

スーパーファミコン[®]

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

SHVC-H3

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO



ANIME★TIC SPACE WAR GAME アースライト

EARTH
LIGHT



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT[®]

このたびは当社のスーパーファミコン用ソフト「アースライト」をお買い上げいただきありがとうございます。プレイの前に、操作方法、使用上の注意など、このゲームマニュアルをよくお読みいただき、正しい使用方法でご使用ください。また、この取扱説明書は、大切に保管してください。

1 ご使用後は、ACアダプタを、必ずコンセントから抜いておいてください。

2 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。

3 長時間ゲームをするときは、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。

4 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。また、絶対に分解しないでください。

5 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。故障の原因になります。

6 シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

7 スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面焼け）が生じるため、接続しないでください。



※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とおとりかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。

EARTH LIGHT



C O N T E N T S

オープニングストーリー	4
基礎知識編	
ゲームの目的	8
ゲームの進め方	10
戦闘のルール	12
戦闘の方法	14
戦闘時の注意事項	16
シミュレーション基本用語	18
実戦編	
基本操作法	20
スタートと終わり方	21
画面表示の見方	22
全コマンド紹介	23
戦術データ編	
ユニット紹介	30
地形紹介	52
戦術研究編	54
データ早見表	60



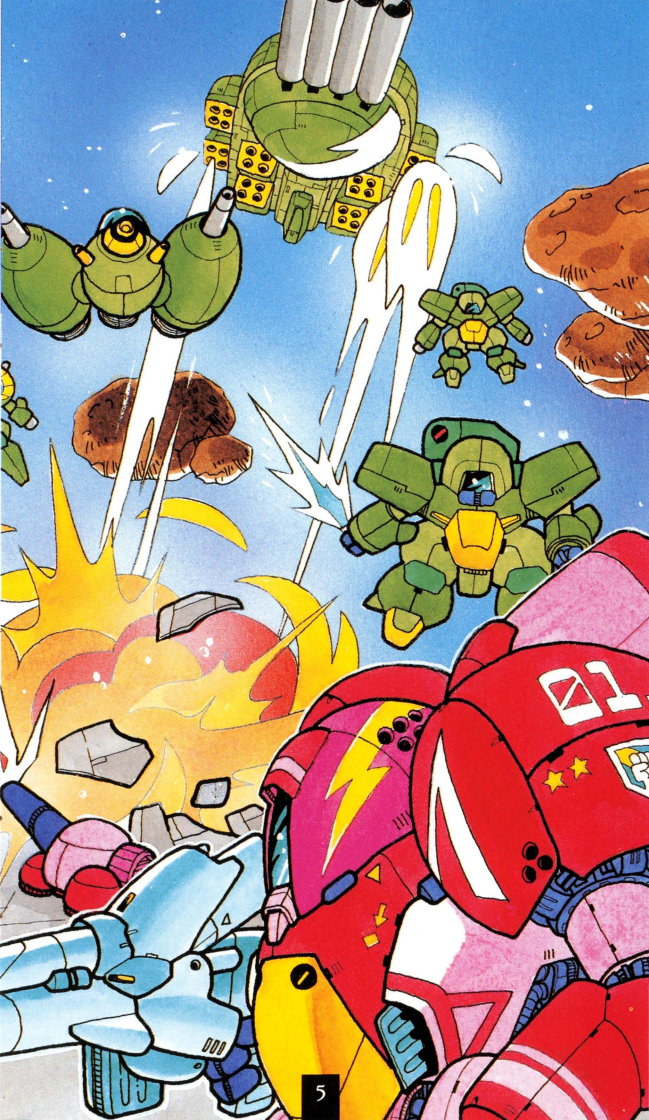
OPENING STORY

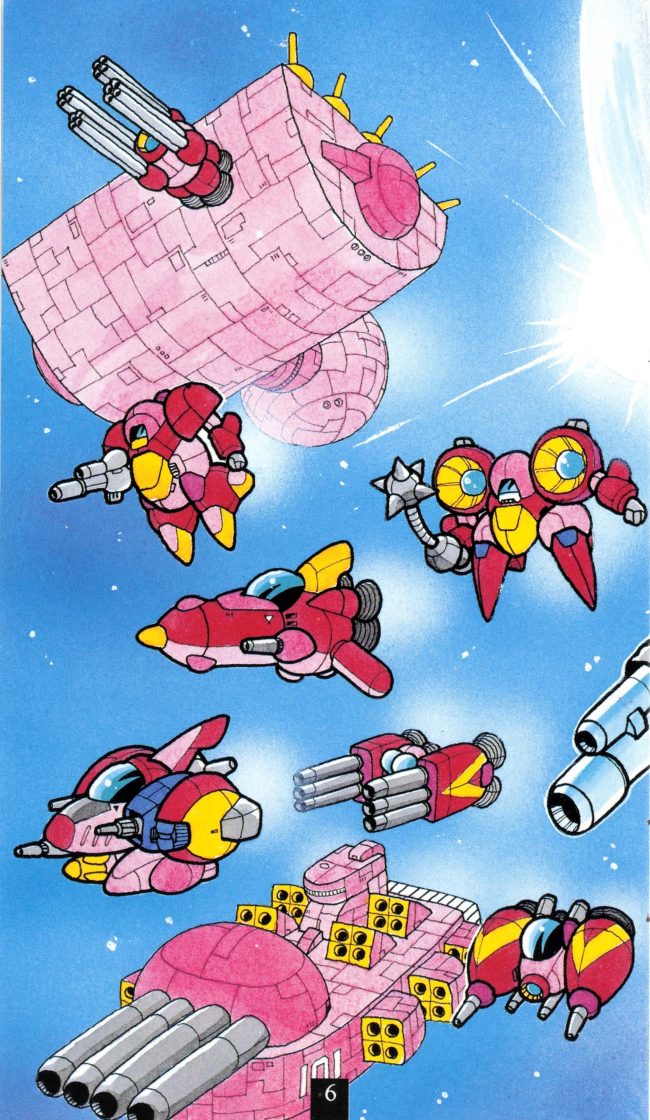
22世紀…。

人類は、その生活圏を宇宙まで広げていた。
地球の衛星軌道上には、ファクトリーと呼ばれる
開発小惑星を利用したコロニーが築かれ、
全人類の2/3が宇宙で過ごしていた。

だが、第3ファクトリー「ガルト」が突然、
地球政府からの独立を宣言。

統治官アーリマン・アヴェスターは、自らを
皇帝と名乗り「ガルト帝国」を建国//
同時にその軍事力をもって、侵略戦争を開始した。





ガルト軍は、わずか数週間で5つの
ファクトリーを制圧。

アーリマンは、地球政府に対して降伏を迫った。

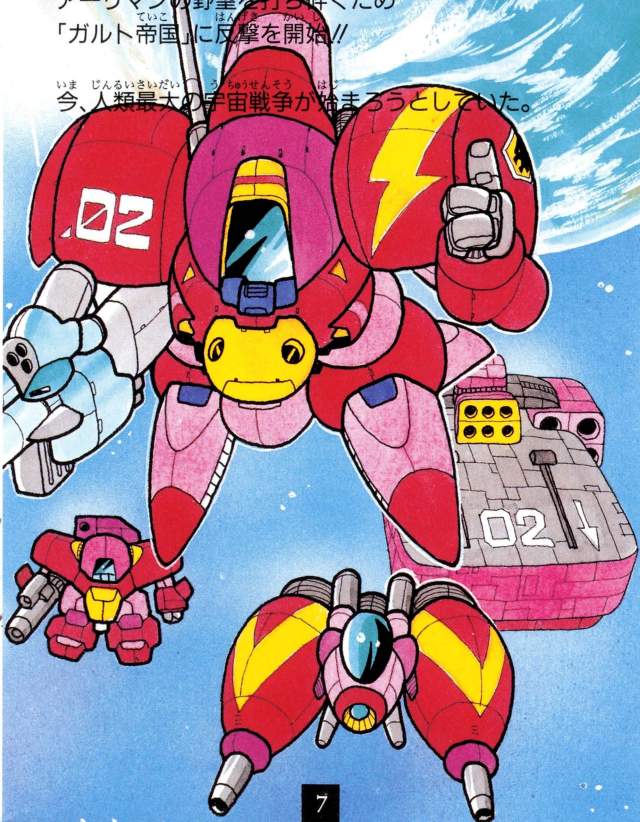
一方、ガルト軍の攻撃を逃れた

各ファクトリー軍は反ガルト連邦をつくり、

アーリマンの野望を打ち砕くため

「ガルト帝国」に反撃を開始!!

今、人類最大の宇宙戦争が始まろうとしていた。



AT
BEGINNING

基礎知識編



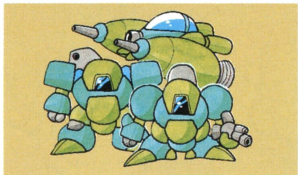
「アースライト」はシミュレーションゲームです。多少聞きなれない言葉やルールが登場しますが、まずはゲームの全体像を簡単に説明します。

1 ゲームの目的

ガルト軍に制圧されたファクトリーを解放し、平和を取り戻すために反ガルト連邦をキミが指揮するのだ!!

■アースライトは近未来SFシミュレーション

「アースライト」は、近未来の宇宙機動艦隊戦をシミュレートしたマップクリア方式の戦術シミュレーションゲームです。リアルな未来兵器を縦横



に操って、敵部隊と戦うのです。30種をこえるこれらの兵器群には、それぞれ特性があります。その特性に合わせたあなたの用兵、作戦に勝利の行方がかかっています。

■ガルト軍を破り、地球圏に平和を取り戻せ

あなたは、艦隊の指揮官であり、同時に最前線に出撃するパイロットでもあります。マップ上に与えられた、限りある戦力を有効に使って連邦軍を勝利に導いてください。

勝利ポイント		HAMILTON
破壊ユニットポイント	Vf.	32
生存ユニットポイント	Vf.	47
損害ユニットポイント	Vf.	-15
制圧ドックポイント	Vf.	0
クリアボーナス	Vf.	70
こんかいの勝利ポイント	Vf.	156
いままでの勝利ポイント	Vf.	0
総合評価	Vf.	156

MAD SHARK

■全30マップ!! ゲームの流れはこうなっている

マップは全部で30。ひとつのマップをクリアすれば、次のマップに進めます。先に進むに従ってマップは広く、複雑になっていきます。全面クリアに挑戦してください。

MAP1 HAMILTON

MAP2 GULLUN

MAP30 BABYLON

■定められた勝利条件を満たすのだ!!

