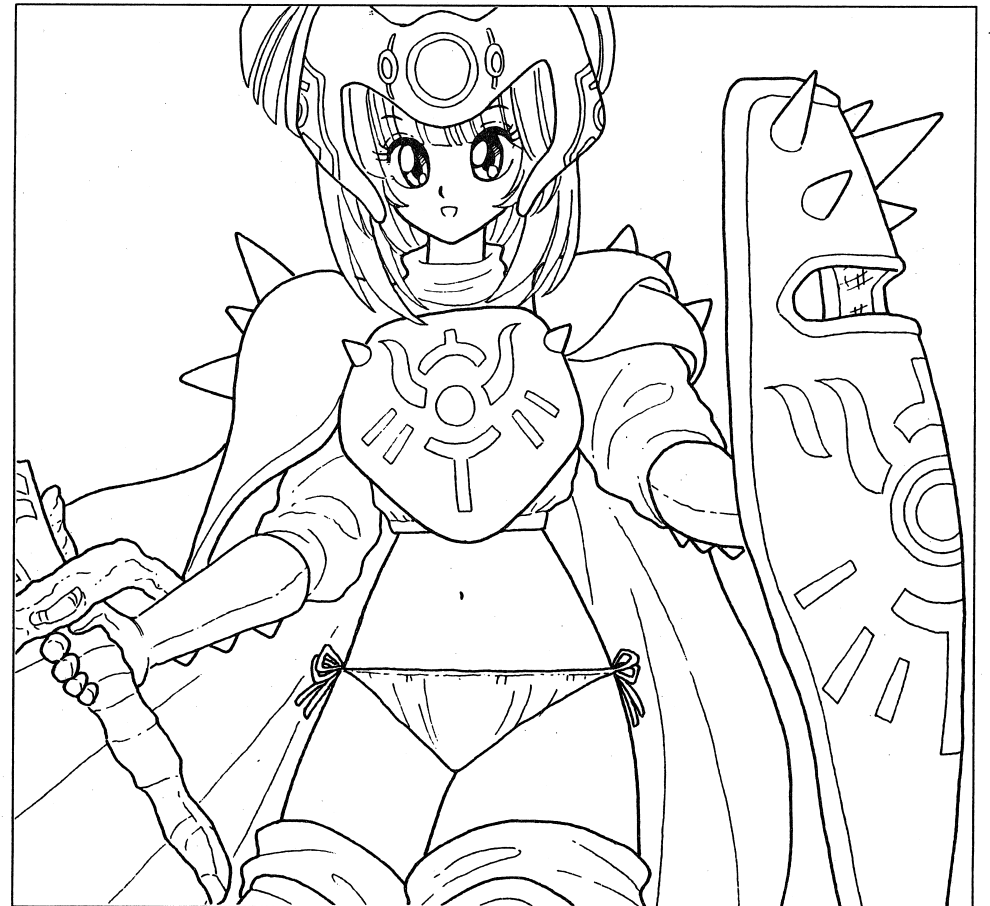


ビーナス キャンペーン
Venus Campaign

マニュアル



HEART SOFT

8 サポート

本製品に同梱されているユーザー登録カードをお送りください。当社でユーザー登録を行ない本製品のサポートをいたします。

また、本製品をお買い上げいただきましたお客様にアフターサービスといたしまして製品のメンテナンス係を設けてあります。

なお、ゲームの内容に関する質問は一切受け付けておりません。

アフターサービス

プログラム内容及びデータを事故により破損してしまった場合、または経年劣化による動作不良となったディスクセットにつきましては、ディスクセット1枚につき1,000円（送料、消費税込み、切手不可）にて有償交換いたします。

ディスクセットをお送りいただく場合、ディスクA、ディスクB共にディスクが折り曲がらないように梱包して下さい。

〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F
ハート電子産業株式会社
ビーナス・キャンペーン サポート係

禁無断転載

こんにちは、はじめまして。あたし、このゲームの主人公の春香みのり。
みのりちゃんって呼んでね。

この度は、美少女シミュレーションウオーゲーム『ビーナス・キャンペーン』をお買い上げいただきまして、まことに有難うございます（ペコ）。このマニュアルには、ゲームの使用方法やルールなどが書かれています。このマニュアルをよくお読みになってから、ゲームを楽しんでくださいね。

7 データシート

レベル1の各部隊の能力の値を表にして示します。
EXPは、レベル2になるために必要な経験値の量です。

TYPE	ATK	DEF	MHP	EXP	MP	MV	地形ごとの移動力消費量							
							草原	森	山	湿地	海	火山	鍾窟	都市
司令官	48	13	70	50	—	0	—	—	—	—	—	—	—	—
ハイレグ	26	8	60	62	28	5	3	4	5	1	1	—	2	1
スクール水着	22	8	52	60	24	6	3	3	3	1	1	—	1	1
婦人警官	16	8	37	60	20	4	1	2	3	1	3	—	1	1
柔	20	8	45	70	34	3	1	2	3	3	3	—	1	1
プロレス	22	8	35	70	36	3	1	3	3	3	3	—	1	1
マラソン	12	10	32	60	15	6	1	2	3	3	3	—	1	1
くのいち	27	5	41	80	39	4	1	2	3	1	3	—	1	1
女子高生	16	8	40	80	—	4	1	2	3	1	3	—	1	1
アイドル	18	8	45	70	25	4	1	2	3	1	3	—	1	1
A V	18	8	47	80	—	4	1	2	3	3	3	—	1	1
鉄の女	14	14	38	60	26	3	1	3	3	3	3	—	1	1
スチュワース	13	8	35	60	28	5	1	1	1	1	1	—	1	1
非行少女	16	6	43	65	24	4	1	1	1	1	1	—	1	1

