

任天堂

ファミリーコンピュータ



THE
ENUS WARS

ガイナス戦記

OPERATION
COMMAND

さくせんしれいしょ
〈作戦指令書〉

VRE-R2

© VARIE 1989 MADE IN JAPAN

このたびは、バリエ・ファミコン用カセット「**ヴィナス戦記**」をお求めいただきまして誠にありがとうございます。「**ヴィナス戦記**」をプレイする前に、この取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

〈使用上の注意〉

- 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時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、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、ペンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

目次

西暦2003年、巨大な氷の隕石が金星に落下し
地表に海を空に大気を与え、人類の移住を可
能にした。

そして15年後、人類は移住をはじめ、大地は
アフロディアとイシュタルという2つの自治
区に別れ統治された。しかし、限られた緑と
土地をめぐり両者は対立し、ついにイシュタ
ル軍はアフロディアの首都イオに重戦車タコ
による奇襲を加え侵攻をはじめた。

ときに西暦2089年……。アフロディアは対タ
コ戦車用戦闘バイクを開発し、アフロディア
軍戦闘バイク部隊「ハウンド」を結成、首都
イオの奪回に向う。

今、ハウンド部隊の若き勇者たちの熱い戦い
がはじまった……。

- | | |
|------------------|-----------------------|
| ■OPERATION作戦……P2 | ■MAP地形………P14 |
| ■HOUNDハウンドとは?…P3 | ■戦闘経験………P15 |
| ■操作方法………P4 | ■ハウンドメンバー………P16 |
| ■画面の見方………P9 | ■イシュタル軍………P18 |
| ■戦闘………P10 | ■FORMATIONフォーメーションP20 |

OPERATION.....作戦

知^しつての^{とう}通り、わがアフロディアはイシュタル
軍^{ぐん}のタコ戦車部隊^{せんしゃぶたい}に壊滅^{かいめつ}的^{てき}ダメージ^{だまーじ}を与^{あた}えられ、
さら^{さら}に首都^{しゅと}：イオ^{いお}までも敵^{てき}の手^てに落^おちてしま^あつた。
我^{われ}々の^{われ}目的^{もくてき}は敵^{てき}：タコ戦車部隊^{せんしゃぶたい}を撃破^{げきぱ}し、
首都^{しゅと}：イオ^{いお}を奪回^{だつかい}する^{する}こと^{こと}にある。だ^だが、ハウ
ント^{けっせい}は結成^{けつせい}され^{され}たばかり^{ばかり}で、お前^{まえ}達^{たち}の腕^{うで}はま^まだ
未^み熟^{じゅく}だ。ま^まず首都^{しゅと}のまわり^{まわり}に配^{はい}備^びされ^{され}た敵^{てき}
補給^{ほきゅう}部隊^{ぶたい}や通^{つう}信^{しん}基^{きち}地^ちをた^たいて経^{けい}験^{けん}を積^つんでも
ら^らいたい。



てきのていさつたいを はっけんした！！

ういし”んをがさ”るのに、かっこうの
えものた”。

やつちに ハウント”のちがらをみせてやれ！

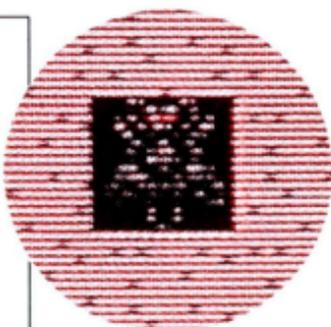
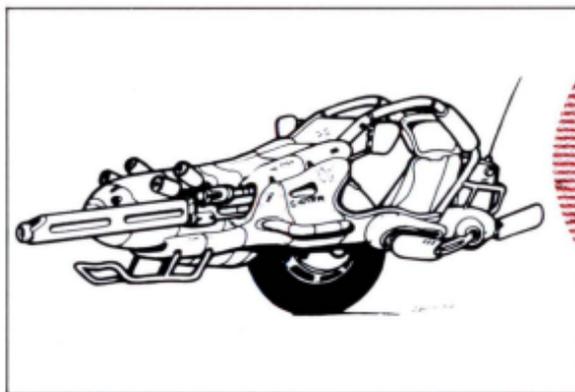