ひとつのマップをクリアするためには、そのマップに与えられている勝利条件を満たさなければなりません。

また、勝利条件を満たす前でも、敵部隊を全滅させてしまえばマップクリアとなります。

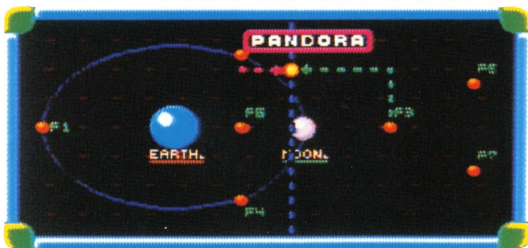


◀ 要塞破壊、旗艦破壊などなど、マップによって勝利条件はかわるぞ。



AT BEGINNING

■これがきみの戦場だ! 【地球圏星間図】



7つのファクトリー。名称は以下のとおりです。F1…オリオンポス F2…エデン F3…ガルト F4…アルカディア F5…アトランティス F6…ラグナグ F7…アスガルド

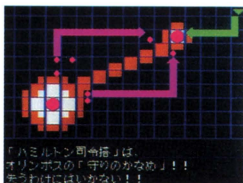
2 ゲームの進め方

ゲームは、プレイヤーとコンピュータが交互に駒を動かすことで進んでいきます。詳しく見てみましょう。

■ひとつのマップはこうして進行していくのだ

1 オープニング(シナリオ)画面

マップがスタートするとまずそのマップでの目的を示すシナリオ画面がでます。この時、自軍および敵軍の予想進路も表示されますので、作戦の参考にしてください。



2 デモアニメーション画面

続いてデモアニメーション画面です。この時動く敵味方のユニットは、作戦上で重要になることが多いので覚えていてください。なお、デモアニメは特定のマップでのみ行われます。



3 勝利条件の確認

実際にプレイにはいる前に、そのマップでの敵味方それぞれの勝利条件が表示されます。確認の上、その条件を満たすための最も効果的な作戦を立ててください。



4 連邦軍(プレイヤー)フェイズスタート

いよいよプレイ開始です。まずプレイヤーの順番(フェイズ)です。自軍のユニットを移動させ、敵部隊を攻撃します。すべての自軍ユニットを作戦行動させたらフェイズを終了します。



5 ガルト軍(コンピュータ)フェイズスタート

プレイヤーのフェイズが終わったら、コンピュータ側のフェイズです。敵軍のユニットが移動、攻撃してきます。このようにお互いが作戦行動を繰り返してゲームを進めていきます。

6 勝利

プレイヤーが勝利条件を満たす(もしくは敵部隊を全滅させる)と勝利。そのマップはクリアとなります。



9 敗北

逆にコンピュータ側が勝利条件を満たす(もしくは味方が全滅する)とプレイヤーの敗北です。

10 ゲームオーバー

敗北するとゲームオーバー。再挑戦できる時点から、もう一度始めてください。

7 戦績発表

敵味方の戦果が折れ線グラフで表示されます。より多くの敵を倒すほど高い評価が与えられます。



8 次のマップへ

3 せんとう 戦闘のルール

しょうりじょうけん 勝利条件を満たすも、てきぜんめつ 敵を全滅させるも、ひとつのせんとう 戦闘の積み重ね。せんとう 戦闘のルールを紹介しましょう。

■ 戦闘の手順はこうだ!!

1 移動

こうげき 攻撃したい敵を、てき 決めたら、こうげき 攻撃できる距離までユニットをいどう 移動させます（いどうちよくご 移動直後にはこうげき 攻撃できないユニットもあるのでちゆうい 注意してください）。



2 目標・戦闘方法決定

ふくすう 複数の敵をこうげき 攻撃できる時は、どれをこうげき 攻撃するか決め、つづ 続いてしゃげき 射撃、はくへい 白兵、ばくげき 爆撃（こうじゆつ 後述）などのなかからこうげきほうほう 攻撃方法をきんてい 決定します。



3 戦闘画面

こうげきもくひょう 攻撃目標、こうげき 攻撃方法をきんてい 決定したら、せんとうがめん 戦闘画面に切り替わり、こうげきりよく 攻撃力、ぼうぎょりよく 防御力が自動的にかんさん 計算され、せんとう 戦闘シーンがひょうじ 表示されます。



4 戦闘結果

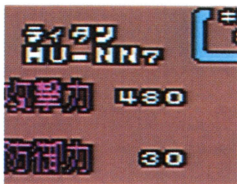
てきみかた 敵味方のこうげきりよく 攻撃力の差と、ぼうぎょりよく 防御力の差とランダム要素によって、たが お互いのせんがい 損害がきんてい 決定します。ユニットのきすう 機数（もしくはヒットポイント）が0になるとマップからき 消えます。



■戦闘力はこうして決定されるぞ

1 ユニットの戦闘力と機数

各ユニットは、それぞれ独自の攻撃力と防御力をもっています。それに機数(HP)を組み合わせたものが基本戦闘力です。



2 ユニットの経験値

ユニットは1回の戦闘で1~2ずつ経験値が上がり、攻撃力がアップ(最大の経験値10で攻撃力は2倍)します。



3 支援、包囲、地形効果

支援、包囲、地形など特殊効果によってもユニットの攻撃力、防御力値に修正が加わります。詳しくは54ページをご覧ください。



■傷ついたユニットは浮きドックで修理



▲機動ユニットであれば、機動母艦でも修理することができます。

機数(HP)の減ったユニットは、浮きドックで修理することができます(ただし入れないユニットもあります)。機数(HP)は完全に回復しますが、修理には1ターンかかります。

※ターンの意味は18ページ参照。

4

せんとう ほうほう 戦闘の方法

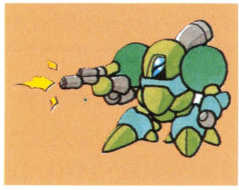
こうげき ほうほう おお わ しやげき はくへい ばくげき
攻撃の方法は、大きく分けて射撃、白兵、爆撃の3
つです。各攻撃法を詳しく見てみましょう。

1 射撃

直接射撃

こうげきもくひょう りんせつ
攻撃目標に隣接
じょうたい
した状態での射撃
ちよくせつしやげき
を直接射撃といい

ます。移動と同じターンでも行
えます。敵も直接射撃できるユ
ニットであると反撃をうけます。

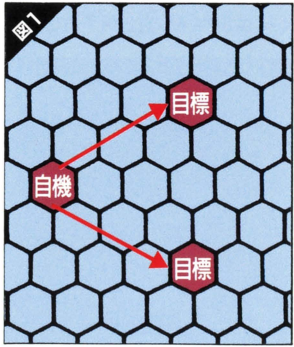
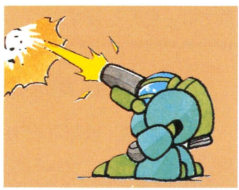


間接射撃

こうげきもくひょう
攻撃目標が2へ
いじょうはな
ックス以上離れた
じょうたい
状態での射撃を間
せつしやげき
接射撃といいます。この場合、
おたが しやげきかのう こうげきがわ
お互いが射撃可能でも攻撃側は
はんげき
反撃をうけません。ただし、包
い しえんこうか え
囲、支援効果を得ること
もできません。

なお、間接射撃には、
移動を行った同じターン
でもできる「間接射撃I」
と、移動と同じターンは
射撃できず射撃と同じタ
ーンに移動できない「間
接射撃II」があります。

間接射撃のルールは少
し複雑なので、16、17ペ
ージでも詳しく述べます。
よく読んでください。



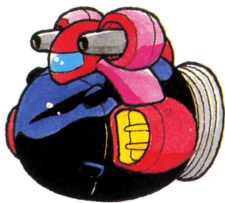
▲ 2ヘックス以上の射程（攻撃可能な距離）をもつのが間接射撃ユニットだ。

2 白兵

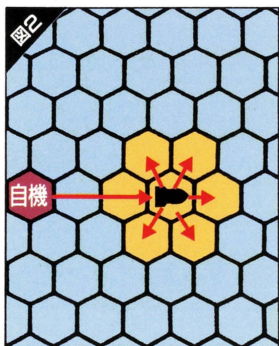
敵に射撃できないほど接近し
ての刀剣類による肉団戦です。
白兵戦能力をもたない敵に対し
て一方的に攻撃できる利点があ
ります。移動と同じターンでも
攻撃できます。



3 爆撃



弾数に制限のあるミサイル
攻撃のことで、爆撃機が行
う対艦爆撃と、ミサイル艦に
よる特殊爆撃があります。ミ
サイルは一度発射してしま
うとなくなりますので、機
動母艦か浮きドック(ミサイルは浮きドックのみ)で再装備しなければなりません。移動と同一ターンでも爆撃はできます。



▲特殊爆撃は、自機とその隣接するヘックスのユニットと地形を全滅させる!!

注意 戦闘方法は攻撃側が決定するぞ!

戦闘方法は攻撃側が決定します。でも、直接射撃
や白兵の場合は、敵からも反撃されることがありま
す。だから、なるべくこちらの得意な攻撃方法を、
敵の苦手な攻撃方法を選ぶといいでしょう。

5

戦闘時の注意事項

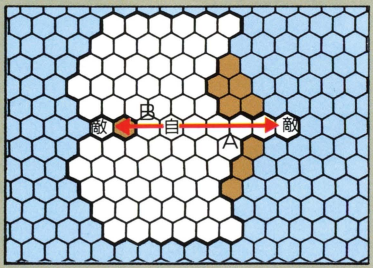
かんせつしゃげき 間接射撃のルールはきちんと把握してください。おも
しゅばい 思
まね わぬ失敗からピンチを招くことがあります。

1 射線と射界について

しゃげき 射撃するユニットから目標までに引かれる直線的なラインを
しゃせん 射線といい(射線の長さは射程の範囲まで)、射線中に障害物が
なければ「射線が通る」状態です。そして、射線が通っている
すべての範囲を示したものを射界といいます。

※図中の茶色いヘックスは障害物です。

図3 射線と障害物



▶Aは射線が通っている状態。Bは障害物があるため射線は「通って」いません。また、太いワク内が射界です(射程距離5の場合)。

2 地形による射線の制限

図3のように射線を通さない地形でも、攻撃するユニットに隣接していれば攻撃することができます。しかし、攻撃するユニットが特殊な地形上にいる場合、射線が制限されることもあります。例えば、大気圏、彗星ガス帯では一切の攻撃が、磁気帯ではビーム兵器が使えません。



大気圏、彗星ガス帯にいるユニットは攻撃反撃とも不可能。



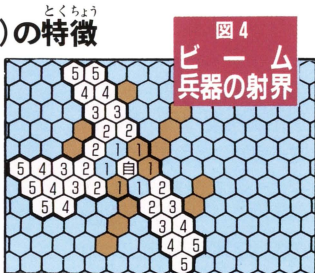
磁気帯のように特定の武装だけに影響する地形もある。

3 射線と武装について

各ユニットが装備している武装はビーム兵器、レールガン兵器(ノーマル兵器)、ミサイル兵器の3種類に分けられます。それぞれには以下のような特徴があります。また、武装と射線、射界との関係も見てみましょう(図はすべて射程5の場合)。

