



WonderSwan™

スピリッツ スピリッツ大戦 COMPACT



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 1999 MADE IN JAPAN



日本音楽著作権協会〈ビデオ〉第983298号





ちゅう 注 意

かなら よ 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。

と あつか じょう ちゅうい 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専用カートリッジ『スーパーロボット大戦COMPACT』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、正しい使用方法で愛用ください。なお、この『取扱説明書』は大切に保管してください。

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。ご了承ください。

CONTENTS of SUPER ROBOT WARS COMPACT

ストーリー	4	戦闘の手順(3)／回復	25
はじめに	5	戦闘の手順(4)／終了	27
基本操作の説明	6	『個別コマンド』活用術	28
ゲームの流れ	7	『全体コマンド』活用術	29
ゲームスタート！	10	ステータス画面の説明(1)／ユニット能力	30
ゲームのセーブとコンティニュー	11	ステータス画面の説明(2)／パイロット能力	32
3種のコマンド活用法	12	ステータス画面の説明(3)／武器性能	36
ゲームの進め方	14	『インターミッション』で改造強化！	38
戦闘マニュアル	16	地形の活用	44
戦闘の手順(1)／移動	18	精神コマンド一覧	45
戦闘の手順(2)／攻撃	21	パーソナルデータテーブル・システムについて	46

ストーリー

うちゅうせいぎ
宇宙世紀00XX。

じんるい あら じん 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 はらんそうぞう
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
ること じゅうりょく たましい ひ も きゅう
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
もっと外の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」、
どう こう き じっけんちゅう ぼうそう か せい
同2号機「コロス」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。

そうぞうしゅ うしな のこ
創造主を失ったメガノイド・コロスは、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。

おり 悪く、ちきゅうくわん せいふく もくろ じんりゃくぐん
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 ほわいとべ이스たい ちから により いちおう
激戦は、ホワイトベース隊の力により一
の終焉を迎える。

それから1年。

はらんそうぞう よ そう
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、 Rond・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……故郷バーム星を失い、第二の故郷として地球を我がものとしようと企むオルバン大元帥率いる小バームが他星系から来襲し、地球圏は未曾有の大混乱を迎えつつあった……。

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

■コントローラーの使い方

このゲームはワンダースワン本体を横に持って遊ぶゲームです。

Yボタン2、4
みこうどう けんさく
未行動ユニットの検索

Yボタン3
ぜんたい ひょうじ
全体マップ表示

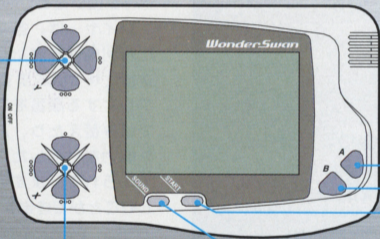
Yボタン1
しよう
使用しません。

Xボタン1
うえいどう
カーソルの上移動

Xボタン2
みぎいどう
カーソルの右移動

Xボタン3
したいどう
カーソルの下移動

Xボタン4
ひだりいどう
カーソルの左移動



Aボタン
けつてい かく
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
おんりょう ちょうせつ
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^{じゅんばん}を自由^{じゆう}に選択^{せんたく}

クリア

【シーン2】 ○順番^{じゅんばん}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

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

シナリオデモ

ひとつのシーンの区切り^{くぎり}に入るデモ^{はい}で、キャラクター^{かいわ}の会話^{かいわ}によって、そのシーンに至^{いた}る背景^{はいけい}や、その目的^{もくてき}などが説明^{せつめい}されます。

インターミッション画面^{がめん}

ユニットのパワーアップや、パイロットの乗り換え^{のりかえ}などを行^{おこな}います。ゲームのセーブ^{わす}も忘れず^{わす}に！



ステージを選択する

「次のマップへ」を選ぶと、ステージ選択画面になります。
プレイするステージを選択してください。

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。

1/1	ステージ選択
フェースト	「ドレイク城」
選択	「しん海」
選択	「カラの山」 クリア
ラスト	「ドレイク城」

シーン1	種類 海
------	------



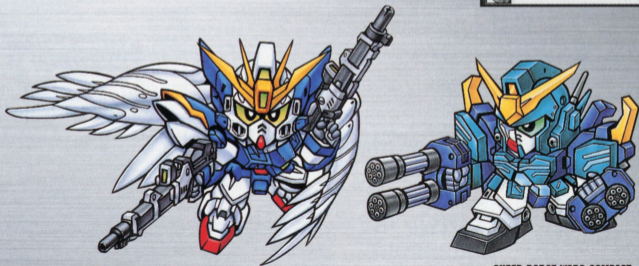
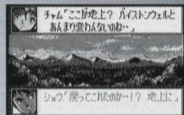
ゲーム インターミッション画面