もくじ

- 1 はじめに.....3
 - 1.1 製品構成.....3
 - 1.1 動作環境.....3
 - 1.3 基本用語の説明.....4
 - 1.4 ウォーゲームの用語の解説.....4
- 2 ゲームの開始.....9
 - 2.1 ゲームの起動.....9
 - 2.2 オープニング.....9
 - 2.3 ゲームスタートメニュー.....9
- 3 ゲームの進行.....10
 - 3.1 ゲームの目的.....10
 - 3.2 ミッションストーリー.....10
 - 3.3 部隊編成(フォーメーション).....10
 - 3.4 部隊編成の画面構成.....11
- 4 HEX戦.....14
 - 4.1 画面構成.....14
 - 4.2 HEX戦の進行.....18
- 5 戦闘モード.....20
 - 5.1 画面構成.....21
 - 5.2 戦闘モードの進行.....22
 - 5.3 戦闘モードでの戦略.....22
- 6 ミッションクリア.....22
- 7 データシート.....23
- 8 サポート.....24

6 ミッションクリア

敵の司令官の体力が0になると、そのミッションはクリアしたことになります。

女性であるみのりちゃんが、同性の体を見て嬉しいのかどうかは疑問ですが、ミッションクリアの後は、ご褒美のHグラフィックを見ることができます。

まず、敵司令官の捨てゼリフが表示されますので、左クリックで進んでください。このとき既にグラフィックは表示されているのですが、一部の個所にノイズがかかっていて全体を見ることはできません。次に述べる勝利状況の計算結果によってノイズは解除されていくのです。

勝利状況は、4つの要素のパーセンテージで決定されます。

- ★都市獲得率 全ての都市のうちのみのもりちゃんの獲得した都市の割合
- ★敵部隊破壊率 敵の部隊のなかで全滅させた部隊の割合
- ★ターン未消費率 全ターン数に対する、残りのターンの割合
- ★自軍部隊残存率 ミッションクリア時に生存しているみのりちゃん部隊の割合

以上の値が順に計算されていき、最後にトータルの割合が表示されます。この値が低いと（70%前後）解除されないノイズが残ってしまって、ミッションクリアの喜びも半減してしまいます。完全なグラフィックを見るためには、「できるかぎり多くの都市」を獲得し、「できるかぎり多くの敵部隊」を全滅させ、「自軍部隊の全滅」を最小限おさえ、「できるかぎり早く」敵の司令官をたおさなければなりません。

グラフィックを見終わったら、左クリックしてください。セーブのためのメニューが表示されます。ここではぜひともセーブしておいてください。セーブを終了すると、次のミッションの部隊編成へうつります。

次のミッションには、今のミッションで生き残った部隊が全て引き継がれます。獲得した経験値もそのままですので、さらに部隊を成長させることができるわけです。やはり部隊は大事に育てましょう。全滅させてしまったら成長させてきた苦労が水の泡です。

ミッション12をクリアした後はエンディングになります。みのりちゃんと妖精のジユラはどうなるのでしょうかそれは見てのお楽しみ。

1 はじめに

1.1 製品構成

本パッケージは以下のもので構成されています。開封の際にご確認ください。

- ディスクA
- ディスクB
- ユーザー登録カード
- マニュアル（本誌）

1.2 動作環境

- 対応機種：PC-9801 VM21、VX、RA、RS、RX、DO、DX、DA、DS、UV、UX、CV、UF、EX、ES
- RAM640K以上が必要です。（BASICを起動して640Kが使用可能であることをティップスイッチの3-6で確認して下さい）
- 同一メディアの純正1MBディスクドライブが2台必要です。ドライブは必ず、〈1〉及び〈2〉を使用します。外付けのドライブを使用する場合はティップスイッチの1-4をONにして下さい。
- 400ラインアナログモニターが必要です。
- 純正FM音源ボードは無くともゲームをプレイできますが、BGMを聞くことはできません。（FM音源ボードの装着は正しく装着して下さい。また、メモリスイッチの変更等にも気を付けて下さい。純正以外の音源ボードはサポートできません）
- ハードディスクが内蔵されている機種はティップスイッチの2-6をONにしてハードディスクを使用しないで下さい。外付けのハードディスクは電源を入れないで下さい。（尚、ハードディスクへのインストールはできません）

1.3 基本用語の説明

このマニュアルで使用するいくつかの用語の意味を、あらかじめ解説します。

●左クリック

マウスの左ボタンを押すことです。

●右クリック

マウスの右ボタンを押すことです。

●マウスカーソル

ゲーム中のプレイヤーの行動は、マウスを動かしてさまざまなコマンドを選択することで決定されます。このとき、プレイヤーのマウスの移動に合わせて画面上を動く矢印形をマウスカーソルと呼びます。マウスカーソルの表示されていないときは、プレイヤーは行動を取ることができません。

●プロンプト

ゲーム中、重要なメッセージなどが表示された後に、画面上に点滅するマークが表示されます。これをプロンプトと呼びます。プレイヤーがメッセージを読んだ後に左クリックすることで、プロンプトは消え、次の行動を取ることができます。

●ボタン

マウスカーソルの移動や、左クリックに反応する画面上の領域を、ボタンと呼びます。プレイヤーの行動の多くは、表示されているボタンを左クリックすることで選択されます。

●HEX（ヘックス）

六角形のことです。ビーナス・キャンペーンのマップは、8種類の地形を表す六角形のマスでできています。戦闘はこの六角形のマスの上で、部隊を移動させながらおこないますので、HEX戦と呼びます。

1.4 ウォーゲームの用語の解説

ビーナス・キャンペーンは、ウォーゲームシミュレーションというジャンルに分類されるゲームです。ここでは、ウォーゲームにつきもののいくつかの用語について、ビーナス・キャンペーンでの使われかたを解説します。

