップの状況を見て武器を装備しなおしたり、強化パーツを付け替える等の調整を行います。



出撃ユニット選択

このマップで戦うユニットを選びます。多くのユニットがある場合、出撃できないものも出てきます。



戦闘



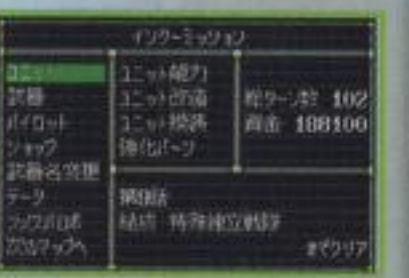
出撃が終われば戦闘開始です。自軍のユニットは青です。これを動かして赤色の敵を撃破します。
マップによって作戦目的が違うので注意してください。

シナリオエンドデモ



今回の事件の結末と、次のマップへの展開が語られます。

インターミッション

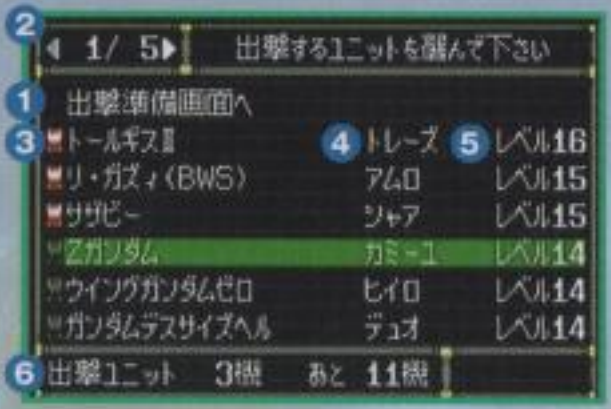


ロボットの修理、改造、武装変更、のりかえ等の調整を行います。
この画面でセーブを行うこともできます。

3.5 Manual Scan_0011.jpg

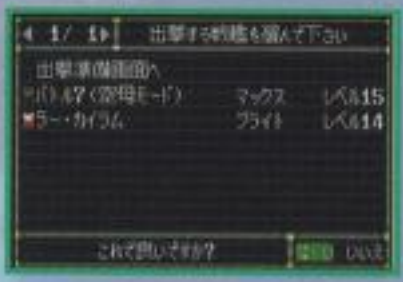
7. 出撃ユニットの選択

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。出撃ユニット選択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。



1. 出撃準備画面にいきます。
2. ユニットリストのページ数：(十字ボタンで次ページへ)
3. ユニット名
4. パイロット名
5. パイロットレベル
6. 出撃可能機数

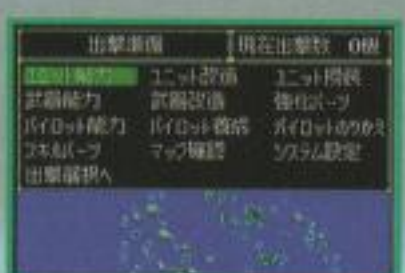
出撃させたいユニットを選んでAボタンを押すと赤いランプがつきます。再度Aボタンで取り消すこともできます。



また戦艦が複数ある場合は、ユニット選択の前に“出撃戦艦選択画面”が現れることがあります。

8. 出撃準備

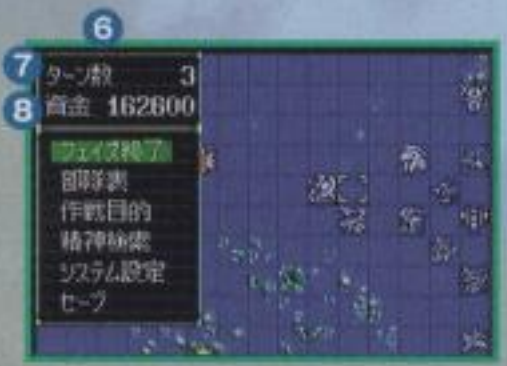
出撃準備画面では、表示されたマップ画面に合わせて自軍を調整することができます。準備の方法はインターミッションと同じです（P46参照）。



3.5 Manual Scan_0013.jpg

9. マップ解説





❶**カーソル**：これを動かして操作します。
❷**グリッド**：マップ上にマス目を表します。全体コマンドでON/OFFを選びます。
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

10. マップ上のコマンド

マップ画面で使用するコマンドは個別コマンド、全体コマンドに分かれています。

■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 水中etc	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と残弾を回復させます。＊

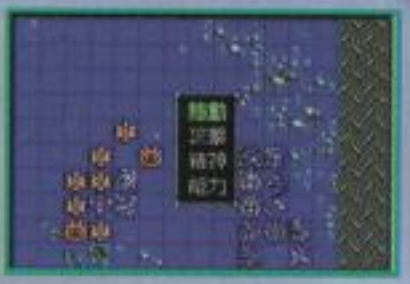
＊は状況に応じて出現します。
☆のコマンドは使っても行動終了になりません。

■全体コマンド……ゲーム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。
システム設定	グリッド表示、戦闘デモのON／OFF、ボタン配置、パイロット養成の設定を行います。
セーブ	現在の状況を保存します。スタートメニューの「コンティニュー」で再開します。

11. 戦闘の手順1/移動



カーソルを自分のユニットに合わせ、Aボタンを押すと、そのユニットが行える"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ましょう。

●移動のしかた



「移動」を選択すると、ユニットの移動範囲が色で表示されます。移動したい場所にカーソルを合わせ、Aボタンでその場所に移動します。「待機」を選ぶと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。移動範囲が変化する、命中・回避に修正がかかる等の影響を持っているので注意が必要です。地形のデータはBボタンで見ることができます（P35参照）。

●敵情報のチェック

敵ユニットの情報は以下のようにして見ることができます。



カーソルを合わせる	HP、EN簡易表示
カーソルを合わせてAボタン	移動範囲
移動範囲表示中にAボタン	ステータス画面
カーソルを合わせてBボタン	簡易ステータス
簡易ステータス時Lボタン	状態
Rボタン	地形

※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が、精神コマンド「偵察」を使うと見ることができます。

●搭載

戦艦ユニットには、他のユニットを「搭載」することができます。



「搭載」可能な戦艦は青で表示されます。

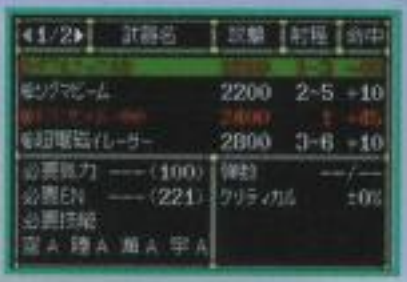
「搭載」されたユニットは毎ターンHP、EN、残弾が回復しますが、気力が10低下します。

