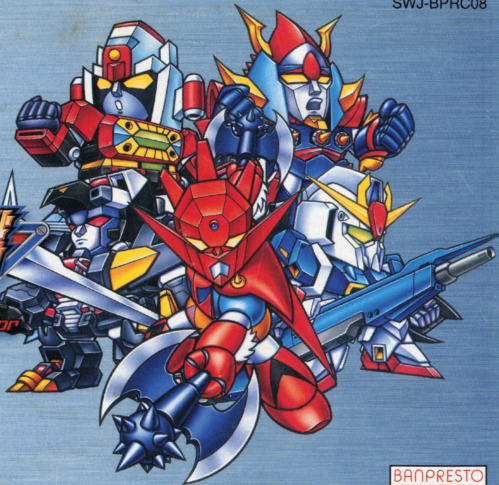




スライム大戦
COMPACT
for WonderSwanColor



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

©葦プロ
 ©創通エージェンシー・サンライズ
 ©ダイナミック企画
 ©東映
 ©東北新社
 ©BANPRESTO 2001 MADE IN JAPAN



日本音楽著作権協会〈ビデオ〉第012875号





注意

必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10~15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

取り扱い上のご注意

- 端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 精密機器ですので、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さけてください。また、絶対に分解しないでください。

このたびは、株式会社バンプレストのワンダースワンカラー専用カートリッジ『スーパーロボット大戦COMPACT for WonderSwanColor』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用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。

CONTENTS of SUPER ROBOT WARS COMPACT for WonderSwanColor

ストーリー	4	戦闘の手順(4)／終了	24
はじめに	5	ステータス画面の説明(1)／ユニット能力	25
基本操作の説明	6	ステータス画面の説明(2)／パイロット能力	27
ゲームの流れ	7	ステータス画面の説明(3)／武器性能	30
ゲームスタート!	9	『インターミッション』で改造強化!	32
ゲームのセーブとコンティニュー	10	精神コマンド	36
3種のコマンド活用法	11	強化パーツリスト	36
ゲームの進め方	13	パーソナルデータテーブル・システムについて	37
戦闘の手順(1)／移動	14	ウインドウ背景のカラー変更について	38
戦闘の手順(2)／攻撃	15		
戦闘の手順(3)／回復	22		

ストーリー

うちゅうせいぎ
宇宙世紀00XX。

じんるい あら しん か ほうほう も さく か がくしゃ
人類の新たな進化の方法を模索した科学者がいた。

か がくしゃ な ぱらんそうぞう
その科学者の名は破乱創造。

かれ じんるい かんきょう い
彼は人類をあらゆる環境で生きていくことができるサイボーグ……“メガノイド化”する事により、重力に魂を引かれる地球の人間が宇宙へ、そして宇宙に生きる人々がもっと外宇宙へ旅立つことができるよう、日夜研究に励んだ。

しかし、メガノイド試作1号機「ザウサー」、同2号機「クロス」が実験中に暴走し、火星の研究所は消滅……創造は命を落とすこと

になった。

そうぞうしや うしな めこ
創造主を失ったメガノイド・クロスは、残された不完全なプログラムに従い、「人類メガノイド化計画」を発動させ、地球人類に対し宣戦布告を行う。

お わる ちきゅうけん せいふく もくろ しんりやくぐん
折り悪く、地球圏の征服を目論む侵略軍、ムゲ帝国の侵攻もそれに重なり……地球はメガノイドと、宇宙はムゲ帝国と戦うという、かつてない大戦の火蓋が切られた。

げきせん たい ちから いちおう
激戦は、ホワイトベース隊の力により一応の終焉を迎える。

それから1年。

破乱創造の予想したとおり、アースノイドと
スペースノイドの確執は、独立を宣言したコロニー
国家の雄、「ジオン公国」の地球連邦政府に対する
独立戦争というかたちで、ついに具現化した。

かつてスペースノイドたちと共にムゲ帝国と
戦ったホワイトベース隊は、ロンド・ベル隊に
名を変え、「1年戦争」と呼ばれる戦いに突入する。

その戦いの最中……新たな危機が地球に迫
っている事、そして前大戦の亡霊たちが動き
始めたことにまだ、誰も気がついてはいな
かった……。

はじめに

このゲームは、プレイヤーとコンピュータが交互にユニット(持ち駒)を移動させて戦闘を行うタイプのキャンペーン型シミュレーションRPGです。

プレイヤーは、各マップに定められた勝利条件を満たし、ストーリーを進行させていきます。このゲームは、プレイする順番をプレイヤーが任意で組み替えたり、パイロットに特殊な能力を付加したりといった要素が加えられていますので、何度でも楽しむことができます。

“ちょっとした空き時間で、どこでも楽しめる”……小さな戦場で、かつてない大戦が始まります……!