5.2 戦闘モードの進行

「それいけ」ボタンを左クリックすると、両軍の攻撃が選択されている女の子がランダム（乱数）に選択されて、相手の部隊の女の子の1人に攻撃をしかけます。相手のどの女の子に攻撃をするのかもランダムに決定されます。

防御が選ばれた女の子は、相手を攻撃しません。ひたすら自分の身を守ります。

攻撃する女の子が、相手の女の子のところへ移動していきます。そして相手にダメージを与えることができるならば、相手の前で停止して爆発パターンが表示されます。相手に攻撃がかわされてしまうと、そのまま通り過ぎてしまいます。

ダメージの量の計算には、攻撃する側の攻撃力と守る側の防御力、そして部隊の立っているHEXの特性が考慮されます。また、防御をしている女の子はダメージを受けても、より少ないのですみます。攻撃が選択された全ての女の子が攻撃を終了すると、戦闘モードは終了します。しかし、その前にどちらかの部隊が全滅してしまうと、そこで戦闘モードは終了します。

5.3 戦闘モードでの戦略

戦闘モードでは、自軍の女の子の攻撃と防御の選択を慎重に決定してください。なんとしても部隊の全滅は避ける、これがポイントです。けれども、防御だけしていたのではいけません。十分に体力がある部隊は、積極的に攻撃をしかけていくべきです。また、体力がひとけたになってしまった女の子も、敵の攻撃が当たってしまうと確実に倒されてしまうために、防御の効果があまり期待できないので、いちかばちかの攻撃にでるしかありません。よしんば倒されてしまったとしても、それより前に攻撃できれば、わずかでも敵にダメージを与えられるはずで。

どのような地形で敵を攻撃するかも、戦闘の結果を大きく左右します。海や湿地の上にいる水上部隊を、陸上部隊が攻撃するのは得策ではありません。たいていの場合、水上部隊の体力や攻撃力は陸上部隊を大きく上回っています。水上部隊は、おとりをつかって陸上に誘い出しましょう。草原の上でも少しはましですし、山の上に水上部隊を誘い出せば最高です。陸上では水上部隊は、移動や攻撃や防御力さえも大きな制限を受けます。この状態で、複数の部隊で包囲していっせいの攻撃で決着をつけるのです。最小のダメージで、最大の戦果をあげることができます。

戦闘時に攻撃対象の女の子はランダムに決定されます。敵の部隊に、あと一撃で体力が0になる女の子がいたとしても、その女の子を攻撃するとは限りません。戦闘が終わってみたら、当初の予定以上にダメージを受けていたり、全滅しているはずの敵部隊がまだピンピンしていたりすることすらあります。事態は常に流動的です。いつも最悪の結果を想定した戦略を立てたいものです。

5 戦闘モード

みのりちゃんの部隊が移動後に攻撃をしたり、攻撃ボタンで敵の部隊を指定したり、敵の部隊の攻撃を受けると戦闘モードになります。敵のターン中は、マウスカーソルが表示されませんが、戦闘モードにはいるとマウスカーソルが現われて、行動の選択をプレイヤーが決定できるようになります。

戦闘モードになると、HEXマップが消去され、左にみのりちゃんの部隊、右に敵の部隊が対峙して表示されます。司令官以外の部隊の構成員は5人ですので、最大10人が表示されることとなります。画面内でプレイヤーの操作できるものは、以下の2つのボタンのみです。

5.1 画面構成

〈1〉 体力

それぞれの女の子の横には、体力の値が表示されます。

〈2〉 部隊の情報

両軍の部隊の種類や攻撃力の数値などが、中央上に表示されます。一緒に表示されているHEXは、部隊が現在立っているHEXです。

〈3〉 「攻撃」「防御」ボタン

体力が0でない女の子の上には、その女の子が戦闘時に攻撃と防御のどちらの行動を取るかを決定するためのボタンがあります。攻撃と防御のうち反転されているほうが、選択されている行動です。選択されていないほうのボタンにマウスカーソルをあわせて左クリックすると、その行動が選択されます。画面左側に表示されるみのりちゃんの部隊のボタンのみ、プレイヤーが操作できます。

〈4〉 「それいけ」ボタン

体力が0でないみのりちゃんの部隊の女の子の、攻撃か防御の選択が全て決定したら、画面上部の「それいけ」ボタンを左クリックしてください。すると、敵の部隊の女の子の攻撃防御が選択された後で、実際の戦闘に入ります。

〈1〉 部隊

1つの部隊は、同じ種類の女の子5人で構成されます(ただし司令官だけは1人)。地球から妖精の魔力によって召喚された女の子達は、ゲームの世界「エスファン」で巨人となって戦いあうのです。部隊は大きく分けて、陸上、空中、水上の3タイプがあります。部隊の種類は、

★司令官	陸上	移動できない。司令官が倒されると敗北。
★ハイレグ	水上	水上部隊は、湿地や海の上で攻撃力が高い。
★スクール水着	水上	
★婦人警官	陸上	
★柔道	陸上	
★プロレスラー	陸上	
★マラソン	陸上	平地を高速移動。
★くのいち	陸上	攻撃力が高い。
★女子高生	陸上	
★アイドル	陸上	
★アダルトビデオ女優	陸上	AVと略す。
★鉄の女	陸上	防御力が高い。
★スチュワーテス	空中	空中部隊は、地形に影響されない移動力を持つ。
★非行少女	空中	

の全14種類あり、種類ごとに攻撃力や移動力が異なります。HEXマップ上で、敵味方の部隊は、部隊の種類を特徴的に描いてある、女の子の姿をしたグラフィックで示されます。

部隊の強さや特徴を表す項目として、以下のものがあります。

○部隊の種類 (TYPE)