戦艦の個別コマンド「発進」で搭載したユニットをマップに戻すことができます。

3.5 Manual Scan_0017.jpg

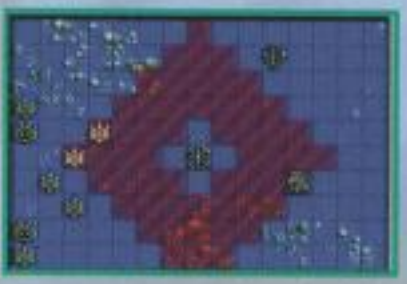
12. 戦闘の手順2/攻撃

個別コマンド「攻撃」を選ぶと戦闘が発生し、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」、「広範囲を攻撃」の3つの方法があります。



●攻撃のしかた

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、使用する武器を選んでください。



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、

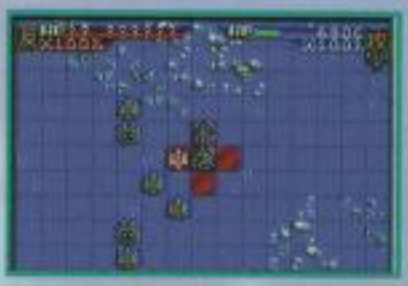
- **残弾が無い**
- **レベル、EN、射程、気力が足りない**
- **地形適性が合わない**

等の理由があります。
武器によっては、「特殊技能」が必要なものもあります。

武器を決めると射程が色で表示されます。カーソルで目標を指定し、Aボタンで決定です。

●攻撃方法

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。武器リストの横にPマークがある武器は、移動した後でも使用できます。

離れた敵に攻撃

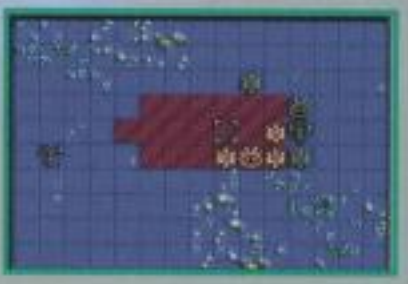


射程距離2以上の武器を装備しているユニットは、離れた所から敵を攻撃することができます。距離が近いほど、命中率が上がります。

広範囲を攻撃

武器リストにMかCのマークのある武器は、複数の敵に攻撃できます。

マップ兵器



一定のエリア全てにダメージを与えます。攻撃範囲が表示されるので、十字ボタンで方向を指定してください。この攻撃に反撃することはできません。範囲内に味方ユニットがいた場合、ダメージを受ける可能性があります。

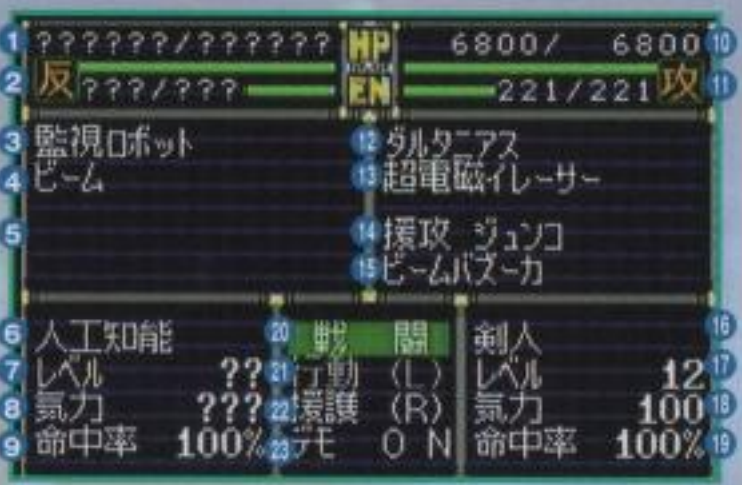
コンボ武器



縦横一列に並んだ敵ユニットに連続攻撃ができます。使うにはパイロットがコンボの特殊技能を持っている必要があります。

●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。「戦闘」を選んでAボタンで戦闘開始です。Bボタンでキャンセルし、戦闘の指定をやり直すこともできます。



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. 敵の援護
6. 敵のパイロット名
7. 敵のレベル
8. 敵の気力
9. 反撃に使用する武器の命中率
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. 援護に入るパイロット名
15. 援護攻撃に使用する武器
16. パイロット名
17. 自分のレベル
18. 自分の気力
19. 攻撃に使用する武器の命中率

20. 戦闘：戦闘を開始します。
21. 行動：行動を変更します（攻撃時は使用しません）。
22. 援護：援護攻撃の有無、使用する武器などを設定します。Rボタンでショートカット可能。
23. デモ：戦闘デモのON/OFFを設定します。

●反撃の設定

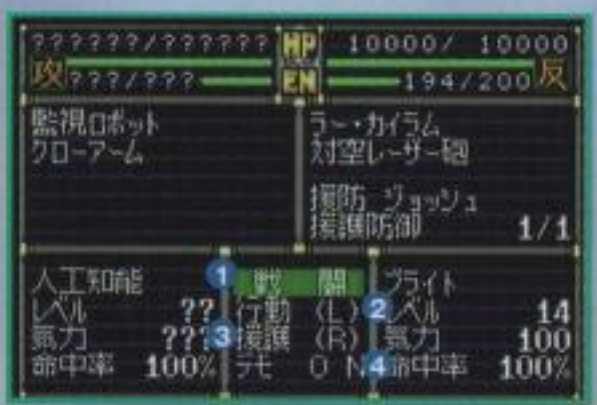
敵の攻撃に対し、「反撃」を行うことができます。反撃方法は自動的に設定されますが、変更することもできます。コマンド「行動」から、以下の3つを選びます。

反撃：反撃に使用する武器を設定します。

防御：反撃を行わず、敵の攻撃によるダメージを減らします。

回避：反撃を行わず、敵の攻撃の命中率を減らします。

選び終わった所でAボタンを押すと、カーソルが「戦闘」に合うので、再度Aボタンで戦闘開始です。



1 戦闘：戦闘を開始します。

2 行動：「反撃」、「防御」、「回避」の中から行動を選びます。

3 援護：援護防御を設定します。

4 デモ：戦闘デモのON/OFFを設定します。

●戦闘デモのカット



データウィンドウで、戦闘デモをOFFにできます。

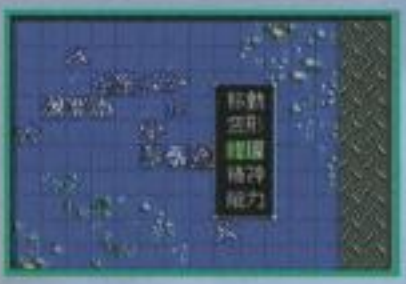
また、戦闘デモの途中にBボタンを押すと戦闘デモをスキップすることができます。

デモがOFFになっている場合、簡易データがマップ上に表示されます。

13. 戦闘の手順3/回復

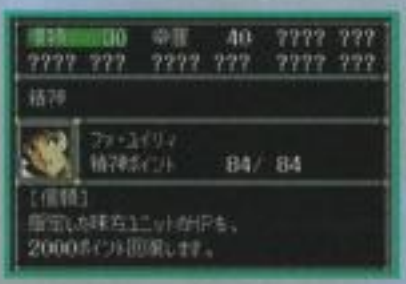
戦闘中、ユニットのHPやEN、残弾は回復させることができます。
回復には以下のような方法があります。