ジムス大佐

HOUND・ハウンドとは？

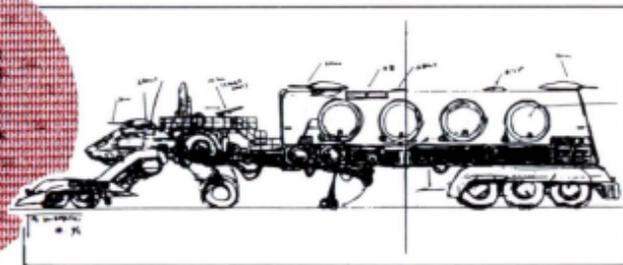
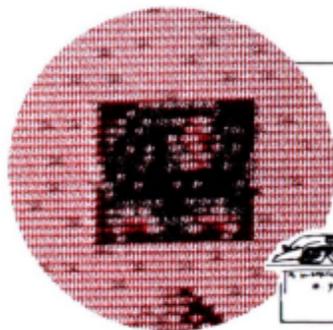
ハウンドとはアフロディア軍が対タコ戦車用に
開発した戦闘バイクで結成された高速機動遊撃
部隊である。

移動時は大型戦略トレーラーに収容され戦場まで
輸送される。



◀ 戦闘バイク

▼ トレーラー



※トレーラー自体がハウンドの移動作戦基地であり、戦闘中戦闘バイクのエネルギー、弾薬の補充や修理が行われる。

2.トレーラー^{さくせん が めん}作戦画面

⊕ボタンでセレクト。
Aボタンで決定。



●MEMBER

ハウンド^{かく}各メンバー
のステータス表示。

※⊕ボタンでカーソルを移動させると、^{い どう}順次そのメンバーのステータスが^{じゆん じ}表示される。

●COMMAND

シムス大佐の指令^{たい さ し れい}を読み返す事ができる。

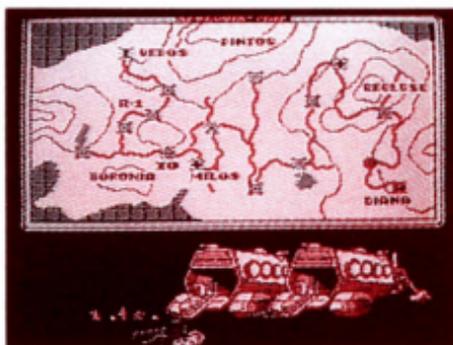
●PASSWORD

そこまでのパスワードが表示される。

※^{とく しゆ が めん すべ}特殊画面は全てAボタンで^{かい じよ}解除される。

●BATTLE

^{せん とう}戦闘が開始され、^{せん}戦
^{とう}闘バイクが^{しゆつげき}出撃して
いく。



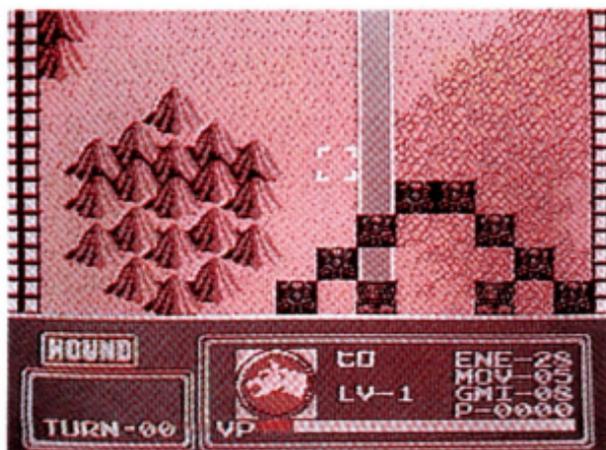
3. 戦略画面

⊕ボタンでカーソルを動かし、移動させるユニットをセレクト。

Aボタンで決定し、再び⊕ボタンで移動させる場所へカーソルを移動。

Aボタンを押すとユニットが移動し完了。(Bボタンで解除される)