基本操作の説明

このゲームはワンダースワンカラー本体を横に持って遊ぶゲームです。

Y2、4ボタン

未行動ユニットの検索

Y3ボタン

全体マップ表示

Y1ボタン

使用しません。

X1ボタン

カーソルの上移動

X2ボタン

カーソルの右移動

X3ボタン

カーソルの下移動

X4ボタン

カーソルの左移動



Aボタン

コマンドの決定、各種ウィンドウの呼び出しなどに使用。

Bボタン

キャンセル、ユニットや地形のデータ参照。

STARTボタン

ゲームの開始

SOUNDボタン

音量の調節

(3段階)

※Aボタン、Bボタン、STARTボタンを同時に押すと、手元リセット可能。その後、STARTボタンを押し続けるとクイックコンティニュー。

ゲームの流れ

このゲームは、数^{すう}ステージを1シーンとしたかたちで構成^{こうせい}されています。

【シーン1】 ◎順番^{じゆんばん}を自由^{じゆう}に選択^{せんたく}

クリア

【シーン2】 ◎順番^{じゆんばん}を自由^{じゆう}に選択^{せんたく}

ステージA

ステージB

ステージC

ステージD

ステージE

ステージF

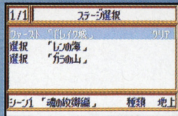
※シーンごとに、最初^{さいしよ}と最後^{さいご}のステージは決定^{けつてい}されています。

インターミッション画面

ステージをクリアするとインターミッションに入ります。
ここでは改造^{かいぞう}などが行え^{おこな}ます(P32参照)。

ステージを選択する

「次のマップへ」を選^{えら}ぶと、ステージ^{せんたく}選択^{がめん}画面になります。
プレイするステージ^{せんたく}を選^{えら}びしてください。



マップの状況説明を見る

選んだステージの状況が説明されます
そのステージで良ければ「はい」を選択してください。

マップ画面

舞台となるマップ画面が出現します。ステージタイトルが表示され、デモが始まります。

戦闘

勝利条件に従い、自軍を勝利に導いてください。

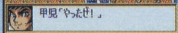
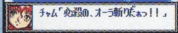
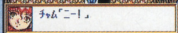
シナリオデモ

シーンの区切りに入るデモで、キャラクターの会話によってそのシーンの背景や、その目的が説明されます。

終了するとインターミッション画面に入ります。



ジウの仲間と合流するために、
隠れ家のあるじ城海へ向かう。



ゲームスタート!

ワンダースワンカラー^{ほんたい}本体に『スーパーロボット大戦COMPACT』のカートリッジを^{ただ}正しくセットし、電源スイッチ^{でんげん}を入れてください。BANDAIマーク、バンプレストマークに^{つづ}続いてタイトル画面^がが現れます。STARTボタンもしくはA・Bボタンを^お押してモード選択画面^{せんたくがめん}に進んでください。モード選択画面^{せんたくがめん}では、好きなモードをXボタンで^{せんたく}選択し、Aボタンで^{けつてい}決定してください。

スタート画面での選択

- スタート**／^{はじ}初めてゲームをする場合に^{せんたく}選択してください。
- ロード**／セーブしたシーンの『インターミッション』画面^{がめん}からゲームを始める場合に^{せんたく}選択してください。
- コンティニュー**／マップ攻略^{こうりやく}の途中でゲームをセーブしてある場合^{ばい}に^{せんたく}選択してください。



ゲームのセーブとコンティニュー

何十話にも及ぶストーリーを攻略するには、セーブがとても重要となります。万が一、セーブに失敗すると、苦難の末クリアしたマップがだいなしになります。必ずセーブの仕方を覚えてから、ゲームを始めてください。

2種のセーブ方法を使い分けよう!

●インターミッションでセーブ

『インターミッション』画面での『データセーブ』のコマンドを利用すると、その面までクリアしたデータを2カ所まで記録することができます。続きは、スタート画面の『ロード』を選択してください。インターミッション画面から行えます。

●全体コマンドでセーブ

マップ攻略途中でゲームをセーブしたい時は、『全体コマンド』の『セーブ』を選んでください。1カ所だけ記録することができます。続きは、スタート画面の『コンティニュー』を選択してください。



3種のコマンド活用法

ゲームに使用されるコマンドは、基本的に次の3種類です。ここでは3種のコマンドの簡単な説明をしますので、詳しくは各項の解説ページを読んでください。

マップ上で、ユニット上にカーソルを合わせてAボタンを押すと表示されます。

個別コマンド

- 移動 ———— ユニットの移動させる。
- 精神 ———— 精神コマンドを使用する。
- 能力 ———— ステータス画面を表示する。
- * 待機 ———— ユニットの待機させる。
- * 攻撃 ———— 敵を攻撃する。
- * 変形 ———— ユニットの変形させる。
- * 発進 ———— ユニットの発進させる。
- * 説得 ———— 敵を説得する。
- * 分離 ———— ユニットの分離させるときに使用。
- * パーツ ———— 強化パーツを使うときに使用。
- * 地上/空中/地中/水中 ———— ユニットの各場所に移動させる。
- * 修理 ———— 隣接したユニットのHPを回復させる。
- * 補給 ———— 隣接したユニットのENと残弾を回復させる。