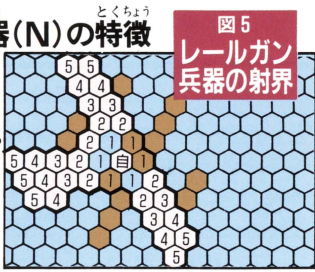
■ビーム兵器(B)の特徴

ビーム兵器は、目標を直線的にとらえます。間に障害物がある時は、射線が通りません。また、磁気空間からの射撃、逆に磁気空間への射撃は、一切効果がありません。



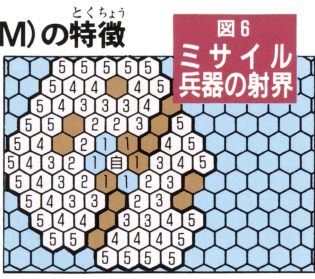
■レールガン兵器(N)の特徴

やはり目標を直線にとらえるので、障害物がある時は射線が通りません。最も標準的な兵器で、地形やその他の効果による影響をうけにくいのが特徴です。



■ミサイル兵器(M)の特徴

最大の特徴は、その射線にあります。直線ではなく、障害物を回り込んで攻撃するのです。ただし、直接障害物を撃つ時は、隣接する必要がありません。

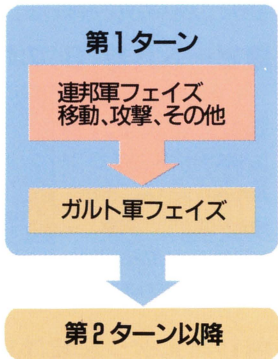


6 シミュレーション基本用語

ここでは、シミュレーションゲームをより正しく理解するための用語をいくつか紹介しましょう。

フェイズとターン

ターンとは、野球でいうところの「1回」「2回」のこと。連邦軍の番、ガルト軍の番を一度ずつ行うと1ターン。フェイズは、野球でいうと「1回表」「1回裏」。連邦軍の番は連邦軍フェイズ、ガルト軍の番ならガルト軍フェイズといいます。

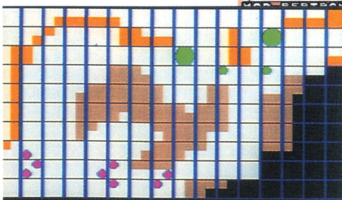


マップ

ゲーム中の戦場をマップと呼びます。実際のプレイ画面はビューマップ、オープニング時に表示される戦場全体図はフルマップと覚えてください。

■ビューマップ

▼作戦行動を行う基本画面です。1画面に収まらない広いマップも用意されています。

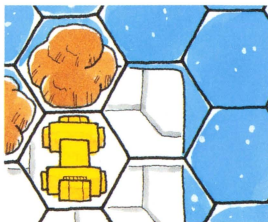


■フルマップ

◀戦場の全体図が表示されるのはオープニングの時だけ。よく頭にいれておきましょう。

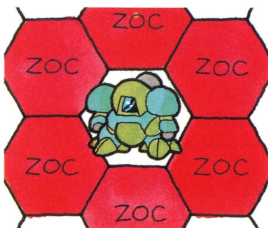
ヘックス

マップ上^{じょう}に仕切^{しき}られてい^いる六角形^{かっけい}のマス目のこと。地形^{ちけい}、距離^{きょり}などを表^{あらわ}す最小^{さいしょうたんい}単位^{たんい}です。「アースライト」では、移動^{いどう}や攻撃^{こうげき}時にしか表示^{ひょうじ}されません。



ゾック ZOC (ゾーン・オブ・コントロール)

ZOCとは、ひとつのユニット^{しはいち}の支配^{しゆうい}地域^{てき}。そのユニットの周囲^{しゅうい}6ヘックスのことです。敵^{かた}のZOCに入ったユニットは必ず止まらなければなりません。

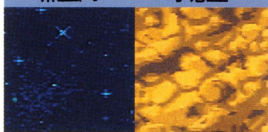


ちけい 地形

ヘックスの中には、その地形^{ちけい}を表^{あらわ}す絵^えが描^{えが}かれています。それぞれの地形^{ちけい}は、ユニットの攻撃^{こうげき}力^{りき}、防御^{ぼうぎょ}力^{りき}、移動^{いどう}力^{りき}に影響^{えいじょう}を与^{あた}えます。

無空間

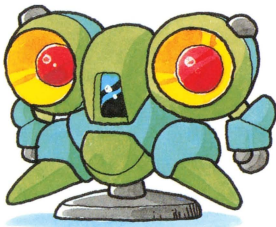
小惑星



▲各地形^{かくちけい}の特徴^{とくちょう}については52ページを参照^{さんしょう}してください。

ユニット

プレイヤーとコンピュータが操^{あやつ}る駒^{こま}をユニットといいます。1ユニットは、機動兵器^{きどうへいき}は8機単位^{きたんい}、艦船^{かんせん}は1隻^{せき} (HPがある) で構成^{こうせい}されています。



HOW
TO
PLAY



じゅう せん へん 実戦編

「アースライト」の全体像をつかんだら、実際にプレイしてみましょう。ここでは、具体的な操作方法を紹介していきます。

1 き ほん そ う さ ほう 基本操作法

コントローラーの基本操作は下のとおりです。さらに細かい操作法は、全コマンド紹介の項を見てください。

じゅう じ 十字キー

カーソルの移動とコマンドの選択に使用します。

エー Aボタン

各コマンドの決定時に使用します。



スタートボタン

ゲームのスタート時に使用します。

ビー Bボタン

各コマンドをキャンセルする時に使用します。

*セレクト、X、Y、L、Rの各ボタンは使用しません。

2 スタートと終わり方

スーパーファミコン本体にカセットを差込み、電源を入れたらよいよゲームスタートです。

スタートのしかた

タイトル画面でスタートボタンを押すと、メニューの選択画面になります。ゲームを最初から始める時は「BEGINNING」を選んでください。マップ1から始まります。

セーブしたところから始めたい時は「CONTINUE」。「戦線復帰画面」になりますので、プレイしたいファイルを選んでください。なお、オープニングの画面は、スタートボタンを押すとタイトル画面までとばすことができます。

終わりの方

ゲームを途中でやめたい時は、コマンドのサポート、セーブを選び、2つのファイルのうちどちらかにデータを残してください。セーブ後「戦線にもどりますか?」とたずねてきますので、「いいえ」と答えて電源を切ってください。

初めての時



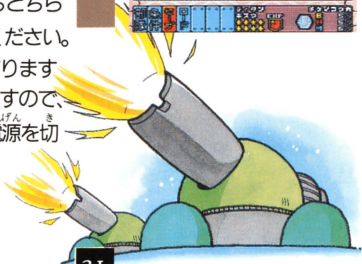
▲セレクトが十字キーでBEGINNINGを選んでスタートがAボタンだ。

データをロードする時



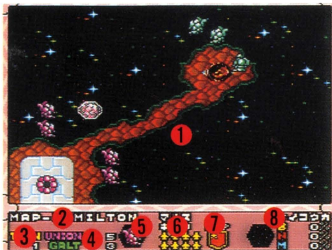
▲2つのファイルから、遊びたい方を選んでスタートがAで決定。

セーブ画面



3 画面表示の見方

さくせんよう 作戦用のメイン画面、せんとうけつ 戦闘結果を知らせるせんとうがめん 戦闘画面
じょう 上の各表示は、い 以下のことをしめ 示しています。



メイン画面

1. ビューマップ

地形、ユニットが表示されています。ここで作戦、行動を行います。広いマップは、カーソルを移動させることでスクロールします。

2. マップ名

そのマップの地名です。

- 3. ターン — 現在のターン数を示しています。
- 4. 残りユニット数 — 上が連邦軍、下がガルト軍の残りユニット数です。
- 5. ユニット表示 — カーソルが指しているユニットの機種の表示。
- 6. 残り機数 (HP) — カーソルが指しているユニットの残機 (HP) 数です。
- 7. 経験値表示 — カーソルが指しているユニットの現在の経験値数。
- 8. 地形効果表示 — カーソルが指している地点の地形と地形効果率。



戦闘画面

戦闘時には、自動的にメイン画面から戦闘画面に切り替わります。

1. ユニット表示

左が連邦軍、右がガルト軍ユニットです。

- 2. ユニット名 — 戦闘中のユニットの種別名です。
- 3. 攻撃力 — ユニットの基本攻撃力に各種の効果による修正を加えた数値。
- 4. 防御力 — ユニットの基本防御力に各種の効果による修正を加えた数値。
- 5. 機数 (HP) — 戦闘中のユニットの残り機数 (もしくは残りHP)。
- 6. 地形効果 — 敵味方がいる現在の地形が、その戦闘におよぼす地形防御率。
- 7. 経験値 — 戦闘中のユニットの現在の経験値の表示。
- 8. 武装 — 現在戦闘中の敵ユニットが使用している武装を表示。

4 ぜんしょうかい 全コマンド紹介

メイン画面時にAボタンを押すと、コマンドウィンドウが開きます。このコマンド選択で命令を下します。

移動

移動とは、そのユニットがもつ移動力を使って、現在いるヘックスから別のヘックスへ動かすことをいいます。移動は、基本的には1フェイズ中に一度だけ行うことができますが、移動力をもたないもの、あるいは移動、攻撃の後もう一度移動できる特殊なユニットも存在します。



▲移動させたいユニットにカーソルを合わせ、ウィンドウを開きます。

▲Aボタンで移動を選ぶと、移動範囲がヘックスで表示されます。

▲移動先をAボタンで決めて、攻撃に移るかBボタンで行動を終えます。

発進

浮きドック、もしくは機動母艦からユニットを「発進」させるコマンドです。発進できる位置は、ドック、母艦から1ヘックス以内（機動母艦アルテミスだけは2ヘックス以内）のそのユニットが侵入できる地形上。母艦は艦船以外、ドックは戦艦、母艦以外の兵器を格納できます。なお、着艦は母艦、ドックに重なればOK。



▲ドック、母艦にカーソルを合わせ、ウィンドウで発進を選びます。

▲格納庫画面に切り替わったら、発進させたユニットを選びます。

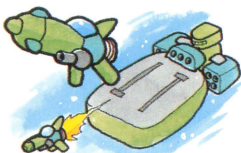
▲再びマップ画面に切り替わったら、発進ヘックスを決定します。

こうしゃ 降車

ゆそうき
輸送機「クラブ

I」が、うんぱんちゆう
運搬中の
お
ユニットを降ろす

ことをいいます。クラブIがゆそう
輸送できるのはHUI兵器、へい
砲撃艦艇、ほうげきかんてい
宇宙機雷、こていぼう
固定砲です。ゆそうき
輸送機はユニットのしゅうり
修理はできません。ま
た、ゆそうちゆう
輸送中のはんげき
反撃もできません。