●ユニットによる回復



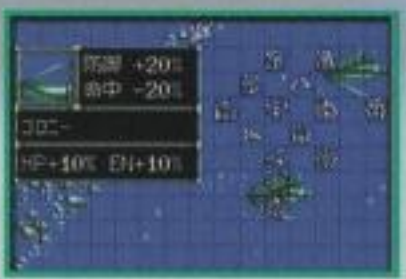
“修理装置”“補給装置”の特殊能力を持ったユニットを使い、個別コマンド「修理」、「補給」で味方を回復させます。
「修理」はパイロットのレベルが高いほど、回復するHPは増えます。
「補給」を使うとENと残弾は最大まで回復します。

●コマンドによる回復



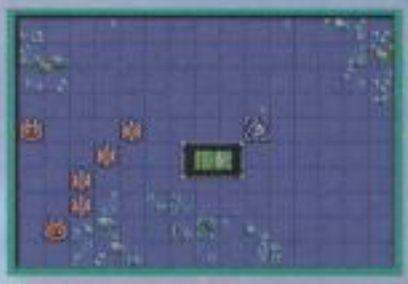
パイロットが「根性」、「信頼」等の回復系精神コマンドを持っていれば、その能力を使って回復することができます。

●マップによる回復



マップの中には「基地」や「コロニー」等、ユニットのHP、ENを回復する地形があります。その上にユニットを置いておくと、自軍フェイズ開始時にHP、ENが回復します。

●搭載による回復



ユニットを戦艦に搭載すると、毎ターンHP、EN、残弾が回復します。搭載されたユニットの気力は10下がってしまいますが、100以下にはなりません。

●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」等の消費系強化パーツを装備していた場合、それを使って回復することができます。

14. 戦闘の手順4/終了



プレイヤーの行動が全て終わったら、「全体コマンド」の「フェイズ終了」でプレイヤーの行動を終了してください。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ができます。

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_0023.jpg

15. 援護システム

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"援護行動"と呼びます。援護は攻撃と防御2つの種類があります。

●援護攻撃

隣接するユニットが攻撃する時に一緒に攻撃します。



●援護防御

隣接するユニットへの攻撃を代わりに受けます。

援護に入るには

- **援護に入るユニットが未行動**
- **パイロットに"援護攻撃レベル"または"援護防御レベル"がある**

ことが条件です。1ターン（1フェイズ）に援護レベル回数まで援護に入れます。

援護が発生するかどうかは、マップ上の矢印や攻撃・反撃のデータウィンドウで分かります。



3.5 Manual Scan_0024.jpg

援護攻撃

援護攻撃は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援護攻撃回数が残っている。
・援護するユニットが援護されるユニットのいる地形に侵入できる。
・援護するユニットの武器が目標の敵に使用できる。
・援護するユニットは行動終了していない。
・援護するユニットは合体攻撃に加わっていない。

攻撃データウィンドウの「援護」で、援護攻撃の有無や内容を設定することができます。
「援護」メニューの「設定」では、

・援護攻撃に入るユニット
・援護攻撃に使用する武器

を選ぶことができます。



援護に入るユニットが複数いる場合は、入るユニットを十字ボタンで選び、Aボタンでユニットが確定します。次に武器リストが表示されるので、使用する武器を選んでAボタンを押すと援護選択画面に戻ります。Bボタンで設定終了です。

3.5 Manual Scan_0025.jpg

援護防御

援護防御は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援護防御回数が残っている。**
- **援護するユニットが援護されるユニットのいる地形に侵入できる。**
- **援護されるユニットが回避を失敗した時。**
- **援護して破壊される恐れがない。**

反撃データウィンドウの「援護」で援護防御の有無や内容を設定することができます。
「援護」メニューの「設定」では、援護防御に入るユニットを選ぶことができます。

援護に入るユニットが複数いる場合は、入るユニットを十字ボタンで選び、AまたはBボタンでユニットを確定して設定 終了です。

3.5 Manual Scan_0026.jpg

■援護の詳細

●援護と精神コマンド

援護ユニットは一部の精神コマンドの効果を得ることができません。
援護に入る前に使用しても発動しません。
「斬り払い」「シールド」等の特殊技能は発揮されます。

経験値

援護攻撃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。

援護の優先順位

周囲に援護に入れるユニットが複数いる場合、どのユニットが援護に来るかは次の条件で決定されます。

【援護攻撃の場合】
最も攻撃力と命中率が高い武器を持つユニットが入ってくる。

【援護防御の場合】
複数のユニットが入れる場合は、最もダメージが少ないユニットが入ってくる。

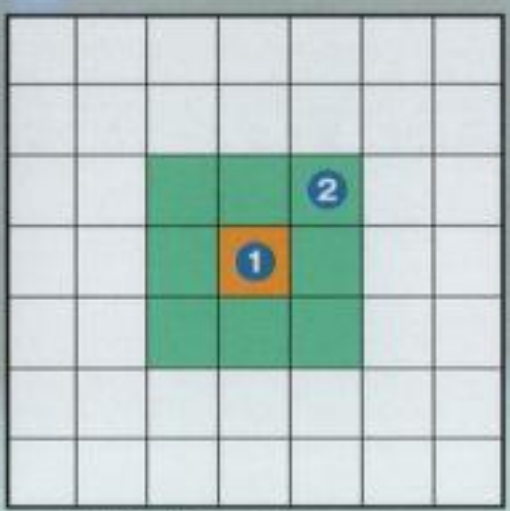
3.5 Manual Scan_0027.jpg

16. 合体攻撃

複数のユニットで1体の敵を同時攻撃するのが「合体攻撃」です。

合体攻撃は、攻撃ができるユニット同士が近くにいる時、武器リストに追加されて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、参加したユニットは行動済みになりません。

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。精神コマンドは、攻撃を仕掛けるユニットのパイロットだけが使うことができます。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。



合体攻撃を行う時は、参加するユニットが左図の緑色の範囲にいなければなりません。

❶合体攻撃を仕掛けるユニット
❷合体攻撃に参加するユニット

3.5 Manual Scan_0028.jpg

合体攻撃の流れ

1)合体攻撃のできるユニットを一ヶ所に配置する。



2)武器リストに合体攻撃技が追加される。

3)通常の攻撃のように目標を指定、決定する。

4)合体攻撃中



5)反撃は攻撃をしかけたユニットに与えられる。

6)攻撃終了、参加したユニットは行動終了にならない。



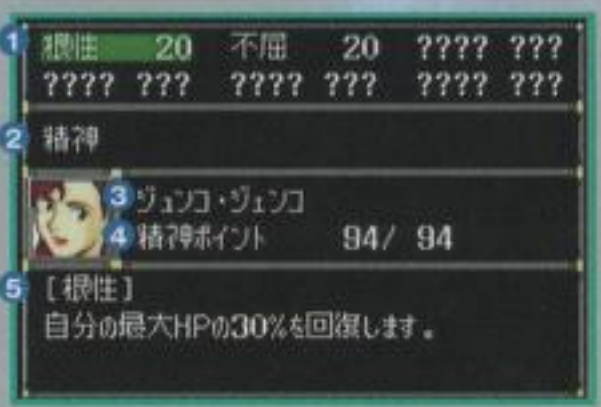
3.5 Manual Scan_0029.jpg

17. 精神コマンドの活用

パイロットには精神コマンドという能力があります。
SPを消費して使用し、命中率を上げたりダメージを防いだりと様々な効果があります。
パイロットによって使用できる精神コマンドは異なります。