ステージをクリアすると、再びインターミッションに入ります。またステージを選択してください。



つぎ 次のシーンへ

1シーンに含まれたすべてのマップをクリアすると、次のシーンを説明するシナリオデモが始まります。



ゲームスタート!

ワンダースワン本体に「スーパーロボット大戦COMPACT」のカートリッジを正しくセットし、電源スイッチを入れてください。BANDAIマーク、バンプレストマーク、に続いてタイトル画面が現れます。STARTボタンを押してモード選択画面に進んでください。モード選択画面では、好きなモードをXボタンで選択し、Aボタンで決定してください。



■スタート画面での選択

●スタート

初めてゲームをする場合に選択してください。

●ロード

セーブしたシーンの「インターミッション」画面からゲームを始める場合に選択してください。

●コンティニュー

マップ攻略の途中でゲームをセーブしてある場合に選択してください。



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3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。各マップの頭から行えます。

●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。

セーブデータ		
データ 1	シーン1	2ステージクリア
データ 2	----	-----
データ 3	----	-----
残りターン数	0	資金 99600



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。

個別コマンド(→P.28)の解説

- 移動 ———— ユニットを移動させる。
- 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 ———— ユニットを待機させる。
- * 攻撃 ———— 敵を攻撃する。
- * 変形 ———— ユニットを変形させる。
- * 発進 ———— ユニットを発進させる。
- * 説得 ———— 敵を説得する。
- * 分離 ———— ユニットを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 ———— ユニットを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。

移動
攻撃
変形
地上
説得
精神
能力

(↓P29にて解説)
全体コマンド

- フェイス終了しゅうりょう — ターンしゅうりょうの終了。
部隊表ぶたいひょう — ユニットの部隊表ぶたいひょう (味方・敵) を表示。
作戦目的さくせんもくてき — 各ストーリーかくに与えられた目的もくてきを表示。
精神検索せいしんけんさく — 使える精神コマンドつかの確認。
セーブ — コンティニューデータせいしんのセーブかくにん。

フェイス終了
部隊表
作戦目的
精神検索
セーブ

(↓P38にて解説)
インターミッション
コマンド

- データセーブ — クリアした物語ものがたりまでをセーブ。
改造かいぞう — ユニット本体ほんたいや武器ぶきの能力のうりょくをアップさせる。
能力のうりょく — ユニットとパイロットひょうじのステータスを表示。
のりかえ — パイロットのユニットのりか乗り換え。
強化パーツきょうか — ユニットきょうかに強化パーツとを取り付ける。
次のマップつぎへ — 次のマップすすへ進む。

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、「出撃するユニットを選んでください」と表示されたら、Xボタン1、3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、「これでよろしいですか?」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】

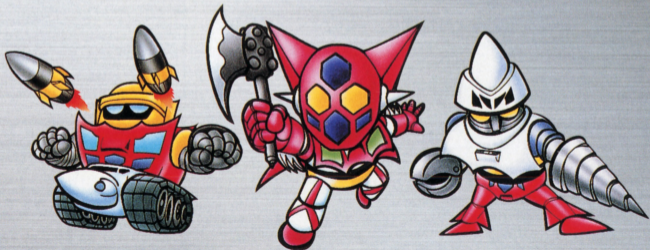
- ①登録ユニットページ数
- ②出撃可能台数
- ③選択しているユニットのHP
- ④並び順

①	②	③	④
5/6	あと 1機	HP 3200	レベル順
□	メクス(MS)	ファ	L12
□	ビューナスA	ジュン	L12
□	GP-01Fb	ゴウ	L11
□	ガンダム	アムロ	L10
□	ホチューフ	リムル	L10
□	ホチューフ	マーベル	L 8
□	アーガマ	ブライト	L 7

しょうすうしゅつげき
●少数出撃でユニットをレベルアップ!