[注意] *印は必要に応じて出現します。

全体コマンド

マップ上で、ユニットのいないヘクスにカーソルを合わせて
Aボタンを押すと表示されます。

フェイス終了 — フェイズの終了。

部隊表 — ユニットの部隊表 (味方・敵) を表示。

作戦目的 — 各ストーリーに与えられえた目的を表示。

精神検索 — 使える精神コマンドの確認。

セーブ — コンティニューデータのセーブ。

フェイス終了
部隊表
作戦目的
精神検索
セーブ

インターミッション コマンド (1P34にて解説)

インターミッション画面で表示されます。

データセーブクリアした物語までをセーブ。

改造 — ユニット本体や武器の能力をアップさせる。

能力 — ユニットとパイロットのステータスを表示。

のりかえ — パイロットのユニット乗り換え。

強化パーツ — ユニットに強化パーツを取り付ける。

次のマップ — 次のマップへ進む。

データセーブ
改造
能力
のりかえ
強化パーツ
次のマップ

ゲームの進め方

出撃ユニットの選択

通常、戦闘に参加するユニットは、“アーガマ”等の戦艦に搭載されています。物語が始まり、出撃画面が表示されたら、X1、3ボタンの上下でカーソルを移動させ、Aボタンで決定してください。間違えて決定した場合は、再度ユニットにカーソルを合わせ、Aボタンを押せば取り消すことができます。出撃可能台数を決定したら、「出撃しますか?」と表示されるので、「はい」か“いいえ”を選択してください。

【出撃画面の説明】

- ① 登録ユニットページ数
- ② 出撃可能台数
- ③ 選択しているユニットのHP
- ④ 並び順

①	②	③	④
1 / 1	あと 3機	HP 3500	レベル順
Ⅱガンダム		アムロ	L10
ⅡガンダムMk-II		イマ	L 8
Ⅱポチューフ		マーベル	L 8
Ⅱアフロタイ		さやか	L 6
ⅡNT-1アレックス		クリス	L 6
Ⅱザク改		バーニィ	L 6

戦闘の手順(1) / 移動

チームワークとフォーメーションが大切だ!

マップ上のカーソルを自分のユニットに合わせ、Aボタンを押して下さい。そのユニットが現在行える『個別コマンド』が表示されます。

●ユニットの移動方法

『移動』のコマンドを選択すると、そのユニットの行動できる範囲が表示されます。好きな場所をカーソルで指定したら、Aボタンを押し、『待機』のコマンドで決定してください。このとき、『攻撃』のコマンドが表示されたら、戦闘を仕掛けることもできます。

●敵の移動範囲と情報をチェック!

敵のユニットにカーソルを合わせAボタンを押すと、その敵の移動できる範囲が表示されます。うかつに近寄ると思わぬ攻撃をうけることがあるので確認しておくとい良いでしょう。また、カーソルを合わせたときBボタンを押すと、その敵の名前やHP等を確認できます。ただし、HPが10000以上であったり、未戦闘の場合は、HP表示が「?」で表示されます。



戦闘の手順(2) 攻撃

射程距離内の敵と戦闘開始だ！

各ユニットが敵と接近すると戦闘が可能となります。戦闘は基本的に1対1です。仕掛けた方が先攻となり、仕掛けられた方が後攻となります。攻撃する武器には、(1)接近して使うもの(2)距離をおいて使用するもの(3)広範囲をカバーするものがあります。このとき、ターゲットとなる敵まで届く武器がないと攻撃できません。

● 攻撃の仕方

『個別コマンド』から『攻撃』を選んだら、使用する武器を選択してください。次にカーソルで敵を指定し、『Aボタン』で決定します。

(1) 接近して『攻撃』

ユニットを、攻撃したい敵の隣に『移動』させてから『攻撃』してください。そのとき、武器名が薄く表示されているものは射程距離が足りない、残弾切れ、ENが足りない、パイロットの気力が足りない等の理由から使用できません。



1/2	武器名	攻撃	射程	命中
	MPワイパー700	900	1	+30
	MPオーラショット	1200	1-4	-10
	MPオーラソード	1400	1	+15
弾数	---/--	空A 陸A 海A 宇A		
必要気力	---(100)			
必要EN	---(108)	アリアル	±0%	

(2) 離れて「攻撃」

ユニットが射程距離2以上の武器を装備していれば、射程距離内の敵を離れたまま「攻撃」することができます。なお、この長距離攻撃は、基本的に「移動」した後は使用できません。ただし、(P)と表示されている武器は移動後も使用できます。

1/2	武器名	攻撃	射程	命中
	アサルトガン	900	1	+30
	オートマタ	1200	1-4	-10
	レーザーガン	1400	1	+15
弾数	7/8	空A 陸A 海B 宇A		
必要気力	---	(100)		
必要EN	---	(109)	ブレイク	+10%

(3) 広範囲を「攻撃」

武器リストに (M)と表示されている武器は、マップ上にいる複数の敵を一度に攻撃できます。上下左右から攻撃方向をひとつ選び、Aボタンを押してください。ただし、攻撃範囲内に味方のユニットがあるときは、同時にダメージを与えてしまうことがあります。



● 攻撃方法・反撃方法の確認

攻撃する敵を指定すると、画面にプレイヤー側とコンピュータ側のデータが表示されます。ここで『Aボタン』を押すと攻撃が始まりますが、データを見て、命中率が低いなどの不安が発見されたら、Bボタンでキャンセルし、少しでも有利な武器やコマンドを選択し直してみましょう。