■精神コマンドの使用

個別コマンド「精神」で使用します。
「精神」を選ぶとそのユニットのパイロットと、使用できる精神コマンドのリストが表示されます。暗く表示されているものは、SPが足りずに使用できないコマンドです。
使用するコマンドを決定すると、SPが消費され効果が現れます。



❶精神コマンドリスト
❷現在かかっている精神コマンド
❸パイロット名
❹精神ポイント(SP)。現在値/最大値
❺選択されている精神コマンドの説明

3.5 Manual Scan_0030.jpg

18. 精神コマンドリスト

コマンド	必要ポイント	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できるようになる
加速	5	一度だけ移動力に+3される
ひらめき	10	一度だけ敵の攻撃を完全回避
狙撃	20	1ターンの間、射程1、マップ兵器以外の射程が+1される
集中	15	1ターンの間、命中率、回避率が+30%される
努力	20	次の戦闘で得られる経験値が2倍になる
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。ただし、相手が「ひらめき」を使っている場合、「ひらめき」が優先される
直撃	20	相手の援護防御、特殊防御を無効化する
不屈	15	一度だけ、相手からのダメージを10にします
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
応援	25	指定した味方ユニットに努力をかける
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、相手からのダメージを1/4にします
献身	30	マップ上の好きな味方パイロットの精神ポイントを10回復
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2倍にする
幸運	40	次の戦闘で得られる資金を2倍にする
祝福	45	「幸運」を指定されたパイロットにかける
かく乱	50	1ターンの間、全ての敵の命中率を半分にする。ただし、相手が「必中」を使っている場合、「必中」が優先される
気合	40	自分の気力が+10される
覚醒	50	自分の行動回数が+1される
脱力	60	指定した敵ユニットの気力を－10する
魂	60	一度だけ、敵に与えるダメージを2.5倍にする
補給	60	指定した味方ユニット1体のEN、弾薬を最大まで回復。気力は減りません
激励	60	隣接した味方ユニットの気力が+10される
友情	50	指定した味方ユニットのHPを全回復
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
愛	90	???

3.5 Manual Scan_0031.jpg

19. 強化パーツの活用

ユニットに装備して、能力を上げたり、特殊能力を付加するのが“強化パーツ”です。今回はパイロットにも装備できる“スキルパーツ”が登場しました。

●強化パーツの入手方法

強化パーツは、イベントや敵ユニットの撃破によって入手できます。敵に強化パーツを使われると、消費型パーツはなくなってしまいます。敵ステータスの表示で装備しているパーツを確認できます。

●特殊武器

強化パーツとして装備して、1発限りの武器として使うパーツです。装備すると武器リストに追加されます。

●スキルパーツ

ユニットではなく、パイロットに装備する強化パーツです。パイロットの能力をアップします。

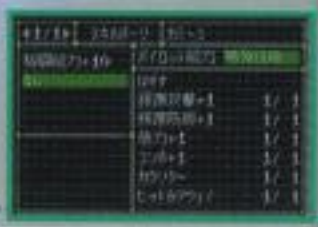
■強化パーツリスト

パーツ名	効果
ブースター	移動力+1
マグネットコーティング	運動性+5
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
スラスターモジュール	ユニットと武器の地形適応を全て宇宙Aにする
高性能レーダー	マップ兵器、射程1以外の武器の射程が+1
デュアルセンサー	ユニットが持つ全ての武器の命中が+10%
学習型CP	ユニットが持つ全ての武器のクリティカル補正が+10
ENチップ	武器のEN消費を10%軽減させる
チョバムアーマー	HP+500、装甲+100
大型ジェネレーター	最大EN+50
ソーラーパネル	毎ターン、EN10%回復
ビームコーティング	ビームコートを装着することができる

プロペラントタンク	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	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）
大型マガジン	全武器残弾数が1.5倍になります。

特殊武器リスト

特殊武器名	効果
エナジーテイカー	相手機体の30ENを減少させる。
エナジードレイン	相手機体のENを10奪い、自分のENが10回復する。
マインドテイカー	相手パイロットの気力を下限50で-5する。
スピリットドレイン	相手のSPを10奪い、自分のSPが10回復する。
スパイダーネット	相手の移動力を1ターンの間半分にする。重複不可。
アーマーブレイカー	相手の装甲を1ターンの間−30%にする。重複不可。
ECMジャマー	相手の命中率を1ターンの間半分にする。重複不可。
ウェポンブレイカー	相手の攻撃力を1ターンの間半分にする。重複不可。



スキルパーツリスト

格闘能力+10	格闘能力に+10します。
射撃能力+10	射撃能力に+10します。
精神力+10	SPに+10します。
初期気力+5	出撃時の気力に+5します。
SP消費−10%	精神コマンドの消費SPが10%減ります。
援護攻撃+1	援護攻撃回数が1回増えます。
援護防御+1	援護防御回数が1回増えます。
底力Lv+1	「底力」のレベルが1増えます。
コンボLv+1	「コンボ」のレベルが1増えます。
カウンター	「カウンター」を得ます。
ヒット&アウェイ	「ヒット&アウェイ」を得ます。

他にも様々なパーツが存在します。

3.5 Manual Scan_0033.jpg

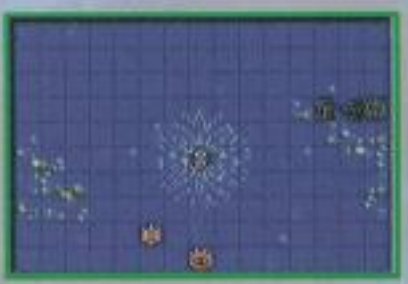
20. 気力について

気力は戦闘に大きな影響を与える能力です。気力が多いと攻撃力、防御力が上昇します。また気力が上がらないと使えない武器もあるため、いかにキャラクターの気力を上げるかが攻略のカギになる場合もあります。

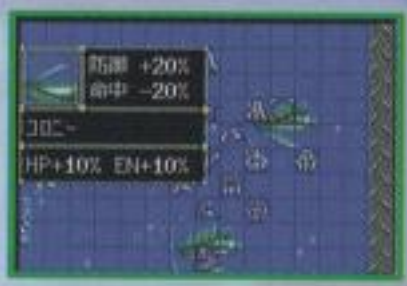


気力は出撃時100から始まり、敵を撃墜したりすることで上がっていきます。
上がり方や、どのようなことで上がるかはパイロットの性格によって異なります。

精神コマンドでも気力を上げることができるので、状況に応じて使い分けましょう。



21. 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、命中が変化する等の影響を受けます。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。
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くことができます。