しゅつげき しゅつげき か のうだいすう すく
 出撃ユニットは出撃可能台数より少なくてもかまいません。
 てい しゅつげき しゅつげき
 低レベルのパイロットを集中的にレベルアップさせるには
 よい さくせん すく しゅつげき せんたく
 良い作戦です。少ないユニットで出撃するときは、選択
 とちゅう お しゅつげき ひょうじ
 途中でBボタンを押し、「出撃しますか?」と表示されたら
 “はい”をせんたくしてください。

6 / 7	あと 3機	HP 3000	レベル順
ガンダム	ニー		L 8
ガンダム Mk II	イマ		L 7
アプロタイ	さやか		L 6
ホスホロット	ホス		L 6
DMT	ロバ		L 5
出撃しますか?			はい いいえ



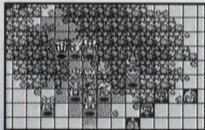
戦闘マニュアル

ユニットが配置されたらプレイヤーとコンピュータが交互に戦闘を開始します。プレイヤーのユニットが全滅したらゲームオーバーとなります。

戦闘手順

移動

味方ユニットにカーソルを合わせて、『個別コマンド』を表示させて『移動』を行う。




攻撃

『個別コマンド』に『攻撃』が表示されたら戦闘開始！

1/1	武器名	攻撃	射程	命中
	①バカ丸	800	1	+30
	②ビームライフル	1100	1-5	-10
	③ビームサーベル	1100	1	+15
弾数	20/20	空 A 陸 A 海 B 宇 A		
必要気力	---	(100)		
必要EN	---	(80)	クリティカル	-20%

回復

ユニットのHPが少なくなったら、いろいろな方法で回復させよう。

根性	20	気合	40	命中	25
ひらめき	15	熱血	40	????	???
精神					
	電崎一矢				
	精神ポイント 104/104				
自分の最大HPの30%を回復します。					

終了

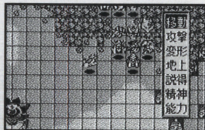
味方の行動が終了したら、ユニットのいないマップ上で『全体コマンド』を表示させ、『ターン終了』を選ぼう。

ターン数		5
資金		25700
		
未行動のユニットが 6体あります。		<input type="checkbox"/>
フェイズを終了してもよろしいですか?		<input type="checkbox"/>

コンピュータ側の行動へ移る。

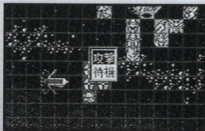
■チームワークとフォーメーションが大切だ!

マップ上のカーソルを自分のユニットに合わせ、Aボタンを押してください。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。敵との距離が離れている時は、迎撃しやすいよう、各機をバランス良く配置しておきましょう。



●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。



●地形の効果

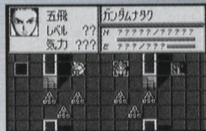
マップ上には山や海や平地など、様々な地形が存在しています。平地以外では、行動範囲が変化してくるので注意してください。



●敵の移動範囲と情報をチェック！

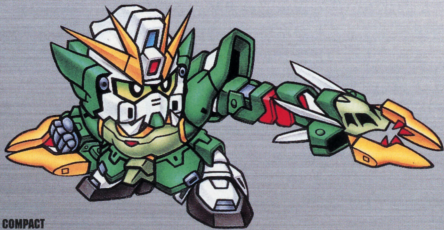
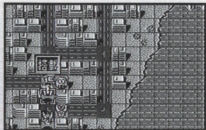
敵のユニットにカーソルを合わせAボタンを押すと、その敵の移動できる範囲が濃い色で表示されます。うかつに近寄ると思わぬ攻撃をうけることがあるので確認しておくとい良いでしょう。また、カーソルを合わせたときBボタンを押すと、その敵の名前やHP等を確認できます。

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。



●戦艦に「搭載」で復活だ！

ユニットが移動できる範囲内に味方機を搭載できる戦艦（アーガマ等）がいれば、ユニットをその戦艦まで「移動」させて「搭載」することができます。「搭載」されたユニットは、ターン数に応じて、HPやENが回復し、弾丸が補充されます。また、再度ユニットを出撃させるときは、次のターンから好きなときに戦艦の個別コマンドで「発進」させることができます。ただし、1回搭載するごとに、パイロットの気力は10下がります。