※セレクトキー……ハウンドのコマンド時、全てのユニットに指示を出さなくても、終了させる事ができる。



4.3Dバトル

⊕ボタン^{きゆう}左右で^{せんとう}戦闘バイクをコントロール。

Aボタン……………キャノン^{ほう}砲

Bボタン……………^{たいせん}対戦^{たいせん}ホーミングミサイル

⊕ボタン上……………スピードアップ

⊕ボタン下……………^{せんとう}戦闘バイクをウィリーさせ、^{じょうくう}上空の^{てき}敵をねらえる。
敵と^{てき}接触する^{ちやくせん}直前にウィリーさせると敵を^{だい}ふみ^{だい}台にしてジャンプし、^{しょうとつ}衝突をさける^{こと}事ができる。

※スタートキー……………ポーズ



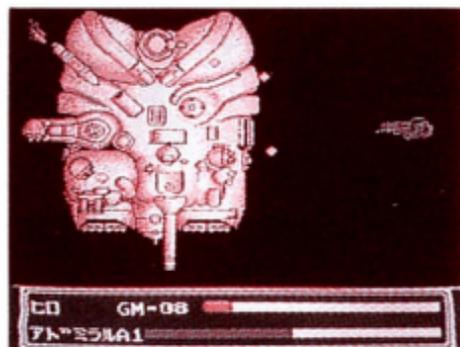
5. 対タコ戦車バトル

⊕ボタン4方向で戦闘バイクを操作

Aボタン……………キャノン砲

Bボタン……………対戦ホーミングミサイル

※戦闘中セレクトキーを押すとコマンドが出現し、続けるか退却するかを選択できる。Aボタンで決定。



6. コンティニュー

タイトル画面の時CONTINUEをセレクトすると、パスワード入力画面になる。

⊕ボタン…文字選択

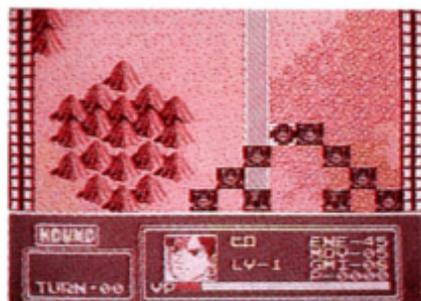
Aボタン…決定

Bボタン…解除



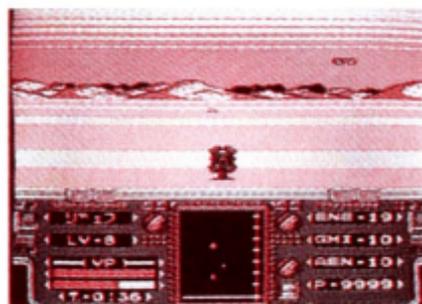
がめん みかた 画面の見方

1. メンバーステータス



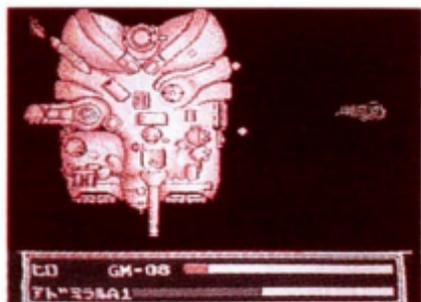
2. 戦略画面

せんりやくがめん
カーソルを合わせたユニットのステータスが
表示される。



3. 3Dバトル画面

しやう
使用メンバーのステータスが
表示される。



4. 対タコ戦車バトル画面

たいせんしゃがめん
使用メンバーと、敵タコ戦車の耐久が表示される。

せんとう 戦 闘