▲クラブIにカーソルを合わせ、ウィンドウから降車を選びます。

▲降車させたいユニットを選び、移動先のヘックスを決定します。

▲降車できる地形の条件は「発進」の項と同じです。

へんけい 変形

へんけい
変形とは、1つ

のユニットがかたち
か

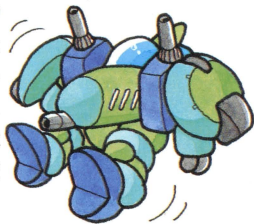
変えることによっ

て著しくその能力をへんか
変化させること

をいいます。へんけい
変形が行えるのは

アテナとサイレンの2ユニットだ

けです。



▲実行するユニットにカーソルを合わせ、ウィンドウを開きます。

▲コマンドから変形を選び、Aボタンで決定します。

▲ユニットは、変形後
同じターン中の攻撃も可能です。

ち けい 地 形

マップ上のさま
ざまな地形の名称
とその特性を調べ

るためのコマンドです。移動や射撃の時、地形に制限をうけないか事前にチェックすることが大事です。ひとつの誤算から作戦が台無しになることもあるのですから。



▲調べたい地形にカーソルを合わせ、ウィンドウを開きます。

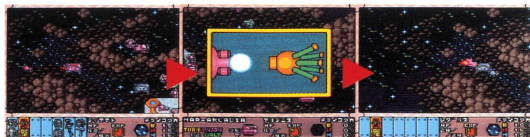
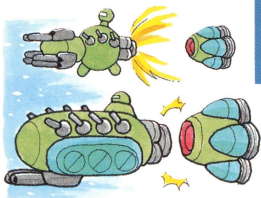
▲コマンドから地形を選び、Aボタンで決定します。

▲調べ終わったら、Bボタンでキャンセル。マップ画面に戻ります。

ぶ ん 分 離

分離とは、バーナーを装備し、移動力を高めたユニ

ットからバーナーを切り放すことをいいます。バーナーを装備している間は、一切の攻撃ができません。また、バーナーは3ターンで使いきってしまいます。



▲分離したいユニットにカーソルを合わせて、ウィンドウを開きます。

▲コマンドから分離を選んで決定します。移動後も分離は可能です。

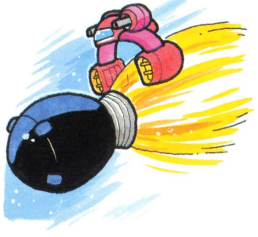
▲ただし、分離後に移動はできませんので、注意してください。

爆撃

ばくげき いみ 爆撃の意味につ

いては、15ページ
よ かせ を読み返してくだ

さい。ここでは、爆撃後の第2移動についてふれます。爆撃ユニットは1ターン中に移動力を2回に分けて移動します。爆撃後、移動力が残っていれば再移動できます。



▲爆撃を実行するユニットにカーソルを合わせ、ウィンドウを開きます。

▲コマンドから爆撃を選んで、さらに射程内にある敵の中から目標を決定します。

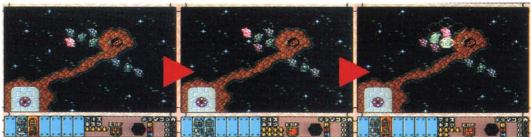
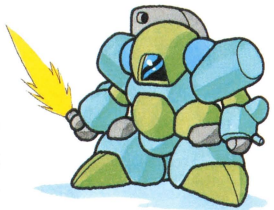
▲爆撃後、移動力が残っていれば再移動できる範囲が表示されます。移動先を決めましょう。

白兵

はくへい いみ 白兵の意味につ

いては、15ページ
よ かせ を読み返してくだ

さい。なお、白兵用の武装にもノーマル扱いのものとビーム扱いのものがあります。ビーム扱いの武装は磁気帯の上では、通常のビーム兵器と同様に使用できません。



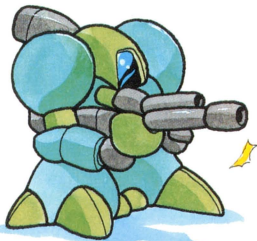
▲白兵を実行するユニットにカーソルを合わせ、ウィンドウを開きます。

▲もし、そのユニットがすでに移動後であれば、自動的にウィンドウは開きます(爆撃、射撃も同)。

▲コマンドの中から白兵を選んで決定します。攻撃可能な範囲内から目標を決めてください。

射撃

射撃の意味については、15ページを読み返してください。



ちなみに、ひとつのユニットが1ターンに行える攻撃は1回限りです。爆撃、あるいは白兵を実行した後に射撃(もちろん逆も)することはできません。



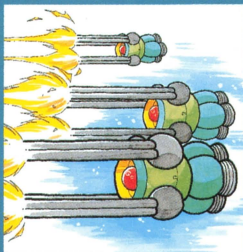
▲射撃するユニットにカーソルを合わせ、ウインドウを開いて射撃コマンドを選びます。

▲射撃タイプが1種類しかない時は、攻撃範囲内の敵の中から目標を決定してください。

▲射撃タイプが2つある時は「対艦」「対機」のどちらかを選び、目標を決定してください。

せんとう 戦闘についての補足

各ユニットがもつ武器は、機動ユニットに対して効果があるタイプなのか、あるいは艦船ユニットに対して効果があるタイプなのか、ということが最初から設定されています。このことを射撃タイプといいます。対機動用のタイプでは艦船を攻撃できないので(その逆もいえる)注意してください。

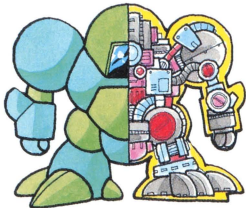


◀そのユニットが、どのタイプの攻撃が得意か知つとかないと痛い目をするぞ。

性能

性能コマンドとは、ユニットの性能、特性を見ることが

できるコマンドです。そのユニットが、どんな力をもっているかを知ることは、作戦を立てる上でとても重要です。特に初めての敵は必ずチェックしてください。



▲性能を確かめたいユニットにカーソルを合わせて、ウィンドウを開きます。

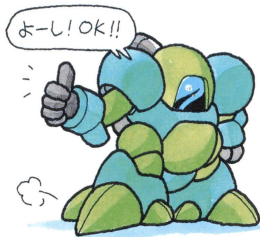
▲コマンドの中から性能を選んで、Aボタンで決定。さらにAで説明文をおくれます。

▲確認し終わったら、Bボタンでキャンセル。元のマップ画面に戻ることができます。

終了

自軍のフェイズを終わらせて、敵軍フェイズをスタートさせるためのコマンドです。

すべての自軍ユニットが、行動を終えているか、見逃しはないか、きちんと確認した上で終了するようにしましょう。



▲まず、ウィンドウを開きます（カーソルの位置はどこにあってもかまいません）。

▲コマンドの中から終了を選んで、Aボタンで決定します。

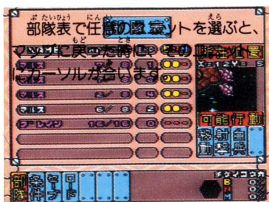
▲決定すると、もう変更はできません。終了する時は慎重にしましょう。

サポート

サポートコマンドは、ゲームをスムーズに進
行するための、プレイヤーを助ける4つの機能
です。部隊、条件、セーブ、ロードの4つには、
それぞれ以下の機能があります。

部隊

自軍の全ユニットの情報を
見ることができます。任意の
場所にカーソルを合わせ、ウ
ィンドウを開き、サポート、
部隊を選べばOKです。



条件

そのマップでの勝利条件を
再確認するためのコマンドで
す。ウィンドウを開き、サポ
ート、条件でOKです。Aか、
Bボタンでマップに戻ります。



セーブ

現在のデータを保存するた
めのコマンドです(方法は21
ページの「終わり方」を参照)。
セーブ後、ゲームを続ける時
は「はい」と答えてください。



ロード

電源を切らずに、そのまま
別のデータを読み出すための
コマンドです。ウィンドウを
開き、サポート、ロードを選
べばOKです。



UNIT DATA



戦術データ編

ここでは「アスライト」に登場するユニットと地形のデータを掲載しています。作戦行動時の参考にしてください。

1 ユニット紹介

まずはユニットの紹介です。これらのデータをすべて覚えたら、もう半ばアスライトを攻略したも同然です。

ユニットデータ表の見方

マルス Mars

HUB-01

HU兵器の標準型。ビームガンと白兵戦用のブレードをもつ。単独での行動より、他のユニットとの協同作戦に依っている。包囲、支援効果を最大限に利用したい。

武装データ			
武装		攻撃力	射程
B	対機動	40	1
	対艦		
N	白兵	50	1
	爆撃		

移動力	5
防御力	40
HP	—
スペシャル	白兵

武装データの見方

武装は、装備している武器。それぞれB(ビーム)、N(レーザガン)、M(ミサイル)を(間接射撃できる時は間I、IIがつく)、攻撃力は、攻撃方法と威力を、射程は攻撃範囲をヘックス数で表したものです。

それ以外のデータの見方

移動力は、最も移動しやすい地形上を1フェイズ中に動けるヘックス数。防御力はユニット自体がもつ基本防御力。HPはヒットポイントの略。スペシャルは、そのユニットがもつ特別な能力などです。

へいき HU兵器

へいき
HU兵器とは…HARD・UNITの略。人型の兵器の総称です。機動ユニットの中核をなす重要な兵器です。

マルス Mars



HUB-01

武装データ

武装	攻撃力	射程
B	対機動	40
	対艦	
N	白兵	50
	爆撃	1

移動力	5
防御力	40
H P	—
スペシャル	白兵

へいき ひょうじゅんがた
HU兵器の標準型。ビームガンと白兵戦用のブレードをもつ。単独での行動より、他のユニットとの協同作戦にむいている。包囲、支援効果を最大限に利用したい。

ティタン Titan



HU-NN7

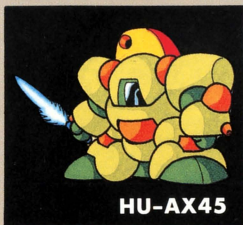
武装データ

武装	攻撃力	射程
N間I	対機動	60
	対艦	2~3
N	白兵	35
	爆撃	1

移動力	5
防御力	30
H P	—
スペシャル	間接射撃、白兵

かんせつしやげきよう たいきどう
間接射撃用の対機動レールガンをもつ後方支援用のHU兵器。この他、白兵戦用の特殊ハンマーも装備しているので、接近戦でも使える。

タロス Talus



HU-AX45

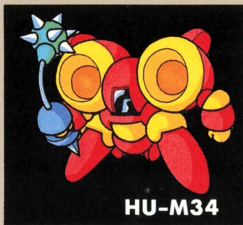
白兵戦^{はくへいせん}を得意^{とくい}とするHU兵器^{へい き}。強力^{きょうりょく}なビームサーベル^{りょうう}と両腕^{りょううで}に防御用^{ぼうぎょよう}の小型^{こがた}ビーム^{こがた}を装備^{そうび}している。武装^{ぶそう}がすべてビーム系^{けい}なので、磁気空間^{じきくうかん}では完全^{かんぜん}に無力^{むりょくか}化する。