- ① 敵のHP
- ② 敵のEN
- ③ 敵のユニット名
- ④ 反撃に使用される武器名
- ⑤ 敵のパイロット名
- ⑥ 敵のレベル
- ⑦ 敵の気力
- ⑧ 反撃に使用される武器の命中率

【 攻撃データウインドウ 】

①	H 2361/3600	H 3200/3200	⑨
②	E 110/110	E 110/110	⑩
③	ザク改	タンバイン ⑪	
④	ザクバスター	オーラショット⑫	
⑤	ジオン兵	⑬ ショウ ⑰ 艦	
⑥	レベル 6	⑭ レベル 9	
⑦	気力 101	⑮ 気力 101	
⑧	命中率 13%	⑯ 命中率 100%	

- ⑨ 自分のHP
- ⑩ 自分のEN
- ⑪ ユニット名
- ⑫ 使用する武器名
- ⑬ パイロット名
- ⑭ 自分のレベル
- ⑮ 自分の気力
- ⑯ 使用する武器の命中率
- ⑰ サポートアタックが発動する場合に表示 (P19参照)

●反撃方法の設定

敵からの先制攻撃を受けた場合、プレイヤーのユニットは反撃することができます。敵に狙われて「攻撃データ」のウィンドウが表示されたらX1、3ボタンで、その攻撃に対して自分のユニットがとる行動を選択することができます。

- ①指定した反撃方法で「反撃」を実行する。
- ②反撃する武器を選択できます。通常の攻撃方法で反撃してください。
- ③“回避”を試みて、命中率を下げます。
- ④“防御”してダメージを減らします。
- ⑤サポートガードが発動する場合に表示
(P19参照)

H ???/????		H 3200/3200	
E ???/????		E 104/110	
ザク改 ザクバスター		ダブバイン オーラショット	
ジオン兵	①	反撃開始	⑤
レベル	6	武器	9
気力	100	回避	100
命中率	13%	防御	100%

また、ウィンドウの表示どおりで良いときは、Aボタンを押してください。攻撃が開始されます。

援護行動システムについて

特殊技能『援護』を持つパイロットが
 搭乗するユニットが一定の条件を満
 たして隣接している場合に限り、戦闘
 時にサポートアタック(援護攻撃)と
 サポートガード(援護防御)が発動す
 ることがあります。つまり「陣形」が
 一層重要な役割をもつことになるの
 です。右ではサポートアタックの簡単
 な流れのみ紹介していますが、サポ
 ートガードも基本的には同じ流れと
 なります(詳しくは次ページを参照く
 ださい)。

● サポートアタックの流れ



N 2301/2600 E 110/110	N 2200/2200 E 110/110
サクス ザガスカ	タンバイン オーザレット
シオン兵 レベル 6 気力 101 命中率 13%	ショウ レベル 6 気力 101 命中率 100%



マップ上に、未行動のポチュー
 ーンと未行動のダンバインが
 隣接しています(ポチューンの
 パイロット、マーベルは「援護」
 技能を持っています)。

ダンバインの攻撃データウイ
 ンドウに「援」マークが点灯。
 これは援護攻撃の発動条件が
 整った証です。

まずは通常の戦闘時と同じく、
 ダンバインが敵を攻撃。

相手の攻撃のあと、ポチューン
 が入れ替わるように入り攻撃
 をしかけます。

● 援護行動の発動条件

プレイヤーフェイズ時には前ページの援護攻撃、エネミーフェイズ時には狙われたユニットのかわりに攻撃を受けるシステムです。以下の条件が揃っていれば発動します。

共通の発動条件

- ① 援護するユニットに、特殊能力『援護』を持つパイロットが搭乗している。
- ② 援護されるユニットと高低差が同じである(陸は陸、空中は空中でなければならない)。
- ③ 援護するユニットの援護回数(援護レベル数が該当)が残っていること。

援護攻撃(サポートアタック)の発動条件

- ① 援護するユニットが未行動である(Eマークが付いていない)。
- ② 援護するユニットの武器が目標の敵に使用できること。

援護防御(サポートガード)の発動条件

- ① 援護されるユニットが回避を失敗したとき(成功した場合、援護防御は発動しない)。
- ② 援護するユニットが、代わりにダメージを受けたときに破壊されない(破壊されてしまう場合、援護防御は発動しない)。

● サポート行動時の詳細

援護行動での精神コマンド

サポートアクションシステムにおいて、援護するユニットは『精神コマンド』の効果を発揮することはできません。つまり「熱血」や「ひらめき」をかけておいても援護ではその効果は発動されず、次のプレイヤーフェイズまでおあずけとなります。ただし、サポートガード時、「切り払い」「シールド」等の『特殊能力』は発動します。

援護行動での経験値

サポートアタックで得た経験値は、全て援護されたユニットに入り、援護したユニットには入りません。

援護行動の優先順位

援護条件を満たしたユニットが複数隣接する場合は、パイロットの反応値が最も高いユニットが優先されます。

戦闘の手順(3) 回復

HPを回復して戦線に復帰だ!