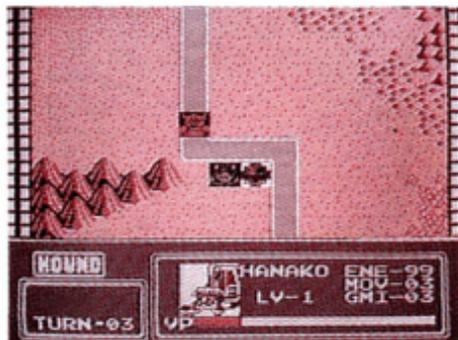
せんとう 戦闘は、せんりやくがめん 戦略画面のいどう 移動からはじ 始まる。

ハウント*のユニットのいどう 移動がしゅうりょう 終了するとイシユタル軍の移動に移る。

すべてのユニットのいどう 移動がお 1ターンしゅうりょう 終了。

せんとう 戦闘バイクは移動するたびにエネルギーが減って行き、エネルギーが0になるとそのユニットは移動できなくなる。

*エネルギー、たいせん 対戦ホーミングミサイルはトレーラーユニットにせつ 接触する事でほじゅう 補充される。完全にかいふく 回復するまで数ターンかかる。

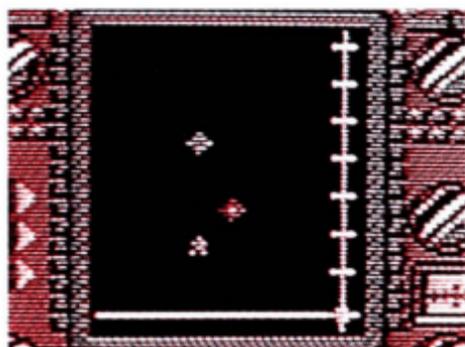


てき 敵ユニットにハウントユニットをかさ 重ねる事でバトルモードになる。

3Dバトル

3Dバトルは1分間 (60秒) おこなわれる。タイムカウントが0になるとせんりやくがめん 戦略画面にもどされる。

てき
敵ユニットは、レー
ダーに青く反応する
メカを10機破壊する
と消滅する。



たい せんしゃ 対タコ戦車バトル

せんりやくがめん
戦略画面でタコ戦車ユニットにせつしよく
接触すると、たい
対タコ戦車バトルがはじまる。タコ戦車にはすう
数タイプあり、それぞれ強
さや弱点が異なる。
ひょうじ
表示される敵の耐久
力が0になると、そ
のユニットはしょうめつ
する。



※3Dバトル・たい せんしゃ
対タコ戦車バトルともに、ハウ
ンドユニットのたいきゅうりよく
耐久力が0になるとせんとうふのう
戦闘不能と
なり、トレーラーにきょうせいしゅうよう
強制收容されその作戦は復
帰できなくなる。

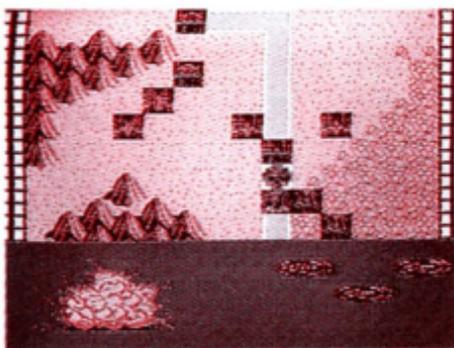
トレーラーでの攻撃

トレーラーユニットでも敵を攻撃することができる。ただし、この場合はデモ表示となり自動的に結果が表示される。

※トレーラーは耐久力が0になると消滅してしまう。

作戦失敗 (GAME OVER)