武装データ

武装	攻撃力	射程
B	対機動	10
	対艦	
B	白兵	90
	爆撃	

移動力	4
防御力	55
H P	—
スペシャル	白兵

メデウサ Medusa



HU-M34

防御支援用^{ぼうぎょしえんよう}のHU兵器^{へい き}。機体頭部^{きたいとうぶ}に巨大^{きょだい}な対機動用^{たいきどうよう}三^{さん}サイルポット^{さいるぽっと}を、また白兵戦用^{はくへいせんよう}に特殊^{とくしゅ}フレイル^{ふれい}を装備^{そうび}している。艦船^{かんせん}や要塞^{ようさい}の防衛^{ぼうえい}が主な任務^{おも}となる。

武装データ

武装	攻撃力	射程
M	対機動	55
	対艦	
N	白兵	30
	爆撃	

移動力	6
防御力	25
H P	—
スペシャル	白兵

へいき CHU兵器

CHU兵器…^{へいき}CHANGE・^{ハード}HARD・^{ユニット}UNITの略。^{へんけい}変形によってHUからFFへと形態を変えることができる、アテナの専用コードです。

アテナ (FF形態) Athena



CHU-03F

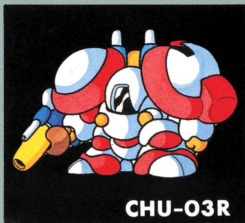
武装データ

武装	攻撃力	射程
N	対機動	20
	対艦	
	白兵	
M	爆撃	180
		2

移動力	9
防御力	45
HP	—
スペシャル	変形、爆撃

機動ユニットの中では唯一変形できるHU兵器。これはその爆撃機形態。対機動レールガンと爆撃用の対艦三サイルを1発装備している。移動力も魅力。

アテナ (HU形態) Athena



CHU-03R

武装データ

武装	攻撃力	射程
N	対機動	70
	対艦	
N	白兵	80
	爆撃	
		1

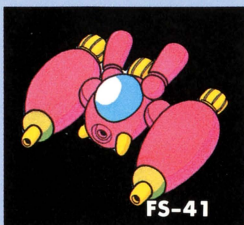
移動力	4
防御力	45
HP	—
スペシャル	変形、白兵

アテナのHU形態。レールガンポットによる対機動射撃は射程2。サーベルによる白兵戦でも強力な攻撃力を誇る。まさに最強のHU兵器なのだ。

へいき FF兵器

FF兵器…FLY・FIGHTERの略。戦闘機を意味しています。高速性に優れた機動ユニットです。

ロブスターLobster



FS-41

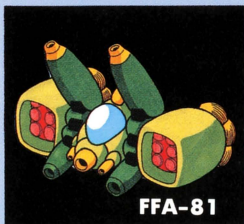
武装データ

武装	攻撃力	射程	
B	対機動	80	1
	対艦		
	白兵		
	爆撃		

移動力	10
防御力	30
H P	—
スペシャル	—

対機動ユニットへの攻撃を専門とする戦闘機。機体の両サイドにあるアームには、強力なビームを装備している。この機動力をいかして素早い作戦展開が可能。

クレーネCrane



FFA-81

武装データ

武装	攻撃力	射程	
N	対機動	45	1
M	対艦	60	1
	白兵		
	爆撃		

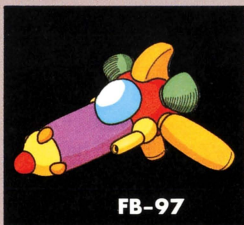
移動力	9
防御力	50
H P	—
スペシャル	—

対機動レールガンと対艦ミサイルポット、2つの武装をもたせることにより汎用性を高めた戦闘機。スピードにも優れているため、戦線に突破口を開くのが役目。

へい き FB兵器

FB兵器…FLY・BOMBERの略。爆撃機を意味しています。強力な対艦ミサイルを装備していますが、一度発射した後は補充が必要です。

ブロンテス (空装状態) Brontes



FB-97

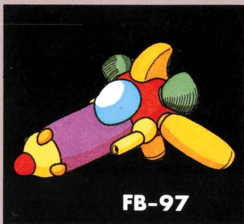
武装データ

武装	攻撃力	射程
B	対機動	15
	対艦	
	白兵	
M	爆撃	200
		2

移動力	7
防御力	20
H P	—
スペシャル	爆撃

機動ユニット中、最強の対艦攻撃力を誇る宇宙重爆撃機。だが、ミサイル装備中は、移動力、防御力ともに低下するので、援護の必要がある。

ブロンテス (空装状態) Brontes



FB-97

武装データ

武装	攻撃力	射程
B	対機動	15
	対艦	
	白兵	
	爆撃	

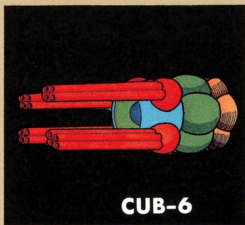
移動力	12
防御力	65
H P	—
スペシャル	—

ミサイル発射後は、スピード、防御力が格段にアップするものの、今度は攻撃力をほとんど失ってしまう。早急にミサイルを補充し、戦線に復帰すること。

へいき CU兵器

CU兵器…CANNON・UNITの略。砲撃用の機動ユニットを意味しています。間接射撃IIを攻撃方法とするユニットです。

ガンナー-Gunner



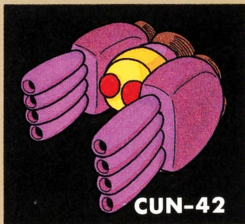
武装データ

武装	攻撃力	射程	
B間II	対機動	100	2~4
	対艦		
	白兵		
	爆撃		

移動力	4
防御力	35
HP	—
スペシャル	間接射撃II

対機動用長距離パルスビーム砲を装備した砲撃艦艇。威力は絶大。だが、接近戦用の武器をもっていないので、前線部隊の援護が必要だ。

スナイパー-Sniper



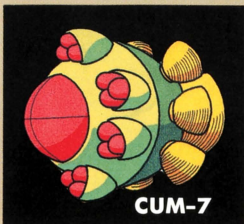
武装データ

武装	攻撃力	射程	
	対機動		
N間II	対艦	150	2~4
	白兵		
	爆撃		

移動力	5
防御力	30
HP	—
スペシャル	間接射撃II

戦艦クラスの4連装対艦長距離レールガンをもつ砲撃艦艇。これも接近戦用の武器をもっていないので、注意すること。

ランチャーLauncher



CUM-7

武装データ

武装	攻撃力	射程
M間II	対機動	90 2~5
M間II	対艦	120 2~5
	白兵	
	爆撃	

移動力	5
防御力	40
HP	—
スペシャル	間接射撃II

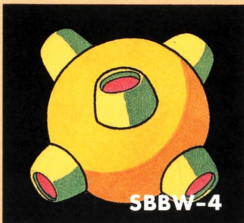
長距離ミサイルポットをもつ砲撃艦艇。破壊力はガンナー、スナイパーに一步ゆずるものの、射程が長い上、機動、艦船のどちらにも有効なのが特徴。

へいき SBB兵器

SBB兵器…SPACE・BBの略。宇宙機雷を意味しています。敵部隊の足止めに使います。機動ユニットに属します。

UNIT DATA

ウィスプWisp



SBBW-4

武装データ

武装	攻撃力	射程
	対機動	
	対艦	
	白兵	
	爆撃	

移動力	0
防御力	80
HP	—
スペシャル	攻撃力なし

攻撃力、移動力を一切もたない特殊な機動ユニット。だが、ZOCをもっているのもので、敵の足を止める効果がある。輸送艦艇などで運び、要所に設置すること。

へいき SG兵器

SG兵器…STAY・GUNの略。固定砲台を意味する機動ユニットです。特定の地形上に設置し、その強力な砲で敵ユニットにダメージを与えます。

ドラゴン Dragon



SG-DR10

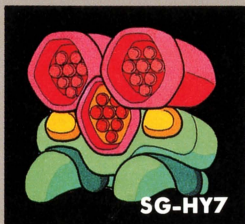
対艦用の長距離ビーム砲台。要塞甲板、小惑星、岩盤に設置できる。射程の長さや攻撃力は絶大だが、磁気帯にいる敵には効果がない。移送は輸送艦艇で行う。

武装データ

武装	攻撃力	射程
	対機動	
B間II	対艦	200
	白兵	2~7
	爆撃	

移動力	0
防御力	5
HP	—
スペシャル	間接射撃II

ハイドラ Hydra



SG-HY7

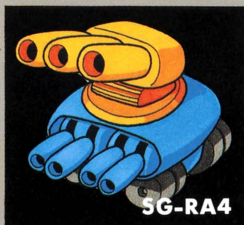
対機動用の長距離ミサイルランチャー。対機動兵器としては、最大の破壊力と射程を誇る。ミサイル射界を使って、敵の死角から攻撃できる利点がある。