プロレスラー、非行少女などの部隊の種類名のことです。

○部隊名 (NAME)

みのりちゃんや敵の司令官以外の部隊に、プレイヤーが自由に名前をつけることができます。詳しくは、「4.1 〈5〉 (4) 部隊名ボタン」をご覧ください。

○経験値 (EXP)

○レベル (LV)

部隊は戦闘を行なうことにより経験値を獲得します。経験値がある一定の値になると、その部隊のレベルが1つ上がり、攻撃力や防御力や体力の最大値が上昇します。地球から呼び出したばかりの部隊は、経験値が0です。しかし、戦闘の経験を積むにつれて経験値を得、いくつものミッションを遂行していく間に、より強力なレベルの部隊へと、成長していきます。このため、一度呼び出した部隊は、できるだけ全滅しないように心がけて、慎重に育てていく必要があります。獲得する経験値の値は、戦闘の結果によって以下のように異なります。

レベルの最大値は3です。レベルが上がるとき、経験値は0に戻ります。

★引分	1
★レベルの高い敵と引分	2
★司令官と引分	1
★レベルの高い司令官と引分	2
★勝利	7
★レベルの高い敵に勝利	10
★司令官に勝利	13
★レベルの高い司令官に勝利	15

○移動力 (MV)

○8種類の地形ごとの移動力消費量

部隊がマップ上を移動するときには、その部隊の移動力と地形ごとの移動力消費量によって、1ターン内の移動範囲が限定されます。「移動力5のスクール水着の部隊は、草原では移動力を2消費する」というように表現します。

○体力最大値 (MHP)

○体力値 (HP)

ミッション開始時、部隊を構成する5人の女の子のそれぞれの体力値は、最大値を示しています。しかし、敵の部隊と戦闘になり、敵の攻撃を受けた女の子の体力は、ダメージの大きさに応じて失われていきます。そして、遂に体力値が0になってしまった女の子は、戦闘に参加できなくなります。5人とも体力値が0になってしまった部隊は、全滅したとみなされ、マップ上から消滅してしまいます。

失われた体力は、都市の上にいることで少しずつ回復していきます。

各部隊の移動速度も考慮しなければなりません。高速な部隊が単独で先行しすぎると、敵部隊の戦闘圏内に入ったときに集中的な攻撃を受けることになってしまいます。

自軍の都市を獲得していくことも、勝利後の勝利状況の計算の要素となる重要な作業です。赤い敵の都市の上で移動を終了すると、みのりちゃんの部隊が都市を占領したことになり、青いみのりちゃんの都市に塗り変わります。しかし、みのりちゃんの獲得した都市に敵の部隊が侵入すると、また敵の都市に戻ってしまいます。迅速なミッションクリアのために、1度獲得した味方の都市は可能なかぎり守りたいものです。山地に囲まれた都市には、空中部隊を派遣しましょう。陸上部隊では、たどりつくまでに数ターンを消費してしまいます。

行動できるみのりちゃん側の部隊がなくなったら、終了ボタンで敵のターンにうつりましょう。敵のターンでは敵の部隊が順番に行動していきます。たいていの場合、敵の部隊はみのりちゃんを目標して移動してきます。敵のターン中はプレイヤーは、戦闘モードを除いて、敵の行動を見ているだけで、敵の全ての行動が終了して新たにみのりちゃんのターンが始まるのを待ちます。マウスカーソルも表示されません。

このようにしてターンがすすみ、何回か戦闘を行なうと、ダメージを受け体力が大きく下がった女の子のいる部隊がでてきます。体力が0になって戦闘に参加できなくなった女の子もいるかも知れませんが、部隊表の表示する項目をいつも注意していきましょう。そんなときは、部隊の5人の構成員全員の体力が0になって全滅してしまう前に、都市で体力の補給をしましょう。1ターンごとに少しずつ体力が回復していきます。ただし、体力が0になってしまった女の子の体力はなかなか回復されません。

部隊の移動中にも、攻撃を受けた場合に、どの都市でダメージを回復するか考えておかなければなりません。身近に都市がないときは、疲労した状態で何ターンもかけて都市を目標さなければならぬのです。こんなとき敵の追撃をうけたら、せっかく戦闘の経験を積み経験値の上昇した大切な部隊が、全滅の危機におちいってしまいます。

ミッションクリアのためには、敵の司令官をたおさなければなりません。敵の司令官は1人なので1回の戦闘で攻撃は1度しか受けませんが、圧倒的な攻撃力のためにほぼ確実に部隊の構成員を1人失います。このことはいくつかの事実を示しています。5人全員が攻撃に参加できる部隊でも司令官に対しては、5回の戦闘のチャンスしかないこと。部隊の構成員が2人しか攻撃に参加できない状態で司令官を攻撃すると、次のターンに司令官の攻撃を受けて部隊が全滅してしまうかも知れないことです。やはり司令官は強力です。最終的には、いくつかの部隊で取り囲むようにして攻撃するようにしたいものです。もちろん、みのりちゃんも強力ですから、敵の1部隊ぐらいいは、みのりちゃんに倒してもらいましょう。

次に、「攻撃する敵の部隊を左クリックしてね」と表示されますので、攻撃させる部隊の周辺の6個のHEXから敵の部隊を選択してください。この後、戦闘モードの画面が表示されます。実際の戦闘の方法は「5 戦闘モード」をご覧ください。戦闘の終了後にみのりちゃんを負けていなければ、また「誰が攻撃するのか左クリックで選んでね」と表示されますので、連続して攻撃する部隊を選ぶことができます。