ハウント戦闘バイク部隊が全滅もしくは、基地であるトレーラーが、2台とも撃破されるとGAME OVERとなる。



※特殊作戦

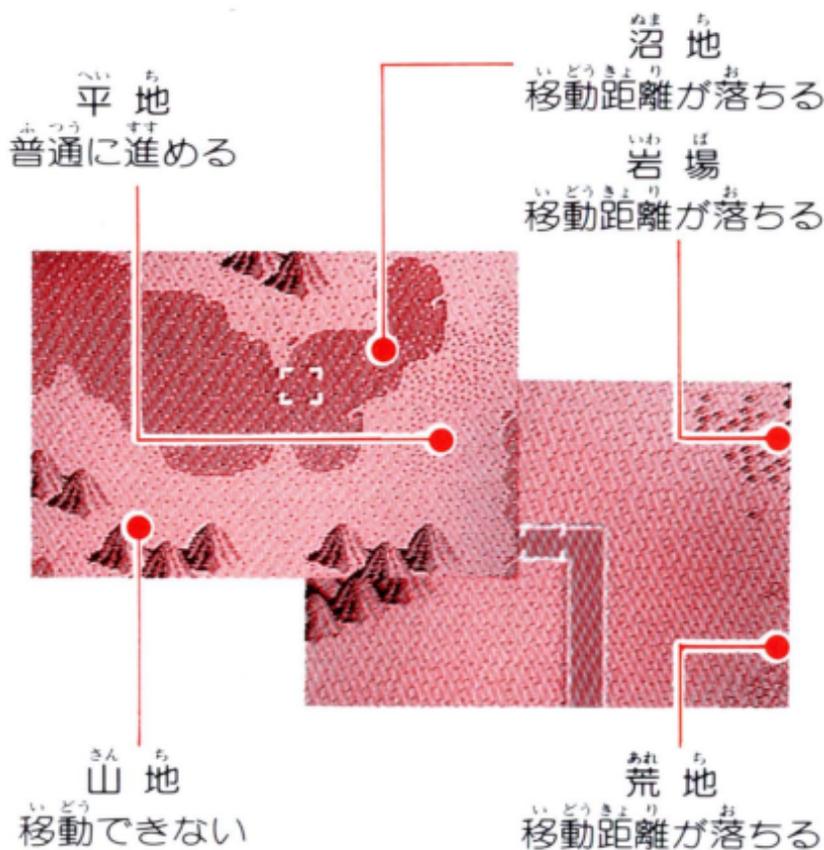
ハウントに与えられる作戦の中には、避難民の乗るトラックや難民キャンプを守る等の作戦が与えられる。この場合、その特殊ユニットが敵に襲撃されるとGAME OVERとなる。



これは遊びではない。
うかつな行動は
死を意味する。
生き残りたければ
それを忘れるな!

MAP……地形

戦闘バイクは地形によって進めない所、進みにくい所がある。



※その他アフロディアには、さまざまな地形がある。実戦の中で感覚を身につけていってほしい。

せんとうけいけん 戦闘経験

ハウンドメンバーは戦闘を経験（敵メカを破壊）するたびに経験値がアップしていく。一定数アップするとそのメンバーのレベルがアップする。

レベルアップにともないそのメンバーの攻撃力（火力）や耐久力が増していく。



HOUND MEMBER	
レベル	8
QUICK	210
ENERGY	28
MOVE	05
MISSILE	08
ATTACK	12
DEFENSE	10
VITALITY	255
POINT	9999



せんじょう じっせん
戦場では実戦の
けいけん い
経験がものを言う。
し
死にたくなければ
てき たお
敵を倒せ！
きたい
期待している。
いじょう
以上！

ハウンドメンバー

■ HOUND MEMBER ■	
	
ヒロ	LEVEL - 1
ミランダ	QUICK - 210
カーツ	ENERGY - 45
イトー	MOVE - 05
クリス	MISSILE - 08
ウィル	ATTACK - 12
ジェフ	DEFENSE - 10
マズル	VITALITY - 030
	POINT 0000

● ヒロ

経験が浅いが先天的に戦いに向いている。攻撃力、機動力共にすぐれた隊員である。

■ HOUND MEMBER ■	
	
ヒロ	LEVEL - 1
ミランダ	QUICK - 160
カーツ	ENERGY - 42
イトー	MOVE - 05
クリス	MISSILE - 06
ウィル	ATTACK - 08
ジェフ	DEFENSE - 10
マズル	VITALITY - 035
	POINT 0000

● ミランダ

ハウンド隊、唯一の女性隊員である。防御力が高く、対空戦闘に向いている。

■ HOUND MEMBER ■	
	
ヒロ	LEVEL - 1
ミランダ	QUICK - 250
カーツ	ENERGY - 53
イトー	MOVE - 06
クリス	MISSILE - 07
ウィル	ATTACK - 12
ジェフ	DEFENSE - 08
マズル	VITALITY - 050
	POINT 0000

● カーツ

ハウンド隊隊長で機動力、攻撃力共にすぐれている。対戦車戦闘を得意とする。

■ HOUND MEMBER ■	
	
ヒロ	LEVEL - 1
ミランダ	QUICK - 120
カーツ	ENERGY - 40
イトー	MOVE - 05
クリス	MISSILE - 06
ウィル	ATTACK - 08
ジェフ	DEFENSE - 09
マズル	VITALITY - 045
	POINT 0000