激戦を繰り返すと、当然HPがなくなってきます。0になる前に「回復」しましょう。ユニットにカーソルを合わせ、Bボタンを押すと、そのユニットのHPが表示されるので常に確認し、次の方法で回復させましょう!

●“修理機能”を備えたユニットを使い!

ユニットの中には“メタス”等のように「修理装置」を備えたものがあります。「攻撃」と同じ手順で、弱ったユニットに隣接して回復させてあげましょう。回復値は、修理するユニットのパイロットのレベルが高いほど大きくなります。なお、最大回復量は、修理装置を備えたユニットのHPの上限までとなります。



●“精神コマンド”で回復させよう!

味方のパイロットが、「精神コマンド」に回復系のコマンドをもっていれば、コマンドの能力によって回復させることができます。

属性	20	偵察	1	信頼	30
????	???	????	???	????	???
精神					
	ライト=ア	精神コマンド		74 / 74	
自分の最大HPの30%を回復します。					

● “戦艦”に搭載して補給せよ！

ユニットを搭載できる戦艦に一時退避すれば、退避しているターン数に応じてHPやEN、残弾を補給することができます。

ただし、搭載したユニットのパイロットは一度につき気力が10下がります。



● “街”や“基地”でも回復できる！

マップ上の“街”や“基地”等にユニットがいる場合、1ターン毎にENが10~20%ずつ回復します。

他にも地形はユニットの命中率や防御率に影響します。

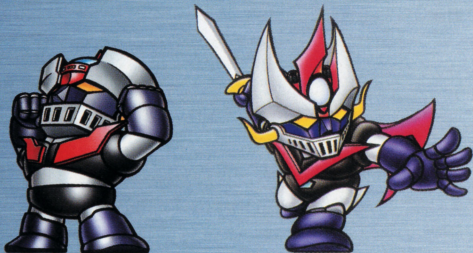


● “EN”や“残弾”を直接補給！

ユニットの中には、“EN”や“残弾”を補給できるもの（ボスポロット等）もあります。『あと少しENが残っていれば、もう一度必殺技が使えるのに…』という時等に大助かり！ただし、補給を受けたユニットのパイロットは一度につき気力が10下がります。

戦闘の手順(4) / 終了

プレイヤー側の行動がすべて終わったら、ユニットのいないマップ上で「Aボタン」を押してください。「全体コマンド」が表示されるので「フェイス終了」を選択し、攻撃をコンピュータ側に移してください。なお、行動命令は全ユニットに与える必要はなく、必要と思うユニットだけでかまいません。このようにして、プレイヤーとコンピュータのターンを交互に繰り返し、マップをクリアしてください。



ステータス画面の説明(1) / ユニット能力

① **ページ** / X2、4ボタンので切り替わります。

② **サイズ** / ユニットの大きさを表します。大きいユニットほど敵からの攻撃があたりやすくなります (S~LLまで)。

③ **修理** / 破壊されたときにかかる修理代です。

④ **ユニットの名前**

⑤ **HP** / ユニットの耐久力です。

⑥ **EN** / ユニットのエネルギー量です。

⑦ **特殊能力** / 特殊能力を備えたユニットに応じてそれぞれの表示があります。機体に始めから備わっているものの他に強化パーツなどによって追加される能力もあります。

①	1/2	② ユニット能力	③ サイズ M	修理 1600
④	ガンダム			
⑤	H 4000 / 4000			
⑥	E 130 / 130			
⑦	特殊能力		シールド有	⑧
				空 - 陸 A 海 C ⑨ 宇 A

⑩	2/2	② ユニット能力	③ サイズ M	修理 1600
	ガンダム			マグネットコーティング なし なし ⑮ なし
	H 4000 / 4000			
	E 130 / 130			
	タイプ	陸		
⑪	移動力	5	⑬ 装甲	1300
⑫	運動性	95	⑭ 限界	330

【個別コマンド】の『能力』を選択すると、全体的なステータスが表示されます。さらに上部のコマンドを選択すると、ユニット、パイロット、武器の詳しい情報が見られます。すべて戦闘には欠かせない情報なので、しっかりとチェックしましょう。

また、X2、4ボタンを押すと、ページが切り替わります。

⑧ **シールドの有無** / パイロットの特殊技能である「防御レベル」に関して、これを持っているユニットはその技能を発揮することができます(ダメージを軽減します)。