攻撃以外の行動を取る時や、攻撃を取りやめるときは、他のボタンを左クリックしてください。選択した機能に移行します。

(7) 移動ボタン

みのりちゃんの部隊を移動させるときに使用する重要なボタンです。左クリックするとHEXマップの上のスペースに、「移動する部隊を左クリックで選んでね」と表示されますので、スクロールバーなどでHEXマップの表示位置を変更するなどして、移動させたい部隊の立っているHEXに、HEXマップカーソルをあわせて左クリックします。これで移動させる部隊が選ばれました。

同時に、HEXマップの表示が変わり、カラーのHEXと白黒2色のHEXに塗り分けられました。このカラーのHEXが、選択した部隊の1ターン内の移動可能範囲です。部隊の移動力や地形ごとの移動力消費量やZOCから、コンピュータが計算したものです。範囲内の他の味方部隊が立っているHEXには移動できませんが、通過は可能です。

移動する部隊を間違えて選んだ場合は、HEXマップの上のスペースに表示されている、「取消」ボタンを左クリックしてください。部隊の選択が解除され、新たに部隊が選択できるようになります。

移動する部隊を選んだら、次に移動先のHEXを選びます。カラー表示されたHEXの中から移動先にHEXマップカーソルをあわせて左クリックします。このあと部隊は1歩1歩、目的のHEXに移動してきます。移動先まで部隊が到達すると、「続けて攻撃するなら相手を選んでね 移動だけなら確定よ」のメッセージと「取消」と「確定」のボタンが表示されます。移動に続けて攻撃をすることができるので、攻撃をする場合は(6) 攻撃ボタンでの、敵部隊の選択と同じように敵を選んでください。攻撃せず移動だけでよい場合は、「確定」ボタンを左クリックすると部隊が移動を終了します。行動済みの「E」マークが重ねて表示されます。移動先を変更したい場合、移動を取りやめたい場合は、「取消」ボタンを左クリックしてください。

4.2 HEX戦の進行

プレイヤーは、以上のボタンの機能を使用して、プレイヤーのターンに行動を進めていきます。敵の司令官を倒すための移動経路を、慎重に選んでください。

○攻撃力 (ATK)

○防御力 (DEF)

敵部隊との戦闘時に、敵に与えるダメージの量を決定するのが攻撃力。敵の攻撃から身を守ってダメージを軽減するのが防御力の値です。ただし、これらの値は、部隊のいる地形によって修正されます。たとえば、水上部隊は海の上から攻撃したほうが、森の中で攻撃するよりも大きなダメージを敵に与えることができます。

○呼び出しに必要な魔力 (MP)

各ミッション開始時に、何種類かの部隊を決められた魔力の範囲内で、地球から呼び出すことができます。呼び出すために必要な魔力の値は、部隊の種類によって異なります。

《2》 地形

ビナス・キャンペーンのマップは、8種類の地形を表す六角形のマスでできています。

- ★草原 陸上部隊には移動しやすい地形です。
- ★森 防御に適した地形といえます。
- ★山 水上部隊は山の上では無防備になってしまいます。
- ★湿地 水上部隊は高速に移動できます。
- ★海 (川) 陸上部隊にとっては移動も攻撃も不利な地形です。
- ★火山 火山の上を通れる部隊はありません。
- ★舗装路 極めて移動しやすい地形です。
- ★都市 敵、味方の2種類の都市があります。
都市の上にいる部隊は1ターンごとに、体力の補給が自動的に受けられます。

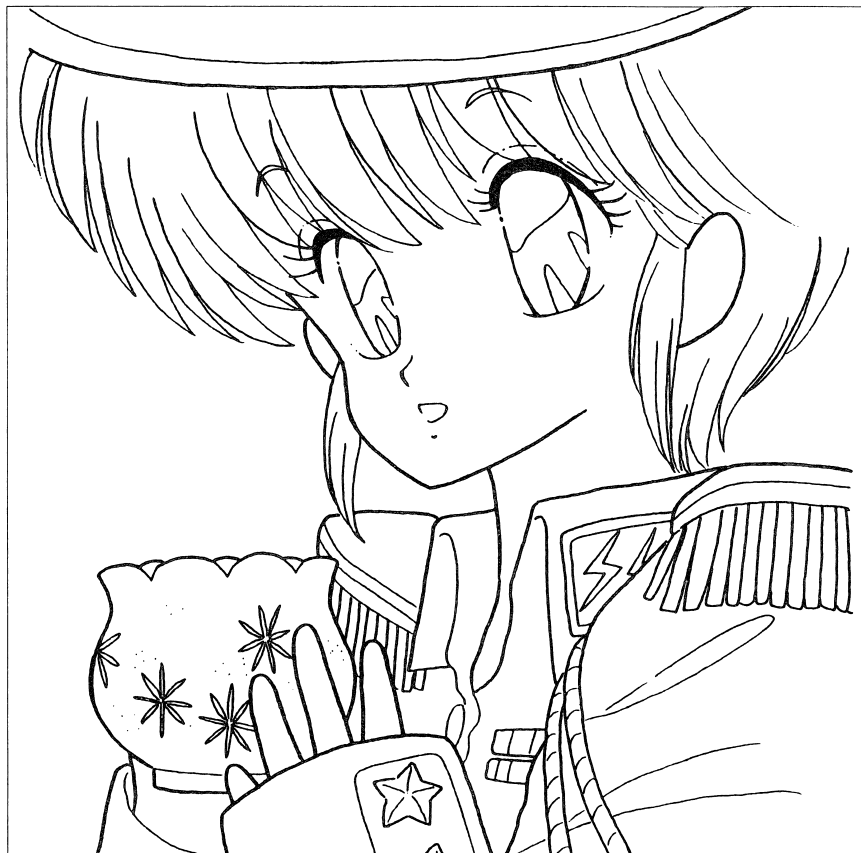
《3》 ターン

HEX戦では、みのりちゃん (プレイヤー) と敵の司令官が、交互に自軍の部隊を行動させてゲームを進めていきます。みのりちゃんの部隊が行動するときを、みのりちゃんのターン、敵の部隊が行動するときを、敵のターンと呼びます。みのりちゃんのターンが終了した後、敵のターンになり、敵の全ての部隊の行動が終了すると、またみのりちゃんのターンになります。