● イトー

機動力は低いが行動半径、防御力共にすぐれている。敵の後方かく乱にむいている。

■ MOUNT MEMBER ■	
ヒロ	LEVEL - 1
ミラジマ	QUICK - 200
カーツ	ENERGY - 41
イトー	MOVE - 06
クリス	MISSILE - 06
ウィル	ATTACK - 10
ジェフ	DEFENSE - 08
マヌエル	VITALITY - 045
	POINT 0000

●クリス

トータルバランスの^{たか}高い隊員で、^{たいいん}ここ一番で^{いちばん}たよりになる。

■ MOUNT MEMBER ■	
ヒロ	LEVEL - 1
ミラジマ	QUICK - 170
カーツ	ENERGY - 35
イトー	MOVE - 06
クリス	MISSILE - 07
ウィル	ATTACK - 09
ジェフ	DEFENSE - 08
マヌエル	VITALITY - 050
	POINT 0000

●ウィル

^{こうどうはんけい}行動半径が^{ちい}小さくトレーラー^{しゅび}守備に向いている。
^{けつ}ガス欠に^{ちゆうい}注意。

■ MOUNT MEMBER ■	
ヒロ	LEVEL - 1
ミラジマ	QUICK - 160
カーツ	ENERGY - 36
イトー	MOVE - 04
クリス	MISSILE - 10
ウィル	ATTACK - 09
ジェフ	DEFENSE - 06
マヌエル	VITALITY - 045
	POINT 0000

●ジェフ

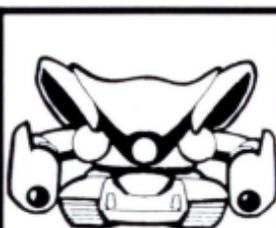
^{こうどうはんけい}行動半径が^{ちい}小さく、トレーラー^{たいくうぼう}などの対空防^{ぎょ}御に向いている。ミサイルの^{とうざいりょう}搭載量が多い。

■ MOUNT MEMBER ■	
ヒロ	LEVEL - 1
ミラジマ	QUICK - 190
カーツ	ENERGY - 52
イトー	MOVE - 05
クリス	MISSILE - 06
ウィル	ATTACK - 08
ジェフ	DEFENSE - 09
マヌエル	VITALITY - 035
	POINT 0000