武装データ

武装	攻撃力	射程
M間II	対機動	180
	対艦	2~6
	白兵	
	爆撃	

移動力	0
防御力	10
HP	—
スペシャル	間接射撃II

ラハブ Rahab



武装データ

武装	攻撃力	射程
日間I	対機動	160 2~5
日間I	対艦	160 2~4
	白兵	
	爆撃	

移動力	10
防御力	5
HP	—
スペシャル	間接射撃I

要塞の甲板に造られた防御用の移動砲台。対艦と対機動ビームをもつ。要塞甲板のレール上しか移動できない。兵器というよりは、要塞自体の武装といえる。

CR兵器

CR兵器…CARRIERの略。輸送艦艇を意味する機動ユニットです。大型のカーゴをもち艦船、戦闘機、爆撃機以外のユニットを輸送します。

クラブI Crab I



武装データ

武装	攻撃力	射程
N	対機動	(15) 1
	対艦	
	白兵	
	爆撃	

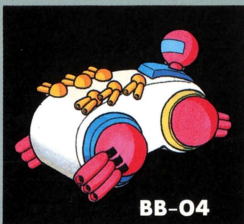
移動力	9
防御力	15
HP	—
スペシャル	輸送

移動力をもたない宇宙地雷や固定砲台や、足の遅いユニットを輸送する。輸送中は攻撃、反撃ともできない。また、ユニットを格納しても修理することはできない。

へいき BB兵器

BB兵器…宇宙戦艦を意味しています。長距離砲による圧倒的な火力と、頑丈な船体を誇る決戦兵器です。艦船ユニットに属します。

ティアマト Tiamat



BB-04

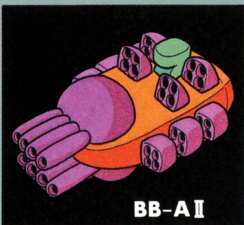
武装データ

武装	攻撃力	射程	
B	対機動	90	1
B間I	対艦	120	2~5
	白兵		
	爆撃		

移動力	4
防御力	35
HP	48
スペシャル	大型艦船

3連装の対艦長距離ビーム砲塔4基と、対機動パルスビーム砲塔32門をもつ。戦艦としては、標準的なタイプ。艦隊の旗艦として用いられることが多い。

アスラⅡ AsuraⅡ



BB-AⅡ

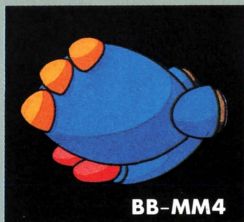
武装データ

武装	攻撃力	射程	
M	対機動	110	1
N間I	対艦	150	2~4
	白兵		
	爆撃		

移動力	5
防御力	50
HP	36
スペシャル	大型艦船

攻撃型の高速戦艦。4連装の長距離対艦レールガン2基を主砲に、ミサイルポット10基を対機動用にもつ最強の戦艦。巡洋艦クラスのスピードをいかして戦いたい。

ノーデンス Noedenz



BB-MM4

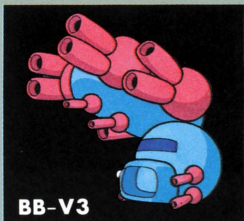
対艦専用の特殊戦艦。5基の大型対艦ミサイルの発射管を船内にもつ。船体全体が厚い特殊装甲で包まれており、防御力が高い。HUI兵器の接近には注意が必要だ。

武装データ

武装	攻撃力	射程
	対機動	
M間 I	対艦	200 2~4
	白兵	
	爆撃	

移動力	3
防御力	70
HP	60
スペシャル	大型艦船

ハスター Hastur



BB-V3

艦載能力をもつ航空戦艦。主砲としてビーム砲塔を4基、対機動用にはレールガンを装備している。攻撃の主軸に、前線の機動ユニット回収、修理にと用途は広い。

武装データ

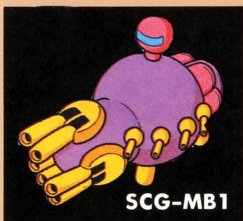
武装	攻撃力	射程
N	対機動	40 2
B間 I	対艦	90 2~4
	白兵	
	爆撃	

移動力	6
防御力	20
HP	40
スペシャル	艦載能力

へいき CG兵器

CG兵器…CRUISER・GREATの略。巡洋艦を意味しています。機動、攻撃のバランスに優れ、艦隊決戦の中核となる艦船ユニットです。

ハンニバルHannibal



武装データ

武装	攻撃力	射程	
N	対機動	20	1
B間I	対艦	80	2~3
	白兵		
	爆撃		

移動力	5
防御力	40
HP	24
スペシャル	—

巡洋艦の標準的タイプ。主砲として中距離対艦ビーム砲塔3基、対機動用にレールガン28門をもつ。艦隊決戦の主力の他に、護衛や防衛にも使われる。

レグルスRegulus



武装データ

武装	攻撃力	射程	
B	対機動	80	1
M間I	対艦	20	2~3
	白兵		
	爆撃		

移動力	4
防御力	30
HP	24
スペシャル	—

対機動兵器用に造られた巡洋艦。ビーム砲塔38門を主武装とする。対艦用にはミサイルポットをもつが威力不足。あくまで機動ユニット破壊に専念したい。

コルバス Corvus



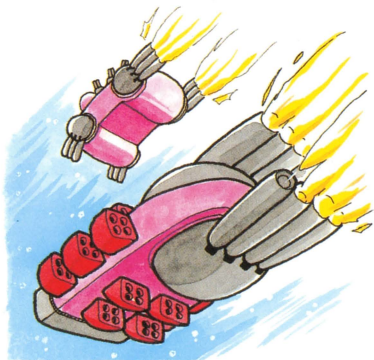
SCG-AX

武装データ

武装	攻撃力	射程	
N	対機動	70	1
N間I	対艦	80	2~3
N	白兵	230	1
	爆撃		

移動力	4
防御力	55
HP	24
スペシャル	白兵

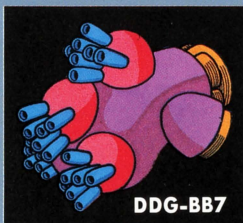
艦船の中で、唯一白兵戦用の兵器をもつ特殊巡洋艦。
 しかも、その威力は強大。対機動、対艦用のレールガンもそれぞれ装備している。



へいき DDG兵器

DDG兵器…DESTROYER・DGの略。駆逐艦を意味しています。その高機動力をいかした突撃用艦船ユニットです。

フェンリル Fenrir



DDG-BB7

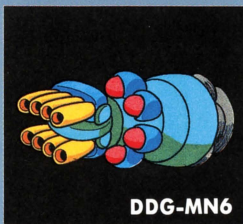
武装データ

武装	攻撃力	射程
N	対機動	90
	対艦	
	白兵	
	爆撃	

移動力	8
防御力	20
H P	16
スペシャル	射撃後移動可

いちげきり だつせんぼう とくい たいき どうせんよう くちくかん れんそう
 一撃離脱戦法を得意とする対機動専用駆逐艦。8連装
 れんしゃ ほうとう きけい もん そうび せん
 連射レールガン砲塔4基（計32門）を装備している。先
 せいこうげき せま ちけい せんとう とく こうかてき つか
 制攻撃や狭い地形での戦闘では、特に効果的に使える。

ヘルハウンド Hellhound



DDG-MN6

武装データ

武装	攻撃力	射程
N	対機動	60
M	対艦	80
	白兵	
	爆撃	

移動力	6
防御力	15
H P	16
スペシャル	射撃後移動可

たいき どうよう れんそうれんしゃ き ちゆうきより たいかん
 対機動用の8連装連射レールガン2基と中距離対艦三
 はっしゃかん もん はんよう くちくかん こうげきりょく ぼうぎょりょく
 サイル発射管6門をもつ汎用駆逐艦。攻撃力、防御力と
 ひく きざ てき やくめ てきにん
 もに低いので、傷ついた敵にとどめをさす役目が適任。

グラント Grant



DDG-AX9

武装データ

武装	攻撃力	射程	
N	対機動	15	1
N	対艦	90	1
	白兵		
	爆撃		

移動力	7
防御力	25
HP	16
スペシャル	射撃後移動可

たいかんよう れんそう ぐちくかん おおがたかんせん
 対艦用の4連装レールガンをもつ駆逐艦。大型艦船のふ
 ところに飛び込み、大きなダメージを与えた後、死角へ
 と逃げ去る戦法がベスト。対機動攻撃力は低い。

へいき

MS兵器

MS兵器…MISSILE・SHIPの略。このゲームでは唯一の核兵器をつんだ艦船ユニット。戦況を一変させる最終兵器といえます。

アバドン Abaddon



MSP-21

武装データ

武装	攻撃力	射程	
B間I	対機動	15	1
	対艦		
	白兵		
M間I	爆撃	255	2~4

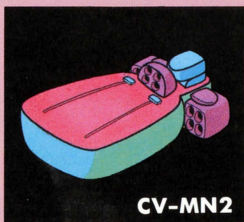
移動力	5 (爆装時 3)
防御力	40
HP	20
スペシャル	核爆弾

かくばくだん かん かんたい しず かぎ
 核爆弾「アトム」をもつミサイル艦。艦体が沈まない限り、アトムの威力は低下しない。アトムは、爆発点とその隣接するヘックスの地形、ユニットを完全に破壊する。

へいき CV兵器

CV兵器…機動母艦を意味しています。機動ユニットの搭載、輸送能力をもち、回収することで修理することもできる艦船ユニットです。

イリス Iris



CV-MN2

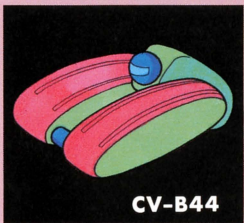
武装データ

武装	攻撃力	射程	
M間I	対機動	60	2~3
	対艦		
	白兵		
	爆撃		

移動力	5
防御力	25
HP	36
スペシャル	艦載能力

対機動用の中距離ミサイルポットをもつ標準的な機動母艦。移動前線基地として使われるが、防御力に問題がある。十分な護衛が必要になる。

アルテミス Artemis



CV-B44

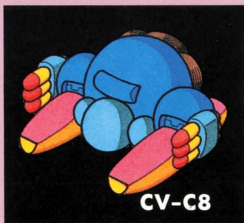
武装データ

武装	攻撃力	射程	
B	対機動	70	1
	対艦		
	白兵		
	爆撃		

移動力	5
防御力	20
HP	48
スペシャル	艦載能力

2つの機動甲板をもつ大型の機動母艦。カタパルト射出なので、この艦からの発進は2ヘックス先まで可能。戦線の後方から移動基地として使われることが多い。

セレネ Selene

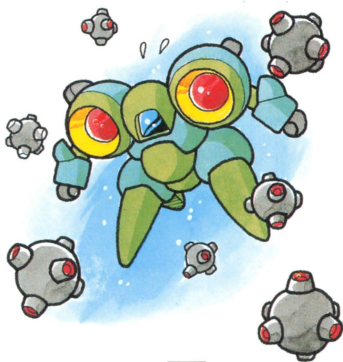


武装データ

武装	攻撃力	射程
N	対機動	40
	対艦	
	白兵	
	爆撃	

移動力	7
防御力	15
HP	32
スペシャル	艦載能力

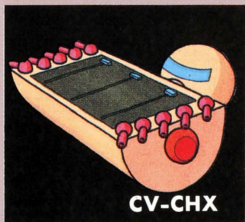
巡洋艦をものぐ移動力を誇る高速機動母艦。敵の死
 角をついて、傷ついた機動ユニットを回収、修理したり、
 敵艦隊の後ろに回り込んで、主力部隊を援護する。



へいき とくしゅけい CV兵器 (特殊形)