みのりちゃんの消費できるターンの数は、ミッションごとに決まっています。この、みのりちゃんのターン数の最大値を越えても勝敗が決定しなかったときは、プレイヤーの敗北となります。

〈4〉 ZOC (ゾーン・オブ・コントロール)

HEX戦で自軍部隊の移動可能範囲は、敵部隊の影響を受けます。具体的には、1回の移動で、敵の部隊のいるHEXの周辺6個のHEXの内、2個以上を通過することはできません。この敵の部隊の周辺の6個のHEXのことをZOCと呼びます。もちろん、敵にとっては、みのりちゃんの部隊がZOCを持っています。



各ボタンの機能を説明します。

- ★漢字ボタン 漢字は、ボタンの中に並んでいるカタカナの中から、読みの1音目を選んで左クリックすることで、その音の漢字が表示されます。
- ★半角ボタン 半角文字。
- ★英数ボタン 全角文字の数字、アルファベット、記号。
- ★カナボタン 全角のカタカナとひらがな。
- ★空白ボタン 半角のスペース。
- ★BSボタン バックスペース、名前の一番最後の文字を削除する。
- ★確定ボタン 名前の作成を終了する。
- ★取消ボタン 名前の変更を取りやめる。

ミッション開始時に敵の部隊には、1からの数字が名前として登録されています。しかし、数字よりもっとわかりやすい名前をつけたいものです。そうすれば、敵の部隊の移動の推移が識別しやすくなります。また、呼び出したばかりのみのりちゃんの部隊には名前がありません。これから、いくつものミッションを戦っていく仲間ですから、愛着もてる名前をつけてあげましょう。

⑤ 終了ボタン

みのりちゃんの部隊の行動が終わったら、終了ボタンを左クリックしてください。確認のメニューが表示されて、「終わっていいよ」ボタンを左クリックすると、敵の行動のターンに移行します。

⑥ 攻撃ボタン

まだ現ターンで行動していない、「E」マークの点灯していないみのりちゃんの部隊は、周辺の6個のHEX上にいる敵の部隊のひとつに対して、攻撃をしかけることができます。攻撃ボタンを左クリックすると、HEXマップの上のスペースに「誰が攻撃するのか左クリックで選んでね」と表示されますので、スクロールバーなどでHEXマップの表示位置を変更するなどして、攻撃させたい部隊の立っているHEXにHEXマップカーソルをあわせて左クリックします。これで攻撃させる部隊が選ばれました。ハートマークが部隊の上側に点灯したはずですが、ただし現ターンですでに移動や攻撃などを実行して、行動済みのしるしの「E」マークが点灯している部隊は、現ターンではこれ以上行動することができません。

この段階で、攻撃を取りやめるときは、上に表示されている「取消」ボタンを左クリックしてください。

(2) 全体図ボタン

このボタンを左クリックすると、遂行中のミッションのマップの全体図が表示されます。ミニマップと異なるのは、敵味方の部隊が表示されることです。

全体図の上にマウスカーソルを合わせると、HEXの1マスを示す小さなカーソルが現われます。ここで左クリックするとそのHEXとHEX上の部隊の情報が、画面左下のエリアに表示されます。また、右クリックでは、そのHEXを中心とした周辺6 HEXが拡大されて、画面左下に表示されます。

画面右下の「終了」とかかれたボタンを左クリックすると、全体図は消去されて、もとのHEXマップが表示されます。

(3) 部隊表ボタン

このボタンは、現在ミッションに参加中の敵味方の部隊の一覧表を見るために使用します。ボタンを左クリックすると、部隊編成時の、現在の部隊の構成の表に似た表が表示されます。部隊表の上部には、3つのボタンがあります。「あたし」ボタンでみのりちゃんの部隊、「むこう」ボタンで敵の部隊を表示して、「終了」ボタンで、HEXマップの表示に戻ります。部隊表の左横には、縦スクロールバーと上下のスクロールボタンがあります。使い方は、部隊編成の表と同じです。

部隊表の上で部隊のいる欄を左クリックすることで、該当する部隊のさらに詳しい情報が、画面左下に表示されます。また、部隊を右クリックすると、部隊表が消去されHEXマップが再び表示されますが、このときマップの表示位置が変わり、クリックした部隊を中心にしてHEXマップが表示されます。

現ターン内で行動済みの部隊は黄色で表示されます。

(4) 部隊名ボタン

ビーナス・キャンペーンでは、みのりちゃんと敵の司令官を除く全ての部隊に、プレイヤーが自由に名前をつけることができます。名前は、全角で7文字までで、使用できる文字種は半角文字と、JIS第一水準の文字です。

まず、部隊名ボタンを左クリックしてください。部隊表が表示されますので、そこから名前を変更する部隊を右クリックで選択します。部隊表が消去され、部隊名に使う文字を選び出すための画面になります。

上部には、これから作成する部隊名を表示する欄、その下には文字種を決定するためのいくつかのボタンがあります。ボタンの下に、現在選ばれている文字種の文字が全て表示されます。この文字の中から、文字をマウスカーソルで選んで左クリックしていくことで名前を作成していきます。