●回復できる特殊地形

名称	1ターン毎の回復量：HP/EN
基地	+20%／+20%
コロニー	+10%／+10%

3.5 Manual Scan_0035.jpg

22. ステータス画面の説明/ユニット





❶ **ページ**：十字ボタンで次のページに切り替わります。
❷ **ロボットの名前**
❸ **HP**：ユニットの耐久力です。0になると破壊されます。
❹ **EN**：ユニットのエネルギー量です。
❺ **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。
❻ **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。"S～C"と"－"の段階があります。"S"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。
❼ **移動力**：マップで移動できるコマ数です。
❽ **運動性**：ユニットの機動力です。回避に修正を与えます。
❾ **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。
❿ **サイズ**：SS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。
⓫ **資金**：破壊された時の修理代です。
⓬ **剣アイコン**：そのユニットが斬り払いを行えることを示します。
⓭ **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。
⓮ **銃アイコン**：そのユニットが撃ち落しを行えることを表します。
⓯ **強化パーツ**：現在装備している強化パーツです。
⓰ **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。

3.5 Manual Scan_0036.jpg

主なユニットの特殊能力

- **Iフィールド**
  ビーム攻撃のダメージを軽減します。
- **HP回復**
  ターンの初めに、HPが自動的に回復します。
- **EN回復**
  ターンの初めに、ENが自動的に回復します。
- **修理／補給**
  ユニットのHPやEN、弾薬を回復します。補給の場合は補給されたパイロットの気力が－10されます。
- **合体・分離**
  2機の機体が1つになるのが「合体」。合体したユニットがバラバラに分かれることと、ユニットからアーマーを外すなど一方通行の変形が、「分離」です。

■特殊ユニット

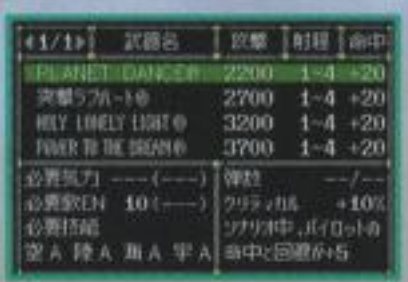
●歌ユニット



「マクロス7」に登場するパイロット、バサラ、ミレーヌ、レイ＆ビヒーダの乗るユニットは通常の攻撃を行うことはできません。



そのかわり「歌」を歌うことによって味方に特殊な支援をしたり、特定の敵「プロトデビルン」に対して攻撃することができます。



ただし、レイ＆ビヒーダは攻撃することができないので味方の支援や修理、補給を行ってレベルを上げることになります。

3.5 Manual Scan_0038.jpg

●ガーランドシステム



ガーランドシリーズのユニットはバイクからロボットに変形します。
バイク形態のままでは武器が無くパイロットも危険なので、攻撃、防御を行う時は自動的に変形して戦うようになっています。

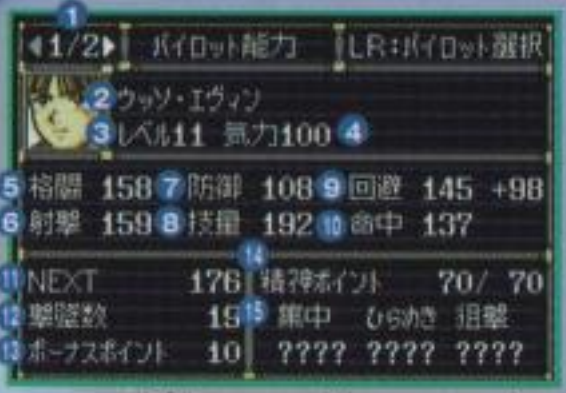
●ガイヤー・ゴットマーズシステム



ガイヤー、ゴットマーズが破壊されると、ガイヤー本体に内臓された反陽子爆弾が爆発し、ゲームオーバーになってしまいます。

3.5 Manual Scan_0039.jpg

23. ステータス画面の説明/パイロット





1. **ページ**：十字ボタンで次のページに切り替わります。
2. **パイロット名**
3. **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。
4. **気力**：現在の気力です。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。
5. **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。
6. **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。
7. **防御**：防御能力です。この値が高いと敵のダメージが低くなります。
8. **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。
9. **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。
10. **命中**：攻撃の正確さです。高いほど命中率が上がります。
11. **NEXT**：次のレベルに必要なEXP（経験値）です。
12. **撃墜数**：今まで墜とした敵の数です。
13. **ボーナスポイント**
14. **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。
15. **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。
16. **スキルパーツ**：現在装備しているスキルパーツです。.
17. **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。

3.5 Manual Scan_0040.jpg

主なパイロットの特殊技能

・防御技能

シールド防御、斬り払い、撃ち落し等で敵からの攻撃を軽減、無効化する技能です。

・シールド防御

シールドを装備しているユニットに乗っている時、一定の確率で敵からのダメージを軽減します。
尚、「防御」を選んだ場合は必ず発生します。

・斬り払い

剣を所持しているユニットに乗っている時、一定の確率で相手の攻撃を無効化します。

・撃ち落し

斬り払いと同じく、銃を持っているユニットに乗っている場合、一定の確率で相手の物理攻撃を無効化します。

・援護行動レベル

隣接しているユニットと攻撃する「援護攻撃レベル」と、隣接しているユニットが攻撃を受けた場合、代わりにダメージを負う「援護防御レベル」があります。
レベルによって1ターンに行える援護の回数が決まります。最大4回までです。

・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。
ニュータイプレベルが上がると、ファンネルの射程、回避、命中がアップします。

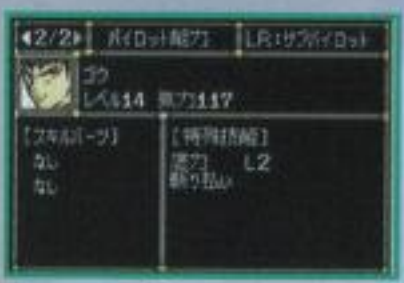
3.5 Manual Scan_0041.jpg

・カウンターレベル



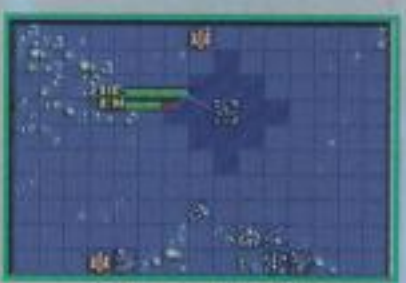
敵フェイズ時に攻撃を受けると通常先制攻撃を受けますが、カウンターが発動すると逆に味方が先制攻撃を行います。

・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ます。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。