しゃていきよりない てき せんとうかいし
■射程距離内の敵と戦闘開始だ！

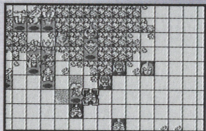
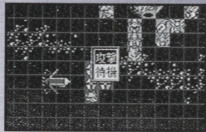
かく ユニットが敵と接近すると戦闘が可能となります。戦闘は基本的に1対1です。仕掛けた方が先攻となり、仕掛けられた方が後攻となります。攻撃する武器には、(1)接近して使うもの (2)距離をおいて使用するもの (3)広範囲をカバーするものがあります。この時、ターゲットとなる敵まで届く武器がないと攻撃できません。

こうげき し かた
●攻撃の仕方

『行動コマンド』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。

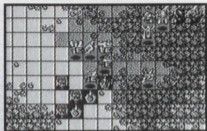
せつきん こうげき
(1) 接近して「攻撃」

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。その時、武器名が薄く表示されているものは距離があっていない、残弾切れ、ENが足りない、パイロットの気力が足りないなどの理由から使用できません。



(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」した後では使用できません。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。



(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、同時にダメージを受けてしまうことがあります。



こうげきほうほう はんげきほうほう かくにん
●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。

こうげき
[攻撃データウインドウ]

- 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

①	N 9695/10500	N 3300/3300	⑨
②	E 188/200	E 120/120	⑩
③	ハマ・ハマ	百式 ⑪	⑪ ユニット名
④	有線式ビーム砲	クレイガスカ ⑫	⑫ 使用する武器名
⑤	ジオン兵	クワトロ ⑬	⑬ パイロット名
⑥	レベル 2	レベル 17	⑭ ⑮ ⑯ ⑰
⑦	気力 102	気力 102	⑭ ⑮ ⑯ ⑰
⑧	命中率 94%	命中率 91%	⑭ ⑮ ⑯ ⑰

- 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

●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Xボタン1、3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。

【反撃開始】

指定した反撃方法で「反撃」を実行する。

【武器】

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。

【回避】

“回避”を試みて、命中率を下げます。

【防御】

“防御”してダメージを減らします。

H 16590/16600	H 3965/5600	
E 350/350	E 195/200	
ド・ペン・ウルフ インコム	グレートマシンガー グレートブスター	
ジオン兵	反撃開始	鉄也
レベル 2	武器	レベル 17
気力 102	回避	気力 101
命中率 100%	防御	命中率 24%

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。

■HPを回復して戦線に復帰だ！

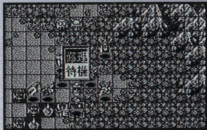
激戦を繰り返すと、当然HPがなくなってきました。0になる前に『回復』しましょう。ユニットにカーソルを合わせ、Bボタンを押すと、そのユニットのHPが表示されるので常に確認し、次の方法で回復させましょう！


●“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、弱ったユニットに接近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。



集中	15	努力	30	信頼	30
????	???	????	???	????	???
精神					
	Iマ=シーフ		精神ポイント 84 / 84		
指定した味方ユニットのHPを、最大HPの30%回復します。					

●“戦艦”に搭載して補給せよ!

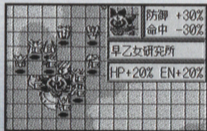
ユニットを搭載できる戦艦に一時退避すれば、退避しているターン数に応じてHPやEN、残弾を補給することができます。

●“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。

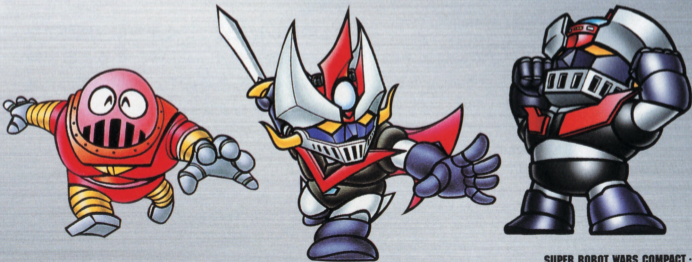
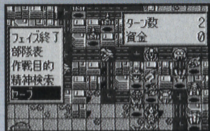
●“EN”や“残弾”を直接補給!