2 ゲームの開始

2.1 ゲームの起動

まず、1.2の動作環境の確認をしてください。

よろしければ、コンピュータ本体の電源あらかじめ入れてから、ディスクAをコンピュータ本体のドライブ1に、ディスクBをドライブ2に挿入してください。

この後、リセットボタンを押すことでゲームが起動し、ビーナス・キャンペーンのオープニングが始まります。

2.2 オープニング

初めてプレイされる場合は、オープニングでみのりちゃんの物語を最後までご覧になって、みのりちゃんの現状を把握してください。

オープニングを中止してゲームに進む場合は、左クリックしてください。

2.3 ゲームスタートメニュー

オープニング後、画面にゲーム開始用のメニューが表示されます。初めてプレイされる場合は、一番上のボタンの「MISSION 1から始める」を左クリックしてください。2回目以降のプレイの場合で、既にセーブしたデータがあれば、そのデータ番号の書かれたボタンを左クリックしてください。選択されたデータに応じて、ゲームが開始されます。最後のボタンの「ゲームの経過を見る」は、全部で12あるミッションのどこまでクリアしているかを、確認するために使用します。

3 ゲームの進行

3.1 ゲームの目的

ビーナス・キャンペーンは、それぞれ特色のあるマップで構成された、12のミッションからなります。ゲームはミッション1から始まって、ミッション12で終了します。途中のミッションを飛ばして先のミッションをプレイすることはできません。各ミッションでプレイヤーは、みのりちゃんの部隊を指揮し、戦略を立て、強力な敵の部隊と戦っていきます。

みのりちゃんの部隊が敵の司令官を倒すとミッションクリアとなり、次のミッションに進むことができます。最後のミッション12の敵司令官、宿敵ドロシーを倒すとゲームクリアとなります。

みのりちゃんが敵の部隊に倒されたときと、みのりちゃん以外のみのりちゃんの部隊が全て敵の部隊に倒されたときは、プレイヤーの敗北となります。

また、みのりちゃんの全てのターンを終了しても勝利が決定しなかったときも、自動的にプレイヤーの敗北となります。

3.2 ミッションストーリー

各ミッションの開始前には、ミッションストーリーが表示されます。ミッションストーリーでは、敵司令官のことや、みのりちゃんの現在の状況や、マップの地形の説明などが、簡単な物語として語られます。画面右下にプロンプトが表示されますので、左クリックでそのミッションのHEX戦へ進みます。

3.3 部隊編成 (フォーメーション)

はじめてプレイするミッションであれば、HEX戦にはいる前に、みのりちゃんの部隊を編成しなければなりません。

各ミッションごとに、みのりちゃんの友達の妖精のジュラが、地球から新しい部隊をゲームの世界に呼び出してくれます。しかし、妖精のジュラの魔力 (MP) にも限界がありますので、呼び出せる部隊の種類と数には制限があります。

プレイヤーは、決められた部隊の種類から、ジュラのMPの範囲内で、最大限に効率的な部隊を編成しなければなりません。このための選択決定を行なうのが部隊編成です。

ゲームを初めてする場合には、部隊にはみのりちゃんしかいません。ミッション2以降では、前のミッションで生き残った部隊を、次のミッションで使用することができます。

左上角には左右上下の4つのスクロールボタンがあります。これらは、HEXマップの表示範囲を変更して、全体マップの他の部分を見るために使用します。

スクロールボタン、スクロールバーともには使い方は、部隊編成画面の縦スクロールバー、ボタンとほぼ同じです。

スクロールボタンは矢印の方向にHEXマップの表示域を移動させ、スクロールバーはスクロールバー移動エリア上での左クリックにより、HEXマップの表示域を変更します。スクロールバーやスクロールボタンを使用したときに、ミニマップカーソルも同調して移動することに注目してください。

なお、マップの右端では上下のスクロールボタンを左クリックすると、一度に2HEX表示範囲が変わってしまいますが、これはHEXマップの形状からくる障害です、あしからず。

〈4〉 ターン数の表示

ミニマップの下にはいくつかのデータが表示されています。

まず、現在遂行中のミッションの番号があります。その下に、CITYとTURNの欄があります。CITYには、みのりちゃんの確保した都市の数と、マップ全体の都市の数が表示されます。TURNには、現在のターン数と、最大ターン数が表示されます。

〈5〉 画面上部のボタンの列

画面上部には、プレイヤーがビーナス・キャンペーンで使用できる命令が、ボタンとして表示されています。プレイヤーは、これらのボタンを左クリックすることで、各種の命令を実行します。

これらのボタンの機能を解説しますが、解説する順番は、表示されているボタンの並び順とは異なります。

(1) データボタン

データボタンは、現在のミッションの状態をディスクにセーブしたり、セーブデータに保存されているミッションをロードして開始する場合に使用します。

データボタンを左クリックすると、ロードかセーブかを選択するためのボタンが表示されますので、左クリックで決定してください。一番下のボタンは、ロードもセーブもしない場合に左クリックしてください。

ロードとセーブは8箇所で行なうことができますので、この後表示されるデータ番号を選択するボタンの中から、どのセーブデータをロードあるいはセーブするのかを決定してください。

4 HEX戦

いよいよ、ビーナス・キャンペーンの本格的なゲームの開始です。はじめにプレイヤーはゲームを進めていくうえで、いくつかのコマンドをおぼえなければなりません。最初は戸惑うこともあるかもしれませんが、やがて操作の単純さに気づいていくでしょう。何回かの試行錯誤は、どうかがんばってください。

4.1 画面構成

〈1〉 ミニマップ

画面左上には、戦闘中のミッション名が表示されており、その下にはミッションのマップが縮小して表示されています。このミニマップは、部隊編成画面に表示されていたものと同じものですが、マップ上に白い長方形が描かれています。マップ全体からこの長方形の領域が拡大されて、右下のHEXマップに表示されています。この長方形を、ミニマップカーソルと呼びます。

この長方形を動かしてみましょう。マウスカーソルをミニマップの上に移動してください。マウスカーソルを、もう1つの新しいミニマップカーソルが追いかけてきます。この状態で左クリックすると、新しいミニマップカーソルが有効になり、今まで表示されていた古いミニマップカーソルは消去されます。これで、HEXマップの表示位置が変更されました。右下のHEXマップの表示を確認してください。