⑨ **地形** / ユニットが、空・陸・海・宇宙のそれぞれの地形に、どれだけ適応できるかをしめします。ABC-の4段階でAが最も適応しています。

⑩ **タイプ** / ユニットの性能タイプ(陸・空・空陸・水陸・水陸空等タイプはさまざま。それぞれの環境で能力を発揮します)。

⑪ **移動力** / マップ上で移動できるコマ数です。

⑫ **運動性** / ユニットの機動力を表します。この数値が高ければ、パイロットのレベルが低くても回避率や命中率が上がります。

⑬ **装甲** / ユニットの防御力を表します。数値が高ければそれだけ受けるダメージは少なくなります。


⑭ **限界** / ユニットの反応の限界を示す数値です。この数値までしかパイロットの能力は発揮されません。

⑮ **強化パーツ** / 現在装備している強化パーツを表示します。

ステータス画面の説明(2) / パイロット能力

- ① **ページ数** / Xボタンの2、4で切り替わります。
- ② **パイロットの顔**
- ③ **パイロット名**
- ④ **レベル** / 現在のパイロットのレベル。戦闘で経験値を増やすことで上昇します。
- ⑤ **気力** / パイロットの気力。数値が高いほど攻撃力・防御力が上がります(敵を倒したとき、ダメージを受けたとき、補給を受けたとき等に増減します。ユニットによっては、気力が一定以上でないと使えない武器もあります)。
- ⑥ **次のレベルまでに必要な経験値**
- ⑦ **格闘** / 格闘(近距離攻撃)で、武器を使いこなせる能力。100を基本値として、高くなるほど敵に与えるダメージが大きくなります。

①

1/2	パイロット能力	
	③アムロ=レイ ⑤気力 100	④レベル 10 ⑥NEXT 500
⑦	格闘 126	⑨回避 168+ 90
⑧	⑩射撃 143	⑩命中 155+ 90
		⑪反応 111
		⑫技量 131
⑬	精神ポイント 75 / 75	加速 ????
		集中 ????
		⑭???? ????

2/2

パイロット能力	
	アムロ=レイ 気力 100
	レベル 10 NEXT 500
格闘 126	回避 168+ 90
射撃 143	命中 155+ 90
	反応 111
	技量 131
⑮	特殊技能 ニュータイプL4 防御L3

⑧ **射撃** / 射撃 (遠距離武器) で、武器を使いこなせる能力。100を基本値として、高くなるほど敵に与えるダメージが大きくなります。

⑨ **回避** / 攻撃を回避する能力。数値が高いほど回避率が高くなります。能力+機体の運動性で計算されます。

⑩ **命中** / 攻撃の正確さ。数値が高いほど命中率が高くなります。能力+機体の運動性で計算されます。

⑪ **反応** / 数値が高いほど命中率や回避率が高くなります。

⑫ **技量** / 数値が高いほどクリティカルヒットが出る確率が高くなります。精神コマンド「てかげん」にも関係します。

⑬ **精神ポイント** [現在のポイント / 最大ポイント]

パイロットが持っている精神ポイントを表します。精神コマンドを使うことによって、ポイントは減っていきます。レベルが上がることで上昇します。

⑭ **精神コマンド** / 現在使える精神コマンドです。レベルが上がると使える精神コマンドが増えていきます。

⑮ **特殊技能** / 戦闘など、特定の状況下で発揮される特殊技能です。レベルアップで覚えることもあります (P29参照)。

とくしゅぎのう 特殊技能について

「ニュータイプ／強化人間」／ガンダム系パイロットが、ニュータイプ用の武器を使用できる技能。

「聖戦士」／ダンバイン系パイロットが、オーラ斬り・ハイパーオーラ斬りを使える技能。

「防御」／ビームサーベルや剣などを持つユニットで、実弾兵器を切り払い、ダメージを0にしたり、シールドでダメージを軽減させる。

「底力」／ユニットのHPが少なくなると、クリティカルの確率が50%アップする。

「援護」／隣接した味方を援護する技能 (P19参照)。

※注意！「命中」「技量」などの数値が薄く表示されている場合は、パイロットがそのユニットの限界反応値を超えていることを示しています。もっと性能の良いユニットに乗り換えさせるか、ユニット自体を性能アップして十分能力を発揮させるようにしましょう。

とくしゅぎのう ついか 特殊技能の追加— スキルコーディネイトシステムについて

各マップで特定の条件を満たしてクリアした場合、ボーナスとして戦闘に参加したパイロットに特殊能力を付加できることがあります。画面の指示に従い、お気に入りのパイロットを強化しましょう。

●付加される能力

- 命中率+20／基本命中率が20%上昇します。
- クリティカル+20／クリティカルヒットの確率が20%上昇します。
- 精神力+20／精神ポイントの最大値が20ポイント上昇します。

※ここで紹介した能力はほんの一部にすぎません。他はプレイしながら探してください。
※同じ能力を重複して覚えさせることはできません。また、特殊能力を4つ持っているパイロットには、それ以上付加することはできません。

ステータス画面の説明(3) 武器性能

① **ページ数** / X2、4ボタンでページを変えることができます。

② **攻撃** / その武器の攻撃力を表します。武器によっては、特定の地形で使用できないものもあります。

③ **射程** / 射程距離を表します。複数の数字は最低射程距離と最高射程距離を表します。

④ **命中** / 命中率に対する修正値を表します。

⑤ **装備している武器名**

① / 射撃用兵器

② / 格闘用兵器

③ / ビーム兵器

④ / 移動後でも使用可能な兵器。

⑤ / マップ上を広範囲に攻撃するマップ兵器。

	①	②	③	④
1/2	武器名	攻撃	射程	命中
⑤	①バルカ②	1150	1	+30
	③ビームライフル④	1450	1~5	-10
	⑤ビームサーベル⑥	1550	1	+15
⑥	弾数 20/20	空 A 陸 A 海 B 宇 A		⑦
⑧	必要気力 --- (100)			⑩
⑨	必要EN --- (130)	クリティカル	-20%	⑪