●マヌエル

^{のうりょくてき}能力的に平均だが、^{へいきん}つねに^{かんが}考えてやらないとレベルUPしにくい隊員である。

イシュタル軍



クローD5



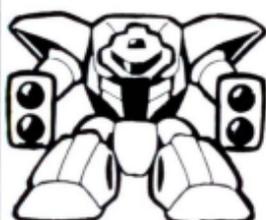
コマンダー



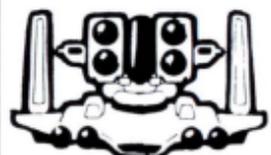
クイーン・ラン



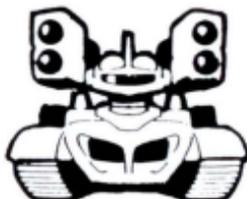
ジュダス



ソギヤラ



カサラ



ハル・BOO



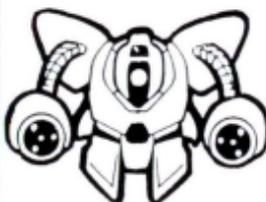
バトラー



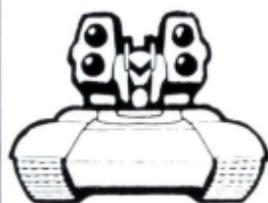
ガジェ



コマンダー・S



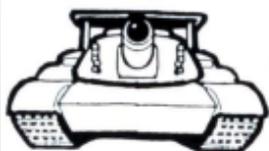
サチュード



イタイゴ



アルカトラル



ガンズ



メタリカウ



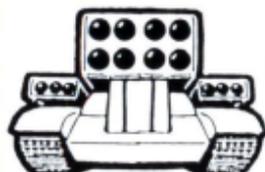
メイディーン



メタボール



パルチ・Q



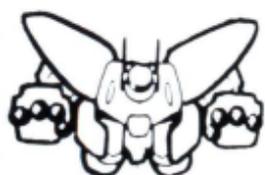
キュルウ・VX



キヤルウェイ



ヴェーグ



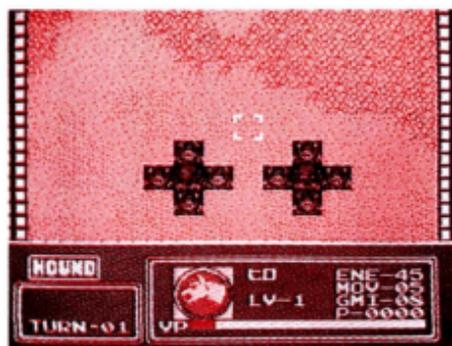
アーマン・R

FORMATION.....

それぞれの作戦では、戦場となる地形や対する敵の種類・部隊の構成が違ってくる。戦況に応じてフォーメーションを組んで行くことが必要となる。

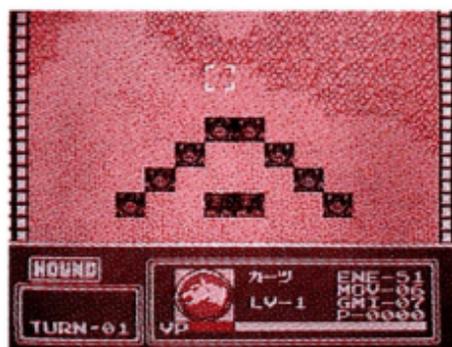
○クロスフォーメーション

トレーラーを中心に2部隊に分かれる完全防衛型フォーメーション、絶えず補給できるが前進しにくい。



○ウィングフォーメーション

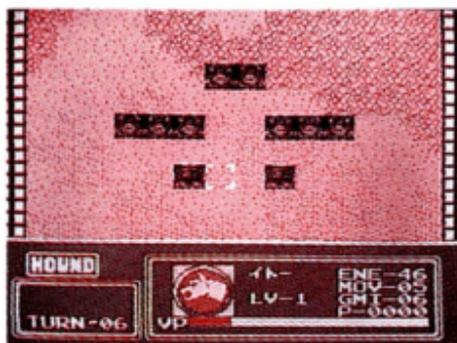
攻撃と防衛ともに、バランスのとれたハウンドの基本フォーメーション、メンバーの能力に合わせたローテーション(入れ替え)がカギ。



フォーメーション

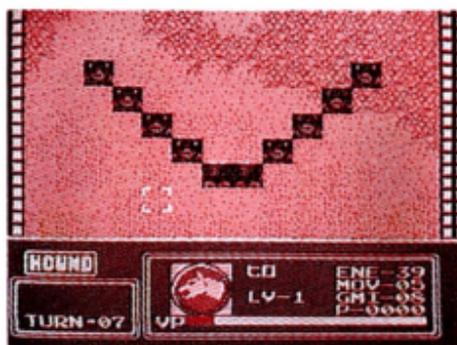
○ショットガンフォーメーション

こうげき てっ そっこうがた
攻撃に徹した速攻型
フォーメーション、
たん きけつせん
短期決戦タイプ。



○シザースフォーメーション

き ゆう しん こう いっ
左右から進行する一
ほう てき
方、敵をトレーラー
にひきつけはさみ込
むひ
む特殊フォーメーシ
とくしゆ
ョン。



ここにあげたのは、
きほん
基本にすぎない。
みじく もの さんこう
未熟な者は、参考にすれば
いのち こと
命をおとす事はないだろう。
だが、これだけは言っておく。
"ハウンドに羊は必要ない!"





©安彦良和・学研・松竹・バンダイ ©VARIE1989

●お問い合わせ先●

製作・発売元／科学技研株式会社
東京都三鷹市下連雀2-29-14 ☎0422-49-4811

販売元／株式会社バリエ
●バリエ・ファミコン情報局 ☎0422-49-4833

品質管理には万全を期しておりますが万一お気付の点がございましたら(株)バリエまでお問い合わせください。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

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