なお、ミニマップには、敵味方の部隊の情報は表示されません。

〈2〉 HEXマップ

画面右下には、縦8マス横6マスのHEXが表示されます。これは、全体マップの一部を表示したものです。また、HEXの上に女の子のグラフィックが表示されている場合は、その座標のHEXに部隊がいることを示します。敵の部隊は左を向いた姿、みのりちゃんの指揮下の部隊は右を向いたグラフィックで表示されます。

HEXマップの上にマウスカーソルを移動させると、六角形のHEXマップカーソルが表示されます。

通常、HEXマップ上で右クリックすると、画面左下にHEXマップカーソルが指し示すHEXの座標などの情報が表示されます。

〈3〉 HEXマップのスクロールボタンとスクロールバー

HEXマップを取り囲むように、上側に横スクロールバー、左側に縦スクロールバー、

3.4 部隊編成の画面構成

〈1〉 ミニマップ

画面左上には、そのミッションのマップが縮小して表示されます。

〈2〉 敵の部隊編成

画面左下には、敵の部隊の種類構成が「シレイカン 1」のように表示されます。左側が部隊の種類、右側の数字がその種類の部隊の数を表します。

〈3〉 ミッションデータ

画面最上部には、ミッションごとの情報が表示されます。項目は、ミッション番号、ミッションのタイトル、最大ターン数、マップ上の都市の数です。

〈4〉 「HEX戦に進むね」ボタン

「はじめから部隊を組みなおすね」ボタン

ミッションデータの下には、2つのボタンがあります。

部隊編成が完了したら、「HEX戦に進むね」ボタンを左クリックして、HEX戦にすすみます。

現在の部隊を誤って削除してしまったときや、呼び出した部隊を変更したいときは、「はじめから部隊を組みなおすね」ボタンを左クリックしてください。現在の部隊、ジュラのMP、呼び出せる部隊数が、初期値にもどります。

〈5〉 現在の部隊構成

画面中央には、現在のみのりちゃんの指揮下の部隊が表示されます。

部隊数の最大は32ですが、一度に表示される数は10部隊です。表示されていない部隊を見るには、表の横に付いているスクロールボタンとスクロールバーを使います。下向きの矢印の描かれた下スクロールボタンに、マウスカーソルをあわせて左クリックすると、表示されている表が1つ上にずれて、表の最下段に表示の範囲外だった部隊が現われます。このとき、スクロールバーも1つ下に動いたことに注目してください。スクロールバーは、表示範囲を大きく移動したいときに使用します。スクロールバーの移動エリアにマウスカーソルをあわせると、スクロールバーと同じ大きさの白い長方形が、マウスカーソルに追従してきます。この長方形のことを、スクロールバーカー

ソルと呼びます。この状態で左クリックすると、スクロールバーカーソルのあった位置にスクロールバーが移動して、同時に表の表示範囲も変更されます。スクロールバーの移動エリアが縦32の表全体をあらわし、スクロールバーの位置が10部隊分の表示範囲をあらわすと考えてください。上スクロールボタンは、下スクロールの逆の機能を行います。

部隊ごとの情報として、

- ★部隊のレベル (LV)
- ★獲得した経験値 (EXP)
- ★部隊の種類名 (TYPE)
- ★部隊の名前 (NAME)
- ★体力最大値 (HP)
- ★移動力 (MV)
- ★地形ごとの移動力消費量 (草原、森、山、湿地、海、火山、舗装路、都市)が表示されます。

《6》 呼び出せる部隊の種類

画面下部には、ジュラのMPの値と、呼び出せる部隊の数と種類が表示されます。呼び出せる部隊は最大でも6種類です。

部隊の種類ごとの情報として、

- ★召喚に必要な魔力 (MP)
- ★レベル (LV)
- ★部隊の種類名 (TYPE)
- ★体力最大値 (HP)
- ★攻撃力 (ATK)
- ★防御力 (DEF)
- ★移動力 (MV)
- ★地形ごとの移動力消費量 (草原、森、山、湿地、海、火山、舗装路、都市)が表示されます。

《7》 部隊編成の方法

まず、ミニマップをよく観察して、自軍の戦略を練りましょう。どのような部隊を呼び出せば、最も活躍してくれるかがポイントです。川や海のないマップで、水上部隊を呼び出しても活躍の場はないでしょう。敵の部隊編成も重要な資料です。自軍の部隊編成の参考にすることができます。

つぎに、ジュラのMPの最大値と、呼び出せる部隊の数を確認しましょう。通常の組織の「予算」に相当する数値です。予算の枠を最大限に使いきって、最良の部隊編成をしましょう。予算の無駄使いは禁物ですが、むやみにケチっても得するわけではありません。

そして、呼び出す部隊が決定したら、呼び出せる部隊の表の中から、該当する部隊の上にマウスカーソルをあわせて左クリックします。確認のメッセージがでますので、それに従ってもういちど左クリックします。これで、現在の部隊の表の最後に、呼び出した部隊が付け加えられたはず。確認してください。

さて、現在の部隊数が32部隊となり、さらに部隊を呼び出したいときは、現在の部隊の中から最も必要でない部隊を削除しなければなりません。現在の部隊の表の中から、該当する部隊の上にマウスカーソルをあわせて、左クリックすることで部隊の削除を行なうことができます。これで現在の部隊数が31になったわけです。また1部隊、新たに呼び出すことができるようになりました。

十分に考慮した部隊編成が完了したら、「HEX戦に進むね」ボタンを左クリックして、HEX戦にすすみます。新しいミッションのマップと敵が、あなたを待っています。