・指揮

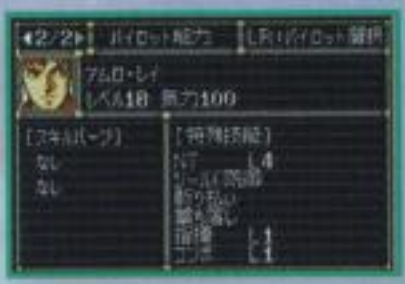


特殊技能「指揮」の技能を持ったパイロットのユニット周辺に「指揮範囲」が発生します。指揮範囲内の味方ユニットの命中、回避に修正が入ります。指揮範囲が重なった場合は、効果の高い方を優先します。指揮範囲はユニットにカーソルを合わせた時に青く表示されます。

3.5 Manual Scan_0042.jpg

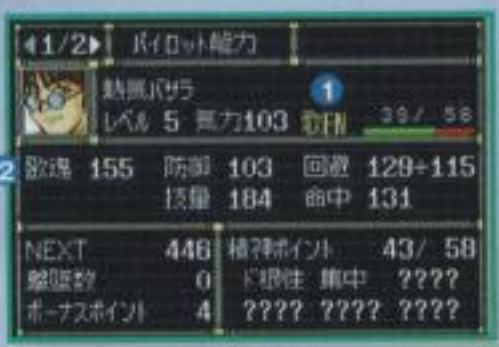
・コンボレベル

コンボ武器を使うための技能です。このレベルによって最大コンボ数が決まります。最大4レベルで、1レベル毎に攻撃できる敵が1体増えます。



・歌

「マクロス7」に登場するパイロット、バサラ、ミレーヌには、特別に以下の能力が設定されています。



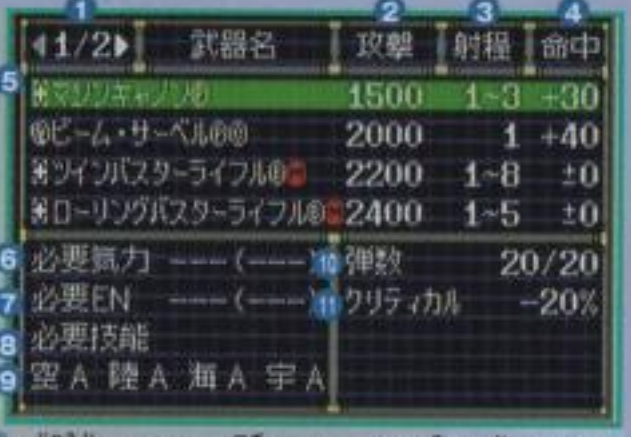
❶歌EN：歌ENを消費して歌を歌います。
❷歌魂：歌攻撃の強さを表します。100を基本値として高くなるほど相手に与えるダメージが高くなります。

・プロトデビルン

この特殊技能を持っていると、歌攻撃以外の通常兵器のダメージが半分になります。しかしパイロットの気力が100を切ると、通常兵器からのダメージを減らせなくなります。

3.5 Manual Scan_0043.jpg

24. ステータス画面の説明/武器



❶ **ページ数**：十字ボタンで次のページに切り替わります。

❷ **攻撃**：その武器の攻撃力です。

❸ **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。

❹ **命中**：その武器を使用したときにかかる命中修正です。

❺ **武器種別アイコン**：

- 射撃用兵器
- 格闘用兵器
- ビーム兵器
- 移動後でも使用可能な遠距離兵器
- 並んだ敵を攻撃できるコンボ武器
- マップ上の広範囲を攻撃できるマップ兵器

❻ **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。現在の気力が赤で表示されている場合、使用できません。

❼ **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。現在のENが赤で表示されている場合、使用できません。

❽ **必要技能**

❾ **地形適性**：その武器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。

❿ **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。

⓫ **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。

●歌効果一覧

「マクロス7」に登場するパイロット、バサラ、ミレーヌが歌う歌の効果です。

バサラ

曲名	効果
PLANET DANCE	命中、回避UP
突撃ラブハート	気力UP
HOLY LONELY LIGHT	防御、技量UP
POWER TO THE DREAM	格闘、射撃UP
TRY AGAIN	全パイロット能力UP

ミレーヌ

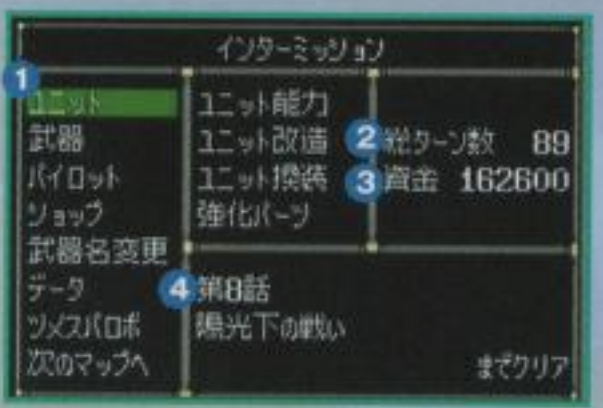
曲名	効果
MY FRIENDS	精神ポイント回復
PLANET DANCE	命中、回避UP
突撃ラブハート	気力UP
HOLY LONELY	防御、技量UP

※歌を歌うと歌ENを消費します。
また、歌ENは回復できません。

3.5 Manual Scan_0045.jpg

25. 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、パイロットを乗り替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。



1インターミッションメニュー

2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。

3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。

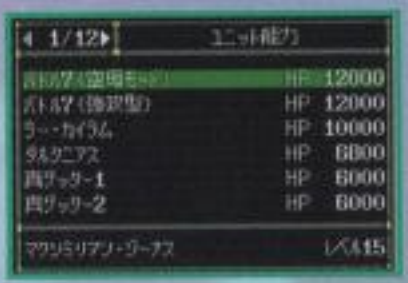
4クリアミッション：第何話までクリアしたかを表示します。

3.5 Manual Scan_0046.jpg

ユニット

●ユニット能力

ユニットステータスを表示します。
ユニットリストが現れるので、見たいユニットを選んでください。



●ユニット改造

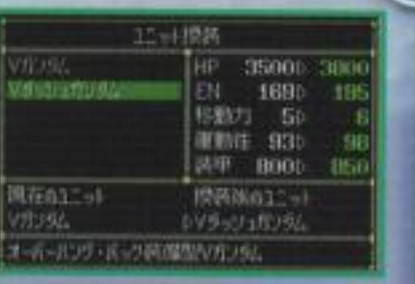
ユニット改造を選択すると、ユニットリストが表示されます。十字ボタンでリストのページを切り替えられるので、中から改造したいユニットを選択します。ユニットを選んだ後でも、L/Rボタンで切り替え可能です。
次にユニットのどこを改造するかを指定します。決定すると、能力がどれだけ上がって、どれだけ資金がかかるかが表示されます。改造を行うとステータスの横にあるランプが点灯します。これは何段階その部分を改造したかを表しています。