⑥ **弾数** (現在の残弾数 / 最大装弾数) / 装備できる弾数が決まっている武器の残りの弾数を表します。

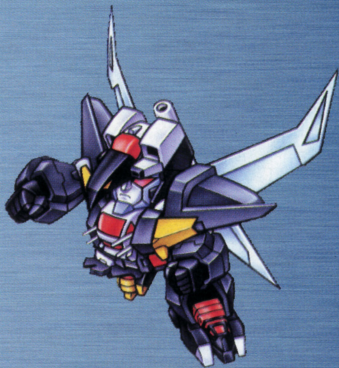
⑦ **適応地形** / その武器の各地形での効果を表します。A～Cまでのランクがあり、横線は、そこでは使用できないことを表します。

⑧ **必要気力** / 武器によっては、一定以上の気力を必要とするものもあり、その消費気力量を表します（カッコ内はパイロットの現在気力量）。

⑨ **必要EN** / 武器によっては、ENを消費するものもあり、その消費量を表します（カッコ内はユニットの現在EN量）。

⑩ **必須技能** / 武器によってはパイロットの特殊技能が必要となるものもあり、その必須技能を表します。

⑪ **クリティカル修正** / その武器の、クリティカルヒットに対する修正値。



『インターミッション』で改造強化!

『インターミッション』とは、マップをクリアしたり、セーブデータをロードすると現れる画面です。ここでは現在の進行状況をチェックしたり、ユニットのパワーアップができます。



【インターミッション画面】

●現在に至るまでのターン数。

●手持ちの資金。

●現在までにクリアしたマップの話数。

●インターミッションコマンド



【改造】

1 / 2	ユニット改造
アーマ	HP 9000 EN270
ガンダム Mk-II	HP 4100 EN160
ガンダム	HP 4000 EN130
NT-1アックス	HP 3700 EN120
ステータス	
武器	

『インターミッションコマンド』から『改造』を選択すると、ユニットの一覧が表示されます。改造したいユニットにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと『ステータス』と『武器』の選択ウィンドウが現れますのでどちらかを選択して下さい。『ステータス』はロボットそのものの性能(HPやEN・運動性等)を上げるとき、『武器』は装備した武器の攻撃力を上げたいときに選択します。

ユニットの改造

ユニットを選択すると、「ステータス」「武器」の選択ができるので、「ステータス」にカーソルを合わせAボタンを押してください。能力アップできる項目は「HP」「EN」「運動性」「装甲」「限界」の5種類で、それぞれの段階に応じて改造にかかる費用が表示されます。

[ユニット改造画面]

- 改造するユニット名
- 持っている資金
- 改造(1段階)にかかる費用
- 項目
- 現在の数値
- 改造後の数値
- 段階

①	NT-1アレス	
②	資金	13700
③	費用	8000
	HP	3700 ▶ 3900
	EN	120 ▶ 130
④	運動性	90 ▶ 95
	装甲	1150 ▶ 1250
	限界	310 ▶ 320

⑤ ⑧ ⑦

武器の改造

改造方法は、「ユニットの改造」と同じ手順で行ってください。

[武器改造画面]

- 改造する武器名
- 段階
- 現在の数値と、改造後の数値
- 持っている資金
- 改造(1段階)にかかる費用

	②	
①	②ビームライフル	
③	攻撃力	1550 ▶ 1700
④	資金	13700
⑤	費用	16000

その他のインターミッションコマンド

【のりかえ】

ユニットに乗っているパイロットを変更することができます。ただし、ユニットには『のりかえ』の可能・不可能や、適任・不適任のパイロットが、ユニットの系統等によりある程度決まっています。

『インターミッションコマンド』から『のりかえ』を選択すると、『のりかえ』ができるパイロットが表示されるので、『のりかえ』をさせたいパイロットをカーソルで選び、Aボタンを押してください。すると、そのパイロットが『のりかえ』できるユニットが表示されます。好きなユニットを選んで『のりかえ』させてください。

なお、本来のユニットに乗っていたパイロットは、降ろされているので、空いているユニットに『のりかえ』させる必要があります。

また同じように妖精ものりかえをさせることができます(ダンバイン系、エルガйм系のみ)。



1 / 2 のりかえ		
アムロ	アムロ	LV 10
ジーク	アムロ	LV 10
エム	アムロ	LV 8
アムロ	アムロ	LV 8
アムロ	アムロ	LV 6
成績	---	LV --

1 / 1 のりかえ		
アムロ	アムロ	LV 10
成績	---	LV --
アムロ	アムロ	LV
アムロ	アムロ	LV

アムロ	アムロ	LV 10
*経験値受ける能力<対本来の能力		
経験 168+100 (258)		
限界 340 命中 155+100 (245)		
アムロ	アムロ	LV
成績	---	LV
アムロ	アムロ	LV

【データセーブ】

データのセーブができます。(詳しくはP10参照)