ユニットの中には、“EN”や“残弾”を補給できるもの(ボスボロット等)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「フェイズ終了」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。



『個別コマンド』活用術

『個別コマンド』は、パイロットの特性や状況に応じていろいろなものが現れます。この使い方ひとつで、戦いは勝利にも敗北にもつながるのでよく考えて使いましょう。主な『個別コマンド』を紹介します。

●精神

精神ポイントを消費することで、戦いを有利に導く、いろいろなコマンドが使用できます。

●変形

マップの種類や地形に合わせて、ユニットを適した形態に変形させることができます。(限られたユニットにのみ備わっています)。

●能力

その時点でのユニットの能力、武器の性能、パイロットの能力を見ることができます。

●説得

敵と隣接したとき、ごくまれに『個別コマンド』に現れます。「説得」すると敵が仲間になることもあるので、物語の進行を考えて使用しましょう。

『全体コマンド』活用術

ユニットのいないマップの上で『Aボタン』を押すと表示されます。ゲーム全体の流れを指示・確認する重要なコマンドなので、各役割をしっかりと覚えておきましょう。

●フェイス終了

プレイヤーの行動を終了し、敵側に行動権を移します。

●部隊表

現在、出撃しているユニットの一覧。味方と敵にわけて見ることができます。行動済みのユニットにはEのマーク、戦艦に搭載されているユニットにはCマークが付きます。

●作戦目的

そのマップ上で与えられた目的を確認できます。途中で変更されることもあるので、定期的に確認しましょう。

●精神検索

使える精神コマンドの確認。
(戦闘に参加しているパイロットすべて)

????	根性	覚悟	????	確信
偵察	狙撃	????	熱血	????
加護	必中	気合	????	激怒
てかけ	情報	幸運	????	????
ひらき	鉄壁	????	????	????
集中	努力	不屈性	????	????


1度だけ「ひらき」と「必中」の効果を得ることができます。

●セーブ

プレイヤー側の攻撃時に、戦闘途中でもゲームをセーブできます。
(詳しくはP11参照)

ステータス画面の説明(1) / ユニット能力のうりょく

- ① ページ / Xボタンの2、4で切り替わります。
- ② サイズ / ユニットのおお大きさを表します。大きいユニットほど敵からの攻撃おほがあたりやすくなります。
- ③ 修理 / 破壊されたときにかかる修理代しゅうり だいです。
- ④ ユニットのなまえ名前
- ⑤ HP / ユニットの耐久力たいきゅうりょくです。
- ⑥ EN / ユニットのエネルギー量りょうです。
- ⑦ 特殊能力 / 特殊能力とくしゅのうりょくを備えたユニットそなに応じてそれぞれの表示があります。機体ひょうしに始めから備わっているものほか他に強化パーツなどによって追加される能力のうりょくもあります。

①	1/2	ユニット能力	サイズ M	修理 10000
④	ライティーン			
⑤	H 5000/5000			
⑥	E 180/180			
⑦	特殊能力		シールド無	⑧
			空 A	陸 A
			海 B	宇 B

	2/2	ユニット能力	サイズ M	修理 10000
	ライティーン		なし ⑮	
	H 5000/5000		なし	
	E 180/180			
⑩	タイプ	空陸		
⑪	移動力	5	⑬ 装甲	2000
⑫	運動性	95	⑭ 限界	380

『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、Xボタンの2、4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「シールド防御」に関係して、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めします。A～Eの5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。

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ダメージを防ぎやすくなります。

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。一定レベルで2回行動が可能になります。

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、ダメージを与えたとき・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

①

1/2	パイロット能力			
②		③ 破嵐万丈	④ レベル 17	
		⑤ 気力 100	⑥ NEXT 500	
⑦	格闘	153	回避 130+	⑧ 80
⑧	射撃	134	⑨ 命中 123+	⑩ 80
			⑪ 12	⑫ 142
⑬	精神ポイント	根性	気合	⑭ 加速
	161/161	熱血	必中	⑮ ひらめき

2/2	パイロット能力			
②		破嵐万丈	レベル 17	
		気力 100	NEXT 500	
	格闘	153	回避 130+	80
	射撃	134	命中 123+	80
				142
⑮	特殊技能 シールド防御L4 切り払いL4 底力			