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

3.5 Manual Scan_0047.jpg

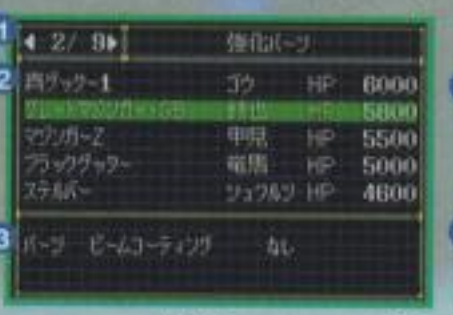
●ユニット換装

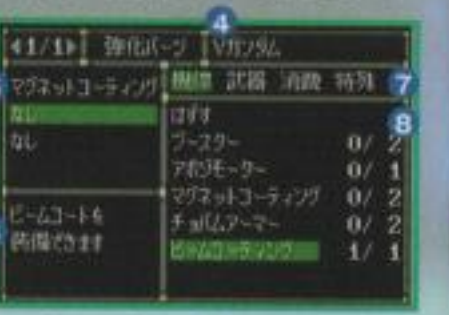


ユニットの中には装備を換装して、違った能力を発揮できるものがあります。換装できるユニットのリストが表示されるので、ユニットを選んでください。換装後のユニット名にカーソルを合わせると、換装によるステータス変化が表示されます。Aボタンで換装終了です。

●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。まず、つけるパーツの種類を選んでください。次に、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。空欄がある場合、誰もつけていないパーツが余っているということです。パーツをはずす場合は、はずすパーツを選択した後、強化パーツリストの最上段の「はずす」を選んでください。





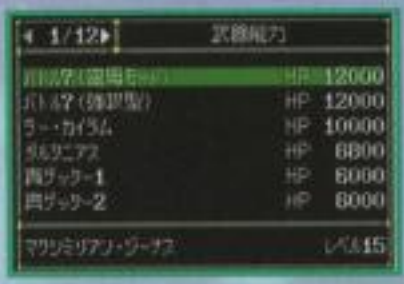
❶ページ：十字ボタンで次のページに切り替わります。
❷ユニットリスト
❸リストのユニットが現在つけているパーツリスト
❹パーツをつけるユニット名
❺現在ついているパーツ
❻パーツの詳細
❼パーツの種類
❽パーツリスト

3.5 Manual Scan_0048.jpg

武器

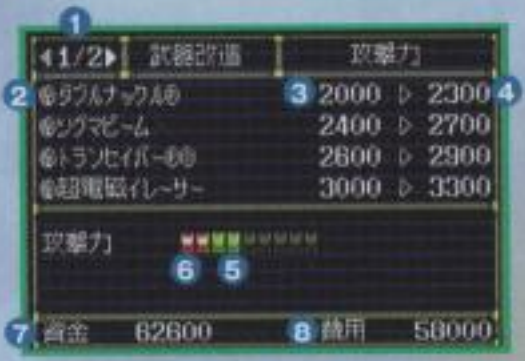
●武器能力

武器ステータスを表示します。ユニットリストが現れるので、見たいユニットを選んでください。



●武器改造

武器を改造すると、ユニットの武器全ての改造段階が1上がります。



1. ページ
2. 武器名
3. 現在の攻撃力
4. 改造後の攻撃力
5. 改造段階
6. 現在の段階
7. 現在の資金
8. 改造にかかる費用

■パイロット

●パイロット能力

パイロットステータスを表示します。
パイロットリストが現れますので、見たいパイロットを選んでください。



●パイロット養成

ボーナスポイントを消費してパイロットの能力値を上げます。
十字ボタン上・下で上げたい能力値を選びます。十字ボタン右で能力値を上げ、Aボタンで決定です。



❶パイロット名
❷レベル
❸現在のボーナスポイント
❹能力値に振り分けたボーナスポイント

※全体コマンドのシステム設定で、マップ画面中、レベルアップ時に振り分けることができます。

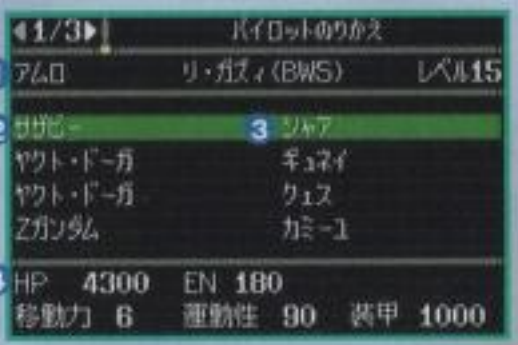
●スキル

パイロットにスキルパーツを装備します。

●パイロットのりかえ



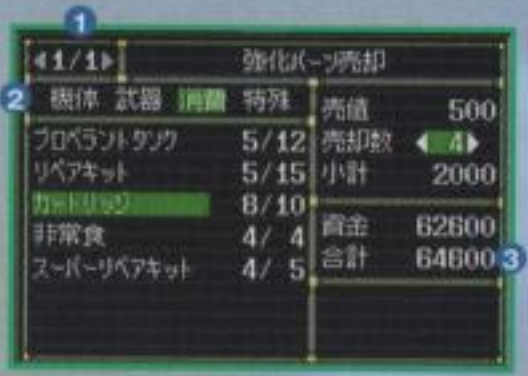
パイロットの乗り換えを選択すると、パイロットリストが現れます。乗り換えをさせたいパイロットを選択すると、乗り換え可能なユニットのリストが現れます。好きなユニットを選んで決定すると、簡易ステータス画面が現れ、確認してくるので、「はい」を選択してください。



1. 乗り換えるパイロットの名前
2. 乗り換え可能なユニット
3. 現在そのユニットに乗っているパイロット
4. ユニットのステータス

ショップ

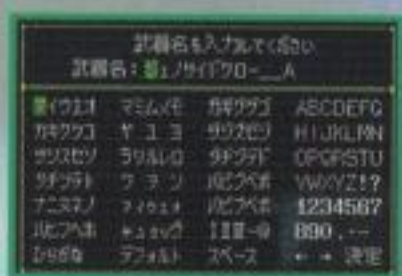
強化パーツ、スキルアップパーツを売って資金に換えます。売りたいパーツの種別を選んで決定すると、パーツリストが出てきます。
決定するとパーツにカーソルが合い、売値が表示されるので十字ボタン右・左で売却数を決めて、Aボタンで売却完了です。



❶ページ
❷パーツ種別
❸売った場合の合計金額

武器名変更

主人公機、副主人公機の武器名を変更することができます。詳しい方法はP8の「主人公ロボットの設定」と同様です。



3.5 Manual Scan_0052.jpg

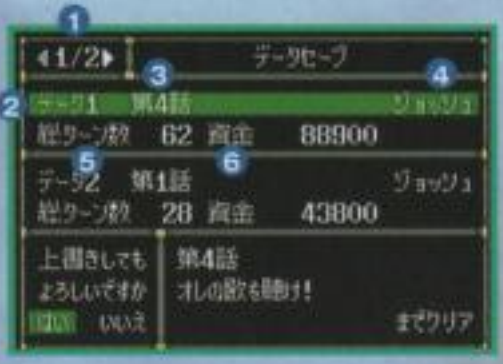
データ

●データセーブ

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。

●データロード

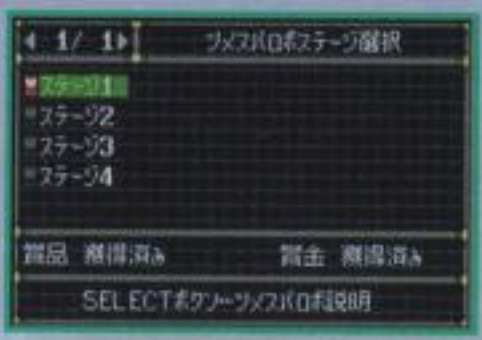
以前セーブしたデータをロードします。そのインターミッションから再スタートとなります。