CV兵器 (特殊形) …機動母艦でありながら、変形することによって戦艦
なみの火力を発揮できる特殊な艦船ユニットです。

サイレン (空母形態) Siren



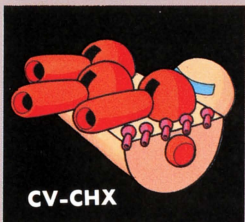
武装データ

武装	攻撃力	射程
N	対機動	50
	対艦	
	白兵	
	爆撃	

移動力	5
防御力	20
H P	40
スペシャル	艦載能力、変形

艦船ユニットの中では、唯一変形できる特殊な機動母艦。母艦形態では、対艦主砲を撃てないので、作戦、状況によって母艦形態、戦艦形態とを使い分ける。

サイレン (戦艦形態) Siren



武装データ

武装	攻撃力	射程
N	対機動	80
B間I	対艦	100
	白兵	
	爆撃	

移動力	5
防御力	40
H P	40
スペシャル	変形

こちらがサイレンの戦艦形態。強力な対艦主砲が使える代わりに、機動ユニットの発進、回収ができなくなってしまう。

ちけい FOR、DOC、CT地形

FOR、DOC、CT地形…それぞれ要塞、浮きドック、司令塔を意味しています。これらはユニットというより、地形に近いものです。

ソロモン Solomon



武装データ

武装	攻撃力	射程
N	対機動	20
N	対艦	20
	白兵	
	爆撃	

移動力	0
防御力	35
HP	24
スペシャル	防御射撃のみ

最も標準的な軍事要塞。そのエリアの部隊の作戦指令部がある。対艦攻撃、白兵、爆撃によって破壊することができる。

カルタゴ Caltago



武装データ

武装	攻撃力	射程
N	対機動	30
N	対艦	30
	白兵	
	爆撃	

移動力	0
防御力	20
HP	40
スペシャル	防御射撃のみ

最前戦用に造られた軍事要塞。そのため、ソロモンよりも耐久力大きい。敵の攻撃に耐えて、前戦部隊の指示にあたる。

ゴリアテ Goliath



武装データ

武装	攻撃力	射程
N	対機動	65
N	対艦	65
	白兵	
	爆撃	

移動力	0
防御力	65
HP	24
スペシャル	防御射撃のみ

要塞の武装を強化したもの。強力なビーム砲を装備している。攻撃する時は、間接射撃か白兵戦を選ぶ方がいいだろう。

ペルガミノ Pergamino



武装データ

武装	攻撃力	射程
N	対機動	15
N	対艦	15
	白兵	
	爆撃	

移動力	0
防御力	20
HP	16
スペシャル	自己回復

宇宙に浮かぶ工業ドック。戦艦、機動母艦以外のユニットを、味方の浮きドックで補給、修理ができる。ダメージを受けても1ターンごとに一定値のHPが回復する。

ブレイン Brain



武装データ

武装	攻撃力	射程
	対機動	
	対艦	
	白兵	
	爆撃	

移動力	0
防御力	45
HP	16
スペシャル	攻撃能力なし

部隊をコントロールする司令塔。大きなエリアでは、数基のブレインがコントロールすることもある。また、ブレイン以外にも謎の司令塔が存在するらしいが…。

浮きドックの制圧、要塞の破壊について

浮きドックには敵、味方、そして中立のものがあります。敵、中立のドックは、制圧すれば味方にすることができます。対機動攻撃が白兵戦によって、HPを0にすれば制圧です。中にユニットがあれば、味方として使えます。なお、要塞、司令塔の破壊は、対艦攻撃、白兵、爆撃によってHPを0にすればOKです。



◀中立ドックの制圧でユニットを増やせ。



◀要塞破壊は勝利条件になることが多い。

2 地形紹介

地形はユニットの移動力、防御力、攻撃方法に影響をおよぼします。各特徴を把握することが大切です。



■無空間

通常の宇宙空間。ユニットの移動力や攻撃力には、一切影響をおよぼさない。
地形効果(B0%、N0%、M0%) 射線(通過可能)



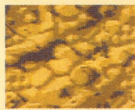
■磁気帯

磁気をおびた粒子が集まっている空間。移動には影響ないが、ビーム兵器を無力化させる。
地形効果(B100%、N0%、M0%) 射線(B不通過)



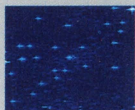
■流星地帯

小さな岩が、たくさん集まっている空間。艦船は入れない。機動ユニットも移動力が大きく低下する。
地形効果(B15%、N20%、M40%) 射線(通過可能)



■小惑星

宇宙空間に漂っている小惑星帯。艦船は入れない。固定砲が設置できる。
地形効果(B15%、N15%、M15%) 射線(通過不能)



■星間物質帯

小さな星間粒子が密集している空間。各武装への影響は少ないが、大型艦船以外の移動力は低下する。
地形効果(B15%、N15%、M15%) 射線(通過可能)



■重力地帯

重力がランダムに発生している空間。レールガン、ミサイル武装への影響が大きい。HU兵器は入れない。
地形効果(B5%、N50%、M25%) 射線(通過可能)



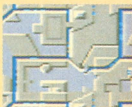
■大気圏

地球の大気圏。重力の影響が強いため、ここにいるすべてのユニットは攻撃できない。
地形効果(B25%、N45%、M35%) 射線(通過可能)



■岩盤地形

要塞などの基盤をなしている小惑星がむきだしになっている場所。艦船は入れない。固定砲が設置できる。地形効果(B25%、N25%、M25%) 射線(通過可能)



■要塞甲板

小惑星に造られた要塞の機動甲板。移動や攻撃にはほとんど影響ない。固定砲が設置できる。地形効果(B5%、N5%、M5%) 射線(通過可能)



■ラハブレール (砲塔レール)

要塞甲板に造られたラハブ専用移動レール。ラハブ以外のユニットにとっては要塞甲板と変わりない。地形効果(B5%、N5%、M5%) 射線(通過可能)



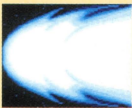
■要塞防御壁

要塞甲板に設置された要塞防御壁。すべてのユニットが侵入できない。射線もまったく通らない。地形効果(B-、N-、M-) 射線(通過不能)



■彗星ガス帯

彗星の尾の部分。侵入にはそのユニットの全移動力が必要。ここからの攻撃は不可。が、攻撃はうける。地形効果(B50%、N50%、M50%) 射線(通過可能)



■彗星本体

彗星の本体。すべてのユニットが侵入できない。射線もまったく通らない。地形効果(B-、N-、M-) 射線(通過不能)



■浮きドック

大型艦船以外のユニットを回収、修理するための工業ドック。敵、中立のドック内には侵入できない。(詳細は、50、51ページ参照)



■司令塔、要塞

そのエリアの部隊を指揮している。司令塔、要塞のあるヘックスには、ユニットは侵入できない。(詳細は49~51ページを参照)

せん じゆつ けん きゆう へん
戦術研究編

**SPECIAL
ADVICE**



やみくもに敵に突撃するだけでは

勝利を手にすることはできません。

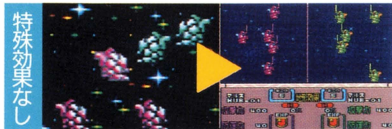
同じ戦力を指揮しても、作戦次第で

結果が大きく変わってくるのです。

1 特殊効果を利用しよう!!

「アースライト」には、3つの特殊効果があります。支援効果、包囲効果、そして地形効果です。これらをうまく使うと、戦闘時における攻撃力、防御力の数値を自軍に有利なよう、修正することができます。逆に、敵に有利な特殊効果を使わせないよう、考えた布陣を心がけましょう。

おなじ戦力でも、結果はこんなに変わる



特殊効果なし

◀最も基本的なH
U兵器、マルス同
士の戦い。普通な
ら互角だが…。



特殊効果あり

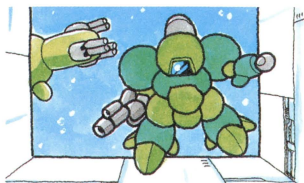
◀3つの効果を組
み合わせれば、戦
闘結果はここまで
変わる。うまく使
いこなそう。

支援効果
 戦闘中の敵ユニットに隣接している味方ユニットがいれば、攻撃力や防御力がプラスされます。

包囲効果
 目標となる敵ユニットを味方ユニットのZOCで囲むと敵の防御力は通常の半分になります。

地形効果
 戦闘中のユニットがいる地形次第で、防御力が変わります。地形防御率は敵の武装で異なります。

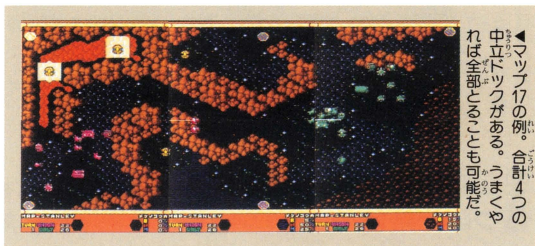
2 浮きドックをすばやく制圧しろ



中立ドックを敵の手に渡すな!!

敵、もしくは中立のドックを制圧すると、格納されているユニットを自軍のものにできます。特に手つかずの状態の中立ドックを制圧すると、飛躍的に自軍ユニットを増

やすことができます。当然、敵も中立ドックの制圧を狙っています。奪われると戦う相手が増えてしまいます。取れる中立ドックは確実に制圧してください。



▲マップ17の例。合計4つの中立ドックがある。うまくやれば全部とることも可能だ。

制圧したら、そこを拠点にして戦おう!!

新しい中立ドックを制圧したら、今度はそこを味方の拠点として使いましょう。戦場に近いドックを拠点にすると、傷ついた味方ユニットの修理に便利。素早く戦線に復帰できます。

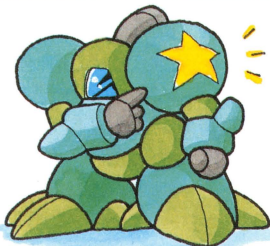


▲浮きドックの側で戦えば、修理と復帰が素早くできる。



▲ただし、あまり戦線に近いと、敵に逆制圧されちゃつぞ。

3 経験値の高い ユニットを大切に



▶ Aマークは経験値が最大の10になった証。頼りになるユニットなのだ。



経験値が 最大だと 戦闘力は2倍!!

経験値は、敵と戦うたびに1ずつ（攻撃側で敵を全滅させた時、防御側でダメージをうけなかった時は2）上がります。経験値の高いユニットは、攻撃力、防御力の数値が高くなるので（経験値10まで育てれば、攻撃力、防御力とも初期値の2倍）歴戦のユニットほど修理を繰り返して大事に使ってください。

逆も真なり! 傷ついた敵は 逃がすな!!

経験値が上がっていくのは、なにも味方ユニットだけではありません。敵もまったく同じ法則で上がっていくのです。戦いを繰り返して、傷ついた敵ユニットは、必然的に経験値を上げています。ここで逃がして修理されては大変。集中攻撃で今のうちに叩くことです。



▲包囲して攻撃すれば、その効果をうけられることはもちろん、万が一敵にとどめがさせなかった時でも…



▲次のターンで逃げられる心配がないのだ。敵の経験値を上げないように細心の注意をはらってプレイしよう。

4 まず間接攻撃で敵を叩こう!!