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。

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によって上昇します。

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。（P34参照）

■特殊技能について

「ニュータイプ」 —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。

「強化人間」 —ガンダム系パイロットに限定された能力で、効果は“ニュータイプ”とほぼ同じ。人工的に作られたニュータイプのことをこう呼ぶ。

「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。

「シールド防御」 —シールドを持っているユニットに搭乗している場合、レベルに応じてシールド防御を行い、ダメージを半分に減少させる。

「切り払い」 —ビームサーベルや剣などを持つユニットに搭乗している場合、レベルに応じて実弾兵器を切り払い、ダメージを0にする。

「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。

●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。

■特殊能力の追加—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+10／基本命中率が10%上昇します。
- クリティカル+10／クリティカルヒットの確率が10%上昇します。
- 精神力+10／精神ポイントの最大値が10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 / Xボタン2、4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

☒ / 射撃用兵器

☒ / 格闘用兵器

Ⓑ / ビーム兵器

⒫ / 移動後でも使用可能な遠距離兵器。

Ⓜ / マップ上を広範囲に攻撃するマップ兵器。

①	②	③	④
1/1	武器名	攻撃	射程 命中
⑤	☒Sマイン☒	1400	1~3 -10
	☒セイバー☒	1600	1 +20
	☒バスターランチャー☒	1800	1~9 ±0
⑥	弾数 4/4	空 A 陸 A 海 A 宇 A	⑦
⑧	必要気力 --- (100)		⑩
⑨	必要EN --- (151)	クリティカル -10%	⑪

⑥ 残弾 (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の出やすさを表します。



『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。

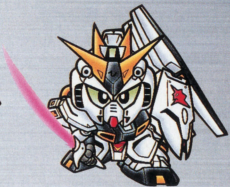
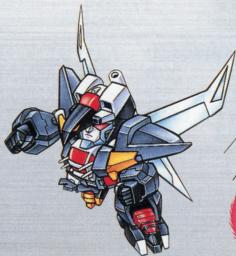
● 手持ちの資金。

● 現在までにクリアしたマップの話数。

8/22	ユニット改造
百式	HP 3300 EN120
Zガンダム	HP 3800 EN160
ウェイライダー	HP 3800 EN160
メガス(MS)	HP 3000 EN100
ステータス	
武器	

改造

「インターミッション」画面から「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ください。「ステータス」はロボットそのものの性能(HPやEN・運動性など)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」の選択ができますので、「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。手持ちの資金をよく確認して、費用が足りていればAボタンで決定してください。

【ユニット改造画面】

- ①改造するユニット名
- ②資金
- ③改造(1段階)にかかる費用
- ④項目
- ⑤現在の数値
- ⑥改造後の数値
- ⑦段階

①	ユニット名		
②	資金	192200	
③	費用	2000	
	HP	7200▶	7400 0000000000
	EN	200▶	210 0000000000
④	運動性	55▶	60 0000000000
	装甲	1300▶	1400 0000000000
	限界	270▶	280 0000000000
			⑤ ⑥ ⑦

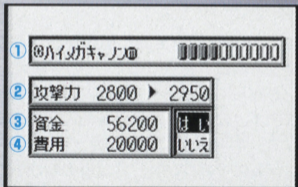
■武器の改造

かいぞうほうほう

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】

- ①改造する武器名
- ②現在の数値と、改造後の数値
- ③資金
- ④改造(1段階)にかかる費用



■その他のインターミッションのコマンド


【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せん。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、ユニットの系統などによりある程度決まっています。

『インターミッション』画面から『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。(ただし、ダンバイン系・エルガイム系のみです)。

1 / 6	のりかえ	
	アムロ=レイ 妖精 ---	LV 17 LV --
百式	クワトロ	
Zガンダム	カミー1	
メガス(MS)	ファ	
バウフドック(MS)	ロザミー	

【データセーブ】

データのセーブができます。(詳しくはP11参照)

【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。

【次のマップへ】

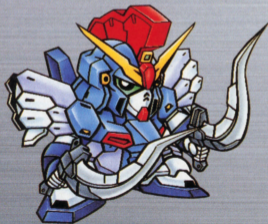
すべての準備が整ったら、『次のマップ』を選んで次のマップへ進んでください。もちろん、その前にデータを記録することを怠ってはいけません。