❶ページ
❷データ：4つまでセーブできます。
❸話数：現在クリアした話の数
❹主人公名
❺ターン数：それまでにかかったターン数
❻資金：そのデータで持っている資金

3.5 Manual Scan_0053.jpg

26. ツメスパロボ





ツメスパロボとは、スーパーロボット大戦のルールで様々なお題に挑戦するというゲームです。勝利条件を満たすにはきちんと考えてユニットを動かさねばなりません。
見事クリアすると、特別ボーナスとして強化パーツ等の豪華賞品がもらえます！

ゲームを1マップクリアするごとに、ツメスパロボも1ステージずつ増えていきます。
シナリオ間の息抜きに、また、少し頭の体操をしたい時に最適です。
どんどん解いていきましょう！

3.5 Manual Scan_0054.jpg

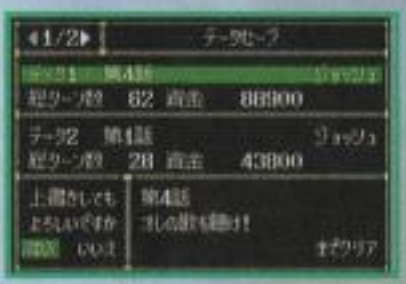
27. セーブ機能の活用

このゲームには2つのセーブ機能があります。

- インターミッション中のセーブ
- 全体コマンドやSTARTボタンで行う簡易セーブ。

●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のデータセーブで行います。スタートメニューのLOAD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。4つのデータまで保存できます。



●簡易セーブ

全体コマンドやSTARTボタンで行います。スタートメニューのCONTINUEでそのマップ上からゲームを再開します。データは1つしか保存できません。



●STARTボタンで行う簡易セーブ

シナリオデモ中、敵フェイズ中でもセーブすることができます。

戦闘シーンや移動中にSTARTボタンを押した場合は、その行動が終わった直後にセーブ可能になります。

28. 主人公紹介

●ジョシュア・ラドクリフ（ジョッシュ）男主人公／18歳

“遺跡”研究者の父・フェリオを手伝いながら、幼い頃より南極で育つ。“遺跡”で発掘された機構を用いたクリフォード設計のロボットに搭乗し、インベーダーの襲撃に対抗していたが、クリアーナが“2人”になった原因が父親であると知り、それを許せずクリアーナを連れて研究所を出る。ＯＺとベスパの戦闘に巻き込まれた際、クリアーナの安全と引き換えにリガ・ミリティアに協力することになる。そして半年後、クリフォードからの連絡で、クリアーナとともに南極へ向かうが、そこで“遺跡”深部の事故に巻き込まれてしまう。



●クリアーナ・リムスカヤ（リム）女主人公／17歳

“早乙女の反乱”で現れたインベーダーの破壊行為で孤児となり、フェリオに引き取られジョシュアと兄妹のように育てられる。フェリオにより、“遺跡”で発掘された機構の被験体とされ、2つの心と魂を持つようになってしまう。2つの心と魂は互いの存在を認識し、会話を交わし、お互いを姉妹のようにクリス、リアナと呼び合う。両親の死によるショックからか、記憶の曖昧さからか、もとの体の持ち主がどちらなのかは、すでに本人たちにもわからなくなっている。ジョシュアと共にリガ・ミリティアに保護されていたが、半年後、2人で南極へ戻った際、“遺跡”深部の事故に巻き込まれてしまう。



3.5 Manual Scan_0056.jpg

29. オリジナルロボット紹介

●エール・シュヴァリアー（リアル系）

全長：22.3m／**重量**：18.0t



ドクトル・クリフが作った汎用探査機動兵器。動力部分に遺跡より発掘した未知の技術が使用されている。ライフル、ソードの両方の特性を持ったサイファーソードを装備し、主に近接戦闘を得意とする。両足に装着されているグラビティボードによりホバー状態で高速移動可能である。

【武装】

- ●サイファーガン
- ●サイファーソード
- ●インパルスキャノン
- ●バーストレイヴ

●ブランシュネージュ（リアル系）

全長：21.5m／**重量**：19.0t



ドクトル・クリフが作った汎用探査機動兵器。動力部分に遺跡より発掘した未知の技術が使用されている。特殊な武器換装ファイター「アルスノーヴァ」により両腕を換装し、多彩な攻撃が可能である。しかし、遠距離武器しか持たないため接近戦闘には不向きな機体である。背中のウイングバインダーにより飛行可能でアルスノーヴァとドッキングしジェネレーターを増やすことにより強力なレーザー兵器「ラインロックランチャー」が使用可能になる。

【武装】

- ●ヴェクターガン
- ●フォースバスター
- ●ナイトディメンジョン
- ●ラインロックランチャー

3.5 Manual Scan_0057.jpg

●ガナドゥール（スーパー系）

全長：25.0m／重量：28.0t



ドクトル・クリフが作った汎用探査重機動兵器。動力部分に遺跡より発掘した未知の技術が使用されている。内蔵武器を多数装備しているため機体の大型化を余儀なくされているがその分、攻撃力は高い。特殊自立型兵器の「フィガ」を装備している。また、特殊な重力制御装置により飛行可能である。

【武装】

- ●ジェノサイドクロー
- ●エッジブラスター
- ●ファルシオンセイバー
- ●アルティメットランサー
- ●ヒートダイヴ

●ストレーガ（スーパー系）

全長：24.0m／重量：30.0t

ドクトル・クリフが作った汎用探査重機動兵器。動力部分に遺跡より発掘した未知の技術が使用されている。機体に内蔵されているプラズマ発生装置により電撃を使った攻撃を得意とする。マント状の特殊装甲には特殊結合膜が施してあり、多少のビーム攻撃など防ぐことが可能である。ほかにもマントの内側に装備されているグラヴィティ・フライトシステムにより飛行が可能である。



【武装】

- ●スタンパンチ
- ●ライトニングショット
- ●エレクトリックキューブ
- ●フィアーディストラクション
- ●サンダークラッシュ

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および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・GAME BOY ADVANCE は任天堂の登録商標です。
日本商標登録 第2294769号、第4470747号
特許登録 第2710378号

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2-4-10　〒111-0043
☎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　BANPRESTO　株式会社バンプレスト
東京都台東区雷門2-16-9　〒111-0034
※バンプレストはバンダイグループの一社です。