攻撃の順番次第で、損害がグンと減る!!

同じ戦力で集中攻撃をかける時でも、その順番にはセオリーがあります。例えば、敵がまだ無傷の状態でもともと戦えば、最初に突入した味方も大きな被害をうけるでしょう。味方の中



に間接射撃が可能なユニットがいれば、それから使いましょう。間接射撃なら反撃される恐れはありません。敵が傷つき、力がおちたところで直接攻撃といきたいものです。

理想的な攻撃手順はこれだ

SPECIAL ADVICE

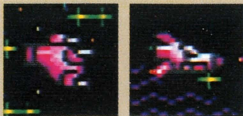
1. 間接攻撃

まず、間接射撃で、敵ユニットにダメージをあたえる。



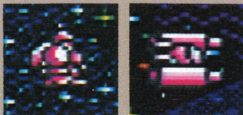
2. 機動攻撃

駆逐艦、爆撃機など2次移動できるもので攻撃&離脱。

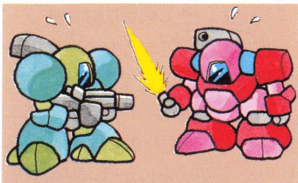


3. 直接攻撃

とどめは直接攻撃。水ももらさぬ見事な攻撃、とはこのことだ。



5 ユニットの 特性をいかそう



▲マルス対タロス。マルスの最強攻撃は白兵。が、タロスは白兵のプロ。チームで勝負。

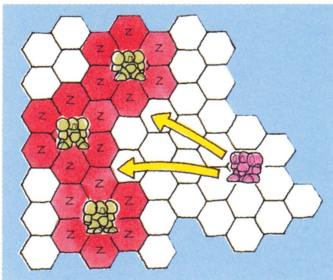
ユニットには それぞれ得意 不得意がある!!

ここまで読んでくればわかるでしょうが、ユニットには、それぞれ得意、不得意とするユニットがあります。例えば、要塞、浮きドックには白兵に対する備えがありません。自分の得意な武装を考えると同時に、相手の最も弱い武装で戦いを挑む。これも基本戦術です。

6 ZOCを利用して 戦線を作ろう!!

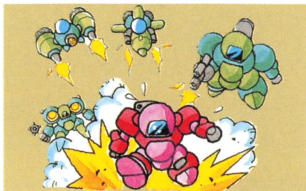
味方のユニットを 敵の包囲から 守ろう!!

敵にはなるべく、包囲効果などの支援効果を使わせないもの。また、足の速い敵ユニットに戦線を突破されたら、



後方の要所が危険です。そうならないために、敵に回り込まれないよう上手に戦線をはりましょう。左図のようにすれば、少ないユニットでも効率がよいのです。

7 戦力の分散は危険だぞ！



▶たとえ事情がある時でも、できれば2機以上で行動したいもの。



集中攻撃こそ勝利への道だ!!

く かせ せんとう
繰り返しますが、戦闘
の基本は集中攻撃です。
たんどくこうどう きず
単独行動では、傷ついたら
敵にも逃げられやすいで
しょうし、なにに
方自身が危険です。単機
では戦線が作れませんから
かんたん ほうい
簡単に包囲されてしま
います。「中立ドックが、
どうしてもほしい」など
とくしゅ じじょう
という特殊な事情がある
とき、よくよく考えて
から行動してください。

おうよう けんとう いの あとは応用！キミの健闘を祈る!!

いじょう ほんとう きほんてき せんじゆつ の
以上、本当に基本的な戦術について述べてみました。もち
ろん、実戦ではこれだけでは割り切れない状況がでてくるで
しょう。常に完全で、安全な戦いなどありえません。だから
あとは、キミ次第。基本戦術を応用し
さいしゅうしょうり
て最終勝利をつかんでください。

司令官どの！
いざ、戦場へ!!



UNIT TABLE



かん まつ ふ ろく
巻 末 付 録
はや み ひょう

データ早見表

ここでは、ユニットと地形のデータを表にひとまとめにしました。また、戦績発表時に表示される階級章も載せましたので参考にしてください。

かいきゅうしょういちらんひょう

1 階級章一覧表

戦いの成績によってキミの階級が上がります。階級は16

ランクあり、各ランクにはグリーン、ブルー、シルバー、ゴールドの4段階があります。プレイには影響しません。目標と考えてください。

	RANK 1 MOON RAT		RANK 2 SHADOW BAT
	RANK 3 SILENT FOX		RANK 4 MAD SHARK
	RANK 5 STAR WOLF		RANK 6 WILD TIGER
	RANK 7 SOLAR BIRD		RANK 8 FALCON
	RANK 9 FIRE EAGLE		RANK 10 SKULL HEAD
	RANK 11 GRIFFON		RANK 12 SALAMANDER
	RANK 13 UNICORN		RANK 14 PEGASUS
	RANK 15 PHOENIX		RANK 16 KERBROS

ちけい いちらんひょう 2 地形データ一覧表

いどう ■移動コスト

ある地形を1ヘックス動くのに要する、ユニット別の移動力表です。

	名称	移動コスト									
		HU	FF	FB	SBB	SG	CR	BB	CV	CG	CU
1	無空間	1	1	1	1	・	1	1	1	1	1
2	磁気帯	1	1	1	1	・	1	1	1	1	1
3	流星地帯	3	3	3	2	・	3	・	・	・	2
4	小惑星	3	1	1	・	・	1	・	・	・	3
5	星間物質帯	2	2	2	1	・	2	1	1	2	2
6	重力地帯	・	3	3	3	・	3	1	1	2	3
7	大気圏	2	2	2	1	・	2	1	1	2	2
8	岩盤地形	2	2	2	2	・	2	・	・	・	3
9	要塞甲板	1	1	1	1	・	1	1	1	1	1
10	ラハプレート	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	要塞防壁	・	・	・	・	・	・	・	・	・	・
12	彗星ガス帯	・	・	・	・	・	・	・	・	・	・
13	彗星本体	・	・	・	・	・	・	・	・	・	・
14	浮きドック	1	1	1	1	・	1	1	1	1	1
15	司令塔	・	・	・	・	・	・	・	・	・	・

ちけいこうか ほか ■地形効果、その他

地形が攻撃に及ぼす影響と固定砲設置の可否をまとめた表です。

	名称	降車の可否	固定砲の設置	地形効果			射線		
				beam	normal	missile	beam	normal	missile
1	無空間	可	不可	0	0	0	可	可	可
2	磁気帯	可	不可	100	0	0	不可	可	可
3	流星地帯	不可	不可	15	20	40	可	可	可
4	小惑星	不可	可	15	15	15	不可	不可	不可
5	星間物質帯	可	不可	15	15	15	可	可	可
6	重力地帯	不可	不可	5	50	25	可	可	可
7	大気圏	不可	不可	25	45	35	可	可	可
8	岩盤地形	不可	可	25	25	25	可	可	可
9	要塞甲板	可	可	5	5	5	可	可	可
10	ラハプレート	可	可	5	5	5	可	可	可
11	要塞防壁	不可	不可	0	0	0	不可	不可	不可
12	彗星ガス帯	不可	不可	50	50	50	可	可	可
13	彗星本体	不可	不可	0	0	0	不可	不可	不可
14	浮きドック	可	可	0	0	0	可	可	可
15	司令塔	不可	不可	0	0	0	可	可	可

3 ユニット性能一覧表

こうげき
攻撃タイプをはじめとするユニットの諸データしょうをまとめた表ひょうです。

ユニット名	分類	移動力	HP	防御	対機動攻撃		
					武装	射程	攻撃
マルス	HU兵器	5	—	40	B	1	40
ティタン	〃	5	—	30	N間I	2~3	60
タロス	〃	4	—	55	B	1	10
メテウサ	〃	6	—	25	M	1	55
アテナ(HU形態)	CHU兵器	4	—	45	N	2	70
アテナ(FF形態)	〃	9	—	45	N	1	20
ロプスター	FF兵器	10	—	30	B	1	80
クレーネ	〃	9	—	50	N	1	45
ブロンテス(爆装)	FB兵器	7	—	20	B	1	15
〃 (空装)	〃	12	—	65	B	1	15
スナイパー	CU兵器	5	—	30			
ランチャー	〃	5	—	40	M間II	2~5	90
ガンナー	〃	4	—	35	B間II	2~4	100
ドラゴン	SG兵器	0	—	5			
ハイドラ	〃	0	—	10	M間II	2~6	180
ラハブ	〃	10	—	5	B間I	2~5	160
ウィスプ	SBB兵器	0	—	80			
ティアマト	BB兵器	4	48	35	B	1	90
アスラII	〃	5	36	50	M	1	110
ノーデンス	〃	3	60	70			
ハスター	〃	6	40	20	N	2	40
ハンニバル	CG兵器	5	24	40	N	1	20
レグルス	〃	4	24	30	B	1	80
コルバス	〃	4	24	55	N	1	70
フェンリル	DDG兵器	8	16	20	N	1	90
ヘルハウンド	〃	6	16	15	N	1	60
グラント	〃	7	16	25	N	1	15
イリス	CV兵器	5	36	25	M間I	2~3	60
セレネ	〃	7	32	15	N	1	40
アルテミス	〃	5	48	20	B	1	70
サイレン(母艦)	CV(特殊)	5	40	20	N	1	50
〃 (戦艦)	〃	5	40	40	N	1	80
アバドン(爆装)	MS兵器	3	20	40	B間I	1	15
〃 (空装)	〃	5	20	40	B間I	1	15
クラブI(搭載)	CR兵器	9	—	15			
〃 (空装)	〃	9	—	15	N	1	15

対艦攻撃			白兵攻撃			爆撃		
武装	射程	攻撃	武装	射程	攻撃	武装	射程	攻撃
			N	1	50			
			N	1	35			
			B	1	90			
			N	1	30			
			N	1	80			
						M	2	180
M	1	60						
						M	2	200
N間II	2~4	150						
M間II	2~5	120						
B間II	2~7	200						
B間I	2~4	160						
B間I	2~5	120						
N間I	2~4	150						
M間I	2~4	200						
B間I	2~4	90						
B間I	2~3	80						
M間I	2~3	20						
N間I	2~3	80	N	1	230			
M	2	80						
N	1	90						
B間I	2~4	100						
						M間I	2~4	255



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

■本社

〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854

■東京

〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653

■大阪

〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244

■名古屋

〒450 名古屋市中村区名駅5丁目3番8号 名駅モリビル9階 TEL 052-551-4622 FAX 052-551-4628

■福岡

〒810 福岡市中央区天神5丁目7番3号 福岡天神北ビル4階 TEL 092-733-4622 FAX 092-733-6204

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び貸賃を禁じます。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。