3/5 強化パーツ	Zガンダム
対ビームコーティング	プロバントタンクS 2/9
プロバントタンクS	ミノアスキークラフト 0/9
	チョバムアーマー 1/9
	ハイブリッドアーマー 0/9

地形の活用

■ターンごとにHP・ENが回復する便利な特殊地帯

ユニットは地形によって移動範囲や防御力等を大きく左右されます。マップ上の地形にカーソルを合わせてBボタンを押すと、その地形の状態、名称を確認できます。また、同時にその地形から攻撃した際の“防御”と“回避”の比率の増減も表します。下に、プレイヤーが覚えておくくと有利な地形を一部紹介するので活用してください。



名称	1ターンごとの回復率 (HP)	1ターンごとの回復率 (EN)
市街地	0%	10%
エネルギータンク	10%	10%
基地・研究所	20%	20%

精神コマンド一覧

コマンド名	効果
加速集	一度だけ移動力が+3加算される。
ひらめき	回避率が一度だけ100%になる。
根性	自分の最大HPの30%程度回復。
必中	命中率が1ターンの間100%になる。
てかげん	自分より技量が低い敵のHPを少し残す。
熱血	一度だけ攻撃力が2倍になる。
信頼	指定した味方ユニットのHPを最大HPの30%回復します。
気合	気力を10ポイントアップさせる。
幸運	次の戦闘で得られる経験値と資金が倍増する。
ド根性	自分のHPをすべて回復。
補給	指定したユニットのENと残弾をすべて回復。
覚醒	ユニットの行動回数が1回増える。
愛	味方の全ユニットのHPをすべて回復。
自爆	自爆し、隣接したユニット(味方含む)にHP分の防御無視ダメージをあたえます。
偵察	相手のステータスを調べることができます。
脱力	指定したユニットの気力を10下げます。
かく乱	1ターンの間、敵の命中率が半分にになります。ただし「必中」は優先されます。
みがわり	1回だけ指定した味方ユニットの変わりに、マップ兵器以外の敵の攻撃を受けます。
激励	指定した味方ユニットの気力を10上げます。


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。

NAME	BANPRESTO
BIRTHDAY	
YEAR	1973
MONTH	10
DAY	05
SEX	MALE
BLOODTYPE	A
	▶OK

例) アムロ=レイの場合

ひらめき 15	熱血 40	てかげん 10
集中 15	加速 10	魂 60
精神		
 アムロ=レイ 精神ポイント 93/93		
一画が移動力+3されます。		



幸運 40	熱血 40	覚醒 50
集中 15	鉄壁 30	魂 60
精神		
 アムロ=レイ 精神ポイント 93/93		
1ターンの間、自分の装甲が二倍になります。		

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で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。
- 万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねま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にお問い^と合わせ^あせてください。
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^{りようしやう}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^{げつ}～金曜日^{きんようび}（祝日^{しゅくじつ}を除く^{のぞ}）10時^じ～16時^じ
- 電話番号^{でんわばんごう}はよく確か^{たし}めてお間違^{まちが}いのないようご注意^{ちゆうい}ください。

《お買い上げのお客様へ》商品^{しやうひん}についてお気づ^ききの点^{てん}がございましたら、お客様相談センターまでお問い^と合わせ^あせてください。住所^{じゅうしょ}、電話番号^{でんわばんごう}、保護者^{ぼごしや}の方^{かた}とお子様^{こども}のお名前^{なまえ}・お年^{とし}も必ずお知ら^しせてください。

バンダイお客様相談センター

台東区駒形2-5-5 〒111-8081

☎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、お間違のないようにご注意ください。

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^{しやうひん}の企画^{けいかく}、生産^{せいさん}には万全^{ばんぜん}の注意^{ちゆうい}をはらっておりますが、ソフトの内容^{ないよう}が非常に複雑^{ふくざ}なために、プログラム上^{じようじやう}、予期^{よき}できない不都合^{ふごう}が発見^{はつけん}される場合^{ばあい}が考え^{かんが}られます。万一^{いちばんいち}、誤動作^{ごどうさく}等を起^{おこ}すような場合^{ばあい}がございましたら、相談センターまでご一報^{いちほう}ください。

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

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。