【能力】

ユニットや武器、パイロットのデータを表示します。

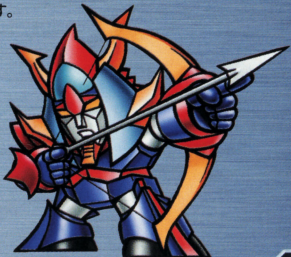
【強化パーツ】

強化パーツは、ユニットを強化するアイテムです。入手した強化パーツは各ユニット1～4個まで取り付けることができます。

【次のマップ】

すべての準備が整ったら、「次のマップ」を選んで次のマップへ進んでください。もちろん、その前にデータを記録することを怠ってはいけません。

1/1	強化パーツ	ガンダム
なし	ソフット1	はす
なし	なし	マラネットコアリング 1/1
なし	なし	リベアキョース 0/1
運動性+5		
限界反応+20		



せいしん 精神コマンド

コマンド名	効果
加速	一度だけ移動力が+3加算される(ただし、移動力は16が上限)。
ひらめき	回避率が一度だけ100%になる。
ド根性	自分のHPをすべて回復。
てかげん	自分より技量が低い敵のHPを10残す。
熱血	一度だけ攻撃力が1.5倍になる。
幸運	次の戦闘で得られる資金が倍増する。
覚醒	ユニットの行動回数が1回増える。

きょうか 強化パーツリスト

系統	パーツ名称	性能説明
消費系	プロベラントタンクS	ユニットのEN 200回復
移動系	メガブースター	ユニットの移動力+2
運動系	サイコフレーム	ユニットの運動性+15 / 限界反応+30
装甲系	チョバムアーマー	ユニットのHP+500 / 装甲+150
強化系	高性能レーダー	マップ兵器および射程1以外の武器射程+1
性能変化系	ミノフスキークラフト	ユニットのタイプを"空陸"に変化
特殊	V-UPユニット	低性能のユニットを強化

※他にも精神コマンド、強化パーツがありますので、残りはプレイしながら見つけてください。


パーソナルデータテーブル・システムについて

スタートボタンを押しながら、ワンダースワンカラー本体の電源を入れると、「所有者登録画面」が表示されます。ここで名前や生年月日を登録できますが、この数値をパイロットが修得する精神コマンドに反映させるシステムが「パーソナルデータテーブル・システム」です。


入力したデータによって、仲間になる全パイロットの修得精神コマンドが変化します。

PERSONAL DATA		OPTION
NAME BANPRESTO		
BIRTHDAY		
YEAR	1976	
MONTH	03	
DAY	15	
SEX	MALE	
BLOODTYPE	A	
	OK	

例) チャム=ファウの場合

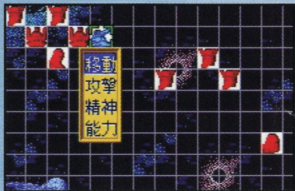
1/2	パイロット能力	決定: サバイロット
	チャム=ファウ 気力 ---	レベル 49 NEXT 497
格闘 ---	回避 ---+---	反応 ---
射撃 ---	命中 ---+---	技量 ---
精神ポイント 168/168	幸運 必中	信頼 気合
	献身 再動	



1/2	パイロット能力	決定: サバイロット
	チャム=ファウ 気力 ---	レベル 51 NEXT 50
格闘 ---	回避 ---+---	反応 ---
射撃 ---	命中 ---+---	技量 ---
精神ポイント 152/152	幸運 激動	信頼 愛
		ひらき 魂

ウインドウ背景のカラー変更について

プレイヤーフェイズ時に個別コマンドを表示した状態で、Yボタン2、4を押すと、ウインドウ背景のカラーを変更することができます。(デフォルトカラーとあわせて、8種類あります) 違った雰囲気あまで遊びたいときに試してみてください。



1/2	武器名	攻撃	射程	命中	
①	ビームトマホーク③	1800	1	+15	
②	ビームショットライフル③	2100	1~5	±0	
③	ガガ粒子砲③	2500	2~6	±0	
弾数	--/--	空	陸 A	海 A	宇 A
必要気力	---(115)				
必要EN	---(244)	クリティカル	±0%		

使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリー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したり、本体の電源を入れたままカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。

注意：ゲーム中のロボットやキャラクターのメッセージに一部乱暴な表現がありますが、原作に沿って再現しているためですので、ご了承ください。

ソフトの内容ないようについてのご質問しつもんは、バンプレストグループテレフォンサービスとあにお問い合わせりようしようください。
なお、質問内容しつもんないようによっては、お答えこたできない場合ばあいもございますので、あらかじめご了承ください。

●バンプレストグループテレフォンサービス Tel.03-3847-6320

- 電話受付時間でんわうけつけじかん／月～金曜日げつ きんようび（祝日を除く）10時～16時しゅくじつ のぞ じ じ
- 電話番号はよく確かめてお間違まちがいのないようご注意ください。

〈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。

バンダイお客様相談センター

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、お間違えのないようご注意ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND
COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございます。相談センターまでご一報ください。

“” 及び WonderSwan、ワンダースワンは
株式会社バンダイの登録商標です。

発売元 株式会社 バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1 〒271-0092
※バンプレストはバンダイグループの一社です。